

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域と、
前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選を実行可能な抽選実行手段と、
前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路と第 2 流路とに少なくとも振り分け可能な振分手段と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域と、
前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態と入球不能状態とに切替可能な切替手段と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段と、
前記変動表示の変動表示時間として、第 1 期間と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、
前記第 1 入球領域は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献 1）。

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】 特開 2011-172988 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技

術の向上が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

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

【0007】

【形態】（本形態は、主に、下記の第8実施形態とその変形例とに基づく）

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域と、

前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選を実行可能な抽選実行手段と、

前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路と第2流路とに少なくとも振り分け可能な振分手段と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域と、

前記第3入球領域の入球口を入球可能状態と入球不能状態とに切替可能な切替手段と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第1流路の方が前記第2流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第1流路よりも前記第2流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段と、

前記変動表示の変動表示時間として、第1期間と、前記第1期間よりも長い第2期間とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第3入球領域に入球させ得る転動手段を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第2期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第1流路に振り分けられた遊技球は前記第2入球領域に入球可能であり、

前記第1入球領域は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0008】

上記形態によれば、上述の課題を解決することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。

【図2】パチンコ機の背面図である。

【図3】遊技盤の正面図である。

【図4】始動口ユニットを示す説明図である。

【図5】振分片部が第1位置Q1にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。

【図6】振分片部が第2位置Q2にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。

【図7】始動口ユニットにおける第1ルートを示す説明図である。

【図8】始動口ユニットにおける第2ルートを示す説明図である。

【図9】始動口ユニットにおける第3ルートを示す説明図である。

【図10】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図11】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

- 【図 1 2】 当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 1 3】 第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 4】 第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 5】 振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 6】 リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 7】 電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 8】 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 1 9】 パチンコ機 1 0 における遊技の流れを示す説明図である。 10
- 【図 2 0】 低確低サポ状態低確高サポ状態高確高サポ状態および高確低サポ状態のそれぞれにおける各種の態様を示す説明図である。
- 【図 2 1】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】 始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】 転落口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】 通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】 第 1 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】 第 1 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】 第 1 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 9】 第 1 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】 第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】 第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】 第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】 第 1 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】 第 1 変動停止処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 5】 第 2 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 第 2 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 第 2 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】 第 2 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】 第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】 第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】 第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 4 2】 第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 第 2 変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】 開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 オープニング期間フラグ ON 時処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 開閉処理期間フラグ ON 時処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 エンディング期間フラグ ON 時処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 5 1】 エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】 電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】 電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】 遊技球振分制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】 音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】 保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】 入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】 遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】 表示態様切替処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 6 0】 特 1 用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】 第 1 演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】 第 1 始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】 第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】 第 1 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】 第 1 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 6 6】 特 2 用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】 第 2 演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】 第 2 始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】 第 2 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】 第 2 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1】 第 2 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 7 2】 表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3】 表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 4】 表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 5】 変形例における始動口ユニットを示す説明図である。
- 【図 7 6】 第 2 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 7 7】 パチンコ機の背面図である。
- 【図 7 8】 遊技盤の正面図である。 40
- 【図 7 9】 図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 8 0】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 8 1】 当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 8 2】 第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 3】 第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 4】 振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 5】 転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 6】 電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 7】 音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図 50

である。

- 【図 8 8】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 8 9】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 0】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 6】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 9 7】転落判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 1】時短付与用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 3】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 4】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】V入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 0 7】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 8】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 9】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 0】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 1】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 2】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 3】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 4】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 1 5】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 6】V割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 7】第 3 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 1 1 8】パチンコ機の背面図である。
- 【図 1 1 9】遊技盤の正面図である。
- 【図 1 2 0】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 1 2 1】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 2 2】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 1 2 3】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 2 4】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。 40
- 【図 1 2 5】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 2 6】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 2 7】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 2 8】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 1 2 9】パチンコ機 1 0 における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 1 3 0】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 1】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 2】先判定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 1 3 3】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 4】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 5】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 6】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 7】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 8】転落判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 9】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 0】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 1】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 2】時短付与用処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 4 3】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 4】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 5】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】V入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 7】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 8】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 9】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 5 1】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 2】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 3】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 4】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 5】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 6】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 7】V割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 8】変形例 1 のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 1 5 9】変形例 2 のパチンコ機が備える第 1 始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。 30
- 【図 1 6 0】変形例 2 のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 1 6 1】変形例 3 における第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）の内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 2】変形例 3 のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 1 6 3】変形例 1 3 において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 6 4】変形例 1 4 において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 6 5】変形例 1 5 において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。 40
- 【図 1 6 6】変形例 1 8 における遊技盤の正面図である。
- 【図 1 6 7】第 4 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 1 6 8】パチンコ機の背面図である。
- 【図 1 6 9】遊技盤の正面図である。
- 【図 1 7 0】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 1 7 1】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 7 2】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 1 7 3】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 7 4】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 7 5】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明 50

図である。

【図 1 7 6】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

【図 1 7 7】第 1 始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。

【図 1 7 8】第 2 始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。

【図 1 7 9】通常時において特 1 保留の中に大当たりが含まれる場合を示す説明図である。

【図 1 8 0】特 1 保留 1 についての変動表示と前兆予告演出（1 回目）を示す説明図である。

【図 1 8 1】特 1 保留 2 についての変動表示と前兆予告演出（2 回目）を示す説明図である。 10

【図 1 8 2】特 1 保留 3 についての変動表示と前兆予告演出（3 回目）を示す説明図である。

【図 1 8 3】前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示す説明図である。

【図 1 8 4】特 1 保留 4 についての変動表示、リーチ演出、停止表示を示す説明図である。

【図 1 8 5】特 1 保留 1 ～特 1 保留 4 についての一連の演出を時間軸に表すタイムチャートである。

【図 1 8 6】第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 で採用された保留連続演出の基本概念を示す説明図である。 20

【図 1 8 7】ケース 1 における特 1 保留の様子を概念的に示す説明図である。

【図 1 8 8】ケース 1 における、特 1 保留連続演出処理によって実行される特 1 保留についての演出と、特 2 保留演出処理によって実行される特 2 保留についての演出とを説明するタイムチャートである。

【図 1 8 9】ケース 2 における特 1 保留の様子を概念的に示す説明図である。

【図 1 9 0】ケース 2 における、特 1 保留連続演出処理によって実行される特 1 保留についての演出と、特 2 保留演出処理によって実行される特 2 保留についての演出とを説明するタイムチャートである。

【図 1 9 1】図柄同色の色と実行予定演出との関係を示す説明図である。

【図 1 9 2】特 2 保留 1 についての遊技回において実行される一連の演出を示す説明図である。 30

【図 1 9 3】比較例 1 を示すタイムチャートである。

【図 1 9 4】ケース 3 における特 1 保留の様子を概念的に示す説明図である。

【図 1 9 5】ケース 3 における、特 1 保留連続演出処理によって実行される特 1 保留についての演出と、特 2 保留演出処理によって実行される特 2 保留についての演出とを説明するタイムチャートである。

【図 1 9 6】チャージ演出の内容を表す説明図である。

【図 1 9 7】特 2 保留 1 についての遊技回において実行される一連の演出を示す説明図である。

【図 1 9 8】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。 40

【図 1 9 9】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 1】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 2】通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 3】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 4】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 6】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 7】変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 8】変動終了処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 2 0 9】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 0】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 1】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 2】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 3】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 4】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 5】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 6】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 7】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 1 8】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 9】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 0】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 1】V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 2】変形例 1 0 における特 1 保留の様子を概念的に示す説明図である。
- 【図 2 2 3】変形例 1 0 における、特 1 保留連続演出処理によって実行される特 1 保留についての演出と、特 2 保留演出処理によって実行される特 2 保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
- 【図 2 2 4】変形例 1 1 における、特 1 保留連続演出処理によって実行される特 1 保留についての演出と、特 2 保留演出処理によって実行される特 2 保留についての演出とを説明するタイムチャートである。 20
- 【図 2 2 5】第 5 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 2 2 6】パチンコ機の背面図である。
- 【図 2 2 7】遊技盤の正面図である。
- 【図 2 2 8】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 2 2 9】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 3 0】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 2 3 1】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 3 2】振分テーブルの内容を示す説明図である。 30
- 【図 2 3 3】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 3 4】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 2 3 5】サブ領域に第 1 保留関係情報が表示された表示面を示す説明図である。
- 【図 2 3 6】未実行保留表示エリア、変動実行中保留表示エリア、および既実行保留表示エリアが遊技の進行と共にどのように変化するかを示す説明図である。
- 【図 2 3 7】サブ領域に第 2 保留関係情報が表示された表示面を示す説明図である。
- 【図 2 3 8】参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルを例示する説明図である。
- 【図 2 3 9】保留変化予告による表示色の変化の一例を示す説明図である。 40
- 【図 2 4 0】特 1 保留演出用記憶エリアのデータ構成を説明する説明図である。
- 【図 2 4 1】既実行保留予告用処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 2】外れ時同色外し用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 3】ケース 1 において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
- 【図 2 4 4】ケース 2 において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
- 【図 2 4 5】ケース 3 において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
- 【図 2 4 6】ケース 4 において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図で 50

ある。

【図 2 4 7】 ケース 5 において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 4 8】 ケース 6 において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 4 9】 ケース 7 において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 5 0】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 1】 始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 2】 先判定処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 5 3】 スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】 通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 7】 保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 8】 当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9】 変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】 変動終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 1】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 6 2】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3】 エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 4】 電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 5】 電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

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

【図 2 6 7】 保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 8】 遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 9】 演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 0】 変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】 表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 7 2】 コマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3】 V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4】 ケース 8 において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 7 5】 ケース A において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 7 6】 ケース A において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 7 7】 ケース A において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

40

【図 2 7 8】 ケース B において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 7 9】 ケース B において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 8 0】 ケース B において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。

【図 2 8 1】 保留変化前兆演出の一例を示す説明図である。

【図 2 8 2】 保留変化前兆演出の一例を示す説明図である。

【図 2 8 3】 第 6 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。

50

- 【図 2 8 4】パチンコ機の背面図である。
- 【図 2 8 5】遊技盤の正面図である。
- 【図 2 8 6】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 2 8 7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 8 8】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 2 8 9】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 9 0】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 9 1】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 9 2】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。 10
- 【図 2 9 3】第 1 始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
- 【図 2 9 4】第 2 始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
- 【図 2 9 5】演出用メイン回転役物が最下点位置に移動したときの遊技盤の正面図である。
- 【図 2 9 6】演出用メイン回転役物と演出用メイン回転役物を動作させる演出用メイン回転役物駆動部とを示す右側面概略図である。
- 【図 2 9 7】一発告知演出処理による演出用メイン回転役物の動作を示す説明図である。
- 【図 2 9 8】一對の演出用サブ回転役物を示す正面図である。
- 【図 2 9 9】演出用サブ回転役物と演出用サブ回転役物を動作させる演出用サブ回転役物駆動部とを示す右側面概略図である。 20
- 【図 3 0 0】ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物と演出用サブ回転役物との動作を示す説明図である。
- 【図 3 0 1】演出用メイン回転役物についての第 2 の所定回転停止位置を示す説明図である。
- 【図 3 0 2】演出用サブ回転役物についての第 2 の特定回転停止位置を示す説明図である。
- 【図 3 0 3】演出用メイン回転役物が第 2 の所定回転停止位置にあり、演出用サブ回転役物が第 2 の特定回転停止位置にある状態を示す説明図である。
- 【図 3 0 4】比較例の回転装置の側面概略図である。 30
- 【図 3 0 5】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 6】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 7】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 8】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 9】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 0】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 1】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 2】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 3】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 4】変動時間設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 3 1 5】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 6】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 7】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 8】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 9】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 0】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 1】音光側 MPU において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 2】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 3】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 3 2 4】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 5】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 6】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 7】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 8】V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 9】変形例における一対の演出用サブ回転役物を示す正面図である。
- 【図 3 3 0】第 7 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 3 3 1】パチンコ機の背面図である。
- 【図 3 3 2】遊技盤の正面図である。 10
- 【図 3 3 3】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 3 3 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 3 3 5】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 3 3 6】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 3 3 7】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 3 3 8】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 3 3 9】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 3 4 0】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。 20
- 【図 3 4 1】パチンコ機 1 0 における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 3 4 2】ケース 1 における大当たり時の動作を示す説明図である。
- 【図 3 4 3】ケース 2 における大当たり時の動作を示す説明図である。
- 【図 3 4 4】ケース 3 における大当たり時の動作を示す説明図である。
- 【図 3 4 5】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 6】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 7】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 8】ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 9】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 0】遊技回制御処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 5 1】第 1 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 2】第 1 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 3】第 1 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 4】第 1 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 5】第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 6】第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 7】第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 3 5 8】第 1 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 9】第 1 変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 0】第 2 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 1】第 2 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 2】第 2 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 3】第 2 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 4】第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 5】第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。 50

トである。

【図 3 6 6】第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 7】第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 8】第 2 変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 9】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 0】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 1】待機状態移行フラグ ON 時処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 2】オープニング期間フラグ ON 時処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 3】開閉処理期間フラグ ON 時処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 4】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 5】エンディング期間フラグ ON 時処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 6】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 7】小当たり開閉処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 8】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 9】電役開閉処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 0】音光側 MPU において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 1】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 2】入球時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 3】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 4】表示態様切替処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 5】特 1 用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 6】第 1 演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 7】第 1 始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 8】第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 9】第 1 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 0】第 1 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 1】特 2 用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 2】第 2 演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 3】第 2 始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 4】第 2 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 5】第 2 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 6】第 2 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 7】表示制御装置の MPU において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 8】表示制御装置の MPU において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 9】表示制御装置の MPU において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 0】変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 4 0 1】変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
- 【図 4 0 2】左側ラウンド回数振分装置を示す説明図である。
- 【図 4 0 3】第 8 実施形態のパチンコ機の斜視図である。
- 【図 4 0 4】遊技盤の正面図である。
- 【図 4 0 5】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
- 【図 4 0 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 0 7】R A M に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
- 【図 4 0 8】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。 10
- 【図 4 0 9】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 1 0】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 1 1】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 1 2】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 1 3】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 1 4】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である
- 【図 4 1 5】パチンコ機における遊技の流れを説明する説明図である。
- 【図 4 1 6】バトル演出及びバトル結果演出を示す説明図である。
- 【図 4 1 7】カウントダウン演出、好機示唆演出及び入球個数情報を示す説明図である。 20
- 【図 4 1 8】ステップアップ演出を示す説明図である。
- 【図 4 1 9】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 0】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 1】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 2】第 1 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 3】第 2 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 4】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 5】V 確入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 6】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 7】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 4 2 8】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 9】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 0】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 1】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 2】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 3】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 4】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 5】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 6】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 7】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 4 3 8】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 9】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 0】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 1】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 2】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 3】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 4】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。 50

【図４４５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

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

《１》第１実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｓＡ群～特徴ｓＶ群に対応）：

《２》第２実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｔＡ群～特徴ｔＰ群に対応）：

《３》第３実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｕＡ群～特徴ｕＵ群及び特徴ｕＩＡ群～特徴ｕＩＭ群に対応）：

《４》第４実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｖＡ群～特徴ｖＲ群に対応）：

《５》第５実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｗＡ群～特徴ｗＹ群に対応）：

《６》第６実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｘＡ群～特徴ｘＵ群に対応）：

《７》第７実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｙＡ群～特徴ｙＺ群に対応）：

《８》第８実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｚＡ群～特徴ｚＵ群に対応）：

《Ｙ》他の構成への適用：

《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

【００１１】

《１》第１実施形態：

《１－１》遊技機の構造：

図１は、本発明の第１実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【００１２】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【００１３】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯

10

20

30

40

50

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

【００１４】

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

10

【００１５】

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

20

【００１６】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル２５が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

30

40

【００１７】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【００１８】

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

50

【0019】

図2は、パチンコ機10の背面図である。図示するように、パチンコ機10は、第1制御ユニット51と、第2制御ユニット52と、第3制御ユニット53と、電源ユニット58とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠13の背面に設けられている。

【0020】

第1制御ユニット51は、主制御装置60を備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

10

【0021】

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

【0022】

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

20

【0023】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

30

【0024】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

【0025】

図3は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

40

【0026】

遊技盤30には、一般入賞口32、中央側第1始動口33（以下、単に第1始動口33とも呼ぶ）、第2始動口34、右側第1始動口44（以下、単に第1始動口44とも呼ぶ）

50

、スルーゲート 35、及び可変入賞装置 36 が設けられている。第 2 始動口 34 と右側第 1 始動口 44 とは、始動口ユニット 200 の内部に備えられる。

【0027】

また、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。可変表示ユニット 40 は遊技盤 30 の略中央に設けられており、メイン表示部 45 は遊技盤 30 の正面視右上付近に設けられている。遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材 DF が取り付けられている。

【0028】

装飾枠部材 DF の上側から右側までの部分と、外レール部 31b およびメイン表示部 45 とによって挟まれた空間には、第 1 右打ち用レール R1 と、第 2 右打ち用レール R2 と、
10
が設けられている。第 2 右打ち用レール R2 の下側部分の右側には、右打ち用外側レール R3 が設けられている。第 1 右打ち用レール R1 と第 2 右打ち用レール R2 とによって、右打ち時第 1 通路 P1 が形成されている。第 2 右打ち用レール R2 と、外レール部 31b、メイン表示部 45 および右打ち用外側レール R3 とによって、右打ち時第 2 通路 P2 が形成されている。右打ち時第 1 通路 P1、右打ち時第 2 通路 P2 共に略円弧形に形成されており、右打ち時第 1 通路 P1 と右打ち時第 2 通路 P2 とは並んで位置する。右打ち時第 1 通路 P1 は、右打ち時第 2 通路 P2 に対して内側に位置する。

【0029】

右打ち時第 1 通路 P1 の一方側の開口端 P1a、右打ち時第 2 通路 P2 の一方側の開口端 P2a は共に、遊技領域 PA の頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。右打ち時第 1 通路 P1 の他方側の開口端 P1b、右打ち時第 2 通路 P2 の他方側の開口端 P2b は共に、遊技領域 PA の右側付近に位置し、右打ち時第 1 通路 P1 によれば始動口ユニット 200 に向かって遊技球を送ることができ、右打ち時第 2 通路 P2 によれば可変入賞装置 36 に向かって遊技球を送ることができる。

【0030】

先に説明したように、操作ハンドル 25（図 1）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 26（図 1）を操作することによって、遊技球を遊技領域 PA の右側に向けて発射させる所謂「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、右打ち時第 2 通路 P2 に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハンドル 25（図 1）の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第 1 通路 P1 に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第 2 通路 P2 を「強右打ち通路 P2」と呼び、右打ち時第 1 通路 P1 を「弱右打ち通路 P1」と呼ぶ。強右打ち通路 P2 に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル 25（図 1）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 26（図 1）を操作することを「強右打ち操作」または単に「強右打ち」と呼び、弱右打ち通路 P1 に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」または単に「弱右打ち」と呼ぶ。

【0031】

一般入賞口 32 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 30 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 32 に遊技球が入球すると、10
40
個の遊技球が賞球として払出装置 71（図 2）から払い出される。

【0032】

中央側第 1 始動口 33 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。中央側第 1 始動口 33 は、遊技盤 30 の中央下方に設けられている。本実施形態では、中央側第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【0033】

第 2 始動口 34 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、始動口ユニット 200 の内部に備えられる。本実施形態では、第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【0034】

10

20

30

40

50

遊技盤 3 2 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。一般入賞口 3 2、中央側第 1 始動口 3 3、及び第 2 始動口 3 4 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 2 に形成された個別の上記の開口部に誘導され、遊技盤 3 0 の背面側に送られる。

【0035】

右側第 1 始動口 4 4 は、遊技盤 3 0 の右側に設けられており、始動口ユニット 2 0 0 の内部に備えられる。右側第 1 始動口 4 4 は、遊技球が貫通可能な貫通孔によって構成される。本実施形態では、右側第 1 始動口 4 4 に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、右側第 1 始動口 4 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【0036】

スルーゲート 3 5 は、弱右打ち通路 P 1 の開口端 P 1 b の下方、かつ、始動口ユニット 2 0 0 の入球口（後述する本線通路部 2 1 0 の入球口 2 1 0 a）の上方に設けられ、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。弱右打ち通路 P 1 の開口端 P 1 b から流下した遊技球は、スルーゲート 3 5 を通過し、その後、入球口 2 1 0 a に入球する。本実施形態では、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、1 0 0 % の確率で入球口 2 1 0 a に入球する。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して右側第 1 始動口 4 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に始動口ユニット 2 0 0 の内部を流下して右側第 1 始動口 4 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【0037】

可変入賞装置 3 6 は、強右打ち通路 P 2 の開口端 P 1 b の下方に設けられている。可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4、又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、中央側第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、右側第 1 始動口 4 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合、および、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。次に、始動口ユニット 2 0 0 の構成について詳述する。

【0038】

図 4 は、始動口ユニット 2 0 0 を示す説明図である。この図は、遊技盤 3 0 の正面から見た図である。始動口ユニット 2 0 0 は、本線通路部 2 1 0 と、本線通路部 2 1 0 の途中から分岐し下方に伸びる第 1 分岐通路部 2 2 0 と、第 1 分岐通路部 2 2 0 の途中から分岐し下方に伸びる第 2 分岐通路部 2 3 0 と、第 2 始動口 3 4 と、右側第 1 始動口 4 4 と、始動口ユニット内アウト口 2 5 1 と、転落口 2 5 2 と、を備える。本実施形態では、本線通路部 2 1 0、第 1 分岐通路部 2 2 0、および第 2 分岐通路部 2 3 0 は透明な樹脂材料によって形成されており、遊技者は、始動口ユニット 2 0 0 の内部における遊技球の流れを観察することが可能である。

10

20

30

40

50

【0039】

本線通路部210は、上方向側の端部に入球口210aを有し、下方向側の端部に排球口210bを有し、入球口210aから排球口210bへ遊技球が流通可能な通路である。排球口210bの下方には、第2始動口34が設けられている。本線通路部210の途中には遊技球が入球可能な開口部210cが形成されており、当該開口部210cに第1分岐通路部220の上方向側の開口端が接続されている。この第1分岐通路部220の上方向側の開口端によって、右側第1始動口44が構成されている。右側第1始動口44のすぐ下には、右側第1始動口用の検知センサー67dが設けられている。右側第1始動口用の検知センサー67dは、右側第1始動口44への遊技球の入球を検知する。

【0040】

電動役物34aは、本線通路部210の開口部210cに設けられている。電動役物34aは、略矩形の板材を図中の表裏方向に移動させることで、開口部210cを開く開放状態（図においては破線で示す）と、開口部210cを閉じる閉鎖状態（図においては実線で示す）とを取り得る。電動役物34aは、開放状態にある場合に、第1分岐通路部220への遊技球の侵入、すなわち、右側第1始動口44への遊技球の入球を許可し、閉鎖状態にある場合に、第1分岐通路部220への遊技球の侵入、すなわち、右側第1始動口44への遊技球の入球を禁止する。右側第1始動口44へ侵入した遊技球は、第1分岐通路部220を下方に進む。一方、右側第1始動口44への侵入が禁止された遊技球は、本線通路部210を排球口210bに向かって進む。

【0041】

第1分岐通路部220から第2分岐通路部230へ分岐する地点には、遊技球振分装置240が設けられている。遊技球振分装置240は、往復回転軸241と、往復回転軸241に固定された振分片部242とを備える。往復回転軸241aが往復回転（揺動）することで、振分片部242は、図中の実線で示した第1位置Q1と図中の破線で示した第2位置Q2との間で、往復動作可能となっている。具体的には、往復回転軸241は遊技球振分駆動部241a（図11参照）に連結されており、遊技球振分駆動部241aによって往復回転軸241aが往復回転されることによって、振分片部240bは第1位置Q1と第2位置Q2との間で往復運動する。

【0042】

本実施形態では、振分片部242は、第1位置Q1にある状態を2.0秒間だけ保持し、次いで第2位置Q2にある状態を0.1秒間だけ保持する動作を繰り返し行うように、主制御装置60（図11）は遊技球振分駆動部241aの駆動制御を実行する。この結果、振分片部242は、2.1秒ごとに0.1秒だけ第2位置Q2に変位し、残りの2秒間は第1位置Q1に留まることになる。

【0043】

図5は、振分片部240bが第1位置Q1にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。振分片部242は、第1位置Q1にある場合に、第2分岐通路部230への遊技球PBの侵入を禁止して、第1分岐通路部220の下方向側の端部220aに向かって遊技球PBを送ることができる。

【0044】

図6は、振分片部240bが第2位置Q2にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。振分片部242は、第2位置Q2にある場合に、第2分岐通路部230への遊技球PBの侵入を許可して、第2分岐通路部230の下方向側の端部230aに向かって遊技球を送ることができる。

【0045】

図4に示すように、第1分岐通路部220の下方向側の端部220aの下方には始動口ユニット内アウト口251が設けられ、第2分岐通路部230の下方向側の端部230aの下方には転落口252が設けられている。

【0046】

始動口ユニット内アウト口251は、遊技球が入球可能な入球口であり、始動口ユニット

10

20

30

40

50

200の内部に備えられる。始動口ユニット内アウト口251に入球した遊技球は、遊技盤32に形成された前後方向に貫通する開口部に誘導され、遊技盤30の背面側に送られる。

【0047】

転落口252は、遊技球が入球可能な入球口であり、始動口ユニット200の内部に備えられる。転落口252に遊技球が入球すると、後述する当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される。転落口252に入球した遊技球は、遊技盤32に形成された前後方向に貫通する開口部に誘導され、遊技盤30の背面側に送られる。

【0048】

上記のように構成された始動口ユニット200によれば、振分片部242は2.1秒ごとに0.1秒だけ第2位置Q2に変位することから、この2.1秒に対する0.1秒の確率(=1/21)でもって、右側第1始動口44に入球した遊技球は転落口252に入球する。なお、右側第1始動口44に入球した遊技球は転落口252に入球する確率は、1/21の確率に限る必要はなく、他の値の確率に換えてもよい。

【0049】

上記のように構成された始動口ユニット200によれば、入球口210aに入球した遊技球は、下記の第1～第3ルートのうちのいずれかに沿って流れる。

(i) 第1ルートRT1：図7の実線に示すように、遊技球PBが、右側第1始動口44へ入球し、その後、始動口ユニット内アウト口251へ入球するルートである。すなわち、右側第1始動口44へ入球可能なルートである。

(ii) 第2ルートRT2：図8の実線に示すように、遊技球PBが、右側第1始動口44へ入球し、その後、転落口252へ入球するルートである。すなわち、右側第1始動口44へ入球可能であり、かつ、転落口252へ入球可能なルートである。

(iii) 第3ルートRT3：図9の実線に示すように、遊技球PBが第2始動口34へ入球するルートである。すなわち、第2始動口34へ入球可能なルートである。

【0050】

第1～第3ルートRT1～RT3のうちのいずれになるかは、遊技球が電動役物34aの手前の位置に達したときに電動役物34aが開放状態にあるか否かと、遊技球が遊技球振分装置240の振分片部242の手前の位置に達したときに振分片部242が第1位置Q1にあるか第2位置Q2にあるかによって決定される。具体的には、第1ルートRT1(図7)に沿って遊技球PBが流れるのは、遊技球が電動役物34aの手前の位置に達したときに電動役物34aが開放状態にあり、かつ、遊技球が遊技球振分装置240の振分片部242の手前の位置に達したときに振分片部242が第1位置Q1にある場合である。第2ルートRT2(図8)に沿って遊技球PBが流れるのは、遊技球が電動役物34aの手前の位置に達したときに電動役物34aが開放状態にあり、かつ、遊技球が遊技球振分装置240の振分片部242の手前の位置に達したときに振分片部242が第2位置Q2にある場合である。第3ルートRT3(図9)に沿って遊技球PBが流れるのは、遊技球が電動役物34aの手前の位置に達したときに電動役物34aが閉鎖状態にある場合である。

【0051】

図3に示すように、遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【0052】

一般入賞口32、中央側第1始動口33、第2始動口34、始動口ユニット内アウト口251、転落口252、可変入賞装置36、及びアウト口43に入球した遊技球は、遊技盤30の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤30に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【0053】

メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

【0054】

特図ユニット 37 は、第 1 図柄表示部 37a と、第 2 図柄表示部 37b とを備えている。第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【0055】

第 1 図柄表示部 37a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 33、44（中央側第 1 始動口 33、右側第 1 始動口 44）への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 37a は、第 1 始動口 33、44 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 37a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。

10

【0056】

第 2 図柄表示部 37b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 37b は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 37b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。

20

【0057】

ここで、第 1 図柄表示部 37a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 37b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第 1 図柄表示部 37a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間とも呼び、第 2 図柄表示部 37b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。

【0058】

特図ユニット 37 は、さらに、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 37c と第 2 保留表示部 37d とを備えている。第 1 保留表示部 37c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 33、44（中央側第 1 始動口 33、右側第 1 始動口 44）の保留個数を表示する。本実施形態では、第 1 始動口 33、44 に入球した遊技球は、当該 2 つの第 1 始動口 33、44 の合計として最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 37d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 34 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 2 始動口 34 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

30

【0059】

普図ユニット 38 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 38 は、スルーゲート 35 の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 38 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

40

【0060】

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36b の開放状態を継続する遊技のことである

50

。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【0061】

なお、特図ユニット 37、普図ユニット 38、およびラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【0062】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 41 は、表示制御装置 100 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT など、種々の表示装置に換えてもよい。

【0063】

図柄表示装置 41 は、中央側第 1 始動口 33 または右側第 1 始動口 44 への入賞に基づいて第 1 図柄表示部 37a が変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 37b が変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。図柄表示装置 41 は、中央側第 1 始動口 33、右側第 1 始動口 44、又は第 2 始動口 34 への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

【0064】

図 10 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 10 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される第 1 装飾図柄または第 2 装飾図柄を示す説明図である。第 1 装飾図柄は、図柄表示装置 41 に表示される画像であって、第 1 図柄表示部 37a に表示される第 1 の図柄に対応した図柄である。第 2 装飾図柄は、図柄表示装置 41 に表示される画像であって、第 2 図柄表示部 37b に表示される第 2 の図柄に対応した図柄である。

【0065】

図 10 (a) に示すように、図柄表示装置 41 には、第 1 装飾図柄または第 2 装飾図柄として、数字の 1～8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1～8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【0066】

図 10 (b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、メイン表示領域 MA と、サブ表示領域 SA とが表示される。メイン表示領域 MA には、第 1 装飾図柄の画像が表示される場合と、第 2 装飾図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域 SA には、メイン表示領域 MA と同様に、第 1 装飾図柄の画像が表示される場合と、第 2 装飾図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域 MA に第 1 装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域 SA に第 2 装飾図柄の画像が表示され、メイン表示領域 MA に第 2 装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域 SA に第 1 装飾図柄の画像が表示される。メイン表示領域 MA およびサブ表示領域 SA に、第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

【0067】

メイン表示領域 MA には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1～Z3 には、図 10 (a) に示した第 1 装飾図柄または第 2 装飾図柄として数字 1～8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 10 (b) に示す

ように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

【0068】

具体的には、第1始動口33、44（中央側第1始動口33、右側第1始動口44）又は第2始動口34に遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。なお、メイン表示領域MAにおける第1装飾図柄および第2装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域MAにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第1装飾図柄および第2装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【0069】

サブ表示領域SAには、左、中、右の3つの図柄列Z4、Z5、Z6が表示される。各図柄列Z4～Z6には、図10（a）に示した第1装飾図柄または第2装飾図柄として数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図10（b）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL2上に停止した状態で表示される。

20

【0070】

具体的には、第1始動口33、44（中央側第1始動口33、右側第1始動口44）に遊技球が入球すると、各図柄列Z4～Z6の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z4、図柄列Z6、図柄列Z5の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z4～Z6に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL2上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL2上に形成される。なお、サブ表示領域SAにおける第1装飾図柄および第2装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域SAにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第1装飾図柄および第2装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

30

【0071】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33、44（中央側第1始動口33、右側第1始動口44）および第2始動口34のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。

40

【0072】

さらに、図10（b）に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33、44（中央側第1始動口33、右側第1始動口44）への入球に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第1始動口33、44（中央側第1始動口33、右側第1始動口44）及び第2始動口34に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。

【0073】

50

また、図 10 (b) に示すように、表示面 41 a には、特図ユニット 37 の第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 Sync 1 と、特図ユニット 37 の第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 Sync 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 37 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 Sync 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 37 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 Sync 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 37 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 Sync 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 37 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 Sync 2 は点灯表示をする。

10

【0074】

なお、本実施形態においては、表示面 41 a は、メイン表示領域 MA、サブ表示領域 SA、第 1 同期表示部 Sync 1、および、第 2 同期表示部 Sync 2 を表示する構成としたが、表示面 41 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【0075】

《1-2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 10 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【0076】

図 11 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 10 は、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。

20

【0077】

主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板 61 は、複数の機能を有する素子によって構成される MPU 62 を備えている。MPU 62 は、各種制御プログラムを実行する CPU (図示せず) と、各種制御プログラムや固定値データを記録した ROM 63 と、ROM 63 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 64 とを備えている。MPU 62 は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM 63 や RAM 64 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

30

【0078】

主制御基板 61 には、入力ポート (図示せず) 及び出力ポート (図示せず) がそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24 V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ (図示せず) を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88 (図 2) が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

40

【0079】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサー 67 a ~ 67 g が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、中央側第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、右側第 1 始動口 44、転落口 252、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサーと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサー 67 a ~ 67 g からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33、44 (中央側第 1 始動口 33、右側第 1

50

始動口４４）及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【００８０】

なお、本実施形態では、始動口ユニット２００に設けられた始動口ユニット内アウト口２５１にも検知センサー（図示せず）を備える構成とした。当該検知センサーも主制御基板６１の入力ポートに接続されており、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、当該検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口ユニット内アウト口２５１へ入球したか否かの判定を行うことができる。遊技球が始動口ユニット内アウト口２５１へ入球したか否かの判定を行うことができる構成とすることで、開口部２１０ｃと始動口ユニット内アウト口２５１との間を結ぶ第１分岐通路部２２０における遊技球の球詰まりを検知できる。具体的には、右側第１始動口用の検知センサー６７ｄからの信号に基づいて右側第１始動口４４への遊技球の入球が検知された場合に、その後、第２始動口用の検知センサー、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーの双方で遊技球の入球が検知されなかったときに、第１分岐通路部２２０の途中で遊技球が球詰まりしたと判定することができる。

10

【００８１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、右側第１始動口４４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、遊技球振分装置２４０の振分片部２４０ｂを第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復動作させる遊技球振分駆動部２４１ａと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

20

【００８２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

30

【００８３】

また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３、４４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装７１を制御して賞球の払出を行う。

40

【００８４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【００８５】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際

50

には、ROM 63のコマンド情報記憶エリア 63 gを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【0086】

その他、音声発光制御装置 90は、主制御装置 60から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14に配置されたLEDなどの発光手段からなる各種ランプ 47の駆動制御や、スピーカー 46の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100の制御を行う。また、音声発光制御装置 90には、演出操作ボタン 24が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100等の制御を行う。

【0087】

表示制御装置 100は、音声発光制御装置 90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100は、音声発光制御装置 90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10の電氣的構成について説明した。

【0088】

図 12は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62が当たり抽選、メイン表示部 45の表示の設定、及び、図柄表示装置 41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタ C1が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2が用いられる。図柄表示装置 41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3が用いられる。

【0089】

当たり乱数カウンタ C1の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINIが用いられる。また、メイン表示部 45の第1図柄表示部 37a及び第2図柄表示部 37b、並びに図柄表示装置 41における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CSが用いられる。さらに、右側第1始動口 44の電動役物 34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4が用いられる。

【0090】

各カウンタ C1～C4、CINI、CSは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM 64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64aに適宜記憶される。

【0091】

RAM 64には、保留情報記憶エリア 64bと、判定処理実行エリア 64cとが設けられている。保留情報記憶エリア 64bには、第1保留エリア Raと第2保留エリア Rbとが設けられている。本実施形態では、中央側第1始動口 33または右側第1始動口 44に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3の各値が保留情報記憶エリア 64bの第1保留エリア Raに時系列的に記憶される。また、第2始動口 34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、およびリーチ乱数カウンタ C3の各値が保留情報記憶エリア 64bの第2保留エリア Rbに時系列的に記憶される。

【0092】

当たり乱数カウンタ C1の詳細について説明する。当たり乱数カウンタ C1は、上述のよ

10

20

30

40

50

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

【 0 0 9 3 】

当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3 と右側第 1 始動口 4 4）に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

10

【 0 0 9 4 】

第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【 0 0 9 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 始動口 3 3、4 4（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）に遊技球が入球した場合に、第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値を、判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに移動して、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合に、第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値を、判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに移動して、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第 1 始動口 3 3、4 4 への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第 1 図柄表示部 3 7 a の変動表示と第 2 図柄表示部 3 7 b の変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な本実施形態のパチンコ機 1 0 を同時変動機とも呼ぶ。

20

30

【 0 0 9 6 】

なお、以降の説明において、第 1 始動口 3 3、4 4 への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第 1 始動口用遊技回と表現し、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第 2 始動口用遊技回と表現する場合がある。

【 0 0 9 7 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ～ 9 9 の範囲で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

40

【 0 0 9 8 】

大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3、4 4 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【 0 0 9 9 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値

50

を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【0100】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

10

【0101】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33、44に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

20

【0102】

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

30

【0103】

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

40

【0104】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0105】

50

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【0106】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。

【0107】

なお、取得された当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、および電動役物開放カウンタC4の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、およびリーチ乱数カウンタC3の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【0108】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33、44への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

【0109】

図13は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図13(a)は第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図13(b)は第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【0110】

図13(a)に示すように、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～3の4個の値が設定されている。そ

して、0～1199の値のうち、0～3の4個の値以外の値（4～1199）が外れである。

【0111】

一方、図13（b）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～19の20個の値が設定されている。また、特殊小当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として20～59の40個の値が設定され、通常小当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として60～1199の1140個の値が設定されている。

【0112】

ここで、「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が1回に限定されたものである。本実施形態では、小当たりとして、通常小当たりと特殊小当たり（プレミアム小当たり）との2種類が用意されている。特殊小当たりは、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する契機となり得る小当たりである。なお、小当たりの際の可変入賞装置36の1回の開閉扉36bの開放時間は0.1secである。

10

【0113】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。本実施形態では、図13（b）に示す第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）においては、「外れ」となる値の設定はない。

20

【0114】

本実施形態では、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群は、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【0115】

図14は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図14（a）は第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図14（b）は第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

30

【0116】

図14（a）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～3の4個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～3の4個の値以外の値（4～1199）が外れである。一方、図14（b）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～19の20個の値以外の値（20～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

40

【0117】

また、本実施形態では、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群は、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【0118】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けるこ

50

とにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の右側第 1 始動口 44 の電動役物 34 a のサポートモード
【0119】

パチンコ機 10 には、上記の (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36 b の開閉が複数回 (例えば 16 回) 行われるとともに、1 回の開放は 30 sec が経過するまで又は開閉扉 36 b への入球個数が 10 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0.2 sec が経過するまで又は開閉扉 36 b への入球個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。

10

【0120】

遊技者により操作ハンドル 25 が操作されている場合、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 81 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 36 b の開放時間は 0.2 sec である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 36 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

20

【0121】

なお、開閉扉 36 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 36 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 36 への入球が発生しない構成としてもよい。

30

【0122】

パチンコ機 10 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 13 および図 14 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

40

【0123】

パチンコ機 10 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の右側第 1 始動口 44 の電動役物 34 a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、右側第 1 始動口 44 の電動役物 34 a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【0124】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも

50

、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【0125】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

10

【0126】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも右側第 1 始動口 4 4 への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【0127】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

20

【0128】

図 1 5 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 1 5 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 1 5 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【0129】

図 1 5 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

30

【0130】

1 6 R 確変大当たり及び 8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。1 6 R 確変大当たりと 8 R 確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が相違し、1 6 R 確変大当たりは 1 6 回（1 6 ラウンド）であり、8 R 確変大当たりは 8 回（8 ラウンド）である。

【0131】

8 R 通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。8 R 通常大当たりにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数は、8 回（8 ラウンド）である。

40

【0132】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0～54」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「55～69」が 8 R 確変大当たりに対応しており、「70～99」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【0133】

50

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、3種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この3種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たりが最も高く、8R確変大当たりが次に高く、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。なお、大当たりの種別として、上記3種類の大当たりに限る必要はなく、2種類や4種類の大当たりとすることができる。例えば、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、および8R通常大当たりの4種類の大当たりが設定される構成としてもよい。

【0134】

図15(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～69」が8R確変大当たりに対応しており、「70～99」が8R通常大当たりに対応している。

通常大当たりに対応している。

【0135】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【0136】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することではなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または、始動口ユニット200に備えられる転落口252へ遊技球が入球するまで継続される。

【0137】

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

【0138】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタC3の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタC3の値と照合するためのテーブルデータである。

【0139】

図16は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図16に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、0～399のリーチ乱数カウンタC3の値のうち、リーチに当選する値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～399の値のうち、0～19の20個の値以外の値（20～399）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、 $1/20$ となっている。

【0140】

10

20

30

40

50

本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33に入球した遊技球の保留個数と第2始動口34に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数に応じてリーチに当選する確率が異なる5つのリーチ判定用当否テーブルを備える。図16に示した当否テーブルは、合計保留個数が4つ以上の場合のものであり、当該当否テーブルを含む5つのリーチ判定用当否テーブルは、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっている。例えば、合計保留個数が3つの場合にはリーチ当選確率は約1/11であり、合計保留個数が2つの場合にはリーチ当選確率は約1/10であり、合計保留個数が1つの場合にはリーチ当選確率は約1/9であり、合計保留個数が0の場合にはリーチ当選確率は約1/6である。なお、リーチ判定用当否テーブルの数は5つに限る必要はなく、2つ、3つ、4つ、6つ以上の数であってもよい。要は、リーチ判定用当否テーブルは複数であり、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっていれば、どのような構成であってもよい。

10

【0141】

図17は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【0142】

図17(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図17(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

20

【0143】

図17(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図17(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は0.5秒である。

30

【0144】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも右側第1始動口44への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【0145】

40

《1-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成について説明する。

【0146】

図18は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図11）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【0147】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テ

50

ーブル等が記憶されている。例えば、ROM 93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b、リーチ振分テーブル記憶エリア93c等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【0148】

RAM 94は、ROM 93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM 94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU 92に対してROM 93及びRAM 94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【0149】

MPU 92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU 92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【0150】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM 103及びワークRAM 104が複合的にチップ化された素子であるMPU 102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP) 105と、キャラクタROM 106と、ビデオRAM 107とが搭載されている。なお、MPU 102に対してプログラムROM 103及びワークRAM 104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【0151】

MPU 102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105の制御(具体的にはVDP 105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【0152】

プログラムROM 103は、MPU 102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【0153】

ワークRAM 104は、MPU 102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【0154】

VDP 105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105は、MPU 102、ビデオRAM 107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM 107に記憶させる画像データを、キャラクタROM 106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【0155】

キャラクタROM 106は、図柄表示装置41に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 106には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらP1~P4の絵図も含まれる。なお、キャラクタROM 106を複数設け、各キャラクタROM 106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM 103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 106に記憶する構成とすることも可能である。

10

20

30

40

50

【0156】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【0157】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【0158】

《1-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【0159】

《1-4-1》抽選モードとサポートモードの高低の移行：

本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。また、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たり当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【0160】

高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば50回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である50回まで高頻度サポートモードは保証される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。特に本実施形態では、保証遊技回数に達した遊技回が終了した時点において、高確率モードが継続していた場合であっても、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【0161】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が231/233と極めて高いことから、電動役物34aが実質的に電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、弱右打ちを行い、弱右打ち通路P1へ遊技球を流下させることによって、電動役物34aが備えられた右側第1始動口44へ遊技球を入球させるように遊技を行う。右側第1始動口44へ入球した遊技球は、遊技球振分装置240の振分片部242によって、始動口ユニット内アウト口251に向かうルートと転落口252に向かうルートとに振り分けられる。このため、右側第1始動口44へ入球した遊技球は、先に説明したように1/21という低い確率ではあるが、転落口252に入球する可能性がある。

【0162】

高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、30回目の遊技回）で、転落口252へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。そして、その転落口252へ遊技球が入球したタイミングの次の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。サポートモードについては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、上記30回目の遊技回）において、転落口252へ遊技球が入球し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてからの遊

10

20

30

40

50

技回数が保証遊技回数（すなわち、５０回）に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【０１６３】

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した３０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始するタイミングでもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについても、その保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始するタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

10

【０１６４】

《１－４－２》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、i) 抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii) 抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iii) 抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態と、iv) 抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置３６の大入賞口３６aへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

20

【０１６５】

図１９は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態（状態Ｈ１）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。

30

【０１６６】

図２０は、低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確高サポ状態、および高確低サポ状態のそれぞれにおける各種の態様を示す説明図である。ここでは、態様として、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、転落口２５２、および第２始動口３４への遊技球の入球可否や、第１の図柄の変動時間、第２の図柄の変動時間等が定められている。

【０１６７】

図２０に示すように、低確低サポ状態においては、中央側第１始動口３３への遊技球の入球が可能である。このために、低確低サポ状態では、遊技者に左打ちをさせ、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、中央側第１始動口３３に遊技球を入球させる。中央側第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１a（図１０（b）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が中央側第１始動口３３であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

40

【０１６８】

中央側第１始動口３３以外の入球口について考えてみる。低確低サポ状態においては、始動口ユニット２００に備えられる右側第１始動口４４と転落口２５２への入球は不可であるが、第２始動口３４への入球は可能となっている。低確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として

50

実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が $232/233$ と極めて高いことから、電動役物34aが実質的に常時閉鎖状態となり、先に説明した第3ルートRT3（図9）に沿って遊技球が流れるため、第2始動口34への入球が可能となる。このため、遊技者によっては、低確低サポ状態において弱右打ちをして、第3ルートRT3に沿って遊技球を流すことによって、第2始動口34への遊技球の入球を狙うことが考えられる。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、同時変動機として、第2図柄表示部37bの変動時間（以下、特2変動時間とも呼ぶ）を例えば10分と極めて長い時間に設定することによって、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態では、遊技者に対して、低確低サポ状態において、弱右打ち操作を行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。

10

【0169】

なお、低確低サポ状態における特2変動時間は10分と極めて長い時間に設定したが、低確低サポ状態における第1図柄表示部37aの変動時間（以下、特1変動時間とも呼ぶ）については通常の長さの時間に設定している。ここで言う「通常の長さの時間」とは、後述する変動種別カウンタCSの値と、大当たりの種別やリーチの有無等によって決定される通常の長さの時間であり、例えば2秒～3分である。

【0170】

図19に戻る。低確低サポ状態（状態H1）で実行された第1始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確低サポ状態（状態H1）が継続され、遊技者は中央側第1始動口33に遊技球を入球させ、第1始動口用遊技回を実行させる。

20

【0171】

低確低サポ状態で実行された第1始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第1始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態H1）から開閉実行モード（状態H2）に移行する。パチンコ機10は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第1始動口用遊技回の終了後に強右打ちを実行し、強右打ち通路P2へ遊技球を流下させ、大入賞口36aに遊技球を入球させて、賞球を得る。

30

【0172】

開閉実行モード（状態H2）が終了すると、低確高サポ状態（状態H3）に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモード（保証遊技回数である50回限定）となる。

【0173】

図20に示すように、低確高サポ状態では、中央側第1始動口33と右側第1始動口44と転落口252とに対して遊技球を入球させることが可能であり、第2始動口34に対しては遊技球を入球させることが不可能である。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が $231/233$ と極めて高いことから、電動役物34aが実質的に電役開放状態となる。本実施形態のパチンコ機10では、サポートモードが高頻度サポートモードである状態において、スルーゲート35を通過した遊技球が電役開放状態にある電動役物34aを100%の確率で通過するように、スルーゲート35から電動役物34aまでの距離や、電動役物34aの1回の開放時間、電動役物34aの開放回数、普図ユニット38における図柄の変動時間等が調整されている。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート35を通過して入球口210aに入球した遊技球は、先に説明した第1ルートRT1（図7）または第2ルートRT2（図8）に沿って流れるため、右側第1始動口44と始動口ユニット内アウト口251への遊技球の入球、または右側第1始動口44と転落口252への遊技球の入球が可能となり、第2始動口34への遊技球の入球は不可能もしくは困難とな

40

50

る。なお、転落口 2 5 2 へ遊技球がたとえ入球したとしても、低確高サポ状態では、抽選モードは低確率モードであることから、遊技者は低確率モードへ移行すること（いわゆる転落）の心配はない。このため、低確高サポ状態（状態 H 3）では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を流下させることによって、右側第 1 始動口 4 4 に高い確率で遊技球を入球させることができる。

【0174】

右側第 1 始動口 4 4 に遊技球が入球すると、第 1 始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置 4 1 における表示面 4 1 a（図 10（b）参照）のメイン表示領域 M A には第 1 始動口用遊技回に対応する演出画像である第 1 装飾図柄が表示され、サブ表示領域 S A には第 2 始動口用遊技回に対応する演出画像である第 2 装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が右側第 1 始動口 4 4 であるため、第 1 装飾図柄がメイン表示領域 M A に表示される。

10

【0175】

低確高サポ状態における特 1 変動時間および特 2 変動時間については、通常の長さの時間（例えば 2 秒～3 分）に設定されている。

【0176】

図 19 に戻る。低確高サポ状態（状態 H 3）で実行された第 1 始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確高サポ状態（状態 H 3）が継続され、遊技者は右側第 1 始動口 4 4 に遊技球を入球させ、第 1 始動口用遊技回を実行させる。なお、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数である 50 回に達すると、低確低サポ状態（状態 H 1）に移行する。

20

【0177】

低確高サポ状態（状態 H 3）で実行された第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態 H 3）から開閉実行モード（状態 H 2）に移行する。パチンコ機 10 は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第 1 始動口用遊技回の終了後に強右打ちを実行し、強右打ち通路 P 2 へ遊技球を流下させ、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させて、賞球を得る。

30

【0178】

低確高サポ状態（状態 H 3）で実行された第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ここでは、低確高サポ状態（状態 H 3）から開閉実行モード（状態 H 4）に移行する。

【0179】

なお、低確低サポ状態（状態 H 1）では、中央側第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を狙うことになるが、この入球を高い確率で行うことができない。これに対して、低確高サポ状態（状態 H 3）では、遊技者は弱右打ちを行うことで、右側第 1 始動口 4 4 に高い確率で遊技球を入球させることができる。このため、低確高サポ状態（状態 H 3）では、低確低サポ状態（状態 H 1）と比較して、第 1 始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる機会が多いことから、遊技者にとって有利性に優れている。

40

【0180】

低確低サポ状態（状態 H 1）において、第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態 H 1）から開閉実行モード（状態 H 4）に移行する。

【0181】

パチンコ機 10 は、開閉実行モード（状態 H 4）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。開閉実行モード（状態 H 4）は、

50

開閉実行モード（状態 H 2）と同一の処理である。同じ開閉実行モードであるのに、状態 H 2 と状態 H 4 とに区別したのは、分岐先が相違するためである。開閉実行モード（状態 H 4）が終了すると、高確高サポ状態（状態 H 5）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードとなり、サポートモードは高頻度サポートモード（保証遊技回数である 50 回限定）となる。

【0182】

図 20 に示すように、高確高サポ状態では、中央側第 1 始動口 3 3 と右側第 1 始動口 4 4 と転落口 2 5 2 とに対して遊技球を入球させることが可能であり、第 2 始動口 3 4 に対しては遊技球を入球させることが不可能である。これらの入球の可否は、低確高サポ状態における入球の可否と同一である。但し、低確高サポ状態では、既に抽選モードは低確率モードであることから、遊技者は低確率モードへ移行すること（いわゆる転落）の心配はないのに対して、高確高サポ状態では、転落口 2 5 2 に遊技球が入球した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードへ移行（いわゆる転落）することが相違する。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート 3 5 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が 2 3 1 / 2 3 3 と極めて高いことから、電動役物 3 4 a が実質的に電役開放状態となる。このため、先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート 3 5 を通過して入球口 2 1 0 a に入球した遊技球は、第 1 ルート R T 1（図 7）または第 2 ルート R T 2（図 8）に沿って流れるため、右側第 1 始動口 4 4 と始動口ユニット内アウト口 2 5 1 への遊技球の入球、または右側第 1 始動口 4 4 と転落口 2 5 2 への遊技球の入球が可能となり、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。

10

20

【0183】

高確高サポ状態では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を流下させ、右側第 1 始動口 4 4 へ遊技球を入球させる。右側第 1 始動口 4 4 に遊技球が入球すると、第 1 始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置 4 1 における表示面 4 1 a（図 10（b）参照）のメイン表示領域 M A には第 1 始動口用遊技回に対応する演出画像である第 1 装飾図柄が表示され、サブ表示領域 S A には第 2 始動口用遊技回に対応する演出画像である第 2 装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が右側第 1 始動口 4 4 であるため、第 1 装飾図柄がメイン表示領域 M A に表示される。

30

【0184】

図 19 に戻る。高確高サポ状態（状態 H 5）で実行された第 1 始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確高サポ状態（状態 H 5）が繰り返され、右側第 1 始動口 4 4 に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させる。

【0185】

高確高サポ状態（状態 H 5）で実行された第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態 H 5）から開閉実行モード（状態 H 2）に移行する。パチンコ機 10 は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。

40

【0186】

高確高サポ状態（状態 H 5）で実行された第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ここでは、高確高サポ状態（状態 H 5）から開閉実行モード（状態 H 4）に移行する。

【0187】

高確高サポ状態（状態 H 5）において、転落口 2 5 2 へ遊技球が入球した場合には、低確高サポ状態（状態 H 3）に移行する。すなわち、抽選モードが高確率モードから低確率モ

50

ードに移行し、サポートモードは高頻度サポートモードのまま継続される。なお、低確高サポ状態（状態 H 3）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す保証遊技回数カウンタ P N C は、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態 H 3）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【0188】

なお、高確高サポ状態（状態 H 5）における特 1 変動時間については通常の長さに設定され、高確高サポ状態（状態 H 5）における特 2 変動時間については例えば 10 分に設定されている。高確高サポ状態（状態 H 5）における特 2 変動時間が 10 分と極めて長い時間に設定されているのは、次の理由による。

10

【0189】

高確高サポ状態では、第 2 始動口 3 4 に対しては遊技球を入球させることが不可能であるが、保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に保留情報（最大 4 個）が残り、高確高サポ状態において、その残った保留情報に基づいて当たり抽選が実行されることが起こり得る。そうすると、図 1 4（b）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当たり抽選が実行されることになり、遊技者にとって過度に有利な状態となる。これを解消するために、本実施形態では、高確高サポ状態において、第 2 始動口 3 4 に対しては遊技球を入球させることが不可能でありながら、特 2 変動時間を例えば 10 分と極めて長い時間に設定することで、第 2 保留エリア R b に残った保留情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制する構成とした。

20

【0190】

高確高サポ状態（状態 H 5）において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数である 50 回に達すると、高確低サポ状態（状態 H 6）に移行する。また、高確高サポ状態（状態 H 5）で実行された第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、高確低サポ状態（状態 H 6）に移行する。高確低サポ状態では、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。本実施形態では、遊技者は、図柄表示装置 4 1 に表示された特殊小当たり用演出パターンに対応した演出内容から、高確高サポ状態で実行された第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選したことを認識することができる。

【0191】

30

図 20 に示すように、高確低サポ状態では、中央側第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 とに対して遊技球を入球させることが可能であり、右側第 1 始動口 4 4 と転落口 2 5 2 とに対しては遊技球を入球させることが不可能である。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート 3 5 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が 2 3 2 / 2 3 3 と極めて高いことから、電動役物 3 4 a が実質的に常時閉鎖状態となり、先に説明した第 3 ルート R T 3（図 9）に沿って遊技球が流れるため、第 2 始動口 3 4 への入球が可能となり、右側第 1 始動口 4 4 と転落口 2 5 2 への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。

【0192】

高確低サポ状態（状態 H 6）では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を流下させることによって、第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させることができる。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、第 2 始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置 4 1 における表示面 4 1 a（図 10（b）参照）のメイン表示領域 M A には第 2 始動口用遊技回に対応する演出画像である第 2 装飾図柄が表示され、サブ表示領域 S A には第 1 始動口用遊技回に対応する演出画像である第 1 装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が第 2 始動口 3 4 であるため、第 2 装飾図柄がメイン表示領域 M A に表示される。

40

【0193】

高確低サポ状態（状態 H 6）で実行された第 2 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第 2 始動

50

口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から開閉実行モード（状態 H 2）に移行する。

【0194】

高確低サポ状態（状態 H 6）で実行された第 2 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第 2 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から開閉実行モード（状態 H 4）に移行する。

【0195】

上述した高確低サポ状態（状態 H 6）では、弱右打ちを行なって打った遊技球が先に説明したように転落口 252 へ入球することは不可能もしくは困難となるため、100%に近い確率で（この確率を、以下便宜的に 100%とも呼ぶ）で第 2 始動口 34 に入球することになる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、高確低サポ状態（状態 H 6）では、第 2 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選するまで 100%継続して、第 2 始動口 34 へ遊技球を入球させ当たり抽選を行うことができる。換言すると、高確低サポ状態（状態 H 6）では、転落がないいわゆる無敵ゾーンとなる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行すると、大当たりに再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0196】

なお、高確高サポ状態から保証遊技回数が終了すると、高確低サポ状態となるが、この場合に、高確高サポ状態時に 10 分と極めて長い時間（ロング）に設定された特 2 変動時間が続いている状態が発生する虞があった。高確低サポ状態（無敵ゾーン）で、ロングに設定された特 2 の変動が続いている状態では、無敵ゾーンにおいて、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選を短期間で繰り返し行うことが不可能となり、遊技者に不利益を与える。そこで、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果を大当たりと小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）だけとして（外れを無くして）、第 1 始動口（中央側第 1 始動口 33、右側第 1 始動口 44）への遊技球の入球を契機として実行される大当たり変動または小当たり変動が停止した場合に、ロングに設定された特 2 の変動を、当該特 2 に係る当たり抽選の結果を問わず停止させることのできる構成とした。この結果、無敵ゾーンにおいて高確高サポ状態でロングに設定された特 2 の変動が続く不具合を解消することができ、遊技者に不利益を与えることを抑制することができる。

【0197】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、電動役物 34a が実質的に電役開放状態となり、スルーゲート 35 を通過した遊技球は、始動口ユニット 200（図 4）において本線通路部 210 から第 1 分岐通路部 220 に移行する。このため、スルーゲート 35 を通過した遊技球は、右側第 1 始動口 44 に必ず入球することになる。但し、右側第 1 始動口 44 に入球した遊技球は、その後、2.1 秒に対する 0.1 秒の確率（ $= 1 / 21$ ）でもって、転落口 252 に入球する。高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落口 252 へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、遊技球が右側第 1 始動口 44 に入球した場合に、 $1 / 21$ の確率ながら、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、遊技者は不利益を受ける可能性がある。

【0198】

これに対して、転落口 252 へ遊技球が入球することなしに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ

状態（無敵ゾーン）に移行する。サポートモードが低頻度サポートモードである場合、電動役物 3 4 a は実質的に常時閉鎖状態となり、その結果、遊技球は第 3 ルート R T 3（図 9）に沿って流れ、第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球する状態となる。この場合には、右側第 1 始動口 4 4 側へ遊技球が流れる場合のように、転落口 2 5 2 へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行されることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。高確低サポ状態は、次の大当たり当選まで継続し、事実上、次の大当たり当選が約束される。

【0199】

これらの結果、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、高確高サポ状態において、遊技者に対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口 2 5 2 へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0200】

従来のパチンコ機として、ループタイプのパチンコ機と、S T タイプのパチンコ機とがある。ループタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態が、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続する機種である。S T タイプのパチンコ機は、高確率モードの状態における遊技回数が制限されている機種である。ループタイプのパチンコ機では、高確率モードの状態において、当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりとならないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。一方、S T タイプのパチンコ機では、高確率モードの状態において、制限回数までの間に大当たりに当選しないのではといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。これらに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、上述したように、緊迫感と共に、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感を付与することができる。また、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。こうした安堵感と期待感は、本実施形態のパチンコ機 1 0 に特有の効果であり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0201】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、高確高サポ状態において、当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する構成とした。このために、当たり抽選において特殊小当たりに当選して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【0202】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、先に説明したように、高確高サポ状態 H 5 において、遊技者は、弱右打ちを行い、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を流下させ、右側第 1 始動口 4 4 へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを通常としている。これに対して、高確高サ

ポ状態H5においては、先に説明したように、中央側第1始動口33に対して遊技球を入球させることも可能であることから、遊技者によっては、高確高サポ状態H5において、左打ちを行い、中央側第1始動口33へ遊技球を入球させるように遊技を行うこともあり得る。この場合、遊技球が転落口252へ入球することがなく、途中で低確高サポ状態へ遊技状態が移行されることがないことから、保証遊技回数である50回だけ中央側第1始動口33へ遊技球を入球させることができれば、確実に無敵ゾーンである高確低サポ状態へ遊技状態を移行させることができる。しかしながら、50回もの多数回、中央側第1始動口33へ遊技球を入球させることは、時間的にも費やす遊技球の量的にも遊技者に多大の負担を強いるために、高確高サポ状態H5においては、左打ちを行い、中央側第1始動口33に対して遊技球を入球させる遊技の仕方は、遊技者にとってメリットはなく現実的ではない。換言すれば、本実施形態のパチンコ機10では、保証遊技回数を50回という比較的多数とすることで、高確高サポ状態H5において、中央側第1始動口33に対して遊技球を入球させる遊技の仕方が困難な構成としている。

10

【0203】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、上述したように、高確高サポ状態H5において中央側第1始動口33に対して遊技球を入球させる遊技の仕方が困難な構成となっているが、こうした遊技の仕方を完全に排除するものではない。上記困難な点を許容できれば、高確高サポ状態H5において、左打ちを行い、中央側第1始動口33へ遊技球を入球させるように遊技を行うことも可能である。例えば、遊技球が転落口252へ入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行することが精神的に許容できないような遊技者等にとっては、上記の遊技の仕方を選択するかもしれない。遊技機の設計者側からすれば、保証遊技回数を例えば5回とか10回とか比較的小さな回数とすることで、高確高サポ状態H5において中央側第1始動口33へ遊技球を入球させるように遊技を行うことをある程度、許容することができ、保証遊技回数を例えば50回とか100回とか大きな回数とすることで、高確高サポ状態H5において中央側第1始動口33へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを厳格に禁止することができる。すなわち、高確高サポ状態H5において中央側第1始動口33へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを許容するか禁止するかを加減を、保証遊技回数によって調整することが可能となる。

20

【0204】

《1-5》主制御装置において実行される各種処理：

30

次に、本実施形態のパチンコ機10において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【0205】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【0206】

<タイマ割込み処理>

40

図21は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【0207】

ステップSs0101では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSs0102に進む。

【0208】

ステップSs0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該

50

当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S s 0 1 0 3 に進む。

【0209】

ステップ S s 0 1 0 3 では、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および電動役物開放カウンタ C 4 の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および電動役物開放カウンタ C 4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、RAM 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S s 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C 5 は、後述する通常処理（図 2 3）において、その値を更新する。

10

【0210】

ステップ S s 0 1 0 4 では第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ S s 0 1 0 4 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップ S s 0 1 0 5 に進む。

【0211】

ステップ S s 0 1 0 5 では転落口 2 5 2 への遊技球の入球に伴う転落口用の入球処理を実行する。ステップ S s 0 1 0 5 の転落口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S s 0 1 0 5 を実行した後、MPU 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【0212】

20

＜始動口用の入球処理＞

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

【0213】

図 2 2 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S s 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）に入球（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）に対応した検知センサ（右側第 1 始動口用の検知センサー 6 7 d 等）の検知状態により判定する。ステップ S s 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）に入球したと判定した場合には（S s 0 2 0 1：YES）、ステップ S s 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S s 0 2 0 3 に進む。

30

【0214】

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

【0215】

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

40

【0216】

ステップ S s 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）に入球していないと判定した場合には（S s 0 2 0 1：NO）、ステップ S s 0 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【0217】

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

50

(S s 0 2 0 5 : Y E S)、ステップ S s 0 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S s 0 2 0 7 に進む。一方、ステップ S s 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には (S s 0 2 0 5 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【0 2 1 8】

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

【0 2 1 9】

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

10

【0 2 2 0】

ステップ S s 0 2 0 9 では、上述したステップ S s 0 2 0 4 又はステップ S s 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は R b N) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ S s 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S s 0 2 0 9 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【0 2 2 1】

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

20

【0 2 2 2】

ステップ S s 0 2 1 2 では、ステップ S s 0 1 0 3 (図 2 1) において更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S s 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S s 0 1 0 3 (図 2 1) にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S s 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S s 0 1 0 3 (図 2 1) にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S s 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S s 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S s 0 2 1 3 に進む。

30

40

【0 2 2 3】

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

【0 2 2 4】

ステップ S s 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当た

50

り乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【0225】

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

10

【0226】

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

20

【0227】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S s 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【0228】

< 転落口用の入球処理 >

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

【0229】

図 2 3 は、転落口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S s 0 3 0 1 では、遊技球が転落口 2 5 2 に入球したか否かを、転落口 2 5 2 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S s 0 3 0 1 において、遊技球が転落口 2 5 2 に入球したと判定した場合には（S s 0 3 0 1：Y E S）、ステップ S s 0 3 0 2 に進む。

30

【0230】

ステップ S s 0 3 0 2 では、高確率モードフラグを O F F にする。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O N にされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O F F にされるとともに、このステップ S s 0 3 0 2 でも O F F にされる。その後、ステップ S s 0 3 0 3 に進む。

40

【0231】

ステップ S s 0 3 0 3 では、低確率モードコマンドを設定する。低確率モードコマンドは、当否抽選モードが低確率モードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。その後、ステップ S s 0 3 0 4 に進む。

【0232】

ステップ S s 0 3 0 4 では、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落口 2 5 2 に遊技球が入球して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。ステップ S s 0 3 0 4 を実行した後、本転落口用の入球処理を終了する。

50

【0233】

ステップ S s 0 3 0 1 において、遊技球が転落口 2 5 2 に入球していないと判定した場合には (S s 0 3 0 1 : N O) 、本転落口用の入球処理を終了する。

【0234】

<通常処理>

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

【0235】

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

10

【0236】

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

20

【0237】

ステップ S s 0 4 0 3 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S s 0 4 0 4 に進む。

【0238】

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

30

【0239】

ステップ S s 0 4 0 6 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S s 0 4 0 7 に進む。

【0240】

ステップ S s 0 4 0 7 では、右側第 1 始動口 4 4 に設けられた電動役物 4 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 4 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S s 0 4 0 8 に進む。

40

【0241】

ステップ S s 0 4 0 8 では、始動口ユニット 2 0 0 に備えられた遊技球振分装置 2 4 0 を駆動制御するための遊技球振分制御処理を実行する。遊技球振分制御処理の詳細は後述する。その後、ステップ S s 0 4 0 9 に進む。

【0242】

ステップ S s 0 4 0 9 では、今回の通常処理の開始 (2 巡目以降では、ステップ S s 0 4 0 2 のコマンド出力処理の開始) から所定時間 (本実施形態では 4 m s e c) が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する

50

。

【0243】

ステップS s 0 4 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S s 0 4 0 9：N O）、ステップS s 0 4 1 0及びステップS s 0 4 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS s 0 4 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップS s 0 4 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。

10

【0244】

一方、ステップS s 0 4 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S s 0 4 0 9：Y E S）、ステップS s 0 4 0 2に戻り、ステップS s 0 4 0 2からステップS s 0 4 0 8までの各処理を実行する。

【0245】

なお、ステップS s 0 4 0 2からステップS s 0 4 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

20

【0246】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図24：S s 0 4 0 5）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【0247】

図25は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS s 0 5 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりで当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでONにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでOFFにされる。ステップS s 0 5 0 1において開閉実行モードが実行されているか否かを判定することによって、開閉実行モードが実行されている期間にステップS s 0 5 0 3（およびステップS s 0 5 0 6）を実行しないようにする。この結果、開閉実行モードが実行されている期間に遊技回を開始しないようにすることができる。以下、詳細を説明する。

30

【0248】

ステップS s 0 5 0 1において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（S s 0 5 0 1：Y E S）、開閉実行モード中であると判定し、ステップS s 0 5 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口（中央側第1始動口33と右側第1始動口44）又は第2始動口34への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS s 0 5 0 1において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（S s 0 5 0 1：N O）、ステップS s 0 5 0 2に進む。

40

【0249】

ステップS s 0 5 0 2では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの第1変動中フラグがONであるか否かを判定する。第1変動中フラグは、第1始動口用遊技回が開始されるとONになり、第1図柄表示部37aにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にOFFにされるフラグである。ステップS s 0 5 0 2において、第1変動中フラグがONではないと判定した場合には（S s 0 5 0 2：N O）、ステップS s 0 5 0 3に進む。

50

【0250】

ステップS s 0 5 0 3では、第1始動口用の変動開始処理を実行する。第1始動口用の変動開始処理は、第1始動口用遊技回を開始するための処理である。第1始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップS s 0 5 0 3を実行した後、ステップS s 0 5 0 5に進む。

【0251】

一方、ステップS s 0 5 0 2において、第1変動中フラグがONである判定した場合には（S s 0 5 0 2：YES）、ステップS s 0 5 0 4に進む。

【0252】

ステップS s 0 5 0 4では、第1変動停止処理を実行する。第1変動停止処理は、開始された第1始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第1変動停止処理の詳細は後述する。ステップS s 0 5 0 4を実行した後、ステップS s 0 5 0 5に進む。

10

【0253】

ステップS s 0 5 0 5では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gの第2変動中フラグがONであるか否かを判定する。第2変動中フラグは、第2始動口用遊技回が開始される場合にONになり、第2図柄表示部 3 7 bにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にOFFにされるフラグである。ステップS s 0 5 0 5において、第2変動中フラグがONではないと判定した場合には（S s 0 5 0 5：NO）、ステップS s 0 5 0 6に進む。

【0254】

ステップS s 0 5 0 6では、第2始動口用の変動開始処理を実行する。第2始動口用の変動開始処理は、第2始動口用遊技回を開始するための処理である。第2始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップS s 0 5 0 6を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

20

【0255】

一方、ステップS s 0 5 0 5において、第2変動中フラグがONであると判定した場合には（S s 0 5 0 5：YES）、ステップS s 0 5 0 7に進む。

【0256】

ステップS s 0 5 0 7では、第2変動停止処理を実行する。第2変動停止処理は、開始された第2始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第2変動停止処理の詳細は後述する。ステップS s 0 5 0 7を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

30

【0257】

<第1始動口用の変動開始処理>

次に、第1始動口用の変動開始処理について説明する。第1始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図25：S s 0 5 0 3）として主制御装置 6 0のMPU 6 2によって実行される。

【0258】

図26は、第1始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS s 0 6 0 1では、第1始動保留個数 R a N = 0であるか否かを判定する。ステップS s 0 6 0 1において、第1始動保留個数 R a N = 0ではないと判定した場合には（S s 0 6 0 1：NO）、ステップS s 0 6 0 2に進む。一方、ステップS s 0 6 0 1において、第1始動保留個数 R a N = 0であると判定した場合には（S s 0 6 0 1：YES）、本第1始動口用の変動開始処理を終了する。

40

【0259】

ステップS s 0 6 0 2では、第1始動口用保留情報シフト処理を実行する。第1始動口用保留情報シフト処理では、第1保留エリア R aに記憶された保留情報をシフトさせる。第1始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップS s 0 6 0 2を実行した後、ステップS s 0 6 0 3に進む。

【0260】

ステップS s 0 6 0 3では、第1始動口用の判定処理を実行する。第1始動口用の判定処

50

理では、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいて、大当たりや小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）の有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第 1 始動口用の判定処理の詳細については後述する。以下、通常小当たり、特殊小当たりのいずれも含む場合は、単に「小当たり」とも呼ぶ。ステップ S s 0 6 0 3 を実行した後、ステップ S s 0 6 0 4 に進む。

【0261】

ステップ S s 0 6 0 4 では、第 1 始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第 1 始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第 1 始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S s 0 6 0 4 を実行した後、ステップ S s 0 6 0 5 に進む。

10

【0262】

ステップ S s 0 6 0 5 では、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップ S s 0 6 0 4 において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S s 0 6 0 5 を実行した後、ステップ S s 0 6 0 6 に進む。

20

【0263】

ステップ S s 0 6 0 6 では、第 1 種別コマンドを設定する。第 1 種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第 1 種別コマンドには、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）の情報、または外れの情報が含まれる。

【0264】

ステップ S s 0 6 0 5 及びステップ S s 0 6 0 6 において設定された第 1 変動用コマンド及び第 1 種別コマンドは、通常処理（図 2 4）におけるステップ S s 0 4 0 2 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び第 1 種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S s 0 6 0 6 を実行後、ステップ S s 0 6 0 7 に進む。

30

【0265】

ステップ S s 0 6 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示を開始させ、その後、ステップ S s 0 6 0 8 に進み、第 1 変動中フラグを ON にする。第 1 変動中フラグは、第 1 始動口用遊技回が開始される場合に ON にされ、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示が停止表示となった場合に OFF にされるフラグである。ステップ S s 0 6 0 8 を実行した後、ステップ S s 0 6 0 9 に進む。

【0266】

ステップ S s 0 6 0 9 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタ P N C に値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が 1 減算される。ステップ S s 0 6 0 9 を実行した後、本第 1 始動口用の変動開始処理を終了する。

40

【0267】

<第 1 始動口用保留情報シフト処理>

次に、第 1 始動口用保留情報シフト処理について説明する。第 1 始動口用保留情報シフト処理は、第 1 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 2 6：S s 0 6 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0268】

図 2 7 は、第 1 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S s

50

0701では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算する。その後、ステップSs0702に進む。

【0269】

ステップSs0702では、第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア64cの第1実行エリアに移動させる。その後、ステップSs0703に進む。

【0270】

ステップSs0703では、第1保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSs0703を実行した後、第1始動口用本保留情報シフト処理を終了する。

10

【0271】

<第1始動口用の判定処理>

次に、第1始動口用の判定処理について説明する。第1始動口用の判定処理は、第1始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図26：Ss0603）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0272】

図28は、第1始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップSs0801では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してONにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してOFFにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット200に備えられる転落口252へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはOFFされる。ステップSs0801において、高確率モードであると判定した場合には（Ss0801：YES）、ステップSs0802に進む。

20

【0273】

ステップSs0802では、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が、図13（b）に示す第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSs0804に進む。一方、ステップSs0801において高確率モードではないと判定した場合には（Ss0801：NO）、ステップSs0803に進む。

30

【0274】

ステップSs0803では、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が、図13（a）に示す第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSs0804に進む。

40

【0275】

ステップSs0804では、ステップSs0802又はステップSs0803における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップSs0804において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ss0804：YES）、ステップSs0805に進む。

【0276】

ステップSs0805では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第1当たりフラグをONにする。第1当たりフラグは、第1始動口（中央側第1始動口33または右側第

50

1 始動口 4 4) への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合に ON され、当該第 1 始動口への遊技球の入球による第 1 の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際に OFF にされるフラグである。ステップ S s 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S s 0 8 0 6 に進む。

【0 2 7 7】

ステップ S s 0 8 0 6 では、第 1 始動口用の振分テーブル（図 1 5 (a) 参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップ S s 0 8 0 6 を実行した後、ステップ S s 0 8 0 7 に進む。

10

【0 2 7 8】

ステップ S s 0 8 0 7 では、ステップ S s 0 8 0 6 における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S s 0 8 0 7 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（S s 0 8 0 7 : Y E S）、ステップ S s 0 8 0 8 に進む。

【0 2 7 9】

ステップ S s 0 8 0 8 では、ステップ S s 0 8 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を ON にする。ステップ S s 0 8 0 8 を実行した後、ステップ S s 0 8 0 9 に進む。

【0 2 8 0】

ステップ S s 0 8 0 9 では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 8 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S s 0 8 0 9 を実行した後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。

20

【0 2 8 1】

ステップ S s 0 8 0 7 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（S s 0 8 0 7 : N O）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップ S s 0 8 1 0 に進む。

30

【0 2 8 2】

ステップ S s 0 8 1 0 では、ステップ S s 0 8 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を ON にする。ステップ S s 0 8 1 0 を実行した後、ステップ S s 0 8 1 1 に進む。

【0 2 8 3】

ステップ S s 0 8 1 1 では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 8 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S s 0 8 1 1 を実行した後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。

40

【0 2 8 4】

ステップ S s 0 8 0 4 において、ステップ S s 0 8 0 2 又はステップ S s 0 8 0 3 における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（S s 0 8 0 4 : N O）、ステップ S s 0 8 1 2 に進み、ステップ S s 0 8 0 2 又はステップ S s 0 8 0 3 における当否判定の結果が通常小当たりであるか否かを判定する。ステップ S s 0 8 1 2 において、当

50

否判定の結果が通常小当たりであると判定した場合には（S s 0 8 1 2 : Y E S）、ステップ S s 0 8 1 3 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の通常小当たりフラグを ON にする。ステップ S s 0 8 1 3 を実行した後、ステップ S s 0 8 1 4 に進む。

【 0 2 8 5 】

ステップ S s 0 8 1 4 では、通常小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常小当たり用の停止図柄設定処理では、通常小当たりとなる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている通常小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、通常小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S s 0 8 1 4 を実行した後、ステップ S s 0 8 1 9 に進む。

10

【 0 2 8 6 】

ステップ S s 0 8 1 2 において、ステップ S s 0 8 0 2 又はステップ S s 0 8 0 3 における当否判定の結果が通常小当たりでないと判定した場合には（S s 0 8 1 2 : N O）、ステップ S s 0 8 1 5 に進み、ステップ S s 0 8 0 2 又はステップ S s 0 8 0 3 における当否判定の結果が特殊小当たりであるか否かを判定する。ステップ S s 0 8 1 5 において、当否判定の結果が特殊小当たりであると判定した場合には（S s 0 8 1 5 : Y E S）、ステップ S s 0 8 1 6 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の特殊小当たりフラグを ON にする。その後、ステップ S s 0 8 1 7 に進み、特殊小当たりコマンドを設定する。特殊小当たりコマンドは、当たり抽選において特殊小当たりに当選したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。ステップ S s 0 8 1 7 を実行した後、ステップ S s 0 8 1 8 に進む。

20

【 0 2 8 7 】

ステップ S s 0 8 1 8 では、特殊小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。特殊小当たり用の停止図柄設定処理では、特殊小当たりとなる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている特殊小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、特殊小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S s 0 8 1 8 を実行した後、ステップ S s 0 8 1 9 に進む。

30

【 0 2 8 8 】

ステップ S s 0 8 1 9 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 1 当たりフラグを ON にする。第 1 当たりフラグは、第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3 または右側第 1 始動口 4 4）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合に ON され、当該第 1 始動口への遊技球の入球による第 1 の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際に O F F にされるフラグである。ステップ S s 0 8 1 9 を実行した後、本第 1 始動口の判定処理を終了する。

40

【 0 2 8 9 】

ステップ S s 0 8 1 5 において、当否判定の結果が特殊小当たりではないと判定した場合には（S s 0 8 1 5 : N O）、ステップ S s 8 2 0 に進む。

【 0 2 9 0 】

ステップ S s 8 2 0 では、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップ S s 0 8 2 0 の処理は、上記ステップ S s 0 8 0 4 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでも小当たり（通常小当たり、特

50

殊小当たり)でもない場合に実行される。すなわち、ステップ S s 0 8 2 0 においては、当否判定の結果が大当たりでも小当たり(通常小当たり、特殊小当たり)でもない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップ S s 0 8 2 0 を実行した後、ステップ S s 0 8 2 1 に進む。

【0291】

ステップ S s 0 8 2 1 では、ステップ S s 0 8 2 0 におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップ S s 0 8 2 1 において、リーチ発生であると判定した場合には (S s 0 8 2 1 : Y E S)、ステップ S s 0 8 2 2 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N にする。ステップ S s 0 8 2 2 を実行した後、ステップ S s 0 8 2 3 に進む。ステップ S s 0 8 2 1 において、リーチ発生でな

10

【0292】

ステップ S s 0 8 2 3 では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了(停止表示)させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S s 0 8 2 3 を実行した後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。

20

【0293】

<第 1 始動口用の変動時間の設定処理>

次に、第 1 始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第 1 始動口用の変動時間の設定処理は、第 1 始動口用の変動開始処理のサブルーチン(図 2 6 : S s 0 6 0 4)として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0294】

図 2 9 は、第 1 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S s 0 9 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S s 0 9 0 2 に進む。

30

【0295】

ステップ S s 0 9 0 2 では、高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S s 0 9 0 2 において、高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合には (S s 0 9 0 2 : N O)、ステップ S s 0 9 0 3 に進む。

【0296】

ステップ S s 0 9 0 3 では、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S s 0 9 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが O N ではないと判定した場合には (S s 0 9 0 3 : N O)、ステップ S s 0 9 0 4 に進む。

【0297】

ステップ S s 0 9 0 4 では、第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第 1 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 1 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 9 における低確低サポ状態(状態 H 1)のときに、第 1 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 1 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S s 0 9 0 4 を実行した後、ステップ S s 0 9 0 9 に進む。

40

【0298】

一方、ステップ S s 0 9 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S s 0 9 0 3 : Y E S)、ステップ S s 0 9 0 5 に進む。

50

【0299】

ステップS s 0 9 0 5では、第1始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第1始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図19における低確高サポ状態（状態H3）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第1始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップS s 0 9 0 5を実行した後、ステップS s 0 9 0 9に進む。

【0300】

一方、ステップS s 0 9 0 2において、高確率モードフラグがONであると判定した場合には（S s 0 9 0 2：YES）、ステップS s 0 9 0 6に進む。

【0301】

ステップS s 0 9 0 6では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS s 0 9 0 6において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S s 0 9 0 6：YES）、ステップS s 0 9 0 7に進む。

【0302】

ステップS s 0 9 0 7では、第1始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第1始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図19における高確高サポ状態（状態H5）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第1始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップS s 0 9 0 7を実行した後、ステップS s 0 9 0 9に進む。

【0303】

一方、ステップS s 0 9 0 6において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には（S s 0 9 0 6：NO）、ステップS s 0 9 0 8に進む。

【0304】

ステップS s 0 9 0 8では、第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図19における高確低サポ状態（状態H6）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップS s 0 9 0 8を実行した後、ステップS s 0 9 0 9に進む。

【0305】

ステップS s 0 9 0 9では、ステップS s 0 9 0 4、ステップS s 0 9 0 5、ステップS s 0 9 0 7、ステップS s 0 9 0 8の各処理で取得した変動時間情報を、RAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【0306】

<第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理>

次に、第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第1始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図29：S s 0 9 0 4）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【0307】

図30は、第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャート

10

20

30

40

50

である。ステップ S s 1 0 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には (S s 1 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S s 1 0 0 2 に進む。

【 0 3 0 8 】

ステップ S s 1 0 0 2 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。低確低サポ状態時変動時間テーブル群には、(i) 低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(ii) 低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(iii) 低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S s 1 0 0 2 では、まず、(i) ~ (iii) の中から (i) を特定する。(i) は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 9 0 1 (図 2 9) で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 1 0 0 2 を実行した後、第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【 0 3 0 9 】

一方、ステップ S s 1 0 0 1 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には (ステップ S s 1 0 0 1 : N O) 、ステップ S s 1 0 0 3 に進む。

20

【 0 3 1 0 】

ステップ S s 1 0 0 3 では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップ S s 1 0 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には (ステップ S s 1 0 0 3 : Y E S) 、ステップ S s 1 0 0 4 に進む。

【 0 3 1 1 】

ステップ S s 1 0 0 4 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(i) ~ (iii) の中から (ii) 低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(ii) は、例えば、リーチ発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 9 0 1 (図 2 9) で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 1 0 0 4 を実行した後、第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【 0 3 1 2 】

ステップ S s 1 0 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には (ステップ S s 1 0 0 3 : N O) 、ステップ S s 1 0 0 5 に進む。

40

【 0 3 1 3 】

ステップ S s 1 0 0 5 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(i) ~ (iii) の中から (iii) 低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。(iii) は、例えば、リーチ非発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次い

50

で、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 9 0 1（図 2 9）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 1 0 0 5 を実行した後、第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【0314】

＜第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 1 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図 2 9：S s 0 9 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0315】

図 3 1 は、第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S s 1 1 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には（S s 1 1 0 1：Y E S）、ステップ S s 1 1 0 2 に進む。

【0316】

ステップ S s 1 1 0 2 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（v）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S s 1 1 0 2 では、まず、（iv）、（v）の中から（iv）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 9 0 1（図 2 9）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 1 1 0 2 を実行した後、第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【0317】

一方、ステップ S s 1 1 0 1 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップ S s 1 1 0 1：N O）、ステップ S s 1 1 0 3 に進む。

【0318】

ステップ S s 1 1 0 3 では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップ S s 1 1 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップ S s 1 1 0 3：Y E S）、ステップ S s 1 1 0 4 に進む。

【0319】

ステップ S s 1 1 0 4 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（iv）、（v）の中から（v）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 9 0 1（図 2 9）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 1 1 0 4 を実行した後、第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【0320】

ステップ S s 1 1 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップ S s 1 1 0 3 : N O）、ステップ S s 1 1 0 5 に進む。

【 0 3 2 1 】

ステップ S s 1 1 0 5 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(iv) ~ (iv) の中から (iv) 低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 9 0 1 (図 2 9) で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 1 1 0 5 を実行した後、第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【 0 3 2 2 】

< 第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理 >

次に、第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 1 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン (図 2 9 : S s 0 9 0 7) として主制御装置 6 0 の MPU 6 2 によって実行される。

【 0 3 2 3 】

図 3 2 は、第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S s 1 2 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には (S s 1 2 0 1 : Y E S)、ステップ S s 1 2 0 2 に進む。

20

【 0 3 2 4 】

ステップ S s 1 2 0 2 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、(vii) 高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(viii) 高確高サポ状態で、当たり抽選において特殊小当たり当選した時に用いられる特殊小当たり用変動時間テーブル、(ix) 高確高サポ状態で、当たり抽選において通常小当たり当選した時に用いられる通常小当たり用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S s 1 2 0 2 では、まず、(vii) ~ (ix) の中から (vii) を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 9 0 1 (図 2 9) で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 1 2 0 2 を実行した後、第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【 0 3 2 5 】

一方、ステップ S s 1 2 0 1 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には (ステップ S s 1 2 0 1 : N O)、ステップ S s 1 2 0 3 に進む。

40

【 0 3 2 6 】

ステップ S s 1 2 0 3 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が特殊小当たりであるか否かを判定する。具体的には、特殊小当たりフラグが ON であるか否かを判定し、特殊小当たりフラグが ON であると判定した場合には (S s 1 2 0 3 : Y E S)、ステップ S s 1 2 0 4 に進む。

【 0 3 2 7 】

ステップ S s 1 2 0 4 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶され

50

ている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、特殊小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した特殊小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(vii)～(ix)の中から(viii)高確高サポ状態で、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した特殊小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSs0901(図29)で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSs1204を実行した後、第1始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【0328】

ステップSs1203において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が特殊小当たりでないと判定した場合には(Ss1203:NO)、ステップSs1205に進む。

【0329】

ステップSs1205では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、通常小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した通常小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(vii)～(ix)の中から(ix)高確高サポ状態で、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した通常小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSs0901(図29)で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSs1205を実行した後、第1始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【0330】

<第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理>

次に、第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第1始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン(図29:Ss0907)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0331】

図33は、第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSs1301では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には(Ss1301:YES)、ステップSs1302に進む。

【0332】

ステップSs1302では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、(x)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(xi)高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たり(通常小当たり、特殊小当たり)に当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、が備えられている。ステップSs1302では、まず、(x)、(xi)の中から(x)を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSs0901(図29)で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSs1302を実行した後、第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【0333】

一方、ステップSs1301において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりで

はないと判定した場合（すなわち、小当たりと判定した場合）には（ステップ S s 1 3 0 1：N O）、ステップ S s 1 3 0 3 に進む。

【0334】

ステップ S s 1 3 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（x）、（xi）の中から（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 0 9 0 1（図 2 9）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 1 3 0 3 を実行した後、第 1 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【0335】

＜第 1 変動停止処理＞

次に、第 1 変動停止処理について説明する。第 1 変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 5：S s 5 0 4）として主制御装置 6 0 の主側 M P U 6 2 によって実行される。

【0336】

図 3 4 は、第 1 変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S s 1 4 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 当たりフラグが O N であるか否かを判定する。第 2 当たりフラグは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合に O N にされ、当該第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球による第 2 の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際に O F F にされる。ステップ S s 1 4 0 1 において、第 2 当たりフラグが O N ではないと判定した場合には（S s 1 4 0 1：N O）、ステップ S s 1 4 0 2 に進む。

20

【0337】

ステップ S s 1 4 0 2 では、第 1 図柄表示部 3 7 a の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 1 始動口用の変動時間の設定処理（図 2 9）において設定した第 1 図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップ S s 1 4 0 2 において、第 1 図柄表示部 3 7 a の変動時間が終了したと判定した場合には（S s 1 4 0 2：Y E S）、ステップ S s 1 4 0 3 に進む。一方、ステップ S s 1 4 0 2 において、第 1 図柄表示部 3 7 a の変動時間が終了していないと判定した場合には（S s 1 4 0 2：N O）、ステップ S s 1 4 1 1 に進む。

30

【0338】

ステップ S s 1 4 0 3 では、第 1 図柄表示部 3 7 a の変動を停止する。すなわち、第 1 図柄表示部 3 7 a の第 1 の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第 1 始動口用の判定処理（図 2 8）のステップ S s 0 8 0 9、ステップ S s 0 8 1 1、ステップ S s 0 8 1 4、ステップ S s 0 8 1 8、またはステップ S s 0 8 2 3 において設定されている。ステップ S s 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S s 1 4 0 4 に進む。

40

【0339】

ステップ S s 1 4 0 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 1 変動中フラグを O F F にする。上述のように、第 1 変動中フラグは、第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）への遊技球の入球を契機として第 1 図柄表示部 3 7 a の第 1 の図柄が変動を開始する際に O N にされ、第 1 の図柄が変動を停止する際に O F F にされるフラグである。ステップ S s 1 4 0 4 を実行した後、ステップ S s 1 4 0 5 に進む。

【0340】

ステップ S s 1 4 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 変動中フラグが O N であるか否かを判定する。上述のように、第 2 変動中フラグは、第 2 始動口 3 4

50

への遊技球の入球を契機として第2図柄表示部37bの第2の図柄が変動を開始する際にONにされ、第2の図柄が変動を停止する際にOFFにされるフラグである。ステップSs1405において、第2変動中フラグがONではないと判定した場合には(Ss1405:NO)、ステップSs1406に進む。

【0341】

ステップSs1406では、第1当たりフラグをOFFにする。その後、本第1変動停止処理を終了する。

【0342】

一方、ステップSs1405において、第2変動中フラグがONであると判定した場合には(Ss1405:YES)、ステップSs1411に進む。

10

【0343】

ステップSs1401において、第2当たりフラグがONであると判定した場合には(Ss1401:YES)、ステップSs1407に進む。

【0344】

ステップSs1407では、第2図柄表示部37bの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、後述する第2始動口用の変動時間の設定処理(図38)において設定した第2図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップSs1407において、第2図柄表示部37bの変動時間が終了していないと判定した場合には(Ss1407:NO)、ステップSs1402に進む。一方、ステップSs1407において、第2図柄表示部37bの変動時間が終了したと判定した場合には(Ss1407:YES)、ステップSs1408に進む。

20

【0345】

ステップSs1408では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第2当たりフラグをOFFにする。ステップSs1408を実行した後、ステップSs1409に進む。

【0346】

ステップSs1409では、第1図柄表示部37aの変動を停止する。すなわち、第1図柄表示部37aの第1の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄(停止図柄)は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップSs1409では、第1始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをOFFに移行する処理を行い、第1始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりや小当たり(特殊小当たり、通常小当たり)に当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップSs1409を実行した後、ステップSs1410に進む。

30

【0347】

ステップSs1410では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第1変動中フラグをOFFにする。その後、ステップSs1411に進む。

【0348】

ステップSs1411では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

40

【0349】

ステップSs1411において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には(Ss1411:YES)、ステップSs1412に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数(例えば50回)に達する前(=保証遊技回数内)であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタPNCは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、PNC>0であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【0350】

50

ステップ S s 1 4 1 2 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合（ステップ S s 1 4 1 2 : N O）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S s 1 4 1 3 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S s 1 4 1 3 を実行した後、ステップ S s 1 4 1 4 に進む。

【 0 3 5 1 】

ステップ S s 1 4 1 4 では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図 2 4）におけるステップ S s 0 4 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S s 1 4 1 4 を実行した後、ステップ S s 1 4 1 5 に進む。

10

【 0 3 5 2 】

ステップ S s 1 4 1 5 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 3 5 3 】

ステップ S s 1 4 1 5 において、高確率モードフラグが O N であると判定した場合には（S s 1 4 1 1 : Y E S）、ステップ S s 1 4 1 6 に進み、無敵ゾーンコマンドを設定する。無敵ゾーンコマンドは、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。無敵ゾーンコマンドは、通常処理（図 2 4）におけるステップ S s 0 4 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S s 1 4 1 4 を実行した後、本第 1 変動停止処理を終了する。

20

【 0 3 5 4 】

ステップ S s 1 4 1 5 において、高確率モードフラグが O N でないと判定した場合には（S s 1 4 1 5 : N O）、本第 1 変動停止処理を終了する。ステップ S s 1 4 1 1 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には（S s 1 4 1 1 : N O）、本第 1 変動停止処理を終了する。また、ステップ S s 1 4 1 2 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていると判定した場合（ステップ S s 1 4 1 2 : Y E S）、本第 1 変動停止処理を終了する。

【 0 3 5 5 】

< 第 2 始動口用の変動開始処理 >

30

次に、第 2 始動口用の変動開始処理について説明する。第 2 始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 5 : S s 0 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 3 5 6 】

図 3 5 は、第 2 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S s 1 5 0 1 では、第 2 始動保留個数 R b N = 0 であるか否かを判定する。ステップ S s 1 5 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N = 0 ではないと判定した場合には（S s 1 5 0 1 : N O）、ステップ S s 1 5 0 2 に進む。一方、ステップ S s 1 5 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N = 0 であると判定した場合には（S s 1 5 0 1 : Y E S）、本第 2 始動口用の変動開始処理を終了する。

40

【 0 3 5 7 】

ステップ S s 1 5 0 2 では、第 2 始動口用保留情報シフト処理を実行する。第 2 始動口用保留情報シフト処理では、第 2 保留エリア R b に記憶された保留情報をシフトさせる。第 2 始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップ S s 1 5 0 2 を実行した後、ステップ S s 1 5 0 3 に進む。

【 0 3 5 8 】

ステップ S s 1 5 0 3 では、第 2 始動口用の判定処理を実行する。第 2 始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいて、大当たりや小当たりの

50

有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第2始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップ S s 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S s 1 5 0 4 に進む。

【0359】

ステップ S s 1 5 0 4 では、第2始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第2始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第2始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S s 1 5 0 4 を実行した後、ステップ S s 1 5 0 5 に進む。

【0360】

ステップ S s 1 5 0 5 では、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップ S s 1 5 0 4 において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S s 1 5 0 5 を実行した後、ステップ S s 1 5 0 6 に進む。

10

【0361】

ステップ S s 1 5 0 6 では、第2種別コマンドを設定する。第2種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第2種別コマンドには、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【0362】

ステップ S s 1 5 0 5 及びステップ S s 1 5 0 6 において設定された変動用コマンド及び第2種別コマンドは、通常処理（図24）におけるステップ S s 0 4 0 2 によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び第2種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S s 1 5 0 6 を実行後、ステップ S s 1 5 0 7 に進む。

20

【0363】

ステップ S s 1 5 0 7 では、第2図柄表示部37bにおける変動表示を開始させ、その後、ステップ S s 1 5 0 8 に進み、第2変動中フラグをONにする。第2変動中フラグは、第2始動口用遊技回が開始される場合にONにされ、第2図柄表示部37bにおける変動表示が停止表示となった場合にOFFにされるフラグである。ステップ S s 1 5 0 8 を実行した後、ステップ S s 1 5 0 9 に進む。

30

【0364】

ステップ S s 1 5 0 9 では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタPNCに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が1減算される。ステップ S s 1 5 0 9 を実行した後、本第2始動口用の変動開始処理を終了する。

【0365】

<第2始動口用保留情報シフト処理>

次に、第2始動口用保留情報シフト処理について説明する。第2始動口用保留情報シフト処理は、第2始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図35：S s 1 5 0 2）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【0366】

図36は、第2始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S s 1 6 0 1 では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップ S s 1 6 0 2 に進む。

【0367】

ステップ S s 1 6 0 2 では、第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア64cの第2実行エリアに移動させる。その後、ステップ S s 1 6 0 3 に進む。

50

【0368】

ステップS s 1 6 0 3では、第2保留エリアR bの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS s 1 6 0 3を実行した後、本第2始動口用保留情報シフト処理を終了する。

【0369】

＜第2始動口用の判定処理＞

次に、第2始動口用の判定処理について説明する。第2始動口用の判定処理は、第2始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図35：S s 1 5 0 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

【0370】

図37は、第2始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップS s 1 7 0 1では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してONにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してOFFにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット200に備えられる転落口252へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはOFFされる。ステップS s 1 7 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S s 1 7 0 1：YES）、ステップS s 1 7 0 2に進む。

20

【0371】

ステップS s 1 7 0 2では、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が、図14（b）に示す第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS s 1 7 0 4に進む。一方、ステップS s 1 7 0 1において高確率モードではないと判定した場合には（S s 1 7 0 1：NO）、ステップS s 1 7 0 3に進む。

30

【0372】

ステップS s 1 7 0 3では、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が、図14（a）に示す第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS s 1 7 0 4に進む。

【0373】

ステップS s 1 7 0 4では、ステップS s 1 7 0 2又はステップS s 1 7 0 3における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS s 1 7 0 4において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（S s 1 7 0 4：YES）、ステップS s 1 7 0 5に進む。

40

【0374】

ステップS s 1 7 0 5では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第2当たりフラグをONにする。第2当たりフラグは、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にONされ、当該第2始動口34への遊技球の入球による第2の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にOFFにされるフラグである。ステップS s 1 7 0 5を実行した後、ステップS s 1 7 0 6に進む。

【0375】

ステップS s 1 7 0 6では、第2始動口用の振分テーブル（図15（b）参照）を参照し

50

て振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップ S s 1 7 0 6 を実行した後、ステップ S s 1 7 0 7 に進む。

【 0 3 7 6 】

ステップ S s 1 7 0 7 では、ステップ S s 1 7 0 6 における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S s 1 7 0 7 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（S s 1 7 0 7 : Y E S）、ステップ S s 1 7 0 8 に進む。

【 0 3 7 7 】

ステップ S s 1 7 0 8 では、ステップ S s 1 7 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。ステップ S s 1 7 0 8 を実行した後、ステップ S s 1 7 0 9 に進む。

【 0 3 7 8 】

ステップ S s 1 7 0 9 では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S s 1 7 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S s 1 7 0 9 を実行した後、本第 2 始動口用の判定処理を終了する。

【 0 3 7 9 】

ステップ S s 1 7 0 7 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（S s 1 7 0 7 : N O）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップ S s 1 7 1 0 に進む。

【 0 3 8 0 】

ステップ S s 1 7 1 0 では、ステップ S s 1 7 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。ステップ S s 1 7 1 0 を実行した後、ステップ S s 1 7 1 1 に進む。

【 0 3 8 1 】

ステップ S s 1 7 1 1 では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S s 1 7 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S s 1 7 1 1 を実行した後、本第 2 始動口用の判定処理を終了する。

【 0 3 8 2 】

ステップ S s 1 7 0 4 において、ステップ S s 1 7 0 2 又はステップ S s 1 7 0 3 における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（S s 1 7 0 4 : N O）、ステップ S s 1 7 1 2 に進む。

【 0 3 8 3 】

ステップ S s 1 7 1 2 では、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップ S s 1 7 1 2 の処理は、上記ステップ S s 1 7 0 4 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップ S s 1 7 1 2 においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のう

10

20

30

40

50

ち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップ S s 1 7 1 2 を実行した後、ステップ S s 1 7 1 3 に進む。

【 0 3 8 4 】

ステップ S s 1 7 1 3 では、ステップ S s 1 7 1 2 におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップ S s 1 7 1 3 において、リーチ発生であると判定した場合には (S s 1 7 1 3 : Y E S) 、ステップ S s 1 7 1 4 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N にする。ステップ S s 1 7 1 4 を実行した後、ステップ S s 1 7 1 5 に進む。ステップ S s 1 7 1 3 において、リーチ発生でないと判定した場合には (S s 1 7 1 3 : N O) 、ステップ S s 1 7 1 4 を実行することなく、ステップ S s 1 7 1 5 に進む。

10

【 0 3 8 5 】

ステップ S s 1 7 1 5 では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了 (停止表示) させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S s 1 7 1 5 を実行した後、本第 2 始動口用の判定処理を終了する。

【 0 3 8 6 】

20

< 第 2 始動口用の変動時間の設定処理 >

次に、第 2 始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第 2 始動口用の変動時間の設定処理は、第 2 始動口用の変動開始処理のサブルーチン (図 3 5 : S s 1 5 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 3 8 7 】

図 3 8 は、第 2 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S s 1 8 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S s 1 8 0 2 に進む。

【 0 3 8 8 】

30

ステップ S s 1 8 0 2 では、高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S s 1 8 0 2 において、高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合には (S s 1 8 0 2 : N O) 、ステップ S s 1 8 0 3 に進む。

【 0 3 8 9 】

ステップ S s 1 8 0 3 では、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S s 1 8 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが O N ではないと判定した場合には (S s 1 8 0 3 : N O) 、ステップ S s 1 8 0 4 に進む。

【 0 3 9 0 】

ステップ S s 1 8 0 4 では、第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 9 における低確低サポ状態 (状態 H 1) のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S s 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S s 1 8 0 9 に進む。

40

【 0 3 9 1 】

一方、ステップ S s 1 8 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S s 1 8 0 3 : Y E S) 、ステップ S s 1 8 0 5 に進む。

【 0 3 9 2 】

50

ステップ S s 1 8 0 5 では、第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 9 における低確高サポ状態（状態 H 3）のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S s 1 8 0 5 を実行した後、ステップ S s 1 8 0 9 に進む。

【 0 3 9 3 】

一方、ステップ S s 1 8 0 2 において、高確率モードフラグが ON であると判定した場合には（S s 1 8 0 2 : Y E S）、ステップ S s 1 8 0 6 に進む。

10

【 0 3 9 4 】

ステップ S s 1 8 0 6 では、高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S s 1 8 0 6 において、高頻度サポートモードフラグが ON であると判定した場合には（S s 1 8 0 6 : Y E S）、ステップ S s 1 8 0 7 に進む。

【 0 3 9 5 】

ステップ S s 1 8 0 7 では、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 9 における高確高サポ状態（状態 H 5）のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S s 1 8 0 7 を実行した後、ステップ S s 1 8 0 9 に進む。

20

【 0 3 9 6 】

一方、ステップ S s 1 8 0 6 において、高頻度サポートモードフラグが ON でないと判定した場合には（S s 1 8 0 6 : N O）、ステップ S s 1 8 0 8 に進む。

【 0 3 9 7 】

ステップ S s 1 8 0 8 では、第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 9 における高確低サポ状態（状態 H 6）のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S s 1 8 0 8 を実行した後、ステップ S s 1 8 0 9 に進む。

30

【 0 3 9 8 】

ステップ S s 1 8 0 9 では、ステップ S s 1 8 0 4、ステップ S s 1 8 0 5、ステップ S s 1 8 0 7、ステップ S s 1 8 0 8 の各処理で取得した変動時間情報を、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第 2 始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

40

【 0 3 9 9 】

< 第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理 >

次に、第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 2 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図 3 8 : S s 1 8 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 0 0 】

図 3 9 は、第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S s 1 9 0 1 では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、1 0

50

分という極めて長い変動時間（ロング変動時間）を変動時間情報として取得する。ステップ S s 1 9 0 1 を実行した後、第 2 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 4 0 1 】

＜第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 2 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図 3 8 : S s 1 8 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 0 2 】

図 4 0 は、第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S s 2 0 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には（S s 2 0 0 1 : Y E S）、ステップ S s 2 0 0 2 に進む。

【 0 4 0 3 】

ステップ S s 2 0 0 2 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、(I) 低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(II) 低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(III) 低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S s 2 0 0 2 では、まず、(I) ~ (III) の中から (I) を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 1 8 0 1（図 3 8）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 2 0 0 2 を実行した後、第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 4 0 4 】

一方、ステップ S s 2 0 0 1 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップ S s 2 0 0 1 : N O）、ステップ S s 2 0 0 3 に進む。

【 0 4 0 5 】

ステップ S s 2 0 0 3 では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップ S s 2 0 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップ S s 2 0 0 3 : Y E S）、ステップ S s 2 0 0 4 に進む。

【 0 4 0 6 】

ステップ S s 2 0 0 4 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(I) ~ (II) の中から (II) 低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 1 8 0 1（図 3 8）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 2 0 0 4 を実行した後、第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 4 0 7 】

ステップ S s 2 0 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には

10

20

30

40

50

(ステップ S s 2 0 0 3 : N O) 、ステップ S s 2 0 0 5 に進む。

【 0 4 0 8 】

ステップ S s 2 0 0 5 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(I) ~ (III) の中から (III) 低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 1 8 0 1 (図 3 8) で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 2 0 0 5 を実行した後、第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【 0 4 0 9 】

< 第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理 >

次に、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 2 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン (図 3 8 : S s 1 8 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 1 0 】

図 4 1 は、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S s 2 1 0 1 では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、1 0 分という極めて長い変動時間を変動時間情報として取得する。ステップ S s 2 1 0 1 を実行した後、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

20

【 0 4 1 1 】

< 第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理 >

次に、第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 2 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン (図 3 8 : S s 1 8 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 1 2 】

図 4 2 は、第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S s 2 2 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には (S s 2 2 0 1 : Y E S) 、ステップ S s 2 2 0 2 に進む。

30

【 0 4 1 3 】

ステップ S s 2 2 0 2 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、(IV) 高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(V) 高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(VI) 高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S s 2 2 0 2 では、まず、(IV) ~ (VI) の中から (IV) を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 1 8 0 1 (図 3 8) で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 2 2 0 2 を実行した後、第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

40

【 0 4 1 4 】

50

一方、ステップ S s 2 2 0 1 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップ S s 2 2 0 1：N O）、ステップ S s 2 2 0 3 に進む。

【0 4 1 5】

ステップ S s 2 2 0 3 では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップ S s 2 2 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップ S s 2 2 0 3：Y E S）、ステップ S s 2 2 0 4 に進む。

【0 4 1 6】

ステップ S s 2 2 0 4 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確低サボ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VI）の中から（V）を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 1 8 0 1（図 3 8）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 2 2 0 4 を実行した後、第 2 始動口用の高確低サボ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【0 4 1 7】

ステップ S s 2 2 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップ S s 2 2 0 3：N O）、ステップ S s 2 2 0 5 に進む。

【0 4 1 8】

ステップ S s 2 2 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確低サボ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VI）の中から（VI）を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S s 1 8 0 1（図 3 8）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S s 2 2 0 5 を実行した後、第 2 始動口用の高確低サボ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

20

【0 4 1 9】

<第 2 変動停止処理>

30

次に、第 2 変動停止処理について説明する。第 2 変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 5：S s 5 0 7）として主制御装置 6 0 の主側 M P U 6 2 によって実行される。

【0 4 2 0】

図 4 3 は、第 2 変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S s 2 3 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 1 当たりフラグが O N であるか否かを判定する。第 1 当たりフラグは、第 1 始動口（中央側第 1 始動口 3 3、右側第 1 始動口 4 4）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合に O N にされ、当該第 1 始動口への遊技球の入球による第 1 の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際に O F F にされる。ステップ S s 2 3 0 1 において、第 1 当たりフラグが O N ではないと判定した場合には（S s 2 3 0 1：N O）、ステップ S s 2 3 0 2 に進む。

40

【0 4 2 1】

ステップ S s 2 3 0 2 では、第 2 図柄表示部 3 7 a の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 2 始動口用の変動時間の設定処理（図 3 8）において設定した第 2 図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップ S s 2 3 0 2 において、第 2 図柄表示部 3 7 a の変動時間が終了したと判定した場合には（S s 2 3 0 2：Y E S）、ステップ S s 2 3 0 3 に進む。一方、ステップ S s 2 3 0 2 において、第 2 図柄表示部 3 7 a の変動時間が終了していないと判定した場合には（S s 2 3 0 2：N O）、ステップ S s 2 3 1 1 に進む。

50

【0422】

ステップS s 2303では、第2図柄表示部37aの変動を停止する。すなわち、第2図柄表示部37aの第2の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第2始動口用の判定処理（図37）のステップS s 1709、ステップS s 1711、またはステップS s 1715において設定されている。ステップS s 2303を実行した後、ステップS s 2304に進む。

【0423】

ステップS s 2304では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第2変動中フラグをOFFにする。上述のように、第2変動中フラグは、第2始動口34への遊技球の入球を契機として第2図柄表示部37aの第2の図柄が変動を開始する際にONにされ、第2の図柄が変動を停止する際にOFFにされるフラグである。ステップS s 2304を実行した後、ステップS s 2305に進む。

【0424】

ステップS s 2305では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第1変動中フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、第1変動中フラグは、第1始動口（中央側第1始動口33、右側第1始動口44）への遊技球の入球を契機として第1図柄表示部37bの第1の図柄が変動を開始する際にONにされ、第1の図柄が変動を停止する際にOFFにされるフラグである。ステップS s 2305において、第1変動中フラグがONではないと判定した場合には（S s 2305：NO）、ステップS s 2306に進む。

【0425】

ステップS s 2306では、第2当たりフラグをOFFにする。その後、本第2変動停止処理を終了する。

【0426】

一方、ステップS s 2305において、第1変動中フラグがONであると判定した場合には（S s 2305：YES）、ステップS s 2311に進む。

【0427】

ステップS s 2301において、第1当たりフラグがONであると判定した場合には（S s 2301：YES）、ステップS s 2307に進む。

【0428】

ステップS s 2307では、第1図柄表示部37bの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第1始動口用の変動時間の設定処理（図29）において設定した第1図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップS s 2307において、第1図柄表示部37bの変動時間が終了していないと判定した場合には（S s 2307：NO）、ステップS s 2302に進む。一方、ステップS s 2307において、第1図柄表示部37bの変動時間が終了したと判定した場合には（S s 2307：YES）、ステップS s 2308に進む。

【0429】

ステップS s 2308では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第1当たりフラグをOFFにする。ステップS s 2308を実行した後、ステップS s 2309に進む。

【0430】

ステップS s 2309では、第2図柄表示部37aの変動を停止する。すなわち、第2図柄表示部37aの第2の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップS s 2309では、第2始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをOFFに移行する処理を行い、第2始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップS s 2309を実行した後、ステップS s 2310に進む。

【0431】

ステップS s 2310では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第2変動中フラグをOFFにする。その後、ステップS s 2311に進む。

【0432】

ステップS s 2 3 1 1では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【0433】

ステップS s 2 3 1 1において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S s 2 3 1 1：YES）、ステップS s 2 3 1 2に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば50回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタPNCは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、PNC>0であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

10

【0434】

ステップS s 2 3 1 2において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS s 2 3 1 2：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS s 2 3 1 3に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップS s 2 3 1 3を実行した後、ステップS s 2 3 1 4に進む。

【0435】

ステップS s 2 3 1 4では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図24）におけるステップS s 0 4 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本第2変動停止処理を終了する。

20

【0436】

ステップS s 2 3 1 1において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には（S s 2 3 1 1：NO）、本第2変動停止処理を終了する。また、ステップS s 2 3 1 2において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていると判定した場合（ステップS s 2 3 1 2：YES）、本第2変動停止処理を終了する。

【0437】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図24：S s 0 4 0 6）として主制御装置60のMPU 6 2によって実行される。

30

【0438】

図44は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS s 2 4 0 1では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【0439】

ステップS s 2 4 0 1において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（S s 2 4 0 1：NO）、ステップS s 2 4 0 2に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

40

【0440】

ステップS s 2 4 0 2において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（S s 2 4 0 2：NO）、ステップS s 2 4 0 3に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【0441】

50

ステップ S s 2 4 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S s 2 4 0 3 : N O)、ステップ S s 2 4 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合に O N にされ、開閉実行モードが終了する場合に O F F にされる。

【 0 4 4 2 】

ステップ S s 2 4 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S s 2 4 0 4 : Y E S)、ステップ S s 2 4 0 5 に進む。一方、ステップ S s 2 4 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には (S s 2 4 0 4 : N O)、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

10

【 0 4 4 3 】

ステップ S s 2 4 0 5 では、通常小当たりであるか否かを判定する。具体的には、通常小当たりフラグが O N であるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が通常小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップ S s 2 4 0 5 において、通常小当たりではないと判定した場合には (S s 2 4 0 5 : N O)、ステップ S s 2 4 0 6 に進む。

【 0 4 4 4 】

ステップ S s 2 4 0 6 では、特殊小当たりであるか否かを判定する。具体的には、特殊小当たりフラグが O N であるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が特殊小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップ S s 2 4 0 6 において、特殊小当たりではないと判定した場合には (S s 2 4 0 6 : N O)、ステップ S s 2 4 0 7 に進む。

20

【 0 4 4 5 】

ステップ S s 2 4 0 7 では、高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S s 2 4 0 5 およびステップ S s 2 4 0 6 において、今回の遊技回の遊技結果 (当たり抽選の結果) が小当たり (通常小当たり、特殊小当たり) ではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S s 2 4 0 7 を実行した後、ステップ S s 2 4 0 8 に進む。

30

【 0 4 4 6 】

ステップ S s 2 4 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S s 2 4 0 8 において、今回の遊技回の遊技結果 (当たり抽選の結果) が小当たり (通常小当たり、特殊小当たり) ではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S s 2 4 0 8 を実行した後、ステップ S s 2 4 0 9 に進む。

【 0 4 4 7 】

ステップ S s 2 4 0 9 では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 4 : ステップ S s 0 4 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S s 2 4 0 9 を実行した後、ステップ S s 2 4 1 3 に進む。

40

【 0 4 4 8 】

ステップ S s 2 4 0 5 において、通常小当たりであると判定した場合には (S s 2 4 0 5 : Y E S)、ステップ S s 2 4 1 3 に進む。

【 0 4 4 9 】

ステップ S s 2 4 0 6 において、特殊小当たりであると判定した場合には (S s 2 4 0 6

50

：YES）、ステップS s 2 4 1 0に進む。

【0 4 5 0】

ステップS s 2 4 1 0では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップS s 2 4 1 1に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図24）におけるステップS s 0 4 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。ステップS s 2 4 1 1を実行した後、ステップS s 2 4 1 2に進む。

【0 4 5 1】

ステップS s 2 4 1 2では、無敵ゾーンコマンドを設定する。無敵ゾーンコマンドは、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。無敵ゾーンコマンドは、通常処理（図24）におけるステップS s 0 4 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。ステップS s 2 4 1 2を実行した後、ステップS s 2 4 1 3に進む。

【0 4 5 2】

ステップS s 2 4 1 3では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図24：ステップS s 0 4 0 2）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS s 2 4 1 3を実行した後、ステップS s 2 4 1 4に進む。

【0 4 5 3】

ステップS s 2 4 1 4では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉36bの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップS s 2 4 1 4を実行した後、ステップS s 2 4 1 5に進む。

【0 4 5 4】

ステップS s 2 4 1 5では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間として第3タイマカウンタエリアT3に所定の値を設定する。オープニング時間設定処理については後述する。ステップS s 2 4 1 5を実行した後、ステップS s 2 4 1 6に進む。

【0 4 5 5】

ステップS s 2 4 1 6では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図24）におけるステップS s 0 4 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS s 2 4 1 6を実行した後、ステップS s 2 4 1 7に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0 4 5 6】

ステップS s 2 4 0 3において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（S s 2 4 0 3：YES）、ステップS s 2 4 1 8に進み、オープニング期間フラグON時処理を実行する。オープニング期間フラグON時処理の詳細は後述する。ステップS s 2 4 1 8を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0 4 5 7】

ステップS s 2 4 0 2において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（

10

20

30

40

50

S s 2 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S s 2 4 1 9 に進み、開閉処理期間フラグ O N 時処理を実行する。開閉処理期間フラグ O N 時処理の詳細は後述する。ステップ S s 2 4 1 9 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 4 5 8 】

ステップ S s 2 4 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S s 2 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S s 2 4 2 0 に進み、エンディング期間フラグ O N 時処理を実行する。エンディング期間フラグ O N 時処理の詳細は後述する。ステップ S s 2 4 2 0 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 4 5 9 】

< 開閉シナリオ設定処理 >

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 4 4 : S s 2 4 1 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 6 0 】

図 4 5 は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S s 2 5 0 1 では、大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S s 2 5 0 1 において、大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S s 2 5 0 1 : Y E S) 、ステップ S s 2 5 0 2 に進む。

【 0 4 6 1 】

ステップ S s 2 5 0 2 では、大当たりの種別に応じた大当たり用開閉シナリオに設定する。なお、開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開放パターンが設定されたプログラムである。ステップ S s 2 5 0 2 を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 0 4 6 2 】

ステップ S s 2 5 0 1 において、大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S s 2 5 0 1 : N O) 、ステップ S s 2 5 0 3 に進む。

【 0 4 6 3 】

ステップ S s 2 5 0 3 では、小当たり用開閉シナリオに設定する。なお、本実施形態においては、小当たり用開閉シナリオには、ラウンド遊技において開閉扉 3 6 b が 1 回開閉する開閉パターンが設定されている。ステップ S s 2 5 0 3 を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 0 4 6 4 】

< オープニング時間設定処理 >

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 4 4 : S s 2 4 1 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 6 5 】

図 4 6 は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S s 2 6 0 1 では、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 4 6 6 】

ステップ S s 2 6 0 1 において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であると判定した場合には (S s 2 6 0 1 : Y E S) 、ステップ S s 2 6 0 2 に進む。

【 0 4 6 7 】

ステップ S s 2 6 0 2 では、オープニング時間として第 3 タイマカウンタエリア T 3 に 3 0 0 0 (約 6 . 0 s e c) を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【 0 4 6 8 】

一方、ステップ S s 2 6 0 1 において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選ではないと判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードの契機が小当たりであると判定し

10

20

30

40

50

た場合には（S s 2 6 0 1 : N O）、ステップ S s 2 6 0 3に進む。

【0 4 6 9】

ステップ S s 2 6 0 3では、オープニング時間として第3タイマカウンタエリア T 3に0（0 s e c）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【0 4 7 0】

<オープニング期間フラグON時処理>

次に、オープニング期間フラグON時処理について説明する。オープニング期間フラグON時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図44：S s 2 4 1 8）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0 4 7 1】

図47は、オープニング期間フラグON時処理を示すフローチャートである。ステップ S s 2 7 0 1では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第3タイマカウンタエリア T 3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S s 2 7 0 1において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S s 2 7 0 1 : Y E S）、ステップ S s 2 7 0 2に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップ S s 2 7 0 3に進む。

【0 4 7 2】

ステップ S s 2 7 0 3では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部39に表示させる。ステップ S s 2 7 0 3を実行した後、ステップ S s 2 7 0 4に進む。

【0 4 7 3】

ステップ S s 2 7 0 4では、開閉処理期間フラグをONにする。その後、本オープニング期間フラグON時処理を終了する。

【0 4 7 4】

ステップ S s 2 7 0 1において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（S s 2 7 0 1 : N O）、本オープニング期間フラグON時処理を終了する。

【0 4 7 5】

<開閉処理期間フラグON時処理>

次に、開閉処理期間フラグON時処理について説明する。開閉処理期間フラグON時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図44：S s 2 4 1 9）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0 4 7 6】

図48は、開閉処理期間フラグON時処理を示すフローチャートである。ステップ S s 2 8 0 1では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S s 2 8 0 1を実行した後、ステップ S s 2 8 0 2に進む。

【0 4 7 7】

ステップ S s 2 8 0 2では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S s 2 8 0 2 : Y E S）、ステップ S s 2 8 0 3に進む。一方、ステップ S s 2 8 0 2において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S s 2 8 0 2 : N O）、そのまま本開閉処理期間フラグON時処理を終了する。

【0 4 7 8】

ステップ S s 2 8 0 3では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップ S s 2 8 0 4に進む。

【0 4 7 9】

ステップ S s 2 8 0 4では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップ S s 2 4 0 4を実行した後、ステップ S s 2 8 0 5に進む。

【0 4 8 0】

ステップ S s 2 8 0 5では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設

10

20

30

40

50

定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第4タイマカウンタエリアT4に所定の値を設定する。ステップS s 2 8 0 5を実行した後、ステップS s 2 8 0 6に進む。

【0481】

ステップS s 2 8 0 6では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図24）におけるステップS s 0 4 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップS s 2 8 0 6を実行した後、ステップS s 2 8 0 7に進む。

10

【0482】

ステップS s 2 8 0 7では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本開閉処理期間フラグON時処理を終了する。

【0483】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、開閉処理期間フラグON時処理のサブルーチン（図48：S s 2 8 0 1）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0484】

図49は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップS s 2 9 0 1では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。ステップS s 2 9 0 1において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（S s 2 9 0 1：NO）、ステップS s 2 9 0 2に進む。

20

【0485】

ステップS s 2 9 0 2では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップS s 2 9 0 2において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（S s 2 9 0 2：YES）、ステップS s 2 9 0 3に進む。

【0486】

ステップS s 2 9 0 3では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップS s 2 9 0 4に進む。

30

【0487】

ステップS s 2 9 0 4では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図24：S s 0 4 0 2）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS s 2 9 0 4を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【0488】

ステップS s 2 9 0 2において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（S s 2 9 0 2：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

40

【0489】

ステップS s 2 9 0 1において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（S s 2 9 0 1：YES）、ステップS s 2 9 0 5に進む。

【0490】

ステップS s 2 9 0 5では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉36bの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉36bの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口36aに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップS s 2 9 0 5において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S s 2 9 0 5：YES）、ステップS s 2 9 0 6に進む。

50

【0491】

ステップ S s 2 9 0 6 では、開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S s 2 9 0 7 に進む。

【0492】

ステップ S s 2 9 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 4：S s 0 4 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S s 2 9 0 7 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【0493】

ステップ S s 2 9 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S s 2 9 0 5：N O）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【0494】

＜エンディング期間フラグ O N 時処理＞

次に、エンディング期間フラグ O N 時処理について説明する。エンディング期間フラグ O N 時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 4 4：S s 2 4 2 0）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0495】

図 5 0 は、エンディング期間フラグ O N 時処理を示すフローチャートである。ステップ S s 3 0 0 1 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S s 2 8 0 5）において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S s 2 8 0 5 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」であると判定した場合には（S s 3 0 0 1：Y E S）、ステップ S s 3 0 0 2 に進む。

【0496】

ステップ S s 3 0 0 2 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S s 3 0 0 3 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S s 3 0 0 3 を実行した後、ステップ S s 3 0 0 4 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S s 3 0 0 5 に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図 2 4）におけるステップ S s 0 4 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本エンディング期間フラグ O N 時処理を終了する。

【0497】

一方、ステップ S s 3 0 0 1 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」ではないと判定した場合には（S s 3 0 0 1：N O）、そのまま本エンディング期間フラグ O N 時処理を終了する。

【0498】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間フラグ O N 時処理のサブルーチン（図 5 0：S s 3 0 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0499】

図 5 1 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S s 3 1 0 1 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかが O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【0500】

10

20

30

40

50

ステップ S s 3 1 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には (S s 3 1 0 1 : Y E S)、ステップ S s 3 1 0 2 に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている確変大当たりフラグが O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【 0 5 0 1 】

ステップ S s 3 1 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には (S s 3 1 0 2 : Y E S)、ステップ S s 3 1 0 3 に進む。一方、ステップ S s 3 1 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には (S s 3 1 0 2 : N O)、ステップ S s 3 1 1 2 に進む。

10

【 0 5 0 2 】

ステップ S s 3 1 0 3 では、対応する確変大当たりフラグを O F F にする。具体的には、1 0 R 確変大当たりフラグ、2 R 確変フラグのうち、O N になっているフラグを O F F にする処理を実行する。ステップ S s 3 1 0 3 を実行した後、ステップ S s 3 1 0 4 に進む。

【 0 5 0 3 】

ステップ S s 3 1 0 4 では、R A M 6 4 に記憶されている高確率モードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップ S s 3 1 0 4 を実行した後、ステップ S s 3 1 0 5 に進む。

【 0 5 0 4 】

ステップ S s 3 1 0 5 では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップ S s 3 1 0 5 を実行した後、ステップ S s 3 1 0 6 に進む。

20

【 0 5 0 5 】

ステップ S s 3 1 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S s 3 1 0 7 に進み、遊技回数カウンタ P N C にカウンタ値として 5 0 を設定する。ステップ S s 3 1 0 7 を実行した後、ステップ S s 3 1 0 8 に進む。

【 0 5 0 6 】

ステップ S s 3 1 0 8 では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理 (図 2 4) におけるステップ S s 0 4 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

30

【 0 5 0 7 】

ステップ S s 3 1 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には (S s 3 1 0 2 : N O)、ステップ S s 3 1 0 9 に進み、対応する通常大当たりフラグを O F F にする。ステップ S s 3 1 0 9 を実行した後、ステップ S s 3 1 1 0 に進む。

【 0 5 0 8 】

ステップ S s 3 1 1 0 では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップ S s 3 1 1 0 を実行した後、ステップ S s 3 1 1 1 に進む。

40

【 0 5 0 9 】

ステップ S s 3 1 1 1 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S s 3 1 1 2 に進み、遊技回数カウンタ P N C にカウンタ値として 5 0 を設定する。ステップ S s 3 1 1 2 を実行した後、ステップ S s 3 1 1 3 に進む。

【 0 5 1 0 】

ステップ S s 3 1 1 3 では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポート

50

モードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 90 に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図 24）におけるステップ S s 0 4 0 2 にて、音声発光制御装置 90 に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【0511】

ステップ S s 3 1 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（S s 3 1 0 1 : N O）、ステップ S s 3 1 1 4 に進む。ステップ S s 3 1 1 4 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている通常小当たりが O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであると判定する。

10

【0512】

ステップ S s 3 1 1 4 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであると判定した場合には（S s 3 1 1 4 : Y E S）、ステップ S s 3 1 1 5 に進み、通常小当たりフラグを O F F にする。ステップ S s 3 1 1 5 を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【0513】

一方、ステップ S s 3 1 1 4 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりでない（S s 3 1 1 4 : N O）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が特殊小当たりであると判定した場合には、ステップ S s 3 1 1 6 に進み、特殊小当たりフラグを O F F にする。ステップ S s 3 1 1 6 を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

20

【0514】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 24 : S s 0 4 0 7）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【0515】

図 52 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S s 3 2 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、右側第 1 始動口 44 の電動役物 44 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S s 3 2 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S s 3 2 0 1 : N O）、ステップ S s 3 2 0 2 に進む。

30

【0516】

ステップ S s 3 2 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 44 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S s 3 2 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には（S s 3 2 0 2 : N O）、ステップ S s 3 2 0 3 に進む。

40

【0517】

ステップ S s 3 2 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 38 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第 2 タイマーカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【0518】

ステップ S s 3 2 0 3 において、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと

50

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

【0519】

ステップS s 3 2 0 4では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS s 3 2 0 4において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S s 3 2 0 4 : Y E S）、ステップS s 3 2 0 5に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS s 3 2 0 4において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S s 3 2 0 4 : N O）、ステップS s 3 2 0 6に進む。

10

【0520】

ステップS s 3 2 0 6では、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定する。ステップS s 3 2 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」とであると判定した場合には（S s 3 2 0 6 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS s 3 2 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定した場合には（S s 3 2 0 6 : Y E S）、ステップS s 3 2 0 7に進む。

【0521】

ステップS s 3 2 0 7では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS s 3 2 0 8に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS s 3 2 0 7において開閉実行モードではなく（S s 3 2 0 7 : N O）、且つ、ステップS s 3 2 0 8において高頻度サポートモードである場合には（S s 3 2 0 8 : Y E S）、ステップS s 3 2 0 9に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマーカウンタエリアT 2に「5」（すなわち0.01sec）をセットする。第2タイマーカウンタエリアT 2は、タイマー割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS s 3 2 10に進む。

20

【0522】

ステップS s 3 2 10では、ステップS s 3 2 0 9の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS s 3 2 10において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S s 3 2 10 : Y E S）、ステップS s 3 2 11に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC 2に「1」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC 2は、電動役物44aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本電役サポート用処理を終了する。

30

【0523】

一方、ステップS s 3 2 10において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S s 3 2 10 : N O）、ステップS s 3 2 11の処理を実行することなく、本電役サポート用処理を終了する。

40

【0524】

ステップS s 3 2 0 7において開閉実行モードであると判定した場合（S s 3 2 0 7 : Y E S）、又は、ステップS s 3 2 0 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S s 3 2 0 8 : N O）、ステップS s 3 2 12に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマーカウンタエリアT 2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップS s 3 2 13に進む。

【0525】

50

ステップ S s 3 2 1 3 では、ステップ S s 3 2 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S s 3 2 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S s 3 2 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S s 3 2 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S s 3 2 1 3 : Y E S)、ステップ S s 3 2 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【0526】

ステップ S s 3 2 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S s 3 2 0 2 : Y E S)、ステップ S s 3 2 1 5 に進み、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S s 3 2 1 5 において、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S s 3 2 1 5 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S s 3 2 1 5 において、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S s 3 2 1 5 : Y E S)、ステップ S s 3 2 1 6 に進む。

10

【0527】

ステップ S s 3 2 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S s 3 2 1 7 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

20

【0528】

ステップ S s 3 2 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S s 3 2 0 1 : Y E S)、ステップ S s 3 2 1 8 に進み、電動役物 4 4 a を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【0529】

<電役開閉処理>

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 5 2 : S s 3 2 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【0530】

図 5 3 は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S s 3 3 0 1 では、電動役物 4 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 4 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 4 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 4 4 a が開放されていると判定した場合には (S s 3 3 0 1 : Y E S)、ステップ S s 3 3 0 2 に進む。

【0531】

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

40

【0532】

ステップ S s 3 3 0 2 において、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S s 3 3 0 2 : Y E S)、ステップ S s 3 3 0 3 に進み、電動役物 4 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 に「5」(すなわち 0.01 sec) をセットする。すなわち、電動役物 4 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマーカウンタエリア T 2 が「0」である場合には、電動役物 4 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマーカウンタエリア T 2 を電動役物 4 4 a の閉鎖

50

継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマーカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップS s 3 3 0 3を実行した後、ステップS s 3 3 0 4に進む。

【0533】

ステップS s 3 3 0 4では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップS s 3 3 0 5に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS s 3 3 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には（S s 3 3 0 5：NO）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップS s 3 3 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には（S s 3 3 0 5：YES）、ステップS s 3 3 0 6に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉処理を終了する。

10

【0534】

ステップS s 3 3 0 1において、電動役物44aが開放中でないと判定した場合には（S s 3 3 0 1：NO）、ステップS s 3 3 0 7に進み、第2タイマーカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマーカウンタエリアT2は、電動役物44aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS s 3 3 0 7において、第2タイマーカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には（S s 3 3 0 7：NO）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップS s 3 3 0 7において、第2タイマーカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には（S s 3 3 0 7：YES）、ステップS s 3 3 0 8に進み、電動役物44aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップS s 3 3 0 9に進む。

20

【0535】

ステップS s 3 3 0 9では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S s 3 3 0 9：NO）、ステップS s 3 3 1 0に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【0536】

ステップS s 3 3 1 0において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S s 3 3 1 0：YES）、ステップS s 3 3 1 1に進み、第2タイマーカウンタエリアT2に「250」（すなわち0.5sec）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

30

【0537】

一方、ステップS s 3 3 0 9において開閉実行モード中であると判定した場合（S s 3 3 0 9：YES）、又は、ステップS s 3 3 1 0において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S s 3 3 1 0：NO）、ステップS s 3 3 1 2に進み、第2タイマーカウンタエリアT2に「100」（すなわち0.2sec）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【0538】

<遊技球振分制御処理>

次に、遊技球振分制御処理について説明する。遊技球振分制御処理は、通常処理のサブルーチン（図24：S s 0 4 0 8）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【0539】

図54は、遊技球振分制御処理を示すフローチャートである。ステップS s 3 4 0 1では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第5タイマーカウンタエリアT5の値が「0」であるか否かを判定する。第5タイマーカウンタエリアT5は、遊技球振分装置240の振分片部242を第1位置Q1と第2位置Q2との間で切り替えるためのパラメータとして用いられる。第5タイマーカウンタエリアT5の値が「0」であるか否かを判定することによって、振分片部242を第1位置Q1から第2位置Q2へ切り替えるタイミングであるか否かを判定することができる。第5タイマーカウンタエリアT5にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周

50

期で1減算される。

【0540】

ステップS s 3 4 0 1において、第5タイマーカウンタエリアT 5の値が「0」であると判定した場合には（S s 3 4 0 1：YES）、ステップS s 3 4 0 2に進む。

【0541】

ステップS s 3 4 0 2では、遊技球振分駆動部2 4 1 a（図11）を駆動制御して、振分片部2 4 2を第1位置Q 1から第2位置Q 2へ切り替える。その後、本遊技球振分制御処理を終了する。

【0542】

一方、ステップS s 3 4 0 1において、第5タイマーカウンタエリアT 5の値が「0」でないと判定した場合には（S s 3 4 0 1：NO）、ステップS s 3 4 0 3に進む。 10

【0543】

ステップS s 3 4 0 3では、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた第5タイマーカウンタエリアT 5の値が「-50」であるか否かを判定する。「50」という値は、約0.1secに相当する。

【0544】

ステップS s 3 4 0 3において、第5タイマーカウンタエリアT 5の値が「-50」であると判定した場合には（S s 3 4 0 3：YES）、ステップS s 3 4 0 4に進む。

【0545】

ステップS s 3 4 0 4では、遊技球振分駆動部2 4 1 a（図11）を駆動制御して、振分片部2 4 2を第2位置Q 2から第1位置Q 1へ切り替える。これにより、第5タイマーカウンタエリアT 5の値が「0」となってから「-50」となるまでの期間、すなわち、約0.1秒間だけ、振分片部2 4 2は第2位置Q 2にある状態を保持することになる。ステップS s 3 4 0 3を実行した後、ステップS s 3 4 0 5に進む。 20

【0546】

ステップS s 3 4 0 5では、第5タイマカウンタエリアT 5に1000（約2.0sec）を設定する。第5タイマカウンタエリアT 5に初期値として、約2.0秒をセットすることによって、振分片部2 4 2は第1位置Q 1にある状態を約2.0秒間だけ保持することになる。ステップS s 3 4 0 5を実行した後、本遊技球振分制御処理を終了する。

【0547】

ステップS s 3 4 0 3において、第5タイマーカウンタエリアT 5の値が「-50」でないと判定した場合には（S s 3 4 0 3：NO）、そのまま本遊技球振分制御処理を終了する。 30

【0548】

《1-6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【0549】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU 92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【0550】

図55は、音光側MPU 92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0551】

ステップS s 3 5 0 1では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU 62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM 94に記憶するための処理である。音光側RAM 94には、主側MPU 62から受信したコマンドの記 50

憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップS s 3 5 0 1を実行した後、ステップS s 3 5 0 2に進む。

【0552】

ステップS s 3 5 0 2では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップS s 3 5 0 1で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップS s 3 5 0 2を実行した後、ステップS s 3 5 0 3に進む。

【0553】

ステップS s 3 5 0 3では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップS s 3 5 0 3を実行した後、ステップS s 3 5 0 4に進む。

【0554】

ステップS s 3 5 0 4では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップS s 3 5 0 4を実行した後、ステップS s 3 5 0 5に進む。

【0555】

ステップS s 3 5 0 5では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側MPU62から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップS s 3 5 0 5を実行した後、ステップS s 3 5 0 6に進む。

【0556】

ステップS s 3 5 0 6では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側MPU62から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側MPU62から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。図柄表示装置41に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを認めることができる。本実施形態では、始動口ユニット200に備えられる第1分岐通路部220および第2分岐通路部230が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット200における第2ルートRT2（図8）に沿った遊技球の流れによっても、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者は認めることができるが、ステップS s 3 5 0 6の処理によれば、図柄表示装置41に表示される演出画像によっても認めることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップS s 3 5 0 6を実行した後、ステップS s 3 5 0 7に進む。

【0557】

ステップS s 3 5 0 7では、無敵ゾーン突入演出用処理を実行する。無敵ゾーン突入演出用処理では、主側MPU62から受信した無敵ゾーンコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。図柄表示装置41に表示された、無敵ゾーンコマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを認めることができる。本実施形態では、始動口ユニット200に備えられる本線通路部210、第1分岐通路部220

10

20

30

40

50

、および第2分岐通路部230が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット200における第3ルートRT3（図9）に沿った遊技球の流れによっても、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを遊技者は認めることができるが、ステップSs3507の処理によれば、図柄表示装置41に表示される演出画像によっても認めることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップSs3507を実行した後、ステップSs3508に進む。

【0558】

ステップSs3508では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置41に表示させる処理等である。ステップSs3508を実行した後、ステップSs3509に進む。

10

【0559】

ステップSs3509では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSs3509を実行した後、ステップSs3510に進む。

【0560】

ステップSs3510では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のBGM用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップSs3510を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

20

【0561】

<保留コマンド対応処理>

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図55：Ss3502）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0562】

図56は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップSs3601では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSs3601において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ss3601：YES）、ステップSs3602に進む。

30

【0563】

ステップSs3602では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。保留情報は、第1始動口33の保留個数である最大4個分の情報と、第2始動口34の保留個数である最大4個分の情報とが更新されて記憶される。ステップSs3602を実行した後、ステップSs3603に進む。

【0564】

ステップSs3603では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側MPU92において特定可能とするための処理を実行する。ステップSs3603の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第1保留個数」とも呼び、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第2保留個数」とも呼び、第1保留個数と第2保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップSs3603を実行した後、ステップSs3604に進む。

40

【0565】

ステップSs3604では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップSs3603において特定された第1保留個数と第2保留個数とに対応させて、第1始動口保留

50

用領域 D s 1 および第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 および第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を第 1 保留個数と第 2 保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、第 1 始動口保留用領域 D s 1 における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第 1 保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置 1 0 0 は、第 2 始動口保留用領域 D s 2 における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第 2 保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップ S s 3 6 0 4 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

10

【 0 5 6 6 】

<入球時の更新処理>

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 5 6 : S s 3 6 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 6 7 】

図 5 7 は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S s 3 7 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S s 3 7 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S s 3 7 0 1 : Y E S）、ステップ S s 3 7 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S s 3 7 0 2 を実行した後、ステップ S s 3 7 0 4 に進む。

20

【 0 5 6 8 】

ステップ S s 3 7 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないとは判定した場合（S s 3 7 0 1 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S s 3 7 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S s 3 7 0 3 を実行した後、ステップ S s 3 7 0 4 に進む。

30

【 0 5 6 9 】

ステップ S s 3 7 0 2 及びステップ S s 3 7 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して

40

50

、上記の本実施形態のように、主制御装置 60 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 90 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【0570】

ステップ S s 3704 では、音光側 R A M 94 の各種カウンタエリア 94 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 34 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 92 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S p 3704 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

10

【0571】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 55：S s 3503）として音声発光制御装置 90 の M P U 92 によって実行される。

【0572】

20

図 58 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S s 3801 では、主側 M P U 62 から高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【0573】

ステップ S s 3801 において、主側 M P U 62 から高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（S s 3801：Y E S）、ステップ S s 3802 に進み、音光側 R A M 94 の各種フラグ記憶エリア 94 a に記憶された音光側高確率モードフラグを O N する。

【0574】

ステップ S s 3801 において、主側 M P U 62 から高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（S s 3801：N O）、ステップ S s 3803 に進み、主側 M P U 62 から低確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

30

【0575】

ステップ S s 3803 において、主側 M P U 62 から低確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（S s 3803：Y E S）、ステップ S s 3804 に進み、音光側 R A M 94 の各種フラグ記憶エリア 94 a に記憶された音光側高確率モードフラグを O F F する。

【0576】

ステップ S s 3803 において、主側 M P U 62 から低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（S s 3803：N O）、そのままステップ S s 3805 に進む。また、ステップ S s 3802 を実行した後、またはステップ S s 3804 を実行した後、ステップ S s 3805 に進む。

40

【0577】

ステップ S s 3805 では、主側 M P U 62 から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【0578】

ステップ S s 3805 において、主側 M P U 62 から高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（S s 3805：Y E S）、ステップ S s 3806 に進み、音光側 R A M 94 の各種フラグ記憶エリア 94 a に記憶された音光側高頻度サポートモードフラグを O N する。

【0579】

50

ステップ S s 3 8 0 5 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (S s 3 8 0 5 : N O)、ステップ S s 3 8 0 7 に進み、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【 0 5 8 0 】

ステップ S s 3 8 0 7 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には (S s 3 8 0 7 : Y E S)、ステップ S s 3 8 0 8 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種フラグ記憶エリア 9 4 a に記憶された音光側高頻度サポートモードフラグを O F F する。

【 0 5 8 1 】

ステップ S s 3 8 0 7 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (S s 3 8 0 7 : N O)、そのままステップ S s 3 8 0 9 に進む。また、ステップ S s 3 8 0 6 を実行した後、またはステップ S s 3 8 0 8 を実行した後、ステップ S s 3 8 0 9 に進む。

【 0 5 8 2 】

ステップ S s 3 8 0 9 では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 装飾図柄と第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 装飾図柄とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域 M A に第 1 装飾図柄を表示してサブ表示領域 S A に第 2 装飾図柄を表示する場合と、メイン表示領域 M A に第 2 装飾図柄を表示してサブ表示領域 S A に第 1 装飾図柄を表示する場合とを切り替える処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップ S s 3 8 0 9 を実行した後、ステップ S s 3 8 1 0 に進む。

【 0 5 8 3 】

ステップ S s 3 8 1 0 では、特 1 用遊技回演出用処理を実行する。特 1 用遊技回演出用処理は、第 1 始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特 1 用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ S s 3 8 1 0 を実行した後、ステップ S s 3 8 1 1 に進む。

【 0 5 8 4 】

ステップ S s 3 8 1 1 では、特 2 用遊技回演出用処理を実行する。特 2 用遊技回演出用処理は、第 2 始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特 2 用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ S s 3 8 1 1 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【 0 5 8 5 】

< 表示態様切替処理 >

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン (図 5 8 : S s 3 8 0 9) として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 8 6 】

図 5 9 は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップ S s 3 9 0 1 では、各種フラグ記憶エリア 9 4 a に記憶された音光側高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 5 8 7 】

ステップ S s 3 9 0 1 において、音光側高確率モードフラグが O N であると判定した場合には (S s 3 9 0 1 : Y E S)、ステップ S s 3 9 0 2 に進み、各種フラグ記憶エリア 9 4 a に記憶された音光側高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 5 8 8 】

ステップ S s 3 9 0 2 において、音光側高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には (S s 3 9 0 2 : N O)、ステップ S s 3 9 0 3 に進む。

【 0 5 8 9 】

ステップ S s 3 9 0 3 では、特 2 メイン表示コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。特 2 メイン表示コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の表示制御

10

20

30

40

50

をすることによって、第2始動口用遊技回に対応する第2装飾図柄を液晶表示装置41のメイン表示領域MAに表示するとともに、第1始動口用遊技回に対応する第1装飾図柄を液晶表示装置41のサブ表示領域SAに表示する。すなわち、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態（無敵ゾーン）において、液晶表示装置41のメイン表示領域MAに第2装飾図柄を表示するとともに、液晶表示装置41のサブ表示領域SAに第1装飾図柄を表示する。

【0590】

ステップSs3901において、音光側高確率モードフラグがONでないと判定した場合には（Ss3901：NO）、ステップSs3904に進む。また、ステップSs3902において、音光側高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Ss3902：YES）、ステップSs3904に進む。

10

【0591】

ステップSs3904では、特1メイン表示コマンドを表示制御装置100に送信する。特1メイン表示コマンドを受信した表示制御装置100は、液晶表示装置41の表示制御をすることによって、第1始動口用遊技回に対応する第1装飾図柄を液晶表示装置41のメイン表示領域MAに表示するとともに、第2始動口用遊技回に対応する第2装飾図柄を液晶表示装置41のサブ表示領域SAに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態、および、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態のそれぞれにおいて、液晶表示装置41のメイン表示領域MAに第1装飾図柄を表示するとともに、液晶表示装置41のサブ表示領域SAに第2装飾図柄を表示する。

20

【0592】

ステップSs3903を実行した後、または、ステップSs3904を実行した後、表示状態様切替処理を終了する。

【0593】

<特1用遊技回演出設定処理>

次に、特1用遊技回演出設定処理について説明する。特1用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図58：Ss3810）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

30

【0594】

図60は、特1用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSs4001では、主側MPU62から第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSs4001において、第1変動用コマンド及び第1種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ss4001：NO）、本特1用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップSs4001において、第1変動用コマンド及び第1種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ss4001：YES）、ステップSs4002に進む。

【0595】

ステップSs4002では、今回受信した第1変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、特殊小当たりの有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSs4003に進む。

40

【0596】

ステップSs4003では、大当たり時や、小当たり時、リーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第1演出パターン設定処理を実行する。第1演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップSs4003を実行した後、ステップSs4004に進む。

【0597】

ステップSs4004では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、

50

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、または8R通常大当たりである場合には、図柄表示装置41の有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

10

【0598】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップSs4004を実行した後、ステップSs4005に進む。

20

【0599】

ステップSs4005では、今回の第1始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第1変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第1変動用コマンドの内容から今回の第1始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSs4004において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第1変動表示パターンを選択する。なお、第1変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93b（図18）に記憶されている第1変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSs4006に進む。

30

【0600】

ステップSs4006では、今回の第1始動口用遊技回において設定された第1演出パターン、停止図柄、第1変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップSs4007に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSs4007を実行した後、ステップSs4008に進む。

【0601】

ステップSs4008では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側RAM94の第1保留個数カウンタエリアに記憶されている第1保留個数が1減算されるように、当該第1保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップSs4008を実行した後、ステップSs4009に進む。

40

【0602】

ステップSs4009では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図56）のステップSs3604で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップSs4008において特定された第1保留個数に対応させて、第1始動口保留用領域Ds1における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表示を第1保留個数に対応させて変更する。ステップSs4009を実行した後、特1用遊技回演出設定処理を終了する。

50

【0603】

<第1演出パターン設定処理>

次に、第1演出パターン設定処理について説明する。第1演出パターン設定処理は、特1用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図60：S s 4 0 0 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0604】

図61は、第1演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS s 4 1 0 1では、音光側高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS s 4 1 0 1において、音光側高確率モードフラグがONではないと判定した場合には（S s 4 1 0 1：NO）、ステップS s 4 1 0 2に進む。

10

【0605】

ステップS s 4 1 0 2では、音光側高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS s 4 1 0 2において、音光側高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合には（S s 4 1 0 2：NO）、ステップS s 4 1 0 3に進む。

【0606】

ステップS s 4 1 0 3では、第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図19における低確低サポ状態（状態H1）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップS s 4 1 0 3を実行した後、本第1演出パターン設定処理を終了する。

20

【0607】

一方、ステップS s 4 1 0 2において、音光側高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S s 4 1 0 2：YES）、ステップS s 4 1 0 4に進む。

【0608】

ステップS s 4 1 0 4では、第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図19における低確高サポ状態（状態H3）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップS s 4 1 0 4を実行した後、本第1演出パターン設定処理を終了する。

30

【0609】

一方、ステップS s 4 1 0 1において、音光側高確率モードフラグがONであると判定した場合には（S s 4 1 0 1：YES）、ステップS s 4 1 0 5に進む。

【0610】

ステップS s 4 1 0 5では、音光側高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS s 4 1 0 5において、音光側高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S s 4 1 0 5：YES）、ステップS s 4 1 0 6に進む。

40

【0611】

ステップS s 4 1 0 6では、第1始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第1始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図19における高確高サポ状態（状態H5）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第1始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップS s 4

50

106を実行した後、本第1演出パターン設定処理を終了する。

【0612】

一方、ステップS s 4 1 0 5において、音光側高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には（S s 4 1 0 5：NO）、ステップS s 4 1 0 7に進む。

【0613】

ステップS s 4 1 0 7では、第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図19における高確低サポ状態（状態H6）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップS s 4 1 0 7を実行した後、本第1演出パターン設定処理を終了する。

10

【0614】

<第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第1演出パターン設定処理のサブルーチン（図61：S s 4 1 0 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0615】

図62は、第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS s 4 2 0 1では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップS s 4 2 0 2に進む。

20

【0616】

ステップS s 4 2 0 2では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図60）のステップS s 4 0 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS s 4 2 0 2において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S s 4 2 0 2：YES）、ステップS s 4 2 0 3に進む。

30

【0617】

ステップS s 4 2 0 3では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図18）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ア）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（イ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ウ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップS s 4 2 0 3では、（ア）～（ウ）の中から（ア）を特定する。（ア）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 4 2 0 3を実行した後、ステップS s 4 2 0 4に進む。

40

【0618】

ステップS s 4 2 0 4では、ステップS s 4 2 0 3で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 1 0 0 2（図30）によって取得した変動時間と、ステップS s 4 2 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS s 4 2 0 5では、ステップS s 4 2 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS s 4 2 0 5を実行した後、第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する

50

。

【0619】

一方、ステップS s 4 2 0 2において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S s 4 2 0 2：NO）、ステップS s 4 2 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図60）のS s 4 0 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS s 4 2 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S s 4 2 0 6：YES）、ステップS s 4 2 0 7に進む。

【0620】

ステップS s 4 2 0 7では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図18）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（イ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（イ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 4 2 0 7を実行した後、先に説明したステップS s 4 2 0 4に進み、ステップS s 4 2 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 1 0 0 2（図30）によって取得した変動時間と、ステップS s 1 0 0 4（図30）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【0621】

ステップS s 4 2 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S s 4 2 0 6：NO）、ステップS s 4 2 0 8に進む。

【0622】

ステップS s 4 2 0 8では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図18）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ウ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ウ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 4 2 0 8を実行した後、先に説明したステップS s 4 2 0 4に進み、ステップS s 4 2 0 8で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 1 0 0 5（図30）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【0623】

<第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第1演出パターン設定処理のサブルーチン（図61：S s 4 1 0 4）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

。

【0624】

図63は、第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS s 4 3 0 1では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップS s 4 3 0 2に進む。

【0625】

ステップステップS s 4 3 0 2では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図60）のステップS s 4 0 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS s 4 3 0 2において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S s

10

20

30

40

50

4302: YES)、ステップS s 4303に進む。

【0626】

ステップS s 4303では、ROM 93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図18)に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、(エ)低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、(オ)低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、(カ)低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップS s 4303では、(エ)～(カ)の中から(エ)を特定する。(エ)は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 4303を実行した後、ステップS s 4304に進む。

10

【0627】

ステップS s 4304では、ステップS s 4303で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 1102(図31)によって取得した変動時間と、ステップS s 4301によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS s 4305では、ステップS s 4304によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS s 4305を実行した後、第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

20

【0628】

一方、ステップS s 4302において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S s 4302:NO)、ステップS s 4306に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理(図60)のS s 4002によって音光側MPU 92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS s 4306において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には(S s 4306:YES)、ステップS s 4307に進む。

【0629】

ステップS s 4307では、ROM 93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図18)に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(オ)低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。(オ)は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 4307を実行した後、先に説明したステップS s 4304に進み、ステップS s 4307で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 1104(図31)によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

30

【0630】

ステップS s 4306において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には(S s 4306:NO)、ステップS s 4308に進む。

40

【0631】

ステップS s 4308では、ROM 93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図18)に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(カ)低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(カ)は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 4308を実行した後、先に説明したステップS s 4304に進み、ステップS s 4308で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 1105(図31)によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数

50

の値に対応した演出パターンを取得する。

【0632】

＜第1始動口用の高確高サボ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第1始動口用の高確高サボ状態時演出パターン設定処理について説明する。第1始動口用の高確高サボ状態時演出パターン設定処理は、第1演出パターン設定処理のサブルーチン（図61：S s 4 1 0 6）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0633】

図64は、第1始動口用の高確高サボ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS s 4 4 0 1では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップS s 4 4 0 2に進む。

【0634】

ステップS s 4 4 0 2では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図60）のステップS s 4 0 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS s 4 4 0 2において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S s 4 4 0 2：YES）、ステップS s 4 4 0 3に進む。

【0635】

ステップS s 4 4 0 3では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図18）に記憶されている高確高サボ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サボ用演出パターンテーブル群には、（キ）高確高サボで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ク）高確高サボで、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用演出パターンテーブル、（ケ）高確高サボで、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップS s 4 4 0 3では、（キ）～（ケ）の中から（キ）を特定する。（キ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 4 4 0 3を実行した後、ステップS s 4 4 0 4に進む。

【0636】

ステップS s 4 4 0 4では、ステップS s 4 4 0 3で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 1 2 0 2（図32）によって取得した変動時間と、ステップS s 4 4 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS s 4 4 0 5では、ステップS s 4 4 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS s 4 4 0 5を実行した後、第1始動口用の高確高サボ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【0637】

一方、ステップS s 4 4 0 2において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S s 4 4 0 2：NO）、ステップS s 4 4 0 6に進む。

【0638】

ステップS s 4 4 0 6では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が特殊小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図60）のステップS s 4 0 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された特殊小当たりの有無の情報から、当否判定の結果が特殊小当たり当選であるか否かを判定する。ステップS s 4 4 0 6において、当否判定の結果が特殊小当たり当選であると判定した場合には（S s 4 4 0 6：YES）、ステップS s 4 4 0 7に進む。

【0639】

ステップ S s 4 4 0 7 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 8) に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (ク) 高確高サポで、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップ S s 4 4 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S s 4 4 0 4 に進み、ステップ S s 4 4 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S s 1 2 0 4 (図 3 2) によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【0640】

ステップ S s 4 4 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果が特殊小当たり当選ではないと判定した場合には (S s 4 4 0 6 : NO)、ステップ S s 4 4 0 8 に進む。ステップ S s 4 4 0 8 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 8) に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、通常小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (ケ) 高確高サポで、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップ S s 4 4 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S s 4 4 0 4 に進み、ステップ S s 4 4 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S s 1 2 0 3 (図 3 2) によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【0641】

<第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第1演出パターン設定処理のサブルーチン (図 6 1 : S s 4 1 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0642】

図 6 5 は、第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S s 4 5 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 RAM 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップ S s 4 5 0 2 に進む。

【0643】

ステップ S s 4 5 0 2 では、今回の遊技回における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理 (図 6 0) のステップ S s 4 0 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S s 4 5 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S s 4 5 0 2 : YES)、ステップ S s 4 5 0 3 に進む。

【0644】

ステップ S s 4 5 0 3 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 8) に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、(コ) 高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、(サ) 高確低サポで、当たり抽選において小当たり (特殊小当たり、通常小当たり) に当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S s 4 5 0 3 では、(コ)、(サ) の中から (コ) を特定する。(ケ) は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S s 4 5 0 3 を実行した後、ステップ S s 4 5 0 4 に進む。

【0645】

ステップ S s 4 5 0 4 では、ステップ S s 4 5 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S s 1 3 0 2 (図 3 3) によって取得した変動時間と、ステップ S s 4

10

20

30

40

50

501によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS s 4505では、ステップS s 4504によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS s 4505を実行した後、第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【0646】

一方、ステップS s 4502において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S s 4502：NO）、ステップS s 4506に進む。

【0647】

ステップS s 4506では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図18）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（サ）高確低サポで、当たり抽選において小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップS s 4506を実行した後、先に説明したステップS s 4504に進み、ステップS s 4506で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 1303（図33）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【0648】

<特2用遊技回演出設定処理>

次に、特2用遊技回演出設定処理について説明する。特2用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図58：S s 3811）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0649】

図66は、特2用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS s 4601では、主側MPU62から第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS s 4601において、第2変動用コマンド及び第2種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（S s 4601：NO）、本特2用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップS s 4601において、第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを受信していると判定した場合には（S s 4601：YES）、ステップS s 4602に進む。

【0650】

ステップS s 4602では、今回受信した第2変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップS s 4603に進む。

【0651】

ステップS s 4603では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第2演出パターン設定処理を実行する。第2演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS s 4603を実行した後、ステップS s 4604に進む。

【0652】

ステップS s 4604では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、または8R通常大当たりである場合には、図柄表示装置41の有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっている。

10

20

30

40

50

が、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【0653】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップSs4604を実行した後、ステップSs4605に進む。

10

【0654】

ステップSs4605では、今回の第2始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第2変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第2変動用コマンドの内容から今回の第2始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSs4604において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第2変動表示パターンを選択する。なお、第2変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93b（図18）に記憶されている第2変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSs4606に進む。

20

【0655】

ステップSs4606では、今回の第2始動口用遊技回において設定された第2演出パターン、停止図柄、第2変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップSs4607に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSs4607を実行した後、ステップSs4608に進む。

【0656】

ステップSs4608では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側RAM94の第2保留個数カウンタエリアに記憶されている第2保留個数が1減算されるように、当該第2保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップSs4608を実行した後、ステップSs4609に進む。

30

【0657】

ステップSs4609では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図56）のステップSs3604で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップSs4608において特定された第2保留個数に対応させて、第2始動口保留用領域Ds2における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を第2保留個数に対応させて変更する。ステップSs4609を実行した後、特2用遊技回演出設定処理を終了する。

40

【0658】

＜第2演出パターン設定処理＞

次に、第2演出パターン設定処理について説明する。第2演出パターン設定処理は、特2用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図66：Ss4603）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0659】

図67は、第2演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSs470

50

1では、音光側高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS s 4 7 0 1において、音光側高確率モードフラグがONではないと判定した場合には（S s 4 7 0 1：NO）、ステップS s 4 7 0 2に進む。

【0660】

ステップS s 4 7 0 2では、音光側高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS s 4 7 0 2において、音光側高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合には（S s 4 7 0 2：NO）、ステップS s 4 7 0 3に進む。

【0661】

ステップS s 4 7 0 3では、第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図19における低確低サポ状態（状態H1）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップS s 4 7 0 3を実行した後、本第2演出パターン設定処理を終了する。

10

【0662】

一方、ステップS s 4 7 0 2において、音光側高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S s 4 7 0 2：YES）、ステップS s 4 7 0 4に進む。

【0663】

ステップS s 4 7 0 4では、第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図19における低確高サポ状態（状態H3）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップS s 4 7 0 4を実行した後、本第2演出パターン設定処理を終了する。

20

【0664】

一方、ステップS s 4 7 0 1において、音光側高確率モードフラグがONであると判定した場合には（S s 4 7 0 1：YES）、ステップS s 4 7 0 5に進む。

30

【0665】

ステップS s 4 7 0 5では、音光側高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS s 4 7 0 5において、音光側高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S s 4 7 0 5：YES）、ステップS s 4 7 0 6に進む。

【0666】

ステップS s 4 7 0 6では、第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図19における高確高サポ状態（状態H5）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップS s 4 7 0 6を実行した後、本第2演出パターン設定処理を終了する。

40

【0667】

一方、ステップS s 4 7 0 5において、音光側高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には（S s 4 7 0 5：NO）、ステップS s 4 7 0 7に進む。

【0668】

ステップS s 4 7 0 7では、第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率

50

モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図19における高確低サポ状態（状態H6）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップSs4707を実行した後、本第2演出パターン設定処理を終了する。

【0669】

＜第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第2演出パターン設定処理のサブルーチン（図67：Ss4703）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

【0670】

図68は、第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSs4801では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図18）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップSs4801を実行した後、ステップSs4802に進む。

【0671】

ステップSs4802では、ステップSs4802で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSs1901（図39）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップSs4803では、ステップSs4802によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップSs4803を実行した後、第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

20

【0672】

＜第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第2演出パターン設定処理のサブルーチン（図67：Ss4704）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【0673】

図69は、第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSs4901では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップSs4902に進む。

【0674】

ステップSs4902では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特2用遊技回演出設定処理（図66）のステップSs4602によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSs4902において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ss4902：YES）、ステップSs4903に進む。

40

【0675】

ステップSs4903では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図18）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（サ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（シ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ス）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パタ

50

ーンテーブル、が備えられている。ステップ S s 4 9 0 3 では、(サ) ~ (ス)の中から(サ)を特定する。(サ)は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S s 4 9 0 3 を実行した後、ステップ S s 4 9 0 4 に進む。

【0676】

ステップ S s 4 9 0 4 では、ステップ S s 4 9 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S s 2 0 0 2 (図40)によって取得した変動時間と、ステップ S s 4 9 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S s 4 9 0 5 では、ステップ S s 4 9 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S s 4 9 0 5 を実行した後、第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

10

【0677】

一方、ステップ S s 4 9 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S s 4 9 0 2 : NO)、ステップ S s 4 9 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特2用遊技回演出設定処理 (図66) の S s 4 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S s 4 9 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には (S s 4 9 0 6 : YES)、ステップ S s 4 9 0 7 に進む。

【0678】

ステップ S s 4 9 0 7 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図18)に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(シ)低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。(シ)は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S s 4 9 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S s 4 9 0 4 に進み、ステップ S s 4 9 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S s 2 0 0 4 (図40)によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

20

【0679】

ステップ S s 4 9 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (S s 4 9 0 6 : NO)、ステップ S s 4 9 0 8 に進む。

30

【0680】

ステップ S s 4 9 0 8 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図18)に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(ス)低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(ス)は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S s 4 9 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S s 4 9 0 4 に進み、ステップ S s 4 9 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S s 2 0 0 5 (図40)によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

40

【0681】

<第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第2演出パターン設定処理のサブルーチン (図67 : S s 4 7 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0682】

図70は、第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャート

50

である。ステップ S s 5 0 0 1 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 8) からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップ S s 5 0 0 1 を実行した後、ステップ S s 5 0 0 2 に進む。

【0683】

ステップ S s 5 0 0 2 では、ステップ S s 5 0 0 2 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S s 2 1 0 1 (図 4 1) によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S s 5 0 0 3 では、ステップ S s 5 0 0 2 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S s 5 0 0 3 を実行した後、第 2 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

10

【0684】

<第 2 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第 2 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第 2 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第 2 演出パターン設定処理のサブルーチン (図 6 7 : S s 4 7 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0685】

図 7 1 は、第 2 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S s 5 1 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 RAM 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップ S s 5 1 0 2 に進む。

20

【0686】

ステップ S s 5 1 0 2 では、今回の遊技回における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特 2 用遊技回演出設定処理 (図 6 6) のステップ S s 4 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S s 5 1 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S s 5 1 0 2 : Y E S)、ステップ S s 5 1 0 3 に進む。

【0687】

ステップ S s 5 1 0 3 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 8) に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、(セ) 高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、(ソ) 高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、(タ) 高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S s 5 1 0 3 では、(セ) ~ (タ) の中から (セ) を特定する。(セ) は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S s 5 1 0 3 を実行した後、ステップ S s 5 1 0 4 に進む。

30

【0688】

ステップ S s 5 1 0 4 では、ステップ S s 5 1 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S s 2 2 0 2 (図 4 2) によって取得した変動時間と、ステップ S s 5 1 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S s 5 1 0 5 では、ステップ S s 5 1 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S s 5 1 0 5 を実行した後、第 2 始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

40

【0689】

一方、ステップ S s 5 1 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S s 5 1 0 2 : N O)、ステップ S s 5 1 0 6 に進む

50

、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特2用遊技回演出設定処理（図66）のS s 4 6 0 2によって音光側M P U 9 2のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS s 5 1 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S s 5 1 0 6：Y E S）、ステップS s 5 1 0 7に進む。

【0690】

ステップS s 5 1 0 7では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図18）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ソ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ソ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 5 1 0 7を実行した後、先に説明したステップS s 5 1 0 4に進み、ステップS s 5 1 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 2 2 0 4（図42）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

10

【0691】

ステップS s 5 1 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S s 5 1 0 6：N O）、ステップS s 5 1 0 8に進む。

【0692】

ステップS s 5 1 0 8では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図18）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（タ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（タ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS s 5 1 0 8を実行した後、先に説明したステップS s 5 1 0 4に進み、ステップS s 2 1 0 8で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS s 2 2 0 5（図42）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

20

【0693】

<表示制御装置において実行される各種処理>

30

次に、表示制御装置100のM P U 1 0 2において実行される処理について説明する。

【0694】

表示制御装置100のM P U 1 0 2において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にV D P 1 0 5からM P U 1 0 2に対して送信される信号である。

【0695】

M P U 1 0 2は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

40

【0696】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のM P U 1 0 2によって実行されるメイン処理について説明する。

【0697】

図72は、表示制御装置100のM P U 1 0 2において実行されるメイン処理を示すフロ

50

ーチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【0698】

ステップS s 5 2 0 1では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2を初期設定し、ワークR A M 1 0 4及びビデオR A M 1 0 7の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタR O M 1 0 6に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオR A M 1 0 7のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオR A M 1 0 7に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオR A M 1 0 7のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS s 5 2 0 2に進む。

10

【0699】

ステップS s 5 2 0 2では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【0700】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のM P U 1 0 2において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

20

【0701】

図73は、表示制御装置100のM P U 1 0 2において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップS s 5 3 0 1では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークR A M 1 0 4に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【0702】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のM P U 1 0 2において実行されるV割込み処理について説明する。

30

【0703】

図74は、表示制御装置100のM P U 1 0 2において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、V D P 1 0 5からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

40

【0704】

上述したように、V割込み信号は、V D P 1 0 5において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

50

【0705】

ステップS s 5 4 0 1では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（E 1 9）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【0706】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【0707】

なお、コマンド対応処理（S s 5 4 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【0708】

ステップS s 5 4 0 2では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S s 5 4 0 1）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップS s 5 4 0 3に進む。

【0709】

ステップS s 5 4 0 3では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S s 5 4 0 2）によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップS s 5 4 0 4に進む。

【0710】

ステップS s 5 4 0 4では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S s 5 4 0 3）によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップS s 5 4 0 5に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【0711】

《1-7》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、電動役物34aが実質的に電役開放状態となり、スルーゲート35を通過した遊技球は、始動口ユニット200（図4）において本線通路部210から第1分岐通路部220に流通する。このため、スルーゲート35

10

20

30

40

50

を通過した遊技球は、右側第1始動口44に必ず入球することになる。但し、右側第1始動口44に入球した遊技球は、その後、2.1秒に対する0.1秒の確率(=1/21)でもって、転落口252に入球する。高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落口252へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、遊技球が右側第1始動口44に入球した場合に、1/21の確率ながら、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、遊技者は不利益を受ける可能性がある。

【0712】

これに対して、転落口252へ遊技球が入球することなしに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態(無敵ゾーン)に移行する。サポートモードが低頻度サポートモードである場合、電動役物34aは実質的に常時閉鎖状態となり、その結果、遊技球は第3ルートRT3(図9)に沿って流れ、第2始動口34へ遊技球が入球する状態となる。この場合には、右側第1始動口44側へ遊技球が流れる場合のように、転落口252へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行されることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。高確低サポ状態は、次の大当たり当選まで継続し、事実上、次の大当たり当選が約束される。

【0713】

これらの結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態において、遊技者に対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口252へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行しないで欲しい(転落しないで欲しい)という緊迫感と、転落する前に、遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態(無敵ゾーン)へ移行できる安堵感と、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0714】

また、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態において、当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態(無敵ゾーン)に移行する構成とした。このために、当たり抽選において特殊小当たりに当選して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【0715】

本実施形態のパチンコ機10によれば、低確低サポ状態においては、始動口ユニット200に備えられる右側第1始動口44と転落口252への入球は不可であるが、第2始動口34への入球は可能となっている。低確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が232/233と極めて高いことから、電動役物34aが実質的に常時閉鎖状態となり、第3ルートRT3(図9)に沿って遊技球が流れるため、第2始動口34への入球が可能となる。このため、遊技者によっては、低確低サポ状態において弱右打ちをして、第3ルートRT3に沿って遊技球を流すことによって、第2始動口34への遊技球の入球を狙うことが考えられる。これに対して、本実施形態のパ

チンコ機 10 では、同時変動機として、第 2 図柄表示部 37b の変動時間（以下、特 2 変動時間とも呼ぶ）を例えば 10 分と極めて長い時間に設定することによって、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技者に対して、低確低サポ状態において、弱右打ち操作を行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。

【0716】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、始動口ユニット 200 は、本線通路部 210、第 1 分岐通路部 220、第 2 分岐通路部 230、および振分片部 242 を備える構造物（ハードウェア的な構成）によって構成され、その上、本線通路部 210、第 1 分岐通路部 220、および第 2 分岐通路部 230 が透明な樹脂材料によって形成されている。この構成によれば、遊技者は、始動口ユニット 200 における遊技球の流れを観察することができ、観察によって、転落口 252 へ遊技球が入球するか否か、第 2 始動口 34 へ遊技球が入球するか否か、等を認めることができる。転落口 252 へ遊技球が入球した場合、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行することから、遊技者に不利な状態となる。このために、始動口ユニット 200 における遊技球の流れを観察する遊技者に対して、転落口 252 へ遊技球が入球して不利な状態とならないか緊迫感を付与することができる。また、第 2 始動口 34 へ遊技球が入球する場合、転落口 252 へ遊技球が入球することのない無敵ゾーンに遊技状態が移行したことになる。このために、始動口ユニット 200 における遊技球の流れを観察する遊技者に対して、無敵ゾーンといった遊技者に有利な遊技状態に移行する期待感を付与することができる。このように、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【0717】

《1-8》第 1 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【0718】

《1-8-1》変形例 1：

上記第 1 実施形態では、本線通路部 210、第 1 分岐通路部 220、第 2 分岐通路部 230、第 2 始動口 34、右側第 1 始動口 44、始動口ユニット内アウト口 251、および転落口 252 を有する始動口ユニット 200 を備えることによって、高確高サポ状態において、転落口 252 へ遊技球が入球して当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードへ転落する可能性がある一方、高確高サポ状態 H5 における遊技回の実行回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口 252 へ遊技球が入球しない状態が続いた場合に、転落の可能性がない高確低サポ状態へ遊技状態を移行できる。高確低サポ状態では、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選を行うことができ、その上、上述したように転落の可能性がなく、事実上、次の大当たり当選が約束されている。これに対して、変形例として、上述した始動口ユニット 200 とは相違する構成を採用することによって、上述した遊技性を実現してもよい。要は、高確高サポ状態において、転落口 252 へ遊技球が入球して当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードへ転落する可能性がある一方、高確高サポ状態 H5 における遊技回の実行回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口 252 へ遊技球が入球しない状態が続いた場合に、転落の可能性がない高確低サポ状態へ遊技状態を移行できる構成であれば、どのような構成を採用することもできる。

【0719】

《1-8-2》変形例 2：

上記第 1 実施形態では、始動口ユニット 200 に備えられる本線通路部 210、第 1 分岐

通路部 220、および第 2 分岐通路部 230 が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット 200 の内部における遊技球の流れを遊技者は観察することができる。これに対して、変形例として、本線通路部 210、第 1 分岐通路部 220、および第 2 分岐通路部 230 を非透明な部材によって形成し、始動口ユニット 200 の内部における遊技球の流れを遊技者が観察できない構成としてもよい。この構成によれば、遊技球の流れからだけでは、転落口 252 へ遊技球が入球すること、第 2 始動口 34 へ遊技球が入球すること等を遊技者は知ることができないが、第 1 実施形態の構成によれば、遊技者は、図柄表示装置 41 に表示される演出画像によって、転落したこと（抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したこと）や無敵ゾーンに移行したことを知ることができる。

10

【0720】

《1-8-3》変形例 3：

上記第 1 実施形態では、始動口ユニット 200 に備えられる第 1 分岐通路部 220 および第 2 分岐通路部 230 が透明な樹脂材料によって形成されていることから、遊技者は、遊技球の流れから、遊技球が転落口 252 に入球したことを知ることができる。これに対して、変形例として、第 1 分岐通路部 220 および第 2 分岐通路部 230 を非透明な部材によって形成し、転落口 252 または始動口ユニット内アウト口 251 への遊技球の入球が見えない構成としてもよい。その上で、音声発光制御装置 90 側で、転落口 252 への遊技球の入球に応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 41 に表示させる処理を行わず、さらに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したのかを演出によって告知しない構成とする。この構成によれば、高確高サポ状態において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、長期間にわたって転落したのかどうかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。また、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときには、転落することなしに高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行して欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。このように、この変形例によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【0721】

《1-8-4》変形例 4：

上記第 1 実施形態では、高確高サポ状態において、今回の遊技回における当否判定の結果が特殊小当たり当選である場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、高確低サポ状態（無敵ゾーン）への移行を行う構成とした。その上で、第 1 実施形態では、高確高サポ状態においてサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行したときに、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを示す演出画像を図柄表示装置 41 に表示する構成とした。これに対して、変形例として、第 1 実施形態の変形例 1 と同様に、本線通路部 210、第 1 分岐通路部 220、および第 2 分岐通路部 230 を非透明な部材によって形成する構成とした上で、高確高サポ状態においてサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行したときに、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを示す演出画像を表示するタイミングを、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときまで遅らせる構成としてもよい。この構成によれば、当否判定の結果、特殊小当たり当選して高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことが、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで認識することができないことから、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

40

【0722】

さらに、この変形例 4 において、変形例 3 の構成を追加する構成としてもよい。すなわち、変形例 4 において、音声発光制御装置 90 側で、転落口 252 への遊技球の入球に応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 41 に表示させる処理を行わず、さらに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、遊技状態が

50

高確高サポ状態から低確高サポ状態と高確低サポ状態（無敵ゾーン）とのうちのいずれに移行したかを演出によって告知しない構成としてもよい。この構成によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、長期間にわたって転落したのかどうか、高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行しているのかどうかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。また、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときには、転落することなしに高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行して欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。このように、この変形例によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【0723】

《1-8-5》変形例5：

上記第1実施形態およびその変形例では、転落口252に遊技球が入球すると、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、転落口252への遊技球の入球を契機とした抽選によって例えば1/2の確率で当選するか否かを判定し、当選した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する構成としてもよい。この構成によれば、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行して遊技者に不利な状態となるかならないかについて、遊技者にいっそうの緊迫感を付与することができる。

【0724】

《1-8-6》変形例6：

上記第1実施形態およびその変形例では、右側第1始動口44に入球した遊技球を所定の確率（例えば1/21）でもって転落口252に入球させ、遊技球が転落口252へ入球した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードへ切り替える構成とすることで、右側第1始動口44に遊技球が入球した場合に、抽選モードを所定の確率でもって高確率モードから低確率モードへ切り替え可能な構成とした。これに対して、変形例として、右側第1始動口44への遊技球の入球を契機とした抽選によって例えば1/21の確率で転落当選するか否かを判定し、転落当選した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する構成としてもよい。すなわち、ソフトウェア的に、右側第1始動口44に遊技球が入球した場合に、抽選モードを所定の確率でもって高確率モードから低確率モードへ切り替え可能な構成を実現してもよい。この変形例によれば、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行して遊技者に不利な状態となるかならないかについて、遊技者に緊迫感を付与することができる。さらに、この変形例によれば、始動口ユニット内アウト口251や、転落口252、始動口ユニット内アウト口251に向かう通路、転落口252に向かう通路等を省略することができることから、構成を簡略化できるという効果も奏する。

【0725】

《1-8-7》変形例7：

上記第1実施形態およびその変形例では、高確高サポ状態において、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する条件として、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合と、今回の遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合との二つがある構成とした。これに対して、変形例として、上記移行する条件として、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合と、今回の遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合とのうちのいずれか一つとしてもよい。さらに、上記移行する条件として、上記の二つの場合に他の場合を加えた、3以上の数の条件としてもよい。

【0726】

《1-8-8》変形例8：

上記第1実施形態およびその変形例では、図20に示すように、低確高サポ状態では、特2変動時間は通常の設定される構成とした。これに対して変形例として、低確高サポ状態では、特2変動時間を例えば10分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい

10

20

30

40

50

。低確高サポ状態では、第2始動口34に対しては遊技球を入球させることが不可能であるが、保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに保留情報（最大4個）が残り、低確高サポ状態において、その残った保留情報に基づいて当たり抽選が実行されることが起こり得る。そうすると、遊技者にとって過度に有利な状態となるが、この変形例では、低確高サポ状態において、第2始動口34に対しては遊技球を入球させることが不可能でありながら、特2変動時間を例えば10分と極めて長い時間に設定することで、第2保留エリアRbに残った保留情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができる。

【0727】

《1-8-9》変形例9：

上記第1実施形態およびその変形例では、転落口252へ続く流路と始動口ユニット内アウト口251へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置240を、往復運動する振分片部242によって遊技球の振り分けを行う構成とした。この構成によれば、振分片部242の可動域に遊技球が侵入するタイミングによって、遊技球の振り分け先が決定される。これに対して、変形例として、遊技球が入る穴が複数個設けられた皿状の役物（いわゆるクルーン）によって、遊技球を振り分ける構成としてもよい。この構成によれば、クルーン上を移動する遊技球の運動エネルギー（速度）によって、遊技球の振り分け先が決定される。この変形例によっても、期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。また、遊技球振分装置240は、振分片部242を備えた構成や、皿状の役物を備えた構成に限る必要は無く、種々の形状の構造物（ハードウェア的な構成）によって遊技球を振り分ける装置に換えることもできる。

【0728】

《1-8-10》変形例10：

上記第1実施形態およびその変形例では、第2始動口用の振分テーブル（図15（b）参照）には、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりとが混在して設定されていた。これに対して、変形例として、第2始動口用の振分テーブルには、確変大当たりのみが設定され、通常大当たりは設定されていない構成としてもよい。この構成は、V確変機によって実現される。V確変機とは、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の最中に特定領域（Vゾーン）に遊技球が入球することを契機として抽選モードが高確率モードとなる機種である。V確変機とすることによって、第1始動口へ遊技球が入球した場合と第2始動口へ遊技球が入球した場合とで確変大当たりとなる確率を変えることが可能となる。この変形例では、V確変機とすることによって、第2始動口用の振分テーブルに対して確変大当たりのみが設定される構成を実現している。

【0729】

この変形例における遊技の流れは、図19に示した第1実施形態のパチンコ機10における遊技の流れと比較して、高確低サポ状態H6における通常大当たりに当選した場合の流れが無くなったものとなる。このため、高確低サポ状態H6は次の確変大当たりの当選まで継続し、事実上、次の確変大当たりが保証される。第1実施形態のパチンコ機10における高確低サポ状態H6では、次の大当たりが保証されているが、振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりとなることは保証されていない。これに対して、この変形例では、高確低サポ状態H6において、次の確変大当たりが保証されることから、高確高サポ状態H5から高確低サポ状態H6へ移行した際に、いっそうの安堵感を遊技者に付与することができる。

【0730】

《1-8-11》変形例11：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内

10

20

30

40

50

枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技球が通過可能な所定領域としての始動口ユニット２００の入球部２１０ａを遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報としての右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、第２始動口３４用の検知センサーからの信号、転落口２５２用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号から一つの結果情報を取得する構成とした。これに対して変形例として、遊技球が通過可能な所定領域としての右側第１始動口４４を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報としての当たり乱数カウンタＣ１の値、および大当たり種別カウンタＣ２の値から一つの結果情報を取得する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回転操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、第１振分手段を電動役物３４ａによって構成し、第２振分手段を遊技球振分装置２４０によって構成したが、これに対して、変形例として、第１振分手段と第２振分手段とを、制御部と、記憶部に記憶されるテーブルデータとによって構成することもできる。テーブルデータとしては、例えば当否テーブルと振分テーブルとを採用することができる。具体的には、当否テーブルを用いた当たり抽選を実行する手段を第１振分手段とし、振分テーブルを用いた振分判定を実行する手段を第２振分手段としてもよい。この場合に、第１振分手段によって得られる第１結果が当たり抽選の外れに対応し、第１振分手段によって得られる第２結果が当たり抽選の大当たりに対応し、

10

20

30

40

50

第2振分手段によって得られる第3結果が振分判定の結果としての確変大当たりに対応し、第4結果が振分判定の結果としての通常大当たりに対応する構成としてもよい。こうした変形例では、上記実施形態及び上記各変形例と同様に、遊技状態移行手段によって移行する移行元の特定期間状態は高確高サポ状態に対応し、移行先の所定期間状態は低確高サポ状態に対応する。この変形例によっても、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、この変形例における所定期間を、右側第1始動口44に換えて、第2始動口34に至る本線通路部210としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホン
10
を当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲート
20
を遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下
30
であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材
40
によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【0731】

《1-8-12》変形例12：

上記第1実施形態およびその変形例では、始動口ユニット200の開口部210cに設けた始動口を第1始動口（右側第1始動口44）とする構成であった。これに対して変形例として、始動口ユニット200の開口部210cに設けた始動口を第2始動口とする構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【0732】

図75は、この変形例における始動口ユニット200Xを示す説明図である。この変形例における始動口ユニット200Xは、始動口として、上側第2始動口（第1実施形態における右側第1始動口44に換わる第2始動口）934と、下側第2始動口（第1実施形態における第2始動口34と同一の始動口）34とを備える。この構成以外の始動口ユニット200Xの構成、および始動口以外のハードウェア構成については、第1実施形態のパチンコ機10と同一である。図75において、第1実施形態と同じ部品については第1実施形態と同一の符号を付けた。この変形例では、さらに、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果に特殊小当たりを設ける構成に換えて、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果に特殊小当たりを設ける構成とした。この変形例によっても、高確高サポ状態から無敵ゾーンである高確低サポ状態への移行が可能となり、第1実施形態と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【0733】

さらに、この変形例によれば、次のような効果も奏する。第1実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっており、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と比較して、遊技者にとっての有利性が高い構成となっている。このため、この変形例によれば、右側第1始動口44を上側第2始動口934に換えたことから、第1実施形態と比較して、始動口ユニット200Xに遊技球を通過させることのメリットがより高いものとなる。したがって、この変形例によれば、高確高サポ状態H5において、左打ちを行い、中央側第1始動口33へ遊技球を入球させるよりも、弱右打ちを行い、上側第2始動口934へ遊技球を入球させることの方が、よりメリットがあることを遊技者に認識させることができることから、高確高サポ状態H5における弱右打ちを、遊技者に対してより推奨することができるという副次的な効果を奏する。なお、先に説明したように、第1実施形態のパチンコ機10では、もともと、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と比較して、遊技者にとっての有利性が高い構成となっているが、その有利性が高くなっている程度をより大きなものとしてもよい。具体的には、第1始動口用の振分テーブルの振り分け結果のラウンド遊技の回数を例えば2Rと小さくする構成としてもよい。要は、第1始動口への遊技球の入球に基づいて大当たり当選した際の遊技者にとっての有利性を、第2始動口への遊技球の入球に基づいて大当たり当選した際の遊技者にとっての有利性と比較して低くすることができれば、どのような構成に換えてもよい。

20

30

【0734】

また、始動口ユニット200Xの開口部210cに設けた始動口を上側第2始動口934としたこの変形例において、高確高サポ状態H5における第1図柄表示部37bの変動時間（特1変動時間とも呼ぶ）を例えば10分と極めて長い時間に設定することによって、高確高サポ状態H5において、第1始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成としてもよい。この結果、この変形例では、遊技者に対して、高確高サポ状態H5において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。なお、この変形例に対する変形例として、高確高サポ状態H5に加えて、低確高サポ状態H3、高確低サポ状態H6についても特1変動時間を例えば10分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。すなわち、遊技者に左打ちさせることが想定されている低確低サポ状態H1以外の各種の遊技状態H3、H5、H6における特1変動時間を例えば10分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。この結果、遊技者に対して、低確低サポ状態H1以外の遊技状態H3、H5、H6において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。

40

【0735】

50

さらに、始動口ユニット200Xの開口部210cに設けた始動口を上側第2始動口934としたこの変形例において、第2始動口用の振分テーブルの振り分け結果を確変大当たりのみとする（通常大当たりを含まない）構成としてもよい。この構成は、上述したV確変機によって実現される。この構成によれば、まず第1に、高確高サポ状態H5において、大当たりに当選さえすれば、必ず高確高サポ状態H5を連続させることができることから、高確高サポ状態H5において、上側第2始動口934への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たり当選して欲しいという期待感を遊技者に対して付与することができる。また、高確高サポ状態において、大当たり当選しなくても、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達したことで移行する高確低サポ状態H6においては、通常大当たりの無い（必ず確変大当たりとなる）無敵ゾーンとなる安堵感を、遊技者に対していっそう付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

10

【0736】

《1-8-13》変形例13：

高確高サポ状態H5において、左打ちを行い、中央側第1始動口33へ遊技球を入球させるよりも、弱右打ちを行い、右側第1始動口44へ遊技球を入球させることの方が、よりメリットがあることを遊技者に認識させる方法として、次の方法もある。具体的には、高確高サポ状態H5における中央側第1始動口33への遊技球の入球に基づく第1図柄表示部37bの変動時間（中央側特1変動時間とも呼ぶ）を例えば10分と極めて長い時間に設定することによって、高確高サポ状態H5において、中央側第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成としてもよい。この結果、この変形例では、遊技者に対して、高確高サポ状態H5において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。なお、この変形例に対する変形例として、高確高サポ状態H5に加えて、低確高サポ状態H3、高確低サポ状態H6についても中央側特1変動時間を例えば10分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。すなわち、遊技者に左打ちさせることが想定されている低確低サポ状態H1以外の各種の遊技状態H3、H5、H6における特1変動時間を例えば10分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。この結果、遊技者に対して、低確低サポ状態H1以外の遊技状態H3、H5、H6において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。

20

30

【0737】

《1-8-14》変形例14：

上記第1実施形態およびその変形例では、高頻度サポートモードの保証遊技回数を50回としたが、これに対して、変形例として、保証遊技回数を1回としてもよい。この変形例における遊技の流れは、図19に示した第1実施形態のパチンコ機10における遊技の流れと比較して、高確高サポ状態H5における転落した時の移行先が相違する。保証遊技回数が1回である場合に、その1回目の遊技回で転落した場合、その転落時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回の変動停止時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されることから、高確高サポ状態H5における転落した時の移行先は、低確低サポ状態H1となる。すなわち、高確高サポ状態H5において、転落した場合、高確高サポ状態H5から低確低サポ状態H1に移行する。なお、保証遊技回数が1回である場合に、その1回目の遊技回で転落しなかった場合には、第1実施形態のパチンコ機10と同様に、高確高サポ状態H5から高確低サポ状態H6に移行する。この変形例によっても、第1実施形態のパチンコ機10と同様に、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、保証遊技回数は1回や50回に限る必要も無く、その他の数の回数としてもよい。

40

【0738】

《1-8-15》変形例15：

50

上記第1実施形態およびその変形例では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第1実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第1実施形態およびその変形例において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、第1実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、第1実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【0739】

《2》第2実施形態：

《2-1》遊技機の構造：

図76は、本発明の第2実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【0740】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【0741】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

【0742】

上皿20の周縁部の前方には、演出操作ボタン24が設けられている。演出操作ボタン24は、パチンコ機10によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うため

10

20

30

40

50

の操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【0743】

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

10

【0744】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

20

【0745】

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

30

【0746】

図 77 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【0747】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

40

【0748】

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

【0749】

50

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

10

【0750】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【0751】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

【0752】

図78は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

20

【0753】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36、及びV入賞口48が設けられている。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。具体的には、可変表示ユニット40は遊技盤30の略中央に設けられており、メイン表示部45は遊技盤30の正面視右上付近に設けられている。

30

【0754】

一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装71（図77）から払い出される。

40

【0755】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口である。第1始動口33は、遊技領域PAの中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【0756】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技領域PAの右側上方に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、1個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第2始動口34には、電動役物34aが設けられている。

【0757】

50

スルーゲート 35 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 35 は、電動役物 34 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 35 を通過すると、主制御装置 60 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 34 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 35 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 34 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 35 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 34 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 35 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【0758】

可変入賞装置 36 は、遊技領域 P A の右側下方に設けられている。可変入賞装置 36 は、遊技盤 30 の背面側へと通じる大入賞口 36 a と、当該大入賞口 36 a を開閉する開閉扉 36 b とを備えている。大入賞口 36 a は、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。開閉扉 36 b は、大入賞口 36 a よりも一回り大きいサイズの矩形の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口 36 a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、主制御装置 60 は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機 10 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 36 の大入賞口 36 a に遊技球が入球すると、払出装置 71 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【0759】

V 入賞口 48 は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件となる入球口である。本実施形態では、V 入賞口 48 は可変入賞装置 36 の大入賞口 36 a の内部に設けられている。V 入賞口 48 には、V 入賞口 48 を開閉する V 入賞口シャッター 48 a が設けられている。V 入賞口シャッター 48 a は、当たり抽選によって大当たりに当選後、当該大当たり当選を契機として実行される開閉実行モードにおける所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。可変入賞装置 36 の開閉扉 36 b が開放状態であり、かつ V 入賞口シャッター 48 a が開放状態である期間において、遊技球は V 入賞口 48 に入球可能となる。V 入賞口 48 に遊技球が入球すると、開閉実行モードの終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。閉鎖状態から開放状態に切り替わる所定のタイミングについては、後述する。

【0760】

本実施形態におけるパチンコ機 10 は、高確率モードの遊技状態で所定回数（以下、S T 回数とも呼ぶ）の遊技回を実行すると、その後、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。S T 回数は、本実施形態では 50 回である。なお、S T 回数は 50 回に限る必要はなく、60 回、40 回、30 回、20 回等の他の回数としてもよい。本実施形態では、S T 回数は、後述する時短継続回数（例えば 10 回）よりも多い回数に限るものとし、時短継続回数よりも多い回数であればいずれの回数としてもよい。

【0761】

遊技盤 30 の最下部にはアウト口 43 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 43 を通って遊技領域 P A から排出される。

【0762】

一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、可変入賞装置 36 の大入賞口 36 a、V 入賞口 48、及びアウト口 43 に入球した遊技球は、遊技盤 30 の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤 30 に発射された遊技球の個数を把握することが可能となって

10

20

30

40

50

いる。

【0763】

メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【0764】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【0765】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行なわせる。

10

【0766】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行なわせる。

20

【0767】

ここで、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

30

【0768】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。なお、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に入球した遊技球は保留されない構成となっている。このため、第2の図柄が変動表示をする条件は、第1の図柄と第2の図柄が共に変動表示していない期間における第2始動口34への遊技球の入球に基づいて成立する一方、第1の図柄または第2の図柄が変動表示している期間における第2始動口34への遊技球の入球に基づいては成立しない構成である。

40

【0769】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【0770】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、

50

それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【0771】

なお、特図ユニット 37、普図ユニット 38、およびラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

10

【0772】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 41 は、表示制御装置 100 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT など、種々の表示装置に換えてもよい。

【0773】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 37a が変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 37b が変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

20

【0774】

図 79 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 79 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される装飾図柄を示す説明図である。図 79 (a) に示すように、図柄表示装置 41 には、装飾図柄として、数字の 1～8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の 1～8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

30

【0775】

図 79 (b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1～Z3 には、図 79 (a) に示した数字 1～8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 79 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L1 上に停止した状態で表示される。

【0776】

具体的には、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z1～Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z1、図柄列 Z3、図柄列 Z2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z1～Z3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L1 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L1 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

40

50

【0777】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

10

【0778】

さらに、図79(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1が表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33に入球した遊技球の保留個数は、最大4つまでである。

20

【0779】

また、図79(b)に示すように、表示面41aには、特図ユニット37の第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第1同期表示部Sync1と、特図ユニット37の第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第2同期表示部Sync2とを備える。具体的には、第1図柄表示部37aが変動表示をしている場合には第1同期表示部Sync1は点滅表示をし、第1図柄表示部37aが停止表示をしている場合には第1同期表示部Sync1は点灯表示をする。また、第2図柄表示部37bが変動表示をしている場合には第2同期表示部Sync2は点滅表示をし、第2図柄表示部37bが停止表示をしている場合には第2同期表示部Sync2は点灯表示をする。

30

【0780】

なお、本実施形態においては、表示面41aは、メイン表示領域MA、第1保留表示領域Ds1、第1同期表示部Sync1、および、第2同期表示部Sync2を表示する構成としたが、表示面41aがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【0781】

《2-2》遊技機の電氣的構成：

40

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【0782】

図80は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【0783】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU(図示せず)と、各種制御プログラムや固定値

50

データを記録したROM 63と、ROM 63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM 64とを備えている。MPU 62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM 63やRAM 64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【0784】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88（図77）がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

10

【0785】

また、主制御基板61の入力ポートには、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36、V入賞口48などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検知センサー67a～67fが接続されている。主制御基板61のMPU 62は、これらの検知センサー67a～67fからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62は、第1始動口33、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

20

【0786】

主制御基板61の出力ポートには、可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作させる可変入賞駆動部36cと、第2始動口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34bと、V入賞口シャッター48aを開閉動作させるV入賞口シャッター駆動部48bと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

30

【0787】

具体的には、MPU 62は、開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが開閉されるように可変入賞駆動部36cの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62は、電動役物34aが開放されるように電動役物駆動部34bの駆動制御を実行する。また、第1始動口33、第2始動口34への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、V入賞口48を開放・閉鎖するV入賞口シャッター48aが開閉されるようにV入賞口シャッター駆動部48bの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU 62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。

40

【0788】

主制御基板61の出力ポートには、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU 62は、ROM 63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。具体的には、一般入賞口32への入球を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口33への入球を特定した場合

50

には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、大入賞口36aへの入球を特定した場合には15個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置71を制御して賞球の払出を行う。

【0789】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25と、遊技球発射ボタン26とが接続されている。上述のように、操作ハンドル25は、タッチセンサー25aと、ウェイトボタン25bと、可変抵抗器25cとを備える。遊技者が操作ハンドル25を握ることによって、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。

10

【0790】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

20

【0791】

その他、音声発光制御装置90は、主制御装置60から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に配置されたLEDなどの発光手段からなる各種ランプ47の駆動制御や、スピーカー46の駆動制御を行うとともに、表示制御装置100の制御を行う。また、音声発光制御装置90には、演出操作ボタン24が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン24が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ47、スピーカー46、表示制御装置100等の制御を行う。

30

【0792】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機10の電氣的構成について説明した。

40

【0793】

図81は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタC1が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

【0794】

当たり乱数カウンタC1の初期値設定には乱数初期値カウンタCINIが用いられる。また、メイン表示部45の第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37b、並びに図柄表

50

示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C S が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C 4 が用いられる。

【 0 7 9 5 】

各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 0 7 9 6 】

R A M 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a が設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および転落乱数カウンタ C F の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値が判定処理実行エリア 6 4 c に記憶される。

【 0 7 9 7 】

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

【 0 7 9 8 】

当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで判定処理実行エリア 6 4 c に記憶される。

【 0 7 9 9 】

第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア 6 4 c に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球することによって、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【 0 8 0 0 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 3 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 0 8 0 1 】

大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア 6 4 c に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア 6 4 c に移動する。

【 0 8 0 2 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の

10

20

30

40

50

値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【0803】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に遊技球が入球した場合に、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モードが実行されている期間であるとき、または、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bが変動表示を開始してから当該変動表示を終了するまでの期間であるときには、第2始動口34に遊技球が入球した場合であっても、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、後述するリーチ乱数カウンタC3、および後述する転落乱数カウンタCFの各値が判定処理実行エリア64cに記憶されることがない構成（保留機能を有さない構成）とした。

10

【0804】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0805】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア64cに移動する。

20

【0806】

判定処理実行エリア64cに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値は、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

30

【0807】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図79(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

40

【0808】

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

50

行うようにしてもよい。

【0809】

次に、転落乱数カウンタC Fの詳細について説明する。転落乱数カウンタC Fは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【0810】

転落乱数カウンタC Fは、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大に達した後0に戻る構成である。転落乱数カウンタC Fは定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶される。第1保留エリアRaに記憶された転落乱数カウンタC Fの値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア64cに移動する。

10

【0811】

判定処理実行エリア64cに記憶されている転落乱数カウンタC Fの値は、ROM63の転落抽選用テーブル記憶エリア63dに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル：図85）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【0812】

次に、変動種別カウンタC Sの詳細について説明する。変動種別カウンタC Sは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタC Sは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

20

【0813】

変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタC Sのバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

30

【0814】

次に、電動役物開放カウンタC 4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC 4は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC 4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC 4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC 4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC 4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。

40

【0815】

なお、取得された当たり乱数カウンタC 1の値、大当たり種別カウンタC 2の値、リーチ乱数カウンタC 3の値、電動役物開放カウンタC 4の値および転落乱数カウンタC Fの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。

【0816】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタC 1に基づ

50

いて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、その後に判定処理実行エリア64cに移行された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて判定処理実行エリア64cに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

10

【0817】

図82は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図82(a)は第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図82(b)は第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【0818】

図82(a)に示すように、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～3979の値のうち、0～19の20個の値以外の値（20～3979）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は、全体の数に対して $20/3980 (= 1/199)$ となっている。

20

【0819】

一方、図82(b)に示すように、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～198の199個の値が設定されている。そして、0～3979の値のうち、0～198の199個の値以外の値（199～3979）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は、全体の数に対して $199/3980 (= 1/20)$ となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

30

【0820】

図83は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図83(a)は第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図83(b)は第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【0821】

図83(a)に示すように、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、0～3979の値のうち、0～19の20個の値以外の値（20～3979）が、時短付与となる当たり乱数カウンタC1の値として設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は、全体の数に対して $20/3980 (= 1/199)$ となっている。

40

【0822】

「時短付与」とは、後述するサポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。

【0823】

なお、本実施形態における第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、外れの

50

設定はない。すなわち、本実施形態における第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）では、外れに替わる当否結果として、時短付与が設定されている。

【0824】

図83（b）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～198の199個の値が設定されている。そして、0～3979の値のうち、0～198の199個の値以外の値（199～3979）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は、全体の数に対して $199 / 3980 (= 1 / 20)$ となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

10

【0825】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【0826】

本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【0827】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

20

【0828】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が1回に限定されたものである。

【0829】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

30

（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

（2）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（3）開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【0830】

パチンコ機10には、上記の（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が複数回（例えば16回）行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するよう設定可能である。

40

【0831】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間

50

が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【0832】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入賞が発生しない構成としてもよい。

10

【0833】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図82を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

20

【0834】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【0835】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

30

【0836】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

40

【0837】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【0838】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルと

50

して記憶されている。

【0839】

図84は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図84(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図84(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【0840】

図84(a)に示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8R確変大当たり、及び8R通常大当たりが設定されている。

10

【0841】

8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回(8ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R確変大当たりは、ラウンド遊技の1ラウンド目において、V入賞口48への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間の中に、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間の中に、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間が含まれる(一部ではなく、全部が含まれる)ことで、ラウンド遊技の1ラウンド目において開放したV入賞口48への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、V入賞口シャッター48aはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、V入賞口シャッター48aは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間(例えば10秒間)だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放が起きるように定めたのが、8R確変大当たりである。

20

【0842】

開放したV入賞口48に遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。V入賞口48は、上述したようにラウンド遊技の1ラウンド目において遊技球の入球が容易であるが、それにも拘わらず、V入賞口48へ遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することはない。

30

【0843】

本実施形態のパチンコ機10では、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数は50回(ST回数)に制限されており、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が50回に達すると、当たり抽選の抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに確変大当たりに当選し、当該確変大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該確変大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて50回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が50回以上継続して実行される場合がある。

40

【0844】

8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉回数が8回(8ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R通常大当たりは、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間と、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間とが重ならないように、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間を

50

定めた大当たりである。開閉扉 3 6 b の開放期間と開閉扉 3 6 b の開放期間とが重ならないことから、遊技球が V 入賞口 4 8 に入球する確率は極めて低い。従って、8 R 通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。

【0 8 4 5】

このように、確変大当たりは、通常大当たりと比較して、ラウンド遊技の 1 ラウンド目において V 入賞口 4 8 に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、通常大当たりは、確変大当たりと比較して、V 入賞口 4 8 に遊技球が入球しにくいいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。なお、本明細書では、V 入賞口 4 8 に遊技球が入球しやすく当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高いほうの振分結果を、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶ。すなわち、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放した V 入賞口 4 8 に遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することがないが、上述するように、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶことにした。

10

【0 8 4 6】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0 ～ 3 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ～ 1 9」が 8 R 確変大当たりに対応し、「2 0 ～ 3 9」が 8 R 通常大当たりに対応するように設定されている。

20

【0 8 4 7】

図 8 4 (b) に示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たりが設定されている。

【0 8 4 8】

1 6 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 1 6 回 (1 6 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、1 6 R 確変大当たりは、ラウンド遊技の 1 ラウンド目において、V 入賞口 4 8 への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、1 6 R 確変大当たりは、ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間の中に、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間の中に、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放状態にある期間が含まれることで、ラウンド遊技の 1 ラウンド目において開放した V 入賞口 4 8 への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、V 入賞口シャッター 4 8 a はラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、V 入賞口シャッター 4 8 a は、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間 (例えば 1 0 秒間) だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放が起こるように定めたのが、1 6 R 確変大当たりである。すなわち、1 6 R 確変大当たりは、8 R 確変大当たりと比較して、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が相違するだけであり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである点、および、ラウンド遊技の 1 ラウンド目において V 入賞口 4 8 への遊技球の入球が容易となる点で同一である。

30

40

【0 8 4 9】

第 2 始動口用の振分テーブルでは、「0 ～ 3 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ～ 3 9」が 1 6 R 確変大当たりに対応するように設定されている。すなわち、「0 ～ 3 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうちの全てが 1 6 R 確変大当たりに対応するように設定されている。

【0 8 5 0】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりとなった場合の大当たり種別の

50

振分態様は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【0851】

本実施形態では、上述したように、大当たりの種別として、8R確変大当たり、8R通常大当たり、16R確変大当たりの3種類が設定されているが、3種類に限る必要はなく、例えば16R通常大当たりを含む4種類としても良いし、2種類や、5種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数は、8R、16Rに限る必要はなく、例えば、4R、5R等の他の回数としても良い。

【0852】

先に説明したように、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がST回数（50回）に達すると、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、本実施形態では、このST回数に達する前の遊技回であっても、後述する転落抽選において当選した場合には、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するように構成されている。

【0853】

図85は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図85に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタCFの値として、0～299の値のうち、0～99の100個の値が設定されている。そして、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で外れとなる転落乱数カウンタCFの値として、0～299の値のうち、100～299の200個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は1/3である。高確率モードの遊技回において、転落抽選に外れた場合には、高確率モードが継続される。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【0854】

図86は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【0855】

図86(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図86(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【0856】

図86(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図86(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【0857】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度

10

20

30

40

50

サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【0858】

《2-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成について説明する。

【0859】

図87は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図80）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

10

【0860】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【0861】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【0862】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【0863】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

30

【0864】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御（具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【0865】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

40

【0866】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【0867】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれ

50

のタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【0868】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

10

【0869】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【0870】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

20

【0871】

《2-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【0872】

《2-4-1》抽選モードとサポートモードの高低の移行：

抽選モードとサポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たりで当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

30

【0873】

本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たりで当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球した場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。なお、本実施形態では、当たり抽選によって大当たりで当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

【0874】

当たり抽選によって大当たりで当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短継続回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機10では、時短継続回数は例えば10回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短継続回数である10回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である10回に達した後に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短継続回数は、上記の10回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。

40

50

【0875】

一方、図83(a)に示した第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基いてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【0876】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が $231/233$ と極めて高いことから、電動役物34aが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、電動役物34aが備えられた第2始動口34へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

10

【0877】

抽選モードが高確率モードに移行した後においては、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数が所定回数（ST回数）に達するまで、抽選モードとして高確率モードが継続される。本実施形態のパチンコ機10では、ST回数は例えば50回である。すなわち、パチンコ機10では、高確率モードが開始されてから、ST回数である50回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。

【0878】

また、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数がST回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。詳しくは、遊技回の実行回数がST回数に達する以前の遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行される。このため、当該遊技回における当たり抽選において、図83(a)に示した第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

20

【0879】

高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて50回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が50回以上継続して実行される場合がある。

30

【0880】

《2-4-2》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機10では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる4種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、i) 抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii) 抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii) 抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv) 抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機10では、可変入賞装置36の大入賞口36aへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

40

【0881】

本実施形態のパチンコ機10では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードとが記憶される。高確率モードフラグがOFFであるときに抽選モードが低確率モードで

50

あると特定され、高確率モードフラグがONであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがOFFであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがONであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した4つの状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【0882】

なお、本実施形態では、抽選モードの特定を1つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、抽選モードの特定を2つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグと低確率モードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高確率モードフラグと低確率モードフラグとのうちのいずれか一方がONされたときに、他方が自動的にOFFされる構成とする。また、本実施形態では、サポートモードの特定を1つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、サポートモードの特定を2つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグとのうちのいずれか一方がONされたときには、他方が自動的にOFFされる構成とする。両変形例によれば、本実施形態のパチンコ機10と同様に、フラグが切り替わることによって、上述した4つの状態が切り替わりながら遊技の流れが進行する。

【0883】

図88は、パチンコ機10における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態（状態H1）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態（状態H1）では、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域PAの左側に遊技球を流下させ、第1始動口33に遊技球を入球させる。第1始動口33に遊技球が入球すると、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【0884】

低確低サポ状態（状態H1）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態（状態H1）が継続され、遊技者は第1始動口33に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【0885】

低確低サポ状態で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態H1）から開閉実行モード（状態H2）に移行する。

【0886】

パチンコ機10は、開閉実行モード（状態H2）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域PAの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口36aに遊技球を入球させて、賞球を得る。なお、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態H2）においては、先に説明したように、V入賞口48に遊技球が入球することはほとんどない。

【0887】

開閉実行モード（状態H2）が終了すると、低確低サポ状態（状態H1）に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードに、サポートモードは低頻度サポートモードになる。

【0888】

一方、低確低サポ状態（状態 H 1）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合にも、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態 H 1）から開閉実行モード（状態 H 3）に移行する。

【0889】

パチンコ機 10 は、開閉実行モード（状態 H 3）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出と、ラウンド遊技の 1 ラウンド目に V 入賞口 48 へ遊技球を入球させることを促す示唆演出とを実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域 PA の右側へ遊技球を流下させ、大入賞口 36a に遊技球を入球させて賞球を得るとともに、ラウンド遊技の 1 ラウンド目に大入賞口 36a 内の V 入賞口 48 へ遊技球を入球させる。なお、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態 H 3）においては、先に説明したように、ラウンド遊技の 1 ラウンド目に V 入賞口 48 に遊技球が入球することは容易である。

10

【0890】

開閉実行モード（状態 H 3）におけるラウンド遊技の 1 ラウンド目に V 入賞口 48 に遊技球が入球し、開閉実行モード（状態 H 3）が終了すると、高確高サポ状態（状態 H 4）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モード（ST 回数である 50 回限定）となり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短継続回数である 10 回限定）となる。

【0891】

高確高サポ状態（状態 H 4）では、パチンコ機 10 は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高確高サポ状態（状態 H 4）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域 PA の右側へ遊技球を流下させ、第 2 始動口 34 へ遊技球を入球させる。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート 35 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が $231/233$ と極めて高いことから、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が高い頻度で電役開放状態となる。このため、高確高サポ状態では、第 2 始動口 34 に遊技球は容易に入球する。第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高確高サポ状態（状態 H 4）では、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が高い頻度で電役開放状態となり、第 2 始動口 34 に遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

20

30

【0892】

高確高サポ状態（状態 H 4）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別が確変大当たりに限られる（図 84（b）の第 2 始動口用の振分テーブルを参照）ことから、高確高サポ状態 H 4 から開閉実行モード H 3 に移行される。高確高サポ状態（状態 H 4）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高確高サポ状態（状態 H 4）が継続され、遊技者は第 2 始動口 34 に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

40

【0893】

高確高サポ状態（状態 H 4）で実行された遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。

【0894】

先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、時短継続回数である 10 回の遊技回まで継続するが、この 10 回に達する以前（10 回以内）の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、高確高サポ状態（状態 H 4）から低確高サポ状態（状態 H 5）に移行する。なお、低確高サポ状態（状態 H 5）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す時短用遊技回数カウン

50

タ P N C は、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態 H 5）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【0895】

低確高サポ状態（状態 H 5）における第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする当たり抽選は、図 8 3（a）に示した第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられる。このため、前述した転落抽選に当選した遊技回に係る当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たり当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証されている。その上、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、図 8 4（b）に示すように、16R 確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態（状態 H 5）では、確変大当たり当選し、高確高サポ状態（状態 H 4）へ再度移行することが保証されている。

10

【0896】

低確高サポ状態（状態 H 5）では、パチンコ機 10 は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。低確高サポ状態（状態 H 5）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域 P A の右側へ遊技球を流下させ、第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート 3 5 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が 231 / 233 と極めて高いことから、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が高い頻度で電役開放状態となる。このため、低確高サポ状態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球は容易に入球する。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態 H 5）では、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が高い頻度で電役開放状態となり、第 2 始動口 3 4 へ遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

20

30

【0897】

低確高サポ状態（状態 H 5）で実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合、当選した大当たりの種別は確変大当たりとなり、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態 H 5）から開閉実行モード（状態 H 3）に移行する。

【0898】

まとめると、本実施形態のパチンコ機 10 では、低確高サポ状態（状態 H 5）において、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たり当選するまで、第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。なお、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるこの状態を、以下、「次回まで高サポ継続状態（＝次回迄高サポ継続状態）」と呼ぶ。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、高確高サポ状態（状態 H 4）から、10 回以内の遊技回で転落抽選に当選して低確高サポ状態（状態 H 5）に移行した場合に、大当たりを再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。

40

【0899】

高確高サポ状態（状態 H 4）において、転落抽選に当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が時短継続回数である 10 回に達すると、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高確高サ

50

ボ状態（状態 H 4）から高確低サポ状態（状態 H 6）に移行する。なお、高確低サポ状態（状態 H 6）への移行の際には、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数を示す S T 用遊技回数カウンタ S N C は、移行前のまま保持される。このため、高確低サポ状態（状態 H 6）への移行によって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【0900】

高確低サポ状態（状態 H 6）では、パチンコ機 10 は、遊技者に対して左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート 35 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が $1/233$ と極めて低く、第 2 始動口 34 の電動役物 34 a が電役開放状態となる確率は極めて低い。このため、高確低サポ状態（状態 H 6）では、第 2 始動口 34 に遊技球が入球することは困難であることから、パチンコ機 10 は、遊技者に対して、第 2 始動口 34 を狙う右打ちではない左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態（状態 H 6）では、遊技者は、当該示唆演出に従って左打ちを実行することによって、遊技領域 P A の左側へ遊技球を流下させ、第 1 始動口 33 へ遊技球を入球させる。第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。なお、高確低サポ状態（状態 H 6）において、右打ちをし続けた場合には、第 2 始動口 34 に遊技球が入球することなく、遊技球を浪費してしまうことになる。

10

20

【0901】

高確低サポ状態（状態 H 6）において実行された遊技回における転落抽選に当選した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から低確低サポ状態（状態 H 1）に移行する。

【0902】

高確低サポ状態（状態 H 6）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から開閉実行モード（状態 H 2）に移行する。

30

【0903】

高確低サポ状態（状態 H 6）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から開閉実行モード（状態 H 3）に移行する。

【0904】

高確低サポ状態（状態 H 6）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ、転落抽選に当選せずに、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が S T 回数（高確低サポ状態 H 6 に移行してからカウントすると 40 回）に達すると、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から低確低サポ状態（状態 H 1）に移行する。

40

【0905】

抽選モードとサポートモードとによって特定される上述した 4 つの状態 H 1、H 4、H 5、H 6 について、遊技者にとっての有利性を比較すると、次のようになる。4 つの状態 H 1、H 4、H 5、H 6 のうち、低確低サポ状態 H 1 が最も有利性が低い。高確高サポ状態 H 4、低確高サポ状態 H 5、高確低サポ状態 H 6 の中では、高確低サポ状態 H 6 が最も有利性が低い。高確低サポ状態 H 6 は、転落抽選に当選した場合や、遊技回の実行回数が S T 回数に達した場合に、低確低サポ状態（状態 H 1）に移行するためである。高確高サポ状態 H 4 と低確高サポ状態 H 5 とを比較すると、低確高サポ状態 H 5 が高確高サポ状態 H 4 に比べて有利性が高い。高確高サポ状態 H 4 は、抽選モードが高確率モードであること

50

から有利性は高いが、遊技回の実行回数が時短継続回数である10回に達した場合にサポートモードは低頻度サポートモードに移行することから、次の確変大当たりが保証されている高確高サポ状態H4と比べると、有利性は低い。

【0906】

上述した遊技状態の変遷を踏まえて、遊技者は次のように遊技を行う。最初に、遊技者は、低確低サポ状態H1において、左打ちを行い、第1始動口33に遊技球を入球させる。この際に、遊技者は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待するとともに、さらにその大当たりの種別が確変大当たりであることを期待する。

【0907】

低確低サポ状態H1において、大当たり当選し、その大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりではなく通常大当たりであることに落胆しつつ、低確低サポ状態H1から移行した開閉実行モードH2において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、低確低サポ状態H1に戻る。

【0908】

低確低サポ状態H1において、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりを得たことに歓喜しつつ、低確低サポ状態H1から移行した開閉実行モードH3において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、高確高サポ状態H4に移行する。

【0909】

高確高サポ状態H4において、遊技者は、右打ちを行い、第2始動口34に遊技球を入球させる。高確高サポ状態H4では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、先に説明したように、第2始動口34の電動役物34aが高い頻度で電役開放状態となり、第2始動口34へ遊技球を容易に入球させることができる。この際に、遊技者は、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において、大当たり当選することを期待する。高確高サポ状態H4で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。

【0910】

高確高サポ状態H4において、遊技者は、先に説明したように大当たり当選することを期待するが、さらに、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が時短継続回数である10回に達する以前(10回以内)の遊技回において、転落抽選に当選することを期待する。高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が10回以内の遊技回において、転落抽選に当選した場合、高確高サポ状態H4から低確高サポ状態H5に移行するが、先に説明したように、低確高サポ状態H5は事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が10回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを期待することになる。

【0911】

一方、高確高サポ状態H4において、転落抽選に当選することなく、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が10回に達した場合、高確高サポ状態H4から高確低サポ状態H6に移行するが、高確低サポ状態H6は次回の大当たりが保証されたものでない。このため、高確高サポ状態H4において、遊技者は、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が10回に達してしまわないかといった緊迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。

【0912】

低確高サポ状態H5において、遊技者は、右打ちを行い、第2始動口34に遊技球を入球させる。低確高サポ状態H5において、当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、先に説明した次回迄高サポ継続状態となる。このため、低確高サポ状態H5では、遊技者は、当たり抽選において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられるまで、サ

10

20

30

40

50

ポートモードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持つことができる。

【0913】

高確高サポ状態H4において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が10回に達してしまった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、その結果、高確高サポ状態H4から高確低サポ状態H6に移行する。

【0914】

高確低サポ状態H6において、遊技者は、左打ちを行い、第1始動口33に遊技球を入球させる。高確低サポ状態H6において、遊技者は、高確低サポ状態H6に移行する前の高確高サポ状態H4において大当たり当選しなかったこと、および高確高サポ状態H4において遊技回数が10回以内の遊技回において転落抽選に当選しなかったことに落胆しながら、

i) 転落抽選に当選すること、

ii) 当たり抽選において大当たり当選すること、

iii) 高確低サポ状態H6に移行してからの遊技回の実行回数が40回（高確高サポ状態H4に移行してからカウントすると50回）に達すること、

のいずれかを満たすまで、遊技回を繰り返し行うことになる。上記i)またはiii)が満たされた場合に、高確低サポ状態H6から低確低サポ状態H1に移行する。上記ii)が満たされた場合に、振分判定による振分結果に対応した開閉実行モードH2またはH3に移行する。

【0915】

また、高確低サポ状態H6において、抽選モードは高確率モードであることから、遊技者は大当たり当選しないかといった期待感をまだまだ持つことができ、さらには、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりとなって、高確高サポ状態H4に復活したいといった期待感を持つことができる。また、転落抽選に当選してしまわないかといった緊迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。

【0916】

以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機10において、低確低サポ状態H1で当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられたことによって高確高サポ状態H4に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、以下、考察してみる。

【0917】

高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が時短継続回数（10回）以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態H4から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態H5に移行する。このため、高確高サポ状態H4における継続率を算出するには、当たり抽選において大当たり当選（振り分けは100%確変大当たり）する場合に加えて、高確高サポ状態H4から低確高サポ状態H5に移行する場合を考慮する必要がある。したがって、1回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から時短継続回数（10回）全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を算出し、当該外れる確率を1から引いた値が継続率となる。具体的には、継続率は、次式（1）に従って計算することができる。

【0918】

継続率 = $1 - \{ (1 - 1/3) \times (1 - 1/20) \} ^{10} \dots (1)$

【0919】

式（1）において、「 $1 - 1/3$ 」は、1回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「 $1 - 1/20$ 」は、高確率モードの1回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは100%確変大当たり）しない確率である。「10」は、時短継続回数である。「 $^$ 」はべき算をあらわす演算子である。式（1）を計算すると、継続率は、約99.0%となる。このように、本実施形態のパチンコ機10は、従来のパチン

コ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機種を実現することができる。

【0920】

上記連チャン性能を有するパチンコ機10によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのもの、STタイプのものがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「7」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、高確高サポ状態H4において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が10回以内の遊技回において、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、遊技者に対して、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が10回に達してしまわないかといった緊迫感を付与することができる。

10

【0921】

STタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、1回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からST回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を1から引くことによって求めることができる。このため、STタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とST回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、STタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がST回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、高確高サポ状態H4において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が時短継続回数（10回）に達してしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、従来のSTタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

20

30

【0922】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たり当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、V入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH3に移行するルートにおいて、最終的に大当たり当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態H5を経由することができることから、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH3へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機10によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまふことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

40

50

【0923】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機10は、優れた効果を奏する。

【0924】

《2-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【0925】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【0926】

<タイマ割込み処理>

図89は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【0927】

ステップSt0101では、各種検知センサー67a～67fの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサー67a～67fの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検出情報）を保存する。その後、ステップSt0102に進む。

【0928】

ステップSt0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSt0103に進む。

【0929】

ステップSt0103では、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCF、および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCF、および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4、CFの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSt0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図93）において、その値を更新する。

【0930】

ステップSt0104では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSt0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSt0104を実行した後、ステップSt0105に進む。

【0931】

ステップSt0105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSt0105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップSt0105を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

【0932】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図89：St0104）として主制御装置60のMPU62によって実

10

20

30

40

50

行される。

【0933】

図90は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSt0201では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップSt0201において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（St0201：YES）、ステップSt0202に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSt0203に進む。

【0934】

ステップSt0203では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップSt0204に進む。

【0935】

ステップSt0204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RaN（以下、第1始動保留個数RaNともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数RaNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップSt0204において、第1始動保留個数RaNが上限値未満でない場合には（St0204：NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

【0936】

一方、ステップSt0204において、第1始動保留個数RaNが上限値未満である場合には（St0204：YES）、ステップSt0205に進み、第1始動保留個数RaNに1を加算する。その後、ステップSt0206に進む。

【0937】

ステップSt0206では、ステップSt0103（図89）において更新した当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および転落乱数カウンタCFの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSt0205において1を加算した第1始動保留個数RaNと対応する記憶エリアに格納する。ステップSt0206を実行した後、ステップSt0207に進む。

【0938】

ステップSt0207では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および転落乱数カウンタCFの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否結果などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップSt0207を実行した後、ステップSt0208に進む。

【0939】

ステップSt0208では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および転落乱数カウンタCFの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第1保留コマンドとして設定する。

【0940】

第1保留コマンドは、第1始動口33への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図93：ステップSt0503）において音声発光制御装置90に送信される。

【0941】

音声発光制御装置90は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて送信された第1保

10

20

30

40

50

留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。ステップ S t 0 2 0 8 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 0 9 4 2 】

ステップ S t 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には (S t 0 2 0 1 : N O) 、ステップ S t 0 2 0 9 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検出センサーの検出状態により判定する。

【 0 9 4 3 】

ステップ S t 0 2 0 9 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には (S t 0 2 0 9 : Y E S) 、ステップ S t 0 2 1 0 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S t 0 2 1 1 に進む。一方、ステップ S t 0 2 0 9 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には (S t 0 2 0 9 : N O) 、本始動口用の入球処理を終了する。

【 0 9 4 4 】

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

【 0 9 4 5 】

ステップ S t 0 2 1 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S t 0 2 1 2 において、開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には (ステップ S t 0 2 1 2 : N O) 、ステップ S t 0 2 1 3 に進む。一方、ステップ S t 0 2 1 2 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (ステップ S t 0 2 1 2 : Y E S) 、本始動口用の入球処理を終了する。

【 0 9 4 6 】

ステップ S t 0 2 1 3 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

【 0 9 4 7 】

ステップ S t 0 2 1 3 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には (S t 0 2 1 3 : N O) 、ステップ S t 0 2 1 4 に進む。一方、ステップ S t 0 2 1 3 において、特図変動表示中フラグが O N であると判定した場合には (ステップ S t 0 2 1 3 : Y E S) 、本始動口用の入球処理を終了する。

【 0 9 4 8 】

ステップ S t 0 2 1 4 では、ステップ S t 0 1 0 3 (図 8 9) において更新した当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 、および転落乱数カウンタ C F の各値を、判定処理実行エリア 6 4 c に格納する。ステップ S t 0 2 1 4 を実行した後、ステップ S t 0 2 1 5 に進む。

【 0 9 4 9 】

ステップ S t 0 2 1 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 始動口入球フラグを O N にする。第 2 始動口入球フラグは、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した際に O N にされ、第 2 始動口 3 4 の入球を契機として第 2 の図柄が変動を開始する際に O F F

10

20

30

40

50

にされる。ステップ S t 0 2 1 5 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 0 9 5 0 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 9 0 : S t 0 2 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 9 5 1 】

図 9 1 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

10

【 0 9 5 2 】

ステップ S t 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 9 0）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。その後、ステップ S t 0 3 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【 0 9 5 3 】

ステップ S t 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（ S t 0 3 0 2 : Y E S ） 、ステップ S t 0 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップ S t 0 3 0 8 に進み、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

20

【 0 9 5 4 】

一方、ステップ S t 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（ S t 0 3 0 2 : N O ） 、ステップ S t 0 3 0 4 に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタ C F の値を把握する。その後、ステップ S t 0 3 0 5 に進み、転落抽選用テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

30

【 0 9 5 5 】

ステップ S t 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していると判定した場合には（ S t 0 3 0 5 : Y E S ） 、ステップ S t 0 3 0 6 に進み、転落当選情報を先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶し、ステップ S t 0 3 0 3 に進む。ステップ S t 0 3 0 3 では、上述のように、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップ S t 0 3 0 8 に進み、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【 0 9 5 6 】

ステップ S t 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（ S t 0 3 0 5 : N O ） 、ステップ S t 0 3 0 7 に進み、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照する。その後、ステップ S t 0 3 0 8 に進み、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 0 9 5 7 】

ステップ S t 0 3 0 8 では、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には（ S t 0 3 0 8 : Y E S ） 、ステップ S t 0 3 0 9 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値を

50

把握する。その後、ステップ S t 0 3 1 0 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用振分テーブルを参照する。ステップ S t 0 3 1 0 を実行した後、ステップ S t 0 3 1 1 に進む。

【 0 9 5 8 】

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

10

【 0 9 5 9 】

ステップ S t 0 3 0 8 において、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には (S t 0 3 0 8 : N O) 、ステップ S t 0 3 1 4 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を把握する。その後、ステップ S t 0 3 1 5 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S t 0 3 1 6 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

20

【 0 9 6 0 】

ステップ S t 0 3 1 6 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S t 0 3 1 6 : Y E S) 、ステップ S t 0 3 1 7 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S t 0 3 1 6 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S t 0 3 1 6 : N O) 、そのまま先判定処理を終了する。

【 0 9 6 1 】

30

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 8 9 : S t 0 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 9 6 2 】

図 9 2 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S t 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S t 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には (S t 0 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S t 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S t 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S t 0 4 0 1 : N O) 、本スルー用の入球処理を終了する。

40

【 0 9 6 3 】

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

【 0 9 6 4 】

ステップ S t 0 4 0 4 では、ステップ S t 0 1 0 3 (図 8 9) において更新した電動役物

50

開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 0 9 6 5 】

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

【 0 9 6 6 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 0 9 6 7 】

図 9 3 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S t 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S t 0 5 0 2 に進む。

【 0 9 6 8 】

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

【 0 9 6 9 】

ステップ S t 0 5 0 3 では、ステップ S t 0 5 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、第 1 保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S t 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S t 0 5 0 4 に進む。

【 0 9 7 0 】

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

【 0 9 7 1 】

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

【 0 9 7 2 】

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

【 0 9 7 3 】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 9 7 4 】

ステップ S t 0 5 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S t 0 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S t 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（ S t 0 5 0 9 : N O ）、ステップ S t 0 5 1 0 及びステップ S t 0 5 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S t 0 5 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、 R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S t 0 5 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、 R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S t 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c）が経過していると判定した場合には（ S t 0 5 0 9 : Y E S ）、ステップ S t 0 5 0 3 に戻り、ステップ S t 0 5 0 3 からステップ S t 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

10

【 0 9 7 5 】

なお、ステップ S t 0 5 0 3 からステップ S t 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

20

【 0 9 7 6 】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 9 3 : S t 0 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 9 7 7 】

図 9 4 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S t 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされるフラグである。

30

【 0 9 7 8 】

ステップ S t 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（ S t 0 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S t 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S t 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（ S t 0 6 0 1 : N O ）、ステップ S t 0 6 0 2 に進む。

40

【 0 9 7 9 】

ステップ S t 0 6 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始さ

50

せる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０９８０】

ステップＳｔ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｔ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｔ０６０３に進む。

【０９８１】

ステップＳｔ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｔ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０９８２】

一方、ステップＳｔ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｔ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０６０４に進む。 10

【０９８３】

ステップＳｔ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｔ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０９８４】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９４：Ｓｔ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９８５】

図９５は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された第２始動口入球フラグがＯＮであるかを判定する。第２始動口入球フラグは、第２始動口３４に遊技球が入球した際にＯＮにされ、第２始動口３４の入球を契機として第２の図柄が変動を開始する際にＯＦＦにされる。ステップＳｔ０７０１において、第２始動口入球フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｔ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｔ０７０２に進む。 20

【０９８６】

ステップＳｔ０７０２では、第１始動保留個数ＲａＮが「０」を上回るかを判定する。第１始動保留個数ＲａＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３についての始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｔ０７０２において、第１始動保留個数ＲａＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｔ０７０２：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｔ０７０２において、第１始動保留個数ＲａＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｔ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０７０３に進む。 30

【０９８７】

ステップＳｔ０７０３では、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｔ０７０６に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【０９８８】

一方、ステップＳｔ０７０１において、第２始動口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０７０４に進み、各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている第２図柄表示部フラグをＯＮにする。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第２図柄表示部３７ｂおよび第１図柄表示部３７ａのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｔ０７０５に進む。 40

【０９８９】

ステップＳｔ０７０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された第２始動口入球フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ０７０５を実行した後、ステップＳｔ０７０６に進む。

【０９９０】

ステップＳｔ０７０６では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。 50

転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップ S t 0 7 0 7 に進む。

【0991】

ステップ S t 0 7 0 7 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S t 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S t 0 7 0 8 に進む。

【0992】

ステップ S t 0 7 0 8 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無とに基づいて、第1図柄表示部 3 7 a 又は第2図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S t 0 7 0 8 を実行した後、ステップ S t 0 7 0 9 に進む。

10

【0993】

ステップ S t 0 7 0 9 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口 3 4 への入球に基づくものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S t 0 7 0 8 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S t 0 7 0 9 を実行した後、ステップ S t 0 7 1 0 に進む。

【0994】

ステップ S t 0 7 1 0 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無、時短付与の有無、及び振り分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選において大当たりに当選したか否かの情報、当たり抽選において時短付与に当選したか否かの情報、および大当たりの種別の情報として、8 R 確変大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、1 6 R 確変大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

20

【0995】

ステップ S t 0 7 0 9 およびステップ S t 0 7 1 0 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 9 3）におけるステップ S t 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S t 0 7 1 0 を実行した後、ステップ S t 0 7 1 1 に進む。

30

【0996】

ステップ S t 0 7 1 1 では、第1図柄表示部 3 7 a 及び第2図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第2図柄表示部フラグが ON ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグが ON である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S t 0 7 1 1 を実行した後、ステップ S t 0 7 1 2 に進む。

【0997】

ステップ S t 0 7 1 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを ON する。ステップ S t 0 7 1 2 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

40

【0998】

<保留情報シフト処理>

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 9 5：S t 0 7 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0999】

図 9 6 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S t 0 8 0 1 では

50

、保留情報シフト処理を実行する処理対象である第1保留エリアR aについての第1始動保留個数R a Nから1を減算する。その後、ステップS t 0 8 0 2に進む。

【1 0 0 0】

ステップS t 0 8 0 2では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア6 4 cに移動させる。その後、ステップS t 0 8 0 3に進む。

【1 0 0 1】

ステップS t 0 8 0 3では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリ

10

ア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS t 0 8 0 3を実行した後、ステップS t 0 8 0 4に進む。

【1 0 0 2】

ステップS t 0 8 0 4では、各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2図柄表示部フラグがO Nである場合には当該フラグをO F Fにし、O Nではない場合にはその状態を維持する。その後、ステップS t 0 8 0 5へ進む。

【1 0 0 3】

ステップS t 0 8 0 5では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3のコマンド情報記憶

20

エリア6 3 gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1始動口3 3に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【1 0 0 4】

<転落判定処理>

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図9 5：S t 0 7 0 6）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【1 0 0 5】

図9 7は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップS t 0 9 0 1では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶

30

エリア6 4 gの高確率モードフラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS t 0 9 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S t 0 9 0 1：Y E S）、ステップS t 0 9 0 2に進む。

【1 0 0 6】

ステップS t 0 9 0 2では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、判定処理実行エリア6 4 cに格納されている転落乱数カウンタC

40

Fの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア6 3 dの転落抽選用当否テーブル（図8 5参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップS t 0 9 0 3では、ステップS t 0 9 0 2における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（S t 0 9 0 3：Y E S）、ステップS t 0 9 0 4に進む。

【1 0 0 7】

ステップS t 0 9 0 4では、高確率モードフラグをO F Fにする。その後、ステップS t 0 9 0 5に進み、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落抽選に当選して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置9 0に通知するためのコマンドである。ステップS t 0 9 0 5を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【1 0 0 8】

一方、ステップS t 0 9 0 1において高確率モードでないと判定した場合（S t 0 9 0 1：N O）、またはステップS t 0 9 0 3において当否判定の結果が転落抽選に当選してい

50

ない場合（S t 0 9 0 3 : N O）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【1 0 0 9】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 9 5 : S t 0 7 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【1 0 1 0】

図 9 8 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S t 1 0 0 1 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S t 1 0 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S t 1 0 0 1 : N O）、ステップ S t 1 0 0 2 に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

10

【1 0 1 1】

ステップ S t 1 0 0 2 において、高確率モードであると判定した場合には（S t 1 0 0 2 : Y E S）、ステップ S t 1 0 0 3 に進み、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 2（b）に示す第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S t 1 0 0 8 に進む。

【1 0 1 2】

一方、ステップ S t 1 0 0 2 において高確率モードではないと判定した場合には（S t 1 0 0 2 : N O）、ステップ S t 1 0 0 4 に進み、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 2（a）に示す第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S t 1 0 0 8 に進む。

20

【1 0 1 3】

ステップ S t 1 0 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S t 1 0 0 1 : Y E S）、ステップ S t 1 0 0 5 に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

30

【1 0 1 4】

ステップ S t 1 0 0 5 において、高確率モードであると判定した場合には（S t 1 0 0 5 : Y E S）、ステップ S t 1 0 0 6 に進み、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 3（b）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S t 1 0 0 6 に進む。

【1 0 1 5】

一方、ステップ S t 1 0 0 5 において高確率モードではないと判定した場合には（S t 1 0 0 5 : N O）、ステップ S t 1 0 0 7 に進み、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 3（a）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S t 1 0 0 8 に進む。

40

【1 0 1 6】

ステップ S t 1 0 0 8 では、ステップ S t 1 0 0 3、ステップ S t 1 0 0 4、ステップ S t 1 0 0 6、またはステップ S t 1 0 0 7 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S t 1 0 0 8 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S t 1 0 0 8 : Y E S）、ステップ S t 1 0 0 9 に進む。

50

【1017】

ステップSt1009では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSt1009において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（St1009：NO）、ステップSt1010に進み、第1始動口用の振分テーブル（図84（a））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、8R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【1018】

一方、ステップSt1009において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（St1009：YES）、ステップSt1011に進み、第2始動口用の振分テーブル（図84（b））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲に含まれているかを判定する。本実施形態の第2始動口用の振分テーブルでは、振分結果が16R確変大当たりの一種類だけであるから、上記判定の結果は必ず16R確変大当たりとなる。ステップSt1010又はステップSt1011の処理を実行した後、ステップSt1012に進む。

10

【1019】

ステップSt1012では、ステップSt1010又はステップSt1011において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をONにする。具体的には、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常大当たりフラグをONにし、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをONにする。ステップSt1012を実行した後、ステップSt1013に進む。

20

【1020】

ステップSt1013では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSt1010又はステップSt1011において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSt1013を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

30

【1021】

ステップSt1008において、ステップSt1003、ステップSt1004、ステップSt1006、またはステップSt1007における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（St1008：NO）、ステップSt1014に進む。

【1022】

ステップSt1014では、ステップSt1007における当否判定（当たり抽選）の結果が時短付与当選（時短付与に当選したこと）であるか否かを判定する。ステップSt1014において、当否判定の結果が時短付与当選である場合には（St1014：YES）、ステップSt1015に進む。

40

【1023】

ステップSt1015では、時短付与フラグをONする。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの時短付与フラグをONする。時短付与フラグは、時短付与に当選したことを示すフラグである。ステップSt1015を実行した後、ステップSt1016に進む。

【1024】

ステップSt1016では、時短付与用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、時短付与に当選したこととなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。

50

具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 63 f における時短付与用の停止結果テーブルを参照することで、停止結果テーブル記憶エリア 63 f に格納されている、当たり乱数カウンタ C1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 64 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S t 1 0 1 6 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【1025】

ステップ S t 1 0 1 4 において、ステップ S t 1 0 0 7 における当否判定の結果が時短付与当選でない場合には (S t 1 0 1 4 : N O)、ステップ S t 1 0 1 7 に進む。

【1026】

ステップ S t 1 0 1 7 では、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 64 c に記憶されているリーチ乱数カウンタ C3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 63 c に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S t 1 0 1 8 に進む。

10

【1027】

ステップ S t 1 0 1 8 において、ステップ S t 1 0 1 7 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (S t 1 0 1 8 : Y E S)、ステップ S t 1 0 1 9 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S t 1 0 1 9 を実行した後、ステップ S t 1 0 2 0 に進む。

20

【1028】

一方、ステップ S t 1 0 1 8 において、ステップ S t 1 0 1 7 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (S t 1 0 1 8 : N O)、ステップ S t 1 0 1 9 を実行することなく、ステップ S t 1 0 2 0 に進む。

【1029】

ステップ S t 1 0 2 0 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部 37 a 又は第2図柄表示部 37 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 63 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、判定処理実行エリア 64 c に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 64 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S t 1 0 1 6 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

30

【1030】

<変動時間設定処理>

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 95 : S t 0 7 0 8) として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【1031】

図 99 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S t 1 1 0 1 では、RAM 64 の抽選カウンタ用バッファ 64 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S t 1 1 0 2 に進む。

40

【1032】

ステップ S t 1 1 0 2 では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報 (変動時間情報) と変動種別カウンタ C S の値とをデータ要素とする表形式のデータである。ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63 h には、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップ S t 1 1 0 2 では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態

50

が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ROM 63の変動時間テーブル記憶エリア 63hの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップ St 1102を実行した後、ステップ St 1103に進む。

【1033】

ステップ St 1103では、ステップ St 1102で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップ St 1101で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ St 1103を実行した後、ステップ St 1104に進む。

10

【1034】

ステップ St 1104では、ステップ St 1103で取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア 64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【1035】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図94：St 0604）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【1036】

図100は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップ St 1201では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ St 1201では、RAM 64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 64f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図99）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

20

【1037】

ステップ St 1201において、変動時間が経過していないと判定した場合には（St 1201：NO）、本変動終了処理を終了する。

30

【1038】

ステップ St 1201において、変動時間が経過していると判定した場合には（St 1201：YES）、ステップ St 1202に進み、第1図柄表示部 37a及び第2図柄表示部 37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップ St 1203では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア 64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップ St 1203を実行した後、ステップ St 1204に進む。

【1039】

ステップ St 1204では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグ、16R確変大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定する。ステップ St 1204において、上記フラグのいずれもONではない、すなわち今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（St 1204：NO）、ステップ St 1205に進む。

40

【1040】

ステップ St 1205では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が時短付与である場合に実行される処理である時短付与用処理を実行する。なお、時短付与用処理の詳細は後述する。ステップ St 1205を実行した後、ステップ St 1206に進む。

【1041】

ステップ St 1206では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的

50

には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア 64 gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【1042】

ステップSt1206において、高確率モードフラグがONであると判定した場合には（St1206：YES）、ステップSt1207に進み、ST用遊技回数カウンタSNCの値を1減算する。ST用遊技回数カウンタSNCは、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がある何回でST回数に達するかを計数するためのカウンタである。ステップSt1207を実行した後、ステップSt1208に進む。

【1043】

ステップSt1208では、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がST回数（例えば50回）に達したか否かを判定する。具体的には、ST用遊技回数カウンタSNCの値が0であるか否かを判定する。ST用遊技回数カウンタSNCはST回数の残りの回数を示すものであることから、SNC=0であるか否かを判定することによって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がST回数に達したか否かを判定することができる。

10

【1044】

ステップSt1208において、ST用遊技回数カウンタSNCの値が0であると判定した場合（St1208：YES）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がST回数に達したと判定した場合には、ステップSt1209に進み、高確率モードフラグをOFFする。その後、ステップSt1210に進む。

20

【1045】

一方、ステップSt1208において、ST用遊技回数カウンタSNCの値が0でないと判定した場合（St1208：NO）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がST回数に達する前（=ST回数内）であると判定した場合には、ステップSt1209を実行することなく、ステップSt1210に進む。

【1046】

なお、ステップSt1206において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合にも（St1206：NO）、ステップSt1210に進む。

【1047】

ステップSt1210では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア 64 gに記憶されている次回迄高サポ継続状態フラグがONであるか否かを判定する。次回迄高サポ継続状態フラグは、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に該当するか否かを示すフラグであり、ステップSt1205の時短付与処理において時短付与フラグがONであると判定された場合にONにされ、開閉実行モードの開始時（オープニング期間の開始時）にOFFにされる。

30

【1048】

ステップSt1210において、次回迄高サポ継続状態フラグがONであると判定した場合には（St1210：YES）、直ちに本変動終了処理を終了する。

【1049】

一方、ステップSt1210において、次回迄高サポ継続状態フラグがONでないと判定した場合には（St1210：NO）、ステップSt1211に進む。

40

【1050】

ステップSt1211では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア 64 gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【1051】

ステップSt1211において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（St1211：YES）、ステップSt1212に進む。

【1052】

ステップSt1212では、時短用遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。時短用遊

50

技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がある何回で時短継続回数に達するかを計数するためのカウンタである。その後、ステップSt1213に進む。

【1053】

ステップSt1213では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数（例えば10回）に達したか否かを判定する。具体的には、時短用遊技回数カウンタPNCの値が0以下であるか否かを判定する。時短用遊技回数カウンタPNCは時短継続回数の残りの回数を示すものであることから、PNC=0であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したか否かを判定することができる。

10

【1054】

ステップSt1213において、時短用遊技回数カウンタPNCの値が0であると判定した場合（St1213：YES）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したと判定した場合には、ステップSt1214に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSt1214を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【1055】

一方、ステップSt1213において、時短用遊技回数カウンタPNCの値が0でないと判定した場合（St1213：NO）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達する前（＝時短継続回数内）であると判定した場合には、ステップSt1214を実行することなく、直ちに本変動終了処理を終了する。

20

【1056】

なお、ステップSt1211において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合にも（St1211：NO）、直ちに本変動終了処理を終了する。

【1057】

ステップSt1204において、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグ、16R確変大当たりフラグの内のいずれかのフラグがONである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（St1204：YES）、ステップSt1215に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグをONする。ステップSt1215を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

30

【1058】

＜時短付与用処理＞

次に、時短付与用処理について説明する。時短付与用処理は、変動終了処理のサブルーチン（図100：St1205）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1059】

図101は、時短付与用処理を示すフローチャートである。ステップSt1301では、時短付与フラグがONであるか否かを判定する。

【1060】

ステップSt1301において、時短付与フラグがONであると判定した場合には（St1301：YES）、ステップSt1302に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、時短付与フラグがONである場合、すなわち、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。ステップSt1302を実行した後、ステップSt1303に進む。

40

【1061】

ステップSt1303では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSt1303を実行した後、ステップSt1304に進む。

【1062】

50

ステップ S t 1 3 0 4 では、次回迄高サポ継続状態フラグを O N にし、その後、ステップ S t 1 3 0 5 に進み、次回迄高サポ継続状態にあることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである次回迄高サポ継続状態コマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S t 1 3 0 5 を実行した後、ステップ S t 1 3 0 6 に進む。

【1 0 6 3】

ステップ S t 1 3 0 6 では、時短付与フラグを O F F にする。ステップ S t 1 3 0 6 を実行した後、時短付与用処理を終了する。

【1 0 6 4】

一方、ステップ S t 1 3 0 1 において、時短付与フラグが O N でないと判定した場合には (S t 1 3 0 1 : N O) 、直ちに時短付与用処理を終了する。

10

【1 0 6 5】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 9 3 : S t 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【1 0 6 6】

図 1 0 2 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S t 1 4 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

20

【1 0 6 7】

ステップ S t 1 4 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S t 1 4 0 1 : N O) 、ステップ S t 1 4 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【1 0 6 8】

ステップ S t 1 4 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S t 1 4 0 2 : N O) 、ステップ S t 1 4 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

30

【1 0 6 9】

ステップ S t 1 4 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S t 1 4 0 3 : N O) 、ステップ S t 1 4 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S t 1 4 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S t 1 4 0 4 : Y E S) 、ステップ S t 1 4 0 5 に進む。一方、ステップ S t 1 4 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には (S t 1 4 0 4 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【1 0 7 0】

ステップ S t 1 4 0 5 では、高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S t 1 4 0 5 を実行した後、ステップ S t 1 4 0 6 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S t 1 4 0 6 を実行した後、ステップ S t 1 4 0 7 に進み、次回迄高サポ継続状態フラグを O F F にする。ステップ S t 1 4 0 7 を実行した後、ステップ S t 1 4 0 8 に進む。

【1 0 7 1】

ステップ S t 1 4 0 8 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件 (以下、「開

50

放条件」とも呼ぶ)と、開閉扉36bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件(以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ)と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63iに記憶されている

【1072】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記1つの項目が成立した場合に、開閉扉36bは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【1073】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間(例えば15秒)を超えること。

- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口36aへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記2つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉36bは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【1074】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、後述するシャッター開閉処理によって、V入賞口シャッター48aは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間(例えば10秒間)だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように制御されている。翻
つてみて、上述した開閉扉36bの開閉動作のパターンを定める開閉シナリオは、大当たりの種別が確変大当たりであるか通常大当たりであるかによって相違したものに設定される。大当たりの種別が確変大当たりである場合、すなわち、RAM64の8R確変大当たりフラグまたは16R確変大当たりフラグがONである場合には、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間の中に、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間が含まれる(一部ではなく、全部が含まれる)ように、上記開放条件が定められる。これによって、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、ラウンド遊技の1ラウンド目において開放したV入賞口48への遊技球の入球が容易となる。

【1075】

なお、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間の中に、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間が含まれる構成に換えて、ラウンド遊技の1以外の数のラウンド目における開閉扉36bの開放期間の中に、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間が含まれる構成としてもよい。ステップSt1408を実行した後、ステップSt1409に進む。

【1076】

ステップSt1409では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ(以下、オープニング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT3に「3000」(すなわち、6sec)をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSt1409を実行した後、ステップSt1410に進む。

【1077】

ステップSt1410では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図93)におけるステップSt0503にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対

10

20

30

40

50

応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S t 1 4 1 0 を実行した後、ステップ S t 1 4 1 1 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。ステップ S t 1 4 1 1 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 1 0 7 8 】

ステップ S t 1 4 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には (S t 1 4 0 3 : Y E S) 、ステップ S t 1 4 1 2 に進む。

【 1 0 7 9 】

ステップ S t 1 4 1 2 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S t 1 4 1 2 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S t 1 4 1 2 : Y E S) 、ステップ S t 1 4 1 3 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S t 1 4 1 4 に進む。

10

【 1 0 8 0 】

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

20

【 1 0 8 1 】

ステップ S t 1 4 1 5 では、開閉処理期間フラグを O N にする。続くステップ S t 1 4 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 9 3 : ステップ S t 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S t 1 4 1 5 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 1 0 8 2 】

ステップ S t 1 4 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には (S t 1 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S t 1 4 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S t 1 4 1 6 を実行した後、ステップ S t 1 4 1 7 に進む。

30

【 1 0 8 3 】

ステップ S t 1 4 1 7 では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップ S t 1 4 1 7 を実行した後、ステップ S t 1 4 1 8 に進む。

【 1 0 8 4 】

ステップ S t 1 4 1 8 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S t 1 4 1 8 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S t 1 4 1 8 : Y E S) 、ステップ S t 1 4 1 9 に進む。一方、ステップ S t 1 4 1 8 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S t 1 4 1 8 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【 1 0 8 5 】

ステップ S t 1 4 1 9 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S t 1 4 2 0 に進む。

【 1 0 8 6 】

ステップ S t 1 4 2 0 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン

50

表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S t 1 4 2 0 を実行した後、ステップ S t 1 4 2 1 に進む。

【 1 0 8 7 】

ステップ S t 1 4 2 1 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0 」（すなわち、 6 s e c）をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S t 1 4 2 1 を実行した後、ステップ S t 1 4 2 2 に進む。

10

【 1 0 8 8 】

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

【 1 0 8 9 】

ステップ S t 1 4 2 3 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 1 0 9 0 】

ステップ S t 1 4 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（ S t 1 4 0 1 : Y E S ）、ステップ S t 1 4 2 4 に進む。

【 1 0 9 1 】

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

30

【 1 0 9 2 】

ステップ S t 1 4 2 5 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S t 1 4 2 6 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S t 1 4 2 6 を実行した後、ステップ S t 1 4 2 7 に進む。

【 1 0 9 3 】

ステップ S t 1 4 2 7 では、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S t 1 4 2 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 1 0 9 4 】

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

40

【 1 0 9 5 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 0 2 : S t 1 4 1 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 0 9 6 】

図 1 0 3 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S t 1 5 0 1 では

50

、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S t 1 5 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S t 1 5 0 1 : N O) 、ステップ S t 1 5 0 2 に進む。

【 1 0 9 7 】

ステップ S t 1 5 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S t 1 5 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S t 1 5 0 2 : Y E S) 、ステップ S t 1 5 0 3 に進む。

【 1 0 9 8 】

ステップ S t 1 5 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S t 1 5 0 4 に進む。

【 1 0 9 9 】

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

【 1 1 0 0 】

ステップ S t 1 5 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S t 1 5 0 2 : N O) 、ステップ S t 1 5 0 3 およびステップ S t 1 5 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 1 0 1 】

ステップ S t 1 5 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S t 1 5 0 1 : Y E S) 、ステップ S t 1 5 0 5 に進む。

【 1 1 0 2 】

ステップ S t 1 5 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S t 1 5 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S t 1 5 0 5 : Y E S) 、ステップ S t 1 5 0 6 に進む。

【 1 1 0 3 】

ステップ S t 1 5 0 6 では、開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S t 1 5 0 7 に進む。

【 1 1 0 4 】

ステップ S t 1 5 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 9 3 : ステップ S t 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、開閉扉閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0

10

20

30

40

50

0 は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。ステップ S t 1 5 0 7 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【1 1 0 5】

ステップ S t 1 5 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S t 1 5 0 5 : N O）、ステップ S t 1 5 0 6 およびステップ S t 1 5 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【1 1 0 6】

<シャッター開閉処理>

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 0 2 : S t 1 4 1 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【1 1 0 7】

図 1 0 4 は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S t 1 6 0 1 では、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放中であるか否かを判定する。具体的には、V 入賞口シャッター駆動部 4 8 b（図 8 0）の動作状態によって、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放中であるか否かが判定される。

【1 1 0 8】

ステップ S t 1 6 0 1 において、V 入賞口シャッター 4 8 a は開放中ではないと判定した場合には（S t 1 6 0 1 : N O）、ステップ S t 1 6 0 2 に進む。

【1 1 0 9】

ステップ S t 1 6 0 2 では、V 入賞口シャッター 4 8 a の開放条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、先に説明したように、V 入賞口シャッター 4 8 a は、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば 1 0 秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように動作させる。この動作を実現するために、ステップ S t 1 6 0 2 では、開閉実行モードの開始時から所定時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、V 入賞口シャッター 4 8 a の開放条件が成立しているか否かを判定する。

【1 1 1 0】

ステップ S t 1 6 0 2 において、V 入賞口シャッター 4 8 a の開放条件が成立したと判定した場合には（S t 1 6 0 2 : Y E S）、ステップ S t 1 6 0 3 に進み、V 入賞口シャッター 4 8 a を開放する。ステップ S t 1 6 0 3 を実行した後、後述するステップ S t 1 6 0 6 に進む。

【1 1 1 1】

一方、ステップ S t 1 6 0 2 において、V 入賞口シャッター 4 8 a の開放条件が成立していないと判定した場合には（S t 1 6 0 2 : N O）、ステップ S t 1 6 0 3 を実行することなく、ステップ S t 1 6 0 6 に進む。

【1 1 1 2】

ステップ S t 1 6 0 1 において、V 入賞口シャッター 4 8 a は開放中であると判定した場合には（S t 1 6 0 1 : Y E S）、ステップ S t 1 6 0 4 に進む。

【1 1 1 3】

ステップ S t 1 6 0 4 では、V 入賞口シャッター 4 8 a の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放するタイミングから上記一定時間（1 0 秒間）が経過し閉鎖するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、V 入賞口シャッター 4 8 a の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。

【1 1 1 4】

ステップ S t 1 6 0 4 において、V 入賞口シャッター 4 8 a の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S t 1 6 0 4 : Y E S）、ステップ S t 1 6 0 5 に進み、V 入賞口シャッター 4 8 a を閉鎖する。ステップ S t 1 6 0 5 を実行した後、ステップ S t 1 6 0 6 に進

10

20

30

40

50

む。

【1115】

一方、ステップ S t 1 6 0 4 において、V入賞口シャッター 4 8 a の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S t 1 6 0 4 : N O) 、ステップ S t 1 6 0 5 を実行することなく、ステップ S t 1 6 0 6 に進む。

【1116】

ステップ S t 1 6 0 6 では、V入賞判定処理を実行する。V入賞判定処理については後述する。ステップ S t 1 6 0 6 を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

【1117】

< V入賞判定処理 >

次に、V入賞判定処理について説明する。V入賞判定処理は、シャッター開閉処理のサブルーチン (図 1 0 4 : S t 1 6 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【1118】

図 1 0 5 は、V入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップ S t 1 7 0 1 では、V入賞口 4 8 への遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、V入賞口 4 8 への遊技球の入球を検知する検知センサー 6 7 f の検知信号から判断される。ステップ S t 1 7 0 1 において、V入賞口 4 8 への遊技球の入球を検知した場合には (S t 1 7 0 1 : Y E S) 、ステップ S t 1 7 0 2 に進む。

【1119】

ステップ S t 1 7 0 2 では、V入賞フラグを O N にする。V入賞フラグは、V入賞口 4 8 に遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するか の判定に用いられる。V入賞フラグはV入賞口 4 8 への遊技球の入球を検知した時に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。ステップ S t 1 7 0 2 を実行した後、ステップ S t 1 7 0 3 に進む。

【1120】

ステップ S t 1 7 0 3 では、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、通常処理の コマンド出力処理 (図 9 3 : ステップ S t 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。V入賞コマンドを受信した音声発光装置は、V入賞演出を実行するための設定を実行する。V入賞演出はV入賞口 4 8 に遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップ S t 1 7 0 3 を実行した後、本V入賞判定処理を終了する。

【1121】

一方、ステップ S t 1 7 0 1 において、V入賞口 4 8 への遊技球の入球を検知しない場合には (S t 1 7 0 1 : N O) 、ステップ S t 1 7 0 2 およびステップ S t 1 7 0 3 を実行せずに、本V入賞判定処理を終了する。

【1122】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 0 2 : S t 1 4 2 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【1123】

図 1 0 6 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S t 1 8 0 1 では、V入賞フラグが O N であるか否かを判定する。

【1124】

ステップ S t 1 8 0 1 において、V入賞フラグが O N であると判定した場合には (S t 1 8 0 1 : Y E S) 、ステップ S t 1 8 0 2 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、および 8 R 通常大当たりフラグのうちの O N となっているフラグを O F F にするとともに、O N ではないフラグについてはその状態を維持する。また、V入賞フラグを O F F にする。ステップ S t 1 8 0 2 を

10

20

30

40

50

実行した後、ステップ S t 1 8 0 3 に進む。

【 1 1 2 5 】

ステップ S t 1 8 0 3 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S t 1 8 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。ステップ S t 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S t 1 8 0 5 に進む。

【 1 1 2 6 】

ステップ S t 1 8 0 5 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S t 1 8 0 5 を実行した後、ステップ S t 1 8 0 6 に進む。

【 1 1 2 7 】

ステップ S t 1 8 0 6 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S t 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S t 1 8 0 7 に進む。

【 1 1 2 8 】

ステップ S t 1 8 0 7 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた S T 用遊技回数カウンタ S N C に 5 0 をセットする。S T 用遊技回数カウンタ S N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高確率モードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップ S t 1 8 0 7 を実行した後、ステップ S t 1 8 0 8 に進む。

【 1 1 2 9 】

ステップ S t 1 8 0 8 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた時短用遊技回数カウンタ P N C に 1 0 をセットする。時短用遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップ S t 1 8 0 8 を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 1 3 0 】

一方、ステップ S t 1 8 0 1 において、V 入賞フラグが O N ではないと判定した場合には、(S t 1 8 0 1 : N O)、ステップ S t 1 8 0 9 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、および 8 R 通常大当たりフラグのうちの O N となっているフラグを O F F にするとともに、O N ではないフラグについてはその状態を維持する。ステップ S t 1 8 0 9 を実行した後、ステップ S t 1 8 1 0 に進む。

【 1 1 3 1 】

ステップ S t 1 8 1 0 では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S t 1 8 1 0 を実行した後、ステップ S t 1 8 1 1 に進む。

【 1 1 3 2 】

ステップ S t 1 8 1 1 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S t 1 8 1 1 を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 1 3 3 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 9 3 : S t 0 5 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【1134】

図107は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップSt1901では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップSt1901において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（St1901：NO）、ステップSt1902に進む。

【1135】

ステップSt1902では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSt1902において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（St1902：NO）、ステップSt1903に進む。

【1136】

ステップSt1903では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

【1137】

ステップSt1903において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（St1903：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（St1903：YES）、ステップSt1904に進む。

【1138】

ステップSt1904では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSt1904において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（St1904：YES）、ステップSt1905に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップSt1904において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（St1904：NO）、ステップSt1906に進む。

【1139】

ステップSt1906では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいか否かを判定する。ステップSt1906において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には（St1906：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSt1906において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（St1906：YES）、ステップSt1907に進む。

【1140】

ステップSt1907では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSt1908に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSt1907において開閉実行モードではなく（St1907：NO）、且つ、ステップSt1908において高頻度サポートモードである場合には（St1908：YES）、ステップSt1909に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～461であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される

。その後、ステップ S t 1 9 1 0 に進む。

【 1 1 4 1 】

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

【 1 1 4 2 】

一方、ステップ S t 1 9 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S t 1 9 1 0 : N O) 、ステップ S t 1 9 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【 1 1 4 3 】

ステップ S t 1 9 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S t 1 9 0 7 : Y E S) 、又は、ステップ S t 1 9 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S t 1 9 0 8 : N O) 、ステップ S t 1 9 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S t 1 9 1 3 に進む。

【 1 1 4 4 】

ステップ S t 1 9 1 3 では、ステップ S t 1 9 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S t 1 9 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S t 1 9 1 3 : N O) 、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S t 1 9 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S t 1 9 1 3 : Y E S) 、ステップ S t 1 9 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 1 1 4 5 】

ステップ S t 1 9 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S t 1 9 0 2 : Y E S) 、ステップ S t 1 9 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S t 1 9 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S t 1 9 1 5 : N O) 、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S t 1 9 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S t 1 9 1 5 : Y E S) 、ステップ S t 1 9 1 6 に進む。

【 1 1 4 6 】

ステップ S t 1 9 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S t 1 9 1 7 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 1 1 4 7 】

ステップ S t 1 9 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S t 1 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S t 1 9 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 1 1 4 8 】

<電役開閉制御処理>

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図107：St1918）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1149】

図108は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップSt2001では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には（St2001：YES）、ステップSt2002に進む。

10

【1150】

ステップSt2002では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSt2002において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（St2002：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【1151】

ステップSt2002において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（St2002：YES）、ステップSt2003に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」（すなわち0.5sec）をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップSt2003を実行した後、ステップSt2004に進む。

20

【1152】

ステップSt2004では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップSt2005に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSt2005において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には（St2005：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSt2005において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には（St2005：YES）、ステップSt2006に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【1153】

ステップSt2001において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には（St2001：NO）、ステップSt2007に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSt2007において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には（St2007：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSt2007において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には（St2007：YES）、ステップSt2008に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSt2009に進む。

40

【1154】

ステップSt2009では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（St2009：NO）、ステップSt2010に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【1155】

50

ステップ S t 2 0 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S t 2 0 1 0 : Y E S)、ステップ S t 2 0 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」 (すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 1 1 5 6 】

一方、ステップ S t 2 0 0 9 において開閉実行モードであると判定した場合 (S t 2 0 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S t 2 0 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S t 2 0 1 0 : N O)、ステップ 2 0 1 7 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

10

【 1 1 5 7 】

《 2 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 1 1 5 8 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

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

20

【 1 1 5 9 】

図 1 0 9 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 1 1 6 0 】

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

30

【 1 1 6 1 】

ステップ S t 2 1 0 2 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップ S t 2 1 0 1 で記憶したコマンドのうちの第 1 保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S t 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S t 2 1 0 3 に進む。

【 1 1 6 2 】

ステップ S t 2 1 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S t 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S t 2 1 0 4 に進む。

40

【 1 1 6 3 】

ステップ S t 2 1 0 4 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップ S t 2 1 0 4 を実行した後、ステップ S t 2 1 0 5 に進む。

【 1 1 6 4 】

ステップ S t 2 1 0 5 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1

50

に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップ S t 2 1 0 5 を実行した後、ステップ S t 2 1 0 6 に進む。

【 1 1 6 5 】

ステップ S t 2 1 0 6 では、V 入賞演出用処理を実行する。V 入賞演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した V 入賞コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、V 入賞口 4 8 に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に表示された、V 入賞口 4 8 に遊技球が入球したことを示す演出画像を視認することによって、遊技者は、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを認識することができる。ステップ S t 2 1 0 6 を実行した後、ステップ S t 2 1 0 7 に進む。

10

【 1 1 6 6 】

ステップ S t 2 1 0 7 では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側 M P U 6 2 から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確高サポ状態 H 5 に移行したことを認めることができる。一方、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時（すなわち、高確低サポ状態時）に、主側 M P U 6 2 から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確低サポ状態 H 1 に移行したことを認めることができる。ステップ S t 2 1 0 7 を実行した後、ステップ S t 2 1 0 8 に進む。

20

30

【 1 1 6 7 】

ステップ S t 2 1 0 8 では、次回迄高サポ継続演出用処理を実行する。次回迄高サポ継続演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に表示された、次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に移行したことを認識することができる。ステップ S t 2 1 0 8 を実行した後、ステップ S t 2 1 0 9 に進む。

40

【 1 1 6 8 】

ステップ S t 2 1 0 9 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S t 2 1 0 9 を実行した後、ステップ S t 2 1 1 0 に進む。

【 1 1 6 9 】

ステップ S t 2 1 1 0 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S t 2 1 1 0 を実行した後、ステップ S t 2 1 1 1 に進む。

【 1 1 7 0 】

50

ステップ S t 2 1 1 1 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S t 2 1 1 1 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 1 1 7 1 】

< 保留コマンド対応処理 >

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

【 1 1 7 2 】

図 1 1 0 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S t 2 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 1 保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S t 2 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 1 保留コマンドを受信していると判定した場合には（S t 2 2 0 1 : Y E S）、ステップ S t 2 2 0 2 に進む。

【 1 1 7 3 】

ステップ S t 2 2 0 2 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった第 1 保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S t 2 2 0 2 を実行した後、ステップ S t 2 2 0 3 に進む。

【 1 1 7 4 】

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

【 1 1 7 5 】

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

【 1 1 7 6 】

ステップ S t 2 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 1 保留コマンドを受信していないと判定した場合には（S t 2 2 0 1 : N O）、ステップ S t 2 2 0 2 およびステップ S t 2 2 0 3 を実行することなく、本保留コマンド対応処理を終了する。

【 1 1 7 7 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図109：St2103）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1178】

図111は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSt2301では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSt2301において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（St2301：NO）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップSt2301において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（St2301：YES）、ステップSt2302に進む。

10

【1179】

ステップSt2302では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSt2303に進む。

【1180】

ステップSt2303では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップSt2303を実行した後、ステップSt2304に進む。

20

【1181】

ステップSt2304では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、又は8R通常大当たりである場合には、有効ラインL1（図79参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

30

【1182】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL1上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL1上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

40

【1183】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、時短図柄である場合には、有効ラインL1（図79参照）上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。時短図柄に対応した所定の図柄の組合せは、例えば、[3・4・1]である（図79を参照）。ステップSt2304を実行した後、ステップSt2305に進む。

【1184】

ステップSt2305では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実

50

行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S t 2 3 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S t 2 3 0 6 に進む。

【1185】

ステップ S t 2 3 0 6 では、今回の遊技回においてステップ S t 2 3 0 3 で設定された演出パターン、ステップ S t 2 3 0 4 で設定された停止図柄、ステップ S t 2 3 0 5 で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S t 2 3 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S t 2 3 0 7 を実行した後、ステップ S t 2 3 0 8 に進む。

10

【1186】

ステップ S t 2 3 0 8 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップ S t 2 3 0 8 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【1187】

<演出パターン設定処理>

20

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 1 1 1 : S t 2 3 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【1188】

図 1 1 2 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S t 2 4 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S t 2 4 0 2 に進む。

【1189】

ステップ S t 2 4 0 2 では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数 R N とをデータ要素とする 3 次元の表形式のデータである。R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a には、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップ S t 2 4 0 2 では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 1 1 1）のステップ S t 2 3 0 2 で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a の中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップ S t 2 4 0 2 を実行した後、ステップ S t 2 4 0 3 に進む。

30

【1190】

ステップ S t 2 4 0 3 では、S t 2 4 0 2 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 1 1 1）のステップ S t 2 3 0 2 で把握した変動時間と、ステップ S t 2 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。ステップ S t 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S t 2 4 0 4 に進む。

40

【1191】

ステップ S t 2 4 0 4 では、ステップ S t 2 4 0 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S t 2 4 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【1192】

<変動開始時の更新処理>

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設

50

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

【1 1 9 3】

図 1 1 3 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S t 2 5 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップ S t 2 5 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（S t 2 5 0 1：Y E S）、ステップ S t 2 5 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

10

【1 1 9 4】

一方、ステップ S t 2 5 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（S t 2 5 0 1：N O）、ステップ S t 2 5 0 2 を実行することなく、本変動開始時の更新処理を終了する。

【1 1 9 5】

<表示制御装置において実行される各種処理>

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

【1 1 9 6】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

20

【1 1 9 7】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

30

【1 1 9 8】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【1 1 9 9】

図 1 1 4 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【1 2 0 0】

ステップ S t 2 6 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S t 2 6 0 2 に進む。

50

【1201】

ステップS t 2 6 0 2では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【1202】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

10

【1203】

図115は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップS t 2 7 0 1では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【1204】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

20

【1205】

図116は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【1206】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【1207】

ステップS t 2 8 0 1では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図115）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

40

【1208】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

50

【1209】

なお、コマンド対応処理（St2801）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

10

【1210】

ステップSt2802では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（St2801）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSt2803に進む。

【1211】

ステップSt2803では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（St2802）によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSt2804に進む。

20

【1212】

ステップSt2804では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（St2803）によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSt2805に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

30

【1213】

《2-7》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態H4において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで（10回以内）に転落抽選に当選した場合に、転落抽選に当選した遊技回における抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更され、その結果、高確高サポ状態H4から低確高サポ状態H5に移行される。そして、低確高サポ状態H5において、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、次回大当たりで当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。高頻度サポートモードでは、第2始動口34の電動役物34aが高い頻度で電役開放状態となり、第2始動口34へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選を高い頻度で実行することができる。このため、低確高サポ状態H5に移行することができれば、事実上、次の大当たりが保証される。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態H4において、当たり抽選において大当たりで当選することを遊技者に期待させることはもとより、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が10回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。

40

【1214】

50

また、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、低確高サポ状態 H5 において、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持たせることができる。

【1215】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確高サポ状態 H4 において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態 H4 に移行してからの遊技回の実行回数が 10 回に達してしまった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行され、その結果、高確高サポ状態 H4 から高確低サポ状態 H6 に移行される。高確低サポ状態 H6 は、サポートモードが低頻度サポートモードであること、及び、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分が第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づくものであることを理由によって、低確高サポ状態 H5 と比べて遊技者にとって有利性が低い。サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、第 2 始動口 34 へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減り難いのに対して、サポートモードが低頻度サポートモードである場合には、第 2 始動口 34 へ遊技球が入球し難く、持ち球が減り続けることから、高確低サポ状態 H6 は低確高サポ状態 H5 と比べて遊技者にとって有利性が低い。さらに、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合より、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合の方が、遊技者にとっての有利性が低いことから、第 2 始動口 34 へ遊技球を入球させる低確高サポ状態 H5 よりも、第 1 始動口 33 へ遊技球を入球させる高確低サポ状態 H6 の方が遊技者にとって有利性が低い。したがって、高確高サポ状態 H4 において、遊技者は、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態 H4 に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（10 回）に達してしまい、高確高サポ状態 H4 から高確低サポ状態 H6 に移行してしまわないかといった緊迫感を持つことになる。

【1216】

上述したように、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技者に対して期待感や、安心感、緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1217】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確高サポ状態 H4 において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで（10 回以内）に転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態 H4 から低確高サポ状態 H5 に移行する。低確高サポ状態 H5 は、先に説明したように、事実上、次の大当たりが保証される。このため、高確高サポ状態 H4 に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（継続率）は、次式（1）（＝先に示した式（1））によって計算される値となる。

【1218】

継続率 = $1 - \{ (1 - 1/3) \times (1 - 1/20) \} ^{10} \dots (1)$

【1219】

式（1）において、「 $1 - 1/3$ 」は、1 回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「 $1 - 1/20$ 」は、高確率モードの 1 回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは 100% 確変大当たり）しない確率である。「10」は、時短継続回数である。「 $^$ 」はべき算をあらわす演算子である。式（1）を計算すると、継続率は、約 99.0% となる。このように、本実施形態のパチンコ機 10 は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機器を実現することができる。

【1220】

上記連チャン性能を有するパチンコ機 10 によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのもの、ST タイプのものがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ル

ープタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「7」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、高確高サポ状態H4において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が10回以内の遊技回において、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、遊技者に対して、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が10回に達してしまわないかといった緊迫感を付与することができる。

10

【1221】

STタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、1回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からST回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を1から引くことによって求めることができる。このため、STタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とST回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、STタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がST回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、高確高サポ状態H4において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が時短継続回数（10回）に達してしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、従来のSTタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

20

【1222】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、V入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH3に移行するルートにおいて、最終的に大当たり当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態H5を経由することができることから、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH3へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機10によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまいうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

30

40

【1223】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機10は、優れた効果を奏する。

【1224】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、これまでに説明してこなかったが、遊技状態の変遷の一つとして、高確高サポ状態H4（図88参照）から開閉実行モードH2を経由して低確低サポ状態H1に移行する場合がある。具体的には、低確低サポ状態H1から開閉実行モードH3を経由して高確高サポ状態H4に移行した直後において、保留情報記憶工

50

リア64b（図81）の第1保留エリアRaに当たり乱数カウンタC1の値（以下、特1保留と呼ぶ）が残っている場合を考えてみる。この場合には、特1保留に基づく当たり抽選が全て実行されるまでは、第2始動口34へ遊技球が入球したとしても、当該入球は有効とならない（第2始動口34への遊技球の入球を保留する機能が無いため）。このため、本実施形態のパチンコ機10では、高確高サポ状態H4において、特1保留に基づく当たり抽選が実行されて、通常大当たりに振り分けられることがあり得る。通常大当たりに振り分けられた場合、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH2を経由して低確低サポ状態H1に移行することになる。

【1225】

したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、低確低サポ状態H1から開閉実行モードH3を経由して高確高サポ状態H4に移行した直後において、特1保留が残っている場合には、特1保留に基づく当たり抽選において大当たりに当選して通常大当たりに振り分けられてしまわないかといった緊迫感を持つことになる。また、遊技者は、高確高サポ状態H4において、第2始動口34への遊技球の入球が無効となることに起因する遊技球の無駄打ちを避けるために、第1保留表示領域Ds1（図79）に表示される保留個数を確認して、保留個数が存在する場合に、操作ハンドル25に設けられたウェイトボタン25bを押下操作して、遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させてもよい。さらに遊技者は、次の操作を行ってもよい。

【1226】

本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選の結果を報知するために図柄表示装置41に図柄を表示する演出を行なっているが、遊技者は、低確低サポ状態H1において、当該演出から当たり抽選において大当たりに当選する確率が極めて高いと判断した場合に、操作ハンドル25に設けられたウェイトボタン25bを押下操作して、遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるようにしてもよい。この操作（以下、止め打ち操作と呼ぶ）によって、当たり抽選において大当たりに当選し、振分判定による振分結果が確変大当たりとなった場合に、開閉実行モードH3を経由して高確高サポ状態H4となった後に、保留情報記憶エリア64b（図81）の第1保留エリアRaに残る特1保留の数を少なくすることができる。この結果、高確高サポ状態H4において、特1保留が消化されて通常大当たりに当選してしまい、開閉実行モードH2を経由して低確低サポ状態H1に移行してしまうことを極力、無くすることが可能になるとともに、第2始動口34への遊技球の入球を早期に有効とすることができる。

【1227】

一方で、図柄の変動回数（すなわち、当たり抽選の回数）をできる限り増大させたい遊技者は、低確低サポ状態H1において、演出から当たり抽選において大当たりに当選する確率が極めて高いと判断できた場合にも、止め打ち操作を行うことなしに遊技を継続してもよい。すなわち、遊技者は、高確高サポ状態H4において開閉実行モードH2を経由して低確低サポ状態H1に移行するリスクを承知の上で、止め打ち操作を行うことなしに遊技を継続することで、図柄の変動回数を増大させることができる。換言すれば、本実施形態のパチンコ機10は、低確低サポ状態H1において、当たり抽選において大当たりに当選し、振分判定による振分結果が確変大当たりとなる際に、止め打ち操作を行い上記のリスクを回避するか、リスクを承知の上で遊技を継続して図柄の変動回数を増大させるかを選択できるゲーム性を備えることで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1228】

なお、上述した、高確高サポ状態H4において、特1保留に基づく当たり抽選が実行されている期間については、図柄表示装置41によって特別の演出内容を含む演出を行う構成としてもよい。特別の演出内容としては、例えば、バトル演出と結果告知演出とを含む構成とすることができる。

【1229】

バトル演出（戦闘演出）は、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する演出であり、遊技者にとって有利な結果と不利な結果のいずれになるかを遊技者に対

10

20

30

40

50

して告知する前の演出である。本実施形態においては、上記期間のバトル演出は、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなった場合または転落抽選に当選した場合、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。そして、バトル演出を実行後に、遊技者にとって有利な結果と不利な結果のいずれになるかを告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出としては、具体的には、転落抽選に当選した場合には、先に説明したように低確高サポ状態H5に移行することから遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。また、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとな

10

った場合にも、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合には、開閉実行モードH2を経由して低確低サポ状態H1に移行することから、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。転落もせず、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合（外れの場合）には、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。この構成によれば、高確高サポ状態H4において、特1保留に基づく当たり抽選が実行されている期間において、バトル演出によって、緊迫感と期待感を併せて遊技者に対して付与することができる。

【1230】

《2-8》第2実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【1231】

《2-8-1》変形例1：

上記第2実施形態のパチンコ機10では、時短継続回数が例えば10回、ST回数が例えば50回というように、ST回数が時短継続回数よりも多い回数とした。これに対して、変形例として、時短継続回数が例えば10回、ST回数が例えば10回というように、ST回数と時短継続回数とが一致する構成としてもよい。この構成によれば、高確高サポ状態H4において、転落抽選に当選せずに遊技回の実行回数が時短継続回数（＝ST回数）に達した場合に、高確高サポ状態H4から低確低サポ状態H1に直ちに移行する。すなわち、この変形例によれば、遊技を進行する上で遷移する遊技状態は、図88に示した遷移図において、高確低サポ状態H6が無いものとなる。具体的には、高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回の実行回数が10回となった場合に、高確高サポ状態H4から低確低サポ状態H1に直ちに移行することになる。この変形例によれば、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回の実行回数が10回に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう強く持たせることができる。

【1232】

《2-8-2》変形例2：

上記第2実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであるにも拘わらず、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない構成とした。これに対して、変形例として、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがないが、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。

【1233】

10

20

30

40

50

この変形例によれば、低確低サポ状態 H 1（図 8 8 参照）において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放した V 入賞口 4 8 に遊技球が入球しなかった場合に、低確低サポ状態 H 1 から開閉実行モード H 3 を経由して低確高サポ状態 H 5 へ移行する。低確高サポ状態 H 5 では、事実上、次の大当たり（確変大当たり）が保証されていることから、遊技者にとって有利性が高い。このため、この変形例によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放した V 入賞口 4 8 に遊技球をあえて入球させない遊技操作が有効となり得る。この変形例によれば、高確高サポ状態 H 4 において、高確高サポ状態 H 4 に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である 10 回に達するまで（10 回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態 H 5 に移行できるというゲーム性を有しているが、上記の V 入賞口 4 8 に遊技球をあえて入球させない遊技操作を行なった場合に、上記の 10 回以内に転落抽選に当選することを介さずに低確高サポ状態 H 5 に移行するが可能となり、上記のゲーム性が損なわれてしまう課題が発生した。この課題は次の変形例 3 によって解消することができる。

10

【1 2 3 4】

《2-8-3》変形例 3：

上記第 2 実施形態のパチンコ機 10 では、一つの可変入賞装置 3 6 を備える構成とした。これに対して、変形例として、第 1 可変入賞装置と第 2 可変入賞装置とを備える構成としてもよい。第 1 可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉とを備え、V 入賞口は備えない構成である。第 2 可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉と、大入賞口の内部に設けられた V 入賞口とを備える。第 2 可変入賞装置は、第 2 実施形態のパチンコ機 10 に備えられた可変入賞装置 3 6 と比較して、V 入賞口シャッター 4 8 a を備えない点で相違する。この変形例では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第 1 可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。一方、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第 2 可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。

20

【1 2 3 5】

上記構成によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第 1 可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、V 入賞口に遊技球が入球することはない。これに対して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第 2 可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、V 入賞口シャッターを備えないことから、大入賞口に入球した遊技球は 100% の確立で V 入賞口に遊技球が入球することになる。このために、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながら V 入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態 H 1 から開閉実行モード H 3 を経由して低確高サポ状態 H 5 へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態 H 4 において、高確高サポ状態 H 4 に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である 10 回に達するまで（10 回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態 H 5 に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

30

40

【1 2 3 6】

《2-8-4》変形例 4：

また、V 入賞口 4 8 に遊技球をあえて入球させない遊技操作が不可能となる構成として、変形例 3 に換えて次の構成とすることもできる。右打ち操作によって遊技球が入球可能な領域内に、遊技球が通過可能なゲートを設け、大当たり当選に基づくラウンド遊技を実行させる際に、当該ゲートを通過した場合に限り、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開閉

50

動作を開始する構成とし、当該ゲートの真下にV入賞口を設けた構成とする。この構成によれば、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作を開始させるためには、前記ゲートに遊技球を通過させる必要があり、その場合に必ずV入賞口に遊技球が入球することになる。したがって、この変形例によっても、当たり抽選によって大当たり当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらV入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態H1から開閉実行モードH3を経由して低確高サポ状態H5へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である10回に達するまで(10回以内)に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態H5に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

10

【1237】

《2-8-5》変形例5：

上記第2実施形態のパチンコ機10では、第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用：図83(b)参照)には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値と、時短付与となる当たり乱数カウンタC1の値とが設定され、外れの設定がない構成とした。これに対して変形例として、第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用：図83(b)参照)には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値と、時短付与となる当たり乱数カウンタC1の値と、外れとなる当たり乱数カウンタC1の値とが設定される構成としてもよい。この変形例によれば、当たり抽選において大当たり当選しない場合に、時短付与に当選する場合と、大当たりにも時短付与にも当選しない場合とがあり得ることになる。このために、この変形例によれば、次の大当たり(確変大当たり)が保証された低確高サポ状態H5に移行したと喜んだ遊技者の期待を裏切って、低確高サポ状態H5へ移行しても、当たり抽選において時短付与に当選せずに、時短継続回数である10回を経過して高頻度サポートモードが終了してしまうことがあり得る。したがって、この変形例によれば、遊技者に対して期待を裏切って落胆感を付与することが可能となる。一方、上記第2実施形態のパチンコ機10では、低確高サポ状態H5において、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、必ず時短付与に当選することから、上記のような落胆感を遊技者に付与することはなく、遊技者の信頼を獲得することができる。

20

【1238】

《2-8-6》変形例6：

上記第2実施形態およびその変形例では、転落乱数カウンタCFの値を用いた転落抽選において当選した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、遊技盤30に遊技球が入球可能な転落口を用意し、当該転落口に遊技球が入球した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成としてもよい。この構成において、上記転落口の上部に、転落口へ続く流路と転落口以外(例えば、アウト口や第2始動口)へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置を設ける構成とすることもできる。これらの構成によれば、遊技球が転落口へ入球するか否かを遊技者が視認することができることから、高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落口へ遊技球が入球するか否かを、遊技者は緊迫感と期待感をもって待つことができる。

40

【1239】

《2-8-7》変形例7：

上記第2実施形態およびその変形例では、第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用：図83(b)参照)を用いた当たり抽選において、一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。特に、上記第2実施形態では、第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用：図83(b)参照)を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになるものとし、低確高サポ状態H5では、当たり

50

抽選において大当たり当選するまで、当たり抽選において時短付与当選が繰り返される構成とした。すなわち、上記第2実施形態およびその変形例では、当たり抽選において一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるところ、当たり抽選が実行される毎に時短付与当選するように構成されており、この構成によって、低確高サポ状態H5において、大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図83（b）参照）を用いた当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選したことになることがあり得る構成とし（変形例5の構成）、当たり抽選において大当たり当選と時短付与当選のいずれにも該当しない場合には、当たり抽選において大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とせずに、当たり抽選において一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。

10

【1240】

《2-8-8》変形例8：

上記第2実施形態およびその変形例では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される期間（以下、高サポ継続期間と呼ぶ）を、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5回）に達するまでに換えても良い。すなわち、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5回）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。所定回数は、5回に限る必要はなく、1回、2回、3回、4回、6回等のいずれの回数であってもよい。この変形例におけるその他の構成については、上記第2実施形態と同一の構成（特に、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図83（b）参照）を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになる構成）とする。

20

【1241】

この変形例の構成によれば、高サポ継続期間が終了するまでに、繰り返し当たり抽選において時短付与当選することになり、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、高サポ継続期間が順次延長され、この延長が当たり抽選において大当たり当選するまで繰り返されることになる。この結果、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。したがって、この変形例によれば、上記第2実施形態と同様に、低確高サポ状態H5において、所定回数しか継続しない時短付与を用いて、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できるという効果を奏する。換言すれば、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される時短付与を用いずに、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できる。

30

40

【1242】

なお、この変形例の変形例として、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図83（b）参照）を用いた当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選したことになることがあり得る構成（変形例5の構成）とした上で、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5回）に達するまでの期間、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。この構成によれば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間である高サポ継続期間において、当たり抽選において時短付与当選した場合に限り、高サポ継続期間を延長することができる。したがって、この変形例の変形例によれば、高サポ継続期間において、当たり抽選においてたとえ大当たり当選しなくても、所定回数に達するまでに時短付

50

与当選して、高頻度サポートモードが継続される期間が延長されることを、遊技者に期待させることができる。

【 1 2 4 3 】

《 2 - 8 - 9 》変形例 9 :

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落抽選において当選した場合に、次の大当たり（確変大当たり）が保証された低確高サポ状態に移行させる構成とした。これに対して、変形例として、STタイプのパチンコ機で、高確高サポ状態において、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数がST回数に達するまでに当たり抽選において大当たり当選した場合に、開閉実行モードに移行させる構成としてもよい。開閉実行モードにおいては、次に高確高サポ状態に移行することが保証されている。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において、抽選モードを高確率モードと低確率モードとの間で切り替える契機となり得る特定条件を、転落抽選において当選することとしたが、これに換えて、当たり抽選において大当たり当選することとしてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射

10

20

30

40

50

される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させ、高確低サポ状態において転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確低サポ状態に移行させる構成とした。これに対して、変形例として、ループタイプのパチンコ機で、低確低サポ状態において、当たり抽選において大当たり当選し、振分判定により通常大当たり当選することが成立した場合に、低確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させる構成とし、高確高サポ状態において、当たり抽選において大当たり当選し、振分判定により通常大当たり当選することが成立した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確高サポ状態（または低確低サポ状態）に移行させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【1244】

10

20

30

40

50

《 2 - 8 - 1 0 》変形例 1 0 :

上記第 2 実施形態およびその変形例では、パチンコ機 1 0 は、主制御装置 6 0、音声発光制御装置 9 0、表示制御装置 1 0 0 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第 2 実施形態において音声発光制御装置 9 0 と表示制御装置 1 0 0 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第 2 実施形態およびその変形例において、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 のそれぞれで実行される各種処理は、第 2 実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 の全体として、第 2 実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【 1 2 4 5 】

《 3 》第 3 実施形態 :

《 3 - 1 》遊技機の構造 :

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

【 1 2 4 6 】

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

【 1 2 4 7 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【 1 2 4 8 】

上皿 2 0 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2

10

20

30

40

50

4 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【1249】

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

10

【1250】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

20

30

【1251】

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

【1252】

図 118 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【1253】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

40

【1254】

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

50

ている。

【1255】

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

10

【1256】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【1257】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

20

【1258】

図119は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【1259】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36、及びV入賞口48が設けられている。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。具体的には、可変表示ユニット40は遊技盤30の略中央に設けられており、メイン表示部45は遊技盤30の正面視右上付近に設けられている。

【1260】

一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71（図118）から払い出される。

40

【1261】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口である。第1始動口33は、遊技領域PAの中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【1262】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技領域PAの右側上方に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、2個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第2始動口34

50

には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【1 2 6 3】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

10

【1 2 6 4】

可変入賞装置 3 6 は、遊技領域 P A の右側下方に設けられている。可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a と、当該大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b とを備えている。大入賞口 3 6 a は、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。開閉扉 3 6 b は、大入賞口 3 6 a よりも一回り大きいサイズの矩形の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

20

【1 2 6 5】

V 入賞口 4 8 は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件となる入球口である。本実施形態では、V 入賞口 4 8 は可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a の内部に設けられている。V 入賞口 4 8 には、V 入賞口 4 8 を開閉する V 入賞口シャッター 4 8 a が設けられている。V 入賞口シャッター 4 8 a は、当たり抽選によって大当たりに当選後、当該大当たり当選を契機として実行される開閉実行モードにおける所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b が開放状態であり、かつ V 入賞口シャッター 4 8 a が開放状態である期間において、遊技球は V 入賞口 4 8 に入球可能となる。V 入賞口 4 8 に遊技球が入球すると、開閉実行モードの終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。閉鎖状態から開放状態に切り替わる所定のタイミングについては、後述する。

30

【1 2 6 6】

本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、高確率モードの遊技状態で所定回数（以下、S T 回数とも呼ぶ）の遊技回を実行すると、その後、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。S T 回数は、本実施形態では 1 0 回である。なお、S T 回数は 1 0 回に限る必要はなく、2 0 回、9 回、8 回、7 回、6 回等の他の回数としてもよい。本実施形態では、S T 回数は、後述する時短継続回数（例えば 5 回）よりも多い回数に限るものとし、時短継続回数よりも多い回数であればいずれの回数としてもよい。

40

【1 2 6 7】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【1 2 6 8】

一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a、V 入賞口 4 8、及びアウト口 4 3 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の開口部を通して遊技盤 3 0 の背面側に誘導され、遊技盤 3 0 の背面に設けられ

50

た排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤 30 に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【1269】

メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

【1270】

特図ユニット 37 は、第 1 図柄表示部 37 a と、第 2 図柄表示部 37 b とを備えている。第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

10

【1271】

第 1 図柄表示部 37 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 37 a は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 37 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。

【1272】

第 2 図柄表示部 37 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 37 b は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 37 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。

20

【1273】

ここで、第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間とも呼び、第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。

30

【1274】

特図ユニット 37 は、さらに、第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 37 c と第 2 保留表示部 37 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 37 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 33 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 34 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 37 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 34 の保留個数を表示する。

40

【1275】

普図ユニット 38 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 38 は、スルーゲート 35 の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 38 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【1276】

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によっ

50

て構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【1277】

なお、特図ユニット 37、普図ユニット 38、およびラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【1278】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 41 は、表示制御装置 100 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT など、種々の表示装置に換えてもよい。

【1279】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 37a が変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 37b が変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

【1280】

図 120 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 120 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される装飾図柄を示す説明図である。図 120 (a) に示すように、図柄表示装置 41 には、装飾図柄として、数字の 1～8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の 1～8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【1281】

図 120 (b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1～Z3 には、図 120 (a) に示した数字 1～8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 120 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L1 上に停止した状態で表示される。

【1282】

具体的には、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z1～Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z1、図柄列 Z3、図柄列 Z2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z1～Z3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L1 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L1 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能で

10

20

30

40

50

ある。

【1283】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

10

【1284】

さらに、図120(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4個までである。

20

【1285】

また、図120(b)に示すように、表示面41aには、特図ユニット37の第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第1同期表示部Sync1と、特図ユニット37の第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第2同期表示部Sync2とを備える。具体的には、第1図柄表示部37aが変動表示をしている場合には第1同期表示部Sync1は点滅表示をし、第1図柄表示部37aが停止表示をしている場合には第1同期表示部Sync1は点灯表示をする。また、第2図柄表示部37bが変動表示をしている場合には第2同期表示部Sync2は点滅表示をし、第2図柄表示部37bが停止表示をしている場合には第2同期表示部Sync2は点灯表示をする。

30

【1286】

なお、本実施形態においては、表示面41aは、メイン表示領域MA、第1保留表示領域Ds1、第2保留表示領域Ds2、第1同期表示部Sync1、および第2同期表示部Sync2を表示する構成としたが、表示面41aがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

40

【1287】

《3-2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【1288】

図121は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【1289】

50

主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板 61 は、複数の機能を有する素子によって構成される MPU 62 を備えている。MPU 62 は、各種制御プログラムを実行する CPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録した ROM 63 と、ROM 63 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 64 とを備えている。MPU 62 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM 63 や RAM 64 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【1290】

主制御基板 61 には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88（図 118）が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【1291】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36、V 入賞口 48 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検知センサー 67a～67f が接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、これらの検知センサー 67a～67f からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【1292】

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、V 入賞口シャッター 48a を開閉動作させる V 入賞口シャッター駆動部 48b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【1293】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。また、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、V 入賞口 48 を開放・閉鎖する V 入賞口シャッター 48a が開閉されるように V 入賞口シャッター駆動部 48b の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

【1294】

主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御

10

20

30

40

50

基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 g を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への入球を特定した場合には 2 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、大入賞口 36 a への入球を特定した場合には 15 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 71 を制御して賞球の払出を行う。

【1295】

払出制御装置 70 には、発射制御装置 80 が接続されている。発射制御装置 80 は、遊技球発射機構 81 の発射制御を行う。遊技球発射機構 81 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 80 には、操作ハンドル 25 と、遊技球発射ボタン 26 とが接続されている。上述のように、操作ハンドル 25 は、タッチセンサー 25 a と、ウェイトボタン 25 b と、可変抵抗器 25 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 25 を握ることによって、タッチセンサー 25 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を回動操作すると、可変抵抗器 25 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【1296】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 g を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【1297】

その他、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 14 に配置された LED などの発光手段からなる各種ランプ 47 の駆動制御や、スピーカー 46 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 100 の制御を行う。また、音声発光制御装置 90 には、演出操作ボタン 24 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 24 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 47、スピーカー 46、表示制御装置 100 等の制御を行う。

【1298】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【1299】

図 122 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。高確率

10

20

30

40

50

モードを終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタ C F が用いられる。

【1300】

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

【1301】

各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

10

【1302】

R A M 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および転落乱数カウンタ C F の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶される。第 1 保留エリア R a には、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および転落乱数カウンタ C F の各値が保留情報（以下、特 1 保留とも呼ぶ）として、第 1 ~ 第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ~ 第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

20

【1303】

また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。第 2 保留エリア R b には、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および転落乱数カウンタ C F の各値が保留情報（以下、特 2 保留とも呼ぶ）として、第 1 ~ 第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ~ 第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

30

【1304】

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

40

【1305】

当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

50

【1306】

第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【1307】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、第1始動口33に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

10

【1308】

また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

20

【1309】

そして、第2保留エリアRbに当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第1保留エリアRaに当たり乱数カウンタC1の値が記憶されているか否かに関わらず、第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する対象とする。これにより、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が優先され、第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値の中では、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第2保留エリアRbに当たり乱数カウンタC1の値が記憶されていない場合には、第1保留エリアRaに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値の中では、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

30

40

【1310】

なお、上述した説明では、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値がどのような順序で判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタC1の値に限るものではなく、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1以外のカウンタ（大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および転落乱数カウンタC4）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動

50

される。

【1311】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～39の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【1312】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶された大当たり種別カウンタC2の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。第2保留エリアRbに記憶された大当たり種別カウンタC2の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。

10

【1313】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

20

【1314】

次に、リーチ乱数カウンタC3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【1315】

リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアRbに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動した後、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

30

40

【1316】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図120(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たり

50

が発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【1317】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 41a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

10

【1318】

次に、転落乱数カウンタ C F の詳細について説明する。転落乱数カウンタ C F は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【1319】

転落乱数カウンタ C F は、例えば 0 ～ 299 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大に達した後 0 に戻る構成である。転落乱数カウンタ C F は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 64 の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶された転落乱数カウンタ C F の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア 64c の実行エリア A E に移動する。第 2 保留エリア R b に記憶された転落乱数カウンタ C F の値は、判定処理実行エリア 64c の実行エリア A E に移動した後、R O M 63 の転落抽選用テーブル記憶エリア 63d に記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル：図 126）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

20

【1320】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b における変動時間と、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間とを、M P U 62 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ～ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

30

【1321】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 41 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b における変動時間の決定に際しては、R O M 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

40

【1322】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ～ 465 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 35 に遊技球が入球したタイミングで R A M 64 の電役保留エリア 64d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 64d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 64e に移動した後、電役実行エリア 64e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 34a を開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放

50

抽選と呼ぶ)が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル(電動役物開放抽選用当否テーブル)と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。

【1323】

なお、取得された当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、電動役物開放カウンタC4の値および転落乱数カウンタCFの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。

【1324】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、その後に判定処理実行エリア64cに移行された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて判定処理実行エリア64cに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)、第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)、第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)、第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)の4つの当否テーブルを、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

【1325】

図123は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図123(a)は第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)を示し、図123(b)は第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)を示している。

【1326】

図123(a)に示すように、第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0~19の20個の値が設定されている。そして、0~3979の値のうち、0~19の20個の値以外の値(20~3979)が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は、全体の数に対して $20/3980 (= 1/199)$ となっている。

【1327】

一方、図123(b)に示すように、第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0~198の199個の値が設定されている。そして、0~3979の値のうち、0~198の199個の値以外の値(199~3979)が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は、全体の数に対して $199/3980 (= 1/20)$ となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【1328】

図124は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図124(a)は第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)を示し、図124(b)は第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)を示している。

【1329】

図124(a)に示すように、第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0~19の20個の値が設定されている。そして、第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)には、0~3979の値の

10

20

30

40

50

うち、0～19の20個の値以外の値（20～3979）が、時短付与となる当たり乱数カウンタC1の値として設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は、全体の数に対して $20 / 3980 (= 1 / 199)$ となっている。

【1330】

「時短付与」とは、後述するサポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。本実施形態において当選する「時短付与」は、高頻度サポートモードが次回大当たり当選するまで継続されるタイプの時短付与である。すなわち、時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行し、その高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続される。

10

【1331】

なお、本実施形態における第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、外れの設定はない。すなわち、本実施形態における第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）では、外れに替わる当否結果として、時短付与が設定されている。

【1332】

図124（b）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～198の199個の値が設定されている。そして、0～3979の値のうち、0～198の199個の値以外の値（199～3979）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は、全体の数に対して $199 / 3980 (= 1 / 20)$ となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たり当選する確率が高くなっている。

20

【1333】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とはならない当否結果である。

【1334】

本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

30

【1335】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【1336】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とはならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が1回に限定されたものである。

40

【1337】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（1）開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

（2）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（3）開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【1338】

50

パチンコ機 10 には、上記の (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36 b の開閉が複数回 (例えば 16 回) 行われるとともに、1 回の開放は 30 sec が経過するまで又は開閉扉 36 b への入球個数が 10 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 36 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0.2 sec が経過するまで又は開閉扉 36 b への入球個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。

10

【1339】

遊技者により操作ハンドル 25 が操作されている場合、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域 PA に向けて発射されるように遊技球発射機構 81 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 36 b の開放時間は 0.2 sec である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 36 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【1340】

なお、開閉扉 36 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 36 への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 36 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 36 への入賞が発生しない構成としてもよい。

20

【1341】

パチンコ機 10 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 123 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

30

【1342】

パチンコ機 10 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34 a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第 2 始動口 34 の電動役物 34 a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

40

【1343】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34 a の 1 回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【1344】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34 a が開放状態となる回数が多

50

く設定されてもよい。さらに、電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【1 3 4 5】

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

10

【1 3 4 6】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

【1 3 4 7】

図 1 2 5 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 1 2 5 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 1 2 5 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。なお、図 1 2 5 (a)、図 1 2 5 (b) のそれぞれにおいて、縦の二重線よりも左側部分が振分テーブルに該当する。縦の二重線よりも右側部分は、当該振分テーブルによって振り分けられた場合に、大当たり後の抽選モードおよびサポートモードがいずれの態様に移行するかを示している。なお、ここで言う「大当たり後」とは、詳しくは、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行される開閉実行モードの終了後を意味する。

20

【1 3 4 8】

図 1 2 5 (a) に示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8 R 確変大当たり、及び 8 R 通常大当たりが設定されている。

30

【1 3 4 9】

8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 8 回 (8 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 確変大当たりは、ラウンド遊技の 1 ラウンド目において、V 入賞口 4 8 への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間の中に、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間の中に、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放状態にある期間が含まれる (一部ではなく、全部が含まれる) ことで、ラウンド遊技の 1 ラウンド目において開放した V 入賞口 4 8 への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、V 入賞口シャッター 4 8 a はラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、V 入賞口シャッター 4 8 a は、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間 (例えば 10 秒間) だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放が起きるように定めたのが、8 R 確変大当たりである。

40

【1 3 5 0】

開放した V 入賞口 4 8 に遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。V 入賞口 4 8 は、上述したようにラウンド遊技の 1 ラ

50

ウンド目において遊技球の入球が容易であるが、それにも拘わらず、V入賞口48へ遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することはない。

【1351】

本実施形態のパチンコ機10では、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数は10回(ST回数)に制限されており、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が10回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、当たり抽選の抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに確変大当たりには、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該確変大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて10回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりには、高確率モードにおける遊技回が10回以上継続して実行される場合がある。

10

【1352】

なお、当たり抽選によって大当たりには、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモード時において実行される遊技回の実行回数は5回(時短継続回数)に制限されている。ここでは、8R確変大当たりである場合としたが、実際はラウンド数は無関係であり、確変大当たりには、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する。この場合にも高頻度サポートモード時において実行される遊技回の実行回数は時短継続回数に制限されている。

20

【1353】

8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉回数が8回(8ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R通常大当たりは、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間と、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間とが重ならないように、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間を定めた大当たりである。開閉扉36bの開放期間と開閉扉36bの開放期間とが重ならないことから、遊技球がV入賞口48に入球する確率は極めて低い。従って、8R通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。

30

【1354】

このように、確変大当たりは、通常大当たりと比較して、ラウンド遊技の1ラウンド目においてV入賞口48に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、通常大当たりは、確変大当たりと比較して、V入賞口48に遊技球が入球しにくいいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。なお、本明細書では、V入賞口48に遊技球が入球しやすく当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高いほうの振分結果を、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶ。すなわち、当たり抽選によって大当たりには、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することがないが、上述するように、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶことにした。

40

【1355】

なお、当たり抽選によって大当たりには、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては、低頻度サポートモードとなる。ここでは、8R通常大当たりである場合としたが、実際はラウンド数は無関係であり、通常大当たりには、開閉実行モードの終了後に、サポ-

50

トモードについては低頻度サポートモードとなる。

【1356】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～19」が8R確変大当たりに対応し、「20～39」が8R通常大当たりに対応するように設定されている。

【1357】

図125(b)に示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たりが設定されている。

【1358】

16R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が16回(16ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、16R確変大当たりは、ラウンド遊技の1ラウンド目において、V入賞口48への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、16R確変大当たりは、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間の中に、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放期間の中に、V入賞口シャッター48aが開放状態にある期間が含まれることで、ラウンド遊技の1ラウンド目において開放したV入賞口48への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、V入賞口シャッター48aはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、V入賞口シャッター48aは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間(例えば10秒間)だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の1ラウンド目における開閉扉36bの開放が起こるように定めたのが、16R確変大当たりである。すなわち、16R確変大当たりは、8R確変大当たりと比較して、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違するだけであり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである点、および、ラウンド遊技の1ラウンド目においてV入賞口48への遊技球の入球が容易となる点で同一である。また、16R確変大当たりは、8R確変大当たりと比較して、開閉実行モードの終了後の抽選モードおよびサポートモードについても同一である。

10

20

30

【1359】

第2始動口用の振分テーブルでは、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～39」が16R確変大当たりに対応するように設定されている。すなわち、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうちの全てが16R確変大当たりに対応するように設定されている。

【1360】

このように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

40

【1361】

本実施形態では、上述したように、大当たりの種別として、8R確変大当たり、8R通常大当たり、16R確変大当たりの3種類が設定されているが、3種類に限る必要はなく、例えば16R通常大当たりを含む4種類としても良いし、2種類や、5種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数は、8R、16Rに限る必要はなく、例えば、4R、5R等の他の回数としても良い。

【1362】

先に説明したように、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がST回数(10回)に達した場合に、当該遊技回の終了後に当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、本実施形態では、このST回数に達する前の遊技回であ

50

っても、後述する転落抽選において当選した場合には、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するように構成されている。

【1363】

図126は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図126に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタCFの値として、0～299の値のうち、0～99の100個の値が設定されている。そして、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で外れとなる転落乱数カウンタCFの値として、0～299の値のうち、100～299の200個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は1/3である。高確率モードの遊技回において、転落抽選に外れた場合には、高確率モードが継続される。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。転落抽選における当選する確率は、上記1/3に限る必要はなく、1/2、1/4等の他の確率としても良い。

10

【1364】

図127は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【1365】

図127(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図127(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

20

【1366】

図127(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図127(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

30

【1367】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

40

【1368】

《3-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成について説明する。

【1369】

図128は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図121）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【1370】

50

ROM 93には、MPU 92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM 93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【1371】

RAM 94は、ROM 93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM 94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU 92に対してROM 93及びRAM 94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【1372】

MPU 92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU 92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【1373】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM 103及びワークRAM 104が複合的にチップ化された素子であるMPU 102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP) 105と、キャラクタROM 106と、ビデオRAM 107とが搭載されている。なお、MPU 102に対してプログラムROM 103及びワークRAM 104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【1374】

MPU 102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105の制御(具体的にはVDP 105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【1375】

プログラムROM 103は、MPU 102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

30

【1376】

ワークRAM 104は、MPU 102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【1377】

VDP 105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105は、MPU 102、ビデオRAM 107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM 107に記憶させる画像データを、キャラクタROM 106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

40

【1378】

キャラクタROM 106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM 106を複数設け、各キャラクタROM 106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM 103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 106に記憶する構成とすることも可能である。

50

【1379】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【1380】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【1381】

《3-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【1382】

《3-4-1》抽選モードとサポートモードの高低の移行：

抽選モードとサポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【1383】

本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たり当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球した場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。なお、本実施形態では、当たり抽選によって大当たり当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

【1384】

当たり抽選によって大当たり当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短継続回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機10では、時短継続回数は例えば5回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短継続回数である5回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である5回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短継続回数は、上記の5回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。

【1385】

一方、図124(a)に示した第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【1386】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が $231/233$ と極めて高いことから、電動役物34aが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、電動役物34aが備えられた第2始動口34へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【1387】

10

20

30

40

50

抽選モードが高確率モードに移行した後においては、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数が所定回数（ST回数）に達するまで、抽選モードとして高確率モードが継続される。本実施形態のパチンコ機10では、ST回数は例えば10回である。すなわち、パチンコ機10では、高確率モードが開始されてから、ST回数である10回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。

【1388】

また、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数がST回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。詳しくは、遊技回の実行回数がST回数に達する以前の遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行される。このため、当該遊技回における当たり抽選において、図124（a）に示した第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

10

【1389】

高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて10回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が10回以上継続して実行される場合がある。

20

【1390】

《3-4-2》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機10では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる4種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、i) 抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii) 抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii) 抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv) 抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機10では、可変入賞装置36の大入賞口36aへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

30

【1391】

本実施形態のパチンコ機10では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードとが記憶される。高確率モードフラグがOFFであるときに抽選モードが低確率モードであると特定され、高確率モードフラグがONであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがOFFであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがONであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した4つの状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

40

【1392】

なお、本実施形態では、抽選モードの特定を1つのフラグ（すなわち、高確率モードフラ

50

グ)によって行っていたが、これに換えて、抽選モードの特定を2つのフラグ(すなわち、高確率モードフラグと低確率モードフラグ)によって行う構成としてもよい。この変形例では、高確率モードフラグと低確率モードフラグとのうちのいずれか一方がONされたときに、他方が自動的にOFFされる構成とする。また、本実施形態では、サポートモードの特定を1つのフラグ(すなわち、高頻度サポートモードフラグ)によって行っていたが、これに換えて、サポートモードの特定を2つのフラグ(すなわち、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグ)によって行う構成としてもよい。この変形例では、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグとのうちのいずれか一方がONされたときには、他方が自動的にOFFされる構成とする。両変形例によれば、本実施形態のパチンコ機10と同様に、フラグが切り替わることによって、上述した4つの状態が切り替わりながら遊技の流れが進行する。

10

【1393】

図129は、パチンコ機10における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態(状態H1)である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態(状態H1)では、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域PAの左側に遊技球を流下させ、第1始動口33に遊技球を入球させる。第1始動口33に遊技球が入球すると、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「左打ち中」と記した破線の矩形H1a内に記載した内容が、ここまでの左打ちによる遊技の態様に該当する。図中の「特2残保留消化中」と記した破線の矩形H1b内に記載した内容については後述する。

20

【1394】

低確低サポ状態(状態H1)における左打ち中の態様H1aで実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態(状態H1)が継続される。

【1395】

低確低サポ状態(状態H1)における左打ち中の態様H1aで実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態(状態H1)から開閉実行モード(状態H2)に移行する。

30

【1396】

パチンコ機10は、開閉実行モード(状態H2)において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域PAの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口36aに遊技球を入球させて、賞球を得る。なお、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に実行される開閉実行モード(状態H2)においては、先に説明したように、V入賞口48に遊技球が入球することはほとんどない。

【1397】

開閉実行モード(状態H2)が終了すると、低確低サポ状態(状態H1)に移行する。すなわち、抽選モードとして低確率モードを、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。なお、低確低サポ状態(状態H1)から移行した開閉実行モード(状態H2)では、サポートモードが低頻度サポートモードであることから第2始動口34へ遊技球が入球することがほとんどないことから、開閉実行モード(状態H2)が終了すると、低確低サポ状態(状態H1)における特2残保留消化中の態様H1bには移行せずに、低確低サポ状態(状態H1)における左打ち中の態様H1aに移行する。

40

【1398】

一方、低確低サポ状態(状態H1)において、遊技回における当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合にも、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態(状態H1)から開閉実行モード(状態H3)に移行する。なお、低確低サポ状態(状態

50

H 1) において、確変大当たりに当選するのは、左打ち中の態様 H 1 a と特 2 残保留消化中の態様 H 1 b とのいずれの場合もあり得る。

【1399】

パチンコ機 10 は、開閉実行モード（状態 H 3）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出と、ラウンド遊技の 1 ラウンド目に V 入賞口 48 へ遊技球を入球させることを促す示唆演出とを実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域 P A の右側へ遊技球を流下させ、大入賞口 36 a に遊技球を入球させて賞球を得るとともに、ラウンド遊技の 1 ラウンド目に大入賞口 36 a 内の V 入賞口 48 へ遊技球を入球させる。なお、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態 H 3）においては、先に説明したように、ラウンド遊技の 1 ラウンド目に V 入賞口 48 に遊技球が入球することは容易である。

10

【1400】

開閉実行モード（状態 H 3）におけるラウンド遊技の 1 ラウンド目に V 入賞口 48 に遊技球が入球し、開閉実行モード（状態 H 3）が終了すると、高確高サポ状態（状態 H 4）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モード（S T 回数である 10 回限定）となり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短継続回数である 5 回限定）となる。

【1401】

高確高サポ状態（状態 H 4）では、パチンコ機 10 は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高確高サポ状態（状態 H 4）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域 P A の右側へ遊技球を流下させ、第 2 始動口 34 へ遊技球を入球させる。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート 35 を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が $231 / 233$ と極めて高いことから、第 2 始動口 34 の電動役物 34 a が高い頻度で電役開放状態となる。このため、高確高サポ状態では、第 2 始動口 34 に遊技球は容易に入球する。第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高確高サポ状態（状態 H 4）では、第 2 始動口 34 の電動役物 34 a が高い頻度で電役開放状態となり、第 2 始動口 34 に遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

20

30

【1402】

高確高サポ状態（状態 H 4）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別が確変大当たりに限られる（図 125（b）の第 2 始動口用の振分テーブルを参照）ことから、高確高サポ状態 H 4 から開閉実行モード H 3 に移行される。高確高サポ状態（状態 H 4）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高確高サポ状態（状態 H 4）が継続され、遊技者は第 2 始動口 34 に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。なお、高確高サポ状態（状態 H 4）では、右打ちによる第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選は、図 124（b）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。

40

【1403】

高確高サポ状態（状態 H 4）で実行された遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。

【1404】

先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、時短継続回数である 5 回の遊技回まで継続するが、この 5 回に達する以前（5 回以内：5 回を含む）の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、高確高サポ状態（状態 H 4）から低確高サポ状態（状態 H 5）に移行する。なお、低確高サポ状態（状態 H 5）への移行の

50

際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す時短用遊技回数カウンタ PNC は、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態 H5）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【1405】

低確高サポ状態（状態 H5）における第2始動口34への遊技球の入球を契機とする当たり抽選は、図124（a）に示した第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられる。このため、前述した転落抽選に当選した遊技回に係る当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たり当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証されている。その上、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、図125（b）に示すように、16R確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態（状態 H5）では、確変大当たり当選し、高確高サポ状態（状態 H4）へ再度移行することが保証されている。

10

【1406】

低確高サポ状態（状態 H5）では、遊技者は、右打ちを実行することによって、遊技領域 PA の右側へ遊技球を流下させ、第2始動口34へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が231/233と極めて高いことから、第2始動口34の電動役物34aが高い頻度で電役開放状態となる。このため、低確高サポ状態では、第2始動口34に遊技球は容易に入球する。第2始動口34に遊技球が入球すると、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態 H5）では、第2始動口34の電動役物34aが高い頻度で電役開放状態となり、第2始動口34へ遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

20

【1407】

低確高サポ状態（状態 H5）で実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合、当選した大当たりの種別は確変大当たりとなり、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態 H5）から開閉実行モード（状態 H3）に移行する。

30

【1408】

まとめると、本実施形態のパチンコ機10では、低確高サポ状態（状態 H5）において、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たり当選するまで、第2始動口34へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。なお、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるこの状態を、以下、「次回まで高サポ継続状態（＝次回迄高サポ継続状態）」と呼ぶ。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、高確高サポ状態（状態 H4）から、5回以内の遊技回で転落抽選に当選して低確高サポ状態（状態 H5）に移行した場合に、大当たりを再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。

40

【1409】

高確高サポ状態（状態 H4）において、転落抽選に当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が時短継続回数である5回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高確高サポ状態（状態 H4）から高確低サポ状態（状態 H6）に移行す

50

る。なお、高確低サポ状態（状態 H 6）への移行の際には、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数を示す S T 用遊技回数カウンタ S N C は、移行前のまま保持される。このため、高確低サポ状態（状態 H 6）への移行によって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【1410】

本実施形態では、先に説明したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、それぞれ最大 4 個まで保留され、その上で、第 1 保留エリア R a 及び第 2 保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報についての当たり抽選が優先的に実行される構成とした。このために、高確低サポ状態（状態 H 6）では、高確高サポ状態（状態 H 4）から当該高確低サポ状態（状態 H 6）に移行した直後において、保留情報記憶エリア 6 4 b（図 1 2 2）の第 2 保留エリア R b に保留情報が残っている場合に、この残った保留情報（以下、特 2 残保留と呼ぶ）による当たり抽選が優先的になされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「特 2 残保留消化中」と記した破線の矩形 H 6 a 内に記載した内容が、当該特 2 残保留による遊技の態様に該当する。すなわち、高確高サポ状態（状態 H 4）から当該高確低サポ状態（状態 H 6）に移行した直後において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留消化中の態様 H 6 a に移行することになる。なお、高確高サポ状態（状態 H 4）から当該高確低サポ状態（状態 H 6）に移行した直後において、特 2 残保留がない場合には、後述する左打ち中の態様 H 6 b に移行する。

10

20

【1411】

高確低サポ状態（状態 H 6）における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a では、特 2 残保留による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。なお、特 2 残保留による当たり抽選は、図 1 2 4（b）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。

【1412】

特 2 残保留消化中の態様 H 6 a は、特 2 残保留の個数に対応した回数（最大 4 回）の遊技回まで継続するが、この回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、転落抽選に当選した遊技回において、高確低サポ状態（状態 H 6）における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a から低確低サポ状態（状態 H 1）に移行する。なお、その移行先は、低確低サポ状態（状態 H 1）における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b である。

30

【1413】

低確低サポ状態（状態 H 1）では、左打ち中による、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選は、図 1 2 3（a）に示す第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。これに対して、低確低サポ状態（状態 H 1）における特 2 残保留による当たり抽選は、図 1 2 4（a）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することがあり得る。

40

【1414】

低確低サポ状態（状態 H 1）における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりでない場合、すなわち時短付与に当選した場合には、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。この結果、低確低サポ状態（状態 H 1）から、先に説明した低確高サポ状態（状態 H 5）に移行する。特 2 残保留消化中の態様 H 1 b で当選する時短付与は、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるタイプのものとした。なお、次回大当たり当選するまで高頻度サポートモードが継続されるタイプの時短付与に換えて、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5 回）に達するまで高頻度サポートモード

50

が継続されるタイプの時短付与としてもよい。所定回数は、5回に限る必要はなく、1回、2回、6回、8回等のいずれの回数としてよい。

【1415】

まとめると、高確低サポ状態（状態H6）における特2残保留消化中の態様H6aにおいて、転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態（状態H1）における特2残保留消化中の態様H1bに移行し、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合には、低確低サポ状態（状態H1）から低確高サポ状態（状態H5）に移行する。低確高サポ状態（状態H5）では、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たり当選するまで、第2始動口34へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。このため、高確低サポ状態（状態H6）における特2残保留消化中の態様H6aにおいて、転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態（状態H1）における特2残保留消化中の態様H1bを経由して低確高サポ状態H5に移行することによって、事実上、次の確変大当たりが保証されることになる。

10

【1416】

高確低サポ状態（状態H6）の説明に戻る。高確低サポ状態（状態H6）における特2残保留消化中の態様H6aにおいて実行された遊技回における当たり抽選において、大当たり当選した場合には、図125（b）に示すように当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、高確低サポ状態（状態H6）から開閉実行モードH3に移行される。高確低サポ状態（状態H6）における特2残保留消化中の態様H6aにおいて実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、特2残保留が残っている限り、特2残保留消化中の態様H6aが継続され、特2残保留による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

20

【1417】

特2残保留消化中の態様H6aにおいて、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選に当選せずに、特2残保留の個数に対応した回数の遊技回が経過した場合に、特2残保留消化中の態様H6aから左打ち中の態様H6bに移行する。

【1418】

高確低サポ状態（状態H6）では、パチンコ機10は、遊技者に対して左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が1/233と極めて低く、第2始動口34の電動役物34aが電役開放状態となる確率は極めて低い。このため、高確低サポ状態（状態H6）では、第2始動口34に遊技球が入球することは困難であることから、パチンコ機10は、遊技者に対して、第2始動口34を狙う右打ちではない左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態（状態H6）における左打ち中の態様H6bでは、遊技者は、当該示唆演出に従って左打ちを実行することによって、遊技領域PAの左側へ遊技球を流下させ、第1始動口33へ遊技球を入球させる。なお、高確低サポ状態（状態H6）において、右打ちをし続けた場合には、第2始動口34に遊技球が入球することなく、遊技球を浪費してしまうことになる。

30

40

【1419】

左打ち中の態様H6bにおいて、第1始動口33に遊技球が入球すると、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。なお、第1始動口33への遊技球の入球に基づいた当たり抽選は、図123（b）に示す第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。

【1420】

50

左打ち中の態様 H 6 b において実行された遊技回における転落抽選に当選した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から低確低サポ状態（状態 H 1）に移行する。なお、その移行先は、低確低サポ状態（状態 H 1）における左打ち中の態様 H 1 a である。

【1 4 2 1】

高確低サポ状態 H 6 における左打ち中の態様 H 6 b において、遊技回における当たり抽選において大当たりで当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から開閉実行モード（状態 H 2）に移行する。

【1 4 2 2】

左打ち中の態様 H 6 b において、遊技回における当たり抽選において大当たりで当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から開閉実行モード（状態 H 3）に移行する。

【1 4 2 3】

左打ち中の態様 H 6 b において、遊技回における当たり抽選において大当たりで当選せず、かつ、転落抽選に当選せずに、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が S T 回数（10 回：高確低サポ状態 H 6 に移行してからカウントすると 5 回）に達した場合に、当該遊技回の終了後に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態 H 6）から低確低サポ状態（状態 H 1）に移行する。その移行先は、低確低サポ状態（状態 H 1）における左打ち中の態様 H 1 a である。

【1 4 2 4】

本実施形態のパチンコ機 10 において、S T 回数を 10 回としたのは、高確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a において、第 2 始動口 3 4 に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数（4 回）の遊技回を実行可能とし、その上で、余裕分として 1 回を加えたためである。すなわち、時短継続回数（5 回）に対して、第 2 始動口 3 4 に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数（4 回）を加え、さらに余裕分として 1 回を加えた総計 10 回を S T 回数とした。余裕分が必要な理由を、次に説明する。

【1 4 2 5】

本実施形態のパチンコ機 10 において、S T 回数を 9 回とした場合を考えてみる。その上で、高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 に移行する際、すなわち、高確高サポ状態 H 4 において、高確高サポ状態 H 4 に移行してからの遊技回数が時短継続回数（5 回）に達した際に、第 2 始動口 3 4 の保留個数が最大の 4 個となっている場合を考えてみる。この遊技回数が時短継続回数に達した遊技回の終了時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行して、電動役物 3 4 a が電役開放状態から閉鎖状態に戻るが、電動役物 3 4 a が閉じる直前で遊技球が入球してしまうことがある。そして、当該入球した遊技球が第 2 始動口 3 4 内の検知センサーによって検知されるまでに、第 2 始動口 3 4 の保留個数の最初の 1 個に対応した保留情報についての遊技回が開始され、第 2 始動口 3 4 の保留個数は 1 個減った 3 個であると判断されて、上記電動役物 3 4 a が閉じる直前で入球した遊技球についての特別情報が、特 2 用の保留対象となり得ることがある。そうすると、高確低サポ状態 H 6 において 4 回の遊技回が実行されて、高確低サポ状態 H 6 における遊技回の実行回数が S T 回数に達した場合に、当該遊技回の終了後に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、高確低サポ状態 H 6 から低確低サポ状態 H 1 に移行するが、その低確低サポ状態 H 1 に移行した直後において、上記電動役物 3 4 a が閉じる直前で入球した遊技球についての特別情報が特 2 残保留として残ってしまい、本来、高確低サポ状態 H 6 において使われて欲しい当該特 2 残保留が、低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b にて使用されることになる。

【1 4 2 6】

特 2 残保留消化中の態様 H 1 b では、先に説明したように、特 2 残保留消化中の態様 H 1 b で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果がたとえ大当たりでなくても、時短

10

20

30

40

50

付与に当選することから、次回大当たり当選することが保証されている低確高サポ状態 H 5 に移行することになる。換言すれば、高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 への移行時に上記電動役物 3 4 a が閉じる直前で入球した遊技球に対応した特 2 残保留で、特 2 残保留消化中の態様 H 1 b を経由して低確高サポ状態 H 5 に移行してしまうことになる。高確高サポ状態 H 4 から S T 回数に到達して低確低サポ状態 H 1 に戻った後に、特 2 残保留で時短付与に当選して低確高サポ状態 H 5 に移行することによって、次回大当たりに必ず当選してしまうことは、本来、設計者が想定していないゲーム性である。

【1 4 2 7】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、S T 回数を 9 回とした場合に、上記のように、本来、設計者が想定していないゲーム性を発揮することになり、遊技の健全性を損ねる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、S T 回数が 1 0 回であることから、高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 への移行時に上記電動役物 3 4 a が閉じる直前で入球した遊技球に対応した特 2 残保留は、高確低サポ状態（状態 H 6）における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a にて使用されることになり、特 2 残保留が残ったままで、高確低サポ状態 H 6 から低確低サポ状態 H 1 に戻ることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高確高サポ状態 H 4 から S T 回数に到達して低確低サポ状態 H 1 に戻った後に、特 2 残保留で時短付与に当選するという遊技の流れを消すことができることから、遊技の健全性を向上することができる。

【1 4 2 8】

抽選モードとサポートモードとによって特定される上述した 4 つの状態 H 1、H 4、H 5、H 6 について、遊技者にとっての有利性を比較すると、次のようになる。4 つの状態 H 1、H 4、H 5、H 6 のうち、低確低サポ状態 H 1 が最も有利性が低い。高確高サポ状態 H 4、低確高サポ状態 H 5、高確低サポ状態 H 6 の中では、高確低サポ状態 H 6 が最も有利性が低い。高確低サポ状態 H 6 は、左打ち中の態様 H 6 b において転落抽選に当選した場合や、遊技回の実行回数が S T 回数に達した場合に、低確低サポ状態（状態 H 1）に移行するためである。高確高サポ状態 H 4 と低確高サポ状態 H 5 とを比較すると、低確高サポ状態 H 5 が高確高サポ状態 H 4 に比べて有利性が高い。高確高サポ状態 H 4 は、抽選モードが高確率モードであることから有利性は高いが、遊技回の実行回数が時短継続回数である 5 回に達した場合にサポートモードは低頻度サポートモードに移行することから、次の確変大当たりが保証されている低確高サポ状態 H 5 と比べると、有利性は低い。

【1 4 2 9】

上述した遊技状態の変遷を踏まえて、遊技者は次のように遊技を行う。最初に、遊技者は、低確低サポ状態 H 1 において、左打ちを行い、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる。この際に、遊技者は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待するとともに、さらにその大当たりの種別が確変大当たりであることを期待する。

【1 4 3 0】

低確低サポ状態 H 1 において、大当たり当選し、その大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりではなく通常大当たりであることに落胆しつつ、低確低サポ状態 H 1 から移行した開閉実行モード H 2 において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、低確低サポ状態 H 1 に戻る。

【1 4 3 1】

低確低サポ状態 H 1 において、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりを得たことに歓喜しつつ、低確低サポ状態 H 1 から移行した開閉実行モード H 3 において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、高確高サポ状態 H 4 に移行する。

【1 4 3 2】

高確高サポ状態 H 4 において、遊技者は、右打ちを行い、第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させる。高確高サポ状態 H 4 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、先に説明したように、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a が高い頻度で電役開放状態と

10

20

30

40

50

なり、第2始動口34へ遊技球を容易に入球させることができる。この際に、遊技者は、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において、大当たり当選することを期待する。高確高サポ状態H4で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。

【1433】

高確高サポ状態H4において、遊技者は、先に説明したように大当たり当選することを期待するが、さらに、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が時短継続回数である5回に達する以前（5回以内）の遊技回において、転落抽選に当選することを期待する。高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が5回以内の遊技回において、転落抽選に当選した場合、高確高サポ状態H4から低確高サポ状態H5に移行するが、先に説明したように、低確高サポ状態H5は事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が5回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを期待することになる。

10

【1434】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、開閉実行モードH3から高確高サポ状態H4に移行した際に、遊技者にとっての有利性が高まったことを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置41によって実行する。本実施形態では、有利性が高まったことを告知する演出内容として、特定のキャラクター画像及び「チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー46から出力させる演出を実行する。そして、チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第1特定背景画像と呼ぶ）を表示する。遊技者は、チャンスゾーンに突入していることを意味する第1特定背景画像を図柄表示装置41の表示面41aに視認することで、上述した大当たりに当選することや転落抽選に当選することを、いっそう大きく期待することになる。

20

【1435】

低確高サポ状態H5において、遊技者は、右打ちを行い、第2始動口34に遊技球を入球させる。低確高サポ状態H5において、当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、先に説明した次回迄高サポ継続状態となる。このため、低確高サポ状態H5では、遊技者は、当たり抽選において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられるまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持つことができる。

30

【1436】

本実施形態のパチンコ機10では、低確高サポ状態H5において、遊技者にとって有利性が高い状態が維持されていることを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置41によって実行する。有利性が高い状態が維持されていることを告知する演出内容としては、上述した安泰ゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第2特定背景画像と呼ぶ）を表示することである。遊技者は、安泰ゾーンに突入していることを意味する第2特定背景画像を図柄表示装置41の表示面41aに視認することで、上述した高頻度サポートモードが終わらない安心感をいっそう大きく持つことになる。

40

【1437】

高確高サポ状態H4において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が5回に達してしまった場合に、その5回目の遊技回の終了後に、高確高サポ状態H4から高確低サポ状態H6に移行するが、この高確低サポ状態H6においても、特2残保留消化中の態様H6aで実行される遊技回において、遊技者は、当たり抽選に当選することはもとより、転落抽選に当選することを期待する。高確低サポ状態（状態H6）における特2残保留消化中の態様H6aにおいて、転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態（状態H6）から低確低サポ状態（状態H1）における特2残保留消化中の態様H1bに移行するが、先に説明したように、低確低サポ状態（状態H1）における特2残保留消化中の態様H1bにおいては、低確低サポ状態（状態

50

H 1) における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b を経由して低確高サポ状態 H 5 に移行することによって、事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確低サポ状態 (状態 H 6) に移行してからの特 2 保留に基づく遊技回においても、転落抽選に当選することを期待することになる。

【1 4 3 8】

なお、上記のように、高確低サポ状態 (状態 H 6) において特 2 保留に基づく遊技回を多く実行させるには、高確高サポ状態 H 4 において、高確高サポ状態 H 4 に移行してからの遊技回数が時短継続回数 (5 回) に達するタイミングで、第 2 始動口 3 4 の保留個数が最大の保留個数分となるように特 2 保留を貯めておく必要がある。このため、高確高サポ状態 H 4 においては、遊技者は、右打ちを連続的に行い、遊技球発射機構による遊技球の発射が停止することのないように遊技を行う。

10

【1 4 3 9】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a において、遊技者にとっての有利性が高い状態が特 2 残保留の数に対応した限られた遊技回数分のみ継続することを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置 4 1 によって実行する。上記演出内容としては、例えば、最終決戦ゾーンに突入し、かつ上記限られた遊技回数の残り回数についてのカウントダウンがなされていることを意味する特定の背景画像 (以下、第 3 特定背景画像と呼ぶ) を表示することである。遊技者は、第 3 特定背景画像を図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に視認することで、上述した大当たりに当選することや転落抽選に当選することを、いっそう大きく期待することになる。

20

【1 4 4 0】

高確低サポ状態 H 6 において、特 2 残保留の存在を確認しつつ、遊技者は、左打ちを行い、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる。特 2 残保留が無くなり、特 2 残保留消化中の態様 H 6 a から左打ち中の態様 H 6 b に遊技回が移行すると、遊技者は、高確低サポ状態 H 6 に移行する前の高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a までの間で、大当たり当選しなかったこと、および転落抽選に当選しなかったことに落胆することになる。このため、左打ち中の態様 H 6 b に移行する前、すなわち、特 2 残保留消化中の態様 H 6 a においては、当たり抽選にも転落抽選にも当選せずに、特 2 残保留に基づいて実行される遊技回が終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者は持つことになる。

30

【1 4 4 1】

左打ち中の態様 H 6 b において、

- i) 転落抽選に当選すること、
- ii) 当たり抽選において大当たり当選すること、
- iii) 高確低サポ状態 H 6 に移行してからの遊技回の実行回数が 5 回 (高確高サポ状態 H 4 に移行してからカウントすると 10 回) に達すること、

のいずれかを満たすまで、遊技回を繰り返し行うことになる。上記 i) または iii) が満たされた場合に、高確低サポ状態 H 6 から低確低サポ状態 H 1 に移行する。上記 ii) が満たされた場合に、振分判定による振分結果に対応した開閉実行モード H 2 または H 3 に移行する。

40

【1 4 4 2】

また、高確低サポ状態 H 6 における左打ち中の態様 H 6 b において、抽選モードは高確率モードであることから、遊技者は大当たり当選しないかといった期待感をまだまだ持つことができ、さらには、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりとなって、高確高サポ状態 H 4 に復活したいといった期待感を持つことができる。また、転落抽選に当選してしまわないかといった緊迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。

【1 4 4 3】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高確低サポ状態 H 6 における左打ち中の態様 H 6 b において、遊技者にとっての有利性が高い状態が完全に消失してしまう直前であることを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置 4 1 によって実行する。上記演出内容として

50

は、例えば、ピンチゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第4特定背景画像と呼ぶ）を表示することである。ピンチゾーンに突入していることを意味する第4特定背景画像を、図柄表示装置41の表示面41aに視認することで、上述した落胆感をいっそう大きく持つことになり、一方で上述した高確高サポ状態H4に復活したいといった期待感をいっそう大きく持つことになる。

【1444】

高確低サポ状態H6における特2残保留消化中の態様H6aにおいて転落抽選に当選した場合に移行する低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bにおいては、特2残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待する。特2残保留に基づいて当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。但し、低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bにおいて大当たりに当選しなくても、時短付与に必ず当選することから、低確高サポ状態H5に移行して、最終的には、確変大当たりに再度、当選することができるため、大当たりに当選しないことを落胆することなく、安心感を持つことができる。

10

【1445】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bにおいて、遊技者にとって有利性が低下する虞がなくなり、遊技者にとって有利性が高い状態に移行することを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置41によって実行する。具体的には、遊技者にとって有利性が低下する虞がなくなったことの告知として、高確低サポ状態H6における特2残保留消化中の態様H6aにおいて実行した最終決戦ゾーンの演出を継続し、最終決戦ゾーンの演出としてのバトル演出において、遊技者側に対応した特定キャラクターが優勢となり、当該特定キャラクターに負けはないことを示す演出内容を含む演出を実行する。その後、遊技者にとって有利性が高い状態に移行することを告知する演出内容として、2通りの演出内容のうちのいずれか一方を含む演出を実行する。2通りの演出内容のうちの一方は、低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bにおいて、当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられた場合に実行されるもので、特定キャラクターが勝利する演出内容を含む。2通りの演出内容のうちの他方は、当たり抽選において時短付与に当選した場合に実行されるもので、バトル演出において特定キャラクターが優勢のまま、一旦引き分ける演出内容を含む。

20

30

【1446】

低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bにおいて時短付与に当選した場合に移行する低確高サポ状態H5においては、上記の一旦引き分ける演出内容に続いて、特定キャラクターが優勢のまま、決着がつかない演出内容が繰り返される。その後、低確高サポ状態H5において、確変大当たりに当選した場合に、特定キャラクターが勝利する演出内容を含む演出を実行する。遊技者は、これらの演出内容を含む一連の演出を図柄表示装置41の表示面41aに視認することで、上述した期待感や安心感をいっそう大きく持つことになる。

【1447】

以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機10において、低確低サポ状態H1で当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられたことによって高確高サポ状態H4に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、以下、考察してみる。

40

【1448】

高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が時短継続回数（5回）以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態H4から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態H5に移行する。また、高確高サポ状態H4から時短継続回数（5回）の遊技回が経過して移行した高確低サポ状態H6において、特2残保留の個数に対応した回数以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高

50

確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a から、低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b を経由して、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態 H 5 に移行する。このため、高確高サポ状態 H 4 における継続率を算出するには、当たり抽選において大当たり当選（振り分けは 100% 確変大当たり）する場合に加えて、高確高サポ状態 H 4 から低確高サポ状態 H 5 に移行する場合、および高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a を経由して低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b に移行する場合を考慮する必要がある。

【1449】

まず、高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 に移行する確率 A を算出する。具体的には、1 回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から時短継続回数（5 回）全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を、上記確率 A として算出する。具体的には、次式（1）に従って、確率 A を計算する。

10

【1450】

確率 A = { (1 - 1/3) × (1 - 1/20) } ^ 5 … (1)

【1451】

式（1）において、「1 - 1/3」は、1 回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「1 - 1/20」は、高確率モードの 1 回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは 100% 確変大当たり）しない確率である。「5」は、時短継続回数である。「^」はべき算をあらわす演算子である。

20

【1452】

次いで、高確高サポ状態 H 4 において特 2 残保留消化中の態様 H 6 a から左打ち中の態様 H 6 b に移行する確率 B を算出する。具体的には、1 回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から特 2 残保留の個数に対応した回数全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を、上記確率 B として算出する。具体的には、次式（2）に従って、確率 B を計算する。

【1453】

確率 B = { (1 - 1/3) × (1 - 1/20) } ^ 4 … (2)

【1454】

式（2）において、「1 - 1/3」は、1 回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「1 - 1/20」は、高確率モードの 1 回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは 100% 確変大当たり）しない確率である。「4」は、特 2 残保留の個数に対応した回数であり、ここでは最大の 4 回とした。「^」はべき算をあらわす演算子である。

30

【1455】

なお、本実施形態では、先に説明したように、高確低サポ状態 H 6 において、左打ち中の態様 H 6 b を構成することから、この左打ち中の態様 H 6 b において、確変大当たりに当選する場合も考慮する必要がある。そこで、高確低サポ状態 H 6 における左打ち中の態様 H 6 b において、確変大当たりに当選しない確率を、確率 C として算出する。具体的には、1 回の遊技回において、転落抽選で当選せず、当たり抽選で大当たり当選せず、たとえ大当たりしたとしても確変大当たりに振り分けられない確率を、上記確率 C として算出する。ここでは、左打ち中の態様 H 6 b にて実行される遊技回の回数は 1 回であるものとして求める。具体的には、次式（3）に従って、確率 C を計算する。

40

【1456】

確率 C = (1 - 1/3) × (1 - 1/20) × (1 - 1/2) … (3)

【1457】

式（3）において、「1 - 1/3」は、1 回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「1 - 1/20」は、高確率モードの 1 回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選しない確率である。「1 - 1/2」は、第 1 始動口用の振分テーブル（図 125(a) 参照）で確変大当たりに振り分けられない確率である。

50

【1458】

継続率は、上述した確率 A に対して、確率 B および確率 C をそれぞれ掛けて、その答えを 1 から引くことによって継続率が求まる。すなわち、継続率は次式 (4) に従って計算することができる。

【1459】

$$\begin{aligned} \text{継続率} &= 1 - \text{確率 A} \times \text{確率 B} \times \text{確率 C} \\ &= 1 - [\{ (1 - 1/3) \times (1 - 1/20) \}^5] \times \\ &\quad [\{ (1 - 1/3) \times (1 - 1/20) \}^4] \times \\ &\quad \{ (1 - 1/3) \times (1 - 1/20) \times (1 - 1/2) \} \quad \dots (4) \end{aligned}$$

【1460】

式 (4) を計算すると、継続率は、約 99.5% となる。このように、本実施形態のパチンコ機 10 は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機種を実現することができる。

【1461】

上記連チャン性能を有するパチンコ機 10 によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのもものと、ST タイプのもものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「7」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、先に説明したように、高確高サポ状態 H4 において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である 5 回以内の各遊技回と、高確低サポ状態（状態 H6）に移行してからの特 2 残保留に基づいて実行される最大 4 回（前述したように 5 回となり得ることもある）の各遊技回とにおいて、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、より大きな期待感を付与することができる。

【1462】

ST タイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、1 回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率から ST 回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を 1 から引くことによって求めることができる。このため、ST タイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）と ST 回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、ST タイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数が ST 回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、高確高サポ状態（状態 H4）から高確低サポ状態（状態 H6）までの期間において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、特 2 残保留が無くなってしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、従来の ST タイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【1463】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たり当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、V 入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行

10

20

30

40

50

される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH3に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態H5を経由することができることから、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH3へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機10によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

10

【1464】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機10は、優れた効果を奏する。

【1465】

《3-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

20

【1466】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【1467】

<タイマ割込み処理>

図130は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2ms周期）に起動される。

30

【1468】

ステップSu0101では、各種検知センサー67a～67fの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサー67a～67fの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検出情報）を保存する。その後、ステップSu0102に進む。

【1469】

ステップSu0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSu0103に進む。

40

【1470】

ステップSu0103では、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCF、および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCF、および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4、CFの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSu0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図134）において、その値を更新する。

【1471】

50

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

【 1 4 7 2 】

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

【 1 4 7 3 】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 3 0 : S u 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 7 4 】

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

【 1 4 7 5 】

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

【 1 4 7 6 】

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

【 1 4 7 7 】

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

【 1 4 7 8 】

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

【 1 4 7 9 】

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

【 1 4 8 0 】

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

【 1 4 8 1 】

ステップ S u 0 2 0 9 では、上述したステップ S u 0 2 0 4 又はステップ S u 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は R b N) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ S u 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S u 0 2 0 9 : N O) 、本始動口用の入球処理を終了する。

【 1 4 8 2 】

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

10

【 1 4 8 3 】

ステップ S u 0 2 1 2 では、ステップ S u 0 1 0 3 (図 1 3 0) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S u 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S u 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S u 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S u 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S u 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S u 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S u 0 2 1 3 に進む。

20

【 1 4 8 4 】

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

30

【 1 4 8 5 】

ステップ S u 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 、および転落乱数カウンタ C F の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

40

【 1 4 8 6 】

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

【 1 4 8 7 】

また、音声発光制御装置 9 0 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保

50

留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 34 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【1488】

主制御装置 60 の MPU 62 は、ステップ S u 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【1489】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 131：S u 0 2 0 7）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【1490】

図 132 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【1491】

ステップ S u 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 131）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。その後、ステップ S u 0 3 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【1492】

ステップ S u 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S u 0 3 0 2：YES）、ステップ S u 0 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 63 a に記憶されている第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップ S u 0 3 0 8 に進み、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【1493】

一方、ステップ S u 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（S u 0 3 0 2：NO）、ステップ S u 0 3 0 4 に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタ C F の値を把握する。その後、ステップ S u 0 3 0 5 に進み、転落抽選用テーブル記憶エリア 63 d に記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【1494】

ステップ S u 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していると判定した場合には（S u 0 3 0 5：YES）、ステップ S u 0 3 0 6 に進み、転落当選情報を先判定処理結果記憶エリア 64 h に記憶し、ステップ S u 0 3 0 3 に進む。ステップ S u 0 3 0 3 では、上述のように、当否テーブル記憶エリア 63 a に記憶されている第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップ S u 0 3 0 8 に進み、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の

10

20

30

40

50

値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【1495】

ステップS u 0 3 0 5において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（S u 0 3 0 5：N O）、ステップS u 0 3 0 7に進み、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照する。その後、ステップS u 0 3 0 8に進み、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【1496】

ステップS u 0 3 0 8では、今回把握した当たり乱数カウンタC 1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（S u 0 3 0 8：Y E S）、ステップS u 0 3 0 9に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC 2の値を把握する。その後、ステップS u 0 3 1 0に進み、振分テーブル記憶エリア6 3 bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC 2が第1始動口3 3への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口3 4への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS u 0 3 1 0を実行した後、ステップS u 0 3 1 1に進む。

【1497】

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

【1498】

ステップS u 0 3 0 8において、今回把握した当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（S u 0 3 0 8：N O）、ステップS u 0 3 1 4に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC 3の値を把握する。その後、ステップS u 0 3 1 5に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS u 0 3 1 6に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC 3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【1499】

ステップS u 0 3 1 6において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（S u 0 3 1 6：Y E S）、ステップS u 0 3 1 7に進み、先判定処理結果記憶エリア6 4 hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS u 0 3 1 6において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（S u 0 3 1 6：N O）、そのまま先判定処理を終了する。

【1500】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図130：S u 0 1 0 5）として主制御装置60のMP U 6 2によって実行される。

【1501】

図133は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS u 0 4 0 1では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップS u 0 4 0 1において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（S u 0 4 0 1：Y E S）、ステップS u 0 4 0 2に進み、役物保留個数S Nが上限値（本実施形態では4）未満

10

20

30

40

50

であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S_N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 35 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S_N の最大値は 4 である。一方、ステップ S_{u0401} において、スルーゲート 35 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には ($S_{u0401} : NO$)、本スルー用の入球処理を終了する。

【1502】

ステップ S_{u0402} において、役物保留個数 S_N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には ($S_{u0402} : YES$)、ステップ S_{u0403} に進み、役物保留個数 S_N に 1 を加算する。その後、ステップ S_{u0404} に進む。

【1503】

ステップ S_{u0404} では、ステップ S_{u0103} (図 130) において更新した電動役物開放カウンタ C_4 の値を RAM_64 の電役保留エリア $64d$ の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【1504】

一方、ステップ S_{u0402} において、役物保留個数 S_N の値が上限値未満でないと判定した場合 ($S_{u0402} : NO$)、すなわち、役物保留個数 S_N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C_4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【1505】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 60 の MPU_62 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【1506】

図 134 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S_{u0501} では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、 RAM_64 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S_{u0502} に進む。

【1507】

ステップ S_{u0502} では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S_{u0503} に進む。

【1508】

ステップ S_{u0503} では、ステップ S_{u0502} において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 70 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、第 1 保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 90 に対して送信する。ステップ S_{u0503} を実行した後、ステップ S_{u0504} に進む。

【1509】

ステップ S_{u0504} では、変動種別カウンタ C_S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C_S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C_S の更新値を、 RAM_64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S_{u0505} に進む。

【1510】

ステップ S_{u0505} では、払出制御装置 70 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S_{u0506} に進む。ステップ S_{u0506} では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、

10

20

30

40

50

図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a , 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S u 0 5 0 6 を実行した後、ステップ S u 0 5 0 7 に進む。

【 1 5 1 1 】

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

【 1 5 1 2 】

ステップ S u 0 5 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S u 0 5 0 9 に進む。

【 1 5 1 3 】

ステップ S u 0 5 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S u 0 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S u 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（ S u 0 5 0 9 : N O）、ステップ S u 0 5 1 0 及びステップ S u 0 5 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S u 0 5 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、 R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S u 0 5 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、 R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S u 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c）が経過していると判定した場合には（ S u 0 5 0 9 : Y E S）、ステップ S u 0 5 0 3 に戻り、ステップ S u 0 5 0 3 からステップ S u 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

【 1 5 1 4 】

なお、ステップ S u 0 5 0 3 からステップ S u 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 1 5 1 5 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 1 3 4 : S u 0 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 5 1 6 】

図 1 3 5 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S u 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされるフラグである。なお、開閉実行モードを遊技者に有利な有利遊技状態としてもよい。

【 1 5 1 7 】

ステップ S u 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（ S u 0 6 0 1 : Y E S）、ステップ S u 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技

10

20

30

40

50

回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップSu0601において、開閉実行モード中でないと判定した場合には(Su0601:NO)、ステップSu0602に進む。

【1518】

ステップSu0602では、特図ユニット37が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

10

【1519】

ステップSu0602において、特図ユニット37が変動表示中でないと判定した場合には(Su0602:NO)、ステップSu0603に進む。

【1520】

ステップSu0603では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSu0603を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【1521】

一方、ステップSu0602において、特図ユニット37が変動表示中であると判定した場合には(Su0602:YES)、ステップSu0604に進む。

20

【1522】

ステップSu0604では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップSu0604を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【1523】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図135:Su0603)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【1524】

図136は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSu0701では、合計保留個数CRNが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSu0701において、合計保留個数CRNが「0」以下であると判定した場合には(Su0701:NO)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップSu0701において、合計保留個数CRNが「0」を上回ると判定した場合には(Su0701:YES)、ステップSu0702に進む。

【1525】

ステップSu0702では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップSu0703に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

40

【1526】

ステップSu0703では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップSu0704に進む。

【1527】

ステップSu0704では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップSu0704を実行した後、ステップSu0705に進む。

【1528】

50

ステップ S u 0 7 0 5 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無とに基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S u 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S u 0 7 0 6 に進む。

【 1 5 2 9 】

ステップ S u 0 7 0 6 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づくものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S u 0 7 0 5 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S u 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S u 0 7 0 7 に進む。

10

【 1 5 3 0 】

ステップ S u 0 7 0 7 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無、時短付与の有無、及び振り分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選において大当たりに当選したか否かの情報、当たり抽選において時短付与に当選したか否かの情報、および大当たりの種別の情報として、8 R 確変大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、1 6 R 確変大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【 1 5 3 1 】

ステップ S u 0 7 0 6 およびステップ S u 0 7 0 7 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 1 3 4）におけるステップ S u 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S u 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S u 0 7 0 8 に進む。

20

【 1 5 3 2 】

ステップ S u 0 7 0 8 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S u 0 7 0 8 を実行した後、ステップ S u 0 7 0 9 に進む。

30

【 1 5 3 3 】

ステップ S u 0 7 0 9 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。ステップ S u 0 7 0 9 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 1 5 3 4 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 1 3 6 : S u 0 7 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 1 5 3 5 】

図 1 3 7 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S u 0 8 0 1 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きいか否かを判定する。

【 1 5 3 6 】

ステップ S u 0 8 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きくない（すなわち 0 である）と判定した場合には（ステップ S u 0 8 0 1 : N O）、ステップ S u 0 8 0 2 ~ ステップ S u 0 8 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ス

50

ステップ S u 0 8 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きいと判定した場合には（ステップ S u 0 8 0 1 : Y E S）、ステップ S u 0 8 0 8 ～ステップ S u 0 8 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。この結果、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に保留情報が記憶されている場合には、ステップ S u 0 8 0 8 ～ステップ S u 0 8 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理が優先的に実行されることになる。

【 1 5 3 7 】

ステップ S u 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S u 0 8 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S u 0 8 0 4 に進む。ステップ S u 0 8 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S u 0 8 0 5 に進む。

10

【 1 5 3 8 】

ステップ S u 0 8 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S u 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S u 0 8 0 6 に進む。

20

【 1 5 3 9 】

ステップ S u 0 8 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S u 0 8 0 7 へ進む。

【 1 5 4 0 】

ステップ S u 0 8 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

30

【 1 5 4 1 】

ステップ S u 0 8 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 1 3 4）におけるステップ S u 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【 1 5 4 2 】

ステップ S u 0 8 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が 0 より大きいと判定した場合には（ステップ S u 0 8 0 1 : Y E S）、ステップ S u 0 8 0 8 に進む。

【 1 5 4 3 】

ステップ S u 0 8 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S u 0 8 0 9 に進む。ステップ S u 0 8 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S u 0 8 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S u 0 8 1 1 に進む。

【 1 5 4 4 】

ステップ S u 0 8 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータを

50

シフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS u 0 8 1 1を実行した後、ステップS u 0 8 1 2に進む。

【1545】

ステップS u 0 8 1 2では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS u 0 8 1 3に進む。

【1546】

ステップS u 0 8 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【1547】

ステップS u 0 8 1 3において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図134）におけるステップS u 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【1548】

<転落判定処理>

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図136：S u 0 7 0 6）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1549】

図138は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップS u 0 9 0 1では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS u 0 9 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S u 0 9 0 1：YES）、ステップS u 0 9 0 2に進む。

【1550】

ステップS u 0 9 0 2では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、判定処理実行エリア64cに格納されている転落乱数カウンタCFの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア63dの転落抽選用当否テーブル（図126参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップS u 0 9 0 3では、ステップS u 0 9 0 2における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（S u 0 9 0 3：YES）、ステップS u 0 9 0 4に進む。

【1551】

ステップS u 0 9 0 4では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS u 0 9 0 5に進み、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落抽選に当選して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。ステップS u 0 9 0 5を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【1552】

一方、ステップS u 0 9 0 1において高確率モードでないと判定した場合（S u 0 9 0 1

10

20

30

40

50

：NO）、またはステップSu0903において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Su0903：NO）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【1553】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図136：Su0707）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1554】

図139は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップSu1001では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSu1001において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（Su1001：NO）、ステップSu1002に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

10

【1555】

ステップSu1002において、高確率モードであると判定した場合には（Su1002：YES）、ステップSu1003に進み、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに格納されている当たり乱数カウンタC1の値が、図123（b）に示す第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSu1008に進む。

20

【1556】

一方、ステップSu1002において高確率モードではないと判定した場合には（Su1002：NO）、ステップSu1004に進み、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに格納されている当たり乱数カウンタC1の値が、図123（a）に示す第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSu1008に進む。

【1557】

ステップSu1001において、第2図柄表示部フラグがONではあると判定した場合には（Su1001：YES）、ステップSu1005に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

30

【1558】

ステップSu1005において、高確率モードであると判定した場合には（Su1005：YES）、ステップSu1006に進み、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに格納されている当たり乱数カウンタC1の値が、図124（b）に示す第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSu1006に進む。

【1559】

一方、ステップSu1005において高確率モードではないと判定した場合には（Su1005：NO）、ステップSu1007に進み、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに格納されている当たり乱数カウンタC1の値が、図124（a）に示す第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSu1008に進む。

40

【1560】

ステップSu1008では、ステップSu1003、ステップSu1004、ステップSu1006、またはステップSu1007における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSu1008において、当否判定の結果が大

50

当たり当選である場合には（S u 1 0 0 8 : Y E S）、ステップ S u 1 0 0 9 に進む。

【 1 5 6 1 】

ステップ S u 1 0 0 9 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S u 1 0 0 9 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S u 1 0 0 9 : N O）、ステップ S u 1 0 1 0 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 1 2 5（a））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、8 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【 1 5 6 2 】

一方、ステップ S u 1 0 0 9 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S u 1 0 0 9 : Y E S）、ステップ S u 1 0 1 1 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル（図 1 2 5（b））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲に含まれているかを判定する。本実施形態の第 2 始動口用の振分テーブルでは、振分結果が 1 6 R 確変大当たりの一種類だけであるから、上記判定の結果は必ず 1 6 R 確変大当たりとなる。ステップ S u 1 0 1 0 又はステップ S u 1 0 1 1 の処理を実行した後、ステップ S u 1 0 1 2 に進む。

【 1 5 6 3 】

ステップ S u 1 0 1 2 では、ステップ S u 1 0 1 0 又はステップ S u 1 0 1 1 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）を O N にする。具体的には、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にし、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にする。ステップ S u 1 0 1 2 を実行した後、ステップ S u 1 0 1 3 に進む。

【 1 5 6 4 】

ステップ S u 1 0 1 3 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S u 1 0 1 0 又はステップ S u 1 0 1 1 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S u 1 0 1 3 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【 1 5 6 5 】

ステップ S u 1 0 0 8 において、ステップ S u 1 0 0 3、ステップ S u 1 0 0 4、ステップ S u 1 0 0 6、またはステップ S u 1 0 0 7 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S u 1 0 0 8 : N O）、ステップ S u 1 0 1 4 に進む。

【 1 5 6 6 】

ステップ S u 1 0 1 4 では、ステップ S u 1 0 0 7 における当否判定（当たり抽選）の結果が時短付与当選（時短付与に当選したこと）であるか否かを判定する。ステップ S u 1 0 1 4 において、当否判定の結果が時短付与当選である場合には（S u 1 0 1 4 : Y E S）、ステップ S u 1 0 1 5 に進む。

【 1 5 6 7 】

ステップ S u 1 0 1 5 では、時短付与フラグを O N する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の時短付与フラグを O N する。時短付与フラグは、時短付与に当選したことを示すフラグである。ステップ S u 1 0 1 5 を実行した後、ステップ S u 1 0 1 6 に進む。

【 1 5 6 8 】

ステップ S u 1 0 1 6 では、時短付与用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、時短付与に当選したことになる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 b に、い

10

20

30

40

50

ずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fにおける時短付与用の停止結果テーブルを参照することで、停止結果テーブル記憶エリア63fに格納されている、当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSu1016を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【1569】

ステップSu1014において、ステップSu1007における当否判定の結果が時短付与当選でない場合には（Su1014：NO）、ステップSu1017に進む。

【1570】

ステップSu1017では、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSu1018に進む。

【1571】

ステップSu1018において、ステップSu1017におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Su1018：YES）、ステップSu1019に進み、リーチ発生フラグをONする。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをONする。ステップSu1019を実行した後、ステップSu1020に進む。

【1572】

一方、ステップSu1018において、ステップSu1017におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Su1018：NO）、ステップSu1019を実行することなく、ステップSu1020に進む。

【1573】

ステップSu1020では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、判定処理実行エリア64cに格納されている当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSu1020を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【1574】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図136：Su0708）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1575】

図140は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSu1101では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSu1102に進む。

【1576】

ステップSu1102では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタCSの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップS

10

20

30

40

50

1102では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップSu1102を実行した後、ステップSu1103に進む。

【1577】

ステップSu1103では、ステップSu1102で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップSu1101で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSu1103を実行した後、ステップSu1104に進む。

10

【1578】

ステップSu1104では、ステップSu1103で取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【1579】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図135: Su0604)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【1580】

図141は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップSu1201では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSu1201では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64f)に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理(図140)において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【1581】

ステップSu1201において、変動時間が経過していないと判定した場合には(Su1201:NO)、本変動終了処理を終了する。

30

【1582】

ステップSu1201において、変動時間が経過していると判定した場合には(Su1201:YES)、ステップSu1202に進み、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップSu1203では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップSu1203を実行した後、ステップSu1204に進む。

【1583】

ステップSu1204では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグ、16R確変大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定する。ステップSu1204において、上記フラグのいずれもONではない、すなわち今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には(Su1204:NO)、ステップSu1205に進む。

40

【1584】

ステップSu1205では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が時短付与である場合に実行される処理である時短付与用処理を実行する。なお、時短付与用処理の詳細は後述する。ステップSu1205を実行した後、ステップSu1206に進む。

50

【1585】

ステップS u 1 2 0 6では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高確率モードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【1586】

ステップS u 1 2 0 6において、高確率モードフラグがO Nであると判定した場合には（S u 1 2 0 6：Y E S）、ステップS u 1 2 0 7に進み、S T用遊技回数カウンタS N Cの値を1減算する。S T用遊技回数カウンタS N Cは、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数があると何回でS T回数に達するかを計数するためのカウンタである。ステップS u 1 2 0 7を実行した後、ステップS u 1 2 0 8に進む。

10

【1587】

ステップS u 1 2 0 8では、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がS T回数（例えば10回）に達したか否かを判定する。具体的には、S T用遊技回数カウンタS N Cの値が0であるか否かを判定する。S T用遊技回数カウンタS N CはS T回数の残りの回数を示すものであることから、S N C = 0であるか否かを判定することによって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がS T回数に達したか否かを判定することができる。

【1588】

ステップS u 1 2 0 8において、S T用遊技回数カウンタS N Cの値が0であると判定した場合（S u 1 2 0 8：Y E S）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がS T回数に達したと判定した場合には、ステップS u 1 2 0 9に進み、高確率モードフラグをO F Fする。その後、ステップS u 1 2 1 0に進む。

20

【1589】

一方、ステップS u 1 2 0 8において、S T用遊技回数カウンタS N Cの値が0でないと判定した場合（S u 1 2 0 8：N O）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がS T回数に達する前（= S T回数内）であると判定した場合には、ステップS u 1 2 0 9を実行することなく、ステップS u 1 2 1 0に進む。

【1590】

なお、ステップS u 1 2 0 6において、高確率モードフラグがO Nでないと判定した場合にも（S u 1 2 0 6：N O）、ステップS u 1 2 1 0に進む。

30

【1591】

ステップS u 1 2 1 0では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gに記憶されている次回迄高サポ継続状態フラグがO Nであるか否かを判定する。次回迄高サポ継続状態フラグは、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に該当するか否かを示すフラグであり、ステップS u 1 2 0 5の時短付与処理において時短付与フラグがO Nであると判定された場合にO Nにされ、開閉実行モードの開始時（オープニング期間の開始時）にO F Fにされる。

【1592】

ステップS u 1 2 1 0において、次回迄高サポ継続状態フラグがO Nであると判定した場合には（S u 1 2 1 0：Y E S）、直ちに本変動終了処理を終了する。

40

【1593】

一方、ステップS u 1 2 1 0において、次回迄高サポ継続状態フラグがO Nでないと判定した場合には（S u 1 2 1 0：N O）、ステップS u 1 2 1 1に進む。

【1594】

ステップS u 1 2 1 1では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【1595】

ステップS u 1 2 1 1において、高頻度サポートモードフラグがO Nであると判定した場合には（S u 1 2 1 1：Y E S）、ステップS u 1 2 1 2に進む。

50

【1596】

ステップS u 1 2 1 2では、時短用遊技回数カウンタP N Cの値を1減算する。時短用遊技回数カウンタP N Cは、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がある何回で時短継続回数に達するかを計数するためのカウンタである。その後、ステップS u 1 2 1 3に進む。

【1597】

ステップS u 1 2 1 3では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数（例えば5回）に達したか否かを判定する。具体的には、時短用遊技回数カウンタP N Cの値が0以下であるか否かを判定する。時短用遊技回数カウンタP N Cは時短継続回数の残りの回数を示すものであることから、P N C = 0であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したか否かを判定することができる。

10

【1598】

ステップS u 1 2 1 3において、時短用遊技回数カウンタP N Cの値が0であると判定した場合（S u 1 2 1 3：Y E S）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したと判定した場合には、ステップS u 1 2 1 4に進み、高頻度サポートモードフラグをO F Fする。ステップS u 1 2 1 4を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【1599】

一方、ステップS u 1 2 1 3において、時短用遊技回数カウンタP N Cの値が0でないと判定した場合（S u 1 2 1 3：N O）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達する前（＝時短継続回数内）であると判定した場合には、ステップS u 1 2 1 4を実行することなく、直ちに本変動終了処理を終了する。

20

【1600】

なお、ステップS u 1 2 1 1において、高頻度サポートモードフラグがO Nでないと判定した場合にも（S u 1 2 1 1：N O）、直ちに本変動終了処理を終了する。

【1601】

ステップS u 1 2 0 4において、8 R確変大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグ、16 R確変大当たりフラグの内のいずれかのフラグがO Nである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S u 1 2 0 4：Y E S）、ステップS u 1 2 1 5に進み、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの開閉実行モードフラグをO Nする。ステップS u 1 2 1 5を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

30

【1602】

<時短付与用処理>

次に、時短付与用処理について説明する。時短付与用処理は、変動終了処理のサブルーチン（図1 4 1：S u 1 2 0 5）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【1603】

図1 4 2は、時短付与用処理を示すフローチャートである。ステップS u 1 3 0 1では、時短付与フラグがO Nであるか否かを判定する。

40

【1604】

ステップS u 1 3 0 1において、時短付与フラグがO Nであると判定した場合には（S u 1 3 0 1：Y E S）、ステップS u 1 3 0 2に進み、高頻度サポートモードフラグをO Nにする。これにより、時短付与フラグがO Nである場合、すなわち、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。ステップS u 1 3 0 2を実行した後、ステップS u 1 3 0 3に進む。

【1605】

ステップS u 1 3 0 3では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。ステップS u 1 3 0

50

3を実行した後、ステップS u 1 3 0 4に進む。

【1606】

ステップS u 1 3 0 4では、次回迄高サポ継続状態フラグをONにし、その後、ステップS u 1 3 0 5に進み、次回迄高サポ継続状態にあることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである次回迄高サポ継続状態コマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップS u 1 3 0 5を実行した後、ステップS u 1 3 0 6に進む。

【1607】

ステップS u 1 3 0 6では、時短付与フラグをOFFにする。ステップS u 1 3 0 6を実行した後、時短付与用処理を終了する。

【1608】

一方、ステップS u 1 3 0 1において、時短付与フラグがONでないと判定した場合には(S u 1 3 0 1 : NO)、直ちに時短付与用処理を終了する。

【1609】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン(図134 : S u 0 5 0 7)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1610】

図143は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS u 1 4 0 1では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時(エンディング期間の開始時)にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【1611】

ステップS u 1 4 0 1において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には(S u 1 4 0 1 : NO)、ステップS u 1 4 0 2に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

【1612】

ステップS u 1 4 0 2において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には(S u 1 4 0 2 : NO)、ステップS u 1 4 0 3に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【1613】

ステップS u 1 4 0 3において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には(S u 1 4 0 3 : NO)、ステップS u 1 4 0 4に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS u 1 4 0 4において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(S u 1 4 0 4 : YES)、ステップS u 1 4 0 5に進む。一方、ステップS u 1 4 0 4において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には(S u 1 4 0 4 : NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1614】

ステップS u 1 4 0 5では、高確率モードフラグをOFFにする。ステップS u 1 4 0 5を実行した後、ステップS u 1 4 0 6に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS u 1 4 0 6を実行した後、ステップS u 1 4 0 7に進み、次回迄高サポ継続状態フラグをOFFにする。ステップS u 1 4 0 7を実行した後、ステップS u 1 4 0 8に進む。

【1615】

ステップS u 1 4 0 8では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。

10

20

30

40

50

開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 i に記憶されている

【1 6 1 6】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

10

【1 6 1 7】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば 1 5 秒）を超えること。

- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【1 6 1 8】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、後述するシャッター開閉処理によって、V 入賞口シャッター 4 8 a は、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば 1 0 秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように制御されている。翻ってみて、上述した開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定める開閉シナリオは、大当たりの種別が確変大当たりであるか通常大当たりであるかによって相違したものに設定される。大当たりの種別が確変大当たりである場合、すなわち、RAM 6 4 の 8 R 確変大当たりフラグまたは 1 6 R 確変大当たりフラグが ON である場合には、ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間の中に、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ように、上記開放条件が定められる。これによって、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、ラウンド遊技の 1 ラウンド目において開放した V 入賞口 4 8 への遊技球の入球が容易となる。

20

30

【1 6 1 9】

なお、ラウンド遊技の 1 ラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間の中に、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放状態にある期間が含まれる構成に換えて、ラウンド遊技の 1 以外の数のラウンド目における開閉扉 3 6 b の開放期間の中に、V 入賞口シャッター 4 8 a が開放状態にある期間が含まれる構成としてもよい。ステップ S u 1 4 0 8 を実行した後、ステップ S u 1 4 0 9 に進む。

【1 6 2 0】

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

40

【1 6 2 1】

ステップ S u 1 4 1 0 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 1 3 4）におけるステップ S u 0 5 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および

50

今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 90 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S u 1 4 1 0 を実行した後、ステップ S u 1 4 1 1 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。ステップ S u 1 4 1 1 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1622】

ステップ S u 1 4 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には (S u 1 4 0 3 : Y E S)、ステップ S u 1 4 1 2 に進む。

【1623】

ステップ S u 1 4 1 2 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリア T 3 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S u 1 4 1 2 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S u 1 4 1 2 : Y E S)、ステップ S u 1 4 1 3 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S u 1 4 1 4 に進む。

【1624】

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

【1625】

ステップ S u 1 4 1 5 では、開閉処理期間フラグを ON にする。続くステップ S u 1 4 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 134 : ステップ S u 0 5 0 3) において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S u 1 4 1 5 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1626】

ステップ S u 1 4 0 2 において、開閉処理期間フラグが ON であると判定した場合には (S u 1 4 0 2 : Y E S)、ステップ S u 1 4 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S u 1 4 1 6 を実行した後、ステップ S u 1 4 1 7 に進む。

【1627】

ステップ S u 1 4 1 7 では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップ S u 1 4 1 7 を実行した後、ステップ S u 1 4 1 8 に進む。

【1628】

ステップ S u 1 4 1 8 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S u 1 4 1 8 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S u 1 4 1 8 : Y E S)、ステップ S u 1 4 1 9 に進む。一方、ステップ S u 1 4 1 8 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S u 1 4 1 8 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1629】

ステップ S u 1 4 1 9 では、開閉処理期間フラグを OFF にし、その後、ステップ S u 1 4 2 0 に進む。

10

20

30

40

50

【1630】

ステップSu1420では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップSu1420を実行した後、ステップSu1421に進む。

【1631】

ステップSu1421では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT4に「3000」（すなわち、6sec）をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT4は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSu1421を実行した後、ステップSu1422に進む。

10

【1632】

ステップSu1422では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図134）におけるステップSu0503において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップSu1422を実行した後、ステップSu1423に進む。

20

【1633】

ステップSu1423では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1634】

ステップSu1401において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（Su1401：YES）、ステップSu1424に進む。

【1635】

ステップSu1424では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Su1421）において、ステップSu1421でエンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSu1424において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には（Su1424：YES）、ステップSu1425に進む。

30

【1636】

ステップSu1425では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSu1426に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップSu1426を実行した後、ステップSu1427に進む。

【1637】

ステップSu1427では、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップSu1426を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【1638】

一方、ステップSu1424において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には（Su1424：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1639】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図143：Su1416）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

50

【1640】

図144は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSu1501では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSu1501において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（Su1501：NO）、ステップSu1502に進む。

【1641】

ステップSu1502では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSu1502において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（Su1502：YES）、ステップSu1503に進む。

10

【1642】

ステップSu1503では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップSu1504に進む。

【1643】

ステップSu1504では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図134：ステップSu0503）において音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ47やスピーカー46における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置90は、上記開閉扉開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置100に送信する。表示制御装置100は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置41における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。ステップSu1504を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

20

【1644】

ステップSu1502において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（Su1502：NO）、ステップSu1503およびステップSu1504を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

30

【1645】

ステップSu1501において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（Su1501：YES）、ステップSu1505に進む。

【1646】

ステップSu1505では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップSu1505において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Su1505：YES）、ステップSu1506に進む。

40

【1647】

ステップSu1506では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップSu1507に進む。

【1648】

ステップSu1507では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図134：ステップSu0503）において音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ47やスピーカー46における演出内容を、大入賞口36aの開放

50

が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 90 は、開閉扉閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 100 に送信する。表示制御装置 100 は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 36 a の開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置 41 における演出内容を、大入賞口 36 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。ステップ S u 1 5 0 7 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【1649】

ステップ S u 1 5 0 5 において、開閉扉 36 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S u 1 5 0 5 : N O)、ステップ S u 1 5 0 6 およびステップ S u 1 5 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

10

【1650】

<シャッター開閉処理>

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 4 3 : S u 1 4 1 7) として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【1651】

図 1 4 5 は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S u 1 6 0 1 では、V 入賞口シャッター 48 a が開放中であるか否かを判定する。具体的には、V 入賞口シャッター駆動部 48 b (図 1 2 1) の動作状態によって、V 入賞口シャッター 48 a が開放中であるか否かが判定される。

20

【1652】

ステップ S u 1 6 0 1 において、V 入賞口シャッター 48 a は開放中ではないと判定した場合には (S u 1 6 0 1 : N O)、ステップ S u 1 6 0 2 に進む。

【1653】

ステップ S u 1 6 0 2 では、V 入賞口シャッター 48 a の開放条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、先に説明したように、V 入賞口シャッター 48 a は、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間 (例えば 10 秒間) だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように動作させる。この動作を実現するために、ステップ S u 1 6 0 2 では、開閉実行モードの開始時から所定時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、V 入賞口シャッター 48 a の開放条件が成立しているか否かを判定する。

30

【1654】

ステップ S u 1 6 0 2 において、V 入賞口シャッター 48 a の開放条件が成立したと判定した場合には (S u 1 6 0 2 : Y E S)、ステップ S u 1 6 0 3 に進み、V 入賞口シャッター 48 a を開放する。ステップ S u 1 6 0 3 を実行した後、後述するステップ S u 1 6 0 6 に進む。

【1655】

一方、ステップ S u 1 6 0 2 において、V 入賞口シャッター 48 a の開放条件が成立していないと判定した場合には (S u 1 6 0 2 : N O)、ステップ S u 1 6 0 3 を実行することなく、ステップ S u 1 6 0 6 に進む。

40

【1656】

ステップ S u 1 6 0 1 において、V 入賞口シャッター 48 a は開放中であると判定した場合には (S u 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S u 1 6 0 4 に進む。

【1657】

ステップ S u 1 6 0 4 では、V 入賞口シャッター 48 a の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、V 入賞口シャッター 48 a が開放するタイミングから上記一定時間 (10 秒間) が経過し閉鎖するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、V 入賞口シャッター 48 a の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。

【1658】

ステップ S u 1 6 0 4 において、V 入賞口シャッター 48 a の閉鎖条件が成立したと判定

50

した場合には（S u 1 6 0 4：Y E S）、ステップS u 1 6 0 5に進み、V入賞口シャッター4 8 aを閉鎖する。ステップS u 1 6 0 5を実行した後、ステップS u 1 6 0 6に進む。

【1 6 5 9】

一方、ステップS u 1 6 0 4において、V入賞口シャッター4 8 aの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S u 1 6 0 4：N O）、ステップS u 1 6 0 5を実行することなく、ステップS u 1 6 0 6に進む。

【1 6 6 0】

ステップS u 1 6 0 6では、V入賞判定処理を実行する。V入賞判定処理については後述する。ステップS u 1 6 0 6を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

10

【1 6 6 1】

<V入賞判定処理>

次に、V入賞判定処理について説明する。V入賞判定処理は、シャッター開閉処理のサブルーチン（図1 4 5：S u 1 6 0 6）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【1 6 6 2】

図1 4 6は、V入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップS u 1 7 0 1では、V入賞口4 8への遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、V入賞口4 8への遊技球の入球を検知する検知センサー6 7 fの検知信号から判断される。ステップS u 1 7 0 1において、V入賞口4 8への遊技球の入球を検知した場合には（S u 1 7 0 1：Y E S）、ステップS u 1 7 0 2に進む。

20

【1 6 6 3】

ステップS u 1 7 0 2では、V入賞フラグをO Nにする。V入賞フラグは、V入賞口4 8に遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。V入賞フラグはV入賞口4 8への遊技球の入球を検知した時にO Nにされ、エンディング期間の終了時にO F Fにされる。ステップS u 1 7 0 2を実行した後、ステップS u 1 7 0 3に進む。

【1 6 6 4】

ステップS u 1 7 0 3では、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図1 3 4：ステップS u 0 5 0 3）において音声発光制御装置9 0に送信される。V入賞コマンドを受信した音声発光装置は、V入賞演出を実行するための設定を実行する。V入賞演出はV入賞口4 8に遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップS u 1 7 0 3を実行した後、本V入賞判定処理を終了する。

30

【1 6 6 5】

一方、ステップS u 1 7 0 1において、V入賞口4 8への遊技球の入球を検知しない場合には（S u 1 7 0 1：N O）、ステップS u 1 7 0 2およびステップS u 1 7 0 3を実行せずに、本V入賞判定処理を終了する。

【1 6 6 6】

<エンディング期間終了時の移行処理>

40

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図1 4 3：S u 1 4 2 6）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【1 6 6 7】

図1 4 7は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS u 1 8 0 1では、V入賞フラグがO Nであるか否かを判定する。

【1 6 6 8】

ステップS u 1 8 0 1において、V入賞フラグがO Nであると判定した場合には（S u 1 8 0 1：Y E S）、ステップS u 1 8 0 2に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、および8 R通常大当たりフラ

50

グのうちのONとなっているフラグをOFFにするとともに、ONではないフラグについてはその状態を維持する。また、V入賞フラグをOFFにする。ステップSu1802を実行した後、ステップSu1803に進む。

【1669】

ステップSu1803では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップSu1804に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。ステップSu1804を実行した後、ステップSu1805に進む。

【1670】

ステップSu1805では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSu1805を実行した後、ステップSu1806に進む。

【1671】

ステップSu1806では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSu1806を実行した後、ステップSu1807に進む。

【1672】

ステップSu1807では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられたST用遊技回数カウンタSNCに10をセットする。ST用遊技回数カウンタSNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高確率モードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップSu1807を実行した後、ステップSu1808に進む。

【1673】

ステップSu1808では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた時短用遊技回数カウンタPNCに5をセットする。時短用遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップSu1808を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【1674】

一方、ステップSu1801において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には、(Su1801:NO)、ステップSu1809に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、および8R通常大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFにするとともに、ONではないフラグについてはその状態を維持する。ステップSu1809を実行した後、ステップSu1810に進む。

【1675】

ステップSu1810では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSu1810を実行した後、ステップSu1811に進む。

【1676】

ステップSu1811では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSu1811を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【1677】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブル

10

20

30

40

50

ーチン（図134：Su0508）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1678】

図148は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップSu1901では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップSu1901において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（Su1901：NO）、ステップSu1902に進む。

10

【1679】

ステップSu1902では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSu1902において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（Su1902：NO）、ステップSu1903に進む。

【1680】

ステップSu1903では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

20

【1681】

ステップSu1903において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Su1903：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Su1903：YES）、ステップSu1904に進む。

【1682】

ステップSu1904では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSu1904において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Su1904：YES）、ステップSu1905に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップSu1904において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Su1904：NO）、ステップSu1906に進む。

30

【1683】

ステップSu1906では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいか否かを判定する。ステップSu1906において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には（Su1906：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSu1906において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（Su1906：YES）、ステップSu1907に進む。

40

【1684】

ステップSu1907では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSu1908に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSu1907において開閉実行モードではなく（Su1907：NO）、且つ、ステップSu1908において高頻度サポートモードである場合には（Su1908：YES）、ステップSu1909に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～461であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と

50

同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSu1910に進む。

【1685】

ステップSu1910では、ステップSu1909の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSu1910において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Su1910：YES）、ステップSu1911に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

10

【1686】

一方、ステップSu1910において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Su1910：NO）、ステップSu1911の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【1687】

ステップSu1907において開閉実行モードであると判定した場合（Su1907：YES）、又は、ステップSu1908において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Su1908：NO）、ステップSu1912に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSu1913に進む。

20

【1688】

ステップSu1913では、ステップSu1912の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSu1913において、サポート当選でないと判定した場合には（Su1913：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSu1913において、サポート当選であると判定した場合には（Su1913：YES）、ステップSu1914に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

30

【1689】

ステップSu1902において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Su1902：YES）、ステップSu1915に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSu1915において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Su1915：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSu1915において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Su1915：YES）、ステップSu1916に進む。

40

【1690】

ステップSu1916では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSu1917に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【1691】

ステップSu1901において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Su1901：YES）、ステップSu1918に進み、電動役物34aを開閉制御するた

50

めの電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【1692】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図148：Su1918）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1693】

図149は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップSu2001では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には（Su2001：YES）、ステップSu2002に進む。

10

【1694】

ステップSu2002では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSu2002において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Su2002：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【1695】

ステップSu2002において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Su2002：YES）、ステップSu2003に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」（すなわち0.5sec）をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップSu2003を実行した後、ステップSu2004に進む。

【1696】

ステップSu2004では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップSu2005に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSu2005において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には（Su2005：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSu2005において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には（Su2005：YES）、ステップSu2006に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【1697】

ステップSu2001において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には（Su2001：NO）、ステップSu2007に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSu2007において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には（Su2007：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSu2007において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には（Su2007：YES）、ステップSu2008に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSu2009に進む。

40

【1698】

ステップSu2009では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Su2009：NO）、ステップSu2010に進み、高頻

50

度サポートモードであるか否かを判定する。

【1699】

ステップSu2010において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Su2010：YES）、ステップSu2011に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」（すなわち1.6sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【1700】

一方、ステップSu2009において開閉実行モードであると判定した場合（Su2009：YES）、又は、ステップSu2010において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Su2010：NO）、ステップSu2012に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」（すなわち0.2sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

10

【1701】

《3-6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【1702】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

20

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【1703】

図150は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1704】

ステップSu2101では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSu2101を実行した後、ステップSu2102に進む。

30

【1705】

ステップSu2102では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップSu2101で記憶したコマンドのうちの第1保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSu2102を実行した後、ステップSu2103に進む。

【1706】

40

ステップSu2103では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップSu2103を実行した後、ステップSu2104に進む。

【1707】

ステップSu2104では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップSu2104を実行した後、ステップSu2105に進む。

【1708】

50

ステップ S u 2 1 0 5 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップ S u 2 1 0 5 を実行した後、ステップ S u 2 1 0 6 に進む。

【1709】

ステップ S u 2 1 0 6 では、V 入賞演出用処理を実行する。V 入賞演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した V 入賞コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、V 入賞口 4 8 に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に表示された、V 入賞口 4 8 に遊技球が入球したことを示す演出画像を視認することによって、遊技者は、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを認識することができる。ステップ S u 2 1 0 6 を実行した後、ステップ S u 2 1 0 7 に進む。

10

【1710】

ステップ S u 2 1 0 7 では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側 M P U 6 2 から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として、次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態 H 5 に移行することを認めることができる。

20

【1711】

一方、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードであり（すなわち、高確低サポ状態時であり）、特 2 残保留が存在する時に、主側 M P U 6 2 から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として、低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中 H 1 b を経由して、次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態 H 5 に移行することを認めることができる。

30

【1712】

抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードであり（すなわち、高確低サポ状態時であり）、特 2 残保留が存在しない時に、主側 M P U 6 2 から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確低サポ状態 H 1 に移行したことを認めることができる。ステップ S u 2 1 0 7 を実行した後、ステップ S u 2 1 0 8 に進む。

40

【1713】

ステップ S u 2 1 0 8 では、次回迄高サポ継続演出用処理を実行する。次回迄高サポ継続演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 4 1 に

50

表示された、次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に移行したことを認識することができる。ステップ S u 2 1 0 8 を実行した後、ステップ S u 2 1 0 9 に進む。

【1714】

ステップ S u 2 1 0 9 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S u 2 1 0 9 を実行した後、ステップ S u 2 1 1 0 に進む。

【1715】

ステップ S u 2 1 1 0 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S u 2 1 1 0 を実行した後、ステップ S u 2 1 1 1 に進む。

10

【1716】

ステップ S u 2 1 1 1 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S u 2 1 1 1 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【1717】

< 保留コマンド対応処理 >

20

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

【1718】

図 1 5 1 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S u 2 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S u 2 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S u 2 2 0 1 : Y E S）、ステップ S u 2 2 0 2 に進む。

【1719】

ステップ S u 2 2 0 2 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S u 2 2 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S u 2 2 0 2 : Y E S）、ステップ S u 2 2 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S u 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S u 2 2 0 5 に進む。

30

【1720】

ステップ S u 2 2 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S u 2 2 0 2 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S u 2 2 0 4 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S u 2 2 0 4 を実行した後、ステップ S u 2 2 0 5 に進む。

40

50

【1721】

ステップS u 2 2 0 3 及びステップS u 2 2 0 4 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機10の電源遮断中において、主制御装置60のRAM64に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置90のRAM94に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口33又は第2始動口34への入球に係る保留情報が主制御装置60のRAM64に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置60では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置90では保留情報が0個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置90において保留コマンドを受信する度に第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置60において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置90において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置60は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置90では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

10

【1722】

ステップS u 2 2 0 5 では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップS u 2 2 0 5 を実行した後、ステップS u 2 2 0 6 に進む。

20

【1723】

ステップS u 2 2 0 1 において、主側MPU62から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（S u 2 2 0 1 : NO）、ステップS u 2 2 0 2 ~ステップS u 2 2 0 5 を実行することなく、ステップS u 2 2 0 6 に進む。

30

【1724】

ステップS u 2 2 0 6 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップS u 2 2 0 3 において特定された第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第1保留表示部37cの表示態様（点灯させるLEDランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップS u 2 2 0 4 において特定された第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第2保留表示部37dの表示態様（点灯させるLEDランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップS u 2 2 0 6 を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【1725】

<遊技回演出設定処理>

40

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図150：S u 2 1 0 3）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1726】

図152は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS u 2 3 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS u 2 3 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S u 2 3 0 1 : NO）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップS u 2 3 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S u 2 3 0 1 : YES）、ステップS u 2 3 0 2 に進む。

50

【1727】

ステップS u 2 3 0 2では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側M P U 9 2のレジスタに記憶する。その後、ステップS u 2 3 0 3に進む。

【1728】

ステップS u 2 3 0 3では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS u 2 3 0 3を実行した後、ステップS u 2 3 0 4に進む。

10

【1729】

ステップS u 2 3 0 4では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、又は8R通常大当たりである場合には、有効ラインL 1（図120参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

20

【1730】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL 1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL 1上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL 1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL 1上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

30

【1731】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、時短図柄である場合には、有効ラインL 1（図120参照）上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。時短図柄に対応した所定の図柄の組合せは、例えば、[3・4・1]である（図120を参照）。ステップS u 2 3 0 4を実行した後、ステップS u 2 3 0 5に進む。

【1732】

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

40

【1733】

ステップS u 2 3 0 6では、今回の遊技回においてステップS u 2 3 0 3で設定された演出パターン、ステップS u 2 3 0 4で設定された停止図柄、ステップS u 2 3 0 5で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップS u 2 3 0

50

7に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSu2307を実行した後、ステップSu2308に進む。

【1734】

ステップSu2308では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1または第2保留表示領域Ds2における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップSu2308を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【1735】

<演出パターン設定処理>

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図152：Su2303）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1736】

図153は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSu2401では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数RNを取得する。その後、ステップSu2402に進む。

【1737】

ステップSu2402では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数RNとをデータ要素とする3次元の表形式のデータである。ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93aには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップSu2402では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図152）のステップSu2302で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93aの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップSu2402を実行した後、ステップSu2403に進む。

【1738】

ステップSu2403では、Su2402で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図152）のステップSu2302で把握した変動時間と、ステップSu2401によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップSu2403を実行した後、ステップSu2404に進む。

【1739】

ステップSu2404では、ステップSu2403によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップSu2404を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【1740】

<変動開始時の更新処理>

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図152：Su2308）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1741】

図154は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップSu2501では、今回受信した変動用コマンドが第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップSu2501において、今回受信した変動用コマンドが第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Su2501：YES）、ステップSu2502に進み、音光側RAM94の第1保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が1減算されるように、当該第1保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップSu2504に進

10

20

30

40

50

む。

【1742】

一方、ステップS u 2 5 0 1において、今回受信した変動用コマンドが第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（S u 2 5 0 1：NO）、ステップS u 2 5 0 3に進み、音光側RAM94の第2保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が1減算されるように、当該第2保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップS u 2 5 0 4に進む。

【1743】

ステップS u 2 5 0 4では、音光側RAM94の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

10

【1744】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【1745】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に

20

【1746】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【1747】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

30

【1748】

図155は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1749】

ステップS u 2 6 0 1では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS u 2 6 0 2に進む。

40

【1750】

ステップS u 2 6 0 2では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

50

【1751】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【1752】

図156は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSu2701では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【1753】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【1754】

図157は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

20

【1755】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【1756】

ステップSu2801では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図156)によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【1757】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

40

【1758】

なお、コマンド対応処理(Su2801)では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格

50

納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【1759】

ステップ Su2802 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (Su2801) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ Su2803 に進む。

10

【1760】

ステップ Su2803 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (Su2802) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ Su2804 に進む。

【1761】

ステップ Su2804 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (Su2803) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105 に対して送信する。VDP105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ Su2805 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 10 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

20

【1762】

《3-7》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確高サポ状態 H4 において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで (5 回以内) に転落抽選に当選した場合に、転落抽選に当選した遊技回における抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更され、その結果、高確高サポ状態 H4 から低確高サポ状態 H5 に移行される。そして、低確高サポ状態 H5 において、当たり抽選の抽選結果は大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合に、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。高頻度サポートモードでは、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が高い頻度で電役開放状態となり、第 2 始動口 34 へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選を高い頻度で実行することができる。このため、低確高サポ状態 H5 に移行することができれば、事実上、次の大当たりが保証される。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確高サポ状態 H4 において、当たり抽選において大当たり当選することを遊技者に期待させることはもとより、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が 5 回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。

30

40

【1763】

また、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、低確高サポ状態 H5 において、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持たせることができる。

【1764】

50

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確高サポ状態 H 4 において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態 H 4 に移行してからの遊技回の実行回数が 5 回に達してしまった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行され、その結果、高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 に移行される。高確低サポ状態 H 6 では、高確高サポ状態 H 4 から当該高確低サポ状態 H 6 に移行した直後において、保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に保留情報が残っている場合に、この残った保留情報（特 2 残保留）による当たり抽選が優先的になされる。すなわち、高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 に移行した直後において、特 2 残保留がある場合に、特 2 残保留消化中の態様 H 6 a に移行される。そして、特 2 残保留消化中の態様 H 6 a において、転落抽選に当選した場合に、低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b に移行され、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合に、低確低サポ状態 H 1 から次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態 H 5 に移行されることになる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、特 2 残保留消化中の態様 H 6 a において、当たり抽選において大当たりに当選することを遊技者に期待させることはもとより、特 2 残保留が残っている間の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。

10

【1765】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a において転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b、低確高サポ状態 H 5 及び開閉実行モード H 3 を経由して確実に高確高サポ状態 H 4 に移行することになる。換言すれば、高確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a において転落抽選に当選した場合には、高い確率で（本実施形態では 100% の確率で）高確高サポ状態 H 4 へ再度移行することになる。一方、高確低サポ状態 H 6 における左打ち中の態様 H 6 b において転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態 H 1 の左打ち中の態様 H 1 a に移行することになるので、高確高サポ状態 H 4 へ再度移行する確率は、上記高い確率（本実施形態では 100% の確率）よりも低くなる。換言すれば、高確低サポ状態 H 6 における左打ち中の態様 H 6 b において転落抽選に当選した場合には、上記高い確率よりも低い確率で高確高サポ状態へ再度移行することになる。したがって、本実施形態によれば、遊技者に対して、高確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a が終了してしまうまでに転落抽選に当選して欲しいと期待させることができる。さらに、本実施形態によれば、高確低サポ状態 H 6 における特 2 残保留消化中の態様 H 6 a において転落抽選に当選した場合には、100% の確率で高確高サポ状態 H 4 へ再度移行するので（高確高サポ状態 H 4 へ再度移行することが保証されるので）、遊技者に対して、より大きな期待感を抱かせることができる。

20

30

【1766】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確高サポ状態 H 4 において取得された特 2 残保留についての当たり抽選が全て終了するまでに転落抽選に当選した場合には、高確高サポ状態 H 4 へ再度移行することが保証された低確高サポ状態 H 5 に移行させ、一方、高確高サポ状態 H 4 への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ST 回数）に達した場合には、高確高サポ状態 H 4 へ再度移行する確率が低確高サポ状態 H 5 よりも低い低確低サポ状態 H 1 に移行させる。このため、本実施形態によれば、遊技者に対して、高確高サポ状態 H 4 において記憶された全ての特 2 保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して、低確高サポ状態 H 5 へ移行することを期待させることができる。すなわち、本実施形態によれば、高確高サポ状態 H 4 において、遊技者に対して、大当たりに当選する確率が高い高確率モードによって、大当たりに当選することを期待させることができるが、さらに、高確高サポ状態 H 4 において記憶された全ての特 2 保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して、低確高サポ状態 H 5 へ移行することを期待させることができる。従来では、高確高サポ状態 H 4 において記憶された全ての特 2 保留情報についての当たり抽選が終了するまでに大

40

50

当たりに当選することを遊技者に期待させるのみであったが、本実施形態によれば、高確高サポ状態 H 4 において記憶された全ての特 2 保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して低確高サポ状態 H 5 へ移行することも遊技者に期待させることができる。そして、低確高サポ状態 H 5 は大当たりに当選して開閉実行モード H 3 が開始されるまで継続し、当該開閉実行モード H 3 の終了後に高確高サポ状態 H 4 へ再度移行することを保証する構成を採用することによって、遊技者に対して、高確高サポ状態 H 4 において記憶された全ての特 2 保留情報についての当たり抽選が終了するまでに大当たりに当選しなくても、高確高サポ状態 H 4 において記憶された全ての特 2 保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選すれば、開閉実行モード H 3 が保証された上で、高確高サポ状態 H 4 へ再度移行することが保証されるといった安心感を与えることができる。そして、本実施形態によれば、高確高サポ状態 H 4 への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ST 回数）に達した場合に、高確高サポ状態 H 4 へ再度移行する確率が低確高サポ状態 H 5 よりも低い低確低サポ状態 H 1 に移行されることから、高確高サポ状態 H 4 において、大当たりに当選することなく、また、高確高サポ状態 H 4 において記憶された全ての特 2 保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選することなく、高確高サポ状態 H 4 への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。

10

【1767】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高確高サポ状態 H 4 において、転落抽選に当選せずに時短継続回数の遊技回が実行された場合に、高確低サポ状態 H 6 に移行させ、高確低サポ状態 H 6 の左打ち中の態様 H 6 b において特 1 についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態 H 6 と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確低サポ状態 H 1 に移行させる。すなわち、本実施形態によれば、同じ転落抽選に当選した場合であっても、高確高サポ状態 H 4 において転落抽選に当選した場合と高確低サポ状態 H 6 の左打ち中の態様 H 6 b において転落抽選に当選した場合とでその機能が異なる。具体的には、高確高サポ状態 H 4 において転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行（高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 への移行）が行われ、一方、高確低サポ状態 H 6 の左打ち中の態様 H 6 b において特 1 についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行（高確低サポ状態 H 6 から低確低サポ状態 H 1 への移行）が行われる。すなわち、本実施形態によれば、転落抽選に当選することは、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、パチンコ機 10 の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

20

30

【1768】

そして、本実施形態によれば、高確高サポ状態 H 4 において転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、高確高サポ状態 H 4 においては転落抽選に当選して欲しいと期待させることができる。一方、高確低サポ状態 H 6 の左打ち中の態様 H 6 b において特 1 についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、高確低サポ状態 H 6 の左打ち中の態様 H 6 b においては転落抽選に当選して欲しくないと思わせることができる。すなわち、高確高サポ状態 H 4 では転落抽選に当選して欲しいと遊技者に期待させ、その後、高確低サポ状態 H 6 の左打ち中の態様 H 6 b に移行後は転落抽選に当選して欲しくないと思わせることができる。このように、遊技状態の移行に伴って、転落抽選に当選することに対して遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

40

【1769】

また、本実施形態では、転落抽選に当選した場合には、抽選モードが変化し、遊技状態が

50

移行することとなる。抽選モードが変化して遊技状態が移行することは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本実施形態によれば、遊技者に対して、転落抽選に当選するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1770】

このように、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者に対して期待感や、安心感、緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1771】

なお、「高確低サポ状態H6における特2残保留消化中の態様H6aにおいて、転落抽選に当選した場合」は、高確高サポ状態H4において取得され、保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶された特2残保留のそれぞれについての当たり判定が、高確低サポ状態H6において終了するまでに、転落抽選に当選した場合と、言い換えることができる。このため、高確高サポ状態H4において取得され、保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶された特2残保留のそれぞれについての当たり判定が、高確低サポ状態H6において終了するまでに、転落抽選に当選した場合に、低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bに移行され、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合に、低確低サポ状態H1から次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態H5に移行されることになる。

【1772】

本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が時短継続回数(5回)以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態H4から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態H5に移行する。また、高確高サポ状態H4から時短継続回数(5回)の遊技回が経過して移行した高確低サポ状態H6において、特2残保留の個数に対応した回数以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態H6における特2残保留消化中の態様H6aから、低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bを経由して、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態H5に移行する。このため、高確高サポ状態H4に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率(継続率)は、当たり抽選において大当たり当選(振り分けは100%確変大当たり)する場合に加えて、高確高サポ状態H4から低確高サポ状態H5に移行する場合、および高確高サポ状態H4から高確低サポ状態H6における特2残保留消化中の態様H6aを経由して低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bに移行する場合を考慮して求める必要がある。具体的には、先に説明したように、次式(4)(=先に示した式(4))によって計算される値となる。

【1773】

$$\begin{aligned} \text{継続率} = & 1 - \left[\left\{ (1 - 1/3) \times (1 - 1/20) \right\}^5 \right] \times \\ & \left[\left\{ (1 - 1/3) \times (1 - 1/20) \right\}^4 \right] \times \\ & \left\{ (1 - 1/3) \times (1 - 1/20) \times (1 - 1/2) \right\} \quad \dots (4) \end{aligned}$$

【1774】

式(4)を計算すると、継続率は、約99.5%となる。このように、本実施形態のパチンコ機10は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機器を実現することができる。

【1775】

上記連チャン性能を有するパチンコ機10によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、STタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄(例えば「

7」図柄)となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、高確高サポ状態H4において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である5回以内の各遊技回と、高確低サポ状態(状態H6)に移行してからの特2残保留に基づいて実行される最大4回(前述したように5回となり得ることもある)の各遊技回とにおいて、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、より大きな期待感を付与することができる。

10

【1776】

STタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、1回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からST回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を1から引くことによって求めることができる。このため、STタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率(大当たり当選する確率)とST回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、STタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がST回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、高確高サポ状態(状態H4)から高確低サポ状態(状態H6)までの期間において、大当たり当選(図柄が揃うこと)に加えて転落抽選にも当選せずに、特2残保留が無くなってしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、従来のSTタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

20

【1777】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選(小当たりは高い確率で当選)した場合に、V入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード(ラウンド遊技)へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH3に移行するルートにおいて、最終的に大当たり当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態H5を経由することができることから、高確高サポ状態H4から開閉実行モードH3へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機10によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまいうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

30

40

【1778】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機10は、優れた効果を奏する。

【1779】

《3-8》第3実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

50

【1780】

《3-8-1》変形例1：

本変形例1では、上記第3実施形態の構成に対して、確変大当たりに連続して当選した回数（以下、確変継続回数と呼ぶ）が上限（リミット）に達すると、たとえ確変大当たりに当選した場合であっても、当該確変大当たりに基づく開閉実行モードの終了後における抽選モードが低確率モードとなる構成を加えた。以下、詳細に説明する。

【1781】

図158は、変形例1のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。図158に示すように、変形例1のパチンコ機では、低確低サポ状態（状態H1）において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられた場合に実行される開閉実行モードH3において、確変リミット機能が備えられている。

10

【1782】

開閉実行モードH3において、確変リミット機能として次の処理が実行される。まず、低確低サポ状態H1における左打ち中の態様H1aにおいて、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなること（いわゆる、初当たりで確変大当たりに当選すること）によって、開閉実行モードH3に移行した場合に、確変継続回数カウンタに1をセットする。その後、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなって開閉実行モードH3に移行する毎に、確変継続回数カウンタの値を1だけインクリメントする。そして、確変継続回数カウンタの値が予め定めた確変リミット回数（例えば、3回）に達したか否かを判定し、確変継続回数カウンタの値が確変リミット回数に達しないと判定された場合には、開閉実行モードH3の終了後に、第3実施形態のパチンコ機10の場合と同様に、抽選モードを高確率モードに移行し、サポートモードを高頻度サポートモードに移行することによって、開閉実行モードH3から高確高サポ状態H4へ移行する。一方、確変継続回数カウンタの値が確変リミット回数に達したと判定された場合には、開閉実行モードH3の終了後に、抽選モードを低確率モードに移行し、サポートモードを高頻度サポートモードに移行することによって、開閉実行モードH3から低確高サポ状態H5へ移行する。

20

【1783】

低確高サポ状態H5における動作は、第3実施形態と同一である。すなわち、低確高サポ状態H5では、遊技者は、右打ちを継続して実行することによって、遊技領域PAの右側へ遊技球を流下させ、第2始動口34へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態H5における第2始動口34への遊技球の入球を契機とする当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかに限られることから、当該当たり抽選において大当たり当選しなくても時短付与に当選することから、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証される。その上、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、16R確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態H5では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態H4へ再度移行することが保証される。

30

【1784】

なお、確変継続回数カウンタの値は、遊技状態における抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する都度0にクリアされる。具体的には、確変継続回数が上限（リミット）に達した場合、転落抽選において転落した場合、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合、または、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がST回数に達した場合に、確変継続回数カウンタの値は0にクリアされる。本変形例1のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第3実施形態のパチンコ機10と同一の構成であり、その説明を省略する。

40

【1785】

以上のように構成された変形例1のパチンコ機によれば、低確低サポ状態H1における左打ち中の態様H1aにおいて、初当たりで確変大当たりに当選してから、再度、低確低サ

50

ポ状態 H 1 における左打ち中の態様 H 1 a に戻るまでに、高確高サポ状態 H 4 もしくは高確低サポ状態 H 6 において、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなる回数が確変リミット回数である 3 回に達した場合に、当該大当たり当選に基づく開閉実行モード H 3 の終了後に低確高サポ状態 H 5 に移行する。低確高サポ状態 H 5 では、上述したように、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態 H 4 へ再度移行することが保証されていることから、変形例 1 のパチンコ機によれば、初当たりで確変大当たりに当選してから、高確高サポ状態 H 4 もしくは高確低サポ状態 H 6 において、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなることが 3 回、続いた場合に、再度、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態 H 4 へ移行することになる。すなわち、3 回、確変大当たりした場合に、もう 1 回、確変大当たりする特典が遊技者に付与されることになる。換言すれば、確変大当たりが 3 回継続すれば、4 回目の確変大当たりが保証されることになる。したがって、変形例 1 のパチンコ機によれば、上記のもう 1 回の特典の付与によって、遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。さらに、3 回、確変大当たりが継続することについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。特に、3 回、確変大当たりが継続することがとても重要となることから、2 回目の確変大当たりとなった後に 3 回目の確変大当たりとなることについて、遊技者に対して一層大きな期待感を付与することができる。

10

【1786】

なお、この変形例 1 のパチンコ機では、確変リミット回数を 3 回としたが、これに換えて 2 回、4 回、5 回等の他の回数としてもよい。

20

【1787】

《3-8-2》変形例 2：

上記第 3 実施形態のパチンコ機 10 では、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて低頻度サポートモードとなる構成であった。これに対して、変形例として、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。以下、詳細に説明する。

30

【1788】

図 159 は、変形例 2 のパチンコ機が備える第 1 始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 159 (a) は第 1 始動口用の振分テーブル（低確率モード用）を示し、図 159 (b) は第 1 始動口用の振分テーブル（高確率モード用）を示している。第 3 実施形態のパチンコ機 10 が備える第 1 始動口用の振分テーブルは、低確率モード用、高確率モード用の区別はなかったが、これに対して、変形例 2 のパチンコ機が備える第 1 始動口用の振分テーブルは、低確率モード用と高確率モード用との区別がある。

【1789】

変形例 2 のパチンコ機が備える第 1 始動口用の振分テーブル（低確率モード用）は、第 3 実施形態のパチンコ機 10 が備える第 1 始動口用の振分テーブルと同一である。

【1790】

変形例 2 のパチンコ機が備える第 1 始動口用の振分テーブル（高確率モード用）は、第 3 実施形態のパチンコ機 10 が備える第 1 始動口用の振分テーブルと比較して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が 8 R 通常大当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて高頻度サポートモードに移行する点が相違し、その他については同一である。なお、ここで言う高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで高頻度サポートモードが継続されるタイプのものである。

40

【1791】

また、変形例 2 のパチンコ機は、第 3 実施形態のパチンコ機 10 と比較して、ST 回数が相違する。第 3 実施形態のパチンコ機 10 では ST 回数を 10 回としたが、これに対して、変形例 2 のパチンコ機では ST 回数を 13 回とした。

50

【1792】

図160は、変形例2のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。変形例2のパチンコ機では、ST回数が13回となったために、高確低サポ状態H6における左打ち中の態様H6bで実行される遊技回の回数が、第3実施形態の場合と比較して、多くなっている。具体的には、高確低サポ状態H6における特2残保留消化中の態様H6aで、第2始動口34に入球する遊技球の最大保留個数に対応した4回、遊技回が実行された場合に、高確低サポ状態H6における左打ち中の態様H6bで実行される遊技回の回数は4回となる。すなわち、ST回数である13回から、時短継続回数である5回と、特2残保留消化中の態様H6aで実行された4回とを引いて求めた回数、すなわち4回が、左打ち中の態様H6bで実行される遊技回の回数となる。一方、特2残保留消化中の態様H6aで1回も遊技回が行われなかった場合には、ST回数である13回から時短継続回数である5回を引いて求めた回数、すなわち8回が、左打ち中の態様H6bで実行される遊技回の回数となる。

10

【1793】

この4回～8回実行される左打ち中の態様H6bにおいて、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常大当たりである場合に、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態H6から開閉実行モードH7に移行する。そして、開閉実行モードH7の終了後に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。この結果、開閉実行モードH7から低確高サポ状態H5に移行する。この際、高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続される

20

【1794】

低確高サポ状態H5における動作は、第3実施形態のパチンコ機10と同一である。すなわち、低確高サポ状態H5では、遊技者は、右打ちを継続して実行することによって、遊技領域PAの右側へ遊技球を流下させ、第2始動口34へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態H5における第2始動口34への遊技球の入球を契機とする当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかに限られることから、当該当たり抽選において大当たり当選しなくても時短付与に当選することから、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証される。その上、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、16R確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態H5では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態H4へ再度移行することが保証される。

30

【1795】

本変形例2のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第3実施形態のパチンコ機10と同一の構成であり、その説明を省略する。

【1796】

以上のように構成された変形例2のパチンコ機によれば、i) 高確高サポ状態H4において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が5回に達してしまうことによって、高確高サポ状態H4から次回大当たり当選することが確約された低確高サポ状態H5に移行することを逃し、ii) 高確低サポ状態H6における特2残保留消化中の態様H6aにおいて、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、特2残保留が無くなってしまうことによって、高確低サポ状態H6から低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1bを経由して前記低確高サポ状態H5に移行することを逃した場合にも、高確低サポ状態H6における左打ち中の態様H6bにおいて、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常大当たりとなることによって、高確低サポ状態H6から開閉実行モードH7を経由して前記低確高サポ状態H5に移行することができる。このため、遊技者は、上記i)

40

50

とii)のチャンス逃して落胆した場合にも、高確低サポ状態H6における左打ち中の態様H6bにおいて通常大当たりすることによって、次回大当たり当選することが確約された低確高サポ状態H5に移行することができる再度のチャンスを与えられることになる。したがって、高確低サポ状態H6における左打ち中の態様H6bにおいて通常大当たりすることについて、遊技者は期待感と緊迫感とを併せ持つことになる。この結果、変形例2のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1797】

なお、この変形例2のパチンコ機では、抽選モードが高確率モードである場合に、通常大当たり当選した際に与えられる高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続されるタイプのものであったが、これに換えて、当該高頻度サポートモードが1回の遊技回だけ継続するタイプのものであってもよい。高頻度サポートモードが1回だけ継続する構成であっても、開閉実行モードH7の終了後に低確高サポ状態H5に移行し、その後、低確高サポ状態H5において時短付与に当選することで、高頻度サポートモードは次回大当たり当選するまで継続されることになるためである。すなわち、抽選モードが高確率モードである場合に、通常大当たり当選した際に与えられる高頻度サポートモードは、1回でも、何回でも良い。

【1798】

《3-8-3》変形例3：

上記第3実施形態のパチンコ機10では、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に外れの設定はなく、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に必ず当選する構成であった。これに対して、変形例として、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たり当選と時短付与当選と外れの設定があり、大当たり当選しなかった場合に、時短付与当選の場合と外れの場合とに振り分けられる構成としてもよい。以下、詳細に説明する。

【1799】

図161は、変形例3における第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）の内容を示す説明図である。図161に示すように、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として0～19の20個の値が設定され、時短付与となる当たり乱数カウンタC1の値として20～1999の1980個の値が設定されており、外れ（大当たりにも時短付与にも当選しない事象）となる当たり乱数カウンタC1の値として2000～3979の1980個の値が設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は全体の数に対して $20/3980 (= 1/199)$ となっており、時短付与となる当たり乱数カウンタC1の値群の数は全体の数に対して $1980/3980 (= 99/199)$ となっており、外れとなる当たり乱数カウンタC1の値群の数は全体の数に対して $1980/3980 (= 99/199)$ となっている。この結果、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）によれば、大当たりとならない当たり乱数カウンタC1の値群の数の $1/2$ が時短付与となり、大当たりとならない当たり乱数カウンタC1の値群の数の $1/2$ が外れとなっている。

【1800】

なお、本変形例において当選する「時短付与」は、高頻度サポートモードが所定回数（例えば5回）の遊技回だけ継続されるタイプの時短付与であり、この点でも第3実施形態と相違する。すなわち、第3実施形態では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるのに対して、本変形例では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、所定回数（例えば5回）の遊技回だけ、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【1801】

図162は、変形例3のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。変形例3のパチンコ機における遊技の流れは、第3実施形態のパチンコ機10の場合（図129参照）と比較して、低確高サポ状態H5における動作と、低確低サポ状態H1における特2残

保留消化中の態様 H 1 b の動作とが相違し、その他の動作については同一である。

【1802】

変形例 3 のパチンコ機では、低確高サポ状態 H 5 において、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、1 / 2 の確率で、時短付与当選と外れとに振り分けられる。時短付与当選した場合には、サポートモードとしての高頻度サポートモードは 5 回の遊技回だけ継続される。高頻度サポートモードが継続される 5 回の遊技回の中に、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しなかった場合（外れの場合）には、当該 5 回の遊技回の終了後に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高頻度サポートモードが継続される 5 回の遊技回の中に、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しなかった場合には、低確高サポ状態 H 5 から低確低サポ状態 H 1 に移行する。低確低サポ状態 H 1 における移行先は、特 2 残保留がなくなった場合には左打ち中の態様 H 1 a であり、特 2 残保留がある場合には特 2 残保留消化中の態様 H 1 b である。

10

【1803】

低確高サポ状態 H 5 において、高頻度サポートモードが継続される 5 回の遊技回が終了するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードの期間が 5 回の遊技回だけ延長される。このため、低確高サポ状態 H 5 において、高頻度サポートモードが継続される 5 回の遊技回が終了するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選することを繰り返すことができれば、高頻度サポートモードの期間を、次回大当たり当選するまで、順次、延長することが可能となる。

20

【1804】

同様に、低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b においても、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、1 / 2 の確率で、時短付与当選と外れとに振り分けられる。時短付与に当選した場合には、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行し、その結果、低確低サポ状態 H 1 から先に説明した低確高サポ状態 H 5 に移行する。

【1805】

本変形例 3 のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第 3 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成であり、その説明を省略する。

【1806】

以上のように構成された変形例 3 のパチンコ機によれば、高確高サポ状態 H 4 において、遊技回の実行回数が時短継続回数に達する以前の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態 H 4 から低確高サポ状態 H 5 に移行するが、この低確高サポ状態 H 5 において、高頻度サポートモードが継続される 5 回の遊技回が終了するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選することを繰り返すことができれば、高頻度サポートモードが継続される期間を、次回大当たり当選するまで、順次、延長することが可能となる。このため、遊技者に対して、低確高サポ状態 H 5 において、当たり抽選において大当たり当選しなくても、高頻度サポートモードが継続される 5 回の遊技回が終了するまでに、当たり抽選において時短付与に当選することを、繰り返し期待させることができる。裏を返せば、高頻度サポートモードが継続される 5 回の遊技回が終了するまでに、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しないでしまわないかといった緊迫感を、繰り返し遊技者に対して付与することができる。

30

40

【1807】

また、低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b において、当たり抽選において大当たり当選しなくても、時短付与に当選して欲しいと、遊技者に対して期待させることができる。このように、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1808】

《3-8-4》変形例 4：

上記第 3 実施形態のパチンコ機 10 では、ST 回数（10 回）を、時短継続回数（5 回）

50

と、第2始動口34に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数(4回)と、余裕分の1回との総計(10回)とした。これに対して、ST回数を上記総計を上回る回数としてもよい。例えば、ST回数を、11回、12回、…、15回、…、20回等としてもよい。この変形例によっても、第3実施形態のパチンコ機10と同様に、高確高サポ状態H4から高確低サポ状態H6への移行時に電動役物34aが閉じる直前で入球した遊技球に対応した特2残保留を、高確低サポ状態(状態H6)における特2残保留消化中の態様H6aにて必ず使用させることができ、特2残保留が残ったままで、高確低サポ状態H6から低確低サポ状態H1に戻ることがない。したがって、本変形例のパチンコ機によっても、第3実施形態のパチンコ機10と同様に、高確高サポ状態H4からST回数に到達して低確低サポ状態H1に戻った後に、特2残保留で時短付与に当選するという遊技の流れを消すことができることから、遊技の健全性を向上することができる。

10

【1809】

《3-8-5》変形例5：

上記第3実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであるにも拘わらず、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない構成とした。これに対して、変形例として、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがないが、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。

20

【1810】

この変形例によれば、低確低サポ状態H1(図129参照)において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球が入球しなかった場合に、低確低サポ状態H1から開閉実行モードH3を経由して低確高サポ状態H5へ移行する。低確高サポ状態H5では、事実上、次の大当たり(確変大当たり)が保証されていることから、遊技者にとって有利性が高い。このため、この変形例によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したV入賞口48に遊技球をあえて入球させない遊技操作が有効となり得る。この変形例によれば、高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である5回に達するまで(5回以内)に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態H5に移行できるというゲーム性を有しているが、上記のV入賞口48に遊技球をあえて入球させない遊技操作を行なった場合に、上記の5回以内に転落抽選に当選することを介さずに低確高サポ状態H5に移行するが可能となり、上記のゲーム性が損なわれてしまう課題が発生した。この課題は次の変形例6によって解消することができる。

30

【1811】

《3-8-6》変形例6：

上記第3実施形態のパチンコ機10では、一つの可変入賞装置36を備える構成とした。これに対して、変形例として、第1可変入賞装置と第2可変入賞装置とを備える構成としてもよい。第1可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉とを備え、V入賞口は備えない構成である。第2可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉と、大入賞口の内部に設けられたV入賞口とを備える。第2可変入賞装置は、第3実施形態のパチンコ機10に備えられた可変入賞装置36と比較して、V入賞口シャッター48aを備えない点で相違する。この変形例では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第1可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。一方、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第2可変入賞装置の開

40

50

閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。

【1812】

上記構成によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第1可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、V入賞口に遊技球が入球することはない。これに対して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第2可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、V入賞口シャッターを備えないことから、大入賞口に入球した遊技球は100%の確立でV入賞口に遊技球が入球することになる。このために、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらV入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態H1から開閉実行モードH3を経由して低確高サポ状態H5へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である5回に達するまで（5回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態H5に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

10

【1813】

《3-8-7》変形例7：

また、V入賞口48に遊技球をあえて入球させない遊技操作が不可能となる構成として、変形例6に換えて次の構成とすることもできる。右打ち操作によって遊技球が入球可能な領域内に、遊技球が通過可能なゲートを設け、大当たり当選に基づくラウンド遊技を実行させる際に、当該ゲートを通過した場合に限り、可変入賞装置36の開閉扉36bが開閉動作を開始する構成とし、当該ゲートの真下にV入賞口を設けた構成とする。この構成によれば、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作を開始させるためには、前記ゲートに遊技球を通過させる必要があり、その場合に必ずV入賞口に遊技球が入球することになる。したがって、この変形例によっても、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらV入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態H1から開閉実行モードH3を経由して低確高サポ状態H5へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である5回に達するまで（5回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態H5に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

20

30

【1814】

《3-8-8》変形例8：

上記第3実施形態およびその変形例では、転落乱数カウンタCFの値を用いた転落抽選において当選した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、遊技盤30に遊技球が入球可能な転落口を用意し、当該転落口に遊技球が入球した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成としてもよい。この構成において、上記転落口の上部に、転落口へ続く流路と転落口以外（例えば、アウト口や第2始動口）へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置を設ける構成とすることもできる。これらの構成によれば、遊技球が転落口へ入球するか否かを遊技者が視認することができることから、高確高サポ状態H4において、高確高サポ状態H4への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落口へ遊技球が入球するか否かを、遊技者は緊迫感と期待感をもって待つことができる。

40

【1815】

《3-8-9》変形例9：

上記第3実施形態、その変形例1、およびその変形例2では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、サポ

50

ートモードとして高頻度サポートモードが継続される期間（以下、高サポ継続期間と呼ぶ）を、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5回）に達するまでに換えても良い。すなわち、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5回）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。所定回数は、5回に限る必要はなく、1回、2回、3回、4回、6回等のいずれの回数であってもよい。この変形例におけるその他の構成については、上記第3実施形態と同一の構成（特に、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図124（b）参照）を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになる構成）とする。

【1816】

この変形例の構成によれば、高サポ継続期間が終了するまでに、繰り返し当たり抽選において時短付与当選することになり、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、高サポ継続期間が順次延長され、この延長が当たり抽選において大当たり当選するまで繰り返されることになる。この結果、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。したがって、この変形例によれば、上記第3実施形態と同様に、低確高サポ状態H5において、所定回数しか継続しない時短付与を用いて、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できるという効果を奏する。換言すれば、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される時短付与を用いずに、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できる。

【1817】

《3-8-10》変形例10：

上記実施形態では、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである特定遊技状態としての高確高サポ状態において取得された特別情報であって、第2始動口34への遊技球の入球に基づく特別情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、特定遊技状態としての高確高サポ状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態としての低確高サポ状態に移行させる構成とし、一方、特定遊技状態としての高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ST回数）に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態としての低確低サポ状態に移行させる構成としたが、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別は例示であり、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別としては様々な組み合わせを採用することができる。

【1818】

具体的には、例えば、特定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、有利遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。このような構成としても、上記実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1819】

《3-8-11》変形例11：

上記実施形態では、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである第1特定遊技状態としての高確高サポ状態において、転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、サポートモードを所定期間、例えば、当たり抽選において次回大当たりに当選するまでの期間、高頻度サポートモードに維持する遊技状態であって、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態としての低確高サポ状態に移行させる構成とし、一方、高確高サポ状態において、転落抽選に当選せずに時短継続回数の遊技回が実行されるといった第2所定条件が成立した場合に、第2特定遊技状態としての高確低サポ状態に移行させる構成とし、高確低サポ状態において、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の際に転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、高確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態としての低確低サポ状態に移行させる構成としたが、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別は例示であり、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別としては様々な組み合わせを採用することができる。

10

【1820】

具体的には、例えば、第1特定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第1所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第2特定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第2所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。このような構成としても、上記実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【1821】

《3-8-12》変形例12：

上記実施形態及び上記各変形例に対して、以下に説明する本変形例の構成を適用してもよい。以下、本変形例の構成を上記実施形態に適用した例について、上述した図129を参照して具体的に説明する。

【1822】

本変形例のパチンコ機10では、開閉実行モードH3から高確高サポ状態H4に移行した際に、遊技者にとって有利性の高い遊技状態に移行したことを告知する演出を実行する。本変形例では、有利性の高い遊技状態に移行したことを告知する演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターAの画像）及び「チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声スピーカー46から出力させる演出（チャンスゾーン突入演出）を実行する。そして、チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第1特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置41に表示させる。遊技者は、チャンスゾーン突入演出及び第1特定背景画像を認識することによって、有利性の高いチャンスゾーンに突入したことを認識し、大当たりに当選することや転落抽選に当選することを期待することになる。

40

【1823】

そして、本変形例のパチンコ機10では、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回数が時短継続回数である5回に達する以前（5回以内）の遊技回において転落抽選に当選した場合には、当該遊技回の終了間際に、遊技者にとって有利な事象が発生したことを示唆

50

する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではアンコウのキャラクターの画像）及び「安心の安泰ゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（安泰ゾーン突入演出）を実行する。そして、安泰ゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第２特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示させる。遊技者は、安泰ゾーン突入演出及び第２特定背景画像を認識することによって、明確に、安泰ゾーン突入といった有利な事象が発生したと認識することができる。そして、パチンコ機１０は、当該転落当選を契機として高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する。なお、本変形例では、転落抽選に当選した遊技回において大当たり（確変大当たり）にも当選していた場合には、上述した安泰ゾーン突入演出は実行せず、確変大当たりに当選したことを告知する演出を実行する。

10

【１８２４】

本変形例のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において大当たりにも転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（５回）に達することによって、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａに移行した場合には、遊技者にとっての有利性が高い状態が特２残保留の数に対応した限られた遊技回数分のみ継続することを示唆する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターＢの画像）及び「最終チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（最終チャンスゾーン突入演出）を実行する。そして、最終チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第３特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示させるとともに、上記限られた遊技回数の残り回数（特２残保留の個数）を示す数値情報（特２残保留カウントダウン情報）を図柄表示装置４１に表示させる。遊技者は、最終チャンスゾーン突入演出や、第３特定背景画像、特２残保留カウントダウン情報を認識することによって、当該特２残保留カウントダウン情報の数値が０になってしまう前に大当たりや転落抽選に当選して欲しいといった感情を抱くことになる。

20

【１８２５】

そして、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合及び転落抽選の当否に関わらず当たり抽選において確変大当たりに当選した場合には、当該遊技回の中盤において、遊技者にとって有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではクジラのキャラクターの画像）及び「確変大当たりか、安泰ゾーンへの突入が確定したよ！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（有利事象発生択一演出）を実行する。当該有利事象発生択一演出を認識した遊技者は、明確に、確変大当たり当選か、安泰ゾーン突入かのいずれかの有利な事象が発生したと認識することができる。

30

【１８２６】

そして、当該遊技回において転落抽選に当選していた場合には、当該転落当選を契機として高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行することになり、一方、当該遊技回において転落抽選には当選していないが確変大当たりに当選している場合には、遊技状態の移行は発生しない。そして、当該遊技回における当たり抽選の結果が確変大当たり（特２保留であるため確変大当たりのみ）である場合には、当該遊技回の終了間際に、確変大当たりに当選したことを告知する演出を実行し、一方、当該当たり抽選の結果が時短付与当選である場合（すなわち、転落抽選に当選して低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ａに移行したが、当たり抽選においては確変大当たりには当選せずに時短付与に当選した場合）には、当該遊技回の終了間際に、上述した安泰ゾーン突入演出を実行する。これにより、遊技者は、今回の遊技回においてどちらの有利な事象が発生したのかを確認することができる。

40

50

【1827】

以上説明したように、本変形例では、高確高サポ状態H4において表示される背景画像（チャンスゾーンに対応した第1特定背景画像）と、当該高確高サポ状態H4から高確低サポ状態H6に移行した後であって特2残保留が終了するまでの期間において表示される背景画像（最終チャンスゾーンに対応した第3特定背景画像）とが異なることになる。したがって、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。

【1828】

また、本変形例では、高確高サポ状態H4において転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（安泰モード突入演出）を実行する。ここで、通常のパチンコ機では、転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本変形例のパチンコ機10では、通常のパチンコ機とは異なり、上記の状況において転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましいことである。したがって、本変形例では、高確高サポ状態H4において転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（安泰モード突入演出）を実行することによって、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

10

【1829】

また、本変形例では、高確高サポ状態H4に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（5回）に達することによって高確低サポ状態H6に移行した後、特2残保留による遊技回が高確低サポ状態H6において終了するまでに転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（有利事象発生択一演出）を実行する。ここで、通常のパチンコ機では、転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本変形例のパチンコ機10では、通常のパチンコ機とは異なり、上記の状況において転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましいことである。したがって、本変形例では、高確低サポ状態H6に移行した後、特2残保留による遊技回が高確低サポ状態H6において終了するまでに転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（有利事象発生択一演出）を実行することによって、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

20

【1830】

《3-8-13》変形例13：

30

上記実施形態及び上記各変形例に対して、以下に説明する本変形例の構成を適用してもよい。なお、以下の説明では、特図ユニット37の第1図柄表示部37aに表示される図柄を「第1特別図柄」とも称し、第2図柄表示部37bに表示される図柄を「第2特別図柄」とも称し、普図ユニット38に表示される図柄を「普通図柄」とも称する。また、「第1特別図柄」と「第2特別図柄」をまとめて「特別図柄」とも総称する。

【1831】

また、上記実施形態及び上記各変形例における「当たり抽選」を「特図抽選」とも称し、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選を「第1特図抽選」とも称し、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選を「第2特図抽選」とも称する。また、上記実施形態及び上記各変形例における「電動役物開放抽選」を「普図抽選」とも称し、「電動役物34a」を「普通電動役物34a」とも称する。

40

【1832】

また、説明の便宜のため、「第1特別図柄の変動」を「第1特図変動」とも称し、「第2特別図柄の変動」を「第2特図変動」とも称し、「普通図柄の変動」を「普図変動」とも称する。また、「第1特図変動」と「第2特図変動」をまとめて「特図変動」とも総称する。また、上記実施形態及び上記各変形例におけるST（スペシャルタイム）回数を「高確継続上限回数」とも称し、「時短継続回数」を「高サポ継続上限回数」とも称する。

【1833】

上記実施形態及び上記各変形例では、高確継続上限回数（ST回数）は、高サポ継続上限回数（時短継続回数、上記実施形態では5回）に特2保留の最大個数（上記実施形態では

50

4 個) を加算し、さらに余裕分として 1 回 (又は 2 回以上) を加算した回数 (上記実施形態では 10 回) に設定されている。この理由は、仮に、高確継続上限回数 (ST 回数) に、上述した余裕分としての 1 回を加算しない構成を採用した場合において、高サポ継続上限回数 (5 回) に達した特図変動の次の (6 回目の) 特図変動の開始後に遊技球が第 2 始動口 34 に入球して特 2 保留個数が 4 個になってしまった場合には、当該 4 個目の特 2 保留が低確低サポ状態 H 1 に移行後まで特 2 残保留として存在してしまうことになり、当該 4 個目の特 2 保留に基づく第 2 特図抽選が低確低サポ状態 H 1 の特 2 残保留消化中の態様 H 1 b において実行されて確実に確変大当たり又は時短付与のいずれかに当選することになってしまい、この結果、当該パチンコ機 10 の設計時に想定されたゲーム性が破綻してしまうからである。

10

【1834】

そこで、上記実施形態及び上記各変形例では、上述したように、高確継続上限回数 (ST 回数) に余裕分としての 1 回を加算することによって、高サポ継続上限回数 (5 回) に達した特図変動の次の (6 回目の) 特図変動の開始後に遊技球が第 2 始動口 34 に入球して特 2 保留個数が 4 個になってしまった場合であっても、当該 4 個目の特 2 保留に基づく第 2 特図抽選 (高確高サポ状態 H 4 に移行してから 10 回目の特図抽選) が高確低サポ状態 H 6 において実行される (すなわち、高確率モードが終了する前に実行される) ようにするためである。

【1835】

これに対して、変形例として、高確継続上限回数を、高サポ継続上限回数 (本変形例では 5 回) に特 2 保留の最大個数 (本変形例では 4 個) を加算した値 (本変形例では 9 回) に設定し、余裕分としての 1 回は加算しない構成とした上で、高サポ継続上限回数 (5 回) に達した特図変動の次の (6 回目の) 特図変動の開始後に遊技球が第 2 始動口 34 に入球して特 2 保留個数が 4 個になってしまうことを回避する構成を採用してもよい。以下、本変形例の構成について、具体的に説明する。

20

【1836】

図 163 は、本変形例において高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、高サポ継続上限回数は 5 回、高確継続上限回数 (ST 回数) は 9 回に設定されている。

【1837】

そして、本変形例では、高確高サポ状態 H 4 に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数 (5 回) に達した場合に、高確高サポ状態 H 4 から高確低サポ状態 H 6 に移行する (高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する) が、実際に高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となるタイミングは、高サポ継続上限回数 (5 回) に達した特図変動の変動開始時に設定されている。なお、図 163 に示すように、特別図柄の変動が終了した後 (停止した後) には、0.5 秒間の特図確定時間 T_{cs} が設けられている。特図確定時間 T_{cs} は、特別図柄が特図抽選の結果に対応した態様で停止表示されている時間 (停止表示時間) であり、この特図確定時間 T_{cs} の経過後に、特別図柄の次の変動 (遊技回) の開始が可能となる。また、特別図柄と同様に、普通図柄の変動終了後にも普図確定時間 T_{cn} が設けられている。以下、本変形例における制御について、図 163 に示した例について説明する。

30

【1838】

図 163 に示すように、高確高サポ状態 H 4 に移行してから 4 回目の特図変動 (図 163 に示した例では第 2 特図変動) の実行中に遊技球がスルーゲート 35 を通過した場合には、普図抽選が実行され、普図変動が開始される (時刻 t_1)。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し (時刻 t_2)、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に (233 分の 231 の確率で) 普図当たりに当選することになる。そして、図 163 に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間 T_{cn} の経過時 (時刻 t_3) に普通電動役物 34a が開放する。

40

50

【1839】

なお、本変形例では、低頻度サポートモード時及び高頻度サポートモード時における普図変動時間、普図確定時間 T_{cn} 、普図抽選において普図当たりに当選する確率である普図当選確率、普図当たりに当選した場合に普通電動役物 34a が開放する回数である普電開放回数、及び、普通電動役物が開放した場合の開放時間である普電開放時間は、それぞれ以下のように設定される。

【1840】

[低頻度サポートモード時]

- ・普図変動時間：10.0 秒
- ・普図確定時間 T_{cn} ：0.1 秒
- ・普図当選確率：1 / 233
- ・普電開放回数：1 回
- ・普電開放時間：0.1 秒

[高頻度サポートモード時]

- ・普図変動時間：0.2 秒
- ・普図確定時間 T_{cn} ：0.1 秒
- ・普図当選確率：231 / 233
- ・普電開放回数：1 回
- ・普電開放時間：1.4 秒

また、本変形例では、普図抽選が高頻度サポートモード時に実行されて普図当たりに当選した場合には、当該普図抽選の実行後（例えば普図変動中）に高頻度サポートモードフラグが OFF になったとしても、普通電動役物 34a は 1 回、1.4 秒間開放することになる。

【1841】

図 163 の説明に戻る。図 163 に示した例では、普通電動役物 34a の開放中に 4 回目の特図変動が終了し（時刻 t_4 ）、特図確定時間 T_{cs} が経過して 5 回目の特図変動が開始され（時刻 t_5 ）、特 2 保留個数が 4 個から 3 個となっている。上述したように、本変形例では、高サポ継続上限回数は 5 回に設定されており、高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定されているので、5 回目の特図変動の変動開始時に高頻度サポートモードフラグが OFF となる（時刻 t_5 ）。

【1842】

図 163 に示した例では、5 回目の特図変動の変動開始後においても普通電動役物 34a が継続して開放しているため、遊技球が第 2 始動口 34 に入球可能であり、図 163 に示すように、遊技球が第 2 始動口 34 に入球した場合には（時刻 t_6 ）、特 2 保留個数が 1 個増加して、3 個から 4 個となる。その後、普電開放時間が経過し、普通電動役物 34a が閉鎖状態となる（時刻 t_7 ）。

【1843】

高頻度サポートモードフラグが OFF となった時刻 t_5 以降では、普図当選確率は 233 分の 1 と低くなるため、時刻 t_5 以降に実行された普図抽選に基づいて普通電動役物 34a が開放することはほぼなく、また、普通電動役物 34a が開放したとしても、普電開放時間は 0.1 秒と極めて短いため、実質的には遊技球が第 2 始動口 34 に入球することはない。

【1844】

また、仮に、5 回目の特図変動の変動開始直前（すなわち、高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となる直前）に遊技球がスルーゲート 35 を通過して普図抽選が実行され、当該普図抽選に基づいて普通電動役物 34a が開放した場合であっても、高頻度サポートモード時に普図変動が開始されてから普通電動役物 34a が閉鎖するまでに要する時間は 1.7 秒であり、かつ、本変形例では少なくとも 5 回目の特図変動の変動時間が 1.7 秒以下に設定されることはないため、普通電動役物 34a が 6 回目の特図変動の変動開

10

20

30

40

50

始後まで開放し続けることはない。したがって、6回目の特図変動の変動開始後に遊技球が第2始動口34に入球して特2保留個数が4個となってしまうことを回避することができる。

【1845】

このように、本変形例では、上記実施形態等のように余裕分としての1回を高確継続上限回数（ST回数）に加算しなくても、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の次の（6回目の）特図変動の変動開始後に遊技球が第2始動口34に入球して特2保留個数が4個となってしまうことを回避することができるので、低確低サポ状態H1に移行後に特2残保留が存在してしまうことを回避することができる。この結果、低確低サポ状態H1における想定外の第2特図変動の発生を回避することができ、当該パチンコ機10に想定されているゲーム性が破綻してしまうことを回避することができる。

10

【1846】

《3-8-14》変形例14：

上記変形例13では、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定されている構成としたが、変形例14として、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了時に設定されている構成としてもよい。以下、本変形例14の構成について、上記変形例13との相違点を中心に説明する。

【1847】

図164は、本変形例において高確高サポ状態H4から高確低サポ状態H6に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、上述した変形例13と同様に、高サポ継続上限回数は5回、高確継続上限回数は9回に設定されている。

20

【1848】

そして、上述したように、本変形例では、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなるタイミングは、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の変動終了時に設定されている。

【1849】

さらに、本変形例では、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間TcsLastの長さを、通常の特図確定時間Tcs（本変形例では0.5秒）とは異なる長さに設定する。具体的には、特図確定時間TcsLastの長さを、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の長さに設定する。本変形例では、特図確定時間TcsLastの長さを、1.7秒（＝0.2秒（普図変動時間）＋0.1秒（普図確定時間Tcn）＋1.4秒（普電開放時間））以上の長さである1.8秒に設定する。この理由について、図164に示した例を用いて説明する。なお、図164における時刻t1から時刻t7については、時刻t5において高頻度サポートモードフラグがONからOFFにならない点を除いて図163と同じであるため、詳細な説明を省略する。

30

【1850】

図164に示すように、本変形例では、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の変動終了時（時刻t9）に高頻度サポートモードフラグがOFFとなる。ここで、図164では、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート35を通過した場合について説明する。

40

【1851】

図164に示すように、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート35を通過した場合には（時刻t8）、当該通過を契機とした普図抽選が実行され、普図変動が開始される。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し（時刻t10）、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に（233分の231の確率で）普図当たりに当選することになる。そして、図164に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間Tcnの経過時（時刻t11）に普通電

50

動役物 3 4 a が開放する。

【1 8 5 2】

しかしながら、図 1 6 4 に示すように、特図確定時間 T_{csLast} が終了する前に遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球した場合であっても（時刻 t_{12} ）、特図確定時間 T_{csLast} が終了して次の第 2 特図変動が開始されるまでは特 2 保留個数は 4 個のままなので、当該入球に基づいて特 2 保留個数が増加することはない。

【1 8 5 3】

そして、本変形例では、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間 T_{csLast} の長さが、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間（本変形例では 1.7 秒）以上の長さ（本変形例では 1.8 秒）に設定されるので、特図確定時間 T_{csLast} が終了するタイミング（時刻 t_{14} ）より先に普通電動役物 3 4 a が閉鎖することになる（時刻 t_{13} ）。換言すれば、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の次の（6 回目の）特図変動が開始されるタイミング（時刻 t_{14} ）まで普通電動役物 3 4 a の開放状態が継続することはない。このように、本変形例によれば、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の次の（6 回目の）特図変動の開始後まで普通電動役物 3 4 a の開放が継続してしまうことを回避することができるので、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の次の（6 回目の）特図変動が開始されて特 2 保留個数が 4 個から 3 個になった状態において遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球してしまい、特 2 保留個数が 4 個となってしまうことを回避することができる。

【1 8 5 4】

なお、図示は省略するが、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の変動終了後（例えば特図確定時間 T_{csLast} 中）に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過した場合には、既に高頻度サポートモードが OFF となっているため、当該通過に基づいた普図抽選は低頻度サポートモードとして実行される。低頻度サポートモード時における普図当選確率は 2/3 分の 1 と低いため、当該普図抽選に基づいて普通電動役物 3 4 a が開放することはほぼなく、また、普通電動役物 3 4 a が開放したとしても、普電開放時間は 0.1 秒と極めて短いため、実質的には遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することはない。

【1 8 5 5】

以上説明したように、本変形例によれば、上記実施形態等のように余裕分としての 1 回を高確継続上限回数（ST 回数）に加算しなくても、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の次の（6 回目の）特図変動の変動開始後に遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球して特 2 保留個数が 4 個となってしまうことを回避することができるので、低確低サポ状態 H 1 に移行後に特 2 残保留が存在してしまうことを回避することができる。この結果、低確低サポ状態 H 1 における想定外の第 2 特図変動の発生を回避することができ、当該パチンコ機 1 0 に想定されているゲーム性が破綻してしまうことを回避することができる。

【1 8 5 6】

また、上記変形例 1 3 では、高サポ継続上限回数（5 回）に到達した特図変動の変動開始時に高頻度サポートモードフラグが OFF になるため、高サポ継続上限回数（5 回）に到達した特図変動の実行中に普通電動役物 3 4 a を開放させて特 2 保留を 4 個貯めることが困難であるという課題が存在したが、本変形例では、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の実行中においても高頻度サポートモードフラグが ON であるため、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の実行中においても、容易に、普通電動役物 3 4 a を開放させて遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させて特 2 保留を 4 個貯めることが可能となる。

【1 8 5 7】

なお、本変形例では、高サポ継続上限回数（5 回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間 T_{csLast} の長さのみを、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の所定の長さに設定する構成としたが、他の変形例として、特図確定時間 T_{csLast} の長さだけではなく、通常の特

図確定時間 T_{cs} の長さも、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の所定の長さに設定する構成としてもよい。この構成によれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間 T_{cslast} の長さが、通常の特図確定時間 T_{cs} の長さとは異なるという違和感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【１８５８】

《３－８－１５》変形例１５：

上記変形例１３及び上記変形例１４では、遊技者に過度に有利になってしまう想定外の事象であるとして、高サポ継続上限回数（５回）に到達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまう事象の発生を回避する構成を採用したが、変形例１５として、遊技者に過度に有利になってしまう事象の発生を許容し、遊技者にとってのチャンスであるとして当該事象の発生を狙わせる構成を採用してもよい。以下、本変形例１５の構成について、上記変形例１３との相違点を中心に説明する。

10

【１８５９】

図１６５は、本変形例において高確高サポ状態 H_4 から高確低サポ状態 H_6 に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、上述した変形例１３及び変形例１４と同様に、高サポ継続上限回数は５回、高確継続上限回数は９回に設定されている。

【１８６０】

20

そして、本変形例では、高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となるタイミングは、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間 T_{cs} の経過時（遊技回の終了時）に設定されている。この理由について、図１６５に示した例を用いて説明する。なお、図１６５における時刻 t_1 から時刻 t_7 については、時刻 t_5 において高頻度サポートモードフラグが ON から OFF にならない点を除いて図１６３と同じであるため、詳細な説明を省略する。

【１８６１】

図１６５に示すように、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間 T_{cs} の経過時（時刻 t_{12} ）に高頻度サポートモードフラグが OFF となる。ここで、図１６５では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間 T_{cs} 中に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合について説明する。

30

【１８６２】

本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動中に、遊技球をスルーゲート３５に通過させることを遊技者に促す演出であるスルー通過促進演出を実行する。本変形例では、スルー通過促進演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「変動終了直前に遊技球をスルーに通過させて次の変動開始後まで電チューを開放させてね！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート３５を通過するように遊技球の発射タイミングや発射強度を調整しながら遊技を行なうことになる。

40

【１８６３】

図１６５に示すように、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間 T_{cs} 中に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には（時刻 t_9 ）、当該通過を契機とした普図抽選が実行され、普図変動が開始される。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し（時刻 t_{10} ）、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に（２３３分の２３１の確率で）普図当たりに当選することになる。そして、図１６５に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間 T_{cn} の経過時（

50

時刻 t_{11}) に普通電動役物 34a が開放する。

【1864】

本変形例では、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の変動中又は当該特図変動の変動終了後の特図確定時間 Tcs 中に遊技球がスルーゲート 35 を通過し、当該通過を契機とした普図抽選において普図当たり当選し、当該当選に基づいて開放される普通電動役物 34a の当該開放が次の特図変動の変動開始後まで継続すると判定した場合には、遊技者にとって有利な状態が開始されることを示唆する演出である有利状態開始演出を実行する。本変形例では、有利状態開始演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「スーパー電チューチャンス到来!!!」といった文字列を図柄表示装置 41 に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー 46 から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、遊技者にとって有利な状態が開始されることになると認識することになる。

10

【1865】

その後、0.5秒間の特図確定時間 Tcs が経過すると（時刻 t_{12} ）、高頻度サポートモードフラグが OFF になり、6 回目の特図変動が開始され、特 2 保留個数が 4 個から 3 個になる。そして、図 165 に示した例では、6 回目の特図変動の変動開始後においても普通電動役物 34a の開放状態が継続しているので、遊技球が第 2 始動口 34 に入球可能となり、当該 6 回目の特図変動の実行中に特 2 保留個数を最大保留個数の 4 個まで貯めることが可能となる。

20

【1866】

本変形例では、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の次の（6 回目の）特図変動の変動開始後、すなわち、高確低サポ状態 H6 において、普通電動役物 34a が開放状態になっている場合には、第 2 始動口 34 に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出である特 2 入球促進演出を実行する。本変形例では、入球促進演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「開放中の電チューを狙って保留を 4 個貯めてね!」といった文字列を図柄表示装置 41 に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー 46 から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、第 2 始動口 34 に遊技球を入球させて特 2 保留個数が 4 個になるように連続的に右打ちを行なうことになる。

30

【1867】

そして、図 165 に示すように、遊技球が第 2 始動口 34 に入球した場合には（時刻 t_{13} ）、特 2 保留個数が 4 個となる。上述したように、当該 4 個目の特 2 保留に基づく第 2 特図抽選は、低確低サポ状態 H1 において実行されることになるとするため、大当たり当選が時短付与に当選のいずれかの結果となる。

【1868】

そこで、本変形例では、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の次の（6 回目の）特図変動の変動開始後、すなわち、高確低サポ状態 H6 に移行後に、第 2 始動口 34 に遊技球が入球し、特 2 保留個数が最大保留個数である 4 個になった場合には、遊技者に有利な状態が訪れることが確定したことを示唆する有利確定演出を実行する。本変形例では、有利確定演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では男性キャラクターの画像）及び「おめでとう!もうすぐいいことが起こるぞ!」といった文字列を図柄表示装置 41 に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー 46 から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、遊技者に有利な状態が訪れることが確定したことを認識することになる。

40

【1869】

その後、普電開放時間が経過すると（時刻 t_{14} ）、普通電動役物 34a が閉鎖する。

【1870】

このように、本変形例では、高サポ継続上限回数（5回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間 Tcs の経過時（時刻 t_{12} ）まで高頻度サポートモードフラグが ON となっているので、当該特図確定時間 Tcs の経過直前に遊技球をスルーゲート 35 に通過

50

させれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させることが可能となる。この結果、６回目の特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になるという遊技者に有利な事象を発生させることが可能となる。

【１８７１】

そして、遊技球がスルーゲート３５を通過したタイミング（すなわち、普図変動の開始タイミング）が特図確定時間Ｔｃｓの経過タイミングに近いほど、高確低サポ状態Ｈ６において普通電動役物３４ａが開放している期間が長くなり、特２保留個数を４個まで貯めることが容易となる。

【１８７２】

以上より、本変形例によれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動開始後に遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという新たなゲーム性を創出することが可能となる。

【１８７３】

また、本変形例では、スルー通過促進演出を実行するので、遊技者に、本パチンコ機１０の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【１８７４】

また、本変形例では、遊技球がスルーゲート３５を通過し、普通電動役物３４ａの開放が高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで継続する状況において、有利状態開始演出を実行するので、遊技者に、遊技球がスルーゲート３５を通過したことによって通常のパチンコ機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。

【１８７５】

また、本変形例では、高確低サポ状態Ｈ６において、普通電動役物３４ａが開放状態に移る場合に、特２入球促進演出を実行するので、遊技者に、本パチンコ機１０の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【１８７６】

また、本変形例では、高確低サポ状態Ｈ６に移行後に、第２始動口３４に遊技球が入球し、特２保留個数が最大保留個数である４個になった場合には、有利確定演出を実行するので、遊技者に、高確低サポ状態Ｈ６に移行後に特２保留個数が最大保留個数である４個になったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能となる。

【１８７７】

《３－８－１６》変形例１６：

上記変形例１５において、新たな普図抽選を実行することのできない状況（例えば、普図変動の実行中や普通電動役物３４ａの開放中など）において遊技球がスルーゲート３５を通過した場合に当該遊技球の通過に基づく普図抽選を保留する機能（以下、普図保留機能とも称する。）を有さない構成を採用してもよい。上記実施形態や上記各変形例のように、普図保留機能を有する構成を採用した場合には、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまう場合があるので、普通電動役物３４ａの開放タイミングを調整することが困難になる場合がある。

【１８７８】

これに対して、本変形例では、特定の遊技状態（例えば高確高サポ状態Ｈ４）において普図保留機能を有さない構成を採用する。このような構成によれば、高確高サポ状態Ｈ４においては遊技球がスルーゲート３５を通過したとしても普図抽選が保留されないの、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを抑制することができる。したがって、遊技者が遊技球をスルーゲート３５に通過させるタイミングを調整することによって、普通電動役物３４ａの開放タイミングを調整するこ

10

20

30

40

50

とが可能となる。この結果、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間 T_{cs} の経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物 34a の開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動開始後に遊技球を第２始動口 34 に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという上述した新たなゲーム性をより際立たせることが可能となる。

【１８７９】

また、さらなる変形例として、遊技状態に関わらず（常に）普図保留機能を有さない構成を採用してもよい。このような構成によれば、遊技状態に関わらず、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことがないので、遊技者が遊技球をスルーゲート 35 に通過させるタイミングを調整することによって、普通電動役物 34a の開放タイミングを調整することが可能となる。この結果、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間 T_{cs} の経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物 34a の開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動開始後に遊技球を第２始動口 34 に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという上述した新たなゲーム性をより際立たせることが可能となる。

【１８８０】

《３－８－１７》変形例 17：

上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態 H4 に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数（５回）に達した場合に高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となるタイミングが、当該高確高サポ状態 H4 への移行の契機となった大当たり図柄の種別によって異なる構成としてもよい。

【１８８１】

例えば、特図抽選において大当たり図柄 A（確変大当たり A）に当選したことによって高確高サポ状態 H4 に移行した場合には、上記変形例 13 に示したように高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定され、特図抽選において大当たり図柄 B（確変大当たり B）に当選したことによって高確高サポ状態 H4 に移行した場合には、上記変形例 14 に示したように高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了時に設定され、特図抽選において大当たり図柄 C（確変大当たり C）に当選したことによって高確高サポ状態 H4 に移行した場合には、上記変形例 15 に示したように高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間の経過時に設定される。このような構成によれば、遊技者に、高確高サポ状態 H4 に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数に達する際に、高頻度サポートモードフラグが ON から OFF となるタイミングがどのタイミングに設定されるのか（上記変形例 15 のように遊技者に有利なタイミングに設定されるのか）といった期待感や緊張感を抱かせることができる。

【１８８２】

《３－８－１８》変形例 18：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が入球した場合に抽選モードを高確率モードに移行させることになる入球口である高確移行入賞口をさらに備える構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【１８８３】

図 166 は、本変形例における遊技盤 30 の正面図である。図 119 に示した実施形態における遊技盤 30 との相違点は、遊技領域 PA の右側領域に、高確移行入賞口 34e が設けられている点である。高確移行入賞口 34e の入球口には、可動片 34f が設けられている。可動片 34f は、遊技球が高確移行入賞口 34e に入球不可能な閉鎖状態から、遊技球が高確移行入賞口 34e に入球可能な開放状態に遷移することが可能であり、低確高サポ状態 H5 以外の遊技状態では閉鎖状態となっており、低確高サポ状態 H5 においては

10

20

30

40

50

所定時間毎（本変形例では１．０秒毎）に閉鎖状態と開放状態とを交互に繰り返す。そして、高頻度サポートモードが次回大当たり当選まで継続する低確高サポ状態Ｈ５において、高確移行入賞口３４eに遊技球が入球した場合には、抽選モードが低確率モードから高確率モードに移行し、高頻度サポートモード及び高確率モードの両方が次回大当たり当選まで継続する遊技状態となる。

【１８８４】

以上説明したように、本変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、当該低確高サポ状態Ｈ５において高確移行入賞口３４eに遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第２判定モードに移行することになる。ここで、低確高サポ状態Ｈ５において時短付与に当選し、かつ、高確移行入賞口３４eに遊技球を入球させることができれば、高頻度サポートモード及び高確率モードの両方が次回の大当たり当選まで継続する遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本変形例によれば、低確高サポ状態Ｈ５において高確移行入賞口３４eに遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たなゲーム性を遊技者に提供することができる。

【１８８５】

《３－８－１９》変形例１９：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態において背景画像として高確高サポ状態用の背景画像を表示し、低確低サポ状態において背景画像として低確低サポ状態用の背景画像を表示する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態において大当たり当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（大当たり告知演出）を実行する構成を採用してもよい。また、上記実

10

20

30

40

50

施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回転操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態に移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達したことによって移行した低確低サポ状態において、特2残保留消化中の態様において当たり抽選に大当たり当選した場合に、高い確率（例えば100%の確率）で確変大当たりになり分けられることによって当該高い確率で高確高サポ状態へ再度移行する構成とし、一方、低確低サポ状態における左打ち中の態様において当たり抽選に大当たり当選した場合に、上記高い確率よりも低い確率で確変大当たりになり分けられることによって当該低い確率で高確高サポ状態へ再度移行する構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、低確低サポ状態に移行した後、特2保留による当たり抽選が低確低サポ状態において終了するまでに大当たりになり当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（大当たり告知演出）を実行する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、V入賞領域に遊技球を通過させることが可能な状況において、遊技球をV入賞領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行する構成を採用してもよい。そして、V入賞領域に遊技球を通過させることが可能な状況において、遊技球がV入賞領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである高確高サポ状態において記憶（保留）された特別情報であって、第2始動口34への遊技球の入球に基づく特別情報についての当たり抽選が終了するまでに確変大当たりになり当選するといった特定条件が成立した場合に、高確高サポ状態へ再度移行することが保証された開閉実行モードに移行させ、当該開閉実行モード終了後の抽選モードを高確率モードに決定する構成とし、一方、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が、確変大当たりになり当選することなく所定の回数（ST回数）に達した場合に、高確高サポ状態へ再度移行する確率が確変大当たりを基づく開閉実行モードよりも低い低確低サポ状態に移行させる構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形

10

20

30

40

50

態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、高確高サポ状態において大当たりに当選した場合に、高確率モードフラグがOFFとなる大当たり遊技状態に移行させ、当該大当たり遊技状態において遊技球が入球可能となるV確入賞口を備え、当該V確入賞口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として、大当たり遊技状態終了後の抽選モードを高確率モードに移行させる構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、低確率モードであり、かつ低頻度サポートモードである低確低サポ状態において、通常大当たりに当選するといった特定条件が成立した場合に、サポートモードを所定期間、例えば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間や当たり抽選において次回大当たりに当選するまでの期間、高頻度サポートモードに維持する遊技状態であって、低確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させる構成とし、低確低サポ状態において、通常大当たりに当選せずに確変大当たりに当選するといった第2所定条件が成立した場合に、高確高サポ状態に移行させる構成とし、高確高サポ状態において、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の際に通常大当たりに当選するといった特定条件が成立した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確高サポ状態または低確低サポ状態に移行させる構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、低確低サポ状態において、普通電動役物が開放状態に遷移する場合に、第2始動口に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行する構成を採用してもよい。なお、上述した、「高確高サポ状態へ再度移行する確率が確変大当たりに基づく開閉実行モードよりも低い低確低サポ状態」の意味するところは、低確低サポ状態から高確高サポ状態に移行する確率（低確低サポ状態において当たり抽選に当選した場合に確変大当たりに振り分けられる確率、確変割合、例えば確変突入率50%など）が、終了後に確実に（通常の遊技の流れに沿って遊技球を発射していれば（例えば右打ちをしていれば）100%の確率で）高確高サポ状態に移行することが保証された確変大当たりに基づく開閉実行モードよりも低いことを意味し、上記確率は当たり抽選における当選確率の高低を意味するものではない。また、低確低サポ状態において特2保留個数が4個となった場合に、特2保留個数が4個になったことに対応した4個の保留アイコン画像を図柄表示装置（液晶表示装置）に表示させる構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【1886】

10

20

30

40

50

《 3-8-20 》変形例 20 :

上記第 3 実施形態およびその変形例では、パチンコ機 10 は、主制御装置 60、音声発光制御装置 90、表示制御装置 100 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第 3 実施形態において音声発光制御装置 90 と表示制御装置 100 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第 3 実施形態およびその変形例において、3 つの制御装置 60、90、100 のそれぞれで実行される各種処理は、第 3 実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 60、90、100 の全体として、第 3 実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【 1887 】

《 4 》第 4 実施形態 :

《 4-1 》遊技機の構造 :

図 167 は、本発明の第 4 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 10 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 11 を備えている。パチンコ機 10 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 11 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 10 は、外枠 11 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 12 を備えている。パチンコ機本体 12 は、内枠 13 と、内枠 13 の前面に配置された前扉枠 14 とを備えている。内枠 13 は、外枠 11 に対して金属製のヒンジ 15 によって回動可能に支持されている。前扉枠 14 は、内枠 13 に対して金属製のヒンジ 16 によって回動可能に支持されている。内枠 13 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 12 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 10 には、シリンダ錠 17 が設けられている。シリンダ錠 17 は、内枠 13 を外枠 11 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【 1888 】

前扉枠 14 の略中央部には、開口された窓部 18 が形成されている。窓部 18 の周囲には、パチンコ機 10 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 10 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 14 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 19 が配置されており、開口された窓部 18 がガラスユニット 19 によって封じられている。内枠 13 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【 1889 】

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 20 と下皿 21 とが設けられている。上皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【 1890 】

上皿 20 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 2

10

20

30

40

50

4 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【1891】

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

10

【1892】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

20

30

【1893】

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

【1894】

図 168 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【1895】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

40

【1896】

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

50

ている。

【1897】

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

10

【1898】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている所定遊技状態としての供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【1899】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

20

【1900】

図169は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【1901】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35a、35b、及び可変入賞装置36が設けられている。一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【1902】

図示するように、一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装71（図168）から払い出される。

40

【1903】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第1始動口33は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【1904】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30

50

の下方に設けられている。第2始動口34には、左右一対の可動片よりなる電動役物34aが設けられている。電動役物34aが閉鎖状態のときには、遊技球は第2始動口34に入球することはできない。一方、電動役物34aが開放状態のときには、遊技球は第2始動口34に入球することができる。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【1905】

2つのスルーゲート35a, 35bの各々は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。各スルーゲート35a, 35bは、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35aまたはスルーゲート35bを通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。2つのスルーゲート35a, 35bのうちの一方のスルーゲート35aは図柄表示装置41の左側に設けられており、他方のスルーゲート35bは図柄表示装置41の右側に設けられている。各スルーゲート35a, 35bは、遊技球の流下方向に対して第2始動口34よりも上流側に位置するため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始動口34へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35a, 35bに遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【1906】

可変入賞装置36は、遊技領域PAの右側下方に設けられている。可変入賞装置36は、遊技盤30の背面側へと通じる大入賞口36aを備えるとともに、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bを備えている。開閉扉36bは、通常は遊技球が大入賞口36aに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置60による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉36bは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした主制御装置60による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉36bが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第1始動口33への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第2始動口34への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【1907】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、または可変入賞装置36に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通過して遊技領域PAから排出される。

【1908】

一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、可変入賞装置36の大入賞口36a、及びアウト口43のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の開口部を通過して遊技盤30の背面側に誘導され、遊技盤30の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤30に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【1909】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【1910】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行わせる。

【1911】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行わせる。

10

【1912】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

20

【1913】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。例えば、大当たり遊技中に第1始動口33に遊技球が入球した場合、第1保留表示部37cの表示態様が変わる。第1保留表示部37cは、所定示唆情報表示手段としても機能する。また、本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

30

【1914】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【1915】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

40

【1916】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、

50

液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【1917】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。なお、図柄表示装置41の表示面に対して、先に説明したメイン表示部45の表示面は前面側（遊技者に向かう側）に位置している。

【1918】

図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【1919】

図170は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図170(a)は、図柄表示装置41において変動表示される図柄を示す説明図である。図170(a)に示すように、図柄表示装置41には、数字の1～9を示す図柄が変動表示される。数字の1～9を示す各図柄は、色によって3種類に分類される。数字の1～3を示す各図柄は緑色であり、数字の4～6を示す各図柄は赤色であり、数字の7～9を示す各図柄は金色である。なお、変動表示される図柄として、数字の1～9を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【1920】

図170(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図170(a)に示した数字1～9の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図170(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL1上に形成される。なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定

【1921】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊

10

20

30

40

50

技回毎に、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【1922】

さらに、図170(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aの下方には、第1始動口保留用領域Ds1と、保留消化領域Dmと、第2始動口保留用領域Ds2とが表示される。保留消化領域Dmは表示面41aの左右方向の中央に表示され、第1始動口保留用領域Ds1は保留消化領域Dmの左側に表示され、第2始動口保留用領域Ds2は保留消化領域Dmの右側に表示される。第1始動口保留用領域Ds1には、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第2始動口保留用領域Ds2には、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。第1始動口保留用領域Ds1、第2始動口保留用領域Ds2、および保留消化領域Dmの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【1923】

《4-2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【1924】

図171は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【1925】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU(図示せず)と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【1926】

主制御基板61には、入力ポート(図示せず)及び出力ポート(図示せず)がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ(図示せず)を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88(図168)がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【1927】

また、主制御基板61の入力ポートには、各種検知センサ67a~67eが接続されてい

10

20

30

40

50

る。具体的には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変入賞装置 3 6 などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e からの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【1928】

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

10

【1929】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

20

【1930】

主制御基板 6 1 の出力ポートには、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

30

【1931】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【1932】

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

40

【1933】

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

50

【1934】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機10の電氣的構成について説明した。

10

【1935】

図172は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタC1が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

【1936】

当たり乱数カウンタC1の初期値設定には乱数初期値カウンタCINIが用いられる。また、メイン表示部45の第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37b、並びに図柄表示装置41における変動時間を決定する際には変動種別カウンタCSが用いられる。さらに、第2始動口34の電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC4が用いられる。

20

【1937】

各カウンタC1～C4、CINI、CSは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

【1938】

RAM64には、保留情報記憶エリア64bと、判定処理実行エリア64cとが設けられている。保留情報記憶エリア64bには、第1保留エリアRaと第2保留エリアRbとが設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値が保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに時系列的に記憶される。第1保留エリアRaには、第1始動口33に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した4個のエリア、すなわち、第1エリア、第2エリア、第3エリア、および第4エリアが設けられている。第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値が保留情報（以下、特1保留とも呼ぶ）として、第1～第4エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第1～第4エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第1エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

30

40

【1939】

また、第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値が保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに時系列的に記憶される。第2保留エリアRbには、第2始動口34に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した4個のエリア、すなわち、第1エリア、第2エリア、第3エリア、および第4エリアが設けられている。第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当

50

たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値が保留情報（以下、特2保留とも呼ぶ）として、第1～第4エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第1～第4エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第1エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【1940】

当たり乱数カウンタC 1の詳細について説明する。当たり乱数カウンタC 1は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタC 1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、当たり乱数カウンタC 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC INIの値が当該当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC INIは、当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

10

【1941】

当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【1942】

第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

20

【1943】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、第1始動口33に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

30

【1944】

また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

40

【1945】

そして、第2保留エリアRbに当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されている場合には、第1保留エリアRaに当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されているか否かに関わらず、第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値を、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する対象とする。これにより、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の

50

値が優先される。すなわち、本実施形態では、第1保留エリアR a及び第2保留エリアR bの両方に当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されている場合には、第2始動口3 4に対応した第2保留エリアR bに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値が優先され、第2保留エリアR bに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値の中では、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア6 4 cに移動させ、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第2保留エリアR bに当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されていない場合には、第1保留エリアR aに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値の中では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア6 4 cに移動させ、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

10

【1946】

なお、上述した説明では、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値がどのような順序で判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタC 1の値に限るものではなく、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1以外のカウンタ（大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC 5）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動される。

【1947】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

20

【1948】

大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。

【1949】

上述したように、MPU 6 2は、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている大当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU 6 2は、これらの当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3の停止結果テーブル記憶エリア6 3 fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【1950】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

40

【1951】

リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。第1保留エリアR aに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアR bに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶

50

されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU 62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【1952】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図170(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

10

【1953】

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

20

【1954】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの3種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度が高くなるリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高くなるリーチ演出が実行される。

【1955】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るように構成されている。

30

【1956】

変動種別カウンタCSは定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶された変動種別カウンタCSの値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、第1図柄表示部37aにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第2保留エリアRbに記憶された変動種別カウンタCSの値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機10では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容(すなわちリーチの種類)を特定できる。

40

【1957】

50

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0～465 の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 35 a またはスルーゲート 35 b に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア 6 4 e において、R O M 6 3 の役物抽選用テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C 4 の値とが照合され、電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かが決定される。

10

【1958】

なお、取得された当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、変動種別カウンタ C S、および電動役物開放カウンタ C 4 の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリア R a および第2保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、および変動種別カウンタ C S の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【1959】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 10 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりによって当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

20

【1960】

図 173 は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図 173 (a) は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 173 (b) は高確率モード用の当否テーブルを示している。

30

【1961】

図 173 (a) に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0～4 の5個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～4 の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図 173 (b) に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0～15 の16個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～15 の16個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりによって当選する確率が高くなっている。

40

【1962】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタ C 1 の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタ C 1 の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【1963】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【1964】

50

「小当たり」とは、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【1965】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

10

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

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

【1966】

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

20

【1967】

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

30

【1968】

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

40

【1969】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 1 7 3 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【1970】

パチンコ機 1 0 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が

50

継続されている状況で比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【1971】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

10

【1972】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

20

【1973】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【1974】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【1975】

図174は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図174(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図174(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

30

【1976】

図174(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【1977】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R確変大当たりは8回（8ラウンド）である。

40

【1978】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低

50

確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R通常大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R通常大当たりは8回（8ラウンド）である。

【1979】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～39」が16R確変大当たりに対応しており、「40～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～89」が16R通常大当たりに対応しており、「90～99」が8R通常大当たりに対応している。

【1980】

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

【1981】

図174（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

【1982】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【1983】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはない、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【1984】

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

【1985】

図175は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【1986】

図175（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図175（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定され、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC4の値として2、3の2個の値が設定され、外れ

10

20

30

40

50

となる電動役物開放カウンタC4の値として4～465の462個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1／233の確率で電役短開放に当選することとなり、1／233の確率で電役長開放に当選することとなる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選した場合に、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は0.6秒である。低頻度サポートモード時に電役長開放に当選した場合に、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は5.0秒である。

【1987】

図175(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)を示している。図175(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)には、電役中開放に当選することとなる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231／233の確率で電役中開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役中開放に当選した場合に、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

10

【1988】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。また、電動役物開放抽選用当否テーブル(低頻度サポートモード用)によって、サポートモードが低頻度サポートモードである場合には、電動役物34aの開放時間が長短2種類のうちのいずれかを取り得るように設定されている。電動役物開放抽選用当否テーブル(低頻度サポートモード用)によって、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、電動役物34aの開放時間が電役短開放よりも長く、かつ電役長開放よりも短い時間である電役中開放となるように設定されている。なお、電役短開放に当選した場合、電役中開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

20

【1989】

《4-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

30

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成について説明する。

【1990】

図176は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85(図171)等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【1991】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

40

【1992】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【1993】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入

50

力側には、主制御装置 60 と演出操作ボタン 24 が接続されている。主制御装置 60 から、各種コマンドを受信する。MPU 92 の出力側には、スピーカー 46 や各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【1994】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が複合的にチップ化された素子である MPU 102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM 106 と、ビデオ RAM 107 とが搭載されている。なお、MPU 102 に対してプログラム ROM 103 及びワーク RAM 104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【1995】

MPU 102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 105 の制御 (具体的には VDP 105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【1996】

プログラム ROM 103 は、MPU 102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【1997】

ワーク RAM 104 は、MPU 102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

20

【1998】

VDP 105 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 105 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 105 は、MPU 102、ビデオ RAM 107 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 107 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 106 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 41 に表示させる。

【1999】

キャラクタ ROM 106 は、図柄表示装置 41 に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 106 には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びら P1 ~ P4 の絵図も含まれる。なお、キャラクタ ROM 106 を複数設け、各キャラクタ ROM 106 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム ROM 103 に記憶した背景画像用の JPEG 形式画像データをキャラクタ ROM 106 に記憶する構成とすることも可能である。

30

【2000】

ビデオ RAM 107 は、図柄表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 107 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 41 の表示内容が変更される。

40

【2001】

以下では、主制御装置 60 の MPU 62、ROM 63、RAM 64 をそれぞれ主側 MPU 62、主側 ROM 63、主側 RAM 64 と呼び、音声発光制御装置 90 の MPU 92、ROM 93、RAM 94 をそれぞれ音光側 MPU 92、音光側 ROM 93、音光側 RAM 94 と呼び、表示制御装置 100 の MPU 102 を表示側 MPU 102 と呼ぶ。

【2002】

《4-4》遊技機による処理の概要：

50

次に、本実施形態のパチンコ機 10 が実行する処理の概要について説明する。

【2003】

《4-4-1》保留表示：

本実施形態のパチンコ機 10 では、先に説明したように、図柄表示装置 41 の表示面 41a の下方には、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第 1 始動口保留用領域 Ds1 と、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第 2 始動口保留用領域 Ds2 と、第 1 始動口保留用領域 Ds1 と第 2 始動口保留用領域 Ds2 の間に位置する保留消化領域 Dm とが表示される。

【2004】

図 177 は、第 1 始動口保留用領域 Ds1 と保留消化領域 Dm の変化の一例を示す説明図である。第 1 始動口保留用領域 Ds1 には、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく各保留（最大 4 つの保留のそれぞれ）に対応した最大 4 つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図 177 (a) に示した例では、第 1 番目の保留（以下、特 1 保留 1 と呼ぶ）と第 2 番目の保留（以下、特 1 保留 2 と呼ぶ）とにそれぞれ対応した第 1 保留表示アイコン H1 と第 2 保留表示アイコン H2 が示されている。第 1 始動口保留用領域 Ds1 において、最も右側の位置に第 1 保留表示アイコン H1 は表示され、右側から左側に向かって 2 番目の位置に第 2 保留表示アイコン H2 は表示される。すなわち、第 1 始動口保留用領域 Ds1 において、第 1 始動口 33 に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって 1 個ずつ増大するように表示される。

10

20

【2005】

保留消化領域 Dm は、上側が開口した容器の形状であり、図 177 (a) に示した例では、保留消化領域 Dm の内部に保留表示アイコン H0 が配置されている。本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域 Dm の内部に保留表示アイコンが配置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域 Dm の内部に配置された保留表示アイコン H0 に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域 Dm の内部に保留表示アイコン H0 が配置されていることを観察することによって、保留表示アイコン H0 に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

30

【2006】

図 177 (a) に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域 Dm の内部に配置された保留表示アイコン H0 は消える。続いて、図 177 (b) に示すように、第 1 始動口保留用領域 Ds1 において最も右側に位置する第 1 保留表示アイコン H1 が、保留消化領域 Dm の内部に移動する。この際に、第 1 始動口保留用領域 Ds1 において、右側から 2 番目に位置する第 2 保留表示アイコン H2 は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図 177 (b) に示した例では、右側から左側に向かって 3 番目、4 番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、3 番目に位置する保留表示アイコンは 2 番目の位置に移動（シフト）し、4 番目に位置する保留表示アイコンは 3 番目の位置に移動（シフト）する。

40

【2007】

図 177 (b) に示した移動の結果、図 177 (c) の状態となる。すなわち、保留消化領域 Dm の内部に第 1 保留表示アイコン H1 が配置され、第 1 始動口保留用領域 Ds1 の最も右側の位置に第 2 保留表示アイコン H2 が表示された状態となる。このとき、第 1 保留表示アイコン H1 に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【2008】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第 1 始動口保留用領域 Ds1 に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域 Dm の内部に移動する。そして、当該

50

保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第1始動口保留用領域Ds1に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【2009】

図178は、第2始動口保留用領域Ds2と保留消化領域Dmの変化の一例を示す説明図である。第2始動口保留用領域Ds2には、第2始動口34への遊技球の入球に基づく各保留（最大4つの保留のそれぞれ）に対応した最大4つの保留表示アイコンHが左右方向に並んで表示される。第2始動口保留用領域Ds2の変化の態様は、図177に示した第1始動口保留用領域Ds1の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第1始動口保留用領域Ds1の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第2始動口34に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンHは、左側から右側に向かって1個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第2始動口保留用領域Ds2において保留表示アイコンHは右側から左側に1個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Dmの内部に移動して、当該保留表示アイコンHに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行される（消化される）ことになる。このようにして、第2始動口保留用領域Ds2に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

10

20

【2010】

なお、第2始動口保留用領域Ds2に保留表示アイコンHが存在する場合には、第1始動口保留用領域Ds1に存在する保留表示アイコンに優先して、第2始動口保留用領域Ds2に存在する保留表示アイコンHに対応した特2保留が消化される。

【2011】

第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Dmは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Dmは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第1始動口保留用領域Ds1または第2始動口保留用領域Ds2から保留消化領域Dmに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Dmの内部に配置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Dmに入って消えるような表示態様としてもよい。

30

【2012】

《4-4-2》前兆予告演出：

近年のパチンコ機は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、RAM64の保留情報記憶エリア64bに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタC1の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機10は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンに対応した保留情報の中に、当たり抽選において大当たり当選する可能性が高い保留情報が存在する場合に、当該大当たり当選する可能性が高い保留情報より前に記憶された保留情報についての変動の停止表示の際に、特殊な演出である前兆予告演出を実行する。前兆予告演出について、次に詳述する。

40

【2013】

サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時に、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域PAの左側に遊技球を流下させ、第1始動口33に遊技球を入球させる。第1始動口33に遊技球が入球すると、第1始動口33への遊技

50

球の入球に基づいて取得された特別情報が特1保留として保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに順に記憶されるが、ここでは、特1保留が最大個数（上限数）である4個、溜まった場合を考える。

【2014】

図179は、通常時において特1保留の中に大当たりが含まれる場合を示す説明図である。図示するように、通常時に、特1保留1から特1保留4までの4個の特1保留が貯えられたものとする。主制御装置60は、第1始動口33に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特1保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。なお、変動パターンの種別の判定は、保留情報に含まれる変動種別カウンタCsの値に基づいて変動時間を求め、当該変動時間に基づいて行なわれる。その後、主制御装置60は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置90に送信する。音声発光制御装置90は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、4個の特1保留の内の最後に記憶された特1保留4において、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置90は、この大当たり当選すると判定される特1保留4についての保留コマンドを主制御装置60から受信したことをトリガとして保留連続演出処理を実行する。保留連続演出処理によれば、特1保留4よりも前のタイミングで記憶された各特1保留を消化する際に前兆予告演出が実行される。具体的には、特1保留1～特1保留3に対応した各遊技回を跨いで、1または複数回（ここでは3回）の前兆予告演出が実行される。

10

20

【2015】

図180～図182、および図184に、特1保留1を消化してから特1保留4を消化するまでの一連の演出を示した。図180は、特1保留1についての変動表示と前兆予告演出（1回目）を示す説明図である。図180（a）に示すように、音声発光制御装置90において、最初に、特1保留1についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特1保留1に対応した表示アイコンH1が保留消化領域Dmの内部に配置されており、この表示アイコンH1に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面41aのメイン表示領域MAに表示される。

30

【2016】

音声発光制御装置90において、上記特1保留1についての変動表示の後に、図180（b）に示すように、特1保留1についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。本実施形態では、例えば、[3・4・1]をチャンス目とした。なお、[3・4・1]は一例であり、他の組合せをチャンス目としてもよい。

40

【2017】

音声発光制御装置90において、上記停止表示の後に、図180（c）に示すように、泡BLが出現する演出が実行される。この泡BLが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡BLが出現する演出としては、表示面41aのメイン表示領域MAを含む広い範囲に泡BLが表示されるとともに、泡音を示す音声スピーカー46から発せられる。

【2018】

まとめると、特1保留4についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特1保留1についての変動停止時に、図柄表示装置41の表示面41a内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡BLが出現

50

する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が、前兆予告演出（１回目）に該当する。

【２０１９】

遊技者は、特１保留１の変動表示の後に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡ＢＬが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特１保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在するかもしれないと期待する。

【２０２０】

図１８１は、特１保留２についての変動表示と前兆予告演出（２回目）を示す説明図である。図１８０に示した演出の実行後に、図１８１（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、特１保留２についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留２に対応した表示アイコンＨ２が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ２に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。

10

【２０２１】

音声発光制御装置９０において、上記特１保留２についての変動表示の後に、図１８１（ｂ）に示すように、特１保留２についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。チャンス目は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に「３・４・１」である。

20

【２０２２】

音声発光制御装置９０において、上記停止表示の後に、図１８１（ｃ）に示すように、泡ＢＬが出現する演出が実行される。この泡ＢＬが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡ＢＬが出現する演出は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に、泡音とともに泡ＢＬが表示される演出である。

【２０２３】

まとめると、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特１保留２についての変動停止時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が、前兆予告演出（２回目）に該当する。すなわち、この例示によれば、特１保留１についての変動停止時に前兆予告演出（１回目）が実行されたことに続いて、特１保留２についての変動停止時にも前兆予告演出（２回目）が実行される。

30

【２０２４】

遊技者は、特１保留１についての変動停止時に前兆予告演出（１回目）が実行されたことに続いて、特１保留２の変動表示の後に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡ＢＬが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特１保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在する可能性が高まったといっそう期待する。

40

【２０２５】

図１８２は、特１保留３についての変動表示と前兆予告演出（３回目）を示す説明図である。図１８１に示した演出の実行後に、図１８２（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、特１保留３についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留３に対応した表示アイコンＨ３が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ３に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示され

50

る。

【2026】

音声発光制御装置90において、上記特1保留3についての変動表示の後に、図182(b)に示すように、特1保留3についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。チャンス目は、前兆予告演出(1回目)の場合と同様に[3・4・1]である。

【2027】

音声発光制御装置90において、上記停止表示の後に、図182(c)に示すように、泡B Lが出現する演出が実行される。この泡B Lが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡B Lが出現する演出は、前兆予告演出(1回目)の場合と同様に、泡音とともに泡B Lが表示される演出である。

10

【2028】

まとめると、特1保留4についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特1保留3についての変動停止時に、図柄表示装置41の表示面41a内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡B Lが出現する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡B Lが出現する演出が、前兆予告演出(3回目)に該当する。すなわち、この例示によれば、特1保留1についての変動停止時に前兆予告演出(1回目)が実行されたこと、および特1保留2についての変動停止時に前兆予告演出(2回目)が実行されたことに続いて、特1保留3についての変動停止時にも前兆予告演出(3回目)が実行される。前兆予告演出が連続して発生すると、当たり抽選において大当たり当選する期待度が高くなる。なお、期待度とは、大当たり当選する確率の高さを意味する。

20

【2029】

図183は、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示す説明図である。図示するように、前兆予告演出の出現回数が1回目および2回目においては、特1保留内の保留情報によって実行する演出(すなわち、実行予定演出)としてノーマルリーチ以上のリーチ演出が設定されている。前兆予告演出の出現回数が3回目においては、特1保留内の保留情報によって実行する演出(実行予定演出)としてスーパーリーチ以上のリーチ演出が設定されている。これに対して、前兆予告演出の出現回数が4回目となると、特1保留内の保留情報によって実行する演出(実行予定演出)としてスペシャルリーチからの大当たり当選確定が設定されている。

30

【2030】

遊技者は、特1保留2についての変動停止時に前兆予告演出(2回目)が実行されたことに続いて、特1保留3の変動表示の後に、表示面41aのメイン表示領域MAにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡B Lが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特1保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在することを、いっそう期待する。特に、前兆予告演出が3回連続していることから、スーパーリーチ以上のリーチ演出(すなわち、スーパーリーチまたはスペシャルリーチ)が実行されることが確定されることから、遊技者は当たり抽選において大当たり当選する可能性がさらに高まったといっそう期待する。

40

【2031】

図184は、特1保留4についての変動表示、リーチ演出、停止表示を示す説明図である。図182に示した演出の実行後に、図184(a)に示すように、音声発光制御装置90において、特1保留4についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特1保留4に対応した表示アイコンH4が保留消化領域Dmの内部に配置されており、この表示アイコンH4に対応した保留(保留情報)に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面41aのメイン表示領域MAに表示される

50

。

【2032】

音声発光制御装置90において、上記特1保留4についての変動表示の後に、図184(b)に示すように、図柄列Z1および図柄列Z3が停止表示され、図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることによってリーチ演出が実行される。ここでのリーチ演出は、スーパーリーチであることを示す演出となる。

【2033】

音声発光制御装置90において、上記リーチ演出の後に、図184(c)に示すように、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であることを告知する図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列について、大当たり当選に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

10

【2034】

図185は、上述した特1保留1～特1保留4についての一連の演出を時間軸に表すタイムチャートである。図示するように、特1保留1についての遊技回U1では、最初に、変動表示A11が実行される。変動表示A11は、図180(a)に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示A12が実行される。停止表示A12は、図180(b)に示したものである。続いて、泡の出現演出A13が実行される。泡の出現演出A13は、図180(c)に示したものである。泡の出現演出A13の終了と共に、特1保留1についての遊技回U1が終了する。停止表示A12と泡の出現演出A13とによって、前兆予告演出(1回目)が構成される。

20

【2035】

特1保留1についての遊技回U1に続く特1保留2についての遊技回U2では、最初に、変動表示B11が実行される。変動表示B11は、図181(a)に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示B12が実行される。停止表示B12は、図181(b)に示したものである。続いて、泡の出現演出B13が実行される。泡の出現演出B13は、図181(c)に示したものである。泡の出現演出B13の終了と共に、特1保留2についての遊技回U2が終了する。停止表示B12と泡の出現演出B13とによって、前兆予告演出(2回目)が構成される。

【2036】

特1保留2についての遊技回U2に続く特1保留3についての遊技回U3では、最初に、変動表示C11が実行される。変動表示C11は、図182(a)に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示C12が実行される。停止表示C12は、図182(b)に示したものである。続いて、泡の出現演出C13が実行される。泡の出現演出C13は、図182(c)に示したものである。泡の出現演出C13の終了と共に、特1保留3についての遊技回U3が終了する。停止表示C12と泡の出現演出C13とによって、前兆予告演出(3回目)が構成される。

30

【2037】

特1保留3についての遊技回U3に続く特1保留4についての遊技回U4では、最初に、変動表示D11が実行される。変動表示D11は、図184(a)に示したものである。続いて、スーパーリーチ演出D12が実行される。スーパーリーチ演出D12は、図184(b)に示したものである。続いて、大当たり当選に対応した停止表示D13が実行される。停止表示D13は、図184(c)に示したものである。停止表示D13の終了と共に、特1保留4についての遊技回U4が終了する。

40

【2038】

図180～図182、図184、図185を用いて説明してきた前兆予告演出の実行態様は、前述したように、トリガとなった特1保留が特1保留4であり、特1保留4についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合のものである。本実施形態のパチンコ機10では、上記の前兆予告演出の実行態様以外にも、特1保留1～特1保留4のうちのいずれがトリガとなったかと、トリガとなった特1保留についての、実行されるリーチ演

50

出の内容や大当たり当選の有無によって、様々な態様によって前兆予告演出が実行される構成とした。具体的には、トリガとなった特1保留が特1保留4であり、特1保留4についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがスーパーリーチが発生する場合に、特1保留1～特1保留3についての遊技回U1～遊技回U3のそれぞれで前兆予告演出が実行される構成とした。トリガとなった特1保留が特1保留4であり、特1保留4についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特1保留2についての遊技回U2と特1保留3についての遊技回U3の両方、または特1保留3についての遊技回U3のみで前兆予告演出が実行される構成とした。また、トリガとなった特1保留が特1保留3であり、特1保留3についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特1保留1についての遊技回U1と特1保留2についての遊技回U2の両方、または特1保留2についての遊技回U2のみで前兆予告演出が実行される構成とした。また、トリガとなった特1保留が特1保留2であり、特1保留2についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特1保留1についての遊技回U1で前兆予告演出が実行される構成とした。また、トリガとなった特1保留が特1保留3であり、特1保留3についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特1保留1についての遊技回U1と特1保留2についての遊技回U2の両方、または特1保留2についての遊技回U2のみで前兆予告演出が実行される構成とした。要は、記憶された特1保留の中に、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高い演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特1保留が存在する場合に、当該特1保留より前に記憶された特1保留についての遊技回のうちの、トリガとなった特1保留に対して連なる、連続する複数の遊技回または一の遊技回において前兆予告演出を出現させればよく、その出現回数は、図183を用いて説明した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反しないものであれば、いずれの数とすることもできる。

10

20

30

40

50

【2039】

本実施形態のパチンコ機10では、音声発光制御装置90において実行される特1保留連続演出設定処理によって、前兆予告演出の実行態様を決定している。具体的には、特1保留連続演出設定処理によれば、第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球する毎に主制御装置60から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特1保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特1保留の前に存在する特1保留情報の数とを、図183に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブルに付き合わせることで、当該特1保留の前に存在する特1保留情報のいずれで前兆予告演出を実行するかを決定する。例えば、トリガとなった特1保留が特1保留4であり、特1保留4についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合のように、特1保留2についての遊技回U2と特1保留3についての遊技回U3とで前兆予告演出を実行させる場合と、特1保留3についての遊技回U3で前兆予告演出を実行させる場合との2通りが採用可能な場合は、例えば抽選によって2通りのうちのいずれを採用するか、又はいずれも採用しないかを決定する。

【2040】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、前述したように、複数の前兆予告演出を出現させる場合に、トリガとなった特1保留に対して連なり、かつ複数の前兆予告演出は連続する構成としたが、これに対して変形例として、複数の前兆予告演出を実行する場合に、前兆予告演出は必ずしも連続する必要はなく、途中、前兆予告演出のない遊技回がある構成としても良い。

【2041】

本実施形態のパチンコ機10において、図185に例示するように、特1保留1～特1保留4についての遊技回U1～U4の演出が途切れなく連続するのは、第2始動口34に遊技球が入球したことに基づいて記憶される特2保留が存在しない場合に限られる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、特2保留が特1保留に優先して変動されることから、特1保留の変動中（上記例では、特1保留1の変動が開始されてから特1

保留４の変動が開始される直前までの間）に、電動役物開放抽選に当選し、電動役物３４aが開放し、第２始動口３４に遊技球が入球した場合、当該入球によって取得された特２保留についての変動が特１保留についての変動に優先して実行され、遊技回Ｕ１～Ｕ４の保留連続演出が途切れてしまうことになる。

【２０４２】

遊技回Ｕ１～Ｕ４の演出が途切れた場合の処理として、特２保留についての変動が終了した後に、未実行の（以下、「残りの」とも呼ぶ）特１保留についての保留連続演出を取り止める構成が考えられるが、この構成では、保留連続演出が途絶えたことへの違和感を遊技者に対して付与してしまうことになり、遊技の興趣を損ねてしまう問題が発生した。この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０は、以下の構成を備える保留連続演出を実行する。

10

【２０４３】

図１８６は、本実施形態のパチンコ機１０で採用された保留連続演出の基本概念を示す説明図である。図１８６において、図１８５と同一の処理内容の部分については同一の符号を付している。ここでは、特１保留２の遊技回Ｕ２の途中で（時刻ｔ１）、スルーゲート３５a、３５bを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において当選し、電動役物３４aが開放し、第２始動口３４に遊技球が入球した場合を想定している。本実施形態のパチンコ機１０では、特１保留２の遊技回Ｕ２が終了した後に（時刻ｔ２）、特２保留演出処理によって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて記憶された特２保留についての１または複数の遊技回ＶＺを実行する。具体的には、音声発光制御装置

20

【２０４４】

続いて、特２保留についての遊技回が終了した後に（時刻ｔ３）、保留連続演出処理によって、特１保留２の遊技回Ｕ２が優先して実行されたことによって未実行となった残りの特１保留についての遊技回を実行する。すなわち、特１保留２の遊技回Ｕ２の途中で、第２始動口３４に遊技球が入球して特２保留が貯まった場合に、当該特２保留についての遊技回ＶＺを、残りの特１保留についての遊技回Ｕ３、Ｕ４に優先して実行し、特２保留についての遊技回ＶＺの終了後に、残りの特１保留についての遊技回Ｕ３、Ｕ４を実行する構成とした。但し、特２保留についての遊技回ＶＺにおいて表示する演出に従来とは相違する特徴がある。

30

【２０４５】

本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留についての遊技回ＶＺの演出に含まれる所定演出として、下記の（ｉ）～（iii）の演出を用意している。

（ｉ）特１連続演出継続用チャンス目演出

（ii）特１連続演出継続用図柄同色演出

（iii）特２専用演出

【２０４６】

所定演出として、上記（ｉ）～（iii）のうちのいずれを用いるかは、発明者による次の知見によって定めた。

40

【２０４７】

特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放である場合には、電動役物３４aの開放時間は０．６秒と極めて短いことから、第２始動口３４に入球する遊技球は１個であり、多くても２個である。このため、特２保留についての遊技回ＶＺは、１回の遊技回または２回の遊技回となる。この場合、遊技者は、特２保留についての遊技回ＶＺが実行されている際にも、直前に実行された特１保留の遊技回（図１８６の例では遊技回Ｕ２）を鮮明に覚えていることになる。そこで、発明者は、直前に実行された特１保留の遊技回において実行された前兆予告演出（チャンス目出現＋泡の出現

50

演出)を、できる限りそのまま使うことで、演出の連続性を保ちたいと考えた。この直前に実行された特1保留の遊技回において実行された前兆予告演出のチャンス目出現が上記(i)の特1連続演出継続用チャンス目演出に相当する。

【2048】

《4-4-3》特1連続演出継続用チャンス目演出：

特1連続演出継続用チャンス目演出について、次に説明する。ここでは、ケース1として説明する。

【2049】

図187は、ケース1における特1保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース1では、通常時において、特1保留1と特1保留2とが貯えられているものとする。主制御装置60は、第1始動口33に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特1保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置60は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置90に送信する。音声発光制御装置90は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容(リーチの種類)を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特1保留2において、当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置90は、このノーマルリーチが発生すると判定される特1保留2についての保留コマンドを主制御装置60から受信したことをトリガとして保留連続演出処理を実行する。

【2050】

図188は、ケース1における、保留連続演出処理(以下、特1保留連続演出処理と呼ぶ)によって実行される特1保留についての演出と、特2保留演出処理によって実行される特2保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特1保留連続演出処理によって、特1保留1についての遊技回U11が実行される。特1保留1についての遊技回U11は、図185によって説明した特1保留1についての遊技回U1と同一である。特1保留1についての遊技回U11では、最初に、変動表示A11が実行される。変動表示A11は、図180(a)に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示A12が実行される。停止表示A12は、図180(b)に示したものである。続いて、泡の出現演出A13が実行される。泡の出現演出A13は、図180(c)に示したものである。泡の出現演出A13の終了と共に、特1保留1についての遊技回U11が終了する。停止表示A12と泡の出現演出A13とによって、前兆予告演出(1回目)が構成される。

【2051】

この特1保留1についての遊技回U11の途中で(時刻t11)、スルーゲート35a、35bを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物34aが0.6秒間だけ開放し、第2始動口34に1個の遊技球が入球したとする。この場合に、特1保留1についての遊技回U11の終了後に(時刻t12)、第2始動口34に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特2保留1についての遊技回V11が実行開始される。特2保留1についての遊技回V11の実行は、音声発光制御装置90による特2保留演出処理によって実行される。特2保留演出処理によれば、特2保留1についての遊技回V11を実行開始するにあたり、特2保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第1判定を行い、第1判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、後述する第2判定を行う。そして、第2判定の判定結果が肯定である場合に、特2保留1についての遊技回V11において、上記(i)の特1連続演出継続用チャンス目演出を表示させる。本実施形態のパチンコ機10では、特1連続演出継続用チャンス目演出は、直前に実行された特1保留について遊技回(ケース1の場合、遊技回U11)において実行された前

兆予告演出のチャンス目出現の演出（画像）と同一のものとした。

【2052】

すなわち、特1保留1についての遊技回U11に続いて実行される特2保留1についての遊技回V11では、最初に、特2保留1についての変動表示α11が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示A12が実行される。停止表示A12は、遊技回U11において実行された停止表示A12と同一のものであり、同一の符号を付した。停止表示A12は、図180（b）に示したものである。すなわち、図180（b）に示した画像が特1連続演出継続用チャンス目演出に相当する。続いて、泡の出現演出A13が実行される。泡の出現演出A13は、遊技回U11において実行された停止表示と同一のものであり、同一の符号を付した。泡の出現演出A13は、図180（c）に示したものである。泡の出現演出A13の終了と共に、特2保留1についての遊技回V11が終了する。遊技者から見たとき、停止表示A12によって出現した特1連続演出継続用チャンス目演出と泡の出現演出A13とによって、前兆予告演出（2回目）が出現したと認識される。

10

【2053】

続いて、特2保留1についての遊技回V11の終了後に（時刻t13）、特1保留連続演出処理によって、特1保留2についての遊技回U12が実行開始される。遊技回U12では、最初に、変動表示E11が実行される。続いて、ノーマルリーチ演出E12が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示E13が実行される。停止表示E13の終了と共に、特1保留2についての遊技回U12が終了する。特1保留2についての遊技回U12の内容については、特1保留1についての遊技回U11の途中で第2始動口34に遊技球が入球しなかった場合と、同一の内容となっている。

20

【2054】

まとめると、特1保留2における当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチ発生となるケース1では、最初に、特1保留1についての遊技回U11が実行され、当該遊技回U11において、チャンス目と泡BLが出現する前兆予告演出（1回目）が実行される。特1保留1についての遊技回U11の途中で第2始動口34に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特2保留1についての遊技回V11が遊技回U11に続いて実行され、当該遊技回V11において、特1連続演出継続用チャンス目演出であるチャンス目と泡BLとが出現する前兆予告演出（2回目）が実行される。そして、特2保留1についての遊技回V11に続いて、特1保留2についての遊技回U12が実行され、当該遊技回U12において、ノーマルリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。すなわち、前兆予告演出が2回続いて、最終的にノーマルリーチの外れとなる、この保留連続演出によるトリガとなった特1保留2までの演出の流れは、図183に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものではない（整合する）。

30

【2055】

上述したように、保留連続演出による、トリガとなった特1保留2までの演出の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものでないのは、特1保留1についての遊技回U11の途中で特2保留1についての遊技回V11が追加されることによって前兆予告演出が1回、増えたとしても、上記関係に違反しないケースに限り、上記特2保留1についての遊技回V11で前兆予告演出を出現させるように構成したためである。具体的には、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留についての演出を特1連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特1保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、図183に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に整合するか否かを第2判定として判定し、第2判定において肯定された場合に限り、上記特2保留1についての遊技回V11で前兆予告演出を出現させるように構成したためである。第2判定は、特1保留の有する保留情報、具体的には、特1保留1～特1保留4のうちのいずれがトリガとなったかと、トリガとなった特1保留についての実行予定演出とによって判定できる。例えば、このケース1のように、トリガとなった特1保留（特1保留4）についての実行予定演出がノーマルリーチであり、トリガとなった特1保留（特1保留4）の前に実行される遊技回で前兆予告演出が1回実行されて

40

50

いる場合には、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留に基づく遊技回の演出の特1連続演出継続用チャンス目演出を含む演出としたとしても、図183に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反しない（整合する）ことから、第2判定の判定結果は肯定となる。一方、トリガとなった特1保留（特1保留4）についての実行予定演出がノーマルリーチであり、トリガとなった特1保留（特1保留4）の前に実行される遊技回で前兆予告演出が2回実行されている場合に、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留についての演出の特1連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とすると、トリガとなった特1保留においてノーマルリーチ演出を行う前に3回の前兆予告演出が実行されることになり、図183に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反することになり、第2判定の判定結果は否定となる。

10

【2056】

以上、説明してきたように、ケース1の場合に、前兆予告演出が2回続いて、最終的にノーマルリーチで外れとなる演出となることから、図183に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反せず、遊技者に対して何ら違和感を付与するようなことがない。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、興趣向上を図ることができる。

【2057】

なお、上記ケース1では、電役短開放に当選した際に、第2始動口34に1個の遊技球が入球するものとしたが、第2始動口34に2個の遊技球が入球する場合にも、特2保留1および特2保留2についての各遊技回において特1連続演出継続用チャンス目演出を表示させる構成としてもよい。この場合にも、特1保留の有する保留情報に基づく第2判定において肯定判定されることで、特1連続演出継続用チャンス目演出を表示させることが可能となる。

20

【2058】

《4-4-4》特1連続演出継続用図柄同色演出：

上記(ii)の特1連続演出継続用図柄同色演出について、次に説明する。ここでは、ケース2として説明する。

【2059】

図189は、ケース2における特1保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース2では、通常時において、特1保留1から特1保留4までの4つの特1保留が貯えられているものとする。主制御装置60は、第1始動口33に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特1保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置60は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置90に送信する。音声発光制御装置90は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特1保留4において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置90は、このスーパーリーチが発生すると判定される特1保留4についての保留コマンドを主制御装置60から受信したことをトリガとして特1保留連続演出処理を実行する。

30

40

【2060】

図190は、ケース2における、特1保留連続演出処理によって実行される特1保留についての演出と、特2保留演出処理によって実行される特2保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特1保留連続演出処理によって、特1保留1についての遊技回U21が実行される。特1保留1についての遊技回U21は、図185によって説明した特1保留1についての遊技回U1と同一である。特1保留1についての遊技回U21では、最初に、変動表示A11が実行される。変動表示A11は、図180(a)に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示A12が実

50

行される。停止表示 A 1 2 は、図 1 8 0 (b) に示したものである。続いて、泡の出現演出 A 1 3 が実行される。泡の出現演出 A 1 3 は、図 1 8 0 (c) に示したものである。泡の出現演出 A 1 3 の終了と共に、特 1 保留 1 についての遊技回 U 2 1 が終了する。停止表示 A 1 2 と泡の出現演出 A 1 3 とによって、前兆予告演出 (1 回目) が構成される。

【2061】

特 1 保留連続演出処理によって、特 1 保留 1 についての遊技回 U 2 1 に続いて特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 が実行される。特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 は、図 1 8 5 によって説明した特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 と同一である。特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 では、最初に、変動表示 B 1 1 が実行される。変動表示 B 1 1 は、図 1 8 1 (a) に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示 B 1 2 が実行される。停止表示 B 1 2 は、図 1 8 1 (b) に示したものである。続いて、泡の出現演出 B 1 3 が実行される。泡の出現演出 B 1 3 は、図 1 8 1 (c) に示したものである。泡の出現演出 B 1 3 の終了と共に、特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 が終了する。停止表示 B 1 2 と泡の出現演出 B 1 3 とによって、前兆予告演出 (2 回目) が構成される。この特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 の途中で (時刻 t 2 1)、スルーゲート 3 5 a, 3 5 b を遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物 3 4 a が 0.6 秒間だけ開放し、第 2 始動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球したとする。この場合に、特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 の終了後に (時刻 t 2 2)、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 が実行開始される。特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 の実行は、音声発光制御装置 9 0 による特 2 保留演出処理によって実行される。

【2062】

特 2 保留演出処理によれば、特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 を実行開始するにあたり、特 2 保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第 1 判定を行い、第 1 判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、先に説明した第 2 判定を行う。そして、第 2 判定の判定結果が否定である場合に、特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 において、上記 (ii) の特 1 連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。すなわち、特 2 保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であり、かつ、特 1 保留の遊技回の途中で貯えられた特 2 保留についての演出を特 1 連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特 1 保留 (ケース 2 では、特 1 保留 4 が該当) についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、図 1 8 3 に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反する場合に、特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 において、特 1 連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。

【2063】

具体的には、特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 に続いて実行される特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 では、最初に、特 2 保留 1 についての変動表示 β 1 1 が実行される。続いて、図柄同色の停止表示 β 1 2 が実行される。図柄同色とは、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a において有効ライン L 1 上に停止した状態で形成される 3 つの図柄が異なる数字であるが、3 つの図柄の色が同一の色となる状態を言う。具体的には、数字の 1, 2, 3 を示す図柄が緑色であることから、数字の 1, 2, 3 を示す図柄の組合せが図柄同色となる。また、数字の 4, 5, 6 を示す図柄が赤色であることから、数字の 4, 5, 6 を示す図柄の組合せについても図柄同色となりうる。数字の 7, 8, 9 を示す図柄が金色であることから、数字の 7, 8, 9 を示す図柄の組合せについても図柄同色となりうる。そして、図柄同色の色と実行予定演出とが予め対応づけられている。

【2064】

図 1 9 1 は、図柄同色の色と実行予定演出との関係を示す説明図である。図示するように、緑色に対し実行予定演出としてノーマルリーチ以上のリーチ演出が設定されており、赤色に対し実行予定演出としてスーパーリーチ以上のリーチ演出が設定されており、金色に対し実行予定演出としてスペシャルリーチからの大当たり当選確定が設定されている。こ

うした構成の図柄同色の画像が、特１連続演出継続用図柄同色演出に該当する。

【２０６５】

図１９０に示すように、特２保留演出処理によれば、停止表示β１２を実行するに際し、直前に実行された特１保留についての遊技回（ケース２の場合、特１保留２についての遊技回Ｕ２１）において実行された前兆予告演出が何回目の出現回数にあたるかを特定し、特定した出現回数に対応づけられた実行予定演出と同一の実行予定演出となる図柄同色の色を、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブル（図１８３）と図柄同色の色と実行予定演出との関係を示すテーブル（図１９１）とを参照することによって特定し、その特定した図柄同色の色でもって特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。具体的には、直前に実行された特１保留について遊技回（ケース２の場合、特１保留２についての遊技回Ｕ２１）における前兆予告演出は２回目であることから、図１８３に示したテーブルから、直前に実行された特１保留について遊技回における前兆予告演出による実行予定演出はノーマルリーチであることが特定され、図１９１に示したテーブルから、特１連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、ノーマルリーチに対応した緑色であることが特定される。この緑色でもって特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。これにより、特１連続演出継続用図柄同色演出が表示された場合の期待度が、直前に実行された特１保留２についての遊技回Ｕ２２において前兆予告演出が出現した場合の期待度とが同一となる。

10

【２０６６】

図１９２は、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において実行される一連の演出を示す説明図である。保留消化領域Ｄｍに位置する保留表示アイコンＨ１１は、特２保留１に対応したものである。図１９２（ａ）は変動表示β１１の際に表示面４１ａに表示される演出であり、図１９２（ｂ）は停止表示β１２の際に表示面４１ａに表示される演出である。図１９２（ｂ）に示すように、停止表示β１２の際に、緑色の図柄同色となった特１連続演出継続用図柄同色演出が実行される。具体的には、有効ラインＬ１上に停止した状態で形成される３つの図柄が、数字の１を示す図柄と数字の２を示す図柄と数字の３を示す図柄の組合せ、例えば「３１２」となる。

20

【２０６７】

図１９０に戻り、上記停止表示β１２の終了と共に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１が終了する。

30

【２０６８】

特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に（時刻ｔ２３）、特１保留連続演出処理によって、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が実行される。特１保留３についての遊技回Ｕ２３は、図１８５によって説明した特１保留３についての遊技回Ｕ３と同一である。特１保留３についての遊技回Ｕ２３では、最初に、変動表示Ｃ１１が実行される。変動表示Ｃ１１は、図１８２（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｃ１２が実行される。停止表示Ｃ１２は、図１８２（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｃ１３が実行される。泡の出現演出Ｃ１３は、図１８２（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｃ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が終了する。停止表示Ｃ１２と泡の出現演出Ｃ１３とによって、前兆予告演出（３回目）が構成される。

40

【２０６９】

特１保留３についての遊技回Ｕ２３の終了後に（時刻ｔ２４）、特１保留連続演出処理によって、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が実行される。特１保留４についての遊技回Ｕ２４は、図１８５によって説明した特１保留４についての遊技回Ｕ４と同一である。特１保留４についての遊技回Ｕ２４では、最初に、変動表示Ｆ１１が実行される。続いて、スーパーリーチ演出Ｆ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示Ｆ１３が実行される。停止表示Ｆ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が終了する。特１保留４についての遊技回Ｕ２４の内容については、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球しなかった

50

場合と、同一の内容となっている。

【2070】

まとめると、特1保留4における当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチ発生となるケース2では、最初に、特1保留1についての遊技回U21が実行され、当該遊技回U21において、チャンス目と泡BLが出現する前兆予告演出（1回目）が実行される。次いで、特1保留2についての遊技回U22が実行され、当該遊技回U22において、チャンス目と泡BLが出現する前兆予告演出（2回目）が実行される。特1保留2についての遊技回U22の途中で第2始動口34に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特2保留1についての遊技回V21が遊技回U21に続いて実行され、当該遊技回V21において、特1連続演出継続用図柄同色演出である停止表示β12が実行される。特1連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、緑色であり、この緑色に対応づけられた実行予定演出（図191を参照）と、特2保留1についての遊技回V21の以前に実行されたチャンス目を含み前兆予告演出の出現回数に対応づけられた実行予定演出（図183を参照）とが一致するように構成されている。特2保留1についての遊技回V21の終了後に、特1保留3についての遊技回U23が実行され、当該遊技回U23において、チャンス目と泡BLが出現する前兆予告演出（3回目）が実行される。次いで、特1保留4についての遊技回U24が実行され、当該遊技回U24において、スーパーリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。

10

【2071】

以上、説明してきたように、ケース2の場合に、チャンス目を含み前兆予告演出が2回続いて、その後に、緑色の図柄同色の演出が実行され、その後、チャンス目を含み前兆予告演出が1回（合計3回）続いて、最終的にスーパーリーチで外れとなる演出が実行されることになる。遊技者は一連の演出を見たときに、チャンス目を含み前兆予告演出が2回出現したことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを認識し、図柄同色の色が緑色となったことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを再度確認し、続いて、チャンス目を含み前兆予告演出が3回目となったことで、実行予定演出がスーパーリーチ以上であることを認識し、最終的にスーパーリーチで外れとなったことを知る。この結果、遊技者は、何ら違和感を受けることがなく、予告演出に対する信頼度が向上する。次に、比較例1を説明し、比較例1に対する本実施形態のパチンコ機10の優れた点を説明する。

20

30

【2072】

図193は、比較例1を示すタイムチャートである。比較例1は、本実施形態のパチンコ機10におけるケース2の場合（図190を参照）と比較して、次の点が相違する。本実施形態のパチンコ機10におけるケース2では、特1保留2についての遊技回U22の実行中に第2始動口34に遊技球が入球したことに基づいて実行された特2保留1についての遊技回V21において、特1連続演出継続用図柄同色演出を実行する構成としたが、これに対して、比較例1では、特1保留2についての遊技回U22の実行中に第2始動口34に遊技球が入球したことに基づいて実行された特2保留1についての遊技回V21Xにおいて、特1連続演出継続用チャンス目演出を実行する構成とした。

【2073】

40

すなわち、特1保留2についての遊技回U22に続いて実行される特2保留1についての遊技回V21Xでは、最初に、特2保留1についての変動表示γ11が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示B12が実行される。停止表示B12は、遊技回U22において実行された停止表示B12と同一のものであり、同一の符号を付した。停止表示B12が特1連続演出継続用チャンス目演出に相当する。続いて、泡の出現演出B13が実行される。泡の出現演出B13は、遊技回U22において実行された演出と同一のものであり、同一の符号を付した。遊技者から見たとき、停止表示B12によって出現した特1連続演出継続用チャンス目演出と泡の出現演出B13とによって、前兆予告演出（3回目）が出現したと認識される。その後、特2保留1についての遊技回V21Xの終了後に実行される特1保留3についての遊技回U23で、前兆予告演出（4回目）が出現した

50

と認識される。特2保留1についての遊技回V21Xの終了後に実行される特1保留4つについての遊技回U24は、ケース2の場合（図190を参照）の遊技回U24と同一である。この比較例1によれば、特2保留1についての遊技回V21Xを実行開始するにあたり、特2保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第1判定を実行するだけでよく（第2判定は不要）、第1判定の判定結果が電役短開放である場合に、特2保留1についての遊技回V21Xにおいて、一律に特1連続演出継続用チャンス目演出を実行させればよく、制御が容易となる。

【2074】

しかしながら、比較例1では、チャンス目を含む前兆予告演出が4回連続で出現した後に、スーパーリーチで外れる演出が実行されることになる。この一連の演出は、図183に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものであり、この関係を憶えている遊技者に対して違和感を付与することになる。より具体的には、チャンス目を含む前兆予告演出が4回連続で出現したことを認識した熟練の遊技者は、「このパチンコ機10でチャンス目を含む前兆予告演出が4回連続で出現した場合にはスペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たり当選するので、この遊技回U24では、スペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たり当選することになるはずだ」と大いに期待し、遊技回U24の結果を心待ちすることになる。しかしながら、この比較例1では、チャンス目を含む前兆予告演出が4回連続で出現したにもかかわらず、遊技回U24においてスペシャルリーチ演出ではなくスーパーリーチ演出が実行され、さらに、抽選結果は外れとなってしまう。したがって、遊技者は、期待を裏切られてしまい、「このパチンコ機10の演出は信用することができない」といった感情を抱いてしまうことになる。この結果、比較例1によれば、予告演出に対する信頼度が低下することになる。

10

20

【2075】

一方、本実施形態のパチンコ機10によれば、先に説明したように、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【2076】

なお、ケース2では、電役短開放に当選した際に、第2始動口34に1個の遊技球が入球するものとしたが、第2始動口34に2個の遊技球が入球する場合にも、特2保留1および特2保留2についての各遊技回において特1連続演出継続用図柄同色演出を表示させる構成としてもよい。なお、特2保留2についての遊技回における特1連続演出継続用図柄同色演出は、特2保留1についての遊技回における特1連続演出継続用図柄同色演出と同一である。この場合にも、第2判定の判定結果が否定となることで、特1連続演出継続用図柄同色演出を表示させることが可能となる。なお、この変形例において、特2保留1および特2保留2についての遊技回のうちのいずれか一方で、特1連続演出継続用図柄同色演出を表示させる構成としてもよい。

30

【2077】

また、本実施形態のパチンコ機10におけるケース2によれば、特2保留1についての遊技回V21において特1連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としたが、これに対して変形例として、特2保留1についての遊技回V21においては特1連続演出継続用チャンス目演出を表示し、特2保留1についての遊技回V21の終了後に実行される特1保留についての遊技回U23において実行予定だった特1連続演出継続用チャンス目演出を特1連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成としても良い。この場合の特1連続演出継続用図柄同色演出の色は、特1保留についての遊技回U23の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応づけられた色とする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は3回であるから、図柄同色の色を赤色とする。この変形例によれば、本実施形態のパチンコ機10と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特2保留についての遊技回が実行された場合に、当該特2保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の

40

50

演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【2078】

上記変形例をさらに変形したものとして、特2保留1についての遊技回V21において特1連続演出継続用図柄同色演出を表示させ、特2保留1についての遊技回V21の終了後に実行される特1保留についての遊技回U23において特1連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。この場合の特1連続演出継続用図柄同色演出の色は、特2保留1についての遊技回V21の開始前に実行された特1保留についての遊技回において出現させたチャンス目を含む前兆予告演出の出現回数に対応づけられた色とする。特1連続演出継続用図柄同色演出は、出現回数によって実行予定演出が変化するものでないことから、複数回続けて特1連続演出継続用図柄同色演出を表示することを許容できる。

10

【2079】

上記(i)の特1連続演出継続用チャンス目演出、上記(ii)の特1連続演出継続用図柄同色演出共に、特1保留連続演出を継続するための演出と言える。特1連続演出継続用チャンス目演出または特1連続演出継続用図柄同色演出を実行する条件の一つが、第1判定の判定結果が電役短開放であることに鑑みると、特1連続演出継続用チャンス目演出または特1連続演出継続用図柄同色演出が実行される期間が短期間(特2の保留個数が少ない)であるため、特1連続演出継続用チャンス目演出および特1連続演出継続用図柄同色演出は、特1保留連続演出を継続するための演出と言える。

20

【2080】

《4-4-5》特2専用演出：

上記(iii)の特2専用演出について、次に説明する。ここでは、ケース3として説明する。

【2081】

図194は、ケース3における特1保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース3では、通常時において、特1保留1から特1保留4までの4つの特1保留が貯えられているものとする。主制御装置60は、第1始動口33に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特1保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置60は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置90に送信する。音声発光制御装置90は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容(リーチの種類)を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特1保留4において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置90は、このスーパーリーチが発生すると判定される特1保留4についての保留コマンドを主制御装置60から受信したことをトリガとして特1保留連続演出処理を実行する。

30

【2082】

図195は、ケース3における、特1保留連続演出処理によって実行される特1保留についての演出と、特2保留演出処理によって実行される特2保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特1保留連続演出処理によって、特1保留1についての遊技回U31が実行される。特1保留1についての遊技回U31は、図185によって説明した特1保留1についての遊技回U1と同一である。特1保留1についての遊技回U31では、最初に、変動表示A11が実行される。変動表示A11は、図180(a)に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示A12が実行される。停止表示A12は、図180(b)に示したものである。続いて、泡の出現演出A13が実行される。泡の出現演出A13は、図180(c)に示したものである。泡の出現演出A13の終了と共に、特1保留1についての遊技回U31が終了する。停止表

40

50

示 A 1 2 と泡の出現演出 A 1 3 とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。

【 2 0 8 3 】

特 1 保留連続演出処理によって、特 1 保留 1 についての遊技回 U 3 1 に続いて特 1 保留 2 についての遊技回 U 3 2 が実行される。特 1 保留 2 についての遊技回 U 3 2 は、図 1 8 5 によって説明した特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 と同一である。特 1 保留 2 についての遊技回 U 3 2 では、最初に、変動表示 B 1 1 が実行される。変動表示 B 1 1 は、図 1 8 1（a）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示 B 1 2 が実行される。停止表示 B 1 2 は、図 1 8 1（b）に示したものである。続いて、泡の出現演出 B 1 3 が実行される。泡の出現演出 B 1 3 は、図 1 8 1（c）に示したものである。泡の出現演出 B 1 3 の終了と共に、特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 2 が終了する。停止表示 B 1 2 と泡の出現演出 B 1 3 とによって、前兆予告演出（２回目）が構成される。

10

【 2 0 8 4 】

この特 1 保留 2 についての遊技回 U 3 2 の途中で（時刻 t 3 1）、スルーゲート 3 5 a、3 5 b を遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に、電動役物 3 4 a は長時間（５秒間）開放する。その長時間、開放している間に、第 2 始動口 3 4 に 5 個以上の遊技球が入球したとする。先に説明したように、特 2 保留の最大個数（上限数）は 4 個であることから、電動役物 3 4 a の 5 秒間の開放の間に最大、5 個の特 2 保留が貯えられる。4 個でないのは、最初に入球した遊技球の変動が開始している間に、5 個目の特 2 保留が貯えられる可能性があるためである。これによって、特 2 保留に基づく遊技回として、予め定められた特 2 保留の上限数以上（ここでは、5 個としたが、6 個、7 個等となることもありうる）の遊技回が実行可能となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、上記電動役物 3 4 a が長時間（５秒間）開放している間に、第 2 始動口 3 4 に遊技球をできるだけ多く入球させることを遊技者に対して促すために、特別な演出を実行している。本実施形態では、この演出をチャージ演出と呼ぶことにする。

20

【 2 0 8 5 】

図 1 9 6 は、チャージ演出の内容を表す説明図である。ここで、電動役物開放抽選において電役長開放に当選したタイミングは、遊技回 U 3 2 における変動表示 B 1 1 が実行されているときであるものとする。図示するように、この変動表示 B 1 1 に重なって、チャージ演出が表示される。本実施形態では、チャージ演出として、女性キャラクター WM が登場し、女性キャラクター WM が「チャージ中だよ」と叫ぶ演出を行う。チャージ演出は、電動役物 3 4 a が閉状態となるまで実行される。

30

【 2 0 8 6 】

なお、このチャージ演出は、あくまでも一例であり、女性キャラクター WM に換えて、男性キャラクター、動物キャラクター等の他のキャラクターが登場する構成としても良いし、キャラクターに換えて、特定の背景や、ステージ、シーン等が表示される構成としても良い。

【 2 0 8 7 】

図 1 9 5 に戻る。電動役物 3 4 a が長時間開放している間に、第 2 始動口 3 4 に 5 個の遊技球が入球したとする。5 個の遊技球に対応した特 2 保留を、以下、特 2 保留 1、特 2 保留 2、特 2 保留 3、特 2 保留 4、特 2 保留 4 + と呼ぶものとする。特 1 保留 2 についての遊技回 U 3 2 の終了後に（時刻 t 3 2）、特 2 保留 1 ～ 特 2 保留 4 + についての遊技回 V 3 1 ～ 遊技回 V 3 5 が順に実行される。特 2 保留 1 についての遊技回 V 3 1 では、変動表示 δ 1 1 が行なわれ、その後に停止表示 δ 1 2 が行われる。同様にその他の遊技回 V 3 2 ～ V 3 5（図示は、遊技回 V 3 5 だけ）でも、変動表示 δ 1 1 が行なわれ、その後に停止表示 δ 1 2 が行われる。遊技回 V 3 1 ～ 遊技回 V 3 5 の実行は、音声発光制御装置 9 0 による特 2 保留演出処理によって実行される。

40

【 2 0 8 8 】

特 2 保留演出処理によれば、特 2 保留 1 についての遊技回 V 3 1 を実行開始するにあたり、特 2 保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるか

50

を判定する前述した第1判定を行い、第1判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役長開放であると判定された場合に、特2保留1～特2保留4+についての各遊技回V31～遊技回V35において、上記(iii)の特2専用演出を実行する。

【2089】

図197は、特2保留1についての遊技回V31において実行される一連の演出を示す説明図である。特2保留1についての遊技回V31では、図197(a)に示すように、最初に、特2保留1についての変動表示δ11が実行される。具体的には、特2保留1に対応した表示アイコンH21が保留消化領域Dmの内部に配置されており、この表示アイコンH21に対応した保留(保留情報)に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面41aのメイン表示領域MAに表示される。メイン表示領域MAと第2始動口保留用領域Ds2との間には、特2専用演出用表示領域SAが設けられている。この特2専用演出用表示領域SAに、特2専用演出の画像が表示される。特2専用演出用表示領域SAは、メイン表示領域MAに表示される図柄の視認を妨げない位置となっている。

10

【2090】

本実施形態のパチンコ機10では、直前に実行された特1保留についての遊技回(ケース3の場合、特1保留2についての遊技回U32)において実行された前兆予告演出の画像の全部もしくは一部をキャプチャ(保存)し、得られたキャプチャ画像(静止画)の縮小画像を特2専用演出として、特2専用演出用表示領域SAに表示させる。具体的には、チャンス目([3・4・1]の並び)が発生し泡が出現しているキャプチャ画像の縮小画像を特2専用演出用表示領域SAに表示させる。

20

【2091】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、特2保留1についての変動表示δ11において、貝の画像SHが表示される。特2保留についての遊技回V31～V35は、電動役物34aが長時間(5秒間)開放する電役長開放に電動役物開放抽選において当選し、サポートモードが低頻度サポートモードであるにもかかわらず、特2保留を4個もしくは5個、容易に貯めることができた結果、実行されるものである。このことは、意外性が高く、遊技者にとっては喜ばしいことである。このため、本実施形態のパチンコ機10では、各遊技回V31～V35において、サポートモードが低頻度サポートモードである状態で実行される電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に専用の特別演出を行ない、特別演出によって、遊技者の興趣向上を図る構成とした。貝の画像SHの表示が、この特別演出に相当する。特2保留1についての変動表示δ11において、貝の画像SHは、2枚の貝殻が閉じた状態となっている。貝の画像SHは、メイン表示領域MAと第1始動口保留用領域Ds1との間に設けられている。

30

【2092】

変動表示δ11の後に、特2保留1についての停止表示δ12が実行される。具体的には、図197(b)に示すように、特2保留1についての当たり抽選の結果に対応した図柄の組み合わせ(図示の例では、外れである例えば137)が表示面41aのメイン表示領域MAに表示される。この停止表示δ12の際にも、メイン表示領域MAと第2始動口保留用領域Ds2との間に、特2専用演出用表示領域SAが設けられており、この特2専用演出用表示領域SAに、変動表示δ11の場合と同一の特2専用演出の画像が表示されている。

40

【2093】

特2保留1についての停止表示δ12において、変動表示δ11の場合から引き続き、貝の画像SHが表示される。停止表示δ12では、貝の画像SHは、2枚の貝殻が少し開いた状態となる。特2保留についての遊技回V31～V35において停止表示が実行される毎に、2枚の貝殻が少しずつ大きく開く。

【2094】

その他の遊技回V32～V35(図示は遊技回V35だけ)でも、同様に、変動表示δ11と停止表示δ12が行われるが、各変動表示δ11および各停止表示δ12においても、同様に、特2専用演出用表示領域SAが設けられ、当該特2専用演出用表示領域SAに

50

、図 1 9 7 に示したものと同一の特 2 専用演出の画像が表示されるとともに、貝の画像 S H が表示される。特 2 保留に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合には、その大当たり当選に対応した遊技回の停止表示の際には、貝の画像 S H は、2 枚の貝殻が完全に開き、2 枚の貝殻の間から例えば真珠が出現した状態となる。これによって、大当たり当選したことを演出する。

【2 0 9 5】

なお、特 2 保留 1 についての変動表示 δ 1 1 および停止表示 δ 1 2 において表示される貝の画像 S H は、あくまでも一例であり、人物や、他の生物、特定の背景、ステージ、シーン等の他の画像に換えても良い。

【2 0 9 6】

全ての特 2 保留（ケース 3 の場合は特 2 保留 1 ～特 2 保留 4 +）についての遊技回が終了した後に（時刻 t 3 3）、残りの特 1 保留（ケース 3 の場合は特 1 保留 3 と特 1 保留 4）についての遊技回が再開される。特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 3 は、図 1 8 5 によって説明した特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 と同一である。特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 3 では、最初に、変動表示 C 1 1 が実行される。変動表示 C 1 1 は、図 1 8 2（a）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示 C 1 2 が実行される。停止表示 C 1 2 は、図 1 8 2（b）に示したものである。続いて、泡の出現演出 C 1 3 が実行される。泡の出現演出 C 1 3 は、図 1 8 2（c）に示したものである。泡の出現演出 C 1 3 の終了と共に、特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 3 が終了する。停止表示 C 1 2 と泡の出現演出 C 1 3 とによって、チャンス目を含む前兆予告演出（3 回目）が構成される。

【2 0 9 7】

なお、変形例として、特 2 保留についての最後の遊技回 V 3 5 と、当該遊技回 V 3 5 の終了後に連続して実行される特 1 保留の遊技回との間に、上記キャプチャ画像をキャプチャしたそのままのサイズ（全画面のサイズ）で表示する画面を挿入する構成としてもよい。この場合、最後の遊技回 V 3 5 に表示された特 2 専用演出用表示領域 S A 内の縮小されたキャプチャ画像がズームアップして上記の全画面のサイズのキャプチャ画像に移るように演出することで、特 2 保留の遊技回から保留連続演出を行なう特 1 保留の遊技回に、視覚的にスムーズな移行を行うことができる。

【2 0 9 8】

特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 3 に続いて実行される特 1 保留 4 についての遊技回 U 3 4 では、最初に、変動表示 G 1 1 が実行される。続いて、スーパーリーチ演出 G 1 2 が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示 G 1 3 が実行される。停止表示 G 1 3 の終了と共に、特 1 保留 4 についての遊技回 U 3 4 が終了する。特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 3 の内容、および特 1 保留 4 についての遊技回 U 3 4 の内容については、特 1 保留 2 についての遊技回 U 3 2 の途中で第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球しなかった場合と、同一の内容となっている。なお、必ずしも同一の内容である必要はなく、特 1 保留 3、特 1 保留 4 についての遊技回 U 3 3、U 3 4 の実行タイミングにおいて、各遊技回 U 3 3、U 3 4 における演出パターンを再設定して、遊技回の内容が変わる構成としてもよい。

【2 0 9 9】

ケース 3 の場合で、特 2 保留についての各遊技回 V 3 1 ～V 3 5 において特 2 専用演出を実行しない構成を考えてみる。この構成を比較例 2 とすると、この比較例 2 では、次の問題があった。

【2 1 0 0】

特 2 保留に基づいて実行される遊技回は最大、5 回あり、5 回の遊技回に費やす時間は、通常、長い時間（例えば、数分）となる。特に本実施形態のパチンコ機 1 0 では、貝の画像 S H を用いた専用の演出を行っており、遊技回時間はより長いものとなっている。このために、比較例 2 では、特 1 保留の保留連続演出が特 2 保留についての遊技回の実行のために途切れた場合に、それまでに実行されていた特 1 保留の遊技回で前兆予告演出が出現していたことを、遊技者によっては、すっかり忘れてしまうようなことがあった。

【2101】

これに対して、本実施形態のパチンコ機10におけるケース3によれば、特2保留についての各遊技回V31～V35において、特2保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特1保留についての遊技回で出現した前兆予告演出の全部もしくは一部についてのキャプチャ画像が特2専用演出として表示され続けることから、遊技者に対して、前兆予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特1保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【2102】

なお、本実施形態のパチンコ機10におけるケース3によれば、特2保留についての各遊技回V31～V35の全てにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としたが、これに対して変形例として、特2保留についての各遊技回V31～V35のうちの最後の遊技回（ケース3では遊技回V35）だけにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としても良い。さらに、特2保留についての各遊技回V31～V35においてキャプチャ画像の表示を行わずに、特2保留についての各遊技回V31～V35の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回（ケース3では遊技回U33）において上記キャプチャ画像を表示させる構成としても良い。これらの変形例によれば、本実施形態のパチンコ機10と同様に、特1保留の保留連続演出が実行されている通常時における電動役物開放抽選において電役長開放に当選して特2保留の上限数以上の回数の特2保留についての遊技回が実行された場合に、当該特2保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回で、特1保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【2103】

本実施形態のパチンコ機10では、特2保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特1保留で保留連続演出が行われていたことを思い起こさせる特2専用演出として、前兆予告演出の全部もしくは一部をキャプチャしたキャプチャ画像の縮小画像を表示する構成としたが、これに換えて、前記キャプチャ画像を縮小せずにそのままのサイズで表示する構成としても良い。あるいは、前記キャプチャ画像の主要な部分の輪郭線画像（例えば、泡の輪郭線を示す画像）をそのままのサイズもしくは縮小して表示する構成としても良い。あるいは、前記キャプチャ画像の濃度を低下させて、そのままのサイズもしくは縮小して表示する構成等としても良い。さらに、キャプチャ画像に換えて、特2保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特1保留についての遊技回における状況を示唆する情報（例えば、文字で表現された情報、アイコンで表現された情報）を表示する構成としてもよい。これらの変形例によっても、本実施形態のパチンコ機10と同様に、特2保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特1保留に基づく遊技回で保留連続演出が行われていたことを遊技者に対して思い起こさせることができる。

【2104】

また、上記特2専用演出として、前兆予告演出の全部もしくは一部をキャプチャしたキャプチャ画像の少なくとも一部を変化させた画像をそのままのサイズもしくは縮小して表示する構成としても良い。例えば、縮小して表示する場合、画像が目立ち難くなるため、キャプチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施しても良い。

【2105】

本実施形態のパチンコ機10では、貝の画像SHは、メイン表示領域MAと第1始動口保留用領域Ds1との間に設けられている。これに対して、変形例として、貝の画像SHを図197に示したものより大きくして、メイン表示領域MAに表示される図柄と重複する構成としてもよい。また、この大きくなった貝の画像が、キャプチャ画像が表示される特2専用演出用表示領域SAと重複する構成としてもよい。

【2106】

《4-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後

、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【2107】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の MPU 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【2108】

<タイマ割込み処理>

図 198 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（例えば 2 msec 周期）に起動される。

【2109】

ステップ Sv0101 では、各種検知センサ 67a～67e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサ 67a～67e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ Sv0102 に進む。

【2110】

ステップ Sv0102 では、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ CINI に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CINI の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sv0103 に進む。

【2111】

ステップ Sv0103 では、当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、電動役物開放カウンタ C4、および変動種別カウンタ CS の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、電動役物開放カウンタ C4、および変動種別カウンタ CS にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C1～C4 の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sv0104 に進む。なお、変動種別カウンタ CS は、後述する通常処理（図 202）において、その値を更新する。

【2112】

ステップ Sv0104 では、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ Sv0104 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sv0104 を実行した後、ステップ Sv0105 に進む。

【2113】

ステップ Sv0105 では、スルーゲート 35 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ Sv0105 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sv0105 を実行した後、MPU 62 はタイマ割込み処理を終了する。

【2114】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 198：Sv0104）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【2115】

図 199 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ Sv0201 では、遊技球が第 1 始動口 33 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 33 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ Sv0201 において、遊技球が第 1 始動口 33 に入球したと判定した場合には（Sv0201：YES）、ステップ Sv0202 に進み、払出制御装置 70 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセット

10

20

30

40

50

する。その後、ステップ S v 0 2 0 3 に進む。

【2 1 1 6】

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

【2 1 1 7】

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

10

【2 1 1 8】

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

【2 1 1 9】

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

20

【2 1 2 0】

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

【2 1 2 1】

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

30

【2 1 2 2】

ステップ S v 0 2 0 9 では、上述したステップ S v 0 2 0 4 又はステップ S v 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N（R a N 又は R b N）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。ステップ S v 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には（S v 0 2 0 9 : N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

【2 1 2 3】

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

40

【2 1 2 4】

ステップ S v 0 2 1 2 では、ステップ S v 0 1 0 3（図 1 9 8）において更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S v 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S v 0 1 0 3 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウ

50

ンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S v 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S v 0 1 0 3 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S v 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S v 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S v 0 2 1 3 に進む。

【 2 1 2 5 】

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

【 2 1 2 6 】

ステップ S v 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【 2 1 2 7 】

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

【 2 1 2 8 】

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

【 2 1 2 9 】

主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、ステップ S v 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 2 1 3 0 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 1 9 9：S v 0 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 3 1 】

図 2 0 0 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

10

20

30

40

50

【2132】

ステップSv0301では、始動口用の入球処理（図199）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップSv0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【2133】

ステップSv0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sv0302：YES）、ステップSv0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図173（a））を参照する。その後、ステップSv0305に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2134】

一方、ステップSv0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Sv0302：NO）、ステップSv0304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図173（b））を参照する。その後、ステップSv0305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2135】

ステップSv0305では、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Sv0305：YES）、ステップSv0306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSv0307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSv0307を実行した後、ステップSv0308に進む。

【2136】

ステップSv0308では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSv0308において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Sv0308：YES）、ステップSv0309に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSv0308において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Sv0308：NO）、ステップSv0310に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップSv0315に進む。

【2137】

ステップSv0305において、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Sv0305：NO）、ステップSv0311に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップSv0312に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSv0313に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【2138】

ステップSv0313において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Sv0313：YES）、ステップSv0314に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップSv0315に進む。一方、ステップSv0313において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Sv0313：NO）、ステップSv0315に進む。

【2139】

ステップSv0315では、始動口用の入球処理（図199）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタCSの値を把握する。その後、ステップSv0316に進み、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSv0316を実行した後、ステップSv0317に進む。

10

【2140】

ステップSv0317では、ステップSv0316によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア64hに記憶する。ステップSv0317を実行した後、本先判定処理を終了する。

【2141】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図198：Sv0105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【2142】

図201は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSv0401では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSv0401において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（Sv0401：YES）、ステップSv0402に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップSv0401において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Sv0401：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

30

【2143】

ステップSv0402において、役物保留個数SNの上限値未満（4未満）であると判定した場合には（Sv0402：YES）、ステップSv0403に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップSv0404に進む。

【2144】

ステップSv0404では、ステップSv0103（図198）において更新した電動役物開放カウンタC4の値をRAM64の電役保留エリア64dの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【2145】

一方、ステップSv0402において、役物保留個数SNの値が上限値未満でないと判定した場合（Sv0402：NO）、すなわち、役物保留個数SNの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタC4の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

40

【2146】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

50

【2147】

図202は、通常処理を示すフローチャートである。ステップSv0501では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップSv0502に進む。

【2148】

ステップSv0502では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップSv0503に進む。

【2149】

ステップSv0503では、ステップSv0502において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップSv0503を実行した後、ステップSv0504に進む。

【2150】

ステップSv0504では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSv0505に進む。

【2151】

ステップSv0505では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップSv0506に進む。ステップSv0506では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップSv0506を実行した後、ステップSv0507に進む。

【2152】

ステップSv0507では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップSv0508に進む。

【2153】

ステップSv0508では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップSv0509に進む。

【2154】

ステップSv0509では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップSv0503のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップSv0509において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していないと判定した場合には（Sv0509：NO）、ステップSv0510及びステップSv0511において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップSv0510において、乱数初期値カウンタCINIに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。また、ステッ

10

20

30

40

50

ブ S v 0 5 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S v 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間 (4 m s e c) が経過していると判定した場合には (S v 0 5 0 9 : Y E S) 、ステップ S v 0 5 0 3 に戻り、ステップ S v 0 5 0 3 からステップ S v 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

【 2 1 5 5 】

なお、ステップ S v 0 5 0 3 からステップ S v 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

10

【 2 1 5 6 】

< 遊技回制御処理 >

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

【 2 1 5 7 】

図 2 0 3 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S v 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

20

【 2 1 5 8 】

ステップ S v 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には (S v 0 6 0 1 : Y E S) 、ステップ S v 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S v 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S v 0 6 0 1 : N O) 、ステップ S v 0 6 0 2 に進む。

30

【 2 1 5 9 】

ステップ S v 0 6 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

【 2 1 6 0 】

ステップ S v 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には (S v 0 6 0 2 : N O) 、ステップ S v 0 6 0 3 に進む。

40

【 2 1 6 1 】

ステップ S v 0 6 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S v 0 6 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 2 1 6 2 】

一方、ステップ S v 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には (S v 0 6 0 2 : Y E S) 、ステップ S v 0 6 0 4 に進む。

【 2 1 6 3 】

ステップ S v 0 6 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 に

50

おける変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップSv0604を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2164】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図203：Sv0603）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2165】

図204は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSv0701では、合計保留個数CRNが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSv0701において、合計保留個数CRNが「0」以下であると判定した場合には（Sv0701：NO）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップSv0701において、合計保留個数CRNが「0」を上回ると判定した場合には（Sv0701：YES）、ステップSv0702に進む。

10

【2166】

ステップSv0702では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップSv0703に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【2167】

ステップSv0703では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップSv0703を実行した後、ステップSv0704に進む。

20

【2168】

ステップSv0704では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSv0704を実行した後、ステップSv0705に進む。

【2169】

ステップSv0705では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSv0706で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSv0705を実行した後、ステップSv0706に進む。

30

【2170】

ステップSv0706では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

40

【2171】

ステップSv0705およびステップSv0706にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図202）におけるステップSv0503によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSv0706を実行した後、ステップSv0707に進む。

【2172】

ステップSv0707では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回

50

の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM 64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップSv0707を実行した後、ステップSv0708に進む。

【2173】

ステップSv0708では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップSv0708を実行した後、本変動開始処理を終了する。

10

【2174】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図204：Sv0702）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2175】

図205は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップSv0801では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa（図172）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRb（図172）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップSv0801の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

20

30

【2176】

ステップSv0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には（ステップSv0801：YES）、ステップSv0802～ステップSv0807の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップSv0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップSv0801：NO）、ステップSv0808～ステップSv0813の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【2177】

ステップSv0802では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSv0803に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップSv0804に進む。ステップSv0804では、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSv0805に進む。

40

【2178】

ステップSv0805では、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSv080

50

5を実行した後、ステップS v 0 8 0 6に進む。

【2179】

ステップS v 0 8 0 6では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS v 0 8 0 7へ進む。

【2180】

ステップS v 0 8 0 7では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップS v 0 8 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図202）におけるステップS v 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。

10

【2181】

ステップS v 0 8 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（S v 0 8 0 1：NO）、ステップS v 0 8 0 8に進む。

20

【2182】

ステップS v 0 8 0 8では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップS v 0 8 0 9に進む。ステップS v 0 8 0 9では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップS v 0 8 1 0に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS v 0 8 1 1に進む。

【2183】

ステップS v 0 8 1 1では、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS v 0 8 1 1を実行した後、ステップS v 0 8 1 2に進む。

30

【2184】

ステップS v 0 8 1 2では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS v 0 8 1 3に進む。

【2185】

ステップS v 0 8 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

40

【2186】

ステップS v 0 8 1 3において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図202）におけるステップS v 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンド

50

を表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【2187】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 204：S v 0703）として主制御装置 60 の M P U 62 によって実行される。

【2188】

図 206 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S v 0901 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 64 の各種フラグ記憶エリア 64 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

10

【2189】

ステップ S v 0901 において、高確率モードであると判定した場合には（S v 0901：Y E S）、ステップ S v 0902 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 173（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S v 0904 に進む。

【2190】

一方、ステップ S v 0901 において高確率モードではないと判定した場合には（S v 0901：N O）、ステップ S v 0903 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 173（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S v 0904 に進む。

20

【2191】

ステップ S v 0904 では、ステップ S v 0902 又はステップ S v 0903 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S v 0904 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S v 0904：Y E S）、ステップ S v 0905 に進む。

30

【2192】

ステップ S v 0905 では、R A M 64 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S v 0905 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S v 0905：N O）、ステップ S v 0906 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 174（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、16 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、16 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【2193】

一方、ステップ S v 0905 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S v 0905：Y E S）、ステップ S v 0907 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル（図 174（b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、16 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S v 0906 又はステップ S v 0907 の処理を実行した後、ステップ S v 0908 に進む。

40

【2194】

ステップ S v 0908 では、ステップ S v 0906 又はステップ S v 0907 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）を O N にする。具体的には、16 R 確変大当たりである場合には 16 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にし、16 R 通常大当たりである場

50

合には 16R 通常大当たりフラグを ON にし、8R 通常大当たりである場合には 8R 通常大当たりフラグを ON にする。ステップ Sv0908 を実行した後、ステップ Sv0909 に進む。

【2195】

ステップ Sv0909 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 63f (図 171) に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ Sv0906 又はステップ Sv0907 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM64 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ Sv0909 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

10

【2196】

ステップ Sv0904 において、ステップ Sv0902 又はステップ Sv0903 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には (Sv0904: NO)、ステップ Sv0910 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア AE に記憶されているリーチ乱数カウンタ C3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 63c (図 171) に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているかを判定する。その後、ステップ Sv0911 に進む。

20

【2197】

ステップ Sv0911 において、ステップ Sv0910 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (Sv0911: YES)、ステップ Sv0912 に進み、リーチ発生フラグを ON する。具体的には、RAM64 の各種フラグ記憶エリア 64g のリーチ発生フラグを ON する。ステップ Sv0912 を実行した後、ステップ Sv0913 に進む。

【2198】

一方、ステップ Sv0911 において、ステップ Sv0910 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (Sv0911: NO)、ステップ Sv0912 を実行することなく、ステップ Sv0913 に進む。

30

【2199】

ステップ Sv0913 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 63f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア AE に格納されている当たり乱数カウンタ C1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM64 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ Sv0913 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【2200】

40

<変動時間設定処理>

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 204: Sv0704) として主制御装置 60 の MPU62 によって実行される。

【2201】

図 207 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sv1001 では、RAM64 の抽選カウンタ用バッファ 64a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ CS の値を取得する。その後、ステップ Sv1002 に進む。

【2202】

50

ステップS v 1 0 0 2では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタC Sの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップS 1 1 0 2では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップS v 1 0 0 2を実行した後、ステップS v 1 0 0 3に進む。

10

【2 2 0 3】

ステップS v 1 0 0 3では、ステップS v 1 0 0 2で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップS v 1 0 0 1で取得した変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップS v 1 0 0 3を実行した後、ステップS v 1 0 0 4に進む。

【2 2 0 4】

ステップS v 1 0 0 4では、ステップS v 1 0 0 3で取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

20

【2 2 0 5】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図2 0 3：S v 0 6 0 4）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【2 2 0 6】

図2 0 8は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップS v 1 1 0 1では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS v 1 1 0 1では、RAM 6 4の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア6 4 f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図2 0 7）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

30

【2 2 0 7】

ステップS v 1 1 0 1において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S v 1 1 0 1：NO）、本変動終了処理を終了する。

【2 2 0 8】

ステップS v 1 1 0 1において、変動時間が経過していると判定した場合には（S v 1 1 0 1：YES）、ステップS v 1 1 0 2に進み、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップS v 1 1 0 3では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップS v 1 1 0 3を実行した後、ステップS v 1 1 0 4に進む。

40

【2 2 0 9】

ステップS v 1 1 0 4では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、1 6 R通常大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定する。ステップS v 1 1 0 4において、上記フラグのいずれもがONではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でない

50

定した場合には（S v 1 1 0 4：N O）、ステップS v 1 1 0 5に進む。

【2 2 1 0】

ステップS v 1 1 0 5では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【2 2 1 1】

ステップS v 1 1 0 5において、高頻度サポートモードフラグがO Nであると判定した場合には（S v 1 1 0 5：Y E S）、ステップS v 1 1 0 6に進み、遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS v 1 1 0 6において、遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回ると判定した場合には（S v 1 1 0 6：Y E S）、ステップS v 1 1 0 7に進み、遊技回数カウンタP N Cの値を1減算する。ステップS v 1 1 0 7を実行した後、ステップS v 1 1 0 8に進む。一方、ステップS v 1 1 0 6において、遊技回数カウンタP N Cの値が0以下であると判定した場合には（S v 1 1 0 6：N O）、ステップS v 1 1 0 7を実行することなく、ステップS v 1 1 0 8に進む。

10

【2 2 1 2】

ステップS v 1 1 0 8では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高確率モードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【2 2 1 3】

ステップS v 1 1 0 8において、高確率モードフラグがO Nでないと判定した場合には（S v 1 1 0 8：N O）、ステップS v 1 1 0 9に進み、遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回るか否かを判定する。

20

【2 2 1 4】

ステップS v 1 1 0 9において、遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS v 1 1 0 9：N O）には、ステップS v 1 1 1 0に進み、高頻度サポートモードフラグをO F Fする。ステップS v 1 1 1 0を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【2 2 1 5】

ステップS v 1 1 0 8において高確率モードフラグがO Nであると判定した場合（S v 1 1 0 8：Y E S）、または、ステップS v 1 1 0 9において遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回っていると判定した場合（ステップS v 1 1 0 9：Y E S）には、ステップS v 1 1 1 0を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップS v 1 1 0 5において、高頻度サポートモードフラグがO Nでないと判定した場合（S v 1 1 0 5：N O）に、ステップS v 1 0 6～ステップS v 1 1 1 0を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

30

【2 2 1 6】

一方、ステップS v 1 1 0 4において、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、1 6 R通常大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがO Nである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S v 1 1 0 4：Y E S）、ステップS v 1 1 1 1に進み、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの開閉実行モードフラグをO Nする。ステップS v 1 1 1 1を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

40

【2 2 1 7】

<遊技状態移行処理>

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

【2 2 1 8】

図2 0 9は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS v 1 2 0 1では、エンディング期間フラグがO Nであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に

50

ONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【2219】

ステップSv1201において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sv1201：NO）、ステップSv1202に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

【2220】

ステップSv1202において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sv1202：NO）、ステップSv1203に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【2221】

ステップSv1203において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sv1203：NO）、ステップSv1204に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSv1204において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sv1204：YES）、ステップSv1205に進む。一方、ステップSv1204において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には（Sv1204：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2222】

ステップSv1205では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップSv1206に進む。ステップSv1206では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSv1207に進む。

【2223】

ステップSv1207では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉36bの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉36bを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉36bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63hに記憶されている

【2224】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記1つの項目が成立した場合に、開閉扉36bは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【2225】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば15秒）を超えること。

- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口36aへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記2つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉36bは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【2226】

ステップSv1207を実行した後、前述したステップSv1208に進む。

【2227】

ステップSv1208では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング

10

20

30

40

50

時間とも呼ぶ)を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT3に「3000」(すなわち、6sec)をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSv1208を実行した後、ステップSv1209に進む。

【2228】

ステップSv1209では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図202)におけるステップSv0503にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSv1209を実行した後、ステップSv1210に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【2229】

ステップSv1203において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(Sv1203:YES)、ステップSv1211に進む。

【2230】

ステップSv1211では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSv1211において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(Sv1211:YES)、ステップSv1212に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSv1213に進む。

20

【2231】

ステップSv1213では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップSv1213を実行した後、ステップSv1214に進む。

30

【2232】

ステップSv1214では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップSv1215では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図202:ステップSv0503)において音声発光制御装置90に送信される。ステップSv1215を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【2233】

ステップSv1202において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(Sv1202:YES)、ステップSv1216に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSv1216を実行した後、ステップSv1217に進む。

【2234】

ステップSv1217では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップSv1217において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(Sv

50

1 2 1 7 : Y E S) 、ステップ S v 1 2 1 8 に進む。一方、ステップ S v 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S v 1 2 1 7 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 2 3 5 】

ステップ S v 1 2 1 8 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S v 1 2 1 9 に進む。

【 2 2 3 6 】

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

10

【 2 2 3 7 】

ステップ S v 1 2 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S v 1 2 2 0 を実行した後、ステップ S v 1 2 2 1 に進む。

【 2 2 3 8 】

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

20

【 2 2 3 9 】

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

【 2 2 4 0 】

ステップ S v 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S v 1 2 0 1 : Y E S) 、ステップ S v 1 2 2 3 に進む。

30

【 2 2 4 1 】

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

【 2 2 4 2 】

ステップ S v 1 2 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S v 1 2 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S v 1 2 2 5 を実行した後、ステップ S v 1 2 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S v 1 2 2 6 を実行した後、ステップ S v 1 2 2 7 に進む。

40

【 2 2 4 3 】

ステップ S v 1 2 2 7 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。ステップ S v 1 2 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には (S v 1 2 2 7 : Y E S) 、ステ

50

ップ S v 1 2 2 8 に進む。

【 2 2 4 4 】

ステップ S v 1 2 2 8 では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア 6 4 b に保留情報が 1 つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図 2 0 2）におけるステップ S v 1 2 2 8 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S v 1 2 2 8 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 2 2 4 5 】

一方、ステップ S v 1 2 2 7 において、合計保留個数 C R N が「0」ではないと判定した場合には（S v 1 2 2 7 : N O）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S v 1 2 2 3 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」ではないと判定した場合には（S v 1 2 2 3 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 2 2 4 6 】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 2 0 9 : S v 1 2 1 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 2 4 7 】

20

図 2 1 0 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S v 1 3 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S v 1 3 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には（S v 1 3 0 1 : N O）、ステップ S v 1 3 0 2 に進む。

【 2 2 4 8 】

ステップ S v 1 3 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S v 1 3 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には（S v 1 3 0 2 : Y E S）、ステップ S v 1 3 0 3 に進む。

30

【 2 2 4 9 】

ステップ S v 1 3 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S v 1 3 0 4 に進む。

【 2 2 5 0 】

ステップ S v 1 3 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 0 2 : ステップ S v 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S v 1 3 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 5 1 】

40

ステップ S v 1 3 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S v 1 3 0 2 : N O）、ステップ S v 1 3 0 3 およびステップ S v 1 3 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 5 2 】

ステップ S v 1 3 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には（S v 1 3 0 1 : Y E S）、ステップ S v 1 3 0 5 に進む。

【 2 2 5 3 】

ステップ S v 1 3 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S v 1 3 0 5 において、開閉扉

50

36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sv1305：YES）、ステップSv1306に進む。

【2254】

ステップSv1306では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップSv1307に進む。

【2255】

ステップSv1307では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図202：ステップSv0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSv1307を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

10

【2256】

ステップSv1305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sv1305：NO）、ステップSv1306およびステップSv1307を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【2257】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図209：Sv1225）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【2258】

図211は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップSv1401では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

【2259】

ステップSv1401において、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであると判定した場合には（Sv1401：YES）、ステップSv1402に進み、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFする。ステップSv1402を実行した後、ステップSv1403に進む。

30

【2260】

ステップSv1403では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップSv1404に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップSv1405に進む。

【2261】

ステップSv1405では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップSv1406に進む。

40

【2262】

ステップSv1406では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSv1411に進む。

【2263】

一方、ステップSv1401において、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグがONでないと判定した場合には（Sv1401：NO）、ステップSv1407に進み、RAM64の8R通常大当たりフラグをOFFする。その後、ステップSv1408に進む。

50

【2264】

ステップSv1408では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップSv1409に進み、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。その後、ステップSv1410に進む。

【2265】

ステップSv1410では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSv1411に進む。

【2266】

ステップSv1411では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

10

【2267】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図202：Sv0508）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2268】

図212は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップSv1501では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にOFFにされるフラグである。ステップSv1501において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には（Sv1501：NO）、ステップSv1502に進む。

20

【2269】

ステップSv1502では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSv1502において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（Sv1502：NO）、ステップSv1503に進む。

30

【2270】

ステップSv1503では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

【2271】

ステップSv1503において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sv1503：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sv1503：YES）、ステップSv1504に進む。

40

【2272】

ステップSv1504では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSv1504において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Sv1504：YES）、ステップSv1505に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される

50

。一方、ステップ S v 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S v 1 5 0 4 : N O)、ステップ S v 1 5 0 6 に進む。

【 2 2 7 3 】

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

【 2 2 7 4 】

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

【 2 2 7 5 】

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

【 2 2 7 6 】

一方、ステップ S v 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S v 1 5 1 0 : N O)、ステップ S v 1 5 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【 2 2 7 7 】

ステップ S v 1 5 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S v 1 5 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S v 1 5 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S v 1 5 0 8 : N O)、ステップ S v 1 5 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 5 の値が 0 ～ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S v 1 5 1 3 に進む。

【 2 2 7 8 】

ステップ S v 1 5 1 3 では、ステップ S v 1 5 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S v 1 5 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S v 1 5 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S v 1 5 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S v 1 5 1 3 : Y E S)、ステップ S v 1 5 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 2 2 7 9 】

ステップ S v 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (

10

20

30

40

50

S v 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S v 1 5 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S v 1 5 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には (S v 1 5 1 5 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S v 1 5 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S v 1 5 1 5 : Y E S)、ステップ S v 1 5 1 6 に進む。

【2280】

ステップ S v 1 5 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S v 1 5 1 7 に進み、サポート中フラグを ON にするとともに、サポート当選フラグを OFF にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

10

【2281】

ステップ S v 1 5 0 1 において、サポート中フラグが ON であると判定した場合には (S v 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S v 1 5 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【2282】

<電役開閉制御処理>

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

20

【2283】

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

【2284】

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

30

【2285】

ステップ S v 1 6 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S v 1 6 0 2 : Y E S)、ステップ S v 1 6 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「250」(すなわち 0.5 sec) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「0」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「250」をセットする。ステップ S v 1 6 0 3 を実行した後、ステップ S v 1 6 0 4 に進む。

40

【2286】

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

50

C 2 の値が「0」であると判定した場合には (S v 1 6 0 5 : Y E S)、ステップ S v 1 6 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【2287】

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

【2288】

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

【2289】

ステップ S v 1 6 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S v 1 6 1 0 : Y E S)、ステップ S v 1 6 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「800」(すなわち 1.6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【2290】

一方、ステップ S v 1 6 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S v 1 6 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S v 1 6 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S v 1 6 1 0 : N O)、ステップ S v 1 6 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「100」(すなわち 0.2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【2291】

《4-6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 90 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【2292】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

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

【2293】

図 2 1 4 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2294】

ステップ S v 1 7 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S v 1 7 0 1 を実行した後、ステップ S v 1 7 0 2 に進む。

【2295】

ステップSv1702では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップSv1701で記憶したコマンドのうちの第1保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSv1702を実行した後、ステップSv1703に進む。

【2296】

ステップSv1703では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップSv1703を実行した後、ステップSv1704に進む。

【2297】

ステップSv1704では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップSv1704を実行した後、ステップSv1705に進む。

【2298】

ステップSv1705では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側MPU62から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップSv1705を実行した後、ステップSv1706に進む。

【2299】

ステップSv1706では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置41に表示させる処理等である。ステップSv1706を実行した後、ステップSv1707に進む。

【2300】

ステップSv1707では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSv1707を実行した後、ステップSv1708に進む。

【2301】

ステップSv1708では、スピーカー46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のBGM用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー46の音声出力制御を行う。ステップSv1708を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【2302】

<保留コマンド対応処理>

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図214：Sv1702）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2303】

図215は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップSv1801では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSv1801において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Sv1801：YES）、ステップSv1802に進む。

【2304】

ステップSv1802では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップSv1802において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送

10

20

30

40

50

信されたものであると判定した場合には（S v 1 8 0 2 : Y E S）、ステップ S v 1 8 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S v 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S v 1 8 0 4 に進む。

【 2 3 0 5 】

ステップ S v 1 8 0 4 では、特 1 保留連続演出設定処理を実行する。特 1 保留連続演出設定処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、前兆予告演出の実行態様を決定している。具体的には、特 1 保留連続演出設定処理によれば、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に主制御装置 6 0 から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特 1 保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特 1 保留の前に存在する特 1 保留情報の数とを、図 1 8 3 に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブルに付き合わせることで、当該特 1 保留の前に存在する特 1 保留情報のいずれで前兆予告演出を実行するかを決定する。例えば、トリガとなった特 1 保留が特 1 保留 4 であり、特 1 保留 4 についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合のように、特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 と特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 とで前兆予告演出を実行させる場合と、特 1 保留 3 についての遊技回 U 3 で前兆予告演出を実行させる場合との 2 通りが採用可能な場合は、例えば抽選によって 2 通りのうちのいずれを採用するか、又はいずれも採用しないかを決定する。ステップ S v 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S v 1 8 0 6 に進む。

【 2 3 0 6 】

ステップ S v 1 8 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないとは判定した場合（S v 1 8 0 2 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S v 1 8 0 5 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S v 1 8 0 5 を実行した後、ステップ S v 1 8 0 6 に進む。

【 2 3 0 7 】

ステップ S v 1 8 0 3 及びステップ S v 1 8 0 5 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエ

リアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【2308】

ステップSv1806では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップSv1805を実行した後、ステップSv1807に進む。

10

【2309】

ステップSv1801において、主側MPU62から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Sv1801：NO）、ステップSv1802～ステップSv1806を実行することなく、ステップSv1807に進む。

【2310】

ステップSv1807では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップSv1803において特定された第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第1保留表示部37cの表示態様（点灯させるLEDランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップSv1805において特定された第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第2保留表示部37dの表示態様（点灯させるLEDランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップSv1807を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

20

【2311】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図214：Sv1703）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2312】

図216は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSv1901では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSv1901において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Sv1901：NO）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップSv1901において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Sv1901：YES）、ステップSv1902に進む。

30

【2313】

ステップSv1902では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSv1903に進む。

40

【2314】

ステップSv1903では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップSv1903を実行した後、ステップSv1904に進む。

【2315】

ステップSv1904では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、又は8R通常大当たりである場合には、有効ラインL1（図170参照）上に同一の図柄の組合せ

50

が成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【2316】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL1上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL1上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【2317】

ステップSv1905では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSv1904において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップSv1906に進む。

【2318】

ステップSv1906では、特1保留連続演出処理を実行する。特1保留連続演出処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、先に説明したように、前兆予告演出の実行態様を決定すると共に、チャンス目を出現する演出、泡を出現する演出、チャージ演出等を設定するための処理を実行する。ステップSv1906を実行した後、ステップSv1907に進む。ステップSv1907では、特2保留演出処理を実行する。特2保留演出処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、先に説明した第1判定および第2判定を行なうと共に、図柄同色を出現する演出、貝の画像SHを出現する演出等を設定するための処理を実行する。ステップSv1907を実行した後、ステップSv1908に進む。

【2319】

ステップSv1908では、今回の遊技回においてステップSv1903で設定された演出パターン、ステップSv1904で設定された停止図柄、ステップSv1905で設定された変動パターンの情報、ステップSv1906およびステップSv1907で得られた各種演出の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップSv1909に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSv1909を実行した後、ステップSv1910に進む。

【2320】

ステップSv1910では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1または第2保留表示領域Ds2における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップSv1910を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【2321】

<演出パターン設定処理>

10

20

30

40

50

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 2 1 6 : S v 1 9 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 2 2 】

図 2 1 7 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S v 2 0 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S v 2 0 0 2 に進む。

【 2 3 2 3 】

ステップ S v 2 0 0 2 では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数 R N とをデータ要素とする 3 次元の表形式のデータである。R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a には、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップ S v 2 0 0 2 では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 2 1 6）のステップ S v 1 9 0 2 で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a の中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップ S v 2 0 0 2 を実行した後、ステップ S v 2 0 0 3 に進む。

【 2 3 2 4 】

ステップ S v 2 0 0 3 では、S v 2 0 0 2 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 2 1 6）のステップ S v 1 9 0 2 で把握した変動時間と、ステップ S v 2 0 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。ステップ S v 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S v 2 0 0 4 に進む。

【 2 3 2 5 】

ステップ S v 2 0 0 4 では、ステップ S v 2 0 0 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S v 2 0 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 2 3 2 6 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 2 1 6 : S v 1 9 1 0）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 3 2 7 】

図 2 1 8 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S v 2 1 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップ S v 2 1 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（S v 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S v 2 1 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S v 2 1 0 4 に進む。

【 2 3 2 8 】

一方、ステップ S v 2 1 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（S v 2 1 0 1 : N O）、ステップ S v 2 1 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 2 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 2 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S v 2 1 0 4 に進む。

【 2 3 2 9 】

ステップ S v 2 1 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更

10

20

30

40

50

新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【2330】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【2331】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

10

【2332】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【2333】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

20

【2334】

図219は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2335】

ステップSv2201では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSv2202に進む。

30

【2336】

ステップSv2202では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

40

【2337】

＜コマンド割込み処理＞

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【2338】

図220は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSv2301では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処

50

理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【2339】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【2340】

図221は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

10

【2341】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

20

【2342】

ステップSv2401では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図220）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【2343】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

30

【2344】

なお、コマンド対応処理（Sv2401）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

40

【2345】

ステップSv2402では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Sv2401）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定す

50

る。その後、ステップ S v 2 4 0 3 に進む。

【 2 3 4 6 】

ステップ S v 2 4 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S v 2 4 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S v 2 4 0 4 に進む。

【 2 3 4 7 】

ステップ S v 2 4 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S v 2 4 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S v 2 4 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【 2 3 4 8 】

《 4 - 7 》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時において、特 1 保留についての予告演出として、特 1 保留についての所定回数の遊技回に連続してチャンス目の演出画像が表示される。この通常時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行され、電役短開放に当選した場合に、短い時間だけ電動役物 3 4 a が開放することになる。その結果、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合に、特 2 保留の上限数（4 個）以下である特定回数の、特 2 保留についての遊技回が実行されることになり、当該遊技回においても、チャンス目の演出画像が表示される。更に、特定回数のチャンス目の演出画像が実行される遊技回の終了後に連続して実行される、特 1 保留についての遊技回において、チャンス目の演出画像が表示される。このために、通常状態において、特 1 保留の中に当たり抽選において大当たり当選する期待度の高い演出を行なう予定の保留情報が存在する場合に、チャンス目の演出画像を表示することで、遊技者に対して、特 1 保留の中に大当たり当選する期待度の高い上述した保留情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。また、上述したように、予告演出の途中で、特 2 保留の上限数（4 個）以下である特定回数の、特 2 保留についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、チャンス目の演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、特 2 保留を消化することが可能となっている。

【 2 3 4 9 】

一方で、特 2 保留が存在する場合に、当該特 2 保留においてチャンス目の演出画像が必ず表示される構成とした場合に、チャンス目の演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反し、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、特 1 保留についての遊技回において第 2 判定の判定結果が否定となる場合に、チャンス目の演出画像が図柄同色の演出画像に切り替えられることから、第 2 判定の判定結果が否定となる場合、チャンス目の演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 3 5 0 】

具体的には、特 1 保留 2 における当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチとなるケース 1（図 1 8 7、図 1 8 8 を参照）では、最初に、特 1 保留 1 についての遊技回 U 1 1 が実行され、当該遊技回 U 1 1 において、チャンス目と泡 B L が出現する前兆予告演出（1

10

20

30

40

50

回目) が実行される。遊技回 U 1 1 の途中で、電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、特 1 保留 1 についての遊技回 U 1 1 の途中で第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特 2 保留 1 についての遊技回 V 1 1 が遊技回 U 1 1 に続いて実行され、当該遊技回 V 1 1 において、特 1 連続演出継続用チャンス目演出と泡 B L が出現する演出が実行される。これら演出は、2 回目の前兆予告演出となる。ケース 1 の場合、前兆予告演出の途中で特 2 保留についての遊技回が実行された場合に、当該特 2 保留についての遊技回においても、チャンス目の演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、特 2 保留を消化することができる。

【2351】

特 1 保留 4 における当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチ発生となるケース 2 (図 189、図 190 を参照) では、最初に、特 1 保留 1 についての遊技回 U 2 1 が実行され、当該遊技回 U 2 1 において、チャンス目と泡 B L が出現する前兆予告演出 (1 回目) が実行される。次いで、特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 が実行され、当該遊技回 U 2 2 において、チャンス目と泡 B L が出現する前兆予告演出 (2 回目) が実行される。特 1 保留 2 についての遊技回 U 2 2 の途中で第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 が遊技回 U 2 1 に続いて実行され、当該遊技回 V 2 1 において、特 1 連続演出継続用図柄同色演出である停止表示 β 1 2 が実行される。特 1 連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、緑色であり、この緑色に対応づけられた実行予定演出 (図 191 を参照) と、特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 の以前に実行されたチャンス目を含む前兆予告演出の出現回数に対応づけられた実行予定演出 (図 183 を参照) とが一致するように構成されている。特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 の終了後に、特 1 保留 3 についての遊技回 U 2 3 が実行され、当該遊技回 U 2 3 において、チャンス目と泡 B L が出現する前兆予告演出 (3 回目) が実行される。次いで、特 1 保留 4 についての遊技回 U 2 4 が実行され、当該遊技回 U 2 4 において、スーパーリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。

【2352】

ケース 2 の場合に、チャンス目を含む前兆予告演出が 2 回続いて、その後に、緑色の図柄同色の演出が実行され、その後、チャンス目を含む前兆予告演出が 1 回 (合計 3 回) 続いて、最終的にスーパーリーチで外れとなる演出が実行されることになる。遊技者は一連の演出を見たときに、チャンス目を含む前兆予告演出が 2 回出現したことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを認識し、図柄同色の色が緑色となったことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを再度確認し、続いて、チャンス目を含む前兆予告演出が 3 回目となったことで、実行予定演出がスーパーリーチ以上であることを認識し、最終的にスーパーリーチで外れとなったことを知る。この結果、遊技者は、何ら違和感を受けることがなく、予告演出に対する信頼度が向上する。

【2353】

これに対して、図 193 に示した比較例 1 では、チャンス目を含む前兆予告演出が 4 回連続で出現した後に、スーパーリーチで外れる演出が実行されることになる。この一連の演出は、図 183 に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものであり、この関係を憶えている遊技者に対して違和感を付与することになる。より具体的には、チャンス目を含む前兆予告演出が 4 回連続で出現したことを認識した熟練の遊技者は、「このパチンコ機 10 でチャンス目を含む前兆予告演出が 4 回連続で出現した場合にはスペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たり当選するので、この遊技回 U 2 4 では、スペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たり当選することになるはずだ」と大いに期待し、遊技回 U 2 4 の結果を心待ちすることになる。しかしながら、この比較例 1 では、チャンス目を含む前兆予告演出が 4 回連続で出現したにもかかわらず、遊技回 U 2 4 においてスペシャルリーチ演出ではなくスーパーリーチ演出が実行され、さらに、抽選結果は外れとなってしまう。したがって、遊技者は、期待を裏切られてしまい、「このパチンコ機 10 の演出は信用することができない」といった感情を抱いてしまうことになる。この結果、比較例 1 によれば、予告演出に対する信頼度が低下することに

なる。

【2354】

一方、本実施形態のパチンコ機10によれば、先に説明したように、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【2355】

本実施形態のパチンコ機10におけるケース2によれば、特2保留1についての遊技回V21において特1連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としたが、これに対して変形例として、特2保留1についての遊技回V21においては、特1連続演出継続用チャンス目演出、特1連続演出継続用図柄同色演出のいずれも表示せずに、特2保留1についての遊技回V21の終了後に実行される特1保留3についての遊技回U23において特1連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。この変形例によれば、本実施形態のパチンコ機10と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特2保留についての遊技回が実行された場合に、当該特2保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【2356】

また、本実施形態のパチンコ機10によれば、特1保留についての所定回数の遊技回において、前兆予告演出に含まれる泡の演出画像が表示される。このために、特1保留の中に当たり抽選において大当たり当選する期待度の高い演出を行なう予定の保留情報が存在する場合に、泡の演出画像報によって、遊技者に対して、特1保留の中に大当たり当選する期待度の高い上述した保留情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。また、本実施形態のパチンコ機10によれば、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常状態において特2保留の上限数（4個）以上である特定回数の、特2保留についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に貝の画像SHが表示される。このために、特2保留についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の特2保留についての遊技回で貝の画像SHを表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、特2保留についての遊技回は長い時間となることから、特2保留についての遊技回が終了したときには、特2保留についての遊技回が開始される前に実行された特1保留についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、特2保留についての遊技回で貝の画像SHが表示されることで、特1保留についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、特定遊技画像を表示して特2保留についての遊技回を実行する場合に、特1保留についての所定回数の遊技回において出現させた泡の演出画像を含むキャプチャ画像が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特1保留についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2357】

具体的には、通常状態において、特1保留1から特1保留4までの4つの特1保留が貯えられ、特1保留4において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生となるケース3（図194、図195を参照）において、特1保留2についての遊技回U32の途中で（時刻t31）、スルーゲート35a、35bを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に、電動役物34aは長時間（5秒間）開放したとする。本実施形態のパチンコ機10では、特2保留についての遊技回V31～V35の直前に実行された特1保留2についての遊技回U32において実行され

10

20

30

40

50

た前兆予告演出の画像の全部もしくは一部をキャプチャ（保存）し、得られたキャプチャ画像（静止画）の縮小画像を特2専用演出として、特2専用演出用表示領域SAに表示させる。また、特2保留についての遊技回V31～V35においては、貝の画像SHが表示され、特2保留についての遊技回V31～V35が進むに連れて、2枚の貝殻が貝殻が少しずつ大きく開く。

【2358】

ここで、ケース3の場合で、特2保留についての各遊技回V31～V35において特2専用演出を実行しない構成を考えてみる。この構成を比較例2とすると、この比較例2では、次の問題があった。特2保留に基づいて実行される遊技回は最大、5回あり、5回の遊技回に費やす時間は、通常、長い時間（例えば、数分）となる。特に本実施形態のパチンコ機10では、貝の画像SHを用いた専用の演出を行っており、遊技回時間はより長いものとなっている。このために、比較例2では、特1保留の保留連続演出が特2保留についての遊技回の実行のために途切れた場合に、それまでに実行されていた特1保留の遊技回で前兆予告演出が出現していたことを、遊技者によっては、すっかり忘れてしまうようなことがあった。

10

【2359】

これに対して、本実施形態のパチンコ機10におけるケース3によれば、特2保留についての各遊技回V31～V35において、特2保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特1保留についての遊技回で出現した前兆予告演出の全部もしくは一部についてのキャプチャ画像が特2専用演出として表示され続けることから、遊技者に対して、前兆予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特1保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2360】

なお、本実施形態のパチンコ機10におけるケース3によれば、特2保留についての各遊技回V31～V35の全てにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としたが、これに対して変形例として、特2保留についての各遊技回V31～V35のうちの最後の遊技回（ケース3では遊技回V35）だけにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としても良い。さらに、特2保留についての各遊技回V31～V35においてキャプチャ画像の表示を行わずに、特2保留についての各遊技回V31～V35の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回（ケース3では遊技回U33）において上記キャプチャ画像を表示させる構成としても良い。これらの変形例によれば、本実施形態のパチンコ機10と同様に、特1保留の保留連続演出が実行されている通常時における電動役物開放抽選において電役長開放に当選して特2保留の上限数以上の回数の特2保留についての遊技回が実行された場合に、当該特2保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回で、特1保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【2361】

《4-8》第4実施形態の変形例：

40

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【2362】

《4-8-1》変形例1：

上記第4実施形態の変形例として、図柄表示装置41の表示面41aにおける表示を、複数のレイヤー構造によって行う構成としてもよい。具体的には、i) 背景を表示するための背景レイヤーと、ii) 背景レイヤーの上側（前面側）に配置され、図柄の組合せを表示するためのメイン表示領域MAや、第1始動口保留用領域Ds1、保留消化領域Dm、第

50

2 始動口保留用領域 D s 2 (図 1 6 7 参照) を表示するための図柄レイヤーと、iii) 図柄レイヤーの上側 (前面側) に配置され、泡 B L を出現させる演出や、特 2 専用演出、チャージ演出 (女性キャラクター WM)、貝の画像 S H 等を表示するための上部レイヤーと、を少なくとも有するレイヤー構成によって行なってもよい。この構成によれば、レイヤー毎に独立して、描画を制御することができることから、制御の簡易化を図ることができる。

【 2 3 6 3 】

《 4 - 8 - 2 》変形例 2 :

上記第 4 実施形態およびその変形例では、特 1 連続演出継続用図柄同色演出を表示する際に、特 2 保留についての遊技回の直前に実行された特 1 保留についての遊技回において実行された前兆予告演出が何回目の出現回数にあたるかを特定し、特定した出現回数に対応づけられたリーチ演出などの大当たり当選の期待度 (以下、単に「前兆予告演出による期待度」と呼ぶ) と等しい期待度に対応づけられた図柄同色の色でもって、特 1 連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成とした。これに対して変形例として、特 1 連続演出継続用図柄同色演出を表示する際に、特 2 保留についての遊技回の直前に実行された特 1 保留についての遊技回において実行された前兆予告演出の期待度よりも高い期待度に対応づけられた図柄同色の色 (以下、高い期待度の色と呼ぶ) を出現させたとしても、当該図柄同色の色に対応する実行予定演出が、トリガとなった特 1 保留における実行予定演出を上回らない限り、上記高い期待度の色でもって、特 1 連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としてもよい。具体的には、図 1 8 6 のケースにおいて、特 2 保留についての遊技回の直前に実行された特 1 保留について遊技回における前兆予告演出は 2 回目であることから、その期待度はノーマルリーチであるため、ノーマルリーチよりも高い期待度、例えばスーパーリーチに対応した赤色である特 1 連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。すなわち、赤色の図柄である数字の 4, 5, 6 を示す図柄の組合せを表示する構成としても良い。この構成によれば、トリガとなった特 1 保留 4 における実行予定演出はスーパーリーチであることから、特 2 保留 1 の遊技回 V 2 1 で赤色の図柄同色が出現しても遊技者に対して違和感を与えることがなく、また、特 1 保留 3 の遊技回 U 2 3 で 3 回目の前兆予告演出が出現しても遊技者に対して違和感を与えることがない。

【 2 3 6 4 】

《 4 - 8 - 3 》変形例 3 :

上記第 4 実施形態およびその変形例では、トリガとなった特 1 保留についての実行予定演出が大当たり当選の期待度が十分に高い、例えばスペシャルリーチである場合には、特 1 連続演出継続用図柄同色演出とは別の、スペシャルリーチ専用の絵図 (例えば、特定のステージ) を用意して、当該絵図を特 2 保留についての遊技回に表示する構成としてもよい。さらに、他の変形例として、特 2 保留についての遊技回において、予告演出の実行を行わない (すなわち、無しの演出を行う) 構成とし、当該特 2 保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特 1 保留についての遊技回での特 1 保留連続演出の実行を取り止める構成としてもよい。

【 2 3 6 5 】

《 4 - 8 - 4 》変形例 4 :

上記第 4 実施形態およびその変形例では、前兆予告演出の一部として泡を表示する構成としていたが、泡に換えて、花びら、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の他の絵柄を表示する構成としてもよい。さらに浮遊する絵柄に換えて、移動しない絵柄や、特定の背景、ステージ、シーン等が表示される構成としても良い。さらに、上記実施形態のパチンコ機 1 0 では、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡 B L が出現する演出を、前兆予告演出としたが、これに換えて、図柄の組合せはチャンス目とならずに、図柄の停止表示中に泡 B L が出現するだけの演出を、前兆予告演出としてもよい。この構成においても、泡 B L は、前述したように、他の絵柄や、特定の背景、ステージ、シーンに換えることができる。

【 2 3 6 6 】

《 4 - 8 - 5 》変形例 5 :

上記第 4 実施形態およびその変形例では、出現回数によって実行予定演出が定まる前兆予告演出としてチャンス目が出現する構成とした。これに対して、変形例として、図柄の組み合わせはチャンス目とならずに、特定のキャラクター（実在または架空の人物や動物等）をかたどったシンボル）が出現する構成としてもよい。特定のキャラクターの出現回数によって実行予定演出が定まることになる。また、上記第 4 実施形態およびその変形例では、実行予定演出が出現回数に関係なく定まる予告演出として図柄同色が出現する構成とした。これに対して、変形例として、図柄の組み合わせは図柄同色となる組み合わせとならずに、特定の背景ゾーンが出現する演出を実行する構成としてもよい。特定の背景ゾーンの色（あるいは色調）によって実行予定演出が定まることになる。また、実行予定演出が出現回数に関係なく定まる予告演出として、特定のキャラクターを出現する構成としてもよい。

10

【 2 3 6 7 】

《 4 - 8 - 6 》変形例 6 :

上記第 4 実施形態およびその変形例では、通常時において実行される所定回数の特 1 保留についての遊技回と、特 1 保留についての遊技回の途中で優先的に実行される特 2 保留についての遊技回と、当該特 2 保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特 1 保留についての遊技回とのそれぞれで、出現回数によって実行予定演出が定まる演出画像を表示させることが可能であるが、出現回数によって実行予定演出が定まる演出画像は必ずしも同一の画像でなくても良く、完全には一致しないが同種の画像に換えても良い。例えば、同じ属性で特定できるキャラクター画像、例えば、魚介類のキャラクター画像、女性のキャラクター画像、特定の仲間のキャラクター画像を、出現回数によって実行予定演出が定まる特定のキャラクター画像としても良い。

20

【 2 3 6 8 】

《 4 - 8 - 7 》変形例 7 :

上記第 4 実施形態およびその変形例では、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時に、保留連続演出処理によってチャンス目の特定演出画像を表示する構成とした。これに対して、変形例として、通常時であれば特定演出画像がいつでも出るようにしても良いし、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードであり、かつ、特定の条件が満たされた時（以下、特定の通常時と呼ぶ）に限り特定演出画像を表示するようにしてもよい。上記特定の条件としては、下記の i) ~ v) 等を採用することができる。

30

- i) 特定演出後：特定のリーチ演出等が実行された後、等。
- ii) 特定遊技状態後：当たり抽選において大当たり当選した後、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態が終了した後、または、サポートモードが高頻度サポートモードである高サポ状態が終了した後、等。
- iii) 特定時間経過後：特定のタイミングから特定時間経過した後。
- iv) 特定回数の遊技回経過後：特定のタイミングから特定回数の遊技回が経過した後。
- v) 特定の抽選に当選後：特定の抽選の抽選結果が当選となった後。

本変形例によれば、第 4 実施形態のパチンコ機 10 と同様に、保留連続演出による一連の演出について、遊技者に対して何ら違和感を与えることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

40

【 2 3 6 9 】

《 4 - 8 - 8 》変形例 8 :

上記第 4 実施形態およびその変形例では、特 2 保留 1 についての遊技回 V 1 1 を実行開始するにあたり、特 2 保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第 1 判定を行っているが、この第 1 判定を電動役物開放抽選の抽選結果に基づいて行なうのではなく、特 2 保留の個数に基づいて判定するようにしても良い。具体的には、特 2 保留の個数が 2 個以下である場合には、電動役物開放抽選の抽選結果は電役短開放であるとみなして、特 2 保留についての遊技回において特 1 連続演出継続用チャン

50

ス目演出または特1連続演出継続用図柄同色演出を表示し、特2保留の個数が2個を上回る場合には、電動役物開放抽選の抽選結果は電役長開放であるとみなして、特2保留についての遊技回において特2専用演出を表示する。この構成によっても、特2保留についての遊技回の実行回数に応じた演出を容易に行なうことができる。

【2370】

《4-8-9》変形例9：

上記第4実施形態およびその変形例では、特2保留演出処理によって、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留についての遊技回を実行開始するにあたり、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留についての遊技回の演出の特1連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特1保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係（図183参照）に整合するか否かを、第2判定として判定していた。これに対して、変形例として、上記第2判定を、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留についての遊技回を実行開始するときだけではなく、当該特2保留についての遊技回から予告演出のトリガとなった特1保留についての遊技回までの各遊技回の開始時に、それぞれ行なう構成としてもよい。この構成は、先に説明したケース2（図189、図190を参照）において、特2保留1についての遊技回V21において特1連続演出継続用チャンス目演出を表示し、特2保留1についての遊技回V21の終了後に実行される特1保留3についての遊技回U23において実行予定だった特1連続演出継続用チャンス目演出の特1連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成とした変形例においても、適用することができる。

【2371】

《4-8-10》変形例10：

上記第4実施形態およびその変形例では、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留についての遊技回を実行開始するにあたり、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留についての遊技回の演出の特1連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特1保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係（図183参照）に整合するか否かを、第2判定として判定し、第2判定の判定結果が否定である場合に、実行予定の特1連続演出継続用チャンス目演出の特1連続演出継続用図柄同色に切り替えて表示していた。これに対して、変形例として、特1保留の遊技回の途中で貯えられた特2保留についての遊技回において、本来、特1連続演出継続用チャンス目演出を表示するものとし、当該特2保留についての遊技回を実行開始するにあたり、当該遊技回において特1連続演出継続用チャンス目演出を表示した場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数が、トリガとなった特1保留についての実行予定演出に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを、新たな第2判定（以下、新第2判定と呼ぶ）として判定し、新第2判定の判定結果が否定である場合に、特2保留についての遊技回において実行予定の特1連続演出継続用チャンス目演出の特1連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成としてもよい。この場合に、特2保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特1保留の各遊技回においても、本来、チャンス目演出を表示するものとし、当該特1保留の各遊技回を実行開始するにあたり、当該遊技回においてチャンス目演出を表示した場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数が、トリガとなった特1保留についての実行予定演出に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを新第2判定として判定し、新第2判定の判定結果が否定である場合に、特1保留についての遊技回において実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する構成とする。以下、具体例を挙げて詳述する。

【2372】

図222は、変形例10における特1保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、特1保留1から特1保留4までの4つの特1保留が貯えられ、特1保留4において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置90は、このスーパーリーチが発生すると判定される特1保留4について

の保留コマンドを主制御装置 60 から受信したことをトリガとして特 1 保留連続演出処理を実行する。

【2373】

図 223 は、変形例 10 における、特 1 保留連続演出処理によって実行される特 1 保留についての演出と、特 2 保留演出処理によって実行される特 2 保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特 1 保留連続演出処理によって、特 1 保留 1 についての遊技回 U 4 1 が実行される。特 1 保留 1 についての遊技回 U 4 1 は、図 190 によって説明した特 1 保留 1 についての遊技回 U 2 1 と同一である。特 1 保留 1 についての遊技回 U 4 1 では、最初に、変動表示 A 1 1 が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示 A 1 2 が実行される。続いて、泡の出現演出 A 1 3 が実行される。泡の出現演出 A 1 3 の終了と共に、特 1 保留 1 についての遊技回 U 4 1 が終了する。停止表示 A 1 2 と泡の出現演出 A 1 3 とによって、前兆予告演出（1 回目）が構成される。

10

【2374】

この特 1 保留 1 についての遊技回 U 4 1 の途中で（時刻 t 4 1）、スルーゲート 35 a, 35 b を遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物 34 a が 0.6 秒間だけ開放し、第 2 始動口 34 に 1 個の遊技球が入球したとする。この場合に、特 1 保留 1 についての遊技回 U 4 1 の終了後に（時刻 t 4 2）、第 2 始動口 34 に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特 2 保留 1 についての遊技回 V 4 1 が実行開始される。特 2 保留 1 についての遊技回 V 4 1 の実行は、音声発光制御装置 90 による特 2 保留演出処理によって実行される。

20

【2375】

特 2 保留演出処理によれば、特 2 保留 1 についての遊技回 V 4 1 を実行開始するにあたり、特 2 保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第 1 判定を行い、第 1 判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、先に説明した新第 2 判定を行う。そして、新第 2 判定の判定結果が肯定である場合に、特 2 保留 1 についての遊技回 V 4 1 において、特 1 連続演出継続用チャンス目演出を表示させる。すなわち、特 2 保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であり、かつ、特 1 保留の遊技回の途中で貯えられた特 2 保留についての演出を特 1 連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数（ここでは、2 回目となる）が、トリガとなった特 1 保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを、新第 2 判定として判定する。ここでは、新第 2 判定の判定結果は肯定となることから、実行予定の特 1 連続演出継続用チャンス目演出が表示される。

30

【2376】

特 2 保留 1 についての遊技回 V 4 1 の終了後に（時刻 t 4 3）、特 1 保留連続演出処理によって、特 1 保留 2 についての遊技回 U 4 2 が実行される。なお、遊技回 U 4 2 を実行開始するに当たり、新第 2 判定を行う。遊技回 U 4 2 でチャンス目演出を実行したとしても、3 回目の前兆予告演出であり、この 3 回目である出現回数は、トリガとなった特 1 保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数と整合することから、ここでの新第 2 判定の判定結果も肯定となる。このため、特 1 保留 2 についての遊技回 U 4 2 において、チャンス目演出を表示させる。

40

【2377】

特 1 保留 2 についての遊技回 U 4 2 の終了後に（時刻 t 4 4）、特 1 保留 3 についての遊技回 U 4 3 が実行される。なお、遊技回 U 4 3 を実行開始するに当たり、新第 2 判定を行う。遊技回 U 4 3 でチャンス目演出を実行した場合、4 回目の前兆予告演出となり、この 4 回目である出現回数は、トリガとなった特 1 保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数に対して違反する。前兆予告演出の出現回数が 4 回目となると、実行予定演出としてスペシャルリーチからの大当たり当選が確定し、トリガとなった特 1 保留についての実行予定演出であるスーパー

50

リーチからの外れに対して違反する。したがって、新第2判定の判定結果は否定となり、特1保留3についての遊技回U43において実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する。この場合の図柄同色演出の色は、特1保留3についての遊技回U43の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応づけられた色とする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は3回であるから、図柄同色の色を赤色とする。

【2378】

特1保留3についての遊技回U43の終了後に（時刻t45）、特1保留4についての遊技回U44が実行される。特1保留4についての遊技回U44は、図190によって説明した特1保留4についての遊技回U24と同一である。

【2379】

この変形例10によれば、本実施形態のパチンコ機10と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特2保留についての遊技回が実行された場合に、当該特2保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【2380】

《4-8-11》変形例11：

上記第4実施形態の変形例10では、実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する場合に、チャンス目の出現回数に対応した実行予定演出に対して同一の実行予定演出に対応した色の図柄同色を表示する構成とした。これに対して変形例として、実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する場合に、チャンス目の出現回数に対応した実行予定演出と比べて大当たり当選の期待度が高い色の図柄同色を表示する構成としても良い。以下、具体例を挙げて詳述する。

【2381】

図224は、変形例11における、特1保留連続演出処理によって実行される特1保留についての演出と、特2保留演出処理によって実行される特2保留についての演出とを説明するタイムチャートである。変形例11では、特1保留1から特1保留4までの4つの特1保留が貯えられ、特1保留4において、当たり抽選の結果が大当たり当選で、スペシャルリーチが発生すると判定されたものとする。

【2382】

本変形例11においても、特1保留1についての遊技回U41の途中で（時刻t51）、スルーゲート35a、35bを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物34aが0.6秒間だけ開放し、第2始動口34に1個の遊技球が入球したとする。この場合に、特1保留1についての遊技回U41の終了後に（時刻t52）、第2始動口34に遊技球が入球したに基づいて記憶された特2保留1についての遊技回V41が実行される。なお、遊技回V41を実行開始するに当たり、特2保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第1判定を行い、第1判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、第3判定を行う。第3判定では、当該遊技回V41の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応した実行予定演出（以下、第1実行予定演出と呼ぶ）と、トリガとなった特1保留についての実行予定演出（以下、第2実行予定演出と呼ぶ）とを比較する。第3判定によって、第1実行予定演出の期待度が第2実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、第1実行予定演出から第2実行予定演出までの間で抽選（以下、演出抽選と呼ぶ）によって実行する演出を決定する。すなわち、チャンス目演出、既に実行されたチャンス目演出が表示された場合の期待度と同一の期待度の色の図柄同色演出、および、既に実行されたチャンス目演出が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の色の図柄同色演出の中から、抽選によって実行する演出が決定される。ここでは、演出抽選の結果、変形例10と同じ、特2保留1についての遊技回V41が実行されるものとする。

10

20

30

40

50

【2383】

次いで、特2保留1についての遊技回V41の終了後に(時刻t53)、特1保留2についての遊技回U42が実行される。なお、遊技回U42を実行開始するに当たり、上記第3判定が実行され、この第3判定によって、第1実行予定演出の期待度が第2実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、上記演出抽選を行う。演出抽選の結果、変形例10と同じ、特1保留2についての遊技回U42が実行されるものとする。

【2384】

次いで、特1保留2についての遊技回U42の終了後に(時刻t54)、特1保留3についての遊技回U43が実行される。なお、遊技回U43を実行開始するに当たり、上記第3判定が実行され、この第3判定によって、第1実行予定演出の期待度が第2実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、上記演出抽選を行う。演出抽選の結果、特1保留3についての遊技回U43において、実行予定のチャンス目演出を、チャンス目演出が実行された場合の期待度と比べて高い期待度の色の図柄同色演出に切り替えて表示するものとする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は3回であるから、3回に対応した赤色よりも期待度が高い金色の図柄同色演出が表示される。トリガとなった特1保留についての実行予定演出は、スペシャルリーチからの大当たり確定であることから、図柄同色演出の色を金色としても、予告演出が破綻することはない。

【2385】

特1保留3についての遊技回U43の終了後に(時刻t55)、特1保留4についての遊技回U44が実行される。特1保留4についての遊技回U44では、最初に、変動表示I11が実行される。続いて、スペシャルリーチ演出I12が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が大当たりであることに対応した停止表示I13が実行される。停止表示I13の終了と共に、特1保留4についての遊技回U44が終了する。

【2386】

この変形例11によれば、本実施形態のパチンコ機10と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特2保留についての遊技回が実行された場合に、当該特2保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【2387】

《4-8-12》変形例12：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼(炭素鋼)や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼(炭素鋼)や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼(炭素鋼)や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、所定遊技状態である通常時に、特1保留についての所定回数の遊技回に連続して、特定演出画像として、前兆予告演出に含まれるチャンス目の画像を表示する構成としていた。これに対して、変形例として、上記特定演出画像を、前兆予告演出の出現回数としてカウントしう

10

20

30

40

50

る特定のキャラクターとしてもよいし、通常時に表示する背景画像としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、電動役物34aが開放状態となって第2始動口34に遊技球が入球したことに基づく、特2保留の上限数以下である特定回数の特2保留についての遊技回において、上記特定演出画像を表示していた。これに対して、変形例として、サポートモードが高頻度サポートモードである高サポ状態から通常状態へ移行後に実行される、上記高サポ状態で貯えられた特2保留（以下、残り特2保留と呼ぶ）についての遊技回において、上記特定演出画像を表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前記特定回数の特2保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特1保留についての前記遊技回において、上記特定演出画像を表示していた。これに対して、変形例として、上記残り特2保留の遊技回の終了後に連続して実行される特1保留についての前記遊技回において、上記特定演出画像を表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回転操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、特1保留についての遊技回において特定条件としての、前述した第2判定の判定結果が否定となることが満たされた場合に、所定演出画像としての特1連続演出継続用図柄同色演出に前記特定演出画像を切り替える構成とした。これに対して、変形例として、上記残り特2保留の遊技回の終了後に連続して実行される特1保留において特定条件としてのリーチ演出が実行されることが成立した場合に、前記特定演出画像を所定演出画像としてのリーチ演出時の背景画像に切り替える構成や、背景画像を切り替える条件が成立した場合に特定演出画像としての背景画像Aを所定演出画像としての背景画像Bに切り替える構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液

10

20

30

40

50

晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、通常状態において貯えることができる特２保留の上限数以上である特定回数の特２保留についての遊技回が実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段として、第２始動口３４の電動役物３４ａが、特２保留の上限数以上である特２保留を貯えることが可能な長開放状態を発生可能な構成とした。これに対して、変形例として、上記特定遊技状態発生手段を、第２始動口３４に遊技球が入球することが容易となって遊技する状態、例えば、高確高サポ状態（いわゆるラッシュ状態）に移行可能な手段としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、上記特定遊技状態の発生中に表示する、特定遊技に対応する特定遊技画像を、貝の画像とした。これに対して、変形例として、上記特定遊技画像を、ラッシュ状態において表示される背景の画像としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、特定遊技画像としての貝の画像を表示して特２保留についての遊技回を実行する場合に、泡を含む前兆予告演出をキャプチャして得られたキャプチャ画像を縮小した画像を、所定示唆情報として継続して表示する構成である。これに対して、変形例として、ラッシュ状態において、メイン表示部の第１保留表示部の表示態様を継続して表示する構成としてもよい。さらに、当該変形例の変形例として、ラッシュ状態における背景画像を表示する特２保留についての遊技回の開始直前に実行された特１保留についての遊技回において表示されたメイン表示部の第１保留表示部の表示態様をそのままの状態に継続して表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一對の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【２３８８】

《４－８－１３》変形例１３：

上記第４実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光

10

20

30

40

50

制御装置 90、表示制御装置 100 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第 4 実施形態において音声発光制御装置 90 と表示制御装置 100 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第 4 実施形態およびその変形例において、3 つの制御装置 60、90、100 のそれぞれで実行される各種処理は、第 4 実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 60、90、100 の全体として、第 4 実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【2389】

《5》第 5 実施形態：

《5-1》遊技機の構造：

図 225 は、本発明の第 5 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 10 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 11 を備えている。パチンコ機 10 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 11 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 10 は、外枠 11 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 12 を備えている。パチンコ機本体 12 は、内枠 13 と、内枠 13 の前面に配置された前扉枠 14 とを備えている。内枠 13 は、外枠 11 に対して金属製のヒンジ 15 によって回動可能に支持されている。前扉枠 14 は、内枠 13 に対して金属製のヒンジ 16 によって回動可能に支持されている。内枠 13 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 12 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 10 には、シリンダ錠 17 が設けられている。シリンダ錠 17 は、内枠 13 を外枠 11 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【2390】

前扉枠 14 の略中央部には、開口された窓部 18 が形成されている。窓部 18 の周囲には、パチンコ機 10 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 10 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 14 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 19 が配置されており、開口された窓部 18 がガラスユニット 19 によって封じられている。内枠 13 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【2391】

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 20 と下皿 21 とが設けられている。上皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【2392】

上皿 20 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 24 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操

10

20

30

40

50

作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【2393】

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

10

【2394】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

20

【2395】

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

30

【2396】

図 226 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【2397】

第 1 制御ユニット 51 は、主制御装置 60 を備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

40

【2398】

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

【2399】

50

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

10

【2400】

電源ユニット58は、電源装置85と、電源スイッチ88とを備えている。電源装置85は、パチンコ機10の動作に必要な電力を供給する。電源装置85には、電源スイッチ88が接続されている。電源スイッチ88のON/OFF操作により、パチンコ機10に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機10に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【2401】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠13の前面に着脱可能に取り付けられている。

【2402】

図227は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

20

【2403】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36が設けられている。一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

30

【2404】

図示するように、一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装71（図226）から払い出される。

40

【2405】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第1始動口33は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【2406】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30の右側に設けられている。第2始動口34には、左右一対の可動片よりなる電動役物34aが設けられている。電動役物34aが閉鎖状態のときには、遊技球は第2始動口34に

50

入球することはできない。一方、電動役物 3 4 a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球することができる。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【2 4 0 7】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

10

【2 4 0 8】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへと移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

20

【2 4 0 9】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、または可変入賞装置 3 6 に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

30

【2 4 1 0】

一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a、及びアウト口 4 3 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の開口部を通して遊技盤 3 0 の背面側に誘導され、遊技盤 3 0 の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤 3 0 に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

40

【2 4 1 1】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【2 4 1 2】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表

50

示を行わせる。

【2413】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行わせる。

【2414】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

【2415】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

【2416】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【2417】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【2418】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【2419】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

10

20

30

40

50

【2420】

図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【2421】

図228は、図柄表示装置41において変動表示される図柄及び表示面41aを示す説明図である。図228(a)は、図柄表示装置41において変動表示される図柄を示す説明図である。図示するように、図柄表示装置41には、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

10

【2422】

図228(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAと、メイン表示領域MAの下方に位置するサブ領域SAとが表示される。メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図228(a)に示した数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図228(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

30

【2423】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bに表示される図柄の変動表示（及び図柄表示装置41に表示される各種図柄の変動表示）が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでの1回の遊技回動作である変動遊技を数える1単位であり、第1始動口33又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎（1遊技回動作毎、1変動遊技毎）に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33及び第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定

40

50

の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【2424】

メイン表示領域MAの下方に位置するサブ領域SAには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留に関する保留関係情報（以下、第1保留関係情報とも呼ぶ）、または、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留に関する保留関係情報（以下、第2保留関係情報とも呼ぶ）が表示される。具体的には、遊技球が第2始動口34に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）においては、第1保留関係情報がサブ領域SAに表示される。一方、遊技球が第2始動口34に入球することが容易な遊技状態（後述する高頻度サポートモード中）においては、第2保留関係情報がサブ領域SAに表

10

【2425】

図227に示すように、第1始動口33の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42a，42b）が設けられている。一对の釘42a，42bの間隔によって、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。

【2426】

《5-2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

20

【2427】

図229は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【2428】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際

30

【2429】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外

40

【2430】

また、主制御基板61の入力ポートには、各種検知センサ67a～67eが接続されている。具体的には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサ67a～67eからの信号に基づいて

50

、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【 2 4 3 1 】

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

10

【 2 4 3 2 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

20

【 2 4 3 3 】

主制御基板 6 1 の出力ポートには、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

30

【 2 4 3 4 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 2 4 3 5 】

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

40

【 2 4 3 6 】

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

【 2 4 3 7 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制

50

御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【2438】

図 230 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

10

【2439】

当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに図柄表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

20

【2440】

各カウンタ C1～C4、CINI、CS は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜記憶される。

【2441】

RAM 64 には、保留情報記憶エリア 64b と、判定処理実行エリア 64c とが設けられている。保留情報記憶エリア 64b には、第 1 保留エリア Ra と第 2 保留エリア Rb とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および変動種別カウンタ CS の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に時系列的に記憶される。第 1 保留エリア Ra には、第 1 始動口 33 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および変動種別カウンタ CS の各値が保留情報（以下、特 1 保留とも呼ぶ）として、第 1～第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1～第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

30

40

【2442】

また、第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および変動種別カウンタ CS の各値が保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に時系列的に記憶される。第 2 保留エリア Rb には、第 2 始動口 34 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および変動種別カウンタ CS の各値が保留情報（以下、特 2 保留とも呼ぶ）として、第 1～第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1～第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、

50

入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第1エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【2443】

当たり乱数カウンタC1の詳細について説明する。当たり乱数カウンタC1は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタC1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、当たり乱数カウンタC1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【2444】

当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【2445】

第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否

【2446】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、第1始動口33に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【2447】

また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【2448】

そして、第2保留エリアRbに当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第1保留エリアRaに当たり乱数カウンタC1の値が記憶されているか否かに関わらず、第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する対象とする。これにより、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に当たり乱数カウンタC1の値が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が優先され、第

10

20

30

40

50

第2保留エリアR bに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値の中では、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア6 4 cに移動させ、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第2保留エリアR bに当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されていない場合には、第1保留エリアR aに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値の中では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア6 4 cに移動させ、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【2 4 4 9】

なお、上述した説明では、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値がどのような順序で判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタC 1の値に限るものではなく、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1以外のカウンタ（大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC 5）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動される。

10

【2 4 5 0】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【2 4 5 1】

20

大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。

【2 4 5 2】

上述したように、MP U 6 2は、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている大当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MP U 6 2は、これらの当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3の停止結果テーブル記憶エリア6 3 fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【2 4 5 3】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【2 4 5 4】

リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。第1保留エリアR aに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアR bに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MP U 6 2は、リーチ乱数カウンタC 3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

40

50

【2455】

リーチとは、図柄表示装置41の表示面41aに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図228(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

10

【2456】

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

20

【2457】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの3種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度(信頼度)が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【2458】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

30

【2459】

変動種別カウンタCSは定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶された変動種別カウンタCSの値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、第1図柄表示部37aにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第2保留エリアRbに記憶された変動種別カウンタCSの値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機10では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容(すなわちリーチの種類)を特定できる。

40

【2460】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0~465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球

50

したタイミングでRAM 64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM 63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。

【2461】

なお、取得された当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、変動種別カウンタCS、および電動役物開放カウンタC4の値の内の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリアRaおよび第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値、および変動種別カウンタCSの値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

10

【2462】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

20

【2463】

図231は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図231（a）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図231（b）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【2464】

図231（a）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図231（b）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

30

【2465】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

40

【2466】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【2467】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはな

50

らず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【2468】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

- (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様
- (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
- (3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【2469】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が複数回(例えば16回)行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するよう設定可能である。

【2470】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【2471】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36への入球が発生しない構成としてもよい。

【2472】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図231を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【2473】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【2474】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【2475】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

10

【2476】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

20

【2477】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【2478】

図232は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図232(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図232(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

30

【2479】

図232(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【2480】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R確変大当たりは8回（8ラウンド）である。

40

【2481】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R通常大当たり

50

は16回（16ラウンド）であり、8R通常大当たりは8回（8ラウンド）である。

【2482】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～39」が16R確変大当たりに対応しており、「40～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～89」が16R通常大当たりに対応しており、「90～99」が8R通常大当たりに対応している。

【2483】

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

10

【2484】

図232（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

20

【2485】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【2486】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

30

【2487】

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

【2488】

図233は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

40

【2489】

図233（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図233（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1／233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開

50

放し、その開放時間は1.4秒である。

【2490】

図233(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)を示している。図233(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0~461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462~465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

10

【2491】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【2492】

《5-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成について説明する。

【2493】

図234は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85(図229)等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

20

【2494】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【2495】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

30

【2496】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

40

【2497】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【2498】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVD

50

P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【2499】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【2500】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【2501】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

10

【2502】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

20

【2503】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【2504】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

30

【2505】

《5-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【2506】

《5-4-1》保留表示：

本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、図柄表示装置41の表示面41aの下方に位置するサブ領域SAに、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留に関わる第1保留関係情報、または、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留に関わる第2保留関係情報が表示される。具体的には、遊技球が第2始動口34に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）においては、第1保留関係情報がサブ領域SAに表示される。一方、遊技球が第2始動口34に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては、第2保留関係情報がサブ領域SAに表示される。

40

【2507】

図235は、サブ領域SAに第1保留関係情報が表示された表示面41aを示す説明図である。通常状態において、サブ領域SAに、第1保留関係情報としての、未実行保留表示エリアDh、変動実行中保留表示エリアDy、および既実行保留表示エリアDzが表示さ

50

れる。変動実行中保留表示エリアD_yは表示面41aの左右方向の中央に表示され、未実行保留表示エリアD_hは変動実行中保留表示エリアD_yの右側に表示され、既実行保留表示エリアD_zは変動実行中保留表示エリアD_yの左側に表示される。

【2508】

未実行保留表示エリアD_hは、第1始動口33に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した個数（すなわち4個）の単位エリアD_{h1}～D_{h4}によって構成される。各単位エリアD_{h1}～D_{h4}は、表示面41aの左右方向に並んで表示される。以下、最も左側（変動実行中保留表示エリアD_yに近い側）に位置する単位エリアD_{h1}を第1未実行保留表示エリアD_{h1}と呼び、最も左側から右側に向かって2番目に位置する単位エリアD_{h2}を第2未実行保留表示エリアD_{h2}と呼び、最も左側から右側に向かって3番目に位置する単位エリアD_{h3}を第3未実行保留表示エリアD_{h3}と呼び、最も右側に位置する単位エリアD_{h4}を第4未実行保留表示エリアD_{h4}と呼ぶ。

10

【2509】

第1～第4未実行保留表示エリアD_{h1}～D_{h4}のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該アイコンの上部に、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留に対応した未実行保留表示アイコンHが表示可能となっている。未実行保留表示アイコンとは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留であって、未だ当たり抽選の実行に移されていない保留に対応した保留表示情報である。本実施形態では、未実行保留表示アイコンHは円形である。第1始動口33に遊技球が入球する毎に、未実行保留表示アイコンHは、第1未実行保留表示エリアD_{h1}から第4未実行保留表示エリアD_{h4}に向かって1個ずつ増大するように表示される。未実行保留表示アイコンHの個数によって、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数が示される。

20

【2510】

変動実行中保留表示エリアD_yは、上底が下底よりも長い台形のアイコンを備え、当該台形のアイコンの上部に、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留に対応した変動実行中保留表示アイコンYが表示可能となっている。変動実行中保留表示アイコンYとは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留であって、当たり抽選の実行中の保留に対応した保留表示情報である。本実施形態では、変動実行中保留表示アイコンYは六角形である。本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、変動実行中保留表示エリアD_yに変動実行中保留表示アイコンYが表示された状態となる。この変動表示は、変動実行中保留表示エリアD_yに表示された変動実行中保留表示アイコンYに対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、変動実行中保留表示エリアD_yに変動実行中保留表示アイコンYが表示されていることを観察することによって、変動実行中保留表示アイコンYに対応した保留が消化されていることを知ることができる。

30

【2511】

既実行保留表示エリアD_zは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。本実施形態では、既実行保留表示エリアD_zは、4個の単位エリアD_{z1}～D_{z4}によって構成される。各単位エリアD_{z1}～D_{z4}は、表示面41aの左右方向に並んで表示される。以下、最も右側（変動実行中保留表示エリアD_yに近い側）に位置する単位エリアD_{z1}を第1既実行保留表示エリアD_{z1}と呼び、最も右側から左側に向かって2番目に位置する単位エリアD_{z2}を第2既実行保留表示エリアD_{z2}と呼び、最も右側から左側に向かって3番目に位置する単位エリアD_{z3}を第3既実行保留表示エリアD_{z3}と呼び、最も左側に位置する単位エリアD_{z4}を第4既実行保留表示エリアD_{z4}と呼ぶ。

40

【2512】

第1～第4既実行保留表示エリアD_{z1}～D_{z4}のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該矩形のアイコンの内部に、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留に対応した既実行保留表示アイコンZが表示可能となっている。第1～第4既実行保留表示エリアD

50

z 1 ~ D z 4 によれば、変動表示および停止表示が完了した保留に対応した既実行保留表示アイコン Z が示される。第 1 既実行保留表示エリア D z 1 に表示される既実行保留表示アイコン Z に対応する保留は、変動実行中保留表示エリア D y に表示された変動実行中保留表示アイコン Y に対応する保留よりも 1 つ前に実行された保留（保留情報）であり、第 1 既実行保留表示エリア D z 1 から第 4 既実行保留表示エリア D z 4 に向かうにつれて、実行された時が一つずつ前となる保留（保留情報）についての既実行保留表示アイコン Z が表示される。

【2513】

図 236 は、未実行保留表示エリア D h、変動実行中保留表示エリア D y、および既実行保留表示エリア D z が遊技の進行と共にどのように変化するかを示す説明図である。図 236 (a) は変動表示中を示し、図 236 (b) は変動停止後を示し、図 236 (c) は次回の変動表示中を示す。図 236 (a)、図 236 (b)、図 236 (c) の順に変化する。

10

【2514】

図 236 (a) に示した例では、未実行保留表示エリア D h における第 1 未実行保留表示エリア D h 1 に第 1 番目の保留に対応した第 1 番目の未実行保留表示アイコン H が表示され、第 2 未実行保留表示エリア D h 2 に第 2 番目の保留に対応した第 2 番目の未実行保留表示アイコン H が表示されている。変動実行中保留表示エリア D y には、変動実行中保留表示アイコン Y が表示されている。既実行保留表示エリア D z には、4 個の既実行保留表示アイコン Z が表示されている。なお、上述したように、既実行保留表示エリア D z は、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。変動表示は、変動実行中保留表示エリア D y に表示される変動実行中保留表示アイコン Y に対応した保留（保留情報）に基づくものである。

20

【2515】

図 236 (a) に示した変動表示中の状態から、変動が停止表示されると、次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、図 236 (b) の矢印に示すように、変動実行中保留表示エリア D y に表示されている変動実行中保留表示アイコン Y は、既実行保留表示エリア D z の第 1 既実行保留表示エリア D z 1 に移動（シフト）する。すなわち、変動実行中保留表示アイコン Y は、変動が停止するまで変動実行中保留表示エリア D y に表示され、次の変動表示が開始されるタイミングで、既実行保留表示エリア D z の第 1 既実行保留表示エリア D z 1 に移動（シフト）する。この際に、第 1 既実行保留表示エリア D z 1 に表示されている既実行保留表示アイコン Z は第 2 既実行保留表示エリア D z 2 に移動（シフト）し、第 2 既実行保留表示エリア D z 2 に表示されている既実行保留表示アイコン Z は第 3 既実行保留表示エリア D z 3 に移動（シフト）し、第 3 既実行保留表示エリア D z 3 に表示されている既実行保留表示アイコン Z は第 4 既実行保留表示エリア D z 4 に移動（シフト）し、第 4 既実行保留表示エリア D z 4 に表示されている既実行保留表示アイコン Z は消える。また、第 1 未実行保留表示エリア D h 1 に表示されている未実行保留表示アイコン H が変動実行中保留表示エリア D y に移動（シフト）し、第 2 未実行保留表示エリア D h 2 に表示されている未実行保留表示アイコン H が第 1 未実行保留表示エリア D h 1 に移動（シフト）する。なお、図 236 (b) に示した例では、第 3 未実行保留表示エリア D h 3 および第 4 未実行保留表示エリア D h 4 に表示される未実行保留表示アイコン H は存在しないが、仮に存在した場合には、第 3 未実行保留表示エリア D h 3 に表示される未実行保留表示アイコン H は第 2 未実行保留表示エリア D h 2 に移動（シフト）し、第 4 未実行保留表示エリア D h 4 に表示される未実行保留表示アイコン H は第 3 未実行保留表示エリア D h 3 に移動（シフト）する。

30

40

【2516】

図 236 (b) に示した移動の結果、図 236 (c) の状態となる。すなわち、未実行保留表示エリア D h には、未実行保留表示アイコン H が 1 つだけ表示される。変動実行中保留表示エリア D y には、図 236 (a) および図 236 (b) の状態で第 1 未実行保留表

50

示エリアD h 1に表示されていた未実行保留表示アイコンHが変動実行中保留表示アイコンYとなって表示される。既実行保留表示エリアD zにおける第1既実行保留表示エリアD z 1には、図236(a)および図236(b)の状態で変動実行中保留表示エリアD yに表示されていた変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示アイコンZとなって表示される。既実行保留表示エリアD zにおける第2～第4既実行保留表示エリアD z 2～D z 4には、図236(a)および図236(b)の状態で第1～第3既実行保留表示エリアD z 1～D z 3に表示されていた既実行保留表示アイコンZが表示される。なお、上述したように、既実行保留表示エリアD zは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

10

【2517】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、未実行保留表示エリアD hに表示された各未実行保留表示アイコンHは、右側から左側に向かって移動し、最も左側の第1未実行保留表示エリアD h 1から変動実行中保留表示エリアD yに移動する。そして、変動実行中保留表示エリアD yに表示されている変動実行中保留表示アイコンYに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行される。その後、変動実行中保留表示エリアD yに表示されていた変動実行中保留表示アイコンYは、既実行保留表示エリアD zに移動する。既実行保留表示エリアD zにおいては、既実行保留表示アイコンZは右側から左側に向かって移動し、第4既実行保留表示エリアD z 4を過ぎると、消滅する。

20

【2518】

なお、未実行保留表示エリアD hにおいて表示される未実行保留表示アイコンHは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。また、変動実行中保留表示エリアD yにおいて表示される変動実行中保留表示アイコンYおよび既実行保留表示エリアD zにおいて表示される既実行保留表示アイコンZは、先に説明したように六角形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形、八角形等の他の多角形の形状や、円形等としてもよい。未実行保留表示アイコンHと変動実行中保留表示アイコンY及び既実行保留表示アイコンZとは異なる形状であったが、同一の形状としてもよい。さらに、未実行保留表示アイコンH、変動実行中保留表示アイコンYおよび既実行保留表示アイコンZは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、変動実行中保留表示エリアD yと既実行保留表示エリアD zとにおいて、同一形状の変動実行中保留表示アイコンY及び既実行保留表示アイコンZが表示される構成としたが、これに換えて、変動実行中保留表示エリアD yにおいて表示される変動実行中保留表示アイコンYと、既実行保留表示エリアD zにおいて表示される既実行保留表示アイコンZとが異なる形状としてもよい。

30

【2519】

図237は、サブ領域S Aに第2保留関係情報が表示された表示面41aを示す説明図である。高頻度サポートモード中において、サブ領域S Aに、第2保留関係情報としての、未実行保留表示エリアE hおよび変動実行中保留表示エリアE yが表示される。未実行保留表示エリアE hおよび変動実行中保留表示エリアE yは表示面41aの左右方向に並んで表示され、変動実行中保留表示エリアE yの右側に未実行保留表示エリアE hが表示される。すなわち、第2保留関係情報は、図235に表示した第1保留関係情報と比べて、既実行保留表示エリアD zに相当する構成を有しない構成となっている。ただし、第2保留関係情報として、既実行保留表示エリアD zが表示面41aに表示される構成としてもよい。

40

【2520】

未実行保留表示エリアE hは、第2始動口34に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した個数（すなわち4個）の単位エリアE h 1～E h 4によって構成される。各単位エリアE h 1～E h 4は、表示面41aの左右方向に並んで表示される。以下、最も左側（変動実行中保留表示エリアE yに近い側）に位置する単位エリアE h 1を第1未実行保留

50

表示エリア E h 1 と呼び、最も左側から右側に向かって 2 番目に位置する単位エリア E h 2 を第 2 未実行保留表示エリア E h 2 と呼び、最も左側から右側に向かって 3 番目に位置する単位エリア E h 3 を第 3 未実行保留表示エリア E h 3 と呼び、最も右側に位置する単位エリア E h 4 を第 4 未実行保留表示エリア E h 4 と呼ぶ。

【2521】

第 1 ～ 第 4 未実行保留表示エリア E h 1 ～ E h 4 のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該アイコンの上部に、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく保留に対応した未実行保留表示アイコン H X が表示可能となっている。未実行保留表示アイコンとは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく保留であって、未だ当たり抽選の実行に移されていない保留に対応した保留表示アイコンである。本実施形態では、未実行保留表示アイコン H X は円形である。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する毎に、未実行保留表示アイコン H X は、第 1 未実行保留表示エリア E h 1 から第 4 未実行保留表示エリア E h 4 に向かって 1 個ずつ増大するように表示される。未実行保留表示アイコン H X の個数によって、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく保留個数が示される。

10

【2522】

変動実行中保留表示エリア E y は、上底が下底よりも長い台形のアイコンを備え、当該台形のアイコンの上部に、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく保留に対応した変動実行中保留表示アイコン Y X が表示可能となっている。変動実行中保留表示アイコン Y X とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく保留であって、当たり抽選の実行中の保留に対応した保留表示アイコンである。本実施形態では、変動実行中保留表示アイコン Y X は六角形である。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、変動実行中保留表示エリア E y に変動実行中保留表示アイコン Y X が表示された状態となる。この変動表示は、変動実行中保留表示エリア E y に表示された変動実行中保留表示アイコン Y X に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、変動実行中保留表示エリア E y に変動実行中保留表示アイコン Y X が表示されていることを観察することによって、変動実行中保留表示アイコン Y X に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

20

【2523】

《5-4-2》保留変化予告演出：

30

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、RAM 6 4 の保留情報記憶エリア 6 4 b に記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタ C 1 の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば白色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく保留情報（以下、特 1 保留情報とも呼ぶ）による保留変化予告を実行する構成とし、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく保留情報（以下、特 2 保留情報とも呼ぶ）による保留変化予告は実行しない構成とした。なお、変形例として、特 1 保留情報による保留変化予告と特 2 保留情報による保留変化予告の双方を実行する構成としてもよい。本実施形態では、未実行保留表示エリア D h に表示される未実行保留表示アイコン H の表示色を保留変化予告によって変更する構成とした。

40

【2524】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、未実行保留表示アイコン H と変動実行中保留表示エリア D y に位置する変動実行中保留表示アイコン Y の表示色の態様としては、デフォルト色としての白色と、青色と、緑色と、赤色とがあり、この順に、当たり抽選において大当たり当選する事の期待度（信頼度）が低い方から高い方までの 4 つの段階が対応づけられて

50

いる。すなわち、対応づけられる大当たり当選の期待度として、表示色としての白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、保留変化予告によれば、未実行保留表示アイコンHまたは変動実行中保留表示エリアDyに位置する変動実行中保留表示アイコンY（以下、未実行保留表示アイコンHと変動実行中保留表示アイコンYの総称を保留表示アイコンH，Yと呼ぶ）の表示色がデフォルト色の白色のままでは大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。一つの保留表示アイコンH，Yが変化する回数は1回だけに限らず複数回、可能である。変化するタイミングも、第1始動口33に遊技球が入球してから変動表示の終盤（例えば、変動表示が開始されてから所定時間後）までの間であれば、いずれのタイミングであっても可能である。保留変化予告によって、保留表示アイコンH，Yが大当たり当選の期待度の高い表示色に変化した場合には、遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2525】

具体的には、次のようにして保留変化予告が実行される。主制御装置60は、第1始動口33に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特1保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。なお、変動パターンの種別の判定は、保留情報に含まれる変動種別カウンタCSの値に基づいて変動時間を求め、当該変動時間に基づいて行なわれる。その後、主制御装置60は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置90に送信する。

20

【2526】

音声発光制御装置90は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。その後、音声発光制御装置90は、特定した当たり抽選の当否結果と、取得した保留変化予告乱数とに基づいて、保留変化予告を実行するか否かを決定する抽選を行う。当該抽選は、保留変化予告を実行するか否かに対して、当たり抽選の当否結果と保留変化予告乱数とが対応付けられた図示しない保留変化予告実行抽選テーブルに基づいて行われる。すなわち、保留変化予告を実行するか否かは、保留変化予告実行抽選テーブルを参照して、当たり抽選の当否結果と、取得した保留変化予告乱数とに基づいて決定される。なお、当たり抽選の当否結果に加えてリーチ演出の内容に対して、保留変化予告の実行有無を抽選するようにしても良い。このとき、リーチ演出の内容によって分類されるノーマルリーチでは保留変化予告の実行確率を低く設定し、リーチ演出の内容によって分類されるスーパーリーチでは保留変化予告の実行確率を中ぐらいに設定し、リーチ演出の内容によって分類されるスペシャルリーチでは保留変化予告の実行確率を高く設定することが好ましい。このように設定することにより、大当たり当選の期待度が高いリーチほど保留変化予告が実行され易くなる。

30

【2527】

上記抽選に基づいて保留変化予告を実行することが決定されると、音声発光制御装置90は、今回の入球によって貯えられた特1保留についての未実行保留表示アイコンHの表示色の变化パターン（以下、保留変化パターンと呼ぶ）を抽選により決定する。この保留変化パターンの抽選は、リーチ演出の内容によって分類されるリーチの種類毎に予め用意された複数の保留変化パターンに対して後述する保留変化パターン乱数が対応付けられた保留変化パターン抽選テーブルに基づいて行われる。保留変化パターン抽選テーブルは、当たり抽選の当否結果と、今回の入球によって貯えられた特1保留の数とによって特定される参照条件別に予め用意されており、音声発光制御装置90は、当たり抽選の当否結果と上記特1保留の数とに基づいて、参照する保留変化パターン抽選テーブルを特定し、特定した保留変化パターン抽選テーブルを参照して、保留コマンドから特定したリーチの種類

40

50

と、取得した保留変化パターン乱数とに対応する保留変化パターンを決定する。

【2528】

図238は、今回の入球によって貯えられた特1保留数が2であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるといった参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルを例示する説明図である。図示するように、保留変化パターン抽選テーブルによれば、リーチの種類毎に複数の保留変化パターン（以下、保留変化シナリオとも呼ぶ）が予め用意されており、各保留変化パターンに対して保留変化パターン乱数が対応付けられている。保留変化シナリオは、特1保留に対応した保留表示アイコンH，Yの表示色の変化パターンを定めるものであり、未実行保留表示エリアDh内に表示されてから変動実行中保留表示エリアDyに至るまでの範囲内で保留表示アイコンH，Yの表示色をどのように変化させるかを示している。例えば、リーチの種類が「ノーマルリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「10～19」の場合には、保留変化シナリオとして、第2番目の保留（特1保留2）に対応した第2番目の未実行保留表示アイコンHの表示色として白色が定められ、第1番目の保留（特1保留1）に対応した第1番目の未実行保留表示アイコンHの表示色として青色が定められ、変動表示の実行中である保留（特1保留0）に対応した変動実行中保留表示アイコンYの表示色として青色が定められている。リーチの種類が「スーパーリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「10～19」の場合には、保留変化シナリオとして、第2番目の保留（特1保留2）に対応した第2番目の未実行保留表示アイコンHの表示色として青色が定められ、第1番目の保留（特1保留1）に対応した第1番目の未実行保留表示アイコンHの表示色として緑色が定められ、変動表示の実行中である保留（特1保留0）に対応した変動実行中保留表示アイコンYの表示色として緑色が定められている。リーチの種類が「スペシャルリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「10～19」の場合には、保留変化シナリオとして、第2番目の保留（特1保留2）に対応した第2番目の未実行保留表示アイコンHの表示色として緑色が定められ、第1番目の保留（特1保留1）に対応した第1番目の未実行保留表示アイコンHの表示色として赤色が定められ、変動表示の実行中である保留（特1保留0）に対応した変動実行中保留表示アイコンYの表示色として赤色が定められている。

【2529】

上記表示色の設定の態様は、各保留変化シナリオで設定される最後の表示色、すなわち特1保留0の表示色が、先に説明した保留表示アイコンH，Yの表示色と大当たり当選の期待度の高低との関係に則ったものとなるように定められている。なお、全ての保留変化シナリオで設定される最後の表示色が当該関係に必ず則ったものとする必要はなく、全体として当該関係に則ったものとなればよい。例えば、大当たり当選する可能性が比較的低いノーマルリーチの場合に緑色となる保留変化シナリオが存在することを妨げない。

【2530】

こうした構成の保留変化パターン抽選テーブルが参照条件別に設けられている。すなわち、図238に示した保留変化パターン抽選テーブル以外に、下記の参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルが用意されている。

- ・特1保留数が2であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
- ・特1保留数が1であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
- ・特1保留数が1であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
- ・特1保留数が3であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
- ・特1保留数が3であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
- ・特1保留数が4であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
- ・特1保留数が4であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用

【2531】

これら参照条件別の保留変化パターン抽選テーブルを全て集めて、保留表示アイコンH，Yの表示色別の大当たり当選となる確率を計算すると、白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、参照条件別の保留変化パターン抽選テーブルのそれぞれは、全て集めたときに、大当たり当選の確率が、白

色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなるように、保留変化シナリオの内容が設定されている。この結果、遊技者は、保留表示アイコンH、Yの表示色が白色である場合に、大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。

【2532】

図239は、保留変化予告による表示色の変化の一例を示す説明図である。図239(a)は変動実行中保留表示エリアDyに表示された変動実行中保留表示アイコンYに対応した特1保留(保留情報)の変動表示中を示し、図239(b)は次の遊技回の変動表示中を示し、図239(c)は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図239(a)、図239(b)、図239(c)の順に変化する。

10

【2533】

図239(a)に示した変動表示中において、第1始動口33へ遊技球が入球した場合に、当該入球によって貯えられた特1保留についての保留数が2であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である場合について説明する。この場合において、保留変化予告を実行するか否かの抽選において当選した場合に、図238に示した保留変化パターン抽選テーブルが参照される。ここで、保留コマンドからスーパーリーチであると特定され、取得した保留変化パターン乱数が10であるとする、保留変化パターンの抽選結果は、スーパーリーチの2段目(図中、*印の付された段)に記載された保留変化シナリオとなる。この保留変化シナリオによれば、特1保留2に対応した第2番目の未実行保留表示アイコンHの表示色は青色であることから、第1始動口33に遊技球が入球して、最初に、第2未実行保留表示エリアDh2において未実行保留表示アイコンHが表示される場合に、その表示色は青色となる。なお、図中の「青」、「緑」、「白」は表示色を示すために便宜的に記したものであり、未実行保留表示アイコンHや既実行保留表示アイコンZに実際に「青」、「緑」、「白」等の文字が表示されるものではない。

20

【2534】

続いて、図239(b)に示した次の遊技回の変動表示中においては、図239(a)において第2未実行保留表示エリアDh2に表示されていた未実行保留表示アイコンHが第1未実行保留表示エリアDh1にシフトした状態となるが、そのシフトするタイミング(すなわち、変動表示が開始されるタイミング)で当該未実行保留表示アイコンHの表示色は、保留変化パターンの抽選によって得られた上述した保留変化シナリオ(図中、*印の段参照)の特1保留1の欄の記録内容に従って、緑色に変化する。このように、未実行保留表示エリアDhに表示された未実行保留表示アイコンHの表示色が青色から緑色に変化することによって、当該未実行保留表示アイコンHに対応する保留情報についての大当たり当選の期待度(信頼度)が先に説明した4つの段階の内はかなり高い方であることを、遊技者に対して示唆することが可能となる。

30

【2535】

続いて、図239(c)に示した次の次の遊技回の変動表示中においては、図239(b)において第1未実行保留表示エリアDh1に表示されていた未実行保留表示アイコンHが変動実行中保留表示アイコンYとして既実行保留表示エリアDzにシフトした状態となるが、そのシフトするタイミング(すなわち、変動表示が開始されるタイミング)で当該既実行保留表示アイコンZの表示色は、保留変化パターンの抽選によって得られた上述した保留変化シナリオ(図中、*印の段参照)の特1保留0の欄の記録内容に従って、緑色のままとなる。

40

【2536】

図239に示した例は一例であり、第1始動口33への遊技球の入球によって貯えられた特1保留の数や、当たり抽選の当否結果、リーチの種類、取得した保留変化パターン乱数に応じて、未実行保留表示エリアDhに表示される未実行保留表示アイコンHの表示色や、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYの表示色が

50

様々に変化する。このようにして、当該未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報が当たり抽選において大当たり当選する可能性（信頼度）の高低を大当たり当選の期待度として遊技者に対して示唆することが可能となる。

【2537】

なお、図238に例示した保留変化パターン抽選テーブルに記録される保留変化シナリオは、白色から青色、緑色、または赤色に変化させるものや、青色から緑色または赤色に変化させるもの、緑色から赤色に変化させるもの等のように、大当たり当選の期待度が低い方から高い方に変化する方向に表示色を変化させるものに制限されている。すなわち、本実施形態のパチンコ機10では、保留変化予告として、大当たり当選の期待度が低い方から高い方に変化する方向に表示色を変化させることは行うが、当たり抽選において大当たり当選する可能性の程度が高い方から低い方に変化する方向に表示色を変化させることは行わない構成とした。具体的には、赤色から緑色、青色、または白色に変化させることや、緑色から青色または白色に変化させること、青色から白色に変化させることは行わない構成とした。

10

【2538】

本実施形態のパチンコ機10では、上述したように、未実行保留表示アイコンHがシフトするタイミング（すなわち、変動表示が開始されるタイミング）で未実行保留表示アイコンHの表示色が変化する構成としたが、これに換えて、変動表示中において表示色が変化する構成としてもよい。なお、この変動表示中に表示色を変化させるタイミングは、例えば、変動表示が開始された時から所定時間を経過した時を契機とするものであってもよいし、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が未実行保留表示アイコンHに到達した時を契機とするものであってもよい。

20

【2539】

《5-4-3》既実行保留予告演出：

本実施形態のパチンコ機10は、先読み演出として、上述した保留変化予告に加えて、既実行保留予告演出（以下、単に「既実行保留予告」とも呼ぶ）を実行する。既実行保留予告は、特1保留についての既実行保留表示エリアDz（図235参照）に表示される既実行保留表示アイコンZを用いた予告演出である。なお、上述したように、既実行保留表示エリアDzは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。本実施形態では、既実行保留予告によって、既実行保留表示エリアDz内に表示される既実行保留表示アイコンZの表示色が全て同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成を採用した。なお、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留情報（特2保留情報）による既実行保留予告は実行しない構成としたが、これに換えて、特1保留情報による既実行保留予告と特2保留情報による既実行保留予告との双方を実行する構成としてもよい。

30

【2540】

図240は、特1保留演出用記憶エリアのデータ構成を説明する説明図である。音声発光制御装置90が備える音光側RAM94に保留演出用記憶エリア94dが備えられており（図234参照）、当該保留演出用記憶エリア94dに特1保留演出用記憶エリアが備えられている。特1保留演出用記憶エリアは、特1保留用の未実行保留表示エリアDh（図235参照）、変動実行中保留表示エリアDy、および既実行保留表示エリアDzのそれぞれに表示される未実行保留表示アイコンH、変動実行中保留表示アイコンY又は既実行保留表示アイコンZ（保留表示アイコンH，Y，Z）についての現在の表示色と当たり抽選の当否結果とを記憶する記憶エリアである。図示するように、保留表示アイコンH，Y，Zを表示する各エリアに対して、現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とが対応づけられている。具体的には、未実行保留表示エリアDhに備えられる第1～第4未実行保留表示エリアDh1～Dh4、変動実行中保留表示エリアDy、既実行保

40

50

留表示エリアD_zに備えられる第1～第4既実行保留表示エリアD_{z1}～D_{z4}のそれぞれに対して、現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とが対応づけられている。図240に例示した特1保留演出用記憶エリアの表示色の記憶内容は、図239(a)に示した変動表示中の保留表示アイコンH、Y、Zの表示色を特定するものとなっている。

【2541】

なお、未実行保留表示エリアD_h、変動実行中保留表示エリアD_y、および既実行保留表示エリアD_zに表示される各保留表示アイコンH、Y、Zは、先に説明したように遊技回が実行される毎に右から左に向かってシフトすることから、特1保留演出用記憶エリアに記憶されている表示色と当たり抽選の当否結果も、遊技回が実行される毎に左隣のエリアにシフトする。音声発光制御装置90は、特1保留演出用記憶エリアを参照することによって、各エリアD_{h1}～D_{h4}、D_y、D_{z1}～D_{z4}に表示されている保留表示アイコンH、Y、Zについての現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とを特定することができる。

10

【2542】

音声発光制御装置90は、上記構成の特1保留演出用記憶エリアの記憶内容を参照して既実行保留予告を実行する。具体的には、次のようにして既実行保留予告が実行される。音声発光制御装置90は、主制御装置60から送られてくる保留コマンドを受信する毎に、先に説明した保留変化予告のための処理（以下、保留変化予告用処理と呼ぶ）を実行するが、保留変化予告用処理に引き続いて、既実行保留予告のための処理（以下、既実行保留予告用処理と呼ぶ）を実行する。音声発光制御装置90は、更に、保留演出用の処理として、外れ時同色外し用処理を実行する。

20

【2543】

図241は、既実行保留予告用処理の概要を示すフローチャートである。図242は、外れ時同色外し用処理を示すフローチャートである。

【2544】

図241に示した既実行保留予告用処理について説明する。この既実行保留予告用処理は、音声発光制御装置90によって実行されるもので、主制御装置60から送られてくる保留コマンドを受信する毎に実行される。

【2545】

音声発光制御装置90は、処理が実行されると最初に、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第1始動口33への遊技球の入球によって追加された特1保留についての未実行保留表示アイコンHより前に取得された特1保留についての未実行保留表示アイコンHと、変動実行中保留表示エリアD_yに表示された変動実行中保留表示アイコンYとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがあるか否かを判定する（ステップS1）。この判定は、特1保留演出用記憶エリアを参照することによって行う。例えば、特1保留演出用記憶エリアの内容が図240に示したものであるとすると、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第1始動口33への遊技球の入球によって追加された特1保留についての未実行保留表示アイコンHは、第2未実行保留表示エリアD_{h2}に表示されるもの（図中の＊の部分）に該当し、当該未実行保留表示アイコンHより前に取得された特1保留についての未実行保留表示アイコンHは、第1未実行保留表示エリアD_{h1}に表示される未実行保留表示アイコンHが該当する。当該未実行保留表示アイコンHは、当たり抽選の当否結果が外れとなっている。また、変動実行中保留表示エリアD_yに表示された変動実行中保留表示アイコンYも、当たり抽選の当否結果は外れとなっている。この場合、ステップS1の判定結果は否定となる。

30

40

【2546】

ステップS1において、肯定判定、すなわち、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第1始動口33への遊技球の入球によって追加された特1保留についての未実行保留表示アイコンHより前に取得された特1保留についての未実行保留表示アイコンHと、変動実行中保留表示エリアD_yに表示された変動実行中保留表示アイコンYとの中に、当た

50

り抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。この既実行保留予告用処理によれば、後述するステップS9で保留変化予告による色変化を停止することがある。このために、例えば、未実行保留表示アイコンHの表示色が白色でありながら当たり抽選において大当たり当選する場合があり得るが、こうした場合の発生を抑えるために、本実施形態では、前に取得された特1保留についての未実行保留表示アイコンHと、変動実行中保留表示エリアDyに表示された変動実行中保留表示アイコンYとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものとある場合に、既実行保留予告用処理を直ちに終了する構成とした。

【2547】

一方、ステップS1において、否定判定、すなわち、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第1始動口33への遊技球の入球によって追加された特1保留についての未実行保留表示アイコンHより前に取得された特1保留についての未実行保留表示アイコンHと、変動実行中保留表示エリアDyに表示された変動実行中保留表示アイコンYとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものとない判定された場合には、ステップS2に進む。

【2548】

ステップS2では、先に実行した保留変化予告における先判定処理によって保留コマンドから特定した当たり抽選の当否結果（既実行保留予告用処理を実行する契機となった第1始動口33への遊技球の入球によって追加された特1保留についての当たり抽選の当否結果）が大当たり当選であるか否かを判定する（ステップS2）。ステップS2において、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定された場合には、ステップS3に進み、保留変化予告用処理によって保留コマンドから特定したリーチ演出の内容によって特定されるリーチの種類がスペシャルリーチであるか否かを判定する。この判定は、リーチ演出の内容が大当たり当選の期待度が高いものであるか否かを判定するためのもので、本実施形態では、スペシャルリーチであるか否かを判定している。

【2549】

ステップS3において、リーチの種類がスペシャルリーチでないと判定された場合には、ステップS4に進み、変数nに4をセットする。ステップS4の実行後、ステップS5に進む。

【2550】

ステップS5では、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第1始動口33への遊技球の入球によって追加された特1保留についての未実行保留表示アイコンHから遡ることn（＝4）個分の保留表示アイコンH、Y、Zを判定対象保留表示アイコン列と定め、当該判定対象保留表示アイコン列に含まれる各保留表示アイコンH、Y、Zが同一の表示色（すなわち、同色）であるか否かを判定する。この判定は、図240に例示した特1保留演出用記憶エリアを参照することによって行う。例えば、図240に示した特1保留演出用記憶エリアにおいて、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第1始動口33への遊技球の入球によって追加された特1保留についての未実行保留表示アイコンHは、第2未実行保留表示エリアDh2に表示されるもの（図中の＊の部分）に該当する。ここで、保留コマンドから特定したリーチ演出の内容によって特定されるリーチの種類がスペシャルリーチであり、変数nが4となったとすると、未実行保留表示アイコンHから遡ることn個分の保留表示アイコンH、Y、Z、すなわち、判定対象保留表示アイコン列RWは、第1未実行保留表示エリアDh1に表示される未実行保留表示アイコンH、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンY、第1既実行保留表示エリアDz1に表示される既実行保留表示アイコンZ、および第2既実行保留表示エリアDz2に表示される既実行保留表示アイコンZが該当する。ステップS5では、当該判定対象保留表示アイコン列RWに含まれる各保留表示アイコンH、Y、Zが同色であるか否かを判定する。例えば、図240に示した特1保留演出用記憶エリアでは、判定対象保留表示アイコン列RWに含まれる各保留表示アイコンH、Y、Zは緑色であり、同色である

10

20

30

40

50

。なお、ここでいう同色であるかの判定において、デフォルト色である白色については、同色でないとみなす構成とした。すなわち、判定対象保留表示アイコン列 R Wに含まれる各保留表示アイコン H, Y, Z が白色である場合には、ステップ S 5 における判定結果は否定となる。青色、緑色、赤色について同色となった場合には、ステップ S 5 における判定結果は肯定となる。

【2551】

ステップ S 5 において、判定対象保留表示アイコン列 R Wに含まれる各保留表示アイコン H, Y, Z が同色である（以下、単に「判定対象保留表示アイコン列 R Wが同色である」とも呼ぶ）と判定された場合には、ステップ S 6 に進む。

【2552】

ステップ S 6 では、女性キャラクターが登場する演出の設定を行う女性キャラクター演出設定処理を実行する。具体的には、女性キャラクター演出設定処理によれば、判定対象保留表示アイコン列 R Wの全体が既実行保留表示エリア D z にシフトするタイミングで、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a 内のいずれかの位置、例えば、既実行保留表示エリア D z の周辺に女性キャラクターが登場するように演出の設定を行う。例えば、図 2 4 3 (d) に示すように女性キャラクター WM が登場する。判定対象保留表示アイコン列 R Wが同色であり、判定対象保留表示アイコン列 R Wの全体が既実行保留表示エリア D z にシフトしたときには、既実行保留表示エリア D z 内で 4 個の既実行保留表示アイコン Z が同色で並ぶことになることから、判定対象保留表示アイコン列 R Wの全体が既実行保留表示エリア D z にシフトするタイミングで、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a 内に女性キャラクター WM を登場させることで、変動実行中保留表示エリア D y に表示される既実行保留表示アイコン Z に対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に対してははっきりと示唆することができる。なお、上述したように、既実行保留表示エリア D z は、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

【2553】

なお、本実施形態の変形例として、女性キャラクターを男性キャラクターや動物キャラクター等の他のキャラクターに換えてもよい。さらに、女性キャラクターに換えて、花びら、火の玉等の浮遊物が舞う構成や、光や光線が発する構成としてもよい。また、本実施形態の変形例として、女性キャラクターが登場する演出を実行するステップ S 6 の処理を省いた構成としてもよい。この変形例の場合でも、遊技者は、既実行保留表示エリア D z 内の既実行保留表示アイコン Z が全て同色に揃うことを確認することによって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを知ることができる。ステップ S 6 の実行後、ステップ S 7 に進む。

【2554】

ステップ S 7 では、判定対象保留表示アイコン列 R Wのうちの、既実行保留表示エリア D z に表示されている既実行保留表示アイコン Z を除いた保留表示アイコン H, Y について、保留変化予告演出による色変換を停止する処理を行う。なお、色変換を停止する当該保留表示アイコン H, Y は、ステップ S 1 において大当たり当選があるか否かの判定対象となった、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって追加された特 1 保留についての未実行保留表示アイコン H より前に取得された特 1 保留についての未実行保留表示アイコン H と、変動実行中保留表示エリア D y に表示された変動実行中保留表示アイコン Y とに一致する。色変換を停止する理由は、保留変化予告演出によって表示色が変化することによって、同色の状態にある判定対象保留表示アイコン列 R Wが同色でなくなることを回避するためである。ステップ S 7 の実行後、既実行保留予告用処理を終了する。上述したステップ S 1 ～ステップ S 7 の処理によって実現する既実行保留予告について、次に詳述する。ここでは、ケース 1 として説明する。

【2555】

・ケース 1：

図 2 4 3 は、ケース 1 において各保留表示エリア D h, D y, D z がどのように変化する

かを示す説明図である。図 2 4 3 (a) は変動表示中を示し、図 2 4 3 (b) は変動停止後を示し、図 2 4 3 (c) は次の遊技回の変動表示中を示し、図 2 4 3 (d) は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図 2 4 3 (a)、図 2 4 3 (b)、図 2 4 3 (c)、図 2 4 3 (d) の順に変化する。

【2 5 5 6】

図 2 4 3 (a) に示した例では、第 1 未実行保留表示エリア D h 1 に未実行保留表示アイコン H が緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリア D y に変動実行中保留表示アイコン Y が緑色の表示色で表示され、第 1 既実行保留表示エリア D z 1 に既実行保留表示アイコン Z が緑色の表示色で表示され、第 2 既実行保留表示エリア D z 2 に既実行保留表示アイコン Z が緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリア D y に表示されている変動実行中保留表示アイコン Y に対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第 1 始動口 3 3 へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコン H（青色）が第 2 未実行保留表示エリア D h 2 に追加表示される。この結果、特 1 保留演出用記憶エリアの記憶内容は、図 2 4 0 に示した状態となる。

10

【2 5 5 7】

ケース 1 では、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって追加された特 1 保留についての未実行保留表示アイコン H より前に取得された特 1 保留についての未実行保留表示アイコン H と、変動実行中保留表示エリア D y に表示された変動実行中保留表示アイコン Y との中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがなく（この点については、後述するケース 2 ～ 7 でも同じとする）、今回の第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって追加表示された第 2 未実行保留表示エリア D h 2 の未実行保留表示アイコン H に対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスーパーリーチであることを示すものであるとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図 2 4 1 のステップ S 1 で否定判定され、ステップ S 2 で肯定判定され、ステップ S 3 で否定判定され、ステップ S 4 で変数 n に 4 がセットされ、ステップ S 5 によって、判定対象保留表示アイコン列 R W が同色であるか否かの判定がなされることになる。図 2 4 0 から判るように、判定対象保留表示アイコン列 R W は、第 1 未実行保留表示エリア D h 1、変動実行中保留表示エリア D y、第 1 既実行保留表示エリア D z 1、および第 2 既実行保留表示エリア D z 2 に表示される保留表示アイコン H, Y, Z が該当し、全て緑色となっている。このため、ステップ S 5 において判定対象保留表示アイコン列 R W は同色であると判定され、ステップ S 6 によって女性キャラクター演出設定処理が実行される。女性キャラクター演出設定処理によれば、先に説明したように、判定対象保留表示アイコン列 R W の全体が既実行保留表示エリア D z にシフトするタイミングで、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a 内の既実行保留表示エリア D z の周辺に女性キャラクターが登場するように演出の設定が行なわれる。

20

30

【2 5 5 8】

図 2 4 3 (a) の変動表示中の状態から、図 2 4 3 (b) の変動停止後の状態を経て、図 2 4 3 (c) に示すように、次の遊技回の変動表示中において各保留表示アイコン H, Y, Z が左隣にシフトした状態となる。

40

【2 5 5 9】

続いて、図 2 4 3 (d) に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコン H, Y, Z がさらに左隣にシフトした状態となる。この変動表示が開始されるタイミングが、判定対象保留表示アイコン列 R W の全体が既実行保留表示エリア D z にシフトするタイミングとなった時であり、判定対象保留表示アイコン列 R W は先に説明したように同色であることから、このシフトするタイミングで、図 2 4 3 (d) に示すように、既実行保留表示エリア D z 内において 4 個の保留表示アイコン Z が同色に揃うとともに、既実行保留表示エリア D z の周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【2 5 6 0】

50

遊技者は、女性キャラクターWMの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【2561】

以上詳述したように、ケース1では、第1始動口33へ遊技球が入球して、特1保留についての未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDhに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンHから遡ること4個分の保留表示アイコンH、Y、Zである判定対象保留表示アイコン列RWは、もともと同色に揃っている。このため、追加された未実行保留表示アイコンHに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である場合に、同色に揃っている判定対象保留表示アイコン列RWをそのままの表示色で既実行保留表示エリアDzにシフトすることによって、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2562】

また、本実施形態のパチンコ機10では、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【2563】

さらに、ケース1では、図243(a)に示すように、第1始動口33へ遊技球が入球して、特1保留についての未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDhに追加された場合に、遊技者は、当該未実行保留表示アイコンHから遡ること4個分の保留表示アイコンH、Y、Z（判定対象保留表示アイコン列RW）が同色に揃っていることを視認することができる。このために、本実施形態のパチンコ機10では、図243(a)に示した変動表示中において、判定対象保留表示アイコン列RWがそのままの表示色で既実行保留表示エリアDzにシフトし、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

【2564】

図241の説明に戻る。ステップS5において、判定対象保留表示アイコン列RWが同色でないと判定された場合には、ステップS8に進む。

【2565】

ステップS8では、判定対象保留表示アイコン列RWのうちのn-1個の保留表示アイコンH、Y、Zが同一の表示色か否かを判定する。判定対象保留表示アイコン列RWとは、先に説明したように、今回の第1始動口33への遊技球の入球によって追加表示された未実行保留表示アイコンHから遡ること4個分の保留表示アイコンを意味する。ステップS8では、判定対象保留表示アイコン列RWのうちのn-1個（=3個）の保留表示アイコンH、Y、Zが同一の表示色であり、残りの1個の保留表示アイコンだけが異なる色であるかの判定を行う。

【2566】

ステップS8において、判定対象保留表示アイコン列RWのうちのn-1個が同色であると判定された場合には、ステップS9に進む。

【2567】

ステップS9では、判定対象保留表示アイコン列RWに表示される各保留表示アイコンH、Y、Zの表示色を同色化するアシスト設定処理を実行する。ステップS9が実行される

時点では、判定対象保留表示アイコン列RWの内の $n-1$ 個(=3個)の保留表示アイコンが同色であり、残りの1個の保留表示アイコンは前記同色となった色とは異なる色である。前記 $n-1$ 個の保留表示アイコンを以下、同色保留表示アイコンと呼び、前記残りの1個の保留表示アイコンを以下、異色保留表示アイコンと呼ぶ。アシスト設定処理は、異色保留表示アイコンの表示色を、所定のタイミングで、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色に変換するように設定する処理である。

【2568】

色変換を行う上記所定のタイミングは、当該既実行保留予告用処理が実行開始されたタイミングから、判定対象保留表示アイコン列RWの全てが既実行保留表示エリアDz内に揃って並んだ状態となる遊技回の途中(当該遊技回が開始したタイミングから所定時間経過後)までの期間内であれば、いずれのタイミングであってもよい。このため、アシスト設定処理によれば、未実行保留表示エリアDhから変動実行中保留表示エリアDyを介して既実行保留表示エリアDzに至るまでのいずれのタイミングで異色保留表示アイコンの色変換を行うかを抽選によって決定し、その決定したタイミングで前記色変換を行う構成とした。上記所定のタイミングを切り替えたアシスト設定処理の様々な態様については、後ほど詳述する。ステップS9の実行後、先に説明したステップS6に進む。

10

【2569】

一方、ステップS8において、判定対象保留表示アイコン列RWのうちの $n-1$ 個が同色でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。また、ステップS2において、当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。アシスト設定処理の様々な態様を、下記のケース2～ケース6として説明する。

20

【2570】

・ケース2:

図244は、ケース2において各保留表示エリアDh, Dy, Dzがどのように変化するかを示す説明図である。図244(a)は変動表示中を示し、図244(b)は変動停止後を示し、図244(c)は次の遊技回の変動表示中を示し、図244(d)は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図244(a)、図244(b)、図244(c)、図244(d)の順に変化する。

【2571】

30

図244(a)に示した例では、第1未実行保留表示エリアDh1に未実行保留表示アイコンHが白色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアDyに変動実行中保留表示アイコンYが緑色の表示色で表示され、第1既実行保留表示エリアDz1に既実行保留表示アイコンZが緑色の表示色で表示され、第2既実行保留表示エリアDz2に既実行保留表示アイコンZが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアDyに表示されている変動実行中保留表示アイコンYに対応した保留(保留情報)に基づくものである。この変動表示中に、第1始動口33へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留(保留情報)に対応する未実行保留表示アイコンH(青色)が第2未実行保留表示エリアDh2に追加表示される。

【2572】

40

ここで、今回の第1始動口33への遊技球の入球によって追加表示された第2未実行保留表示エリアDh2の未実行保留表示アイコンHに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスーパーリーチであることを示すものとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図241のステップS1で否定判定され、ステップS2で肯定判定され、ステップS3で否定判定され、ステップS4で変数nに4がセットされ、ステップS5によって、判定対象保留表示アイコン列RWが同色であるか否かの判定がなされることになる。判定対象保留表示アイコン列RWは、第1未実行保留表示エリアDh1、変動実行中保留表示エリアDy、第1既実行保留表示エリアDz1、および第2既実行保留表示エリアDz2に表示される保留表示アイコンH, Y, Zが該当し、4個の保留表示アイコンH, Y, Zのうちの1個は白色で

50

、残りの３個は緑色となっている。このため、ステップＳ５で否定判定され、ステップＳ８で肯定判定されることによって、ステップＳ９に進み、アシスト設定処理が実行される。

【２５７３】

このケース２では、アシスト設定処理によって、図２４４（ｂ）に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も右側の保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図２４４（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中においては、変動実行中保留表示エリアＤｙの変動実行中保留表示アイコンＹが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。

10

【２５７４】

図２４４（ｃ）の状態に続いて、図２４４（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ、Ｙ、Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリアＤｚ内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列ＲＷが並ぶ。また、図２４４（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図２４４（ｄ）の状態に移行するタイミング（各保留表示アイコンがシフトするタイミング）で、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

20

【２５７５】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【２５７６】

以上詳述したように、ケース２では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ、Ｙ、Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの未実行保留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨが異色保留アイコンである場合に、当該未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示エリアＤｙに移行するタイミングで、当該未実行保留表示アイコンＨを同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【２５７７】

また、ケース２では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【２５７８】

さらに、ケース２では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの異色保留アイコンが、未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトするタイミングで、同色保留アイコンと同じ色に変化し、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うこ

50

とを、遊技者は視認することができる。このために、判定対象保留表示アイコン列 R W がそのままの表示色で既実行保留表示エリア D z にシフトし、既実行保留表示エリア D z 内に表示される 4 個の既実行保留表示アイコン Z が同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

【2579】

・ケース3：

図245は、ケース3において各保留表示エリア D h , D y , D z がどのように変化するかを示す説明図である。図245(a)は変動表示中を示し、図245(b)は変動停止後を示し、図245(c)は次の遊技回の変動表示中を示し、図245(d)は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図245(a)、図245(b)、図245(c)、図245(d)の順に変化する。

10

【2580】

図245(a)に示した例では、第1未実行保留表示エリア D h 1 に未実行保留表示アイコン H が緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリア D y に変動実行中保留表示アイコン Y が白色の表示色で表示され、第1既実行保留表示エリア D z 1 に既実行保留表示アイコン Z が緑色の表示色で表示され、第2既実行保留表示エリア D z 2 に既実行保留表示アイコン Z が緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリア D y に表示されている変動実行中保留表示アイコン Y に対応した保留(保留情報)に基づくものである。この変動表示中に、第1始動口33へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留(保留情報)に対応する未実行保留表示アイコン H (青色)が第2未実行保留表示エリア D h 2 に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコン H に対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列 R W は、第1未実行保留表示エリア D h 1、変動実行中保留表示エリア D y、第1既実行保留表示エリア D z 1、および第2既実行保留表示エリア D z 2 に表示される保留表示アイコン H, Y, Z が該当する。

20

【2581】

このケース3では、判定対象保留表示アイコン列 R W のうちの右から2つ目の保留表示アイコン、すなわち、図245(a)の変動表示中において変動実行中保留表示エリア D y に表示される変動実行中保留表示アイコン Y が異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図245(b)に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回が開始されるタイミング、すなわち、判定対象保留表示アイコン列 R W のうちの右から2つ目の保留表示アイコンが変動実行中保留表示エリア D y から第1既実行保留表示エリア D z 1 に移行するタイミングで、当該保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図245(c)に示すように、次の遊技回の変動表示中においては、第1既実行保留表示エリア D z 1 の既実行保留表示アイコン Z が緑色となって、判定対象保留表示アイコン列 R W が同色に揃うことになる。

30

【2582】

図245(c)の状態に続いて、図245(d)に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコン H, Y, Z がさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリア D z 内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列 R W が並ぶ。また、図245(d)に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクター W M が表示された状態となる。すなわち、図245(d)の状態に移行するタイミング(各保留表示アイコンがシフトするタイミング)で、既実行保留表示エリア D z 内において4個の既実行保留表示アイコン Z が同色に揃うとともに、既実行保留表示エリア D z の周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

40

【2583】

遊技者は、女性キャラクター W M の登場を視認することによって、既実行保留表示エリア D z 内に表示される4個の既実行保留表示アイコン Z が同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリア D y に表示される変動

50

実行中保留表示アイコン Y に対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【2584】

以上詳述したように、ケース3では、第1始動口33へ遊技球が入球して、特1保留についての未実行保留表示アイコン H が未実行保留表示エリア D h に追加された場合に、当該未実行保留表示アイコン H から遡ること4個分の保留表示アイコン H, Y, Z である判定対象保留表示アイコン列 R W のうちの変動実行中保留表示エリア D y に表示されている変動実行中保留表示アイコン Y が異色保留アイコンである場合に、当該変動実行中保留表示アイコン Y が変動実行中保留表示エリア D y から既実行保留表示エリア D z に移行するタイミングで、当該変動実行中保留表示アイコン Y を同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列 R W は同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列 R W をそのままの表示色で既実行保留表示エリア D z にシフトすることによって、既実行保留表示エリア D z 内に表示される4個の既実行保留表示アイコン Z を同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、既実行保留表示エリア D z 内に表示される4個の既実行保留表示アイコン Z が同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリア D y に表示される変動実行中保留表示アイコン Y に対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2585】

また、ケース3では、ケース1と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリア D z 内に表示される4個の既実行保留表示アイコン Z が同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

20

【2586】

さらに、ケース3では、判定対象保留表示アイコン列 R W のうちの異色保留アイコンが、変動実行中保留表示エリア D y から既実行保留表示エリア D z にシフトするタイミングで、同色保留アイコンと同じ色に変化し、判定対象保留表示アイコン列 R W が同色に揃うことを、遊技者は視認することができる。このために、判定対象保留表示アイコン列 R W の全体がそのままの表示色で既実行保留表示エリア D z にシフトし、既実行保留表示エリア D z 内に表示される4個の既実行保留表示アイコン Z が同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

30

【2587】

・ケース4：

図246は、ケース4において各保留表示エリア D h, D y, D z がどのように変化するかを示す説明図である。図246(a)は変動表示中を示し、図246(b)は変動停止後を示し、図246(c)は次の遊技回の変動表示中を示し、図246(d)は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図246(a)、図246(b)、図246(c)、図246(d)の順に変化する。

【2588】

図246(a)に示した例では、第1未実行保留表示エリア D h 1 に未実行保留表示アイコン H が緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリア D y に変動実行中保留表示アイコン Y が緑色の表示色で表示され、第1既実行保留表示エリア D z 1 に既実行保留表示アイコン Z が緑色の表示色で表示され、第2既実行保留表示エリア D z 2 に既実行保留表示アイコン Z が青色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリア D y に表示されている変動実行中保留表示アイコン Y に対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第1始動口33へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコン H （青色）が第2未実行保留表示エリア D h 2 に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコン H に対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列 R W は、第1未実行保留表示エリア D h 1、変動実行中保留表示エリア D y、

40

50

第1既実行保留表示エリアD z 1、および第2既実行保留表示エリアD z 2に表示される保留表示アイコンH, Y, Zが該当する。

【2589】

このケース4では、判定対象保留表示アイコン列RWのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、図246(a)の変動表示中において第2既実行保留表示エリアD z 2に表示される既実行保留表示アイコンZが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図246(d)に示すように、次の次の遊技回が開始されてから所定時間後である当該遊技回の変動表示中のタイミングで、判定対象保留表示アイコン列RWのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、第4既実行保留表示エリアD z 4に表示された既実行保留表示アイコンを青から緑色に変換する色変換がなされる。この結果、次の次の遊技回の変動表示中において、第4既実行保留表示エリアD z 4に表示された既実行保留表示アイコンZが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列RWが同色に揃うことになる。そうして、図246(d)に示すように、女性キャラクターWMが既実行保留表示エリアD zの周辺に表示される。

10

【2590】

遊技者は、女性キャラクターWMの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアD z内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアD yに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

20

【2591】

以上詳述したように、ケース4では、第1始動口33へ遊技球が入球して、特1保留についての未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアD hに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンHから遡ること4個分の保留表示アイコンH, Y, Zである判定対象保留表示アイコン列RWのうちの一個の保留表示アイコンH(又はZ)が異色保留表示アイコンである場合に、判定対象保留表示アイコン列RWの全体が既実行保留表示エリアD zにシフトするタイミングで実行開始された遊技回(次の次の遊技回)の変動表示中において、異色保留表示アイコンを同色保留表示アイコンと同じ色に変換する。こうして、既実行保留表示エリアD z内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、既実行保留表示エリアD z内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアD yに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【2592】

また、ケース4では、ケース1と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアD z内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【2593】

さらに、ケース4では、次の次の遊技回の変動表示の開始時においては、既実行保留表示エリアD z内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃っていない状態でありながら、当該変動表示の最中に突然、同色に揃うことになることから、遊技者に大きな驚きと喜びとを付与することができる。

40

【2594】

・ケース5:

図247は、ケース5において各保留表示エリアD h, D y, D zがどのように変化するかを示す説明図である。図247(a)は変動表示中を示し、図247(b)は変動停止後を示し、図247(c)は次の遊技回の変動表示中を示し、図247(d)は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図247(a)、図247(b)、図247(c)、図

50

247 (d) の順に変化する。

【2595】

図247 (a) に示した例では、第2未実行保留表示エリアDh2に未実行保留表示アイコンHが白色の表示色で表示され、第1未実行保留表示エリアDh1に未実行保留表示アイコンHが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアDyに変動実行中保留表示アイコンYが緑色の表示色で表示され、第1既実行保留表示エリアDz1に既実行保留表示アイコンZが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアDyに表示されている変動実行中保留表示アイコンYに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第1始動口33へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンH（青色）が第3未実行保留表示エリアDh3に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンHに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列RWは、第2未実行保留表示エリアDh2、第1未実行保留表示エリアDh1、変動実行中保留表示エリアDy、および第1既実行保留表示エリアDz1に表示される保留表示アイコンH, Y, Zが該当する。

10

【2596】

このケース5では、判定対象保留表示アイコン列RWのうちの最も右側の保留表示アイコン、すなわち、図247 (a) の変動表示中において第2未実行保留表示エリアDh2に表示される未実行保留表示アイコンHが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図247 (b) に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回が開始されるタイミングで、判定対象保留表示アイコン列RWのうちの最も右側の保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図247 (c) に示すように、次の遊技回の変動表示中においては、第1未実行保留表示エリアDh1の未実行保留表示アイコンHが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列RWが同色に揃うことになる。

20

【2597】

図247 (c) の状態に続いて、図247 (d) に示すように、次の次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンH, Y, Zがさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリアDz内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列RWが並ぶ。また、図247 (d) に示すように、次の次の次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターWMが表示された状態となる。すなわち、図247 (d) の状態に移行するタイミング（判定対象保留表示アイコン列RWの全体が既実行保留表示エリアDzにシフトするタイミング）で、既実行保留表示エリアDz内において4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアDzの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

30

【2598】

遊技者は、女性キャラクターWMの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

40

【2599】

以上詳述したように、ケース5では、第1始動口33へ遊技球が入球して、特1保留についての未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDhに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンHから遡ること4個分の保留表示アイコンH, Y, Zである判定対象保留表示アイコン列RWのうちの未実行保留表示エリアDhに表示されている未実行保留表示アイコンHが異色保留アイコンである場合に、当該未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDh内で左隣にシフトするタイミングで、当該未実行保留表示アイコンHを同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列RWは同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列RWをそのままの表示色で既実行保

50

留表示エリアDzにシフトすることによって、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2600】

また、ケース5では、ケース1と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

10

【2601】

さらに、ケース5では、判定対象保留表示アイコン列RWのうちの異色保留アイコンが未実行保留表示エリアDh内で左隣にシフトするタイミングで同色保留アイコンと同じ色に変化して、判定対象保留表示アイコン列RWが同色に揃うことを遊技者は視認することができる。このために、判定対象保留表示アイコン列RWの全体がそのままの表示色で既実行保留表示エリアDzにシフトし、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

20

【2602】

・ケース6：

図248は、ケース6において各保留表示エリアDh，Dy，Dzがどのように変化するかを示す説明図である。図248(a)は変動表示中を示し、図248(b)は変動停止後を示し、図248(c)は次の遊技回の変動表示中を示し、図248(d)は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図248(a)、図248(b)、図248(c)、図248(d)の順に変化する。

【2603】

図248(a)に示した例では、第1未実行保留表示エリアDh1に未実行保留表示アイコンHが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアDyに変動実行中保留表示アイコンYが緑色の表示色で表示され、第1既実行保留表示エリアDz1に既実行保留表示アイコンZが緑色の表示色で表示され、第2既実行保留表示エリアDz2に既実行保留表示アイコンZが青色の表示色で表示され、第3既実行保留表示エリアDz3に既実行保留表示アイコンZが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアDyに表示されている変動実行中保留表示アイコンYに対応した保留(保留情報)に基づくものである。この変動表示中に、第1始動口33へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留(保留情報)に対応する未実行保留表示アイコンH(青色)が第2未実行保留表示エリアDh2に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンHに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列RWは、第1未実行保留表示エリアDh1、変動実行中保留表示エリアDy、第1既実行保留表示エリアDz1、および第2既実行保留表示エリアDz2に表示される保留表示アイコンH，Y，Zが該当する。

30

40

【2604】

このケース6では、ケース4の場合と同様に、判定対象保留表示アイコン列RWのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、図248(a)の変動表示中において第2既実行保留表示エリアDz2に表示される既実行保留表示アイコンZが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、この異色保留表示アイコンの表示色を青から緑色に変換することになるが、このケース6では、異色保留表示アイコンの左隣の既実行保留表示アイコンZが同色保留表示アイコンの表示色と同じ緑色であることから、図248(c)に示すように、次の遊技回の変動表示が停止し、次の次の遊技回が開始されるタイミングで、第3既実行保留表示エリアDz3に表示された異色保留表示アイコンを消滅さ

50

せることで、第2既実行保留表示エリアDz2より右側に位置する各保留表示アイコンH, Y, Zが左隣にシフトし、図248(d)に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、第3既実行保留表示エリアDz3の既実行保留表示アイコンZが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列RWが同色に揃うことになる。そうして、図248(c)に示すように女性キャラクターWMが既実行保留表示エリアDzの周辺に表示される。

【2605】

遊技者は、女性キャラクターWMの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

10

【2606】

以上詳述したように、ケース6では、第1始動口33へ遊技球が入球して、特1保留についての未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDhに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンHから遡ること4個分の保留表示アイコンH, Y, Zである判定対象保留表示アイコン列RWのうちの最も左側の保留表示アイコンが異色保留表示アイコンであり、当該異色保留表示アイコンの左隣の既実行保留表示アイコンZが同色保留表示アイコンの表示色と同じ表示色である場合に、異色保留表示アイコンを消滅させることによって、判定対象保留表示アイコン列RWを同色に揃える。こうして、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2607】

また、ケース6では、ケース1と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアDz内に表示される4個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【2608】

図241の説明に戻る。ステップS3において、リーチの種類がスペシャルリーチであると判定された場合には、ステップS10に進み、変数nに3をセットする。すなわち、大当たり当選の期待度が高いスペシャルリーチの場合に、変数nに3をセットする。ステップS10の実行後、ステップS11に進み、判定対象保留表示アイコン列RWが同色であるか否かの判定を行う。ステップS11の処理は先に説明したステップS5の処理とほぼ同一の処理であり、相違するのは、ステップS5で判定の対象となる判定対象保留表示アイコン列RWはステップS5の実行時の変数nに対応した4個の保留表示アイコンH, Y, Zであるのに対して、ステップS11で判定の対象となる判定対象保留表示アイコン列RWはステップS11の実行時の変数nに対応した3個の保留表示アイコンH, Y, Zである点だけである。

30

40

【2609】

ステップS11において、判定対象保留表示アイコン列RWが同色であると判定された場合には、ステップS12に進み、特定図柄表示設定処理を実行する。特定図柄表示設定処理は、所定の遊技回の停止表示時に、図柄表示装置41の表示面41aに特定の図柄列（例えば「3・4・1」）を表示するように設定する処理である。上記所定の遊技回は、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第1始動口33への遊技球の入球によって追加された特1保留についての未実行保留表示アイコンHの左隣り保留表示アイコンH, Yに対応した遊技回である。後述するケース7の場合には、変動実行中保留表示エリアDyに表示された変動実行中保留表示アイコンYに対応した遊技回が、所定の遊技回に該当する。ステップS12の実行後、ステップS13に進む。

50

【2610】

ステップS13では、既実行保留表示エリア縮小設定処理を実行する。既実行保留表示エリア縮小設定処理は、上記特定の図柄列（例えば〔3・4・1〕）が表示された後に、既実行保留表示エリアDzのうちの最も左側の単位エリア（第4未実行保留表示エリアDh4）を消滅するように設定する処理である。この処理の結果、既実行保留表示エリアDzは、4個の単位エリアDh1～Dh4によって構成される大きさから、3個の単位エリアDh1～Dh3によって構成される大きさに縮小される。ステップS12およびステップS13の各処理については、具体例を挙げて、後ほど詳述する。ステップS13の実行後、先に説明したステップS6に進む。

【2611】

ステップS11において、判定対象保留表示アイコン列RWが同色でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。上述したステップS1～ステップS3、ステップS10～ステップS13、ステップS6、ステップS7の処理によって実現する既実行保留予告について、次に詳述する。ここでは、ケース7として説明する。

【2612】

・ケース7：

図249は、ケース7において各保留表示エリアDh，Dy，Dzがどのように変化するかを示す説明図である。図249（a）は変動表示中を示し、図249（b）は変動停止後を示し、図249（c）は次の遊技回の変動表示中を示す。図249（a）、図249（b）、図249（c）の順に変化する。

【2613】

図249（a）に示した例では、変動実行中保留表示エリアDyに変動実行中保留表示アイコンYが緑色の表示色で表示され、第1既実行保留表示エリアDz1に既実行保留表示アイコンZが緑色の表示色で表示され、第2既実行保留表示エリアDz2に既実行保留表示アイコンZが緑色の表示色で表示され、第3既実行保留表示エリアDz3に既実行保留表示アイコンZが白色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアDyに表示されている変動実行中保留表示アイコンYに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第1始動口33へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンH（青色）が第1未実行保留表示エリアDh1に追加表示される。

【2614】

ここで、今回の第1始動口33への遊技球の入球によって追加表示された第1未実行保留表示エリアDh1の未実行保留表示アイコンHに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスペシャルリーチであることを示すものであるとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図241のステップS1で否定判定され、ステップS2で肯定判定され、ステップS3で肯定判定され、ステップS10で変数nに3がセットされ、ステップS11によって、判定対象保留表示アイコン列RWが同色であるか否かの判定がなされることになる。判定対象保留表示アイコン列RWは、3個の保留表示アイコンY，Z、すなわち、変動実行中保留表示エリアDy、第1既実行保留表示エリアDz1、および第2既実行保留表示エリアDz2に表示される保留表示アイコンY，Zが該当し、3個の保留表示アイコンY，Zは緑色であり同色となっている。このため、ステップS11で肯定判定されることによって、ステップS12に進み、特定図柄表示設定処理が実行される。ステップS12の実行後、ステップS13に進み、既実行保留表示エリア縮小設定処理が実行される。

【2615】

図249（a）に示した変動表示の後に、当該変動表示が停止するタイミングで、特定図柄表示設定処理による設定によって、図柄表示装置41の表示面41aに特定の図柄列としての〔3・4・1〕が表示される。また、当該変動表示が停止するタイミングで、図249（b）に示すように、既実行保留表示エリア縮小設定処理による設定によって、既実行保留表示エリアDzのうちの最も左側に位置する第4未実行保留表示エリアDh4が消

10

20

30

40

50

滅する。なお、この第4未実行保留表示エリアDh4が消滅するタイミングに合わせて、消滅する第4未実行保留表示エリアDh4に移動体が到達する演出を図柄表示装置41の表示面41aに表示する構成としてもよい。移動体は、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が該当する。移動体を到達させることで、第4未実行保留表示エリアDh4が消滅することを遊技者に注視させることができる。

【2616】

図249(b)に示すように変動が停止表示されると、次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、各保留表示アイコンH、Y、Zが左隣にシフトした状態となる。この結果、図249(c)に示すように、第1～第3既実行保留表示エリアDz1～Dz3によって構成される既実行保留表示エリアDz内に、同色である3個の既実行保留表示アイコンZから構成される判定対象保留表示アイコン列RWが位置する。また、図249(c)に示すように、次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターWMが表示された状態となる。すなわち、図249(c)の状態に移行するタイミング(各保留表示アイコンがシフトするタイミング)で、第1～第3既実行保留表示エリアDz1～Dz3によって構成される既実行保留表示エリアDz内において3個の既実行保留表示アイコンZが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアDzの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

10

【2617】

遊技者は、女性キャラクターWMの登場を視認することによって、3個の既実行保留表示エリアDz1～Dz3によって構成される既実行保留表示エリアDz内に表示される全ての(このケース7では3個の)既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

20

【2618】

以上詳述したように、ケース7では、第1始動口33へ遊技球が入球して、特1保留についての未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDhに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンHから遡ること3個分の保留表示アイコンY、Zである判定対象保留表示アイコン列RWは、もともと同色に揃っている。このため、追加された未実行保留表示アイコンHに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高いスペシャルリーチであることを示すものである場合に、図柄表示装置41の表示面41aに特定の図柄列としての「3・4・1」を表示すると共に、同色に揃っている判定対象保留表示アイコン列RWをそのままの表示色で既実行保留表示エリアDzにシフトすることによって、既実行保留表示エリアDz内に表示される3個の既実行保留表示アイコンZを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、既実行保留表示エリアDz内に表示される全ての(このケース7では3個の)既実行保留表示アイコンZが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【2619】

また、本実施形態のパチンコ機10では、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアDz内に表示される全ての(このケース7では3個の)既実行保留表示アイコンZが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【2620】

さらに、ケース7では、図柄表示装置41の表示面41aに特定の図柄列としての「3・4・1」が表示された場合に、図249(b)に示すように、既実行保留表示エリアDzは3個の単位エリアDh1～Dh3によって構成される大きさに縮小されることから、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うという条件が緩

50

和するかの期待感を、遊技者に対して付与することができる。ケース7の場合、第1～第3既実行保留表示エリアDz1～Dz3によって構成される既実行保留表示エリアDz内に表示される全ての（このケース7では3個の）既実行保留表示アイコンZが同色に揃うことになる。

【2621】

上述したように、ケース7では、既実行保留表示エリアDz内に同色で並ぶ既実行保留表示アイコンZは3個でよく、他のケースと比較して、既実行保留表示エリアDz内で既実行保留表示アイコンZが同色に揃うという条件が緩和して大当たり当選し易いとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【2622】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、既実行保留表示エリア縮小設定処理によって、既実行保留表示エリアDzを構成する単位エリアの数を2個に縮小し、既実行保留表示エリアDz内に2個の既実行保留表示アイコンZが同色に並んだ場合に、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する場合がある構成を実現している。また、既実行保留表示エリア縮小設定処理によって、既実行保留表示エリアDzを構成する単位エリアの数を1個に縮小し、既実行保留表示エリアDz内に表示される1個の既実行保留表示アイコンZが特定の表示色（本実施形態では、例えば赤色）となった場合に、変動実行中保留表示エリアDyに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する場合がある構成を実現している。既実行保留表示エリア縮小設定処理において、既実行保留表示エリアDzを構成する単位エリアの数を3個、2個、1個のうちのいずれにするかは、本実施形態では、例えば、特定の乱数を用いた抽選によって決定する。このように、本実施形態のパチンコ機10では、既実行保留表示エリアDzに表示し得る既実行保留表示アイコンZの最大個数を1～4個まで変化させることが可能なように構成されている。この構成によれば、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うという条件が緩和するかの期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【2623】

《5-4-4》外れ時同色外し用処理：

図242に示した外れ時同色外し用処理について説明する。この外れ時同色外し用処理は、音声発光制御装置90によって実行されるもので、第1未実行保留表示エリアDh1から変動実行中保留表示エリアDyへの保留表示アイコンのシフトがある毎に実行される。

【2624】

処理が開始されると、最初に、変動実行中保留表示エリアDyに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンYについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものか否かを判定する（ステップS21）。ステップS21において、当該保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものと判定された場合には、ステップS22に進む。

【2625】

ステップS22では、第1～第4既実行保留表示エリアDz1～Dz4に表示されることになる各既実行保留表示アイコンZは同色であるか否かが判定される。この判定は、図240に示した特1保留演出用記憶エリアを参照して行う。ステップS22において、各既実行保留表示アイコンZは同色であると判定された場合には、ステップS23に進み、同色外し用処理を実行する。同色外し用処理は、第1～第4既実行保留表示エリアDz1～Dz4に表示されることになる4つの既実行保留表示アイコンZのうちの1つの表示色を他の既実行保留表示アイコンZとは相違する色に変化させる処理である。例えば、第1～第4既実行保留表示エリアDz1～Dz4に表示されることになる全ての既実行保留表示アイコンZが緑色である場合に、4つの既実行保留表示アイコンZのうちの1つの表示色を緑色から赤色に変化させる。同色外し用処理を実行した結果、第1～第4既実行保留表示エリアDz1～Dz4に表示されることになる各既実行保留表示アイコンZは同色でな

10

20

30

40

50

くなる。ステップ S 2 3 の実行後、外れ時同色外し用処理を終了する。

【2626】

一方、ステップ S 2 1 において、変動実行中保留表示エリア D y に表示されることになる変動実行中保留表示アイコン Y についての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れでないと判定された場合、外れ時同色外し用処理を終了する。また、ステップ S 2 2 において、第 1 ～ 第 4 既実行保留表示エリア D z 1 ～ D z 4 に表示されることになる各既実行保留表示アイコン Z は同色でないと判定された場合、外れ時同色外し用処理を終了する。

【2627】

この外れ時同色外し用処理によれば、変動実行中保留表示エリア D y に表示されることになる変動実行中保留表示アイコン Y についての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものである場合に、第 1 ～ 第 4 既実行保留表示エリア D z 1 ～ D z 4 に表示されることになる 4 つの既実行保留表示アイコン Z が同色となることを回避することができる。一方、先に説明した既実行保留予告用処理によれば、変動実行中保留表示エリア D y に表示されることになる変動実行中保留表示アイコン Y についての保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるものである場合に、第 1 ～ 第 4 既実行保留表示エリア D z 1 ～ D z 4 に表示されることになる 4 つの既実行保留表示アイコン Z は同色となり得る。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 ～ 第 4 既実行保留表示エリア D z 1 ～ D z 4 に表示されている 4 つの既実行保留表示アイコン Z が同色となった場合には、変動実行中保留表示エリア D y に表示されている変動実行中保留表示アイコン Y についての保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを保証することができる。

10

20

【2628】

《5-4-5》既実行保留表示エリア初期化処理

本実施形態のパチンコ機 1 0 が備える音声発光制御装置 9 0 は、操作ハンドル 2 5 a に設けられたタッチセンサー 2 5 a がオフ状態である状態で、主制御装置 6 0 から保留コマンドを受信してからの経過時間が所定期間を経過した後に、既実行保留表示エリア D z に表示されている既実行保留表示アイコン Z を消去する既実行保留表示エリア初期化処理を実行する。遊技者が交替する場合には、前の遊技者が遊技を終えた後、後の遊技者が遊技を開始するまでに、遊技がされない期間がある程度存在する。上記所定期間は、この遊技がされない期間を考慮して決められたもので、例えば 5 分とした。この構成によれば、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコン Z が残ること抑制することができる。このために、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリア D z 内に表示される既実行保留表示アイコン Z が無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリア D z 内に既実行保留表示アイコン Z が残って煩わしい気持ちになることもない。なお、既実行保留表示エリア初期化処理として、本実施形態のパチンコ機 1 0 が待機状態となって、待機画面（例えば、デモ画面）が表示開始されるタイミングに合わせて、既実行保留表示エリア D z に表示されている既実行保留表示アイコン Z を消去する構成としてもよい。

30

【2629】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリア D z の所定数の既実行保留表示アイコン Z を利用して、遊技者に対して大当たり当選の確定を示唆するといった従来にない新しい演出を実現することができる。

40

【2630】

ここで、前述した保留変化予告演出の機能を備えるが、前述した既実行保留予告演出の機能を備えないパチンコ機を参考例として考えてみる。この参考例のパチンコ機では、未実行保留表示エリア D h に表示される未実行保留表示アイコン H を用いて保留変化予告を行うが、未実行保留表示アイコン H は変動実行中保留表示エリア D y にシフトし、変動が実行され、当該変動に係る当たり抽選の当否結果が外れとなった後には、当該変動実行中保留表示アイコン Y は意味を失い、何も無かったことになってしまう。例えば、未実行保留

50

表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYの表示色が保留変化予告によって大当たり当選の期待度が最も高い赤色になったとしても、当該保留表示アイコンH，Yに対応した保留情報に係る変動による当たり抽選の当否結果が外れとなったら、何も無かったことになってしまう。

【2631】

これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、変動表示が終了した既実行保留表示アイコンZにも意味を持たせることで、遊技の興趣向上を図っている。

【2632】

本実施形態のパチンコ機10によれば、例えば、図243(c)に示したケース1の次の変動表示中においては、第3既実行保留表示エリアDz3から変動実行中保留表示エリアDyまでの4つの保留表示アイコンZ，Yが同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコンZ，Y，Hが左側にシフトすれば、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアDzにシフトする場合に、当該変動実行中保留表示アイコンYが、赤色の表示色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図243(c)の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。

【2633】

遊技者にとっての有利性が高い理由は、図243(d)に示した次々回の変動表示中において、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報が大当たり当選する期待度が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYが赤色に変化することなく緑色のままで、既実行保留表示エリアDzに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYの緑色の表示色に、当該緑色の表示色に対して設定された保留情報が大当たり当選する期待度の段階とは相違する、大当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2634】

本実施形態のパチンコ機10によれば、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となることとした。このために、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2635】

本実施形態のパチンコ機10によれば、例えばケース4にて示したように、既実行保留表示エリアDzにおいて表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が変化する場合がある。したがって、遊技者に対して、例えば、このままでは既実行保留表示エリアDzに表示されている全ての既実行保留表示アイコンZの表示色が同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアDzに表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が変化し、変動実行中保留表示エリアDyに表示されている変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアDzに移行することによって、既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアDzに表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が変化し、変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアDzに移行することによって、既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

【2636】

より具体的には、本実施形態のパチンコ機10によれば、アシスト設定処理によって、判定対象保留表示アイコン列RW内の1個の保留表示アイコン（異色保留表示アイコン）H，Y，Zの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列RW内の保留表示アイコンH，Y，Zの表示色が全て同色となるように構成していた。このために、保留表示アイコンH，Y，Zをシフトするだけでは、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うことが実現できないような場合にも、異色保留表示アイコンの表示色を変換することによって、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うようにすることができる。一般に、保留表示アイコンH，Y，Zをシフトするだけで、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うようにするには、長期間の遊技を要するが、アシスト設定処理によって、ある程度の短い期間の遊技でも、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃う状態を作り上げることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、既実行保留予告演出を、実用に適した頻度で行うことができる。

10

【2637】

例えば、第1未実行保留表示エリアDh1の未実行保留表示アイコンHの表示色を変化させることによって、その後に既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うことになる場合があるので、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。

20

【2638】

本実施形態のパチンコ機10によれば、未実行保留表示アイコンHは円形であり、既実行保留表示アイコンZは六角形であり、両者の形状は異なったものとなっている。このために、未実行保留表示アイコンHと既実行保留表示アイコンZとの判別が容易であり、未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDhから変動実行中保留表示エリアDyを経て既実行保留表示エリアDzにシフトしたことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上する。

【2639】

本実施形態のパチンコ機10によれば、既実行保留予告演出は、遊技球が第2始動口34に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）において実行され、遊技球が第2始動口34に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては実行されない構成となっている。高頻度サポートモード中においては、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されており、もともと遊技者にとっての有利性が高い状態であり、既実行保留予告演出を実行する必要性が低い。その上、高頻度サポートモード中においては、変動時間が短いために、未実行保留表示エリアDhおよび変動実行中保留表示エリアDyにおいて既実行保留予告演出を実行することが難しい。このために、本実施形態では、高頻度サポートモード中においては、既実行保留予告演出を実行しないことによって、制御の簡略化を図ることができるとともに、通常状態では、既実行保留予告演出を実行することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【2640】

本実施形態のパチンコ機10によれば、保留変化予告演出による保留表示アイコンH，Y，Zの表示態様を変化させる一態様として、保留表示アイコンH，Y，Zの表示色を変化させる構成としたので、既実行保留表示エリアDz内の保留表示アイコンZが全て同色となったか否かが一目瞭然である。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2641】

本実施形態のパチンコ機10によれば、変動実行中保留表示エリアDyに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンYについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れである情報である場合に、外れ時同色外し用処理によって、例えば未実行保留表示アイ

50

コンHの表示色を変化させることによって、第1～第4既実行保留表示エリアDz1～Dz4に表示されることになる4つの既実行保留表示アイコンZが同色となることを回避している。このために、遊技者は、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZの表示色が全て同色になりそうで、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるだろうと期待していたところを、既実行保留表示アイコンZの表示色が同色にはならず、その結果、大当たり当選確定とならずに、期待外れとなり落胆してしまうことになる。このように、既実行保留予告演出によって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる期待感を付与することのできる一方で、落胆感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【2642】

例えば、このまま各保留表示アイコンがシフトしていけば既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うことになりそうな状況において、第1未実行保留表示エリアDh1の未実行保留表示アイコンHの表示色を変化させることによって、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うことがなくなる場合がある。したがって、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな落胆感を与えることができる。

【2643】

本実施形態のパチンコ機10によれば、既実行保留予告用処理が備えるアシスト設定処理によって、第1～第4未実行保留表示エリアDh1～Dh1に表示されている複数の未実行保留表示アイコンHのうちの、変動実行中保留表示エリアDyに最も近い側の第1未実行保留表示エリアDh1において、未実行保留表示アイコンHの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色（以下、同色の色と呼ぶ）に変化させる場合がある。この場合には、当該未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDhから変動実行中保留表示エリアDyに移行する直前で、当該未実行保留表示アイコンHの表示態様が同色の色に切り替わることになるので、遊技者に対して大きな驚き感を付与することができる。

20

【2644】

《5-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

30

【2645】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【2646】

<タイマ割込み処理>

40

図250は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【2647】

ステップSw0101では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSw0102に進む。

【2648】

ステップSw0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には

50

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

【2649】

ステップS w 0 1 0 3では、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、電動役物開放カウンタC 4、および変動種別カウンタC Sの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、電動役物開放カウンタC 4、および変動種別カウンタC Sにそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 4の更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS w 0 1 0 4に進む。なお、変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理（図254）において、その値を更新する。

10

【2650】

ステップS w 0 1 0 4では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS w 0 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS w 0 1 0 4を実行した後、ステップS w 0 1 0 5に進む。

【2651】

ステップS w 0 1 0 5では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS w 0 1 0 5のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS w 0 1 0 5を実行した後、M P U 6 2はタイマ割込み処理を終了する。

20

【2652】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図250：S w 0 1 0 4）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【2653】

図251は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS w 0 2 0 1では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS w 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（S w 0 2 0 1：Y E S）、ステップS w 0 2 0 2に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS w 0 2 0 3に進む。

30

【2654】

ステップS w 0 2 0 3では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS w 0 2 0 4に進む。

【2655】

ステップS w 0 2 0 4では、第1保留エリアR aの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R a N（以下、第1始動保留個数R a Nともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数R a Nを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数R a Nは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS w 0 2 0 9に進む。

40

【2656】

ステップS w 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には（S w 0 2 0 1：N O）、ステップS w 0 2 0 5に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【2657】

ステップS w 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には（S w 0 2 0 5：Y E S）、ステップS w 0 2 0 6に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS w 0 2 0 7に進

50

む。一方、ステップ S w 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には (S w 0 2 0 5 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【 2 6 5 8 】

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

【 2 6 5 9 】

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

10

【 2 6 6 0 】

ステップ S w 0 2 0 9 では、上述したステップ S w 0 2 0 4 又はステップ S w 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は R b N) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ S w 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S w 0 2 0 9 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【 2 6 6 1 】

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

20

【 2 6 6 2 】

ステップ S w 0 2 1 2 では、ステップ S w 0 1 0 3 (図 2 5 0) において更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S w 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S w 0 1 0 3 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S w 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S w 0 1 0 3 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S w 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S w 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S w 0 2 1 3 に進む。

30

【 2 6 6 3 】

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

40

【 2 6 6 4 】

ステップ S w 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する

50

。

【2665】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図254：ステップSw0503）において音声発光制御装置90に送信される。

【2666】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

10

【2667】

主制御装置60のMPU62は、ステップSw0214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

20

【2668】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図251：Sw0213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2669】

図252は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

30

【2670】

ステップSw0301では、始動口用の入球処理（図251）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップSw0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

40

【2671】

ステップSw0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sw0302：YES）、ステップSw0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図231（a））を参照する。その後、ステップSw0305に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2672】

一方、ステップSw0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Sw0302：N

50

0)、ステップSw0304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブル(図231(b))を参照する。その後、ステップSw0305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2673】

ステップSw0305では、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(Sw0305: YES)、ステップSw0306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSw0307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSw0307を実行した後、ステップSw0308に進む。

10

【2674】

ステップSw0308では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSw0308において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(Sw0308: YES)、ステップSw0309に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSw0308において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には(Sw0308: NO)、ステップSw0310に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップSw0315に進む。

20

【2675】

ステップSw0305において、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(Sw0305: NO)、ステップSw0311に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップSw0312に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSw0313に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

30

【2676】

ステップSw0313において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(Sw0313: YES)、ステップSw0314に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップSw0315に進む。一方、ステップSw0313において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(Sw0313: NO)、ステップSw0315に進む。

【2677】

ステップSw0315では、始動口用の入球処理(図251)における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタCSの値を把握する。その後、ステップSw0316に進み、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSw0316を実行した後、ステップSw0317に進む。

40

【2678】

ステップSw0317では、ステップSw0316によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア64hに記憶する。ステップSw0317を実行した後、本先判定処理を終了する。

【2679】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理

50

のサブルーチン（図 250：Sw0105）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【2680】

図 253 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ Sw0401 では、遊技球がスルーゲート 35 に入球したか否かを判定する。ステップ Sw0401 において、遊技球がスルーゲート 35 に入球したと判定した場合には（Sw0401：YES）、ステップ Sw0402 に進み、役物保留個数 SN が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 SN は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 35 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 SN の最大値は 4 である。一方、ステップ Sw0401 において、スルーゲート 35 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Sw0401：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

10

【2681】

ステップ Sw0402 において、役物保留個数 SN の上限値未満（4 未満）であると判定した場合には（Sw0402：YES）、ステップ Sw0403 に進み、役物保留個数 SN に 1 を加算する。その後、ステップ Sw0404 に進む。

【2682】

ステップ Sw0404 では、ステップ Sw0103（図 250）において更新した電動役物開放カウンタ C4 の値を RAM 64 の電役保留エリア 64d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

20

【2683】

一方、ステップ Sw0402 において、役物保留個数 SN の値が上限値未満でないと判定した場合（Sw0402：NO）、すなわち、役物保留個数 SN の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【2684】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置 60 の MPU 62 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

30

【2685】

図 254 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ Sw0501 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM 64 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ Sw0502 に進む。

【2686】

ステップ Sw0502 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ Sw0503 に進む。

40

【2687】

ステップ Sw0503 では、ステップ Sw0502 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 70 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 90 に対して送信する。ステップ Sw0503 を実行した後、ステップ Sw0504 に進む。

【2688】

ステップ Sw0504 では、変動種別カウンタ CS の更新を実行する。具体的には、変動

50

種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSw0505に進む。

【2689】

ステップSw0505では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップSw0506に進む。ステップSw0506では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップSw0506を実行した後、ステップSw0507に進む。

10

【2690】

ステップSw0507では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップSw0508に進む。

【2691】

ステップSw0508では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップSw0509に進む。

20

【2692】

ステップSw0509では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップSw0503のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップSw0509において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していないと判定した場合には（Sw0509：NO）、ステップSw0510及びステップSw0511において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップSw0510において、乱数初期値カウンタCINIに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップSw0511において、変動種別カウンタCSに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップSw0509において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していると判定した場合には（Sw0509：YES）、ステップSw0503に戻り、ステップSw0503からステップSw0508までの各処理を実行する。

30

【2693】

なお、ステップSw0503からステップSw0508の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

40

【2694】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図254：Sw0506）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2695】

図255は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップSw0601では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア6

50

4 g の開閉実行モードフラグが ON であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に ON にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に OFF にされる。

【2696】

ステップ Sw0601 において、開閉実行モード中であると判定した場合には (Sw0601: YES)、ステップ Sw0602 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ Sw0601 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には (Sw0601: NO)、ステップ Sw0602 に進む。

10

【2697】

ステップ Sw0602 では、特図ユニット37が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが ON であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に ON にされ、その変動表示が終了する場合に OFF にされる。

20

【2698】

ステップ Sw0602 において、特図ユニット37が変動表示中でないと判定した場合には (Sw0602: NO)、ステップ Sw0603 に進む。

【2699】

ステップ Sw0603 では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ Sw0603 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2700】

一方、ステップ Sw0602 において、特図ユニット37が変動表示中であると判定した場合には (Sw0602: YES)、ステップ Sw0604 に進む。

30

【2701】

ステップ Sw0604 では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ Sw0604 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2702】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図255: Sw0603)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2703】

図256は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ Sw0701 では、合計保留個数 CRN が「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 CRN が「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ Sw0701 において、合計保留個数 CRN が「0」以下であると判定した場合には (Sw0701: NO)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ Sw0701 において、合計保留個数 CRN が「0」を上回ると判定した場合には (Sw0701: YES)、ステップ Sw0702 に進む。

40

【2704】

ステップ Sw0702 では、第1保留エリア Ra 又は第2保留エリア Rb に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ Sw0703 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【2705】

50

ステップ S w 0 7 0 3 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S w 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S w 0 7 0 4 に進む。

【 2 7 0 6 】

ステップ S w 0 7 0 4 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S w 0 7 0 4 を実行した後、ステップ S w 0 7 0 5 に進む。

【 2 7 0 7 】

ステップ S w 0 7 0 5 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S w 0 7 0 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S w 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S w 0 7 0 6 に進む。

【 2 7 0 8 】

ステップ S w 0 7 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、1 6 R 通常大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【 2 7 0 9 】

ステップ S w 0 7 0 5 およびステップ S w 0 7 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 2 5 4）におけるステップ S w 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S w 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S w 0 7 0 7 に進む。

【 2 7 1 0 】

ステップ S w 0 7 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S w 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S w 0 7 0 8 に進む。

【 2 7 1 1 】

ステップ S w 0 7 0 8 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。ステップ S w 0 7 0 8 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 2 7 1 2 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 5 6 : S w 0 7 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 7 1 3 】

図 2 5 7 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S w 0 8 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 2 3 0）に時系列的に記憶さ

10

20

30

40

50

れた保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアR aの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアR b（図230）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアR bの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアR aであると判定する。一方、第1保留エリアR aに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアR bに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアR bであると判定する。すなわち、ステップSw0801の処理を実行することにより、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

10

【2714】

ステップSw0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aであると判定した場合には（ステップSw0801：YES）、ステップSw0802～ステップSw0807の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップSw0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（ステップSw0801：NO）、ステップSw0808～ステップSw0813の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【2715】

ステップSw0802では、第1保留エリアR aの第1始動保留個数R aNを1減算した後、ステップSw0803に進み、合計保留個数C RNを1減算する。その後、ステップSw0804に進む。ステップSw0804では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップSw0805に進む。

20

【2716】

ステップSw0805では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリ

30

【2717】

ステップSw0806では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップSw0807へ進む。

【2718】

ステップSw0807では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップSw0807において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図254）におけるステップSw0503において、音声発光制御装置90に送信される。

40

【2719】

ステップSw0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと

50

判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（Sw0801:NO）、ステップSw0808に進む。

【2720】

ステップSw0808では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップSw0809に進む。ステップSw0809では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップSw0810に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSw0811に進む。

【2721】

ステップSw0811では、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSw0811を実行した後、ステップSw0812に進む。

10

【2722】

ステップSw0812では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップSw0813に進む。

【2723】

ステップSw0813では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

20

【2724】

ステップSw0813において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図254）におけるステップSw0503において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

30

【2725】

<当たり判定処理>

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図256:Sw0703）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2726】

図258は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップSw0901では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

40

【2727】

ステップSw0901において、高確率モードであると判定した場合には（Sw0901:YES）、ステップSw0902に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている当たり乱数カウンタC1の値が、図231（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSw0904に進む。

【2728】

50

一方、ステップ S w 0 9 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には (S w 0 9 0 1 : N O) 、ステップ S w 0 9 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 3 1 (a) に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S w 0 9 0 4 に進む。

【 2 7 2 9 】

ステップ S w 0 9 0 4 では、ステップ S w 0 9 0 2 又はステップ S w 0 9 0 3 における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S w 0 9 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には (S w 0 9 0 4 : Y E S) 、ステップ S w 0 9 0 5 に進む。

10

【 2 7 3 0 】

ステップ S w 0 9 0 5 では、 R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S w 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S w 0 9 0 5 : N O) 、ステップ S w 0 9 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル (図 2 3 2 (a) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、 1 6 R 確変大当たりの数値範囲、 8 R 確変大当たりの数値範囲、 1 6 R 通常大当たりの数値範囲、 8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

20

【 2 7 3 1 】

一方、ステップ S w 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S w 0 9 0 5 : Y E S) 、ステップ S w 0 9 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル (図 2 3 2 (b) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、 1 6 R 確変大当たりの数値範囲、 8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S w 0 9 0 6 又はステップ S w 0 9 0 7 の処理を実行した後、ステップ S w 0 9 0 8 に進む。

30

【 2 7 3 2 】

ステップ S w 0 9 0 8 では、ステップ S w 0 9 0 6 又はステップ S w 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たりフラグ) を O N にする。具体的には、 1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にし、 8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にし、 1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、 8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S w 0 9 0 8 を実行した後、ステップ S w 0 9 0 9 に進む。

40

【 2 7 3 3 】

ステップ S w 0 9 0 9 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f (図 2 2 9) に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S w 0 9 0 6 又はステップ S w 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S w 0 9 0 9 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

50

【 2 7 3 4 】

ステップ S w 0 9 0 4 において、ステップ S w 0 9 0 2 又はステップ S w 0 9 0 3 における当たり抽選の当否結果が大当たり当選でない場合には (S w 0 9 0 4 : N O) 、ステップ S w 0 9 1 0 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 2 2 9) に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致してい

50

るか否かを判定する。その後、ステップ S w 0 9 1 1 に進む。

【 2 7 3 5 】

ステップ S w 0 9 1 1 において、ステップ S w 0 9 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (S w 0 9 1 1 : Y E S) 、ステップ S w 0 9 1 2 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S w 0 9 1 2 を実行した後、ステップ S w 0 9 1 3 に進む。

【 2 7 3 6 】

一方、ステップ S w 0 9 1 1 において、ステップ S w 0 9 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (S w 0 9 1 1 : N O) 、ステップ S w 0 9 1 2 を実行することなく、ステップ S w 0 9 1 3 に進む。

10

【 2 7 3 7 】

ステップ S w 0 9 1 3 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S w 0 9 1 3 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

20

【 2 7 3 8 】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 2 5 6 : S w 0 7 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 7 3 9 】

図 2 5 9 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S w 1 0 0 1 では、 R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S w 1 0 0 2 に進む。

30

【 2 7 4 0 】

ステップ S w 1 0 0 2 では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報 (変動時間情報) と変動種別カウンタ C S の値とをデータ要素とする表形式のデータである。 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h には、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップ S w 1 0 0 2 では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h の中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップ S w 1 0 0 2 を実行した後、ステップ S w 1 0 0 3 に進む。

40

【 2 7 4 1 】

ステップ S w 1 0 0 3 では、ステップ S w 1 0 0 2 で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S w 1 0 0 1 で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S w 1 0 0 3 を実行した後、ステップ S w 1 0 0 4 に進む。

【 2 7 4 2 】

ステップ S w 1 0 0 4 では、ステップ S w 1 0 0 3 で取得した変動時間情報を R A M 6 4

50

の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【2 7 4 3】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 5 5：S w 0 6 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【2 7 4 4】

図 2 6 0 は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップ S w 1 1 0 1 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S w 1 1 0 1 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 6 4 f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図 2 5 9）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

10

【2 7 4 5】

ステップ S w 1 1 0 1 において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S w 1 1 0 1：N O）、本変動終了処理を終了する。

【2 7 4 6】

ステップ S w 1 1 0 1 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S w 1 1 0 1：Y E S）、ステップ S w 1 1 0 2 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップ S w 1 1 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O F F する。ステップ S w 1 1 0 3 を実行した後、ステップ S w 1 1 0 4 に進む。

20

【2 7 4 7】

ステップ S w 1 1 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S w 1 1 0 4 において、上記フラグのいずれも O N ではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（S w 1 1 0 4：N O）、ステップ S w 1 1 0 5 に進む。

30

【2 7 4 8】

ステップ S w 1 1 0 5 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【2 7 4 9】

ステップ S w 1 1 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（S w 1 1 0 5：Y E S）、ステップ S w 1 1 0 6 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S w 1 1 0 6 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回ると判定した場合には（S w 1 1 0 6：Y E S）、ステップ S w 1 1 0 7 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。ステップ S w 1 1 0 7 を実行した後、ステップ S w 1 1 0 8 に進む。一方、ステップ S w 1 1 0 6 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 以下であると判定した場合には（S w 1 1 0 6：N O）、ステップ S w 1 1 0 7 を実行することなく、ステップ S w 1 1 0 8 に進む。

40

【2 7 5 0】

ステップ S w 1 1 0 8 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【2 7 5 1】

50

ステップ S w 1 1 0 8 において、高確率モードフラグが O N でないと判定した場合には (S w 1 1 0 8 : N O) 、ステップ S w 1 1 0 9 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。

【 2 7 5 2 】

ステップ S w 1 1 0 9 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S w 1 1 0 9 : N O) には、ステップ S w 1 1 1 0 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S w 1 1 1 0 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【 2 7 5 3 】

ステップ S w 1 1 0 8 において高確率モードフラグが O N であると判定した場合 (S w 1 1 0 8 : Y E S) 、または、ステップ S w 1 1 0 9 において遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていると判定した場合 (ステップ S w 1 1 0 9 : Y E S) には、ステップ S w 1 1 1 0 を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップ S w 1 1 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合 (S w 1 1 0 5 : N O) に、ステップ S w 1 0 6 ~ ステップ S w 1 1 1 0 を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【 2 7 5 4 】

一方、ステップ S w 1 1 0 4 において、16 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、16 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には (S w 1 1 0 4 : Y E S) 、ステップ S w 1 1 1 1 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S w 1 1 1 1 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【 2 7 5 5 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 5 4 : S w 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 7 5 6 】

図 2 6 1 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S w 1 2 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【 2 7 5 7 】

ステップ S w 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S w 1 2 0 1 : N O) 、ステップ S w 1 2 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【 2 7 5 8 】

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

【 2 7 5 9 】

ステップ S w 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S w 1 2 0 3 : N O) 、ステップ S w 1 2 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S w 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S w 1 2 0 4 : Y E S) 、ステップ S w 1 2 0 5 に進む。

一方、ステップ S w 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には (S w 1 2 0 4 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 7 6 0 】

ステップ S w 1 2 0 5 では、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S w 1 2 0 6 に進む。ステップ S w 1 2 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S w 1 2 0 7 に進む。

【 2 7 6 1 】

ステップ S w 1 2 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件 (以下、「開放条件」とも呼ぶ) と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件 (以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ) と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 h に記憶されている

10

【 2 7 6 2 】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 2 7 6 3 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

20

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間 (例えば 1 5 秒) を超えること。

- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 2 7 6 4 】

ステップ S w 1 2 0 7 を実行した後、前述したステップ S w 1 2 0 8 に進む。

【 2 7 6 5 】

ステップ S w 1 2 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S w 1 2 0 8 を実行した後、ステップ S w 1 2 0 9 に進む。

30

【 2 7 6 6 】

ステップ S w 1 2 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 2 5 4) におけるステップ S w 0 5 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S w 1 2 0 9 を実行した後、ステップ S w 1 2 1 0 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【 2 7 6 7 】

ステップ S w 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には (S w 1 2 0 3 : Y E S)、ステップ S w 1 2 1 1 に進む。

【 2 7 6 8 】

50

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

【 2 7 6 9 】

ステップ S w 1 2 1 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S w 1 2 1 3 を実行した後、ステップ S w 1 2 1 4 に進む。

10

【 2 7 7 0 】

ステップ S w 1 2 1 4 では、開閉処理期間フラグを O N にする。続くステップ S w 1 2 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 5 4 : ステップ S w 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S w 1 2 1 5 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 2 7 7 1 】

ステップ S w 1 2 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には (S w 1 2 0 2 : Y E S) 、ステップ S w 1 2 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S w 1 2 1 6 を実行した後、ステップ S w 1 2 1 7 に進む。

【 2 7 7 2 】

ステップ S w 1 2 1 7 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S w 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S w 1 2 1 7 : Y E S) 、ステップ S w 1 2 1 8 に進む。一方、ステップ S w 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S w 1 2 1 7 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【 2 7 7 3 】

ステップ S w 1 2 1 8 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S w 1 2 1 9 に進む。

【 2 7 7 4 】

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

40

【 2 7 7 5 】

ステップ S w 1 2 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「3 0 0 0」 (すなわち、6 s e c) をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S w 1 2 2 0 を実行した後、ステップ S w 1 2 2 1 に進む。

50

【2776】

ステップSw1221では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図254）におけるステップSw0503において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップSw1221を実行した後、ステップSw1222に進む。

【2777】

ステップSw1222では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2778】

ステップSw1201において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（Sw1201：YES）、ステップSw1223に進む。

【2779】

ステップSw1223では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Sw1220）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSw1220において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には（Sw1223：YES）、ステップSw1224に進む。

【2780】

ステップSw1224では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSw1225に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップSw1225を実行した後、ステップSw1226に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップSw1226を実行した後、ステップSw1227に進む。

【2781】

ステップSw1227では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。ステップSw1227において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には（Sw1227：YES）、ステップSw1228に進む。

【2782】

ステップSw1228では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア64bに保留情報が1つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図254）におけるステップSw1228において、音声発光制御装置90に送信される。ステップSw1228を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2783】

一方、ステップSw1227において、合計保留個数CRNが「0」ではないと判定した場合には（Sw1227：NO）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップSw1223において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には（Sw1223：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2784】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図261：Sw1216）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

20

30

40

50

【2785】

図262は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSw1301では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSw1301において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（Sw1301：NO）、ステップSw1302に進む。

【2786】

ステップSw1302では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSw1302において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（Sw1302：YES）、ステップSw1303に進む。

10

【2787】

ステップSw1303では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップSw1304に進む。

【2788】

ステップSw1304では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図254：ステップSw0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSw1304を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

20

【2789】

ステップSw1302において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sw1302：NO）、ステップSw1303およびステップSw1304を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【2790】

ステップSw1301において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（Sw1301：YES）、ステップSw1305に進む。

【2791】

ステップSw1305では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップSw1305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sw1305：YES）、ステップSw1306に進む。

30

【2792】

ステップSw1306では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップSw1307に進む。

【2793】

ステップSw1307では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図254：ステップSw0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSw1307を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

40

【2794】

ステップSw1305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sw1305：NO）、ステップSw1306およびステップSw1307を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【2795】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図261：Sw1225）として主制御

50

装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【2796】

図 263 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ Sw1401 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが ON にされているか否かを判定する。すなわち、RAM 64 の 16 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが ON であるか否かを判定する。

【2797】

ステップ Sw1401 において、RAM 64 の 16 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが ON であると判定した場合には (Sw1401: YES)、ステップ Sw1402 に進み、RAM 64 の 16 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグのうちの ON となっているフラグを OFF する。ステップ Sw1402 を実行した後、ステップ Sw1403 に進む。

10

【2798】

ステップ Sw1403 では、高確率モードフラグを ON にし、その後、ステップ Sw1404 に進み、高頻度サポートモードフラグを ON にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップ Sw1405 に進む。

【2799】

ステップ Sw1405 では、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 f に設けられた遊技回数カウンタ PNC に 100 をセットする。遊技回数カウンタ PNC にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ Sw1406 に進む。

20

【2800】

ステップ Sw1406 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ Sw1411 に進む。

【2801】

一方、ステップ Sw1401 において、RAM 64 の 16 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグが ON でないと判定した場合には (Sw1401: NO)、ステップ Sw1407 に進み、RAM 64 の 8 R 通常大当たりフラグを OFF する。その後、ステップ Sw1408 に進む。

30

【2802】

ステップ Sw1408 では、高頻度サポートモードフラグを ON にした後、ステップ Sw1409 に進み、RAM 64 の各種カウンタエリア 64 f に設けられた遊技回数カウンタ PNC に 100 をセットする。その後、ステップ Sw1410 に進む。

【2803】

ステップ Sw1410 では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ Sw1411 に進む。

【2804】

ステップ Sw1411 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

40

【2805】

<電役サポート用処理>

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 254: Sw0508) として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【2806】

50

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

【 2 8 0 7 】

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

10

【 2 8 0 8 】

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

20

【 2 8 0 9 】

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

【 2 8 1 0 】

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

30

【 2 8 1 1 】

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

【 2 8 1 2 】

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

40

50

【2813】

ステップSw1510では、ステップSw1509の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSw1510において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Sw1510：YES）、ステップSw1511に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【2814】

一方、ステップSw1510において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Sw1510：NO）、ステップSw1511の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

10

【2815】

ステップSw1507において開閉実行モードであると判定した場合（Sw1507：YES）、又は、ステップSw1508において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Sw1508：NO）、ステップSw1512に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSw1513に進む。

20

【2816】

ステップSw1513では、ステップSw1512の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSw1513において、サポート当選でないと判定した場合には（Sw1513：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSw1513において、サポート当選であると判定した場合には（Sw1513：YES）、ステップSw1514に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【2817】

ステップSw1502において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sw1502：YES）、ステップSw1515に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップSw1515において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sw1515：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSw1515において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sw1515：YES）、ステップSw1516に進む。

30

【2818】

ステップSw1516では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSw1517に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

40

【2819】

ステップSw1501において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sw1501：YES）、ステップSw1518に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【2820】

<電役開閉制御処理>

50

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図 2 6 4 : S w 1 5 1 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 8 2 1 】

図 2 6 5 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S w 1 6 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には（S w 1 6 0 1 : Y E S）、ステップ S w 1 6 0 2 に進む。

【 2 8 2 2 】

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

【 2 8 2 3 】

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

【 2 8 2 4 】

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

【 2 8 2 5 】

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

【 2 8 2 6 】

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

【 2 8 2 7 】

ステップ S w 1 6 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S

10

20

30

40

50

w 1 6 1 0 : Y E S) 、ステップ S w 1 6 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」 (すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 8 2 8 】

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

【 2 8 2 9 】

《 5 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 2 8 3 0 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

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

【 2 8 3 1 】

図 2 6 6 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 8 3 2 】

ステップ S w 1 7 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S w 1 7 0 1 を実行した後、ステップ S w 1 7 0 2 に進む。

【 2 8 3 3 】

ステップ S w 1 7 0 2 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップ S w 1 7 0 1 で記憶したコマンドのうちの第 1 保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S w 1 7 0 2 を実行した後、ステップ S w 1 7 0 3 に進む。

【 2 8 3 4 】

ステップ S w 1 7 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S w 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S w 1 7 0 4 に進む。

【 2 8 3 5 】

ステップ S w 1 7 0 4 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップ S w 1 7 0 4 を実行した後、ステップ S w 1 7 0 5 に進む。

【 2 8 3 6 】

ステップ S w 1 7 0 5 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景

10

20

30

40

50

動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップ S w 1 7 0 5 を実行した後、ステップ S w 1 7 0 6 に進む。

【 2 8 3 7 】

ステップ S w 1 7 0 6 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S w 1 7 0 6 を実行した後、ステップ S w 1 7 0 7 に進む。

【 2 8 3 8 】

ステップ S w 1 7 0 7 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S w 1 7 0 7 を実行した後、ステップ S w 1 7 0 8 に進む。

10

【 2 8 3 9 】

ステップ S w 1 7 0 8 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S w 1 7 0 8 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 2 8 4 0 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 6 6 : S w 1 7 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

20

【 2 8 4 1 】

図 2 6 7 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S w 1 8 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S w 1 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S w 1 8 0 1 : Y E S）、ステップ S w 1 8 0 2 に進む。

【 2 8 4 2 】

ステップ S w 1 8 0 2 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S w 1 8 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S w 1 8 0 2 : Y E S）、ステップ S w 1 8 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S w 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S w 1 8 0 4 に進む。

30

【 2 8 4 3 】

ステップ S w 1 8 0 4 では、保留変化予告用処理を実行する。保留変化予告用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「保留変化予告演出」の欄で詳述したもので、各保留表示アイコン H, Y, Z の表示色をデフォルト色から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコン H, Y, Z に対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告を実行する。ステップ S w 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S w 1 8 0 5 に進む。

40

【 2 8 4 4 】

ステップ S w 1 8 0 5 では、既実行保留予告用処理を実行する。既実行保留予告用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「既実行保留予告演出」の欄で詳述したもので、既実行保留表示エリア D z 内に表示される全ての既実行保留表示アイコン Z の表示色が同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリア D y に表示される変動実行中保留

50

表示アイコン Y に対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する既実行保留予告を実行する。具体的には、既実行保留予告用処理は、図 241 に示した内容の処理を行う。ステップ Sw 1805 を実行した後、ステップ Sw 1807 に進む。

【2845】

ステップ Sw 1802 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 33 への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合 (Sw 1802: NO)、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 34 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ Sw 1806 に進み、音光側 RAM 94 の各種カウンタエリア 94b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 34 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 MPU 92 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ Sw 1806 を実行した後、ステップ Sw 1807 に進む。

10

【2846】

ステップ Sw 1803 及びステップ Sw 1806 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 10 の電源遮断中において、主制御装置 60 の RAM 64 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 90 の RAM 94 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球に係る保留情報が主制御装置 60 の RAM 64 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 60 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 90 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 90 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 60 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 90 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 60 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 90 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

20

30

【2847】

ステップ Sw 1807 では、音光側 RAM 94 の各種カウンタエリア 94b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 34 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 MPU 92 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ Sw 1807 を実行した後、ステップ Sw 1808 に進む。

40

【2848】

ステップ Sw 1801 において、主側 MPU 62 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には (Sw 1801: NO)、ステップ Sw 1802 ~ ステップ Sw 1807 を実行することなく、ステップ Sw 1808 に進む。

【2849】

ステップ Sw 1808 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ Sw 1803 において特定された第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第 1 保留表示部 37c の表示態様 (点灯させる LED ランプの色や組み合わせ) を制御するとともに、ステップ Sw 1806 において特定された第 2 始動口 34 への

50

入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第2保留表示部37dの表示態様（点灯させるLEDランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップSw1807を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【2850】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図266：Sw1703）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2851】

図268は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップSw1901では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSw1901において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Sw1901：NO）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップSw1901において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Sw1901：YES）、ステップSw1902に進む。

10

【2852】

ステップSw1902では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSw1903に進む。

20

【2853】

ステップSw1903では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、変動実行中保留表示エリアDyにおける変動実行中保留表示アイコンYの変化のタイミング等）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。なお、変動実行中保留表示エリアDyは、変動遊技を開始した変動、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。また、変動実行中保留表示アイコンYは、変動遊技を開始した変動、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示アイコンである。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップSw1903を実行した後、ステップSw1904に進む。

30

【2854】

ステップSw1904では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、又は8R通常大当たりである場合には、有効ラインL1（図228参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

40

【2855】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL1上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL1上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL1上に同

50

一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【 2 8 5 6 】

ステップ S w 1 9 0 5 では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S w 1 9 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S w 1 9 0 6 に進む。

10

【 2 8 5 7 】

ステップ S w 1 9 0 6 では、外れ時同色外し用処理を実行する。外れ時同色外し用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「外れ時同色外し用処理」の欄で詳述したもので、変動実行中保留表示エリア D y に表示されている変動実行中保留表示アイコン Y についての保留情報が、当たり抽選の可否結果が外れであるものである場合に、第 1 ～ 第 4 既実行保留表示エリア D h 1 ～ D h 4 に表示されている 4 つの既実行保留表示アイコン Z が同色となることを回避するための処理である。具体的には、外れ時同色外し用処理は、図 2 4 2 に示した内容の処理を行う。ステップ S w 1 9 0 6 を実行した後、ステップ S w 1 9 0 7 に進む。

20

【 2 8 5 8 】

ステップ S w 1 9 0 7 では、今回の遊技回においてステップ S w 1 9 0 3 で設定された演出パターン、ステップ S w 1 9 0 4 で設定された停止図柄、ステップ S w 1 9 0 5 で設定された変動パターンの情報、ステップ S w 1 9 0 6 で得られた保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S w 1 9 0 8 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S w 1 9 0 8 を実行した後、ステップ S w 1 9 0 9 に進む。

30

【 2 8 5 9 】

ステップ S w 1 9 0 9 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップ S w 1 9 0 9 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

40

【 2 8 6 0 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 2 6 8 : S w 1 9 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 8 6 1 】

図 2 6 9 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S w 2 0 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S w 2 0 0 2 に進む。

40

【 2 8 6 2 】

ステップ S w 2 0 0 2 では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数 R N とをデータ要素とする 3 次元の表形式のデータである。R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a には、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップ S w 2 0 0 2 では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 2 6 8）のステップ S w 1 9 0 2 で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、R O M 9 3 の演

50

出パターンテーブル記憶エリア 93a の中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。
ステップ Sw 2002 を実行した後、ステップ Sw 2003 に進む。

【2863】

ステップ Sw 2003 では、Sw 2002 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 268）のステップ Sw 1902 で把握した変動時間と、ステップ Sw 2001 によって得られた今回の演出パターン用乱数 RN の値とに対応した演出パターンを取得する。ステップ Sw 2003 を実行した後、ステップ Sw 2004 に進む。

【2864】

ステップ Sw 2004 では、ステップ Sw 2003 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ Sw 2004 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

10

【2865】

<変動開始時の更新処理>

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 268：Sw 1909）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

【2866】

図 270 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ Sw 2101 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップ Sw 2101 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Sw 2101：YES）、ステップ Sw 2102 に進み、音光側 RAM 94 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ Sw 2103 に進む。

20

【2867】

ステップ Sw 2103 では、音光側 RAM 94 に記憶されている特 1 保留演出用記憶エリア（図 240 参照）に格納されているデータ（表示色および当たり抽選の可否結果）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 4 既実行保留表示エリア Dz 4 のデータをクリアすると共に、第 3 既実行保留表示エリア Dz 3 → 第 4 既実行保留表示エリア Dz 4、第 2 既実行保留表示エリア Dz 2 → 第 3 既実行保留表示エリア Dz 3、第 1 既実行保留表示エリア Dz 1 → 第 2 既実行保留表示エリア Dz 2、変動実行中保留表示エリア Dy → 第 1 既実行保留表示エリア Dz 1、第 1 未実行保留表示エリア Dh 1 → 変動実行中保留表示エリア Dy、第 2 未実行保留表示エリア Dh 2 → 第 1 未実行保留表示エリア Dh 1、第 3 未実行保留表示エリア Dh 3 → 第 2 未実行保留表示エリア Dh 2、第 4 未実行保留表示エリア Dh 4 → 第 3 未実行保留表示エリア Dh 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ Sw 2103 を実行した後、ステップ Sw 2105 に進む。

30

【2868】

一方、ステップ Sw 2101 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Sw 2101：NO）、ステップ Sw 2104 に進み、音光側 RAM 94 の第 2 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 2 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ Sw 2105 に進む。

40

【2869】

ステップ Sw 2105 では、音光側 RAM 94 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【2870】

50

<表示制御装置において実行される各種処理>

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

【2871】

表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 105 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に VDP 105 から MPU 102 に対して送信される信号である。

【2872】

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

【2873】

<メイン処理>

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

【2874】

図 271 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2875】

ステップ Sw 2201 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU 102 を初期設定し、ワーク RAM 104 及びビデオ RAM 107 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ ROM 106 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ RAM 107 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ RAM 107 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ RAM 107 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ Sw 2202 に進む。

【2876】

ステップ Sw 2202 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【2877】

<コマンド割込み処理>

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

【2878】

図 272 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ Sw 2301 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【2879】

< V 割込み処理 >

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

【2880】

図 273 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、VDP 105 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 41 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

10

【2881】

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

20

【2882】

ステップ Sw 2401 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 272）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【2883】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 24 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

30

【2884】

なお、コマンド対応処理（Sw 2401）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

40

【2885】

ステップ Sw 2402 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Sw 2401）などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ Sw 2403 に進む。

【2886】

50

ステップ S w 2 4 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S w 2 4 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S w 2 4 0 4 に進む。

【2 8 8 7】

ステップ S w 2 4 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S w 2 4 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S w 2 4 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【2 8 8 8】

《5-7》作用・効果：

以上説明したように、本発明におけるパチンコ機 1 0 では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリア D z の所定数の既実行保留表示アイコン Z を利用して、遊技者に対して大当たり当選の確定を示唆するといった従来にない新しい演出を実現することができる。

【2 8 8 9】

ここで、前述した保留変化予告演出の機能を備えるが、前述した既実行保留予告演出の機能を備えないパチンコ機を参考例として考えてみる。この参考例のパチンコ機では、未実行保留表示エリア D h に表示される未実行保留表示アイコン H を用いて保留変化予告を行うが、未実行保留表示アイコン H は変動実行中保留表示エリア D y にシフトし、変動が実行され、当該変動に係る当たり抽選の当否結果が外れとなった後には、当該変動実行中保留表示アイコン Y は意味を失い、何も無かったことになってしまう。例えば、未実行保留表示アイコン H や変動実行中保留表示アイコン Y の表示色が保留変化予告によって大当たり当選の期待度が最も高い赤色になったとしても、当該保留表示アイコン H，Y に対応した保留情報に係る変動による当たり抽選の当否結果が外れとなったら、何も無かったことになってしまう。

【2 8 9 0】

これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動表示が終了した既実行保留表示アイコン Z にも意味を持たせることで、遊技の興趣向上を図っている。

【2 8 9 1】

本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、例えば、図 2 4 3（c）に示したケース 1 の次の変動表示中においては、第 3 既実行保留表示エリア D z 3 から変動実行中保留表示エリア D y までの 4 つの保留表示アイコン Z，Y が同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコン Z，Y，H が左側にシフトすれば、既実行保留表示エリア D z 内の既実行保留表示アイコン Z が全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、変動実行中保留表示アイコン Y が既実行保留表示エリア D z にシフトする場合に、当該変動実行中保留表示アイコン Y が、赤色の表示色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図 2 4 3（c）の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。

【2 8 9 2】

遊技者にとっての有利性が高い理由は、図 2 4 3（d）に示した次々回の変動表示中において、既実行保留表示エリア D z 内の既実行保留表示アイコン Z が全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、未実行保留表示アイコン H や変動実行中保留表示アイコン Y に対応する保留情報が大当たり当選する期待度

が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYが赤色に変化することなく緑色のままで、既実行保留表示エリアD zに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYの緑色の表示色に、当該緑色の表示色に対して設定された保留情報が当たり当選する期待度の段階とは相違する、当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2893】

本実施形態のパチンコ機10によれば、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が当たり当選確定となることとした。このために、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【2894】

本実施形態のパチンコ機10によれば、例えばケース4にて示したように、既実行保留表示エリアD zにおいて表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が変わる場合がある。したがって、遊技者に対して、例えば、このままでは既実行保留表示エリアD zに表示されている全ての既実行保留表示アイコンZの表示色が同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアD zに表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が変わり、変動実行中保留表示エリアD yに表示されている変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアD zに移行することによって、既実行保留表示エリアD zに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアD zに表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が変わり、変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアD zに移行することによって、既実行保留表示エリアD zに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

20

【2895】

より具体的には、本実施形態のパチンコ機10によれば、アシスト設定処理によって、判定対象保留表示アイコン列RW内の1個の保留表示アイコン（異色保留表示アイコン）H、Y、Zの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列RW内の保留表示アイコンH、Y、Zの表示色が全て同色となるように構成していた。このために、保留表示アイコンH、Y、Zをシフトするだけでは、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うことが実現できないような場合にも、異色保留表示アイコンの表示色を変換することによって、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うようにすることができる。一般に、保留表示アイコンH、Y、Zをシフトするだけで、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うようにするには、長期間の遊技を要するが、アシスト設定処理によって、ある程度の短い期間の遊技でも、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃う状態を作り上げることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機10によれば、既実行保留予告演出を、実用に適した頻度で行うことができる。

30

40

【2896】

例えば、第1未実行保留表示エリアD h1の未実行保留表示アイコンHの表示色を変化させることによって、その後に既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うことになる場合があるので、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。

【2897】

本実施形態のパチンコ機10によれば、未実行保留表示アイコンHは円形であり、既実行

50

保留表示アイコンZは六角形であり、両者の形状は異なったものとなっている。このために、未実行保留表示アイコンHと既実行保留表示アイコンZとの判別が容易であり、未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアDhから変動実行中保留表示エリアDyを経て既実行保留表示エリアDzにシフトしたことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上する。

【2898】

本実施形態のパチンコ機10によれば、既実行保留予告演出は、遊技球が第2始動口34に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）において実行され、遊技球が第2始動口34に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては実行されない構成となっている。高頻度サポートモード中においては、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されており、もともと遊技者にとっての有利性が高い状態であり、既実行保留予告演出を実行する必要性が低い。その上、高頻度サポートモード中においては、変動時間が短いために、未実行保留表示エリアDhおよび変動実行中保留表示エリアDyにおいて既実行保留予告演出を実行することが難しい。このために、本実施形態では、高頻度サポートモード中においては、既実行保留予告演出を実行しないことによって、制御の簡略化を図ることができる。とともに、通常状態では、既実行保留予告演出を実行することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2899】

本実施形態のパチンコ機10によれば、保留変化予告演出による保留表示アイコンH，Y，Zの表示態様を変化させる一態様として、保留表示アイコンH，Y，Zの表示色を変化させる構成としたので、既実行保留表示エリアDz内の保留表示アイコンZが全て同色となったか否かが一目瞭然である。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【2900】

本実施形態のパチンコ機10によれば、変動実行中保留表示エリアDyに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンYについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れである情報である場合に、外れ時同色外し用処理によって、例えば未実行保留表示アイコンHの表示色を変化させることによって、第1～第4既実行保留表示エリアDz1～Dz4に表示されることになる4つの既実行保留表示アイコンZが同色となることを回避している。このために、遊技者は、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZの表示色が全て同色になりそうで、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるだろうと期待していたところを、既実行保留表示アイコンZの表示色が同色にはならず、その結果、大当たり当選確定とならずに、期待外れとなり落胆してしまうことになる。このように、既実行保留予告演出によって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる期待感を付与することのできる一方で、落胆感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【2901】

例えば、このまま各保留表示アイコンがシフトしていけば既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うことになりそうな状況において、第1未実行保留表示エリアDh1の未実行保留表示アイコンHの表示色を変化させることによって、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うことがなくなる場合がある。したがって、既実行保留表示エリアDz内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな落胆感を与えることができる。

40

【2902】

本実施形態のパチンコ機10によれば、既実行保留予告用処理が備えるアシスト設定処理によって、第1～第4未実行保留表示エリアDh1～Dh1に表示されている複数の未実行保留表示アイコンHのうちの、変動実行中保留表示エリアDyに最も近い側の第1未実

50

行保留表示エリアD h 1において、未実行保留表示アイコンHの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色（以下、同色の色と呼ぶ）に変化させる場合がある。この場合には、当該未実行保留表示アイコンHが未実行保留表示エリアD hから変動実行中保留表示エリアD yに移行する直前で、当該未実行保留表示アイコンHの表示態様が同色の色に切り替わることになるので、遊技者に対して大きな驚き感を付与することができる。

【2903】

《5-8》第5実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【2904】

《5-8-1》変形例1：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留予告として、既実行保留表示エリアD z内に表示される各既実行保留表示アイコンZが全て同じ色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。これに対して、変形例として、既実行保留表示エリアD z内に表示される各既実行保留表示アイコンZが、全て同じ色ではなくても、特定の規則を満たすように並んだ場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成としてもよい。特定の規則としては、例えば、全色（白色、青色、緑色、赤色）揃った場合、第1既実行保留表示エリアD z 1から第4既実行保留表示エリアD z 4に向かう方向に大当たり当選の期待度が低い側から高い側となる表示色の順（白色、青色、緑色、赤色）に並んだ場合、第1既実行保留表示エリアD z 1から第4既実行保留表示エリアD z 4に向かう方向に大当たり当選の期待度が高い側から低い側となる表示色の順（赤色、緑色、青色、白色）に並んだ場合等としてもよい。これらの変形例によれば、第5実施形態と同様に、遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2905】

《5-8-2》変形例2：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアD z内に表示される各既実行保留表示アイコンZが全て同じ色に揃った場合に、遊技者にとっての有利性が高くなることとして、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。この遊技者にとっての有利性が高くなることとしては、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることに換えて、変動表示に対する期待度が高まる構成や、実際の利益が高まる構成、有益性の高い事項の報知を行う構成等としてもよい。変動表示に対する期待度が高まる構成としては、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高い種類に発展するもの、予告演出が大当たり当選の期待度が大きい演出に替わるもの、演出や結果告知までの時間を規定するタイマーが発動するもの等、種々のものが採用可能である。実際の利益としては、電動役物34aの開放状態が複数回発生する構成、時短付与に当選する構成、大当たり抽選において小当たりに当選する構成等、種々のものが採用可能である。「時短付与」とは、サポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。有益性の高い報知事項としては、パチンコ機の設定（大当たり当選の確率を定めた設定）や、通常時の出玉率を示すベース値等、種々のものが採用可能である。これらの構成によっても、上記第5実施形態およびその変形例と同様に、期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2906】

《5-8-3》変形例3：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留予告として、既実行保留表示エリアD z内に表示される各既実行保留表示アイコンZが全て同じ色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。この構成は

10

20

30

40

50

、同色となった表示色が、青色、緑色、赤色のいずれであっても、遊技者にとっての有利性が同じとなる。これに対して、変形例として、同色となる難易度が高い表示色ほど、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。具体的には、既実行保留表示エリアDz内に表示される既実行保留表示アイコンZが全て青色に揃った場合より、全て緑色に揃った場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。また、既実行保留表示エリアDz内に表示される既実行保留表示アイコンZが全て緑色に揃った場合より、全て赤色に揃った場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。この変形例によれば、遊技者に付与する有利性に高低を付けることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【2907】

《5-8-4》変形例4：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアDz内に表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同じ色に揃う場合として、既実行保留表示エリアDzを4個の単位エリアDh1～Dh4によって構成する場合と、既実行保留表示エリアDzを3個の単位エリアDh1～Dh3によって構成する場合とがあり、いずれの場合にも、遊技者にとっての有利性が同じとなる構成とした。これに対して、変形例として、既実行保留表示エリアDz内に表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同じ色に揃う場合に、既実行保留表示エリアDzを構成する単位エリアの数が多いほど、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。具体的には、既実行保留表示エリアDzを3個の単位エリアDh1～Dh3によって構成する場合より、既実行保留表示エリアDzを4個の単位エリアDh1～Dh4によって構成する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。この変形例によれば、遊技者に付与する有利性に高低を付けることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【2908】

《5-8-5》変形例5：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理（図241のS9）において、ケース2からケース7までに例示した様々のタイミングで保留表示アイコンH，Y，Zの表示色を変化させているが、遊技回でこの表示色を変化させるタイミングは、変動表示が開始されるタイミングとしていた。これに対して変形例として、アシスト設定処理において、変動表示が開始された時から所定時間を経過したタイミングで、保留表示アイコンH，Y，Zの表示色を変化させるようにしてもよい。この変形例によれば、遊技回の変動表示中において、保留表示アイコンH，Y，Zの表示色が変わることから、変動表示が開始された後においても、判定対象保留表示アイコン列RWにおいて保留表示アイコンH，Y，Zの表示色が揃わないかを遊技者に期待させることになり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2909】

この変形例5において、図柄表示装置41の表示面41aに、表示色が変わるタイミングで移動体が保留表示アイコンH，Y，Zに到達する演出を表示する構成としてもよい。移動体は、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が該当する。また、この変形例5において、表示色が変わるタイミング、または当該タイミングの前に、保留表示アイコンH，Y，Zの形状をデフォルトの円形または六角形の形状から他の形状（例えば、キャラクターや紋章を模した形状等）に変換する演出を表示する構成としてもよい。これらの構成によれば、保留表示アイコンH，Y，Zに移動体が到達することや、保留表示アイコンH，Y，Zの形状が特別の形状に変換することによって、保留表示アイコンH，Y，Zの表示色が変わることを遊技者に注視させ、判定対象保留表示アイコン列RWに表示される保留表示アイコンH，Y，Zが全て同色となることをいっそう期待させることができる。

【2910】

この変形例5、すなわち、アシスト設定処理において、変動表示が開始された時から所定時間を経過したタイミングで、保留表示アイコンH，Y，Zの表示色を変化させるようにした変形例5において、第1未実行保留表示エリアDh1における未実行保留表示アイコ

10

20

30

40

50

ンHの表示色を変化させることによって、判定対象保留表示アイコン列RWにおいて保留表示アイコンH，Y，Zの表示色が揃う構成とすることができる。この構成によれば、未実行保留表示エリアDhから変動実行中保留表示エリアDyに移行する直前で、未実行保留表示アイコンHの表示色が同色となる色に切り替わるので、遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。

【2911】

《5-8-6》変形例6：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理として、判定対象保留表示アイコン列RW内の1個の保留表示アイコンH，Y，Zの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列RW内の保留表示アイコンH，Y，Zの表示色が全て同色となるように構成していた。これに対して変形例として、判定対象保留表示アイコン列RW内の2個以上の数の保留表示アイコンH，Y，Zの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列RW内の保留表示アイコンH，Y，Zの表示色が全て同色となるように構成としてもよい。この構成によれば、判定対象保留表示アイコン列RW内が異色保留表示アイコンばかりでも、判定対象保留表示アイコン列RW内の保留表示アイコンH，Y，Zが全て同色に揃うことを遊技者に期待させることができる。

10

【2912】

《5-8-7》変形例7：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理において、判定対象保留表示アイコン列RW内から異色保留表示アイコンを特定し、特定された異色保留表示アイコンの表示色を変換する構成とした。これに対して変形例として、遊技者による演出操作ボタン24の操作に従って異色保留表示アイコンを指定し得る構成とし、当該演出操作ボタン24によって異色保留表示アイコンが指定されるのを待って、当該異色保留表示アイコンの表示色の変換を実行するようにしてもよい。さらには、図柄表示装置41の表示面41aにミニゲーム用演出を表示させ、ミニゲーム用演出に対する遊技者による演出操作ボタン24の操作に従って、異色保留表示アイコンが指定されるのを待って、当該異色保留表示アイコンの表示色の変換を実行するようにしてもよい。これらの変形例によれば、遊技者による特別の操作を必要とするため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

30

【2913】

《5-8-8》変形例8：

上記第5実施形態およびその変形例では、保留変化予告および既実行保留予告として、保留表示アイコンH，Y，Zの表示色が変化する演出が実行されるが、これに限らず、保留変化予告および既実行保留予告として、保留表示アイコンH，Y，Zの形状が変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンH，Y，Zの大きさが変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンH，Y，Zの種類が変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンH，Y，Zに付加する画像が変化する演出を実行してもよい。また、色変化、形状変化、大きさ変化、種類変化、および付加画像変化のうちのいずれか複数の組合せによる演出を実行してもよい。このように、保留変化予告および既実行保留予告としては、表示態様が変化する演出であればどのような演出を実行してもよい。

40

【2914】

《5-8-9》変形例9：

上記第5実施形態およびその変形例では、第1未実行保留表示エリアDh1から変動実行中保留表示エリアDyにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンYは、変動実行中保留表示エリアDyにおいて、変動が開始されてから変動が停止するまで表示される構成であった。これに対して、変形例として、第1未実行保留表示エリアDh1から変動実行中保留表示エリアDyにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンYは、変動実行中保留

50

表示エリアD_yにおいて、変動表示が開始された時から所定期間（変動停止前までの期間であり、例えば、数秒）が経過するまで表示され、その所定期間の経過後に消える構成としてもよい。この消えた変動実行中保留表示アイコンYは、原則として、当該変動表示が終了し、停止表示期間が終了したタイミングで、既実行保留表示エリアD_z側にシフトして復活表示するが、復活表示せずに既実行保留表示エリアD_z側にシフトしない場合がある構成としても良い。

【2915】

ここで、第1～第3既実行保留表示エリアD_{z1}～D_{z3}に表示されている各既実行保留表示アイコンZが緑色で、変動実行中保留表示エリアD_yに表示されている変動実行中保留表示アイコンYが青色で、第1未実行保留表示エリアD_{h1}に表示されている未実行保留表示アイコンHが緑色である場合を考えてみる。この場合において、変動実行中保留表示エリアD_yに表示される変動実行中保留表示アイコンYが、変動表示が開始されたときから所定期間後に消え、当該変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアD_z側にシフトしない場合、次の遊技回の変動が開始されるタイミングでは、第1未実行保留表示エリアD_{h1}に表示されていた未実行保留表示アイコンH（緑色）が変動実行中保留表示エリアD_yにシフトすることによって、第3既実行保留表示エリアD_{z3}から変動実行中保留表示エリアD_yまでの4個の既実行保留表示アイコンZの並びが同色に揃うことになる。このために、この構成によれば、4個の既実行保留表示アイコンZの並びが突然に同色に揃うことで、遊技者に対して突然の驚き感を付与することができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【2916】

なお、他の変形として、上記第5実施形態における、第1未実行保留表示エリアD_{h1}から変動実行中保留表示エリアD_yにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンYが、変動実行中保留表示エリアD_yにおいて、変動が開始されてから変動が停止するまで表示される構成において、当該変動実行中保留表示アイコンYが変動終了後に消えて既実行保留表示エリアD_z側にシフトしない場合がある構成としてもよい。

【2917】

《5-8-10》変形例10：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアD_z内に表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が全て同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアD_yに表示されている変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定である予告演出を実現している。これに対して変形例として、既実行保留表示エリアD_zと変動実行中保留表示エリアD_yとを含む範囲内に表示されている既実行保留表示アイコンZ及び変動実行中保留表示アイコンYが全て（すなわち5個）同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアD_yに表示されている変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定である予告演出を実現する構成としてもよい。この構成をケース8を例に挙げて説明する。

30

【2918】

・ケース8：

図274は、ケース8において各保留表示エリアD_h、D_y、D_zがどのように変化するかを示す説明図である。図274（a）は変動表示中を示し、図274（b）は変動停止後を示し、図274（c）は次の遊技回の変動表示中を示す。図274（a）、図274（b）、図274（c）の順に変化する。

40

【2919】

図274（a）に示した例では、第3既実行保留表示エリアD_{z3}から第1未実行保留表示エリアD_{h1}までの5個の保留表示アイコンH、Y、Zが同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコンZ、Y、Hが左側にシフトすれば、既実行保留表示エリアD_zと変動実行中保留表示エリアD_yとを含む範囲内に表示される5個の保留表示アイコンZ、Yが全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、

50

第1未実行保留表示エリアD h 1の未実行保留表示アイコンHが変動実行中保留表示エリアD yにシフトする場合に、当該未実行保留表示アイコンHが、赤色の表示色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図274（b）の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。

【2920】

遊技者にとっての有利性が高くなる理由は、図274（c）に示した次の遊技回の変動表示中において、既実行保留表示エリアD zと変動実行中保留表示エリアD yとを含む範囲内に表示される保留表示アイコンZ，Yが全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、本変形例においても、未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報が当選する期待度が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアD zと変動実行中保留表示エリアD yとを含む範囲内の保留表示アイコンZ，Yが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYが赤色に変化することなく緑色のままで、変動実行中保留表示エリアD yや既実行保留表示エリアD zに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表示アイコンHや変動実行中保留表示アイコンYの緑色との表示色に、緑色に対して設定された保留情報が当選する期待度の段階とは相違する、大当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2921】

20

《5-8-11》変形例11：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアD zを構成する単位エリアの数は4～1のうちのいずれの個数にも切り替わる構成としたが、これに対して変形例として、既実行保留表示エリアD zを構成する単位エリアの数は0個を含めた4～0のうちのいずれの個数にも切り替わる構成としてもよい。

【2922】

《5-8-12》変形例12：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアD zを構成する単位エリアの数が抽選によって変化しうる構成としたが、これに対して変形例として、既実行保留表示エリアD zを構成する単位エリアの数が一定の数に固定された構成としてもよい。例えば、既実行保留表示エリアD zを構成する単位エリアの数が0、1、2、3、4個のうちのいずれかに固定された構成としてもよい。この構成の場合には、上記実施形態のパチンコ機10のように、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃うという条件が緩和されることはなく、当該条件の難易度は常に一定となる。したがって、この変形例によれば、既実行保留表示エリアD z内の既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃う条件の難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与してしまうことがない。

30

【2923】

《5-8-13》変形例13：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留予告によって、当たり抽選の結果が大当たり当選確定となることを予告演出する構成とした。これに対して、変形例として、既実行保留予告によって、当たり抽選の結果が大当たり当選となる可能性が高いこと（すなわち、大当たり当選となる期待度が高いこと）を予告演出する構成としてもよい。ここで言う期待度が高いことの程度は、保留変化予告演出において最も期待度が高い赤色に対して対応づけられた期待度よりも高い期待度である。すなわち、既実行保留予告によって、既実行保留表示エリアD z内に表示される既実行保留表示アイコンZの表示色が全て同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアD yに表示される変動実行中保留表示アイコンYに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選となる期待度が、保留変化予告演出において最も期待度が高い赤色に対して対応づけられた期待度よりも高い期待度となることを予告演出する構成としてもよい。この構成によって、上

40

50

記第5実施形態と同様に、特定条件下においては、特定の保留表示アイコンが、赤色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるようにすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2924】

《5-8-14》変形例14：

上記第5実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理において、判定対象保留表示アイコン列RW内から異色保留表示アイコンを特定し、特定された異色保留表示アイコンの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色に変換する構成とした。これに対して変形例として、図柄表示装置41の表示面41aに、特定の色に揃った図柄列が停止表示され得る構成とし、上記特定の色に揃った図柄列が表示された後に、上記特定された異色保留表示アイコンの表示色を上記特定の色（停止図柄列の色）に変換する構成としてもよい。この変形例では、図柄表示装置41には数字の1～9を示す図柄が変動表示され、数字の1～9を示す各図柄は、色によって3種類に分類され、数字の1～3を示す各図柄は青色であり、数字の4～6を示す各図柄は緑色であり、数字の7～9を示す各図柄は赤色であるとした。この構成によれば、特定の乱数を用いた抽選によって当選した場合に、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色を特定の色とし、この特定の色に対応した数字を示す図柄の組み合わせとなる図柄列が図柄表示装置41の表示面41aに停止表示され、この図柄列が表示された後に、上記特定された異色保留表示アイコンの表示色を上記特定の色（停止図柄列の色）に変換する構成とした。この構成によれば、停止図柄列の色に従って保留表示アイコンH、Y、Zの色が変わり、判定対象保留表示アイコン列RWが全て同色に替わることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【2925】

《5-8-15》変形例15：

上記実施形態及び上記各変形例では、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃った場合に、大当たり当選が確定する又は大当たり当選の期待度が高いといった構成を採用したが、変形例として、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアDyに表示されている変動実行中保留表示アイコンYに対応する変動遊技において大当たり当選の期待度が高いといった構成とし、当該変動遊技において大当たり当選の期待度が極めて高いことを示唆する所定のプレミアム演出が実行され、所定のプレミアム画像が表示される構成としてもよい。以下、本変形例の具体的な構成について説明する。

【2926】

本変形例では、パチンコ機10の主制御装置60は、第1始動口33への遊技球の入球を検出すると、当たり乱数カウンタの値等の特別情報を取得し、取得した特別情報に基づいて先判定処理を実行する。そして、先判定処理によって大当たり当選の有無や当たりの種別等を判定し、当該先判定処理の結果を保留コマンドとして音声発光制御装置90に送信する。音声発光制御装置90は、当該保留コマンドに含まれる先判定処理の結果に基づいて、後述する同色制御処理の実行の有無、保留表示アイコンの表示色や変化のパターン、当該保留表示アイコンに対応した遊技回における演出の種別を決定する。同色制御処理は、先判定処理の対象となった保留表示アイコンが変動実行中保留表示エリアDyに存在している状況において、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うように、各保留表示アイコンの表示色を制御する処理である。

【2927】

以下では、同色制御処理が実行された場合における保留表示アイコンの変化の様子の一例

について説明する。

【2928】

・ケースA

図275、図276及び図277は、保留表示アイコンの変化の様子の一例をケースAとして説明する説明図である。図275に示した状態A1は、第4既実行保留表示エリアDz4に既実行保留表示アイコンZが白色の表示色で表示され、第3既実行保留表示エリアDz3に既実行保留表示アイコンZが白色の表示色で表示され、第2既実行保留表示エリアDz2に既実行保留表示アイコンZが青色の表示色で表示され、第1既実行保留表示エリアDz1に既実行保留表示アイコンZが青色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアDyに変動実行中保留表示アイコンYが青色の表示色で表示されており、変動実行中保留表示アイコンYに対応した遊技回が実行されている状態である。なお、上述したように、既実行保留表示エリアDzは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

10

【2929】

この状態A1において、遊技球が第1始動口33に入球すると、パチンコ機10は、当該遊技球の入球を検出し、当該入球に基づいて特別情報を取得する。そして、取得した特別情報に対して先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果に基づいて、上述した同色制御処理を実行するか否かを決定する。このケースAに示した例では、先判定処理の結果、当該当たり抽選の結果が大当たり当選であり、上述した同色制御処理を実行すると決定し、当該同色制御処理として、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示色を緑色に決定し、当該保留表示アイコンより前の4個分の保留表示アイコンの表示色を、当該4個分の保留表示アイコンの中で現在最上位の段階の表示色である青色に揃え、当該保留表示アイコンより後の保留表示アイコンの表示色を白色に揃え、当該保留表示アイコンに対応する遊技回において所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示すると決定したものとす。この結果、第1未実行保留表示エリアDh1に緑色の表示色の未実行保留表示アイコンHが表示されて状態A2となる。

20

【2930】

状態A2において、遊技球が第1始動口33に入球し、パチンコ機10が第1始動口33への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第2未実行保留表示エリアDh2に白色の表示色の未実行保留表示アイコンHを表示する。この結果、状態A3となる。

30

【2931】

状態A3において、遊技球が第1始動口33に入球し、パチンコ機10が第1始動口33への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第3未実行保留表示エリアDh3に白色の表示色の未実行保留表示アイコンHを表示する。この結果、状態A4となる。

【2932】

状態A4は、第1未実行保留表示エリアDh1の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンHより前の3つの保留表示アイコンの表示色が青色で揃っており、第1未実行保留表示エリアDh1の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンHより後の2つの保留表示アイコンの表示色が白色で揃っているため、遊技者は、ひょっとしたら、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うといった現象が起きるのではないかと、といった期待を抱くことになる。

40

【2933】

その後、パチンコ機10は、上述した同色制御処理により、第3既実行保留表示エリアDz3に表示されている白色の表示色の既実行保留表示アイコンZを青色の表示色に変化させる。この結果、状態A5となる。

【2934】

状態A5では、第1未実行保留表示エリアDh1の緑色の表示色の未実行保留表示アイコ

50

ンHより前の4つの保留表示アイコンの表示色が全て青色で揃っており、第1未実行保留表示エリアDh1の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンHより後の全ての(2つの)保留表示アイコンの表示色が全て白色で揃っている。したがって、本パチンコ機10において4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合には大当たり当選の期待度が高いということを知っている遊技者は、現在実行中の遊技回が終了し、各保留表示アイコンの表示色が変化せずにこのまま1つずつ左側にシフトすれば、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うことになるといった大きな期待感を抱くことになる。また、遊技者は、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うといった条件が成立しなくなることを嫌い、もし新たに遊技球が第1始動口33に入球した場合には白色の表示色で未実行保留表示アイコンHが追加されて欲しいといった感情や、たとえ上位の期待度の表示色への変化であったとしてもこれ以上保留表示アイコンの表示色が変化して欲しくないといった感情を抱くことになる。なお、上述したように、既実行保留表示エリアDzは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

10

【2935】

その後、状態A5において実行されていた遊技回が大当たりで当選せずに終了すると、各保留表示アイコンが1つずつ左側にシフトし、図276に示した状態A6となる。

20

【2936】

図276に示した状態A6は、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが青色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが白色の表示色に揃った状態であり、変動実行中保留表示エリアDyにシフトしてきた緑色の表示色の変動実行中保留表示アイコンYに対応した遊技回が実行されている状態である。

【2937】

本変形例では、状態A6に示すように、パチンコ機10は、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合に、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うといった条件が成立したことを示唆する条件成立示唆演出を実行する。本変形例では、条件成立示唆演出として、女性キャラクター画像WMを表示するとともに、「既実行保留が同じ色に揃って、未実行保留も同じ色に揃ったね！チャンス！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。遊技者は、当該条件成立示唆演出を認識することによって、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃ったことに特別な意味があることを認識することができる。

30

40

【2938】

その後、状態A7に示すように、パチンコ機10は、現在実行中の遊技回において大当たりで当選する可能性が極めて高いことを示唆する所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示する。本変形例では、プレミアム画像として、クジラキャラクター画像KLを表示する。プレミアムリーチ演出が実行され、プレミアム画像が表示されたことによって、遊技者は、当該遊技回において大当たりで当選する可能性が極めて高いのではないかと期待することになる。

【2939】

その後、図277の状態A8に示すように、パチンコ機10は、変動中の図柄を大当たり

50

当選に対応した「777」にて停止表示させるとともに、大当たりに当選したことを告知する大当たり当選画像を表示する。本変形例では、大当たり当選画像として女性キャラクターのアップ画像WM2を表示するとともに、「大当たり！！おめでとう！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声出力する演出を実行する。その後、パチンコ機10は、当該大当たり当選に基づいた開閉実行モードを開始する。

【2940】

・ケースB

図278、図279及び図280は、保留表示アイコンの変化の様子の一例をケースBとして説明する説明図である。図278に示した状態B1は、第4既実行保留表示エリアDz4に既実行保留表示アイコンZが赤色の表示色で表示され、第3既実行保留表示エリアDz3に既実行保留表示アイコンZが白色の表示色で表示され、第2既実行保留表示エリアDz2に既実行保留表示アイコンZが白色の表示色で表示され、第1既実行保留表示エリアDz1に既実行保留表示アイコンZが白色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアDyに変動実行中保留表示アイコンYが白色の表示色で表示されており、変動実行中保留表示アイコンYに対応した遊技回が実行されている状態である。

10

【2941】

この状態B1において、遊技球が第1始動口33に入球すると、パチンコ機10は、上述したように、当該遊技球の入球を検出し、当該入球に基づいて特別情報を取得する。そして、取得した特別情報に対して先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果に基づいて、上述した同色制御処理を実行するか否かを決定する。このケースBに示した例では、先判定処理の結果、当該当たり抽選の結果が大当たり当選であり、上述した同色制御処理を実行すると決定し、当該同色制御処理として、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示色を緑色に決定し、当該保留表示アイコンより前の4個分の保留表示アイコンの表示色を、当該4個分の保留表示アイコンの中で現在最上位の段階の表示色である白色に揃え（ただし、この状態B1では既に全て白色に揃っている）、当該保留表示アイコンより後の保留表示アイコンの表示色を青色に揃え、当該保留表示アイコンに対応する遊技回において所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示すると決定したものとす。この結果、第1未実行保留表示エリアDh1に緑色の表示色の未実行保留表示アイコンHが表示されて状態B2となる。

20

【2942】

状態B2において、遊技球が第1始動口33に入球し、パチンコ機10が第1始動口33への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第2未実行保留表示エリアDh2に青色の表示色の未実行保留表示アイコンHを表示する。この結果、状態B3となる。

30

【2943】

状態B3において、遊技球が第1始動口33に入球し、パチンコ機10が第1始動口33への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、後に表示色を青色に変化させることを前提として、第3未実行保留表示エリアDh3に白色の表示色の未実行保留表示アイコンHを表示する。この結果、状態B4となる。

【2944】

状態B4は、第1未実行保留表示エリアDh1の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンHより前の4つの保留表示アイコンの表示色が白色で揃っているため、遊技者は、ひょっとしたら、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うといった現象が起きるのではないか、といった期待を抱くことになる。

40

【2945】

その後、パチンコ機10は、上述した同色制御処理により、第3未実行保留表示エリアDh3に表示されている白色の表示色の未実行保留表示アイコンHを青色の表示色に変化させる。この結果、状態B5となる。

50

【2946】

状態B5では、第1未実行保留表示エリアDh1の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンHより前の4つの保留表示アイコンの表示色が全て白色で揃っており、第1未実行保留表示エリアDh1の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンHより後の全ての(2つの)保留表示アイコンの表示色が全て青色で揃っている。したがって、本パチンコ機10において4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合には大当たり当選の期待度が高いということを知っている遊技者は、現在実行中の遊技回が終了し、各保留表示アイコンの表示色に変化せずにこのまま1つずつ左側にシフトすれば、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うことになるといった大きな期待感を抱くことになる。また、遊技者は、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うといった条件が成立しなくなることを嫌い、もし新たに遊技球が第1始動口33に入球した場合には青色の表示色で未実行保留表示アイコンHが追加されて欲しいといった感情や、たとえ上位の期待度の表示色への変化であったとしてもこれ以上保留表示アイコンの表示色に変化して欲しくないといった感情を抱くことになる。

10

【2947】

その後、状態B5において実行されていた遊技回が大当たりに当選せずに終了すると、各保留表示アイコンが1つずつ左側にシフトし、図279に示した状態B6となる。

20

【2948】

図279に示した状態B6は、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが白色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが青色の表示色に揃った状態であり、変動実行中保留表示エリアDyにシフトしてきた緑色の表示色の変動実行中保留表示アイコンYに対応した遊技回が実行されている状態である。

【2949】

本変形例では、状態B6に示すように、パチンコ機10は、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合に、上述した条件成立示唆演出を実行する。本変形例では、条件成立示唆演出として、女性キャラクター画像WMを表示するとともに、「既実行保留が同じ色に揃って、未実行保留も同じ色に揃ったね！チャンス！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。遊技者は、当該条件成立示唆演出を認識することによって、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃ったことに特別な意味があることを認識することができる。

30

【2950】

その後、状態B7に示すように、パチンコ機10は、現在実行中の遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いことを示唆する所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示する。本変形例では、プレミアム画像として、クジラキャラクター画像KLを表示する。プレミアムリーチ演出が実行され、プレミアム画像が表示されたことによって、遊技者は、当該遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いのではないかと期待することになる。

40

【2951】

その後、図280の状態B8に示すように、パチンコ機10は、変動中の図柄を大当たり当選に対応した「777」にて停止表示させるとともに、大当たりに当選したことを告知する大当たり当選画像を表示する。本変形例では、大当たり当選画像として女性キャラク

50

ターのアップ画像WM2を表示するとともに、「大当たり！！おめでとう！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。その後、パチンコ機10は、当該大当たり当選に基づいた開閉実行モードを開始する。

【2952】

以上説明したように、本発明におけるパチンコ機10では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリアDzの所定数の既実行保留表示アイコンZを利用して、遊技者に対して大当たり当選の期待度を示唆する等の従来にない新しい演出を実現することができる。

【2953】

具体的には、本変形例によれば、ケースAに示したように、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが青色の表示色であり、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが青色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが白色の表示色に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【2954】

特に、従来のパチンコ機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示アイコンが大当たり当選する可能性の高い表示色で表示されていた場合であっても、当該保留表示アイコンが大当たり当選せずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示色は意味を失ってしまうことになる。

【2955】

しかしながら、本変形例によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示アイコンが既実行保留表示アイコンZとして表示され、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが青色の表示色であり、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示される。したがって、大当たり当選せずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示アイコンZに対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2956】

さらに、ケースAに示した例では、青色の表示色の保留表示アイコンが連続したにもかかわらず全て外れの結果となってしまった後に大当たりで当選することになるので、遊技者に大きな喜びを与えることができる。

【2957】

さらに、本変形例によれば、ケースAに示したように、既実行保留表示エリアDzの既実行保留表示アイコンZの表示色を変化させる場合があるので、遊技者に対して、例えば、このままでは4個の既実行保留表示エリアDzに表示されている全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアDzに表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が変化して、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかとといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアDzに表示されている既実行保留表示アイコンZの表示色が変化して、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHも同一の表示色に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【2958】

さらに、本変形例によれば、ケースBに示したように、4個の既実行保留表示エリアDz

10

20

30

40

50

に表示される全ての既実行保留表示アイコンZが白色の表示色であり、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが青色の表示色である場合に、所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示され、その後、当該遊技回の結果として開閉実行モードの発生に対応した大当たり当選画像が表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが白色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが青色の表示色に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【2959】

さらに、ケースBに示した例では、大当たり当選の期待度が最も低い白色の表示色の保留表示アイコンが連続し、全て外れの結果となってしまった後に大当たり当選することになるので、遊技者に大きな喜びを与えることができるとともに、期待度の最も低い白色の表示色の保留表示アイコンが連続した状況であっても、逆に大当たり当選する可能性が高まっている場合があるといった希望を遊技者に与えることができる。

【2960】

さらに、本変形例によれば、ケースBに示したように、未実行保留表示エリアDhの未実行保留表示アイコンHの表示色を変化させる場合があるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアDhに表示されている全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアDhに表示されている未実行保留表示アイコンHの表示色が変化して、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかとといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアDhに表示されている未実行保留表示アイコンHの表示色が変化して、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZも同一の表示色に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【2961】

さらに、本変形例によれば、ケースA及びケースBに示したように、既実行保留表示エリアDzの既実行保留表示アイコンZは六角形で表示され、未実行保留表示エリアDhの未実行保留表示アイコンHは円形で表示される。すなわち、既実行保留表示エリアDzの既実行保留表示アイコンZは、未実行保留表示エリアDhの未実行保留表示アイコンHとは異なる形状で表示される。したがって、遊技者に対して、既実行保留表示アイコンZが未実行保留表示アイコンHとは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示アイコンZが表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留アイコンHが存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【2962】

さらに、本変形例では、既実行保留表示エリアDzに表示される既実行保留表示アイコンZは一定数（4個）で変化しないように構成されている。したがって、既実行保留表示エリアDzに表示される既実行保留表示アイコンZが全て同一の表示色に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【2963】

さらに、本変形例によれば、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色であり、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色である場合に、既実行保留表示アイコンZが全て同色に揃い、かつ、未実行保留表示アイコンHが全て同色に揃ったことを示唆する演出である条件成立示唆演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同色に揃い、かつ、未実

10

20

30

40

50

行保留表示エリアD hに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同色に揃うという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【2964】

さらに、本変形例によれば、青色の表示色は、複数の段階の中で白色の表示色よりも一つ上位の段階の表示色である。換言すれば、青色の表示色は、最も下位から2番目の段階の表示色である。一般的に、最も下位の白色の表示色や、最も下位から2番目の青色の表示色の保留表示アイコンが表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。

【2965】

しかしながら、本変形例では、ケースA及びケースBに示したように、白色の表示色や青色の表示色で表示される保留表示アイコンが増えていき、既実行保留表示エリアD zに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが青色の表示色で揃い、かつ、未実行保留表示エリアD hに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが白色の表示色で揃った場合（ケースAの場合）や、既実行保留表示エリアD zに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが白色の表示色で揃い、かつ、未実行保留表示エリアD hに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが青色の表示色で揃った場合（ケースBの場合）に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示される。

【2966】

したがって、本変形例によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンが表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンが増えていって、結果として、既実行保留表示エリアD zに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが青色や白色の表示色で揃い、未実行保留表示エリアD hに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが白色や青色の表示色で揃うことになるのではないかと、といった期待感を抱くことになる。この結果、本変形例によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンに対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2967】

《5-8-16》変形例16：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機10の音声発光制御装置90は、遊技回が終了した時点で保留されている特別情報が存在せず、かつ、当該遊技回が終了してから保留コマンドを受信せずに（新たな遊技球が第1始動口33や第2始動口34に入球せずに）所定時間（例えば3分）が経過した場合には、消去フラグをONとし、当該消去フラグがONになったことに基づいて既実行保留表示エリアD zに表示されている既実行保留表示アイコンZを消去する構成としてもよい。

【2968】

このような構成を採用した場合において、当該パチンコ機10で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、最後の遊技回が終了してから所定時間（例えば3分）経過後に次の遊技者が新たに当該パチンコ機10で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコンZは、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリアD z内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコンZが残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。

【2969】

このように、本変形例によれば、既実行保留表示エリアD z内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示アイコンZが存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。

【2970】

《5-8-17》変形例17：

上記実施形態及び上記各変形例において、4個の既実行保留表示エリアD zに表示される

10

20

30

40

50

全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合において、既実行保留表示エリアDzに表示される既実行保留表示アイコンZの同一に揃った表示色に応じて、大当たり当選の期待度（開閉実行モードが発生する可能性）が異なる構成としてもよい。

【2971】

具体的には、例えば、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイコンZの同一に揃った表示色に対応付けられた期待度が高いほど、期待度が高い構成としてもよい。

10

【2972】

具体的には、例えば、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイコンZの表示色が赤色の高い場合（例えば、既実行保留表示アイコンZが全て赤色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンHが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が高く、既実行保留表示アイコンZの表示色が緑色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンZが全て緑色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンHが全て白色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、既実行保留表示アイコンZの表示色が青色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンZが全て青色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンHが全て白色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、既実行保留表示アイコンZの表示色が白色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンZが全て白色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンHが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が低い構成としてもよい。

20

【2973】

本変形例によれば、既実行保留表示エリアDzに表示される既実行保留表示アイコンZの表示色に応じて、大当たり当選の期待度が異なるので、既実行保留表示エリアDzに表示される既実行保留表示アイコンZや未実行保留表示エリアDhに表示される未実行保留表示アイコンHがそれぞれ同一の表示色で揃うか否かだけでなく、既実行保留表示アイコンZが何色の表示色で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技のさらなる興趣向上を図ることができる。

30

【2974】

《5-8-18》変形例18：

上記実施形態及び上記各変形例において、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合において、同一の表示色に揃った既実行保留表示アイコンZの色と、同一の表示色に揃った未実行保留表示アイコンHの色との組み合わせによって、大当たり当選の期待度が異なる構成としてもよい。

【2975】

具体的には、例えば、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイコンZの表示色の期待度が未実行保留表示アイコンHの表示色の期待度よりも高い場合（例えば、既実行保留表示アイコンZが全て青色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンHが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が高く、既実行保留表示アイコンZの表示色と未実行保留表示アイコンHの表示色が同一である場合（例えば、既実行保留表示アイコンZ及び未実行保留表示アイコンHが全て青色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、そして、既実行保留表示アイコンZの表示色の期待度が未実行保留表示アイコンHの表示色の期待度よりも低い場合（例えば、既実行保留表示アイコンZが全て白色の

40

50

表示色で揃い、未実行保留表示アイコンHが全て青色の表示色で揃った場合）が最も期待度が低い構成としてもよい。

【2976】

本変形例によれば、既実行保留表示エリアDzに表示される既実行保留表示アイコンZや未実行保留表示エリアDhに表示される未実行保留表示アイコンHがそれぞれ同一の表示色で揃うか否かだけでなく、既実行保留表示アイコンZや未実行保留表示アイコンHがそれぞれ何色の表示色で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技のさらなる興趣向上を図ることができる。

【2977】

《5-8-19》変形例19：

上記実施形態及び上記各変形例において、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合であっても、所定のプレミアムリーチ演出が実行されない場合がある構成としてもよい。そして、所定のプレミアムリーチ演出が実行された場合の方が、所定のプレミアムリーチ演出が実行されなかった場合よりも、大当たりに出ている期待度が高い構成としてもよい。この構成によれば、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合に、さらに、プレミアムリーチ演出が実行されるのか否かといった期待感を遊技者に与えることができる。

【2978】

《5-8-20》変形例20：

上記実施形態及び上記各変形例において、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合に、抽選によって選択された各種の画像を表示し得る構成としてもよい。各種の画像としては、例えば、当該パチンコ機10の抽選の設定値を示唆する画像や、設定値そのものを示す画像、当該パチンコ機10のベース値を示唆する画像、ベース値そのものを示す画像、特定のリーチ演出において表示され得る各種画像、特定の予告演出において表示され得る各種画像等を採用することができる。この構成によれば、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃った場合に、さらに、画像が表示されるのか否か、表示されるのならどのような画像が表示されるのか、といった期待感を遊技者に与えることができる。

【2979】

《5-8-21》変形例21：

上記実施形態及び上記各変形例において、上述した同色制御処理（既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZを同色とし、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHを同色とするための制御処理）が実行されていない状況であっても、通常保留変化予告によって、偶然に、既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同色となり、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同色となった場合には、所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る構成としてもよい。

【2980】

また、上述した同色制御処理が実行されていない状況で、通常保留変化予告によって、偶然に、既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同色となり、かつ、未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同色となった場合に、抽選によって選択された各種の画像を表示し得る構成としてもよい。各種の画像としては、例えば、当該パチンコ機10の抽選の設定値を示唆する画像や

10

20

30

40

50

、設定値そのものを示す画像、当該パチンコ機 10 のベース値を示唆する画像、ベース値そのものを示す画像、特定のリーチ演出において表示され得る各種画像、特定の予告演出において表示され得る各種画像等を採用することができる。この構成によれば、偶然に、既実行保留表示エリア D z に表示される全ての既実行保留表示アイコン Z が同色となり、かつ、未実行保留表示エリア D h に表示される全ての未実行保留表示アイコン H が同色となった場合であって、例えば、所定のプレミアムリーチ演出を実行するための遊技回の時間（変動時間）が確保できない場合であっても、所定の画像が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリア D z に表示される全ての既実行保留表示アイコン Z が同色に揃い、かつ、未実行保留表示エリア D h に表示される全ての未実行保留表示アイコン H が同色に揃って欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2981】

《5-8-22》変形例 22：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H のいずれかの表示色が変わる可能性があることを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出 A 1 と呼ぶ）を実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコン Z の表示色が変わられる場合と、未実行保留表示アイコン H の表示色が変わられる場合とで、同一の演出態様を実行可能な構成であって、当該演出態様が実行された場合であっても、表示色が変わらない場合がある構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

20

【2982】

図 281（A）は、保留変化前兆演出 A 1 の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出 A 1 として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではカニキャラクター画像 X A 1）及び「既実行保留か未実行保留のどちらかが変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置 41 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 46 から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出 A 1 が実行された後、本変形例では、4 個の既実行保留表示アイコン Z のうちのいずれか一の既実行保留表示アイコン Z が変化する場合もあれば、表示されている複数の未実行保留表示アイコン H のうちの一の未実行保留表示アイコン H が変化する場合もあれば、既実行保留表示アイコン Z 及び未実行保留表示アイコン H のいずれも変化しない場合もある。

30

【2983】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコン Z の表示色が変わられる場合と、未実行保留表示アイコン H の表示色が変わられる場合とで、同一の演出態様である保留変化前兆演出 A 1 を実行可能なので、当該保留変化前兆演出 A 1 を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコン Z の表示色が変わられるのか未実行保留表示アイコン H の表示色が変わられるのかを判断することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示アイコン Z の表示色が変われば 4 個の既実行保留表示エリア D z に表示される全ての既実行保留表示アイコン Z が同一の表示色に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコン H の表示色が変わるのではなく、当該一の既実行保留表示アイコン Z の表示色が変わって欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【2984】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H の表示色が変わる可能性があることを示唆する保留変化前兆演出 A 1 が実行された場合であっても、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H の表示色が変わらない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示アイコン Z の表示色が変われば既実行保留表示エリア D z に表示される全ての既実行保留表示アイコン Z が同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出 A 1 が実行された場合には、遊技者は、表示色が変わる事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出 A 1 がガセではないことを期

50

待しつつ)、さらに、4個の既実行保留表示エリアD₂に表示される既実行保留表示アイコンZのうち、当該一の既実行保留表示アイコンZの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2985】

《5-8-23》変形例23:

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンZの表示色が変化すること示唆する演出(以下、保留変化前兆演出A₂と呼ぶ)と、未実行保留表示アイコンHの表示色が変化すること示唆する演出(以下、保留変化前兆演出A₃と呼ぶ)とを異なる演出態様で実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコンZの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンHの表示色

10

【2986】

図281(B)は、保留変化前兆演出A₂の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出A₂として、特定のキャラクターの画像(本変形例ではタコキャラクター画像XA₂)及び「既実行保留が変化するかも!？」といった文字列を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー46から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出A₂が実行された後、本変形例では、4個の既実行保留表示アイコンZのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンZが変化する場合もあれば、既実行保留表示アイコンZが変化しない場合もある。ただし、保留変化前兆演出A₂が実行された後に、未実行保留表示アイコンHが変化する場合はない。

20

【2987】

図281(C)は、保留変化前兆演出A₃の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出A₃として、特定のキャラクターの画像(本変形例ではカメキャラクター画像XA₃)及び「未実行保留が変化するかも!？」といった文字列を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー46から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出A₃が実行された後、本変形例では、表示されている複数の未実行保留表示アイコンHのうちのいずれか一の未実行保留表示アイコンHが変化する場合もあれば、未実行保留表示アイコンHが変化しない場合もある。ただし、保留変化前兆演出A₃が実行された後に、既実行保留表示アイコンZが変化する場合はない。

30

【2988】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンZの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンHの表示色が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能なので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンZの表示色

40

【2989】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンZの表示色が変化すること示唆する保留変化前兆演出A₂が実行された場合であっても、既実行保留表示アイコンZの表示色

50

合には、遊技者は、表示色が変化する事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出 A 2 がガセではないことを期待しつつ）、さらに、4 個の既実行保留表示エリア D z に表示される既実行保留表示アイコン Z のうち、当該一の既実行保留表示アイコン Z の表示色に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2990】

さらに、本変形例によれば、未実行保留表示アイコン H の表示色に変化する可能性があることを示唆する保留変化前兆演出 A 3 が実行された場合であっても、未実行保留表示アイコン H の表示色に変化しない場合があるので、例えば、一の未実行保留表示アイコン H の表示色に変化すれば未実行保留表示エリア D h に表示される全ての未実行保留表示アイコン H が同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出 A 3 が実行された場合には、遊技者は、表示色に変化する事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出 A 3 がガセではないことを期待しつつ）、さらに、未実行保留表示エリア D h に表示される未実行保留表示アイコン H のうち、当該一の未実行保留表示アイコン H の表示色に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2991】

《5-8-24》変形例 24：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H のいずれかの表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出 B 1 と呼ぶ）を実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコン Z の表示色に変化される場合と、未実行保留表示アイコン H の表示色に変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な構成であって、当該演出態様が実行された場合には、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H のいずれかの表示色が必ず変化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

20

【2992】

図 282 (A) は、保留変化前兆演出 B 1 の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出 B 1 として、特定のキャラクターの画像（本変形例では成人男性キャラクター画像 X B 1）及び「既実行保留か未実行保留のどちらかが必ず変化するぞ！」といった文字列を図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 4 6 から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出 B 1 が実行された後、本変形例では、4 個の既実行保留表示アイコン Z のうちのいずれか一の既実行保留表示アイコン Z が変化する場合もあれば、表示されている複数の未実行保留表示アイコン H のうちの一の未実行保留表示アイコン H が変化する場合もある。そして、保留変化前兆演出 B 1 が実行されたにもかかわらず、既実行保留表示アイコン Z 及び未実行保留表示アイコン H のいずれもが変化しないといった場合はない。

30

【2993】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコン Z の表示色に変化される場合と、未実行保留表示アイコン H の表示色に変化される場合とで、同一の演出態様である保留変化前兆演出 B 1 を実行可能なので、当該保留変化前兆演出 B 1 を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコン Z の表示色に変化されるのか未実行保留表示アイコン H の表示色に変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示アイコン Z の表示色に変化すれば 4 個の既実行保留表示エリア D z に表示される全ての既実行保留表示アイコン Z が同一の表示色に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコン H の表示色に変化するのではなく、当該一の既実行保留表示アイコン Z の表示色に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【2994】

50

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H のいずれかの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出 B 1 が実行された場合には、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H のいずれかの表示色が必ず変化するので、例えば、全ての未実行保留表示アイコン H が既に同一の表示色で揃っているといった状況において、保留変化前兆演出 B 1 が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコン H の表示色は変化して欲しくないのに既実行保留表示アイコン Z の表示色が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2995】

《5-8-25》変形例 25：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコン Z の表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出 B 2 と呼ぶ）と、未実行保留表示アイコン H の表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出 B 3 と呼ぶ）とを異なる演出態様で実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコン Z の表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコン H の表示色が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な構成であって、保留変化前兆演出 B 2 が実行された場合には、既実行保留表示アイコン Z の表示色が必ず変化し、保留変化前兆演出 B 3 が実行された場合には、未実行保留表示アイコン H の表示色が必ず変化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【2996】

図 282（B）は、保留変化前兆演出 B 2 の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出 B 2 として、特定のキャラクターの画像（本変形例では少年キャラクター画像 X B 2）及び「既実行保留が必ず変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置 41 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 46 から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出 B 2 が実行された後、本変形例では、4 個の既実行保留表示アイコン Z のうちのいずれかの既実行保留表示アイコン Z が必ず変化する。すなわち、保留変化前兆演出 B 2 が実行されたにもかかわらず、既実行保留表示アイコン Z が変化しないといった場合はない。

【2997】

図 282（C）は、保留変化前兆演出 B 3 の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出 B 3 として、特定のキャラクターの画像（本変形例では少女キャラクター画像 X B 3）及び「未実行保留が必ず変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置 41 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 46 から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出 B 3 が実行された後、本変形例では、表示されている未実行保留表示アイコン H のうちのいずれかの未実行保留表示アイコン H が必ず変化する。すなわち、保留変化前兆演出 B 3 が実行されたにもかかわらず、未実行保留表示アイコン H が変化しないといった場合はない。

【2998】

以上説明したように、本変形例では、既実行保留表示アイコン Z の表示色が必ず変化される場合と、未実行保留表示アイコン H の表示色が必ず変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能なので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコン Z の表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコン H の表示色が変化されるのか区別をすることができる。したがって、例えば、保留変化前兆演出 B 2 が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示アイコン Z の表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、保留変化前兆演出 B 3 が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示アイコン H の表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H の現在の表示色に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2999】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンZの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出B2が実行された場合には、4個の既実行保留表示アイコンZのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンZの表示色が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示アイコンZの表示色が変化すれば既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出B2が実行された場合には、遊技者は、4個の既実行保留表示エリアDzに表示される既実行保留表示アイコンZのうち、当該一の既実行保留表示アイコンZの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【3000】

さらに、本変形例によれば、未実行保留表示アイコンHの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出B3が実行された場合には、表示されている未実行保留表示アイコンHのうちのいずれか一の未実行保留表示アイコンHの表示色が必ず変化するので、例えば、一の未実行保留表示アイコンHの表示色が変化すれば未実行保留表示エリアDhに表示される全ての未実行保留表示アイコンHが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出B3が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示エリアDhに表示される未実行保留表示アイコンHのうち、当該一の未実行保留表示アイコンHの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、

20

【3001】

《5-8-26》変形例26：

上記実施形態及び上記各変形例では、保留変化前兆演出において、表示された特定のキャラクターに当該保留変化前兆演出が示唆する内容を解説させる構成（内容をセリフとして話させる構成）としたが、当該解説が無い構成としてもよい。例えば、上述した保留変化前兆演出A1において、カニキャラクター画像XA1を表示するのみとし、カニキャラクター画像XA1が表示された場合には、その後、既実行保留表示アイコンZの表示色が変化する場合と、未実行保留表示アイコンHの表示色が変化する場合と、既実行保留表示アイコンZ及び未実行保留表示アイコンHのいずれもが変化しない場合とがある構成とする。このような構成とすれば、遊技者は、当該パチンコ機10において、カニキャラクター画像XA1が表示される演出は、既実行保留表示アイコンZ又は未実行保留表示アイコンHのいずれかの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出であると認識することになる。上述した他の保留変化前兆演出A2、A3、B1、B2、B3においても同様である。このような構成としても、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【3002】

《5-8-27》変形例27：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンZ又は未実行保留表示アイコンHの変化後の表示色を示唆する演出を実行可能な構成としてもよい。

40

【3003】

具体的には、例えば、上述した保留変化前兆演出A1において、「既実行保留か未実行保留のどちらかが青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー46から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出A2において、「既実行保留が青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー46から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出A3において、「未実行保留が青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー

50

46 から出力させる構成としてもよい。

【3004】

また、例えば、上述した保留変化前兆演出 B 1 において、「既実行保留か未実行保留のどちらかが必ず青色に変化するぞ!」といった文字列を図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 4 6 から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出 B 2 において、「既実行保留が必ず青色に変化するよ!」といった文字列を図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 4 6 から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出 B 3 において、「未実行保留が必ず青色に変化するよ!」といった文字列を図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 4 6 から出力させる構成としてもよい。

10

【3005】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコン Z 又は未実行保留表示アイコン H の変化後の表示色を示唆する演出を実行可能なので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示色に変化すれば全ての既実行保留表示アイコン Z が同一の表示色に揃うことになる一の既実行保留表示アイコン Z が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示アイコン Z が当該演出によって示唆された表示色に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【3006】

なお、変化後の表示色を示唆する構成としては、上記の構成に限らず、種々の構成を採用することができる。例えば、表示される特定のキャラクターの画像の色（キャラクター自身の色やキャラクターが纏っているオーラの色など）によって示唆する構成や、表示される特定のキャラクター画像の大きさや位置によって示唆する構成等を採用することができる。

【3007】

《5-8-28》変形例 28：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であっても

30

40

50

よい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホン当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一對の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施

10

20

30

40

50

形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回転操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各

10

20

30

40

50

種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアを構成する単位エリアの数が0個に固定された構成において、第1未実行保留エリアに表示されている特定の色（例えば、緑色）の未実行保留アイコンが、当該特定の色のまま変動実行中保留エリアに移行して変動実行中保留アイコンとなった場合に、当該変動実行中保留アイコンに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる構成（又は大当たり当選の期待度が赤色よりも高い構成）としてもよい。すなわち、変動実行中保留エリアに移行する保留表示アイコンが緑色の表示色で表示されている場合の方が、当該保留表示アイコンが赤色の表示色で表示されているよりも遊技者にとっての有利性が高いといった構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、変動実行中保留エリアを既実行保留エリアに含めて各種演出を実行する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外

10

20

30

40

50

枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホン当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる

10

20

30

40

50

構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一對の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム

10

20

30

40

50

合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回転操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上

(例えば200発)の遊技球が発射される構成であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアの数は4個に限らず、例えば、0、1、2、3、4個など固定された構成としてもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホン当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄(例えば「7」)が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口(始動口や一般入賞口、大入賞口等)に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口(始動口や一般入賞口、大入賞口等)に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアを備えない構成とし、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての(1個の)変動実行中保留アイコン

10

20

30

40

50

ンが例えば青色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定の画像が表示され得る構成乙としてもよい。上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホン当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を

10

20

30

40

50

開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄

10

の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての（1個の）変動実行中保留アイコンが例えば白色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば青色の表示色である場合に、大当たり当選に対応した画像が表示され得る構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが

20

30

40

50

、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンや未実行保留アイコンの表示色や形状を変化させ得る構成としてもよく、変動実行中保留アイコンは未実行保留アイコンとは異なる態様で表示される構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートが遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することに

10

20

30

40

50

よって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンの個数は一定数としてもよく、変動実行中保留アイコンは所定の演出が開始されたことに基づいて消去され得る（表示画面から消える）構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッ

10

20

30

40

50

チセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての（1個の）変動実行中保留アイコンが例えば青色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば白色の表示色である場合に、変動実行中保留アイコンが青色の表示色であることに対応した示唆演出を実行する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一對の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機

10

20

30

40

50

を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一對の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンの表示態様（色や形状）に応じて大当たり当選の期待度が異なる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又

10

20

30

40

50

はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また

10

20

、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シ

30

40

50

リンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回転させる回転軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回転軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回転操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホン当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ

10

20

30

40

50

、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

10

【3008】

《5-8-29》変形例29：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

20

【3009】

《6》第6実施形態：

《6-1》遊技機の構造：

図283は、本発明の第6実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。当該パチンコ機は、本発明における回転手段としての回転体を備える。当該回転体としては、裏面側に位置する光源を視認可能に構成された第1回転体と、回転する第1回転体の裏面側に移動可能な第2回転体とがある。図示するように、パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

30

40

【3010】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット

50

19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【3011】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の開状態と閉状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

10

【3012】

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

20

【3013】

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

30

【3014】

上皿20の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン26を操作すると、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン26が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン26を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機10においては、遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサー25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル25を握ることによって少なくともタッチセンサー25aをオンにした上で、遊技球発射ボタン26を操作することで、遊技球発射ボタン26の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

40

【3015】

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

【3016】

50

図 2 8 4 は、パチンコ機 1 0 の背面図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、第 1 制御ユニット 5 1 と、第 2 制御ユニット 5 2 と、第 3 制御ユニット 5 3 と、電源ユニット 5 8 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 1 3 の背面に設けられている。

【 3 0 1 7 】

第 1 制御ユニット 5 1 は、主制御装置 6 0 を備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

10

【 3 0 1 8 】

第 2 制御ユニット 5 2 は、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 1 0 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【 3 0 1 9 】

第 3 制御ユニット 5 3 は、払出制御装置 7 0 と、発射制御装置 8 0 とを備えている。払出制御装置 7 0 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 8 0 は、主制御装置 6 0 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 2 5 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 1 3 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 5 4、タンク 5 4 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 5 5、タンクレール 5 5 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 5 6、ケースレール 5 6 から遊技球の供給を受け払出制御装置 7 0 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 7 1 など、パチンコ機 1 0 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

20

【 3 0 2 0 】

電源ユニット 5 8 は、電源装置 8 5 と、電源スイッチ 8 8 とを備えている。電源装置 8 5 は、パチンコ機 1 0 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 8 5 には、電源スイッチ 8 8 が接続されている。電源スイッチ 8 8 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 1 0 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 1 0 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

30

【 3 0 2 1 】

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

【 3 0 2 2 】

図 2 8 5 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、透明な樹脂製であり、本実施形態では、無色透明なポリカーボネート樹脂によって形成されている。ただし、変形例として、遊技盤 3 0 は、ABS 樹脂、アクリル樹脂等の他の種類の透明な樹脂によって形成されていてもよい。遊技盤 3 0 の前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 3 0 の裏面側には、ランプや LED 等の複数の発光部が設けられており、裏面側から遊技領域 PA を照射することによって、パチンコ機 1 0 の前面から見て遊技領域 PA が光ることで意匠的演出がなされている。

40

【 3 0 2 3 】

遊技盤 3 0 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後

50

、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車 96 等の各役物が配設されている。

【3024】

遊技球は、均一の材質によって構成された球体であり、本実施形態では鋼製（鉄製）である。遊技球の外形は、正面視した場合に当該遊技球の回転の中心を対称の点として点対称であり、真球に近い球体である。遊技球の表面には、遊技ホールの名前やロゴ等の文字や記号が記されている。先に説明したように、遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下し、風車 96 よりも上方の位置から風車 96 に向かって流下する。流下中の遊技球は、釘や風車 96 によって、回転速度や回転時の回転軸の方向が変化し得るものであり、回転方向も反転し得る。パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技球を視認することが可能であり、遊技球が遊技領域 P A を流下する様子を見ることができる。なお、遊技球発射機構から連続して遊技球が発射された場合には、遊技領域 P A に複数の遊技球が存在し得ることになる。

10

【3025】

釘 42 は、真鍮製であり、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。遊技領域 P A を流下する遊技球は、釘 42 に当たることによって回転しながら、釘 42 によって制限される落下方向に誘導される。

【3026】

風車 96 は、遊技球から力学的エネルギーを受けることによって回転状態と停止状態との間で切り替わり得る構造物であり、その回転方向や回転速度も変化し得る。本実施形態では、風車 96 は、遊技盤 30 の左側の固定された位置に設けられており、遊技盤 30 に立設された釘を挿通するための軸筒 96 a と、軸筒 96 a の外周に放射状に配設された 3 枚の羽根板 96 b と、軸筒 96 a および羽根板 96 b の前側（遊技盤 30 の前方向）に取り付けられた正面円盤 96 c とを備える。本実施形態では、軸筒 96 a、羽根板 96 b、および正面円盤 96 c は、透明の樹脂材料によって一体的に形成されており、軸筒 96 a に挿通された釘を中心として回転可能に構成されている。風車 96 の回転軸として機能する軸筒 96 a 及び軸筒 96 a に挿通された釘は、遊技盤 30 の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている。正面円盤 96 c は、透明の樹脂によって形成されているため、遊技盤 30 の裏面側に位置する光源を視認可能に構成されている。そして、正面円盤 96 c は、羽根板 96 b が設けられていないことによって光透過率が高くなっている領域である高光透過領域と、羽根板 96 b が設けられていることによって光透過率が高光透過領域よりも低くなっている領域である低光透過領域とを有している。

20

30

【3027】

遊技盤 30 の左側領域には、複数の釘 42 が植設されることによって、風車 96 よりも上方の位置から、風車 96 の正面円盤 96 c の裏面側の位置まで至ることが可能な経路が複数設けられている。遊技球は、当該複数の経路のうちの一の経路を流下することによって、風車 96 よりも上方の位置と、風車 96 の正面円盤 96 c の裏面側の位置との間で移動可能であり、当該移動の間に、釘 42 への衝突を繰り返すことによって、その移動速度や回転方向、回転速度が変化し得る。

40

【3028】

風車 96 に到達した遊技球は、当該遊技球が風車 96 の正面円盤 96 c の裏面側の位置に移動してきたタイミングにおける当該正面円盤 96 c の回転態様（回転方向や回転速度、羽根板 96 b の位置等）に応じて、後述する第 1 始動口 33 へ入球し易くなる中央側ルートと、第 1 始動口 33 への入球が困難となる外側（左側）ルートとのいずれかのルートに振り分けられる。具体的には、遊技球が風車 96 の正面円盤 96 c の裏面側に移動してくる毎に、風車 96 の回転方向が、左回りの回転方向と、右回りの回転方向とのうちのいずれになるかが決まる。そして、風車 96 が左回りの回転方向に回転する場合より、右回りの回転方向に回転する場合の方が、遊技球が上述した中央側ルートに振り分けられ易く、遊技者にとっての有利性が高くなり易い。そして、遊技球が上述した中央側ルートに振り

50

分けられた場合には、当該遊技球が第1始動口33に入球する可能性が高まって遊技者にとっての有利性が高い状態となり、一方、遊技球が上述した外側（左側）ルートに振り分けられた場合には、当該遊技球が第1始動口33に入球する可能性が低くなって遊技者にとっての有利性が低い状態となる。

【3029】

また、本実施形態の風車96によれば、羽根板96bおよび正面円盤96cが透明の樹脂材料によって形成されていることから、遊技球発射機構から遊技球が発射されている状態において、発射された遊技球が風車96よりも上方の位置を流下している状況では、遊技盤30の裏面側に設けられた発光部が風車96の正面円盤96cを通して視認可能となる。このために、審美性を高めることができる。一方、風車96よりも上方の位置から流下してきた遊技球が、風車96の正面円盤96cの裏面側（上述した高光透過領域の裏面側）に移動してきた場合には、当該遊技球が遊技盤30の裏面側に設けられた発光部からの光を遮って、当該遊技球が風車96の正面円盤96cを通して視認可能となる。このために、遊技球が風車96に移動してきたことの視認が容易となり、風車96によって遊技球が遊技盤30の中央側に振り分けられる期待感を高めることができる。なお、風車96よりも上方の位置を流下中の遊技球は、風車96の正面円盤96cを通すことなく視認可能である。

10

【3030】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36が設けられている。遊技球は、遊技盤30の表面を転がりながら、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36のそれぞれに入球する。当該入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40、及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。さらに、遊技盤30には、第1回転体の一例としての演出用メイン回転役物170と、第2回転体の一例としての一対の演出用サブ回転役物180, 190とが設けられている。

20

【3031】

図示するように、一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71（図284）から払い出される。

30

【3032】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第1始動口33は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【3033】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30の右側に設けられている。第2始動口34には、左右一対の可動片よりなる電動役物34aが設けられている。電動役物34aが閉鎖状態のときには、遊技球は第2始動口34に入球することはできない。一方、電動役物34aが開放状態のときには、遊技球は第2始動口34に入球することができる。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

40

【3034】

スルーゲート35は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選する

50

と、電動役物 34a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 35 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 34 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 35 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 PA を流下して第 2 始動口 34 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 35 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【3035】

可変入賞装置 36 は、遊技盤 30 の背面側へと通じる大入賞口 36a を備えるとともに、大入賞口 36a を開閉する開閉扉 36b を備えている。開閉扉 36b は、通常は遊技球が大入賞口 36a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 60 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 36b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした主制御装置 60 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 36b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 33 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 34 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a に遊技球が入球すると、払出装置 71 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【3036】

遊技盤 30 の最下部にはアウト口 43 が設けられており、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、または可変入賞装置 36 に入球しなかった遊技球は、アウト口 43 を通って遊技領域 PA から排出される。

【3037】

一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a、及びアウト口 43 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 30 に形成された個別の開口部を通して遊技盤 30 の背面側に誘導され、遊技盤 30 の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤 30 に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【3038】

特図ユニット 37 は、第 1 図柄表示部 37a と、第 2 図柄表示部 37b とを備えている。第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【3039】

第 1 図柄表示部 37a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 37a は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 37a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行わせる。

【3040】

第 2 図柄表示部 37b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 37b は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 37b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行わせる。

【3041】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

【3042】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

10

【3043】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示部の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

20

【3044】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

30

【3045】

なお、特図ユニット37、普図ユニット38、およびラウンド表示部39は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリクス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【3046】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、図柄表示装置41を備える。図柄表示装置41は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置41は、表示制御装置100によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置41は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機EL表示装置又はCRTなど、種々の表示装置に換えてもよい。

40

【3047】

図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【3048】

50

図 286 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 286 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄を示す説明図である。図示するように、図柄表示装置 41 には、数字の 1~8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1~8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【3049】

図 286 (b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、メイン表示領域 MA と、メイン表示領域 MA の下方に位置するサブ領域 SA とが表示される。メイン表示領域 MA には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1~Z3 には、図 286 (a) に示した数字 1~8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 286 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z1~Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z1、図柄列 Z3、図柄列 Z2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z1~Z3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【3050】

ここで、「遊技回」とは、第 1 図柄表示部 37a または第 2 図柄表示部 37b の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 10 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 41 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。遊技球は、回転しながら流通する回転体である。1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【3051】

メイン表示領域 MA の下方に位置するサブ領域 SA には、第 1 始動口保留用領域 Ds1 と、保留消化領域 Dm と、第 2 始動口保留用領域 Ds2 とが表示される。保留消化領域 Dm は表示面 41a の左右方向の中央に表示され、第 1 始動口保留用領域 Ds1 は保留消化領域 Dm の左側に表示され、第 2 始動口保留用領域 Ds2 は保留消化領域 Dm の右側に表示される。第 1 始動口保留用領域 Ds1 には、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第 2 始動口保留用領域 Ds2 には、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口

33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。第1始動口保留用領域Ds1、第2始動口保留用領域Ds2、および保留消化領域Dmの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【3052】

図285の説明に戻る。演出用メイン回転役物170は、図柄表示装置41の表示面41aの上側に配置されており、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。一対の演出用サブ回転役物180、190のそれぞれは、図柄表示装置41の表示面41aの下側に配置されており、図示した原点位置から上側に移動可能に構成されている。各演出用サブ回転役物180、190が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物180、190の大部分は覆い板199によって隠されており、各演出用サブ回転役物180、190の一部分だけが覆い板199から突出している。演出用メイン回転役物170および演出用サブ回転役物180、190の構成、およびそれらの動作については、後ほど詳述する。

10

【3053】

第1始動口33の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42a、42b）が設けられている。一対の釘42a、42bの間隔によって、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。また、風車96によって、遊技球が遊技盤30の中央側と外側（左側）とのいずれに振り分けられるかによっても、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化し、ひいては、遊技者にとっての有利性が変化する。すなわち、風車は、その回転方向によって遊技者にとっての有利性を変化させる回転体である。

20

【3054】

《6-2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【3055】

図287は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【3056】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

30

【3057】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88（図284）がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

40

【3058】

また、主制御基板61の入力ポートには、各種検知センサ67a～67eが接続されてい

50

る。具体的には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変入賞装置 3 6 などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e からの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【 3 0 5 9 】

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

10

【 3 0 6 0 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

20

【 3 0 6 1 】

主制御基板 6 1 の出力ポートには、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

30

【 3 0 6 2 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 3 0 6 3 】

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

40

【 3 0 6 4 】

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

50

【3065】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機10の電氣的構成について説明した。

10

【3066】

図288は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタC1が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

【3067】

当たり乱数カウンタC1の初期値設定には乱数初期値カウンタCINIが用いられる。また、メイン表示部45の第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37b、並びに図柄表示装置41における変動時間を決定する際には変動種別カウンタCSが用いられる。さらに、第2始動口34の電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC4が用いられる。

20

【3068】

各カウンタC1～C4、CINI、CSは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

【3069】

RAM64には、保留情報記憶エリア64bと、判定処理実行エリア64cとが設けられている。保留情報記憶エリア64bには、第1保留エリアRaと第2保留エリアRbとが設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値が保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに時系列的に記憶される。第1保留エリアRaには、第1始動口33に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した4個のエリア、すなわち、第1エリア、第2エリア、第3エリア、および第4エリアが設けられている。第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値が保留情報（以下、特1保留とも呼ぶ）として、第1～第4エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第1～第4エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第1エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

30

40

【3070】

また、第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値が保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに時系列的に記憶される。第2保留エリアRbには、第2始動口34に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した4個のエリア、すなわち、第1エリア、第2エリア、第3エリア、および第4エリアが設けられている。第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当

50

たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC Sの各値が保留情報（以下、特2保留とも呼ぶ）として、第1～第4エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第1～第4エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第1エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【3071】

当たり乱数カウンタC 1の詳細について説明する。当たり乱数カウンタC 1は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタC 1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、当たり乱数カウンタC 1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタC INIの値が当該当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC INIは、当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

10

【3072】

当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【3073】

第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動し、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

20

【3074】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、第1始動口33に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

30

【3075】

また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値は、第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

40

【3076】

そして、第2保留エリアRbに当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されている場合には、第1保留エリアRaに当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されているか否かに関わらず、第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値を、判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する対象とする。これにより、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の

50

値が優先される。すなわち、本実施形態では、第1保留エリアR a及び第2保留エリアR bの両方に当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されている場合には、第2始動口3 4に対応した第2保留エリアR bに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値が優先され、第2保留エリアR bに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値の中では、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア6 4 cに移動させ、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第2保留エリアR bに当たり乱数カウンタC 1の値が記憶されていない場合には、第1保留エリアR aに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値の中では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア6 4 cに移動させ、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

10

【3077】

なお、上述した説明では、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1の値がどのような順序で判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタC 1の値に限るものではなく、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された当たり乱数カウンタC 1以外のカウンタ（大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および変動種別カウンタC 5）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア6 4 cの実行エリアA Eに移動される。

【3078】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

20

【3079】

大当たり種別カウンタC 2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。

【3080】

上述したように、MPU 6 2は、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている大当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU 6 2は、これらの当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3の停止結果テーブル記憶エリア6 3 fに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【3081】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

40

【3082】

リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口3 3に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口3 4に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに記憶される。第1保留エリアR aに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第2保留エリアR bに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、判定処理実行エリア6 4 cに移動した後、ROM 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶

50

されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU 62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【3083】

リーチとは、図柄表示装置41の表示面41aに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図286(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

10

【3084】

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

20

【3085】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの3種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度(信頼度)が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

30

【3086】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るように構成されている。

【3087】

変動種別カウンタCSは定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶された変動種別カウンタCSの値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、第1図柄表示部37aにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第2保留エリアRbに記憶された変動種別カウンタCSの値は、判定処理実行エリア64cに移動した後、第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機10では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容(すなわちリーチの種類)を特定できる。

40

【3088】

50

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0～465 の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 35 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア 6 4 e において、R O M 6 3 の役物抽選用テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C 4 の値とが照合され、電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かが決定される。

10

【3089】

なお、取得された当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、変動種別カウンタ C S、および電動役物開放カウンタ C 4 の値の内の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第1保留エリア R a および第2保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、および変動種別カウンタ C S の値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【3090】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 10 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

20

【3091】

図 289 は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図 289（a）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 289（b）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

30

【3092】

図 289（a）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0～4 の 5 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～4 の 5 個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図 289（b）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0～15 の 16 個の値が設定されている。そして、0～1199 の値のうち、0～15 の 16 個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

40

【3093】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタ C 1 の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタ C 1 の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【3094】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【3095】

50

「小当たり」とは、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【3096】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

10

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

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

【3097】

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

20

【3098】

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

30

【3099】

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

40

【3100】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 2 8 9 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【3101】

パチンコ機 1 0 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して同様の態様で遊技球の発射が

50

継続されている状況で比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たり開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【3102】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

10

【3103】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

20

【3104】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【3105】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【3106】

図290は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図290(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図290(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

30

【3107】

図290(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【3108】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R確変大当たりは8回（8ラウンド）である。

40

【3109】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低

50

確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R通常大当たりは16回（16ラウンド）であり、8R通常大当たりは8回（8ラウンド）である。

【3110】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～39」が16R確変大当たりに対応しており、「40～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～89」が16R通常大当たりに対応しており、「90～99」が8R通常大当たりに対応している。

【3111】

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

【3112】

図290（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～64」が16R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

【3113】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【3114】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはない、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【3115】

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

【3116】

図291は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【3117】

図291（a）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図291（a）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度

10

20

30

40

50

サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 4 秒である。

【 3 1 1 8 】

図 2 9 1 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 2 9 1 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 6 秒である。

10

【 3 1 1 9 】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【 3 1 2 0 】

《 6 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

20

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

【 3 1 2 1 】

図 2 9 2 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 2 8 7) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、C P U 、R O M 9 3 、R A M 9 4 、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【 3 1 2 2 】

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

30

【 3 1 2 3 】

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

【 3 1 2 4 】

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

40

【 3 1 2 5 】

さらに、本実施形態では、M P U 9 2 の出力側には、演出用メイン回転役物 1 7 0 を動作させる演出用メイン回転役物駆動部 9 7 と、一対の演出用サブ回転役物 1 8 0 , 1 9 0 を動作させる演出用サブ回転役物駆動部 9 8 , 9 9 とが接続されている。

【 3 1 2 6 】

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、プログラム R O M 1 0 3 及びワーク R A M 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である M P U 1 0 2 と、ビデオディス

50

プレイプロセッサ（VDP）105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3127】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御（具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【3128】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【3129】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【3130】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【3131】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【3132】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【3133】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

【3134】

《6-4》遊技機による処理の概要と演出動作：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【3135】

《6-4-1》保留表示：

本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、図柄表示装置41の表示面41aの下方に位置するサブ領域SAには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第1始動口保留用領域Ds1と、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第2始動口保留用領域Ds2と、第1始動口保留用領域Ds1と第2始動口保

10

20

30

40

50

留用領域 D s 2 の間に位置する保留消化領域 D m とが表示される。

【3136】

図 293 は、第 1 始動口保留用領域 D s 1 と保留消化領域 D m の変化の一例を示す説明図である。第 1 始動口保留用領域 D s 1 には、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく各保留（最大 4 つの保留のそれぞれ）に対応した最大 4 つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図 293 (a) に示した例では、第 1 番目の保留と第 2 番目の保留とにそれぞれ対応した第 1 保留表示アイコン H 1 と第 2 保留表示アイコン H 2 が示されている。第 1 始動口保留用領域 D s 1 において、最も右側の位置に第 1 保留表示アイコン H 1 は表示され、右側から左側に向かって 2 番目の位置に第 2 保留表示アイコン H 2 は表示される。すなわち、第 1 始動口保留用領域 D s 1 において、第 1 始動口 33 に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって 1 個ずつ増大するように表示される。

10

【3137】

保留消化領域 D m は、上底が下底よりも長い台形であり、図 293 (a) に示した例では、保留消化領域 D m の上部に保留表示アイコン H 0 が載置されている。本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域 D m の上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域 D m の上部に載置された保留表示アイコン H 0 に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域 D m の上部に保留表示アイコン H 0 が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコン H 0 に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

20

【3138】

図 293 (a) に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域 D m の上部に載置された保留表示アイコン H 0 は消える。続いて、図 293 (b) に示すように、第 1 始動口保留用領域 D s 1 において最も右側に位置する第 1 保留表示アイコン H 1 が、保留消化領域 D m の上部に移動する。この際に、第 1 始動口保留用領域 D s 1 において、右側から 2 番目に位置する第 2 保留表示アイコン H 2 は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図 293 (b) に示した例では、右側から左側に向かって 3 番目、4 番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、3 番目に位置する保留表示アイコンは 2 番目の位置に移動（シフト）し、4 番目に位置する保留表示アイコンは 3 番目の位置に移動（シフト）する。

30

【3139】

図 293 (b) に示した移動の結果、図 293 (c) の状態となる。すなわち、保留消化領域 D m の上部に第 1 保留表示アイコン H 1 が載置され、第 1 始動口保留用領域 D s 1 の最も右側の位置に第 2 保留表示アイコン H 2 が表示された状態となる。このとき、第 1 保留表示アイコン H 1 に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【3140】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第 1 始動口保留用領域 D s 1 に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域 D m の上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第 1 始動口保留用領域 D s 1 に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

40

【3141】

図 294 は、第 2 始動口保留用領域 D s 2 と保留消化領域 D m の変化の一例を示す説明図である。第 2 始動口保留用領域 D s 2 には、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく各

50

保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図２９３に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの上部に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

10

【３１４２】

第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２から保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様としてもよい。

20

【３１４３】

《６－４－２》保留変化予告演出：

本実施形態のパチンコ機１０は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば白色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。

30

【３１４４】

本実施形態のパチンコ機１０では、保留表示アイコンの表示色の態様としては、デフォルト色としての白色と、青色と、緑色と、赤色とがあり、この順に、当たり抽選において大当たり当選する事の期待度（信頼度）が低い方から高い方までの４つの段階が対応づけられている。すなわち、対応づけられる大当たり当選の期待度として、表示色としての白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、保留変化予告によれば、保留表示アイコンの表示色がデフォルト色の白色のままでは大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。保留変化予告によって、保留表示アイコンＨが大当たり当選の期待度の高い表示色に変化した場合には、遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【３１４５】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たり当選した場合に、大当たり当選に係る遊技回の終了時に、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報に含まれ

50

る当たり乱数カウンタ C 1 の値を確認し、確認した結果を基に大当たり当選確定であるか否かの判定、すなわち、いわゆる保留連（＝保留内連チャン）の有無の判定を行っている。

【3146】

《6-4-3》演出用メイン回転役物の構成：

先に説明したように、演出用メイン回転役物 170 は、図柄表示装置 41 の表示面 41 a の上側に配置されており、図 285 に示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。

【3147】

図 295 は、演出用メイン回転役物 170 が最も下側の位置（以下、最下点位置と呼ぶ）に移動したときの遊技盤 30 の正面図である。図示するように、最下点位置では、図柄表示装置 41 の表示面 41 a の中央付近に演出用メイン回転役物 170 は位置する。演出用メイン回転役物 170 は、図 285 に示した原点位置から図 295 に示した最下点位置まで移動可能に構成されている。演出用メイン回転役物 170 は、所定の演出処理の実行に伴って、原点位置から最下点位置まで移動し、最下点位置から原点位置に復帰する。

【3148】

図 285 および図 295 に示すように、遊技盤 30 の正面視において、演出用メイン回転役物 170 は、回転軸部 171 の周囲に 5 枚の花びら部 172 が配置されるように構成されている。各花びら部 172 は、板状の部材で、正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤 30 の正面視を意味する）において、花びらの形状を有する。回転軸部 171 は、遊技盤 30 の前後方向（遊技盤 30 の表面に対して垂直な方向）に延び、当該回転軸部 171 を中心に回転可能に構成されている。回転軸部 171 が回転駆動されることで、回転軸部 171 に連結された各花びら部 172 は、例えば矢印 RL の方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。

【3149】

演出用メイン回転役物 170 は、図 285 に示した原点位置に位置する時に、5 枚の花びら部 172 のそれぞれが回転軸部 171 に集まるように構成されており、正面視において閉じた花のような形状となる。一方、演出用メイン回転役物 170 は、図 295 に示した最下点位置に位置する時に、5 枚の花びら部 172 のそれぞれが回転軸部 171 から離間するように構成されており、正面視において開いた花のような形状となる。

【3150】

5 枚の花びら部 172 のそれぞれは半透明の色（例えば、桜色）が付いた樹脂材料により成形されており、5 枚の花びら部 172 のうちの 1 枚については貫通孔が形成され、当該貫通孔に拡大レンズ LZ が埋め込まれている。かかる構成によって、5 枚の花びら部 172 のうちの 4 枚については図柄表示装置 41 の表示面 41 a から発する光を一部通し、残りの 1 枚の花びら部 172（以下、当該 1 枚の花びら部 172 を花びら部 172 L と呼ぶ）については図柄表示装置 41 の表示面 41 a から発する光を拡大レンズ LZ を介して拡大して通す。

【3151】

まとめると、演出用メイン回転役物 170 は、次の 4 つの動作または作用を行う。

- ・移動動作：図 285 に示した原点位置から図 295 に示した最下点位置まで移動し、最下点位置から原点位置に復帰する動作
- ・回転動作：正面視において例えば左回りに回転する動作
- ・拡縮動作：原点位置において各花びら部 172 が回転軸部 171 に集まり閉じた花のような形状となり、最下点位置において各花びら部 172 が回転軸部 171 から離間し開いた花のような形状となる動作
- ・光透過作用：5 枚の花びら部 172 のうちの 1 枚の花びら部 172 L において、図柄表示装置 41 の表示面 41 a から発する光を拡大レンズ LZ を介して拡大透過する作用

【3152】

図 296 は、演出用メイン回転役物 170 と、演出用メイン回転役物 170 を動作させる

演出用メイン回転役物駆動部 97 (図 292) とを示す右側面概略図である。演出用メイン回転役物 170 は、先に説明したように、回転軸部 171 と、5 枚の花びら部 172 とを備える。演出用メイン回転役物駆動部 97 は、メイン回転役物回転用モーター 174 と、ラック&ピニオン機構部 175 と、ピニオン連結用モーター 176 と、拡大縮小機構部 177 とを備える。

【3153】

メイン回転役物回転用モーター 174 は、演出用メイン回転役物 170 の上述した回転動作を司るユニットであり、回転軸部 171 における花びら部 172 が連結されている側とは反対の側の端部に連結されている。メイン回転役物回転用モーター 174 の駆動力を受けて、演出用メイン回転役物 170 は例えば矢印 RL の方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。本実施形態では、この回転の速度は、演出用メイン回転役物 170 に備えられる各花びら部 172 を視認できる程度の速度とし、一定速とした。メイン回転役物回転用モーター 174 は、例えば、ステッピングモーターによって構成される。

10

【3154】

ラック&ピニオン機構部 175 およびピニオン連結用モーター 176 は、演出用メイン回転役物 170 の上述した移動動作を司るユニットである。ラック&ピニオン機構部 175 は、ラック 175a と、ピニオン 175b とを備える。ラック 175a の片側端部に、メイン回転役物回転用モーター 174 の取付部 174a が連結されている。ピニオン 175b の中心軸に、ピニオン連結用モーター 176 が連結されている。ラック&ピニオン機構部 175 によって、ピニオン連結用モーター 176 の回転運動を直線運動に変換することができる。ピニオン連結用モーター 176 の駆動力を受けて、メイン回転役物回転用モーター 174 と演出用メイン回転役物 170 とは、一体的に遊技盤 30 の上下方向 Y に往復移動する。ピニオン連結用モーター 176 は、例えば、ステッピングモーターによって構成される。

20

【3155】

拡大縮小機構部 177 は、演出用メイン回転役物 170 の上述した拡大縮小動作を司るユニットであり、回転軸部 171 に取り付けられるとともに、各花びら部 172 と連結されている。拡大縮小機構部 177 によって、演出用メイン回転役物 170 を原点位置において各花びら部 172 が回転軸部 171 に集まり閉じた花のような形状（以下、花びら閉状態と呼ぶ）とすることができ、演出用メイン回転役物 170 を最下点位置において各花びら部 172 が回転軸部 171 から離間し開いた花のような形状（以下、花びら開状態と呼ぶ）とすることができ、演出用メイン回転役物 170 を最下点位置において各花びら部 172 が回転軸部 171 から離間し開いた花のような形状（以下、花びら開状態と呼ぶ）とすることができる。

30

【3156】

演出用メイン回転役物駆動部 97 に備えられたメイン回転役物回転用モーター 174、ピニオン連結用モーター 176、および拡大縮小機構部 177 は、音声発光制御装置 90 の MPU 92 から制御信号を受信する。これによって、メイン回転役物回転用モーター 174、ピニオン連結用モーター 176、および拡大縮小機構部 177 は、音声発光制御装置 90 によって制御される。当該制御を行う処理として、本実施形態のパチンコ機 10 では、一発告知演出を行う一発告知演出処理と、ビッグ・オア・スモール演出（＝ビッグオアスモール演出）を行うビッグオアスモール演出処理とを実行する。一発告知演出処理につ

40

【3157】

《6-4-4》一発告知演出：

音声発光制御装置 90 の MPU 92 は、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、一発告知演出を実行するか否かを抽選によって決定し、一発告知演出を実行すると決定された場合に、一発告知演出処理を実行する。一発告知演出は、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを告知するための演出である。一発告知演出を実行するか否かを決定する上記抽選は、一発告知用乱数を発生させ、当該乱数が予め定められた値と一致するか否かの判定によって行う。

50

【3158】

一発告知演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置90のMPU92は、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の開始時に、ピニオン連結用モーター176を制御して、演出用メイン回転役物170を、図285に示した原点位置から図295に示した最下点位置まで移動させる。本実施形態では、演出用メイン回転役物170が原点位置にあることを検出可能な原点位置検出センサー（図示せず）と、演出用メイン回転役物170が最下点位置にあることを検出可能な最下点位置検出センサー（図示せず）とが設けられており、演出用メイン回転役物170を原点位置から最下点位置まで移動させる際には、演出用メイン回転役物170が最下点位置検出センサーによって検出されるまでピニオン連結用モーター176を駆動させる。

10

【3159】

MPU92は、演出用メイン回転役物170についての上記移動を開始した時から所定期間が経過したタイミング（最下点位置に達する以前のタイミング）で、メイン回転役物回転用モーター174を制御して、演出用メイン回転役物170を正面視左回りRLに回転させると共に、拡大縮小機構部177を制御して、各花びら部172を花びら閉状態から花びら開状態に変化させる。

【3160】

図297は、一発告知演出処理による演出用メイン回転役物170の動作を示す説明図である。上述したように、上記タイミングでメイン回転役物回転用モーター174を制御し、拡大縮小機構部177を制御した結果、図297(a)に示すように、演出用メイン回転役物170は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で（+Y方向に移動する途中で）、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りRLに回転する。

20

【3161】

その後、MPU92は、演出用メイン回転役物170が最下点位置に達した場合に、その達した時から所定期間が経過するまで、演出用メイン回転役物170が回転し花びら開状態となった状態を継続させる。この結果、図297(b)に示すように、演出用メイン回転役物170は、最下点位置において、所定期間、花びら開状態で正面視左回りRLに回転する。

【3162】

上記所定期間が経過したときに、MPU92は、メイン回転役物回転用モーター174を制御して、回転している演出用メイン回転役物170を停止させるとともに、拡大縮小機構部177を制御して、各花びら部172を花びら開状態から花びら閉状態に変化させる。その後、MPU92は、ピニオン連結用モーター176を制御して、図295に示した最下点位置から図285に示した原点位置まで復帰させる。演出用メイン回転役物170を最下点位置から原点位置まで復帰させる際には、演出用メイン回転役物170が原点位置検出センサーによって検出されるまでピニオン連結用モーター176を駆動させる。

30

【3163】

音声発光制御装置90は、演出用メイン回転役物170が最下点位置にある上記所定期間において、表示制御装置100に対して、図柄表示装置41の表示面41aに所定画像を表示させる処理を行う。図297(b)には、所定画像が表示された表示面41aが示されている。先に説明したように、演出用メイン回転役物170が最下点位置にあるときに、演出用メイン回転役物170は、所定期間、花びら開状態で正面視左回りRLに回転することから、演出用メイン回転役物170に備えられた拡大レンズLZは、正面視において、演出用メイン回転役物170の回転軸部171を中心とする円軌道上を回転する。音声発光制御装置90は、表示制御装置100に対して、正面視において、当該円軌道と重なるように、複数（本実施形態では10個）の円形の高輝度部HBが等間隔を開けて配置（描画）された画像を所定画像として、図柄表示装置41に表示させる。

40

【3164】

所定画像に含まれる各高輝度部HBから発する光は、遊技盤30の前側に向かって進むが、途中、回転する各花びら部172を一部通したり、隣り合う花びら部172の隙間から

50

遊技者側に抜けたり、1枚の花びら部172Lに埋め込まれた拡大レンズLZを介して拡大されて遊技者側に送られる。このために、演出用メイン回転役物170が最下点位置にある所定期間において、遊技者は、回転している各花びら部172や、隣り合う花びら部172間の隙間から見えていた高輝度部HBを、花びら部172Lに備えられる拡大レンズLZによって拡大されてピカピカ光るように視認することができる。

【3165】

上記のように構成された一発告知演出によれば、演出用メイン回転役物170が最下点位置にある所定期間において、回転する花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBがピカピカ光るように視認可能となった場合に、遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。特に、本実施形態のパチンコ機10では、拡大レンズLZによって拡大されてピカピカ光る高輝度部HBを遊技者に視認させることができることから、一発告知演出に対するとときめき感をいっそう高めることができる、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【3166】

《6-4-5》演出用サブ回転役物の構成：

先に説明したように、一对の演出用サブ回転役物180、190のそれぞれは、図柄表示装置41の表示面41aの下側に配置されており、図285に示した原点位置から上側に移動可能に構成されている。各演出用サブ回転役物180、190が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物180、190の大部分は覆い板199によって隠されており、各演出用サブ回転役物180、190の一部分だけが覆い板199から突出している。

20

【3167】

図298は、一对の演出用サブ回転役物180、190を示す正面図である。正面視において右側に配置された演出用サブ回転役物180について先に説明する。演出用サブ回転役物180は、回転軸部181と、回転体182とを備える。

【3168】

回転体182は、一組の対辺が平行で、他の組の対辺が半円となった外形を有する平板状の部材である。回転体182は、非透明の色（例えば、赤色）が付いた樹脂材料によって成形されている。なお、変形例として、非透明の色に代えて、透明としてもよい。回転体182の中心に回転軸部181が連結されている。回転軸部181は、遊技盤30の前後方向（遊技盤30の表面に対して垂直な方向）Zに延び、当該回転軸部181を中心に回転可能に構成されている。回転軸部181が回転駆動されることで、回転軸部181に連結された回転体182は、例えば矢印RLの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。なお、回転体182の外形は、遊技盤30を正面視した場合に、回転体182の回転の中心を対称の点として点対称である。

30

【3169】

回転体182の長尺方向の一方の端部付近に円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔に透明樹脂183が埋め込まれている。当該透明樹脂183には、虹色の文字で「BIG」という文字列183aが描画されている。回転体182の長尺方向の他方の端部付近には円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔には透明樹脂184が埋め込まれている。当該透明樹脂184には、黒色の文字で「BIG」という文字列184aが描画されている。

40

【3170】

演出用サブ回転役物180は、上下方向Yに移動可能に構成されており、原点位置から最も上側の位置（以下、最上点位置）まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する。なお、回転軸部181には、長尺で平板状の連結棒185が連結されている。

【3171】

図299は、演出用サブ回転役物180と、演出用サブ回転役物180を動作させる演出用サブ回転役物駆動部98とを示す右側面概略図である。演出用サブ回転役物180は、先に説明したように、回転軸部181と、回転体182とを備える。演出用サブ回転役物駆動部98は、サブ回転役物回転用モーター186と、ラック&ピニオン機構部187と

50

、ピニオン連結用モーター 188 とを備える。

【3172】

サブ回転役物回転用モーター 186 は、演出用サブ回転役物 180 の回転動作を司るユニットであり、回転軸部 181 における回転体 182 が連結されている側とは反対の側の端部に連結されている。サブ回転役物回転用モーター 186 の駆動力を受けて、演出用サブ回転役物 180 は例えば矢印 RL の方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。本実施形態では、この回転の速度は、演出用サブ回転役物 180 に備えられる回転体 182 を視認できる程度の速度とした。

【3173】

ラック&ピニオン機構部 187 およびピニオン連結用モーター 188 は、演出用サブ回転役物 180 の移動動作を司るユニットである。ラック&ピニオン機構部 187 は、ラック 187a と、ピニオン 187b とを備える。ラック 187a の片側端部に、サブ回転役物回転用モーター 186 の取付部 186a が連結されている。ピニオン 187b の中心軸に、ピニオン連結用モーター 188 が連結されている。ラック&ピニオン機構部 187 によって、ピニオン連結用モーター 188 の回転運動を直線運動に変換することができる。この結果、ピニオン連結用モーター 188 の駆動力を受けて、サブ回転役物回転用モーター 186 と演出用サブ回転役物 180 とは一体的に、図中の実線で示した原点位置から図中の破線で示した最上点位置まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する。なお、図中においては、図 298 において示した連結棒 185 の記載は省略している。連結棒 185 は、正面視においてラック 187a を隠す機能を有し、演出用サブ回転役物 180 の移動動作を司るものではない。

【3174】

演出用サブ回転役物 180 が図中の実線で示した原点位置にあるときには、当該演出用サブ回転役物 180 は、正面視において、当該回転体 182 の大部分が覆い板 199 の後ろ（裏面側）に隠れる位置に位置する。具体的には、遊技盤 30 の前後方向 Z において、演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 は覆い板 199 より後ろ側に位置しており、演出用サブ回転役物 180 が原点位置にあるときには、回転体 182 の大部分が覆い板 199 の後ろに隠れる位置に演出用サブ回転役物 180 は位置する。

【3175】

演出用サブ回転役物 180 が図中の破線で示した最上点位置にあるときには、演出用メイン回転役物 170 が最下点位置に移動した場合に、当該演出用サブ回転役物 180 は、正面視において、当該演出用メイン回転役物 170 の花びら部 172 の後ろ（裏面側）に当該演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 の一部が隠れるように位置することが可能となる。具体的には、遊技盤 30 の前後方向 Z において、演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 は上記花びら部 172 より後ろ側に位置していることから、演出用サブ回転役物 180 が最上点位置にあるときには、演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 の一部が花びら部 172 の後ろに隠れる位置に位置することが可能となる。

【3176】

図 298 の説明に戻る。正面視において左側に配置された演出用サブ回転役物（以下、第 2 演出用サブ回転役物とも呼ぶ）は、正面視において右側に配置された演出用サブ回転役物（以下、第 1 演出用サブ回転役物とも呼ぶ）180 と比較して、ほぼ同一の構成を備える。すなわち、第 2 演出用サブ回転役物 190 は、第 1 演出用サブ回転役物 180 と同様に、回転軸部 191 と、回転体 192 とを備える。回転体 192 は、第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 と比較して、透明樹脂 193, 194 に描画されている文字列 193a, 194a が「SML」である点が相違し、その他の点については同一である。すなわち、回転体 192 には、虹色の「SML」という文字列 193a と、黒色の「SML」という文字列 194a とが描画されている。SML は、SMALL の略語である。回転軸部 191 には、長尺で平板状の連結棒 195 が連結されている。

【3177】

第 2 演出用サブ回転役物 190 を動作させる演出用サブ回転役物駆動部（以下、第 2 演出

10

20

30

40

50

用サブ回転役物駆動部と呼ぶ) 99についても、第1演出用サブ回転役物180を動作させる演出用サブ回転役物駆動部98(図299、以下、第1演出用サブ回転役物駆動部と呼ぶ)とほぼ同一の構成を備える。すなわち、第2演出用サブ回転役物駆動部99は、サブ回転役物回転用モーターと、ラック&ピニオン機構部と、ピニオン連結用モーターとを備える。第2演出用サブ回転役物駆動部99は、第1演出用サブ回転役物駆動部98と同様に、第2演出用サブ回転役物190を、正面視において左回りに回転させるとともに、原点位置から最上点位置まで移動させ、その後、最上点位置から原点位置に復帰させる。第2演出用サブ回転役物190が原点位置にあるときには、当該第2演出用サブ回転役物190は、正面視において、回転体192の大部分が覆い板199の後ろに隠れる位置に位置する。第2演出用サブ回転役物190が最上点位置にあるときには、演出用メイン回転役物170が最下点位置に移動した場合に、当該第2演出用サブ回転役物190は、正面視において、当該演出用メイン回転役物170の花びら部172の後ろに当該第2演出用サブ回転役物190の回転体192の一部が隠れるように位置することが可能となる。

10

【3178】

《6-4-6》ビッグ・オア・スモール演出：

ビッグオアスモール演出処理について、次に詳しく説明する。ビッグオアスモール演出処理では、演出用メイン回転役物170と、第1演出用サブ回転役物180と、第2演出用サブ回転役物190とが協働して、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを予告するためのビッグオアスモール演出を行う。ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物170についての制御を、まず説明する。

20

【3179】

音声発光制御装置90のMPU92は、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ビッグオアスモール演出を実行するか否かを抽選によって決定し、ビッグオアスモール演出を実行すると決定された場合に、ビッグオアスモール演出処理を実行する。ビッグオアスモール演出を実行するか否かを決定する上記抽選は、ビッグオアスモール演出用乱数を発生させ、当該乱数が予め定められた値と一致するか否かの判定によって行う。

【3180】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置90のMPU92は、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後(後述するオープニング期間の開始時)に、ピニオン連結用モーター176(図296参照)を制御して、演出用メイン回転役物170を原点位置から最下点位置まで移動させる。また、MPU92は、演出用メイン回転役物170についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング(最下点位置に達する以前のタイミング)で、メイン回転役物回転用モーター174(図296参照)を制御して、演出用メイン回転役物170を正面視左回りRLに回転させると共に、拡大縮小機構部177(図296参照)を制御して、各花びら部172を花びら閉状態から花びら開状態に変化させる。

30

【3181】

図300は、ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物170等の動作を示す説明図である。上記タイミングでメイン回転役物回転用モーター174を制御し、拡大縮小機構部177を制御した結果、図300(a)に示すように、演出用メイン回転役物170は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で(+Y方向に移動する途中で)、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りRLに回転する。

40

【3182】

その後、MPU92は、演出用メイン回転役物170が最下点位置に達した場合に、メイン回転役物回転用モーター174を制御して、回転している演出用メイン回転役物170を所定の回転停止位置で停止させる。図300(b)に示した状態が所定の回転停止位置で停止した状態である。所定の回転停止位置(以下、所定回転停止位置と呼ぶ)については後述する。次いで、MPU92は、その停止させた状態から特定時間(例えば、3秒)

50

が経過した後、拡大縮小機構部 177 を制御して、各花びら部 172 を花びら開状態から花びら閉状態に変化させる。その後、MPU92 は、ピニオン連結用モーター 176 を制御して、演出用メイン回転役物 170 を最下点位置から原点位置まで復帰させる。

【3183】

所定回転停止位置について、次に詳しく説明する。本実施形態のパチンコ機 10 では、演出用メイン回転役物 170 についての最下点位置における所定回転停止位置として、第 1 の所定回転停止位置と、第 2 の所定回転停止位置とが予め用意されている。第 1 の所定回転停止位置は、第 1 演出用サブ回転役物 180 と係わりあうことが可能な位置であり、具体的には、図 300 (b) に示した演出用メイン回転役物 170 の位置である。図 300 (b) に示すように、演出用メイン回転役物 170 が第 1 の所定回転停止位置にある場合には、遊技盤 30 の正面視において、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ LZ に対して、最上点位置に移動してきた第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 に描画された虹色の文字列 183 a、または黒色の文字列 184 a が重なり合うことが可能となる。すなわち、遊技盤 30 の正面視において、最上点位置に位置する第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 に描画された虹色の文字列 183 a、または黒色の文字列 184 a に対して、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ LZ の中心が重なり合うときの演出用メイン回転役物 170 の位置が、第 1 の所定回転停止位置に相当する。本実施形態のパチンコ機 10 では、演出用メイン回転役物 170 が原点位置から最下点位置に移動した場合に、遊技盤 30 の正面視において、最上点位置に移動してきた第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 に描画された虹色の文字列 183 a、または黒色の文字列 184 a の位置に対して、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ LZ の中心が重なり合うことが可能なように、メイン回転役物回転用モーター 174 を制御して、回転している演出用メイン回転役物 170 を、第 1 の所定回転停止位置で停止させうる構成とした。

【3184】

図 301 は、演出用メイン回転役物 170 についての第 2 の所定回転停止位置を示す説明図である。第 2 の所定回転停止位置は、第 2 演出用サブ回転役物 190 と係わりあうことが可能な位置であり、具体的には、図 301 に示した演出用メイン回転役物 170 の位置である。図 301 に示すように、演出用メイン回転役物 170 が第 2 の所定回転停止位置にある場合には、遊技盤 30 の正面視において、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ LZ に対して、最上点位置に移動してきた第 2 演出用サブ回転役物 190 の回転体 192 に描画された虹色の文字列 193 a、または黒色の文字列 194 a が重なり合うことが可能となる。すなわち、遊技盤 30 の正面視において、最上点位置に位置する第 2 演出用サブ回転役物 190 の回転体 192 に描画された虹色の文字列 193 a、または黒色の文字列 194 a に対して、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ LZ の中心が重なり合うときの演出用メイン回転役物 170 の位置が、第 2 の所定回転停止位置に相当する。本実施形態のパチンコ機 10 では、演出用メイン回転役物 170 が原点位置から最下点位置に移動した場合に、遊技盤 30 の正面視において、最上点位置に移動してきた第 2 演出用サブ回転役物 190 の回転体 192 に描画された虹色の文字列 193 a、または黒色の文字列 194 a の位置に対して、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ LZ の中心が重なり合うことが可能なように、メイン回転役物回転用モーター 174 を制御して、回転している演出用メイン回転役物 170 を、第 2 の所定回転停止位置で停止させうる構成とした。

【3185】

なお、所定回転停止位置として、第 1 の所定回転停止位置と、第 2 の所定回転停止位置とのいずれを採用するかは、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選時に獲得したラウンド遊技の回数に応じて決定している。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が、16R 確変大当たり又は 16R 通常大当たりである場合に、最下点位置においてメイン回転役物回転用モーター 174 を制御して、演出用メイン回転役物 170 を第 1 の所定回転

停止位置で停止させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が、8R確変大当たり又は8R通常大当たりである場合に、最下点位置においてメイン回転役物回転用モーター174を制御して、演出用メイン回転役物170を第2の所定回転停止位置で停止させる。

【3186】

ビッグオアスモール演出処理においては、先に説明した演出用メイン回転役物170についての制御を行うと共に、第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190についての制御を行う。第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190についての制御について、次に説明する。なお、本実施形態のパチンコ機10では、第1演出用サブ回転役物180と第2演出用サブ回転役物190とが同一の動きをするように、第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190についての制御がなされている。

10

【3187】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置90のMPU92は、演出用メイン回転役物170を原点位置から最下点位置まで移動させることに同期して、各ピニオン連結用モーター（図299参照）を制御することによって、各演出用サブ回転役物180，190を原点位置から最上点位置まで移動させる。この際の移動速度は一定とした。また、MPU92は、各演出用サブ回転役物180，190についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最上点位置に達する以前のタイミング）で、各サブ回転役物回転用モーター186（図299参照）を制御して、各演出用サブ回転役物180，190を正面視左回りRLに回転させる。この際の回転速度は一定とした。この結果、図300（a）に示すように、各演出用サブ回転役物180，190は、原点位置から最上点位置まで移動する途中で（-Y方向に移動する途中で）、正面視左回りRLに回転する。なお、演出用メイン回転役物170および各演出用サブ回転役物180，190が、図300（a）に示す形態となったときには、演出用メイン回転役物170に対して、各演出用サブ回転役物180，190は距離的に離間していることから、各演出用サブ回転役物180，190の回転体182，192は、遊技盤30を正面視した場合に演出用メイン回転役物170の花びら部172を通すことなく視認可能となっている。なお、本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、演出用メイン回転役物170を原点位置から最下点位置まで移動させることに同期して、各演出用サブ回転役物180，190を原点位置から最上点位置まで移動させていたが、両者の移動のタイミングは必ずしも一致させる必要はなく、変形例として、両者の移動のタイミングをずらす構成としてもよい。具体的には、演出用メイン回転役物170を先に最下点位置まで移動させた後に、各演出用サブ回転役物180，190を最上点位置に移動させる構成としてもよいし、各演出用サブ回転役物180，190先に最上点位置まで移動させた後に、演出用メイン回転役物170を最下点位置まで移動させる構成としてもよい。

20

30

【3188】

その後、MPU92は、各演出用サブ回転役物180，190が最上点位置に達した場合に、各サブ回転役物回転用モーター186を制御して、回転している各演出用サブ回転役物180，190を特定の回転停止位置で停止させる。図300（b）に示した状態が特定の回転停止位置で停止した状態である。特定の回転停止位置（以下、特定回転停止位置と呼ぶ）については後述する。各演出用サブ回転役物180，190が特定の回転停止位置で停止するタイミングは、演出用メイン回転役物170が最下点位置において所定回転停止位置で停止するタイミングと同期するように制御されている。なお、両者の回転を停止するタイミングは必ずしも一致させる必要はなく、変形例として両者の回転を停止するタイミングをずらす構成としてもよい。具体的には、回転している演出用メイン回転役物170を先に所定回転停止位置で停止させた後に、回転している各演出用サブ回転役物180，190を特定回転停止位置で停止させる構成としてもよいし、回転している各演出用サブ回転役物180，190を先に特定回転停止位置で停止させた後に、回転している演出用メイン回転役物170を所定回転停止位置で停止させる構成としてもよい。次いで

40

50

、MPU92は、その停止させた状態から特定時間（例えば、3秒）が経過した後に、各ピニオン連結用モーター188を制御して、各演出用サブ回転役物180、190を最上点位置から原点位置まで復帰させる。

【3189】

特定回転停止位置について、次に詳しく説明する。本実施形態のパチンコ機10では、各演出用サブ回転役物180、190についての最上点位置における特定回転停止位置として、第1の特定回転停止位置と、第2の特定回転停止位置とが予め用意されている。第1の特定回転停止位置は、図298に示すように、虹色の文字列183a（または193a）が上側となる位置である。第2の特定回転停止位置は、図298の記載とは上下方向が反転した状態、すなわち、黒色の文字列184a（または194a）が上側となる位置である。

10

【3190】

図300（b）には、演出用メイン回転役物170が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物180、190が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物180、190が第1の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。上述したように、第1の特定回転停止位置では、各演出用サブ回転役物180、190は、虹色の文字列183a（または193a）が上側となった状態となる。一方、図300（b）に示した状態では、演出用メイン回転役物170は、最下点位置において第1の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤30の正面視において、演出用メイン回転役物170に備えられた拡大レンズLZに対して、第1演出用サブ回転役物180の回転体182に描画された虹色の「BIG」という文字列183aが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物170と、回転した状態にある第1演出用サブ回転役物180とが共に停止して、演出用メイン回転役物170に備えられた拡大レンズLZに対して、第1演出用サブ回転役物180の回転体182に描画された虹色の「BIG」という文字列183aがピッタリと重なり合うことになる。一方、第2演出用サブ回転役物190の回転体192に描画された虹色の「SML」という文字列193aは、拡大レンズLZの位置と重なっていない。

20

【3191】

図301についても、演出用メイン回転役物170が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物180、190が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物180、190が第1の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。図301に示した状態では、演出用メイン回転役物170は、最下点位置において第2の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤30の正面視において、演出用メイン回転役物170に備えられた拡大レンズLZに対して、第2演出用サブ回転役物190の回転体192に描画された虹色の「SML」という文字列193aが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物170と、回転した状態にある第2演出用サブ回転役物190とが共に停止して、演出用メイン回転役物170に備えられた拡大レンズLZに対して、第2演出用サブ回転役物190の回転体192に描画された虹色の「SML」という文字列193aがピッタリと重なり合うことになる。一方、第1演出用サブ回転役物180の回転体182に描画された虹色の「BIG」という文字列183aは、拡大レンズLZの位置と重なっていない。

30

40

【3192】

図302は、各演出用サブ回転役物180、190についての第2の特定回転停止位置を示す説明図である。図302には、演出用メイン回転役物170が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物180、190が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物180、190が第2の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。上述したように、第2の特定回転停止位置では、各演出用サブ回転役物180、190は、黒色の文字列184a（または194a）が上側となった状態となる。一方、図302に示した状態では、演出用メイン回転役物170は、最下点位置において第1の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤30の正面視において、演出用メイン回転役

50

物 170 に備えられた拡大レンズ L Z に対して、第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 に描画された黒色の「BIG」という文字列 184 a が重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物 170 と、回転した状態にある第 1 演出用サブ回転役物 180 とが共に停止して、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ L Z に対して、第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 に描画された黒色の「BIG」という文字列 184 a がピッタリと重なり合うことになる。一方、第 2 演出用サブ回転役物 190 の回転体 192 に描画された黒色の「SML」という文字列 194 a は、拡大レンズ L Z の位置と重なっていない。

【3193】

図 303 についても、演出用メイン回転役物 170 が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物 180, 190 が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物 180, 190 が第 2 の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。図 303 に示した状態では、演出用メイン回転役物 170 は、最下点位置において第 2 の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤 30 の正面視において、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ L Z に対して、第 2 演出用サブ回転役物 190 の回転体 192 に描画された黒色の「SML」という文字列 194 a が重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物 170 と、回転した状態にある第 2 演出用サブ回転役物 190 とが共に停止して、演出用メイン回転役物 170 に備えられた拡大レンズ L Z に対して、第 2 演出用サブ回転役物 190 の回転体 192 に描画された黒色の「SML」という文字列 194 a がピッタリと重なり合うことになる。一方、第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 に描画された黒色の「BIG」という文字列 184 a は、拡大レンズ L Z の位置と重なっていない。

【3194】

なお、特定回転停止位置として、第 1 の特定回転停止位置と、第 2 の特定回転停止位置とのいずれを採用するかは、保留連の有無に応じて決定している。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果が保留連有りである場合に、各演出用サブ回転役物 180, 190 における最上点位置において各サブ回転役物回転用モーター 186 を制御して、各演出用サブ回転役物 180, 190 を第 1 の特定回転停止位置で停止させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果が保留連無しである場合に、各演出用サブ回転役物 180, 190 における最上点位置において各メイン回転役物回転用モーター 174 を制御して、各演出用サブ回転役物 180, 190 を第 2 の特定回転停止位置で停止させる。

【3195】

音声発光制御装置 90 は、演出用メイン回転役物 170 が最下点位置において回転が停止している上記特定時間の期間において、表示制御装置 100 に対して、図柄表示装置 41 の表示面 41 a に所定画像を表示させる処理を行う。所定画像は、一発告知演出の際に表示させた所定画像と同一の画像である。すなわち、図 300 (b)、図 301 ~ 図 303 に示すように、図柄表示装置 41 の表示面 41 a に、演出用メイン回転役物 170 が最下点位置にあるときに拡大レンズ L Z が移動可能な円軌道と重なるように複数（本実施形態では 10 個）の円形の高輝度部 H B が等間隔を開けて配置された画像を、所定画像として表示させる。

【3196】

所定画像に含まれる各高輝度部 H B から発する光は、遊技盤 30 の前側に向かって進むが、途中、各花びら部 172 によって遮断されたり、隣り合う花びら部 172 の隙間から遊技者側に抜けたり、1 枚の花びら部 172 L に埋め込まれた拡大レンズ L Z を介して拡大されて遊技者側に送られる。ビッグオアスモール演出処理によれば、先に説明したように、遊技盤 30 の正面視において、拡大レンズ L Z に対して、第 1 演出用サブ回転役物 180 または第 2 演出用サブ回転役物 190 に備えられた文字列（183 a、184 a、193 a、194 a のいずれか）が重なり合うことから、所定画像に含まれる高輝度部 H B が

ら発する光によって、当該文字列を拡大して目立たせて表示させることができる。

【3197】

まとめると、ビッグオアスモール演出処理によれば、演出用メイン回転役物170と、第1演出用サブ回転役物180と、第2演出用サブ回転役物190とが次のように動作することになる。

【3198】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物170が図285に示す原点位置から最下点位置まで移動するとともに、第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190が図285に示す原点位置から最上点位置まで移動する。演出用メイン回転役物170は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りRLに回転する。第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190は、原点位置から最上点位置まで移動する途中で、正面視左回りRLに回転する（図300参照）。なお、本実施形態の変形例として、演出用メイン回転役物170と、第1および第2演出用サブ回転役物180、190とが移動を開始するに際して、「ビッグオアスモール」との音声を出力する構成としてもよい。

10

【3199】

演出用メイン回転役物170は、最下点位置に達すると、第1または第2の所定回転停止位置に停止する。第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190は、最上点位置に達すると、第1または第2の特定回転停止位置に停止する。なお、演出用メイン回転役物170が最下点位置において所定回転停止位置で停止するタイミングと、各演出用サブ回転役物180、190が特定回転停止位置で停止するタイミングとは同期するように制御されている。その後、演出用メイン回転役物170、第1演出用サブ回転役物180、および第2演出用サブ回転役物190は、特定時間（例えば、3秒）、停止した状態を保つ。この特定時間の期間においては、演出用メイン回転役物170、第1演出用サブ回転役物180、および第2演出用サブ回転役物190は、図300（b）、図301、図302、または図303に示す形態を取り得る。

20

【3200】

図300（b）に示す形態によれば、第1演出用サブ回転役物180の回転体182に描画された虹色の「BIG」という文字列183aが、拡大レンズLZによって拡大されて表示される。図301に示す形態によれば、第2演出用サブ回転役物190の回転体192に描画された虹色の「SML」という文字列193aが、拡大レンズLZによって拡大されて表示される。図302に示す形態によれば、第1演出用サブ回転役物180の回転体182に描画された黒色の「BIG」という文字列184aが、拡大レンズLZによって拡大されて表示される。図303に示す態様によれば、第2演出用サブ回転役物190の回転体192に描画され黒色の「SML」という文字列194aが、拡大レンズLZによって拡大されて表示される。換言すると、演出用メイン回転役物170および各演出用サブ回転役物180、190が、図300（b）、図301、図302、または図303に示す形態となったときに、第1または第2演出用サブ回転役物180、190の回転体182、192に描画された虹色の「BIG」という文字列183a、虹色の「SML」という文字列193a、黒色の「BIG」という文字列184a、または黒色の「SML」という文字列194aが、拡大レンズLZを備えた花びら部172Lを通して視認可能となる。

30

40

【3201】

上記特定時間の期間において、演出用メイン回転役物170、第1演出用サブ回転役物180、および第2演出用サブ回転役物190が、図300（b）、図301、図302、および図303に示す形態のうちのいずれを取り得るかは、先に説明したように、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果から特定されるラウンド遊技の回数と、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果とによっ

50

て決定される。すなわち、ラウンド遊技の回数が16回であり、保留連が有りの場合には、図300(b)に示す形態、すなわち、虹色の「BIG」という文字列183aが拡大レンズLZによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が16回であり、保留連が無しの場合には、図302に示す形態、すなわち、黒色の「BIG」という文字列184aが拡大レンズLZによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が8回であり、保留連が有りの場合には、図301に示す形態、すなわち、虹色の「SML」という文字列193aが拡大レンズLZによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が8回であり、保留連が無しの場合には、図303に示す形態、すなわち、黒色の「SML」という文字列194aが拡大レンズLZによって拡大されて表示される形態を取り得る。

10

【3202】

したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物170が回転しながら最下点位置に下りてくるとともに、第1および第2演出用サブ回転役物180, 190が回転しながら最上点位置に上がってきて、その後、演出用メイン回転役物170と、第1および第2演出用サブ回転役物180, 190とが共に回転を停止し、演出用メイン回転役物170に備えられる拡大レンズLZによって、第1または第2演出用サブ回転役物180, 190に描画された文字列183a, 184a, 193a, 194aのいずれかを拡大して表示するというビッグオアスモール演出を実行することによって、ラウンド遊技の回数と保留連の有無とを遊技者に告知することができる。

20

【3203】

上記構成のビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物170に備えられる拡大レンズLZに対して、第1または第2演出用サブ回転役物180, 190に描画された文字列183a, 184a, 193a, 194aのいずれが一致するか（止まるか）といった緊迫感（ドキドキ感）を、遊技者に対して付与することができる。その上で、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物170に備えられる拡大レンズLZによって、第1演出用サブ回転役物180に描画された虹色の「BIG」の文字列183aが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が16回となり、保留連が有りである二重の喜びを遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物170に備えられる拡大レンズLZによって、第1演出用サブ回転役物180に描画された黒色の「BIG」の文字列184aが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が16回となる喜びを遊技者に対して付与することができる。一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が無しであるといった少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物170に備えられる拡大レンズLZによって、第2演出用サブ回転役物190に描画された虹色の「SML」の文字列193aが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が有りである喜びを遊技者に対して付与することができる。一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が8回となることの少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。さらに、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物170に備えられる拡大レンズLZによって、第2演出用サブ回転役物190に描画された黒色の「SML」の文字列194aが拡大して表示された場合には、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が8回となり、保留連が無しとなるので、大当たりに当選しないよりは良かったなといった感情（と少しの落胆感）を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【3204】

図304は、比較例の回転装置の側面概略図である。当該回転装置は、演出用回転役物970と、回転用モーター974と、拡大縮小機構部977と、LED（発光ダイオード）

50

９７９とを備える。演出用回転役物９７０は、回転軸部９７１と、複数の花びら部９７２とを備える。各花びら部９７２は、本実施形態のパチンコ機１０における花びら部１７２と同様に、板状の部材で、正面視において、花びらの形状を有する。回転用モーター９７４は、本実施形態のパチンコ機１０におけるメイン回転役物回転用モーター１７４とほぼ同じ構成である。拡大縮小機構部９７７は、本実施形態のパチンコ機１０における拡大縮小機構部１７７とほぼ同じ構成である。この比較例の回転装置では、各花びら部９７２は、半透明の材料によって形成されている。各花びら部９７２の裏面側には、ＬＥＤ９７９がそれぞれ取り付けられている。各ＬＥＤ９７９は、半透明の花びら部９７２のそれぞれを裏面側から照射する。各ＬＥＤ９７９の取付位置は、各花びら部９７２に対してすぐ近くの位置であり、各ＬＥＤ９７９は、各花びら部９７２と同期して回転するように構成されている。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、円形の高輝度部ＨＢが描画された画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させることによって、高輝度部ＨＢを花びら部１７２Ｌを照射する光源としているのに対して、従来の回転装置では、花びら部９７２の裏面側のすぐ近くに取り付けられたＬＥＤ９７９が、各花びら部９７２を直接的に照射していた。

10

【３２０５】

上記比較例の回転装置では、各花びら部９７２と各ＬＥＤ９７９との間の距離は短いものであった。このため、比較例の回転装置では、各花びら部９７２と各ＬＥＤ９７９との間に、板状の部材を差し込むことはあり得なかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びら部１７２Ｌを照射する光源を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させた高輝度部ＨＢによって構成することで、花びら部１７２Ｌと花びら部１７２Ｌを照射する光源との間の距離を長くして、当該間の空間に演出用サブ回転役物１８０、１９０を差し込むことが可能なようにした。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、花びら部１７２Ｌを備える第１演出用サブ回転役物１８０に対して第２演出用サブ回転役物１９０を協働させることができ、当該協働を含む特定の演出、本実施形態では、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを告知するためのビッグオアスモール演出を実装することが可能となった。

20

【３２０６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１を中心として回転可能な複数の花びら部１７２を備え、複数の花びら部１７２のうちの一つである花びら部１７２Ｌは、拡大レンズＬＺを備えることによって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢを視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２、１９２は、回転可能に構成され、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを通すことなく視認可能な第１位置（例えば、図３００（ａ）を参照）と、花びら部１７２Ｌを通して視認可能な第２位置（例えば、図３００（ｂ）、図３０１、図３０２、または図３０３を参照）との間で変位可能である。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な第１状態となり、ビッグオアスモール演出において、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２、１９２が移動してくることによって、回転体１８２または回転体１９２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２または回転体１９２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となる第２状態となる。このために、一発告知演出によって、第１状態となった場合に、先に説明したように、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを遊技者に告知することができる。また、ビッグオアスモール演出によって、第２状態となった場合に、先に説明したように、獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといったことを遊技者に告知することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結

30

40

50

果が大当たり当選となる喜びを遊技者に対して付与することができると共に、ビッグオアスモール演出によって、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が16回になるか8回になるか、保留連が有るか無いかといった期待感と少しの落胆感とを遊技者に対して付与することができる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機10では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3207】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、演出用サブ回転役物180, 190に備えられた回転体182, 192の外形が、遊技盤30を正面視した場合に、回転体182, 192の回転の中心を対称の点として点対称となっていることから、演出用サブ回転役物180, 190を回転させたときの回転体182, 192の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【3208】

また、本実施形態のパチンコ機10では、演出用メイン回転役物170が備える花びら部172や、演出用サブ回転役物180, 190が備える回転体182, 192を樹脂材料によって形成される構成としていることから、これら部品の形成が容易となるため、これら部品の形状の自由度が高い。このため、これら部品を備える演出用メイン回転役物170や、演出用サブ回転役物180, 190を用いた演出、すなわち、一発告知演出やビッグオアスモール演出をよりインパクトの高いものとすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3209】

本実施形態のパチンコ機10では、演出用メイン回転役物170に備えられる回転軸部171は遊技盤30の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤30の表面に対して高い精度で平行となる平面上で花びら部172を回転させることができる。このため、演出用メイン回転役物170の外径を大きくすることが容易であり、この結果、一発告知演出およびビッグオアスモール演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【3210】

また、従来より知られている回転役物は、発光部を備え、当該発光部が発光した状態で回転するだけの演出を実行可能なものであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、第1回転体の一例である演出用メイン回転役物170と、演出用メイン回転役物170の花びら部172Lを裏面側から照射しうる光源として機能する図柄表示装置41とが独立した構成であることから、裏面側の光源が発光した状態で演出用メイン回転役物170が回転するといった一発告知演出と、裏面側の光源が発光しない状態で演出用メイン回転役物170と第2回転体の一例である演出用サブ回転役物180, 190とが係わり合う演出であって、演出用メイン回転役物170自体は主に回転するだけといったビッグオアスモール演出との両方が実行可能となった。すなわち、本実施形態のパチンコ機10では、回転役物と光源とを独立させることによって従来より多様な種類の演出を実現することが可能となった。その上、本実施形態のパチンコ機10では、上記光源として機能する図柄表示装置41は、当たり抽選の結果を報知するための変動表示や、キャラクターの表示等の種々の演出表示を行うことができることから、装置のいっそう効率的な使用が可能となっている。

30

40

【3211】

《6-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【3212】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU62は、タイマ

50

割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【 3 2 1 3 】

< タイマ割込み処理 >

図 3 0 5 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【 3 2 1 4 】

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

【 3 2 1 5 】

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

【 3 2 1 6 】

ステップ S x 0 1 0 3 では、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、電動役物開放カウンタ C 4、および変動種別カウンタ C S の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、電動役物開放カウンタ C 4、および変動種別カウンタ C S にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S x 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 3 0 9）において、その値を更新する。

【 3 2 1 7 】

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

【 3 2 1 8 】

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

【 3 2 1 9 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 0 5 : S x 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 2 2 0 】

図 3 0 6 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S x 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S x 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S x 0 2 0 1 : Y E S）、ステップ S x 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S x 0 2 0 3 に進む。

【 3 2 2 1 】

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

【3222】

ステップSx0204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RaN（以下、第1始動保留個数RaNともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaNは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップSx0209に進む。

【3223】

ステップSx0201において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には（Sx0201：NO）、ステップSx0205に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

10

【3224】

ステップSx0205において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には（Sx0205：YES）、ステップSx0206に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSx0207に進む。一方、ステップSx0205において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には（Sx0205：NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

【3225】

ステップSx0207では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップSx0208に進む。

20

【3226】

ステップSx0208では、第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RbN（以下、第2始動保留個数RbNともいう）を読み出し、当該第2始動保留個数RbNを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数RbNは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップSx0209に進む。

【3227】

ステップSx0209では、上述したステップSx0204又はステップSx0208において設定された始動保留個数N（RaN又はRbN）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。ステップSx0209において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には（Sx0209：NO）、本始動口用の入球処理を終了する。

30

【3228】

一方、ステップSx0209において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には（Sx0209：YES）、ステップSx0210に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップSx0211に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数CRNと言う）に1を加算する。合計保留個数CRNは、第1始動保留個数RaNと第2始動保留個数RbNとの合計値を示す。その後、ステップSx0212に進む。

【3229】

ステップSx0212では、ステップSx0103（図305）において更新した当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSx0210において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数RaNが処理の対象として設定されている場合には、ステップSx0103にて更新した当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップSx0210において1を加算した第1始動保留個数RaNと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数RbNが処理の対象として設定されている場合には、ステップSx0103にて更新した当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、第

40

50

2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S x 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S x 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S x 0 2 1 3 に進む。

【 3 2 3 0 】

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

10

【 3 2 3 1 】

ステップ S x 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【 3 2 3 2 】

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

20

【 3 2 3 3 】

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

30

【 3 2 3 4 】

主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、ステップ S x 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 3 2 3 5 】

< 先判定処理 >

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

40

【 3 2 3 6 】

図 3 0 7 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 3 2 3 7 】

ステップ S x 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 3 0 6）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。その後、ステップ S x 0 3 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判

50

定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【3238】

ステップSx0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、(Sx0302:YES)、ステップSx0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブル(図289(a))を参照する。その後、ステップSx0305に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

10

【3239】

一方、ステップSx0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(Sx0302:NO)、ステップSx0304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブル(図289(b))を参照する。その後、ステップSx0305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【3240】

ステップSx0305では、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(Sx0305:YES)、ステップSx0306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSx0307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSx0307を実行した後、ステップSx0308に進む。

20

【3241】

ステップSx0308では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSx0308において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(Sx0308:YES)、ステップSx0309に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSx0308において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には(Sx0308:NO)、ステップSx0310に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップSx0315に進む。

30

【3242】

ステップSx0305において、今回把握した当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(Sx0305:NO)、ステップSx0311に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップSx0312に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSx0313に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

40

【3243】

ステップSx0313において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(Sx0313:YES)、ステップSx0314に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップSx0315に進む。一方、ステップSx0313において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(Sx0313:NO)

50

0)、ステップ S x 0 3 1 5 に進む。

【3 2 4 4】

ステップ S x 0 3 1 5 では、始動口用の入球処理（図 3 0 6）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタ C S の値を把握する。その後、ステップ S x 0 3 1 6 に進み、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S x 0 3 1 6 を実行した後、ステップ S x 0 3 1 7 に進む。

【3 2 4 5】

ステップ S x 0 3 1 7 では、ステップ S x 0 3 1 6 によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。ステップ S x 0 3 1 7 を実行した後、本先判定処理を終了する。

10

【3 2 4 6】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 0 5：S x 0 1 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【3 2 4 7】

図 3 0 8 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S x 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S x 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には（S x 0 4 0 1：Y E S）、ステップ S x 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S x 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S x 0 4 0 1：N O）、本スルー用の入球処理を終了する。

20

【3 2 4 8】

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

30

【3 2 4 9】

ステップ S x 0 4 0 4 では、ステップ S x 0 1 0 3（図 3 0 5）において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【3 2 5 0】

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

40

【3 2 5 1】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【3 2 5 2】

図 3 0 9 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S x 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S x 0 5 0 2 に進む。

50

【3253】

ステップSx0502では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップSx0503に進む。

【3254】

ステップSx0503では、ステップSx0502において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップSx0503を実行した後、ステップSx0504に進む。

10

【3255】

ステップSx0504では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップSx0505に進む。

【3256】

ステップSx0505では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップSx0506に進む。ステップSx0506では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップSx0506を実行した後、ステップSx0507に進む。

20

【3257】

ステップSx0507では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップSx0508に進む。

【3258】

ステップSx0508では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップSx0509に進む。

30

【3259】

ステップSx0509では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップSx0503のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップSx0509において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していないと判定した場合には（Sx0509:NO）、ステップSx0510及びステップSx0511において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップSx0510において、乱数初期値カウンタCINIに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップSx0511において、変動種別カウンタCSに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップSx0509において、今回の通常処理の開始から所定時間（4msec）が経過していると判定した場合には（Sx0509:YES）、ステップSx0503に戻り、ステップSx0503からステ

40

50

ップ S x 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

【 3 2 6 0 】

なお、ステップ S x 0 5 0 3 からステップ S x 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 3 2 6 1 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 3 0 9 : S x 0 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。 10

【 3 2 6 2 】

図 3 1 0 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S x 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

【 3 2 6 3 】

ステップ S x 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S x 0 6 0 1 : Y E S）、ステップ S x 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S x 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S x 0 6 0 1 : N O）、ステップ S x 0 6 0 2 に進む。 20

【 3 2 6 4 】

ステップ S x 0 6 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。 30

【 3 2 6 5 】

ステップ S x 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には（S x 0 6 0 2 : N O）、ステップ S x 0 6 0 3 に進む。

【 3 2 6 6 】

ステップ S x 0 6 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S x 0 6 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。 40

【 3 2 6 7 】

一方、ステップ S x 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には（S x 0 6 0 2 : Y E S）、ステップ S x 0 6 0 4 に進む。

【 3 2 6 8 】

ステップ S x 0 6 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ S x 0 6 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 3 2 6 9 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン 50

(図 3 1 0 : S x 0 6 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 2 7 0 】

図 3 1 1 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S x 0 7 0 1 では、合計保留個数 C R N が「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「0」以下である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ S x 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」以下であると判定した場合には (S x 0 7 0 1 : N O)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ S x 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」を上回ると判定した場合には (S x 0 7 0 1 : Y E S)、ステップ S x 0 7 0 2 に進む。

【 3 2 7 1 】

ステップ S x 0 7 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S x 0 7 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【 3 2 7 2 】

ステップ S x 0 7 0 3 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S x 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S x 0 7 0 4 に進む。

【 3 2 7 3 】

ステップ S x 0 7 0 4 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S x 0 7 0 4 を実行した後、ステップ S x 0 7 0 5 に進む。

【 3 2 7 4 】

ステップ S x 0 7 0 5 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S x 0 7 0 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S x 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S x 0 7 0 6 に進む。

【 3 2 7 5 】

ステップ S x 0 7 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、1 6 R 通常大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【 3 2 7 6 】

ステップ S x 0 7 0 5 およびステップ S x 0 7 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 3 0 9) におけるステップ S x 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S x 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S x 0 7 0 7 に進む。

【 3 2 7 7 】

ステップ S x 0 7 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S x 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S x 0

10

20

30

40

50

708に進む。

【3278】

ステップSx0708では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップSx0708を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【3279】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図311：Sx0702）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3280】

図312は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップSx0801では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa（図288）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRb（図288）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップSx0801の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【3281】

ステップSx0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には（ステップSx0801：YES）、ステップSx0802～ステップSx0807の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップSx0801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップSx0801：NO）、ステップSx0808～ステップSx0813の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【3282】

ステップSx0802では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSx0803に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップSx0804に進む。ステップSx0804では、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSx0805に進む。

【3283】

ステップSx0805では、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSx0805を実行した後、ステップSx0806に進む。

【3284】

ステップSx0806では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図

10

20

30

40

50

柄表示部 37b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S x 0807 へ進む。

【3285】

ステップ S x 0807 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア Ra に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 33 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップ S x 0807 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 309）におけるステップ S x 0503 において、音声発光制御装置 90 に送信される。

10

【3286】

ステップ S x 0801 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア Ra ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア Rb であると判定した場合には（S x 0801：NO）、ステップ S x 0808 に進む。

【3287】

ステップ S x 0808 では、第 2 保留エリア Rb の第 2 始動保留個数 RbN を 1 減算する。その後、ステップ S x 0809 に進む。ステップ S x 0809 では、合計保留個数 CRN を 1 減算し、ステップ S x 0810 に進み、第 2 保留エリア Rb の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア AE に移動させる。その後、ステップ S x 0811 に進む。

20

【3288】

ステップ S x 0811 では、第 2 保留エリア Rb の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1～第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S x 0811 を実行した後、ステップ S x 0812 に進む。

【3289】

ステップ S x 0812 では、各種フラグ記憶エリア 64g の第 2 図柄表示部フラグが ON ではない場合には当該フラグを ON にし、ON である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S x 0813 に進む。

30

【3290】

ステップ S x 0813 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア Rb に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 34 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

40

【3291】

ステップ S x 0813 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 309）におけるステップ S x 0503 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 2 始動口保留用領域 Ds2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 始動口保留用領域 Ds2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【3292】

<当たり判定処理>

50

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 3 1 1 : S x 0 7 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 2 9 3 】

図 3 1 3 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S x 0 9 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 3 2 9 4 】

ステップ S x 0 9 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S x 0 9 0 1 : Y E S）、ステップ S x 0 9 0 2 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 8 9 （b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S x 0 9 0 4 に進む。

10

【 3 2 9 5 】

一方、ステップ S x 0 9 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S x 0 9 0 1 : N O）、ステップ S x 0 9 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 8 9 （a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S x 0 9 0 4 に進む。

20

【 3 2 9 6 】

ステップ S x 0 9 0 4 では、ステップ S x 0 9 0 2 又はステップ S x 0 9 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S x 0 9 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S x 0 9 0 4 : Y E S）、ステップ S x 0 9 0 5 に進む。

【 3 2 9 7 】

ステップ S x 0 9 0 5 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S x 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S x 0 9 0 5 : N O）、ステップ S x 0 9 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 2 9 0 （a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

30

【 3 2 9 8 】

一方、ステップ S x 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S x 0 9 0 5 : Y E S）、ステップ S x 0 9 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル（図 2 9 0 （b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S x 0 9 0 6 又はステップ S x 0 9 0 7 の処理を実行した後、ステップ S x 0 9 0 8 に進む。

40

【 3 2 9 9 】

ステップ S x 0 9 0 8 では、ステップ S x 0 9 0 6 又はステップ S x 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にし、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S x 0 9 0 8 を実行した後、ステップ S x 0 9 0 9 に進む。

【 3 3 0 0 】

ステップ S x 0 9 0 9 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的に

50

は、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63f(図287)に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSx0906又はステップSx0907において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSx0909を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【3301】

ステップSx0904において、ステップSx0902又はステップSx0903における当たり抽選の当否結果が大当たり当選でない場合には(Sx0904:NO)、ステップSx0910に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63c(図287)に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSx0911に進む。

10

【3302】

ステップSx0911において、ステップSx0910におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には(Sx0911:YES)、ステップSx0912に進み、リーチ発生フラグをONする。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをONする。ステップSx0912を実行した後、ステップSx0913に進む。

20

【3303】

一方、ステップSx0911において、ステップSx0910におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には(Sx0911:NO)、ステップSx0912を実行することなく、ステップSx0913に進む。

【3304】

ステップSx0913では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに格納されている当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSx0913を実行した後、当たり判定処理を終了する。

30

【3305】

<変動時間設定処理>

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図311:Sx0704)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3306】

図314は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSx1001では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSx1002に進む。

40

【3307】

ステップSx1002では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報(変動時間情報)と変動種別カウンタCSの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップS

50

x 1 0 0 2では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 dの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップ S x 1 0 0 2を実行した後、ステップ S x 1 0 0 3に進む。

【 3 3 0 8 】

ステップ S x 1 0 0 3では、ステップ S x 1 0 0 2で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S x 1 0 0 1で取得した変動種別カウンタ C Sの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S x 1 0 0 3を実行した後、ステップ S x 1 0 0 4に進む。

10

【 3 3 0 9 】

ステップ S x 1 0 0 4では、ステップ S x 1 0 0 3で取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア 6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【 3 3 1 0 】

<変動終了処理>

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 3 1 0： S x 0 6 0 4）として主制御装置 6 0のMPU 6 2によって実行される。

20

【 3 3 1 1 】

図 3 1 5は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップ S x 1 1 0 1では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S x 1 1 0 1では、RAM 6 4の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 6 4 f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図 3 1 4）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【 3 3 1 2 】

ステップ S x 1 1 0 1において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S x 1 1 0 1：NO）、本変動終了処理を終了する。

30

【 3 3 1 3 】

ステップ S x 1 1 0 1において、変動時間が経過していると判定した場合には（S x 1 1 0 1：YES）、ステップ S x 1 1 0 2に進み、第1図柄表示部 3 7 a及び第2図柄表示部 3 7 bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップ S x 1 1 0 3では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップ S x 1 1 0 3を実行した後、ステップ S x 1 1 0 4に進む。

【 3 3 1 4 】

ステップ S x 1 1 0 4では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定する。ステップ S x 1 1 0 4において、上記フラグのいずれもがONではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（S x 1 1 0 4：NO）、ステップ S x 1 1 0 5に進む。

40

【 3 3 1 5 】

ステップ S x 1 1 0 5では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア 6 4 gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

50

【3316】

ステップSx1105において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Sx1105：YES）、ステップSx1106に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップSx1106において、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回ると判定した場合には（Sx1106：YES）、ステップSx1107に進み、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。ステップSx1107を実行した後、ステップSx1108に進む。一方、ステップSx1106において、遊技回数カウンタPNCの値が0以下であると判定した場合には（Sx1106：NO）、ステップSx1107を実行することなく、ステップSx1108に進む。

【3317】

ステップSx1108では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【3318】

ステップSx1108において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には（Sx1108：NO）、ステップSx1109に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。

【3319】

ステップSx1109において、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップSx1109：NO）には、ステップSx1110に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSx1110を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【3320】

ステップSx1108において高確率モードフラグがONであると判定した場合（Sx1108：YES）、または、ステップSx1109において遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていると判定した場合（ステップSx1109：YES）には、ステップSx1110を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップSx1105において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合（Sx1105：NO）に、ステップSx1106～ステップSx1110を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【3321】

一方、ステップSx1104において、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがONである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sx1104：YES）、ステップSx1111に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグをONする。ステップSx1111を実行した後、ステップSx1112に進む。ステップSx1112では、保留情報記憶エリア64bに残された保留情報に含まれる当たり乱数カウンタC1の値を確認し、残された保留情報の中に大当たり当選があるか否かを判定する。ステップSx1112において、残された保留情報の中に大当たり当選があると判定した場合には（Sx1112：YES）、ステップSx1113に進み、保留連有りコマンドを設定する。保留連有りコマンドは、保留情報記憶エリア64bに残された保留情報の中に大当たり当選があること、すなわち、保留連が有ることをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるためのコマンドである。ステップSx1113を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。一方、ステップSx1112において、残された保留情報の中に大当たり当選がないと判定した場合には（Sx1112：NO）、ステップSx1114に進み、保留連無しコマンドを設定する。保留連無しコマンドは、保留情報記憶エリア64bに残された保留情報の中に大当たり当選がないこと、すなわち、保留連が無いことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるためのコマンドである。ステップSx1114を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

10

20

30

40

50

【3322】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図309：Sx0507）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3323】

図316は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSx1201では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

10

【3324】

ステップSx1201において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sx1201：NO）、ステップSx1202に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

【3325】

ステップSx1202において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sx1202：NO）、ステップSx1203に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

20

【3326】

ステップSx1203において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sx1203：NO）、ステップSx1204に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSx1204において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sx1204：YES）、ステップSx1205に進む。一方、ステップSx1204において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には（Sx1204：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【3327】

ステップSx1205では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップSx1206に進む。ステップSx1206では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSx1207に進む。

30

【3328】

ステップSx1207では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉36bの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉36bを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉36bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63hに記憶されている

40

【3329】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記1つの項目が成立した場合に、開閉扉36bは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【3330】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してから経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば15秒）を超えること。

- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口36aへ入球した遊技球の個数が、予め定めら

50

れた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 3 3 3 1 】

ステップ S x 1 2 0 7 を実行した後、前述したステップ S x 1 2 0 8 に進む。

【 3 3 3 2 】

ステップ S x 1 2 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 0 0 0」（すなわち、 6 s e c）をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S x 1 2 0 8 を実行した後、ステップ S x 1 2 0 9 に進む。

10

【 3 3 3 3 】

ステップ S x 1 2 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 3 0 9）におけるステップ S x 0 5 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S x 1 2 0 9 を実行した後、ステップ S x 1 2 1 0 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 3 3 3 4 】

ステップ S x 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には（ S x 1 2 0 3 : Y E S）、ステップ S x 1 2 1 1 に進む。

【 3 3 3 5 】

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

30

【 3 3 3 6 】

ステップ S x 1 2 1 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S x 1 2 1 3 を実行した後、ステップ S x 1 2 1 4 に進む。

40

【 3 3 3 7 】

ステップ S x 1 2 1 4 では、開閉処理期間フラグを O N にする。続くステップ S x 1 2 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 0 9 : ステップ S x 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S x 1 2 1 5 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 3 8 】

ステップ S x 1 2 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には（

50

S x 1 2 0 2 : Y E S) 、ステップ S x 1 2 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S x 1 2 1 6 を実行した後、ステップ S x 1 2 1 7 に進む。

【 3 3 3 9 】

ステップ S x 1 2 1 7 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S x 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S x 1 2 1 7 : Y E S) 、ステップ S x 1 2 1 8 に進む。一方、ステップ S x 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S x 1 2 1 7 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 3 3 4 0 】

ステップ S x 1 2 1 8 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S x 1 2 1 9 に進む。

【 3 3 4 1 】

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

【 3 3 4 2 】

ステップ S x 1 2 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S x 1 2 2 0 を実行した後、ステップ S x 1 2 2 1 に進む。

20

【 3 3 4 3 】

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

30

【 3 3 4 4 】

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

【 3 3 4 5 】

ステップ S x 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S x 1 2 0 1 : Y E S) 、ステップ S x 1 2 2 3 に進む。

【 3 3 4 6 】

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

40

【 3 3 4 7 】

ステップ S x 1 2 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S x 1 2 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定

50

するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S x 1 2 2 5 を実行した後、ステップ S x 1 2 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S x 1 2 2 6 を実行した後、ステップ S x 1 2 2 7 に進む。

【 3 3 4 8 】

ステップ S x 1 2 2 7 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。ステップ S x 1 2 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には (S x 1 2 2 7 : Y E S) 、ステップ S x 1 2 2 8 に進む。

【 3 3 4 9 】

ステップ S x 1 2 2 8 では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア 6 4 b に保留情報が 1 つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図 3 0 9）におけるステップ S x 1 2 2 8 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S x 1 2 2 8 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 3 3 5 0 】

一方、ステップ S x 1 2 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」ではないと判定した場合には (S x 1 2 2 7 : N O) 、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S x 1 2 2 3 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には (S x 1 2 2 3 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 5 1 】

< 大入賞口開閉処理 >

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

【 3 3 5 2 】

図 3 1 7 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S x 1 3 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S x 1 3 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S x 1 3 0 1 : N O) 、ステップ S x 1 3 0 2 に進む。

【 3 3 5 3 】

ステップ S x 1 3 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S x 1 3 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S x 1 3 0 2 : Y E S) 、ステップ S x 1 3 0 3 に進む。

【 3 3 5 4 】

ステップ S x 1 3 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S x 1 3 0 4 に進む。

【 3 3 5 5 】

ステップ S x 1 3 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 0 9 : ステップ S x 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S x 1 3 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 3 5 6 】

ステップ S x 1 3 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S x 1 3 0 2 : N O) 、ステップ S x 1 3 0 3 およびステップ S x 1 3 0 4 を実

10

20

30

40

50

行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【3357】

ステップS x 1301において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（S x 1301：YES）、ステップS x 1305に進む。

【3358】

ステップS x 1305では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップS x 1305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S x 1305：YES）、ステップS x 1306に進む。

【3359】

ステップS x 1306では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップS x 1307に進む。

【3360】

ステップS x 1307では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図309：ステップS x 0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS x 1307を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【3361】

ステップS x 1305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S x 1305：NO）、ステップS x 1306およびステップS x 1307を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【3362】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図316：S x 1225）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3363】

図318は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップS x 1401では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

【3364】

ステップS x 1401において、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであると判定した場合には（S x 1401：YES）、ステップS x 1402に進み、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFする。ステップS x 1402を実行した後、ステップS x 1403に進む。

【3365】

ステップS x 1403では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップS x 1404に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップS x 1405に進む。

【3366】

ステップS x 1405では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた遊技回数カウンタPNCに100をセットする。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップS x 1406に進む。

【3367】

ステップ S x 1 4 0 6 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S x 1 4 1 1 に進む。

【 3 3 6 8 】

一方、ステップ S x 1 4 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグが O N でないと判定した場合には (S x 1 4 0 1 : N O) 、ステップ S x 1 4 0 7 に進み、R A M 6 4 の 1 6 R 通常大当たりフラグおよび 8 R 通常大当たりフラグを O F F する。その後、ステップ S x 1 4 0 8 に進む。

【 3 3 6 9 】

ステップ S x 1 4 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S x 1 4 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S x 1 4 1 0 に進む。

【 3 3 7 0 】

ステップ S x 1 4 1 0 では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S x 1 4 1 1 に進む。

【 3 3 7 1 】

ステップ S x 1 4 1 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 3 3 7 2 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 3 0 9 : S x 0 5 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 3 7 3 】

図 3 1 9 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S x 1 5 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S x 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には (S x 1 5 0 1 : N O) 、ステップ S x 1 5 0 2 に進む。

【 3 3 7 4 】

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

【 3 3 7 5 】

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

【 3 3 7 6 】

ステップ S x 1 5 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S x 1 5 0 3 : N O) 、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一

10

20

30

40

50

方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（S x 1503 : YES）、ステップS x 1504に進む。

【3377】

ステップS x 1504では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS x 1504において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S x 1504 : YES）、ステップS x 1505に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS x 1504において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S x 1504 : NO）、ステップS x 1506に進む。

10

【3378】

ステップS x 1506では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップS x 1506において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には（S x 1506 : NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS x 1506において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（S x 1506 : YES）、ステップS x 1507に進む。

【3379】

ステップS x 1507では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS x 1508に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS x 1507において開閉実行モードではなく（S x 1507 : NO）、且つ、ステップS x 1508において高頻度サポートモードである場合には（S x 1508 : YES）、ステップS x 1509に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS x 1510に進む。

20

【3380】

ステップS x 1510では、ステップS x 1509の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS x 1510において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S x 1510 : YES）、ステップS x 1511に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

30

【3381】

一方、ステップS x 1510において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S x 1510 : NO）、ステップS x 1511の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【3382】

ステップS x 1507において開閉実行モードであると判定した場合（S x 1507 : YES）、又は、ステップS x 1508において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S x 1508 : NO）、ステップS x 1512に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップS x 1513に進む。

40

【3383】

ステップS x 1513では、ステップS x 1512の電動役物開放抽選の結果がサポート

50

当選であるか否かを判定する。ステップ S x 1 5 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S x 1 5 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S x 1 5 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S x 1 5 1 3 : Y E S)、ステップ S x 1 5 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 3 3 8 4 】

ステップ S x 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S x 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S x 1 5 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普
図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S
x 1 5 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場
合には (S x 1 5 1 5 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、
そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S x 1 5 1 5 において、第 2
タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には (S x 1 5 1 5 : Y E
S)、ステップ S x 1 5 1 6 に進む。

【 3 3 8 5 】

ステップ S x 1 5 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示
した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S
x 1 5 1 7 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F
F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 3 3 8 6 】

ステップ S x 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S
x 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S x 1 5 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するた
めの電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 3 3 8 7 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理の
サブルーチン (図 3 1 9 : S x 1 5 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実
行される。

【 3 3 8 8 】

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

【 3 3 8 9 】

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

【 3 3 9 0 】

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

10

20

30

40

50

間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップSx1603を実行した後、ステップSx1604に進む。

【3391】

ステップSx1604では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップSx1605に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるかを判定する。ステップSx1605において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には（Sx1605：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSx1605において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には（Sx1605：YES）、ステップSx1606に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

10

【3392】

ステップSx1601において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には（Sx1601：NO）、ステップSx1607に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるかを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSx1607において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には（Sx1607：NO）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSx1607において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であると判定した場合には（Sx1607：YES）、ステップSx1608に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSx1609に進む。

20

【3393】

ステップSx1609では、開閉実行モード中であるかを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Sx1609：NO）、ステップSx1610に進み、高頻度サポートモードであるかを判定する。

【3394】

ステップSx1610において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Sx1610：YES）、ステップSx1611に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」（すなわち1.6sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【3395】

一方、ステップSx1609において開閉実行モード中であると判定した場合（Sx1609：YES）、又は、ステップSx1610において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Sx1610：NO）、ステップSx1612に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」（すなわち0.2sec）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【3396】

《6-6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置90において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置100において実行される処理について説明する。

40

【3397】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【3398】

図321は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

50

【3399】

ステップS x 1701では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップS x 1701を実行した後、ステップS x 1702に進む。

【3400】

ステップS x 1702では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップS x 1701で記憶したコマンドのうちの第1保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップS x 1702を実行した後、ステップS x 1703に進む。

10

【3401】

ステップS x 1703では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップS x 1703を実行した後、ステップS x 1704に進む。

【3402】

ステップS x 1704では、一発告知演出用処理を実行する。一発告知演出用処理は、「遊技機による処理の概要と演出動作」の欄に含まれる「一発告知演出」の欄で詳述した一発告知演出を実現するための処理である。先に説明したように、一発告知演出は、演出用メイン回転役物170の動作によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを告知するための演出である。具体的には、一発告知演出は、図297に例示した内容の演出を行う。ステップS x 1704を実行した後、ステップS x 1705に進む。

20

【3403】

ステップS x 1705では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップS x 1705を実行した後、ステップS x 1706に進む。

30

【3404】

ステップS x 1706では、ビッグオアスモール演出用処理を実行する。ビッグオアスモール演出用処理は、「遊技機による処理の概要と演出動作」の欄に含まれる「ビッグオアスモール演出」の欄で詳述したビッグオアスモール演出を実現するための処理である。先に説明したように、ビッグオアスモール演出は、演出用メイン回転役物170と、第1演出用サブ回転役物180と、第2演出用サブ回転役物190とが協働して、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを予告するための演出である。具体的には、ビッグオアスモール演出は、図300～図303に例示した内容の演出を行う。ステップS x 1706を実行した後、ステップS x 1707に進む。

40

【3405】

ステップS x 1707では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側MPU62から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップS x 1707を実行した後、ステップS x 1708に進む。

【3406】

ステップS x 1708では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって

50

遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S x 1 7 0 8 を実行した後、ステップ S x 1 7 0 9 に進む。

【3 4 0 7】

ステップ S x 1 7 0 9 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S x 1 7 0 9 を実行した後、ステップ S x 1 7 1 0 に進む。

【3 4 0 8】

ステップ S x 1 7 1 0 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S x 1 7 1 0 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【3 4 0 9】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 2 1 : S x 1 7 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【3 4 1 0】

図 3 2 2 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S x 1 8 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S x 1 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S x 1 8 0 1 : Y E S）、ステップ S x 1 8 0 2 に進む。

【3 4 1 1】

ステップ S x 1 8 0 2 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S x 1 8 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S x 1 8 0 2 : Y E S）、ステップ S x 1 8 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S x 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S x 1 8 0 4 に進む。

【3 4 1 2】

ステップ S x 1 8 0 4 では、保留変化予告演出用処理を実行する。保留変化予告演出用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「保留変化予告演出」の欄で詳述した保留変化予告演出を実現するための処理である。先に説明したように、保留変化予告演出は、各保留表示アイコン H, Z の表示色をデフォルト色から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコン H, Z に対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する演出である。ステップ S x 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S x 1 8 0 6 に進む。

【3 4 1 3】

ステップ S x 1 8 0 2 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないとして判定した場合（S x 1 8 0 2 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S x 1 8 0 5 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となっ

10

20

30

40

50

たコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S x 1 8 0 5 を実行した後、ステップ S x 1 8 0 6 に進む。

【 3 4 1 4 】

ステップ S x 1 8 0 3 及びステップ S x 1 8 0 5 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

10

【 3 4 1 5 】

ステップ S x 1 8 0 6 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S x 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S x 1 8 0 7 に進む。

20

【 3 4 1 6 】

ステップ S x 1 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には (S x 1 8 0 1 : N O) 、ステップ S x 1 8 0 2 ~ ステップ S x 1 8 0 6 を実行することなく、ステップ S x 1 8 0 7 に進む。

30

【 3 4 1 7 】

ステップ S x 1 8 0 7 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S x 1 8 0 3 において特定された第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第 1 保留表示部 3 7 c の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御するとともに、ステップ S x 1 8 0 5 において特定された第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第 2 保留表示部 3 7 d の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御する。ステップ S x 1 8 0 7 を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

40

【 3 4 1 8 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 3 2 1 : S x 1 7 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 4 1 9 】

図 3 2 3 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S x 1 9 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S x 1 9 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S x 1 9 0 1 : N O) 、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S x 1 9 0 1 に

50

において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S x 1 9 0 1 : Y E S）、ステップ S x 1 9 0 2 に進む。

【3 4 2 0】

ステップ S x 1 9 0 2 では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S x 1 9 0 3 に進む。

【3 4 2 1】

ステップ S x 1 9 0 3 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S x 1 9 0 3 を実行した後、ステップ S x 1 9 0 4 に進む。

【3 4 2 2】

ステップ S x 1 9 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、又は 8 R 通常大当たりである場合には、有効ライン L 1（図 2 8 6 参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、8 R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【3 4 2 3】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【3 4 2 4】

ステップ S x 1 9 0 5 では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S x 1 9 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S x 1 9 0 6 に進む。

【3 4 2 5】

ステップ S x 1 9 0 6 では、今回の遊技回においてステップ S x 1 9 0 3 で設定された演出パターン、ステップ S x 1 9 0 4 で設定された停止図柄、ステップ S x 1 9 0 5 で設定された変動パターンの情報、ステップ S x 1 9 0 6 で得られた保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S x 1 9 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S x 1 9 0 7 を実行した後、

ステップ S x 1 9 0 8 に進む。

【 3 4 2 6 】

ステップ S x 1 9 0 8 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 または第 2 始動口保留用領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップ S x 1 9 0 8 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【 3 4 2 7 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 3 2 3 : S x 1 9 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 4 2 8 】

図 3 2 4 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S x 2 0 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S x 2 0 0 2 に進む。

【 3 4 2 9 】

ステップ S x 2 0 0 2 では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数 R N とをデータ要素とする 3 次元の表形式のデータである。R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a には、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップ S x 2 0 0 2 では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 3 2 3）のステップ S x 1 9 0 2 で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a の中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップ S x 2 0 0 2 を実行した後、ステップ S x 2 0 0 3 に進む。

【 3 4 3 0 】

ステップ S x 2 0 0 3 では、S x 2 0 0 2 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 3 2 3）のステップ S x 1 9 0 2 で把握した変動時間と、ステップ S x 2 0 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。ステップ S x 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S x 2 0 0 4 に進む。

【 3 4 3 1 】

ステップ S x 2 0 0 4 では、ステップ S x 2 0 0 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S x 2 0 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 3 4 3 2 】

< 変動開始時の更新処理 >

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

【 3 4 3 3 】

図 3 2 5 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S x 2 1 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップ S x 2 1 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（S x 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S x 2 1 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S x 2 1 0 4 に進む。

【 3 4 3 4 】

10

20

30

40

50

一方、ステップ S x 2 1 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には (S x 2 1 0 1 : NO)、ステップ S x 2 1 0 3 に進み、音光側 RAM 9 4 の第 2 保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が 1 減算されるように、当該第 2 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップ S x 2 1 0 4 に進む。

【3 4 3 5】

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

【3 4 3 6】

<表示制御装置において実行される各種処理>

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

【3 4 3 7】

表示制御装置 1 0 0 の MPU 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に VDP 1 0 5 から MPU 1 0 2 に対して送信される信号である。

【3 4 3 8】

MPU 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【3 4 3 9】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の MPU 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【3 4 4 0】

図 3 2 6 は、表示制御装置 1 0 0 の MPU 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【3 4 4 1】

ステップ S x 2 2 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU 1 0 2 を初期設定し、ワーク RAM 1 0 4 及びビデオ RAM 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ ROM 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ RAM 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ RAM 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ RAM 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S x 2 2 0 2 に進む。

【3 4 4 2】

ステップ S x 2 2 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【3 4 4 3】

<コマンド割込み処理>

10

20

30

40

50

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

【3444】

図 327 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ Sx2301 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 104 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【3445】

< V 割込み処理 >

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

【3446】

図 328 は、表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、VDP 105 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 41 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

20

【3447】

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

30

【3448】

ステップ Sx2401 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 327）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【3449】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 24 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

40

【3450】

なお、コマンド対応処理（Sx2401）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種

50

のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【3451】

ステップ S x 2402 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S x 2401) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S x 2403 に進む。

【3452】

ステップ S x 2403 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S x 2402) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S x 2404 に進む。

【3453】

ステップ S x 2404 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S x 2403) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 105 に対して送信する。VDP 105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S x 2405 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 10 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【3454】

《6-7》作用・効果：

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物 170 が回転しながら最下点位置に下りてくるとともに、第 1 および第 2 演出用サブ回転役物 180, 190 が回転しながら最上点位置に上がってきて、その後、演出用メイン回転役物 170 と、第 1 および第 2 演出用サブ回転役物 180, 190 とが共に回転を停止し、演出用メイン回転役物 170 に備えられる拡大レンズ LZ によって、第 1 または第 2 演出用サブ回転役物 180, 190 に描画された文字列 183a、184a、193a、194a のいずれかを拡大して表示するというビッグオアスモール演出を実行することによって、ラウンド遊技の回数と保留連の有無とを遊技者に告知することができる。

【3455】

上記構成のビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物 170 に備えられる拡大レンズ LZ に対して、第 1 または第 2 演出用サブ回転役物 180, 190 に描画された文字列 183a、184a、193a、194a のいずれが一致するか (止まるか) といった緊迫感 (ドキドキ感) を、遊技者に対して付与することができる。その上で、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物 170 に備えられる拡大レンズ LZ によって、第 1 演出用サブ回転役物 180 に描画された虹色の「BIG」の文字列 183a が拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が 16 回となり、保留連が有りである二重の喜びを遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物 170 に備えられる拡大レンズ LZ によって、第 1 演出用サブ回転役物 180 に描画された黒色の「BIG」の文字列 184a が拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が 16 回となる喜びを遊技者に対して付与ことができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が無しであるとい

10

20

30

40

50

った少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物 170 に備えられる拡大レンズ L Z によって、第 2 演出用サブ回転役物 190 に描画された虹色の「S M L」の文字列 193 a が拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が有りである喜びを遊技者に対して付与することができる。一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が 8 回となることの少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。さらに、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物 170 に備えられる拡大レンズ L Z によって、第 2 演出用サブ回転役物 190 に描画された黒色の「S M L」の文字列 194 a が拡大して表示された場合には、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が 8 回となり、保留連が無しとなるので、大当たり 10
に当選しないよりは良かったなといった感情（と少しの落胆感）を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3456】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、演出用メイン回転役物 170 は、回転軸部 171 を中心として回転可能な複数の花びら部 172 を備え、複数の花びら部 172 のうちの一つである花びら部 172 L は、拡大レンズ L Z を備えることによって、図柄表示装置 41 の表示面 41 a に表示された所定画像に含まれる高輝度部 H B を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。各演出用サブ回転役物 180 に備えられる各回転体 182, 192 は、回転可能に構成され、遊技盤 30 を正面視した場合 20
に演出用メイン回転役物 170 の花びら部 172 L を通すことなく視認可能な第 1 位置（例えば、図 300 (a) を参照）と、花びら部 172 L を通して視認可能な第 2 位置（例えば、図 300 (b)、図 301、図 302、または図 303 を参照）との間で変位可能である。さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、一発告知演出において、回転する花びら部 172 L の拡大レンズ L Z を通して高輝度部 H B を視認可能な第 1 状態となり、ビッグオアスモール演出において、回転する花びら部 172 L の裏面側に各演出用サブ回転役物 180 に備えられる各回転体 182, 192 が移動してくることによって、回転体 182 または回転体 192 が高輝度部 H B からの光を遮って、回転体 182 または回転体 192 が花びら部 172 L の拡大レンズ L Z を通して視認可能となる第 2 状態となる。この 30
ために、一発告知演出によって、第 1 状態となった場合に、先に説明したように、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを遊技者に告知することができる。また、ビッグオアスモール演出によって、第 2 状態となった場合に、先に説明したように、獲得したラウンド遊技の回数が 16 回になるか 8 回になるか、保留連が有るか無いかといったことを遊技者に告知することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、一発告知演出によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる喜びを遊技者に対して付与できると共に、ビッグオアスモール演出によって、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が 16 回になるか 8 回になるか、保留連が有るか無いかといった期待感と少しの落胆 40
感とを遊技者に対して付与することができる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3457】

さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、演出用サブ回転役物 180, 190 に備えられた回転体 182, 192 の外形が、遊技盤 30 を正面視した場合に、回転体 182, 192 の回転の中心を対称の点として点対称となっていることから、演出用サブ回転役物 180, 190 を回転させたときの回転体 182, 192 の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3458】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、演出用メイン回転役物 170 が備える花びら部 172 や、演出用サブ回転役物 180, 190 が備える回転体 182, 192 を樹脂材料 50

によって形成される構成としていることから、これら部品の形成が容易となるため、これら部品の形状の自由度が高い。このため、これら部品を備える演出用メイン回転役物 170 や、演出用サブ回転役物 180, 190 を用いた演出、すなわち、一発告知演出やビッグオアスモール演出をよりインパクトの高いものとすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3459】

本実施形態のパチンコ機 10 では、演出用メイン回転役物 170 に備えられる回転軸部 171 は遊技盤 30 の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤 30 の表面に対して高い精度で平行となる平面上で花びら部 172 を回転させることができる。このため、演出用メイン回転役物 170 の外径を大きくすることが容易であり、この結果、一発告知演出およびビッグオアスモール演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【3460】

また、従来より知られている回転役物は、発光部を備え、当該発光部が発光した状態で回転するだけの演出を実行可能なものであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 回転体の一例である演出用メイン回転役物 170 と、演出用メイン回転役物 170 の花びら部 172 L を裏面側から照射しうる光源として機能する図柄表示装置 41 とが独立した構成であることから、裏面側の光源が発光した状態で演出用メイン回転役物 170 が回転するといった一発告知演出と、裏面側の光源が発光しない状態で演出用メイン回転役物 170 と第 2 回転体の一例である演出用サブ回転役物 180, 190 とが係わり合う演出であって、演出用メイン回転役物 170 自体は主に回転するだけといったビッグオアスモール演出との両方が実行可能となった。すなわち、本実施形態のパチンコ機 10 では、回転役物と光源とを独立させることによって従来より多様な種類の演出を実現することが可能となった。その上、本実施形態のパチンコ機 10 では、上記光源として機能する図柄表示装置 41 は、当たり抽選の結果を報知するための変動表示や、キャラクターの表示等の種々の演出表示を行うことができることから、装置のいっそう効率的な使用が可能となっている。

20

【3461】

《6-8》第 6 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。第 1 回転体の一例としての演出用メイン回転役物 170 および演出用メイン回転役物駆動部 97 についての種々の変形例を変形例 1～変形例 12 として、まず説明する。

30

【3462】

《6-8-1》変形例 1：

上記第 6 実施形態およびその変形例では、第 1 回転体の一例としての演出用メイン回転役物 170 は、回転板部としての花びら部 172 を 5 枚、備える構成としたが、この代わりに、花びら部の数を、2 枚、3 枚、4 枚、6 枚等の他の数の複数枚としてもよいし、1 枚としてもよい。すなわち、第 1 回転体が備える回転板部の数はいずれであってもよく、1 枚であってもよい。なお、上記実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 回転体は、演出用として使用されているが、必ずしも演出用である必要はなく、様々な用途として使用されるものであってもよい。要は、第 1 回転体と第 2 回転体とが係わり合うことで本発明の効果を奏することができるものであれば、第 1 回転体はいずれの用途として使用されるものであってもよい。

40

【3463】

《6-8-2》変形例 2：

上記第 6 実施形態およびその変形例では、第 1 回転体の一例としての演出用メイン回転役物 170 が備える回転板部の形状として、花びら形状を採用したが、この代わりに、第 1

50

回転体の回転板部の形状として、矩形、三角形、楕円形、円形（真円形もしくはゆがみのある円形）等の他の形状を採用してもよい。要は、第1回転体の回転板部は、回転する面を備え、当該面の裏面側（後ろ側）に第2回転体が移動してくることが可能であれば、どのような形状であってもよい。

【3464】

《6-8-3》変形例3：

上記第6実施形態およびその変形例では、演出用メイン回転役物170に備えられる回転板部としての花びら部172を半透明の材料によって形成していたが、この代わりに、透明の材料によって形成してもよい。材料としては、樹脂材料、ガラス材料等のいずれであってもよい。この場合に、花びら部における透明部分は花びら全体でなくともよく、花びらの一部分であってもよい。花びら部172を半透明の材料によって形成した上記第6実施形態およびその変形例においても、半透明部分は花びら全体でなくともよく、花びらの一部分であってもよい。

10

【3465】

《6-8-4》変形例4：

上記第6実施形態およびその変形例では、花びら部172を半透明の材料によって形成し、1枚の花びら部172Lに拡大レンズLZを設けた構成としたが、この代わりに、花びら部172を不透明の材料によって形成し、1枚の花びら部172Lに拡大レンズLZを設けた構成としてもよい。要は、複数枚のうちの1枚の花びら部172Lにおいては拡大レンズLZを設けた構成とした場合には、他の花びら部172Lは、透明、半透明、不透明の材料のいずれによって形成してもよい。

20

【3466】

《6-8-5》変形例5：

上記第6実施形態およびその変形例では、花びら部172を半透明の材料によって形成し、1枚の花びら部172Lに拡大レンズLZを設けた構成としたが、この代わりに、花びら部172を透明の材料によって形成し、いずれの花びら部172にも拡大レンズを備えない構成としてもよい。材料としては、樹脂材料、ガラス材料等のいずれであってもよい。ここでいう透明とは、第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190に備えられた文字列183a、184a、193a、194aを花びら部172を通して視認可能な程度の透明性を有するものであれば、どの程度の透明性であってもよい。この構成によれば、演出用サブ回転役物180、190に記載された文字列183a、184a、193a、194aを花びら部172を通して明瞭に視認できる。また、花びら部172を透明性を有する樹脂材料によって形成する場合、形成し易いことから、花びら部172の形状の自由度が高まり、この結果、花びら部172を備える演出用メイン回転役物170を使用した演出をよりインパクトの高いものとするのが可能となる。さらに、他の変形例として、回転板部としての花びら部は、光透過率が高い領域と、当該部分より光透過率が低い領域とを有する構成としてもよい。この構成の場合において、各演出用サブ回転役物180、190が特定回転停止位置で停止するタイミングで、花びら部に備えられた前記光透過率が高い領域の裏面側に各演出用サブ回転役物180、190が移動する構成とする。この構成によれば、各演出用サブ回転役物180、190が特定回転停止位置で停止するタイミング以後において、遊技者は、各演出用サブ回転役物180、190を花びら部の光透過率が高い領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

40

【3467】

《6-8-6》変形例6：

上記第6実施形態およびその変形例では、回転板部としての1枚の花びら部172Lに拡大レンズLZを設けた構成としたが、この代わりに、1枚の花びら部172Lに平板状の透明ガラスもしくは平板状の透明プラスチックを設けた構成、貫通孔を設けた構成等としてもよい。要は、回転板部の裏面側に第2回転体が移動してきた場合に、第2回転体が回転板部を通して視認可能となるなら、回転板部の内部をどのような構成としてもよい。

50

【 3 4 6 8 】

《 6 - 8 - 7 》変形例 7 :

上記第 6 実施形態およびその変形例では、各花びら部 1 7 2 を拡大縮小機構部 1 7 7 を備える構成としたが、この代わりに、拡大縮小機構部 1 7 7 を無くして各花びら部 1 7 2 を拡大縮小動作させない構成としてもよい。この構成において、変形例 1 として記載したように回転板部としての花びら部を 1 枚としてもよく、また、その 1 枚の花びら部を変形例 2 として記載したように円形としてもよい。要は、回転板部は、回転する面を備え、当該面の裏面側（後ろ側）に第 2 回転体が移動してくることが可能であれば、回転板部の数は 1 つであっても複数であってもよく、当該回転板部の形状はどのような形であってもよい。

10

【 3 4 6 9 】

《 6 - 8 - 8 》変形例 8 :

上記第 6 実施形態およびその変形例では、ラック & ピニオン機構部 1 7 5 およびピニオン連結用モーター 1 7 6 を用いて演出用メイン回転役物 1 7 0 を上下方向に移動させる構成としたが、この代わりに、ラック & ピニオン機構部 1 7 5 およびピニオン連結用モーター 1 7 6 を無くして、演出用メイン回転役物 1 7 0 を特定位置に固定する構成としてもよい。ここで言う固定とは、上下方向の位置が一定の位置にあることであり、花びら部 1 7 2 は回転する。具体的には、演出用メイン回転役物 1 7 0 に備えられる回転軸部 1 7 1 が特定位置に固定された構成とする。なお、特定位置としては、例えば、上記第 6 実施形態における演出用メイン回転役物 1 7 0 についての原点位置とすることができる。この構成によれば、回転する演出用メイン回転役物 1 7 0 の裏面側に各演出用サブ回転役物 1 8 0 , 1 9 0 を移動させることが容易となる。したがって、本変形例によれば、制御の簡略化を図ることができる。なお、演出用メイン回転役物 1 7 0 は、上下方向の位置に限らず左右方向においても一定の位置にある構成としてもよい。要は、演出用メイン回転役物 1 7 0 を一例として挙げた第 1 回転体が備える回転板部の裏面側に第 2 回転体が移動してくることが可能であれば、第 1 回転体は、特定の位置に固定される構成、特定の位置まで移動する構成のいずれであってもよい。

20

【 3 4 7 0 】

《 6 - 8 - 9 》変形例 9 :

上記第 6 実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター 1 7 4 をステッピングモーターによって構成したが、この代わりに、メイン回転役物回転用モーター 1 7 4 をブラシ付き DC モーターまたはブラシ無し DC モーターによって構成してもよい。これらは、直流電源を演出用メイン回転役物 1 7 0 を回転させるための動力源としているが、この代わりに、交流電源、圧電素子を用いて発生された超音波、静電気によるクーロンの印力と斥力、遊技盤 3 0 のアウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出された遊技球の運動エネルギー、その他の遊技球の運動エネルギー等を演出用メイン回転役物 1 7 0 を回転させるための動力源としてもよい。要は、演出用メイン回転役物 1 7 0 を一例として挙げた第 1 回転体が回転し得る構成において、その回転を行う装置としてはどのような装置構成であってもよく、また、第 1 回転体を動かす動力源としてもどのような動力を用いたものであってもよい。

30

【 3 4 7 1 】

《 6 - 8 - 1 0 》変形例 1 0 :

上記第 6 実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター 1 7 4 によって演出用メイン回転役物 1 7 0 を一定の速度で回転させる構成としたが、この代わりに、メイン回転役物回転用モーター 1 7 4 によって演出用メイン回転役物 1 7 0 の回転速度を変化させる構成としてもよい。この構成によれば、演出用メイン回転役物 1 7 0 の回転速度が変化することから、一発告知演出において、回転する花びら部 1 7 2 L の拡大レンズ L Z を通して視認される高輝度部 H B の視認態様を変化させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、演出用メイン回転役物 1 7 0 の回転速度はランダムに変化してもよく、回転の途中で回転速度は 0、すなわち回転を停止する構成と

40

50

してもよい。また、所定の契機で回転速度が変化する構成としてもよく、この構成の場合においても、その回転速度は0を含めていずれの大きさに変化してもよい。要は、演出用メイン回転役物170を一例として挙げた第1回転体が備える回転板部の裏面側に第2回転体が移動してくることが可能であれば、第1回転体の回転速度の大きさ、当該回転速度の変化の態様については、途中、回転を停止する場合を含めてどのようなものであってもよい。

【3472】

《6-8-11》変形例11：

上記第6実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター174によって演出用メイン回転役物170を正面視において左回りに回転させる構成としたが、この代わりに、演出用メイン回転役物170を正面視において右回りに回転させる構成としてもよい。また、演出用メイン回転役物170の回転方向を一定方向とする構成に換えて、演出用メイン回転役物170の回転方向を一方の方向から他方の方向に反転させる構成としてもよい。この構成によれば、演出用メイン回転役物170の回転方向が変化することから、一発告知演出において、回転する花びら部172Lの拡大レンズL2を通して視認される高輝度部HBの視認態様を変化させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、演出用メイン回転役物170を一例として挙げた第1回転体が備える回転板部の裏面側に第2回転体が移動してくることが可能であれば、第1回転体の回転方向はいずれの方向でも、また、途中で回転方向を切り替える構成としてもよい。また、他の変形例として、演出用メイン回転役物170を回転させる契機が成立する毎に、演出用メイン回転役物170の回転方向が、正面視において左回りの回転方向と右回りの回転方向とのうちのいずれにするかが決まる構成として、左回りとするのが決まった場合より右回りとするのが決まった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易くしてもよい。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が8R確変大当たり又は8R通常大当たりである場合に、演出用メイン回転役物170を左回りに回転させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が16R確変大当たり又は16R通常大当たりである場合に、演出用メイン回転役物170を右回りに回転させる。この構成によって、第1回転体の回転方向が左回りとするのが決まった場合より右回りとするのが決まった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。この構成によれば、遊技者は第1回転体の一例としての演出用メイン回転役物170の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【3473】

《6-8-12》変形例12：

上記第6実施形態およびその変形例では、第1回転体の一例としての演出用メイン回転役物170を図柄表示装置41の表示面41aの上側に配置していたが、この代わりに、図柄表示装置41の表示面41a内や、遊技領域PA内、大入賞口36a内等に第1回転体を設ける構成としてもよい。要は、演出用メイン回転役物170を一例として挙げた第1回転体が備える回転板部の裏面側に第2回転体が移動してくることが可能であれば、遊技盤30のいずれの位置に第1回転体を設ける構成としてもよい。

【3474】

第2回転体の一例としての演出用サブ回転役物180，190および演出用サブ回転役物駆動部98，99についての種々の変形例を変形例13～変形例22として、次に説明する。

【3475】

《6-8-13》変形例13：

上記第6実施形態およびその変形例では、遊技盤30の上下方向において、第2回転体の一例としての各演出用サブ回転役物180，190は演出用メイン回転役物170に対して下側に配置されていたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物180，190は演出用メイン回転役物170に対して上側に配置された構成としてもよい。この場合には、ラ

ック&ピニオン機構部とピニオン連結用モーターとによって、各演出用サブ回転役物180, 190を演出用メイン回転役物170より上方から演出用メイン回転役物170に向かって移動させる構成とする。この構成によれば、各演出用サブ回転役物180, 190が、上方から演出用メイン回転役物170に向かって降り注ぐような演出が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が移動してくることが可能であれば、第2回転体は第1回転体に対して上下のいずれの側に配置されていてもよい。また、他の変形例として、各演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が原点位置から最上点位置まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する構成としたが、この代わりに、第2回転体が原点位置から最上点位置まで移動し、その後、最上点位置より更に上側に抜けて行く構成としてもよい。また、第2回転体を第1回転体に対して上側に配置した構成において、第2回転体が原点位置から第1回転体が備える回転板部の裏面側に移動し、その後、更に下側に移動していく構成としてもよい。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が移動してくることが可能であれば、第2回転体の上下方向の移動の経路はいずれの方向の経路であってもよい。なお、本実施形態のパチンコ機10では、第2回転体の一例としての演出用サブ回転役物180, 190は、演出用として使用されているが、第2回転体は、必ずしも演出用である必要はなく、様々な用途として使用されるものであってもよい。要は、第1回転体と第2回転体とが係わり合うことで本発明の効果を奏することができるものであれば、第2回転体はいずれの用途として使用されるものであってもよい。

10

20

【3476】

《6-8-14》変形例14：

上記第6実施形態およびその変形例では、第2回転体の一例としての演出用サブ回転役物180, 190を2つ備える構成としたが、この代わりに、第2回転体としての演出用サブ回転役物を1つ備える構成としてもよい。この場合には、例えば、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が16回の場合に演出用サブ回転役物を動作させ、ラウンド遊技の回数が8回の場合には演出用サブ回転役物を動作させない構成とする。この構成によれば、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が16回となることと保留連の有無とを予告することができる。また、他の変形例として、第2回転体としての演出用サブ回転役物を3つ以上、備える構成としてもよい。また、上記第6実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物180, 190が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物180, 190の大部分は覆い板199によって隠されており、各演出用サブ回転役物180, 190の一部分だけが覆い板199から突出する構成としたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物180, 190が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物180, 190の全体が覆い板199によって隠された構成としてもよい。また、演出用サブ回転役物180, 190はパチンコ機10から取り外し可能としてもよく、取り外した状態であっても、一発告知演出のように演出用メイン回転役物170だけを使用した演出を行うことができる。要は、本実施形態のパチンコ機10において各演出用サブ回転役物180, 190によって構成される第2回転体は、パチンコ機の外側を含めたいずれの位置から移動してきてもよく、第1回転体が備える回転板部の裏面側に移動することができればよい。換言すれば、第2回転体は、遊技盤上（遊技領域上）に常に存在する必要はなく、一時的に存在する構成であればよい。また、第2回転体が、第1回転体が備える回転板部の裏面側に移動する構成としては、第2回転体の全体が回転板部の裏面側に移動する構成としてもよいし、第2回転体の一部が回転板部の裏面側に移動する構成としてもよい。

30

40

【3477】

《6-8-15》変形例15：

上記第6実施形態およびその変形例では、右側に配置された第1演出用サブ回転役物180の回転軸部181と左側に配置された第2演出用サブ回転役物190の回転軸部191

50

とが左右方向および上下方向において同一の動きをするように、第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190についての制御がなされていたが、この代わりに、第1演出用サブ回転役物180の回転軸部181と第2演出用サブ回転役物190の回転軸部191とが左右方向および上下方向において異なる動きをするようにしてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物180, 190が様々な動きによって演出用メイン回転役物170に向かって移動することを、遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、上記第6実施形態およびその変形例では、右側に配置された第1演出用サブ回転役物180に備えられた回転体182と左側に配置された第2演出用サブ回転役物190に備えられた回転体192とが同一の回転態様で回転するように、第1演出用サブ回転役物180および第2演出用サブ回転役物190についての制御がなされていたが、この代わりに、第1演出用サブ回転役物180に備えられた回転体182と第2演出用サブ回転役物190に備えられた回転体192とが異なる回転態様で回転するようにしてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物180, 190が様々な回転態様によって回転することを、遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に第1および第2演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が複数、移動してくる構成においては、複数の第2回転体のそれぞれは個別に独立して左右方向および上下方向においてどのような動きをしてもよく、複数の第2回転体のそれぞれの回転態様についてもどのような回転態様としてもよい。

10

20

30

40

50

【3478】

《6-8-16》変形例16：

上記第6実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物180, 190が原点位置から最上点位置まで1つの経路で移動する構成としたが、この代わりに、複数の経路で移動する構成としてもよい。また、経路としては、直線状の経路に限る必要はなく、曲線状の経路としてもよい。これらの構成によれば、様々な経路によって各演出用サブ回転役物180, 190が演出用メイン回転役物170に向かって移動することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が移動してくることが可能であれば、第2回転体の移動経路は複数あってもよく、その移動経路の形についてもどのような形をとってもよい。

【3479】

《6-8-17》変形例17：

上記第6実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物180, 190が原点位置から最上点位置まで移動する速度が一定となるように構成したが、この代わりに、各演出用サブ回転役物180, 190が原点位置から最上点位置まで移動する速度が変化し得る構成としてもよい。この構成によれば、移動速度を低下させた場合に、各演出用サブ回転役物180, 190が移動している最中に、各演出用サブ回転役物180, 190が最上点位置に到達せずにビッグオアスモール演出が実行されないのではないかとといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が移動してくることが可能であれば、第2回転体の移動速度は、その大きさおよび変化の態様についてどのようなであってもよい。

【3480】

《6-8-18》変形例18：

上記第6実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物180, 190の回転速度が一定となるように構成したが、この代わりに、各演出用サブ回転役物180, 190の回転速度が変化し得る構成としてもよい。この構成によれば、回転する花びら部172Lの裏面側に各演出用サブ回転役物180, 190が移動してくる際の各演出用サブ回転役物180, 190の回転の態様を様々な変化させることができる。したがって、遊技の

興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が移動してくることが可能であれば、第2回転体の回転速度は、その大きさおよび変化の態様についてどのようなであってもよい。

【3481】

《6-8-19》変形例19：

上記第6実施形態およびその変形例では、サブ回転役物回転用モーターによって各演出用サブ回転役物180, 190を正面視において左回りに回転させる構成としたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物180, 190を正面視において右回りに回転させる構成としてもよい。また、各演出用サブ回転役物180, 190の回転方向を一定方向とする構成に換えて、各演出用サブ回転役物180, 190の回転方向を一方の方向から他方の方向に反転させる構成としてもよい。この構成によれば、回転する花びら部172Lの裏面側に各演出用サブ回転役物180, 190が移動してくる際の各演出用サブ回転役物180, 190の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が移動してくることが可能であれば、第2回転体の回転方向はいずれの方向でも、また、途中で回転方向を切り替える構成としてもよい。

10

【3482】

《6-8-20》変形例20：

上記第6実施形態およびその変形例では、第2回転体の一例としての各演出用サブ回転役物180, 190に備えられる回転体182, 192は、回転軸部181, 191に軸支される構成としたが、この代わりに、第2回転体は、回転軸部を備えずに回転可能な構成としてもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が移動してくることが可能であれば、第2回転体はどのような回転態様であってもよい。

20

【3483】

《6-8-21》変形例21：

上記第6実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物180, 190に備えられる回転体182, 192は、樹脂材料によって形成されていたが、この代わりに、鉄やアルミニウム等の金属材料によって形成された構成としてもよい。また、各回転体182 (192)は、円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔に透明樹脂183, 184 (193, 194)が埋め込まれ、当該透明樹脂183, 184 (193, 194)に文字列183a, 184a (193a, 194a)が描画された構成であったが、この代わりに、各回転体を、貫通孔を設けずに均一の材質の材料（例えば、鉄）によって構成し、表面に文字を記した構成としてもよい。この構成によれば、回転体182 (192)の構成を簡略化することができ、回転体182 (192)の製造が容易である。また、回転体182 (192)の回転がガタつきなくスムーズとなるという効果も奏する。要は、第1回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物180, 190を一例として挙げた第2回転体が移動してくることによって、第2回転体が光源からの光を遮って、第2回転体が回転板部を通して視認可能となる状態において、文字を視認することが可能であれば、その文字を記す構成についてはどのような構成であってもよい。

30

40

【3484】

《6-8-22》変形例22：

上記第6実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物180, 190に備えられる回転軸部181, 191は、遊技盤30の表面に対する垂直方向（以下、遊技盤30の垂直方向と呼ぶ）に沿うように配置されており、各回転軸部181, 191の方向は遊技盤30の垂直方向に固定されていたが、この代わりに、各回転軸部181, 191の方向を、遊技盤30の垂直方向から、当該垂直方向から所定の角度（例えば5度）だけ傾い

50

た方向に変化させることが可能な構成としてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物 180, 190 の方向をいわゆる首振りのように変化させながら各演出用サブ回転役物 180, 190 を回転させる演出を実現することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、垂直方向からの傾斜角度は、一つの方角に限らず、様々な方向に変化させる構成としてもよい。要は、第 1 回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物 180, 190 を一例として挙げた第 2 回転体が移動してくることが可能であれば、第 2 回転体はどのような回転態様であってもよい。

【3485】

《6-8-23》変形例 23：

上記第 6 実施形態およびその変形例では、ビッグオアスモール演出によって、ラウンド遊技の回数が 16 回であり、保留連が有りの場合に、第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 に描画された虹色の「BIG」という文字列 183a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が 16 回であり、保留連が無しの場合には、回転体 182 に描画された黒色の「BIG」という文字列 184a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示される形態を取り得る。また、ラウンド遊技の回数が 8 回であり、保留連が有りの場合に、第 2 演出用サブ回転役物 190 の回転体 192 に描画された虹色の「SML」という文字列 193a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が 8 回であり、保留連が無しの場合には、回転体 192 に描画された黒色の「SML」という文字列 194a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示される形態を取り得る。これに対して、変形例として、次のような構成としてもよい。

【3486】

図 329 は、本変形例における一対の演出用サブ回転役物 880, 890 を示す正面図である。本変形例では、ビッグオアスモール演出によって、保留連が有りであり、ラウンド遊技の回数が 16 回である場合に、第 1 演出用サブ回転役物 880 の回転体 882 に描画された虹色の「BIG」という文字列 883a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示され、保留連が有りであり、ラウンド遊技の回数が 8 回である場合には、回転体 882 に描画された虹色の「SML」という文字列 884a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示される形態を取り得る。また、保留連が無しであり、ラウンド遊技の回数が 16 回である場合に、第 2 演出用サブ回転役物 890 の回転体 892 に描画された黒色の「BIG」という文字列 893a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示され、保留連が無しであり、ラウンド遊技の回数が 8 回である場合に、回転体 892 に描画された黒色の「SML」という文字列 894a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示される形態を取り得る。換言すると、上記第 6 実施形態では、ラウンド遊技の回数が 16 回である場合に、図 298 に示す第 1 演出用サブ回転役物 180 の回転体 182 に描画された虹色または黒色の「BIG」という文字列 183a, 184a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が 8 回である場合に、第 2 演出用サブ回転役物 190 の回転体 192 に描画された虹色または黒色の「SML」という文字列 193a, 194a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示されるのに対して、本変形例では、保留連が有りの場合に、図 329 に示す第 1 演出用サブ回転役物 880 の回転体 882 に描画された虹色の「BIG」または「SML」という文字列 883a, 884a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示され、保留連が無しの場合に、第 2 演出用サブ回転役物 890 の回転体 892 に描画された黒色の「BIG」または「SML」という文字列 893a, 894a が拡大レンズ LZ によって拡大されて表示される構成とした。本変形例によっても、上記第 6 実施形態と同様に、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、第 2 演出用サブ回転役物 180, 190 を一例として挙げた第 2 回転体が、演出用メイン回転役物 170 を一例として挙げた第 1 回転体が備える回転板部を通して視認可能となった場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において当たり抽選において大当たり当選となる頻度が高い第 1 態様と、所定期間において当たり抽選において大当たり当選となる頻度が第 1 態様より低い第 2 態様とのいずれかの態様となり得る構成であれば、第 2 回転体の構成はどのような構成と

10

20

30

40

50

してもよい。

【3487】

《6-8-24》変形例24：

上記第6実施形態およびその変形例では、ビッグオアスモール演出処理によって、演出用メイン回転役物170が最下点位置において回転が停止している特定時間の期間において、10個の円形の高輝度部HBが配置された所定画像を図柄表示装置41の表示面41aに表示する構成としたが、この代わりに、他の数（1つでも複数でも可）の高輝度部HBが配置された画像を図柄表示装置41の表示面41aに表示する構成としてもよい。要は、ビッグオアスモール演出処理によって、演出用メイン回転役物170に備えられた拡大レンズLZに対して、最上点位置に移動してきた各演出用サブ回転役物180、190の回転体182、192に描画された文字列183a、184a、193a、194aが重なり合ったときに、当該文字列が鮮明に認識可能であれば、高輝度部HBの数や、高輝度部HBの配置位置はどのようなものであってもよい。

10

【3488】

《6-8-25》変形例25：

上記第6実施形態およびその変形例では、花びら部172Lに備えられた拡大レンズLZを通して視認可能となる光源を、図柄表示装置41の表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HBによって構成していたが、この代わりに、当該光源を水銀ランプ、LED、レーザ光源等の種々の発光部によって構成してもよい。また、演出用メイン回転役物170に対して演出用サブ回転役物180、190の重なり合う位置を、図柄表示装置41の表示面41aの外側として、その重なり合う位置に対応した遊技盤30の位置の裏面側に上記光源としての発光部が配置される構成としてもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。なお、遊技盤30の上記重なり合う位置の裏面側に配置される上記光源としての発光部は、演出用メイン回転役物170の照射用として新たに設けるように構成してもよいし、ポリカーボネート樹脂製の遊技盤30の裏面側に意匠的演出のためにもともと設けていた発光部を上記光源として利用してもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。また、遊技盤30の上記重なり合う位置の裏面側に上記光源が配置される構成としたが、ここで言う裏面側とは、正面視において上記重なり合う位置と必ずしも一致する位置である必要はなく、光源からの光を回転板部を通して視認することができれば、正面視において上記重なり合う位置と一致しない位置であってもよい。要は、光源からの光を回転板部を通して視認することができれば、光源の構成はどのようなものであってもよいし、光源の位置についてもどのようなものであってもよい。

20

30

【3489】

《6-8-26》変形例26：

上記第6実施形態およびその変形例では、回転する花びら部172Lの裏面側に演出用サブ回転役物180（190）に備えられる回転体182（192）が移動してくることにによって、回転体182（192）に記載された文字列183a、184a（193a、194a）が高輝度部HBからの光を遮って、当該文字列183a、184a（193a、194a）が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能となっていた。これに対して、変形例として、高輝度部HBからの光を遮る部分が、回転体182（192）の全体となる構成としてもよい。要は、高輝度部HBからの光を遮る部分は、回転体182（192）の少なくとも一部であればいずれの部分であってもよい。

40

【3490】

《6-8-27》変形例27：

上記第6実施形態およびその変形例では、一対の演出用サブ回転役物180、190が最上点位置に移動した場合に、最下点位置に移動してきた演出用メイン回転役物170に備えられた拡大レンズLZに対して、いずれの演出用サブ回転役物180（190）の文字列183a、184a（193a、194a）がピタッと一致するかによって、遊技者に有利な第1態様としての、当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が16回となる態様と、遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様としての、大当たり当

50

選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が8回となる態様とのいずれかの態様に振り分けられる構成としていた。これに対して変形例として、遊技者に有利な第1態様として、ラウンド遊技の回数が16回となる態様に代えて、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることとし、遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様として、当たり抽選の当否結果が外れであることとしてもよい。また、遊技者に有利な第1態様としては、変動表示に対する期待度が高まる構成や、実際の利益が高まる構成、有益性の高い事項の報知を行う構成等に代えることもできる。変動表示に対する期待度が高まる構成としては、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高い種類に発展するもの、予告演出が大当たり当選の期待度が大きい演出に替わるもの、演出や結果告知までの時間を規定するタイマーが発動するもの等、種々のものが採用可能である。実際の利益としては、電動役物34aの開放状態が複数回発生する構成、時短付与に当選する構成、大当たり抽選において小当たりに当選する構成、第1始動口33に遊技球が入球する頻度が高まる構成等種々のものが採用可能である。「時短付与」とは、サポートモードについて移行契機となるが、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。有益性の高い報知事項としては、パチンコ機の設定（大当たり当選の確率を定めた設定）や、通常時の出玉率を示すベース値等、種々のものが採用可能である。遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様として、これらの例示に対して遊技者にとっての有利性が低いものとなる。これらの構成によっても、上記第6実施形態およびその変形例と同様に、期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、一对の演出用サブ回転役物180, 190が最上点位置に移動した場合に、最下点位置に移動してきた演出用メイン回転役物170に備えられた拡大レンズLZに対して、いずれの演出用サブ回転役物180(190)の文字列183a, 184a(193a, 194a)がピタッと一致するかによって、遊技者に有利な第1態様と、遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様とのいずれかの態様に振り分けられる構成であれば、第1態様および第2態様のそれぞれはどのようなものであってもよい。

10

20

30

40

50

【3491】

《6-8-28》変形例28：

上記第6実施形態およびその変形例では、演出用メイン回転役物170と各演出用サブ回転役物180, 190とを用いたビッグオアスモール演出が、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に実行しうる構成としたが、これに代えて、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選とならない場合に実行しうる構成としてもよい。要は、パチンコ機において遊技が実行されている最中であれば、いずれの期間において、演出用メイン回転役物170と各演出用サブ回転役物180, 190とを用いた演出を実行する構成としてもよい。例えば、遊技球発射機構によって遊技盤の前面に対する遊技球の発射が開始されてから、遊技盤30の最下部に設けられたアウト口43から最後の遊技球が排出されるまでの期間において、演出用メイン回転役物170と各演出用サブ回転役物180, 190とを用いた演出を実行する構成としてもよい。

【3492】

《6-8-29》変形例29：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不

能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技球は、文字が記された刻印球であってもよく、また、文字が記されていない無地球であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列

10

20

30

40

50

が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

10

【3493】

《6-8-30》変形例30：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

20

【3494】

《7》第7実施形態：

《7-0》はじめに：

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要請があり、その要請に応えるために、高確率で小当たり当選すること（すなわち、小当たりラッシュとなること）によって出球を増やす構成が考えられた。しかしながら、遊技機に関する規則によれば、高サポ状態（後述する高頻度サポートモード中）において遊技者の手持ちの遊技球が増えることは禁じられているため、高サポ状態でない遊技状態、すなわち低サポ状態において、小当たりラッシュとなることによって出球を増やす構成が考えられた。この構成において、小当たりラッシュとなる遊技状態を通常状態（低確低サポ状態）と区別する一例としては、小当たりラッシュの遊技状態として高確低サポ状態（いわゆる潜伏確変状態）を採用することができる。具体的には、例えば、右打ちによって入球可能となる領域に第2始動口を設け、高確低サポ状態における右打ちで、第2始動口への遊技球の入球を可能とし、第2始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選が可能な構成とする。さらに、第2始動口にチューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）が設けられた構成を採用する場合には、小当たりラッシュ中である低サポ状態においても頻繁に電チューが開放し、第2始動口へ遊技球を入球させることが可能な構成とする必要がある。ただし、こうした構成では、低サポ状態である通常状態（通常時）においても、遊技者が右打ちをすると、第2始動口へ遊技球を頻繁に入球させることが可能となる。この結果、通常時に頻繁に第2始動口へ遊技球を入球させて当たり抽選の機会を増やそうとする遊技者が出現することになる。そこで、この問題を解決するために、通常時における特2保留の変動時間を例えば10分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成が考えられた。しかしながら、この構成を、特2保留を特1保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（以下、特2優先機と呼ぶ）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場

30

40

50

合には、特2保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特2保留のロングに設定された変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第2始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。そこで、これらのデメリットを解消するために、後ほど詳細に説明するが、特1図柄と特2図柄が同時に変動可能な同時変動機能を採用することによって、特2図柄の変動中であっても特1図柄で遊技を行なうことが可能となり、上述した小当たりラッシュが実現された。

【3495】

上記小当たりラッシュ機能を搭載した同時変動機によれば、小当たりラッシュ（高確低サポ状態）や、いわゆる時短状態（低確高サポ状態）が終了して通常状態に戻ったときに、特2保留が2～4個残り、その残った特2保留（以下、特2残保留とも呼ぶ）で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、小当たりラッシュや時短状態が終了して通常状態に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。上述したように、通常状態に戻った後に特2残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。この場合に、遊技者が居ない空席のパチンコ機で、特2残保留で大当たり当選したことで、大入賞口が突然、開放状態となることがあった。これを防止するために、従来、遊技盤の右側上方に大入賞口作動ゲートを設けて、当該大入賞口作動ゲートを遊技球が通過しない限り大入賞口が開放状態とならない構成のパチンコ機が提案されている。

【3496】

しかしながら、上記従来のパチンコ機であっても次の課題があった。従来のパチンコ機では、いわゆる右打ちランプを備えるものが知られている。右打ちランプは、推奨される発射態様が右打ちであることを遊技者に報知するためのLED等のランプである。このため、右打ちランプを備える上記従来のパチンコ機では、通常状態における特2保留に係る当たり抽選において大当たり当選して、大入賞口作動ゲートへの遊技球の入球を待っている待機状態となった場合に、推奨される発射態様が右打ちとなって、右打ちランプが点灯した状態となる。そうすると、空席のパチンコ機の中から右打ちランプが点灯しているパチンコ機を見つけ出して、大入賞口作動ゲートへ遊技球を入球させることによって当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【3497】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述したハイエナの発生を防止することで、遊技の健全性を向上することを課題としている。以下、詳細に説明する。

【3498】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第1特定入球領域」及び「第2特定入球領域」としての「入球部」を備え、「特典入球手段」としての特典入球部を備え、「報知手段」としての「報知表示器」を備え、「所定待機状態」としての「条件成立待機状態」を備え、「所定制御」としての「切替制御」を備え、「第1状態」、「第2状態」及び「第3状態」としての「規制状態」を備え、「所定処理」としての「開始処理」を備える。

【3499】

また、本発明の「第1特定入球領域」および「第2特定入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能なその他の遊技領域に対して区画された領域であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、大入賞口作動ゲート、スルーゲート、入賞口、始動口、盤面に穿設された穴（開口）、遊技球が一時的に滞留可能に区画された領域などが挙げられる。

【3500】

「特典入球手段」は、開放する契機が成立した場合に開放状態となる部材を有し、当該部材が開放状態となったときに遊技球が入球可能な領域であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物を備える大入賞口、可動部材を備え遊技球が入球した場合に大当たり当選となるV入賞口、可動部材を備え遊技球が入球した場合に遊技状態が確変状態に移行することになるV確入賞口、普通電動役物を備える始動口などが挙げられる。

【3501】

「報知手段」は、少なくとも2つの態様に切り替え可能であり、その態様が発射手段による発射態様と対応して制御されるものであれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、LEDや蛍光灯、白熱電球等の発光表示器、液晶表示器、物理的に視認可能な領域が切り替わる表示器などが挙げられる。また、文字情報、数字情報、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで、識別可能としたものなどが挙げられる。

10

【3502】

「所定待機状態」は、既に付与することが確定している大当たり等の特典遊技を付与条件が成立するまで遅延させる状態であれば良く、例えば、内部制御においては、特典遊技の付与に対応したフラグ等のデータを保持しつつ、付与条件の成立の発生が検知されたか否かの判定を行なう判定処理を、当該付与条件の成立の発生が検知されるまで繰り返し行なう状態が挙げられる。所定待機状態の間は、当該所定待機状態を示す表示や告知を実行しても良いし、表示や告知を非実行としても良い。「所定待機状態」としては、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、特別図柄の変動遊技状態、普通図柄の変動遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、デモ表示中待機状態などが挙げられる。

20

【3503】

「所定制御」は、大当たり等の特典遊技を開始する前に、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、フラグ等のデータを更新する処理、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理などが挙げられる。また、この切り換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。

30

【3504】

「第1状態」、「第2状態」及び「第3状態」は、各遊技状態において予め定められた条件に従って大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態であれば良く、遊技機の制御において他の遊技状態と区画して制御可能な遊技状態であれば良い。「第1状態」、「第2状態」及び「第3状態」は、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、特別図柄の変動遊技状態、普通図柄の変動遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、デモ表示中待機状態などが挙げられる。

【3505】

「所定処理」は、少なくとも第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球した場合に予め定められた遊技状態を開始させる処理であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、大入賞口の開放の開始、大入賞口の開閉部材の変位の開始、電動役物の開放の開始、電動役物の開閉部材の変位の開始、振り分け部材の変位の開始、特定の表示器に予め定められた情報を表示することの開始、特別図柄の変動遊技の開始、普通図柄の変動遊技の開始などが挙げられる。

40

【3506】

本遊技機は、詳細は後述するが、遊技状態が第1の規制状態の場合には、左側の遊技領域に設けられた第1入球部を有効に設定し、右側の遊技領域に設けられた第2入球部を無効に設定するので、第2入球部に遊技球が入球しても、第2入球部への遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第1の規制状態の場合には、推奨さ

50

れる発射態様は第1入球部に遊技球を入球させることが可能となる「左打ち」となるので、報知表示機は消灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第1の規制状態は、通常状態において特2残保留にて大当たりに当選した条件成立待機状態であるため、既に遊技者が本遊技機から離れた後である場合が多い。仮に、この状態において第2入球部を有効に設定する構成を採用した場合には、報知表示機が点灯状態に制御され、上述したハイエナに本遊技機が見つけ出されてしまう。しかしながら、本遊技機では、上述したように、この第1の規制状態では報知表示機は消灯状態に制御される。したがって、空席の遊技機の中から報知表示機が点灯している遊技機を見つけて出して、入球部へ遊技球を入球させることによって開始処理を実行させて当該遊技機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）の発生を防止することが可能となる。

10

【3507】

また、本遊技機は、詳細は後述するが、遊技状態が第2の規制状態の場合には、第2入球部を有効に設定し、第1入球部を無効に設定するので、第1入球部に遊技球が入球しても、第1入球部への遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第2の規制状態の場合には、推奨される発射態様は第2入球部に遊技球を入球させることが可能となる「右打ち」となるので、報知表示機は点灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第2の規制状態は、いわゆる連荘中における条件成立待機状態であるため、一般的に、遊技者が本遊技機を離れることはない。したがって、報知表示機が点灯状態に制御されていても、上述したハイエナは、本遊技機から不当な利益を得ることはできない。

20

【3508】

また、本遊技機では、詳細は後述するが、遊技状態が第3の規制状態の場合には、第1入球部及び第2入球部のいずれもが無効に設定されるので、第1入球部又は第2入球部に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第3の規制状態の場合には、推奨される発射態様は「右打ち」ではないので、報知表示機は消灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第3の規制状態は、通常状態であるため、遊技者は右打ちをする必要はない。

【3509】

このように、本遊技機は、入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態に応じて入球部の有効／無効、開始処理の実行／非実行を適切に制御し、当該制御に伴って、報知表示機の点灯／消灯を適切に制御するので、ハイエナの発生を防止することができるとともに、遊技球の適切な発射態様を遊技者に適切に報知することが可能となる。

30

【3510】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第7実施形態として説明する。

【3511】

《7-1》遊技機の構造：

図330は、第7実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。図示するように、パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

40

50

【3512】

前扉枠14の略中央部には、開口された窓部18が形成されている。窓部18の周囲には、パチンコ機10を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機10によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠14の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット19が配置されており、開口された窓部18がガラスユニット19によって封じられている。内枠13には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機10の遊技者は、パチンコ機10の正面からガラスユニット19を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

10

【3513】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える発射手段としての遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

20

【3514】

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

【3515】

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

30

40

【3516】

上皿20の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン26を操作すると、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン26が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン26を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。本実施形態のパチンコ機10におい

50

ては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。なお、遊技球発射ボタン２６を操作することなしに、遊技者が操作ハンドル２５の回動操作量を最大とする操作を行なうことによって、右打ちを行なうようにしてもよい。

【３５１７】

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

10

【３５１８】

図３３１は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【３５１９】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに收容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

20

【３５２０】

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

【３５２１】

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

30

【３５２２】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

40

【３５２３】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【３５２４】

図３３２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、

50

その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31 a と、外レール部 31 b とが取り付けられている。内レール部 31 a と外レール部 31 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【3525】

遊技盤 30 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、可変入賞装置 36、及び小当たり専用可変入賞装置 97 が設けられている。可変入賞装置 36 は当たり抽選において大当たり当選した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置 97 は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

10

【3526】

一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、可変入賞装置 36、及び小当たり専用可変入賞装置 97 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 30 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 30 には、スルーゲート 35、及び一対の大入賞口作動ゲート 95、96 が設けられている。さらに、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 と、右打ち報知ランプ（以下、右打ちランプとも呼ぶ）39 a とを有している。

20

【3527】

図示するように、一般入賞口 32 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 30 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 32 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 71（図 331）から払い出される。

【3528】

第 1 始動口 33 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第 1 始動口 33 は、遊技盤 30 の中央下方に設けられている。一般に、遊技球を遊技盤 30 の左側に向けて発射させることを「左打ち」と呼び、遊技球を遊技盤 30 の右側に向けて発射させることを「右打ち」と呼ぶが、第 1 始動口 33 は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能である。本実施形態では、第 1 始動口 33 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

30

【3529】

第 2 始動口 34 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 30 の右側下方に設けられている。第 2 始動口 34 には、左右一対の可動片よりなる電動役物 34 a が設けられている。電動役物 34 a が閉鎖状態のときには、遊技球は第 2 始動口 34 に入球することはできない。一方、電動役物 34 a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 34 に入球することができる。本実施形態では、第 2 始動口 34 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

40

【3530】

スルーゲート 35 は、遊技盤 30 の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 35 は、電動役物 34 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 35 を通過すると、主制御装置 60 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 34 a は、所定の態様で

50

開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 35 は、遊技球の流下ルートにおいて第 2 始動口 34 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 35 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 PA を流下して第 2 始動口 34 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 35 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【3531】

一対の大入賞口作動ゲート 95, 96 のうちの一方の大入賞口作動ゲート 95 は、第 1 入球部であり、遊技盤 30 の左側上方に設けられている。一対の大入賞口作動ゲート 95, 96 のうちの他方の大入賞口作動ゲート 96 は、第 2 入球部であり、遊技盤 30 の右側上方に設けられている。以下、左側上方に設けられた大入賞口作動ゲート 95 を左側大入賞口作動ゲート 95 とも呼び、右側上方に設けられた大入賞口作動ゲート 96 を右側大入賞口作動ゲート 96 とも呼ぶ。第 1 入球部は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能である。但し、左打ちした場合に、第 1 入球部は必ず（すなわち 100% の確率で）入球する必要はなく、第 1 入球部に入球する遊技球と、第 1 入球部に入球しない遊技球とが発生しうる。本実施形態では、第 1 入球部は、左打ちした場合に、高い確率（例えば 50% 以上）で入球可能となるように、釘 42 の位置が調整されている。なお、上記高い確率としては、50% 以上の値に代えて、50% 以下の値としてもよい。左打ちした場合に、第 1 入球部に入球する遊技球と、第 1 入球部に入球しない遊技球とが発生しうることから、詳細は後述するが、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を 1 発だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（後述する左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。また、変形例として、左打ちした場合に、第 1 入球部に必ず（すなわち 100% の確率で）遊技球が入球する構成としてもよい。

【3532】

第 2 入球部は、右打ちである場合に遊技球が入球可能であり、左打ちである場合に遊技球が入球不能である。但し、右打ちした場合に、第 2 入球部は必ず（すなわち 100% の確率で）入球する必要はなく、第 2 入球部に入球する遊技球と、第 2 入球部に入球しない遊技球とが発生しうる。本実施形態では、第 2 入球部は、右打ちした場合に、高い確率（例えば 50% 以上）で入球可能となるように、釘 42 の位置が調整されている。なお、上記高い確率としては、50% 以上の値に代えて、50% 以下の値としてもよい。また、変形例として、右打ちした場合に、第 2 入球部に必ず（すなわち 100% の確率で）遊技球が入球する構成としてもよい。

【3533】

各大入賞口作動ゲート 95, 96 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。各大入賞口作動ゲート 95, 96 は、主制御装置 60 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選した場合に、可変入賞装置 36 を後述する開閉実行モードに移行させるための契機となり得るスルータイプのゲートである。詳細は後述するが、主制御装置 60 による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート 95 又は右側大入賞口作動ゲート 96 を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置 36 は開閉実行モードに移行する。換言すると、主制御装置 60 による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート 95 又は右側大入賞口作動ゲート 96 への遊技球の通過が検出されない限り、開閉実行モードへの移行は発生しない。なお、本実施形態では、各大入賞口作動ゲート 90, 91 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。各特定入球部は、遊技球が通り抜けることが可能なスルータイプの入球領域であったが、この代わりに、遊技盤 30 の背面側へと通じる入球口タイプの入球領域としてもよい。また、各特定入球部は、遊技球が通り抜けることが可能なスルータイプの入球領域とし、各特定入球部の下に遊技盤 30 の背面側へと通じる入球口が設けられた構成

としてもよい。

【3534】

可変入賞装置36は、遊技盤30の右側における遊技球の流下ルートにおいて右側大入賞口作動ゲート96よりも下流側に設けられている。可変入賞装置36は、遊技盤30の背面側へと通じる特典入球部としての大入賞口36aを備えるとともに、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bを備えている。開閉扉36bは、通常は遊技球が大入賞口36aに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置60による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート95又は右側大入賞口作動ゲート96を遊技球が通過し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉36bは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした主制御装置60による当たり抽選の結果、大当たりに当選し、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート95又は右側大入賞口作動ゲート96を遊技球が通過した場合に移行し、開閉扉36bが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第1始動口33への遊技球の入球に基づく所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート95又は右側大入賞口作動ゲート96を遊技球が通過した場合には、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第2始動口34への入球に基づく所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート95又は右側大入賞口作動ゲート96を通過した場合にも、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入球が可能な大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【3535】

小当たり専用可変入賞装置97は、遊技盤30の右側における遊技球の流下ルートにおいて第2始動口34よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置97は、遊技盤30の背面側へと通じる大入賞口97aを備えるとともに、大入賞口97aを開閉する開閉扉97bを備えている。開閉扉97bは、通常は遊技球が大入賞口97aに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置60による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、開閉扉97bは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aに遊技球が入球すると、払出装置71によって10個の遊技球が賞球として払い出される。

【3536】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、可変入賞装置36、または小当たり専用可変入賞装置97に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通して遊技領域PAから排出される。

【3537】

一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、可変入賞装置36の大入賞口36a、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97a、及びアウト口43のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の開口部を通して遊技盤30の背面側に誘導され、遊技盤30の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤30に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【3538】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【3539】

第1図柄表示部37aは第1の図柄を表示するための表示部である。第1の図柄とは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第1図柄表示部37aは、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、第1の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第1図柄表示部37aは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第1の図柄の停止表示を行わせる。

【3540】

第2図柄表示部37bは第2の図柄を表示するための表示部である。第2の図柄とは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第2図柄表示部37bは、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第2の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第2図柄表示部37bは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第2の図柄の停止表示を行わせる。

10

【3541】

第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄、または、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第1の変動時間とも呼び、第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第2の変動時間とも呼ぶ。

20

【3542】

特図ユニット37は、さらに、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに隣接した位置に、LEDランプからなる第1保留表示部37cと第2保留表示部37dとを備えている。本実施形態では、第1始動口33に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口33の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。

30

【3543】

普図ユニット38は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット38は、スルーゲート35の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット38は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【3544】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置36に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉36bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

40

【3545】

右打ちランプ39aは、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知する（推奨する）ための報知表示器であり、1つのLEDによって構成されている。右打ちランプ39aの周辺には、「右打」との文字が記されている。本実施形態では、右打

50

ちランプ 39 a は、推奨される発射態様が右打ちであるときに点灯し、推奨される発射態様が左打ちであるときに消灯する。推奨される発射態様が右打ちであるときとは、遊技盤 30 の右側に位置するスルーゲート 35、大入賞口 36 a、第 2 始動口 34、および小当たり専用可変入賞装置 97 に遊技球を入球させる事が好ましい遊技状態のことであり、具体的には、大当たりの遊技状態（後述する大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード）や、高確率モードの遊技状態、高頻度サポートモードの遊技状態等が該当する。推奨される発射態様が左打ちであるときとは、例えば、通常状態の遊技状態である。なお、報知表示器は、LED に替えて、蛍光ランプ、白熱電球等のその他の発光表示器としてもよい。また、報知表示器は、発光表示器に替えて、液晶表示器や、物理的に視認可能な領域が切り替わる表示器であっても良い。さらに、報知表示器は、文字情報、数字情報、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで識別可能にする構成としてもよい。

10

【3546】

なお、特図ユニット 37、普図ユニット 38、およびラウンド表示部 39 は、セグメント表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【3547】

可変表示ユニット 40 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 40 は、図柄表示装置 41 を備える。図柄表示装置 41 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 41 は、表示制御装置 100 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 41 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT など、種々の表示装置に換えてもよい。

20

【3548】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 37 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 37 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置 41 は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）なども行なう。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

30

【3549】

図 333 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41 a を示す説明図である。図 333 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される第 1 装飾図柄または第 2 装飾図柄を示す説明図である。第 1 装飾図柄は、図柄表示装置 41 に表示される画像であって、第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄に対応した図柄である。第 2 装飾図柄は、図柄表示装置 41 に表示される画像であって、第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄に対応した図柄である。

40

【3550】

図 333 (a) に示すように、図柄表示装置 41 には、数字の 1～8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1～8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【3551】

図 333 (b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41 a を示す説明図である。図示するように、表示面 41 a には、メイン表示領域 MA と、サブ表示領域 SA とが表示される。メイン表示領域 MA には、第 1 装飾図柄の画像が表示される場合と、第 2 装飾図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域 SA には、メイン表示領域 MA と同様に、

50

第1装飾図柄の画像が表示される場合と、第2装飾図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域MAに第1装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域SAに第2装飾図柄の画像が表示され、メイン表示領域MAに第2装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域SAに第1装飾図柄の画像が表示される。メイン表示領域MAおよびサブ表示領域SAに、第1装飾図柄および第2装飾図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

【3552】

メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、図333(a)に示した第1装飾図柄または第2装飾図柄として数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をも

10

【3553】

具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1～Z3に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、メイン表示領域MAにおける第1装飾図柄および第2装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域MAにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第1装飾図柄および第2装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

【3554】

サブ表示領域SAには、左、中、右の3つの図柄列Z4、Z5、Z6が表示される。各図柄列Z4～Z6には、図333(a)に示した第1装飾図柄または第2装飾図柄として数字1～8の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をも

30

【3555】

具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入球すると、各図柄列Z4～Z6の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z4、図柄列Z6、図柄列Z5の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z4～Z6に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインL2上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインL2上に形成される。なお、サブ表示領域SAにおける第1装飾図柄および第2装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域SAにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第1装飾図柄および第2装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

40

【3556】

先に説明した右打ち報知演出としては、図柄表示装置41の表示面41aに、例えば「右を狙え」といった文字が表示される。また、左打ち報知演出としては、図柄表示装置41の表示面41aに、例えば「左に戻せ」といった文字が表示される。右打ち報知演出は、先に説明した右打ちランプ39aが消灯状態から点灯状態に切り替わるときに同期して、実行が開始される。そして、実行が開始されてから所定期間が経過した後に右打ち報知演

50

出が終了される。なお、所定期間が経過後に右打ち報知演出を終了させる構成に換えて、遊技者によって、操作ハンドル 25 の回動操作量を最大とする右打ちの操作（または遊技球発射ボタン 26 の操作）がなされたときに、右打ち報知演出が終了される構成としてもよい。左打ち報知演出は、先に説明した右打ちランプ 39 a が点灯状態から消灯状態に切り替わるときに同期して、実行が開始される。そして、実行が開始されてから所定期間が経過した後に左打ち報知演出が終了される。なお、所定期間が経過後に左打ち報知演出を終了させる構成に換えて、遊技者によって、操作ハンドル 25 の回動操作量を最大から左打ちに相当する所定量とする左打ちの操作がなされたときに、左打ち報知演出が終了される構成としてもよい。なお、右打ち報知演出および左打ち報知演出の実行開始のタイミングは必ずしも右打ちランプ 39 a の動作に同期させる必要はなく、右打ちランプ 39 a の動作と独立したタイミングで実行開始してもよい。

10

【3557】

ここで、「遊技回」とは、第 1 図柄表示部 37 a または第 2 図柄表示部 37 b の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 10 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 41 のメイン表示領域 MA 又はサブ表示領域 SA において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第 1 図柄表示部 37 a の変動表示と第 2 図柄表示部 37 b の変動表示とは並列的に（同時に）実行可能となっている。また、図柄表示装置 41 のメイン表示領域 MA における所定図柄列の変動表示とサブ表示領域 SA における所定図柄列の変動表示と並列的に（同時に）実行可能となっている。

20

30

【3558】

さらに、図 333 (b) に示すように、図柄表示装置 41 の表示面 41 a には、第 1 保留表示領域 Ds1 と、第 2 保留表示領域 Ds2 とが表示される。第 1 保留表示領域 Ds1 には、第 1 始動口 33 への入球に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 Ds2 には、第 2 始動口 34 への入球に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

40

【3559】

また、図 333 (b) に示すように、表示面 41 a には、特図ユニット 37 の第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 Sync1 と、特図ユニット 37 の第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 Sync2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 37 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 Sync1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 37 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 Sync1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 37 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 Sync2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 37 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 Sync2 は点

50

灯表示をする。

【3560】

なお、本実施形態においては、表示面41aは、メイン表示領域MA、サブ表示領域SA、第1同期表示部Sync1、および、第2同期表示部Sync2を表示する構成としたが、表示面41aがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【3561】

図332に示すように、第1始動口33の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42a，42b）が設けられている。一対の釘42a，42bの間隔によって、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。

【3562】

先に説明したように、遊技盤30の右側には、入球口部材としての第2始動口34、可変入賞装置36及び小当たり専用可変入賞装置97と、スルータイプのゲートとしてのスルーゲート35及び右側大入賞口作動ゲート96とが設けられているが、これらは、右打ちによって遊技盤30の右側へ向けて発射された遊技球の流下ルートに沿って、上流側から下流側に向かって、右側大入賞口作動ゲート96、スルーゲート35、可変入賞装置36、第2始動口34、小当たり専用可変入賞装置97の順に配置されている。上記流下ルートは、大まかには一つの系統となるように釘42によって規定されている。なお、第1入球部としての左側大入賞口作動ゲート95は、遊技盤30の左側上方に設ける構成としたが、この代わりに、第1入球部は、左打ちである場合に遊技球が入球可能なルート上の他の位置に設ける構成としてもよい。また、第2入球部としての右側大入賞口作動ゲート96は、遊技盤30の右側上方に設ける構成としたが、この代わりに、第2入球部は、右打ちである場合に遊技球が入球可能なルート上の他の位置に設ける構成としてもよい。

【3563】

可変入賞装置36の開閉扉36bが閉鎖状態にあり、第2始動口34の電動役物34aが閉鎖状態にあり、小当たり専用可変入賞装置97の開閉扉97bが閉鎖状態にある場合には、右打ちによって遊技盤30の右側へ向けて発射された遊技球は、100%に近い確率で、上記流下ルートを流下し、最後に最下部に設けられたアウト口43を通過して遊技領域PAから排出される。例えば、可変入賞装置36の開閉扉36bが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤30の右側へ向けて発射された遊技球は、100%に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート96を通過し、スルーゲート35を通過し、可変入賞装置36の大入賞口36aに入球する。例えば、可変入賞装置36の開閉扉36bが閉鎖状態にあり、第2始動口34の電動役物34aが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤30の右側へ向けて発射された遊技球は、100%に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート96を通過し、スルーゲート35を通過し、可変入賞装置36の開閉扉36b上を通過し、第2始動口34に入球する。例えば、可変入賞装置36の開閉扉36bが閉鎖状態にあり、第2始動口34の電動役物34aが閉鎖状態にあり、小当たり専用可変入賞装置97の開閉扉97bが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤30の右側へ向けて発射された遊技球は、100%に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート96を通過し、スルーゲート35を通過し、可変入賞装置36の開閉扉36b上を通過し、第2始動口34の電動役物34aに接触し、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aに入球する。

【3564】

《7-2》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機10の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【3565】

図334は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【3566】

10

20

30

40

50

主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板 61 は、複数の機能を有する素子によって構成される MPU 62 を備えている。MPU 62 は、各種制御プログラムを実行する CPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録した ROM 63 と、ROM 63 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 64 とを備えている。MPU 62 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM 63 や RAM 64 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【3567】

主制御基板 61 には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88（図 331）が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【3568】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサー 67a～67h が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、大入賞口作動ゲート 95、96、可変入賞装置 36、小当たり専用可変入賞装置 97 などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサ 67a～67h からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 や大入賞口作動ゲート 95、96 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【3569】

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【3570】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。また、推奨される遊技球発射機構による発射態様に応じて右打ちランプ 39a の点灯／消灯の制御を実行する。

【3571】

主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。具体

10

20

30

40

50

的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【 3 5 7 2 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

10

【 3 5 7 3 】

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

【 3 5 7 4 】

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

20

【 3 5 7 5 】

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

30

【 3 5 7 6 】

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

40

【 3 5 7 7 】

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

【 3 5 7 8 】

各カウンタ C 1 ~ C 4、C I N I、C S は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新

50

され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 3 5 7 9 】

R A M 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。第 1 保留エリア R a には、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報（以下、特 1 保留とも呼ぶ）として、第 1 ～第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ～第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

10

【 3 5 8 0 】

また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。第 2 保留エリア R b には、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した 4 個のエリア、すなわち、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、および第 4 エリアが設けられている。第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報（以下、特 2 保留とも呼ぶ）として、第 1 ～第 4 エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第 1 ～第 4 エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第 1 エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

20

【 3 5 8 1 】

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

30

【 3 5 8 2 】

当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

40

【 3 5 8 3 】

第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動し、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【 3 5 8 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球することによって取得された順番に判

50

定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【3585】

また、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値は、第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。具体的には、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア64cに移動させ、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第1～第4エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

10

【3586】

なお、上述した説明では、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値がどのようにシフトされるかを説明したが、当たり乱数カウンタC1の値に限るものではなく、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1以外のカウンタ（大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCs）の各値についても、同様にシフトされる。

20

【3587】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1始動口33に遊技球が入球した場合に、第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1の値を、判定処理実行エリア64cの第1実行エリアに移動して、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第2始動口34に遊技球が入球した場合に、第2保留エリアRbに記憶された当たり乱数カウンタC1の値を、判定処理実行エリア64cの第2実行エリアに移動して、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。第1始動口33への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第1図柄表示部37aの変動表示と第2図柄表示部37bの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な本実施形態のパチンコ機10は、いわゆる同時変動機である。

30

【3588】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【3589】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

40

【3590】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図

50

柄表示部 37b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 63 の停止結果テーブル記憶エリア 63f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【3591】

次に、リーチ乱数カウンタ C3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C3 は、例えば 0 ～ 238 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【3592】

リーチ乱数カウンタ C3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に記憶される。第 1 保留エリア Ra に記憶されたリーチ乱数カウンタ C3 の値は、判定処理実行エリア 64c に移動した後、ROM 63 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 63c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア Rb に記憶されたリーチ乱数カウンタ C3 の値は、判定処理実行エリア 64c に移動した後、ROM 63 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 63c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU 62 は、リーチ乱数カウンタ C3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【3593】

リーチとは、図柄表示装置 41 の表示面 41a に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 10 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 333 (b) の表示面 41a のメイン表示領域 MA において、最初に図柄列 Z1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z3 において Z1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z2 に停止表示される。

【3594】

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

【3595】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの 3 種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【3596】

次に、変動種別カウンタ CS の詳細について説明する。変動種別カウンタ CS は、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b における変動時間と、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間とを、MPU 62 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ

10

20

30

40

50

C S は、例えば 0 ～ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【3597】

変動種別カウンタ C S は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 64 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 64 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶された変動種別カウンタ C S の値は、判定処理実行エリア 64 c に移動した後、第 1 図柄表示部 37 a における変動表示の開始時及び図柄表示装置 41 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第 2 保留エリア R b に記憶された変動種別カウンタ C S の値は、判定処理実行エリア 64 c に移動した後、第 2 図柄表示部 37 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 41 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第 1 図柄表示部 37 a 及び第 2 図柄表示部 37 b における変動時間の決定に際しては、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

10

【3598】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ～ 465 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 35 に遊技球が入球したタイミングで RAM 64 の電役保留エリア 64 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 64 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 64 e に移動した後、電役実行エリア 64 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 34 a を開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア 64 e において、ROM 63 の役物抽選用テーブル記憶エリア 63 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C 4 の値とが照合され、電動役物 34 a を開放状態に制御するか否かが決定される。

20

【3599】

なお、取得された当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、変動種別カウンタ C S、および電動役物開放カウンタ C 4 の値の内の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、および変動種別カウンタ C S の値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

30

【3600】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 10 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。また、本実施形態においては、パチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア 64 b の第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア 64 b の第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 10 は、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 1 始動口用の当否テーブル

40

50

（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

【3601】

図336は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図336（a）は第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図336（b）は第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【3602】

図336（a）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～3979の値のうち、0～19の20個の値以外の値（20～3979）が外れである。

10

【3603】

一方、図336（b）に示すように、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～197の198個の値が設定されている。そして、0～3979の値のうち、0～197の198個の値以外の値（198～3979）が外れである。「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【3604】

本実施形態では、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群は、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

20

【3605】

図337は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図337（a）は第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図337（b）は第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【3606】

図337（a）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～3979の値のうち、0～19の20個の値以外の値（20～3979）が外れである。

30

【3607】

一方、図337（b）に示すように、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0～197の198個の値が設定されている。また、小当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、198～2088の1891個の値が設定されている。そして、0～3979の値のうち、0～2088の値以外の値（2089～3979）である1891個の値が外れである。すなわち、本実施形態では、0～3979の値のうちの大当たりとなる0～197の値以外の値（198～3979）のうちの1/2の数の値が小当たりとなるように設定されている。「小当たり」とは、小当たり専用可変入賞装置97の開閉扉97bの開閉が実行されるモードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。なお、本実施形態では、開閉扉97bの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は1回に限定されている。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置97の1回の開閉扉96bの開放時間は、例えば0.2秒である。なお、変形例として、開閉扉97bの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、1回に換えて、2回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置97の1回の開閉扉96bの開放時間は、0.2秒に換えて、0.1秒等の他の時間としてもよい。

40

50

そして、0～3979の値のうち198個の値が大当たりというように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たり当選する確率が高くなっている。

【3608】

なお、上述したように、本実施形態では、0～3979の値のうちの大当たりとなる値を除いた198～3979の値のうち1/2といった高い確率で小当たりとなるように設定されているが、当該確率は1/2に限る必要はなく、他の値に換えてもよい。例えば、0～3979の値のうちの大当たりとなる値を除いた198～3979の値の全て、すなわち、1/1といったより高い確率で小当たりとなるように設定してもよい。

【3609】

また、本実施形態では、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群は、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【3610】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機10には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の3つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【3611】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が複数回（例えば16回）行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入球個数が6個となるまで継続するように設定可能である。

【3612】

遊技者により操作ハンドル25が操作されている場合、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構81が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1回の開閉扉36bの開放時間は0.2secである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも1回の開閉扉36bの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【3613】

なお、開閉扉36bの開閉回数、1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉36bの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードで

10

20

30

40

50

は、実質的に可変入賞装置 36 への入球が発生しない構成としてもよい。

【3614】

パチンコ機 10 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 336 および図 337 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【3615】

パチンコ機 10 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

10

【3616】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34a の 1 回の開放時間が長く設定されていてもよい。

20

【3617】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34a が開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物 34a の 1 回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 34a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

30

【3618】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 34 への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【3619】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタ C2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 63 の振分テーブル記憶エリア 63b に振分テーブルとして記憶されている。

40

【3620】

図 338 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 338 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 338 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【3621】

図 338 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、「8R 確変大当たり」、「8R 通常大当たり」、「16R 確変大当たり+小当たりラッシュ」が設定され

50

ている。

【3622】

確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回（8ラウンド）となっている。

【3623】

通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数は8回（8ラウンド）となっている。

10

【3624】

確変大当たり+小当たりラッシュは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、さらに、開閉実行モードの終了後の高確率モードかつ低頻度サポートモードとなった遊技状態において小当たりラッシュとなる大当たりである。ここで、小当たりラッシュとは、小当たり専用可変入賞装置97の開閉扉97bが開放状態となる契機である小当たりに繰り返し当選しうるモードである。16R確変大当たり+小当たりラッシュは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が16回（16ラウンド）となっている。

20

【3625】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～19」が16R確変大当たり+小当たりラッシュに対応しており、「20～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

【3626】

上記のように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりの種別として、3種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この3種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、16R確変大当たり+小当たりラッシュが最も高く、次に8R確変大当たりが高く、最後に8R通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

30

【3627】

図338（b）の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり+小当たりラッシュ、8R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～39」が16R確変大当たり+小当たりラッシュに対応しており、「40～64」が8R確変大当たりに対応しており、「65～99」が8R通常大当たりに対応している。

40

【3628】

このように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。具体的には、本実施形態では、第1始動口33への入球に基づいて大当たり当選となった場合より、第2始動口34への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるように定められている。

50

【3629】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【3630】

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

10

【3631】

図339は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【3632】

図339(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図339(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC4の値として0～419の420個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として420～465の46個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、210/233の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は0.6秒である。

20

【3633】

図339(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図338(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は5.0秒である。

30

【3634】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第2始動口34に向かって流下した遊技球は、100%の確率に近い確率で第2始動口34に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

40

【3635】

《7-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

次に、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成について説明する。

【3636】

図339は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図334）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載され

50

ている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【3637】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【3638】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3639】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【3640】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3641】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【3642】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【3643】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【3644】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【3645】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106

10

20

30

40

50

に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM 103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 106に記憶する構成とすることも可能である。

【3646】

ビデオRAM 107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【3647】

以下では、主制御装置60のMPU 62、ROM 63、RAM 64をそれぞれ主側MPU 62、主側ROM 63、主側RAM 64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU 92、ROM 93、RAM 94をそれぞれ音光側MPU 92、音光側ROM 93、音光側RAM 94とも呼び、表示制御装置100のMPU 102を表示側MPU 102とも呼ぶ。

【3648】

《7-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【3649】

《7-4-1》抽選モードとサポートモードの高低の移行：

本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。また、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たり+小当たりラッシュである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【3650】

当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短上限回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機10では、時短上限回数は例えば50回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短上限回数である50回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短上限回数である50回に達したときに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短上限回数は、上記の50回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、時短上限回数によって高頻度サポートモードの継続回数が制限されることはない。

【3651】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート35を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役長開放当選となる確率が $231/233$ と極めて高いことから、電動役物34aが高い頻度で電役長開放状態となる。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、電動役物34aが備えられた第2始動口34へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【3652】

抽選モードが高確率モードに移行した後においては、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、電動役物34aが備えられた第2始動口34へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

10

20

30

40

50

【3653】

本実施形態のパチンコ機10では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる4種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、i) 抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii) 抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii) 抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv) 抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。

【3654】

本実施形態のパチンコ機10では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグとが記憶される。高確率モードフラグがOFFであるときに抽選モードが低確率モードであると特定され、高確率モードフラグがONであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがOFFであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがONであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機10では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した4つの状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【3655】

《7-4-2》小当たりラッシュ：

本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が16R確変大当たり+小当たりラッシュであると振分判定によって判定された場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態に移行する。この高確低サポ状態においては、遊技者に付与される特典として小当たりラッシュが実行される。

【3656】

高確低サポ状態においては、推奨される発射態様は右打ちであり、遊技領域PAの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされる。本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードである場合に、210/233といった高い確率で電役短開放当選する(図339(a)参照)ことから、高確低サポ状態時においては、右打ちによって遊技領域PAの右側へ流下した遊技球は、スルーゲート35を通過することによって、高い確率で、第2始動口34の電動役物34aを1回開放(開放時間は0.6秒)させる契機となり得る。この結果、高確低サポ状態時においては、サポートモードが低頻度サポートモードであるにもかかわらず、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度を比較的高く定めることができる。

【3657】

また、本実施形態のパチンコ機10では、高確低サポ状態時においては、先に説明したように、右打ちによって遊技領域PAの右側へ流下した遊技球が第2始動口34へ入球したことに起因する当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選することが可能となっている(図337(b)参照)。一方、小当たりに当選した場合、小当たり専用可変入賞装置97の開閉扉97bが1回開放(開放時間は0.2秒)することから、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aへ遊技球を入球することが可能となる。このために、上記のように小当たりに当選することは高い確率であることから、高確低サポ状態時において、小当たり頻に当選して、遊技球(出球)を増やすことが可能となる。このようにして、小当たりラッシュが実行されることになる。

【3658】

ここで、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aへの遊技球の流れについて説明する。高確低サポ状態時においては、先に説明したように、右打ちによって遊技領域PAの右側へ遊技球は流下するが、当該遊技球は、右側大入賞口作動ゲート96を通過し、スルーゲート35を通過し、可変入賞装置36の開閉扉36b上を通過し（このとき、開閉扉36bは閉鎖状態にある）、第2始動口34へ向かう。このとき、第2始動口34の電動役物34aが開放状態にある場合には、当該遊技球は第2始動口34に入球するが、第2始動口34の電動役物34aが閉鎖状態にある場合には、当該遊技球は第2始動口34に入球せずに、第2始動口34よりも下流側に設けられた小当たり専用可変入賞装置97に向かう。このようにして、小当たり専用可変入賞装置97の開閉扉97bが開放状態にある場合に、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aへ遊技球は入球する。

10

【3659】

高確低サポ状態時においては、低頻度サポートモード用の電動役物開放抽選用当否テーブルを用いた電動役物開放抽選が行われることから、第2始動口34の電動役物34aの開放状態は短開放となる。電動役物開放抽選において電役短開放に当選した場合、電動役物34aまで流下してきた遊技球は、100%よりも低い確率（例えば、50%）で第2始動口34に入球することになり、電動役物34aまで流下してきた遊技球が複数にわたる場合に、一部の遊技球は、閉鎖状態に移行した電動役物34aに蹴られて小当たり専用可変入賞装置97に向かって流下し、開放状態となった小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aに入球する。このように、本実施形態のパチンコ機10では、高確低サポ状態時において、サポートモードが低頻度サポートモードでありながら、第2始動口34への遊技球の入球を可能としながら、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aへの遊技球の入球を可能としてる。

20

【3660】

なお、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることで遊技領域PAの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされるが、この際にも、遊技領域PAの右側へ流下した遊技球が第2始動口34へ入球したことに起因する当たり抽選において、高い確率で小当たり当選する（図337（b）参照）。しかしながら、本実施形態では、先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、231/233といった高い確率で電役長開放に当選する（図339（b）を参照）ことから、高確高サポ状態においては、電動役物34a付近まで流下した遊技球は開放状態となった電動役物34aによって拾われ、当該遊技球は第2始動口34へ100%に近い確率で入球することになる。このために、高確高サポ状態においては、小当たり専用可変入賞装置97の開閉扉97bに遊技球は入球することがない。したがって、高確高サポ状態においては、小当たりラッシュが実行されることはない。

30

【3661】

また、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態時（通常時）においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることで遊技領域PAの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされることが考えられる。この場合においては、高確低サポ状態時と同様に、遊技領域PAの右側へ流下した遊技球が第2始動口34へ入球したことに起因する当たり抽選において高い確率で小当たり当選し、開放状態に移行した小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aに遊技球が入球し、小当たりラッシュが実行されうる。このため、本実施形態のパチンコ機10では、低確低サポ状態時（通常時）における第2図柄表示部37bの変動時間（以下、特2変動時間とも呼ぶ）を例えば10分と極めて長い時間（ロング）に設定することによって、低確低サポ状態時（通常時）において、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態では、遊技者に対して、低確低サポ状態において右打ちを行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。なお、通常時における特2変動時間は、上記10分に代えて、

40

50

５分以上の他の長さ（例えば、５分、８分、２０分、６０分等）としてもよい。５分以上の長さがあれば、通常時において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。

【３６６２】

本実施形態のパチンコ機１０は、先に説明したように、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な同時変動機とした。上述した小当たりラッシュの機能と、通常時における特２保留の変動時間をロングに設定する構成とを、同時変動の機能を有さずに特２保留の特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合に、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングの変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０は、同時変動の機能を有する構成とすることで、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させられたとしても、特１保留の変動表示を実行することが可能となることから、上述したデメリットを解消することができる。

10

【３６６３】

《７－４－３》各大入賞口作動ゲートの有効／無効：

20

先に説明したように、各大入賞口作動ゲート９５，９６は、当たり抽選によって大当たりに当選した場合に、可変入賞装置３６を後述する開閉実行モードに移行させるための契機となり得るスルーゲートである。すなわち、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。

【３６６４】

本実施形態では、各大入賞口作動ゲート９５，９６が開閉実行モードへの移行を発生させる機能は、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、左側大入賞口作動ゲート９５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。

30

【３６６５】

すなわち、低確低サポ状態時に、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。当該遊技回の終了後に、無効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球がたとえ通過したとしても、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行することはない。なお、詳細は後述するが、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球することが可能な左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示される。

40

50

【3666】

低確高サポ状態時、高確高サポ状態時、または高確低サポ状態時に、主制御装置60による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当選した大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たり、確変大当たり+小当たりラッシュのいずれの場合であっても、当該遊技回の終了後に、有効となっている右側大入賞口作動ゲート96を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置36は開閉実行モードに移行する。当該遊技回の終了後に、無効となっている左側大入賞口作動ゲート95を遊技球がたとえ通過したとしても、可変入賞装置36は開閉実行モードに移行することはない。なお、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の終了時から、有効となっている左側大入賞口作動ゲート95または右側大入賞口作動ゲート96への遊技球の通過が検出されて開閉実行モードが開始されるまでの期間を、以下、待機状態と呼ぶ。

10

【3667】

《7-4-4》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機10では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、上述したように、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによって定まる低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確高サポ状態、および高確低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機10では、上述した待機状態と、可変入賞装置36の大入賞口36aへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードとを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

20

【3668】

図341は、パチンコ機10における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態H1である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態H1では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちを実行することによって遊技領域PAの左側に遊技球を流下させ、第1始動口33に遊技球を入球させる。なお、低確低サポ状態H1では、推奨される発射態様が左打ちであることから、右打ちランプ39aは消灯される。また、低確低サポ状態H1では、左側大入賞口作動ゲート95（図中では、単に「左ゲート」と記載、以下同じ）と右側大入賞口作動ゲート96（図中では、単に「右ゲート」と記載、以下同じ）との両方ともに、可変入賞装置36を開閉実行モードに移行する機能を働かせない（無効）。第1始動口33に遊技球が入球すると、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

30

【3669】

低確低サポ状態H1で実行される遊技回は、第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、低確低サポ状態H1では特1変動中の状態になりうる。低確低サポ状態H1で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態H1が継続され、遊技者は第1始動口33に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【3670】

低確低サポ状態H1で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当選した大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たり、確変大当たり+小当たりラッシュのいずれの場合であっても、当該遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ただし、本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、当該遊技回の終了後に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート95または右側大入賞口作動ゲート96を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉させる開閉実行モードに移行する。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了後から、有効となっている左側大入賞口作動ゲート95または右側大入賞口作動ゲート96を遊技球が通過することに基づいて開閉実行モードが開始するまでの状態を待機状態H2とした場合に、低確低サポ状態H1から、待機状態H2を経て、開閉実行モードH3に移行する。なお、規制状態と

40

50

しての低確低サポ状態 H 1 では、左側大入賞口作動ゲート 9 5 または右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球が入球しても、左側大入賞口作動ゲート 9 5 または右側大入賞口作動ゲート 9 6 への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モード H 3 の開始処理が実行されることがない。

【3671】

待機状態 H 2 は、既に付与することが確定している大当たり遊技、すなわち大入賞口 3 6 a に所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行を、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート 9 5 又は右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球が通過するといった大当たり開始の条件が成立するまで待機する条件成立待機状態である。条件成立待機状態は、具体的には、内部制御においては、大当たり遊技の付与に対応したフラグ等のデータを保持しつつ、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート 9 5 又は右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球が通過することが検知されたか否かの判定を行なう判定処理を、当該遊技球の通過が検知されるまで繰り返し行なう状態である。条件成立待機状態の間は、当該条件成立待機状態を示す表示や告知を実行しても良いし、表示や告知を非実行としても良い。

10

【3672】

待機状態 H 2 では、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによって、動作が相違する。すなわち、待機状態 H 2 に移行する前の抽選モードとサポートモードとから定まる遊技状態が、低確低サポ状態 H 1、低確高サポ状態 H 4、高確高サポ状態 H 5、および高確低サポ状態 H 6 のいずれであるかによって、動作が相違する。

20

【3673】

低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 の場合には、左側大入賞口作動ゲート 9 5 が有効となり、右側大入賞口作動ゲート 9 6 が無効となる。このため、低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 の場合には、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート 9 5 に遊技球を入球することが可能な左打ちとなり、右打ちランプ 3 9 a は消灯される。すなわち、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、条件成立待機状態である、低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 において、右打ちランプ 3 9 a を消灯状態に制御する右打ちランプ消灯制御処理を実行可能である。この右打ちランプ消灯制御処理は、非報知制御処理である。

【3674】

また、当該待機状態 H 2 では、右打ちランプ 3 9 a の消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート 9 5 を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示する。左ゲート狙い報知演出は、左側大入賞口作動ゲート 9 5 に遊技球を入球させることを遊技者に指示するためのもので、推奨される発射態様は左打ちとなる。具体的には、左ゲート狙い報知演出としては、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、例えば「左ゲートを狙え」といった文字が表示される。ただし、当該左ゲート狙い報知演出は、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に起因する特 1 保留に係る当たり抽選によるものである場合に限り実行され、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選によるものである場合には実行されない。換言すれば、低確低サポ状態 H 1 において、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選によるものである場合には、左打ちで遊技球が発射されて左側大入賞口作動ゲート 9 5 に遊技球が入球することに基づいて大当たり遊技状態が発生し得ることになる場合であっても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを遊技者に報知するための演出である左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出は実行されず、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が特 1 保留に係る当たり抽選によるものである場合に限り、左ゲート狙い報知演出が実行される。

30

40

【3675】

遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート 9 5 を狙う、すなわち左打ちを実行することによって遊技領域 P A の左側に遊技球を流下させ、有効となってい

50

る左側大入賞口作動ゲート 95 に遊技球を入球させる。低確低サポ状態 H1 から移行した待機状態 H2 では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート 95 を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モード H3 に移行する。すなわち、低確低サポ状態 H1 から移行した待機状態 H2 では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート 95 に遊技球が入球することに基づいて大入賞口 36a が開放する契機が成立した場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード H3 を開始する前に、開閉実行モード H3 を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御を実行し、切替制御の実行後に開閉実行モード H3 に移行する。具体的には、切替制御として、後述する開閉実行モードフラグを ON にする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切替えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確低サポ状態 H1 から移行した待機状態 H2 である場合には、無効となっている右側大入賞口作動ゲート 96 を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態 H2 である間は開閉実行モード H3 の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モード H3 に移行することはない。

10

【3676】

本実施形態のパチンコ機 10 では、先に説明したように、通常時における特 2 保留の変動時間がロングに設定されていることから、時短状態（低確高サポ状態 H4）が終了して通常時（低確低サポ状態 H1）に戻ったときに、特 2 保留が 2 ～ 4 個残り、その特 2 残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、時短状態（低確高サポ状態 H4）が終了して通常時（低確低サポ状態 H1）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特 2 残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。この場合に、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技者が居ない空席のパチンコ機となったとしても、上述したように、通常時から移行した待機状態 H2 において、右打ちランプ 39a が点灯することもない。その上、待機状態 H2 に移行する契機となった大当たり当選が第 2 始動口 34 への遊技球の入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。すなわち、遊技者が居ない空席のパチンコ機において、特 2 残保留に係る当たり抽選で大当たり当選して待機状態 H2 に移行した場合に、右打ちランプ 39a はもとより、右打ち報知演出や、左打ち報知演出、左ゲート狙い報知演出が実行されない。換言すれば、左打ちで遊技球が発射されて第 1 入球部に遊技球が入球することに基づいて大当たり遊技が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が左打ちであることを報知する演出を実行しない。このために、後ほど詳細に説明するが、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ 39a が点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することが可能となっている。

20

30

40

【3677】

開閉実行モード H3 では、推奨される発射態様は右打ちとなり、右打ちランプ 39a は点灯される。また、開閉実行モードにおけるラウンド遊技に先立ち、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置 41 に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域 PA の右側へ遊技球を流下させ、大入賞口 36a に遊技球を入球させて、賞球を得る。このため、本実施形態のパチンコ機 10 では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード H3 時において、右打ちランプ 39a を点灯状態に制御する右打ちランプ点灯制御処理を実

50

行可能である。この右打ちランプ点灯制御処理は、報知制御処理である。

【3678】

待機状態H2に移行する契機となった大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モードH3の終了後に、低確高サポ状態H4に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短上限回数である50回限定）となる。

【3679】

低確高サポ状態H4では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、第2始動口34へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ39aは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置41に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域PAの右側に遊技球を流下させ、第2始動口34に遊技球を入球させる。

【3680】

低確高サポ状態H4で実行される遊技回は、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、低確高サポ状態H4では特2変動中の状態になりうる。低確高サポ状態H4で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確高サポ状態H4が継続され、遊技者は第2始動口34に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。低確高サポ状態H4において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数である50回に達すると、低確低サポ状態H1に移行する。なお、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数に達して低確低サポ状態H1に移行した場合には、右打ちランプ39aが点灯状態から消灯状態に切り替わるときに同期して、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出が実行される。

【3681】

低確高サポ状態H4において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数に達する以前の遊技回（例えば、30回目の遊技回）で、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり+小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回（例えば、上記30回目の遊技回）の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態H4から一旦、待機状態H2に移行し、その後に開閉実行モードH3に移行する。

【3682】

低確高サポ状態H4から移行した待機状態H2の場合には、右側大入賞口作動ゲート96が有効となり、左側大入賞口作動ゲート95が無効となる。このため、低確高サポ状態H4から移行した待機状態H2の場合には、推奨される発射態様は、有効となっている右側大入賞口作動ゲート96に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ39aは点灯される。また、当該待機状態H2では、右打ちランプ39aの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート96を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置41に表示する。

【3683】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート96を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域PAの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート96に遊技球を入球させる。低確高サポ状態H4から移行した待機状態H2では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート96を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードH3に移行する。すなわち、低確高サポ状態H4から移行した待機状態H2では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート96に遊技球が入球することに基づいて大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードH3を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードH3に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをONにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始す

るために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確高サポ状態 H 4 から移行した待機状態 H 2 である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート 9 5 を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態 H 2 である間は開閉実行モード H 3 の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モード H 3 に移行することはない。

【3684】

待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モード H 3 の終了後に、高確高サポ状態 H 5 に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【3685】

高確高サポ状態 H 5 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、第 2 始動口 3 4 へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ 3 9 a は点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域 P A の右側に遊技球を流下させ、第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させる。

【3686】

高確高サポ状態 H 5 で実行される遊技回は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、高確高サポ状態 H 5 では特 2 変動中の状態になりうる。高確高サポ状態 H 5 で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確高サポ状態 H 5 が継続され、遊技者は第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【3687】

高確高サポ状態 H 5 において、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確高サポ状態 H 5 から一旦、待機状態 H 2 に移行し、その後に開閉実行モード H 3 に移行する。

【3688】

高確高サポ状態 H 5 から移行した待機状態 H 2 の場合の動作は、低確高サポ状態 H 4 から移行した待機状態 H 2 の場合の動作と同一である。すなわち、高確高サポ状態 H 5 から移行した待機状態 H 2 の場合には、右側大入賞口作動ゲート 9 6 が有効となり、左側大入賞口作動ゲート 9 5 が無効となる。このため、高確高サポ状態 H 5 から移行した待機状態 H 2 の場合には、推奨される発射態様は、有効となった右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ 3 9 a は点灯される。また、当該待機状態 H 2 では、右打ちランプ 3 9 a の点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート 9 6 を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示する。

【3689】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート 9 6 を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域 P A の右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球を入球させる。高確高サポ状態 H 5 から移行した待機状態 H 2 では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート 9 6 を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モード H 3 に移行する。すなわち、高確高サポ状態 H 5 から移行した待機状態 H 2 では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球が入球することに基づいて大入賞口 3 6 a が開放する契機が成立した場合に、開閉実行モード H 3 を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行

10

20

30

40

50

後に開閉実行モードH3に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをONにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切替の後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、高確高サポ状態H5から移行した待機状態H2である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート95を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態H2である間は開閉実行モードH3の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードH3に移行することはない。

10

【3690】

待機状態H2に移行する契機となった大当たりの種別が確変大当たり+小当たりラッシュである場合に、開閉実行モードH3の終了後に、高確低サポ状態H6に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【3691】

高確低サポ状態H6においては、先に説明したように、小当たりラッシュの特典が付与されることから、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aへ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ39aは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置41に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域PAの右側に遊技球を流下させ、小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aに遊技球を入球させる。

20

【3692】

高確低サポ状態H6で実行される遊技回は、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、高確低サポ状態H6では特2変動中の状態になりうる。高確低サポ状態H6で実行された遊技回における当たり抽選が小当たり当選の場合には、高確低サポ状態H6が継続され、遊技者は小当たり専用可変入賞装置97の大入賞口97aに遊技球を入球させて、賞球を得る。高確低サポ状態H6で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確低サポ状態H6が継続され、遊技者は第2始動口34に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

30

【3693】

高確低サポ状態H6において、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり+小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回（例えば、上記30回目の遊技回）の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態H6から一旦、待機状態H2に移行し、その後に開閉実行モードH3に移行する。

【3694】

高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2の場合の動作は、低確高サポ状態H4や高確高サポ状態H5から移行した待機状態H2の場合の動作と同一である。すなわち、高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2の場合には、右側大入賞口作動ゲート96が有効となり、左側大入賞口作動ゲート95が無効となる。このため、高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2の場合には、推奨される発射態様は、有効となった右側大入賞口作動ゲート96に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ39aは点灯される。また、当該待機状態H2では、右打ちランプ39aの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート96を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置41に表示する。

40

【3695】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート96を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域PAの右側に遊技球を流下させ、有効となってい

50

る右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球を入球させる。高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2 では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート 9 6 を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モード H 3 に移行する。すなわち、高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2 では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球が入球することに基づいて大入賞口 3 6 a が開放する契機が成立した場合に、開閉実行モード H 3 を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モード H 3 に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグを ON にする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切替えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2 である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート 9 5 を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態 H 2 である間は開閉実行モード H 3 の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モード H 3 に移行することはない。

10

【3 6 9 6】

待機状態 H 2 における動作をまとめると、次の通りとなる。

20

【3 6 9 7】

低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 の場合には、左側大入賞口作動ゲート 9 5 が有効となり、右側大入賞口作動ゲート 9 6 が無効となる。このため、低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 の場合には、推奨される発射態様は、左打ちとなり、右打ちランプ 3 9 a は消灯される。また、左側大入賞口作動ゲート 9 5 を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示する。ただし、当該左ゲート狙い報知演出は、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に起因する特 1 保留に係る当たり抽選によるものである場合に限る。遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート 9 5 を狙う、すなわち左打ちを実行することによって遊技領域 P A の左側に遊技球を流下させ、有効となっている左側大入賞口作動ゲート 9 5 に遊技球を入球させる。有効となっている左側大入賞口作動ゲート 9 5 への遊技球の通過が検出された場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード H 3 に移行する。なお、遊技者が居ない空席のパチンコ機において、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選で大当たり当選して待機状態 H 2 に移行した場合には、右打ちランプ 3 9 a はもとより、右打ち報知演出や、左打ち報知演出、左ゲート狙い報知演出が実行されない。

30

【3 6 9 8】

低確高サポ状態 H 4、高確高サポ状態 H 5、または高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2 の場合には、右側大入賞口作動ゲート 9 6 が有効となり、左側大入賞口作動ゲート 9 5 が無効となる。このため、低確高サポ状態 H 4、高確高サポ状態 H 5、または高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2 の場合には、推奨される発射態様は、右打ちとなり、右打ちランプ 3 9 a は点灯される。また、右側大入賞口作動ゲート 9 6 を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置 4 1 に表示する。遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート 9 6 を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域 P A の右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球を入球させる。有効となっている右側大入賞口作動ゲート 9 6 への遊技球の通過が検出された場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード H 3 に移行する。

40

【3 6 9 9】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、（i）遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 で

50

ある場合に、右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球が入球しても、遊技状態が当該待機状態 H 2 である間は右側大入賞口作動ゲート 9 6 への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モード H 3 の開始処理を非実行とし、(ii) 遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確高サポ状態 H 4、高確高サポ状態 H 5、または高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2 (第 2 状態) の場合に、左側大入賞口作動ゲート 9 5 に遊技球が入球しても、遊技状態が当該待機状態 H 2 である間は左側大入賞口作動ゲート 9 5 への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モード H 3 の開始処理を非実行とする。

【3700】

《7-4-5》大当たり時の詳細な動作：

当たり抽選において大当たり当選した場合の動作が遊技状態によってどのように変化するかを、次に詳述する。ここでは、ケース 1～ケース 3 の 3 つのケースについて説明する。

【3701】

図 3 4 2 は、ケース 1 における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース 1 は、低確低サポ状態時 (通常時) に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合である。ケース 1 の場合、次のように動作が進行する。

【3702】

低確低サポ状態 H 1 (通常状態) において、第 1 始動口 3 3 へ遊技球が入球した場合に、当該入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選が行なわれる。次いで、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために、第 1 図柄表示部 3 7 a において、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当該抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する (一遊技回)。また、一遊技回毎に、図柄表示装置 4 1 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。当該抽選結果が大当たり当選である場合に、当該遊技回の終了後に待機状態 H 2 に移行する。

【3703】

低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 である場合、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート 9 5 に遊技球を入球させることが可能な左打ちであることから、待機状態 H 2 の開始時に、右打ちランプ 3 9 a が消灯される。また、当該待機状態 H 2 では、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に起因する特 1 保留に係る当たり抽選によるものであることから、右打ちランプ 3 9 a の消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート 9 5 を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置 4 1 に表示される。遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート 9 5 を狙う、すなわち左打ちを実行することによって、有効となっている左側大入賞口作動ゲート 9 5 に遊技球を入球させる。当該待機状態 H 2 では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート (図中では、左ゲートと記載) 9 5 に遊技球が入球するのを待って、当該入球が検知された場合に開閉実行モードフラグを ON にする制御の実行後に開閉実行モード H 3 に移行する。開閉実行モード H 3 は、ラウンド遊技に先立つオープニングの演出を行なうオープニング期間、大入賞口 3 6 a に所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理期間、および、ラウンド遊技の後の演出を行なうエンディング期間を備える。

【3704】

ケース 1 の場合は、低確低サポ状態 H 1 時において、推奨される発射態様は左打ちであり、右打ちランプ 3 9 a は待機状態 H 2 に移行する前から消灯状態にある。このため、上記「待機状態 H 2 の開始時に、右打ちランプ 3 9 a が消灯される」とは、すでに消灯状態にある場合には、消灯状態を継続することを意味する。すなわち、図示の変動開始から変動停止までの期間において、右打ちランプ 3 9 a は消灯状態にあり、待機状態 H 2 においても、右打ちランプ 3 9 a は消灯状態を継続する。

【3705】

図 3 4 3 は、ケース 2 における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース 2 は、高確高サポ状態 H 5 時、低確高サポ状態 H 4 時、または高確低サポ状態 H 6 時に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合である。ケース 2 の場合、次のように動作が進行する。

【 3 7 0 6 】

高確高サポ状態 H 5 時、低確高サポ状態 H 4 時、または高確低サポ状態 H 6 時において、第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球した場合に、当該入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選が行なわれる。次いで、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために、第 2 図柄表示部 3 7 b において、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当該抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置 4 1 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。当該抽選結果が大当たり当選である場合に、当該遊技回の終了後に待機状態 H 2 に移行する。

10

【 3 7 0 7 】

高確高サポ状態 H 5 時、低確高サポ状態 H 4 時、または高確低サポ状態 H 6 時から移行した待機状態 H 2 である場合、推奨される発射態様は右打ちであることから、待機状態 H 2 の開始時に、右打ちランプ 3 9 a が点灯されるとともに、右打ち報知演出が図柄表示装置 4 1 に表示される。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって、有効となっている右側大入賞口作動ゲート 9 6 に遊技球を入球させる。当該待機状態 H 2 では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート（図中では、右ゲートと記載）9 6 に遊技球が入球するのを待って、当該入球が検知された場合に開閉実行モードフラグを ON にする制御の実行後に開閉実行モード H 3 に移行する。開閉実行モード H 3 は、ラウンド遊技に先立つオープニングの演出を行なうオープニング期間、大入賞口 3 6 a に所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理期間、および、ラウンド遊技の後の演出を行なうエンディング期間を備える。

20

【 3 7 0 8 】

ケース 2 の場合は、高確高サポ状態 H 5 時、低確高サポ状態 H 4 時、または高確低サポ状態 H 6 時において、推奨される発射態様は右打ちであり、右打ちランプ 3 9 a は待機状態 H 2 に移行する前から点灯状態にある。このため、上記「待機状態 H 2 の開始時に、右打ちランプ 3 9 a が点灯される」とは、すでに点灯状態にある場合には、点灯状態を継続することを意味する。ケース 2 の場合には、高確高サポ状態 H 5 時、低確高サポ状態 H 4 時、または高確低サポ状態 H 6 時において右打ちを実行して遊技を楽しんでいる状態から、当たり抽選において大当たり当選し、待機状態 H 2 を経て、開閉実行モード H 3 を実行するまで、推奨される発射態様は右打ちであることから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちにずっと維持したまま、大当たりが連続する、いわゆる連チャンを楽しむことができる。

30

【 3 7 0 9 】

図 3 4 4 は、ケース 3 における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース 3 は、低確低サポ状態時（通常時）に、第 2 始動口 3 4 への入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合である。

40

【 3 7 1 0 】

低確高サポ状態 H 4 において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である 5 0 回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態 H 1（通常時）に移行した場合に、低確高サポ状態 H 4 において第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球したことに起因して記憶された特 2 保留が 2 ～ 4 個残ることがある。その残った 2 ～ 4 個の特 2 保留（以下、特 2 残保留とも呼ぶ）のうちの 1 個の特 2 残保留に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合がケース 3 である。図 3 4 4 に示すように、特 2 残保留に係る当たり抽選において大当たり当選したことを遊技者に告知するために、第 2 図柄表示部 3 7 b において、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当たり抽選の抽選結果、すなわち大当たり

50

当選に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する。なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、先に説明したように、通常時における右打ちを防止する対策として、この変動開始から変動停止までの変動時間、すなわち、通常時における特 2 保留に係る変動時間は、例えば 10 分というように極めて長い時間（ロング）に設定されている。その後、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に待機状態 H 2 に移行する。

【3711】

低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 である場合、推奨される発射態様は左打ちであることから、当該待機状態 H 2 の開始時に、右打ちランプ 39 a が消灯状態となる。なお、当該待機状態 H 2 では、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 2 始動口 34 への遊技球の入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置 41 に表示されることはない。その後、待機状態 H 2 は、その状態のままで継続される。

10

【3712】

本実施形態のパチンコ機 10 では、先に説明したように、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。この構成では、先に説明したように、低サポ状態である通常時においても右打ちすると、第 2 始動口 34 に遊技球を入球させることが可能となる。そこで、この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機 10 では、通常時における特 2 保留の変動時間を例えば 10 分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成とした。しかしながら、この構成を、特 2 保留を特 1 保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特 2 優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合に、特 2 保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特 2 保留のロングの変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第 2 始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。これらのデメリットを解消するために、本実施形態のパチンコ機 10 では、同時変動機として、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。

20

【3713】

以上の構成を有する本実施形態のパチンコ機 10 では、低確高サポ状態 H 4 から低確低サポ状態 H 1（通常時）に戻ったときに、特 2 保留が 2～4 個残り、その残った特 2 残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、低確高サポ状態 H 4 が終了して低確低サポ状態 H 1（通常時）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特 2 残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。このため、図 344 に示した動作の途中では、パチンコ機 10 は、遊技者が居ない空席となることがある。この場合にも、変動表示は変動停止するまで継続され、その後に、待機状態 H 2 に移行する。この待機状態 H 2 では、上述したように、右打ちランプ 39 a が点灯することもない。その上、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 2 始動口 34 への遊技球の入球に起因する特 2 保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。このために、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ 39 a が点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、大当たり遊技の実行が確定している当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することができる。

30

40

【3714】

ここで、従来例を具体的に挙げて、本実施形態のパチンコ機 10 についての効果を更に説明する。この従来例のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機 10 と比較して、次の（i

50

）、（ii）の構成が相違し、他の構成については同一であるものとする。

（i）左側大入賞口作動ゲート 9 5 を備えず、右側大入賞口作動ゲート 9 6 を備える構成。

（ii）所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に右側大入賞口作動ゲート 9 6 を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置 3 6 を開閉実行モードに移行させる点。

【 3 7 1 5 】

すなわち、従来例のパチンコ機は、同時変動機であり、小当たりラッシュの機能を搭載している。この従来例のパチンコ機によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第 2 始動口 3 4 への入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、本実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、従来例のパチンコ機では、本実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、通常時に、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合にも、遊技者が遊技を終了して空き席となることがある。この場合にも、大当たり当選に対応した図柄を表示する変動停止後に、ラウンド遊技の実行が確定している待機状態に移行する。従来例のパチンコ機では、当該待機状態は、推奨される発射態様は右打ちであることから、当該待機状態の開始時に、右打ちランプ 3 9 a が点灯状態となる。この結果、この従来例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態となった場合に、遊技者が居ない空き席であるにもかかわらず、右打ちランプ 3 9 a が点灯状態となる。

【 3 7 1 6 】

ここで、左側大入賞口作動ゲート 9 5 も右側大入賞口作動ゲート 9 6 も備えないパチンコ機を考えた場合に、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、直ちに開閉実行モードに移行することになり、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることが起こりえた。この従来例のパチンコ機によれば、右側大入賞口作動ゲート 9 6 を備えることで、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることを防ぐことができるが、上述したように、遊技者が居ない空き席のパチンコ機であるにもかかわらず、右打ちランプ 3 9 a が点灯状態となる。

【 3 7 1 7 】

このため、従来例のパチンコ機によれば、ホール内において、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ 3 9 a が点灯状態にあるパチンコ機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、ケース 3（図 3 4 4 を参照）にて説明したように、低確低サポ状態時（通常時）に、第 2 始動口 3 4 への入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態 H 2 の開始時に右打ちランプ 3 9 a が消灯状態にあることから、特 2 残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ 3 9 a から知ることができない。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【 3 7 1 8 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、ケース 3 の場合には、先に説明したように、低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 では、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が図柄表示装置 4 1 に表示されることはない。このため、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、特 2 残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定さ

れた状態であることが、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出からハイエナによって見つけられるようなこともない。

【3719】

さらに、通常時に、第2始動口34への遊技球の入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート95に遊技球を入球させることによって大当たり遊技を開始させることができるのは、本パチンコ機10が大当たり遊技に移行することが確定していることを知らずに、本パチンコ機10の遊技を開始した者だけに限ることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【3720】

本実施形態のパチンコ機10では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行中において、右打ちランプ39aを点灯状態に制御することから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとして、左側大入賞口作動ゲート95に遊技球を入球させた後に、開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御）が行なわれるに際し、右打ちランプ39aが点灯状態となったことから、遊技球発射機構による発射態様を右打ちに切り替える必要があることを右打ちランプ39aの点灯状態から即座に知ることができる。このため、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【3721】

本実施形態のパチンコ機10では、低確低サポ状態H1において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2では、待機状態H2への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった左側大入賞口作動ゲート95へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった左側大入賞口作動ゲート95へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【3722】

本実施形態のパチンコ機10では、低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2では、待機状態H2への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった右側大入賞口作動ゲート96へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった右側大入賞口作動ゲート96へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【3723】

本実施形態のパチンコ機10では、低確低サポ状態H1において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2では、右打ちランプ39aを消灯状態に制御していることから、右打ちランプ39aの消灯状態に従って遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを継続したままで、低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な左側大入賞口作動ゲート95へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機10によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、左側大入賞口作動ゲート95へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【3724】

本実施形態のパチンコ機10では、低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そ

10

20

30

40

50

して、低確高サポ状態 H 4、高確高サポ状態 H 5、または高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2 では、右打ちランプ 3 9 a を点灯状態に制御していることから、右打ちランプ 3 9 a の点灯状態に従って発射手段による発射態様を右打ちとすることを継続したままで、低確高サポ状態 H 4、高確高サポ状態 H 5、または高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2 において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な右側大入賞口作動ゲート 9 6 へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、右側大入賞口作動ゲート 9 6 へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【3 7 2 5】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、左側大入賞口作動ゲート 9 5 は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能であるが、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート 9 5 は、必ず（すなわち 1 0 0 % の確率で）入球するものではないように構成されている。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ 3 9 a が点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ 3 9 a が点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、仮に左打ちした場合に左側大入賞口作動ゲート 9 5 に遊技球が必ず入球する構成とした場合には、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を 1 個、発射させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート 9 5 は必ず入球するものではないように構成されていることから、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を 1 個、発射させただけでは、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この構成によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を 1 個だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。

【3 7 2 6】

《7-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【3 7 2 7】

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

【3 7 2 8】

<タイマ割込み処理>

図 3 4 5 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【3 7 2 9】

ステップ S y 0 1 0 1 では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S y 0 1 0 2 に進む。

【3730】

ステップSy0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSy0103に進む。

【3731】

ステップSy0103では、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSy0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図347）において、その値を更新する。

【3732】

ステップSy0104では第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSy0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップSy0105に進む。

【3733】

ステップSy0105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSt0105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップSy0106に進む。

【3734】

ステップSy0106では、左側大入賞口作動ゲート95または右側大入賞口作動ゲート96への入球に伴うゲート用の入球処理を実行する。ステップSt0106のゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップSy0106を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

【3735】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図345：Sy0104）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3736】

図346は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSy0201では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入賞）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップSy0201において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（Sy0201：YES）、ステップSy0202に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップSy0203に進む。

【3737】

ステップSy0203では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップSy0204に進む。

【3738】

ステップSy0204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数RaN（以下、第1始動保留個数RaNともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaNは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップSy0209に進む。

【3739】

ステップ Sy 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球していないと判定した場合には (Sy 0 2 0 1 : NO)、ステップ Sy 0 2 0 5 に進み、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したか否かを第 2 始動口 3 4 に対応した検知センサーの検知状態により判定する。

【3 7 4 0】

ステップ Sy 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したと判定した場合には (Sy 0 2 0 5 : YES)、ステップ Sy 0 2 0 6 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ Sy 0 2 0 7 に進む。一方、ステップ Sy 0 2 0 5 において、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球していないと判定した場合には (Sy 0 2 0 5 : NO)、本始動口用の入球処理を終了する。

【3 7 4 1】

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

【3 7 4 2】

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

【3 7 4 3】

ステップ Sy 0 2 0 9 では、上述したステップ Sy 0 2 0 4 又はステップ Sy 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は R b N) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ Sy 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (Sy 0 2 0 9 : NO)、本始動口用の入球処理を終了する。

【3 7 4 4】

一方、ステップ Sy 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には (Sy 0 2 0 9 : YES)、ステップ Sy 0 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ Sy 0 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値 (以下、合計保留個数 C R N という) に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ Sy 0 2 1 2 に進む。なお、始動入賞時に規制状態である場合には、始動保留個数 N の加算は実行されるが、即時に変動が開始されることなく、変動の開始処理は待機 (非実行) とされる。始動入賞時に規制状態となる場合としては、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したときに特 1 変動中である場合と、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したときに特 2 変動中である場合と、大当たり遊技の実行中である場合とが挙げられる。

【3 7 4 5】

ステップ Sy 0 2 1 2 では、ステップ Sy 0 1 0 3 (図 3 4 5) において更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ Sy 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ Sy 0 1 0 3 (図 3 4 5) にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ Sy 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ Sy 0 1 0 3 (図 3 4 5) にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ Sy 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ Sy 0 2 1 2 を実行した後、ステップ Sy 0 2 1 3 に進む。

10

20

30

40

50

【3746】

ステップSy0213では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップSy0213を実行した後、ステップSy0214に進む。

【3747】

ステップSy0214では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【3748】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図348：ステップSy0402）において音声発光制御装置90に送信される。

【3749】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【3750】

主側MPU62は、ステップSy0214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。なお、本実施形態のパチンコ機10は同時変動機であるが、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機でも規制状態は同様である。また、特2優先機の場合は、第1始動口33への遊技球の入球時の特2変動中、および、第2始動口34への遊技球の入球時の特1変動中が規制状態に加わる。特1優先機の場合も、第2始動口34への遊技球の入球時の特1変動中、および、第1始動口33への遊技球の入球時の特2変動中が規制状態に加わる。

【3751】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図345：Sy0105）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3752】

図347は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSy0301では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSy0301において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には（Sy0301：YES）、ステップSy0302に進み、役物保留個数SNが上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個

10

20

30

40

50

数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S y 0 3 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S y 0 3 0 1 : N O) 、本スルー用の入球処理を終了する。

【 3 7 5 3 】

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

【 3 7 5 4 】

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

【 3 7 5 5 】

一方、ステップ S y 0 3 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S y 0 3 0 2 : N O) 、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 3 7 5 6 】

< ゲート用の入球処理 >

次に、ゲート用の入球処理について説明する。ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 3 4 5 : S y 0 1 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって

【 3 7 5 7 】

図 3 4 8 は、ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S y 0 4 0 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される待機状態中フラグが O N であるか否かを判定する。待機状態中フラグは、後述するように、待機状態に移行後に O N にされ、開閉実行モードに移行するタイミングで O F F にされる。ステップ S y 0 4 0 1 において、待機状態中フラグが O N であると判定した場合には (S y 0 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S y 0 4 0 2 に進み、遊技球が左側大入賞口作動ゲート 9 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S y 0 4 0 2 において、遊技球が左側大入賞口作動ゲート 9 5 に入球したと判定した場合には (S y 0 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S y 0 4 0 3 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される左ゲート有効フラグが O N であるか否かを判定する。左ゲート有効フラグは、左側大入賞口作動ゲート 9 5 について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグであり、後述するように、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりで当選した場合に O N にされ、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりで当選した場合に O F F にされる。ステップ S y 0 4 0 3 において、左ゲート有効フラグが O N であると判定した場合には (S y 0 4 0 3 : Y E S) 、ステップ S y 0 4 0 6 に進む。

【 3 7 5 8 】

ステップ S y 0 4 0 2 において、遊技球が左側大入賞口作動ゲート 9 5 に入球していないと判定した場合には (S y 0 4 0 2 : N O) 、ステップ S y 0 4 0 4 に進み、遊技球が右側大入賞口作動ゲート 9 6 に入球したか否かを判定する。ステップ S y 0 4 0 4 において、遊技球が右側大入賞口作動ゲート 9 6 に入球したと判定した場合には (S y 0 4 0 4 : Y E S) 、ステップ S y 0 4 0 5 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶される右ゲート有効フラグが O N であるか否かを判定する。右ゲート有効フラグは、右側大入賞口作動ゲート 9 6 について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグであり、後述するように、低確高サポ状態時、

10

20

30

40

50

高確高サポ状態時、または高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にONにされ、低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にOFFにされる。ステップSy0405において、右ゲート有効フラグがONであると判定した場合には(Sy0405: YES)、ステップSy0406に進む。

【3759】

ステップSy0406では、切替制御として、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶される開閉実行モードフラグをONにする。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされるフラグである。その後、ステップSy0407に進む。

10

【3760】

ステップSy0407では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶される待機状態中フラグをOFFにする。その後、本スルー用の入球処理を終了する。

【3761】

一方、ステップSy0401において、待機状態中フラグがONでないと判定した場合には(Sy0401: NO)、本スルー用の入球処理を終了する。ステップSy0403において、左ゲート有効フラグがONでないと判定した場合には(Sy0403: NO)、本スルー用の入球処理を終了する。ステップSy0404において、遊技球が右側大入賞口作動ゲート96に入球していないと判定した場合には(Sy0404: NO)、本スルー用の入球処理を終了する。また、ステップSy0405において、右ゲート有効フラグがONでないと判定した場合には(Sy0405: NO)、本スルー用の入球処理を終了する。

20

【3762】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【3763】

図348は、通常処理を示すフローチャートである。ステップSy0501では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップSy0502に進む。

30

【3764】

ステップSy0502では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップSy0502を実行した後、ステップSy0503に進む。

【3765】

ステップSy0503では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSy0504に進む。

40

【3766】

ステップSy0504では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップSy0505に進む。ステップSy0505では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップSy0505

50

を実行した後、ステップ S y 0 5 0 6 に進む。

【 3 7 6 7 】

ステップ S y 0 5 0 6 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S y 0 5 0 7 に進む。

【 3 7 6 8 】

ステップ S y 0 5 0 7 では、右側第 1 始動口 4 4 に設けられた電動役物 4 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 4 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S y 0 5 0 8 に進む。

10

【 3 7 6 9 】

ステップ S y 0 5 0 8 では、今回の通常処理の開始（2 巡目以降では、ステップ S y 0 5 0 2 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。

【 3 7 7 0 】

ステップ S y 0 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S y 0 5 0 8 : N O）、ステップ S y 0 5 0 9 及びステップ S y 0 5 1 0 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S y 0 5 0 9 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S y 0 5 1 0 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。

20

【 3 7 7 1 】

一方、ステップ S y 0 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S y 0 5 0 8 : Y E S）、ステップ S y 0 5 0 2 に戻り、ステップ S y 0 5 0 2 からステップ S y 0 5 0 7 までの各処理を実行する。

30

【 3 7 7 2 】

なお、ステップ S y 0 5 0 2 からステップ S y 0 5 0 7 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 3 7 7 3 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 3 4 9 : S y 0 5 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 3 7 7 4 】

図 3 5 0 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S y 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態を経て、開閉実行モードに移行するタイミングで O N にされ、開閉実行モードが終了するタイミングで O F F にされる。ステップ S y 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定された場合には（S y 0 6 0 1 : N O）、ステップ S y 0 6 0 2 に進む。ステップ S y 0 6 0 2 では、待機状態中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶

50

エリア 6 4 g の待機状態中フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S y 0 6 0 1 において開閉実行モード中か否かを判定し、ステップ S y 0 6 0 2 において待機状態中か否かを判定することによって、待機状態中、および、開閉実行モード中においてステップ S y 0 6 0 4 (またはステップ S y 0 6 0 5) を実行しないようにする。この結果、開閉実行モードが実行されている期間、および待機状態の期間に遊技回を開始しないようにすることができる。以下、詳細を説明する。

【 3 7 7 5 】

ステップ S y 0 6 0 1 において、開閉実行モードフラグが ON であると判定した場合には (S y 0 6 0 1 : Y E S)、開閉実行モード中であると判定し、ステップ S y 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

10

【 3 7 7 6 】

ステップ S y 0 6 0 2 において、待機状態中フラグが ON であると判定した場合には (S y 0 6 0 2 : Y E S)、待機状態中であると判定し、ステップ S y 0 6 0 3 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、待機状態中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【 3 7 7 7 】

ステップ S y 0 6 0 3 では、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 1 変動中フラグが ON であるか否かを判定する。第 1 変動中フラグは、第 1 始動口用遊技回が開始されると ON になり、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示が停止し、停止表示になる際に OFF にされるフラグである。ステップ S y 0 6 0 3 において、第 1 変動中フラグが ON ではないと判定した場合には (S y 0 6 0 3 : N O)、ステップ S y 0 6 0 4 に進む。

20

【 3 7 7 8 】

ステップ S y 0 6 0 4 では、第 1 始動口用の変動開始処理を実行する。第 1 始動口用の変動開始処理は、第 1 始動口用遊技回を開始するための処理である。第 1 始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S y 0 6 0 4 を実行した後、ステップ S y 0 6 0 6 に進む。

【 3 7 7 9 】

一方、ステップ S y 0 6 0 3 において、第 1 変動中フラグが ON である判定した場合には (S y 0 6 0 3 : Y E S)、ステップ S y 0 6 0 5 に進む。

30

【 3 7 8 0 】

ステップ S y 0 6 0 5 では、第 1 変動停止処理を実行する。第 1 変動停止処理は、開始された第 1 始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第 1 変動停止処理の詳細は後述する。ステップ S y 0 6 0 5 を実行した後、ステップ S y 0 6 0 6 に進む。

【 3 7 8 1 】

ステップ S y 0 6 0 6 では、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 変動中フラグが ON であるか否かを判定する。第 2 変動中フラグは、第 2 始動口用遊技回が開始される場合に ON になり、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示が停止し、停止表示になる際に OFF にされるフラグである。ステップ S y 0 6 0 6 において、第 2 変動中フラグが ON ではないと判定した場合には (S y 0 6 0 6 : N O)、ステップ S y 0 6 0 7 に進む。

40

【 3 7 8 2 】

ステップ S y 0 6 0 7 では、第 2 始動口用の変動開始処理を実行する。第 2 始動口用の変動開始処理は、第 2 始動口用遊技回を開始するための処理である。第 2 始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S y 0 6 0 7 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 3 7 8 3 】

一方、ステップ S y 0 6 0 6 において、第 2 変動中フラグが ON であると判定した場合に

50

は (S y 0 6 0 6 : Y E S)、ステップ S y 0 6 0 8 に進む。

【3784】

ステップ S y 0 6 0 8 では、第2変動停止処理を実行する。第2変動停止処理は、開始された第2始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第2変動停止処理の詳細は後述する。ステップ S y 0 6 0 8 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【3785】

<第1始動口用の変動開始処理>

次に、第1始動口用の変動開始処理について説明する。第1始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図350 : S y 0 6 0 4) として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3786】

図351は、第1始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S y 0 7 0 1 では、第1始動保留個数 R a N = 0 であるか否かを判定する。ステップ S y 0 7 0 1 において、第1始動保留個数 R a N = 0 ではないと判定した場合には (S y 0 7 0 1 : N O)、ステップ S y 0 7 0 2 に進む。一方、ステップ S y 0 7 0 1 において、第1始動保留個数 R a N = 0 であると判定した場合には (S y 0 7 0 1 : Y E S)、本第1始動口用の変動開始処理を終了する。

【3787】

ステップ S y 0 7 0 2 では、第1始動口用保留情報シフト処理を実行する。第1始動口用保留情報シフト処理では、第1保留エリア R a に記憶された保留情報をシフトさせる。第1始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップ S y 0 7 0 2 を実行した後、ステップ S y 0 7 0 3 に進む。

【3788】

ステップ S y 0 7 0 3 では、第1始動口用の判定処理を実行する。第1始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア64cに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶された当たり乱数カウンタC1や大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、大当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第1始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップ S y 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S y 0 7 0 4 に進む。

【3789】

ステップ S y 0 7 0 4 では、第1始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第1始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第1始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S y 0 7 0 4 を実行した後、ステップ S y 0 7 0 5 に進む。

【3790】

ステップ S y 0 7 0 5 では、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップ S y 0 7 0 4 において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S y 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S y 0 7 0 6 に進む。

【3791】

ステップ S y 0 7 0 6 では、第1種別コマンドを設定する。第1種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第1種別コマンドには、16R確変大当たり+小当たりラッシュの情報、8R確変大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【3792】

ステップ S y 0 7 0 5 及びステップ S y 0 7 0 6 において設定された第1変動用コマンド及び第1種別コマンドは、通常処理 (図349) におけるステップ S y 0 5 0 2 によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマン

10

20

30

40

50

ド及び第1種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS y 0 7 0 6を実行後、ステップS y 0 7 0 7に進む。

【3793】

ステップS y 0 7 0 7では、第1図柄表示部37aにおける変動表示を開始させ、その後、ステップS y 0 7 0 8に進み、第1変動中フラグをONにする。第1変動中フラグは、第1始動口用遊技回が開始される場合にONにされ、第1図柄表示部37aにおける変動表示が停止表示となった場合にOFFにされるフラグである。ステップS y 0 7 0 8を実行した後、ステップS y 0 7 0 9に進む。

【3794】

ステップS y 0 7 0 9では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタPNCに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が1減算される。ステップS y 0 7 0 9を実行した後、本第1始動口用の変動開始処理を終了する。

【3795】

<第1始動口用保留情報シフト処理>

次に、第1始動口用保留情報シフト処理について説明する。第1始動口用保留情報シフト処理は、第1始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図351：S y 0 7 0 2）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3796】

図352は、第1始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップS y 0 8 0 1では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算する。その後、ステップS y 0 8 0 2に進む。

【3797】

ステップS y 0 8 0 2では、第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア64cの第1実行エリアに移動させる。その後、ステップS y 0 8 0 3に進む。

【3798】

ステップS y 0 8 0 3では、第1保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS y 0 8 0 3を実行した後、第1始動口用本保留情報シフト処理を終了する。

【3799】

<第1始動口用の判定処理>

次に、第1始動口用の判定処理について説明する。第1始動口用の判定処理は、第1始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図351：S y 0 7 0 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3800】

図353は、第1始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップS y 0 9 0 1では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してONにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してOFFにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット200に備えられる転落口252へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはOFFされる。ステップS y 0 9 0 1において、高確率モードであると判定した場合には（S y 0 9 0 1：YES）、ステップS y 0 9 0 2に進む。

10

20

30

40

50

【3801】

ステップS y 0 9 0 2では、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が、図336（b）に示す第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS y 0 9 0 4に進む。一方、ステップS y 0 9 0 1において高確率モードではないと判定した場合には（S y 0 9 0 1：N O）、ステップS y 0 9 0 3に進む。

【3802】

ステップS y 0 9 0 3では、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値が、図336（a）に示す第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS y 0 9 0 4に進む。

【3803】

ステップS y 0 9 0 4では、ステップS y 0 9 0 2又はステップS y 0 9 0 3における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS y 0 9 0 4において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（S y 0 9 0 4：Y E S）、ステップS y 0 9 0 5に進む。

【3804】

ステップS y 0 9 0 5では、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの第1当たりフラグをO Nにする。第1当たりフラグは、第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合にO Nされ、当該第1始動口33への遊技球の入球による第1の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にO F Fにされるフラグである。ステップS y 0 9 0 5を実行した後、ステップS y 0 9 0 6に進む。

【3805】

ステップS y 0 9 0 6では、第1始動口用の振分テーブル（図338（a）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップS y 0 9 0 6を実行した後、ステップS y 0 9 0 7に進む。

【3806】

ステップS y 0 9 0 7では、ステップS y 0 9 0 6における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップS y 0 9 0 7において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（S y 0 9 0 7：Y E S）、ステップS y 0 9 0 8に進む。なお、ステップS y 0 9 0 7では、振分判定の結果が「確変大当たり+小当たりラッシュ」である場合は、確変大当たりでないと判定される。

【3807】

ステップS y 0 9 0 8では、ステップS y 0 9 0 6において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をO Nにする。ステップS y 0 9 0 8を実行した後、ステップS y 0 9 0 9に進む。

【3808】

ステップS y 0 9 0 9では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37aに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップS y 0 9 0 6において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をR A M 6 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS y 0 9 0 9を実行した後、本第1始動口用の判定処理を終了する。

【3809】

ステップS y 0 9 0 7において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定

10

20

30

40

50

した場合には (S y 0 9 0 7 : N O)、ステップ S y 0 9 1 0 に進む。

【3 8 1 0】

ステップ S y 0 9 1 0 では、ステップ S y 0 9 0 6 における振分判定の結果 (大当たり種別) が確変大当たり+小当たりラッシュであるか否かを判定する。ステップ S y 0 9 1 0 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり+小当たりラッシュであると判定した場合には (S y 0 9 1 0 : Y E S)、ステップ S y 0 9 1 1 に進む。

【3 8 1 1】

ステップ S y 0 9 1 1 では、ステップ S y 0 9 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たり+小当たりラッシュフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。ステップ S y 0 9 1 1 を実行した後、ステップ S y 0 9 1 2 に進む。

10

【3 8 1 2】

ステップ S y 0 9 1 2 では、確変大当たり+小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり+小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理では、確変大当たり+小当たりラッシュとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了 (停止表示) させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている確変大当たり+小当たりラッシュ用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S y 0 9 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S y 0 9 1 2 を実行した後、本第1始動口用の判定処理を終了する。

20

【3 8 1 3】

ステップ S y 0 9 1 0 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり+小当たりラッシュでないと判定した場合 (S y 0 9 1 0 : N O)、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップ S y 0 9 1 3 に進む。

【3 8 1 4】

ステップ S y 0 9 1 3 では、ステップ S y 0 9 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。ステップ S y 0 9 1 3 を実行した後、ステップ S y 0 9 1 4 に進む。

【3 8 1 5】

ステップ S y 0 9 1 4 では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了 (停止表示) させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S y 0 9 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S y 0 9 1 4 を実行した後、第1入球部である第1始動口用の判定処理を終了する。

30

【3 8 1 6】

ステップ S y 0 9 0 4 において、ステップ S y 0 9 0 2 又はステップ S y 0 9 0 3 における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には (S y 0 9 0 4 : N O)、ステップ S y 0 9 1 5 に進む。

40

【3 8 1 7】

ステップ S y 0 9 1 5 では、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップ S y 0 9 1 5 の処理は、上記ステップ S y 0 9 0 4 における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たりでない場合、すなわち外れの場合に実行される。すなわち、ステップ S y 0 9 1 5 においては、当否判定の結果が大当たりでない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップ S

50

y 0 9 1 5 を実行した後、ステップ S y 0 9 1 6 に進む。

【3 8 1 8】

ステップ S y 0 9 1 6 では、ステップ S y 0 9 1 5 におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップ S y 0 9 1 6 において、リーチ発生であると判定した場合には（S y 0 9 1 6 : Y E S）、ステップ S y 0 9 1 7 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N にする。ステップ S y 0 9 1 7 を実行した後、ステップ S y 0 9 1 8 に進む。ステップ S y 0 9 1 6 において、リーチ発生でないと判定した場合には（S y 0 9 1 6 : N O）、そのままステップ S y 0 9 1 8 に進む。

【3 8 1 9】

ステップ S y 0 9 1 8 では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S y 0 9 1 8 を実行した後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。

10

【3 8 2 0】

＜第 1 始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第 1 始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第 1 始動口用の変動時間の設定処理は、第 1 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 3 5 1 : S y 0 7 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【3 8 2 1】

図 3 5 4 は、第 1 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S y 1 0 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S y 1 0 0 2 に進む。

【3 8 2 2】

ステップ S y 1 0 0 2 では、高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S y 1 0 0 2 において、高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合には（S y 1 0 0 2 : N O）、ステップ S y 1 0 0 3 に進む。

30

【3 8 2 3】

ステップ S y 1 0 0 3 では、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S y 1 0 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが O N ではないと判定した場合には（S y 1 0 0 3 : N O）、ステップ S y 1 0 0 4 に進む。

【3 8 2 4】

ステップ S y 1 0 0 4 では、第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第 1 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 1 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 3 4 1 における低確低サポ状態（状態 H 1）のときに、第 1 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 1 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第 1 始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S y 1 0 0 4 を実行した後、ステップ S y 1 0 0 9 に進む。

40

【3 8 2 5】

一方、ステップ S y 1 0 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（S y 1 0 0 3 : Y E S）、ステップ S y 1 0 0 5 に進む。

【3 8 2 6】

ステップ S y 1 0 0 5 では、第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率

50

モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図341における低確高サポ状態（状態H4）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第1始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップSy1005を実行した後、ステップSy1009に進む。

【3827】

一方、ステップSy1002において、高確率モードフラグがONであると判定した場合には（Sy1002：YES）、ステップSy1006に進む。

【3828】

ステップSy1006では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSy1006において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Sy1006：YES）、ステップSy1007に進む。

【3829】

ステップSy1007では、第1始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第1始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図341における高確高サポ状態（状態H5）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第1始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップSy1007を実行した後、ステップSy1009に進む。

【3830】

一方、ステップSy1006において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には（Sy1006：NO）、ステップSy1008に進む。

【3831】

ステップSy1008では、第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図341における高確低サポ状態（状態H6）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップSy1008を実行した後、ステップSy1009に進む。

【3832】

ステップSy1009では、ステップSy1004、ステップSy1005、ステップSy1007、ステップSy1008の各処理で取得した変動時間情報を、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【3833】

<第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理>

次に、第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第1始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図354：Sy1004）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3834】

図355は、第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSy1101では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり+小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグが

10

20

30

40

50

ONである場合には（S y 1 1 0 1 : Y E S）、ステップS y 1 1 0 2に進む。

【3835】

ステップS y 1 1 0 2では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。低確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（i）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップS y 1 1 0 2では、まず、（i）～（iii）の中から（i）を特定する。（i）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップS y 0 1 0 0 1（図354）で取得した変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップS y 1 1 0 2を実行した後、第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【3836】

一方、ステップS y 1 1 0 1において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップS y 1 1 0 1 : N O）、ステップS y 1 1 0 3に進む。

20

【3837】

ステップS y 1 1 0 3では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップS y 1 1 0 3において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップS y 1 1 0 3 : Y E S）、ステップS y 1 1 0 4に進む。

【3838】

ステップS y 1 1 0 4では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（i）～（iii）の中から（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップS y 1 0 0 1（図354）で取得した変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップS y 1 1 0 4を実行した後、第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【3839】

ステップS y 1 1 0 3において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップS y 1 1 0 3 : N O）、ステップS y 1 1 0 5に進む。

【3840】

ステップS y 1 1 0 5では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 dに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（i）～（iii）の中から（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、リーチ非発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップS y 1 0 0 1（図354）で取得した変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップS y 1 1 0 5を実行した後、第1始動口用の低確低サポ状態時変動時間

40

50

情報取得処理を終了する。

【3841】

＜第1始動口用の低確高サボ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第1始動口用の低確高サボ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第1始動口用の低確高サボ状態時変動時間情報取得処理は、第1始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図354：Sy1005）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3842】

図356は、第1始動口用の低確高サボ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSy1201では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり+小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には（Sy1201：YES）、ステップSy1202に進む。

10

【3843】

ステップSy1202では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている低確高サボ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サボ状態時変動時間テーブル群には、(iv)低確高サボ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(v)低確高サボ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(vi)低確高サボ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップSy1202では、まず、(iv)～(vi)の中から(iv)を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1001（図354）で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy1202を実行した後、第1始動口用の低確高サボ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

20

【3844】

一方、ステップSy1201において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップSy1201：NO）、ステップSy1203に進む。

30

【3845】

ステップSy1203では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップSy1203において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップSy1203：YES）、ステップSy1204に進む。

【3846】

ステップSy1204では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている低確高サボ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(iv)～(vi)の中から(v)低確高サボ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1001（図354）で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy1204を実行した後、第1始動口用の低確高サボ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

40

【3847】

ステップSy1203において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップSy1203：NO）、ステップSy1205に進む。

【3848】

50

ステップ S y 1 2 0 5 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(iv) ~ (vi) の中から (vi) 低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S y 1 0 0 1 (図 3 5 4) で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S y 1 2 0 5 を実行した後、第 1 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【3 8 4 9】

< 第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理 >

次に、第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 1 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン (図 3 5 4 : S y 1 0 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【3 8 5 0】

図 3 5 7 は、第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S y 1 3 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり+小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には (S y 1 3 0 1 : Y E S)、ステップ S y 1 3 0 2 に進む。

20

【3 8 5 1】

ステップ S y 1 3 0 2 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。この変動時間情報によって特定される時間の間、すなわち、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たり当選することとなる変動中の状態では、メイン表示部 4 5 および図柄表示装置 4 1 による変動表示が行われる。この変動中は、内部的には、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行が確定している大当たり開始の条件成立待機状態であり、当該遊技回で開閉実行モードの実行が行われるか否かを各種期待度演出等を表示することで、遊技の興趣向上を図ることができる。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、(vii) 高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(viii) 高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(ix) 高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S y 1 3 0 2 では、まず、(vii) ~ (ix) の中から (vii) を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S y 1 0 0 1 (図 3 5 4) で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S y 1 3 0 2 を実行した後、第 1 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

30

40

【3 8 5 2】

一方、ステップ S y 1 3 0 1 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には (ステップ S y 1 3 0 1 : N O)、ステップ S y 1 3 0 3 に進む。

【3 8 5 3】

ステップ S y 1 3 0 3 では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップ S y 1 3 0 3 において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には (ステップ S y 1 3 0 3 : Y E S)、ステップ S y 1 3 0 4 に進む。

50

【3854】

ステップSy1304では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(vii)～(ix)の中から(viii)高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1001(図354)で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy1304を実行した後、第1始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【3855】

ステップSy1303において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には(Sy1303:NO)、ステップSy1305に進む。

【3856】

ステップSy1305では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(vii)～(ix)の中から(ix)高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1001(図354)で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy1305を実行した後、第1始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

20

【3857】

<第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理>

次に、第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第1始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン(図354:Sy1008)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【3858】

図358は、第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSy1401では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり+小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には(Sy1401:YES)、ステップSy1402に進む。

【3859】

ステップSy1402では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、(x)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(xi)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(xii)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップSy1402では、まず、(x)～(xii)の中から(x)を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1001(図354)で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy140

40

50

2を実行した後、第1始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【3860】

一方、ステップSy1401において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合（すなわち、外れと判定した場合）には（ステップSy1401：NO）、ステップSy1403に進む。

【3861】

ステップSy1403では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップSy1403において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップSy1403：YES）、ステップSy1404に進む。

【3862】

ステップSy1404では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(x)～(xii)の中から(xi)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1001（図354）で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy1404を実行した後、第1始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

20

【3863】

ステップSy1403において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（Sy1403：NO）、ステップSy1405に進む。

【3864】

ステップSy1405では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(x)～(xii)の中から(xii)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1001（図354）で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy1405を実行した後、第1始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【3865】

<第1変動停止処理>

次に、第1変動停止処理について説明する。第1変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図350：Sy0605）として主制御装置60の主側MPU62によって実行される。

【3866】

図359は、第1変動停止処理を示すフローチャートである。ステップSy1501では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第2当たりフラグがONであるか否かを判定する。第2当たりフラグは、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にONにされ、当該第2始動口34への遊技球の入球による第2の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にOFFにされる。ステップSy1501において、第2当たりフラグがONではないと判定した場合には（Sy1501：NO）、ステップSy1502に進む。

40

【3867】

ステップSy1502では、第1図柄表示部37aの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第1始動口用の変動時間の設定処理（図353）において設定した第1

50

図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップ Sy 1502 において、第 1 図柄表示部 37a の変動時間が終了したと判定した場合には (Sy 1502: YES)、ステップ Sy 1503 に進む。一方、ステップ Sy 1502 において、第 1 図柄表示部 37a の変動時間が終了していないと判定した場合には (Sy 1502: NO)、ステップ Sy 1512 に進む。

【3868】

ステップ Sy 1503 では、第 1 図柄表示部 37a の変動を停止する。すなわち、第 1 図柄表示部 37a の第 1 の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄 (停止図柄) の組み合わせは、第 1 始動口用の判定処理 (図 353) のステップ Sy 0909、ステップ Sy 0912、ステップ Sy 0914、またはステップ Sy 0918 において設定されている。第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づいて大当たり当選することになる第 1 の図柄の変動表示中には、右打ちランプ 39a は消灯状態に制御される。ステップ Sy 1503 を実行した後、ステップ Sy 1504 に進む。

10

【3869】

ステップ Sy 1504 では、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g の第 1 変動中フラグを OFF にする。上述のように、第 1 変動中フラグは、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機として第 1 図柄表示部 37a の第 1 の図柄が変動を開始する際に ON にされ、第 1 の図柄が変動を停止する際に OFF にされるフラグである。ステップ Sy 1504 を実行した後、ステップ Sy 1505 に進む。

【3870】

20

ステップ Sy 1505 では、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g の第 2 変動中フラグが ON であるか否かを判定する。上述のように、第 2 変動中フラグは、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として第 2 図柄表示部 37b の第 2 の図柄が変動を開始する際に ON にされ、第 2 の図柄が変動を停止する際に OFF にされるフラグである。ステップ Sy 1505 において、第 2 変動中フラグが ON ではないと判定した場合には (Sy 1505: NO)、ステップ Sy 1506 に進む。

【3871】

ステップ Sy 1506 では、第 1 当たりフラグを OFF にする。その後、ステップ Sy 1512 に進む。

【3872】

30

一方、ステップ Sy 1505 において、第 2 変動中フラグが ON であると判定した場合には (Sy 1505: YES)、ステップ Sy 1512 に進む。

【3873】

ステップ Sy 1501 において、第 2 当たりフラグが ON であると判定した場合には (Sy 1501: YES)、ステップ Sy 1507 に進む。

【3874】

ステップ Sy 1507 では、第 2 図柄表示部 37b の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、後述する第 2 始動口用の変動時間の設定処理 (図 363) において設定した第 2 図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップ Sy 1507 において、第 2 図柄表示部 37b の変動時間が終了していないと判定した場合には (Sy 1507: NO)、ステップ Sy 1502 に進む。一方、ステップ Sy 1507 において、第 2 図柄表示部 37b の変動時間が終了したと判定した場合には (Sy 1507: YES)、ステップ Sy 1508 に進む。

40

【3875】

ステップ Sy 1508 では、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g の第 2 当たりフラグを OFF にする。ステップ Sy 1508 を実行した後、ステップ Sy 1509 に進む。

【3876】

ステップ Sy 1509 では、第 1 図柄表示部 37a の変動を停止する。すなわち、第 1 図柄表示部 37a の第 1 の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄 (停止図柄) は、外れ用の停止図柄が用いられる。さら

50

に、ステップ S y 1 5 0 9 では、第 1 始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグを O F F に移行する処理を行い、第 1 始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップ S y 1 5 0 9 を実行した後、ステップ S y 1 5 1 0 に進む。

【 3 8 7 7 】

ステップ S y 1 5 1 0 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 1 変動中フラグを O F F にする。その後、ステップ S y 1 5 1 1 に進む。

【 3 8 7 8 】

ステップ S y 1 5 1 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の待機状態移行フラグを O N にする。すなわち、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するこのタイミングで、待機状態移行フラグを O N にする。その後、ステップ S y 1 5 1 2 に進む。

【 3 8 7 9 】

ステップ S y 1 5 1 2 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 3 8 8 0 】

ステップ S y 1 5 1 2 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S y 1 5 1 2 : Y E S) 、ステップ S y 1 5 1 3 に進み、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 3 8 8 1 】

ステップ S y 1 5 1 3 において、高確率モードフラグが O N でないと判定した場合には (S y 1 5 1 3 : N O) 、ステップ S y 1 5 1 4 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が上限である時短上限回数 (例えば 5 0 回) に達する前 (=時短上限回数内) であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタ P N C は時短上限回数の残りの回数を示すものであることから、P N C > 0 であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【 3 8 8 2 】

ステップ S y 1 5 1 4 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S y 1 5 1 4 : N O) 、すなわち、時短上限回数内でないと判定した場合には、ステップ S y 1 5 1 5 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S y 1 5 1 5 を実行した後、ステップ S y 1 5 1 6 に進む。

【 3 8 8 3 】

ステップ S y 1 5 1 6 では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理 (図 3 4 9) におけるステップ S y 0 5 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S y 1 5 1 6 を実行した後、ステップ S y 1 5 1 7 に進む。

【 3 8 8 4 】

ステップ S y 1 5 1 7 では、右打ちランプ 3 9 a を消灯する。ステップ S y 1 5 1 7 の実行後、本第 1 変動停止処理を終了する。

【 3 8 8 5 】

< 第 2 始動口用の変動開始処理 >

次に、第 2 始動口用の変動開始処理について説明する。第 2 始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 3 5 0 : S y 0 6 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 8 8 6 】

10

20

30

40

50

図 3 6 0 は、第 2 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S y 1 6 0 1 では、第 2 始動保留個数 R b N = 0 であるか否かを判定する。ステップ S y 1 6 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N = 0 ではないと判定した場合には (S y 1 6 0 1 : N O)、ステップ S y 1 6 0 2 に進む。一方、ステップ S y 1 6 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N = 0 であると判定した場合には (S y 1 6 0 1 : Y E S)、本第 2 始動口用の変動開始処理を終了する。

【 3 8 8 7 】

ステップ S y 1 6 0 2 では、第 2 始動口用保留情報シフト処理を実行する。第 2 始動口用保留情報シフト処理では、第 2 保留エリア R b に記憶された保留情報をシフトさせる。第 2 始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップ S y 1 6 0 2 を実行した後、ステップ S y 1 6 0 3 に進む。

10

【 3 8 8 8 】

ステップ S y 1 6 0 3 では、第 2 始動口用の判定処理を実行する。第 2 始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第 2 始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップ S y 1 6 0 3 を実行した後、ステップ S y 1 6 0 4 に進む。

20

【 3 8 8 9 】

ステップ S y 1 6 0 4 では、第 2 始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第 2 始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第 2 始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S y 1 6 0 4 を実行した後、ステップ S y 1 6 0 5 に進む。

【 3 8 9 0 】

ステップ S y 1 6 0 5 では、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップ S y 1 6 0 4 において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S y 1 6 0 5 を実行した後、ステップ S y 1 6 0 6 に進む。

30

【 3 8 9 1 】

ステップ S y 1 6 0 6 では、第 2 種別コマンドを設定する。第 2 種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第 2 種別コマンドには、1 6 R 確変大当たり + 小当たりラッシュの情報、8 R 確変大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、小当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【 3 8 9 2 】

ステップ S y 1 6 0 5 及びステップ S y 1 6 0 6 において設定された変動用コマンド及び第 2 種別コマンドは、通常処理 (図 3 4 9) におけるステップ S y 0 5 0 2 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び第 2 種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S y 1 6 0 6 を実行後、ステップ S y 1 6 0 7 に進む。

40

【 3 8 9 3 】

ステップ S y 1 6 0 7 では、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示を開始させ、その後、ステップ S y 1 6 0 8 に進み、第 2 変動中フラグを O N にする。第 2 変動中フラグは、第 2 始動口用遊技回が開始される場合に O N にされ、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示が停止表示となった場合に O F F にされるフラグである。ステップ S y 1 6 0 8 を実行した後、ステップ S y 1 6 0 9 に進む。

【 3 8 9 4 】

ステップ S y 1 6 0 9 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウン

50

タ P N C は、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタ P N C に値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が 1 減算される。ステップ S y 1 6 0 9 を実行した後、本第 2 始動口用の変動開始処理を終了する。

【 3 8 9 5 】

< 第 2 始動口用保留情報シフト処理 >

次に、第 2 始動口用保留情報シフト処理について説明する。第 2 始動口用保留情報シフト処理は、第 2 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 3 6 0 : S y 1 6 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 8 9 6 】

図 3 6 1 は、第 2 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S y 1 7 0 1 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S y 1 7 0 2 に進む。

【 3 8 9 7 】

ステップ S y 1 7 0 2 では、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに移動させる。その後、ステップ S y 1 7 0 3 に進む。

【 3 8 9 8 】

ステップ S y 1 7 0 3 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S y 1 7 0 3 を実行した後、本第 2 始動口用保留情報シフト処理を終了する。

【 3 8 9 9 】

< 第 2 始動口用の判定処理 >

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

【 3 9 0 0 】

図 3 6 2 は、第 2 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップ S y 1 8 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O N にされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O F F にされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット 2 0 0 に備えられる転落口 2 5 2 へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグは O F F される。ステップ S y 1 8 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S y 1 8 0 1 : Y E S）、ステップ S y 1 8 0 2 に進む。

【 3 9 0 1 】

ステップ S y 1 8 0 2 では、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 3 3 7（b）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S y 1 8 0 4 に進む。一方、ステップ S y 1 8 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S y 1 8 0 1 : N O）、ステップ S y 1 8 0 3 に進む。

【 3 9 0 2 】

ステップ S y 1 8 0 3 では、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 3 3 7（a）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用

10

20

30

40

50

）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S y 1 8 0 4 に進む。

【3903】

ステップ S y 1 8 0 4 では、ステップ S y 1 8 0 2 又はステップ S y 1 8 0 3 における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S y 1 8 0 4 において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（S y 1 8 0 4 : Y E S）、ステップ S y 1 8 0 5 に進む。

【3904】

ステップ S y 1 8 0 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 当たりフラグを O N にする。第 2 当たりフラグは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合に O N され、当該第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球による第 2 の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際に O F F にされるフラグである。ステップ S y 1 8 0 5 を実行した後、ステップ S y 1 8 0 6 に進む。

10

【3905】

ステップ S y 1 8 0 6 では、第 2 始動口用の振分テーブル（図 3 3 8 （b）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップ S y 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S y 1 8 0 7 に進む。

【3906】

ステップ S y 1 8 0 7 では、ステップ S y 1 8 0 6 における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S y 1 8 0 7 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（S y 1 8 0 7 : Y E S）、ステップ S y 1 8 0 8 に進む。なお、ステップ S y 1 8 0 7 では、振分判定の結果が「確変大当たり+小当たりラッシュ」である場合は、確変大当たりでないと判定される。

20

【3907】

ステップ S y 1 8 0 8 では、ステップ S y 1 8 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。ステップ S y 1 8 0 8 を実行した後、ステップ S y 1 8 0 9 に進む。

【3908】

ステップ S y 1 8 0 9 では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S y 1 8 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S y 1 8 0 9 を実行した後、本第 2 始動口用の判定処理を終了する。

30

【3909】

ステップ S y 1 8 0 7 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（S y 1 8 0 7 : N O）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップ S y 1 8 1 0 に進む。

40

【3910】

ステップ S y 1 8 1 0 では、ステップ S y 1 8 0 6 における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たり+小当たりラッシュであるか否かを判定する。ステップ S y 1 8 1 0 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり+小当たりラッシュであると判定した場合には（S y 1 8 1 0 : Y E S）、ステップ S y 1 8 1 1 に進む。

【3911】

ステップ S y 1 8 1 1 では、ステップ S y 1 8 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たり+小当たりラッシュフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。ス

50

テップ Sy 1811 を実行した後、ステップ Sy 1812 に進む。

【3912】

ステップ Sy 1812 では、確変大当たり+小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり+小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理では、確変大当たり+小当たりラッシュとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている確変大当たり+小当たりラッシュ用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ Sy 1806 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 64 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ Sy 1812 を実行した後、本第2始動口用の判定処理を終了する。

10

【3913】

ステップ Sy 1810 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり+小当たりラッシュでないと判定した場合（Sy 1810：NO）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップ Sy 1813 に進む。

【3914】

ステップ Sy 1813 では、ステップ Sy 1806 において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を ON にする。ステップ Sy 1813 を実行した後、ステップ Sy 1814 に進む。

【3915】

ステップ Sy 1814 では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ Sy 1806 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 64 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ Sy 1814 を実行した後、本第2始動口用の判定処理を終了する。

20

【3916】

ステップ Sy 1804 において、ステップ Sy 1802 又はステップ Sy 1803 における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Sy 1804：NO）、ステップ Sy 1815 に進み、ステップ Sy 1802 又はステップ Sy 1803 における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップ Sy 1815 において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には（Sy 1815：YES）、ステップ Sy 1816 に進み、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア64gの小当たりフラグを ON にする。ステップ Sy 1813 を実行した後、ステップ Sy 1817 に進む。

30

【3917】

ステップ Sy 1817 では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を RAM 64 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ Sy 1817 を実行した後、第2入球部である第2始動口用の判定処理を終了する。

40

【3918】

ステップ Sy 1815 において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（Sy 1815：NO）、ステップ Sy 1818 に進む。

【3919】

ステップ Sy 1818 では、ROM 63 のリーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶

50

されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップSy1818の処理は、上記ステップSy1804における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでも小当たりでもない場合に実行される。すなわち、ステップSy1812においては、当否判定の結果が大当たりでも小当たりでもない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップSy1818を実行した後、ステップSy1819に進む。

【3920】

ステップSy1819では、ステップSy1818におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップSy1819において、リーチ発生であると判定した場合には（Sy1819：YES）、ステップSy1820に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをONにする。ステップSy1820を実行した後、ステップSy1821に進む。ステップSy1819において、リーチ発生でないと判定した場合には（Sy1819：NO）、ステップSy1820を実行することなく、ステップSy1821に進む。

【3921】

ステップSy1821では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63fにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア64cに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSy1821を実行した後、本第2始動口用の判定処理を終了する。

【3922】

<第2始動口用の変動時間の設定処理>

次に、第2始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第2始動口用の変動時間の設定処理は、第2始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図360：Sy1604）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3923】

図363は、第2始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップSy1901では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSy1902に進む。

【3924】

ステップSy1902では、高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSy1902において、高確率モードフラグがONではないと判定した場合には（Sy1902：NO）、ステップSy1903に進む。

【3925】

ステップSy1903では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSy1903において、高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合には（Sy1903：NO）、ステップSy1904に進む。

【3926】

ステップSy1904では、第2始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第2始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図341における低確低サポ状態（状態H1）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。

10

20

30

40

50

第2始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップS y 1 9 0 4を実行した後、ステップS y 1 9 0 9に進む。

【3 9 2 7】

一方、ステップS y 1 9 0 3において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S y 1 9 0 3：YES）、ステップS y 1 9 0 5に進む。

【3 9 2 8】

ステップS y 1 9 0 5では、第2始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第2始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図3 4 1における低確高サポ状態（状態H 4）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第2始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップS y 1 9 0 5を実行した後、ステップS y 1 9 0 9に進む。

10

【3 9 2 9】

一方、ステップS y 1 9 0 2において、高確率モードフラグがONであると判定した場合には（S y 1 9 0 2：YES）、ステップS y 1 9 0 6に進む。

【3 9 3 0】

ステップS y 1 9 0 6では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS y 1 9 0 6において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S y 1 9 0 6：YES）、ステップS y 1 9 0 7に進む。

20

【3 9 3 1】

ステップS y 1 9 0 7では、第2始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第2始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図3 4 1における高確高サポ状態（状態H 5）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第2始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップS y 1 9 0 7を実行した後、ステップS y 1 9 0 9に進む。

30

【3 9 3 2】

一方、ステップS y 1 9 0 6において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には（S y 1 9 0 6：NO）、ステップS y 1 9 0 8に進む。

【3 9 3 3】

ステップS y 1 9 0 8では、第2始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第2始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図3 4 1における高確低サポ状態（状態H 6）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第2始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップS y 1 9 0 8を実行した後、ステップS y 1 9 0 9に進む。

40

【3 9 3 4】

ステップS y 1 9 0 9では、ステップS y 1 9 0 4、ステップS y 1 9 0 5、ステップS y 1 9 0 7、ステップS y 1 9 0 8の各処理で取得した変動時間情報を、RAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第2始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【3 9 3 5】

<第2始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理>

次に、第2始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第2始

50

動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第2始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図363：Sy1904）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3936】

図364は、第2始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSy2001では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、10分という極めて長い変動時間（ロング変動時間）を変動時間情報として取得する。ステップSy2001を実行した後、第2始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【3937】

＜第2始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第2始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第2始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第2始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図363：Sy1805）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3938】

図365は、第2始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSy2101では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり+小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には（Sy2101：YES）、ステップSy2102に進む。

【3939】

ステップSy2102では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、(I)低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(II)低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(III)低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップSy2102では、まず、(I)～(III)の中から(I)を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1901（図363）で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy2102を実行した後、第2始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【3940】

一方、ステップSy2101において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップSy2101：NO）、ステップSy2103に進む。

【3941】

ステップSy2103では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップSy2103において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップSy2103：YES）、ステップSy2104に進む。

【3942】

ステップSy2104では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(I)～(II)の中から(II)低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した

10

20

30

40

50

リーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ Sy 1901（図 363）で取得した変動種別カウンタ CS の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ Sy 2104 を実行した後、第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【3943】

ステップ Sy 2103 において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップ Sy 2103：NO）、ステップ Sy 2105 に進む。

【3944】

ステップ Sy 2105 では、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63d に記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ CS の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ Sy 1901（図 363）で取得した変動種別カウンタ CS の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ Sy 2105 を実行した後、第 2 始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【3945】

< 第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理 >

次に、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 2 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図 363：Sy 1907）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【3946】

図 365 は、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ Sy 2101 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり+小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には（Sy 2201：YES）、ステップ Sy 2202 に進む。

【3947】

ステップ Sy 2202 では、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63d に記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ CS の値に対応した変動時間情報を取得する。この変動時間情報によって特定される時間の間、すなわち、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たり当選することとなる変動中の状態では、メイン表示部 45 および図柄表示装置 41 による変動表示が行われる。この変動中は、内部的には、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行が確定している大当たり開始の条件成立待機状態であり、当該遊技回で開閉実行モードの実行が行われるか否かを各種期待度演出等を表示することで、遊技の興趣向上を図ることができる。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（IV）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（V）高確高サポ状態で、当たり抽選において小当たり当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、（VI）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（VII）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ Sy 2202 では、まず、（IV）～（VII）の中から（IV）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ Sy 1901（図 363）で取得した変動種別カウンタ CS の値に対応した変

10

20

30

40

50

動時間情報を取得する。ステップ S y 2 2 0 2 を実行した後、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【 3 9 4 8 】

一方、ステップ S y 2 2 0 1 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップ S y 2 2 0 1 : N O）、ステップ S y 2 2 0 3 に進む。

【 3 9 4 9 】

ステップ S y 2 2 0 3 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグが O N であるか否かを判定し、小当たりフラグが O N であると判定した場合には（ S y 2 2 0 3 : Y E S）、ステップ S y 2 2 0 4 に進む。

10

【 3 9 5 0 】

ステップ S y 2 2 0 4 では、 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ I V ）～（ V I I ）の中から（ V ）高確高サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S y 1 9 0 1 （図 3 6 3）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S y 2 2 0 2 を実行した後、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

20

【 3 9 5 1 】

ステップ S y 2 2 0 3 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップ S y 2 2 0 3 : N O）、ステップ S y 2 2 0 5 に進む。

【 3 9 5 2 】

ステップ S y 2 2 0 5 では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップ S y 2 2 0 5 において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップ S y 2 2 0 5 : Y E S）、ステップ S y 2 2 0 6 に進む。

【 3 9 5 3 】

ステップ S y 2 2 0 6 では、 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ I V ）～（ V I I ）の中から（ V I ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S y 1 9 0 1 （図 3 6 3）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S y 2 2 0 6 を実行した後、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【 3 9 5 4 】

ステップ S y 2 2 0 6 において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップ S y 2 2 0 6 : N O）、ステップ S y 2 2 0 7 に進む。

40

【 3 9 5 5 】

ステップ S y 2 2 0 7 では、 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ I V ）～（ V I I ）の中から（ V I I ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照すること

50

によって、ステップ S y 1 9 0 1（図 3 6 3）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S y 2 2 0 7 を実行した後、第 2 始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【 3 9 5 6 】

＜第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第 2 始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図 3 6 3：S y 1 9 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 9 5 7 】

図 3 6 7 は、第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S y 2 1 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には（S y 2 3 0 1：Y E S）、ステップ S y 2 3 0 2 に進む。

【 3 9 5 8 】

ステップ S y 2 3 0 2 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、(VIII) 高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(IX) 高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たりにも当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、(X) 高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(XI) 高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S y 2 3 0 2 では、まず、(VIII)～(XI)の中から(VIII)を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S y 1 9 0 1（図 3 6 3）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S y 2 3 0 2 を実行した後、第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【 3 9 5 9 】

一方、ステップ S y 2 3 0 1 において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップ S y 2 3 0 1：N O）、ステップ S y 2 3 0 3 に進む。

【 3 9 6 0 】

ステップ S y 2 3 0 3 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグが ON であるか否かを判定し、小当たりフラグが ON であると判定した場合には（S y 2 3 0 3：Y E S）、ステップ S y 2 3 0 4 に進む。

【 3 9 6 1 】

ステップ S y 2 3 0 4 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(VIII)～(XI)の中から(IX)高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たりにも当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用変動時間テーブルを参照することによって、ステップ S y 1 9 0 1（図 3 6 3）で取得した変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S y 2 3 0 2 を実行した後、第 2 始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

20

30

40

50

【3962】

ステップSy2303において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップSy2303：NO）、ステップSy2305に進む。

【3963】

ステップSy2305では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップSy2305において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップSy2305：YES）、ステップSy2306に進む。

【3964】

ステップSy2306では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(VIII)～(XI)の中から(X)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1901（図363）で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy2306を実行した後、第2始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

10

【3965】

ステップSy2306において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップSy2306：NO）、ステップSy2307に進む。

20

【3966】

ステップSy2307では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、(VII)～(XI)の中から(XI)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップSy1901（図363）で取得した変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSy2307を実行した後、第2始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【3967】

<第2変動停止処理>

次に、第2変動停止処理について説明する。第2変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図350：Sy0608）として主制御装置60の主側MPU62によって実行される。

【3968】

図367は、第2変動停止処理を示すフローチャートである。ステップSy2401では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第1当たりフラグがONであるか否かを判定する。第1当たりフラグは、第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にONにされ、当該第1始動口への遊技球の入球による第1の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にOFFにされる。ステップSy2401において、第1当たりフラグがONではないと判定した場合には（Sy2401：NO）、ステップSy2402に進む。

40

【3969】

ステップSy2402では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの小当たりフラグがONであるか否かを判定する。小当たりフラグは、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「小当たり」である場合にONにされ、当該第2始動口34への遊技球の入球による第2の図柄の変動表示が停止し、停止表示にな

50

る際にOFFにされる。ステップSy 2402において、小当たりフラグがONではないと判定した場合には（Sy 2402：NO）、ステップSy 2403に進む。

【3970】

ステップSy 2403では、第2図柄表示部37bの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第2始動口用の変動時間の設定処理（図363）において設定した第2図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップSy 2403において、第2図柄表示部37bの変動時間が終了したと判定した場合には（Sy 2403：YES）、ステップSy 2404に進む。一方、ステップSy 2403において、第2図柄表示部37bの変動時間が終了していないと判定した場合には（Sy 2403：NO）、ステップSy 2419に進む。

10

【3971】

ステップSy 2404では、第2図柄表示部37bの変動を停止する。すなわち、第2図柄表示部37bの第2の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第2始動口用の判定処理（図362）のステップSy 1809、ステップSy 1812、ステップSy 1814、またはステップSy 1821において設定されている。ステップSy 2404を実行した後、ステップSy 2405に進む。

【3972】

ステップSy 2405では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第2変動中フラグをOFFにする。上述のように、第2変動中フラグは、第2始動口34への遊技球の入球を契機として第2図柄表示部37bの第2の図柄が変動を開始する際にONにされ、第2の図柄が変動を停止する際にOFFにされるフラグである。ステップSy 2405を実行した後、ステップSy 2406に進む。

20

【3973】

ステップSy 2406では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第1変動中フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、第1変動中フラグは、第1始動口33への遊技球の入球を契機として第1図柄表示部37bの第1の図柄が変動を開始する際にONにされ、第1の図柄が変動を停止する際にOFFにされるフラグである。ステップSy 2406において、第1変動中フラグがONではないと判定した場合には（Sy 2406：NO）、ステップSy 2407に進む。

30

【3974】

ステップSy 2407では、第2当たりフラグをOFFにする。その後、本第2変動停止処理を終了する。

【3975】

一方、ステップSy 2406において、第1変動中フラグがONであると判定した場合には（Sy 2406：YES）、ステップSy 2419に進む。

【3976】

ステップSy 2401において、第1当たりフラグがONであると判定した場合には（Sy 2401：YES）、ステップSy 2408に進む。

【3977】

ステップSy 2408では、第1図柄表示部37bの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第1始動口用の変動時間の設定処理（図354）において設定した第1図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップSy 2408において、第1図柄表示部37bの変動時間が終了していないと判定した場合には（Sy 2408：NO）、ステップSy 2403に進む。一方、ステップSy 2408において、第1図柄表示部37bの変動時間が終了したと判定した場合には（Sy 2408：YES）、ステップSy 2409に進む。

40

【3978】

ステップSy 2409では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの第1当たりフラグをOFFにする。ステップSy 2409を実行した後、ステップSy 2410に進む。

50

【3979】

ステップS y 2 4 1 0では、第2図柄表示部37bの変動を停止する。すなわち、第2図柄表示部37bの第2の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップS y 2 4 1 0では、第2始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをOFFに移行する処理を行い、第2始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえば大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップS y 2 4 1 0を実行した後、ステップS y 2 4 1 1に進む。

【3980】

ステップS y 2 4 1 1では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2変動中フラグをOFFにする。その後、ステップS y 2 4 1 2に進む。

10

【3981】

ステップS y 2 4 1 2では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの待機状態移行フラグをONにする。すなわち、大当たりで当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するこのタイミングで、待機状態移行フラグをONにする。その後、ステップS y 2 4 1 3に進む。

【3982】

ステップS y 2 4 0 2において、小当たりフラグがONであると判定した場合には（S y 2 4 0 2：YES）、ステップS y 2 4 1 3に進む。

【3983】

ステップS y 2 4 1 3では、第2図柄表示部37bの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第2始動口用の変動時間の設定処理（図363）において設定した第2図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップS y 2 4 0 3において、第2図柄表示部37bの変動時間が終了したと判定した場合には（S y 2 4 1 3：YES）、ステップS y 2 4 1 4に進む。一方、ステップS y 2 4 1 3において、第2図柄表示部37bの変動時間が終了していないと判定した場合には（S y 2 4 1 3：NO）、ステップS y 2 4 1 9に進む。

20

【3984】

ステップS y 2 4 1 4では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの小当たりフラグをOFFにする。その後、ステップS y 2 4 1 5に進む。

30

【3985】

ステップS y 2 4 1 5では、第2図柄表示部37bの変動を停止する。すなわち、第2図柄表示部37bの第2の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第2始動口用の判定処理（図362）のステップS y 1 8 0 9、ステップS y 1 8 1 2、ステップS y 1 8 1 4、またはステップS y 1 8 2 1において設定されている。ステップS y 2 4 1 5を実行した後、ステップS y 2 4 1 6に進む。

【3986】

ステップS y 2 4 1 6では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2変動中フラグをOFFにする。上述のように、第2変動中フラグは、第2始動口34への遊技球の入球を契機として第2図柄表示部37bの第2の図柄が変動を開始する際にONにされ、第2の図柄が変動を停止する際にOFFにされるフラグである。ステップS y 2 4 1 6を実行した後、ステップS y 2 4 1 7に進む。

40

【3987】

ステップS y 2 4 1 7では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの小当たり実行モードフラグをOFFにする。小当たり実行モードフラグは、当たり抽選の当否結果が小当たり当選であることを契機として実行された第2図柄表示部37bの第2の図柄が変動を停止する際にONにされるフラグである。ステップS y 2 4 1 7を実行した後、ステップS y 2 4 1 8に進む。

【3988】

50

ステップ S y 4 1 8 では、小当たりラッシュコマンドを設定する。小当たりラッシュコマンドは、小当たりラッシュの状態であることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。小当たりラッシュコマンドは、通常処理（図 3 4 9）におけるステップ S y 0 5 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S y 2 4 1 8 を実行した後、ステップ S y 2 4 1 9 に進む。

【3 9 8 9】

ステップ S y 2 4 1 9 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【3 9 9 0】

ステップ S y 2 4 1 9 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（S y 2 4 1 9 : Y E S）、ステップ S y 2 4 2 0 に進み、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【3 9 9 1】

ステップ S y 2 4 2 0 において、高確率モードフラグが O N でないと判定した場合には（S y 2 4 2 0 : N O）、ステップ S y 2 4 2 1 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数（例えば 5 0 回）に達する前（＝時短上限回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタ P N C は時短上限回数の残りの回数を示すものであることから、P N C > 0 であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【3 9 9 2】

ステップ S y 2 4 2 1 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合（ステップ S y 2 4 2 1 : N O）、すなわち、時短上限回数内でないと判定した場合には、ステップ S y 2 4 2 2 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S y 2 4 2 2 を実行した後、ステップ S y 2 4 2 3 に進む。

【3 9 9 3】

ステップ S y 2 4 2 3 では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図 3 4 9）におけるステップ S y 0 5 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本第 2 変動停止処理を終了する。

【3 9 9 4】

ステップ S y 2 4 1 9 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には（S y 2 4 1 9 : N O）、本第 2 変動停止処理を終了する。ステップ S y 2 4 2 0 において、高確率モードフラグが O N であると判定した場合には（S y 2 4 2 0 : Y E S）、本第 2 変動停止処理を終了する。また、ステップ S y 2 4 2 1 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていると判定した場合（ステップ S y 2 4 2 1 : Y E S）、本第 2 変動停止処理を終了する。

【3 9 9 5】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図 3 4 9 : S y 0 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【3 9 9 6】

図 3 6 8 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S y 2 5 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モード

10

20

30

40

50

においてエンディング演出を実行するための期間である。

【3997】

ステップSy2501において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sy2501：NO）、ステップSy2502に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

【3998】

ステップSy2502において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sy2502：NO）、ステップSy2503に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

10

【3999】

ステップSy2503において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sy2503：NO）、ステップSy2504に進み、小当たり実行モードフラグがONであるか否かを判定する。小当たり実行モードフラグは、小当たり専用可変入賞装置97の開閉処理の開始時にONにされ、小当たり専用可変入賞装置97の開閉処理の終了時にOFFにされる。

【4000】

ステップSy2504において、小当たり実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sy2504：NO）、ステップSy2505に進み、待機状態移行フラグがONであるか否かを判定する。待機状態移行フラグは、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するタイミングでONにされ、待機状態に移行後にOFFにされる。

20

【4001】

ステップSy2505において、待機状態移行フラグがONではないと判定した場合には（Sy2505：NO）、ステップSy2506に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にONにされ、開閉実行モードが終了する場合にOFFにされる。

【4002】

ステップSy2506において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sy2506：YES）、ステップSy2507に進む。一方、ステップSy2506において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sy2506：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

30

【4003】

ステップSy2507では、高確率モードフラグをOFFにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをOFFにする。ステップSy2507を実行した後、ステップSy2508に進む。

【4004】

ステップSy2508では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップSy2508を実行した後、ステップSy2509に進む。

40

【4005】

ステップSy2509では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図349：ステップSy0502）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSy2509を実行した後、ステップSy2510

50

に進む。

【4006】

ステップSy2510では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図349：ステップSy0502）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSy2510を実行した後、ステップSy2511に進む。

【4007】

ステップSy2511では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉36bの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉36bを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉36bを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63hに記憶されている

【4008】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記1つの項目が成立した場合に、開閉扉36bは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【4009】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば15秒）を超えること。
- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口36aへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記2つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉36bは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【4010】

ステップSy2511を実行した後、ステップSy2512に進む。ステップSy2512では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップSy2512を実行した後、ステップSy2513に進む。

【4011】

ステップSy2513では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図349）におけるステップSy0502にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSy2513を実行した後、ステップSy2514に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。ステップSy2507からステップSy2514までの処理が開閉実行モードの開始処理である。

【4012】

ステップSy2505において、待機状態移行フラグがONであると判定した場合には（Sy2505：YES）、ステップSy2515に進み、待機状態移行フラグON時処理を実行する。待機状態移行フラグON時処理の詳細は後述する。ステップSy2515を

10

20

30

40

50

実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【4013】

ステップSy2503において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（Sy2503：YES）、ステップSy2516に進み、オープニング期間フラグON時処理を実行する。オープニング期間フラグON時処理の詳細は後述する。ステップSy2516を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【4014】

ステップSy2502において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（Sy2502：YES）、ステップSy2517に進み、開閉処理期間フラグON時処理を実行する。開閉処理期間フラグON時処理の詳細は後述する。ステップSy2517を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【4015】

ステップSy2501において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（Sy2501：YES）、ステップSy2518に進み、エンディング期間フラグON時処理を実行する。エンディング期間フラグON時処理の詳細は後述する。ステップSy2518を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【4016】

ステップSy2504において、小当たり実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sy2504：YES）、ステップSy2519に進み、小当たり開閉処理を実行する。小当たり開閉処理の詳細は後述する。ステップSy2519を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【4017】

<オープニング時間設定処理>

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図369：Sy2512）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4018】

図370は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、ステップSy2601において、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT3に「3000」（すなわち、6sec）をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSy2601を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

30

【4019】

<待機状態移行フラグON時処理>

次に、待機状態移行フラグON時処理について説明する。待機状態移行フラグON時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図369：Sy2515）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4020】

図371は、待機状態移行フラグON時処理を示すフローチャートである。ステップSy2701では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの待機状態移行フラグをOFFにする。待機状態移行フラグは、大当たりで当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するタイミングでONにされ、待機状態に移行後にOFFにされる。その後、ステップSy2702に進む。

40

【4021】

ステップSy2702では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【4022】

ステップSy2702において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には（

50

S y 2 7 0 2 : N O)、ステップ S y 2 7 0 3 に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 0 2 3 】

ステップ S y 2 7 0 3 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には (S y 2 7 0 3 : N O)、ステップ S y 2 7 0 4 に進む。

【 4 0 2 4 】

ステップ S y 2 7 0 4 では、左ゲート有効フラグを O N にする。左ゲート有効フラグは、左側大入賞口作動ゲート 9 5 について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグである。その後、ステップ S y 2 7 0 5 に進み、右ゲート有効フラグを O F F にする。右ゲート有効フラグは、右側大入賞口作動ゲート 9 6 について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグである。すなわち、ステップ S y 2 7 0 2 およびステップ S y 2 7 0 3 によって、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時とあると判定された場合には、ステップ S y 2 7 0 4 およびステップ S y 2 7 0 5 によって、左ゲート有効フラグを O N にし、右ゲート有効フラグを O F F にする。ステップ S y 2 7 0 5 の実行後、ステップ S y 2 7 0 6 に進む。

10

【 4 0 2 5 】

ステップ S y 2 7 0 6 では、右打ちランプ 3 9 a を消灯する。その後、ステップ S y 2 7 1 0 に進み、待機状態中フラグを O N にする。その後、本待機状態移行フラグ O N 時処理を終了する。

20

【 4 0 2 6 】

ステップ S y 2 7 0 2 において、高確率モードフラグが O N であると判定した場合には (S y 2 7 0 2 : Y E S)、ステップ S y 2 7 0 7 に進む。

【 4 0 2 7 】

ステップ S y 2 7 0 7 では、左ゲート有効フラグを O F F にする。その後、ステップ S y 2 7 0 8 に進み、右ゲート有効フラグを O N にする。すなわち、ステップ S y 2 7 0 2 およびステップ S y 2 7 0 3 によって、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態、または抽選モードが高確率モードである遊技状態 (すなわち、低確高サポ状態、高確高サポ状態、または高確低サポ状態) である場合には、ステップ S y 2 7 0 7 およびステップ S y 2 7 0 8 によって、左ゲート有効フラグを O F F にし、右ゲート有効フラグを O N にする。ステップ S y 2 7 0 8 の実行後、ステップ S y 2 7 0 9 に進む。

30

【 4 0 2 8 】

ステップ S y 2 7 0 9 では、右打ちランプ 3 9 a を点灯する。その後、ステップ S y 2 7 1 0 に進み、待機状態中フラグを O N にする。その後、本待機状態移行フラグ O N 時処理を終了する。

【 4 0 2 9 】

< オープニング期間フラグ O N 時処理 >

次に、オープニング期間フラグ O N 時処理について説明する。オープニング期間フラグ O N 時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 3 6 9 : S y 2 5 1 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 4 0 3 0 】

図 3 7 2 は、オープニング期間フラグ O N 時処理を示すフローチャートである。ステップ S y 2 8 0 1 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S y 2 8 0 1 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S y 2 8 0 1 : Y E S)、ステップ S y 2 8 0 2 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S y 2 8 0 3 に進む。

【 4 0 3 1 】

ステップ S y 2 8 0 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示

50

の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部 39 に表示させる。ステップ S y 2803 を実行した後、ステップ S y 2804 に進む。

【4032】

ステップ S y 2804 では、開閉処理期間フラグを ON にする。ステップ S y 2804 を実行した後、ステップ S y 2805 に進む。

【4033】

ステップ S y 2805 では、右打ちランプ 39 a を点灯する。開閉実行モード時において、推奨される発射態様は右打ちであり、右打ちランプ 39 a は点灯される。その後、本オープニング期間フラグ ON 時処理を終了する。

【4034】

ステップ S y 2801 において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には (S y 2801 : NO)、本オープニング期間フラグ ON 時処理を終了する。

【4035】

<開閉処理期間フラグ ON 時処理>

次に、開閉処理期間フラグ ON 時処理について説明する。開閉処理期間フラグ ON 時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 369 : S y 2517) として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【4036】

図 373 は、開閉処理期間フラグ ON 時処理を示すフローチャートである。ステップ S y 2901 では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S y 2901 を実行した後、ステップ S y 2902 に進む。

【4037】

ステップ S y 2902 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S y 2902 : YES)、ステップ S y 2903 に進む。一方、ステップ S y 2902 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S y 2902 : NO)、そのまま本開閉処理期間フラグ ON 時処理を終了する。

【4038】

ステップ S y 2903 では、開閉処理期間フラグを OFF にし、その後、ステップ S y 2904 に進む。

【4039】

ステップ S y 2904 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 が消灯されるように当該ラウンド表示部 39 の表示制御を終了する。ステップ S y 2404 を実行した後、ステップ S y 2905 に進む。

【4040】

ステップ S y 2905 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第 4 タイマカウンタエリア T 4 に所定の値を設定する。ステップ S y 2905 を実行した後、ステップ S y 2906 に進む。

【4041】

ステップ S y 2906 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 349) におけるステップ S y 0502 にて、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップ S y 2906 を実行した後、ステップ S y 2907 に進む。

【4042】

ステップ S y 2907 では、エンディング期間フラグを ON にする。その後、本開閉処理期間フラグ ON 時処理を終了する。

【4043】

10

20

30

40

50

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、開閉処理期間フラグON時処理のサブルーチン（図373：Sy2901）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4044】

図374は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSy3001では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。ステップSy3001において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（Sy3001：NO）、ステップSy3002に進む。

【4045】

ステップSy3002では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSy3002において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（Sy3002：YES）、ステップSy3003に進む。

【4046】

ステップSy3003では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップSy3004に進む。

【4047】

ステップSy3004では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図348：Sy0402）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSy3004を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【4048】

ステップSy3002において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sy3002：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【4049】

ステップSy3001において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（Sy3001：YES）、ステップSy3005に進む。

【4050】

ステップSy3005では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉36bの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉36bの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口36aに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップSy3005において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sy3005：YES）、ステップSy3006に進む。

【4051】

ステップSy3006では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップSy3007に進む。

【4052】

ステップSy3007では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図348：Sy0402）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSy3007を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【4053】

ステップSy3005において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sy3005：NO）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【4054】

<エンディング期間フラグON時処理>

10

20

30

40

50

次に、エンディング期間フラグON時処理について説明する。エンディング期間フラグON時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図369：Sy2518）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4055】

図375は、エンディング期間フラグON時処理を示すフローチャートである。ステップSy3101では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Sy2805）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSy2805において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には（Sy3101：YES）、ステップSy3102に進む。

10

【4056】

ステップSy3102では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSy3103に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップSy3103を実行した後、ステップSy3104に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、ステップSy3105に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図349）におけるステップSy0502にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本エンディング期間フラグON時処理を終了する。

20

【4057】

一方、ステップSy3101において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には（Sy3101：NO）、そのまま本エンディング期間フラグON時処理を終了する。

【4058】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間フラグON時処理のサブルーチン（図375：Sy3103）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【4059】

図376は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップSy3201では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、RAM64に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがONである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【4060】

ステップSy3201において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Sy3201：YES）、ステップSy3202に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、RAM64に記憶されている確変大当たりフラグがONである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

40

【4061】

ステップSy3202において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Sy3202：YES）、ステップSy3203に進む。一方、ステップSy3202において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Sy3202：NO）、ステップSy3208に進む。

【4062】

ステップSy3203では、対応する確変大当たりフラグをOFFにする。具体的には、16R確変大当たりフラグ、8R確変フラグのうち、ONになっているフラグをOFFにする処理を実行する。ステップSy3203を実行した後、ステップSy3204に進む

50

。

【4063】

ステップSy3204では、RAM64に記憶されている高確率モードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップSy3204を実行した後、ステップSy3205に進む。

【4064】

ステップSy3205では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップSy3205を実行した後、ステップSy3206に進む。

10

【4065】

ステップSy3206では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップSy3207に進む。

【4066】

ステップSy3207では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図349）におけるステップSy0502にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

20

【4067】

ステップSy3202において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Sy3202：NO）、ステップSy3208に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり+小当たりラッシュであるか否かを判定する。具体的には、RAM64に記憶されている確変大当たり+小当たりラッシュフラグがONである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり+小当たりラッシュであると判定する。

【4068】

ステップSy3208において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり+小当たりラッシュであると判定した場合には（Sy3208：YES）、ステップSy3209に進む。一方、ステップSy3208において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり+小当たりラッシュではないと判定した場合には（Sy3208：NO）、ステップSy3214に進む。

30

【4069】

ステップSy3209では、対応する確変大当たりフラグ+小当たりラッシュをOFFにする。ステップSy3209を実行した後、ステップSy3210に進む。

【4070】

ステップSy3210では、RAM64に記憶されている高確率モードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップSy3210を実行した後、ステップSy3211に進む。

【4071】

ステップSy3211では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップSy3211を実行した後、ステップSy3212に進む。

40

【4072】

ステップSy3212では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図349）におけるステップSy0502にて、音声発光制御装置90に送信される。ステップSy3212を実行した後、本エンディング期間終了時

50

の移行処理を終了する。

【4073】

ステップSy3208において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり+小当たりラッシュではないと判定した場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常大当たりであるということであることから、ステップS3213では、対応する通常大当たりフラグをOFFにする。ステップSy3213を実行した後、ステップSy3214に進む。なお、右打ちランプ39aが消灯状態に制御されている状態であって、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することになる変動中の状態（すなわち、開閉実行モードの実行が確定している条件成立待機状態としての特1図柄の変動中の状態）において、さらに第1始動口33に遊技球が入球することに基づいて、大当たり当選となる当たり乱数カウンタC1を取得した場合に、開閉実行モードを発生させるための切替制御として、大当たり当選となる当たり乱数カウンタC1の値を保留記憶する制御や、当該値をシフトする制御、当該値に対する当たり抽選の当否判定などの一連の処理を実行可能である。

10

【4074】

ステップSy3214では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップSy3214を実行した後、ステップSy3215に進む。

【4075】

20

ステップSy3215では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、ステップSy3216に進み、遊技回数カウンタPNCにカウンタ値として50を設定する。ステップSy3216を実行した後、ステップSy3217に進む。

【4076】

ステップSy3217では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図349）におけるステップSy0502にて、音声発光制御装置90に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【4077】

30

ステップSy3201において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Sy3201：NO）、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【4078】

<小当たり開閉処理>

次に、小当たり開閉処理について説明する。小当たり開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図369：Sy2519）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4079】

図377は、小当たり開閉処理を示すフローチャートである。ステップSy3301では、小当たり専用可変入賞装置97の開閉扉97bは開放中であるか否かを判定する。ステップSy3301において、開閉扉97bは開放中ではないと判定した場合には（Sy3301：NO）、ステップSy3302に進む。

40

【4080】

ステップSy3302では、開閉扉97bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉97bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSy3302において、開閉扉97bの開放条件が成立したと判定した場合には（Sy3302：YES）、ステップSy3303に進む。

【4081】

50

ステップ S y 3 3 0 3 では、開閉扉 9 7 b を開放する。その後、ステップ S y 3 3 0 4 に進む。

【 4 0 8 2 】

ステップ S y 3 3 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、小当たり専用可変入賞装置 9 7 の開閉扉 9 7 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 8 : S y 0 4 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S y 3 3 0 4 を実行した後、本小当たり開閉処理を終了する。

【 4 0 8 3 】

ステップ S y 3 3 0 2 において、開閉扉 9 7 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S y 3 3 0 2 : N O）、そのまま本小当たり開閉処理を終了する。

10

【 4 0 8 4 】

ステップ S y 3 3 0 1 において、開閉扉 9 7 b は開放中であると判定した場合には（S y 3 3 0 1 : Y E S）、ステップ S y 3 3 0 5 に進む。

【 4 0 8 5 】

ステップ S y 3 3 0 5 では、開閉扉 9 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉 9 7 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉 9 7 b の継続開放時間が経過したか、または、大入賞口 3 6 a に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S y 3 3 0 5 において、開閉扉 9 7 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S y 3 3 0 5 : Y E S）、ステップ S y 3 3 0 6 に進む。

20

【 4 0 8 6 】

ステップ S y 3 3 0 6 では、開閉扉 9 7 b を閉鎖する。その後、ステップ S y 3 3 0 7 に進む。

【 4 0 8 7 】

ステップ S y 3 3 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり専用可変入賞装置 9 7 の開閉扉 9 7 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 8 : S y 0 4 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S y 3 3 0 7 を実行した後、ステップ S y 3 3 0 7 に進む。

【 4 0 8 8 】

ステップ S y 3 3 0 7 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の小当たり実行モードフラグを O F F にする。小当たり実行モードフラグは、上述のように、当たり抽選の当否結果が小当たり当選であることを契機として実行された第 2 図柄表示部 3 7 b の第 2 の図柄が変動を停止する際に O N にされるフラグである。ステップ S y 3 3 0 7 の実行後、本小当たり開閉処理を終了する。

30

【 4 0 8 9 】

ステップ S y 3 3 0 5 において、開閉扉 9 7 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S y 3 3 0 5 : N O）、そのまま本小当たり開閉処理を終了する。

【 4 0 9 0 】

< 電役サポート用処理 >

40

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 3 4 9 : S y 0 5 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 0 9 1 】

図 3 7 8 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S y 3 4 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、右側第 1 始動口 4 4 の電動役物 4 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S y 3 4 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S y 3 4 0 1 : N O）、ステップ S y 3 4 0

50

2に進む。

【4092】

ステップSy3402では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物44aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップSy3402において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には（Sy3402:NO）、ステップSy3403に進む。

【4093】

ステップSy3403では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマーカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第2タイマーカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

【4094】

ステップSy3403において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sy3403:NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sy3403:YES）、ステップSy3404に進む。

【4095】

ステップSy3404では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップSy3404において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Sy3404:YES）、ステップSy3405に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップSy3404において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Sy3404:NO）、ステップSy3406に進む。

【4096】

ステップSy3406では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップSy3406において、役物保留個数SNの値が「0」であると判定した場合には（Sy3406:NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSy3406において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には（Sy3406:YES）、ステップSy3407に進む。

【4097】

ステップSy3407では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップSy3408に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップSy3407において開閉実行モードではなく（Sy3407:NO）、且つ、ステップSy3408において高頻度サポートモードである場合には（Sy3408:YES）、ステップSy3409に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～461であった場合に、電役長開放に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマーカウンタエリアT2に「2500」（すなわち5.0sec）をセットする。第2タイマーカウンタエリアT2は、タイマー割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSy3410に進む。

【4098】

ステップSy3410では、ステップSy3409の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSy3410において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Sy3410:YES）、ステップSy3411に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットする。第2ラ

10

20

30

40

50

ウンドカウンタエリアRC2は、電動役物44aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【4099】

一方、ステップSy3410において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Sy3410：NO）、ステップSy3411の処理を実行することなく、本電役サポート用処理を終了する。

【4100】

ステップSy3407において開閉実行モードであると判定した場合（Sy3407：YES）、又は、ステップSy3408において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Sy3408：NO）、ステップSy3412に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～419であった場合に、電役短開放に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマーカウンタエリアT2に「300」（すなわち0.6sec）をセットする。その後、ステップSy3413に進む。

10

【4101】

ステップSy3413では、ステップSy3412の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSy3413において、サポート当選でないと判定した場合には（Sy3413：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSy3413において、サポート当選であると判定した場合には（Sy3413：YES）、ステップSy3414に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

20

【4102】

ステップSy3402において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sy3402：YES）、ステップSy3415に進み、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマーカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSy3415において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sy3415：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSy3415において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sy3415：YES）、ステップSy3416に進む。

30

【4103】

ステップSy3416では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSy3417に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【4104】

ステップSy3401において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sy3401：YES）、ステップSy3418に進み、電動役物44aを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

40

【4105】

<電役開閉処理>

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図378：Sy3418）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4106】

図379は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップSy3501では、電動役物44aが開放中であるか否かを判定する。電動役物44aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部44bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物44aが開

50

放されていると判定した場合には（S y 3 5 0 1 : Y E S）、ステップ S y 3 5 0 2 に進む。

【 4 1 0 7 】

ステップ S y 3 5 0 2 では、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 は、電動役物 4 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S y 3 5 0 2 において、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S y 3 5 0 2 : N O）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物 4 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。

【 4 1 0 8 】

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

【 4 1 0 9 】

ステップ S y 3 5 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S y 3 5 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S y 3 5 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S y 3 5 0 5 : N O）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップ S y 3 5 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「0」であると判定した場合には（S y 3 5 0 5 : Y E S）、ステップ S y 3 5 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【 4 1 1 0 】

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

【 4 1 1 1 】

ステップ S y 3 5 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S y 3 5 0 9 : N O）、ステップ S y 3 5 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 4 1 1 2 】

ステップ S y 3 5 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S y 3 5 1 0 : Y E S）、ステップ S y 3 5 1 1 に進み、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 に「2 5 0」（すなわち 0 . 5 s e c）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【 4 1 1 3 】

一方、ステップ S y 3 5 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合（S y 3 5 0 9 : Y E S）、又は、ステップ S y 3 5 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S y 3 5 1 0 : N O）、ステップ S y 3 5 1 2 に進み、第 2 タイマーカ

10

20

30

40

50

ウンタエリア T2 に「100」（すなわち 0.2 sec）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【4114】

《7-6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 90 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【4115】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側 MPU 92 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【4116】

図 380 は、音光側 MPU 92 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば 2 msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【4117】

ステップ Sy 3601 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 MPU 62 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 RAM 94 に記憶するための処理である。音光側 RAM 94 には、主側 MPU 62 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 MPU 62 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ Sy 3601 を実行した後、ステップ Sy 3602 に進む。

【4118】

ステップ Sy 3602 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップ Sy 3601 で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ Sy 3602 を実行した後、ステップ Sy 3603 に進む。

【4119】

ステップ Sy 3603 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ Sy 3603 を実行した後、ステップ Sy 3604 に進む。

【4120】

ステップ Sy 3604 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップ Sy 3604 を実行した後、ステップ Sy 3605 に進む。

【4121】

ステップ Sy 3605 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 MPU 62 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置 41 に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップ Sy 3605 を実行した後、ステップ Sy 3606 に進む。

【4122】

ステップ Sy 3606 では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理では、主側 MPU 62 から受信した各種のコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 41 に表示させる処理を行う。具体的には、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ち

10

20

30

40

50

から左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、左側大入賞口作動ゲート 95 に遊技球を入球させることを遊技者に指示するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置 41 に表示させる処理を行う。ステップ Sy 3606 を実行した後、ステップ Sy 3607 に進む。

【4123】

ステップ Sy 3607 では、小当たりラッシュ演出用処理を実行する。小当たりラッシュ演出用処理では、主側 MPU 62 から受信した小当たりラッシュコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置 41 に表示させる処理を行う。図柄表示装置 41 に表示された、小当たりラッシュに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、小当たりラッシュの状態に移行したことを認めることができる。この結果、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップ Sy 3607 を実行した後、ステップ Sy 3608 に進む。

10

【4124】

ステップ Sy 3608 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 41 に表示させる処理等である。ステップ Sy 3608 を実行した後、ステップ Sy 3609 に進む。

【4125】

ステップ Sy 3609 では、各種ランプ 47 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 47 の発光制御を行う。ステップ Sy 3609 を実行した後、ステップ Sy 3610 に進む。

20

【4126】

ステップ Sy 3610 では、スピーカー 46 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の BGM 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 46 の音声出力制御を行う。ステップ Sy 3610 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【4127】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 380：Sy 3702）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

30

【4128】

図 381 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ Sy 3701 では、主側 MPU 62 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ Sy 3701 において、主側 MPU 62 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Sy 3701：YES）、ステップ Sy 3702 に進む。

【4129】

ステップ Sy 3702 では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側 MPU 92 のレジスタに記憶する。保留情報は、第 1 始動口 33 の保留個数である最大 4 個分の情報と、第 2 始動口 34 の保留個数である最大 4 個分の情報とが更新されて記憶される。ステップ Sy 3702 を実行した後、ステップ Sy 3703 に進む。

40

【4130】

ステップ Sy 3703 では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 34 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 MPU 92 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ Sy 3703 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 34 への入球に基づいて取得

50

された保留情報の個数を「第2保留個数」とも呼び、第1保留個数と第2保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ Sy 3 7 0 3 を実行した後、ステップ Sy 3 7 0 4 に進む。

【4 1 3 1】

ステップ Sy 3 7 0 4 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ Sy 3 7 0 3 において特定された第1保留個数と第2保留個数とに対応させて、第1始動口保留用領域 D s 1 および第2始動口保留用領域 D s 2 における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第1始動口保留用領域 D s 1 および第2始動口保留用領域 D s 2 における表示を第1保留個数と第2保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、第1始動口保留用領域 D s 1 における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第1保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置 1 0 0 は、第2始動口保留用領域 D s 2 における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第2保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップ Sy 3 7 0 4 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

10

【4 1 3 2】

<入球時の更新処理>

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 3 8 1 : Sy 3 7 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

20

【4 1 3 3】

図 3 8 2 は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ Sy 3 8 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ Sy 3 8 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Sy 3 8 0 1 : YES）、ステップ Sy 3 8 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第1保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第1保留個数カウンタエリアは、第1始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第1保留個数カウンタエリアの更新処理では、第1保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ Sy 3 8 0 2 を実行した後、ステップ Sy 3 8 0 4 に進む。

30

【4 1 3 4】

ステップ Sy 3 8 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものでないとは判定した場合（Sy 3 8 0 1 : NO）、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口 3 4 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ Sy 3 8 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第2保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第2保留個数カウンタエリアは、第2始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第2保留個数カウンタエリアの更新処理では、第2保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ Sy 3 8 0 3 を実行した後、ステップ Sy 3 8 0 4 に進む。

40

【4 1 3 5】

ステップ Sy 3 8 0 2 及びステップ Sy 3 8 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口 3 3 又は第2始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている

50

状況において電源が遮断されると、主制御装置 60 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 90 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 90 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 60 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 90 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 60 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 90 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

10

【4136】

ステップ Sy 3804 では、音光側 RAM 94 の各種カウンタエリア 94b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 34 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 MPU 92 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ Sp 3704 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

20

【4137】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 380：Sy 3603）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

【4138】

図 383 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sy 3901 では、主側 MPU 62 から高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【4139】

ステップ Sy 3901 において、主側 MPU 62 から高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Sy 3901：YES）、ステップ Sy 3902 に進み、音光側 RAM 94 の各種フラグ記憶エリア 94a に記憶された音光側高確率モードフラグを ON する。

30

【4140】

ステップ Sy 3901 において、主側 MPU 62 から高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Sy 3901：NO）、ステップ Sy 3903 に進み、主側 MPU 62 から低確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【4141】

ステップ Sy 3903 において、主側 MPU 62 から低確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Sy 3903：YES）、ステップ Sy 3904 に進み、音光側 RAM 94 の各種フラグ記憶エリア 94a に記憶された音光側高確率モードフラグを OFF する。

40

【4142】

ステップ Sy 3903 において、主側 MPU 62 から低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Sy 3903：NO）、そのままステップ Sy 3905 に進む。また、ステップ Sy 3902 を実行した後、またはステップ Sy 3904 を実行した後、ステップ Sy 3905 に進む。

【4143】

ステップ Sy 3905 では、主側 MPU 62 から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

50

【4144】

ステップ Sy 3905 において、主側 MPU 62 から高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には (Sy 3905 : YES)、ステップ Sy 3906 に進み、音光側 RAM 94 の各種フラグ記憶エリア 94a に記憶された音光側高頻度サポートモードフラグを ON する。

【4145】

ステップ Sy 3905 において、主側 MPU 62 から高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (Sy 3905 : NO)、ステップ Sy 3907 に進み、主側 MPU 62 から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【4146】

ステップ Sy 3907 において、主側 MPU 62 から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には (Sy 3907 : YES)、ステップ Sy 3908 に進み、音光側 RAM 94 の各種フラグ記憶エリア 94a に記憶された音光側高頻度サポートモードフラグを OFF する。

【4147】

ステップ Sy 3907 において、主側 MPU 62 から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (Sy 3907 : NO)、そのままステップ Sy 3909 に進む。また、ステップ Sy 3906 を実行した後、またはステップ Sy 3908 を実行した後、ステップ Sy 3909 に進む。

【4148】

ステップ Sy 3909 では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第1始動口用遊技回に対応する第1装飾図柄と第2始動口用遊技回に対応する第2装飾図柄とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域 MA に第1装飾図柄を表示してサブ表示領域 SA に第2装飾図柄を表示する場合と、メイン表示領域 MA に第2装飾図柄を表示してサブ表示領域 SA に第1装飾図柄を表示する場合とを切り替える処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップ Sy 3909 を実行した後、ステップ Sy 3910 に進む。

【4149】

ステップ Sy 3910 では、特1用遊技回演出用処理を実行する。特1用遊技回演出用処理は、第1始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特1用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ Sy 3910 を実行した後、ステップ Sy 3911 に進む。

【4150】

ステップ Sy 3911 では、特2用遊技回演出用処理を実行する。特2用遊技回演出用処理は、第2始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特2用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ Sy 3911 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【4151】

<表示態様切替処理>

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン (図383 : Sy 3909) として音声発光制御装置 90 の音光側 MPU 92 によって実行される。

【4152】

図384は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップ Sy 4001 では、各種フラグ記憶エリア 94a に記憶された音光側高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。

【4153】

ステップ Sy 4001 において、音光側高確率モードフラグが ON でないと判定した場合には (Sy 4001 : YES)、ステップ Sy 4002 に進み、各種フラグ記憶エリア 94a に記憶された音光側高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する。

【 4 1 5 4 】

ステップ S y 4 0 0 2 において、音光側高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には (S y 4 0 0 2 : N O) 、ステップ S y 4 0 0 3 に進む。

【 4 1 5 5 】

ステップ S y 4 0 0 3 では、特 1 メイン表示コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。特 1 メイン表示コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示制御をすることによって、第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 装飾図柄を図柄表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示するとともに、第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 装飾図柄を図柄表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態において、図柄表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に第 1 装飾図柄を表示するとともに、図柄表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に第 2 装飾図柄を表示する。

10

【 4 1 5 6 】

ステップ S y 4 0 0 1 において、音光側高確率モードフラグが O N であると判定した場合には (S y 4 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S y 4 0 0 4 に進む。また、ステップ S y 4 0 0 2 において、音光側高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S y 4 0 0 2 : Y E S) 、ステップ S y 4 0 0 4 に進む。

【 4 1 5 7 】

ステップ S y 4 0 0 4 では、特 2 メイン表示コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。特 2 メイン表示コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示制御をすることによって、第 2 始動口用遊技回に対応する第 2 装飾図柄を図柄表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示するとともに、第 1 始動口用遊技回に対応する第 1 装飾図柄を図柄表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態、および、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態のそれぞれにおいて、図柄表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に第 2 装飾図柄を表示するとともに、図柄表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に第 1 装飾図柄を表示する。

20

【 4 1 5 8 】

ステップ S y 4 0 0 3 を実行した後、または、ステップ S y 4 0 0 4 を実行した後、表示状態様切替処理を終了する。

30

【 4 1 5 9 】

< 特 1 用遊技回演出設定処理 >

次に、特 1 用遊技回演出設定処理について説明する。特 1 用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン (図 3 8 3 : S y 3 9 1 0) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 4 1 6 0 】

図 3 8 5 は、特 1 用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S y 4 1 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 1 変動用コマンド及び第 1 種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S y 4 1 0 1 において、第 1 変動用コマンド及び第 1 種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には (S y 4 1 0 1 : N O) 、本特 1 用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S y 4 1 0 1 において、第 1 変動用コマンド及び第 1 種別コマンドを受信していると判定した場合には (S y 4 1 0 1 : Y E S) 、ステップ S y 4 1 0 2 に進む。

40

【 4 1 6 1 】

ステップ S y 4 1 0 2 では、今回受信した第 1 変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、特殊小当たりの有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S y 4 1 0 3 に進む。

【 4 1 6 2 】

50

ステップ S y 4 1 0 3 では、大当たり時や、小当たり時、リーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第 1 演出パターン設定処理を実行する。第 1 演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S y 4 1 0 3 を実行した後、ステップ S y 4 1 0 4 に進む。

【 4 1 6 3 】

ステップ S y 4 1 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、または 8R 通常大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R 確変大当たりまたは 8R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

10

【 4 1 6 4 】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S y 4 1 0 4 を実行した後、ステップ S y 4 1 0 5 に進む。

20

【 4 1 6 5 】

ステップ S y 4 1 0 5 では、今回の第 1 始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第 1 変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第 1 変動用コマンドの内容から今回の第 1 始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S y 4 1 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第 1 変動表示パターンを選択する。なお、第 1 変動表示パターンを選択する際には、音光側 ROM 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b（図 B 0 8）に記憶されている第 1 変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S y 4 1 0 6 に進む。

30

【 4 1 6 6 】

ステップ S y 4 1 0 6 では、今回の第 1 始動口用遊技回において設定された第 1 演出パターン、停止図柄、第 1 変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S y 4 1 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S y 4 1 0 7 を実行した後、ステップ S y 4 1 0 8 に進む。

40

【 4 1 6 7 】

ステップ S y 4 1 0 8 では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側 RAM 9 4 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている第 1 保留個数が 1 減算されるように、当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S y 4 1 0 8 を実行した後、ステップ S y 4 1 0 9 に進む。

【 4 1 6 8 】

ステップ S y 4 1 0 9 では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図 3 8 1）のステップ S y 3 6 0 4 で実行した保留表示制御処理と同様

50

の処理を行う。具体的には、ステップ S y 4 1 0 8 において特定された第 1 保留個数に対応させて、第 1 始動口保留用領域 D s 1 における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 における表示を第 1 保留個数に対応させて変更する。ステップ S y 4 1 0 9 を実行した後、特 1 用遊技回演出設定処理を終了する。

【 4 1 6 9 】

＜第 1 演出パターン設定処理＞

次に、第 1 演出パターン設定処理について説明する。第 1 演出パターン設定処理は、特 1 用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 3 8 5 : S y 4 1 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【 4 1 7 0 】

図 3 8 6 は、第 1 演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S y 4 1 0 1 では、音光側高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S y 4 2 0 1 において、音光側高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合には（S y 4 2 0 1 : N O）、ステップ S y 4 2 0 2 に進む。

【 4 1 7 1 】

ステップ S y 4 2 0 2 では、音光側高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S y 4 2 0 2 において、音光側高頻度サポートモードフラグが O N ではないと判定した場合には（S y 4 2 0 2 : N O）、ステップ S y 4 2 0 3 に進む。

20

【 4 1 7 2 】

ステップ S y 4 2 0 3 では、第 1 始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第 1 始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第 1 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 1 始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図 3 4 1 における低確低サポ状態（状態 H 1）のときに、第 1 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 1 始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第 1 始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップ S y 4 2 0 3 を実行した後、本第 1 演出パターン設定処理を終了する。

【 4 1 7 3 】

一方、ステップ S y 4 2 0 2 において、音光側高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（S y 4 2 0 2 : Y E S）、ステップ S y 4 2 0 4 に進む。

30

【 4 1 7 4 】

ステップ S y 4 2 0 4 では、第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第 1 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 1 始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図 3 4 1 における低確高サポ状態（状態 H 4）のときに、第 1 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 1 始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップ S y 4 2 0 4 を実行した後、本第 1 演出パターン設定処理を終了する。

40

【 4 1 7 5 】

一方、ステップ S y 4 2 0 1 において、音光側高確率モードフラグが O N であると判定した場合には（S y 4 2 0 1 : Y E S）、ステップ S y 4 2 0 5 に進む。

【 4 1 7 6 】

ステップ S y 4 2 0 5 では、音光側高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S y 4 2 0 5 において、音光側高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には（S y 4 2 0 5 : Y E S）、ステップ S y 4 2 0 6 に進む。

【 4 1 7 7 】

ステップ S y 4 2 0 6 では、第 1 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実

50

行する。第1始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図341における高確高サポ状態（状態H5）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第1始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップSy4206を実行した後、本第1演出パターン設定処理を終了する。

【4178】

一方、ステップSy4205において、音光側高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合には（Sy4205：NO）、ステップSy4207に進む。

10

【4179】

ステップSy4207では、第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図341における高確低サポ状態（状態H6）のときに、第1始動口用遊技回が実行される場合に、当該第1始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップSy4207を実行した後、本第1演出パターン設定処理を終了する。

【4180】

20

<第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第1演出パターン設定処理のサブルーチン（図386：Sy4203）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4181】

図387は、第1始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSy4301では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップSy4302に進む。

30

【4182】

ステップSy4302では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図385）のステップSy4002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSy4302において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sy4302：YES）、ステップSy4303に進む。

【4183】

ステップSy4303では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ア）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（イ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ウ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップSy4303では、（ア）～（ウ）の中から（ア）を特定する。（ア）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSy4303を実行した後、ステップSy4304に進む。

40

【4184】

50

ステップ S y 4 3 0 4 では、ステップ S y 4 3 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S y 1 1 0 2 (図 3 5 5) によって取得した変動時間と、ステップ S y 4 3 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S y 4 3 0 5 では、ステップ S y 4 3 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S y 4 3 0 5 を実行した後、第 1 始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【 4 1 8 5 】

一方、ステップ S y 4 3 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S y 4 3 0 2 : N O)、ステップ S y 4 3 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特 1 用遊技回演出設定処理 (図 3 8 5) の S y 4 1 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S y 4 3 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には (S y 4 3 0 6 : Y E S)、ステップ S y 4 3 0 7 に進む。

10

【 4 1 8 6 】

ステップ S y 4 3 0 7 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 B 0 8) に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (イ) 低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。(イ) は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S y 4 3 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S y 4 3 0 4 に進み、ステップ S y 4 3 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S y 1 1 0 4 (図 3 5 5) によって取得した変動時間と、ステップ S y 4 3 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

20

【 4 1 8 7 】

ステップ S y 4 3 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (S y 4 3 0 6 : N O)、ステップ S y 4 3 0 8 に進む。

【 4 1 8 8 】

ステップ S y 4 3 0 8 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 B 0 8) に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (ウ) 低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(ウ) は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S y 4 3 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S y 4 3 0 4 に進み、ステップ S y 4 3 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S y 1 1 0 5 (図 3 5 5) によって取得した変動時間と、ステップ S y 4 3 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

30

【 4 1 8 9 】

< 第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理 >

次に、第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第 1 演出パターン設定処理のサブルーチン (図 3 8 6 : S y 4 2 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 4 1 9 0 】

図 3 8 8 は、第 1 始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S y 4 4 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 RAM 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップ S y 4 4 0 2 に進む。

50

【4191】

ステップS y 4 4 0 2では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図385）のステップS y 4 1 0 2によって音光側M P U 9 2のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS y 4 4 0 2において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S y 4 4 0 2：Y E S）、ステップS y 4 4 0 3に進む。

【4192】

ステップS y 4 4 0 3では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図B 0 8）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（エ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（カ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップS y 4 4 0 3では、（エ）～（カ）の中から（エ）を特定する。（エ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS y 4 4 0 3を実行した後、ステップS y 4 4 0 4に進む。

【4193】

ステップS y 4 4 0 4では、ステップS y 4 4 0 3で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS y 1 2 0 2（図356）によって取得した変動時間と、ステップS y 4 4 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS y 4 4 0 5では、ステップS y 4 4 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS y 4 4 0 5を実行した後、第1始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【4194】

一方、ステップS y 4 4 0 2において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S y 4 4 0 2：N O）、ステップS y 4 4 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図385）のS y 4 1 0 2によって音光側M P U 9 2のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS y 4 4 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S y 4 4 0 6：Y E S）、ステップS y 4 4 0 7に進む。

【4195】

ステップS y 4 4 0 7では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図B 0 8）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（オ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS y 4 4 0 7を実行した後、先に説明したステップS y 4 4 0 4に進み、ステップS y 4 4 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS y 1 2 0 4（図356）によって取得した変動時間と、ステップS y 4 4 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【4196】

ステップS y 4 4 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S y 4 4 0 6：N O）、ステップS y 4 4 0 8に進む。

【4197】

ステップS y 4 4 0 8では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a（図B 0 8）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演

10

20

30

40

50

出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（カ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（カ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ Sy 4 4 0 8 を実行した後、先に説明したステップ Sy 4 4 0 4 に進み、ステップ Sy 4 4 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ Sy 1 2 0 5（図 3 5 6）によって取得した変動時間と、ステップ Sy 4 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【4 1 9 8】

＜第 1 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第 1 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第 1 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第 1 演出パターン設定処理のサブルーチン（図 3 8 6：Sy 4 2 0 4）として主制御装置 6 0 の MPU 6 2 によって実行される。

【4 1 9 9】

図 3 8 9 は、第 1 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sy 4 5 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 RAM 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップ Sy 4 5 0 2 に進む。

【4 2 0 0】

ステップ Sy 4 5 0 2 では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特 1 用遊技回演出設定処理（図 3 8 5）のステップ Sy 4 1 0 2 によって音光側 MPU 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ Sy 4 5 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sy 4 5 0 2：YES）、ステップ Sy 4 5 0 3 に進む。

【4 2 0 1】

ステップ Sy 4 5 0 3 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 B 0 8）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（キ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ク）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ケ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ Sy 4 5 0 3 では、（キ）～（ケ）の中から（キ）を特定する。（キ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ Sy 4 5 0 3 を実行した後、ステップ Sy 4 5 0 4 に進む。

【4 2 0 2】

ステップ Sy 4 5 0 4 では、ステップ Sy 4 5 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ Sy 1 3 0 2（図 3 5 7）によって取得した変動時間と、ステップ Sy 4 5 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ Sy 4 5 0 5 では、ステップ Sy 4 5 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ Sy 4 5 0 5 を実行した後、第 1 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【4 2 0 3】

一方、ステップ Sy 4 5 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Sy 4 5 0 2：NO）、ステップ Sy 4 5 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特 1 用遊技回演出設定処理（図 3 8 5）の Sy 4 1 0 2 によって音光側 MPU 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ Sy 4

10

20

30

40

50

506において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Sy4506：YES）、ステップSy4507に進む。

【4204】

ステップSy4507では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ク）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ク）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSy4507を実行した後、先に説明したステップSy4504に進み、ステップSy4507で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSy1304（図357）によって取得した変動時間と、ステップSy4501によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

10

【4205】

ステップSy4506において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Sy4506：NO）、ステップSy4508に進む。

【4206】

ステップSy4508では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ケ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ケ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSy4508を実行した後、先に説明したステップSy4504に進み、ステップSy4508で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSy1305（図357）によって取得した変動時間と、ステップSy4501によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

20

【4207】

<第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第1演出パターン設定処理のサブルーチン（図386：Sy4204）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【4208】

図390は、第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSy4501では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップSy4502に進む。

【4209】

ステップSy4502では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理（図385）のステップSy4102によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSy4502において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sy4502：YES）、ステップSy4503に進む。

40

【4210】

ステップSy4503では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（コ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（サ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（シ）高確高サポで、当たり抽選に

50

において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ Sy 4503 では、(コ) ~ (シ)の中から(コ)を特定する。(コ)は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ Sy 4503 を実行した後、ステップ Sy 4504 に進む。

【4211】

ステップ Sy 4504 では、ステップ Sy 4503 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ Sy 1402 (図358)によって取得した変動時間と、ステップ Sy 4501によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ Sy 4505 では、ステップ Sy 4504 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ Sy 4505 を実行した後、第1始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

10

【4212】

一方、ステップ Sy 4502 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (Sy 4502 : NO)、ステップ Sy 4506 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特1用遊技回演出設定処理 (図385) の Sy 4102 によって音光側 MPU 92 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ Sy 4506 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には (Sy 4506 : YES)、ステップ Sy 4507 に進む。

20

【4213】

ステップ Sy 4507 では、ROM 93 の演出パターンテーブル記憶エリア 93a (図B08) に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(サ)高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。(ク)は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ Sy 4507 を実行した後、先に説明したステップ Sy 4504 に進み、ステップ Sy 4507 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ Sy 1404 (図358)によって取得した変動時間と、ステップ Sy 4501 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

30

【4214】

ステップ Sy 4506 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (Sy 4506 : NO)、ステップ Sy 4508 に進む。

【4215】

ステップ Sy 4508 では、ROM 93 の演出パターンテーブル記憶エリア 93a (図B08) に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(シ)高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(シ)は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ Sy 4508 を実行した後、先に説明したステップ Sy 4504 に進み、ステップ Sy 4508 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ Sy 1405 (図358)によって取得した変動時間と、ステップ Sy 4501 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

40

【4216】

<特2用遊技回演出設定処理>

次に、特2用遊技回演出設定処理について説明する。特2用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン (図383 : Sy 3911) として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

【4217】

図391は、特2用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sy 47

50

01では、主側MPU62から第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSy4701において、第2変動用コマンド及び第2種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Sy4701：NO）、本特2用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップSy4701において、第2変動用コマンド及び第2種別コマンドを受信していると判定した場合には（Sy4701：YES）、ステップSy4702に進む。

【4218】

ステップSy4702では、今回受信した第2変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSy4703に進む。

10

【4219】

ステップSy4703では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第2演出パターン設定処理を実行する。第2演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップSy4703を実行した後、ステップSy4704に進む。

【4220】

ステップSy4704では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、または8R通常大当たりである場合には、図柄表示装置41の有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

20

30

【4221】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップSy4704を実行した後、ステップSy4705に進む。

【4222】

ステップSy4705では、今回の第2始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第2変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第2変動用コマンドの内容から今回の第2始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSy4704において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第2変動表示パターンを選択する。なお、第2変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93b（図B08）に記憶されている第2変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSy4706に進む。

40

【4223】

ステップSy4706では、今回の第2始動口用遊技回において設定された第2演出パタ

50

ーン、停止図柄、第2変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップSy 4707に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSy 4707を実行した後、ステップSy 4708に進む。

【4224】

ステップSy 4708では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側RAM94の第2保留個数カウンタエリアに記憶されている第2保留個数が1減算されるように、当該第2保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップSy 4708を実行した後、ステップSy 4709に進む。

【4225】

ステップSy 4709では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図381）のステップSy 3604で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップSy 4708において特定された第2保留個数に対応させて、第2始動口保留用領域Ds2における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2始動口保留用領域Ds2における表示を第2保留個数に対応させて変更する。ステップSy 4709を実行した後、特2用遊技回演出設定処理を終了する。

【4226】

<第2演出パターン設定処理>

次に、第2演出パターン設定処理について説明する。第2演出パターン設定処理は、特2用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図391：Sy 4703）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4227】

図392は、第2演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSy 4801では、音光側高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSy 4801において、音光側高確率モードフラグがONではないと判定した場合には（Sy 4801：NO）、ステップSy 4802に進む。

【4228】

ステップSy 4802では、音光側高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSy 4802において、音光側高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合には（Sy 4802：NO）、ステップSy 4803に進む。

【4229】

ステップSy 4803では、第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図341における低確低サポ状態（状態H1）のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップSy 4803を実行した後、本第2演出パターン設定処理を終了する。

【4230】

一方、ステップSy 4802において、音光側高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Sy 4802：YES）、ステップSy 4804に進む。

【4231】

ステップSy 4804では、第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図341における低確高サポ状態（状態H4）のときに、第2始動口用遊技

10

20

30

40

50

回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップ Sy 4804 を実行した後、本第2演出パターン設定処理を終了する。

【4232】

一方、ステップ Sy 4801 において、音光側高確率モードフラグが ON であると判定した場合には (Sy 4801 : YES)、ステップ Sy 4805 に進む。

【4233】

ステップ Sy 4805 では、音光側高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ Sy 4805 において、音光側高頻度サポートモードフラグが ON であると判定した場合には (Sy 4805 : YES)、ステップ Sy 4806 に進む。

10

【4234】

ステップ Sy 4806 では、第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図341における高確高サポ状態 (状態 H5) のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第2始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップ Sy 4806 を実行した後、本第2演出パターン設定処理を終了する。

【4235】

一方、ステップ Sy 4805 において、音光側高頻度サポートモードフラグが ON でないと判定した場合には (Sy 4805 : NO)、ステップ Sy 4807 に進む。

20

【4236】

ステップ Sy 4807 では、第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図341における高確低サポ状態 (状態 H6) のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップ Sy 4807 を実行した後、本第2演出パターン設定処理を終了する。

30

【4237】

<第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第2演出パターン設定処理のサブルーチン (図392 : Sy 4803) として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4238】

図393は、第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sy 4901 では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a (図B08) からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップ Sy 4901 を実行した後、ステップ Sy 4902 に進む。

40

【4239】

ステップ Sy 4902 では、ステップ Sy 4902 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ Sy 1901 (図363) によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ Sy 4903 では、ステップ Sy 4902 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ Sy 4903 を実行した後、第2始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【4240】

50

<第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理>

次に、第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第2演出パターン設定処理のサブルーチン（図392：Sy4804）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4241】

図394は、第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSy5001では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップSy5002に進む。

10

【4242】

ステップSy5002では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特2用遊技回演出設定処理（図391）のステップSy4702によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSy5002において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sy5002：YES）、ステップSy5003に進む。

【4243】

ステップSy5003では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（ス）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（セ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ソ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップSy5003では、（ス）～（ソ）の中から（ス）を特定する。（ス）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSy5003を実行した後、ステップSy5004に進む。

20

【4244】

ステップSy5004では、ステップSy5003で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSy2102（図365）によって取得した変動時間と、ステップSy5001によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップSy5005では、ステップSy5004によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップSy5005を実行した後、第2始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

30

【4245】

一方、ステップSy5002において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Sy5002：NO）、ステップSy5006に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特2用遊技回演出設定処理（図391）のSy4602によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSy5006において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Sy5006：YES）、ステップSy5007に進む。

40

【4246】

ステップSy5007では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（セ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（セ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテ

50

ーブルである。ステップ S y 5 0 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S y 5 0 0 4 に進み、ステップ S y 5 0 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S y 2 1 0 4 (図 3 6 5) によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【4 2 4 7】

ステップ S y 5 0 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (S y 5 0 0 6 : N O)、ステップ S y 5 0 0 8 に進む。

【4 2 4 8】

ステップ S y 5 0 0 8 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 B 0 8) に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (ソ) 低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(ソ) は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S y 5 0 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S y 5 0 0 4 に進み、ステップ S y 5 0 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S y 2 1 0 5 (図 3 6 5) によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

10

【4 2 4 9】

< 第 2 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理 >

次に、第 2 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第 2 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第 2 演出パターン設定処理のサブルーチン (図 3 9 2 : S y 4 8 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【4 2 5 0】

図 3 9 5 は、第 2 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S y 5 1 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 RAM 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップ S y 5 1 0 2 に進む。

【4 2 5 1】

ステップ S y 5 1 0 2 では、今回の遊技回における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特 2 用遊技回演出設定処理 (図 3 9 1) のステップ S y 4 7 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S y 5 1 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S y 5 1 0 2 : Y E S)、ステップ S y 5 1 0 3 に進む。

30

【4 2 5 2】

ステップ S y 5 1 0 3 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 B 0 8) に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、(タ) 高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、(チ) 高確高サポで、当たり抽選において小当たり当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、(ツ) 高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、(テ) 高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S y 5 1 0 3 では、(タ) ~ (テ) の中から (タ) を特定する。(タ) は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S y 5 1 0 3 を実行した後、ステップ S y 5 1 0 4 に進む。

40

【4 2 5 3】

ステップ S y 5 1 0 4 では、ステップ S y 5 1 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参

50

照して、ステップ S y 2 2 0 2（図 3 6 6）によって取得した変動時間と、ステップ S y 5 1 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S y 5 1 0 5では、ステップ S y 5 1 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S y 5 1 0 5を実行した後、第 2 始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【 4 2 5 4 】

一方、ステップ S y 5 1 0 2において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S y 5 1 0 2：N O）、ステップ S y 5 1 0 6に進む。

10

【 4 2 5 5 】

ステップ S y 5 1 0 6では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグが O Nであるか否かを判定し、小当たりフラグが O Nであると判定した場合には（S y 5 1 0 6：Y E S）、ステップ S y 5 1 0 7に進む。

【 4 2 5 6 】

ステップ S y 5 1 0 7では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 B 0 8）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（チ）高確高サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。（チ）は、例えば、小当たり用演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S y 5 1 0 7を実行した後、先に説明したステップ S y 5 1 0 4に進み、ステップ S y 5 1 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S y 2 2 0 4（図 3 6 6）によって取得した変動時間と、今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

20

【 4 2 5 7 】

一方、ステップ S y 5 1 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果が小当たり当選ではないと判定した場合には（S y 5 1 0 6：N O）、ステップ S y 5 1 0 8に進む。

【 4 2 5 8 】

ステップ S y 5 1 0 8では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特 2 用遊技回演出設定処理（図 3 9 1）の S y 4 6 0 2によって音光側 M P U 9 2のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S y 5 1 0 8において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S y 5 1 0 8：Y E S）、ステップ S y 5 1 0 9に進む。

30

【 4 2 5 9 】

ステップ S y 5 1 0 9では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 B 0 8）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ツ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ツ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S y 5 1 0 7を実行した後、先に説明したステップ S y 5 1 0 4に進み、ステップ S y 5 1 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S y 2 2 0 6（図 3 6 6）によって取得した変動時間と、ステップ S y 5 1 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

40

【 4 2 6 0 】

ステップ S y 5 1 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S y 5 1 0 6：N O）、ステップ S y 5 1 0 8に進む。

50

【4261】

ステップSy5108では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（テ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（テ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSy5108を実行した後、先に説明したステップSy5104に進み、ステップSy5108で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSy2207（図366）によって取得した変動時間と、ステップSy5101によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

10

【4262】

＜第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第2演出パターン設定処理のサブルーチン（図392：Sy4807）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4263】

図396は、第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSy5101では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップSy5102に進む。

20

【4264】

ステップSy5102では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特2用遊技回演出設定処理（図391）のステップSy4702によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSy5102において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Sy5102：YES）、ステップSy5103に進む。

【4265】

ステップSy5103では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（ト）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ナ）高確低サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、（ニ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ヌ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップSy5103では、（ト）～（ヌ）の中から（ト）を特定する。（タ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSy5103を実行した後、ステップSy5104に進む。

30

40

【4266】

ステップSy5104では、ステップSy5103で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSy2302（図367）によって取得した変動時間と、ステップSy5101によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップSy5105では、ステップSy5104によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップSy5105を実行した後、第2始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

50

【4267】

一方、ステップSy5102において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Sy5102：NO）、ステップSy5106に進む。

【4268】

ステップSy5106では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがONであるか否かを判定し、小当たりフラグがONであると判定した場合には（Sy5106：YES）、ステップSy5107に進む。

【4269】

ステップSy5107では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ナ）高確低サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。（ナ）は、例えば、小当たり用演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSy5107を実行した後、先に説明したステップSy5104に進み、ステップSy5107で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSy2304（図367）によって取得した変動時間と、今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【4270】

一方、ステップSy5106において、今回の遊技回における当否判定の結果が小当たり当選ではないと判定した場合には（Sy5106：NO）、ステップSy5108に進む。

【4271】

ステップSy5108では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特2用遊技回演出設定処理（図391）のSy4602によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSy5108において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Sy5108：YES）、ステップSy5109に進む。

【4272】

ステップSy5109では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ニ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ニ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップSy5107を実行した後、先に説明したステップSy5104に進み、ステップSy5107で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSy2306（図367）によって取得した変動時間と、ステップSy5101によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【4273】

ステップSy5106において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Sy5106：NO）、ステップSy5108に進む。

【4274】

ステップSy5108では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図B08）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ヌ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ヌ）は、例えば、外れ用通常演出を

10

20

30

40

50

行うための演出パターンテーブルである。ステップ Sy 5 1 0 8 を実行した後、先に説明したステップ Sy 5 1 0 4 に進み、ステップ Sy 5 1 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ Sy 2 3 0 7 (図 3 6 7) によって取得した変動時間と、ステップ Sy 5 1 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【 4 2 7 5 】

<表示制御装置において実行される各種処理>

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

【 4 2 7 6 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

【 4 2 7 7 】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【 4 2 7 8 】

<メイン処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【 4 2 7 9 】

図 3 9 7 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 4 2 8 0 】

ステップ Sy 5 3 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ Sy 5 3 0 2 に進む。

【 4 2 8 1 】

ステップ Sy 5 3 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【 4 2 8 2 】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 4 2 8 3 】

図 3 9 8 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S y 5 4 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 4 2 8 4 】

< V 割込み処理 >

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

【 4 2 8 5 】

図 3 9 9 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 4 2 8 6 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 4 2 8 7 】

ステップ S y 5 5 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理 (E 1 9) によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 4 2 8 8 】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 4 2 8 9 】

なお、コマンド対応処理 (S y 5 5 0 1) では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

10

20

30

40

50

【4290】

ステップSy5502では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Sy5501）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSy5503に進む。

【4291】

ステップSy5503では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Sy5502）によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSy5504に進む。

【4292】

ステップSy5504では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Sy5503）によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSy5505に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【4293】

《7-7》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態がどのような規制状態にあるかによって、入球部への遊技球の検出に対する開始処理の実行／非実行を適切に制御し、当該制御に伴って、報知表示機の点灯／消灯を適切に制御するので、遊技者は、報知表示機の点灯／消灯の状態に応じて発射態様を切り替えることで、円滑に遊技を進めることができる。

【4294】

また、本実施形態のパチンコ機10によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第2始動口34への入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合があり得る。この場合に、本実施形態のパチンコ機10によれば、次のように動作が進行する。

【4295】

低確高サポ状態H4において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である50回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態H1（通常時）に移行した場合に、低確高サポ状態H4において第2始動口34へ遊技球が入球したことに起因して記憶された特2保留が2～4個残ることがある。その残った2～4個の特2保留（以下、特2残保留とも呼ぶ）のうちの1個の特2残保留に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合がケース3である。図344に示するように、特2残保留に係る当たり抽選において大当たり当選したことを遊技者に告知するために、第2図柄表示部37bにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当たり抽選の抽選結果、すなわち大当たり当選に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第2図柄表示部37bに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。なお、本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、通常時における右打ちを防止する対策として、この変動開始から変動停止までの変動時間、すなわち、通常時における特2保留に係る変動時間は、例えば10分というように極めて長い時間（ロング）に設定されている。その後、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に待機状態H2に移行する。

【４２９６】

低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2 である場合、推奨される発射態様は左打ちであることから、当該待機状態 H 2 の開始時に、右打ちランプ 3 9 a が消灯状態となる。なお、当該待機状態 H 2 では、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置 4 1 に表示されることはない。その後、待機状態 H 2 は、その状態のままで継続される。

【４２９７】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、先に説明したように、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。この構成では、先に説明したように、通常時においても第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させることが可能となる。そこで、この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、通常時における特 2 保留の変動時間を例えば 1 0 分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成とした。この構成を、特 2 保留を特 1 保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特 2 優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機において、通常時における特 2 保留の変動時間をロングに設定した場合に、通常時に第 2 始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置するといったことがなされる虞があった。これによれば、ホール内のパチンコ機の稼働率が極端に低下させられてしまう。このため、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、同時変動機として、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。

【４２９８】

このため、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、低確高サポ状態 H 4 から低確低サポ状態 H 1（通常時）に戻ったときに、特 2 保留が 2 ～ 4 個残り、その残った特 2 残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、低確高サポ状態 H 4 が終了して低確低サポ状態 H 1（通常時）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特 2 残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。このため、図 3 4 4 に示した動作の途中では、パチンコ機 1 0 は、遊技者が居ない空席となることがある。この場合にも、変動表示は変動停止するまで継続され、その後に、待機状態 H 2 に移行する。この待機状態 H 2 では、上述したように、右打ちランプ 3 9 a が点灯することもない。その上、待機状態 H 2 に移行する契機となった大当たり当選が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に起因する特 2 保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。このために、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ 3 9 a が点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、大当たり遊技の実行が確定している当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することができる。

【４２９９】

ここで、従来例を具体的に挙げて、本実施形態のパチンコ機 1 0 についての効果を更に説明する。この従来例のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機 1 0 と比較して、次の（i）、（ii）の構成が相違し、他の構成については同一であるものとする。

（i）左側大入賞口作動ゲート 9 5 を備えず、右側大入賞口作動ゲート 9 6 を備える構成。

（ii）所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に右側大入賞口作動ゲート 9 6 を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置 3 6 を開閉実行モードに移行させる点。

【４３００】

すなわち、従来例のパチンコ機は、同時変動機であり、小当たりラッシュの機能を搭載し

10

20

30

40

50

ている。この従来例のパチンコ機によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第2始動口34への入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、本実施形態のパチンコ機10と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、従来例のパチンコ機では、本実施形態のパチンコ機10と同様に、通常時に、第2始動口34への遊技球の入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合にも、遊技者が遊技を終了して空き席となることがある。この場合にも、大当たり当選に対応した図柄を表示する変動停止後に、ラウンド遊技の実行が確定している待機状態に移行する。従来例のパチンコ機では、当該待機状態は、推奨される発射態様は右打ちであることから、当該待機状態の開始時に、右打ちランプ39aが点灯状態となる。この結果、この従来例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態となった場合に、遊技者が居ない空き席であるにもかかわらず、右打ちランプ39aが点灯状態となる。

10

【4301】

ここで、左側大入賞口作動ゲート95も右側大入賞口作動ゲート96も備えないパチンコ機を考えた場合に、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、直ちに開閉実行モードに移行することになり、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることが起こりえた。この従来例のパチンコ機によれば、右側大入賞口作動ゲート96を備えることで、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることを防ぐことができるが、上述したように、遊技者が居ない空き席のパチンコ機であるにもかかわらず、右打ちランプ39aが点灯状態となる。

20

【4302】

このため、従来例のパチンコ機によれば、ホール内において、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ39aが点灯状態にあるパチンコ機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、ケース3（図344を参照）にて説明したように、低確低サポ状態時（通常時）に、第2始動口34への入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態H2の開始時に右打ちランプ39aが消灯状態にあることから、特2残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ39aから知ることができない。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

30

【4303】

また、本実施形態のパチンコ機10では、ケース3の場合には、先に説明したように、低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2では、待機状態H2に移行する契機となった大当たり当選が第2始動口34への遊技球の入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が図柄表示装置41に表示されることはない。このため、本実施形態のパチンコ機10では、特2残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であることが、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出からハイエナによって見つけられるようなこともない。

40

【4304】

さらに、通常時に、第2始動口34への遊技球の入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート95に遊技球を入球させることによって大当たり遊技を開始させることができるのは、本パチンコ機10が大当たり遊技に移行することが確定していることを知らずに、本パチンコ機10の遊技を開始した者だけに限ることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、遊技の健全性の向上を図ることができる。

50

【４３０５】

本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行中において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御することから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとして、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させた後に、開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御）が行なわれるに際し、右打ちランプ３９ａが点灯状態となったことから、遊技球発射機構による発射態様を右打ちに切り替える必要があることを右打ちランプ３９ａの点灯状態から即座に知ることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【４３０６】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【４３０７】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【４３０８】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの消灯状態に従って遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを継続したままで、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【４３０９】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの点灯状態に従って発射手段による発射態様を右打ちとすることを継続したままで、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

10

20

30

40

50

【４３１０】

本実施形態のパチンコ機１０では、左側大入賞口作動ゲート９５は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能であるが、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は、必ず（すなわち１００％の確率で）入球するものではないように構成されている。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０において、仮に左打ちした場合に左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が必ず入球する構成とした場合には、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は必ず入球するものではないように構成されていることから、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させただけでは、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この構成によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。

10

20

【４３１１】

《７－８》第７実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【４３１２】

《７－８－１》変形例１：

図４００は、本変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤２３０の正面図である。遊技盤２３０は、第７実施形態のパチンコ機１０が備える遊技盤３０と比較して、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５を備える点が相違する。すなわち、大入賞口作動ゲート２９５は、第７実施形態のパチンコ機１０における左側大入賞口作動ゲート９５と同一の構成であり、かつ同一の位置に備えられている。なお、第７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成については、図中において第７実施形態と同一の符号を付けて、その説明を省略する。

30

【４３１３】

さらに、本変形例のパチンコ機は、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に大入賞口作動ゲート２９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点が、第７実施形態のパチンコ機１０と比較して相違する。本変形例のパチンコ機は、第７実施形態のパチンコ機１０と比較して、他の構成については同一である。

40

【４３１４】

本変形例のパチンコ機によれば、第７実施形態のパチンコ機１０と同様に、低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）に移行し、この低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）において、特２残保留に係る当たり抽選が実行され得る。この特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、第７実施形態のパチンコ機１０と同様に

50

、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、当該変動時間の遊技回の途中で、遊技者が遊技を終了して本変形例のパチンコ機の席から離れることが起こりうる。この場合には、遊技者が席を離れたとしても、変動表示は変動停止するまで継続されることになり、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に、大入賞口開閉処理の実行が確定している待機状態 H 2 に移行する。当該待機状態 H 2 時において推奨される発射態様は大入賞口作動ゲート 295 への遊技球の入球が可能な左打ちであることから、当該待機状態 H 2 の開始時に、右打ちランプ 39a が消灯状態となる。この結果、本変形例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ 39a から知ることができない。したがって、本変形例のパチンコ機 10 によれば、ハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

10

【4315】

《7-8-2》変形例 2：

図 401 は、本変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤 330 の正面図である。遊技盤 330 は、第 7 実施形態のパチンコ機 10 が備える遊技盤 30 と比較して、左側大入賞口作動ゲート 95 に換えて左側ラウンド回数振分装置 340 を備え、右側大入賞口作動ゲート 96 に換えて右側ラウンド回数振分装置 350 を備える。左側ラウンド回数振分装置 340 は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ラウンド回数を決定する装置であり、第 7 実施形態のパチンコ機 10 における第 1 入球部としての左側大入賞口作動ゲート 95 に対応した位置に設けられている。すなわち、第 1 入球部に遊技球が入球したときに、ラウンド回数を決定する構成とした。右側ラウンド回数振分装置 350 は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ラウンド回数を決定する装置であり、第 7 実施形態のパチンコ機 10 における第 2 入球部としての右側大入賞口作動ゲート 96 に対応した位置に設けられている。すなわち、第 2 入球部に遊技球が入球したときに、ラウンド回数を決定する構成とした。第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、振分テーブルを用いた振分判定によって、通常大当たり、確変大当たり、および小当たりラッシュのうちのいずれであるかの区別と、ラウンド回数とを決定しているが、本変形例としてのパチンコ機では、振分テーブルを用いた振分判定によって、通常大当たり、確変大当たり、および小当たりラッシュのうちのいずれであるかの区別を決定し、左側ラウンド回数振分装置 340 または右側ラウンド回数振分装置 350 によってラウンド回数を決定する構成とした。

20

30

【4316】

図 402 は、左側ラウンド回数振分装置 340 を示す説明図である。この図は、遊技盤 330 の正面から見た図である。左側ラウンド回数振分装置 340 と右側ラウンド回数振分装置 350 とは同一の構成であることから、左側ラウンド回数振分装置 340 を代表して説明する。左側ラウンド回数振分装置 340 は、入口側通路 341 と、入口側通路 341 の途中から分岐し左側下方に伸びる第 1 分岐通路 342 と、入口側通路 341 の途中から分岐し右側下方に伸びる第 2 分岐通路 343 と、左側ラウンド回数振分装置 340 の下端であって第 1 分岐通路 342 と第 2 分岐通路 343 とが合流した位置に設けられた出口部 344 と、入口側通路 341 の下端付近に設けられた遊技球振分装置 345 と、を備える。

40

【4317】

遊技球振分装置 345 は、往復回転軸 345a と、往復回転軸 345a に固定された振分片部 345b とを備える。往復回転軸 345a が往復回転（揺動）することで、振分片部 345b は、図中の破線で示した第 1 位置 Q1 と図中の実線で示した第 2 位置 Q2 との間で、往復動作可能となっている。具体的には、345a は遊技球振分駆動部（図示せず）に連結されており、遊技球振分駆動部によって 345a が往復回転されることによって、振分片部 345b は第 1 位置 Q1 と第 2 位置 Q2 との間で往復運動する。

50

【4318】

本変形例では、振分片部345bは、第1位置Q1にある状態を6.5秒間だけ保持し、次いで第2位置Q2にある状態を3.5秒間だけ保持する動作を繰り返し行うように、遊技球振分駆動部の駆動制御を実行する。この結果、振分片部345bは、10秒(=6.5秒+3.5秒)ごとに6.5秒だけ第1位置Q1に変位し、残りの3.5秒は第2位置Q2に変位する。この繰り返しの動作は、パチンコ機の電源がオンされた後に、常時、実行される。なお、振分片部345bの繰り返しの動作は、上記の例に限る必要はなく、大当たり当選した場合に実行されているものであれば、いずれのときに行なわれる構成としてもよい。

【4319】

第1分岐通路342は、遊技盤330を正面視した場合に、左側ラウンド回数振分装置340における左側に位置する。第1分岐通路342の途中には、遊技球の通過を検知する検知センサ(以下、第1分岐通路側検知センサとも呼ぶ)346が設けられており、第1分岐通路側検知センサ346によって第1分岐通路342への遊技球の入球が検知される。第2分岐通路343は、遊技盤330を正面視した場合に、左側ラウンド回数振分装置340における右側に位置する。第2分岐通路343の途中には、遊技球の通過を検知する検知センサ(以下、第2分岐通路側検知センサとも呼ぶ)347が設けられており、第2分岐通路側検知センサ347によって第2分岐通路343への遊技球の入球が検知される。

【4320】

左側ラウンド回数振分装置340に入球した遊技球は、入口側通路341から遊技球振分装置345に至り、遊技球振分装置345によって第1分岐通路342または第2分岐通路343に分岐される。その後、当該遊技球は、分岐された第1分岐通路342または第2分岐通路343を通過して、出口部344に達し、出口部344から左側ラウンド回数振分装置340の外部に出る。なお、本変形例では、入口側通路341、第1分岐通路342、および第2分岐通路343は透明な樹脂材料によって形成されており、遊技者は、左側ラウンド回数振分装置340の内部における遊技球の流れを観察することが可能である。

【4321】

本変形例のパチンコ機では、第1分岐通路側検知センサ346によって遊技球の通過が検知された場合に、ラウンド回数が16回(16ラウンド)となると決定し、第2分岐通路側検知センサ347によって遊技球の通過が検知された場合に、ラウンド回数が8回(8ラウンド)となると決定する。先に説明したように、振分片部345bは、10秒ごとに6.5秒だけ第1位置Q1に変位し、残りの3.5秒は第2位置Q2に変位することから、第1分岐通路342に遊技球が入球する確率は $65/100$ となり、第2分岐通路343に遊技球が入球する確率は $35/100$ となる。この結果、16ラウンドとなる確率は $65/100$ であり、8ラウンドとなる確率は $35/100$ である。この16ラウンドと8ラウンドとに振り分ける確率は、第7実施形態のパチンコ機10において振分テーブルによって16ラウンドと8ラウンドとに振り分ける確率と同一とした。すなわち、本変形例のパチンコ機では、第7実施形態のパチンコ機10と同様の確率で、16ラウンドと8ラウンドとに振り分ける構成とした。なお、この振分の確率は、上記の例に限る必要はなく、他の値の確率としてもよい。

【4322】

本変形例のパチンコ機では、第1始動口33または第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、当該当たり当選にかかる遊技回の終了後に待機状態H2に移行し、当該待機状態H2時において、第1分岐通路側検知センサ346または第2分岐通路側検知センサ347によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードH3に移行する。すなわち、左側ラウンド回数振分装置340は、第1分岐通路側検知センサ346または第2分岐通路側検知センサ347によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードH3に移行する機能を有す

10

20

30

40

50

る。同様に、右側ラウンド回数振分装置 350 も、第 1 分岐通路側検知センサ 346 または第 2 分岐通路側検知センサ 347 によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モード H3 に移行する機能を有する。

【4323】

本変形例では、左側ラウンド回数振分装置 340 および右側ラウンド回数振分装置 350 のそれぞれがラウンド回数を決定する機能と開閉実行モードへの移行を発生させる機能とは、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりで当選した場合には、左側ラウンド回数振分装置 340 が有効となり、右側ラウンド回数振分装置 350 が無効となる。サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりで当選した場合には、右側ラウンド回数振分装置 350 が有効となり、左側ラウンド回数振分装置 340 が無効となる。低確低サポ状態時（通常時）である場合には、左側ラウンド回数振分装置 340 および右側ラウンド回数振分装置 350 は共に無効となる。すなわち、本変形例における、左側ラウンド回数振分装置 340 および右側ラウンド回数振分装置 350 のそれぞれが開閉実行モードへの移行を発生させる機能は、第 7 実施形態のパチンコ機 10 において、各大入賞口作動ゲート 95, 96 が開閉実行モードへの移行を発生させる機能と同一の条件で切り替わる。

【4324】

本変形例において、上述した構成以外の構成については上記第 7 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成である。

【4325】

以上のように構成された本変形例のパチンコ機は、第 7 実施形態のパチンコ機 10 と同様の効果を奏する。すなわち、本変形例のパチンコ機は、低確低サポ状態時（通常時）に、第 2 始動口 34 への入球に起因する特 2 残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態 H2 の開始時に右打ちランプ 39a が消灯状態にあることから、特 2 残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ 39a から知ることができない。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、ハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【4326】

また、本変形例のパチンコ機によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、有効となった左側ラウンド回数振分装置 340 または右側ラウンド回数振分装置 350 において、第 1 分岐通路側検知センサ 346 と第 2 分岐通路側検知センサ 347 とのうちのいずれで遊技球の通過が検知されるかによって、振り分けられるラウンド回数が切り替わる。すなわち、有効となった左側ラウンド回数振分装置 340 または右側ラウンド回数振分装置 350 に遊技球が入球することに基づいて大入賞口 36a が開放する契機が成立した場合に、有効となった左側ラウンド回数振分装置 340 または右側ラウンド回数振分装置 350 に備えられる第 1 分岐通路 342 または第 2 分岐通路 343 への遊技球の入球に基づいて、ラウンド回数が決定される。すなわち、第 1 入球部または第 2 入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、当該第 1 入球部または第 2 入球部への遊技球の入球に基づいてラウンド回数が決定される。このため、遊技者は、有効となった左側ラウンド回数振分装置 340 または右側ラウンド回数振分装置 350 において、遊技球が第 1 分岐通路 342 と第 2 分岐通路 343 とのうちのいずれに流れるかをドキドキ感を感じながら見ることができ、この結果、遊技者の振り分けられるラウンド回数に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4327】

なお、先に説明した変形例 1 において、大入賞口作動ゲート 295 に換えて左側ラウンド

回数振分装置 340 を備える構成としてもよい。すなわち、大入賞口作動ゲートを左側に 1 つだけ備えた変形例 1 の構成において、第 7 実施形態のパチンコ機 10 の各変形例で採用した構成については、左側大入賞口作動ゲート 95、すなわち第 1 入球部に関わる部分については適宜、採用するようにして、変形例 1 の変形例としてもよい。

【4328】

《7-8-3》変形例 3：

上記第 7 実施形態及び上記各変形例では、遊技盤 30 の右側における第 2 入球部としての右側大入賞口作動ゲート 96 への遊技球の流下ルートは、釘 42 によって規定されているが、これに代えて、樹脂製の通路によって規定される構成としてもよい。具体的には、入口側通路と、当該入口側通路の途中から分岐し左側下方に伸びる第 1 分岐通路と、前記入口側通路の途中から分岐し右側下方に伸びる第 2 分岐通路とを設け、第 1 分岐通路の下流端に第 2 入球部を設けた構成とする。この構成によれば、右打ちした場合に、遊技球は入口側通路に入球し、その後、当該遊技球は、第 1 分岐通路に流れ第 2 入球部に入球する場合と、第 2 分岐通路に流れ第 2 入球部に入球しない場合とに振り分けられる。この結果、右打ちした場合に、50% の確率で、第 2 入球部に遊技球は入球することが可能となる。さらに、この構成の変形例として、入口側通路から第 1 分岐通路 342 と第 2 分岐通路 343 とに分岐する直前の位置に、板状の弁体を設け、その弁体の揺動位置を切り替えることによって、第 2 入球部への遊技球の入球を補助可能な構成としてもよい。すなわち、第 2 入球部への遊技球の入球を補助可能な入球補助部を備える構成としてもよい。この変形例によれば、第 2 入球部に遊技球が入球しやすくなるので、第 2 入球部に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。

10

20

【4329】

《7-8-4》変形例 4：

上記第 7 実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第 1 入球部としての左側大入賞口作動ゲート 95 または第 2 入球部としての右側大入賞口作動ゲート 96 に遊技球が入球することに基づいて大入賞口 36a が開放する契機が成立した場合に、一定期間後（制御に要する時間の経過後）に開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、第 1 入球部または第 2 入球部を遊技球が通過したことを契機として所定情報を一時的にメモリに記憶（保留）し、当該所定情報に基づいて、開閉実行モードを開始させるための制御を行なうタイミング（すなわち、第 1 入球部または第 2 入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードへ移行するまでの時間）を決定する構成としてもよい。開閉実行モードを開始させるための制御を行なうタイミングとしては、例えば、第 1 入球部または第 2 入球部に遊技球が入球してから 10 秒が経過したタイミングや、20 秒が経過したタイミング等に決定することができる。この変形例によれば、遊技者に対して、第 1 入球部または第 2 入球部を遊技球が通過したにもかかわらず開閉実行モードに移行しないという落胆感を一旦付与した上で、所定時間経過後に突然、開閉実行モードに移行するといった大きな喜びを付与することができる。

30

【4330】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート 96 を備えず、左側大入賞口作動ゲート 95 に相当する大入賞口作動ゲート 295 が設けられた遊技盤 230 を備える変形例 1 のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

40

【4331】

《7-8-5》変形例 5：

上記第 7 実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第 1 入球部としての左側大入賞口作動ゲート 95 または第 2 入球部としての右側大入賞口作動ゲート 96 に遊技球が入球することに基づいて大入賞口 36a が開放する契機が成立した場合に、必ず開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第 1 入球部または第 2 入球部への遊技球の入球が検出されたにもかかわらず、開閉実行モードに移行しない場合

50

がある構成としてもよい。具体的には、第1入球部または第2入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合とに振り分ける構成としてもよい。この変形例によれば、所定の抽選の結果が、開閉実行モードに移行する結果に早くなって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【4332】

さらに、第1入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合とに振り分ける構成を採用した場合の他の利点について説明する。第7実施形態のパチンコ機10では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ39aが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ39aが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、第7実施形態のパチンコ機10では、有効となった第1入球部への遊技球の入球が検出された場合に開閉実行モードに必ず移行する構成であるため、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して左打ちで遊技球を1個、第1入球部に入球させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。このために、第7実施形態のパチンコ機10では、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）だけ発射させて1個の遊技球を第1入球部に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本変形例のパチンコ機では、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して、左打ちで遊技球を1個（又は数個）だけ発射させて1個の遊技球を第1入球部に入球させただけでは、開閉実行モードに移行しない場合があり得ることから、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを即座には判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を1個（又は数個）だけ発射させて1個の遊技球を第1入球部に入球させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【4333】

さらに、本変形例において、第1入球部又は第2入球部に遊技球が入球した後に、開閉実行モードに移行する場合と開閉実行モードに移行しない場合とで異なる演出を実行可能な構成としてもよい。開閉実行モードに移行する場合の演出としては、例えば、キャラクターが対戦するバトルで勝利する演出としてもよく、開閉実行モードに移行しない場合の演出としては、例えば、キャラクターが対戦するバトルで敗北する演出としてもよい。この構成によれば、バトルでキャラクターが勝利して開閉実行モードに移行して欲しいといった期待感を遊技者に抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4334】

なお、本変形例では、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合との振り分けを抽選によって行なう構成としたが、この構成に換えて、遊技球が入球する毎に開閉実行モードに移行する場合と開閉実行モードに移行しない場合とを交互に切り替える構成としてもよい。この構成によっても、左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【4335】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート96を備えず、左側大入賞口作動ゲート95に相当する大入賞口作動ゲート295が設けられた遊技盤230を備える変形例1のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

。

【４３３６】

《７－８－６》変形例６：

上記第７実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６aが開放する契機が成立した場合に、必ず開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、第１入球部に遊技球が入球してから第１期間（例えば、３０秒の長さ）の経過後に開閉実行モードに移行する第１の場合と、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間（例えば、１分の長さ）の経過後に開閉実行モードに移行する第２の場合と、開閉実行モードに移行しない第３の場合とに振り分ける構成としてもよい。この第１の場合と第２の場合と第３の場合との振り分けは、抽選によって行なう構成としてもよい。すなわち、第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、第１入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードに移行するまでの期間が第１期間である第１の場合と、第１入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードに移行するまでの期間が第１期間より長い第２期間である第２の場合と、そもそも開閉実行モードへの移行を行わない第３の場合とに振り分ける構成としてもよい。この変形例のパチンコ機によれば、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して、左打ちで遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させただけでは、開閉実行モードに移行しない場合があり得ることから、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを即座には判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この変形例のパチンコ機によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

10

20

30

40

【４３３７】

さらに、本変形例において、第１入球部に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と第３の場合とで異なる演出を実行可能な構成としてもよい。この構成によれば、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。

【４３３８】

さらに、本変形例において、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な構成とし、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な構成とし、第１入球部に遊技球が入球しても開閉実行モードに移行しない第３の場合に、第１入球部への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な構成としてもよい。この構成によれば、第１入球部に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か第３の場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで開閉実行モードに移行するのか、又は開閉実行モードに移行しないのかといった緊張感を抱かせることができるとともに、開閉実行モードが発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。

【４３３９】

なお、本変形例では、第１の場合と第２の場合と第３の場合との振り分けを抽選によって行なう構成としたが、この構成に替えて、遊技球が入球する毎に第１の場合と第２の場合と第３の場合とを順に切り替える構成としてもよい。この構成によっても、左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【４３４０】

50

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート 9 6 を備えず、左側大入賞口作動ゲート 9 5 に相当する大入賞口作動ゲート 2 9 5 が設けられた遊技盤 2 3 0 を備える変形例 1 のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【 4 3 4 1 】

《 7 - 8 - 7 》変形例 7 :

上記第 7 実施形態及び上記各変形例では、各入球部としての各大入賞口作動ゲート 9 5 , 9 6 は、開閉実行モードへの移行を発生させる機能を有するが、この機能は、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる構成とした。そして、有効である大入賞口作動ゲート 9 5 (9 6) への遊技球の入球が検出されたときには、開閉実行モードの開始処理が実行され、無効である大入賞口作動ゲート 9 5 (9 6) への遊技球の入球が検出されたときには、開始処理としての開閉実行モードの開始処理は実行されることはない(非実行となる)構成とした。これに対して、変形例として、第 1 入球部または第 2 入球部への遊技球の検出に対する開始処理を非実行に制御する構成として、開始処理の実行を延期する構成(開始処理を一時的に非実行に制御する構成)としてもよい。さらに、開始処理が一時的に非実行に制御される場合に、第 1 入球部または第 2 入球部への遊技球の入球が検出された事を記憶したり、検出の回数を記憶する構成としてもよい。

10

【 4 3 4 2 】

《 7 - 8 - 8 》変形例 8 :

上記第 7 実施形態及び上記各変形例では、開閉実行モードの実行が確定している条件成立待機状態である待機状態 H 2 は、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶された所定のフラグ(待機状態移行フラグ、待機状態中フラグ等)を用いた制御によって実現されている。しかしながら、条件成立待機状態は、開閉実行モードの実行が確定している状態が実現されるのであれば、他の種々の制御によって実現されてもよい。例えば、条件成立待機状態は、時間設定やタイマーを用いた制御処理によって、実現されてもよい。当該制御処理としては、例えば、所定のタイミングで待機時間の設定を行って、タイマーを用いて所定のタイミングから当該待機時間が経過したかを否かを判定し、当該待機時間が経過した場合に開閉実行モードが実行される構成としてもよい。

20

【 4 3 4 3 】

《 7 - 8 - 9 》変形例 9 :

上記第 7 実施形態及び上記各変形例では、第 1 入球部としての左側大入賞口作動ゲート 9 5 が有効になっている待機状態 H 2 において、左側大入賞口作動ゲート 9 5 への遊技球の入球が検知された場合に、即座に開閉実行モード H 3 に移行する構成としたが、この構成に換えて、所定のタイムラグを経ってから開閉実行モード H 3 に移行する構成としてもよい。すなわち、第 1 入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、即座に開閉実行モードに移行する構成としてもよいし、所定のタイムラグを経ってから開閉実行モードに移行する構成としてもよい。タイムラグとしては、開閉実行モードに移行するまでに時間がかかるものであってもよいし、開閉実行モードにおいて大入賞口開閉処理が実行されるまでに時間がかかるものであってもよい。さらには、所定の抽選を行ない、抽選結果によって、タイムラグの長さが変化するように構成してもよい。なお、第 1 入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立してから開閉実行モードへの間はタイムラグに限る必要もなく、別処理が介在する構成としてもよい。さらに、第 1 入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口を開放する契機が成立した場合に、当該大入賞口を開放する契機が成立したときに実行される処理ループの次の処理ループで、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードを開始させるための制御を行なう構成としてもよい。さらに、次の次の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよいし、3 回目以後の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよい。

30

40

【 4 3 4 4 】

50

同様に、上記第7実施形態及び上記各変形例では、右側大入賞口作動ゲート96が有効になっている待機状態H2において、右側大入賞口作動ゲート96への遊技球の入球が検知された場合に、即座に開閉実行モードH3に移行する構成としてが、この構成に換えて、所定のタイムラグを経ってから開閉実行モードH3に移行する構成としてもよい。すなわち、第2入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、即座に開閉実行モードに移行する構成としてもよいし、所定のタイムラグを経ってから開閉実行モードに移行する構成としてもよい。タイムラグとしては、開閉実行モードに移行するまでに時間がかかるものであってもよいし、開閉実行モードにおいて大入賞口開閉処理が実行されるまでに時間がかかるものであってもよい。さらには、所定の抽選を行ない、抽選結果によって、タイムラグの長さが変化するように構成してもよい。なお、第2入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立してから開閉実行モードへの間はタイムラグに限る必要もなく、別処理が介在する構成としてもよい。さらに、第2入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口を開放する契機が成立した場合に、当該大入賞口を開放する契機が成立したときに実行される処理ループの次の処理ループで、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードを開始させるための制御を行なう構成としてもよい。さらに、次の次の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよいし、3回目以後の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよい。

10

【4345】

《7-8-10》変形例10：

20

上記第7実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機10は、第1図柄表示部37aの変動表示と第2図柄表示部37bの変動表示とを同時に実行することが可能な同時変動機であった。これに対して、変形例として、第1図柄表示部37aの変動表示と第2図柄表示部37bの変動表示とを同時に実行することが不可能なパチンコ機としてもよい。具体的には、第1始動口33への遊技球の入球に起因する特1保留と第2始動口34への遊技球の入球に起因する特2保留とが共存する場合に、特2保留を特1保留よりも優先的に変動表示する特2優先機としてもよい。

【4346】

《7-8-11》変形例11：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第1シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第2シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ABS樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）

30

40

50

や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回転操作された状態においては、1分間に100発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、1分間に100発未満（例えば60発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1分間に100発以上（例えば200発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を1発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、LEDランプや、LED表示装置、液晶表示装置、有機EL表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機EL表示装置、LED表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりや当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスラ

10

20

30

40

50

イド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【４３４７】

《７－８－１２》変形例１２：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【４３４８】

《８》第８実施形態：

《８－０》はじめに：

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要望があり、その要望に応えるために、高確率で小当たりに当選可能であり、小当たりに当選すればするほど遊技者の手持ちの遊技球が増加する遊技状態（いわゆる小当たりラッシュ）を備えるパチンコ機が開発された。従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特図抽選において小当たりに当選し、第２特別図柄の変動表示が小当たりに対応した図柄で停止した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【４３４９】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまう、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【４３５０】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４３５１】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リー

10

20

30

40

50

チ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【4352】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第2特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【4353】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第2特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第2特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【4354】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述した小当たりラッシュの課題を解決することを目的としている。以下、詳細に説明する。

【4355】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第1入球領域」としての「第1入球部」を備え、「第2入球領域」としての「第2入球部」を備え、「第3入球領域」としての「第3入球部」を備え、「所定抽選」としての「内部抽選」を備え、「所定結果」としての「特定結果」を備え、「第1流路」としての「第1通路」を備え、「第2流路」としての「第2通路」を備え、「第3流路」としての「第3通路」を備え、「振分手段」としての「振分部」を備え、「切替手段」としての「切替部」を備え、「移行手段」としての「移行処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「設定手段」としての「設定処理」を備え、「転動手段」としての「転動部」を備え、「所定移行条件」としての「移行条件」を備え、「所定の有利結果」としての「特定有利結果」を備える。

【4356】

「第1入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第2特別図柄の変動表示が実行されることになる第2特図始動口や、遊技球が入球した場合に第1特別図柄の変動表示が実行されることになる第1特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【4357】

「第2入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる特別入賞口や、一般入賞口、大入賞口、遊技球が入球した場合に第1特別図柄の変動表示が実行されることになる第1特図始動口、遊技球が入球した場合に第2特別図柄の変動表示が実行されることになる第2特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【4358】

「第3入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる大入賞口や、特別入賞口や、一般入賞口、遊技球が入球

10

20

30

40

50

した場合に第1特別図柄の変動表示が実行されることになる第1特図始動口、遊技球が入球した場合に第2特別図柄の変動表示が実行されることになる第2特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【4359】

「所定抽選」は、入球領域への遊技球の入球に基づいて乱数が取得され、当該乱数に基づいて結果が判定される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第2特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される第2特図抽選や、第1特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される第1特図抽選、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選、などが挙げられる。

10

【4360】

「所定結果」は、切替手段を入球可能状態に移行させる契機となる結果であればよく、切替手段が入球可能状態に移行する回数や期間等は限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図小当たりや、特図大当たり（確変、通常、2R、16R等）、普図当たり、などが挙げられる。

【4361】

「第1流路」、「第2流路」及び「第3流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区画された通路状の領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、釘によって形成された通路や、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技球が流下可能（落下可能）な空間領域などが挙げられる。

20

【4362】

「振分手段」は、遊技球を複数の流路のいずれかに振り分け可能であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、複数の遊技釘の配列パターンによって遊技球を振り分ける構成や、一定の動作を繰り返すことによって遊技球を振り分ける構成、所定条件の成立に基づいて作動して遊技球を振り分ける構成、遊技球が往復運動を繰り返しながら一時的に滞留した後に複数の箇所いずれかの箇所から流下可能な滞留領域（いわゆるステージ）、遊技球が通過可能な複数の穴が設けられた回転円盤（いわゆるクルーン）、などが挙げられる。

【4363】

「切替手段」は、入球領域の入球口を入球可能状態と入球不能状態とに切替可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図抽選において特図小当たりや特図大当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物や、普図抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物、などが挙げられる。また、特別電動役物や普通電動役物の構成としては、例えば、入球口を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該入球口を開放可能な構成（シャッター型）や、入球口を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回転軸を中心として回転することによって当該入球口を開放可能な構成、入球口を閉鎖している一対の片部材（羽根部材、弁部材）がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回転することによって当該入球口を開放可能な構成（いわゆる電動チューリップ型）、入球口を閉鎖している片部材（羽根部材、弁部材）が時計回り又は反時計回りに回転することによって当該入球口を開放可能な構成、など種々の構成を採用することができる。

30

40

【4364】

「変動表示手段」は、所定の図柄、文字、図形、記号、画像等が変動する様子（変化する様子）を所定期間にわたって表示（変動表示）することが可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、LEDランプによって構成された第2特別図柄表示部や、第1特別図柄表示部、液晶表示装置によって構成された図柄表示装置、LEDランプによって構成された普通図柄表示部、などが挙げられる。

【4365】

「転動手段」は、遊技球を所定期間転動させて入球領域に入球させることが可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の前後方向にスライド可

50

能な板状部材（遊技盤の前後方向にスライド可能なシャッター）や、遊技盤に平行な回転軸を中心として回転可能な板状部材、時計回り又は反時計回りに回転可能な片部材（羽根部材、弁部材）、などが挙げられる。

【４３６６】

「所定移行条件」は、遊技状態を移行させる契機となる条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態において確変大当たりに当選することや、通常遊技状態においてＶ確入賞口に遊技球が入球すること、確変遊技状態において通常大当たりに当選すること、時短遊技状態において所定上限回数の特図変動が実行されたこと、などが挙げられる。

【４３６７】

「所定の有利結果」は、遊技者にとって有利な抽選結果であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図大当たり（確変、通常、２Ｒ、１６Ｒ等）や、普図当たり、などが挙げられる。

【４３６８】

本遊技機は、詳細は後述するが、内部抽選に係る変動表示の実行中に、当該内部抽選の結果が特定有利結果となるか否かの期待度を示唆する期待度演出を実行可能であり、当該変動表示の実行中は、切替部が第３入球部に入球不能状態に維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができず、第２入球部に入球することが可能となる。すなわち、遊技者は、期待度演出が実行されている変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【４３６９】

さらに、本遊技機によれば、内部抽選に係る変動表示の実行中に期待度演出が実行されたにもかかわらず、当該内部抽選において特定有利結果に当選せずに、遊技者に不利な結果に当選して有利な遊技状態が終了してしまったとしても、当該期待度演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、有利な遊技状態の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができる。さらに、当該有利な遊技状態が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【４３７０】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができないが、第２入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第２入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【４３７１】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第８実施形態として説明する。

【４３７２】

《８－１》遊技機の構造：

図４０３は、第８実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１

10

20

30

40

50

を備えている。パチンコ機 10 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 11 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 10 は、外枠 11 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 12 を備えている。パチンコ機本体 12 は、内枠 13 と、内枠 13 の前面に配置された前扉枠 14 とを備えている。内枠 13 は、外枠 11 に対して金属製のヒンジ 15 によって回動可能に支持されている。前扉枠 14 は、内枠 13 に対して金属製のヒンジ 16 によって回動可能に支持されている。内枠 13 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 12 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 10 には、シリンダ錠 17 が設けられている。シリンダ錠 17 は、内枠 13 を外枠 11 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

10

【4373】

前扉枠 14 の略中央部には、開口された窓部 18 が形成されている。前扉枠 14 の窓部 18 の周囲には、パチンコ機 10 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 10 によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 14 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 19 が配置されており、開口された窓部 18 がガラスユニット 19 によって封じられている。内枠 13 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

20

【4374】

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 20 と下皿 21 とが設けられている。上皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

30

【4375】

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

40

【4376】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では 0.6 秒間隔）で発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を

50

握ると、タッチセンサー 25 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル 25 の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【4377】

また、上皿 20 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者は「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによってタッチセンサー 25 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【4378】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 26 は、上皿 20 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 26 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 26 を、ウェイトボタン 25 b と同様に、操作ハンドル 25 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル 25、ウェイトボタン 25 b、遊技球発射ボタン 26 を、右手のみで操作することを可能にする。

【4379】

図 404 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31 a と、外レール部 31 b とが取り付けられている。内レール部 31 a と外レール部 31 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。本実施形態では、遊技領域 PA は、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域 PAL と、左側遊技領域 PAL を流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域 PAC と、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域 PAR とによって構成されている。

【4380】

遊技盤 30 には、一般入賞口 32、第 1 特図始動口 33、第 2 特図始動口 34、普通電動役物 34 b、普図始動ゲート 35、第 1 特電入賞装置 57、第 2 特電入賞装置 58、特別入賞口 32 s、アウト口 43、右側アウト口 43 r、第 1 振分釘群 36 a、第 2 振分釘群 36 b、ステージ 36 x が設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域 PAC に第 1 特図始動口 33 が設けられており、第 1 特図始動口 33 の上方にステージ 36 x が設けられており、「右打ち」によって発

10

20

30

40

50

射された遊技球が到達可能な右側遊技領域 P A R の上流側から順に、第 1 特電入賞装置 5 7、第 1 振分釘群 3 6 a、普図始動ゲート 3 5、普通電動役物 3 4 b、第 2 特図始動口 3 4、第 2 振分釘群 3 6 b、右側アウト口 4 3 r、第 2 特電入賞装置 5 8 及び特別入賞口 3 2 s が設けられている。以下、遊技盤 3 0 に設けられている各構成について説明する。

【 4 3 8 1 】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、5 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。本実施形態では、一般入賞口 3 2 は、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。

【 4 3 8 2 】

第 1 特図始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、3 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出されるとともに、主制御装置 6 0 による内部抽選である第 1 特図抽選が実行される。第 1 特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。なお、本実施形態では、第 1 特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、第 1 特別電動役物 5 7 b が開閉動作の対象となる特電開閉実行モードが開始される。このように、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態が移行することになる。なお、本実施形態では、第 1 特図始動口 3 3 に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（3 個）は、後述する第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（1 個）よりも多い構成を採用している。

【 4 3 8 3 】

第 1 特電入賞装置 5 7 は、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 5 7 a と、当該第 1 大入賞口 5 7 a の入口を開閉する機能を有する第 1 特別電動役物 5 7 b とを備える。また、本実施形態では、第 1 大入賞口 5 7 a の内部には、遊技球が入球可能な V 確入賞口 5 7 a v が設けられている。

【 4 3 8 4 】

第 1 特別電動役物 5 7 b は、通常は遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球可能な開放状態となる。

【 4 3 8 5 】

本実施形態では、第 1 特別電動役物 5 7 b は、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。第 1 特別電動役物 5 7 b は、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤 3 0 と同一平面となるように収納された状態となっており、第 1 特別電動役物 5 7 b の上方から流通してきた遊技球が第 1 特別電動役物 5 7 b の前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、第 1 特別電動役物 5 7 b は、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、第 1 特別電動役物 5 7 b の上方から流通してきた遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球可能な状態となる。

【 4 3 8 6 】

第 1 大入賞口 5 7 a は、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、5 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。上述したように、本実施形態では、第 1 大入賞口 5 7 a の内部には、V 確入賞口 5 7 a v が設けられている。

【 4 3 8 7 】

V 確入賞口 5 7 a v は、第 1 大入賞口 5 7 a に入球した遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、上述した特電開閉実行モードの終了後における特図抽選の

10

20

30

40

50

抽選モードが高確率モードとなる。特図抽選の抽選モードの詳細については後述する。

【4388】

第1振分釘群36aは、遊技球の流通（落下）の方向に変化を与えるための釘群であり、第1特別電動役物57bの下方に設けられている。第1振分釘群36aは、到達した遊技球を、約1：4の割合で、普図始動ゲート35に至るルートと、第2振分釘群36bに至るルートとに振り分ける。

【4389】

普図始動ゲート35は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート35に入球した遊技球は、遊技領域PAに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート35に遊技球が入球した場合には、主制御装置60によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物34bを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物34bを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物34bを開放状態に移行させる移行処理である普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物34bの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物34bの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物34bの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート35を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【4390】

普図始動ゲート35の下流には、普通電動役物34bを有する第2特図始動口34が配置されており、普図始動ゲート35に入球した遊技球は、普通電動役物34bを備える第2特図始動口34に導かれる。

【4391】

普通電動役物34bは、第2特図始動口34を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替部であり、遊技球を所定期間転動させて第2特図始動口34に入球させ得る転動部である羽根部材を備えている。普通電動役物34bは、通常は遊技球が第2特図始動口34に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第2特図始動口34に入球可能な開放状態となる。

【4392】

第2特図始動口34は、遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域PARに設けられている。第2特図始動口34に遊技球が入球した場合には、1個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出されるとともに、主制御装置60による内部抽選である第2特図抽選が実行される。第2特図抽選の結果、特図大当たり又は特定結果としての特図小当たりに当選すると、上述した特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第2特図抽選の結果として、特図外れは設定されておらず、特図大当たり又は特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、第2特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、第2特別電動役物58bが開閉動作の対象となる特電開閉実行モードが開始される。このように、第2特図始動口34に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態が移行することになる。なお、本実施形態では、第2特図始動口34が右側遊技領域PARに設けられている構成としたが、第2特図始動口34の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第2特図始動口34は、左側遊技領域PALに設けられていてもよく、また、中央下部遊技領域PACにおけるステージ36xより下方側に設けられていてもよい。

【4393】

第2振分釘群36bは、遊技球の流通（落下）の方向に変化を与えるための釘群であり、第2特図始動口34の下方に設けられている。第2振分釘群36bは、到達した遊技球を

、約 1 : 2 の割合で、第 1 通路である第 1 ルート 3 6 b 1 と第 2 通路である第 2 ルート 3 6 b 2 とに振り分ける振分部である。第 1 ルート 3 6 b 1 に振り分けられた遊技球は、第 2 特電入賞装置 5 8 の右端側に導かれる。一方、第 2 ルート 3 6 b 2 に振り分けられた遊技球は、右側アウト口 4 3 r に導かれて入球し、遊技領域 P A から排出される。

【 4 3 9 4 】

第 2 特電入賞装置 5 8 は、遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球部である第 2 大入賞口 5 8 a と、当該第 2 大入賞口 5 8 a を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替部としての機能を有する第 2 特別電動役物 5 8 b とを備えている。

【 4 3 9 5 】

第 2 特別電動役物 5 8 b は、通常は遊技球が第 2 大入賞口 5 8 a に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第 2 大入賞口 5 8 a に入球可能な開放状態となる。

【 4 3 9 6 】

本実施形態では、第 2 特別電動役物 5 8 b は、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材を前後方向に移動させることが可能な駆動部とを備えている。第 2 特別電動役物 5 8 b は、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤 3 0 の前方側（手前側）に突出した状態となっており、当該板状部材の上面は遊技球が転動可能な転動部を構成した状態となっている。一方、開放状態では、第 2 特別電動役物 5 8 b は、当該板状部材が遊技盤 3 0 の後方側に収納された状態となっており、当該板状部材の上面の転動部を転動していた遊技球や、第 2 特別電動役物 5 8 b の上方から流通（落下）してきた遊技球が、当該板状部材の下方に設けられた第 2 大入賞口 5 8 a に入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材の上面の転動部に複数の突起部が設けられている。この突起部によって、第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材の上面の転動部を転動する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材の上面の転動部の右端から左端まで遊技球が転動するのに要する時間は 2 . 0 秒以上となっている。

【 4 3 9 7 】

第 2 大入賞口 5 8 a は、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球部であり、遊技球が入球すると、2 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。なお、第 2 大入賞口 5 8 a の内部には、上述した V 確入賞口は設けられていない。

【 4 3 9 8 】

特別入賞口 3 2 s は、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球部であり、遊技球が入球すると、1 5 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。本実施形態では、特別入賞口 3 2 s は、第 2 特電入賞装置 5 8 の左端側かつ下流側に設けられており、閉鎖状態の第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材の上面を左端まで流通した遊技球のみが入球可能となっている。換言すれば、閉鎖状態の第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材の上面を遊技球が流通中に、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放状態に移行した場合には、当該遊技球は下方に落下して第 2 大入賞口 5 8 a に入球し、特別入賞口 3 2 s まで到達することができず、特別入賞口 3 2 s に入球することができない。

【 4 3 9 9 】

アウト口 4 3 は、遊技盤 3 0 の最下部に設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 4 4 0 0 】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 P A から排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域 P A から排出されることなく遊技領域 P A に残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口 3 2、特別入賞口 3 2 s、第 1 特図始動口 3 3、第 2 特図始動口 3 4、第 1 大入賞口 5 7 a、第 2 大入賞口 5 8 a 及び V 確入賞口 5 7 a v への遊技球の入球を「入賞」と表

10

20

30

40

50

現する場合もある。

【４４０１】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【４４０２】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示部４５とが設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４４０３】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示部３７ａと、第２特別図柄表示部３７ｂと、第１特図保留表示部３７ｃと、第２特図保留表示部３７ｄとを備えている。

【４４０４】

第１特別図柄表示部３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示部３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示部３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。

【４４０５】

本実施形態では、第１特別図柄表示部３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、第１特別図柄表示部３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示部３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【４４０６】

なお、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。

【４４０７】

第２特別図柄表示部３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する変動表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示部３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示部３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。

【４４０８】

本実施形態では、第2特別図柄表示部37bは、7個のセグメント発光部が8の字型に配列された7セグメント表示器によって構成されている。第2特図始動口34に遊技球が入球すると、第2特別図柄表示部37bを構成する7セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第2特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第2特別図柄表示部37bは、7セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【4409】

なお、第2特別図柄表示部37bにおける第2特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第2特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第2特図遊技回は、第2特図始動口34への遊技球の入球に基づいて実行される第2特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1回の第2特図遊技回毎に、1回の第2特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1回の第2特図遊技回に要する時間を第2特図遊技時間とも呼ぶ。第2特図遊技時間は、第2特別図柄表示部37bにおける第2特別図柄の変動表示が開始されてから第2特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第2特図変動時間と、第2特図抽選の結果が停止表示されている時間である第2特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第2特図停止時間は一定である。したがって、第2特図変動時間が決定されることによって、第2特図遊技時間は一意に決定される。

【4410】

また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示中に遊技球が第1特図始動口33又は第2特図始動口34に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第1特図抽選又は第2特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第1特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第1特図保留表示部37cと、保留された第2特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第2特図保留表示部37dとを備えている。

【4411】

第1特図保留表示部37cは、保留された第1特図抽選の保留個数に対応した情報（第1特図始動口33に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第1特図始動口33への遊技球の入球に基づく第1特図抽選は、最大4個（4回）まで保留される。なお、本実施形態では、第1特図保留表示部37cは、4個のLEDランプによって構成されており、第1図抽選の保留個数に対応した数のLEDランプが点灯する。

【4412】

第2特図保留表示部37dは、保留された第2特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第2特図始動口34への遊技球の入球に基づく第2特図抽選は、最大4個（4回）まで保留される。なお、本実施形態では、第2特図保留表示部37dは、4個のLEDランプによって構成されており、第2図抽選の保留個数に対応した数のLEDランプが点灯する。

【4413】

また、本実施形態では、第1特図抽選と第2特図抽選の両方が保留されている場合には、第2特図抽選が優先して実行され、第2特図抽選の保留が全て無くなった後に、第1特図抽選が実行されるように構成されている。具体的には、例えば、第1特図抽選が2個（2回）保留されており、第2特図抽選が3個（3回）保留されている場合には、第2特図抽選が3回実行されて保留が無くなった後に、第1特図抽選が2回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第2特図抽選が終了する前に第2特図始動口34に遊技球が入球して第2特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第2特図抽選が終了するまで、第1特図抽選は実行されない。

【4414】

普図ユニット38は、普通図柄表示部38aと、普図保留表示部38bとを備えている。

【4415】

普通図柄表示部 38 a は、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する変動表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート 35 への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部 38 a は、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部 38 a は、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示部 38 a において普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【4416】

本実施形態では、普通図柄表示部 38 a は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート 35 に遊技球が入球すると、普通図柄表示部 38 a を構成する 7 セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示部 38 a は、7 セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【4417】

なお、普通図柄表示部 38 a における普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 10 は、1 回の普図遊技回毎に、1 回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1 回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示部 38 a における普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（0.1 秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【4418】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート 35 に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示部 38 b を備えている。

【4419】

普図保留表示部 38 b は、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大 4 個（4 回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部 38 b は、4 個の LED ランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数の LED ランプが点灯する。

【4420】

ラウンド表示部 39 は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部 39 は、7 個のセグメント発光部が 8 の字型に配列された 7 セグメント表示器を 2 つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部 39 は、2 つの 7 セグメント表示器に限ら

10

20

30

40

50

ず、他の構成であってもよい。

【4421】

なお、上述したメイン表示部45を構成する各表示部は、セグメント表示器やLEDランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【4422】

可変表示ユニット40は、遊技領域PAの略中央に配置されている。可変表示ユニット40は、図柄表示装置41を備える。本実施形態では、図柄表示装置41として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置41の表示内容は、後述する表示制御装置100によって制御される。なお、図柄表示装置41としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機EL表示装置、CRTなど、種々の表示装置が採用されてもよい。

10

【4423】

図柄表示装置41は、第1特別図柄表示部37aにおける第1特別図柄又は第2特別図柄表示部37bにおける第2特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう。また、図柄表示装置41は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【4424】

図405は、図柄表示装置41において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図405(A)は、図柄表示装置41の表示面41aにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

20

【4425】

図405(A)に示すように、図柄表示装置41には、装飾図柄として、数字の1～8を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の1～8を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【4426】

図405(B)は、図柄表示装置41の表示面41aの一例を示す説明図である。図示するように、表示面41aの中央には、メイン表示領域MAが表示される。なお、変形例として、表示面41aの右側上方に、メイン表示領域MAよりも小さい領域であるサブ表示領域SAが表示される構成としてもよい。

30

【4427】

メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの装飾図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各装飾図柄列Z1～Z3には、図405(A)に示した数字1～8の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Z1～Z3のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図405(B)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に1個の装飾図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

【4428】

本実施形態では、第1特図始動口33又は第2特図始動口34に遊技球が入球し、第1特別図柄表示部37a又は第2特別図柄表示部37bにおいて第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Z1～Z3の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Z1、装飾図柄列Z3、装飾図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第1特別図柄表示部37a又は第2特別図柄表示部37bにおいて第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Z1～Z3毎に1個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置60による第1特図抽選又は第2特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄

40

50

の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【 4 4 2 9 】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図 4 0 5 (B) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に装飾図柄列 Z 1 において装飾図柄「 7 」が停止表示され、次に装飾図柄列 Z 3 において装飾図柄列 Z 1 と同じ装飾図柄「 7 」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列 Z 2 において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列 Z 2 に停止表示される。

10

【 4 4 3 0 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

20

【 4 4 3 1 】

図 4 0 5 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 特図保留表示領域 D s 1 と、第 2 特図保留表示領域 D s 2 とが表示される。

【 4 4 3 2 】

第 1 特図保留表示領域 D s 1 には、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留された第 1 特図抽選の個数（保留第 1 特図抽選の個数）が表示される。保留第 1 特図抽選とは、未実行の第 1 特図抽選であって、当該第 1 特図抽選の抽選結果を報知するための第 1 特別図柄の変動表示が開始されていない第 1 特図抽選を言う。本実施形態では、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留可能な第 1 特図抽選の数は 4 個である。したがって、図示するように、第 1 特図保留表示領域 D s 1 には 4 個の保留第 1 特図抽選に対応した保留表示が可能である。

30

【 4 4 3 3 】

第 2 特図保留表示領域 D s 2 には、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて保留された第 2 特図抽選の個数（保留第 2 特図抽選の個数）が表示される。保留第 2 特図抽選とは、未実行の第 2 特図抽選であって、当該第 2 特図抽選の抽選結果を報知するための第 2 特別図柄の変動表示が開始されていない第 2 特図抽選を言う。本実施形態では、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて保留可能な第 2 特図抽選の数は 4 個である。したがって、図示するように、第 2 特図保留表示領域 D s 2 には 4 個の保留第 2 特図抽選に対応した保留表示が可能である。

40

【 4 4 3 4 】

また、図 4 0 5 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 特別図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 特図同期表示部 S y n c 1 と、第 2 特別図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 特図同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 特別図柄表示部 3 7 a に

50

において第1特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第1特別図柄表示部 37 a において第1特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第2特別図柄表示部 37 b において第2特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第2特別図柄表示部 37 b において第2特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

【4435】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置 41 の表示面 41 a には、メイン表示領域 M A、第1特図保留表示領域 D s 1、第2特図保留表示領域 D s 2、第1特図同期表示部 S y n c 1、および、第2特図同期表示部 S y n c 2 が表示される構成としたが、表示面 41 a にこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

10

【4436】

図柄表示装置 41 の下方には、ステージ 36 x が設けられている。ステージ 36 x は、転動ステージ 36 x 1 と、振分ステージ 36 x 2 とによって構成されている。転動ステージ 36 x 1 は、遊技球を振分ステージ 36 x 2 に向けて転動させて流下させる流下部である。振分ステージ 36 x 2 は、遊技球を中央ルートと右側ルートと左側ルートとに少なくとも振り分け可能な振分部であり、結果として振り分けられる遊技球に直接的に作用する部分である。本実施形態では、振分ステージ 36 x 2 は、遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、振分ステージ 36 x 2 より下方側に第1特図始動口 33 が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第1特図始動口 33 に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。本実施形態では、振分ステージ 36 x 2 は、樹脂製であり、作動しない構成が採用されている。また、本実施形態では、振分ステージ 36 x 2 によって右側ルート又は左側ルートに振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない上述したアウト口 43 が設けられている。なお、振分ステージ 36 x 2 によって中央ルートに振り分けられた遊技球が第1特図始動口 33 及び第2特図始動口 34 のいずれにも入球しない場合がある。また、本実施形態では、振分ステージ 36 x 2 には、第1通路である中央ルート、第2通路である右側ルート及び第3通路である左側ルートの3つのルートが設けられている構成としたが、この構成に代えて、左側ルート（又は右側ルート）が省略された構成とし、遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート（又は左側ルート）に多くの遊技球を振り分ける構成としてもよい。この構成においても、中央ルートに振り分けられた遊技球は第1特図始動口 33 に入球する可能性が高いため、中央ルートの方が右側ルート（又は左側ルート）よりも遊技者にとっての価値が高い。

20

30

【4437】

なお、本実施形態では、普通図柄の変動表示の実行中は普通電動役物 34 b は入球不能状態に設定されるので、遊技球を第2特図始動口 34 に入球させることはできないが、振分ステージ 36 x 2 によって中央ルートに振り分けられた遊技球は、普通電動役物 34 b や各特別電動役物（第1特別電動役物 57 b 及び第2特別電動役物 58 b）の状態に関わらず、上面が開口した入球口を有する第1特図始動口 33 に入球可能である。この構成によれば、例えば、普通図柄の変動表示の実行中で第2特図始動口 34 に遊技球を入球させることができない場合や、第2特図抽選の保留個数が最大値（4個）まで溜まっていてさらに第2特図始動口 34 に遊技球を入球させても利益がない場合には、遊技者は、第1特図始動口 33 を狙って遊技球を発射させることが可能となる。すなわち、この構成によれば、状況に応じて適切に遊技球を打ち分けることによって常に利益を狙うことが可能になるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。

40

【4438】

50

また、本実施形態では、普図始動ゲート 3 5、普通電動役物 3 4 b 及び第 2 特図始動口 3 4 が振分ステージ 3 6 x 2 の上方側に設けられている構成（換言すれば、振分ステージ 3 6 x 2 が普図始動ゲート 3 5、普通電動役物 3 4 b 及び第 2 特図始動口 3 4 より下方側に設けられている構成）を採用したが、この構成に代えて、普通電動役物 3 4 b 及び第 2 特図始動口 3 4 が振分ステージ 3 6 x 2 の下方側に設けられている構成を採用し、振分ステージ 3 6 x 2 によって右側ルートに振り分けられた遊技球が普通電動役物 3 4 b に到達する場合がある構成としてもよい。この構成によれば、遊技球が振分ステージ 3 6 x 2 によって右側ルートに振り分けられた場合であっても、普通電動役物 3 4 b が開放状態になっていれば当該遊技球が第 2 特図始動口 3 4 に入球する可能性があるので、遊技者にさらなるチャンスを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 4 4 3 9 】

《 8 - 2 》遊技機の電氣的構成：

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

【 4 4 4 0 】

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

20

【 4 4 4 1 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【 4 4 4 2 】

主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

30

【 4 4 4 3 】

また、主制御基板 6 1 の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて第 1 特図抽選を実行し、第 2 特図始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて第 2 特図抽選を実行する。

40

【 4 4 4 4 】

主制御基板 6 1 の出力側には、メイン表示部 4 5 と、第 1 特別電動役物 5 7 b を開閉動作させる第 1 特別電動役物駆動部 5 7 c と、第 2 特別電動役物 5 8 b を開閉動作させる第 2 特別電動役物駆動部 5 8 c と、普通電動役物 3 4 b を開閉動作させる普通電動役物駆動部 3 4 c とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 4 4 4 5 】

具体的には、M P U 6 2 は、第 1 特図抽選を実行した際には、メイン表示部 4 5 における第 1 特別図柄表示部 3 7 a の表示制御を実行し、第 2 特図抽選を実行した際には、メイン表示部 4 5 における第 2 特別図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行し、普図抽選を実行した

50

際には、メイン表示部 4 5 における普通図柄表示部 3 8 a の表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。さらに、MPU 6 2 は、特電開閉実行モードにおいては、第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b が開閉されるように第 1 特別電動役物駆動部 5 7 c 又は第 2 特別電動役物駆動部 5 8 c の駆動制御を実行し、普通電開閉実行モードにおいては、普通電動役物 3 4 b が開閉されるように普通電動役物駆動部 3 4 c の駆動制御を実行する。

【 4 4 4 6 】

また、主制御基板 6 1 の出力側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。主制御装置 6 0 は、払出制御装置 7 0 に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、ROM 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 b を参照する。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

10

【 4 4 4 7 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 2 5 は、タッチセンサー 2 5 a と、ウェイトボタン 2 5 b と、可変抵抗器 2 5 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ることによって、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 8 0 には、遊技球発射ボタン 2 6 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

20

【 4 4 4 8 】

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

30

【 4 4 4 9 】

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

【 4 4 5 0 】

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

40

【 4 4 5 1 】

図 4 0 7 は、RAM 6 4 に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図で

50

ある。図 407 に示すように、RAM 64 には、MPU 62 による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、RAM 64 には、特図当否判定カウンタCs1と、特図種別判定カウンタCs2と、特図リーチ判定カウンタCs3と、特図変動種別判定カウンタCs4と、普図当否判定カウンタCn1と、普図種別判定カウンタCn2と、乱数初期値カウンタCiniとが設けられている。特図当否判定カウンタCs1及び特図種別判定カウンタCs2は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタCs3は、図柄表示装置41に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタCs4は、第1特別図柄表示部37a又は第2特別図柄表示部37bにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタCn1及び普図種別判定カウンタCn2は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタCiniは、特図当否判定カウンタCs1の値が1周した際の初期値を設定する際に用いられる。

10

【4452】

各カウンタCs1～Cs4、Ciniは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM 64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

【4453】

また、RAM 64 には、特図保留エリア64bと、特図判定エリア64cと、普図保留エリア64dと、普図判定エリア64eとが設けられている。本実施形態では、第1特図始動口33に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3の各値が特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに時系列的に記憶され、第2特図始動口34に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3の各値が特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート35に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタCn1、普図種別判定カウンタCn2の各値が普図保留エリア64dに時系列的に記憶される。

20

【4454】

次に、特図当否判定カウンタCs1の詳細について説明する。特図当否判定カウンタCs1は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタCs1は、0～65535の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後は0に戻るよう構成されている。また、特図当否判定カウンタCs1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCiniの値が当該特図当否判定カウンタCs1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCiniは、特図当否判定カウンタCs1と同様のループカウンタである（値＝0～65535）。

30

【4455】

特図当否判定カウンタCs1の値は定期的に更新され、第1特図始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタCs1の値が特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに記憶される。同様に、第2特図始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタCs1の値が特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに記憶される。

40

【4456】

特図当否判定カウンタCs1の値は、第1特図始動口33に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタCs1の値は、第2特図始動口34に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに記憶される。本実施形態では、第2特図保留エリアRbに記憶された特図当否判定カウンタCs1の値は、第1特図保留エリアRaに記憶

50

された特図当否判定カウンタCs1の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア64cに移動される。そして、特図判定エリア64cに移動した特図当否判定カウンタCs1の値は、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当選に当選するか否かが判定される。

【4457】

次に、特図種別判定カウンタCs2の詳細について説明する。特図種別判定カウンタCs2は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタCs2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後は0に戻るよう構成されている。

【4458】

特図種別判定カウンタCs2は定期的に更新され、第1特図始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタCs2の値が、上述した特図当否判定カウンタCs1の値とともに特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに記憶される。同様に、第2特図始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタCs2の値が特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに記憶される。

【4459】

特図種別判定カウンタCs2の値は、第1特図始動口33に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタCs2の値は、第2特図始動口34に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに記憶される。本実施形態では、第2特図保留エリアRbに記憶された特図種別判定カウンタCs2の値は、第1特図保留エリアRaに記憶された特図種別判定カウンタCs2の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタCs1とともに特図判定エリア64cに移動される。

【4460】

MPU62は、上述したように、特図判定エリア64eに記憶されている特図当否判定カウンタCs1の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア64eに記憶されている特図種別判定カウンタCs2の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、MPU62は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部38aに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【4461】

次に、特図リーチ判定カウンタCs3の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタCs3は、特図当否判定の結果が特図当選ではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタCs3は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後は0に戻るよう構成されている。

【4462】

特図リーチ判定カウンタCs3は定期的に更新され、第1特図始動口33に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタCs3の値が、上述した特図当否判定カウンタCs1及び特図種別判定カウンタCs2の値とともに特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに記憶される。同様に、第2特図始動口34に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタCs3の値が、上述した特図当否判定カウンタCs1及び特図種別判定カウンタCs2の値とともに特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに記憶される。

【4463】

特図リーチ判定カウンタCs3の値は、第1特図始動口33に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア64bの第1特図保留エリアRaに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタCs3の値は、第2特図始動口34に遊技球が入球する毎に4個まで特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRbに記憶される。本実施形態では、第2特図保留

10

20

30

40

50

エリア R b に記憶された特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値は、第 1 特図保留エリア R a に記憶された特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタ C s 1 及び特図種別判定カウンタ C s 2 の値とともに特図判定エリア 6 4 c に移動される。

【 4 4 6 4 】

M P U 6 2 は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア 6 4 c に記憶されている特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値を、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、M P U 6 2 は、特図リーチ判定カウンタ C s 3 の値に関係なくリーチ発生と判定する。

10

【 4 4 6 5 】

次に、特図変動種別判定カウンタ C s 4 の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタ C s 4 は、特別図柄表示部 3 8 a における特別図柄の変動時間及び図柄表示装置 4 1 における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタ C s 4 は、例えば 0 ～ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後は 0 に戻るように構成されている。

【 4 4 6 6 】

特図変動種別判定カウンタ C s 4 は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタ C s 4 の値は、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

20

【 4 4 6 7 】

次に、普図当否判定カウンタ C n 1 の詳細について説明する。普図当否判定カウンタ C n 1 は、普図当りに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当りに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタ C n 1 は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタ C n 1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ C i n i の値が当該普図当否判定カウンタ C n 1 の初期値として読み込まれる。

30

【 4 4 6 8 】

普図当否判定カウンタ C n 1 は定期的に更新され、普図始動ゲート 3 5 を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア 6 4 d に記憶される。

【 4 4 6 9 】

普図当否判定カウンタ C n 1 の値は、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球する毎に 4 個まで普図保留エリア 6 4 d に記憶され、記憶された順に普図判定エリア 6 4 e に移動する。そして、普図判定エリア 6 4 e に移動した普図当否判定カウンタ C n 1 の値は、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当りに当選するか否かが判定される。

40

【 4 4 7 0 】

次に、普図種別判定カウンタ C n 2 の詳細について説明する。普図種別判定カウンタ C n 2 は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタ C n 2 は、0 ～ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 4 4 7 1 】

普図種別判定カウンタ C n 2 は定期的に更新され、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタ C n 1 の値とともに普図保留エリア 6 4 d に記憶される。

【 4 4 7 2 】

50

普図種別判定カウンタC n 2の値は、普図始動ゲート35に遊技球が入球する毎に4個まで普図保留エリア64dに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタC n 1の値とともに普図判定エリア64eに移動する。

【4473】

MPU62は、上述したように、普図判定エリア64eに記憶されている普図当否判定カウンタC n 1の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア64eに記憶されている普図種別判定カウンタC n 2の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、MPU62は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部38aに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

10

【4474】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【4475】

図408は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【4476】

上述したように、第1特図始動口33又は第2特図始動口34に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタCs 1における0から65535までの範囲内の値から1つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタCs 1の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

20

【4477】

本実施形態のパチンコ機10は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第1特図抽選と第2特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の4種類の特図当否判定テーブルを備えている。

30

- ・第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）
- ・第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）
- ・第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）
- ・第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【4478】

低確率モード中の第1特図抽選において利用される第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタCs 1の0から65535までの65536個の値のうち、0から653までの654個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第1特図抽選（第1特図当否判定）の結果は、約100.2分の1の確率で特図大当たりに当選となる。

40

【4479】

低確率モード中の第2特図抽選において利用される第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタCs 1の0から65535までの65536個の値のうち、0から653までの654個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図小当たりに当選となる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第2特図抽選（第2特図当否判定）の結果は、約100.2分の1の確率で特図大当たりに当選となり、特図大当たりに当選しなかった場合には特図小当たりに当選することになる。

【4480】

50

高確率モード中の第1特図抽選において利用される第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタCs1の0から65535までの65536個の値のうち、0から654までの655個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第1特図抽選（第1特図当否判定）の結果は、約100.1分の1の確率で特図大当たりに当選となる。

【4481】

高確率モード中の第2特図抽選において利用される第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタCs1の0から65535までの65536個の値のうち、0から654までの655個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図小当たりに当選となる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第2特図抽選（第2特図当否判定）の結果は、約100.1分の1の確率で特図大当たりに当選となり、特図大当たりに当選しなかった場合には特図小当たりに当選することになる。

10

【4482】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【4483】

図409は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第1特図始動口33又は第2特図始動口34に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタCs2における0から99までの範囲内の値から1つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタCs2の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

20

【4484】

本実施形態のパチンコ機10は、第1特図抽選において利用される第1特図種別判定テーブルと、第2特図抽選において利用される第2特図種別判定テーブルとを備えている。

【4485】

図409に示すように、本実施形態の第1特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選である場合には、取得された特図種別判定カウンタCs2の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄A（2R確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタCs2の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Z（外れ）と判定される。

30

【4486】

また、図409に示すように、本実施形態の第2特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が0～98までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄B（2R通常大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタCs2の値が99である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄C（16R確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図小当たり当選である場合には、取得された特図種別判定カウンタCs2の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄a（小当たり）と判定される。

40

【4487】

特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄A（2R確変大当たり）、特別図柄B（2R通常大当たり）、特別図柄C（16R確変大当たり）及び特別図柄a（小当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【4488】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第1特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第1特別電動役物57b又は第2特

50

別電動役物 5 8 b の開閉の態様が異なることになる。

【 4 4 8 9 】

次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【 4 4 9 0 】

図 4 1 0 は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図大当たり又は特図小当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【 4 4 9 1 】

図 4 1 0 に示すように、本実施形態の特電開閉シナリオ選択テーブルには、特別図柄 A に対応して特電開閉シナリオ A が設定されており、特別図柄 B に対応して特電開閉シナリオ B が設定されており、特別図柄 C に対応して特電開閉シナリオ C が設定されており、特別図柄 a に対応して特電開閉シナリオ a が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たり当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 A となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオ A が選択され、特図当否判定において特図大当たり当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 B となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオ B が選択され、特図当否判定において特図大当たり当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 C となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオ C が選択され、特図当否判定において特図小当たり当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 a となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオ a が選択されることになる。

【 4 4 9 2 】

特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、3.0 秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放するラウンド遊技が 2 回（2 ラウンド）実行される。そして、1 回のラウンド遊技における第 1 特別電動役物 5 7 b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、第 1 特別電動役物 5 7 b が最大開放時間である 29.0 秒間開放すること、または最大入球個数である 10 個の遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、1.0 秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、3.0 秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 特別電動役物 5 7 b の開放中に遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球すると、当該遊技球は第 1 大入賞口 5 7 a の内部に設けられた V 確入賞口 5 7 a v に入球することになる。この場合、特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの終了後の抽選モードは、高確率モードとなる。

【 4 4 9 3 】

特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0.1 秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放するラウンド遊技が 2 回（2 ラウンド）実行される。そして、1 回のラウンド遊技における第 2 特別電動役物 5 8 b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、第 2 特別電動役物 5 8 b が最大開放時間である 2.0 秒間開放すること、または最大入球個数である 10 個の遊技球が第 2 大入賞口 5 8 a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、0.1 秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、0.1 秒間の特電エンディング期間が開始される。

【 4 4 9 4 】

特電開閉シナリオ C に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、3.0 秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放するラウンド遊技が 16 回（16 ラウンド）実行される。そして、1 回のラウンド遊技における第 1 特別電動役物 5 7 b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、第 1 特別電動役物 5 7 b が最大開放時間である 2

9. 0 秒間開放すること、または最大入球個数である 10 個の遊技球が第 1 大入賞口 57a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、1. 0 秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、3. 0 秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 特別電動役物 57b の開放中に遊技球が第 1 大入賞口 57a に入球すると、当該遊技球は第 1 大入賞口 57a の内部に設けられた V 確入賞口 57av に入球することになる。この場合、特電開閉シナリオ C に基づいた特電開閉実行モードの終了後の抽選モードは、高確率モードとなる。

【4495】

特電開閉シナリオ a に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0. 1 秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第 2 特別電動役物 58b が開放するラウンド遊技が 1 回（1 ラウンド）実行される。そして、1 回のラウンド遊技における第 2 特別電動役物 58b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、第 2 特別電動役物 58b が最大開放時間である 1. 8 秒間開放すること、または最大入球個数である 10 個の遊技球が第 2 大入賞口 58a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉期間が終了すると、0. 1 秒間の特電エンディング期間が開始される。

【4496】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【4497】

図 411 は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタ Cn1 における 0 ～ 65535 の範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタ Cn1 の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当りに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【4498】

図 411 に示すように、本実施形態の普図当否判定テーブルには、普図当否判定カウンタ Cn1 の 0 ～ 65535 の 65536 個の値のうち、0 ～ 65534 の 65535 個の値が普図当りに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、普図当否判定の結果は、1 / 1. 0000153 の確率で普図当りに当選となる。

【4499】

「普図当り」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【4500】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【4501】

図 412 は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタ Cn2 における 0 ～ 99 の範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタ Cn1 の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

【4502】

図 412 に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当り当選である場合には、取得された普図種別判定カウンタ Cn2 の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄 A（普図当り）と判定され、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタ Cn2 の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄 Z（普図外れ）と判定される。

【4503】

10

20

30

40

50

普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄 A（普図当たり）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【4504】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【4505】

図 4 1 3 は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当りに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

10

【4506】

図 4 1 3 に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄 A に対応して普電開閉シナリオ A が設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当りに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄 A となった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオ A が選択されることになる。以下、普電開閉シナリオ A の詳細について説明する。

【4507】

普電開閉シナリオ A に基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、0.01 秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物 3 4 b が 1 回開放し、1 回の開放時間は 1.0 秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、0.01 秒間の普電エンディング期間が開始される。

20

【4508】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当りに当選し、特図種別判定において特別図柄 A（2R 確変大当り）と判定されたことを、「特図抽選において 2R 確変大当りに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当りに当選し、普図種別判定において普通図柄 A と判定されたことを、「普図抽選において普図当りに当選した」とも表現する。

【4509】

《8-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

30

次に、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 の電氣的構成について説明する。

【4510】

図 4 1 4 は、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 85 等の一部の構成は省略されている。

【4511】

音声発光制御装置 90 に設けられた音声発光制御基板 91 には、音声発光制御装置 90 の全体の制御を司る演算装置である MPU 92 と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー 46 を駆動して音を出力する音出力 LSI 97 と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用 ROM 98 とが搭載されている。音声データ用 ROM 98 は、音出力 LSI 97 に接続され、音出力 LSI 97 は、信号線を介して MPU 92 と接続されている。

40

【4512】

MPU 92 は、ROM 93、RAM 94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ROM 93 には、MPU 92 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM 93 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 93 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 93 b 等が設けられている。RAM 94 は、ROM 93 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM 94 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 94 a、各種カウンタエリア 94 b、抽選用カウンタエリア 94 c 等が設けられている。なお、MPU 92 に対して ROM 93 及び

50

R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 4 5 1 3 】

音出力 L S I 9 7 は、M P U 9 2 からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカ 4 6 から出力する D S P (D i g i t a l S i g n a l P r o c e s s o r) である。具体的には、音出力 L S I 9 7 は、M P U 9 2 から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用 R O M 9 8 から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力 L S I 9 7 は、生成した音をスピーカ 4 6 から出力する。また、音出力 L S I 9 7 は、M P U 9 2 から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

10

【 4 5 1 4 】

音出力 L S I 9 7 は、16 チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大 16 の音を同時に生成し、合成 (ミキシング) した上で、スピーカ 4 6 から出力する。また、音出力 L S I 9 7 は、M P U 9 2 からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音 (ミュート) に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力 L S I 9 7 にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを 0 にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカ 4 6 から出力されない。

20

【 4 5 1 5 】

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

【 4 5 1 6 】

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

30

【 4 5 1 7 】

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

【 4 5 1 8 】

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

40

【 4 5 1 9 】

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

【 4 5 2 0 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマ

50

アイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【4521】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

10

【4522】

ビデオRAM107は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM107の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【4523】

以下では、主制御装置60のMPU62、ROM63、RAM64をそれぞれ主側MPU62、主側ROM63、主側RAM64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU92、ROM93、RAM94をそれぞれ音光側MPU92、音光側ROM93、音光側RAM94とも呼び、表示制御装置100のMPU102を表示側MPU102とも呼ぶ。

20

【4524】

《8-4》本実施形態のパチンコ機10の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10の概要について説明する。

【4525】

図415は、本実施形態のパチンコ機10における遊技の流れを説明する説明図である。以下では、図415及び上述した図404を用いて、本実施形態のパチンコ機10における遊技の流れを説明する。

【4526】

本実施形態のパチンコ機10の通常状態F1は、抽選モードが低確率モードである遊技状態である。一般的に、遊技者が遊技を開始する際のパチンコ機10の遊技状態は、通常状態F1となっている。抽選モードが低確率モードである通常状態F1において、遊技者は、遊技盤30の中央下部に設けられている第1特図始動口33に遊技球が入球するように発射強度を調整しながら操作ハンドル25を操作して遊技球を発射させる（左打ちをする）。遊技球が第1特図始動口33に入球すると、パチンコ機10の主制御装置60は、上述した第1特図抽選を実行し、第1特別図柄表示部37aにおいて第1特別図柄の変動表示を開始させる。また、パチンコ機10の音声発光制御装置90は、第1特別図柄表示部37aにおける第1特別図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。

30

40

【4527】

その後、設定された第1特図変動時間が経過すると、主制御装置60は、第1特別図柄表示部37aにおいて変動中の第1特別図柄を第1特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を第1特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる。遊技者は、第1特別図柄表示部37aにおいて停止表示された第1特別図柄の表示態様又は図柄表示装置41のメイン表示領域MAにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、第1特図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、第1特図抽選の結果が特図大当たりである場合には、メイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を、3つの装飾図柄列Z1～Z3の数字が同

50

一である表示態様（例えば「777」）で停止表示させる。一方、第1特図抽選の結果が特図外れである場合には、メイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を、3つの装飾図柄列Z1～Z3の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「135」）で停止表示させる。

【4528】

通常状態F1において、遊技者は、第1特図抽選において特図大当たり（2R確変大当たり）に当選することを期待しながら、繰り返し第1特図始動口33に遊技球を入球させる。

【4529】

ここで、この通常状態F1において、遊技者が通常の遊技の流れに従わずに右打ちをした場合について以下に説明する。通常状態F1において遊技者が右打ちをする場合としては、例えば、通常状態F1において当該パチンコ機10から何かしらの利益が得られないかと右打ちを試してみた場合（当該パチンコ機10を攻略しようとした場合）や、操作ハンドル25を意図せず誤って大きく右に回してしまい、意図せずして右打ちになってしまった場合などが挙げられる。

【4530】

通常状態F1において、遊技者が右打ちをすると、右側遊技領域PARに向けて発射された遊技球は、閉鎖状態の第1特電入賞装置57の前面側を通過し、第1振分釘群36aに到達する。第1振分釘群36aに到達した遊技球は、約1：4の割合で、普図始動ゲート35に至るルートと振分部である第2振分釘群36bに至るルートとに振り分けられる。より具体的には、本実施形態では、1分間に100個の遊技球が遊技球発射機構81から発射され、右側遊技領域PARに向けて発射された100個の遊技球のうち、約5分の1である約20個の遊技球が普図始動ゲート35に入球し、約5分の4である約80個の遊技球が振分部である第2振分釘群36bに到達する。そして、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率は65534／65535に設定されており、普図変動時間は、普図抽選の結果に関わらず0.01秒に設定され、普電開閉実行モードにおける普図オープニング期間は0.01秒に設定され、普図開閉期間における開放時間は1.0秒に設定され、普図エンディング期間は0.01秒に設定される。さらに、本実施形態では、普図始動ゲート35に入球した遊技球が普通電動役物34bに到達するまでに要する時間は0.2秒程度である。したがって、普図始動ゲート35に入球した遊技球が到達するタイミングでほぼ100%の確率で普通電動役物34bが開放状態となり、当該遊技球がそのまま第2特図始動口34に入球することになる。

【4531】

そして、第2振分釘群36bに到達した遊技球は、約1：2の割合で、第1通路である第1ルート36b1と第2通路である第2ルート36b2とに振り分けられる。第1ルート36b1に振り分けられた遊技球は、第2特電入賞装置58の右端側に導かれる。一方、第2ルート36b2に振り分けられた遊技球は、右側アウト口43rに導かれて入球し、遊技領域PAから排出される。より具体的には、本実施形態では、1分間に第2振分釘群36bに到達した約80個の遊技球のうち、約3分の1である約27個の遊技球が第2特電入賞装置58の右端側に導かれ、約3分の2である約53個の遊技球が右側アウト口43rに導かれて入球し、遊技領域PAから排出される。

【4532】

まとめると、通常状態F1において、遊技者が右打ちをすると、1分間に発射された100個の遊技球のうち、約20個の遊技球が第2特図始動口34に入球し、約27個の遊技球が第2特電入賞装置58の右端側に到達し、残りの約53個の遊技球が遊技領域PAから排出される。

【4533】

ここで、本実施形態では、通常状態F1において、第2特別図柄の変動時間である第2特図変動時間を、第2特図抽選の抽選結果に関わらず、極短い時間（本実施形態では0.1秒の短変動時間）に設定する設定処理を実行する。また、本実施形態では、第2特図抽選

10

20

30

40

50

の結果として「外れ」が設定されておらず、第2特図抽選の結果は、特図大当たり当選以外は全て特定結果である特図小当たり当選となる。したがって、通常状態F1において遊技者が右打ちをすると、第2特図抽選が短期間で繰り返され、特定結果である特図小当たり当選が頻繁に発生し、当該特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが頻繁に実行され、第2特別電動役物58bを開放状態に移行させる移行処理が頻繁に実行されることとなる。

【4534】

通常状態F1において、第2特電入賞装置58の右端側に到達した遊技球は、閉鎖状態の第2特別電動役物58bの板状部材の上を左端側に向けて転動するが、上述したように、本実施形態では切替部である第2特別電動役物58bが頻繁に開放するため、当該遊技球が左端まで転動し切って特別入賞口32sに到達する前に第2特別電動役物58bが開放することとなり、当該遊技球は、第2大入賞口58aに入球することとなり、特別入賞口32sに入球することはない。換言すれば、通常状態F1では、遊技者が右打ちをしたとしても、切替部である第2特別電動役物58bが頻繁に開放することによって、遊技球が特別入賞口32sに入球することが妨げられることになる。

10

【4535】

そして、本実施形態では、第2特図始動口34に遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は1個に設定され、第2大入賞口58aに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は2個に設定されている。したがって、1分間に100個の遊技球が右側遊技領域PARに向けて発射されると、100個のうち約20個の遊技球が第2特図始動口34に入球し、約27個の遊技球が第2大入賞口58aに入球することとなり、結果として約74個の遊技球が賞球として払い出されることになる。すなわち、通常状態F1において、遊技者が右打ちをしたとしても、発射された遊技球の個数(=100個)よりも、賞球として払い出された遊技球の個数(=約74個)の方が少なくなり、遊技者にとってのメリットはない。

20

【4536】

また、本実施形態では、第2特図抽選に設定されている特図大当たりの種別のうち、振り分けの99%が2R通常大当たりであり、1%のみが16R確変大当たりである。2R通常大当たりに基づく特電開閉実行モードにおいて遊技者が獲得することのできる賞球は10個程度であるので、第2特図始動口34への遊技球の入球に基づく第2特図抽選において特図大当たり当選し、99%の確率で2R通常大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されたとしても、遊技者は自身の手持ちの遊技球を増やすことができない。また、第2特図抽選において特図大当たり当選しても、16R確変大当たりに振り分けられる確率は1%であるため、遊技者が16R確変大当たり当選を期待して通常状態F1において右打ちをしたとしても、16R確変大当たりに当選することによって得られる賞球の期待値(利益)よりも、16R確変大当たりに当選するまでに発射した遊技球の個数の方が多くなる(損失の方が大きくなる)ため、遊技者は自身の手持ちの遊技球を増やすことができない。

30

【4537】

以上より、本実施形態のパチンコ機10は、通常状態F1において遊技者が右打ちをしたとしても、手持ちの遊技球を増やすことができず、遊技者にメリットがないように構成されている。

40

【4538】

通常状態F1において遊技者が左打ちをした場合についての説明に戻る。

【4539】

通常状態F1において、遊技者が左打ちをして遊技球が第1特図始動口33に入球し、第1特図抽選が実行されて2R確変大当たりに当選すると、パチンコ機10の遊技状態は、2R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF2に移行する。本実施形態では、2R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF2では、第1特電入賞装置57の第1特別電動役物57bが2回開放する。また、2R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF2が

50

開始されると、音声発光制御装置 90 は、右打ち報知処理を開始する。右打ち報知処理は、遊技者に右打ちを促すための処理であり、本実施形態では、図柄表示装置 41 の表示面 41a に「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像を表示させ、スピーカ 46 から「右打ち!」といった音声を出力させる処理である。右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、右打ちをすることによって、第 1 大入賞口 57a に遊技球を入球させ、賞球を獲得することが可能となる。

【4540】

さらに、特電開閉実行モード F2 においては、第 1 特別電動役物 57b が開放するため、遊技者は、第 1 大入賞口 57a 内の V 確入賞口 57av に遊技球を入球させることができる。V 確入賞口 57av に遊技球が入球した場合には、2R 確変大当たりに基づく特電開閉実行モード F2 の終了後における抽選モードは高確率モードとなり、一方、V 確入賞口 57av に遊技球が入球しなかった場合には、2R 確変大当たりに基づく特電開閉実行モード F2 の終了後における抽選モードは低確率モードとなり、再び通常状態 F1 に移行する。すなわち、通常状態 F1 において 2R 確変大当たり当選して V 確入賞口 57av に遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モード F2 を経由して、高確状態 F3 に移行することになる。以下では、2R 確変大当たりに基づく特電開閉実行モード F2 において V 確入賞口 57av に遊技球が入球した場合について説明する。

【4541】

2R 確変大当たりに基づく特電開閉実行モード F2 が終了すると、パチンコ機 10 の遊技状態は、抽選モードが高確率モードである高確状態 F3 に移行する。

【4542】

高確状態 F3 は、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態であるため、音声発光制御装置 90 は、上述した右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者が右打ちをすると、上述した通常状態 F1 の場合と同様に、1 分間に発射された 100 個の遊技球のうち、約 20 個の遊技球が第 2 特図始動口 34 に入球し、約 27 個の遊技球が第 2 特電入賞装置 58 の右端側に到達する。

【4543】

高確状態 F3 では、第 2 特別図柄の変動時間である第 2 特図変動時間を、通常状態 F1 と比較して、全体的に長い時間（本実施形態では 20 秒～180 秒の長変動時間）に設定する設定処理を実行する。第 2 特別図柄の変動中においては、大当たり当選や小当たり当選に基づく特電開閉実行モードが発生することはなく、第 2 特別電動役物 58b は閉鎖状態を維持するため、高確状態 F3 における第 2 特別電動役物 58b は、通常状態 F1 と比較して、閉鎖状態を維持する期間が長くなる。そして、第 2 特電入賞装置 58 の右端側に到達し、閉鎖状態の第 2 特別電動役物 58b の板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、第 2 特別電動役物 58b が開放せずに 2 秒以上閉鎖状態を維持していた場合には、第 2 大入賞口 58a には入球せず、特別入賞口 32s に入球することになる。

【4544】

すなわち、高確状態 F3 では、第 2 特別電動役物 58b が閉鎖状態を維持している期間が長いほど、第 2 特電入賞装置 58 の右端側に到達した遊技球のうち、特別入賞口 32s に入球する遊技球の個数が多くなる。換言すれば、高確状態 F3 において設定される第 2 特図変動時間が長いほど、第 2 特別電動役物 58b が閉鎖を維持している期間が長くなるので、特別入賞口 32s に入球する遊技球の個数が多くなる。そして、本実施形態では、特別入賞口 32s に遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は 15 個に設定されている。したがって、本実施形態では、高確状態 F3 において設定される第 2 特図変動時間が長いほど、遊技者は、多くの賞球を獲得することが可能となる。

【4545】

なお、高確状態 F3 においても、第 2 特図変動時間が経過し、第 2 特図抽選の結果、特定結果である特図小当たり当選し、当該特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行された場合には、第 2 特別電動役物 58b を開放状態に移行させる移行処理が実行されるため、閉鎖状態の第 2 特別電動役物 58b の板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技

球は、第2大入賞口58aに入球することとなり、特別入賞口32sに入球しない。

【4546】

そして、高確状態F3において、第2特図変動時間が経過し、第2特図抽選の結果、2R通常大当たりに当選すると、高確状態F3は終了し、パチンコ機10の遊技状態は、2R通常大当たりに基づく特電開閉実行モードF4に移行する。

【4547】

2R通常大当たりに基づく特電開閉実行モードF4においては、第2特別電動役物58bが2回開放するが、第2大入賞口58aに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は2個に設定されているため、遊技者は多くの賞球を獲得することはできない。

【4548】

特電開閉実行モードF4が終了すると、上述した通常状態F1に移行する。遊技者は、右打ちから左打ちに戻し、第1特図始動口33に遊技球を入球させて、再び大当たりに当選することを目指して遊技を行なう。

【4549】

一方、高確状態F3において、第2特図変動時間が経過し、第2特図抽選の結果、16R確変大当たりに当選すると、高確状態F3は終了し、パチンコ機10の遊技状態は、16R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF5に移行する。

【4550】

16R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF5では、第1特電入賞装置57の第1特別電動役物57bが16回開放するので、遊技者は、右打ちをすることによって、第1大入賞口57aに遊技球を入球させ、多くの賞球を獲得することが可能となる。

【4551】

さらに、16R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF5においては、第1特別電動役物57bが開放するため、遊技者は、第1大入賞口57a内のV確入賞口57avに遊技球を入球させることができる。V確入賞口57avに遊技球が入球した場合には、16R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF5の終了後における抽選モードは高確率モードとなり、再び高確状態F3に移行する。一方、V確入賞口57avに遊技球が入球しなかった場合には、16R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF5の終了後における抽選モードは低確率モードとなり、通常状態F1に移行する。

【4552】

このように、本実施形態では、高確状態F3において特図大当たりに当選し、2R通常大当たりに振り分けられるということは、多くの賞球を獲得することのできる遊技者にとって有利な状態（高確状態F3）が終了してしまうことを意味する。一方、高確状態F3において特図大当たりに当選し、16R確変大当たりに振り分けられるということは、16R確変大当たりに基づく特電開閉実行モードF5において多くの賞球を獲得することができ、かつ、多くの賞球を獲得することのできる遊技者にとって有利な状態（高確状態F3）がさらに継続するので、最も多くの利益が得られる遊技者にとって最高の結果になることを意味する。しかしながら、本実施形態では、第2特図抽選において特図大当たりに当選した場合のうちの1%しか16R確変大当たりに振り分けられないので、遊技者は、高確状態F3において、積極的に特図大当たりに当選して欲しいとは願わず、特図大当たりに当選せずになるべく長く高確状態F3が継続すること、及び、なるべく長い第2特図変動時間が設定されて第2特図抽選の結果が特図小当たりになること、特図大当たりに当選する場合には2R通常大当たりではなく、16R確変大当たりに振り分けられること、を期待しながら遊技を行なう。

【4553】

次に、上述した高確状態F3において実行され得る演出や、図柄表示装置41に表示され得る情報や画像について説明する。

【4554】

本実施形態のパチンコ機10では、高確状態F3において、第2特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である16R確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期

10

20

30

40

50

待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、図416(A)に示すように、リーチ演出として、遊技者側を意味する女性キャラクターと敵側を意味する海賊キャラクターとが戦闘を行なうバトル演出を実行可能である。なお、リーチ演出としてのバトル演出の実行中においても、上述した右打ち報知処理が実行されており、図柄表示装置41の表示面41aに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像GD1が表示される。以下に説明する高確状態F3において実行される他の演出の実行中においても同様である。

【4555】

そして、遊技者に有利な16R確変大当たりに当選した場合には、バトル演出の後に、当該戦闘の結果（抽選の結果）を告知するバトル結果演出として、バトルに勝利したことを告知するバトル勝利演出を実行し（図416(B)）、遊技者に不利な2R通常大当たりに当選した場合には、バトル結果演出として、バトルに敗北したことを告知するバトル敗北演出を実行し（図416(C)）、遊技者に有利でも不利でもない特図小当たりに当選した場合には、バトル結果演出として、バトルが引き分けに終わったことを告知するバトル引き分け演出（図416(D)）を実行する。

【4556】

このように、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である16R確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、16R確変大当たりが発生して第2特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態F3が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第2特別図柄の変動中は、第2特別電動役物58bが閉鎖状態を維持するため、第1ルート36b1に振り分けられた遊技球は、第2大入賞口58aに入球することができず、特別入賞口32sに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第2特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【4557】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な16R確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【4558】

また、本実施形態のパチンコ機10では、高確状態F3において、第2特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能に構成されている。具体的には、図417に示すように、カウントダウン演出として、第2特別図柄の変動表示が終了するまでの時間を示す画像G1を表示する演出を実行する。このカウントダウン演出を実行することにより、第2特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口32sに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口32sに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【4559】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第 2 特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機 10 で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、高確状態 F 3 において、長変動時間が設定された第 2 特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能に構成されている。具体的には、図 4 1 7 に示すように、例えば、好機示唆演出として、女性キャラクター画像 G 2 及び「変動中にたくさん球を入れてね！賞球を獲得できるチャンスタイムだよ！」といった文字列 G 3 を図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 4 6 から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第 2 特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

10

【4560】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、一般的なパチンコ機とは異なり、第 2 大入賞口 5 8 a に入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口 3 2 s に入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、高確状態 F 3 において、特別入賞口 3 2 s に入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能に構成されている。具体的には、図 4 1 7 に示すように、高確状態 F 3 に移行後に特別入賞口 3 2 s に入球した遊技球の個数及び特別入賞口 3 2 s に遊技球が入球することによって得られた賞球の個数を示す画像 G 4 を図柄表示装置 4 1 に表示させる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 において重要な特別入賞口 3 2 s に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

20

【4561】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、一般的なパチンコ機 10 とは異なり、第 2 特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第 2 特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、高確状態 F 3 において、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出 1 を実行し、ステップアップ演出 1 に連続してステップアップ演出 2 を実行可能に構成されている。具体的には、図 4 1 8 (A) に示すように、ステップアップ演出 1 として、女性キャラクター画像 G 5 及び「ステップ 1！この変動はいつまで続くかな？」といった文字列 G 6 を図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 4 6 から出力させる演出を実行する。そして、図 4 1 8 (B) に示すように、ステップアップ演出 2 として、クジラのキャラクター画像 G 7 及び「ステップ 2！まだまだこの変動は続くよ！」といった文字列 G 8 を図柄表示装置 4 1 に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー 4 6 から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、ステップアップ演出 1 が実行された場合に、当該ステップアップ演出 1 の後に連続してステップアップ演出 2 が実行されて当該第 2 特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

30

【4562】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特図変動時間として短変動時間 (0.1 秒) が設定され得る通常状態 F 1 と、長変動時間 (20 秒～180 秒) が設定され得る高確状態 F 3 とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第 2 特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物 3 4 b は遊技状態に応じて異なる挙動も示さないのので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態 F 1 であるのか高確状態 F 3 であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第 2 特図変動時間として短変動時間 (0.1 秒) が設定され得る通常状態 F 1 においては通常状態 F 1 用背景画像を表示可能であり、第 2 特図変動時間として長変動時間 (20 秒～180 秒) が設定され得る高確状態 F 3 においては高確状態 F 3 用背景画像を表示可能に構成されている。具体的には、例えば、通常状態 F 1 用背景画像として、青色の海の中の背景画像を表示可能であり、高確状態 F 3 用背景画像として、赤色の海の中の背景画像を表示可能である。したがって、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態 F 1 であるのか高確状態 F 3

40

50

であるのかを容易に判別することが可能となる。

【４５６３】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【４５６４】

以上説明したように、本実施形態によれば、各入球部を適切に配置するとともに、変動表示時間として設定される期間の長さを適切に制御するので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【４５６５】

従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特別図柄の変動表示が停止し、当該変動表示に対応した第２特図抽選において小当たりに当選した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【４５６６】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまう、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【４５６７】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４５６８】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４５６９】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することにな

10

20

30

40

50

る結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４５７０】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

10

【４５７１】

これに対して、本実施形態では、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

20

【４５７２】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、第２特図抽選において遊技者に有利な特図大当たり（出玉もありラッシュも継続する１６Ｒ確変大当たり）に当選せずに、遊技者に不利な特図大当たり（出玉がなくラッシュも終了してしまう２Ｒ通常大当たり）に当選して高確状態Ｆ３が終了してしまったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、高確状態Ｆ３の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該高確状態Ｆ３が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

30

【４５７３】

さらに、本実施形態では、設定される第２特図変動時間の長さによって遊技者の有利度（遊技者が獲得することのできる賞球の個数）が変化するという新たな遊技性を提供することができる。具体的には、本実施形態では、第２特図変動時間として設定される変動時間が長いほど、遊技者が獲得することのできる賞球数が多くなる。したがって、第２特図変動時間として長い変動時間が設定されて欲しいといった従来にない新しい期待感を遊技者に提供することができる。

40

【４５７４】

また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持することが遊技者にとって有利な事象となっている。これに対して、従来の一般的なパチンコ機では、小当たりに当選して特別電動役物が開放することが遊技者にとって有利な事象となっている。すなわち、本実施形態によれば、遊技者にとって有利な事象が従来とは逆になっているといった新たな遊技性を提供することができる。

【４５７５】

50

さらに、本実施形態によれば、第1特別図柄と第2特別図柄とが同時に変動可能な機能（いわゆる同時変動機能）を有さなくても、遊技者が多くの賞球を獲得することのできる遊技状態（いわゆるラッシュ）を実現することができる。同時変動機能を有するパチンコ機では、制御が複雑化するという課題や、ラッシュ終了後の残存保留をどのように処理するのかといった課題が生じるが、本実施形態によれば、同時変動機能を有さないため、これらの課題が生じないといった効果を奏することができる。

【4576】

さらに、本実施形態によれば、高確状態F3において払い出される賞球は、特別入賞口32sに遊技球が入球したことに基づく賞球である。換言すれば、高確状態F3において払い出される賞球は、特別電動役物（第1特別電動役物57b又は第2特別電動役物58b）の作動に基づく賞球ではない。したがって、本実施形態によれば、当該パチンコ機10の役物比率及び連続役物比率の値を低減することができ、当該パチンコ機10に設定可能な賞球数の幅を広げることが可能となる。

10

【4577】

さらに、本実施形態では、第2振分釘群36bに到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第1ルート36b1よりも低い第2ルート36b2に振り分けられる。一方、第2振分釘群36bに到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第2ルート36b2よりも高い第1ルート36b1に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い第2特別電動役物58bに到達する。したがって、第2振分釘群36bに到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い第2特別電動役物58bに到達してしまっ遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

20

【4578】

そして、本実施形態によれば、第2特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第2特図変動時間として短変動時間（0.1秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第2特別電動役物58bの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が板状部材の上を転動し切る前に短変動時間（0.1秒）が経過して第2特別電動役物58bが入球可能状態となるので、第2大入賞口58aに入球することになり、特別入賞口32sに到達することができない。上述したように、第2大入賞口58aに設定されている賞球数は2個であるため、遊技球が特別入賞口32sに到達することができずに第2大入賞口58aに入球した場合には、遊技者にはほとんど利益がない。

30

【4579】

一方、第2特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第2特図変動時間として長変動時間（20秒～180秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第2特別電動役物58bの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（20秒～180秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口32sに到達し、当該特別入賞口32sに入球可能となる。上述したように、特別入賞口32sに設定されている賞球数は15個であるため、遊技球が第2特別電動役物58bの板状部材の上を転動し切って特別入賞口32sに入球した場合には、遊技者は多くの利益を得ることができる。

【4580】

このように、本実施形態によれば、第2特図変動時間として設定される期間の長さに応じて、第1ルート36b1に振り分けられた遊技球が、特別入賞口32sに到達できずに第2大入賞口58aに入球する状況と、特別入賞口32sに到達して当該特別入賞口32sに入球可能な状況とを創出することができる。この結果、第2特図変動時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、後述するように、特別入賞口32sに遊技球が入球する場合の方が、第2大入賞口58aに遊技球が入球する場合よりも遊技者にとって有利である構成を採用することによって、第2特図変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【4581】

50

さらに、本実施形態では、特別入賞口 3 2 s に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（15 個）は、第 2 大入賞口 5 8 a に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（2 個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【4 5 8 2】

遊技を開始した直後の通常状態 F 1 において遊技者が第 2 振分釘群 3 6 b を狙って右打ちをした場合には、第 2 特図変動時間として短変動時間（0.1 秒）が設定されるので、発射された遊技球は、特別入賞口 3 2 s には入球せず、第 2 大入賞口 5 8 a に入球することになる。しかしながら、本実施形態によれば、第 2 大入賞口 5 8 a に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（2 個）は、特別入賞口 3 2 s に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（15 個）よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態 F 1 において遊技者が第 2 振分釘群 3 6 b を狙って右打ちをすることを抑制することができる。

10

【4 5 8 3】

一方、第 2 特図変動時間として長変動時間（20 秒～120 秒）が設定され得る高確状態 F 3 においては、第 1 ルート 3 6 b 1 に振り分けられた遊技球が、特別入賞口 3 2 s に到達して当該特別入賞口 3 2 s に入球可能な状況となる。そして、本実施形態によれば、特別入賞口 3 2 s に遊技球が入球する場合の方が、第 2 大入賞口 5 8 a に遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、第 2 特図変動時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【4 5 8 4】

さらに、本実施形態では、遊技球を第 1 ルート 3 6 b 1 と第 2 ルート 3 6 b 2 とに振り分ける振分部は、作動しない非作動物である釘の集合体である第 2 振分釘群 3 6 b として構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分部が、作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第 1 ルート 3 6 b 1 のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【4 5 8 5】

これに対して、本実施形態によれば、振分部は、作動しない非作動物である第 2 振分釘群 3 6 b によって構成されているので、遊技者は、価値の高い第 1 ルート 3 6 b 1 のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本パチンコ機 10 の設計時に意図された振り分けの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

30

【4 5 8 6】

さらに、本実施形態では、第 2 ルート 3 6 b 2 に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない右側アウト口 4 3 r が設けられている。したがって、第 2 ルート 3 6 b 2 に振り分けられた遊技球が、本パチンコ機 10 の設計当初の想定に反して第 2 特別電動役物 5 8 b に到達してしまうことを抑制することができる。

【4 5 8 7】

さらに、本実施形態では、第 2 特図変動時間として短変動時間（0.1 秒）が設定され得る通常状態 F 1 において、確変大当たりに当選して V 確入賞口 5 7 a v に遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モード F 2 を経由して、第 2 特図変動時間として長変動時間（20 秒～180 秒）が設定され得る高確状態 F 3 に移行する。本実施形態では、第 2 特図変動時間として長変動時間（20 秒～180 秒）が設定された場合の方が、短変動時間（0.1 秒）が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、通常状態 F 1 において早く確変大当たりに当選して V 確入賞口 5 7 a v に遊技球が入球するといった移行条件が成立して高確状態 F 3 に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

40

【4 5 8 8】

50

さらに、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である16R確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、16R確変大当たりが発生して第2特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態F3が継続するのかが否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第2特別図柄の変動中は、第2特別電動役物58bが閉鎖状態を維持するため、第1ルート36b1に振り分けられた遊技球は、第2大入賞口58aに入球することができず、特別入賞口32sに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第2特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

10

【4589】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な16R確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

20

【4590】

さらに、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能であるので、第2特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口32sに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口32sに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

30

【4591】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機10で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能であるので、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

。

【4592】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、一般的なパチンコ機10とは異なり、第2特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第2特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出1を実行し、ステップアップ演出1に連続してステップアップ演出2を実行可能であるので、遊技者に対して、ステップアップ演出1が実行された場合に、当該ステップアップ演出1の後に連続してステップアップ演出2が実行されて当該第2特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

40

【4593】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、一般的なパチンコ機とは異なり、第2大入賞

50

口 5 8 a に入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口 3 2 s に入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、特別入賞口 3 2 s に入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能であるので、本実施形態のパチンコ機 1 0 において重要な特別入賞口 3 2 s に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【 4 5 9 4 】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特図変動時間として短変動時間（ 0 . 1 秒）が設定され得る通常状態 F 1 と、長変動時間（ 2 0 秒～ 1 8 0 秒）が設定され得る高確状態 F 3 とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第 2 特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物 3 4 b は遊技状態に応じて異なる挙動も示さないのので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態 F 1 であるのか高確状態 F 3 であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第 2 特図変動時間として短変動時間（ 0 . 1 秒）が設定され得る通常状態 F 1 においては通常状態 F 1 用背景画像を表示可能であり、第 2 特図変動時間として長変動時間（ 2 0 秒～ 1 8 0 秒）が設定され得る高確状態 F 3 においては高確状態 F 3 用背景画像を表示可能であるので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態 F 1 であるのか高確状態 F 3 であるのかを容易に判別することが可能となる。

10

【 4 5 9 5 】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、一般的なパチンコ機 1 0 とは異なり、第 2 大入賞口 5 8 a が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第 2 特別電動役物 5 8 b によって第 2 大入賞口 5 8 a が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第 2 大入賞口 5 8 a が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、第 2 大入賞口 5 8 a が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

20

【 4 5 9 6 】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第 1 通路に振り分けられた遊技球は、第 3 入球部に入球することができないが、第 2 入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第 2 入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

30

【 4 5 9 7 】

《 8 - 5 》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 4 5 9 8 】

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

40

【 4 5 9 9 】

< 通常処理 >

通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。

【 4 6 0 0 】

図 4 1 9 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S z 0 1 0 1 では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S z 0 1 0 2 に進む。

50

【4601】

ステップS z 0 1 0 2では、起動コマンドを音声発光制御装置90に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップS z 0 1 0 3に進む。

【4602】

ステップS z 0 1 0 3では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では2ms毎に）実行される。

【4603】

<タイマ割込み処理>

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（本実施形態では2msec周期）に実行される。

【4604】

図420は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップS z 1 1 0 1では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置60に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップS z 0 1 0 2に進む。

【4605】

ステップS z 1 1 0 2では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3、特図変動種別カウンタCs4、普図当否判定カウンタCn1、普図種別判定カウンタCn2、乱数初期値カウンタCiniの値にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタCs1～Cs4、Cn1、Cn2、Ciniの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS z 1 1 0 3に進む。

【4606】

ステップS z 1 1 0 3では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS z 1 1 0 3を実行した後、ステップS z 1 1 0 4に進む。

【4607】

ステップS z 1 1 0 4では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第1特図始動口33又は第2特図始動口34への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第1特別図柄表示部37a、第2特別図柄表示部37b、第1特別電動役物57b及び第2特別電動役物58bを制御する処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップS z 1 1 0 4を実行した後、ステップS z 1 1 0 5に進む。

【4608】

ステップS z 1 1 0 5では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部38a及び普通電動役物34bを制御する処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップS z 1 1 0 5を実行した後、ステップS z 1 1 0 6に進む。

【4609】

ステップS z 1 1 0 6では、上記各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置70や音声発光制御装置90等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置70に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップS z 1 1 0 6を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【4610】

<各入球口用の入球処理>

次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイ

10

20

30

40

50

マ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【4611】

図 421 は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ Sz1201 では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口 32 への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口 32 に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップ Sz1201 を実行した後、ステップ Sz1202 に進む。

【4612】

ステップ Sz1202 では、特別入賞口用の入球処理を実行する。特別入賞口用の入球処理では、特別入賞口 32s への遊技球の入球を検知した場合に、当該特別入賞口 32s に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップ Sz1202 を実行した後、ステップ Sz1203 に進む。

【4613】

ステップ Sz1203 では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、第 1 大入賞口 57a 又は第 2 大入賞口 58a への遊技球の入球を検知した場合に、当該第 1 大入賞口 57a 又は第 2 大入賞口 58a に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップ Sz1203 を実行した後、ステップ Sz1204 に進む。

【4614】

ステップ Sz1204 では、第 1 特図始動口用の入球処理を実行する。第 1 特図始動口用の入球処理では、第 1 特図始動口 33 への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第 1 特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sz1204 を実行した後、ステップ Sz1205 に進む。

【4615】

ステップ Sz1205 では、第 2 特図始動口用の入球処理を実行する。第 2 特図始動口用の入球処理では、第 2 特図始動口 34 への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第 2 特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sz1205 を実行した後、ステップ Sz1206 に進む。

【4616】

ステップ Sz1206 では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sz1206 を実行した後、ステップ Sz1207 に進む。

【4617】

ステップ Sz1207 では、V 確入賞口用の入球処理を実行する。V 確入賞口用の入球処理では、V 確入賞口 57av への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。V 確入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sz1207 を実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【4618】

<第 1 特図始動口用の入球処理>

次に、第 1 特図始動口用の入球処理について説明する。第 1 特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【4619】

図 422 は、第 1 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ Sz1301 では第 1 特図始動口 33 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ Sz1301 において、第 1 特図始動口 33 に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップ Sz1301：YES）、ステップ Sz1302 に進み、第 1 特図始動口 33 に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ Sz1303 に進む。一方、ステップ Sz1301 において、第 1 特図始動口 33 に遊技

10

20

30

40

50

球が入球しなかったと判定した場合には（ステップ S z 1 3 0 1 : N O）、本第 1 特図始動口用の入球処理を終了する。

【 4 6 2 0 】

ステップ S z 1 3 0 3 では、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第 1 特図保留個数 N s 1 は、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第 1 特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第 1 特図保留個数 N s 1 の上限値（最大値）は 4 である。

【 4 6 2 1 】

ステップ S z 1 3 0 3 において、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値未満であると判定した場合には（ステップ S z 1 3 0 3 : Y E S）、ステップ S z 1 3 0 4 に進み、第 1 特図保留個数 N s 1 に 1 を加算する。その後、ステップ S z 1 3 0 5 に進む。

10

【 4 6 2 2 】

ステップ S z 1 3 0 5 では、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値を R A M 6 4 の特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S z 1 3 0 3 において 1 を加算した第 1 特図保留個数 N s 1 に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップ S z 1 3 0 6 に進む。

【 4 6 2 3 】

ステップ S z 1 3 0 6 では、第 1 特図先判定処理を実行する。第 1 特図先判定処理は、ステップ S z 1 3 0 5 において取得された特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値（第 1 特図保留情報）に基づいて、第 1 特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第 1 特図保留情報が第 1 特別図柄の変動を伴う第 1 特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップ S z 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S z 1 3 0 7 に進む。

20

【 4 6 2 4 】

ステップ S z 1 3 0 7 では、第 1 特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第 1 特図先判定処理の各判定結果を第 1 特図保留コマンドとして設定する。第 1 特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第 1 特図始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された第 1 特図保留情報に対する第 1 特図先判定処理の判定結果を、当該第 1 特図保留情報が第 1 特別図柄の変動を伴う第 1 特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置 9 0 は、第 1 特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置 4 1 の第 1 特図保留表示領域 D s 1 における表示を第 1 特図保留個数 N s 1 の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 特図保留表示領域 D s 1 における表示を第 1 特図保留個数 N s 1 の増加に対応させて変更する。ステップ S z 1 3 0 7 を実行した後、第 2 入球部である第 1 特図始動口 3 3 用の入球処理を終了する。

30

【 4 6 2 5 】

一方、ステップ S z 1 3 0 3 において、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値未満ではないと判定した場合は（ステップ S z 1 3 0 3 : N O）、すなわち、第 1 特図保留個数 N s 1 が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタ C s 1、特図種別判定カウンタ C s 2、特図リーチ判定カウンタ C s 3 及び特図変動種別カウンタ C s 4 の各値を特図保留エリア 6 4 b に記憶することなく、本第 1 特図始動口用の入球処理を終了する。

40

【 4 6 2 6 】

< 第 2 特図始動口用の入球処理 >

次に、第 2 特図始動口用の入球処理について説明する。第 2 特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 6 2 7 】

図 4 2 3 は、第 2 特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S z 1

50

401では第2特図始動口34に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップSz1401において、第2特図始動口34に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップSz1401：YES）、ステップSz1402に進み、第2特図始動口34に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSz1403に進む。一方、ステップSz1401において、第2特図始動口34に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップSz1401：NO）、本第2特図始動口用の入球処理を終了する。

【4628】

ステップSz1403では、第2特図保留個数Ns2が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第2特図保留個数Ns2は、第2特図始動口34への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第2特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第2特図保留個数Ns2の上限値（最大値）は4である。

10

【4629】

ステップSz1403において、第2特図保留個数Ns2が上限値未満であると判定した場合には（ステップSz1403：YES）、ステップSz1404に進み、第2特図保留個数Ns2に1を加算する。その後、ステップSz1405に進む。

【4630】

ステップSz1405では、特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3及び特図変動種別カウンタCs4の各値をRAM64の特図保留エリア64bの第2特図保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップSz1403において1を加算した第2特図保留個数Ns2に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップSz1406に進む。

20

【4631】

ステップSz1406では、第2特図先判定処理を実行する。第2特図先判定処理は、ステップSz1405において取得された特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3及び特図変動種別カウンタCs4の各値（第2特図保留情報）に基づいて、第2特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第2特図保留情報が第2特別図柄の変動を伴う第2特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップSz1406を実行した後、ステップSz1407に進む。

30

【4632】

ステップSz1407では、第2特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第2特図先判定処理の各判定結果を第2特図保留コマンドとして設定する。第2特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第2特図始動口34への遊技球の入球に基づいて取得された第2特図保留情報に対する第2特図先判定処理の判定結果を、当該第2特図保留情報が第2特別図柄の変動を伴う第2特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置90は、第2特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置41の第2特図保留表示領域Ds2における表示を第2特図保留個数Ns2の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2特図保留表示領域Ds2における表示を第2特図保留個数Ns2の増加に対応させて変更する。ステップSz1407を実行した後、第3入球部である第2特図始動口34用の入球処理を終了する。

40

【4633】

一方、ステップSz1403において、第2特図保留個数Ns2が上限値未満ではないと判定した場合（ステップSz1403：NO）、すなわち、第2特図保留個数Ns2が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタCs1、特図種別判定カウンタCs2、特図リーチ判定カウンタCs3及び特図変動種別カウンタCs4の各値を特図保留エリア64bに記憶することなく、本第2特図始動口用の入球処理を終了する。

【4634】

<普図始動ゲート用の入球処理>

50

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【4635】

図 424 は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S z 1501 では普図始動ゲート 35 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S z 1501 において、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップ S z 1501：YES）、ステップ S z 1502 に進む。一方、ステップ S z 1501 において、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップ S z 1501：NO）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

10

【4636】

ステップ S z 1502 では、普図保留個数 N n 1 が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数 N n 1 は、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数 N n 1 の上限値（最大値）は 4 である。

【4637】

ステップ S z 1502 において、普図保留個数 N n 1 が上限値未満であると判定した場合には（ステップ S z 1502：YES）、ステップ S z 1503 に進み、普図保留個数 N n 1 に 1 を加算する。その後、ステップ S z 1504 に進む。

20

【4638】

ステップ S z 1504 では、普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の各値を RAM 64 の普図保留エリア 64 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S z 1503 において 1 を加算した普図保留個数 N n 1 に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップ S z 1505 に進む。

【4639】

ステップ S z 1505 では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップ S z 1505 を実行した後、第 1 入球部である普図始動ゲート 35 用の入球処理を終了する。

30

【4640】

一方、ステップ S z 1502 において、普図保留個数 N n 1 が上限値未満ではないと判定した場合（ステップ S z 1502：NO）、すなわち、普図保留個数 N n 1 が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の各値を普図保留エリア 64 d に記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【4641】

< V 確入賞口用の入球処理 >

次に、V 確入賞口用の入球処理について説明する。V 確入賞口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

40

【4642】

図 425 は、V 確入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S z 1601 では、V 確入賞口 57 a v に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S z 1601 において、V 確入賞口 57 a v に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップ S z 1601：YES）、ステップ S z 1602 に進み、主側 RAM 64 に記憶されている V 確入賞フラグが ON であるか否かを判定する。V 確入賞フラグは、V 確入賞口 57 a v に遊技球が入球した場合に ON となり、特電開閉実行モードの終了後に高確率モードフラグが ON となった際に OFF となるフラグである。ステップ S z 1602 では、既に V 確入賞フラグが ON となっているか否かを判定することによって、複数の遊技球が V 確入賞口 57 a v に入球した場合であっても後述するステップ S z 1603 からステップ S z 1

50

605の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【4643】

ステップS z 1602において、V確入賞フラグがONではないと判定した場合には（ステップS z 1602：NO）、ステップS z 1603に進み、V確入賞フラグをONにする。その後、ステップS z 1604に進み、V確入賞コマンドを設定する。V確入賞コマンドは、V確入賞口57avに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置90は、V確入賞コマンドを受信すると、遊技球がV確入賞口57avに入球したことを示唆する演出であるV確入賞演出を実行する。ステップS z 1604を実行した後、本V確入賞口用の入球処理を終了する。

【4644】

一方、ステップS z 1601においてV確入賞口57avに遊技球が入球していないと判定した場合（ステップS z 1601：NO）及びステップS z 1602においてV確入賞フラグがONであると判定した場合（ステップS z 1602：YES）には、上述したステップS z 1603及びステップS z 1604の処理を実行することなく、本V確入賞口用の入球処理を終了する。

【4645】

<特図特電制御処理>

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4646】

図426は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップS z 2101では、第1特別図柄表示部37aにおける第1特別図柄又は第2特別図柄表示部37bにおける第2特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップS z 2101を実行した後、ステップS z 2102に進む。

【4647】

ステップS z 2102では、第1特別図柄表示部37aにおける第1特別図柄又は第2特別図柄表示部37bにおける第2特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップS z 2102を実行した後、ステップS z 2103に進む。

【4648】

ステップS z 2103では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップS z 2103を実行した後、ステップS z 2104に進む。

【4649】

ステップS z 2104では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップS z 2104を実行した後、ステップS z 2105に進む。

【4650】

ステップS z 2105では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップS z 2105を実行した後、ステップS z 2106に進む。

【4651】

ステップS z 2106では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップS z 2106を実行した後、ステップS z 2107に進む。

【4652】

ステップS z 2107では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング

10

20

30

40

50

期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S z 2 1 0 7 を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。

【 4 6 5 3 】

＜特別図柄変動開始処理＞

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 6 5 4 】

図 4 2 7 は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S z 2 2 0 1 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている特図特電制御値が「0 1」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「0 1」であることは、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「0 1」であることは、第 1 特図保留個数 N s 1 又は第 2 特図保留個数 N s 2 が 1 以上となっている場合に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「0 1」に設定される。

10

【 4 6 5 5 】

ステップ S z 2 2 0 1 において、特図特電制御値が「0 1」ではないと判定した場合には（ステップ S z 2 2 0 1 : N O）、後述するステップ S z 2 2 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S z 2 2 0 1 において、特図特電制御値が「0 1」であると判定した場合には（ステップ S z 2 2 0 1 : N O）、ステップ S z 2 2 0 2 に進む。

20

【 4 6 5 6 】

ステップ S z 2 2 0 2 では、第 2 特図保留個数 N s 2 が「1」以上であるか否かを判定する。ステップ S z 2 2 0 2 において、第 2 特図保留個数 N s 2 が「1」以上であると判定した場合には（ステップ S z 2 2 0 2 : Y E S）、ステップ S z 2 2 0 3 に進み、第 2 特図保留個数 N s 2 から 1 を減算する。その後、ステップ S z 2 2 0 4 に進む。

30

【 4 6 5 7 】

ステップ S z 2 2 0 4 では、特図保留エリア 6 4 b の第 2 特図保留エリア R b の各エリアに記憶されている第 2 特図保留情報をシフトさせる処理である第 2 特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第 2 特図保留情報シフト処理では、第 2 特図保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている第 2 特図保留情報を特図判定エリア 6 4 c に移動させた後、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった順に各エリア内の第 2 特図保留情報をシフトさせる。ステップ S z 2 2 0 4 を実行した後、後述するステップ S z 2 2 0 8 に進む。

40

【 4 6 5 8 】

ステップ S z 2 2 0 2 において、第 2 特図保留個数 N s 2 が「1」以上ではないと判定した場合には（ステップ S z 2 2 0 2 : N O）、ステップ S z 2 2 0 5 に進み、第 1 特図保留個数 N s 1 が「1」以上であるか否かを判定する。ステップ S z 2 2 0 5 において、第 1 特図保留個数 N s 1 が「1」以上ではないと判定した場合には（ステップ S z 2 2 0 5 : N O）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップ S z 2 2 0 5 において、第 1 特図保留個数 N s 1 が「1」以上であると判定した場合には（ステップ S z 2 2 0 5 : Y E S）、ステップ S z 2 2 0 6 に進み、第 1 特図保留個数 N s 1 から 1 を減算する。その後、ステップ S z 2 2 0 7 に進む。

【 4 6 5 9 】

ステップ S z 2 2 0 7 では、特図保留エリア 6 4 b の第 1 特図保留エリア R a の各エリア

50

に記憶されている第1特図保留情報をシフトさせる処理である第1特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第1特図保留情報シフト処理では、第1特図保留エリアRaの第1エリアに記憶されている第1特図保留情報を特図判定エリア64cに移動させた後、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった順に各エリア内の第1特図保留情報をシフトさせる。ステップSz2207を実行した後、ステップSz2208に進む。

【4660】

ステップSz2208では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア64cに記憶された特図当否判定カウンタCs1の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップSz2208を実行した後、ステップSz2209に進む。

10

【4661】

ステップSz2209では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア64cに記憶された特図種別判定カウンタCs2の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップSz2209を実行した後、ステップSz2210に進む。

【4662】

ステップSz2210では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをONにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Aであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄AフラグをONにし、特別図柄Bであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄BフラグをONにする。ステップSz2210を実行した後、ステップSz2211に進む。

20

【4663】

ステップSz2211では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、第1特別図柄表示部37aにおける第1特別図柄の変動時間（第1特図変動時間）及び第2特別図柄表示部37bにおける第2特別図柄の変動時間（第2特図変動時間）を設定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア64cに記憶された特図リーチ判定カウンタCs3の値と、特図変動種別カウンタCs4の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定し、決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップSz2211を実行した後、ステップSz2212に進む。

30

【4664】

ステップSz2212では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の特別図柄の変動が第1特図始動口33又は第2特図始動口34のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップSz2212を実行した後、ステップSz2213に進む。

40

【4665】

ステップSz2213では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【4666】

ステップSz2212及びステップSz2213にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSz2213を実行後、ステップSz2214に進む。

50

【4667】

ステップS z 2 2 1 4では、第1特別図柄表示部37aにおける第1特別図柄又は第2特別図柄表示部37bにおける第2特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップS z 2 2 1 5に進み、特図特電制御値に「02」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「02」であることは、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【4668】

<特別図柄変動停止処理>

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

【4669】

図428は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップS z 2 3 0 1では、特図特電制御値が「02」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「02」であることは、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップS z 2 3 0 1において、特図特電制御値が「02」ではないと判定した場合には（ステップS z 2 3 0 1：NO）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップS z 2 3 0 1において、特図特電制御値が「02」であると判定した場合には（ステップS z 2 3 0 1：YES）、ステップS z 2 3 0 2に進む。

20

【4670】

ステップS z 2 3 0 2では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側RAM64における特図変動時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップS z 2 3 0 2において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップS z 2 3 0 2：NO）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップS z 2 3 0 2において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップS z 2 3 0 2：YES）、ステップS z 2 3 0 3に進む。

【4671】

ステップS z 2 3 0 3では、第1特別図柄表示部37a又は第2特別図柄表示部37bにおいて変動中の第1特別図柄又は第2特別図柄を、ONとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第1特別図柄表示部37a又は第2特別図柄表示部37bには、第1特図抽選又は第2特図抽選の結果に対応した表示態様の第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される。ステップS z 2 3 0 3を実行した後、ステップS z 2 3 0 4に進む。

30

【4672】

ステップS z 2 3 0 4では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第1特別図柄表示部37aにおける第1特別図柄の停止表示時間（第1特図停止表示時間）及び第2特別図柄表示部37bにおける第2特別図柄の停止表示時間（第2特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では1.0秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップS z 2 3 0 4を実行した後、ステップS z 2 3 0 5に進み、特図特電制御値に「03」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「03」であることは、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

40

【4673】

<特別図柄変動停止後処理>

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4674】

図429は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップS z 2 4 0

50

1では、特図特電制御値が「03」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「03」であることは、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップS z 2 4 0 1において、特図特電制御値が「03」ではないと判定した場合には（ステップS z 2 4 0 1：NO）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップS z 2 4 0 1において、特図特電制御値が「03」であると判定した場合には（ステップS z 2 4 0 1：YES）、ステップS z 2 4 0 2に進む。

【4675】

ステップS z 2 4 0 2では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側RAM64における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップS z 2 4 0 2において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップS z 2 4 0 2：NO）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップS z 2 4 0 2において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップS z 2 4 0 2：YES）、ステップS z 2 4 0 3に進む。

【4676】

ステップS z 2 4 0 3では、特図当たりに対応する特図種別フラグがONであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）であるか否かを判定する。ステップS z 2 4 0 3において、特図当たりに対応する特図種別フラグがONではないと判定した場合（ステップS z 2 4 0 3：NO）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップS z 2 4 0 4に進み、ONとなっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄Zフラグ）をOFFにする。その後、ステップS z 2 4 0 5に進み、特図特電制御値に「01」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「01」であることは、第1特図保留個数Ns1又は第2特図保留個数Ns2が1以上となっている場合に第1特別図柄又は第2特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【4677】

一方、ステップS z 2 4 0 3において、特図当たりに対応する特図種別フラグがONであると判定した場合（ステップS z 2 4 0 3：YES）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップS z 2 4 0 6に進み、特図特電制御値に「04」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「04」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【4678】

<特電開閉実行モード開始処理>

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4679】

図430は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップS z 3 1 0 1では、特図特電制御値が「04」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「04」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップS z 3 1 0 1において、特図特電制御値が「04」ではないと判定した場合には（ステップS z 3 1 0 1：NO）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップS z 3 1 0 1において、特図特電制御値が「04」であると判定した場合には（ステップS z 3 1 0 1：YES）、ステップS z 3 1 0

10

20

30

40

50

2に進む。

【4680】

ステップS z 3 1 0 2では、特図小当たりに対応した特図種別フラグがONであるか否かを判定する。ステップS z 3 1 0 2において、特図小当たりに対応した特図種別フラグがONではないと判定した場合（ステップS z 3 1 0 2：NO）、すなわち、特図大当たりに対応した特図種別フラグがONである場合には、ステップS z 3 1 0 3に進み、遊技状態リセット処理を実行する。遊技状態リセット処理は、高確率モードフラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、当該フラグがOFFである場合にはそのままOFFの状態を維持する処理である。その後、後述するステップS z 3 1 0 4に進む。

【4681】

一方、ステップS z 3 1 0 2において、特図小当たりに対応した特図種別フラグがONであると判定した場合には（ステップS z 3 1 0 2：YES）、ステップS z 3 1 0 3の遊技状態リセット処理を実行することなく、ステップS z 3 1 0 4に進む。

【4682】

ステップS z 3 1 0 4では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップS z 3 1 0 4を実行した後、ステップS z 3 1 0 5に進む。

【4683】

ステップS z 3 1 0 5では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をRAM 64に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。ステップS z 3 1 0 5を実行した後、ステップS z 3 1 0 6に進む。

【4684】

ステップS z 3 1 0 6では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置90は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ47や表示制御装置100、図柄表示装置41）を制御する。ステップS z 3 1 0 6を実行した後、ステップS z 3 1 0 7に進み、特図特電制御値に「05」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「05」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【4685】

＜特電オープニング期間中処理＞

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【4686】

図431は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップS z 3 2 0 1では、特図特電制御値が「05」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「05」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップS z 3 2 0 1において、特図特電制御値が「05」ではないと判定した場合には（ステップS z 3 2 0 1：NO）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップS z 3 2 0 1において、特図特電制御値が「05」であると判定した場合には（ステップS z 3 2 0 1：YES）、ステップS z 3 2 0 2に進む。

10

20

30

40

50

【4687】

ステップS z 3 2 0 2では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。

【4688】

ステップS z 3 2 0 2において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップS z 3 2 0 2：NO）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップS z 3 2 0 2において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップS z 3 2 0 2：YES）、ステップS z 3 2 0 3に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における第1特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置90は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、第1特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップS z 3 2 0 3を実行した後、ステップS z 3 2 0 4に進み、特図特電制御値に「06」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「06」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

【4689】

<特電開閉期間中処理>

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4690】

図432は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップS z 3 3 0 1では、特図特電制御値が「06」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「06」であることは、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップS z 3 3 0 1において、特図特電制御値が「06」ではないと判定した場合には（ステップS z 3 3 0 1：NO）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップS z 3 3 0 1において、特図特電制御値が「06」であると判定した場合には（ステップS z 3 3 0 1：YES）、ステップS z 3 3 0 2に進む。

【4691】

ステップS z 3 3 0 2では、特電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている特電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップS z 3 3 0 2において、特電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップS z 3 3 0 2：NO）、ステップS z 3 3 0 3に進む。

【4692】

ステップS z 3 3 0 3では、第1特別電動役物57bが開放中であるか否かを判定する。ステップS z 3 3 0 3において、第1特別電動役物57bが開放中ではないと判定した場合には（ステップS z 3 3 0 3：NO）、ステップS z 3 3 0 4に進む。

【4693】

ステップS z 3 3 0 4では、第1特別電動役物57bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第1特別電動役物57bの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップS z 3 3 0 4において、第1特別電動役物57bの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップS z 3 3 0 4：YES）、ステップS z 3 3 0 5に進む。

【4694】

ステップ S z 3 3 0 5 では、第 1 特別電動役物 5 7 b を開放する。その後、ステップ S z 3 3 0 6 に進む。

【 4 6 9 5 】

ステップ S z 3 3 0 6 では、第 1 特電開放コマンドを設定する。第 1 特電開放コマンドは、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 特電開放コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S z 3 3 0 6 を実行した後、後述するステップ S z 3 3 1 0 に進む。

【 4 6 9 6 】

ステップ S z 3 3 0 4 において、第 1 特別電動役物 5 7 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップ S z 3 3 0 4 : N O）、後述するステップ S z 3 3 1 0 に進む。

10

【 4 6 9 7 】

ステップ S z 3 3 0 3 において、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放中であると判定した場合には（ステップ S z 3 3 0 3 : Y E S）、ステップ S z 3 3 0 7 に進む。

【 4 6 9 8 】

ステップ S z 3 3 0 7 では、第 1 特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第 1 特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップ S z 3 3 0 7 において、第 1 特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップ S z 3 3 0 7 : Y E S）、ステップ S z 3 3 0 8 に進む。

20

【 4 6 9 9 】

ステップ S z 3 3 0 8 では、第 1 特別電動役物 5 7 b を閉鎖する。その後、ステップ S z 3 3 0 9 に進む。

【 4 7 0 0 】

ステップ S z 3 3 0 9 では、第 1 特電閉鎖コマンドを設定する。第 1 特電閉鎖コマンドは、第 1 特別電動役物 5 7 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S z 3 3 0 9 を実行した後、後述するステップ S z 3 3 1 0 に進む。

30

【 4 7 0 1 】

ステップ S z 3 3 0 7 において、第 1 特別電動役物 5 7 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップ S z 3 3 0 7 : N O）、後述するステップ S z 3 3 1 0 に進む。

【 4 7 0 2 】

ステップ S z 3 3 1 0 では、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S z 3 3 1 0 において、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放中ではないと判定した場合には（ステップ S z 3 3 1 0 : N O）、ステップ S z 3 3 1 1 に進む。

【 4 7 0 3 】

ステップ S z 3 3 1 1 では、第 2 特別電動役物 5 8 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第 2 特別電動役物 5 8 b のの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップ S z 3 3 1 1 において、第 2 特別電動役物 5 8 b の開放条件が成立したと判定した場合には（ステップ S z 3 3 1 1 : Y E S）、ステップ S z 3 3 1 2 に進む。

40

【 4 7 0 4 】

ステップ S z 3 3 1 2 では、第 2 特別電動役物 5 8 b を開放する。その後、ステップ S z 3 3 1 3 に進む。

【 4 7 0 5 】

50

ステップ S z 3 3 1 3 では、第 2 特電開放コマンドを設定する。第 2 特電開放コマンドは、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 特電開放コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S z 3 3 1 3 を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【 4 7 0 6 】

ステップ S z 3 3 1 1 において、第 2 特別電動役物 5 8 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップ S z 3 3 1 1 : N O ）、そのまま本特電開閉期間中処理を終了する。

【 4 7 0 7 】

ステップ S z 3 3 1 0 において、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放中であると判定した場合には（ステップ S z 3 3 1 0 : Y E S ）、ステップ S z 3 3 1 4 に進む。

【 4 7 0 8 】

ステップ S z 3 3 1 4 では、第 2 特別電動役物 5 8 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第 2 特別電動役物 5 8 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップ S z 3 3 1 4 において、第 2 特別電動役物 5 8 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップ S z 3 3 1 4 : Y E S ）、ステップ S z 3 3 1 5 に進む。

【 4 7 0 9 】

ステップ S z 3 3 1 5 では、第 2 特別電動役物 5 8 b を閉鎖する。その後、ステップ S z 3 3 1 6 に進む。

【 4 7 1 0 】

ステップ S z 3 3 1 6 では、第 2 特電閉鎖コマンドを設定する。第 2 特電閉鎖コマンドは、第 2 特別電動役物 5 8 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S z 3 3 1 6 を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【 4 7 1 1 】

ステップ S z 3 3 1 4 において、第 2 特別電動役物 5 8 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップ S z 3 3 1 4 : N O ）、そのまま本特電開閉期間中処理を終了する。

【 4 7 1 2 】

ステップ S z 3 3 0 2 において、特電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップ S z 3 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S z 3 3 1 7 に進む。

【 4 7 1 3 】

ステップ S z 3 3 1 7 では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報を R A M 6 4 に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S z 3 3 1 7 を実行した後、ステップ S z 3 3 1 8 に進む。

【 4 7 1 4 】

ステップ S z 3 3 1 8 では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップ S z 3 3 1 8 を実行した後、ステップ S z 3 3 1 9 に進み、特図特電制御値に「 0 7 」を設定する。本

10

20

30

40

50

実施形態では、特図特電制御値が「07」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【4715】

＜特電エンディング期間中処理＞

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4716】

図433は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップS z 3 4 0 1では、特図特電制御値が「07」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「07」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップS z 3 4 0 1において、特図特電制御値が「07」ではないと判定した場合には（ステップS z 3 4 0 1：NO）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップS z 3 4 0 1において、特図特電制御値が「07」であると判定した場合には（ステップS z 3 4 0 1：YES）、ステップS z 3 4 0 2に進む。

10

【4717】

ステップS z 3 4 0 2では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。

20

【4718】

ステップS z 3 4 0 2において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップS z 3 4 0 2：NO）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップS z 3 4 0 2において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップS z 3 4 0 2：YES）、ステップS z 3 4 0 3に進む。

【4719】

ステップS z 3 4 0 3では、V確入賞フラグがONであるか否かを判定する。ステップS z 3 4 0 3において、V確入賞フラグがONであると判定した場合には（ステップS z 3 4 0 3：YES）、ステップS z 3 4 0 4に進み、高確率モードフラグをONにする。その後、ステップS z 3 4 0 5に進み、V確入賞フラグをOFFにする。その後、ステップS z 3 4 0 6に進む。一方、ステップS z 3 4 0 3において、V確入賞フラグがONではないと判定した場合には（ステップS z 3 4 0 3：NO）、上述したステップS z 3 4 0 4及びステップS z 3 4 0 5の処理を実行することなくステップS z 3 4 0 6に進む。

30

【4720】

ステップS z 3 4 0 6では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置90は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップS z 3 4 0 6を実行した後、ステップS z 3 4 0 7に進み、特図種別フラグをOFFにする。その後、ステップS z 3 4 0 8に進む。

40

【4721】

ステップS z 3 4 0 8では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置90は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップS z 3 4 0 9に進む。

【4722】

50

ステップ S z 3 4 0 9 では、特図特電制御値に「0 1」を設定する。上述したように、本実施形態では、第 1 特図保留個数 N s 1 又は第 2 特図保留個数 N s 2 が 1 以上となっている場合に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【4 7 2 3】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【4 7 2 4】

図 4 3 4 は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップ S z 4 1 0 1 では、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップ S z 4 1 0 1 を実行した後、ステップ S z 4 1 0 2 に進む。

10

【4 7 2 5】

ステップ S z 4 1 0 2 では、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップ S z 4 1 0 2 を実行した後、ステップ S z 4 1 0 3 に進む。

【4 7 2 6】

ステップ S z 4 1 0 3 では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップ S z 4 1 0 3 を実行した後、ステップ S z 4 1 0 4 に進む。

20

【4 7 2 7】

ステップ S z 4 1 0 4 では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップ S z 4 1 0 4 を実行した後、ステップ S z 4 1 0 5 に進む。

【4 7 2 8】

ステップ S z 4 1 0 5 では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S z 4 1 0 5 を実行した後、ステップ S z 4 1 0 6 に進む。

30

【4 7 2 9】

ステップ S z 4 1 0 6 では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップ S z 4 1 0 6 を実行した後、ステップ S z 4 1 0 7 に進む。

【4 7 3 0】

ステップ S z 4 1 0 7 では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップ S z 4 1 0 7 を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。

40

【4 7 3 1】

＜普通図柄変動開始処理＞

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【4 7 3 2】

図 4 3 5 は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S z 4 2 0 1 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている普図普電制御値が「0 1」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「0 1」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態である

50

こと示している。換言すれば、普図普電制御値が「01」であることは、普図保留個数 N_n が1以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「01」に設定される。

【4733】

ステップ $S_z 4201$ において、普図普電制御値が「01」ではないと判定した場合には（ステップ $S_z 4201$: NO）、後述するステップ $S_z 4202$ 以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップ $S_z 4201$ において、普図普電制御値が「01」であると判定した場合には（ステップ $S_z 4201$: NO）、ステップ $S_z 4202$ に進む。

10

【4734】

ステップ $S_z 4202$ では、普図保留個数 N_n が「1」以上であるか否かを判定する。ステップ $S_z 4202$ において、普図保留個数 N_n が「1」以上であると判定した場合には（ステップ $S_z 4202$: YES）、ステップ $S_z 4203$ に進み、普図保留個数 N_n から1を減算する。その後、ステップ $S_z 4204$ に進む。

【4735】

ステップ $S_z 4204$ では、普図保留エリア $64d$ の各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア $64d$ の第1エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア $64e$ に移動させた後、第2エリア→第1エリア、第3エリア→第2エリア、第4エリア→第3エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップ $S_z 4204$ を実行した後、ステップ $S_z 4205$ に進む。

20

【4736】

ステップ $S_z 4205$ では、普図当りに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア $64e$ に記憶された普図当否判定カウンタ C_n1 の値とに基づいて、普図当りに当選するか否かを判定する。ステップ $S_z 4205$ を実行した後、ステップ $S_z 4206$ に進む。

【4737】

ステップ $S_z 4206$ では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア $64e$ に記憶された普図種別判定カウンタ C_n2 の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップ $S_z 4206$ を実行した後、ステップ $S_z 4207$ に進む。

30

【4738】

ステップ $S_z 4207$ では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをONにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Aであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄AフラグをONにする。ステップ $S_z 4207$ を実行した後、ステップ $S_z 4208$ に進む。

40

【4739】

ステップ $S_z 4208$ では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部 $38a$ における普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップ $S_z 4208$ を実行した後、ステップ $S_z 4209$ に進む。

【4740】

ステップ $S_z 4209$ では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップ $S_z 4209$ を実行した後、ス

50

テップ S z 4 2 1 0 に進む。

【 4 7 4 1 】

ステップ S z 4 2 1 0 では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【 4 7 4 2 】

ステップ S z 4 2 0 9 及びステップ S z 4 2 1 0 にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S z 4 2 1 0 を実行後、ステップ S z 4 2 1 1 に進む。

10

【 4 7 4 3 】

ステップ S z 4 2 1 1 では、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップ S z 4 2 1 2 に進み、普図普電制御値に「 0 2 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 2 」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【 4 7 4 4 】

< 普通図柄変動停止処理 >

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 4 7 4 5 】

図 4 3 6 は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S z 4 3 0 1 では、普図普電制御値が「 0 2 」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「 0 2 」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップ S z 4 3 0 1 において、普図普電制御値が「 0 2 」ではないと判定した場合には（ステップ S z 4 3 0 1 : N O）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S z 4 3 0 1 において、普図普電制御値が「 0 2 」であると判定した場合には（ステップ S z 4 3 0 1 : Y E S）、ステップ S z 4 3 0 2 に進む。

【 4 7 4 6 】

ステップ S z 4 3 0 2 では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における普図変動時間タイマカウンタの値が「 0 」となったか否かを判定し、「 0 」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップ S z 4 3 0 2 において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S z 4 3 0 2 : N O）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S z 4 3 0 2 において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップ S z 4 3 0 2 : Y E S）、ステップ S z 4 3 0 3 に進む。

30

【 4 7 4 7 】

ステップ S z 4 3 0 3 では、普通図柄表示部 3 8 a において変動中の普通図柄を、 O N となっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部 3 8 a には、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップ S z 4 3 0 3 を実行した後、ステップ S z 4 3 0 4 に進む。

40

【 4 7 4 8 】

ステップ S z 4 3 0 4 では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では 0 . 1 秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップ S z 4 3 0 4 を実行した後、ステップ S z 4 3 0 5 に進み、普図普電制御値に「 0 3 」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「 0 3 」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。

【 4 7 4 9 】

50

< 普通図柄変動停止後処理 >

次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【 4 7 5 0 】

図 4 3 7 は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップ S z 4 4 0 1 では、普図普電制御値が「03」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「03」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップ S z 4 4 0 1 において、普図普電制御値が「03」ではないと判定した場合には（ステップ S z 4 4 0 1 : NO）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップ S z 4 4 0 1 において、普図普電制御値が「03」であると判定した場合には（ステップ S z 4 4 0 1 : YES）、ステップ S z 4 4 0 2 に進む。

10

【 4 7 5 1 】

ステップ S z 4 4 0 2 では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 RAM 64 における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「0」となったか否かを判定し、「0」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップ S z 4 4 0 2 において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S z 4 4 0 2 : NO）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップ S z 4 4 0 2 において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップ S z 4 4 0 2 : YES）、ステップ S z 4 4 0 3 に進む。

20

【 4 7 5 2 】

ステップ S z 4 4 0 3 では、普図当たりに対応する普図種別フラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が特定結果である普図当たりであるか否かを判定する。ステップ S z 4 4 0 3 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが ON ではないと判定した場合（ステップ S z 4 4 0 3 : NO）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップ S z 4 4 0 4 に進み、ON となっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄 Z フラグ）を OFF にする。その後、ステップ S z 4 4 0 5 に進み、普図普電制御値に「01」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「01」であることは、普図保留個数 N n が 1 以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

30

【 4 7 5 3 】

一方、ステップ S z 4 4 0 3 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが ON であると判定した場合（ステップ S z 4 4 0 3 : YES）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップ S z 4 4 0 6 に進み、普図普電制御値に「04」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「04」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

40

【 4 7 5 4 】

< 普電開閉実行モード開始処理 >

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【 4 7 5 5 】

図 4 3 8 は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップ S z 5 1 0 1 では、普図普電制御値が「04」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「04」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップ S z 5 1 0 1 において、普図普電制御値が「

50

04」ではないと判定した場合には（ステップS z 5 1 0 1：NO）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップS z 5 1 0 1において、普図普電制御値が「04」であると判定した場合には（ステップS z 5 1 0 1：YES）、ステップS z 5 1 0 2に進む。

【4756】

ステップS z 5 1 0 2では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップS z 5 1 0 2を実行した後、ステップS z 5 1 0 3に進む。

【4757】

ステップS z 5 1 0 3では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をRAM 64に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。ステップS z 5 1 0 3を実行した後、ステップS z 5 1 0 4に進む。

【4758】

ステップS z 5 1 0 4では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置90に送信される。ステップS z 5 1 0 4を実行した後、ステップS z 5 1 0 5に進み、普図普電制御値に「05」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「05」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【4759】

<普電オープニング期間中処理>

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【4760】

図439は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップS z 5 2 0 1では、普図普電制御値が「05」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「05」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップS z 5 2 0 1において、普図普電制御値が「05」ではないと判定した場合には（ステップS z 5 2 0 1：NO）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップS z 5 2 0 1において、普図普電制御値が「05」であると判定した場合には（ステップS z 5 2 0 1：YES）、ステップS z 5 2 0 2に進む。

【4761】

ステップS z 5 2 0 2では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。

【4762】

ステップS z 5 2 0 2において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップS z 5 2 0 2：NO）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップS z 5 2 0 2において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップS z 5 2 0 2：YES）、ステップS z 5 2 0 3に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイ

10

20

30

40

50

マ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 90 に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物 34b の開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置 90 は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物 34b の開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップ S z 5 2 0 3 を実行した後、ステップ S z 5 2 0 4 に進み、普図普電制御値に「06」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「06」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【4763】

10

＜普電開閉期間中処理＞

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【4764】

図 440 は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップ S z 5 3 0 1 では、普図普電制御値が「06」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「06」であることは、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップ S z 5 3 0 1 において、普図普電制御値が「06」ではないと判定した場合には（ステップ S z 5 3 0 1：NO）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップ S z 5 3 0 1 において、普図普電制御値が「06」であると判定した場合には（ステップ S z 5 3 0 1：YES）、ステップ S z 5 3 0 2 に進む。

20

【4765】

ステップ S z 5 3 0 2 では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップ S z 5 3 0 2 において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップ S z 5 3 0 2：NO）、ステップ S z 5 3 0 3 に進む。

【4766】

ステップ S z 5 3 0 3 では、普通電動役物 34b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S z 5 3 0 3 において、普通電動役物 34b が開放中ではないと判定した場合には（ステップ S z 5 3 0 3：NO）、ステップ S z 5 3 0 4 に進む。

30

【4767】

ステップ S z 5 3 0 4 では、普通電動役物 34b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物 34b の開放条件が成立したか否かを判定する。ステップ S z 5 3 0 4 において、普通電動役物 34b の開放条件が成立したと判定した場合には（ステップ S z 5 3 0 4：YES）、ステップ S z 5 3 0 5 に進む。

【4768】

ステップ S z 5 3 0 5 では、普通電動役物 34b を開放する。その後、ステップ S z 5 3 0 6 に進む。

40

【4769】

ステップ S z 5 3 0 6 では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物 34b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S z 5 3 0 6 を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【4770】

ステップ S z 5 3 0 4 において、第 1 普通電動役物 57b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップ S z 5 3 0 4：NO）、本普電開閉期間中処理を終了する。

50

【4771】

ステップS z 5 3 0 3において、普通電動役物3 4 bが開放中であると判定した場合には（ステップS z 5 3 0 3：YES）、ステップS z 5 3 0 7に進む。

【4772】

ステップS z 5 3 0 7では、普通電動役物3 4 bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物3 4 bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップS z 5 3 0 7において、普通電動役物3 4 bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップS z 5 3 0 7：YES）、ステップS z 5 3 0 8に進む。

10

【4773】

ステップS z 5 3 0 8では、普通電動役物3 4 bを閉鎖する。その後、ステップS z 5 3 0 9に進む。

【4774】

ステップS z 5 3 0 9では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物3 4 bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置9 0に送信される。ステップS z 5 3 0 9を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【4775】

ステップS z 5 3 0 7において、普通電動役物3 4 bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップS z 5 3 0 7：NO）、本普電開閉期間中処理を終了する。

20

【4776】

ステップS z 5 3 0 2において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップS z 5 3 0 2：YES）、ステップS z 5 3 1 0に進む。

【4777】

ステップS z 5 3 1 0では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をRAM 6 4に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。ステップS z 5 3 1 0を実行した後、ステップS z 5 3 1 1に進む。

30

【4778】

ステップS z 5 3 1 1では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置9 0に送信される。ステップS z 5 3 1 8を実行した後、ステップS z 5 3 1 9に進み、普図普電制御値に「0 7」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「0 7」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。

40

【4779】

<普電エンディング期間中処理>

次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【4780】

図4 4 1は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップS z 5 4 0 1では、普図普電制御値が「0 7」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「0 7」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップS z 5 4 0 1において、普図普電制御値が「0

50

7」ではないと判定した場合には（ステップS z 5 4 0 1：N O）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップS z 5 4 0 1において、普図普電制御値が「0 7」であると判定した場合には（ステップS z 5 4 0 1：Y E S）、ステップS z 5 4 0 2に進む。

【4 7 8 1】

ステップS z 5 4 0 2では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。

【4 7 8 2】

ステップS z 5 4 0 2において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップS z 5 4 0 2：N O）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップS z 5 4 0 2において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップS z 5 4 0 2：Y E S）、ステップS z 5 4 0 3に進む。

【4 7 8 3】

ステップS z 5 4 0 3では、普図種別フラグをO F Fにする。その後、ステップS z 5 4 0 4に進む。

【4 7 8 4】

ステップS z 5 4 0 4では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置9 0に送信される。その後、ステップS z 5 4 0 5に進む。

【4 7 8 5】

ステップS z 5 4 0 5では、普図普電制御値に「0 1」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数N nが1以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。

【4 7 8 6】

《8－6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【4 7 8 7】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

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

【4 7 8 8】

図4 4 2は、音光側M P U 9 2において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2 m s e c）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【4 7 8 9】

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

【4 7 9 0】

ステップS z 6 1 0 2では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特

10

20

30

40

50

図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別、現在の遊技状態に基づいて、図柄表示装置 41 の表示面 41a における装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理や、各種演出を実行するための処理を実行する。具体的には、例えば、上述したカウントダウン演出や、有利状態示唆演出、ステップアップ演出等を実行するための処理を実行する。ステップ S z 6 1 0 2 を実行した後、ステップ S z 6 1 0 3 に進む。

【4791】

なお、上記各種演出は、普通図柄が変動中か否かに関わらず実行可能な構成とすればよい。換言すれば、例えば、普通図柄の変動表示（短変動時間又は長変動時間）の実行中に、特定有利結果（16R 確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な構成としてもよく、数値情報を減算しながら表示する演出（例えばカウントダウン演出）を実行可能な構成としてもよく、遊技者に好機な状態であることを示唆する好機示唆演出を実行可能な構成としてもよく、ステップアップ演出を実行可能な構成としてもよい。また、普通電動役物によって第 2 特図始動口 34 が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第 2 特図始動口 34 が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない構成としてもよい。

10

【4792】

ステップ S z 6 1 0 3 では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、特電開閉期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電エンディング演出を実行する。ステップ S z 6 1 0 3 を実行した後、ステップ S z 6 1 0 4 に進む。

20

【4793】

ステップ S z 6 1 0 4 では、V 確入賞演出用処理を実行する。V 確入賞演出用処理では、V 確入賞コマンドを受信した場合に、V 確入賞したことを示唆する演出を実行するように設定する。ステップ S z 6 1 0 4 を実行した後、ステップ S z 6 1 0 5 に進む。

30

【4794】

ステップ S z 6 1 0 5 では、各種ランプ 47 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 47 の発光制御を行う。ステップ S z 6 1 0 5 を実行した後、ステップ S z 6 1 0 6 に進む。

【4795】

ステップ S z 6 1 0 6 では、スピーカー 46 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 46 の音声出力制御を行う。ステップ S z 6 1 0 6 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

40

【4796】

<表示制御装置において実行される各種処理>

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

【4797】

表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP 105 から送信され

50

るV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。

【4798】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【4799】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【4800】

図443は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【4801】

ステップS28101では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS28102に進む。

【4802】

ステップS28102では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【4803】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【4804】

図444は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップS28201では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【4805】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【4806】

図445は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示す

10

20

30

40

50

フローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、VDP 105 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 41 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【4807】

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

10

【4808】

ステップ S z 8301 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置 41 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

20

【4809】

なお、コマンド対応処理（ステップ S z 8301）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

30

【4810】

ステップ S z 8302 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップ S z 8301）などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S z 8303 に進む。

40

【4811】

ステップ S z 8303 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップ S z 8302）によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S z 8304 に進む。

【4812】

ステップ S z 8304 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップ S z 8303）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそ

50

れぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップS28305に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。

【4813】

《8-7》作用・効果：

【4814】

以上説明したように、本実施形態によれば、各入球部を適切に配置するとともに、変動表示時間として設定される期間の長さを適切に制御するので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機10の利点について具体的に説明する。

10

【4815】

従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第2特別図柄の変動表示が停止し、当該変動表示に対応した第2特図抽選において小当たりに当選した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第2特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【4816】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第2特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第2特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまう、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

20

【4817】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第2特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第2特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第2特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

30

【4818】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第2特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

40

【4819】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第2特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たり

50

ラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４８２０】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

10

【４８２１】

これに対して、本実施形態では、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

20

【４８２２】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、第２特図抽選において遊技者に有利な特図大当たり（出玉もありラッシュも継続する１６Ｒ確変大当たり）に当選せずに、遊技者に不利な特図大当たり（出玉がなくラッシュも終了してしまう２Ｒ通常大当たり）に当選して高確状態Ｆ３が終了してしまったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、高確状態Ｆ３の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該高確状態Ｆ３が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

30

【４８２３】

さらに、本実施形態では、設定される第２特図変動時間の長さによって遊技者の有利度（遊技者が獲得することのできる賞球の個数）が変化するという新たな遊技性を提供することができる。具体的には、本実施形態では、第２特図変動時間として設定される変動時間が長いほど、遊技者が獲得することのできる賞球数が多くなる。したがって、第２特図変動時間として長い変動時間が設定されて欲しいといった従来にない新しい期待感を遊技者に提供することができる。

40

【４８２４】

また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持することが遊技者にとって有利な事象となっている。これに対して、従来の一般的なパチンコ機では、小当たりで当選して特別電動役物が開放することが遊技者にとって有利な事象となっている。すなわち、本実施形態によれば、遊技者にとって有利な事象が従来とは逆になっているといった新たな遊技性を提供することができる。

【４８２５】

さらに、本実施形態によれば、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能な機能（いわゆる同時変動機能）を有さなくても、遊技者が多くの賞球を獲得することのできる遊

50

技状態（いわゆるラッシュ）を実現することができる。同時変動機能を有するパチンコ機では、制御が複雑化するという課題や、ラッシュ終了後の残存保留をどのように処理するのかといった課題が生じるが、本実施形態によれば、同時変動機能を有さないため、これらの課題が生じないといった効果を奏することができる。

【４８２６】

さらに、本実施形態によれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことに基づく賞球である。換言すれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）の作動に基づく賞球ではない。したがって、本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率の値を低減することができ、当該パチンコ機１０に設定可能な賞球数の幅を広げることが可能となる。

10

【４８２７】

さらに、本実施形態では、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１ルート３６ｂ１よりも低い第２ルート３６ｂ２に振り分けられる。一方、第２振分釘群３６ｂに到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２ルート３６ｂ２よりも高い第１ルート３６ｂ１に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達する。したがって、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４８２８】

20

そして、本実施形態によれば、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が板状部材の上を転動し切る前に短変動時間（０．１秒）が経過して第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となるので、第２大入賞口５８ａに入球することになり、特別入賞口３２ｓに到達することができない。上述したように、第２大入賞口５８ａに設定されている賞球数は２個であるため、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができずに第２大入賞口５８ａに入球した場合には、遊技者にはほとんど利益がない。

【４８２９】

一方、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。上述したように、特別入賞口３２ｓに設定されている賞球数は１５個であるため、遊技球が第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに入球した場合には、遊技者は多くの利益を得ることができる。

30

【４８３０】

このように、本実施形態によれば、第２特図変動時間として設定される期間の長さに応じて、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達できずに第２大入賞口５８ａに入球する状況と、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況とを創出することができる。この結果、第２特図変動時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、後述するように、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも遊技者にとって有利である構成を採用することによって、第２特図変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【４８３１】

さらに、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される

50

賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【４８３２】

遊技を開始した直後の通常状態 F 1 において遊技者が第 2 振分釘群 3 6 b を狙って右打ちをした場合には、第 2 特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されるので、発射された遊技球は、特別入賞口 3 2 s には入球せず、第 2 大入賞口 5 8 a に入球することになる。しかしながら、本実施形態によれば、第 2 大入賞口 5 8 a に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）は、特別入賞口 3 2 s に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態 F 1 において遊技者が第 2 振分釘群 3 6 b を狙って右打ちをすることを抑制することができる。

10

【４８３３】

一方、第 2 特図変動時間として長変動時間（２０秒～１２０秒）が設定され得る高確状態 F 3 においては、第 1 ルート 3 6 b 1 に振り分けられた遊技球が、特別入賞口 3 2 s に到達して当該特別入賞口 3 2 s に入球可能な状況となる。そして、本実施形態によれば、特別入賞口 3 2 s に遊技球が入球する場合の方が、第 2 大入賞口 5 8 a に遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、第 2 特図変動時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８３４】

さらに、本実施形態では、遊技球を第 1 ルート 3 6 b 1 と第 2 ルート 3 6 b 2 とに振り分ける振分部は、作動しない非作動物である釘の集合体である第 2 振分釘群 3 6 b として構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分部が、作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第 1 ルート 3 6 b 1 のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

20

【４８３５】

これに対して、本実施形態によれば、振分部は、作動しない非作動物である第 2 振分釘群 3 6 b によって構成されているので、遊技者は、価値の高い第 1 ルート 3 6 b 1 のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本パチンコ機 1 0 の設計時に意図された振り分けの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

30

【４８３６】

さらに、本実施形態では、第 2 ルート 3 6 b 2 に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない右側アウト口 4 3 r が設けられている。したがって、第 2 ルート 3 6 b 2 に振り分けられた遊技球が、本パチンコ機 1 0 の設計当初の想定に反して第 2 特別電動役物 5 8 b に到達してしまうことを抑制することができる。

【４８３７】

さらに、本実施形態では、第 2 特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態 F 1 において、確変大当たりに当選して V 確入賞口 5 7 a v に遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モード F 2 を経由して、第 2 特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態 F 3 に移行する。本実施形態では、第 2 特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定された場合の方が、短変動時間（０．１秒）が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、通常状態 F 1 において早く確変大当たりに当選して V 確入賞口 5 7 a v に遊技球が入球するといった移行条件が成立して高確状態 F 3 に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

40

【４８３８】

さらに、本実施形態では、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である 1 6 R 確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行

50

可能に構成されているので、16R確変大当たりが発生して第2特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態F3が継続するの可否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第2特別図柄の変動中は、第2特別電動役物58bが閉鎖状態を維持するため、第1ルート36b1に振り分けられた遊技球は、第2大入賞口58aに入球することができず、特別入賞口32sに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第2特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

10

【4839】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な16R確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

20

【4840】

さらに、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能であるので、第2特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口32sに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口32sに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【4841】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機10で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能であるので、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

30

【4842】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、一般的なパチンコ機10とは異なり、第2特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第2特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、第2特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出1を実行し、ステップアップ演出1に連続してステップアップ演出2を実行可能であるので、遊技者に対して、ステップアップ演出1が実行された場合に、当該ステップアップ演出1の後に連続してステップアップ演出2が実行されて当該第2特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

40

【4843】

さらに、本実施形態のパチンコ機10では、一般的なパチンコ機とは異なり、第2大入賞口58aに入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口32sに入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、特別入賞口32sに入球した遊技

50

球の個数に関する情報を表示可能であるので、本実施形態のパチンコ機 10 において重要な特別入賞口 32s に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【4844】

さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特図変動時間として短変動時間（0.1 秒）が設定され得る通常状態 F1 と、長変動時間（20 秒～180 秒）が設定され得る高確状態 F3 とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第 2 特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物 34b は遊技状態に応じて異なる挙動も示さないで、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態 F1 であるのか高確状態 F3 であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第 2 特図変動時間として短変動時間（0.1 秒）が設定され得る通常状態 F1 においては通常状態 F1 用背景画像を表示可能であり、第 2 特図変動時間として長変動時間（20 秒～180 秒）が設定され得る高確状態 F3 においては高確状態 F3 用背景画像を表示可能であるので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態 F1 であるのか高確状態 F3 であるのかを容易に判別することが可能となる。

10

【4845】

さらに、本実施形態のパチンコ機 10 では、一般的なパチンコ機 10 とは異なり、第 2 大入賞口 58a が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第 2 特別電動役物 58b によって第 2 大入賞口 58a が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第 2 大入賞口 58a が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、第 2 大入賞口 58a が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

20

【4846】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第 1 通路に振り分けられた遊技球は、第 3 入球部に入球することができないが、第 2 入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第 2 入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【4847】

30

《8-8》第 8 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【4848】

《8-8-1》変形例 1：

上記実施形態において、内部抽選の結果に、切替部を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、内部抽選の結果が「外れ」である場合には、当該変動表示が終了しても、切替部は入球可能状態に移行しない構成としてもよい。具体的には、例えば、第 2 特図抽選の結果に、第 2 特別電動役物 58b を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、第 2 特図抽選の結果が「外れ」である場合には、当該変動表示が終了しても、第 2 特別電動役物 58b は入球可能状態に移行しない構成としてもよい。この構成を採用した場合において、第 2 特図抽選の結果が「外れ」である場合には、第 2 特別電動役物 58b 板状部材の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も特別入賞口 32s に到達し、当該特別入賞口 32s に入球することが可能となる。したがって、本変形例によれば、一般的なパチンコ機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

40

【4849】

50

《 8 - 8 - 2 》変形例 2 :

上記実施形態及び上記各変形例において、第 1 入球部は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されていてもよい。具体的には、例えば、第 2 特図始動口 3 4 は、入球した遊技球が右側遊技領域 P A Rに残って流通する場合があるように構成されていてもよい。より具体的には、例えば、第 2 特図始動口 3 4 に入球した遊技球が遊技盤 3 0 の裏から再び右側遊技領域 P A Rに戻る通路と、右側遊技領域 P A Rには戻らない通路と、第 2 特図始動口 3 4 に入球した遊技球をこれらの 2 つの通路のいずれかに遊技球を振り分ける振分機構とが設けられている構成としてもよい。この構成を採用した場合には、第 2 特図始動口 3 4 に入球した遊技球がその後に右側遊技領域 P A Rに戻って第 2 振分釘群 3 6 b に到達する場合がある。特に、本パチンコ機 1 0 では、第 2 振分釘群 3 6 b に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、本変形例によれば、第 2 特図始動口 3 4 に入球した遊技球が右側遊技領域 P A Rに残る（戻ってくる）のか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように右側遊技領域 P A Rを流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

10

【 4 8 5 0 】

《 8 - 8 - 3 》変形例 3 :

上記実施形態及び上記各変形例において、第 1 入球部は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていてもよい。具体的には、例えば、第 2 特図始動口 3 4 は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていてもよい。この構成を採用する利点について説明する。本パチンコ機 1 0 では、遊技を開始した直後の通常状態 F 1 において、遊技者が第 2 特図始動口 3 4 を狙って右打ちをした場合には、第 2 特図始動口 3 4 に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本変形例によれば、第 2 特図始動口 3 4 は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第 2 特図始動口 3 4 を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態 F 1 において遊技者が第 2 特図始動口 3 4 を狙って右打ちをすることを抑制することができる。

20

【 4 8 5 1 】

《 8 - 8 - 4 》変形例 4 :

上記実施形態及び上記各変形例において、第 2 入球部に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特別入賞口 3 2 s に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技者に対して、遊技球が価値の高い特別入賞口 3 2 s に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な高確状態 F 3 が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

30

【 4 8 5 2 】

《 8 - 8 - 5 》変形例 5 :

上記実施形態及び上記各変形例において、第 3 入球部に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第 2 大入賞口 5 8 a に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技者に対して、遊技球が第 2 大入賞口 5 8 a に入球する毎に、現在の有利な高確状態 F 3 が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、第 2 特別電動役物 5 8 b が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該第 2 特別電動役物 5 8 b に到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整するといった新たな遊技を遊技者に提供することができる。

40

【 4 8 5 3 】

《 8 - 8 - 6 》変形例 6 :

上記実施形態では、遊技球を第 1 通路である第 1 ルート 3 6 b 1 と第 2 通路である第 2 ルート 3 6 b 2 とに振り分ける振分部（第 2 振分釘群 3 6 b）は、複数の鉄製の釘によって構成されているが、この構成に代えて、振分部は、樹脂製の複数の突起部によって構成されていてもよい。この構成を採用する利点について説明する。上記実施形態のように、振

50

分部が鉄製（釘）である構成を採用した場合には、遊技球が振分部に繰り返し衝突することによって当該振分部が塑性変形し、本パチンコ機 10 の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある。本パチンコ機 10 では、振分部による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本変形例によれば、振分部は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本パチンコ機 10 が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分部に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本パチンコ機 10 の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。

【4854】

10

《8-8-7》変形例 7：

上記実施形態では、第 1 通路である第 1 ルート 36b1 に振り分けられた遊技球は、第 2 入球部である特別入賞口 32s 又は第 3 入球部である第 2 大入賞口 58a のいずれかには必ず入球するように構成されているが、この構成に代えて、第 1 通路に振り分けられた遊技球が第 2 入球部及び第 3 入球部のいずれにも入球しない場合がある構成としてもよい。具体的には、例えば、第 1 ルート 36b1 に振り分けられた遊技球が特別入賞口 32s 及び第 2 大入賞口 58a のいずれにも入球しない場合がある構成としてもよい。より具体的な構成としては、例えば、第 2 特別電動役物 58b と特別入賞口 32s との間に遊技球の挙動に変化を与える釘が設けられており、第 2 特別電動役物 58b の板状部材の上を左側に向けて渡り切った遊技球が特別入賞口 32s を飛び越えてしまう場合がある構成としてもよい。この変形例によれば、遊技球が第 1 ルート 36b1 に振り分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が特別入賞口 32s 及び第 2 大入賞口 58a に絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。

20

【4855】

《8-8-8》変形例 8：

上記実施形態及び上記各変形例において、第 1 通路及び第 2 通路とは異なる第 3 通路がさらに設けられており、当該第 3 通路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さないアウト口が設けられている構成としてもよい。具体的には、例えば、第 1 ルート 36b1 及び第 2 ルート 36b2 とは異なる第 3 ルートがさらに設けられており、当該第 3 ルートに振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さないアウト口が設けられている構成としてもよい。この構成において、第 2 振分釘群 36b は、第 1 ルート 36b1 よりも第 2 ルート 36b2 及び第 3 ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されていてもよい。この構成によれば、遊技球が第 1 ルート 36b1 に振り分けられることの価値を一層高めることができる。したがって、遊技球が第 1 ルート 36b1 に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。

30

【4856】

《8-8-9》変形例 9：

上記実施形態では、第 2 通路である第 2 ルート 36b2 に振り分けられた遊技球は、右側アウト口 43r に必ず入球し、切替部である第 2 特別電動役物 58b に到達することがないように構成されているが、この構成に代えて、第 2 通路に振り分けられた遊技球が切替部に到達する場合がある構成としてもよい。具体的には、例えば、第 2 ルート 36b2 に振り分けられた遊技球が第 2 特別電動役物 58b に到達する場合がある構成としてもよい。より具体的な構成としては、例えば、第 2 ルート 36b2 の先に分岐点を設け、右側アウト口 43r に到達可能なルートと、第 2 特別電動役物 58b に到達可能なルートとを設ける構成としてもよい。この構成によれば、遊技者は、第 2 ルート 36b2 に振り分けられた遊技球に対しても、第 2 特別電動役物 58b に到達し、その後当該第 2 特別電動役物 58b の板状部材を渡り切って特別入賞口 32s に入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

40

【4857】

50

《 8 - 8 - 1 0 》変形例 1 0 :

上記実施形態では、第 2 ルート 3 6 b 2 に振り分けられた遊技球は、右側アウト口 4 3 r に導かれて入球し、遊技領域 P A から排出されるように構成されているが、この構成に代えて、第 2 ルート 3 6 b 2 に振り分けられた遊技球が導かれる先に、右側アウト口 4 3 r に代えて、振分入球口が設けられている構成としてもよい。振分入球口は、遊技球が入球可能な入球口を有し、入球した遊技球を、賞球が払い出される領域（賞球口）と、賞球が払い出されない領域（アウト口）とに振り分け可能な入球部である。具体的には、振分入球口の内部には、第 1 内部通路と、第 2 内部通路と、振分入球口に入球した遊技球を第 1 内部通路と第 2 内部通路とのいずれかに振り分ける振分弁と、が設けられている。当該振分弁は、振分入球口に入球した遊技球を第 1 内部通路に振り分ける第 1 振分状態と、振分入球口に入球した遊技球を第 2 内部通路に振り分ける第 2 振分状態と、を交互に繰り返す動作をしており、本変形例では、振分入球口に入球した遊技球を 1 : 1 の割合で第 1 内部通路と、第 2 内部通路とに振り分けるように動作している。第 1 内部通路の先には入賞口が設けられており、当該入賞口に遊技球が入球した場合には 1 個の遊技球が賞球として払い出される。一方、第 2 内部通路の先にはアウト口が設けられており、当該アウト口に遊技球が入球した場合には賞球は払い出されない。この構成によれば、第 2 ルート 3 6 b 2 に振り分けられた遊技球は、振分入球口に入球した後、2 分の 1 の確率で第 1 内部通路に振り分けられて入賞口に入球し、1 個の賞球が払い出されることになる。この構成によれば、通常状態 F 1 において遊技者が右打ちをした場合であっても、発射された遊技球の個数（= 1 0 0 個）と、賞球として払い出される遊技球の個数（= 約 1 0 0 個）とがほぼ同じになるので、通常状態 F 1 において右打ちをしても遊技者に利益がないようにしつつも、上記実施形態と比較して、高確状態 F 3 において払い出される賞球の個数を底上げすることが可能となる。

10

20

【 4 8 5 8 】

《 8 - 8 - 1 1 》変形例 1 1 :

上記実施形態及び上記各変形例において、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを備える構成としてもよい。そして、例えば、高サポ状態中に実行される普図抽選において普図当たりに当選する確率を、低サポ状態中に実行される普図抽選において普図当たりに当選する確率よりも高く設定する構成としてもよい。また、例えば、高サポ状態中には、普図抽選の結果が普図当たりである場合の普通図柄の変動表示時間として、短変動時間（例えば 0 . 5 秒）を設定し、低サポ状態中には、短変動時間よりも長い長変動時間（例えば 6 0 秒）を設定する設定処理を実行する構成としてもよい。また、例えば、高サポ状態において所定上限回数の特図抽選が実行されたという移行条件が成立した場合に、低サポ状態に移行する構成としてもよい。また、遊技者が現在のサポートモードの状態を容易に判別できるようにするために、高サポ状態において高サポ状態用背景画像を図柄表示装置 4 1 に表示可能な構成とし、低サポ状態において低サポ状態用背景画像を図柄表示装置 4 1 に表示可能な構成としてもよい。このように、複数種類のサポートモードを備える構成とすることによって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

40

【 4 8 5 9 】

《 8 - 8 - 1 2 》変形例 1 2 :

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、A B S 樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、A B S 樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が

50

備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホン当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記

10

20

30

40

50

実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は3つに限らず、例えば、2つ以下であってもよく、4つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が1つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が2つ又は4つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一对の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

10

【4860】

《8-8-13》変形例13：

20

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【4861】

《Y》他の構成への適用：

30

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【4862】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

40

【4863】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【4864】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【4865】

50

《Z》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

上述した各実施形態から抽出される特徴群（発明群の特徴）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【4866】

<特徴sA群>

特徴sA群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【4867】

[特徴sA1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第1通路（本線通路部210）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第1通路の途中から分岐する第2通路（第1分岐通路部220）と、

前記第2通路に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球手段（右側第1始動口44）と、

前記第1通路を流通した遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口34）と、

前記第1入球手段と前記第2入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図25の遊技回制御処理）と、を備える遊技機において、

前記第1通路における前記第2通路への分岐点に設けられ、前記第2通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記第2通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2通路への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記第2通路における前記第1入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第2判定モードから前記第1判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置240、転落口252、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図54の遊技球振分制御処理）と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第1制御モードから前記第2制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図34の第1変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【4868】

特徴sA1によれば、制御モードが第2制御モードである状態では、第1制御モードである状態よりも、遊技球が第2通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第1入球手段に

10

20

30

40

50

入球する。但し、制御モードが第2制御モードである状態では、第1入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率をもって第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第2制御モードである状態で、当該第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ切り替えられる。制御モードが第1制御モードである状態では、第1通路における第2通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第2入球手段に入球する。この場合には、第2通路側のように、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。

10

【4869】

これらの結果、特徴s A 1によれば、制御モードが第2制御モードである状態において、遊技者に対して、第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、判定モード切替手段によって判定モードが第2判定モードから不利な第1判定モードへ切り替えられないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、判定モード切替手段によって判定モードが第1判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、判定モード切替手段によって判定モードが第1判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、判定モードが第1判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第2制御モードである状態において近いうちに第2入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴s A 1によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【4870】

従来のパチンコ機として、ループタイプのパチンコ機と、STタイプのパチンコ機とがある。ループタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態が、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続する機種である。STタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態における遊技回数が制限されている機種である。ループタイプのパチンコ機では、当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりとならないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。一方、STタイプのパチンコ機では、制限回数までの間に大当たりに当選しないのではといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。これらに対して、特徴s A 1によれば、上述したように、緊迫感と共に、判定モード切替手段によって判定モードが第1判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感を付与することができる。また、判定モード切替手段によって判定モードが第1判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、遊技者に対して、判定モードが第1判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第2制御モードである状態において近いうちに第2入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。こうした安堵感と期待感は、特徴s A 1に特有の効果であり、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【4871】

50

〔特徴 s A 2〕

特徴 s A 1 に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 2 通路の途中から分岐する第 3 通路（第 2 分岐通路部 2 3 0）と、
前記第 3 通路を流通した遊技球が入球可能な第 3 入球手段（転落口 2 5 2）と、
前記第 3 入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第 2 通路における前記第 3 通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第 2 通路における当該分岐点より下流側部分と前記第 3 通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置 2 4 0）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

〔4 8 7 2〕

特徴 s A 2 によれば、第 3 通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっ

20

〔4 8 7 3〕

〔特徴 s A 3〕

特徴 s A 2 に記載の遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、
前記第 2 通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第 3 通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。

〔4 8 7 4〕

特徴 s A 3 によれば、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

30

〔4 8 7 5〕

〔特徴 s A 4〕

特徴 s A 1 から特徴 s A 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第 2 制御モードであり、前記判定モードが前記第 2 判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、
前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

40

〔4 8 7 6〕

特徴 s A 4 によれば、制御モードが第 2 制御モードであり、判定モードが第 2 判定モードである状態において、制御モードが第 1 制御モードから第 2 制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第 2 制御モードから第 1 制御モード

50

へ移行される。先に説明したように、制御モードが第1制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴s A 4によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4877】

〔特徴s A 5〕

特徴s A 1から特徴s A 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第1通路の入球口の上に設けられ、遊技球が入球可能な第4入球手段（スルーゲート35）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第4入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第2の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第2制御モードである場合に、前記第4入球手段（スルーゲート35）へ入球した遊技球は前記第1通路から前記第2通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【4878】

特徴s A 5によれば、制御モードが第2制御モードである場合に、第4入球手段へ入球した遊技球は第1通路から第2通路へ流通するように構成されていることから、第1通路において第2通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第2制御モードである場合に、第4入球手段へ入球した遊技球を必ず第1入球手段に入球させることができる。このために、第1入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【4879】

〔特徴s A 6〕

特徴s A 1から特徴s A 5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第1入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1特別情報と、前記第2入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第1特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第2特別情報遊技回の時間を第2遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第1制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第1判定モードである状態における前記第2遊技時間を、前記制御モードが前記第1制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第2判定モードである状態において前記第2遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【4880】

特徴s A 6によれば、制御モードが第1制御モードであり、かつ判定モードが第1判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第1通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第2入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴s A 6によれば、制御モードが第1制御モードであり、かつ判定モードが第1判定モードである状態における第2特別情報遊技回の時間が比較的長い時間に設定されていることから、第2入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴s A 6によれば、遊技者に対して制御モードが第1制御モードであり、かつ判定モードが第1判定モードである状態にお

10

20

30

40

50

いて、第 2 入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【 4 8 8 1 】

<特徴 s B 群>

特徴 s B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【 4 8 8 2 】

[特徴 s B 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 通路（本線通路部 2 1 0）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 通路の途中から分岐する第 2 通路（第 1 分岐通路部 2 2 0）と、 10

前記第 2 通路に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球手段（右側第 1 始動口 4 4）と、

前記第 1 通路を流通した遊技球が入球可能な第 2 入球手段（第 2 始動口 3 4）と、

前記第 1 入球手段と前記第 2 入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 2 5 の遊技回制御処理）と、を備える遊技機において、 20

前記第 1 通路における前記第 2 通路への分岐点に設けられ、前記第 2 通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記第 2 通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 通路への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、 30

前記第 2 通路における前記第 1 入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置 2 4 0、転落口 2 5 2、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 5 4 の遊技球振分制御処理）と、

特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、 40

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第 2 制御モードであり、前記判定モードが前記第 2 判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 8 8 3 】

特徴 s B 1 によれば、制御モードが第 2 制御モードである状態では、第 1 制御モードである状態よりも、遊技球が第 2 通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第 1 入球手段に入球する。但し、制御モードが第 2 制御モードである状態では、第 1 入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第 2 制御モードであり、判定モードが第 2 判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第 2 制御モードから第 1 制御モードへ切り替えられる。制御モードが第 1 制御モードである状態では、第 1 通路における第 2 通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第 2 入球手段に入球する。この場合には、第 2 通路側のように、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第 2 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴 s B 1 によれば、制御モードが第 2 制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第 2 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第 1 実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 4 8 8 4 】

〔特徴 s B 2〕

20

特徴 s B 1 に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 2 通路の途中から分岐する第 3 通路（第 2 分岐通路部 2 3 0）と、

前記第 3 通路を流通した遊技球が入球可能な第 3 入球手段（転落口 2 5 2）と、

前記第 3 入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第 2 通路における前記第 3 通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第 2 通路における当該分岐点より下流側部分と前記第 3 通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置 2 4 0）と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 8 8 5 】

特徴 s B 2 によれば、第 3 通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 8 8 6 】

〔特徴 s B 3〕

40

特徴 s B 2 に記載の遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、

前記第 2 通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第 3 通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 8 7 】

特徴 s B 3 によれば、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

【 4 8 8 8 】

50

〔特徴 s B 4〕

特徴 s B 1 から特徴 s B 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記制御手段は、前記制御モードが前記第 1 制御モードから前記第 2 制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行する手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 3 4 の第 1 変動停止処理）を備えることを特徴とする遊技機。

〔4 8 8 9〕

特徴 s B 4 によれば、制御モードが第 2 制御モードであり、判定モードが第 2 判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に加えて、制御モードが第 1 制御モードから第 2 制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合にも、制御モードは第 2 制御モードから第 1 制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第 1 制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第 2 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴 s B 4 によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

〔4 8 9 0〕

〔特徴 s B 5〕

特徴 s B 1 から特徴 s B 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 1 通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第 4 入球手段（スルーゲート 3 5）を備え、前記状態遷移手段は、前記第 4 入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第 2 の状態へ遷移させる手段と、を備え、前記制御モードが前記第 2 制御モードである場合に、前記第 4 入球手段（スルーゲート 3 5）へ入球した遊技球は前記第 1 通路から前記第 2 通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。

〔4 8 9 1〕

特徴 s B 5 によれば、制御モードが第 2 制御モードである場合に、第 4 入球手段へ入球した遊技球は第 1 通路から第 2 通路へ流通するように構成されていることから、第 1 通路において第 2 通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第 2 制御モードである場合に、第 4 入球手段へ入球した遊技球を必ず第 1 入球手段に入球させることができる。このために、第 1 入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

〔4 8 9 2〕

〔特徴 s B 6〕

特徴 s B 1 から特徴 s B 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 特別情報と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、前記遊技回実行手段は、前記第 1 特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、前記第 2 特別情報遊技回の時間を第 2 遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第 1 制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第 1 判定モードである状態における前記第

２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４８９３】

特徴ｓＢ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＢ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＢ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

10

【４８９４】

<特徴ｓＣ群>

特徴ｓＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【４８９５】

〔特徴ｓＣ１〕

20

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

30

40

50

前記第2通路における前記第3通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第2通路における当該分岐点より下流側部分と前記第3通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置240）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【4896】

特徴sC1によれば、制御モードが第2制御モードである状態では、第1制御モードである状態よりも、遊技球が第2通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第1入球手段に入球する。但し、第1入球手段に入球した遊技球は、その後、遊技球振分装置によって第2通路から第3通路に振り分けられ、第3入球手段へ入球する可能性がある。第3入球手段に遊技球が入球した場合には、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられて、遊技者にとっては不利な状態となる。すなわち、制御モードが第2制御モードである状態では、遊技者にとっては不利な状態となり得る。一方、制御モードが第1制御モードである状態では、第1通路における第2通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第2入球手段に入球する。この場合には、第2通路側のような第3入球手段に相当する構成がないことから、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられて遊技者にとっては不利な状態となることはない。このために、特徴sC1によれば、制御モードが第1制御モードと第2制御モードとのいずれにあるかを制御することによって、遊技者にとっては有利な状態と不利な状態とを切り替えることが可能となる。したがって、期待感や緊迫感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4897】

また、特徴sC1によれば、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、第3入球手段に遊技球が入球して判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4898】

〔特徴sC2〕

特徴sC1に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第2通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第3通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。

【4899】

特徴sC2によれば、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利な状態となる確率を比較的に低くすることができる。

【4900】

〔特徴sC3〕

特徴sC1または特徴sC2に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第1制御モードから前記第2制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図34の第1変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【4901】

特徴sC3によれば、制御モードが第1制御モードから第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ移行される。制御モードが第1制御モードである場合には、先に説明したよ

10

20

30

40

50

うに第3入球手段への入球の可能性がないことから、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることなく、その上で、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴sC3によれば、制御モードが第2制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4902】

〔特徴sC4〕

特徴sC1から特徴sC3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第2制御モードであり、前記判定モードが前記第2判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【4903】

特徴sC4によれば、制御モードが第2制御モードであり、判定モードが第2判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ移行される。制御モードが第1制御モードである場合には、先に説明したように第3入球手段への入球の可能性がないことから、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることなく、その上で、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴sC4によれば、制御モードが第2制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4904】

〔特徴sC5〕

特徴sC1から特徴sC4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第4入球手段（スルーゲート35）を備え、

前記状態遷移手段は、

前記第4入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、

前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第2の状態へ遷移させる手段と、

を備え、

前記制御モードが前記第2制御モードである場合に、前記第4入球手段（スルーゲート35）へ入球した遊技球は前記第1通路から前記第2通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【4905】

10

20

30

40

50

特徴 s C 5 によれば、制御モードが第 2 制御モードである場合に、第 4 入球手段へ入球した遊技球は第 1 通路から第 2 通路へ流通するように構成されていることから、第 1 通路において第 2 通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第 2 制御モードである場合に、第 4 入球手段へ入球した遊技球を必ず第 1 入球手段に入球させることができる。このために、第 1 入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【 4 9 0 6 】

〔特徴 s C 6〕

特徴 s C 1 から特徴 s C 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 特別情報と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

10

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、

前記第 2 特別情報遊技回の時間を第 2 遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第 1 制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第 1 判定モードである状態における前記第 2 遊技時間を、前記制御モードが前記第 1 制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第 2 判定モードである状態において前記第 2 遊技時間として設定され得る時間より長い時間

20

に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 0 7 】

特徴 s C 6 によれば、制御モードが第 1 制御モードであり、かつ判定モードが第 1 判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第 1 通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第 2 入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴 s C 6 によれば、制御モードが第 1 制御モードであり、かつ判定モードが第 1 判定モードである状態における第 2 特別情報遊技回の時間が比較的長い時間に設定されていることから、第 2 入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴 s C 6 によれば、遊技者に対して制御モードが第 1 制御モードであり、かつ判定モードが第 1 判定モードである状態において、第 2 入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

30

【 4 9 0 8 】

<特徴 s D 群>

特徴 s D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【 4 9 0 9 】

〔特徴 s D 1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 通路（本線通路部 2 1 0）と、前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 通路の途中から分岐する第 2 通路（第 1 分岐通路部 2 2 0）と、

40

前記第 2 通路に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球手段（右側第 1 始動口 4 4）と、

前記第 1 通路を流通した遊技球が入球可能な第 2 入球手段（第 2 始動口 3 4）と、

前記第 1 入球手段と前記第 2 入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

50

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図25の遊技回制御処理）と、を備える遊技機において、

前記第1通路における前記第2通路への分岐点に設けられ、前記第2通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記第2通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2通路への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記第2通路における前記第1入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第2判定モードから前記第1判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置240、転落口252、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図54の遊技球振分制御処理）と、

前記第1通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第4入球手段（スルーゲート35）と、

を備え、

前記状態遷移手段は、

前記第4入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、

前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第2の状態へ遷移させる手段と、

を備え、

前記制御モードが前記第2制御モードである場合に、前記第4入球手段へ入球した遊技球は前記第1通路から前記第2通路へ流通するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【4910】

特徴sD1によれば、制御モードが第2制御モードである場合に、第4入球手段へ入球した遊技球は第1通路から第2通路へ流通するように構成されていることから、第1通路において第2通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第2制御モードである場合に、第4入球手段へ入球した遊技球を必ず第1入球手段に入球させることができる。このために、第1入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【4911】

また、特徴sD1によれば、制御モードが第2制御モードである状態では、遊技球が第1入球手段に必ず入球するが、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、制御モードが第1制御モードである状態では、第1通路における第2通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第2入球手段に入球する。この場合には、第2通路側のように、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴sD1によれば、制御モードが第2制御モードである状態において、遊技者にとっては不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4912】

〔特徴 s D 2〕

特徴 s D 1 に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 2 通路の途中から分岐する第 3 通路（第 2 分岐通路部 2 3 0）と、
前記第 3 通路を流通した遊技球が入球可能な第 3 入球手段（転落口 2 5 2）と、
前記第 3 入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第 2 通路における前記第 3 通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第 2 通路における当該分岐点より下流側部分と前記第 3 通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置 2 4 0）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

〔4 9 1 3〕

特徴 s D 2 によれば、第 3 通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっ

20

〔4 9 1 4〕

〔特徴 s D 3〕

特徴 s D 2 に記載の遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、
前記第 2 通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第 3 通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。

〔4 9 1 5〕

特徴 s D 3 によれば、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

30

〔4 9 1 6〕

〔特徴 s D 4〕

特徴 s D 1 から特徴 s D 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第 1 制御モードから前記第 2 制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行する手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 3 4 の第 1 変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。

〔4 9 1 7〕

特徴 s D 4 によれば、制御モードが第 1 制御モードから第 2 制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第 2 制御モードから第 1 制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第 1 制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第 2 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴 s D 4 によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

〔4 9 1 8〕

〔特徴 s D 5〕

特徴 s D 1 から特徴 s D 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

50

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第2制御モードであり、前記判定モードが前記第2判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、

前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【4919】

特徴sD5によれば、制御モードが第2制御モードであり、判定モードが第2判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第1制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴sD5によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4920】

〔特徴sD6〕

特徴sD1から特徴sD5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1特別情報と、前記第2入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第1特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、

前記第2特別情報遊技回の時間を第2遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第1制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第1判定モードである状態における前記第2遊技時間を、前記制御モードが前記第1制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第2判定モードである状態において前記第2遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【4921】

特徴sD6によれば、制御モードが第1制御モードであり、かつ判定モードが第1判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第1通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第2入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴sD6によれば、制御モードが第1制御モードであり、かつ判定モードが第1判定モードである状態における第2特別情報遊技回の時間が比較的長い時間に設定されていることから、第2入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴sD6によれば、遊技者に対して制御モードが第1制御モードであり、かつ判定モードが第1判定モードである状態において、第2入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【4922】

<特徴sE群>

特徴sE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主

10

20

30

40

50

に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【 4 9 2 3 】

〔特徴 s E 1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 通路（本線通路部 2 1 0）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 通路の途中
から分岐する第 2 通路（第 1 分岐通路部 2 2 0）と、
前記第 2 通路に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球手段（右側第 1 始動口 4 4）と、
前記第 1 通路を流通した遊技球が入球可能な第 2 入球手段（第 2 始動口 3 4）と、
前記第 1 入球手段と前記第 2 入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの
遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定
を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前
記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モー
ド（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が
終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主
制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 2 5 の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第 1 通路における前記第 2 通路への分岐点に設けられ、前記第 2 通路への遊技球の入
球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態であ
る第 1 の状態と、前記第 2 通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の
状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態
を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）
と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 通路への遊技球の入球が容易である第 2 制御モー
ド（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第 2 通路における前記第 1 入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所
定の確率をもって前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードへ切り替え可能な判定モー
ド切替手段（遊技球振分装置 2 4 0、転落口 2 5 2、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、
M P U 6 2 によって実行される図 5 4 の遊技球振分制御処理）と、
前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 特
別情報と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報で
ある第 2 特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段と、
を備え、
前記制御手段は、
特定条件が成立した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モー
ドへ移行する手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図
3 4 の第 1 変動停止処理）を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第 1 特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である
第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知
するための遊技回である第 2 特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第 2 特別情報遊技回の時間を第 2 遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第 1
制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第 1 判定モードである状態における前記第
2 遊技時間を、前記制御モードが前記第 1 制御モードであり、かつ前記判定モードが前記
第 2 判定モードである状態において前記第 2 遊技時間として設定され得る時間より長い時
間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【４９２４】

特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、特定条件が成立した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられないことから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとっては不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことのできる状態へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【４９２５】

また、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＥ１によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

20

【４９２６】

〔特徴ｓＥ２〕

特徴ｓＥ１に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

30

40

【４９２７】

特徴ｓＥ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４９２８】

〔特徴ｓＥ３〕

特徴ｓＥ２に記載の遊技機であって、

50

前記遊技球振分手段は、

前記第2通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第3通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低いことを特徴とする遊技機。

【4929】

特徴sE3によれば、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

【4930】

【特徴sE4】

特徴sE1から特徴sE3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第1制御モードから前記第2制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図34の第1変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【4931】

特徴sE4によれば、制御モードが第1制御モードから第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第1制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴sE4によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4932】

【特徴sE5】

特徴sE1から特徴sE4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第2制御モードであり、前記判定モードが前記第2判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【4933】

特徴sE5によれば、制御モードが第2制御モードであり、判定モードが第2判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことのできる状態へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4934】

【特徴sE6】

特徴sE1から特徴sE5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第4入球手段（スルーゲー

10

20

30

40

50

ト 3 5) を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第 4 入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第 2 の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第 2 制御モードである場合に、前記第 4 入球手段（スルーゲート 3 5）へ入球した遊技球は前記第 1 通路から前記第 2 通路へ流通するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 4 9 3 5 】

特徴 s E 6 によれば、制御モードが第 2 制御モードである場合に、第 4 入球手段へ入球した遊技球は第 1 通路から第 2 通路へ流通するように構成されていることから、第 1 通路において第 2 通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第 2 制御モードである場合に、第 4 入球手段へ入球した遊技球を必ず第 1 入球手段に入球させることができる。このために、第 1 入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【 4 9 3 6 】

< 特徴 s F 群 >

特徴 s F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 4 9 3 7 】

[特徴 s F 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球手段（右側第 1 始動口 4 4）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 2 入球手段（第 2 始動口 3 4）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 3 入球手段（転落口 2 5 2）と、
前記第 1 入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 1 入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第 1 入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 1 入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第 1 入球手段と前記第 2 入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 2 5 の遊技回制御処理）と、
前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（転落口 2 5 2、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 3 の転落口の入球処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、前記制御モードが前記第 2 制御モードである第 2 判定第 2 制御状態（高確高サポ状態）において、前記第 2 入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第 3 入球手段への遊技球の入球が可能または容

10

20

30

40

50

易となり、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、前記制御モードが前記第1制御モードである第2判定第1制御状態（高確低サポ状態）において、前記第2入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第3入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となる、

ことを特徴とする遊技機。

【4938】

特徴s F 1によれば、判定モードが第2判定モードであり、制御モードが第2制御モードである第2判定第2制御状態では、補助手段の状態が第1入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態であることから、遊技回を実行する契機となり得る第1入球手段への遊技球の入球が容易である。但し、第2判定第2制御状態では、第3入球手段への遊技球の入球が可能または容易であることから、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられ、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、判定モードが第2判定モードであり、制御モードが第1制御モードである第2判定第1制御状態では、遊技回を実行する契機となり得る第2入球手段への遊技球の入球が容易でありながら、第3入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であることから、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられて遊技者にとっては不利な状態となる可能性はない。したがって、特徴s F 1によれば、第2判定第2制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第2判定第1制御状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4939】

〔特徴s F 2〕

特徴s F 1に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第1制御モードから前記第2制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図34の第1変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【4940】

特徴s F 2によれば、制御モードが第1制御モードから第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ移行される。このため、第2判定第2制御状態において、制御モードが第1制御モードから第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、第2判定第1制御状態への移行がなされる。第2判定第1制御状態は、先に説明したように、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、制御モードが第1制御モードから第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することへの期待感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4941】

〔特徴s F 3〕

特徴s F 1または特徴s F 2に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに

10

20

30

40

50

当選した場合に)、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、

前記制御手段は、

前記第2判定第2制御状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【4942】

特徴s F3によれば、第2判定第2制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ移行、すなわち、第2判定第1制御状態への移行がなされる。第2判定第1制御状態は、先に説明したように、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たすことへの期待感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4943】

【特徴s F4】

特徴s F1から特徴s F3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1特別情報と、前記第2入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第1特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、

前記第2特別情報遊技回の時間を第2遊技時間とした場合に、前記判定モードが前記第1判定モードであり、前記制御モードが前記第1制御モードである状態における前記第2遊技時間を、前記第2判定第1制御状態において前記第2遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【4944】

特徴s F4によれば、制御モードが第1制御モードであり、かつ判定モードが第1判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第1通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第2入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴s F4によれば、判定モードが第1判定モードであり、制御モードが第1制御モードである通常状態における第2特別情報遊技回の時間が比較的長い時間に設定されていることから、第2入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴s F4によれば、遊技者に対して通常状態において、第2入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【4945】

<特徴s G群>

特徴s G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態から抽出される。

【4946】

【特徴s G1】

遊技球が流通する流通領域(遊技領域PA)と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球手段(右側第1始動口44)と、

前記第1入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段(電動役物34a)と、

前記補助手段の状態を、前記第1入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状

10

20

30

40

50

態と、前記第 1 入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 1 入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記流通領域に設けられ、前記補助手段によって前記第 1 入球手段への入球が拒否された遊技球が入球可能な第 2 入球手段（第 2 始動口 34）と、
前記第 1 入球手段と前記第 2 入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 25 の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 特別情報と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第 1 特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回と、を平行して実行する平行実行手段と、
前記第 2 特別情報遊技回の時間を第 2 遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第 2 制御モードである状態における前記第 2 遊技時間を、前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、前記制御モードが前記第 1 制御モードである第 2 判定第 1 制御状態（高確低サポ状態）において前記第 2 遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する第 2 遊技時間設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【4947】

特徴 s G 1 によれば、制御モードが第 2 制御モードである状態では、補助手段の状態が第 1 入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態であることから、第 2 入球手段への遊技球の入球は不可能または困難となる。しかしながら、制御モードが第 1 制御モードである状態で、第 2 入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第 2 特別情報が取得情報記憶手段に保留され、第 1 制御モードである状態から移行した第 2 制御モードである状態において、その保留された第 2 特別情報に基づいて判定手段による判定が実行されることが起こり得る。第 2 特別情報に基づく判定手段による判定は、一般に第 2 特別情報に基づく判定手段による判定よりも遊技者にとって有利性が高いことから、保留された第 2 特別情報に基づいて判定手段による判定が連続して行われた場合、遊技者にとって過度に有利な状態となる。これに対して、特徴 s G 1 によれば、第 2 特別情報遊技回の時間を第 2 遊技時間とした場合に、制御モードが第 2 制御モードである状態における第 2 遊技時間が、第 2 判定第 1 制御状態において第 2 遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定されることから、取得情報記憶手段に保留された第 2 特別情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができ、遊技者に過度に有利な状態となることを抑制することができる。

【4948】

〔特徴 s G 2〕

特徴 s G 1 に記載の遊技機であって、

前記第2遊技時間設定手段は、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、前記制御モードが前記第2制御モードである第2判定第2制御状態における前記第2遊技時間を、前記第2判定第1制御状態において前記第2遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【4949】

特徴sG2によれば、第2判定第2制御状態における第2遊技時間が、第2判定第1制御状態において第2遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定される。このため、第2判定第2制御状態となる前の遊技状態で、第2入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第2特別情報が取得情報記憶手段に保留され、移行後の第2判定第2制御状態において、その保留された第2特別情報に基づいて判定手段による判定が実行されることが起こり得る。これに対して、特徴sG2によれば、第2判定第2制御状態における第2遊技時間が、第2判定第1制御状態において第2遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定されることから、取得情報記憶手段に保留された第2特別情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができ、遊技者に過度に有利な状態となることを抑制することができる。

【4950】

〔特徴sG3〕

特徴sG1または特徴sG2に記載の遊技機であって、

前記第2遊技時間設定手段は、

前記判定モードが前記第1判定モードであり、前記制御モードが前記第1制御モードである第1判定第1制御状態における前記第2遊技時間を、前記第2判定第1制御状態において前記第2遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【4951】

特徴sG3によれば、判定モードが第1判定モードであり、制御モードが第1制御モードである第1判定第1制御状態において、遊技者が第1入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第2入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴sG3によれば、判定モードが第1判定モードであり、制御モードが第1制御モードである状態における第2特別情報遊技回の時間が比較的長い時間に設定されていることから、第2入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴sG3によれば、第1判定第1制御状態において、第2入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【4952】

<特徴sH群>

特徴sH群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【4953】

〔特徴sH1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球手段（スルーゲート35）と、

前記流通領域に設けられ、前記第1入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第2入球手段（右側第1始動口44）と、

前記流通領域に設けられ、前記第2入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第3入球手段（始動口ユニット内アウト口251）と、

前記流通領域に設けられ、前記第1入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第4入球手段（第2始動口34）と、

を備える遊技機において、

特定の遊技状態である第1遊技状態（高確高サポ状態）において、前記第1入球手段に連続して入球した複数の遊技球のそれぞれが、前記第2入球手段と前記第3入球手段の双方

10

20

30

40

50

に入球した場合に、前記複数の遊技球に続いて前記第 1 入球手段へ入球した 1 または複数の遊技球が前記第 4 入球手段へ入球可能な第 2 遊技状態（高確低サポ状態）へ移行する遊技状態移行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【4954】

特徴 s H 1 によれば、特定の遊技状態である第 1 遊技状態において、前記第 1 入球手段に入球した複数の遊技球のそれぞれが、前記第 2 入球手段と前記第 3 入球手段の双方に入球した場合（50 個の遊技球が右側第 1 始動口 44 と始動口ユニット内アウト口 251 との双方に入球して、遊技回が 50 回実行された場合）に、遊技状態が第 1 遊技状態から第 2 遊技状態へ移行する。第 2 遊技状態では、第 1 遊技状態において第 1 入球手段に連続して入球した複数の遊技球に続いて第 1 入球手段へ入球した 1 または複数の遊技球が第 4 入球手段へ入球可能な状態である。このため、第 1 遊技状態において、第 1 入球手段に連続して入球した複数の遊技球のそれぞれが、第 2 入球手段と第 3 入球手段の双方に入球することが完了した場合に、第 2 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことが可能となる第 2 遊技状態に突入することになる。第 2 遊技状態は、第 4 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことが可能となり、遊技者にとって有利な状態である。このため、特徴 s H 1 によれば、第 1 遊技状態において、第 1 入球手段に入球した遊技球が第 2 入球手段と第 3 入球手段の双方に入球しないかといった期待感や緊迫感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【4955】

〔特徴 s H 2〕

特徴 s H 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、

前記補助手段の状態を、前記第 2 入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

30

を備え、

前記第 4 入球手段は、補助手段によって前記第 2 入球手段への入球が拒否された遊技球が入球可能である

ことを特徴とする遊技機。

【4956】

特徴 s H 2 によれば、制御モードが第 2 制御モードである状態において、第 2 入球手段への遊技球の入球が可能又は容易となり、第 4 入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となる。また、制御モードが第 1 制御モードである状態において、第 2 入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となり、第 4 入球手段への遊技球の入球が可能又は容易となる。このため、制御モードを第 1 制御モードと第 2 制御モードとの間で切り替えることで、第 2 入球手段への遊技球の入球と、第 4 入球手段への遊技球の入球とを容易に制御することができる。したがって、制御性に優れている。

40

【4957】

〔特徴 s H 3〕

特徴 s H 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 入球手段と前記第 4 入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前

50

記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 25 の遊技回制御処理）と、前記流通領域に設けられ、前記第 2 入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第 5 入球手段（転落口 252）と、

前記第 5 入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置 240、転落口 252、主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 54 の遊技球振分制御処理）

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【4958】

特徴 s H 3 によれば、第 2 入球手段へ入球した遊技球は、第 3 入球手段と第 5 入球手段とのうちのいずれかに入球可能となる。このため、第 1 入球手段に入球した遊技球が第 2 入球手段に入球した後に第 5 入球手段に入球し、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替わらないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4959】

〔特徴 s H 4〕

20

特徴 s H 3 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第 1 制御モードから前記第 2 制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行する手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 34 の第 1 変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【4960】

特徴 s H 4 によれば、制御モードが第 2 制御モードである状態では、第 1 制御モードである状態よりも、高い確率で遊技球が第 2 入球手段に入球する。但し、制御モードが第 2 制御モードである状態では、第 2 入球手段に遊技球が入球した後に、当該遊技球が第 5 入球手段に入球する可能性がある。第 5 入球手段に遊技球が入球した場合、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第 2 制御モードである状態で、当該第 2 制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第 2 制御モードから第 1 制御モードへ切り替えられる。制御モードが第 1 制御モードである状態では、高い確率で遊技球が第 4 入球手段に入球する。この場合には、第 2 入球手段に入球した遊技球は第 5 入球手段へ入球することがないことから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性なしに、第 4 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴 s H 4 によれば、制御モードが第 2 制御モードである状態において、遊技者にとっては不利な状態となる可能性なしに、第 4 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第 1 実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【4961】

〔特徴 s H 5〕

特徴 s H 3 または特徴 s H 4 に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに

50

当選した場合に)、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に(特殊小当たりに
当選した場合に)、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第2制御モードであり、前記判定モードが前記第2判定モードである
状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、
前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【4962】

特徴sH5によれば、制御モードが第2制御モードであり、判定モードが第2判定モード
である状態において、制御モードが第1制御モードから第2制御モードへの移行後におけ
る遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特
別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第2制御モードから第1制御モード
へ移行される。先に説明したように、制御モードが第1制御モードである状態では、遊技
者にとって不利な状態となる可能性なしに、第4入球手段への遊技球の入球を契機として
実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴sH5によれば、先に
説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、
その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4963】

<特徴sI群>

特徴sI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主
に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【4964】

[特徴sI1]

遊技球が流通する流通領域(遊技領域PA)と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球手段(右側第1始動口44)と、
前記第1入球手段を少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機と
して特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定
を行うための判定モード(抽選モード)として、第1判定モード(低確率モード)と、前
記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モー
ド(高確率モード)と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が
終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段(主
制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図25の遊技回制御処理)と、
前記第1入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段(電動役物34a)と、
前記補助手段の状態を、前記第1入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状
態と、前記第1入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させ
る状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態
を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード(低頻度サポートモード)
と第2制御モード(高頻度サポートモード)とを少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、前記制御モードが前記第1制御モードから前記第2制御モードへの移行
後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第
2制御モードから前記第1制御モードへ移行する制御モード移行手段(主制御基板61側
のMPU62と、MPU62によって実行される図34の第1変動停止処理)を備え、
前記判定モードが前記第2判定モードであり、前記制御モードが第2制御モードである第
2判定第2制御状態(高確高サポ状態)において、前記制御モード移行手段によって、前

10

20

30

40

50

記制御モードが前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行されたことを契機として、前記判定モードが前記第2判定モードであり、前記制御モードが第1制御モードである第2判定第1制御状態（高確低サポ状態）へと、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を備え、

前記第2判定第1制御状態は、前記第2判定第2制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【4965】

特徴s11によれば、第2判定第2制御状態において、制御モードが第1制御モードから前記第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、遊技状態は、第2判定第2制御状態から第2判定第1制御状態へと移行される。第2判定第1制御状態は、前記第2判定第2制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴s11によれば、第2判定第2制御状態において、有利性が高い第2判定第1制御状態へ移行する期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4966】

〔特徴s12〕

特徴s11に記載の遊技機であって、

前記第1入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第2判定モードから前記第1判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置240、転落口252、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図54の遊技球振分制御処理）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口34）と、を備え、

前記第2判定第2制御状態において、前記第1入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第2入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となり、

前記第2判定第1制御状態において、前記第1入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第2入球手段への遊技球の入球が可能または容易となる

ことを特徴とする遊技機。

【4967】

特徴s12によれば、第2判定第2制御状態では、第2判定第1制御状態である状態よりも、高い確率で遊技球が第1入球手段に入球する。但し、第1入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、第2判定第1制御状態では、高い確率で遊技球が第2入球手段に入球する。この場合には、第1入球手段に遊技球が入球した場合のように、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴s12によれば、第2判定第2制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第2判定第1制御状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4968】

〔特徴s13〕

特徴s11または特徴s12に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第2制御モードであり、前記判定モードが前記第2判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、

前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【4969】

特徴s13によれば、第2判定第2制御状態において、制御モードが第1制御モードから第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ移行され、第2判定第1制御状態に移行される。先に説明したように、第2判定第1制御状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴s13によれば、先に説明した第2判定第1制御状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【4970】

<特徴sJ群>

特徴sJ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【4971】

[特徴sJ1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球手段（右側第1始動口44）と、前記第1入球手段を少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図25の遊技回制御処理）と、

前記第1入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記第1入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第1入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と第2制御モード（高頻度サポートモード）とを少なくとも有する制御手段と、

特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機において、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第2制御モードであり、前記判定モードが前記第2判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図44の遊技状態移行処理）を備え、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、前記制御モードが第2制御モードである第2判定第2制御状態（高確高サポ状態）において、前記制御モード移行手段によって、前記制御モードが前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行されたことを契機として、前記判定モードが前記第2判定モードであり、前記制御モードが第1制御モードである第2判定第1制御状態（高確低サポ状態）へと、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を備え、

前記第2判定第1制御状態は、前記第2判定第2制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い

ことを特徴とする遊技機。

【4972】

特徴sJ1によれば、第2判定第2制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、遊技状態は、第2判定第2制御状態から第2判定第1制御状態へと移行される。第2判定第1制御状態は、前記第2判定第2制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴sJ1によれば、第2判定第2制御状態において、有利性が高い第2判定第1制御状態へ移行する期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4973】

【特徴sJ2】

特徴sJ1に記載の遊技機であって、

前記第1入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第2判定モードから前記第1判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置240、転落口252、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図54の遊技球振分制御処理）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口34）と、を備え、

前記第2判定第2制御状態において、前記第1入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第2入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となり、

前記第2判定第1制御状態において、前記第1入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第2入球手段への遊技球の入球が可能または容易となる

ことを特徴とする遊技機。

【4974】

特徴sJ2によれば、第2判定第2制御状態では、第2判定第1制御状態である状態よりも、高い確率で遊技球が第1入球手段に入球する。但し、第1入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、第2判定第1制御状態では、高い確率で遊技球が第2入球手段に入球する。この場合には、第1入球手段に遊技球が入球した場合のように、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴sJ2によれば、第2判定第2制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第2判定第1制御状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 9 7 5 】

〔特徴 s J 3〕

特徴 s J 1 または特徴 s J 2 に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、

前記制御モードが前記第 1 制御モードから前記第 2 制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 7 6 】

特徴 s J 3 によれば、第 2 判定第 2 制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に加えて、制御モードが第 1 制御モードから第 2 制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合にも、制御モードは第 2 制御モードから第 1 制御モードへ移行され、第 2 判定第 1 制御状態に移行される。先に説明したように、第 2 判定第 1 制御状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第 2 入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴 s J 3 によれば、先に説明した第 2 判定第 1 制御状態（例えば、第 1 実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 4 9 7 7 】

<特徴 s K 群>

特徴 s K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【 4 9 7 8 】

〔特徴 s K 1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（右側第 1 始動口 4 4）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに移行する判定モード移行手段（転落口用の入球処理）と、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 2 5 の遊技回制御処理）と、を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第 2 判定モードであって前記特定条件が成立し得る特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、当該特定遊技状態から前記特定条件が成立し得ない所定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる遊技状態移行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 7 9 】

特徴 s K 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、特定条件が成立した場合に、判定手段によって実行する判定が第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行する。一方、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、特定条件が成立しない状態が続いた場合に、特定遊技状態から特定条件が成立し得ない所定遊技状態に移行する。この所定遊技状態では、特定条件が成立し得ないことから、判定モードについての第 2 判定モードから第 1 判

10

20

30

40

50

定モードへの移行が行なわれることはない。所定遊技状態において、入球手段への遊技球の入球を契機とする遊技回を繰り返し実行することができる。

【4980】

このために、特徴s K 1によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数以下である期間、特定条件が成立しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、特定条件が成立する前に、前記遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、特定条件が成立することなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、特定遊技状態から特定条件が成立し得ない所定遊技状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、所定遊技状態において近いうちに入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴s K 1によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【4981】

【特徴s K 2】

特徴s K 1に記載の遊技機であって、

前記判定モード移行手段は、

遊技球が入球可能な判定モード移行用入球手段と、

前記判定モード移行用入球手段に遊技球が入球した場合に、前記特定条件が成立したと判定する手段と、

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【4982】

特徴s K 2によれば、判定モード移行用入球手段に遊技球が入球した場合に、特定条件が成立したと判定され、判定手段によって実行される判定が第2判定モードから第1判定モードに移行される。このため、特徴s K 2によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かを、遊技球が判定モード移行用入球手段へ入球するか否かから認識させることができることから、いっそうの緊迫感を付与することができる。

30

【4983】

【特徴s K 3】

特徴s K 1または特徴s K 2に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第1通路（本線通路部210）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第1通路の途中から分岐する第2通路（第1分岐通路部220）と、

前記第2通路に設けられ、前記入球手段としての第1入球手段（右側第1始動口44）と、

前記第1通路を流通した遊技球が入球可能な、前記入球手段としての第2入球手段（第2始動口34）と、

前記第1通路における前記第2通路への分岐点に設けられ、前記第2通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

40

前記補助手段の状態を、前記第2通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

を備え、

前記判定モード移行手段は、

前記第2通路における前記第1入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率をもって前記第2判定モードから前記第1判定モードへ切り替え可能な手段（遊技球振分装置240、転落口252、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図54の遊技球振分制御処理）を備え、

50

前記遊技状態移行手段は、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2通路への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有し、前記制御モードが前記第1制御モードから前記第2制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行する制御手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図34の第1変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【4984】

特徴s K3によれば、制御モードが第2制御モードである状態では、第1制御モードである状態よりも、遊技球が第2通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第1入球手段に入球する。但し、制御モードが第2制御モードである状態では、第1入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第2制御モードである状態で、当該第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第2制御モードから第1制御モードへ切り替えられる。制御モードが第1制御モードである状態では、第1通路における第2通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第2入球手段に入球する。この場合には、第2通路側のように、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。

20

【4985】

これらの結果、特徴s K3によれば、制御モードが第2制御モードである状態において、遊技者に対して、第2制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、判定モード切替手段によって判定モードが第2判定モードから不利な第1判定モードへ切り替えられないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、判定モード切替手段によって判定モードが第1判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、判定モード切替手段によって判定モードが第1判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、判定モードが第1判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第2入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第2制御モードである状態において近いうちに第2入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴s K3によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【4986】

【特徴s K4】

特徴s K3に記載の遊技機であって、

前記判定モード移行手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第2通路の途中から分岐する第3通路（第2分岐通路部230）と、

前記第3通路を流通した遊技球が入球可能な第3入球手段（転落口252）と、

前記第3入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第2判定モードから前記第1判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

50

前記第2通路における前記第3通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第2通路における当該分岐点より下流側部分と前記第3通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置240）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【4987】

特徴s K4によれば、第3通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード移行手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっ

10

【4988】

<特徴s L群>

特徴s L群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【4989】

[特徴s L1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第1始動口33）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット200の入球口210a）と、

20

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第2始動口34用の検知センサーからの信号、右側第1始動口44用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号、及び転落口252用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

30

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第1結果（第2始動口34へ入球可能なルート）と第2結果（右側第1始動口44へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第1振分手段（電動役物34a）と、

前記第1振分手段によって前記第2結果に振り分けられた場合に、所定割合で第3結果（始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート）と第4結果（転落口252へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第2振分手段（遊技球振分装置240）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第4結果に対応する第4結果情報（転落口252用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

40

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である50回）以下である所定遊技状況において、前記第4結果情報を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【4990】

特徴s L1によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つ

50

の結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第1結果と第2結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第2結果に振り分けられた場合に所定割合で第3結果と第4結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第4結果に対応する第4結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴s L 1によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第4結果情報が取得可能となっている。第4結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴s L 1によれば、特定遊技状態において、第4結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第4結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

10

【4991】

これらの結果、特徴s L 1によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第4結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第4結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴s L 1によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【4992】

【特徴s L 2】

特徴s L 1に記載の遊技機であって、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第3結果に対応する第3結果情報（始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号）であった場合に、当該第3結果情報に対応する前記遊技回の次の遊技回の遊技状態を前記特定遊技状態に維持する手段

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【4993】

特徴s L 2によれば、情報取得手段によって取得された結果情報が第3結果に対応する第3結果情報であった場合に、次の遊技回の遊技状態が特定遊技状態に維持される。このために、特定遊技状態において、第2振分手段の振分結果に応じて、遊技者にとって有利性が低い所定遊技状態へ移行される場合と、特定遊技状態に維持される場合とがある。したがって、特徴s L 2によれば、第2振分手段によって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感をいっそう付与することができる。

40

【4994】

【特徴s L 3】

特徴s L 1に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である50回）を上回った特定遊技状況において、前記第1結果に対応する第1結果情報（第2始動口34用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成したことを特徴とする遊技機。

【4995】

特徴s L 3によれば、遊技回の実行回数が所定回数を上回った特定遊技状況において、第1結果に対応する第1結果情報が取得可能となる。このために、特徴s L 3によれば、第

50

1 結果情報を取得するに際し、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【4996】

〔特徴sL4〕

特徴sL1に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である50回）以下である所定遊技状況において、前記第3結果に対応する第3結果情報（始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

10

【4997】

特徴sL4によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第3結果に対応する第3結果情報が取得可能となる。このために、特徴sL4によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報ではない第3結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【4998】

〔特徴sL5〕

特徴sL1に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である50回）以下である所定遊技状況において、前記第2結果に対応する第2結果情報（右側第1始動口44用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

20

【4999】

特徴sL5によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第2結果に対応する第2結果情報が取得可能となる。このために、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第2振分手段による振分の契機となる第2結果に対応する第2結果情報が取得可能となる。第2結果は第2振分手段において振り分けが行われる契機となり、第2振分手段によって振り分けられる第4結果は遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる。したがって、特徴sL5によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感を、遊技者に対して確実に付与できる。

30

【5000】

〔特徴sL6〕

特徴sL1に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である50回）以下である所定遊技状況において、前記第2結果に対応する第2結果情報（右側第1始動口44用の検知センサーからの信号）と、前記第3結果に対応する第3結果情報（始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号）とを取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

40

【5001】

特徴sL6によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第2振分手段による振分の契機となる第2結果に対応する第2結果情報と、第3結果に対応する第3結果情報とが取得可能となる。第2結果は、第2振分手段において振り分けが行われる契機となる。第3結果は、第2振分手段によって振り分けられる2つの結果の内の1つであって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契

50

機となる第4結果ではない結果である。したがって、特徴s L 6によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報ではない第3結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【5002】

〔特徴s L 7〕

特徴s L 1に記載の遊技機であって、

前記第1振分手段における前記第1結果と前記第2結果との振分けの割合の異なるモードとして、少なくとも第1のモード（低頻度サポートモード）と第2のモード（高頻度サポートモード）とを有する

10

ことを特徴とする遊技機。

【5003】

特徴s L 7によれば、第1のモードと第2のモードとによって、第1振分手段における第1結果と第2結果との振分けの割合を変更することができる。このため、第1結果と第2結果との振分けの割合の変更を制御性よく行うことができる。第2モードを、第1モードと比較して、第1振分手段によって第1結果に振り分ける割合が高いモードとした場合に、第2モードに切り替えることで、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得される可能性を低下させることができる。この結果、特徴s L 7によれば、第1のモードと第2のモードとを切り替えることで、遊技者に対して付与する期待感や緊迫感の程度を切り替えることができる。

20

【5004】

〔特徴s L 8〕

特徴s L 1に記載の遊技機であって、

前記第2振分手段の振分結果が前記第3結果（始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回である

ことを特徴とする遊技機。

【5005】

特徴s L 8によれば、第2振分手段の振分結果が第4結果となった場合に、遊技状態は特定遊技状態から所定遊技状態へ移行される。一方、第2振分手段の振分結果が第3結果となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回となっている。このため、第2振分手段の振分結果によって、遊技状態が遊技者にとっての有利性が高い遊技回と、有利性が低い遊技回とに切り替えられる。このため、遊技者に対して緊迫感や期待感を付与することを容易に行うことができる。

30

【5006】

〔特徴s L 9〕

特徴s L 1に記載の遊技機であって、

前記第2振分手段の振分結果が前記第4結果（転落口252へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出は、前記第2振分手段の振分結果が前記第3結果（始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出と比較して、遊技者にとっての有利性が低い旨を示す内容を含む演出内容である

40

ことを特徴とする遊技機。

【5007】

特徴s L 9によれば、第2振分手段の振分結果が第3結果と第4結果とのうちのいずれになったかを演出によって遊技者に知らせることができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5008】

〔特徴s L 10〕

特徴s L 1に記載の遊技機であって、

50

前記特定遊技状態において、前記第2振分手段の振分結果が前記第3結果（始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート）となる回数が前記所定回数（保証遊技回数である50回）に達するまでの期間において、第2振分手段の振分結果が前記第4結果（転落口252へ入球可能なルート）とならなかった場合に、再度、前記特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（高確低サポ状態（無敵ゾーン）H6）に移行することを特徴とする遊技機。

【5009】

特徴sL10によれば、特定遊技状態において、第2振分手段の振分結果が第4結果となることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、再度、特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて、遊技者に対して付与することができる。

10

【5010】

〔特徴sL11〕

特徴sL1に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記入球手段よりも前記所定領域に遊技球が入球し易い発射態様（弱右打ちの発射態様）であり、

前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記所定領域よりも前記入球手段に遊技球が入球し易い発射態様（高確高サポ状態で転落した場合に低確低サポ状態となる変形例14における低確低サポ状態時の左打ちの発射態様）である

20

ことを特徴とする遊技機。

【5011】

特徴sL11によれば、遊技者は、特定遊技状態において、入球手段よりも所定領域に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、特定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。また、遊技者は、所定遊技状態において、所定領域よりも入球手段に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、所定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。このため、特定遊技状態においては、所定領域に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができ、所定遊技状態においては、入球手段に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができる。したがって、特徴sL11によれば、遊技者に対して、遊技機の設計者側が意図した発射手段の発射態様で遊技球を発射させることができる。この結果、特徴sL11によれば、遊技者の設計者側が想定した遊技の流れを実現させることができる。

30

【5012】

＜特徴sM群＞

特徴sM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【5013】

〔特徴sM1〕

40

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第1始動口33）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット200の入球口210a）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第2始動口34

50

用の検知センサーからの信号、右側第1始動口44用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号、及び転落口252用の検知センサーからの信号)から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第1結果(第2始動口34へ入球可能なルート)と第2結果(右側第1始動口44へ入球可能なルート)とのうちのいずれかに振り分ける第1振分手段(電動役物34a)と、

前記第1振分手段によって前記第2結果に振り分けられた場合に、所定割合で第3結果(始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート)と第4結果(転落口252へ入球可能なルート)とのうちのいずれかに振り分ける第2振分手段(遊技球振分装置240)と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第4結果に対応する第4結果情報(転落口252用の検知センサーからの信号)であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態(低確高サポ状態)に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数(保証遊技回数である50回)以下である所定遊技状況において、前記第4結果情報を取得可能であるように構成し、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第3結果に対応する第3結果情報(始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号)であった場合に、当該第3結果情報に対応する前記遊技回の次の遊技回の遊技状態を前記特定遊技状態に維持する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【5014】

特徴sM1によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第1結果と第2結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第2結果に振り分けられた場合に所定割合で第3結果と第4結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第4結果に対応する第4結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴sM1によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第4結果情報が取得可能となっている。第4結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴sM1によれば、特定遊技状態において、第4結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第4結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【5015】

これらの結果、特徴sM1によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得されないで欲しい(転落しないで欲しい)という緊迫感と、第4結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第4結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態(例えば、第1実施形態における無敵ゾーン)へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴sM1によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊

10

20

30

40

50

技の興趣向上を図ることができる。

【5016】

さらに、特徴s M1によれば、情報取得手段によって取得された結果情報が第3結果に対応する第3結果情報であった場合に、次の遊技回の遊技状態が特定遊技状態に維持される。このために、特定遊技状態において、第2振分手段の振分結果に応じて、遊技者にとって有利性が低い所定遊技状態へ移行される場合と、特定遊技状態に維持される場合とがある。したがって、特徴s M1によれば、第2振分手段によって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感をいっそう付与することができる。

【5017】

10

<特徴s N群>

特徴s N群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【5018】

[特徴s N1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第1始動口33）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット200の入球口210a）と、

20

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第2始動口34用の検知センサーからの信号、右側第1始動口44用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号、及び転落口252用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第1結果（第2始動口34へ入球可能なルート）と第2結果（右側第1始動口44へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第1振分手段（電動役物34a）と、

30

前記第1振分手段によって前記第2結果に振り分けられた場合に、所定割合で第3結果（始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート）と第4結果（転落口252へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第2振分手段（遊技球振分装置240）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第4結果に対応する第4結果情報（転落口252用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

40

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である50回）以下である所定遊技状況において、前記第4結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である50回）を上回った特定遊技状況において、前記第1結果に対応する第1結果情報（第2始動口34用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成したことを特徴とする遊技機。

【5019】

50

特徴 s N 1 によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第 1 結果と第 2 結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第 2 結果に振り分けられた場合に所定割合で第 3 結果と第 4 結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第 4 結果に対応する第 4 結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴 s N 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第 4 結果情報が取得可能となっている。第 4 結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴 s N 1 によれば、特定遊技状態において、第 4 結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第 4 結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

10

【5020】

これらの結果、特徴 s N 1 によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第 4 結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第 4 結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第 1 実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴 s N 1 によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5021】

さらに、特徴 s N 1 によれば、遊技回の実行回数が所定回数を上回った特定遊技状況において、第 1 結果に対応する第 1 結果情報が取得可能となる。このために、特徴 s N 1 によれば、第 1 結果情報を取得するに際し、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

30

【5022】

<特徴 s O 群>

特徴 s O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【5023】

[特徴 s O 1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第 1 始動口 3 3）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット 2 0 0 の入球口 2 1 0 a）と、

40

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第 2 始動口 3 4 用の検知センサーからの信号、右側第 1 始動口 4 4 用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口 2 5 1 用の検知センサーからの信号、及び転落口 2 5 2 用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第 1 結果（第 2 始動口 3 4 へ入球可能なルート

50

）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４a）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【５０２４】

特徴s 01によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴s 01によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴s 01によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０２５】

これらの結果、特徴s 01によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴s 01によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０２６】

さらに、特徴s 01によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第３結果に対応する第３結果情報が取得可能となる。このた

10

20

30

40

50

めに、特徴 s O 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果情報ではない第 3 結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【5027】

<特徴 s P 群>

特徴 s P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【5028】

[特徴 s P 1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第 1 始動口 3 3）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット 2 0 0 の入球口 2 1 0 a）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第 2 始動口 3 4 用の検知センサーからの信号、右側第 1 始動口 4 4 用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口 2 5 1 用の検知センサーからの信号、及び転落口 2 5 2 用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第 1 結果（第 2 始動口 3 4 へ入球可能なルート）と第 2 結果（右側第 1 始動口 4 4 へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第 1 振分手段（電動役物 3 4 a）と、

前記第 1 振分手段によって前記第 2 結果に振り分けられた場合に、所定割合で第 3 結果（始動口ユニット内アウト口 2 5 1 へ入球可能なルート）と第 4 結果（転落口 2 5 2 へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第 2 振分手段（遊技球振分装置 2 4 0）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第 4 結果に対応する第 4 結果情報（転落口 2 5 2 用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である 5 0 回）以下である所定遊技状況において、前記第 4 結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である 5 0 回）以下である所定遊技状況において、前記第 2 結果に対応する第 2 結果情報（右側第 1 始動口 4 4 用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成したことを特徴とする遊技機。

【5029】

特徴 s P 1 によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第 1 結果と第 2 結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第 2 結果に振り分けられた場合に所定割合で第 3 結果と第 4 結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第 4 結果に対応する第 4 結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高

10

20

30

40

50

い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴 s P 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第 4 結果情報が取得可能となっている。第 4 結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴 s P 1 によれば、特定遊技状態において、第 4 結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第 4 結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【5030】

これらの結果、特徴 s P 1 によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第 4 結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第 4 結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第 1 実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴 s P 1 によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5031】

さらに、特徴 s P 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第 2 結果に対応する第 2 結果情報が取得可能となる。このために、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第 2 振分手段による振分の契機となる第 2 結果に対応する第 2 結果情報が取得可能となる。第 2 結果は第 2 振分手段において振り分けが行われる契機となり、第 2 振分手段によって振り分けられる第 4 結果は遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる。したがって、特徴 s P 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感を、遊技者に対して確実に付与できる。

【5032】

<特徴 s Q 群>

特徴 s Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【5033】

[特徴 s Q 1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第 1 始動口 3 3）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット 2 0 0 の入球口 2 1 0 a）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第 2 始動口 3 4 用の検知センサーからの信号、右側第 1 始動口 4 4 用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口 2 5 1 用の検知センサーからの信号、及び転落口 2 5 2 用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４a）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

10

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）と、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）とを取得可能であるように構成した

20

ことを特徴とする遊技機。

【５０３４】

特徴s Q 1によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴s Q 1によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴s Q 1によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

30

【５０３５】

これらの結果、特徴s Q 1によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴s Q 1によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【５０３６】

50

さらに、特徴 s Q 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第 2 振分手段による振分の契機となる第 2 結果に対応する第 2 結果情報と、第 3 結果に対応する第 3 結果情報とが取得可能となる。第 2 結果は、第 2 振分手段において振り分けが行われる契機となる。第 3 結果は、第 2 振分手段によって振り分けられる 2 つの結果の内の 1 つであって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果ではない結果である。したがって、特徴 s Q 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果情報ではない第 3 結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【5037】

10

<特徴 s R 群>

特徴 s R 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【5038】

[特徴 s R 1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域 PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第 1 始動口 33）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット 200 の入球口 210a）と、

20

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第 2 始動口 34 用の検知センサーからの信号、右側第 1 始動口 44 用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口 251 用の検知センサーからの信号、及び転落口 252 用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第 1 結果（第 2 始動口 34 へ入球可能なルート）と第 2 結果（右側第 1 始動口 44 へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第 1 振分手段（電動役物 34a）と、

30

前記第 1 振分手段によって前記第 2 結果に振り分けられた場合に、所定割合で第 3 結果（始動口ユニット内アウト口 251 へ入球可能なルート）と第 4 結果（転落口 252 へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第 2 振分手段（遊技球振分装置 240）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第 4 結果に対応する第 4 結果情報（転落口 252 用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

40

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である 50 回）以下である所定遊技状況において、前記第 4 結果情報を取得可能であるように構成し、

前記第 1 振分手段における前記第 1 結果と前記第 2 結果との振分けの割合の異なるモードとして、少なくとも第 1 のモード（低頻度サポートモード）と第 2 のモード（高頻度サポートモード）とを有する

ことを特徴とする遊技機。

【5039】

50

特徴 s R 1 によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第 1 結果と第 2 結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第 2 結果に振り分けられた場合に所定割合で第 3 結果と第 4 結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第 4 結果に対応する第 4 結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴 s R 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第 4 結果情報が取得可能となっている。第 4 結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴 s R 1 によれば、特定遊技状態において、第 4 結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第 4 結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

10

【5040】

これらの結果、特徴 s R 1 によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第 4 結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第 4 結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第 1 実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴 s R 1 によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5041】

さらに、特徴 s R 1 によれば、第 1 のモードと第 2 のモードとによって、第 1 振分手段における第 1 結果と第 2 結果との振分けの割合を変更することができる。このため、第 1 結果と第 2 結果との振分けの割合の変更を制御性よく行うことができる。第 2 モードを、第 1 モードと比較して、第 1 振分手段によって第 1 結果に振り分ける割合が高いモードとした場合に、第 2 モードに切り替えることで、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果情報が取得される可能性を低下させることができる。この結果、特徴 s R 1 によれば、第 1 のモードと第 2 のモードとを切り替えることで、遊技者に対して付与する期待感や緊迫感の程度を切り替えることができる。

30

【5042】

<特徴 s S 群>

特徴 s S 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【5043】

[特徴 s S 1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第 1 始動口 3 3）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット 2 0 0 の入球口 2 1 0 a）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第 2 始動口 3 4

40

50

用の検知センサーからの信号、右側第1始動口44用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号、及び転落口252用の検知センサーからの信号)から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第1結果(第2始動口34へ入球可能なルート)と第2結果(右側第1始動口44へ入球可能なルート)とのうちのいずれかに振り分ける第1振分手段(電動役物34a)と、

前記第1振分手段によって前記第2結果に振り分けられた場合に、所定割合で第3結果(始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート)と第4結果(転落口252へ入球可能なルート)とのうちのいずれかに振り分ける第2振分手段(遊技球振分装置240)と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第4結果に対応する第4結果情報(転落口252用の検知センサーからの信号)であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態(低確高サポ状態)に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数(保証遊技回数である50回)以下である所定遊技状況において、前記第4結果情報を取得可能であるように構成し、

前記第2振分手段の振分結果が前記第3結果(始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート)となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回である

ことを特徴とする遊技機。

【5044】

特徴sS1によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第1結果と第2結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第2結果に振り分けられた場合に所定割合で第3結果と第4結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第4結果に対応する第4結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴sS1によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第4結果情報が取得可能となっている。第4結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴sS1によれば、特定遊技状態において、第4結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第4結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【5045】

これらの結果、特徴sS1によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得されないで欲しい(転落しないで欲しい)という緊迫感と、第4結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第4結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態(例えば、第1実施形態における無敵ゾーン)へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴sS1によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【 5 0 4 6 】

さらに、特徴 s S 1 によれば、第 2 振分手段の振分結果が第 4 結果となった場合に、遊技状態は特定遊技状態から所定遊技状態へ移行される。一方、第 2 振分手段の振分結果が第 3 結果となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回となっている。このため、第 2 振分手段の振分結果によって、遊技状態が遊技者にとっての有利性が高い遊技回と、有利性が低い遊技回とに切り替えられる。このため、遊技者に対して緊迫感や期待感を付与することを容易に行うことができる。

【 5 0 4 7 】

<特徴 s T 群>

特徴 s T 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態とその変形例から抽出される。

【 5 0 4 8 】

[特徴 s T 1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第 1 始動口 3 3）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット 2 0 0 の入球口 2 1 0 a）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第 2 始動口 3 4 用の検知センサーからの信号、右側第 1 始動口 4 4 用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口 2 5 1 用の検知センサーからの信号、及び転落口 2 5 2 用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第 1 結果（第 2 始動口 3 4 へ入球可能なルート）と第 2 結果（右側第 1 始動口 4 4 へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第 1 振分手段（電動役物 3 4 a）と、

前記第 1 振分手段によって前記第 2 結果に振り分けられた場合に、所定割合で第 3 結果（始動口ユニット内アウト口 2 5 1 へ入球可能なルート）と第 4 結果（転落口 2 5 2 へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第 2 振分手段（遊技球振分装置 2 4 0）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第 4 結果に対応する第 4 結果情報（転落口 2 5 2 用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である 5 0 回）以下である所定遊技状況において、前記第 4 結果情報を取得可能であるように構成し、

前記第 2 振分手段の振分結果が前記第 4 結果（転落口 2 5 2 へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出は、前記第 2 振分手段の振分結果が前記第 3 結果（始動口ユニット内アウト口 2 5 1 へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出と比較して、遊技者にとっての有利性が低い旨を示す内容を含む演出内容である

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【5049】

特徴s T 1によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第1結果と第2結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第2結果に振り分けられた場合に所定割合で第3結果と第4結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第4結果に対応する第4結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴s T 1によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第4結果情報が取得可能となっている。第4結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴s T 1によれば、特定遊技状態において、第4結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第4結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

10

【5050】

これらの結果、特徴s T 1によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第4結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第4結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴s T 1によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴s T 1によれば、第2振分手段の振分結果が第3結果と第4結果とのうちのいずれになったかを演出によって遊技者に知らせることができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【5051】

<特徴s U群>

30

特徴s U群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【5052】

[特徴s U 1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第1始動口33）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット200の入球口210a）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第2始動口34用の検知センサーからの信号、右側第1始動口44用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号、及び転落口252用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

40

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第1結果（第2始動口34へ入球可能なルート）と第2結果（右側第1始動口44へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第1振分手段（電動役物34a）と、

50

前記第 1 振分手段によって前記第 2 結果に振り分けられた場合に、所定割合で第 3 結果（始動口ユニット内アウト口 2 5 1 へ入球可能なルート）と第 4 結果（転落口 2 5 2 へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第 2 振分手段（遊技球振分装置 2 4 0）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第 4 結果に対応する第 4 結果情報（転落口 2 5 2 用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である 5 0 回）以下である所定遊技状況において、前記第 4 結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態において、前記第 2 振分手段の振分結果が前記第 3 結果（始動口ユニット内アウト口 2 5 1 へ入球可能なルート）となる回数が前記所定回数（保証遊技回数である 5 0 回）に達するまでの期間において、第 2 振分手段の振分結果が前記第 4 結果（転落口 2 5 2 へ入球可能なルート）とならなかった場合に、再度、前記特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（高確低サポ状態（無敵ゾーン）H 6）に移行することを特徴とする遊技機。

【5 0 5 3】

特徴 s U 1 によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第 1 結果と第 2 結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第 2 結果に振り分けられた場合に所定割合で第 3 結果と第 4 結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第 4 結果に対応する第 4 結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴 s U 1 によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第 4 結果情報が取得可能となっている。第 4 結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴 s U 1 によれば、特定遊技状態において、第 4 結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第 4 結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【5 0 5 4】

これらの結果、特徴 s U 1 によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第 4 結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第 4 結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第 4 結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第 1 実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴 s U 1 によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5 0 5 5】

さらに特徴 s U 1 によれば、特定遊技状態において、第 2 振分手段の振分結果が第 4 結果となることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、再度、特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（例えば、第 1 実施形態における無敵ゾーン）へ移

10

20

30

40

50

行できる安堵感と期待感とを併せて、遊技者に対して付与することができる。

【5056】

<特徴sV群>

特徴sV群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態とその変形例から抽出される。

【5057】

[特徴sV1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第1始動口33）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット200の入球口210a）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第2始動口34用の検知センサーからの信号、右側第1始動口44用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口251用の検知センサーからの信号、及び転落口252用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第1結果（第2始動口34へ入球可能なルート）と第2結果（右側第1始動口44へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第1振分手段（電動役物34a）と、

前記第1振分手段によって前記第2結果に振り分けられた場合に、所定割合で第3結果（始動口ユニット内アウト口251へ入球可能なルート）と第4結果（転落口252へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第2振分手段（遊技球振分装置240）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第4結果に対応する第4結果情報（転落口252用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である50回）以下である所定遊技状況において、前記第4結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記入球手段よりも前記所定領域に遊技球が入球し易い発射態様（弱右打ちの発射態様）であり、

前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記所定領域よりも前記入球手段に遊技球が入球し易い発射態様（高確高サポ状態で転落した場合に低確低サポ状態となる変形例14における低確低サポ状態時の左打ちの発射態様）である

ことを特徴とする遊技機。

【5058】

特徴sV1によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第1結果と第2結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第2結果に振り分けられた場合に所定割合で第3結果と第4結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結

10

20

30

40

50

果情報が第4結果に対応する第4結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に移行される。さらに、特徴s V 1によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第4結果情報が取得可能となっている。第4結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴s V 1によれば、特定遊技状態において、第4結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第4結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【5059】

これらの結果、特徴s V 1によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第4結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第4結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第4結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第1実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴s V 1によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5060】

さらに、特徴s V 1によれば、遊技者は、特定遊技状態において、入球手段よりも所定領域に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、特定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。また、遊技者は、所定遊技状態において、所定領域よりも入球手段に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、所定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。このため、特定遊技状態においては、所定領域に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができ、所定遊技状態においては、入球手段に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができる。したがって、特徴s V 1によれば、遊技者に対して、遊技機の設計者側が意図した発射手段の発射態様で遊技球を発射させることができる。この結果、特徴s V 1によれば、遊技者の設計者側が想定した遊技の流れを実現させることができる。

【5061】

<特徴t A群>

特徴t A群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5062】

[特徴t A 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主

10

20

30

40

50

制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 9 4 の遊技回制御処理）と、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、を備える遊技機において、前記判定モードが前記第 2 判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、前記第 1 所定遊技状態において、前記特別情報が第 2 所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【5063】

特徴 7 A 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態に移行される。そして、第 1 所定遊技状態において、特別情報が第 2 所定条件を満たした場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴 7 A 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、遊技者にとって有利な状態となり得る第 1 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴 7 A 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、遊技者にとって有利な状態となり得る第 1 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5064】

〔特徴 7 A 2〕

特徴 7 A 1 に記載の遊技機であって、前記有利状態継続手段は、前記第 1 所定遊技状態において、前記特別情報が第 2 所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第 2 制御モードを継続させる制御モード継続手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5065】

特徴 7 A 2 によれば、第 1 所定遊技状態において、特別情報が第 2 所定条件を満たした場合に、特別情報が第 1 所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第 2 制御モードが継続される。制御モードが第 2 制御モードである状態では、制御モードが第 1 制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することがで

きる。このため、第1所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【5066】

したがって、特徴tA2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴tA2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現できる第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

10

【5067】

一方、移行後の第1所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴tA2によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5068】

【特徴tA3】

特徴tA2に記載の遊技機であって、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第2判定モードである、前記特定遊技状態とは相違する第2所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、前記第2所定遊技状態は、前記第1所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

【5069】

特徴tA3によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第2判定モードである第2所定遊技状態に移行される。第2所定遊技状態は、判定モードが第2判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第1判定モードである第1所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴tA3によれば、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【5070】

【特徴tA4】

特徴tA3に記載の遊技機であって、前記第2所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第1判定モードであり、かつ前記制御モードが第1制御モードである通常状態へ前記第2所定遊技状態から移行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【5071】

特徴tA4によれば、第2所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

50

【5072】

〔特徴 t A 5〕

特徴 t A 1 から特徴 t A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記判定モードが第 2 判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ST 回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第 1 判定モードに移行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5073】

特徴 t A 5 によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第 1 判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【5074】

＜特徴 t B 群＞

特徴 t B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態とその変形例から抽出される。

【5075】

〔特徴 t B 1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第 2 始動口 3 4）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 9 4 の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第 2 判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、前記特定遊技状態とは相違する第 2 所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備え、
前記第 2 所定遊技状態は、前記第 1 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

20

30

40

【5076】

50

特徴 t B 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態に移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第 2 判定モードであり、特定遊技状態とは相違する第 2 所定遊技状態に移行される。第 2 所定遊技状態は、判定モードが第 2 判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このため、特徴 t B 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第 1 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴 t B 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第 1 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

10

【5077】

また、特徴 t B 1 によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、遊技者にとっての有利性が低い第 2 所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第 1 所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴 t B 1 によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5078】

〔特徴 t B 2〕

特徴 t B 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 所定遊技状態において、前記特別情報が第 2 所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第 2 制御モードを継続させる制御モード継続手段を備えることを特徴とする遊技機。

30

【5079】

特徴 t B 2 によれば、第 1 所定遊技状態において、特別情報が第 2 所定条件を満たした場合に、特別情報が第 1 所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第 2 制御モードが継続される。制御モードが第 2 制御モードである状態では、制御モードが第 1 制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第 1 所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第 1 所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

40

【5080】

したがって、特徴 t B 2 によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第 1 所定遊技状態へ移行することをいっそう期待させることができる。また、特定遊技状態から移行した第 1 所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第 1 所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第 2 制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそ

50

う図ることができる。

【５０８１】

〔特徴ｔＢ３〕

特徴ｔＢ２に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５０８２】

特徴ｔＢ３によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５０８３】

〔特徴ｔＢ４〕

特徴ｔＢ１から特徴ｔＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５０８４】

特徴ｔＢ４によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５０８５】

<特徴ｔＣ群>

特徴ｔＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５０８６】

〔特徴ｔＣ１〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

10

20

30

40

50

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第1判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである第1所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が前記第1所定条件とは相違する第2所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第1所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第2制御モードを継続させる制御モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【5087】

特徴tc1によれば、判定モードが第1判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである第1所定遊技状態において、特別情報が第1所定条件とは相違する第2所定条件を満たした場合に、特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第2制御モードが継続される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴tc1によれば、第1所定遊技状態に移行することができる。このように、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

10

【5088】

したがって、特徴tc1によれば、第1所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができる。さらに、当該第1所定遊技状態においては、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴tc1によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5089】

〔特徴tc2〕

特徴tc1に記載の遊技機であって、

前記第1所定遊技状態において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第1所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報が前記第2所定条件を満たすことになることを特徴とする遊技機。

30

【5090】

特徴tc2によれば、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たさないと判定された場合、当該特別情報が第2所定条件を満たすことになる。このため、第1所定遊技状態では、特別情報が第2所定条件を満たすと判定される前に判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすと判定されるか、特別情報が第2所定条件を満たすと判定されたことで第2制御モードが継続されて最終的に特別情報が第1所定条件を満たすと判定されるかのいずれかになる。このため、第1所定遊技状態では、事実上、特別情報が第1所定条件を満たすと判定されることが保証される。したがって、特徴tc2によれば、第1所定遊技状態へ移行することを、遊技者にいっそう期待させることができる。

40

【5091】

仮に、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報は第2所定条件を満たすことにならない場合があり得る構成とした場合、上述したように第1所定遊技状態へ移行することを遊技者に期待させているにもかかわらず、その期待を裏切って、第1所定遊技状態へ移行しても、いつまで経っても特別情報が第2所定条件を満たさない場合があり得ることになる。特徴tc2によれば、この課題を回避することができ、遊技者の信頼を獲得することができる。

【5092】

50

〔特徴 t C 3〕

特徴 t C 1 または特徴 t C 2 に記載の遊技機であって、前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第 2 制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第 1 所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備えることを特徴とする遊技機。

〔5093〕

特徴 t C 3 によれば、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第 1 所定遊技状態に移行される。第 1 所定遊技状態では、先に説明したように、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第 1 所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。したがって、特徴 t C 3 によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第 1 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴 t C 3 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを確実に実現できる第 1 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

〔5094〕

〔特徴 t C 4〕

特徴 t C 3 に記載の遊技機であって、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 1 制御モードである第 2 所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、前記第 2 所定遊技状態は、前記第 1 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

〔5095〕

特徴 t C 4 によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第 2 所定遊技状態に移行される。第 2 所定遊技状態は、判定モードが第 2 判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴 t C 4 によれば、判定手段によって特別情報が第 1 所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

〔5096〕

<特徴 t D 群>

特徴 t D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態とその変形例から抽出される。

〔5097〕

〔特徴 t D 1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第 2 始動口 3 4）と、前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C 1 の値）を

10

20

30

40

50

取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第2判定モードから前記第1判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、前記判定モードが前記第2判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード移行手段によって前記判定モードが前記第1判定モードに移行されることによって、前記特定遊技状態から第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記第1所定遊技状態は、前記特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高いことを特徴とする遊技機。

【5098】

特徴7D1によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第2判定モードから第1判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるものである。これに対して、特徴7D1によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技状態を特定遊技状態から、遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態へ移行させる。このため、特徴7D1によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態へ遊技状態を移行させることから、遊技者に対して予期せぬ喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5099】

【特徴7D2】

特徴7D1に記載の遊技機であって、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記第1所定遊技状態において、前記特別情報が第2所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第1所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第2制御モードを継続させる制御モード継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5100】

特徴7D2によれば、制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報について

10

20

30

40

50

の判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第1所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【5101】

したがって、特徴 τ D2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴 τ D2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現できる第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

10

【5102】

一方、移行後の第1所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴 τ D2によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5103】

〔特徴 τ D3〕

特徴 τ D1または特徴 τ D2に記載の遊技機であって、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第2判定モードである、前記特定遊技状態とは相違する第2所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、前記第2所定遊技状態は、前記第1所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

【5104】

特徴 τ D3によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第2判定モードである第2所定遊技状態に移行される。第2所定遊技状態は、判定モードが第2判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第1判定モードである第1所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴 τ D3によれば、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【5105】

〔特徴 τ D4〕

特徴 τ D3に記載の遊技機であって、前記第2所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第1判定モードであり、かつ前記制御モードが第1制御モードである通常状態へ前記第2所定遊技状態から移行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【5106】

特徴 τ D4によれば、第2所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

50

【5107】

〔特徴tD5〕

特徴tA1から特徴tA4のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記判定モードが第2判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ST回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第1判定モードに移行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5108】

特徴tD5によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第1判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【5109】

＜特徴tE群＞

特徴tE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5110】

〔特徴tE1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第2判定モードから前記第1判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記判定モードが前記第2判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

20

30

40

【5111】

特徴tE1によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第2判定モードから第1判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるものである。これに対して、特徴tE1によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行される。このため、特徴tE1によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行されることから

50

、演出の幅を、判定モード移行手段による動作に制限されずに広げることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１１２】

〔特徴ｔＥ２〕

特徴ｔＥ１に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード移行手段によって前記判定モードが前記第１判定モードに移行されることによって、前記特定遊技状態から第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段

10

を備え、

前記第１所定遊技状態は、前記特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高いことを特徴とする遊技機。

【５１１３】

特徴ｔＥ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技状態を特定遊技状態から、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ移行させる。このため、特徴ｔＥ２によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ遊技状態を移行させることから、遊技者に対して予期せぬ喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【５１１４】

〔特徴ｔＥ３〕

特徴ｔＥ２に記載の遊技機であって、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

30

前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【５１１５】

特徴ｔＥ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

40

【５１１６】

したがって、特徴ｔＥ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＥ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率

50

が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現できる第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5117】

一方、移行後の第1所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴tE3によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5118】

〔特徴tE4〕

特徴tE2または特徴tE3に記載の遊技機であって、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第2判定モードである、前記特定遊技状態とは相違する第2所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、前記第2所定遊技状態は、前記第1所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

20

【5119】

特徴tE4によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第2判定モードである第2所定遊技状態に移行される。第2所定遊技状態は、判定モードが第2判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第1判定モードである第1所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴tE4によれば、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【5120】

〔特徴tE5〕

特徴tE4に記載の遊技機であって、前記第2所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第1判定モードであり、かつ前記制御モードが第1制御モードである通常状態へ前記第2所定遊技状態から移行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5121】

特徴tE5によれば、第2所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【5122】

〔特徴tE6〕

特徴tE1から特徴tE5のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記判定モードが第2判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ST回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第1判定モードに移行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5123】

特徴tE6によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数

50

に達して判定モードが第1判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5124】

<特徴tF群>

特徴tF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5125】

[特徴tF1]

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第1判定モードである第1所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が前記第1所定条件とは相違する第2所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第2制御モードを継続させる制御モード継続手段を備え、

前記入球手段への遊技球の入球が可能となる前記発射手段による所定の発射態様（右打ちの発射態様）によって遊技球が発射されている状況において、前記第2制御モードの開始後における前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに前記特別情報が前記第2所定条件を満たすことが、繰り返されることによって、前記特別情報が前記第1所定条件を満たすまで前記第2制御モードが継続するように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【5126】

特徴tF1によれば、判定モードが第1判定モードである第1所定遊技状態において、特別情報が第1所定条件とは相違する第2所定条件を満たした場合に、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第2制御モードが継続される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。その上、特徴tF1によれば、入球手段へ

10

20

30

40

50

の遊技球の入球が可能となる所定の発射態様によって遊技球が発射されている状況において、第2制御モードの開始後における遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに特別情報が第2所定条件を満たすことが、繰り返されることによって、特別情報が第1所定条件を満たすまで第2制御モードが継続される。このため、特徴 $\tau F1$ によれば、第1所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【5127】

したがって、特徴 $\tau F1$ によれば、第1所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができる。また、特徴 $\tau F1$ によれば、第1所定遊技状態において、所定回数しか第2制御モードを継続させない制御モード継続手段を用いて、特別情報が第1所定条件を満たすまで第2制御モードを継続させる遊技性を実現できるという効果も奏する。換言すれば、特別情報が第1所定条件を満たすまで第2制御モードを継続させる手段を用いずに、次回、特別情報が第1所定条件を満たすまで第2制御モードを継続させる遊技性を実現できる。

10

【5128】

〔特徴 $\tau F2$ 〕

特徴 $\tau F1$ に記載の遊技機であって、

前記第1所定遊技状態において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第1所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報が前記第2所定条件を満たすことになることを特徴とする遊技機。

20

【5129】

特徴 $\tau F2$ によれば、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たさないと判定された場合、当該特別情報が第2所定条件を満たすことになる。このため、第1所定遊技状態では、特別情報が第2所定条件を満たすと判定される前に判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすと判定されるか、特別情報が第2所定条件を満たすと判定されたことで第2制御モードが継続されて最終的に特別情報が第1所定条件を満たすと判定されるかのいずれかになる。このため、第1所定遊技状態では、事実上、特別情報が第1所定条件を満たすと判定されることが保証される。したがって、特徴 $\tau F2$ によれば、第1所定遊技状態へ移行することを、遊技者にいっそう期待させることができる。

30

【5130】

〔特徴 $\tau F3$ 〕

特徴 $\tau F1$ または特徴 $\tau F2$ に記載の遊技機であって、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5131】

特徴 $\tau F3$ によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第1所定遊技状態に移行される。第1所定遊技状態では、先に説明したように、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。したがって、特徴 $\tau F3$ によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴 $\tau F3$ によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モ

40

50

ードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現できる第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5132】

〔特徴tF4〕

特徴tF3に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第1制御モードである第2所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、

前記第2所定遊技状態は、前記第1所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

【5133】

特徴tF4によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第2所定遊技状態に移行される。第2所定遊技状態は、判定モードが第2判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第1判定モードである第1所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴tF4によれば、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5134】

＜特徴tG群＞

特徴tG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5135】

〔特徴tG1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第1所定遊技状態よりも低い第2所定遊技状態（変形例1における低確低サポ状態H1）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【５１３６】

特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

10

【５１３７】

また、特徴ｔＧ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＧ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【５１３８】

〔特徴ｔＧ２〕

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で切り替えること（転落判定処理）によって、前記遊技状態の移行を行う手段

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【５１３９】

特徴ｔＧ２によれば、判定手段によって実行される判定を第１判定モードと第２判定モードとの間で切り替えることによって、遊技状態移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＧ２によれば、制御性に優れる。

【５１４０】

〔特徴ｔＧ３〕

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

40

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である

50

ことを特徴とする遊技機。

【５１４１】

特徴ｔＧ３によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＧ３によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５１４２】

〔特徴ｔＧ４〕

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５１４３】

特徴ｔＧ４によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＧ４によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５１４４】

<特徴ｔＨ群>

特徴ｔＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１４５】

〔特徴ｔＨ１〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で切り替えること（転落判定処理）によって、前記

10

20

30

40

50

遊技状態の移行を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【5146】

特徴 τ H1によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第1所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第1所定遊技状態よりも低い第2所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴 τ H1によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴 τ H1によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

10

【5147】

また、特徴 τ H1によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第1所定遊技状態よりも低い第2所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴 τ H1によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5148】

さらに、特徴 τ H1によれば、判定手段によって実行される判定を第1判定モードと第2判定モードとの間で切り替えることによって、遊技状態移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴 τ H1によれば、制御性に優れる。

30

【5149】

<特徴 τ I群>

特徴 τ I群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5150】

[特徴 τ I1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

40

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

50

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第1所定遊技状態よりも低い第2所定遊技状態（変形例1における低確低サポ状態H1）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備え、

前記第2所定遊技状態は、前記制御モードが前記第1制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5151】

特徴ⅰ1によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第1所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第1所定遊技状態よりも低い第2所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ⅰ1によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ⅰ1によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第1所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5152】

また、特徴ⅰ1によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第1所定遊技状態よりも低い第2所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ⅰ1によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5153】

さらに、特徴ⅰ1によれば、第2所定遊技状態では、制御モードが第1制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第2所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ⅰ1によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与す

ることができる。

【５１５４】

<特徴ｔＪ群>

特徴ｔＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１５５】

〔特徴ｔＪ１〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段

を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５１５６】

特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５１５７】

また、特徴ｔＪ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が

第1所定遊技状態よりも低い第2所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴 τ J1によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5158】

さらに、特徴 τ J1によれば、第2所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴 τ J1によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立

10

【5159】

＜特徴 τ K群＞

特徴 τ K群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5160】

〔特徴 τ K1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

20

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、

30

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

40

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選までの期間）、第2制御モードに維持することによって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第1移行手段と、前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第2特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第2特定遊技状態

50

と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第3移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【5161】

特徴 τ K1によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態である場合と第2特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第2特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴 τ K1によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する2通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

10

【5162】

〔特徴 τ K2〕

特徴 τ K1に記載の遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第1判定モードと前記第2判定モードとの間で択一的に決定する判定モード決定手段（転落判定処理）を備え、
前記第3移行手段は、
前記判定モード決定手段によって前記判定モードが前記第2判定モードから前記第1判定モードに切り替えられることによって前記遊技状態の移行を行う
ことを特徴とする遊技機。

20

【5163】

特徴 τ K2によれば、判定モード決定手段によって判定モードを第2判定モードから第1判定モードに切り替えることによって、第3移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴 τ K2によれば、制御性に優れる。

【5164】

〔特徴 τ K3〕

特徴 τ K1に記載の遊技機であって、
前記第1所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第1判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

30

【5165】

特徴 τ K3によれば、第1所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであるが、第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【5166】

〔特徴 τ K4〕

特徴 τ K1に記載の遊技機であって、
前記第2所定遊技状態は、前記制御モードとして前記第1制御モードである状態であることを特徴とする遊技機。

40

【5167】

特徴 τ K4によれば、第2所定遊技状態では、制御モードが第1制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第2所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴 τ K4によれば、第2特定遊技状態において、第2所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【5168】

〔特徴 τ K5〕

特徴 τ K1に記載の遊技機であって、
前記第2特定遊技状態は、前記判定モードとして前記第2判定モードである状態である

50

ことを特徴とする遊技機。

【5169】

特徴 τ K5によれば、第2特定遊技状態では、判定モードが第2判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴 τ K5によれば、有利性が高い第2特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第2特定遊技状態において、特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【5170】

〔特徴 τ K6〕

特徴 τ K1に記載の遊技機であって、

前記第2所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第1判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

10

【5171】

特徴 τ K6によれば、第2所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴 τ K6によれば、第2特定遊技状態において、第2所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。

【5172】

<特徴 τ L群>

特徴 τ L群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

20

【5173】

〔特徴 τ L1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

40

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第1判定モードと前記第2判定モードとの間で択一的に決定する判定モード決定手段（転落判定処理）と、

50

第1特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モード決定手段によって前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第2制御モードに維持することによって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第1移行手段と、

前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第2特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード決定手段によって前記判定モードが切り替えられることによって、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態）に前記第2特定遊技状態から移行させる第3移行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5174】

特徴tL1によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態である場合と第2特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第2特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴tL1によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する2通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。また、特徴tL1によれば、判定モード決定手段によって判定モードを第2判定モードから第1判定モードに切り替えることによって、第3移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴tL1によれば、制御性に優れる。

【5175】

<特徴tM群>

特徴tM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5176】

[特徴tM1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

10

20

30

40

50

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選までの期間）、第2制御モードに維持することによって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第1移行手段と、前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第2特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第2移行手段と、

10

前記第2特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第3移行手段と、

を備え、

前記第1所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第1判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【5177】

特徴tM1によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態である場合と第2特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第2特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴tM1によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する2通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

20

【5178】

また、特徴tM1によれば、第1所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであるが、第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【5179】

30

<特徴tN群>

特徴tN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5180】

〔特徴tN1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

40

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の

50

状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選までの期間）、第2制御モードに維持することによって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第1移行手段と、
前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第2特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第3移行手段と、

を備え、

前記第2所定遊技状態は、前記制御モードとして前記第1制御モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【5181】

特徴 τ N1によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態である場合と第2特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第2特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴 τ N1によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する2通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

【5182】

また、特徴 τ N1によれば、第2所定遊技状態では、制御モードが第1制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第2所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴 τ N1によれば、第2特定遊技状態において、第2所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【5183】

<特徴 τ O群>

特徴 τ O群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5184】

[特徴 τ O1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段

10

20

30

40

50

と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選までの期間）、第2制御モードに維持することによって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第1移行手段と、

前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第2特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第3移行手段と、

を備え、

前記第2特定遊技状態は、前記判定モードとして前記第2判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【5185】

特徴t01によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態である場合と第2特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第2特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴t01によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する2通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

【5186】

また、特徴t01によれば、第2特定遊技状態では、判定モードが第2判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴t01によれば、有利性が高い第2特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第2特定遊技状態において、特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【5187】

<特徴tP群>

特徴tP群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態とその変形例から抽出される。

【5188】

〔特徴tP1〕

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

10

20

30

40

50

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図94の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
第1特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選までの期間）、第2制御モードに維持することによって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第1移行手段と、
前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第2特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第2移行手段と、
前記第2特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第3移行手段と、
を備え、
前記第2所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第1判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【5189】

特徴tP1によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態である場合と第2特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第2特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴tP1によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する2通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

【5190】

また、特徴tP1によれば、第2所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴tP1によれば、第2特定遊技状態において、第2所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。

【5191】

<特徴 u A 群>

特徴 u A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態とその変形例から抽出される。

【5192】

[特徴 u A 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 33）と、
遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 34）と、
前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C1 の値）を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 135 の遊技回制御処理）と、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第 2 判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記判定モードが前記特定遊技状態と同じ前記第 2 判定モードである第 1 所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【5193】

特徴 u A 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、判定モードが特定遊技状態と同じ第 2 判定モードである第 1 所定遊技状態に移行される。この第 1 所定遊技状態に移行された直後においては、特定遊技状態において取得された第 2 の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第 1 所定遊技状態において、その残った第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、その残った第 2 の特別情報についての判定手段による判定が、第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立し

た場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴 u A 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである第 1 所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が、特定遊技状態から移行した第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、実行されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5194】

〔特徴 u A 2〕

特徴 u A 1 に記載の遊技機であって、
前記有利状態継続手段は、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第 1 判定モードである第 2 所定遊技状態（低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b）に前記第 1 所定遊技状態から移行させる手段と、

前記第 2 所定遊技状態において、前記第 2 の特別情報が第 2 所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第 2 制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【5195】

特徴 u A 2 によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が、第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第 1 判定モードである第 2 所定遊技状態に移行される。そして、第 2 所定遊技状態において、第 2 の特別情報が第 2 所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第 1 所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第 2 制御モードが実行される。制御モードが第 2 制御モードである状態では、制御モードが第 1 制御モードである状態よりも遊技球が第 2 の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第 2 の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第 2 所定遊技状態に移行し、第 2 の特別情報が第 2 所定条件を満たすことができれば、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを実現することが可能となる。

【5196】

したがって、特徴 u A 2 によれば、遊技者に対して、第 2 の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第 2 判定モードである第 1 所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第 1 所定遊技状態から第 2 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴 u A 2 によれば、判定モードが第 2 判定モードである第 1 所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第 2 の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第 1 所定遊技状態から第 2 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5197】

一方、第 2 所定遊技状態に移行し、第 2 の特別情報が第 2 所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第 1 所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易となる第 2 制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴 u A 2 によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与すること

10

20

30

40

50

で、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5198】

〔特徴 u A 3〕

特徴 u A 2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 1 の特別情報
についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選におい
て当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第 1 判定モードであり、かつ
前記制御モードが第 1 制御モードである通常状態に前記第 1 所定遊技状態から移行させる
手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【5199】

特徴 u A 3 によれば、第 1 所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の
特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第
1 所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第 1 所
定遊技状態において、第 1 所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記
憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上
記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させ
られる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第 2 の特別情報による判
定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第 2 の特別
情報についての判定が終了して、第 1 の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、
通常状態へ移行させられる。このため、第 1 所定遊技状態において、取得情報記憶手
段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終
了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このよう
に、特徴 u A 3 によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで
、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5200】

〔特徴 u A 4〕

特徴 u A 1 に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前
記遊技回の実行回数が前記所定の回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（
転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高
サポ状態 H 5）を所定期間、継続させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【5201】

特徴 u A 4 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、当該特
定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件
が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、実行される。このため、特徴
u A 4 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、特定遊技状
態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立す
ることを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状
態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達し
た場合には、第 1 所定遊技状態に移行し、第 2 の特別情報についての判定手段による判定
が第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待
させることができる。このため、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態におい
て、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに
特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第 2 の
特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了するまでに特定
条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上
をいっそう図ることができる。

【5202】

<特徴 u B 群>

特徴 u B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態とその変形例から抽出される。

【5203】

[特徴 u B 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 33）と、
遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 34）と、
前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C1 の値）を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 135 の遊技回制御処理）と、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御モードが前記第 2 制御モードである第 1 特定遊技状態（高確高サポ状態）から前記制御モードが前記第 1 制御モードである第 1 所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる遊技状態移行手段と、
前記第 1 特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報が前記第 1 所定条件とは相違する第 2 所定条件（時短付与に対応する値）を前記第 1 所定遊技状態において満たす場合に、所定の期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第 2 制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【5204】

特徴 u B 1 によれば、制御モードが第 2 制御モードである第 1 特定遊技状態から制御モードが第 1 制御モードである第 1 所定遊技状態に移行される。この第 1 所定遊技状態に移行された直後においては、第 1 特定遊技状態によって取得された第 2 の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第 1 所定遊技状態において、その残った第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、第 1 所定遊技状態において、その残った第 2 の特別情報が第 2 所定条件（例えば、時短付与に対応する値）を満たす場合に、所定の期間、制御手段による制御モードとして第 2 制御モードが実行される。制御モードが第 2 制御モードである状態では、制御モードが第 1 制御モードである状態よりも、遊技球が第 2 の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第 2 の入球手段への

遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報に対する判定手段による判定を高い頻度で実行することができ、その結果、第2の特別情報が第1所定条件を満たすこと（例えば、大当たり当選すること）を容易に実現することが可能となる。したがって、特徴uB1によれば、取得情報記憶手段に第2の特別情報が記憶された状態で、第1所定遊技状態に移行することができれば、第2の特別情報が第2所定条件（例えば、時短付与に対応する値）を満たす機会を得ることができ、その結果、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報が第1所定条件を満たすこと（例えば、大当たり当選すること）を容易に実現することが可能となる。この結果、特徴uB1によれば、取得情報記憶手段に第2の特別情報が記憶された状態で、第1所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5205】

[特徴uB2]

特徴uB1に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記特別情報が前記第1所定条件を満たすまでの期間である、
ことを特徴とする遊技機。

【5206】

特徴uB2によれば、取得情報記憶手段に第2の特別情報が記憶された状態で第1所定遊技状態に移行することができ、当該第1所定遊技状態において第2の特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することができる。

20

【5207】

[特徴uB3]

特徴uB2に記載の遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記第1特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該第1特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記制御モードが前記第1制御モードである第2特定遊技状態（高確低サポ状態）に前記第1特定遊技状態から移行させる手段と、
前記第1特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第2特定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第1所定遊技状態に前記第2特定遊技状態から移行させる手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

30

【5208】

特徴uB3によれば、第1特定遊技状態において、当該第1特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、制御モードが前記第1制御モードである第2特定遊技状態に移行される。この第2特定遊技状態に移行された直後においては、第1特定遊技状態において取得された第2の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第2特定遊技状態において、その残った第2の特別情報についての判定手段による判定が第1の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、その残った第2の特別情報についての判定手段による判定が、第2特定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、第1所定遊技状態へ第2特定遊技状態から移行される。このために、先に説明したように、第1所定遊技状態において第2の特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することができることから、第1特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達して第2特定遊技状態に移行した場合に、第1特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第2特定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、特徴uB3によれば、遊技の興趣向上をいっそう図

40

50

ることができる。

【５２０９】

<特徴ｕＣ群>

特徴ｕＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５２１０】

[特徴ｕＣ１]

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（
当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、 10

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１
の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別
情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値
と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての
前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判
定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、
前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定
モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、 20

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が
終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主
制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と

、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状
態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態
である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態
を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード） 30
と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制
御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モード
である特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における
前記遊技回の実行回数が第１所定回数（時短継続回数）に達した場合に、前記制御モード
を前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御モード移行手段と、

前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）におい
て、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が第２所定回数（ＳＴ回
数）に達した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ移
行する判定モード移行手段と、 40

を備え、

前記第１所定回数をＮ１とし、前記第２所定回数をＮ２とし、前記取得情報記憶手段に記
憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数をＮ３とした場合に、下記の式（１）
を満たす

ことを特徴とする遊技機。

$$N2 \geq N1 + N3 + 1 \quad \cdots (1)$$

【５２１１】

特徴ｕＣ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モ
ードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回 50

数が第1所定回数に達した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。この結果、制御モードが第1制御モードである第1所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。この第1所定遊技状態に移行された直後においては、特定遊技状態において取得された第2の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第1所定遊技状態において、その残った第2の特別情報についての判定手段による判定が第1の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、第1所定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第2所定回数に達した場合に、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ移行される。式(1)によれば、第2所定回数 N_2 が、第1所定回数 N_1 と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第2の特別情報についての最大個数 N_3 との和よりも大きな値となっていることから、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定は、第1所定遊技状態において終了されることになる。

10

【5212】

特定遊技状態から第1所定遊技状態に移行する際、すなわち、特定遊技状態において、特定遊技状態に移行してからの遊技回数が第1所定回数 N_1 に達した際に、取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報の数が最大個数 N_3 となっている場合を考える。この遊技回数が第1所定回数 N_1 に達した場合に、制御モードが第1制御モードに移行して、第2の入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となるが、この直前で遊技球が第2の入球手段へ入球してしまうことがある。第2所定回数 N_2 を、第1所定回数 N_1 と、取得情報記憶手段に記憶され得る第2の特別情報についての最大個数 N_3 との和の数と一致する構成(以下、比較例の構成と呼ぶ)とした場合に、上記第2の入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となる直前で入球した遊技球(以下、「過多分の遊技球」と呼ぶ)に対応する判定手段による判定が、第1所定遊技状態において実行されずに、判定モードが第2判定モードから第1判定モードへ移行された後の状態(以下、通常状態と呼ぶ)で実行されてしまう。遊技機の設計者が、特定遊技状態から第1所定遊技状態に移行した際に、第2の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定が第1所定遊技状態において全て完了するものとして設計した場合において、比較例の構成を採用すると、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が通常状態にて実行されることによって、本来、設計者が想定していないゲーム性を発揮する虞があった。

20

【5213】

これに対して、特徴 $uC1$ によれば、式(1)の関係から、第2所定回数 N_2 が、第1所定回数 N_1 と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第2の特別情報についての最大個数 N_3 との和に1を加えた数以上の数となることから、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が第1所定遊技状態において必ず実行されることになる。したがって、特徴 $uC1$ によれば、特定遊技状態から第1所定遊技状態に移行した際に、第2の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定は、上記過多分の遊技球を含めて、第1所定遊技状態において全て完了することになり、本来、設計者が想定した通りのゲーム性を発揮することができる。この結果、特徴 $uC1$ によれば、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

30

【5214】

【特徴 $uC2$ 】

特徴 $uC1$ に記載の遊技機であって、
下記の式(2)を満たす
ことを特徴とする遊技機。

40

$$N_2 = N_1 + N_3 + 1 \quad \cdots (2)$$

【5215】

特徴 $uC2$ によれば、式(2)の関係から、第2所定回数 N_2 が、第1所定回数 N_1 と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第2の特別情報についての最大個数 N_3 との和に1を加えた数となることから、上記特徴 $uC1$ と同様に、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が第1所定遊技状態において必ず実行されることになる。したがって

50

、特徴 u C 2 によれば、特徴 u C 1 と同様の効果を奏する。すなわち、特徴 u C 2 によれば、特定遊技状態から第 1 所定遊技状態に移行した際に、第 2 の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定は、上記過多分の遊技球を含めて、第 1 所定遊技状態において全て完了することになり、本来、設計者が想定した通りのゲーム性を発揮することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【 5 2 1 6 】

〔特徴 u C 3〕

特徴 u C 1 または特徴 u C 2 に記載の遊技機であって、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 5 2 1 7 】

特徴 u C 3 によれば、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 1 制御モードである第 1 所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が、特定遊技状態から移行した第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 5 2 1 8 】

〔特徴 u C 4〕

特徴 u C 3 に記載の遊技機であって、前記有利状態継続手段は、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第 1 判定モードである第 2 所定遊技状態（低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の状態 H 1 b）に前記第 1 所定遊技状態から移行させる手段と、前記第 2 所定遊技状態において、前記第 2 の特別情報が第 2 所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第 2 制御モードを実行させる制御モード実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

30

【 5 2 1 9 】

特徴 u C 4 によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が、第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第 1 判定モードである第 2 所定遊技状態に移行される。そして、第 2 所定遊技状態において、第 2 の特別情報が第 2 所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第 1 所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第 2 制御モードが実行される。制御モードが第 2 制御モードである状態では、制御モードが第 1 制御モードである状態よりも遊技球が第 2 の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第 2 の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第 2 所定遊技状態に移行し、第 2 の特別情報が第 2 所定条件を満たすことができれば、第 2 の特別情報が第 1 所定条件を満たすことを実現することが可能となる。

40

【 5 2 2 0 】

したがって、特徴 u C 4 によれば、遊技者に対して、第 2 の特別情報についての判定手段

50

による判定が、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第1所定遊技状態から第2所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴uC4によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第1所定遊技状態から第2所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5221】

一方、第2所定遊技状態に移行し、第2の特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第2の入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴uC4によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5222】

【特徴uC5】

特徴uC4に記載の遊技機であって、前記第1所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第1判定モードであり、かつ前記制御モードが第1制御モードである通常状態に前記第1所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【5223】

特徴uC5によれば、第1所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第1所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第1所定遊技状態において、第1所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第2の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第2の特別情報についての判定が終了して、第1の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第1所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴uC5によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5224】

【特徴uC6】

特徴uC1から特徴uC5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記第1所定回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態H5）を所定期間、継続させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5225】

特徴uC6によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回

10

20

30

40

50

数が第1所定回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴u C 6によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第1所定回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第1所定回数に達した場合には、第1所定遊技状態に移行し、第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第1所定回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【5226】

<特徴u D群>

特徴u D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5227】

[特徴u D 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、
前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と

20

30

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

40

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）から、前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第1制御モードである第1所定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第1遊技状態移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報につい

50

ての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第 1 所定遊技状態から第 2 所定遊技状態（低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b）に移行させる第 2 遊技状態移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第 1 所定遊技状態から第 3 所定遊技状態（低確低サポ状態 H 1）に移行させる第 3 遊技状態移行手段と、を備え、

前記第 2 所定遊技状態は、前記第 3 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高いことを特徴とする遊技機。

10

【5228】

特徴 u D 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態から、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 1 制御モードである第 1 所定遊技状態に移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとっての有利性が高い第 2 所定遊技状態に移行される。特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合には、第 2 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高く、

第 3 所定遊技状態に移行される。このため、特徴 u D 1 によれば、特定遊技状態から移行した第 1 所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴 u D 1 によれば、判定モードが第 2 判定モードである第 1 所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

20

30

【5229】

また、特徴 u D 1 によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、第 2 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い第 3 所定遊技状態に移行されることから、第 1 所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第 1 所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴 u D 1 によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5230】

〔特徴 u D 2〕

特徴 u D 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第 1 判定モードである前記第 2 所定遊技状態（低確低サポ状態 H 1 における特 2 残保留消化中の態様 H 1 b）に前記第 1 所定遊技状態から移行させる手段と、

前記第 2 所定遊技状態への移行後において、前記第 2 の特別情報が第 2 所定条件（時短付

50

与に対応する値)を満たした場合に、前記特別情報が前記第1所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第2制御モードを実行させる手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【5231】

特徴u D 2によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第1判定モードである第2所定遊技状態に移行される。そして、第2所定遊技状態において、第2の特別情報が第2所定条件(時短付与に対応する値)を満たした場合に、特別情報が第1所定条件を満たすまで(例えば、大当たり当選するまで)、制御手段による制御モードとして第2制御モードが実行される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも遊技球が第2の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第2所定遊技状態に移行し、第2の特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

10

【5232】

したがって、特徴u D 2によれば、遊技者に対して、第2の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第1所定遊技状態から第2所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴u D 2によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第1所定遊技状態から第2所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

20

【5233】

一方、第2所定遊技状態に移行し、第2の特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすまで(例えば、大当たり当選するまで)、第2の入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴u D 2によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5234】

〔特徴u D 3〕

特徴u D 2に記載の遊技機であって、前記第3遊技状態移行手段は、前記第1所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件(転落抽選において当選すること)が成立した場合に、前記判定モードが前記第1判定モードであり、かつ前記制御モードが第1制御モードである前記第3所定遊技状態としての通常状態に前記第1所定遊技状態から移行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【5235】

特徴u D 3によれば、第1所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第1所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第1所定遊技状態において、第1所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させ

50

られる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＤ３によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２３６】

〔特徴ｕＤ４〕

特徴ｕＤ３に記載の遊技機であって、

前記第１遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記第１所定遊技状態に前記特定遊技状態から移行させる手段

を備え、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２３７】

特徴ｕＤ４によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＤ４によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５２３８】

<特徴ｕＥ群>

特徴ｕＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５２３９】

〔特徴ｕＥ１〕

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

10

20

30

40

50

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第2判定モードから前記第1判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記判定モードが前記第2判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記判定モードが前記特定遊技状態と同じ前記第2判定モードである第1所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【5240】

特徴UE1によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第2判定モードから第1判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるものである。これに対して、特徴UE1によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行される。このため、特徴UE1によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行されることから、演出の幅を、判定モード移行手段による動作に制限されずに広げることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5241】

〔特徴UE2〕

特徴UE1に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5242】

特徴UE2によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段に

よる判定が、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5243】

〔特徴uE3〕

特徴uE2に記載の遊技機であって、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記有利状態継続手段は、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第1判定モードである第2所定遊技状態（低確低サポ状態H1における特2残保留消化中の態様H1b）に前記第1所定遊技状態から移行させる手段と、

前記第2所定遊技状態において、前記第2の特別情報が第2所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第1所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第2制御モードを実行させる制御モード実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【5244】

特徴uE3によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第1判定モードである第2所定遊技状態に移行される。そして、第2所定遊技状態において、第2の特別情報が第2所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第2制御モードが実行される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも遊技球が第2の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第2所定遊技状態に移行し、第2の特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、第2の特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【5245】

したがって、特徴uE3によれば、遊技者に対して、第2の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第1所定遊技状態から第2所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴uE3によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第1所定遊技状態から第2所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5246】

一方、第2所定遊技状態に移行し、第2の特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第2の入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴u E 3によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5247】

〔特徴u E 4〕

特徴u E 3に記載の遊技機であって、前記第1所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第1判定モードであり、かつ前記制御モードが第1制御モードである通常状態に前記第1所定遊技状態から移行させる手段

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【5248】

特徴u E 4によれば、第1所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第1所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第1所定遊技状態において、第1所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第2の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第2の特別情報についての判定が終了して、第1の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第1所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴u E 4によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【5249】

〔特徴u E 5〕

特徴u E 1から特徴u E 4のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記第1所定回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態H5）を所定期間、継続させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【5250】

特徴u E 5によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第1所定回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴u E 5によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第1所定回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第1所定回数に達した場合には、第1所定遊技状態に移行し、第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第1所定回数

40

50

に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5251】

＜特徴uF群＞

特徴uF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例1から抽出される。

【5252】

[特徴uF1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域PA）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第2始動口34）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記第1所定条件を満たすと判定された場合に、当該判定に対応した前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段（開閉実行モード）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードとして前記第2判定モードが継続している状況において、前記特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、前記判定モードを前記第1判定モードへ移行する判定モード移行手段と、

前記判定モードが前記第1判定モードである所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が第2所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第1所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第2制御モードを実行させる制御モード実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5253】

特徴uF1によれば、判定モードとして第2判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、判定モードが第1判定モードへ移行され、判定モードが第1判定モードである所定遊技状態において、特別情報が第2所定条件を満たした場合に、特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第2制御モードが実行される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減り

10

20

30

40

50

にくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、判定モードとして第2判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が所定の回数に到達した場合に、判定モードが第1判定モードへ移行され、判定モードが第1判定モードである所定遊技状態において、特別情報が第2所定条件を満たした場合、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となり、特典付与手段による特典の付与がもう1回なされることになる。

【5254】

したがって、特徴uF1によれば、判定モードとして第2判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、特典付与手段による特典の付与がもう1回なされることになる。この結果、特徴uF1によれば、上記のもう1回の特典の付与によって、遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。さらに、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数、継続することについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。特に、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数、継続することがとても重要となることから、規定回数に対して一つ少ない回数だけ所定の特典の付与がなされた後に、もう1回、特典の付与が継続することについて、遊技者に対して一層大きな期待感を付与することができる。

【5255】

〔特徴uF2〕

特徴uF1に記載の遊技機であって、前記判定モードが前記第2判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5256】

特徴uF2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第1判定モードである所定遊技状態に移行される。所定遊技状態においては、前述したように、特別情報が第2所定条件を満たした場合に、特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第2制御モードが実行されることから、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。このため、所定遊技状態に移行し、特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【5257】

したがって、特徴uF2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴uF2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現できる所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5258】

一方、移行後の所定遊技状態において、特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1

10

20

30

40

50

所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴u F 2によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5259】

〔特徴u F 3〕

特徴u F 1または特徴u F 2に記載の遊技機であって、前記特典付与手段によって付与される特典の特典種別を決定する特典種別決定手段を備え、

前記判定モード移行手段は、

前記判定モードとして前記第2判定モードが継続している状況において、前記特別情報が前記第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、前記特典種別決定手段によって、前記所定の特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第2判定モードとなり得る前記特典種別（確変大当たり）であるとの決定がなされる毎に、所定カウンタの値をインクリメントする手段と、

前記判定モードとして前記第2判定モードが継続している状況において、前記所定カウンタの値が前記規定回数（確変リミット回数）に到達した場合に、前記判定モードを前記第1判定モードへ移行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5260】

特徴u F 3によれば、判定モードとして第2判定モードが継続している状況において、特別情報が第1所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第2判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされる毎に、所定カウンタが更新される。そして、判定モードとして第2判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が規定回数に到達した場合に、判定モードが第1判定モードへ移行される。先に説明したように、判定モードが第1判定モードとなった所定遊技状態においては、特別情報が第2所定条件を満たした場合に、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報が第1所定条件を満たすことを実現することが可能となり、特典付与手段による特典の付与がもう1回なされることになる。このために、判定モードとして第2判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が規定回数に到達するまで、特別情報が第1所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第2判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされることを繰り返すことができれば、特典付与手段による特典の付与がもう1回なされることになる。したがって、判定モードとして第2判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が所定の回数に到達するまで、特別情報が第1所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第2判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされることを繰り返すことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5261】

＜特徴u G群＞

特徴u G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例2から抽出される。

【5262】

〔特徴u G 1〕

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、

前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満た

10

20

30

40

50

すか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードが前記第2判定モードである第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において、前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報が前記第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、他の条件（確変大当たり当選となる値と一致すること）を満たさなかった場合（振分結果が通常大当たりとなった場合）に、前記判定モードを前記第1判定モードに移行するとともに前記制御モードを前記第2制御モードに移行するモード移行手段と、

前記判定モードが前記第1判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである第2所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が第2所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第1所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第2制御モードを実行させる制御モード実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5263】

特徴uG1によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第1の特別情報が第1所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさなかった場合に、判定モードが第1判定モードに移行し、制御モードが第2制御モードに移行する。そして、判定モードが第1判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである第2所定遊技状態において、特別情報が第2所定条件を満たした場合に、特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第2制御モードが実行される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴uG1によれば、第1所定遊技状態において、第1の特別情報が第1所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさなかった場合に、第2所定遊技状態に移行されることによって、再度、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【5264】

したがって、特徴uG1によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、第1の特別情報が第1所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさないことによって第2所定遊技状態に移行した場合に、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことがもう1回なされることになる。この結果、特徴uG1によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、第

1の特別情報が第1所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさないことについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。この結果、特徴u G 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5265】

一方、第1所定遊技状態から特別情報が第1所定条件を満たすことによって移行した第2所定遊技状態においては、特別情報が第2所定条件を満たした場合に、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第2制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴u G 1によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5266】

〔特徴u G 2〕

特徴u G 1に記載の遊技機であって、前記判定モードが前記第2判定モードであり、前記第1所定遊技状態とは相違する特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第2所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備えることを特徴とする遊技機。

20

【5267】

特徴u G 2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第1判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである第2所定遊技状態に移行される。第2所定遊技状態においては、前述したように、特別情報が第2所定条件を満たした場合に、特別情報が第1所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第2制御モードが実行されることから、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。このため、第2所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

30

【5268】

したがって、特徴u G 2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第2所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴u G 2によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第1所定条件を満たすことを確実に実現できる第2所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

40

【5269】

〔特徴u G 3〕

特徴u G 2に記載の遊技機であって、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記第1所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、前記第1所定遊技状態は、前記第2所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

50

【５２７０】

特徴ｕＧ３によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｕＧ３によれば、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【５２７１】

〔特徴ｕＧ４〕

特徴ｕＧ１から特徴ｕＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特典付与手段によって付与される特典の特典種別を決定する特典種別決定手段を備え、
前記モード移行手段は、
前記第１所定遊技状態において、前記第１の特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、前記特典種別決定手段によって、前記特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる前記特典種別（通常大当たり）であるとの決定がなされた場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行するとともに前記制御モードを前記第２制御モードに移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

20

【５２７２】

特徴ｕＧ４によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる特典種別であるとの決定がなされた場合に、判定モードが第１判定モードに移行されるとともに制御モードが第２制御モードに移行される。先に説明したように、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第２所定遊技状態においては、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されることになる。このために、特徴ｕＧ４によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる特典種別であるとの決定がなされることについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。したがって、特徴ｕＧ４によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【５２７３】

＜特徴ｕＨ群＞

特徴ｕＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例３から抽出される。

40

【５２７４】

〔特徴ｕＨ１〕

遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）又は第２所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすかを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）

50

と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と

、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードが前記第1判定モードである第1所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第2所定条件（時短付与に対応する値）を満たすと判定された場合に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第2制御モードを実行させる制御モード実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5275】

特徴uH1によれば、判定モードが第1判定モードである第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第2所定条件を満たすと判定された場合に、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第2制御モードが実行される。判定手段による判定は、特別情報が第1所定条件を満たす場合と、特別情報が第2所定条件を満たす場合と、特別情報が第1所定条件および第2所定条件のいずれも満たさない場合とに振り分けるものであることから、特別情報が第1所定条件を満たさなくても、特別情報が第2所定条件を満たすことができれば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、制御モードとして第2制御モードを実行させることができる。なお、制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴uH1によれば、第2制御モードの開始後における遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに、再度、判定手段において特別情報が第2所定条件を満たすことを繰り返すことができれば、持ち球を減らさずに、制御モードとして第2制御モードを実行させる期間を、特別情報が第1所定条件を満たすまで、順次、延長することが可能となる。

【5276】

したがって、特徴uH1によれば、判定モードが第1判定モードである第1所定遊技状態において、判定手段において特別情報が第1所定条件を満たさなくても、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに判定手段において特別情報が第2所定条件を満たすことを、遊技者に対して繰り返し期待させることができる。裏を返せば、判定手段において特別情報が第2所定条件を満たさずに、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間が終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴uH1によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5277】

〔特徴uH2〕

特徴uH1に記載の遊技機であって、
前記第1所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記遊技回の実行回数が所定回数に

達するまでの期間が終了するまでに、前記特別情報が前記第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすと判定されることなく、かつ、前記特別情報が前記第 2 所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすと判定されない場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードに移行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5278】

特徴 u H 2 によれば、判定モードが第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第 2 所定条件を満たすと判定された場合に、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第 2 制御モードが実行されるが、この期間が終了するまでに、特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすと判定されることなく、かつ、特別情報が第 2 所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすと判定されない場合に、制御モードが第 2 制御モードから第 1 制御モードに移行させられる。この結果、判定モードが第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態から、判定モードが第 1 判定モードであり、かつ制御モードが第 1 制御モードである通常状態へ移行させられる。通常状態は遊技者にとって有利な状態でないことから、特別情報が第 1 所定条件を満たすと判定されることなく、かつ、特別情報が第 2 所定条件を満たすと判定されることなく、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間が終了してしまわないかといった、より大きな緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。

【5279】

〔特徴 u H 3〕

特徴 u H 1 または特徴 u H 2 に記載の遊技機であって、前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第 2 制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第 1 所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5280】

特徴 u H 3 によれば、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第 1 所定遊技状態に移行される。第 1 所定遊技状態では、先に説明したように、判定手段において特別情報が第 2 所定条件を満たすことを繰り返すことができれば、持ち球を減らさずに、制御モードとして第 2 制御モードを実行させる期間を、特別情報が第 1 所定条件を満たすまで、順次、延長することが可能となる。したがって、特徴 u H 3 によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第 1 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴 u H 3 によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第 1 所定条件を満たすことを実現できる可能性の高い第 1 所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5281】

〔特徴 u H 4〕

特徴 u H 1 から特徴 u H 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御

モードが第 1 制御モードである第 2 所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、

前記第 2 所定遊技状態は、前記第 1 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

【5282】

特徴 u H 4 によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第 2 所定遊技状態に移行される。第 2 所定遊技状態は、判定モードが第 2 判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第 1 判定モードである第 1 所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴 u H 4 によれば、判定手段によって特別情報が第 1 所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【5283】

<特徴 u I 群>

特徴 u I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態とその変形例から抽出される。

【5284】

[特徴 u I 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 33）と、
遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 34）と、
前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C1 の値）を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、
前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 135 の遊技回制御処理）と、

20

30

前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

40

前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第 2 制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報につい

50

ての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりになり振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

【5285】

特徴uI1によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴uI1によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴uI1によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

20

【5286】

また、特徴uI1によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴uI1によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5287】

〔特徴uI2〕

特徴uI1に記載の遊技機であって、前記特定の確率が、100%であることを特徴とする遊技機。

【5288】

特徴uI2によれば、第1所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、100%の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。

40

50

【5289】

〔特徴uI3〕

特徴uI1または特徴uI2に記載の遊技機であって、
前記所定の条件が、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することである
ことを特徴とする遊技機。

【5290】

特徴uI3によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第2制御モードに維持される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも遊技球が第2の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報が第1所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。

【5291】

＜特徴uJ群＞

特徴uJ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5292】

〔特徴uJ1〕

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モード

である特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、を備え、前記特定の確率が、100%であることを特徴とする遊技機。

10

【5293】

特徴uJ1によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴uJ1によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴uJ1によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

20

30

【5294】

また、特徴uJ1によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴uJ1によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5295】

さらに、特徴uJ1によれば、第1所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、100%の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行す

50

ることが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。

【5296】

<特徴uK群>

特徴uK群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5297】

[特徴uK1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、

10

前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、
前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

20

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

30

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

40

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、
を備え、

前記所定の条件が、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数

50

に達することである
ことを特徴とする遊技機。

【5298】

特徴u K 1によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴u K 1によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴u K 1によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

10

20

【5299】

また、特徴u K 1によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴u K 1によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5300】

さらに、特徴u K 1によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第2制御モードに維持される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも遊技球が第2の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報が第1所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。

40

【5301】

<特徴u L 群>

特徴u L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5302】

[特徴u L 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、

50

前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する情報取得手段と、

前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 1 3 5 の遊技回制御処理）と、

前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第 2 制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態 H 4）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態 H 6 の特 2 残保留消化中の態様 H 6 a が終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態 H 5）に移行させる第 1 移行手段と、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ST 回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態 H 1）に移行させる第 2 移行手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5303】

本特徴によれば、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第 2 の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。

【5304】

このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第 2 の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば

10

20

30

40

50

、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。従来では、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特別情報が所定条件を満たすことを遊技者に期待させるのみであったが、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して有利遊技状態へ移行することも遊技者に期待させることができる。そして、有利遊技状態は特別情報が所定条件を満たして大当たり遊技が開始されるまで継続し、当該大当たり遊技の終了後に特定遊技状態へ再度移行することを保証する構成を採用することによって、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特別情報が所定条件を満たさなくても、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立すれば、大当たり遊技が保証された上で、特定遊技状態へ再度移行することが保証されるといった安心感を与えることができる。

10

【5305】

また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5306】

〔特徴uL2〕

特徴uL1に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第1判定モードと前記第2判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【5307】

本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第1判定モードと第2判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5308】

〔特徴uL3〕

特徴uL1または特徴uL2に記載の遊技機であって、

前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第1制御モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【5309】

本特徴によれば、所定遊技状態では、制御モードが第1制御モードであることから、第2の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって

50

、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５３１０】

〔特徴ｕＬ４〕

特徴ｕＬ１から特徴ｕＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５３１１】

本特徴によれば、所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このため、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５３１２】

<特徴ｕＭ群>

特徴ｕＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３１３】

〔特徴ｕＭ１〕

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サボ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高

10

20

30

40

50

確低サポ状態 H 6 の特 2 残保留消化中の態様 H 6 a が終了するまでに) 特定条件が成立した場合に (転落抽選に当選した場合に)、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態 (低確高サポ状態 H 5) に移行させる第 1 移行手段と、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数 (S T 回数) に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態 (低確低サポ状態 H 1) に移行させる第 2 移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第 1 判定モードと前記第 2 判定モードとの間で択一的に決定すること (転落判定処理) によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5314】

本特徴によれば、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第 2 の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。

【5315】

このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第 2 の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第 2 判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第 2 の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5316】

また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第 2 の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5317】

さらに、本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第 1 判定モードと第 2 判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5318】

<特徴 u N 群>

特徴 u N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態とその変形例から抽出される。

10

20

30

40

50

【5319】

〔特徴uN1〕

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（
当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1
の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別
情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一
致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記
判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を
行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記
第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（
高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が
終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主
制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状
態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態
である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態
を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）
と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制
御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、
前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モード
である特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において前記取得情報記憶手段に記憶された
全ての前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高
確低サポ状態H6の特2残保留消化中の態様H6aが終了するまでに）特定条件が成立し
た場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証さ
れた有利遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる第1移行手段と、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立す
ることなく所定の回数（ST回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率
が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態H1）に移行させる第2移
行手段と、

を備え、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第1制御モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【5320】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モード
である特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報につ
いての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再
度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後
における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、
特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。

【5321】

このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。

10

【5322】

また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5323】

さらに、本特徴によれば、所定遊技状態では、制御モードが第1制御モードであることから、第2の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【5324】

<特徴u0群>

特徴u0群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

30

【5325】

[特徴u01]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

40

50

前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態H6の特2残保留消化中の態様H6aが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる第1移行手段と、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ST回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態H1）に移行させる第2移行手段と、

を備え、

前記所定遊技状態は、前記判定モードが前記第1判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5326】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。

【5327】

このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【5328】

また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5329】

さらに、本特徴によれば、所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このため、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【5330】

<特徴uP群>

特徴uP群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5331】

[特徴uP1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第2制御モードに維持する遊技状態であって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる第1移行手段と、

前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第2所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第2特定遊技状態（高確低サポ状態H6）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様H6bにおいて特1について

10

20

30

40

50

の当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に)、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態(低確低サポ状態H1)に移行させる第3移行手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5332】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態において成立した場合と第2特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行(第1特定遊技状態から第1所定遊技状態への移行)が行われ、一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行(第2特定遊技状態から第2所定遊技状態への移行)が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【5333】

そして、本特徴によれば、第1特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第1特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第2特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、第1特定遊技状態では特定条件が成立して欲しいと遊技者に期待させ、その後、第2特定遊技状態に移行後は特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。このように、遊技状態の移行に伴って、特定条件の成立に対して遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【5334】

〔特徴uP2〕

特徴uP1に記載の遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第1判定モードと前記第2判定モードとの間で択一的に決定すること(転落判定処理)によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5335】

本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第1判定モードと第2判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5336】

〔特徴uP3〕

特徴uP1または特徴uP2に記載の遊技機であって、
前記第1所定遊技状態は、前記判定モードが前記第1判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5337】

本特徴によれば、第1所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであるが、第1特

10

20

30

40

50

定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【５３３８】

〔特徴ｕＰ４〕

特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５３３９】

本特徴によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

10

【５３４０】

〔特徴ｕＰ５〕

特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５３４１】

本特徴によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。

20

【５３４２】

〔特徴ｕＰ６〕

特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第２特定遊技状態は、前記判定モードが前記第２判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５３４３】

本特徴によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このため、本特徴によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

30

【５３４４】

<特徴ｕＱ群>

特徴ｕＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３４５】

〔特徴ｕＱ１〕

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての

40

50

前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第2制御モードに維持する遊技状態であって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる第1移行手段と、

前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第2所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第2特定遊技状態（高確低サポ状態H6）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様H6bにおいて特1についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態H1）に移行させる第3移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第1判定モードと前記第2判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5346】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態において成立した場合と第2特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【5347】

そして、本特徴によれば、第1特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第1特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第2特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【5348】

さらに、本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第1判定モードと第2判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5349】

<特徴uR群>

特徴uR群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5350】

[特徴uR1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

10

20

30

40

50

第1特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第2制御モードに維持する遊技状態であって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる第1移行手段と、

前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第2所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第2特定遊技状態（高確低サポ状態H6）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様H6bにおいて特1についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態H1）に移行させる第3移行手段と、

を備え、

前記第1所定遊技状態は、前記判定モードが前記第1判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5351】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態において成立した場合と第2特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【5352】

そして、本特徴によれば、第1特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第1特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第2特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【5353】

さらに、本特徴によれば、第1所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであるが、第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【5354】

<特徴uS群>

特徴uS群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5355】

[特徴uS1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、

前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

10

20

30

40

50

前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第2制御モードに維持する遊技状態であって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる第1移行手段と、

前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第2所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第2特定遊技状態（高確低サポ状態H6）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様H6bにおいて特1についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態H1）に移行させる第3移行手段と、

を備え、

前記第2所定遊技状態は、前記制御モードが前記第1制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5356】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態において成立した場合と第2特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の

10

20

30

40

50

自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【5357】

そして、本特徴によれば、第1特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第1特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第2特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

10

【5358】

さらに、本特徴によれば、第2所定遊技状態では、制御モードが第1制御モードであることから、第2の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に第2所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【5359】

<特徴uT群>

特徴uT群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

20

【5360】

[特徴uT1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

30

40

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

50

を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第2制御モードに維持する遊技状態であって、前記第1特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる第1移行手段と、

前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第2所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第2特定遊技状態（高確低サポ状態H6）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様H6bにおいて特1についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態H1）に移行させる第3移行手段と、

を備え、

前記第2所定遊技状態は、前記判定モードが前記第1判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5361】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態において成立した場合と第2特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【5362】

そして、本特徴によれば、第1特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第1特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第2特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【5363】

さらに、本特徴によれば、第2所定遊技状態では、判定モードが第1判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に第2所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。

【5364】

<特徴uU群>

特徴uU群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5365】

[特徴uU1]

10

20

30

40

50

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（
当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1
の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別
情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値
と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての
前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判
定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、
前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定
モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が
終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主
制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と

10

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状
態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態
である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態
を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）
と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制
御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移
行手段と、

20

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

第1特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において、特定条件が成立した場合に（転落抽
選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまで
の期間）、第2制御モードに維持する遊技状態であって、前記第1特定遊技状態と比べて
遊技者にとっての有利性が高い第1所定遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる第
1移行手段と、

30

前記第1特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第
2所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第2特定遊
技状態（高確低サポ状態H6）に移行させる第2移行手段と、

前記第2特定遊技状態において、前記第1の特別情報についての前記判定手段による前記
判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様H6bにおいて特1について
の当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第2特定遊技状態と比べて遊技者
にとっての有利性が低い第2所定遊技状態（低確低サポ状態H1）に移行させる第3移行
手段と、

40

を備え、

前記第2特定遊技状態は、前記判定モードが前記第2判定モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【5366】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第1特定遊技状態において成
立した場合と第2特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には
、第1特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が
高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第2特定遊技状態において、第1の特別

50

情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【5367】

そして、本特徴によれば、第1特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第1特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第2特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

10

【5368】

さらに、本特徴によれば、第2特定遊技状態では、判定モードが第2判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このため、本特徴によれば、有利性が高い第2特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第2特定遊技状態において、第1の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

20

【5369】

<特徴uIA群>

特徴uIA群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例から抽出される。

【5370】

[特徴uIA1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

30

40

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）

50

と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりになり振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【5371】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【5372】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5373】

〔特徴uIA2〕

特徴uIA1に記載の遊技機であって、

前記特定の確率は、100%の確率である
ことを特徴とする遊技機。

【5374】

本特徴によれば、第1所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、100%の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。

【5375】

〔特徴uIA3〕

特徴uIA1または特徴uIA2に記載の遊技機であって、
前記所定の条件は、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することである
ことを特徴とする遊技機。

【5376】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第2制御モードに維持される。制御モードが第2制御モードである状態では、制御モードが第1制御モードである状態よりも遊技球が第2の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第2の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第2の特別情報が第1所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。

【5377】

〔特徴uIA4〕

特徴uIA1から特徴uIA3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において、背景画像として第1画像（変形例12におけるチャンスゾーンに対応した第1特定背景画像）を表示可能な手段と、
前記特定遊技状態から前記第1所定遊技状態（高確低サポ状態H6）に移行した後であって前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでの期間（特2残保留消化中H6a）において、背景画像として前記第1画像とは異なる第2画像（変形例12における最終チャンスゾーンに対応した第3特定背景画像）を表示可能な手段と、
を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5378】

本特徴によれば、特定遊技状態において表示される背景画像と、当該特定遊技状態から第1所定遊技状態に移行した後であって第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでの期間において表示される背景画像とが異なることになる。したがって、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。

【5379】

〔特徴uIA5〕

特徴uIA1から特徴uIA4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例12における安泰モード突入演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5380】

通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。

【5381】

本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

【5382】

〔特徴uIA6〕

特徴uIA1から特徴uIA5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記所定の条件が成立して前記第1所定遊技状態に移行した後、前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が前記第1所定遊技状態（高確低サポ状態H6）において終了するまでに前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例12における有利事象発生択一演出）を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5383】

通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。

【5384】

本特徴によれば、所定の条件が成立して第1所定遊技状態に移行した後、第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

【5385】

〔特徴uIA7〕

特徴uIA1から特徴uIA6までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の開始時に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる手段（図163の時刻t5における制御）を備えることを特徴とする遊技機。

【5386】

本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の開始時に、制御モードを第2制御モードから第1制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第2の状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第2の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。

【5387】

〔特徴uIA8〕

特徴uIA1から特徴uIA7までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間

10

20

30

40

50

の終了時に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる手段（図164の時刻 t_9 における制御）を備えることを特徴とする遊技機。

【5388】

本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の終了時に、制御モードを第2制御モードから第1制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間を所定の長さ以上に設定することによって、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第2の状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第2の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。

10

【5389】

〔特徴uIA9〕

特徴uIA1から特徴uIA8までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記停止表示期間の経過時に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる手段（図165の時刻 t_{12} における制御）を備えることを特徴とする遊技機。

20

【5390】

本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間の経過時に、制御モードを第2制御モードから第1制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段を第2の状態に移行させて遊技球を第2の入球手段に入球させることが可能となる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球を第2の入球手段に入球させるという新たなゲーム性を遊技者に提供することが可能となる。

【5391】

〔特徴uIA10〕

特徴uIA1から特徴uIA9までのいずれか一つに記載の遊技機であって、所定の状況において、遊技球を所定の入球領域（スルーゲート35）に通過させることを遊技者に促す演出（変形例15におけるスルー通過促進演出）を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

30

【5392】

本特徴によれば、所定の状況において、遊技球を所定の入球領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【5393】

〔特徴uIA11〕

特徴uIA1から特徴uIA10までのいずれか一つに記載の遊技機であって、所定の状況において、遊技球が所定の入球領域（スルーゲート35）を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出（変形例15における有利状態開始演出）を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【5394】

本特徴によれば、所定の状況において、遊技球が所定の入球領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に、遊技球が所定の入球領域を通過したことによって通常の遊技機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。

【5395】

50

〔特徴 u I A 1 2〕

特徴 u I A 1 から特徴 u I A 1 1 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 1 所定遊技状態（高確低サポ状態 H 6）において、前記補助手段の状態が前記第 2 の状態に遷移する場合に、前記第 2 の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出（変形例 1 5 における特 2 入球促進演出）を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

〔5 3 9 6〕

本特徴によれば、第 1 所定遊技状態において、補助手段の状態が第 2 の状態に遷移する場合に、第 2 の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

10

〔5 3 9 7〕

〔特徴 u I A 1 3〕

特徴 u I A 1 から特徴 u I A 1 2 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 の特別情報の記憶個数が前記第 1 所定遊技状態（高確低サポ状態 H 6）において所定個数（4 個）となった場合に、前記第 2 の特別情報の記憶個数が前記所定個数となったことに対応した情報（変形例 1 5 における有利確定演出）を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機。

〔5 3 9 8〕

本特徴によれば、第 2 の特別情報の記憶個数が第 1 所定遊技状態において所定個数となった場合に、第 2 の特別情報の記憶個数が所定個数となったことに対応した情報を表示するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なり、第 2 の特別情報の記憶個数が第 1 所定遊技状態において所定個数となったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能となる。

20

〔5 3 9 9〕

〔特徴 u I A 1 4〕

特徴 u I A 1 から特徴 u I A 1 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記補助手段を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えないことを特徴とする遊技機。

30

〔5 4 0 0〕

本特徴によれば、補助手段を第 1 の状態から第 2 の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えないので、保留されている所定抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを回避することができる。したがって、補助手段の状態を遷移させる契機となる入球手段に遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、補助手段が第 2 の状態に遷移するタイミングを調整するという新たなゲーム性を遊技者に提供することができる。

〔5 4 0 1〕

〔特徴 u I A 1 5〕

特徴 u I A 1 から特徴 u I A 1 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特定遊技状態（高確高サポ状態 H 4）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、前記判定モードが前記第 1 判定モードである第 2 所定遊技状態（低確高サポ状態 H 5）に移行させる手段と、前記第 2 所定遊技状態において遊技球が入球可能となる所定入球口（変形例 1 8 における高確移行入賞口 3 4 e）と、前記所定入球口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として前記判定モードを前記第 2 判定モードに移行させる手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

40

〔5 4 0 2〕

50

本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、判定モードが第1判定モードである第2所定遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行するが、当該第2所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第2判定モードに移行することになる。ここで、第2所定遊技状態において時短付与に当選した場合に第2制御モードが次回の大当たり当選まで継続する構成を採用した場合において、第2所定遊技状態において時短付与に当選し、かつ、所定入球口に遊技球を入球させることができれば、第2制御モードが次回の大当たり当選まで継続し、かつ、判定モードが第2判定モードである遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本特徴によれば、第2所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たな遊技を遊技者に提供することができる。

10

【5403】

<特徴uIB群>

特徴uIB群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例12から抽出される。

【5404】

[特徴uIB1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

20

30

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

40

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当

50

選すること)が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる(100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる)第1再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件(転落抽選において当選すること)が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる(低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりになり分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる)第2再移行手段と、
を備え、さらに、
前記特定遊技状態(高確高サポ状態H4)において、背景画像として第1画像(変形例12におけるチャンスゾーンに対応した第1特定背景画像)を表示可能な手段と、
前記特定遊技状態から前記第1所定遊技状態(高確低サポ状態H6)に移行した後であって前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでの期間(特2残保留消化中H6a)において、背景画像として前記第1画像とは異なる第2画像(変形例12における最終チャンスゾーンに対応した第3特定背景画像)を表示可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【5405】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

20

30

【5406】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5407】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において表示される背景画像と、当該特定遊技状態から第1所定遊技状態に移行した後であって第2の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでの期間において表示される背景画像とが異なることになる。したがって

50

、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。

【5408】

<特徴uIC群>

特徴uIC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例12から抽出される。

【5409】

[特徴uIC1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、

10

前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、
前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

20

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

30

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

40

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、
を備え、さらに、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において前記特定条件が成立した場合に（転落

50

抽選において転落に当選した場合に)、有利な事象が発生したことを示唆する演出(変形例12における安泰モード突入演出)を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5410】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

10

20

【5411】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5412】

また、通常の遊技機では、特定条件が成立すること(転落抽選において転落に当選すること)は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。

【5413】

本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

40

【5414】

<特徴uID群>

特徴uID群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例12から抽出される。

【5415】

[特徴uID1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段(第1始動口33)と、遊技球が入球可能な第2の入球手段(第2始動口34)と、前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報(

50

当たり乱数カウンタ C 1 の値) を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件 (大当たり当選となる値と一致すること) を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード (抽選モード) として、第 1 判定モード (低確率モード) と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モード (高確率モード) と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段 (主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 3 5 の遊技回制御処理) と、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段 (電動役物 3 4 a) と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード (低頻度サポートモード) と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード (高頻度サポートモード) と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第 2 制御モードである特定遊技状態 (高確高サポ状態) において、所定の条件 (特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること) が成立した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 制御モードへの移行がなされた後の第 1 所定遊技状態 (高確低サポ状態) において終了するまでに、特定条件 (転落抽選において当選すること) が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる (1 0 0 % の確率で特定遊技状態へ再度移行させる) 第 1 再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件 (転落抽選において当選すること) が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる (低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりになり振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる) 第 2 再移行手段と、
を備え、さらに、
前記所定の条件が成立して前記第 1 所定遊技状態に移行した後、前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が前記第 1 所定遊技状態 (高確低サポ状態 H 6) において終了するまでに前記特定条件が成立した場合に (転落抽選において転落に当選した場合に)、有利な事象が発生したことを示唆する演出 (変形例 1 2 における有利事象発生択一演出) を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5 4 1 6】

本特徴によれば、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第 2 制御モードから第 1 制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が、第 1 制御モードへ移行がなされた後の第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定

10

20

30

40

50

の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

10

【5417】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5418】

また、通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。

【5419】

本特徴によれば、所定の条件が成立して第1所定遊技状態に移行した後、第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

30

【5420】

<特徴uIE群>

特徴uIE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例13から抽出される。

【5421】

[特徴uIE1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、

40

50

前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 1 3 5 の遊技回制御処理）と、

前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第 2 制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 制御モードへの移行がなされた後の第 1 所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第 1 再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりになり振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第 2 再移行手段と、

を備え、

前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、

前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の開始時に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行させる手段（図 1 6 3 の時刻 t 5 における制御）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5 4 2 2】

本特徴によれば、判定モードが第 2 判定モードであり、かつ制御モードが第 2 制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第 2 制御モードから第 1 制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が、第 1 制御モードへ移行がなされた後の第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第 1 所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第 2 の特別情報についての判定手段による判定が第 1 所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第 2 判定モードである第 1 所定遊技状態において、遊技者に対して、特

10

20

30

40

50

別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【5423】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5424】

また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の開始時に、制御モードを第2制御モードから第1制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第2の状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第2の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。

20

【5425】

<特徴uIF群>

特徴uIF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例14から抽出される。

【5426】

[特徴uIF1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

30

40

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態

50

を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所
10 定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たり
20 に振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、
を備え、

前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間
の終了時に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる手段（図164の時刻t9における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5427】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がな
30 された後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別
40 情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
。

【5428】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段
50

に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5429】

また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の終了時に、制御モードを第2制御モードから第1制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間を所定の長さ以上に設定することによって、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第2の状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第2の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。

10

【5430】

<特徴uIG群>

特徴uIG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例15から抽出される。

【5431】

[特徴uIG1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と

20

30

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

40

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所

50

定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりになり振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、を備え、

前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、

前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記停止表示期間の経過時に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる手段（図165の時刻t12における制御）を備えることを特徴とする遊技機。

【5432】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【5433】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5434】

また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間の経過時に、制御モードを第2制御モードから第1制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段を第2の状態に移行させて遊技球を第2の入球手段に入球させることが可能となる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球を第2の入球手段に入球させるという新たなゲーム性を遊技者

10

20

30

40

50

に提供することが可能となる。

【５４３５】

<特徴 u I H 群>

特徴 u I H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例 １５から抽出される。

【５４３６】

[特徴 u I H １]

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
 遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
 前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（
 当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
 前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１
 の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別
 情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
 前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値
 と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての
 前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判
 定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、
 前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定
 モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
 前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が
 終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主
 制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と
 、
 前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
 前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状
 態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態
 である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
 前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態
 を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）
 と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制
 御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
 を備える遊技機において、
 前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モード
 である特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後
 における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モ
 ードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
 前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報につ
 いての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所
 定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当
 選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１０
 ０％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
 前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報につ
 いての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記
 特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低
 い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当
 たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
 を備え、さらに、
 所定の状況において、遊技球を所定の入球領域（スルーゲート３５）に通過させることを
 遊技者に促す演出（変形例１５におけるスルー通過促進演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５４３７】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

10

20

【５４３８】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【５４３９】

また、本特徴によれば、所定の状況において、遊技球を所定の入球領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【５４４０】

<特徴ｕⅠⅠ群>

特徴ｕⅠⅠ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５４４１】

〔特徴ｕⅠⅠ１〕

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判

40

50

定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たり）に振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、

を備え、さらに、

所定の状況において、遊技球が所定の入球領域（スルーゲート35）を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出（変形例15における有利状態開始演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5442】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報

10

20

30

40

50

が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【5443】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5444】

また、本特徴によれば、所定の状況において、遊技球が所定の入球領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に、遊技球が所定の入球領域を通過したことによって通常の遊技機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。

20

【5445】

<特徴u I J群>

特徴u I J群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例15から抽出される。

【5446】

[特徴u I J 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

30

40

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

50

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

10

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりになり振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、

を備え、さらに、

前記第1所定遊技状態（高確低サポ状態H6）において、前記補助手段の状態が前記第2の状態に遷移する場合に、前記第2の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出（変形例15における特2入球促進演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

20

【5447】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

30

【5448】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5449】

50

また、本特徴によれば、第 1 所定遊技状態において、補助手段の状態が第 2 の状態に移移する場合に、第 2 の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【5 4 5 0】

<特徴 u I K 群>

特徴 u I K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態とその変形例 1 5 から抽出される。

【5 4 5 1】

[特徴 u I K 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 3 3）と、
遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 3 4）と、
前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する情報取得手段と、

前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記第 1 所定条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 3 5 の遊技回制御処理）と、

前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第 2 判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第 2 制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第 2 制御モードから前記第 1 制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 制御モードへの移行がなされた後の第 1 所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（1 0 0 % の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第 1 再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第 2 の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第 1 所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第 2 再移行手段と、

10

20

30

40

50

を備え、さらに、

前記第2の特別情報の記憶個数が前記第1所定遊技状態（高確低サポ状態H6）において所定個数（4個）となった場合に、前記第2の特別情報の記憶個数が前記所定個数となったことに対応した情報（変形例15における有利確定演出）を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5452】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【5453】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5454】

また、本特徴によれば、第2の特別情報の記憶個数が第1所定遊技状態において所定個数となった場合に、第2の特別情報の記憶個数が所定個数となったことに対応した情報を表示するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なり、第2の特別情報の記憶個数が第1所定遊技状態において所定個数となったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能となる。

【5455】

<特徴u I L群>

特徴u I L群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例16から抽出される。

【5456】

[特徴u I L1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、

前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりになり分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、を備え、

前記補助手段を前記第1の状態から前記第2の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えない

ことを特徴とする遊技機。

【5457】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1

10

20

30

40

50

所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【5458】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第1所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第1所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5459】

また、本特徴によれば、補助手段を第1の状態から第2の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えないので、保留されている所定抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを回避することができる。したがって、補助手段の状態を遷移させる契機となる入球手段に遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、補助手段が第2の状態に遷移するタイミングを調整するという新たなゲーム性を遊技者に提供することができる。

【5460】

<特徴uIM群>

特徴uIM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態とその変形例18から抽出される。

【5461】

[特徴uIM1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
 遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
 前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
 前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
 前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
 前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図135の遊技回制御処理）と、
 前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

10

20

30

40

50

前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第2判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第2制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第2制御モードから前記第1制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1制御モードへの移行がなされた後の第1所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（100%の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第1再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第2の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たり）に振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第2再移行手段と、

を備え、さらに、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態H4）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、前記判定モードが前記第1判定モードである第2所定遊技状態（低確高サポ状態H5）に移行させる手段と、

前記第2所定遊技状態において遊技球が入球可能となる所定入球口（変形例18における高確移行入賞口34e）と、

前記所定入球口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として前記判定モードを前記第2判定モードに移行させる手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5462】

本特徴によれば、判定モードが第2判定モードであり、かつ制御モードが第2制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第2制御モードから第1制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が、第1制御モードへ移行がなされた後の第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第2判定モードである第1所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第1所定条件を満たす確率が高い第2判定モードによる判定によって、特別情報が第1所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第2の特別情報についての判定手段による判定が第1所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる

。

【５４６３】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【５４６４】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行するが、当該第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第２判定モードに移行することになる。ここで、第２所定遊技状態において時短付与に当選した場合に第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続する構成を採用した場合において、第２所定遊技状態において時短付与に当選し、かつ、所定入球口に遊技球を入球させることができれば、第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続し、かつ、判定モードが第２判定モードである遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本特徴によれば、第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たな遊技を遊技者に提供することができる。

20

【５４６５】

<特徴ｖＡ群>

特徴ｖＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態の変形例１０が対応している。

【５４６６】

〔特徴ｖＡ１〕

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

30

40

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）

50

と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 35a, 35b を遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第 1 表示手段（図 190 における遊技回 V21 の演出）と、

前記特定回数の前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第 2 表示手段（図 190 における遊技回 U23 の演出）と、

前記特定回数の前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第 2 判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特 1 連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5467】

特徴 v A 1 によれば、所定遊技状態において、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第 2 の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第 1 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第 2 の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第 2 の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによって、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴 v A 1 によれば、特定回数の第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第 1 の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴 v A 1 によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5468】

〔特徴 v A 2〕

特徴 v A 1 に記載の遊技機であって、

前記演出画像切替手段は、

前記第 1 表示手段が表示する前記特定演出画像から、表示する画像を切り替え可能な手段

(変形例 10 であって、特 2 保留 1 についての遊技回 V 2 1 の終了後に連続して実行される特 1 保留についての遊技回 U 2 3 においてチャンス目演出の特 1 連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成)
を備えることを特徴とする遊技機。

【5 4 6 9】

特徴 v A 2 によれば、第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される第 1 の特別情報について遊技回において表示される特定演出画像から表示する画像を切り替えることができることから、表示する画像を所定演出画像とすれば、第 2 の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して表示される特定演出画像による、第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在することの期待度を保つことができる。このために、第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを抑制することができることから、特徴 v A 2 によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

10

【5 4 7 0】

〔特徴 v A 3〕

特徴 v A 1 または特徴 v A 2 に記載の遊技機であって、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第 1 制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5 4 7 1】

特徴 v A 3 によれば、制御モードが前記第 1 制御モードである所定遊技状態において、第 1 の特別情報についての予告演出を行うことができる。

20

【5 4 7 2】

〔特徴 v A 4〕

特徴 v A 1 から特徴 v A 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と略同一の期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5 4 7 3】

特徴 v A 4 によれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と、前記所定演出画像が表示された場合の期待度とが略同一となることから、第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを確実に抑制することができる。したがって、特徴 v A 4 によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

30

【5 4 7 4】

〔特徴 v A 5〕

特徴 v A 1 から特徴 v A 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

40

【5 4 7 5】

特徴 v A 5 によれば、所定演出画像が表示された場合の期待度が、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する期待度を上回らない関係が保たれている状態で、所定演出画像を表示することが行われるとすれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて、所定演出画像が表示された場合の期待度が高くなることで、遊技者に対してより高い期待度を付与することが可能となる。したがって、特徴 v A 5 によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

【5 4 7 6】

〔特徴 v A 6〕

50

特徴 v A 1 から特徴 v A 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 1 の特別情報についての前記所定回数の遊技回に連続して前記特定演出画像を表示可能とする構成は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例 5 における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例 1 のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5 4 7 7】

10

特徴 v A 6 によれば、所定遊技状態において、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴 v A 6 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【5 4 7 8】

〔特徴 v A 7〕

特徴 v A 1 から特徴 v A 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 1 表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例 5 における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例 1 のレイヤー構造に適用した場合において、特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

【5 4 7 9】

特徴 v A 7 によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴 v A 7 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

30

【5 4 8 0】

〔特徴 v A 8〕

特徴 v A 1 から特徴 v A 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例 5 における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例 1 のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定キャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。

40

【5 4 8 1】

特徴 v A 8 によれば、特定回数の第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第 1 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴 v A 8 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

50

【 5 4 8 2 】

〔特徴 v A 9〕

特徴 v A 1 から特徴 v A 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出画像切替手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定演出画像を表示可能な手段（変形例 5 における特定の背景ゾーンが出現する演出の表示を、変形例 1 のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定の背景ゾーンが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【 5 4 8 3 】

特徴 v A 9 によれば、取得情報記憶手段によって記憶される第 1 の特別情報についての遊技回において特定条件が成立する場合に所定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定演出画像が表示されることから、所定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴 v A 9 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【 5 4 8 4 】

＜特徴 v B 群＞

特徴 v B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態とその変形例から抽出される。特に第 4 実施形態におけるケース 2 が対応している。

20

【 5 4 8 5 】

〔特徴 v B 1〕

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 3 3）と、
遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 3 4）と、
前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 1 8 5 の遊技回制御処理）と

30

、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

40

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 3 5 a , 3 5 b を遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、

50

当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第1の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第1表示手段（図190における遊技回V21の演出）と、

前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第2表示手段（図190における遊技回U23の演出）と、

前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第2判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特1連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、

を備え、

前記演出画像切替手段は、

前記第1表示手段が表示する前記特定演出画像から、表示する画像を切り替え可能な手段（変形例10であって、特2保留1についての遊技回V21の終了後に連続して実行される特1保留についての遊技回U23においてチャンス目演出を特1連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成）

を備えることを特徴とする遊技機。

【5486】

特徴vB1によれば、所定遊技状態において、第1の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第2の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第2の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第1所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第2の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによって、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴vB1によれば、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴vB1によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5487】

また、特徴vB1によれば、第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される第1の特別情報について遊技回において表示される特定演出画像から表示する画像を切り替えることができることから、表示する画像を所定演出画像とすれば、第2の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第1の特別情報についての所定回数の遊

10

20

30

40

50

技回に連続して表示される特定演出画像による、第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在することの期待度を保つことができる。このために、第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを抑制することができることから、特徴v B 1によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

【5488】

<特徴v C群>

特徴v C群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース2が対応している。

【5489】

[特徴v C 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図185の遊技回制御処理）と

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート35a, 35bを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第1の状態から前記第2の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第1の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第1表示手段（図190における遊技回V21の演出）と、
前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第2表示手段（図190における遊技回U23の演出）と、
前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第2判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特1連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第1制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5490】

特徴vC1によれば、所定遊技状態において、第1の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第2の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第2の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第1所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第2の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴vC1によれば、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴vC1によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【5491】

また、特徴vC1によれば、制御モードが前記第1制御モードである所定遊技状態において、第1の特別情報についての予告演出を行うことができる。

30

【5492】

<特徴vD群>

特徴vD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース2が対応している。

【5493】

[特徴vD1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主

40

50

制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 8 5 の遊技回制御処理) と、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段 (電動役物 3 4 a) と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード (低頻度サポートモード) と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード (高頻度サポートモード) と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件 (スルーゲート 3 5 a, 3 5 b を遊技球が通すること) が成立した場合に、所定確率 (電役短開放に当選する確率) でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像 (前兆予告演出に含まれるチャンス目) を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第 1 表示手段 (図 1 9 0 における遊技回 V 2 1 の演出) と、
前記特定回数の前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第 2 表示手段 (図 1 9 0 における遊技回 U 2 3 の演出) と、
前記特定回数の前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において、特定条件 (第 2 判定の判定結果が否定となること) が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像 (特 1 連続演出継続用図柄同色演出) に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と略同一の期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【5 4 9 4】

特徴 v D 1 によれば、所定遊技状態において、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第 2 の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第 1 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第 2 の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第 2 の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出

画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴 v D 1 によれば、特定回数の第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第 1 の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴 v D 1 によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5495】

また、特徴 v D 1 によれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と、前記所定演出画像が表示された場合の期待度が略同一となることから、第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを確実に抑制することができる。したがって、特徴 v D 1 によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

10

【5496】

<特徴 v E 群>

特徴 v E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態とその変形例から抽出される。特に第 4 実施形態におけるケース 2 が対応している。

【5497】

[特徴 v E 1]

20

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 33）と、
遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 34）と、
前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C1 の値）を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 185 の遊技回制御処理）と

30

、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

40

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 35a, 35b を遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限

50

数以下である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第1表示手段（図190における遊技回V21の演出）と、
前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第2表示手段（図190における遊技回U23の演出）と、
前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第2判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特1連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【5498】

特徴vE1によれば、所定遊技状態において、第1の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第2の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第2の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第1所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第2の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴vE1によれば、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴vE1によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【5499】

また、特徴vE1によれば、所定演出画像が表示された場合の期待度が、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度を上回らない関係が保たれている状態で、所定演出画像を表示することが行われるとすれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて、所定演出画像が表示された場合の期待度が高くなることで、遊技者に対してより高い期待度を付与することが可能となる。したがって、特徴vE1によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

40

【5500】

<特徴vF群>

特徴vF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主

50

に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース2が対応している。

【5501】

〔特徴VF1〕

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図185の遊技回制御処理）と

10

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

20

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート35a, 35bを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、
前記補助手段の状態を前記第1の状態から前記第2の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第1の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

30

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第1表示手段（図190における遊技回V21の演出）と、
前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第2表示手段（図190における遊技回U23の演出）と、
前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第2判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特1連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、

40

前記第1の特別情報についての前記所定回数の遊技回に連続して前記特定演出画像を表示可能とする構成は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例5における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例1のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置

50

すること)を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5502】

特徴v F 1によれば、所定遊技状態において、第1の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第2の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第2の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第1所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第2の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴v F 1によれば、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴v F 1によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5503】

また、特徴v F 1によれば、所定遊技状態において、第1の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴v F 1によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【5504】

<特徴v G群>

特徴v G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース2が対応している。

【5505】

[特徴v G 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段(第1始動口33)と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段(第2始動口34)と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報(当たり乱数カウンタC1の値)を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件(大当たり当選となる値と一致すること)を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての

10

20

30

40

50

前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図185の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート35a, 35bを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第1の状態から前記第2の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第1の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第1表示手段（図190における遊技回V21の演出）と、
前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第2表示手段（図190における遊技回U23の演出）と、

前記特定回数の前記第2の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第1の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第2判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特1連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、

を備え、

前記第1表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例5における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例1のレイヤー構造に適用した場合において、特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5506】

特徴VG1によれば、所定遊技状態において、第1の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第2の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別

10

20

30

40

50

情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第2の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第1所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第2の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによって、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴v G 1によれば、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴v G 1によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5507】

また、特徴v G 1によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴v G 7によれば、制御の簡易化を図ることができる。

20

【5508】

<特徴v H群>

特徴v H群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース2が対応している。

【5509】

[特徴v H 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
 遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
 前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
 前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
 前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
 前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図185の遊技回制御処理）と、
 前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
 前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
 前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
 を備える遊技機において、

30

40

50

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 35a, 35b を遊技球が通ること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第 1 表示手段（図 190 における遊技回 V 21 の演出）と、

前記特定回数の前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第 2 表示手段（図 190 における遊技回 U 23 の演出）と、

前記特定回数の前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第 2 判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特 1 連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、

を備え、

前記第 2 表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例 5 における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例 1 のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定キャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5510】

特徴 v H 1 によれば、所定遊技状態において、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第 2 の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第 1 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第 2 の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第 2 の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴 v H 1 によれば、特定回数の第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第 1 の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴 v H によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5511】

また、特徴 v H 1 によれば、特定回数の第 2 の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第 1 の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴 v H 1 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【 5 5 1 2 】

<特徴 v I 群>

特徴 v I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態とその変形例から抽出される。特に第 4 実施形態におけるケース 2 が対応している。

10

【 5 5 1 3 】

[特徴 v I 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 3 3）と、
 遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 3 4）と、
 前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する情報取得手段と、
 前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
 前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
 前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 8 5 の遊技回制御処理）と、

20

前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
 前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
 前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
 を備える遊技機において、

30

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 3 5 a , 3 5 b を遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、
 当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

40

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第 1 表示手段（図 1 9 0 における遊技回 V 2 1 の演出）と、
 前記特定回数の前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第 2 表示手段（図 1 9 0 における遊技回 U 2 3 の演出）と、
 前記特定回数の前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第 2 判定の判定結果が

50

否定となること)が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像(特1連続演出継続用図柄同色演出)に切り替え可能な演出画像切替手段と、

を備え、

前記演出画像切替手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定演出画像を表示可能な手段(変形例5における特定の背景ゾーンが出現する演出の表示を、変形例1のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定の背景ゾーンが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること)を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【5514】

特徴vI1によれば、所定遊技状態において、第1の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第2の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以下である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第2の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第1所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第2の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによって、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴vI1によれば、特定回数の第2の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第1の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴vI1によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【5515】

また、特徴vI1によれば、取得情報記憶手段によって記憶される第1の特別情報についての遊技回において特定条件が成立する場合に所定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定演出画像が表示されることから、所定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴vI1によれば、制御の簡易化を図ることができる。

40

【5516】

<特徴vJ群>

特徴vJ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース3が対応している。

【5517】

[特徴vJ1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段(第1始動口33)と、

50

遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図185の遊技回制御処理）と

10

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

20

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート35a, 35bを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第1の状態から前記第2の状態に切り替える手段を備え、
前記第1の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図195における遊技回U32の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特2保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物34aの長開放状態）と、

30

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特2保留1についての変動表示δ11および停止表示δ12において表示される貝の画像SH）を表示する特定遊技画像表示手段と、

前記特定遊技画像を表示して前記第2の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特2専用演出用表示領域SAに表示する手段）、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5518】

40

特徴VJ1によれば、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴VJ1によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第2の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示するこ

50

とによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第2の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第2の特別情報についての遊技回が終了したときには、第2の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴vJ1によれば、特定遊技画像を表示して第2の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第1の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴vJ1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5519】

[特徴vJ2]

特徴vJ1に記載の遊技機であって、

前記継続表示手段は、

継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第2の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第1の特別情報についての前記遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報（キャプチャ画像を縮小した画像）を表示する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【5520】

特徴vJ2によれば、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第1の特別情報についての遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報が継続して表示されることになることから、より確かに、第1の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【5521】

[特徴vJ3]

特徴vJ1または特徴vJ2に記載の遊技機であって、

30

前記継続表示手段は、

継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第2の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第1の特別情報についての前記遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報（変形例における、キャプチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施した画像）を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5522】

特徴vJ3によれば、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第1の特別情報についての遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【5523】

[特徴vJ4]

特徴vJ1から特徴vJ3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定示唆情報表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の視認を妨げない位置に、前記所定示唆情報を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5524】

50

特徴 v J 4 によれば、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄が、所定示唆情報によって見にくくなることを抑制することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 5 5 2 5 】

〔特徴 v J 5〕

特徴 v J 1 から特徴 v J 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定示唆情報表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例 1 におけるレイヤーを用いた表示）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 5 5 2 6 】

特徴 v J 5 によれば、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において所定示唆情報を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴 v J 5 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【 5 5 2 7 】

〔特徴 v J 6〕

特徴 v J 1 から特徴 v J 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記継続表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例 1 におけるレイヤーを用いた表示）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 5 5 2 8 】

特徴 v J 6 によれば、特定遊技画像を表示して第 2 の特別情報についての遊技回を実行するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴 v J 6 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【 5 5 2 9 】

〔特徴 v J 7〕

特徴 v J 1 から特徴 v J 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技画像表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定遊技画像を表示する手段（変形例 1 のレイヤー構造において、貝の画像 S H を表示する上部レイヤーが図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 5 5 3 0 】

特徴 v J 7 によれば、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴 v J 7 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【 5 5 3 1 】

〔特徴 v J 8〕

特徴 v J 1 から特徴 v J 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定示唆情報は、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第 2 の特別情報につい

10

20

30

40

50

ての前記遊技回の開始直前に実行された前記第 1 の特別情報についての前記遊技回における状況を示唆する情報（変形例として記載したキャプチャ画像を文字で表現した情報）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【5532】

特徴 v J 8 によれば、第 2 の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第 1 の特別情報についての遊技回における状況を示唆する情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5533】

〔特徴 v J 9〕

特徴 v J 1 から特徴 v J 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第 1 制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5534】

特徴 v J 9 によれば、制御モードが前記第 1 制御モードである所定遊技状態において、第 1 の特別情報についての予告演出を行うことができる。

【5535】

<特徴 v K 群>

特徴 v K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態とその変形例から抽出される。特に第 4 実施形態におけるケース 3 が対応している。

【5536】

〔特徴 v K 1〕

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 33）と、
遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 34）と、
前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C1 の値）を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 185 の遊技回制御処理）と、

前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 35a, 35b を遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、

10

20

30

40

50

前記第1の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図195における遊技回U32の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特2保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物34aの長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特2保留1についての変動表示δ11および停止表示δ12において表示される貝の画像SH）を表示する特定遊技画像表示手段と、

前記特定遊技画像を表示して前記第2の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特2専用演出用表示領域SAに表示する手段）、

を備え、

前記継続表示手段は、

継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第2の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第1の特別情報についての前記遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報（キャプチャ画像を縮小した画像）を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5537】

特徴VK1によれば、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴VK1によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第2の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第2の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第2の特別情報についての遊技回が終了したときには、第2の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴VK1によれば、特定遊技画像を表示して第2の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられ

【5538】

また、特徴VK1によれば、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第1の特別情報についての遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報が継続して表示されることになることから、より確かに、第1の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【5539】

<特徴 v L 群>

特徴 v L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態とその変形例から抽出される。特に第 4 実施形態におけるケース 3 が対応している。

【5540】

[特徴 v L 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 33）と、
遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 34）と、
前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C1 の値）を取得する情報取得手段と、

10

前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 185 の遊技回制御処理）と

20

、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 35a, 35b を遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、
前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図 195 における遊技回 U32 の演出）と、

30

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特 2 保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物 34a の長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特 2 保留 1 についての変動表示 δ 11 および停止表示 δ 12 において表示される貝の画像 SH）を表示する特定遊技画像表示手段と、

40

前記特定遊技画像を表示して前記第 2 の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特 2 専用演出用表示領域 SA に表示する手段）、

を備え、

前記継続表示手段は、

継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第 2 の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第 1 の特別情報についての前記遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報（変形例における、キ

50

ャブチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施した画像)を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5541】

特徴vL1によれば、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴vL1によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第2の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第2の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第2の特別情報についての遊技回が終了したときには、第2の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴vL1によれば、特定遊技画像を表示して第2の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第1の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴vL1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【5542】

また、特徴vL1によれば、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第1の特別情報についての遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【5543】

<特徴vM群>

特徴vM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース3が対応している。

【5544】

[特徴vM1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段(第1始動口33)と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段(第2始動口34)と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報(当たり乱数カウンタC1の値)を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件(大当たり当選となる値と一致すること)を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段(主

40

50

制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 8 5 の遊技回制御処理) と、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段 (電動役物 3 4 a) と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード (低頻度サポートモード) と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード (高頻度サポートモード) と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件 (スルーゲート 3 5 a, 3 5 b を遊技球が通すること) が成立した場合に、所定確率 (電役長開放に当選する確率) でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、
前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報 (前兆予告演出に含まれる泡の画像) を表示する所定示唆情報表示手段 (図 1 9 5 における遊技回 U 3 2 の演出) と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態 (特 2 保留についての遊技回が実行可能な遊技状態) を発生可能な特定遊技状態発生手段 (通常時の電動役物 3 4 a の長開放状態) と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像 (特 2 保留 1 についての変動表示 δ 1 1 および停止表示 δ 1 2 において表示される貝の画像 S H) を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第 2 の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と (キャプチャ画像を縮小した画像を特 2 専用演出用表示領域 S A に表示する手段)、
を備え、
前記所定示唆情報表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の視認を妨げない位置に、前記所定示唆情報を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 5 5 4 5 】

特徴 v M 1 によれば、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴 v M 1 によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第 2 の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第 2 の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第 2 の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第 2 の特別情報についての遊技回が終了したときには、第 2 の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第 2 の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴 v M 1 によれば、特定

遊技画像を表示して第2の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第1の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴v M 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5546】

また、特徴v M 1によれば、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄が、所定示唆情報によって見にくくなることを抑制することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5547】

<特徴v N群>

特徴v N群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース3が対応している。

【5548】

[特徴v N 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図185の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート35a, 35bを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第1の状態から前記第2の状態に切り替える手段を備え、
前記第1の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図195における遊技回U32の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特2保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物34aの長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特2保留1についての

10

20

30

40

50

変動表示 8 1 1 および停止表示 8 1 2 において表示される貝の画像 S H) を表示する特定遊技画像表示手段と、

前記特定遊技画像を表示して前記第 2 の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と (キャプチャ画像を縮小した画像を特 2 専用演出用表示領域 S A に表示する手段)、

を備え、

前記所定示唆情報表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段 (変形例 1 におけるレイヤーを用いた表示) を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 5 5 4 9 】

特徴 v N 1 によれば、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴 v N 1 によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第 2 の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第 2 の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第 2 の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第 2 の特別情報についての遊技回が終了したときには、第 2 の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第 2 の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴 v N 1 によれば、特定遊技画像を表示して第 2 の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第 1 の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴 v N 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 5 5 0 】

また、特徴 v N 1 によれば、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において所定示唆情報を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴 v N 1 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【 5 5 5 1 】

< 特徴 v O 群 >

特徴 v O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態とその変形例から抽出される。特に第 4 実施形態におけるケース 3 が対応している。

【 5 5 5 2 】

[特徴 v O 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段 (第 1 始動口 3 3) と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段 (第 2 始動口 3 4) と、

前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報 (

10

20

30

40

50

当たり乱数カウンタ C 1 の値) を取得する情報取得手段と、
前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件 (大当たり当選となる値と一致すること) を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段 (主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 8 5 の遊技回制御処理) と

10

、
前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段 (電動役物 3 4 a) と、
前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード (低頻度サポートモード) と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード (高頻度サポートモード) と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

20

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件 (スルーゲート 3 5 a , 3 5 b を遊技球が通すること) が成立した場合に、所定確率 (電役長開放に当選する確率) でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、
前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報 (前兆予告演出に含まれる泡の画像) を表示する所定示唆情報表示手段 (図 1 9 5 における遊技回 U 3 2 の演出) と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態 (特 2 保留についての遊技回が実行可能な遊技状態) を発生可能な特定遊技状態発生手段 (通常時の電動役物 3 4 a の長開放状態) と、

30

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像 (特 2 保留 1 についての変動表示 δ 1 1 および停止表示 δ 1 2 において表示される貝の画像 S H) を表示する特定遊技画像表示手段と、

前記特定遊技画像を表示して前記第 2 の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と (キャプチャ画像を縮小した画像を特 2 専用演出用表示領域 S A に表示する手段)、
を備え、

前記継続表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段 (変形例 1 におけるレイヤーを用いた表示) を備える
ことを特徴とする遊技機。

40

【 5 5 5 3 】

特徴 v O 1 によれば、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴 v O 1 によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発

50

生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第2の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第2の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第2の特別情報についての遊技回が終了したときには、第2の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴v O 1によれば、特定遊技画像を表示して第2の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第1の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴v O 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5554】

また、特徴v O 1によれば、特定遊技画像を表示して第2の特別情報についての遊技回を実行するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴v O 1によれば、制御の簡易化を図ることができる。

20

【5555】

<特徴v P 群>

特徴v P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース3が対応している。

【5556】

[特徴v P 1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図185の遊技回制御処理）と

30

40

、
前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

50

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 35 a, 35 b を遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、前記第 1 の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図 195 における遊技回 U 32 の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特 2 保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物 34 a の長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特 2 保留 1 についての変動表示 δ 11 および停止表示 δ 12 において表示される貝の画像 S H）を表示する特定遊技画像表示手段と、

前記特定遊技画像を表示して前記第 2 の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特 2 専用演出用表示領域 S A に表示する手段）、

を備え、

前記特定遊技画像表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定遊技画像を表示する手段（変形例 1 のレイヤー構造において、貝の画像 S H を表示する上部レイヤーが図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5557】

特徴 v P 1 によれば、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第 1 の特別情報の中に第 1 所定条件を満たす第 1 の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴 v P 1 によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、第 2 の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第 2 の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第 2 の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第 2 の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第 2 の特別情報についての遊技回が終了したときには、第 2 の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第 2 の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第 1 の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴 v P 1 によれば、特定遊技画像を表示して第 2 の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第 1 の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴 v P 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5558】

また、特徴 v P 1 によれば、定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後

10

20

30

40

50

をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴 v P 1 によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【 5 5 5 9 】

<特徴 v Q 群>

特徴 v Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態とその変形例から抽出される。特に第 4 実施形態におけるケース 3 が対応している。

【 5 5 6 0 】

[特徴 v Q 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 1 始動口 3 3）と、
 遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（第 2 始動口 3 4）と、
 前記第 1 の入球手段または前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタ C 1 の値）を取得する情報取得手段と、
 前記第 1 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報と、前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
 前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第 1 所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第 2 の特別情報についての前記判定を前記第 1 の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
 前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 8 5 の遊技回制御処理）と

、
 前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
 前記補助手段の状態を、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第 1 の状態と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
 前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 制御モードよりも前記第 2 の入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
 を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート 3 5 a , 3 5 b を遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える手段を備え、
 前記第 1 の特別情報についての所定回数的前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図 1 9 5 における遊技回 U 3 2 の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第 2 の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第 2 の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特 2 保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物 3 4 a の長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特 2 保留 1 についての変動表示 δ 1 1 および停止表示 δ 1 2 において表示される貝の画像 S H）を表示する特定遊技画像表示手段と、

前記特定遊技画像を表示して前記第 2 の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特 2 専用演出用表示領域 S A に表示する手段）、

を備え、

10

20

30

40

50

前記所定示唆情報は、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第2の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第1の特別情報についての前記遊技回における状況を示唆する情報（変形例として記載したキャプチャ画像を文字で表現した情報）を含む

ことを特徴とする遊技機。

【5561】

特徴vQ1によれば、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴vQ1によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第2の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第2の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第2の特別情報についての遊技回が終了したときには、第2の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴vQ1によれば、特定遊技画像を表示して第2の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第1の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴vQ1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5562】

また、特徴vQ1によれば、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第1の特別情報についての遊技回における状況を示唆する情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5563】

<特徴vR群>

特徴vR群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態とその変形例から抽出される。特に第4実施形態におけるケース3が対応している。

【5564】

〔特徴vR1〕

遊技球が入球可能な第1の入球手段（第1始動口33）と、
遊技球が入球可能な第2の入球手段（第2始動口34）と、
前記第1の入球手段または前記第2の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記第1の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報と、前記第2の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第1所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第2の特別情報についての前記判定を前記第1の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図185の遊技回制御処理）と、

前記第2の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、
前記補助手段の状態を、前記第2の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第1の状態と、前記第2の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1制御モードよりも前記第2の入球手段への遊技球の入球が容易である第2制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート35a, 35bを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第1の状態から前記第2の状態に切り替える手段を備え、
前記第1の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図195における遊技回U32の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第2の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特2保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物34aの長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特2保留1についての変動表示δ11および停止表示δ12において表示される貝の画像SH）を表示する特定遊技画像表示手段と、

前記特定遊技画像を表示して前記第2の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特2専用演出用表示領域SAに表示する手段）、

を備え、

前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第1制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【5565】

特徴vR1によれば、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第1の特別情報の中に第1所定条件を満たす第1の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴vR1によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第2の特別情報の上限数以上である特定回数の、第2の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第2の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第2の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第2の特別情報についての遊技回が終了したときには、第2の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第2の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第1の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴vR1によれば、特定

10

20

30

40

50

遊技画像を表示して第2の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第1の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴v R 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5566】

特徴v R 1によれば、制御モードが前記第1制御モードである所定遊技状態において、第1の特別情報についての予告演出を行うことができる。

【5567】

<特徴w A 群>

特徴w A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例から抽出される。

【5568】

[特徴w A 1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第1の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）

ことを特徴とする遊技機。

【5569】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手

10

20

30

40

50

段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より、第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第2の表示態様より低い第1の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第2の表示態様に変化することなく第1の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第1の表示態様に、第1の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5570】

〔特徴wA2〕

特徴wA1に記載の遊技機であって、前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる手段（図241のステップS9のアシスト設定処理であって、ケース3，4が該当）を備えることを特徴とする遊技機。

【5571】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化する場合がある。ここで、特定条件下にあるということが、例えば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、既実行保留表示エリア内の既実行保留表示情報の表示態様が全て同一の表示態様に揃うといった状況下にあることとすると、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかとといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

20

30

【5572】

〔特徴wA3〕

特徴wA1または特徴wA2に記載の遊技機であって、前記既実行保留表示情報の表示形状は、前記未実行保留表示情報の表示形状と異なることを特徴とする遊技機。

【5573】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示形状は、未実行保留表示情報の表示形状と異なるので、未実行保留表示情報と既実行保留表示情報との判別が容易となる。このために、特定の保留表示情報が未実行保留表示エリアから変動実行中保留表示エリアを経て既実行保留表示エリアに移行したことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上することによって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【5574】

〔特徴wA4〕

特徴wA1から特徴wA3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、当該遊技機の遊技状態を、第1遊技状態から、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態に移行させることが可能な遊技状態移行手段と、前記第2遊技状態においては、前記特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移

50

行する場合に、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5575】

本特徴によれば、第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態においては、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない。第2遊技状態は、既に第1遊技状態よりも遊技者に有利な状態であり、上述した新たな制御の必要性は第1遊技状態よりも低い。このため、本特徴では、第2遊技状態では、上述した新たな制御を行わないことによって制御を簡略化することができるとともに、第1遊技状態では、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるといった上述した新たな制御を実行することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【5576】

〔特徴wA5〕

特徴wA1から特徴wA4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアにおいて前記既実行保留表示情報を表示可能な前記所定数は一定である（変形例13の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【5577】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて既実行保留表示情報を表示可能な所定数は一定であることから、既実行保留表示エリアにおいて表示される既実行保留表示情報の表示態様が全て同一に揃う難易度が、一定となる。このために、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与することを抑制することができる。

【5578】

〔特徴wA6〕

特徴wA1から特徴wA5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（遊技が行われていないと判定されてから所定時間経過後に既実行保留表示アイコンZを消去する）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5579】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去することによって、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残ること抑制することができる。このために、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が残って煩わしい気持ちに遊技者をさせることもない。

【5580】

〔特徴wA7〕

特徴wA1から特徴wA6までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定条件下において前記特定の保留表示情報が前記第1の表示態様で前記既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出（女性キャラクター演出設定処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5581】

本特徴によれば、特定条件下において特定の保留表示情報が第1の表示態様で既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出が実行されることから、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。

【5582】

〔特徴wA8〕

特徴wA1から特徴wA7までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段を備え、前記遊技者にとっての有利性が高いことは、前記特別遊技状態の発生が確定することであることを特徴とする遊技機。

10

【5583】

本特徴によれば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第1の表示態様で表示されている場合に、特別遊技状態の発生が確定する。このために、特定条件下において、既実行保留表示エリアに移行する保留表示情報が第1の表示態様で表示されていることに対して、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5584】

20

〔特徴wA9〕

特徴wA1から特徴wA8までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記保留変化手段は、前記未実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる一態様として、前記未実行保留表示情報の表示色を変化させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5585】

本特徴によれば、未実行保留表示情報の表示色を変化させることによって、特別情報が所定条件を満たす可能性の高低を示唆することができる。また、表示態様が表示色であるために、全て同色となったか否かが一目瞭然である。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【5586】

〔特徴wA10〕

特徴wA1から特徴wA9までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている前記未実行保留表示情報の前記表示態様を、前記第1の表示態様から前記第2の表示態様に変化させる手段（図242の外れ時同色外し用処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【5587】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている未実行保留表示情報の表示態様を、第1の表示態様から第2の表示態様に変化させることができる。そして、未実行保留表示エリアにおいて表示されている未実行保留表示情報の表示態様を、第1の表示態様から第2の表示態様に変化させた場合には、当該未実行保留表示情報が特定の保留表示情報として既実行保留表示エリアに移行する場合に、第1の表示態様のまま移行することがなくなる。このために、遊技者は、未実行保留表示エリアにおいて特定の保留表示情報が第1の表示態様で表示されており、当該特定の保留表示情報が特定条件下において第1の表示態様のまま既実行保留表示エリアに移行し、遊技者にとっての有利性が高くなることを期待していたところ、第2の表示態様に変化してしまい、期待しただけの有利性が付与されることがなくなり、期待外れとなり落胆してしまう。その一方で、第1の表示態様よりも未実行保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が高い第2の表示態様分だけの期待感が残る。このように、本特徴によれば、期待感と落胆感といった

40

50

相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５５８８】

〔特徴wA11〕

特徴wA1から特徴wA10までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の前記未実行保留表示情報のうちの、前記既実行保留表示エリアに最も近い側の一の前記未実行保留表示情報を前記第１の表示態様以外の表示態様から前記第１の表示態様に変化させる手段（図２４１の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

10

【５５８９】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の未実行保留表示情報のうちの、既実行保留表示エリアに最も近い側の一の未実行保留表示情報を第１の表示態様以外の表示態様から第１の表示態様に変化させる場合があるので、既実行保留表示エリアに移行する特定の保留表示情報が特定の条件下において第１の表示態様で表示されていて遊技者にとっての有利性が高いといった現象が発生して欲しいと期待していた遊技者に対して、大きな喜びを付与することができる。

【５５９０】

〔特徴wA12〕

特徴wA1から特徴wA11までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の前記未実行保留表示情報のうちの、前記既実行保留表示エリアに最も近い側の一の前記未実行保留表示情報を前記第１の表示態様から前記第１の表示態様以外の表示態様に変化させる手段（外れ時同色外し用処理）を備えることを特徴とする遊技機。

20

【５５９１】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の未実行保留表示情報のうちの、既実行保留表示エリアに最も近い側の一の未実行保留表示情報を第１の表示態様から第１の表示態様以外の表示態様に変化させる場合があるので、既実行保留表示エリアに移行する特定の保留表示情報が特定の条件下において第１の表示態様で表示されていて遊技者にとっての有利性が高いといった現象が発生するのではないかと期待していた遊技者に対して、大きな落胆感を付与することができる。

30

【５５９２】

〔特徴wA13〕

特徴wA1から特徴wA12までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第１の表示態様は、前記未実行保留表示情報の第１の表示色であり、前記第２の表示態様は、前記未実行保留表示情報の第２の表示色であり、前記未実行保留表示エリアにおいて表示される前記未実行保留表示情報を前記第１の表示色以外の表示色から前記第１の表示色に変化させる第１の表示色変化手段（図２４１の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）と、前記第１の表示色変化手段によって前記表示色を変化させるに際し、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報の形状を、前記未実行保留表示エリアにおいて表示される、前記表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報以外の未実行保留表示情報の形状と相違する形状に変化させる手段と（変形例５）を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【５５９３】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示される未実行保留表示情報を第１の表示色以外の表示色から第１の表示色に変化させるとともに、この表示色を変化させるに際し、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報の形状を、未実行保留表示エリ

50

アにおいて表示される、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報以外の未実行保留表示情報の形状と相違する形状に変化させるので、表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報が第1の表示色に変化することを遊技者に注視させることができ、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。

【5594】

〔特徴wA14〕

特徴wA1から特徴wA13までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記未実行保留表示エリアにおいて表示される前記未実行保留表示情報を前記第1の表示態様以外の表示態様から前記第1の表示態様に変化させる表示態様変化手段（図241の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）と、

10

前記表示態様変化手段によって前記表示態様を変化させるに際し、当該表示態様を変化させる対象の未実行保留表示情報に移動体（花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物）を到達させる手段と（変形例5）

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5595】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示される未実行保留表示情報を第1の表示態様以外の表示態様から第1の表示態様に変化させるに際し、当該未実行保留表示情報に移動体を到達させるので、表示態様を変化させる対象の未実行保留表示情報が第1の表示態様に変化することを遊技者に注視させることができ、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。

20

【5596】

〔特徴wA15〕

特徴wA1から特徴wA14までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5597】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5598】

〔特徴wA16〕

特徴wA1から特徴wA15までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【5599】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合に

50

は、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5600】

〔特徴wA17〕

特徴wA1から特徴wA16までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第1変化示唆演出を実行可能な手段を備え、前記第1変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合があることを特徴とする遊技機。

10

【5601】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第1変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第1変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該第1変化示唆演出がガセではないことを期待しつつ）、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5602】

〔特徴wA18〕

特徴wA1から特徴wA17までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第2変化示唆演出を実行可能な手段を備え、前記第2変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化することを特徴とする遊技機。

30

【5603】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第2変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第2変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様に揃っているといった状況において、第2変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないのに既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5604】

〔特徴wA19〕

特徴wA1から特徴wA18までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備える

50

ことを特徴とする遊技機。

【5605】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に变化すれば全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に变化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5606】

<特徴wB群>

特徴wB群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例から抽出される。

【5607】

[特徴wB1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の变化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、
前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる手段（図241のステップS9のアシスト設定処理であって、ケース3，4が該当）と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第1の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【5608】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より、第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第2の表示態様より低い第1の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第2の表示態様に変化することなく第1の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第1の表示態様に、第1の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5609】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化する場合がある。ここで、特定条件下にあるということが、例えば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、既実行保留表示エリア内の既実行保留表示情報の表示態様が全て同一の表示態様に揃うといった状況下にあることとすると、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

20

30

【5610】

<特徴wC群>

特徴wC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例から抽出される。

【5611】

[特徴wC1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別

40

50

情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の变化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第1の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

前記既実行保留表示情報の表示形状は、前記未実行保留表示情報の表示形状と異なり、特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）

ことを特徴とする遊技機。

【5612】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より、第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第2の表示態様より低い第1の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第2の表示態様に変化することなく第1の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第1の表示態様に、第1の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5613】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示形状は、未実行保留表示情報の表示形状と異なるので、未実行保留表示情報と既実行保留表示情報との判別が容易となる。このために、特定の保留表示情報が未実行保留表示エリアから変動実行中保留表示エリアを経て既実行保留表示エリアに移行したことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上することによって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5614】

<特徴wD群>

特徴wD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例から抽出される。

【5615】

[特徴wD1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数ま

で記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、
当該遊技機の遊技状態を、第1遊技状態から、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態に移行させることが可能な遊技状態移行手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第1の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高く（既実行保留予告）、
前記第2遊技状態においては、前記特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【5616】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より、第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第2の表示態様より低い第1の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第2の表示態様に変化することなく第1の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第1の表示態様に、第1の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5617】

さらに、本特徴によれば、第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態においては、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない。第2遊技状態は、既に第1遊技状態よりも遊技者に有利な状態であり、上述した新たな制御の必要性は第1遊技状態よりも低い。このため、本特徴では、第2遊技状態では、上述した新たな制御を行わないことによって制御を簡略化することができるとともに、第1遊技状態では、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるといった上述した新たな制御を実行することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5618】

<特徴wE群>

特徴wE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例から抽出される。

【5619】

[特徴wE1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の变化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第1の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアにおいて前記既実行保留表示情報を表示可能な前記所定数は一定であり、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が

20

30

40

50

、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）
ことを特徴とする遊技機。

【5620】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より、第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第2の表示態様より低い第1の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第2の表示態様に変化することなく第1の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第1の表示態様に、第1の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5621】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて既実行保留表示情報を表示可能な所定数は一定であることから、既実行保留表示エリアにおいて表示される既実行保留表示情報の表示態様が全て同一に揃う難易度が、一定となる。このために、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与することを抑制することができる。

20

【5622】

<特徴wF群>

特徴wF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例から抽出される。

【5623】

[特徴wF1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、
前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の

30

40

50

成立に基づいて消去する（遊技が行われていないと判定されてから所定時間経過後に既実行保留表示アイコンZを消去する）手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第1の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）

ことを特徴とする遊技機。

【5624】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より、第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第2の表示態様より低い第1の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第2の表示態様に変化することなく第1の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第1の表示態様に、第1の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5625】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去することによって、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残ること抑制することができる。このために、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が残って煩わしい気持ちに遊技者をさせることもない。

【5626】

<特徴wG群>

特徴wG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例から抽出される。

【5627】

〔特徴wG1〕

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

10

20

30

40

50

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第1の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンYが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアDzに表示される全ての既実行保留表示アイコンZが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第2の表示態様で表示されている場合より前記第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高く（既実行保留予告）、

前記特定条件下において前記特定の保留表示情報が前記第1の表示態様で前記既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出（女性キャラクター演出設定処理）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5628】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第2の表示態様で表示されている場合より、第1の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第2の表示態様より低い第1の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第2の表示態様に変化することなく第1の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第1の表示態様に、第1の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5629】

さらに、本特徴によれば、特定条件下において特定の保留表示情報が第1の表示態様で既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出が実行されることから、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。

【5630】

<特徴wH群>

特徴wH群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例15から抽出される。

【5631】

[特徴wH1]

10

20

30

40

50

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

【5632】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5633】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5634】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての

50

既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６３５】

〔特徴w H ２〕

特徴w H １に記載の遊技機であって、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得ることを特徴とする遊技機。

10

【５６３６】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

20

【５６３７】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５６３８】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【５６３９】

〔特徴w H ３〕

特徴w H １または特徴w H ２に記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアD zの既実行保留表示アイコンZの表示態様を変化させる）手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【５６４０】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかとといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与え

50

ることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【５６４１】

〔特徴w H ４〕

特徴w H １から特徴w H ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されることを特徴とする遊技機。

【５６４２】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【５６４３】

〔特徴w H ５〕

特徴w H １から特徴w H ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数であることを特徴とする遊技機。

【５６４４】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【５６４５】

〔特徴w H ６〕

特徴w H １から特徴w H ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段を備えることを特徴とする遊技機。

【５６４６】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。

【５６４７】

具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。

【５６４８】

すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。

【５６４９】

10

20

30

40

50

〔特徴w H 7〕

特徴w H 1 から特徴w H 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第 2 の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第 1 の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターWMが出現する演出）を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

〔5 6 5 0〕

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第 2 の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第 1 の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第 2 の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第 1 の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができるのと同時に、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

〔5 6 5 1〕

〔特徴w H 8〕

特徴w H 1 から特徴w H 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第 1 の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様であることを特徴とする遊技機。

〔5 6 5 2〕

本特徴によれば、第 2 の表示態様は、複数の段階の中で第 1 の表示態様よりも一つ上位の段階の表示態様である。換言すれば、第 2 の表示態様は、最も下位から 2 番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第 1 の表示態様や、最も下位から 2 番目の第 2 の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。

〔5 6 5 3〕

しかしながら、本特徴では、第 1 の表示態様や第 2 の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第 2 の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第 1 の表示態様で揃った場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。

〔5 6 5 4〕

したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第 1 の表示態様や第 2 の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第 1 の表示態様や第 2 の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第 2 の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第 1 の表示態様で揃うことになるのではないかと、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第 1 の表示態様や第 2 の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

〔5 6 5 5〕

〔特徴w H 9〕

特徴w H 1 から特徴w H 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なることを特徴とする遊技機。

〔5 6 5 6〕

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留

10

20

30

40

50

表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様で揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６５７】

〔特徴w H 1 0〕

特徴w H 1 から特徴w H 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる（未実行保留表示エリアD hの未実行保留表示アイコンHの表示態様を変化させる）手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【５６５８】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示されている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様に変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様に変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

20

【５６５９】

〔特徴w H 1 1〕

特徴w H 1 から特徴w H 1 0 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示情報の前記表示態様に変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様に変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【５６６０】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様に変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様に変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様に変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様に変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様に変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が行われた場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様に変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【５６６１】

〔特徴w H 1 2〕

特徴w H 1 から特徴w H 1 1 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示情報の前記表示態様に変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様に変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【５６６２】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様に変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様に変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様に変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様に変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば

50

、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６３】

〔特徴w H 1 3〕

特徴w H 1 から特徴w H 1 2 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記第１変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合があることを特徴とする遊技機。

10

【５６６４】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第１変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該第１変化示唆演出がガセではないことを期待しつつ）、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【５６６５】

〔特徴w H 1 4〕

特徴w H 1 から特徴w H 1 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記第２変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化することを特徴とする遊技機。

30

【５６６６】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様に揃っているといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないのに既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【５６６７】

〔特徴w H 1 5〕

特徴w H 1 から特徴w H 1 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様を示唆する

50

演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５６６８】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に变化すれば全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に变化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【５６６９】

<特徴w I 群>

特徴w I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５６７０】

〔特徴w I １〕

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

20

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

30

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

40

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段と、
を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し

50

得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ことを特徴とする遊技機。

【５６７１】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

10

【５６７２】

特に、従来に遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５６７３】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【５６７４】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

30

【５６７５】

<特徴w J群>

特徴w J群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

40

【５６７６】

[特徴w J 1]

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤh）を表示する未実行保留表示手段と、

50

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示され、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）

ことを特徴とする遊技機。

【5677】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5678】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5679】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5680】

10

20

30

40

50

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【５６８１】

<特徴w K群>

特徴w K群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５６８２】

[特徴w K １]

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数であり、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）

ことを特徴とする遊技機。

【５６８３】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留

10

20

30

40

50

表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5684】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

10

【5685】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5686】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

20

【5687】

<特徴wL群>

特徴wL群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例15から抽出される。

【5688】

〔特徴wL1〕

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一

30

40

50

方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）

ことを特徴とする遊技機。

【5689】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5690】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5691】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5692】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。

【5693】

具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。

【5694】

すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。

【5695】

<特徴wM群>

特徴wM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例15から抽出される。

【5696】

[特徴wM1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターWMが出現する演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【5697】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5698】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5699】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5700】

さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができる。とともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【5701】

<特徴wN群>

特徴wN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例15から抽出される。

【5702】

[特徴wN1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

10

20

30

40

50

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記第2の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第1の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様であり、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）

ことを特徴とする遊技機。

【5703】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5704】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5705】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5706】

さらに、本特徴によれば、第2の表示態様は、複数の段階の中で第1の表示態様よりも一つ上位の段階の表示態様である。換言すれば、第2の表示態様は、最も下位から2番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第1の表示態様や、最も下位から2番目の第2の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。

【5707】

しかしながら、本特徴では、第1の表示態様や第2の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表

10

20

30

40

50

示態様で揃った場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。

【５７０８】

したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【５７０９】

<特徴w O 群>

特徴w O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５７１０】

[特徴w O １]

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）もの

20

30

40

50

であり、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なることを特徴とする遊技機。

【5711】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

10

【5712】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5713】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5714】

さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様に揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5715】

<特徴wP群>

特徴wP群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例15から抽出される。

【5716】

〔特徴wP1〕

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、

40

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変

50

動遊技)を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報(既実行保留表示アイコンZ)として所定数表示可能な既実行保留表示エリア(既実行保留表示エリアDz)を表示する既実行保留表示手段と、

前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる(未実行保留表示エリアDhの未実行保留表示アイコンHの表示態様を変化させる)手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様(白色)と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様(白色より上位の色、例えば青色)と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る(所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る)

ことを特徴とする遊技機。

【5717】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様(青色)であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様(白色)である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5718】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5719】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5720】

さらに、本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示されている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保

10

20

30

40

50

留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかとといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。とともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【５７２１】

<特徴wQ群>

特徴wQ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

10

【５７２２】

[特徴wQ１]

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

20

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

30

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

40

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技

50

状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得ることを特徴とする遊技機。

【５７２３】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

10

【５７２４】

特に、従来遊の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７２５】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【５７２６】

さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

30

【５７２７】

<特徴w R群>

特徴w R群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５７２８】

〔特徴w R １〕

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

40

50

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第1の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第2の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る

ことを特徴とする遊技機。

【5729】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5730】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5731】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5732】

〔特徴wR2〕

特徴wR1に記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアDzの既実行保留表示アイコンZの表示態様を変化させる）手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5733】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手

10

20

30

40

50

段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかとといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

10

【５７３４】

〔特徴w R 3〕

特徴w R 1または特徴w R 2に記載の遊技機であって、前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されることを特徴とする遊技機。

【５７３５】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

20

【５７３６】

〔特徴w R 4〕

特徴w R 1から特徴w R 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数であることを特徴とする遊技機。

【５７３７】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

30

【５７３８】

〔特徴w R 5〕

特徴w R 1から特徴w R 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【５７３９】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。

【５７４０】

具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保

50

留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。

【５７４１】

すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。

【５７４２】

〔特徴w R 6〕

特徴w R 1から特徴w R 5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターWMが出現する演出）を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【５７４３】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【５７４４】

〔特徴w R 7〕

特徴w R 1から特徴w R 6までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第２の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様であることを特徴とする遊技機。

【５７４５】

本特徴によれば、第２の表示態様は、複数の段階の中で第１の表示態様よりも一つ上位の段階の表示態様である。換言すれば、第２の表示態様は、最も下位から２番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第１の表示態様や、最も下位から２番目の第２の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。

【５７４６】

しかしながら、本特徴では、第１の表示態様や第２の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様で揃った場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。

【５７４７】

したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様で揃うことになるのではないかと、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 7 4 8 】

〔特徴w R 8〕

特徴w R 1から特徴w R 7までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なることを特徴とする遊技機。

【 5 7 4 9 】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様で揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 7 5 0 】

〔特徴w R 9〕

特徴w R 1から特徴w R 8までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる（未実行保留表示エリアD hの未実行保留表示アイコンHの表示態様を変化させる）手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 5 7 5 1 】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示されている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様に変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかとといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様に変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【 5 7 5 2 】

<特徴w S 群>

特徴w S 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例15から抽出される。

【 5 7 5 3 】

〔特徴w S 1〕

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアDzの既実行保留表示アイコンZの表示態様を変化させる）手段と、
を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第1の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第2の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得ることを特徴とする遊技機。

【5754】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5755】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5756】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5757】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様に変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される

10

20

30

40

50

全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【５７５８】

<特徴w T群>

特徴w T群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

10

【５７５９】

[特徴w T 1]

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

20

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

30

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

40

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示され、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る

ことを特徴とする遊技機。

【５７６０】

50

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5761】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

10

【5762】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第1の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第2の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5763】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【5764】

<特徴wU群>

特徴wU群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例22から抽出される。

30

【5765】

〔特徴wU1〕

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別

40

50

情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の变化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、

さらに、前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5766】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5767】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5768】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5769】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が行われた場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様に変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様に変化して欲しいといった期

10

20

30

40

50

待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７７０】

<特徴wV群>

特徴wV群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例２３から抽出される。

【５７７１】

[特徴wV１]

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限度まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、

さらに、前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【５７７２】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行

10

20

30

40

50

保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７７３】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７７４】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７７５】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７７６】

<特徴wW群>

特徴wW群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例２２から抽出される。

【５７７７】

〔特徴wW１〕

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

10

20

30

40

50

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の变化の方向を前記下位側から前記上位側への一方に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンZ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアDz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様（白色）と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、

さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な手段を備え、

前記変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合があることを特徴とする遊技機。

【5778】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5779】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5780】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5781】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該変化示唆演出が

10

20

30

40

50

ガセではないことを期待しつつ)、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７８２】

<特徴w X 群>

特徴w X 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例２４から抽出される。

【５７８３】

[特徴w X １]

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲa）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤh）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤz）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、

さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な手段を備え、

前記変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化することを特徴とする遊技機。

【５７８４】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報

10

20

30

40

50

が第2の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5785】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

10

【5786】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5787】

20

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様の変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様の変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様に揃っているといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないのに既実行保留表示情報の表示態様の変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5788】

<特徴wY群>

特徴wY群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態とその変形例27から抽出される。

【5789】

[特徴wY1]

遊技球が入球可能な入球手段（第1始動口33）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタC1の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第1保留エリアRa）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンH）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアDh）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の1回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変

40

50

動遊技)を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報(既実行保留表示アイコンZ)として所定数表示可能な既実行保留表示エリア(既実行保留表示エリアDz)を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第1の表示態様(白色)と、前記第1の表示態様より上位の段階である第2の表示態様(白色より上位の色、例えば青色)と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第2の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第1の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る(所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る)ものであり、

さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5790】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様(青色)であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様(白色)である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【5791】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【5792】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第2の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第1の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5793】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に变化すれば全ての既実行保留表

10

20

30

40

50

示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７９４】

<特徴 x A 群>

特徴 x A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【５７９５】

[特徴 x A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第 1 回転手段と、

第 2 回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 回転手段（演出用メイン回転役物 170）は、回転軸（回転軸部 171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部 172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面 41a に表示された所定画像に含まれる高輝度部 HB）を視認可能に構成され（拡大レンズ LZ を備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 回転手段（回転体 182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第 1 回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第 1 状態（一発告知演出において花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して高輝度部 HB を視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第 2 回転手段が移動してくることによって、前記第 2 回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第 2 回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第 2 状態（ビッグオアスモール演出において回転体 182 が高輝度部 HB からの光を遮って、回転体 182 が花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して視認可能な状態、図 300（b）、図 301 等の状態）と、

を有する

ことを特徴とする遊技機。

【５７９６】

本特徴によれば、第 1 回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第 2 回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第 1 回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態と、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となる第 2 状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態によって構成される演出を実行することができ、また、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が第 1 回転手段の回転板部を通して視認可能となる第 2 状態によって構成される演出を実行することができる。第 1 状態となる演出、第 2 状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態となった場合と、第 1 回

10

20

30

40

50

転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5797】

〔特徴 x A 2〕

特徴 x A 1 に記載の遊技機であって、

前記第2回転手段が前記第2位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部172Lが図300（b）に示す回転停止位置にあるか、花びら部172Lが図301に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第1態様（ラウンド遊技の回数が16回）と、遊技者にとっての有利性が前記第1態様より低い第2態様（ラウンド遊技の回数が8回）とのいずれかの態様となり得る

10

ことを特徴とする遊技機。

【5798】

本特徴によれば、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様に依拠して、遊技者に有利な第1態様と、遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第1態様となり得る、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第1態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様となり得る、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5799】

〔特徴 x A 3〕

特徴 x A 1 または特徴 x A 2 に記載の遊技機であって、

前記第1回転手段の回転速度が変化し得る（変形例10の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5800】

本特徴によれば、第1回転手段の回転速度が変化し得ることから、第1状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【5801】

〔特徴 x A 4〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第1回転手段の回転方向が、第1回転方向と、前記第1回転方向と回転方向が反転した第2回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、

前記第1回転方向に回転する場合より前記第2回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例11の構成）

40

ことを特徴とする遊技機。

【5802】

本特徴によれば、第1回転手段の回転方向が第1回転方向と第2回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第1回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5803】

〔特徴 x A 5〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

50

前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）ことを特徴とする遊技機。

【５８０４】

本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとしてすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっ

【５８０５】

〔特徴 x A 6〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、

所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８０６】

本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上を

【５８０７】

〔特徴 x A 7〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８０８】

本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。

【５８０９】

〔特徴 x A 8〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【５８１０】

本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８１１】

〔特徴 x A 9〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８１２】

本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出

10

20

30

40

50

が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８１３】

〔特徴 x A 1 0〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置に変位する経路を複数、備える（変形例 1 6 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８１４】

本特徴によれば、第 2 回転手段が第 1 位置から第 2 位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第 2 状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【５８１５】

〔特徴 x A 1 1〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 1 0 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置に変位する速度が変化し得る（変形例 1 7 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８１６】

本特徴によれば、第 2 回転手段が第 1 位置から第 2 位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第 2 回転手段が移動している最中に、第 2 回転手段が第 2 位置に到達せずに第 2 状態とならないのではないかとといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【５８１７】

〔特徴 x A 1 2〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 1 1 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段の回転速度が変化し得る（変形例 1 8 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８１８】

本特徴によれば、第 2 回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくる際の第 2 回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【５８１９】

〔特徴 x A 1 3〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 1 2 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段の回転方向が反転し得る（変形例 1 9 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８２０】

本特徴によれば、第 2 回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくる際の第 2 回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【５８２１】

〔特徴 x A 1 4〕

特徴 x A 1 から特徴 x A 1 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第 2 回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である

ことを特徴とする遊技機。

【５８２２】

本特徴によれば、第 2 回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第 2 回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第 2 回転手段を回転させたときの第

50

２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８２３】

〔特徴×Ａ１５〕

特徴×Ａ１から特徴×Ａ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備えることを特徴とする遊技機。

【５８２４】

本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【５８２５】

〔特徴×Ａ１６〕

特徴×Ａ１から特徴×Ａ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記されたことを特徴とする遊技機。

【５８２６】

本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【５８２７】

〔特徴×Ａ１７〕

特徴×Ａ１から特徴×Ａ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）ことを特徴とする遊技機。

【５８２８】

本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。

【５８２９】

〔特徴×Ａ１８〕

特徴×Ａ１から特徴×Ａ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）ことを特徴とする遊技機。

30

【５８３０】

本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８３１】

〔特徴×Ａ１９〕

特徴×Ａ１から特徴×Ａ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）ことを特徴とする遊技機。

40

【５８３２】

本特徴によれば、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。

【５８３３】

〔特徴×Ａ２０〕

特徴×Ａ１から特徴×Ａ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

50

前記第2回転手段が前記第2位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部172Lが図300（b）に示す回転停止位置にあるか、花びら部172Lが図301に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア64bに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第1態様（変形例23において保留連が有りとなる）と、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第1態様より低い第2態様（変形例23において保留連が無しとなる）とのいずれかの態様となり得る

ことを特徴とする遊技機。

【5834】

本特徴によれば、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様に
10
に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第1態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第1態様より低い第2態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第1態様となり得る、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第1態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第2態様となり得る、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第1態様より低い第2態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期
20
待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5835】

<特徴xB群>

特徴xB群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5836】

[特徴xB1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか
30
否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心
として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる
高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定
の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に
40
少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記
回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転す
る前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部
172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第
2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認
可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBから
の光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状
50

態、図 300 (b)、図 301 等の状態)と、
を有し、

前記第 2 回転手段が前記第 2 位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様 (花びら部 172L が図 300 (b) に示す回転停止位置にあるか、花びら部 172L が図 301 に示す回転停止位置にあるかの態様) に応じて、遊技者に有利な第 1 態様 (ラウンド遊技の回数が 16 回) と、遊技者にとっての有利性が前記第 1 態様より低い第 2 態様 (ラウンド遊技の回数が 8 回) とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。

【5837】

本特徴によれば、第 1 回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。
第 2 回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第 1 回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態と、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となる第 2 状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態によって構成される演出を実行することができ、また、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が第 1 回転手段の回転板部を通して視認可能となる第 2 状態によって構成される演出を実行することができる。第 1 状態となる演出、第 2 状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態となった場合と、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動して、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5838】

また、本特徴によれば、第 2 回転手段が第 2 位置に移動した場合の回転板部の回転態様に
応じて、遊技者に有利な第 1 態様と、遊技者にとっての有利性が第 1 態様より低い第 2 態
様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な
第 1 態様となり得る、第 2 回転手段が第 2 位置に移動した場合の回転板部の回転態様とな
った場合に、遊技者にとって有利な第 1 態様となる期待感を遊技者に対して付与するこ
とができる。また、遊技者にとっての有利性が第 1 態様より低い第 2 態様となり得る、第 2
回転手段が第 2 位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にと
つての有利性が第 1 態様より低い第 2 態様になってしまう落胆感を遊技者に対して付与す
ることができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起
伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5839】

<特徴 x C 群>

特徴 x C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主
に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【5840】

[特徴 x C 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件 (大当たり当選となる値と一致すること) を満たすか
否か判定する判定手段と、
第 1 回転手段と、
第 2 回転手段と、
を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記第1回転手段の回転速度が変化し得る（変形例10の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5841】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5842】

また、本特徴によれば、第1回転手段の回転速度が変化し得ることから、第1状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5843】

<特徴xD群>

特徴xD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5844】

[特徴xD1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

10

20

30

40

50

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記第1回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第1回転手段の回転方向が、第1回転方向と、前記第1回転方向と回転方向が反転した第2回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、

前記第1回転方向に回転する場合より前記第2回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例11の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5845】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5846】

また、本特徴によれば、第1回転手段の回転方向が第1回転方向と第2回転方向とのうち

のいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第1回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5847】

＜特徴 x E 群＞

特徴 x E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5848】

〔特徴 x E 1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例5の構成）ことを特徴とする遊技機。

【5849】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回

10

20

30

40

50

転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5850】

また、本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第2状態において、遊技者は、第2回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5851】

<特徴 x F 群>

特徴 x F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5852】

[特徴 x F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記回転板部は、所定の光透過率の第1領域と、前記第1領域より光透過率が高い第2領域とを有し、

所定タイミングで、少なくとも前記第2領域の裏面側に前記第2回転手段が移動する（変形例5の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5853】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくるこ

10

20

30

40

50

とによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5854】

また、本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第1領域と、前記第1領域より光透過率が高い第2領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第2領域の裏面側に第2回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第2回転手段を回転板部の光透過率が高い第2領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【5855】

<特徴xG群>

特徴xG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5856】

[特徴xG1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記第1回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例8の構成）

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【５８５７】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【５８５８】

また、本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。

【５８５９】

<特徴×H群>

特徴×H群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８６０】

[特徴×H１]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

40

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認

50

可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、
を有し、

前記第1回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【5861】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5862】

また、本特徴によれば、本特徴によれば、第1回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第1回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第1回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5863】

<特徴xI群>

特徴xI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5864】

〔特徴xI1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に

10

20

30

40

50

少なくとも前記第 1 回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第 1 状態（一発告知演出において花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して高輝度部 HB を視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第 2 回転手段が移動してくることによって、前記第 2 回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第 2 回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第 2 状態（ビッグオアスモール演出において回転体 182 が高輝度部 HB からの光を遮って、回転体 182 が花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して視認可能な状態、図 300（b）、図 301 等の状態）と、

10

を有し、

前記第 2 回転手段を、前記第 1 回転手段より上方から前記第 1 回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例 13 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5865】

本特徴によれば、第 1 回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第 2 回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第 1 回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態と、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となる第 2 状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態によって構成される演出を実行することができ、また、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が第 1 回転手段の回転板部を通して視認可能となる第 2 状態によって構成される演出を実行することができる。第 1 状態となる演出、第 2 状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態となった場合と、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動して、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【5866】

また、本特徴によれば、第 2 回転手段が、上方から第 1 回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5867】

<特徴 x J 群>

特徴 x J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

40

【5868】

[特徴 x J 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第 1 回転手段と、

第 2 回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 回転手段（演出用メイン回転役物 170）は、回転軸（回転軸部 171）を中心

50

として回転可能な回転板部（花びら部 172L）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面 41a に表示された所定画像に含まれる高輝度部 HB）を視認可能に構成され（拡大レンズ LZ を備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 回転手段（回転体 182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第 1 回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第 1 状態（一発告知演出において花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して高輝度部 HB を視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第 2 回転手段が移動してくることによって、前記第 2 回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第 2 回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第 2 状態（ビッグオアスモール演出において回転体 182 が高輝度部 HB からの光を遮って、回転体 182 が花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して視認可能な状態、図 300（b）、図 301 等の状態）と、

を有し、

前記第 2 回転手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置に変位する経路を複数、備える（変形例 16 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5869】

本特徴によれば、第 1 回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第 2 回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第 1 回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態と、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となる第 2 状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態によって構成される演出を実行することができ、また、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が第 1 回転手段の回転板部を通して視認可能となる第 2 状態によって構成される演出を実行することができる。第 1 状態となる演出、第 2 状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態となった場合と、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動して、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5870】

また、本特徴によれば、第 2 回転手段が第 1 位置から第 2 位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第 2 状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5871】

<特徴 x K 群>

特徴 x K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【5872】

[特徴 x K 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記第2回転手段が前記第1位置から前記第2位置に変位する速度が変化し得る（変形例17の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5873】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5874】

また、本特徴によれば、第2回転手段が第1位置から第2位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第2回転手段が移動している最中に、第2回転手段が第2位置に到達せずに第2状態とならないのではないかとといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそ

10

20

30

40

50

う図ることができる。

【５８７５】

<特徴 x L 群>

特徴 x L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８７６】

〔特徴 x L １〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８７７】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。

第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて

10

20

30

40

50

、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８７８】

また、本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８７９】

<特徴 x M 群>

特徴 x M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８８０】

[特徴 x M １]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８８１】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。

第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができる。また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行

10

20

30

40

50

することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5882】

また、本特徴によれば、第2回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくる際の第2回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【5883】

<特徴xN群>

特徴xN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5884】

[特徴xN1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

20

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

30

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

40

を有し、

前記第2回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第2回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である

ことを特徴とする遊技機。

【5885】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。

第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくるこ

50

とによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5886】

また、本特徴によれば、第2回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第2回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第2回転手段を回転させたときの第2回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5887】

<特徴x0群>

20

特徴x0群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5888】

[特徴x01]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

30

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

40

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記第2回転手段を複数（回転体182、回転体192）、備える

ことを特徴とする遊技機。

50

【 5 8 8 9 】

本特徴によれば、第 1 回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第 2 回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第 1 回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態と、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となる第 2 状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態によって構成される演出を実行することができ、また、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が第 1 回転手段の回転板部を通して視認可能となる第 2 状態によって構成される演出を実行することができる。第 1 状態となる演出、第 2 状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態となった場合と、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動して、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 5 8 9 0 】

また、本特徴によれば、第 2 回転手段を複数、備えることから、第 2 状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 5 8 9 1 】

<特徴 x P 群>

特徴 x P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【 5 8 9 2 】

〔特徴 x P 1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

30

第 1 回転手段と、

第 2 回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 回転手段（演出用メイン回転役物 170）は、回転軸（回転軸部 171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部 172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面 41a に表示された所定画像に含まれる高輝度部 HB）を視認可能に構成され（拡大レンズ LZ を備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 回転手段（回転体 182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第 1 回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能であり、

40

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第 1 状態（一発告知演出において花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して高輝度部 HB を視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第 2 回転手段が移動してくることによって、前記第 2 回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第 2 回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第 2 状態（ビッグオアスモール演出において回転体 182 が高輝度部 HB からの光を遮って、回転体 182 が花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して視認可能な状

50

態、図 300 (b)、図 301 等の状態)と、
を有し、

前記第 2 回転手段に文字 (虹色の「BIG」という文字列 183a 等) が記された
ことを特徴とする遊技機。

【5893】

本特徴によれば、第 1 回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。
第 2 回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第 1 回転手段の回転板部を通すこ
となく視認可能な第 1 位置と、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能で
ある。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光
源を視認可能な第 1 状態と、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくるこ
とによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視
認可能となる第 2 状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態にお
いて、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態によって構成される演出を実
行することができ、また、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手
段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が
第 1 回転手段の回転板部を通して視認可能となる第 2 状態によって構成される演出を実行
することができる。第 1 状態となる演出、第 2 状態となる演出のそれぞれが遊技者にと
って有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態
において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態となった場合と、第 1 回
転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動して、第 2 回転手段が光
源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて
、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。した
がって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【5894】

また、本特徴によれば、第 2 回転手段に文字が記されていることから、第 2 状態となっ
たときに、第 2 回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることが
できる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知す
ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【5895】

<特徴 x Q 群>

特徴 x Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主
に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

30

【5896】

[特徴 x Q1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件 (大当たり当選となる値と一致すること) を満たすか
否か判定する判定手段と、

第 1 回転手段と、

第 2 回転手段と、

を備える遊技機であって、

40

前記第 1 回転手段 (演出用メイン回転役物 170) は、回転軸 (回転軸部 171) を中心
として回転可能な回転板部 (花びら部 172L) を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源 (表示面 41a に表示された所定画像に含まれる
高輝度部 HB) を視認可能に構成され (拡大レンズ LZ を備えるように構成され)、所定
の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 回転手段 (回転体 182) は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に
少なくとも前記第 1 回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記
回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態 (当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態) において、回転す

50

る前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記第2回転手段は、均一の材質で構成される（変形例21の構成）

ことを特徴とする遊技機。

10

【5897】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5898】

また、本特徴によれば、第2回転手段が均一の材質で構成されることから、第2回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。

30

【5899】

<特徴xR群>

特徴xR群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5900】

〔特徴xR1〕

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

40

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に

50

少なくとも前記第 1 回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第 1 状態（一発告知演出において花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して高輝度部 HB を視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第 2 回転手段が移動してくることによって、前記第 2 回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第 2 回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第 2 状態（ビッグオアスモール演出において回転体 182 が高輝度部 HB からの光を遮って、回転体 182 が花びら部 172L の拡大レンズ LZ を通して視認可能な状態、図 300（b）、図 301 等の状態）と、

を有し、

前記第 2 回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例 22 の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5901】

本特徴によれば、第 1 回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第 2 回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第 1 回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、回転板部を通して視認可能な第 2 位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態と、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となる第 2 状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態によって構成される演出を実行することができ、また、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくることによって、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が第 1 回転手段の回転板部を通して視認可能となる第 2 状態によって構成される演出を実行することができる。第 1 状態となる演出、第 2 状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第 1 状態となった場合と、第 1 回転手段において回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動して、第 2 回転手段が光源からの光を遮って、第 2 回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5902】

また、本特徴によれば、第 2 回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第 2 回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5903】

<特徴 x S 群>

特徴 x S 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【5904】

[特徴 x S1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第 1 回転手段と、

第 2 回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例25の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5905】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5906】

また、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。

【5907】

<特徴xT群>

特徴xT群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5908】

[特徴xT1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

10

20

30

40

50

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズLZを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有し、

前記第2回転手段が前記第2位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部172Lが図300（b）に示す回転停止位置にあるか、花びら部172Lが図301に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア64bに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第1態様（変形例23において保留連が有りとなる）と、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第1態様より低い第2態様（変形例23において保留連が無しとなる）とのいずれかの態様となり得る

ことを特徴とする遊技機。

【5909】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができ、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。した

10

20

30

40

50

がって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5910】

また、本特徴によれば、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様に
応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第1
態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第1態様
より低い第2態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第1態
様となり得る、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場
合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第1態
様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第2態様となり得る、第
2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間
において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第1態様より低い第2態様
になってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれ
ば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技
の興趣向上を図ることができる。

10

【5911】

<特徴xU群>

特徴xU群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主
に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【5912】

[特徴xU1]

20

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか
否か判定する判定手段と、

第1回転手段と、

第2回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1回転手段（演出用メイン回転役物170）は、回転軸（回転軸部171）を中心
として回転可能な回転板部（花びら部172L）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面41aに表示された所定画像に含まれる
高輝度部HB）を視認可能に構成され（拡大レンズL2を備えるように構成され）、所定
の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

30

前記第2回転手段（回転体182）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に
少なくとも前記第1回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第1位置と、前記
回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能であり、

前記第2回転手段が前記第2位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部1
72Lが図300（b）に示す回転停止位置にあるか、花びら部172Lが図301に示
す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第1態様（ラウンド遊技の回
数が16回）と、遊技者にとっての有利性が前記第1態様より低い第2態様（ラウンド遊
技の回数が8回）とのいずれかの態様となり得る

ことを特徴とする遊技機。

40

【5913】

本特徴によれば、第1回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。
第2回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第1回転手段の回転板部を通すこ
となく視認可能な第1位置と、回転板部を通して視認可能な第2位置との間で変位可能で
ある。さらに、本特徴によれば、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回
転態様に応じて、遊技者に有利な第1態様と、遊技者にとっての有利性が第1態様より低
い第2態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとっ
て有利な第1態様となり得る、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転
態様となった場合に、遊技者にとって有利な第1態様となる期待感を遊技者に対して付与
することができる。また、遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様となり得

50

る、第2回転手段が第2位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第1態様より低い第2態様になってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5914】

〔特徴xU2〕

特徴xU1に記載の遊技機であって、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第1状態（一発告知演出において花びら部172Lの拡大レンズLZを通して高輝度部HBを視認可能な状態）と、

10

回転する前記回転板部の裏面側に前記第2回転手段が移動してくることによって、前記第2回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第2回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第2状態（ビッグオアスモール演出において回転体182が高輝度部HBからの光を遮って、回転体182が花びら部172Lの拡大レンズLZを通して視認可能な状態、図300（b）、図301等の状態）と、

を有する

ことを特徴とする遊技機。

【5915】

本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態と、回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態によって構成される演出を実行することができる、また、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動してくることによって、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が第1回転手段の回転板部を通して視認可能となる第2状態によって構成される演出を実行することができる。第1状態となる演出、第2状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第1状態となった場合と、第1回転手段において回転する回転板部の裏面側に第2回転手段が移動して、第2回転手段が光源からの光を遮って、第2回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【5916】

〔特徴xU3〕

特徴xU1または特徴xU2に記載の遊技機であって、

前記第1回転手段の回転速度が変化し得る（変形例10の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【5917】

本特徴によれば、第1回転手段の回転速度が変化し得ることから、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【5918】

〔特徴xU4〕

特徴xU1から特徴xU3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第1回転手段の回転方向が、第1回転方向と、前記第1回転方向と回転方向が反転した第2回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、

前記第1回転方向に回転する場合より前記第2回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例11の構成）

50

ことを特徴とする遊技機。

【５９１９】

本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけられるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５９２０】

〔特徴 x U 5〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）ことを特徴とする遊技機。

10

【５９２１】

本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとしてすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５９２２】

〔特徴 x U 6〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）ことを特徴とする遊技機。

20

【５９２３】

本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【５９２４】

〔特徴 x U 7〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）ことを特徴とする遊技機。

【５９２５】

本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。

【５９２６】

〔特徴 x U 8〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることを特徴とする遊技機。

40

【５９２７】

本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。した

50

がって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５９２８】

〔特徴 x U 9〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段を、前記第 1 回転手段より上方から前記第 1 回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例 13 の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【５９２９】

本特徴によれば、第 2 回転手段が、上方から第 1 回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【５９３０】

〔特徴 x U 10〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置に変位する経路を複数、備える（変形例 16 の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【５９３１】

本特徴によれば、第 2 回転手段が第 1 位置から第 2 位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第 2 状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【５９３２】

〔特徴 x U 11〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 10 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置に変位する速度が変化し得る（変形例 17 の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【５９３３】

本特徴によれば、第 2 回転手段が第 1 位置から第 2 位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第 2 回転手段が移動している最中に、第 2 回転手段が第 2 位置に到達せずに第 2 状態とならないのではないかとといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【５９３４】

〔特徴 x U 12〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 11 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段の回転速度が変化し得る（変形例 18 の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【５９３５】

本特徴によれば、第 2 回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくる際の第 2 回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【５９３６】

〔特徴 x U 13〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 12 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 回転手段の回転方向が反転し得る（変形例 19 の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【５９３７】

本特徴によれば、第 2 回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第 2 回転手段が移動してくる際の第 2 回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

50

【 5 9 3 8 】

〔特徴 x U 1 4 〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 1 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第 2 回転手段の回転の中心を
対称の点として点対称である
ことを特徴とする遊技機。

【 5 9 3 9 】

本特徴によれば、第 2 回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第 2 回転手段の
回転の中心を対称の点として点対称であることから、第 2 回転手段を回転させたときの第
2 回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図る
ことができる。

10

【 5 9 4 0 】

〔特徴 x U 1 5 〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 1 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 回転手段を複数（回転体 1 8 2、回転体 1 9 2）、備える
ことを特徴とする遊技機。

【 5 9 4 1 】

本特徴によれば、第 2 回転手段を複数、備えることから、第 2 状態となり得る態様を種々
、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 5 9 4 2 】

20

〔特徴 x U 1 6 〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 1 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 回転手段に文字（虹色の「BIG」という文字列 1 8 3 a 等）が記された
ことを特徴とする遊技機。

【 5 9 4 3 】

本特徴によれば、第 2 回転手段に文字が記されていることから、第 2 状態となったときに
、第 2 回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。こ
のために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することがで
きる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 5 9 4 4 】

30

〔特徴 x U 1 7 〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 1 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 回転手段は、均一の材質で構成される（変形例 2 1 の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【 5 9 4 5 】

本特徴によれば、第 2 回転手段が均一の材質で構成されることから、第 2 回転手段の回転
がガタつきなくスムーズとなる。

【 5 9 4 6 】

〔特徴 x U 1 8 〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 1 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例 2 2
の構成）
ことを特徴とする遊技機。

40

【 5 9 4 7 】

本特徴によれば、第 2 回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される
ことから、第 2 回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、
遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 9 4 8 】

〔特徴 x U 1 9 〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 1 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

50

前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５９４９】

本特徴によれば、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。

【５９５０】

〔特徴 x U 2 0〕

特徴 x U 1 から特徴 x U 1 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１態様が、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い態様（変形例２３において保留連が有りとなる）であり

10

、前記第２態様が、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い態様（変形例２３において保留連が無しとなる）である

ことを特徴とする遊技機。

【５９５１】

本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまふ落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【５９５２】

<特徴 y A 群>

特徴 y A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【５９５３】

〔特徴 y A 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

40

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報

50

知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

10

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【5954】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

30

【5955】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

40

50

【5956】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

10

【5957】

〔特徴 y A 2〕

特徴 y A 1 に記載の遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に、前記第1特定入球領域に入球する遊技球と、前記第1特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることを特徴とする遊技機。

【5958】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に、第1特定入球領域に入球する遊技球と、第1特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第1の発射態様（左打ち）で遊技球を1個打っただけでは、第1特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴 y A 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様となっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y A 1 の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に、発射された遊技球は第1特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴 y A 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

20

30

40

【5959】

〔特徴 y A 3〕

特徴 y A 1 または特徴 y A 2 に記載の遊技機であって、

前記第1状態は、前記第1の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む

50

ことを特徴とする遊技機。

【5960】

本特徴によれば、第1状態は、第1の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第1の発射態様としたままで、第1特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第1特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第1特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【5961】

〔特徴y A 4〕

特徴y A 1から特徴y A 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第2状態は、前記第2の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含むことを特徴とする遊技機。

【5962】

本特徴によれば、第2状態は、第2の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第2の発射態様としたままで、第2特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第2特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第2特定入球領域へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【5963】

〔特徴y A 5〕

特徴y A 1から特徴y A 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第1特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、前記特別遊技状態発生手段は、前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5964】

本特徴によれば、第1特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5965】

〔特徴y A 6〕

特徴y A 1から特徴y A 5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5966】

10

20

30

40

50

本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とがあり、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y A 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y A 1 の遊技機において、仮に、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴 y A 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【5967】

〔特徴 y A 7〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 6 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、前記第1特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5968】

本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とがあることから、所定待機状態中に第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y A 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y A 1 の遊技機において、仮に、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このため

に、特徴 y A 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第 1 の発射態様で遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

【5969】

また、本特徴によれば、第 1 特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、第 1 特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5970】

〔特徴 y A 8〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 7 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、前記発生させる場合には、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 1 期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第 1 の場合と、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから前記第 1 期間よりも長い第 2 期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第 2 の場合と、が含まれ、所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第 1 の場合と前記第 2 の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備えることを特徴とする遊技機。

30

【5971】

本特徴によれば、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 1 期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第 1 の場合と、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 1 期間よりも長い第 2 期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第 2 の場合と、第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第 1 の場合と第 2 の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第 1 特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第 2 抽選結果によっては、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 2 期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y A 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y A 1 の遊技機において、仮に、第 1 特定入球領域に遊技球が入球

40

50

した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴 y A 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

20

【５９７２】

【特徴 y A ９】

特徴 y A 1 から特徴 y A 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、前記発生させる場合には、前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、が含まれ、前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

30

【５９７３】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y A 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y A 1 の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを

40

50

判別することが可能となる。このために、特徴 y A 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第 1 の発射態様で遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させただけでは、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 2 期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第 2 期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

【5974】

また、本特徴によれば、第 1 特定入球領域に遊技球が入球した後に、第 1 の場合と第 2 の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5975】

〔特徴 y A 10〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、前記発生させる場合には、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 1 期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第 1 の場合と、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから前記第 1 期間よりも長い第 2 期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第 2 の場合と、が含まれ、前記第 1 の場合の前記第 1 期間において、所定の演出を実行可能な手段と、前記第 2 の場合の前記第 2 期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記第 1 特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

30

40

【5976】

本特徴によれば、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 1 期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第 1 の場合と、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 1 期間よりも長い第 2 期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第 2 の場合と、第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とがあり得ることから、所定待機状態中に第 1 特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 2 期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y A 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、

50

報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y A 1 の遊技機において、仮に、第 1 特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を 1 個 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴 y A 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第 1 の発射態様で遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させただけでは、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 2 期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第 2 期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を第 1 特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

20

30

40

50

【5977】

また、本特徴によれば、第 1 の場合の第 1 期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第 2 の場合の第 2 期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、第 1 特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第 1 の場合か第 2 の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5978】

【特徴 y A 1 1】

特徴 y A 1 から特徴 y A 1 0 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の発射態様で遊技球が発射されて前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第 1 の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5979】

本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第 1 の発射態様で遊技球が発射されて第 1 特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第 1 の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特 2 残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行

したとしても、推奨される発射態様が第1の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第1の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【5980】

〔特徴 y A 1 2〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 1 1 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第1特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例3における左側ラウンド回数振分装置340）を備えることを特徴とする遊技機。

10

【5981】

本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第1特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第1特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5982】

〔特徴 y A 1 3〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 1 2 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第2特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例3における右側ラウンド回数振分装置350）を備えることを特徴とする遊技機。

30

【5983】

本特徴によれば、第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第2特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第2特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5984】

〔特徴 y A 1 4〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 1 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に、前記第2特定入球領域に入球する遊技球と、前記第2特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることを特徴とする遊技機。

【5985】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第2の発射態様である場合に、第2特定入球領域に入球する遊技球と、第2特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において第2特定入球領域に遊技球が早く入球して欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5986】

〔特徴 y A 1 5〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 1 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特別遊技状態発生手段は、

50

前記第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5987】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5988】

〔特徴yA16〕

特徴yA1から特徴yA15までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特別遊技状態発生手段は、

前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5989】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5990】

〔特徴yA17〕

特徴yA1から特徴yA16までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【5991】

本特徴によれば、特別遊技状態の実行中において、報知手段を報知態様に制御する報知制御手段を備えることから、遊技者は、発射手段による発射態様を第1の発射態様として第1特定入球領域に遊技球を入球させた後に所定制御が行なわれるに際し、報知手段が報知態様となったことから、発射手段による発射態様を第2の発射態様に切り替える必要があることを報知手段の報知態様から即座に知ることができる。このため、本特徴によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【5992】

〔特徴yA18〕

特徴yA1から特徴yA17までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1状態は、前記報知手段を前記非報知態様に制御している遊技状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

40

【5993】

本特徴によれば、第1状態は、報知手段を非報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第1の発射態様とすることを継続したままで、第1状態において、第1特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第1特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第1特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

50

【5994】

〔特徴 y A 19〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 18 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第2状態は、前記報知手段を前記報知態様に制御している遊技状態を含むことを特徴とする遊技機。

【5995】

本特徴によれば、第2状態は、報知手段を報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第2の発射態様とすることを継続したままで、第2状態において、第2特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第2特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第2特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

10

【5996】

〔特徴 y A 20〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 19 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第2特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、前記特別遊技状態発生手段は、前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

20

【5997】

本特徴によれば、第2特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第2特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5998】

〔特徴 y A 21〕

特徴 y A 1 から特徴 y A 20 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第2特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることを特徴とする遊技機。

【5999】

本特徴によれば、第2特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることから、第2特定入球領域に遊技球が入球しやすくなるので、第2特定入球領域に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。

【6000】

<特徴 y B 群>

特徴 y B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

40

【6001】

〔特徴 y B 1〕

遊技球を発射する発射手段と、前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能であ

50

る第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、
前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、
推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に、前記第1特定入球領域に入球する遊技球と、前記第1特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6002】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6003】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を

行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

10

【6004】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

20

【6005】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に、第1特定入球領域に入球する遊技球と、第1特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第1の発射態様（左打ち）で遊技球を1個打っただけでは、第1特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴y A 1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴y A 1の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に、発射された遊技球は第1特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴y A 1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

30

40

【6006】

50

<特徴 y C 群>

特徴 y C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態とその変形例から抽出される。

【6007】

〔特徴 y C 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第 1 の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第 2 の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第 1 特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート 95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第 2 の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第 1 の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第 2 特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート 96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第 2 の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口 36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ 39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態 H1 から移行した待機状態 H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第 1 特定入球領域または前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグを ON にする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第 1 状態（低確低サポ状態 H1 から移行した待機状態 H2）の場合に、前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第 1 状態である間は第 2 特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第 1 状態とは相違する第 2 状態（低確高サポ状態 H4、高確高サポ状態 H5、または高確低サポ状態 H6 から移行した待機状態 H2）の場合に、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第 2 状態である間は前記第 1 特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第 1 および第 2 状態とは相違する第 3 状態（低確低サポ状態 H1）の場合に、前記第 1 特定入球領域または前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第 1 状態は、前記第 1 の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【6008】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第 1 の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第 1 特定入球領域と、発射手段による発射態様が第 2 の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第 2 特定入球領域とが備えられ、第 1 特定入球領域または第 2 特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。

また、推奨される発射態様が第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実

行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6009】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

【6010】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6011】

さらに、本特徴によれば、第1状態は、第1の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第1の発射態様としたままで、第1特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第1特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第1特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【6012】

<特徴 y D 群>

特徴 y D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6013】

〔特徴 y D 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能

10

20

30

40

50

であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、
前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、
前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、
推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第2状態は、前記第2の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6014】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球

が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6015】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

10

【6016】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

20

【6017】

さらに、本特徴によれば、第2状態は、第2の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第2の発射態様としたままで、第2特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第2特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第2特定入球領域へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

30

【6018】

<特徴 y E 群>

特徴 y E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6019】

【特徴 y E 1】

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

40

50

推奨される前記発射態様が前記第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ 39a）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態 H1 から移行した待機状態 H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第 1 特定入球領域または前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグを ON にする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第 1 状態（低確低サポ状態 H1 から移行した待機状態 H2）の場合に、前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第 1 状態である間は第 2 特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第 1 状態とは相違する第 2 状態（低確高サポ状態 H4、高確高サポ状態 H5、または高確低サポ状態 H6 から移行した待機状態 H2）の場合に、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第 2 状態である間は前記第 1 特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第 1 および第 2 状態とは相違する第 3 状態（低確低サポ状態 H1）の場合に、前記第 1 特定入球領域または前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第 1 特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6020】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第 1 の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第 1 特定入球領域と、発射手段による発射態様が第 2 の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第 2 特定入球領域とが備えられ、第 1 特定入球領域または第 2 特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第 1 状態の場合には、第 2 特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第 1 状態である間は第 2 特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第 2 状態の場合に、第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第 1 状態とは相違する第 2 状態である間は第 1 特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第 1 および第 2 状態とは相違する第 3 状態の場合に、第 1 特定入球領域または第 2 特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されないことがない。

【6021】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待

機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

10

【6022】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

20

【6023】

さらに、本特徴によれば、第1特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6024】

<特徴yF群>

特徴yF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6025】

〔特徴yF1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

40

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉

50

実行モード、すなわち大当たり遊技)の実行が確定している所定待機状態(低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2)において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様(消灯態様)に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御(開閉実行モードを開始させるための制御(開閉実行モードフラグをONにする制御))の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態(低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2)の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理(開閉実行モードの開始処理)を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態(低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2)の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理(開閉実行モードの開始処理)を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態(低確低サポ状態H1)の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理(開閉実行モードの開始処理)を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、

当該遊技機は、さらに、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6026】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様(例えば左打ち)である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様(例えば右打ち)である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。

また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6027】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様(点灯態様)となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放

10

20

30

40

50

を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6028】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6029】

さらに、本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とがあり、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴y A 1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴y A 1の遊技機において、仮に、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴y A 1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【6030】

<特徴 y G 群>

特徴 y G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6031】

[特徴 y G 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

10

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

20

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

30

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

40

前記第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、

当該遊技機は、さらに、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6032】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態

50

様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

10

【6033】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

20

【6034】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

30

【6035】

さらに、本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴y A 1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴y A 1の遊技機において、仮に、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発

40

50

射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴 y A 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

【6036】

また、本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【6037】

<特徴 y H 群>

特徴 y H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6038】

〔特徴 y H 1〕

30

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

40

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

50

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、

前記発生させる場合には、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第1の場合と、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球してから前記第1期間よりも長い第2期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第2の場合と、

が含まれ、

当該遊技機は、さらに、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第1の場合と前記第2の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6039】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されないことがない。

【6040】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあ

り、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6041】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6042】

さらに、本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第1の場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間よりも長い第2期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第2の場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第1の場合と第2の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第2抽選結果によっては、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴y A 1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴y A 1の遊技機において、仮に、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴y A 1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させただけでは、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第2期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な

10

20

30

40

50

利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【6043】

<特徴 y I 群>

特徴 y I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6044】

[特徴 y I 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、

前記発生させる場合には、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第1の場合と、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球してから前記第1期間よりも長い第2期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第2の場合と、

10

20

30

40

50

が含まれ、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第1の場合と前記第2の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【6045】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

10

20

【6046】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

30

【6047】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができ、したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

40

【6048】

さらに、本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第1の場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間よりも長い第2期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第2の場合と、第1特定入

50

球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y A 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y A 1 の遊技機において、仮に、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴 y A 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させただけでは、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第2期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

20

30

40

50

【6049】

また、本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球した後に、第1の場合と第2の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6050】

<特徴 y J 群>

特徴 y J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6051】

[特徴 y J 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ 39 a）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第 1 特定入球領域または前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグを ON にする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第 1 状態（低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2）の場合に、前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第 1 状態である間は第 2 特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第 1 状態とは相違する第 2 状態（低確高サポ状態 H 4、高確高サポ状態 H 5、または高確低サポ状態 H 6 から移行した待機状態 H 2）の場合に、前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第 2 状態である間は前記第 1 特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第 1 および第 2 状態とは相違する第 3 状態（低確低サポ状態 H 1）の場合に、前記第 1 特定入球領域または前記第 2 特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、
前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、
前記発生させる場合には、
前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから第 1 期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第 1 の場合と、
前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球してから前記第 1 期間よりも長い第 2 期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第 2 の場合と、
が含まれ、
前記第 1 の場合の前記第 1 期間において、所定の演出を実行可能な手段と、
前記第 2 の場合の前記第 2 期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
前記第 1 特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記第 1 特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6052】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第 1 の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第 1 特定入球領域と、発射手段による発射態様が第 2 の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第 2 特定入球領域とが備えられ、第 1 特定入球領域または第 2 特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実

10

20

30

40

50

行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6053】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

【6054】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6055】

さらに、本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第1の場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間よりも長い第2期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第2の場合と、第1特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第1特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第1特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴y A 1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴y A 1の遊技機において、仮に、第1特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を第1特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴y A 1の遊技機によれば、ホ

ール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

【６０５６】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【６０５７】

<特徴 y K 群>

特徴 y K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

30

【６０５８】

〔特徴 y K １〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

40

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態 H １から移行した待機状態 H ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させ

50

るための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の発射態様で遊技球が発射されて前記第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第1の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6059】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6060】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。

この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6061】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

10

【6062】

さらに、本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第1の発射態様で遊技球が発射されて第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第1の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特2残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第1の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第1の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

20

【6063】

<特徴yL群>

特徴yL群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

30

【6064】

〔特徴yL1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

40

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させ

50

るための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第1特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例3における左側ラウンド回数振分装置340）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6065】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。

また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6066】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となって

いる遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6067】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

10

【6068】

さらに、本特徴によれば、第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第1特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第1特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【6069】

<特徴 y M 群>

特徴 y M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6070】

〔特徴 y M 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

30

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

40

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前

50

記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

10

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第2特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例3における右側ラウンド回数振分装置350）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6071】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されないことがない。

20

30

【6072】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

40

【6073】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様

50

に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

10

【6074】

さらに、本特徴によれば、第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第2特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第2特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6075】

<特徴yN群>

特徴yN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

20

【6076】

〔特徴yN1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

30

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

40

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定

50

入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に、前記第2特定入球領域に入球する遊技球と、前記第2特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることを特徴とする遊技機。

10

【6077】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

20

【6078】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

30

【6079】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を

40

50

報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6080】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第2の発射態様である場合に、第2特定入球領域に入球する遊技球と、第2特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において第2特定入球領域に遊技球が早く入球して欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6081】

<特徴y0群>

特徴y0群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6082】

[特徴y01]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の

10

20

30

40

50

抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6083】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

10

【6084】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

20

30

【6085】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができ、したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

40

【6086】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第1特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図

50

ることができる。

【6087】

<特徴 y P 群>

特徴 y P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6088】

〔特徴 y P 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6089】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ

、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

10

【6090】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

20

【6091】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

30

【6092】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6093】

<特徴 y Q 群>

特徴 y Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6094】

【特徴 y Q 1】

50

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６０９５】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。

また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定

10

20

30

40

50

処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6096】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

10

【6097】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

20

30

【6098】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態の実行中において、報知手段を報知態様に制御する報知制御手段を備えることから、遊技者は、発射手段による発射態様を第1の発射態様として第1特定入球領域に遊技球を入球させた後に所定制御が行なわれるに際し、報知手段が報知態様となったことから、発射手段による発射態様を第2の発射態様に切り替える必要があることを報知手段の報知態様から即座に知ることができる。このため、本特徴によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【6099】

<特徴 y R 群>

40

特徴 y R 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6100】

〔特徴 y R 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能であ

50

る第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、
前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、
推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第1状態は、前記報知手段を前記非報知態様に制御している遊技状態を含むことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6101】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6102】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機

では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6103】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6104】

さらに、本特徴によれば、第1状態は、報知手段を非報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第1の発射態様とすることを継続したままで、第1状態において、第1特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第1特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第1特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【6105】

<特徴yS群>

特徴yS群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6106】

〔特徴yS1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

10

20

30

40

50

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第2状態は、前記報知手段を前記報知態様に制御している遊技状態を含むことを特徴とする遊技機。

【6107】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6108】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

10

20

30

40

50

【6109】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

10

【6110】

さらに、本特徴によれば、第2状態は、報知手段を報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第2の発射態様とすることを継続したままで、第2状態において、第2特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第2特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第2特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

20

【6111】

<特徴y T群>

特徴y T群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6112】

[特徴y T1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

30

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

40

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行

50

とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第2特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6113】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【6114】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6115】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合

10

20

30

40

50

であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6116】

さらに、本特徴によれば、第2特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第2特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6117】

<特徴yU群>

特徴yU群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6118】

〔特徴yU1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第1特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第1の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第2特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート96）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをONにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第1状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）の場合に、前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第1状態とは相違する第2状態（低確高サポ状態H4、高確高サポ状態H5、または高確低サポ状態H6から移行した待機状態H2）の場合に、前記第1特定

10

20

30

40

50

入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第2状態である間は前記第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、前記遊技状態が前記第1および第2状態とは相違する第3状態（低確低サポ状態H1）の場合に、前記第1特定入球領域または前記第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第2特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【6119】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第1特定入球領域と、発射手段による発射態様が第2の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第2特定入球領域とが備えられ、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第1状態の場合には、第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態である間は第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第2状態の場合に、第1特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第1状態とは相違する第2状態である間は第1特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第1および第2状態とは相違する第3状態の場合に、第1特定入球領域または第2特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

20

【6120】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第2特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

30

【6121】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第1状態、第2状態、および第3状態のいずれの場合であるかによって、第1特定入球領域または前記第2特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第1特定入球領域と第2特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を

40

50

報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6122】

さらに、本特徴によれば、第2特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることから、第2特定入球領域に遊技球が入球しやすくなるので、第2特定入球領域に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。

【6123】

<特徴yV群>

特徴yV群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6124】

【特徴yV1】

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95，変形例1における大入賞口作動ゲート295）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート95，大入賞口作動ゲート295に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードH3を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6125】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【6126】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）とな

10

20

30

40

50

る。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

【6127】

10

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行わない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6128】

20

〔特徴yV2〕

特徴yV1に記載の遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることを特徴とする遊技機。

【6129】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に、特定入球領域に入球する遊技球と、特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第1の発射態様（左打ち）で遊技球を1個打っただけでは、特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴yV1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様となっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴yV1の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に、発射された遊技球は第1特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴yV1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

30

40

50

【6130】

〔特徴 y V 3〕

特徴 y V 1 または特徴 y V 2 に記載の遊技機であって、
前記特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を
備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）の実
行後に前記特別遊技状態を発生させるタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6131】

本特徴によれば、特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情
報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生
させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊
技者に対して、特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しな
いという落胆感を一旦付与した上で、その後突然、特別遊技状態が発生するといった大
きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6132】

〔特徴 y V 4〕

特徴 y V 1 から特徴 y V 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記
特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り
分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6133】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合
と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定
の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振
り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、
抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y V 1
の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非
報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている
遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となってい
る遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y V 1 の遊技機において、仮
に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場
合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又
は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実
行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能と
なる。このために、特徴 y V 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に
遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによ
って、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ
出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）
の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、
当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて
1個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があ
り得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機で
あるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機
状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれ
ば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊
技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定

10

20

30

40

50

待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【6134】

〔特徴 y V 5〕

特徴 y V 1 から特徴 y V 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【6135】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y V 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y V 1 の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴 y V 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

20

30

【6136】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6137】

〔特徴 y V 6〕

特徴 y V 1 から特徴 y V 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、前記発生させる場合には、

50

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第1の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第1期間よりも長い第2期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第2の場合と、
が含まれ、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第1の場合と前記第2の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6138】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第1の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間よりも長い第2期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第2の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第1の場合と第2の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第2抽選結果によっては、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴yV1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様となっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴yV1の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴yV1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第2期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【6139】

〔特徴yV7〕

特徴yV1から特徴yV6までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第1の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第1期間よりも長い第2期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第2の場合と、

が含まれ、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第1の場合と前記第2の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【6140】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第1の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間よりも長い第2期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第2の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴yV1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴yV1の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴yV1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第2期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【6141】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、第1の場合と第2の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6142】

〔特徴yV8〕

特徴yV1から特徴yV7までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、前記発生させる場合には、前記特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第1の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第1期間よりも長い第2期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第2の場合と、

が含まれ、

前記第1の場合の前記第1期間において、所定の演出を実行可能な手段と、

前記第2の場合の前記第2期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、

前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【6143】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第1の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間よりも長い第2期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第2の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴yV1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴yV1の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴yV1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第2期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【6144】

また、本特徴によれば、第1の場合の第1期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第2の場合の第2期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第1の場合か第2の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることが

10

20

30

40

50

できる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6145】

〔特徴 y V 9〕

特徴 y V 1 から特徴 y V 8 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第1の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【6146】

本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第1の発射態様で遊技球が発射されて特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第1の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特2残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第1の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第1の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

20

【6147】

〔特徴 y V 10〕

特徴 y V 1 から特徴 y V 9 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例2における左側ラウンド回数振分装置340）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6148】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6149】

〔特徴 y V 11〕

特徴 y V 1 から特徴 y V 10 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【6150】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備えることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

50

【6151】

<特徴yW群>

特徴yW群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6152】

[特徴yW1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95，変形例1における大入賞口作動ゲート295）と、

10

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

20

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート95，大入賞口作動ゲート295に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードH3を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる

30

ことを特徴とする遊技機。

【6153】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

40

【6154】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行し

50

ない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6155】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができる。遊技の健全性の向上を図ることができる。

10

【6156】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に、特定入球領域に入球する遊技球と、特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第1の発射態様（左打ち）で遊技球を1個打っただけでは、特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴y V 1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴y V 1の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に、発射された遊技球は第1特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴y V 1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっ

20

30

40

【6157】

<特徴y X群>

特徴y X群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6158】

〔特徴y X 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が

50

入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート 9 5，変形例 1 における大入賞口作動ゲート 2 9 5）と、
前記発射手段による発射態様が前記第 2 の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口 3 6 a）と、
推奨される前記発射態様が前記第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ 3 9 a）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート 9 5，大入賞口作動ゲート 2 9 5 に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口 3 6 a が開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード H 3 を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
当該遊技機は、さらに、
前記特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させるタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6159】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第 1 の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【6160】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第 2 の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第 1 の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得よ

うとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6161】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができる。遊技の健全性の向上を図ることができる。

10

【6162】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6163】

<特徴 y Y 群>

特徴 y Y 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

20

【6164】

〔特徴 y Y 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95，変形例1における大入賞口作動ゲート295）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

30

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

40

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート95，大入賞口作動ゲート295に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードH3を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、

当該遊技機は、さらに、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り

50

分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6165】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

10

【6166】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

20

【6167】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができる。遊技の健全性の向上を図ることができる。

30

【6168】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とがあり、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴y V 1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様となっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴y V 1の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別すること

40

50

が可能となる。このために、特徴 y V 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第 1 の発射態様で遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

【6169】

<特徴 y Z 群>

特徴 y Z 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態とその変形例から抽出される。

20

【6170】

〔特徴 y Z 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第 1 の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第 2 の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート 95，変形例 1 における大入賞口作動ゲート 295）と、

前記発射手段による発射態様が前記第 2 の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口 36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ 39a）と、

30

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態 H1 から移行した待機状態 H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート 95，大入賞口作動ゲート 295 に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口 36a が開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード H3 を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

40

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、

当該遊技機は、さらに、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6171】

50

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【6172】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

【6173】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6174】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態が発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態が発生させない場合とがあることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴yV1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様となっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴yV1の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴yV1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。

これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

【6175】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態が発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態が発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6176】

<特徴 y α 群>

特徴 y α 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

20

【6177】

[特徴 y α 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95，変形例1における大入賞口作動ゲート295）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

30

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機

40

が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート95，大入賞口作動ゲート295に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に）、所定制御

（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードH3を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第1の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第1期間よりも長い第2期間の経過後に前

50

記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
当該遊技機は、さらに、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６１７８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

10

【６１７９】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

20

30

【６１８０】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができる。

40

【６１８１】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴 y V 1 の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中

50

から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴 y V 1 の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴 y V 1 の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第 1 の発射態様で遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第 2 期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第 2 期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を 1 個（又は数個）発射させて 1 個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

20

【6182】

<特徴 y β 群>

特徴 y β 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態とその変形例から抽出される。

【6183】

〔特徴 y β 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第 1 の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第 2 の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート 9 5，変形例 1 における大入賞口作動ゲート 2 9 5）と、

30

前記発射手段による発射態様が前記第 2 の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口 3 6 a）と、

推奨される前記発射態様が前記第 2 の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ 3 9 a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態 H 1 から移行した待機状態 H 2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

40

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート 9 5，大入賞口作動ゲート 2 9 5 に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口 3 6 a が開放する契機が成立した場合に）、所定制御

（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード H 3 を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

50

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、前記発生させる場合には、前記特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第1の場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第1期間よりも長い第2期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第2の場合と、が含まれ、当該遊技機は、さらに、前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第1の場合と前記第2の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【6184】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

20

【6185】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

30

【6186】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができる。遊技の健全性の向上を図ることができる。

40

【6187】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第1の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間よりも長い第2期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第2の場合と、特定入球領域に遊技

50

球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴y V 1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴y V 1の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴y V 1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第2期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

10

20

30

40

50

【6188】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、第1の場合と第2の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6189】

<特徴y y群>

特徴y y群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6190】

〔特徴y y 1〕

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95，変形例1における大入賞口作動ゲート295）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉

実行モード、すなわち大当たり遊技)の実行が確定している所定待機状態(低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2)において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様(消灯態様)に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態(大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技)の実行中において、前記報知手段を前記報知態様(点灯態様)に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様(消灯態様)に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に(左側大入賞口作動ゲート95,大入賞口作動ゲート295に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に)、所定制御(大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードH3を開始させるための制御)の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とがあり、
前記発生させる場合には、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第1の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第1期間よりも長い第2期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第2の場合と、
が含まれ、
当該遊技機は、さらに、
前記第1の場合の前記第1期間において、所定の演出を実行可能な手段と、
前記第2の場合の前記第2期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6191】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様(例えば左打ち)である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【6192】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様(右打ち)である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様(左打ち)である場合に遊技球が入球不能である構成(すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成)を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様(点灯態様)となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席

の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【6193】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができ

10

【6194】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第1の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第1期間よりも長い第2期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第2の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴yV1の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非

報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴yV1の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を1個1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴yV1の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見

つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第1の発射態様で遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第2期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第2期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を1個（又は数個）発射させて1個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定し

ている所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

20

30

40

【6195】

また、本特徴によれば、第1の場合の第1期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第2の場合の第2期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第1の場合か第2の場合か特別遊技状

50

態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6196】

<特徴yδ群>

特徴yδ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6197】

[特徴yδ1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95，変形例1における大入賞口作動ゲート295）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート95，大入賞口作動ゲート295に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に）、所定制御

（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードH3を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態が発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

当該遊技機は、さらに、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第1の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6198】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【6199】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

10

【6200】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができる。

20

【6201】

さらに、本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第1の発射態様で遊技球が発射されて特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第1の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特2残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第1の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第1の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

30

【6202】

<特徴 $y \in$ 群>

特徴 $y \in$ 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6203】

[特徴 $y \in 1$]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95，変形例1における大入賞口作動ゲート295）と、

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉

40

50

実行モード、すなわち大当たり遊技)の実行が確定している所定待機状態(低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2)において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様(消灯態様)に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態(大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技)の実行中において、前記報知手段を前記報知態様(点灯態様)に制御する報知制御手段と、前記報知手段が前記非報知態様(消灯態様)に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に(左側大入賞口作動ゲート95,大入賞口作動ゲート295に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に)、所定制御(大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードH3を開始させるための制御)の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

10

を備える遊技機であって、

当該遊技機は、さらに、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段(変形例2における左側ラウンド回数振分装置340)を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6204】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様(例えば左打ち)である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

20

【6205】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様(右打ち)である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様(左打ち)である場合に遊技球が入球不能である構成(すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成)を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様(点灯態様)となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者(通称ハイエナ)を発生させるという課題があった。

30

40

【6206】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様(右打ち)である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができ

50

ない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【6207】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6208】

10

<特徴yゝ群>

特徴yゝ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態とその変形例から抽出される。

【6209】

[特徴yゝ1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート95，変形例1における大入賞口作動ゲート295）と、

20

前記発射手段による発射態様が前記第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口36a）と、

推奨される前記発射態様が前記第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ39a）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態H1から移行した待機状態H2）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート95，大入賞口作動ゲート295に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口36aが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードH3を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

30

を備える遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【6210】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第1の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を

50

行なう報知態様に制御される。

【6211】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第1の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第2の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）が発生させるという課題があった。

10

【6212】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第1の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第2の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができる。遊技の健全性の向上を図ることができる。

20

【6213】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備えることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6214】

<特徴z A群>

特徴z A群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6215】

[特徴z A1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第2特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路（第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1）と第2流路（右側アウト口43rへの第2ルート36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第2振分釘群36b）と、前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域（特別入賞口32s）と、遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域（第2大入賞口58a）と、前記第3入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第2特別電動役物58b）と、を備える遊技機であって、

40

50

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの
遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可
能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表
示手段（第 2 特別図柄表示部 37b）と、
前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを
所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段
（第 2 特別電動役物 58b の板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記
切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分け
られた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能である
ことを特徴とする遊技機。

10

【6216】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 36b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にと
っての価値が第 1 流路（第 1 ルート 36b1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 36b2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 36b）に到達した残りの少ない
遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 36b2）よりも高い第 1 流路
（第 1 ルート 36b1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特
別電動役物 58b）に到達する。したがって、振分手段（第 2 振分釘群 36b）に到達し
た多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 58b）に到
達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することがで
きる。

20

【6217】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）
である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（
第 2 特別電動役物 58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球
が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第 1 期間（通常状態 F1 にて設定される短
変動時間（0.1 秒））が経過して切替手段（第 2 特別電動役物 58b）が入球可能状態
となるので、第 3 入球領域（第 2 大入賞口 58a）に入球することになり、第 2 入球領域
（特別入賞口 32s）に到達することができない。

30

【6218】

一方、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表
示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～
180 秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切
替手段（第 2 特別電動役物 58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第
2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を
転動し切って第 2 入球領域（特別入賞口 32s）に到達し、当該第 2 入球領域（特別入賞
口 32s）に入球可能となる。

40

【6219】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として設定
される期間の長さに応じて、第 1 流路（第 1 ルート 36b1）に振り分けられた遊技球が
、第 2 入球領域（特別入賞口 32s）に到達できずに第 3 入球領域（第 2 大入賞口 58a
）に入球する状況と、第 2 入球領域（特別入賞口 32s）に到達して当該第 2 入球領域（

50

特別入賞口 3 2 s) に入球可能な状況とを創出することができる。

【6 2 2 0】

この結果、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

10

【6 2 2 1】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6 2 2 2】

〔特徴 z A 2〕

特徴 z A 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（15 個）は、前記第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（2 個）よりも多いことを特徴とする遊技機。

20

【6 2 2 3】

本特徴では、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（15 個）は、第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（2 個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【6 2 2 4】

遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態 F 1）において遊技者が振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）を狙って遊技球を発射させた（右打ちをした）場合には、変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定されるので、発射された遊技球は、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）には入球せず、第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に入球することになる。しかしながら、本特徴によれば、第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球は、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態 F 1）において遊技者が振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

30

40

【6 2 2 5】

一方、変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 2 期間（長変動時間（20 秒～120 秒））が設定され得る遊技状態（高確状態 F 3）においては、第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられた遊技球が、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に到達して当該第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球可能な状況となる。そして、本特徴によれば、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に遊技球が入球する場合の方が、第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、変動表示時間（第 2 特図変動時間）としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6 2 2 6】

50

〔特徴 z A 3〕

特徴 z A 1 または特徴 z A 2 に記載の遊技機であって、
前記振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。

〔6 2 2 7〕

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）が作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

10

〔6 2 2 8〕

これに対して、本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されているので、遊技者は、価値の高い第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本遊技機の設計当初の想定どおりの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

〔6 2 2 9〕

〔特徴 z A 4〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（右側アウト口 4 3 r）を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

〔6 2 3 0〕

本特徴によれば、第 2 流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域を備えるので、第 2 流路に振り分けられた遊技球が、本遊技機の設計当初の想定に反して切替手段に到達してしまうことを抑制することができる。

〔6 2 3 1〕

〔特徴 z A 5〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定抽選（第 2 特図抽選）の結果には、前記切替手段を前記入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれている
ことを特徴とする遊技機。

30

〔6 2 3 2〕

本特徴によれば、所定抽選の結果には、切替手段を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、所定抽選の結果が「外れ」になった場合には、当該変動表示が終了しても、切替手段は入球可能状態に移行しない。この場合、切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に到達し、当該第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球することが可能となる。したがって、本特徴によれば、一般的な遊技機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

40

〔6 2 3 3〕

〔特徴 z A 6〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

50

【 6 2 3 4 】

本特徴によれば、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されているので、例えば、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）に入球した遊技球がその後に振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達する場合がある。特に、本特徴では、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）に入球した遊技球が遊技領域に残るのか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように遊技領域を流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【 6 2 3 5 】

〔特徴 z A 7〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 6 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 6 2 3 6 】

本特徴によれば、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている。この構成を採用した理由について説明する。本遊技機では、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態 F 1）において、遊技者が第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）を狙って遊技球を発射させた場合（右打ちをした場合）には、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本特徴によれば、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態 F 1）において遊技者が第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

【 6 2 3 7 】

〔特徴 z A 8〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 7 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 2 3 8 】

本特徴によれば、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が価値の高い第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【 6 2 3 9 】

〔特徴 z A 9〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 8 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 2 4 0 】

本特徴によれば、第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に入球する毎に、現在の有利な遊技状態（高確状態 F 3）が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整する

10

20

30

40

50

といった新たな遊技を遊技者に提供することができる。

【6241】

〔特徴 z A 1 0〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 9 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分手段（第2振分釘群36b）は、樹脂によって形成されている
ことを特徴とする遊技機。

【6242】

本特徴によれば、振分手段は、樹脂によって形成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、本特徴とは異なり、振分手段が鉄製である構成を採用した場合には、遊技球が振分手段に繰り返し衝突することによって当該振分手段が塑性変形し、本遊技機の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある。本遊技機では、振分手段による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本特徴によれば、振分手段は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本遊技機が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分手段に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本遊技機の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。

10

【6243】

〔特徴 z A 1 1〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 1 0 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が前記第2入球領域（特別入賞口32s）及び前記第3入球領域（第2大入賞口58a）のいずれにも入球しない場合がある
ことを特徴とする遊技機。

20

【6244】

本特徴によれば、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が前記第2入球領域（特別入賞口32s）及び前記第3入球領域（第2大入賞口58a）のいずれにも入球しない場合があるので、遊技球が第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が第2入球領域（特別入賞口32s）及び第3入球領域（第2大入賞口58a）に絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。

30

【6245】

〔特徴 z A 1 2〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 1 1 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1流路（第1ルート36b1）及び前記第2流路（第2ルート36b2）とは異なる第3流路（第3ルート）と、
前記第3流路（第3ルート）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（アウト口）と、
を備え、
前記振分手段（第2振分釘群36b）は、前記第1流路よりも前記第2流路及び前記第3流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

40

【6246】

本特徴によれば、第1流路及び第2流路とは異なる第3流路と、第3流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域と、を備え、振分手段は、第1流路よりも第2流路及び第3流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されているので、遊技球が第1流路に振り分けられることの価値を一層高めることができる。したがって、遊技球が第1流路に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。

【6247】

50

【特徴 z A 1 3】

特徴 z A 1 から特徴 z A 1 2 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられた遊技球が前記切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達する場合があるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【6 2 4 8】

本特徴によれば、第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられた遊技球が切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達する場合があるように構成されているので、遊技者は、第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられた遊技球に対しても、切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達し、その後当該切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）の転動手段（板状部材）を渡り切って第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

10

【6 2 4 9】

【特徴 z A 1 4】

特徴 z A 1 から特徴 z A 1 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として前記第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定され得る第 1 遊技状態（通常状態 F 1）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選して V 確入賞口 5 7 a v に遊技球が入球した場合に）、前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として前記第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定され得る第 2 遊技状態（高確状態 F 3）に移行させる手段を備えることを特徴とする遊技機。

20

【6 2 5 0】

本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定され得る第 1 遊技状態（通常状態 F 1）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選して V 確入賞口 5 7 a v に遊技球が入球した場合に）、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定され得る第 2 遊技状態（高確状態 F 3）に移行させる手段を備える。本特徴では、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定された場合の方が、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、第 1 遊技状態（通常状態 F 1）において早く所定移行条件が成立して（確変大当たりに当選して V 確入賞口 5 7 a v に遊技球が入球して）第 2 遊技状態（高確状態 F 3）に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

30

【6 2 5 1】

【特徴 z A 1 5】

特徴 z A 1 から特徴 z A 1 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（1 6 R 確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【6 2 5 2】

本特徴によれば、変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（1 6 R 確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備えるので、所定の有利結果（1 6 R 確変大当たり）が発生して変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の終了後に有利な状態が継続するの否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の実行中は、切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）が入球不能状態（閉鎖状態）を維持するため、第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り

50

分けられた遊技球は、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することができず、第2入球領域（特別入賞口32s）に入球することが可能となる。すなわち、期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第2特別図柄の変動表示）の実行中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【6253】

さらに、本特徴によれば、期待度演出（リーチ演出）が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な所定の有利結果（16R確変大当たり）が発生しなかったとしても、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本特徴によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【6254】

〔特徴zA16〕

特徴zA1から特徴zA15のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記変動表示（第2特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【6255】

本特徴によれば、変動表示（第2特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えるので、変動表示（第2特別図柄の変動表示）が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が第2入球領域（特別入賞口32s）に入球することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該演出において表示される数値情報から、遊技球が第2入球領域（特別入賞口32s）に到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【6256】

〔特徴zA17〕

特徴zA1から特徴zA16のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記変動表示時間として前記第2期間が設定された前記変動表示（長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【6257】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、第2期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示）の実行中である。しかしながら、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。

【6258】

本特徴によれば、変動表示時間として第2期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、この第2期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示）の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

10

20

30

40

50

【 6 2 5 9 】

〔特徴 z A 1 8〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 1 7 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の実行中に、第 1 の演出（ステップアップ演出 1）を実行し、前記第 1 の演出に連続して前記第 1 の演出とは異なる第 2 の演出（ステップアップ演出 2）を実行可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 2 6 0 】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の後の抽選結果だけでなく、変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。

10

【 6 2 6 1 】

本特徴によれば、変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の実行中に、第 1 の演出（ステップアップ演出 1）を実行し、第 1 の演出（ステップアップ演出 1）に連続して第 1 の演出（ステップアップ演出 1）とは異なる第 2 の演出（ステップアップ演出 2）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、第 1 の演出（ステップアップ演出 1）が実行された場合に、当該第 1 の演出（ステップアップ演出 1）の後に連続して第 2 の演出（ステップアップ演出 2）が実行されて当該変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【 6 2 6 2 】

20

〔特徴 z A 1 9〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 1 8 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球した遊技球の個数に関する情報（入球個数示唆演出）を表示可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 2 6 3 】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に入球した遊技球の個数ではなく、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。

【 6 2 6 4 】

30

本特徴によれば、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能な手段を備えるので、本遊技機において重要な第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【 6 2 6 5 】

〔特徴 z A 2 0〕

特徴 z A 1 から特徴 z A 1 9 のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として前記第 1 期間（短変動時間（0．1 秒））が設定され得る第 1 遊技状態（通常状態 F 1）において第 1 の背景画像（通常状態 F 1 用背景画像）を表示可能であり、前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として前記第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定され得る第 2 遊技状態（高確状態 F 3）において前記第 1 の背景画像とは異なる第 2 の背景画像（高確状態 F 3 用背景画像）を表示可能な手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 6 2 6 6 】

一般的な遊技機では、遊技状態が異なると、例えば普通電動役物の挙動が異なるため、遊技者は、現在の遊技状態がどの遊技状態であるのかを容易に判別することができる。

【 6 2 6 7 】

しかしながら、本遊技機では、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0．1 秒））が設定され得る第 1 遊技状態（通常状態 F 1）と、第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定され得る第 2 遊技状態（高確状態 F 3）

50

とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さだけであるため、遊技者は、現在の遊技状態が第1遊技状態（通常状態F1）であるのか第2遊技状態（高確状態F3）であるのかを容易に判別することはできない。

【6268】

本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間（短変動時間（0.1秒））が設定され得る第1遊技状態（通常状態F1）において第1の背景画像（通常状態F1用背景画像）を表示可能であり、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定され得る第2遊技状態（高確状態F3）において第1の背景画像（通常状態F1用背景画像）とは異なる第2の背景画像（高確状態F3用背景画像）を表示可能な手段を備えるので、遊技者は、現在の遊技状態が第1遊技状態（通常状態F1）であるのか第2遊技状態（高確状態F3）であるのかを容易に判別することが可能となる。

10

【6269】

〔特徴zA21〕

特徴zA1から特徴zA20のいずれか一つに記載の遊技機であって、前記切替手段（第2特別電動役物58b）によって前記第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、前記第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えることを特徴とする遊技機。

20

【6270】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。

【6271】

本特徴によれば、切替手段（第2特別電動役物58b）によって第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えるので、遊技者に対して、第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

30

【6272】

<特徴zB群>

特徴zB群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6273】

〔特徴zB1〕

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第2特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路（第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1）と第2流路（右側アウト口43rへの第2ルート36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第2振分釘群36b）と、前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域（特別入賞口32s）と、遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域（第2大入賞口58a）と、前記第3入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第2特別電動役物58b）と、を備える遊技機であって、

40

50

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの
遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可
能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表
示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、
前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0 .
1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（2 0 秒～1 8 0 秒））とを
所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段
（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記
切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分け
られた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、
前記第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に遊技球が入球したことによって払い出される賞
球（1 5 個）は、前記第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に遊技球が入球したことによ
って払い出される賞球（2 個）よりも多い
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6 2 7 4】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にと
っての価値が第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b
2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した残りの少ない
遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）よりも高い第 1 流路
（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特
別電動役物 5 8 b）に到達する。したがって、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達し
た多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到
達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することがで
きる。

【6 2 7 5】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）
である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0 . 1 秒
））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（
第 2 特別電動役物 5 8 b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球
が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第 1 期間（通常状態 F 1 にて設定される短
変動時間（0 . 1 秒））が経過して切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）が入球可能状態
となるので、第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に入球することになり、第 2 入球領域
（特別入賞口 3 2 s）に到達することができない。

【6 2 7 6】

一方、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表
示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（2 0 秒～
1 8 0 秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切
替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第
2 期間（長変動時間（2 0 秒～1 8 0 秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を
転動し切って第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に到達し、当該第 2 入球領域（特別入賞
口 3 2 s）に入球可能となる。

【6 2 7 7】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として設定

される期間の長さに応じて、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達できずに第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

【6278】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

10

【6279】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6280】

さらに、本特徴では、第2入球領域（特別入賞口32s）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（15個）は、第3入球領域（第2大入賞口58a）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（2個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

20

【6281】

遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態F1）において遊技者が振分手段（第2振分釘群36b）を狙って遊技球を発射させた（右打ちをした）場合には、変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間（短変動時間（0.1秒））が設定されるので、発射された遊技球は、第2入球領域（特別入賞口32s）には入球せず、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになる。しかしながら、本特徴によれば、第3入球領域（第2大入賞口58a）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球は、第2入球領域（特別入賞口32s）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態F1）において遊技者が振分手段（第2振分釘群36b）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

30

【6282】

一方、変動表示時間（第2特図変動時間）として第2期間（長変動時間（20秒～120秒））が設定され得る遊技状態（高確状態F3）においては、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況となる。そして、本特徴によれば、第2入球領域（特別入賞口32s）に遊技球が入球する場合の方が、第3入球領域（第2大入賞口58a）に遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、変動表示時間（第2特図変動時間）としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6283】

<特徴zC群>

特徴zC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6284】

50

【特徴 z C 1】

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、
前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、

前記振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【6 2 8 5】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）よりも高い第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達する。したがって、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【6 2 8 6】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第 1 期間（通常状態 F 1 にて設定される短変動時間（0.1 秒））が経過して切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）が入球可能状態

10

20

30

40

50

となるので、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになり、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達することができない。

【6287】

一方、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第2入球領域（特別入賞口32s）に到達し、当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能となる。

10

【6288】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達できずに第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

【6289】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

20

【6290】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6291】

さらに、本特徴によれば、振分手段（第2振分釘群36b）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分手段（第2振分釘群36b）が作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第1流路（第1ルート36b1）のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【6292】

これに対して、本特徴によれば、振分手段（第2振分釘群36b）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されているので、遊技者は、価値の高い第1流路（第1ルート36b1）のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本遊技機の設計当初の想定どおりの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

40

【6293】

<特徴zD群>

特徴zD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6294】

【特徴zD1】

50

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、
前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、
前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、
前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（右側アウト口 4 3 r）を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6295】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）よりも高い第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達する。したがって、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【6296】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第 1 期間（通常状態 F 1 にて設定される短変動時間（0.1 秒））が経過して切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）が入球可能状態

となるので、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになり、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達することができない。

【6297】

一方、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第2入球領域（特別入賞口32s）に到達し、当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能となる。

10

【6298】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達できずに第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

【6299】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

20

【6300】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6301】

さらに、本特徴によれば、第2流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域を備えるので、第2流路に振り分けられた遊技球が、本遊技機の設計当初の想定に反して切替手段に到達してしまうことを抑制することができる。

【6302】

<特徴zE群>

特徴zE群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

40

【6303】

[特徴zE1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第2特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路（第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1）と第2流路（右側アウト口43rへの第2ルート36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第2振分釘群36b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域（特別入賞口32s）と、

50

遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域（第2大入賞口58a）と、
前記第3入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに
切替可能な切替手段（第2特別電動役物58b）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第1流路の方が前記第2流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第1流路よりも前記第2流路に多くの
遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可
能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表
示手段（第2特別図柄表示部37b）と、
前記変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として、第1期間（短変動時間（0.1秒））と、前記第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））とを
所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第3入球領域に入球させ得る転動手段
（第2特別電動役物58bの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第2期間が設定されている場合に前記
切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第1流路に振り分け
られた遊技球は前記第2入球領域に入球可能であり、
前記所定抽選（第2特図抽選）の結果には、前記切替手段を前記入球可能状態に移行させ
ない「外れ」が含まれている
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【6304】

本特徴によれば、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にと
つての価値が第1流路（第1ルート36b1）よりも低い第2流路（第2ルート36b2）に振り分けられる。一方、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した残りの少ない
遊技球が、遊技者にとっての価値が第2流路（第2ルート36b2）よりも高い第1流路
（第1ルート36b1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第2特別電動役物58b）に到達する。したがって、振分手段（第2振分釘群36b）に到達し
た多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第2特別電動役物58b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となつてしまうことを抑制することがで
きる。

【6305】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）
である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間（短変動時間（0.1秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（
第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球
が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第1期間（通常状態F1にて設定される短
変動時間（0.1秒））が経過して切替手段（第2特別電動役物58b）が入球可能状態
となるので、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになり、第2入球領域
（特別入賞口32s）に到達することができない。

【6306】

一方、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表
示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～
180秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切
替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第
2期間（長変動時間（20秒～180秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を
転動し切って第2入球領域（特別入賞口32s）に到達し、当該第2入球領域（特別入賞

口 3 2 s) に入球可能となる。

【 6 3 0 7 】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられた遊技球が、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に到達できずに第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）に入球する状況と、第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に到達して当該第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球可能な状況とを創出することができる。

【 6 3 0 8 】

この結果、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【 6 3 0 9 】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 1 0 】

さらに、本特徴によれば、所定抽選の結果には、切替手段を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、所定抽選の結果が「外れ」になった場合には、当該変動表示が終了しても、切替手段は入球可能状態に移行しない。この場合、切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に到達し、当該第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に入球することが可能となる。したがって、本特徴によれば、一般的な遊技機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【 6 3 1 1 】

<特徴 z F 群>

特徴 z F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態及びその変形例から抽出される。

【 6 3 1 2 】

[特徴 z F 1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

10

20

30

40

50

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【６３１３】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３１４】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３１５】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３１６】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ

）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

【6317】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

10

【6318】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6319】

さらに、本特徴によれば、第1入球領域（第2特図始動口34）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されているので、例えば、第1入球領域（第2特図始動口34）に入球した遊技球がその後に振分手段（第2振分釘群36b）に到達する場合がある。特に、本特徴では、振分手段（第2振分釘群36b）に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、第1入球領域（第2特図始動口34）に入球した遊技球が遊技領域に残るのか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように遊技領域を流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

20

【6320】

<特徴zG群>

特徴zG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6321】

30

〔特徴zG1〕

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第2特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路（第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1）と第2流路（右側アウト口43rへの第2ルート36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第2振分釘群36b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域（特別入賞口32s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域（第2大入賞口58a）と、

40

前記第3入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第2特別電動役物58b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第1流路の方が前記第2流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第1流路よりも前記第2流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表

50

示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【６３２２】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３２３】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３２４】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３２５】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３２６】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分

10

20

30

40

50

釘群 3 6 b) に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【 6 3 2 7 】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 6 3 2 8 】

さらに、本特徴によれば、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている。この構成を採用した理由について説明する。本遊技機では、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態 F 1）において、遊技者が第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）を狙って遊技球を発射させた場合（右打ちをした場合）には、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本特徴によれば、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態 F 1）において遊技者が第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

20

【 6 3 2 9 】

<特徴 z H 群>

特徴 z H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態及びその変形例から抽出される。

【 6 3 3 0 】

【特徴 z H 1】

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、
前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

30

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

40

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0 .

50

1 秒)) と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段 (第 2 特別電動役物 58b の板状部材) を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記第 2 入球領域 (特別入賞口 32s) に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6331 】

本特徴によれば、振分手段 (第 2 振分釘群 36b) に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路 (第 1 ルート 36b1) よりも低い第 2 流路 (第 2 ルート 36b2) に振り分けられる。一方、振分手段 (第 2 振分釘群 36b) に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路 (第 2 ルート 36b2) よりも高い第 1 流路 (第 1 ルート 36b1) に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段 (第 2 特別電動役物 58b) に到達する。したがって、振分手段 (第 2 振分釘群 36b) に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段 (第 2 特別電動役物 58b) に到達してしまっ

10

20

【 6332 】

そして、本特徴によれば、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間 (短変動時間 (0.1 秒)) が設定されている場合には、入球不能状態 (閉鎖状態) に設定されている切替手段 (第 2 特別電動役物 58b) の転動手段 (板状部材) の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段 (板状部材) の上を転動し切る前に第 1 期間 (通常状態 F1 にて設定される短変動時間 (0.1 秒)) が経過して切替手段 (第 2 特別電動役物 58b) が入球可能状態となるので、第 3 入球領域 (第 2 大入賞口 58a) に入球することになり、第 2 入球領域 (特別入賞口 32s) に到達することができない。

30

【 6333 】

一方、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間よりも長い第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が設定されている場合には、入球不能状態 (閉鎖状態) に設定されている切替手段 (第 2 特別電動役物 58b) の転動手段 (板状部材) の上を転動中の遊技球は、第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が経過する前に転動手段 (板状部材) の上を転動し切って第 2 入球領域 (特別入賞口 32s) に到達し、当該第 2 入球領域 (特別入賞口 32s) に入球可能となる。

【 6334 】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として設定される期間の長さに応じて、第 1 流路 (第 1 ルート 36b1) に振り分けられた遊技球が、第 2 入球領域 (特別入賞口 32s) に到達できずに第 3 入球領域 (第 2 大入賞口 58a) に入球する状況と、第 2 入球領域 (特別入賞口 32s) に到達して当該第 2 入球領域 (特別入賞口 32s) に入球可能な状況とを創出することができる。

40

【 6335 】

この結果、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間よりも長い第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段 (第 2 振分釘群 36b) に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益

50

を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【6336】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【6337】

さらに、本特徴によれば、第2入球領域（特別入賞口32s）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が価値の高い第2入球領域（特別入賞口32s）に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【6338】

<特徴zI>

特徴zI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6339】

20

〔特徴zI1〕

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第2特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路（第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1）と第2流路（右側アウト口43rへの第2ルート36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第2振分釘群36b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域（特別入賞口32s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域（第2大入賞口58a）と、

30

前記第3入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第2特別電動役物58b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第1流路の方が前記第2流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第1流路よりも前記第2流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第2特別図柄表示部37b）と、

40

前記変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として、第1期間（短変動時間（0.1秒））と、前記第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第3入球領域に入球させ得る転動手段（第2特別電動役物58bの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第2期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第1流路に振り分けられた遊技球は前記第2入球領域に入球可能であり、

50

当該遊技機は、さらに、

前記第3入球領域（第2大入賞口58a）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6340】

本特徴によれば、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第1流路（第1ルート36b1）よりも低い第2流路（第2ルート36b2）に振り分けられる。一方、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第2流路（第2ルート36b2）よりも高い第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第2特別電動役物58b）に到達する。したがって、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第2特別電動役物58b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となつてしまうことを抑制することができる。

10

【6341】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間（短変動時間（0.1秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第1期間（通常状態F1にて設定される短変動時間（0.1秒））が経過して切替手段（第2特別電動役物58b）が入球可能状態となるので、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになり、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達することができない。

20

【6342】

一方、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第2入球領域（特別入賞口32s）に到達し、当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能となる。

30

【6343】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達できずに第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

【6344】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

40

【6345】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲し

50

いといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6346】

さらに、本特徴によれば、第3入球領域（第2大入賞口58a）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する毎に、現在の有利な遊技状態（高確状態F3）が終了してしまうのではないかとといった緊迫感を抱かせることができるとともに、切替手段（第2特別電動役物58b）が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該切替手段（第2特別電動役物58b）に到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整するといった新たな遊技を遊技者に提供することができる。

10

【6347】

<特徴zJ群>

特徴zJ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6348】

[特徴zJ1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第2特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路（第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1）と第2流路（右側アウト口43rへの第2ルート36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第2振分釘群36b）と、

20

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域（特別入賞口32s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域（第2大入賞口58a）と、

前記第3入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第2特別電動役物58b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第1流路の方が前記第2流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第1流路よりも前記第2流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

30

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第2特別図柄表示部37b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として、第1期間（短変動時間（0.1秒））と、前記第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

40

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第3入球領域に入球させ得る転動手段（第2特別電動役物58bの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第2期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第1流路に振り分けられた遊技球は前記第2入球領域に入球可能であり、

前記振分手段（第2振分釘群36b）は、樹脂によって形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【6349】

本特徴によれば、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第1流路（第1ルート36b1）よりも低い第2流路（第2ルート36b

50

２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまっ

【６３５０】

て、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３５１】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３５２】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３５３】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３５４】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３５５】

さらに、本特徴によれば、振分手段は、樹脂によって形成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、本特徴とは異なり、振分手段が鉄製である構成を採用した場合には、遊技球が振分手段に繰り返し衝突することによって当該振分手段が塑性変形し、本遊技機の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある

。本遊技機では、振分手段による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本特徴によれば、振分手段は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本遊技機が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分手段に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本遊技機の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。

【6356】

<特徴 z K 群>

特徴 z K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6357】

[特徴 z K 1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第2特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路（第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1）と第2流路（右側アウト口43rへの第2ルート36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第2振分釘群36b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域（特別入賞口32s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域（第2大入賞口58a）と、

前記第3入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第2特別電動役物58b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第1流路の方が前記第2流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第1流路よりも前記第2流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第2特別図柄表示部37b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として、第1期間（短変動時間（0.1秒））と、前記第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第3入球領域に入球させ得る転動手段（第2特別電動役物58bの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第2期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第1流路に振り分けられた遊技球は前記第2入球領域に入球可能であり、

前記第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が前記第2入球領域（特別入賞口32s）及び前記第3入球領域（第2大入賞口58a）のいずれにも入球しない場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【6358】

本特徴によれば、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第1流路（第1ルート36b1）よりも低い第2流路（第2ルート36b2）に振り分けられる。一方、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第2流路（第2ルート36b2）よりも高い第1流路

10

20

30

40

50

（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３５９】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

10

【６３６０】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

20

【６３６１】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３６２】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

30

【６３６３】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【６３６４】

さらに、本特徴によれば、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合があるので、遊技球が第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。

50

【 6 3 6 5 】

< 特徴 z L 群 >

特徴 z L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態及びその変形例から抽出される。

【 6 3 6 6 】

[特徴 z L 1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、
前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）及び前記第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）とは異なる第 3 流路（第 3 ルート）と、

前記第 3 流路（第 3 ルート）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（アウト口）と、

を備え、

前記振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）は、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路及び前記第 3 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 6 7 】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）よりも高い第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特

別電動役物 5 8 b) に到達する。したがって、振分手段 (第 2 振分釘群 3 6 b) に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段 (第 2 特別電動役物 5 8 b) に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【6 3 6 8】

そして、本特徴によれば、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間 (短変動時間 (0.1 秒)) が設定されている場合には、入球不能状態 (閉鎖状態) に設定されている切替手段 (第 2 特別電動役物 5 8 b) の転動手段 (板状部材) の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段 (板状部材) の上を転動し切る前に第 1 期間 (通常状態 F 1 にて設定される短変動時間 (0.1 秒)) が経過して切替手段 (第 2 特別電動役物 5 8 b) が入球可能状態となるので、第 3 入球領域 (第 2 大入賞口 5 8 a) に入球することになり、第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に到達することができない。

10

【6 3 6 9】

一方、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間よりも長い第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が設定されている場合には、入球不能状態 (閉鎖状態) に設定されている切替手段 (第 2 特別電動役物 5 8 b) の転動手段 (板状部材) の上を転動中の遊技球は、第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が経過する前に転動手段 (板状部材) の上を転動し切って第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に到達し、当該第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に入球可能となる。

20

【6 3 7 0】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として設定される期間の長さに応じて、第 1 流路 (第 1 ルート 3 6 b 1) に振り分けられた遊技球が、第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に到達できずに第 3 入球領域 (第 2 大入賞口 5 8 a) に入球する状況と、第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に到達して当該第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に入球可能な状況とを創出することができる。

【6 3 7 1】

この結果、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間よりも長い第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段 (第 2 振分釘群 3 6 b) に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中 (変動表示の実行中) は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

30

【6 3 7 2】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6 3 7 3】

さらに、本特徴によれば、第 1 流路及び第 2 流路とは異なる第 3 流路と、第 3 流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域と、を備え、振分手段は、第 1 流路よりも第 2 流路及び第 3 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されているので、遊技球が第 1 流路に振り分けられることの価値を一層高めることができる。したがって、遊技球が第 1 流路に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。

【6 3 7 4】

50

<特徴 z M 群>

特徴 z M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態及びその変形例から抽出される。

【6375】

[特徴 z M 1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 34）と、前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 58b への第 1 ルート 36b1）と第 2 流路（右側アウト口 43r への第 2 ルート 36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 36b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 32s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 58a）と、

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 58b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 37b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 58b の板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、

前記第 2 流路（第 2 ルート 36b2）に振り分けられた遊技球が前記切替手段（第 2 特別電動役物 58b）に到達する場合があるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【6376】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 36b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路（第 1 ルート 36b1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 36b2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 36b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 36b2）よりも高い第 1 流路（第 1 ルート 36b1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 58b）に到達する。したがって、振分手段（第 2 振分釘群 36b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 58b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【6377】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒

10

20

30

40

50

））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第1期間（通常状態F1にて設定される短変動時間（0.1秒））が経過して切替手段（第2特別電動役物58b）が入球可能状態となるので、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになり、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達することができない。

【6378】

一方、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第2入球領域（特別入賞口32s）に到達し、当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能となる。

【6379】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達できずに第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

【6380】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【6381】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6382】

さらに、本特徴によれば、第2流路（第2ルート36b2）に振り分けられた遊技球が切替手段（第2特別電動役物58b）に到達する場合があるように構成されているので、遊技者は、第2流路（第2ルート36b2）に振り分けられた遊技球に対しても、切替手段（第2特別電動役物58b）に到達し、その後当該切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）を渡り切って第2入球領域（特別入賞口32s）に入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【6383】

<特徴zN群>

特徴zN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6384】

[特徴zN1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、

前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として前記第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定され得る第 1 遊技状態（通常状態 F 1）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選して V 確入賞口 5 7 a v に遊技球が入球した場合に）、前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として前記第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定され得る第 2 遊技状態（高確状態 F 3）に移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6385】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）よりも高い第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達する。したがって、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【6386】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（

10

20

30

40

50

第2特別電動役物58b)の転動手段(板状部材)の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段(板状部材)の上を転動し切る前に第1期間(通常状態F1にて設定される短変動時間(0.1秒))が経過して切替手段(第2特別電動役物58b)が入球可能状態となるので、第3入球領域(第2大入賞口58a)に入球することになり、第2入球領域(特別入賞口32s)に到達することができない。

【6387】

一方、所定抽選(第2特図抽選)の結果が所定結果(特図小当たり)である場合の変動表示時間(第2特図変動時間)として第1期間よりも長い第2期間(長変動時間(20秒~180秒))が設定されている場合には、入球不能状態(閉鎖状態)に設定されている切替手段(第2特別電動役物58b)の転動手段(板状部材)の上を転動中の遊技球は、第2期間(長変動時間(20秒~180秒))が経過する前に転動手段(板状部材)の上を転動し切って第2入球領域(特別入賞口32s)に到達し、当該第2入球領域(特別入賞口32s)に入球可能となる。

【6388】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間(第2特図変動時間)として設定される期間の長さに応じて、第1流路(第1ルート36b1)に振り分けられた遊技球が、第2入球領域(特別入賞口32s)に到達できずに第3入球領域(第2大入賞口58a)に入球する状況と、第2入球領域(特別入賞口32s)に到達して当該第2入球領域(特別入賞口32s)に入球可能な状況とを創出することができる。

【6389】

この結果、所定抽選(第2特図抽選)の結果が所定結果(特図小当たり)である場合の変動表示時間(第2特図変動時間)として第1期間よりも長い第2期間(長変動時間(20秒~180秒))が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段(第2振分釘群36b)に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中(変動表示の実行中)は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【6390】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6391】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間(第2特図変動時間)として第1期間(短変動時間(0.1秒))が設定され得る第1遊技状態(通常状態F1)において所定移行条件が成立した場合に(確変大当たりに当選してV確入賞口57avに遊技球が入球した場合に)、変動表示の変動表示時間(第2特図変動時間)として第2期間(長変動時間(20秒~180秒))が設定され得る第2遊技状態(高確状態F3)に移行させる手段を備える。本特徴では、変動表示の変動表示時間(第2特図変動時間)として、第2期間(長変動時間(20秒~180秒))が設定された場合の方が、第1期間(短変動時間(0.1秒))が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、第1遊技状態(通常状態F1)において早く所定移行条件が成立して(確変大当たりに当選してV確入賞口57avに遊技球が入球して)第2遊技状態(高確状態F3)に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【6392】

<特徴z0群>

特徴z0群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【 6 3 9 3 】

〔特徴 z 0 1〕

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、
前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、
前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、
前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示（第 2 特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（16 R 確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 9 4 】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）よりも高い第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達する。したがって、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【 6 3 9 5 】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第 2 特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（

10

20

30

40

50

第2特別電動役物58b)の転動手段(板状部材)の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段(板状部材)の上を転動し切る前に第1期間(通常状態F1にて設定される短変動時間(0.1秒))が経過して切替手段(第2特別電動役物58b)が入球可能状態となるので、第3入球領域(第2大入賞口58a)に入球することになり、第2入球領域(特別入賞口32s)に到達することができない。

【6396】

一方、所定抽選(第2特図抽選)の結果が所定結果(特図小当たり)である場合の変動表示時間(第2特図変動時間)として第1期間よりも長い第2期間(長変動時間(20秒~180秒))が設定されている場合には、入球不能状態(閉鎖状態)に設定されている切替手段(第2特別電動役物58b)の転動手段(板状部材)の上を転動中の遊技球は、第2期間(長変動時間(20秒~180秒))が経過する前に転動手段(板状部材)の上を転動し切って第2入球領域(特別入賞口32s)に到達し、当該第2入球領域(特別入賞口32s)に入球可能となる。

【6397】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間(第2特図変動時間)として設定される期間の長さに応じて、第1流路(第1ルート36b1)に振り分けられた遊技球が、第2入球領域(特別入賞口32s)に到達できずに第3入球領域(第2大入賞口58a)に入球する状況と、第2入球領域(特別入賞口32s)に到達して当該第2入球領域(特別入賞口32s)に入球可能な状況とを創出することができる。

【6398】

この結果、所定抽選(第2特図抽選)の結果が所定結果(特図小当たり)である場合の変動表示時間(第2特図変動時間)として第1期間よりも長い第2期間(長変動時間(20秒~180秒))が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段(第2振分釘群36b)に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中(変動表示の実行中)は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【6399】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6400】

さらに、本特徴によれば、変動表示(第2特別図柄の変動表示)の実行中に、所定の有利結果(16R確変大当たり)が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出(リーチ演出)を実行可能な手段を備えるので、所定の有利結果(16R確変大当たり)が発生して変動表示(第2特別図柄の変動表示)の終了後に有利な状態が継続するの否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該期待度演出(リーチ演出)が実行されている変動表示(第2特別図柄の変動表示)の実行中は、切替手段(第2特別電動役物58b)が入球不能状態(閉鎖状態)を維持するため、第1流路(第1ルート36b1)に振り分けられた遊技球は、第3入球領域(第2大入賞口58a)に入球することができず、第2入球領域(特別入賞口32s)に入球することが可能となる。すなわち、期待度演出(リーチ演出)が実行されている変動表示(第2特別図柄の変動表示)の実行中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【6401】

さらに、本特徴によれば、期待度演出（リーチ演出）が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な所定の有利結果（16R確変大当たり）が発生しなかったとしても、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本特徴によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【6402】

10

<特徴zP群>

特徴zP群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6403】

[特徴zP1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域（第2特図始動口34）と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第2特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路（第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1）と第2流路（右側アウト口43rへの第2ルート36b2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第2振分釘群36b）と、

20

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域（特別入賞口32s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域（第2大入賞口58a）と、

前記第3入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第2特別電動役物58b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第1流路の方が前記第2流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第1流路よりも前記第2流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

30

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第2特別図柄表示部37b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として、第1期間（短変動時間（0.1秒））と、前記第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第3入球領域に入球させ得る転動手段（第2特別電動役物58bの板状部材）を備え、

40

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第2期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第1流路に振り分けられた遊技球は前記第2入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示（第2特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6404】

本特徴によれば、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球は、遊技者に

50

としての価値が第1流路（第1ルート36b1）よりも低い第2流路（第2ルート36b2）に振り分けられる。一方、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第2流路（第2ルート36b2）よりも高い第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第2特別電動役物58b）に到達する。したがって、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第2特別電動役物58b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【6405】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間（短変動時間（0.1秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第1期間（通常状態F1にて設定される短変動時間（0.1秒））が経過して切替手段（第2特別電動役物58b）が入球可能状態となるので、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになり、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達することができない。

10

【6406】

一方、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第2入球領域（特別入賞口32s）に到達し、当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能となる。

20

【6407】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達できずに第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

30

【6408】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

40

【6409】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6410】

さらに、本特徴によれば、変動表示（第2特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えるので、変動表示（第2特別図柄の変動表示）が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が第2入球領

50

域（特別入賞口 3 2 s）に入球することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該演出において表示される数値情報から、遊技球が第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）に到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【 6 4 1 1 】

<特徴 z Q 群>

特徴 z Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態及びその変形例から抽出される。

【 6 4 1 2 】

10

[特徴 z Q 1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

20

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、

30

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、

40

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定された前記変動表示（長変動時間が設定された第 2 特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 4 1 3 】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）よりも高い第 1 流路

50

（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６４１４】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

10

【６４１５】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

20

【６４１６】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６４１７】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

30

【６４１８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【６４１９】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中である。しかしながら、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。

【６４２０】

本特徴によれば、変動表示時間として第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定

50

された第2特別図柄の変動表示)の実行中に、遊技者に好機であることを示唆する演出(好機示唆演出)を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、この第2期間が設定された変動表示(長変動時間が設定された第2特別図柄の変動表示)の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【6421】

<特徴zR群>

特徴zR群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態及びその変形例から抽出される。

【6422】

[特徴zR1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第1入球領域(第2特図始動口34)と、前記第1入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選(第2特図抽選)を実行可能な抽選実行手段と、

前記第1入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第1流路(第2特別電動役物58bへの第1ルート36b1)と第2流路(右側アウト口43rへの第2ルート36b2)とに少なくとも振り分け可能な振分手段(第2振分釘群36b)と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第2入球領域(特別入賞口32s)と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第3入球領域(第2大入賞口58a)と、

前記第3入球領域の入球口を入球可能状態(開放状態)と入球不能状態(閉鎖状態)とに切替可能な切替手段(第2特別電動役物58b)と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第1流路の方が前記第2流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第1流路よりも前記第2流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果(特図小当たり)である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段(第2特別図柄表示部37b)と、

前記変動表示の変動表示時間(第2特図変動時間)として、第1期間(短変動時間(0.1秒))と、前記第1期間よりも長い第2期間(長変動時間(20秒~180秒))とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第3入球領域に入球させ得る転動手段(第2特別電動役物58bの板状部材)を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第2期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第1流路に振り分けられた遊技球は前記第2入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示(第2特別図柄の変動表示)の実行中に、第1の演出(ステップアップ演出1)を実行し、前記第1の演出に連続して前記第1の演出とは異なる第2の演出(ステップアップ演出2)を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6423】

本特徴によれば、振分手段(第2振分釘群36b)に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第1流路(第1ルート36b1)よりも低い第2流路(第2ルート36b2)に振り分けられる。一方、振分手段(第2振分釘群36b)に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第2流路(第2ルート36b2)よりも高い第1流路(第1ルート36b1)に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段(第2特

10

20

30

40

50

別電動役物 5 8 b) に到達する。したがって、振分手段 (第 2 振分釘群 3 6 b) に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段 (第 2 特別電動役物 5 8 b) に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【6 4 2 4】

そして、本特徴によれば、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間 (短変動時間 (0.1 秒)) が設定されている場合には、入球不能状態 (閉鎖状態) に設定されている切替手段 (第 2 特別電動役物 5 8 b) の転動手段 (板状部材) の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段 (板状部材) の上を転動し切る前に第 1 期間 (通常状態 F 1 にて設定される短変動時間 (0.1 秒)) が経過して切替手段 (第 2 特別電動役物 5 8 b) が入球可能状態となるので、第 3 入球領域 (第 2 大入賞口 5 8 a) に入球することになり、第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に到達することができない。

10

【6 4 2 5】

一方、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間よりも長い第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が設定されている場合には、入球不能状態 (閉鎖状態) に設定されている切替手段 (第 2 特別電動役物 5 8 b) の転動手段 (板状部材) の上を転動中の遊技球は、第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が経過する前に転動手段 (板状部材) の上を転動し切って第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に到達し、当該第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に入球可能となる。

20

【6 4 2 6】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として設定される期間の長さに応じて、第 1 流路 (第 1 ルート 3 6 b 1) に振り分けられた遊技球が、第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に到達できずに第 3 入球領域 (第 2 大入賞口 5 8 a) に入球する状況と、第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に到達して当該第 2 入球領域 (特別入賞口 3 2 s) に入球可能な状況とを創出することができる。

【6 4 2 7】

この結果、所定抽選 (第 2 特図抽選) の結果が所定結果 (特図小当たり) である場合の変動表示時間 (第 2 特図変動時間) として第 1 期間よりも長い第 2 期間 (長変動時間 (20 秒 ~ 180 秒)) が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段 (第 2 振分釘群 3 6 b) に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中 (変動表示の実行中) は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

30

【6 4 2 8】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6 4 2 9】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、変動表示 (第 2 特別図柄の変動表示) の後の抽選結果だけでなく、変動表示 (第 2 特別図柄の変動表示) の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。

【6 4 3 0】

本特徴によれば、変動表示 (第 2 特別図柄の変動表示) の実行中に、第 1 の演出 (ステップアップ演出 1) を実行し、第 1 の演出 (ステップアップ演出 1) に連続して第 1 の演出 (ステップアップ演出 1) とは異なる第 2 の演出 (ステップアップ演出 2) を実行可能な

50

手段を備えるので、遊技者に対して、第１の演出（ステップアップ演出１）が実行された場合に、当該第１の演出（ステップアップ演出１）の後に連続して第２の演出（ステップアップ演出２）が実行されて当該変動表示（第２特別図柄の変動表示）がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【６４３１】

<特徴ｚＳ群>

特徴ｚＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６４３２】

[特徴ｚＳ１]

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報（入球個数示唆演出）を表示可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６４３３】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達し

10

20

30

40

50

た多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６４３４】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態

10

【６４３５】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

20

【６４３６】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６４３７】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

30

【６４３８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【６４３９】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球した遊技球の個数ではなく、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。

【６４４０】

本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能な手段を備えるので、本遊技機において重要な第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【６４４１】

50

<特徴 z T 群>

特徴 z T 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態及びその変形例から抽出される。

【 6 4 4 2 】

[特徴 z T 1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として前記第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定され得る第 1 遊技状態（通常状態 F 1）において第 1 の背景画像（通常状態 F 1 用背景画像）を表示可能であり、前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として前記第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定され得る第 2 遊技状態（高確状態 F 3）において前記第 1 の背景画像とは異なる第 2 の背景画像（高確状態 F 3 用背景画像）を表示可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 4 4 3 】

本特徴によれば、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）よりも低い第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）に振り分けられる。一方、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第 2 流路（第 2 ルート 3 6 b 2）よりも高い第 1 流路（第 1 ルート 3 6 b 1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到達する。したがって、振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）に到

達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【6444】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間（短変動時間（0.1秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第1期間（通常状態F1にて設定される短変動時間（0.1秒））が経過して切替手段（第2特別電動役物58b）が入球可能状態となるので、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになり、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達することができない。

10

【6445】

一方、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第2入球領域（特別入賞口32s）に到達し、当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能となる。

【6446】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達できずに第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

20

【6447】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

30

【6448】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6449】

また、一般的な遊技機では、遊技状態が異なると、例えば普通電動役物の挙動が異なるため、遊技者は、現在の遊技状態がどの遊技状態であるのかを容易に判別することができる。

【6450】

しかしながら、本遊技機では、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間（短変動時間（0.1秒））が設定され得る第1遊技状態（通常状態F1）と、第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定され得る第2遊技状態（高確状態F3）とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さだけであるため、遊技者は、現在の遊技状態が第1遊技

50

状態（通常状態 F 1）であるのか第 2 遊技状態（高確状態 F 3）であるのかを容易に判別することはできない。

【 6 4 5 1 】

本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））が設定され得る第 1 遊技状態（通常状態 F 1）において第 1 の背景画像（通常状態 F 1 用背景画像）を表示可能であり、変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））が設定され得る第 2 遊技状態（高確状態 F 3）において第 1 の背景画像（通常状態 F 1 用背景画像）とは異なる第 2 の背景画像（高確状態 F 3 用背景画像）を表示可能な手段を備えるので、遊技者は、現在の遊技状態が第 1 遊技状態（通常状態 F 1）であるのか第 2 遊技状態（高確状態 F 3）であるのかを容易に判別することが可能となる。

10

【 6 4 5 2 】

<特徴 z U 群>

特徴 z U 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態及びその変形例から抽出される。

【 6 4 5 3 】

[特徴 z U 1]

遊技球が入球可能な入球口を有する第 1 入球領域（第 2 特図始動口 3 4）と、前記第 1 入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第 2 特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

20

前記第 1 入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第 1 流路（第 2 特別電動役物 5 8 b への第 1 ルート 3 6 b 1）と第 2 流路（右側アウト口 4 3 r への第 2 ルート 3 6 b 2）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第 2 振分釘群 3 6 b）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第 2 入球領域（特別入賞口 3 2 s）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

前記第 3 入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第 1 流路の方が前記第 2 流路よりも高く、

30

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第 1 流路よりも前記第 2 流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第 2 特別図柄表示部 3 7 b）と、

前記変動表示の変動表示時間（第 2 特図変動時間）として、第 1 期間（短変動時間（0.1 秒））と、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間（長変動時間（20 秒～180 秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

40

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第 3 入球領域に入球させ得る転動手段（第 2 特別電動役物 5 8 b の板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第 2 期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第 1 流路に振り分けられた遊技球は前記第 2 入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記切替手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）によって前記第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、前記第 3 入球領域（第 2 大入賞口 5 8 a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実

50

行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6454】

本特徴によれば、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第1流路（第1ルート36b1）よりも低い第2流路（第2ルート36b2）に振り分けられる。一方、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第2流路（第2ルート36b2）よりも高い第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第2特別電動役物58b）に到達する。したがって、振分手段（第2振分釘群36b）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第2特別電動役物58b）に到達してしまつて遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

10

【6455】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間（短変動時間（0.1秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第1期間（通常状態F1にて設定される短変動時間（0.1秒））が経過して切替手段（第2特別電動役物58b）が入球可能状態となるので、第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球することになり、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達することができない。

20

【6456】

一方、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第2特別電動役物58b）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第2入球領域（特別入賞口32s）に到達し、当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能となる。

【6457】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第2特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第1流路（第1ルート36b1）に振り分けられた遊技球が、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達できずに第3入球領域（第2大入賞口58a）に入球する状況と、第2入球領域（特別入賞口32s）に到達して当該第2入球領域（特別入賞口32s）に入球可能な状況とを創出することができる。

30

【6458】

この結果、所定抽選（第2特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第2特図変動時間）として第1期間よりも長い第2期間（長変動時間（20秒～180秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第2振分釘群36b）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

40

【6459】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

50

【6460】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。

【6461】

本特徴によれば、切替手段（第2特別電動役物58b）によって第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えるので、遊技者に対して、第3入球領域（第2大入賞口58a）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

10

【6462】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【6463】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。

【6464】

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

20

【6465】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【6466】

なお、上記各特徴群に含まれる1又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【6467】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

30

【6468】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【6469】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

40

【6470】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

50

【符号の説明】

【 6 4 7 1 】

1 0 ...パチンコ機

1 1 ...外枠

1 2 ...パチンコ機本体

1 3 ...内枠

1 4 ...前扉枠

1 5 ...ヒンジ

1 6 ...ヒンジ

1 7 ...シリンダ錠

1 8 ...窓部

1 9 ...ガラスユニット

2 0 ...上皿

2 1 ...下皿

2 2 ...排出口

2 3 ...レバー

2 4 ...演出操作ボタン

2 5 ...操作ハンドル

3 0 ...遊技盤

3 1 ...誘導レール

3 1 a ...内レール部

3 1 b ...外レール部

6 0 ...主制御装置

7 0 ...払出制御装置

7 1 ...払出装置

8 0 ...発射制御装置

8 1 ...遊技球発射機構

8 5 ...電源装置

9 0 ...音声発光制御装置

1 0 0 ...表示制御装置

10

20

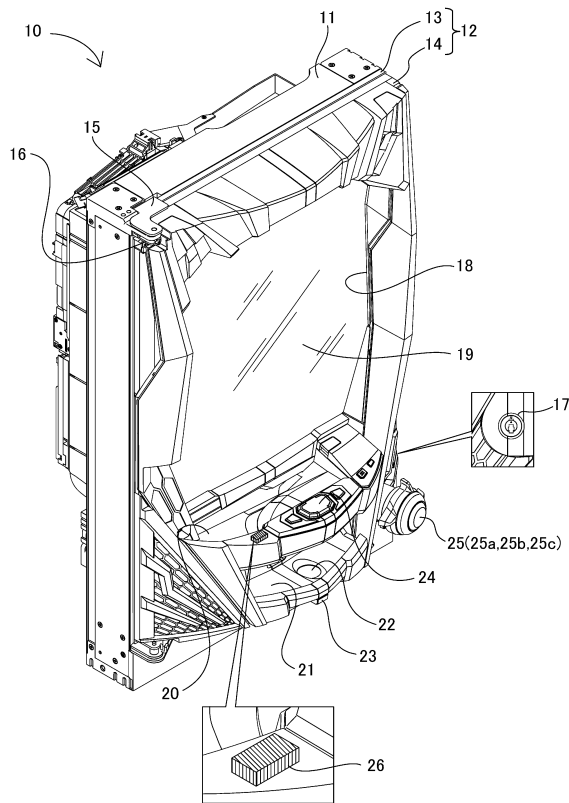
30

40

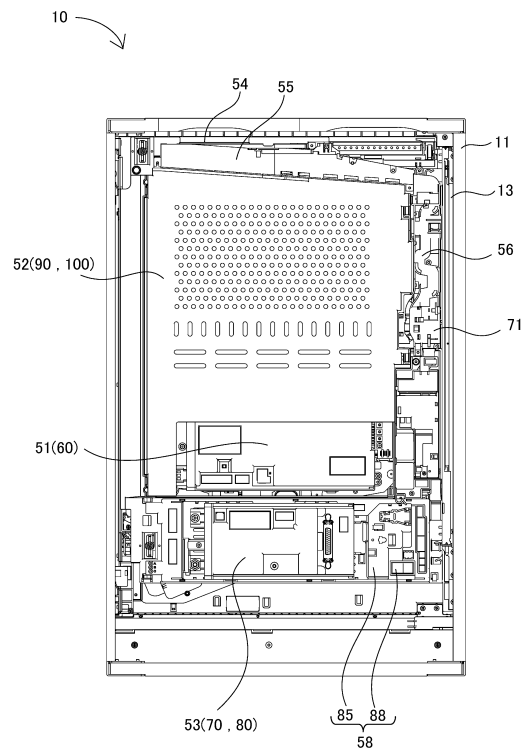
50

【図面】

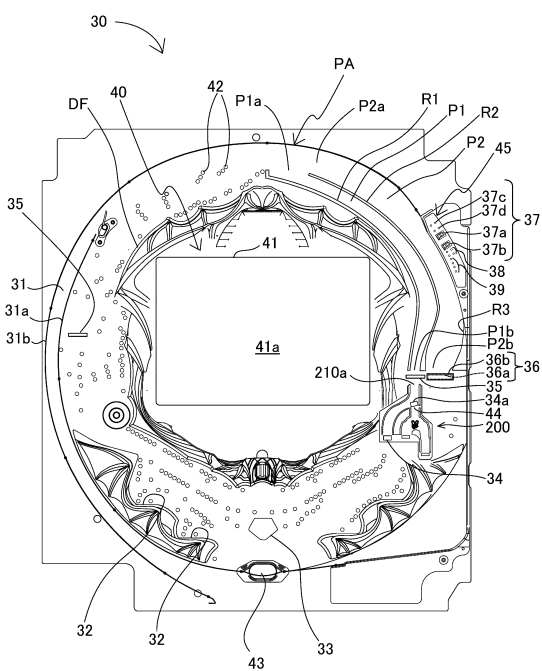
【図 1】



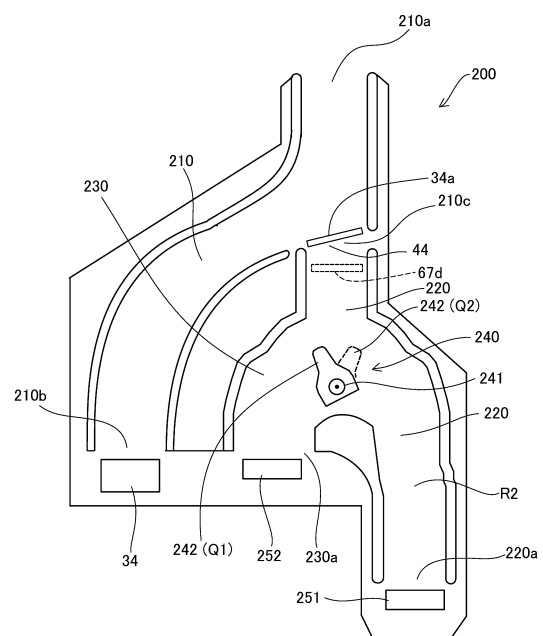
【圖 2】



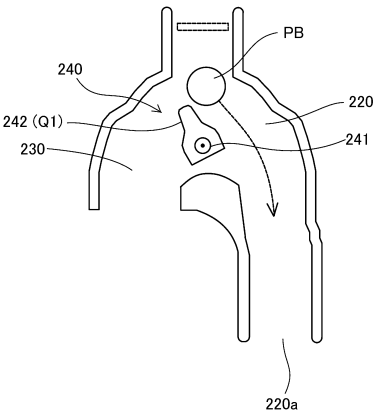
【圖 3】



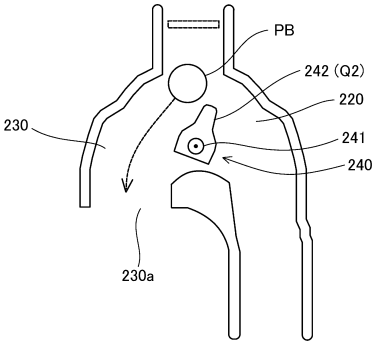
【図 4】



【図 5】

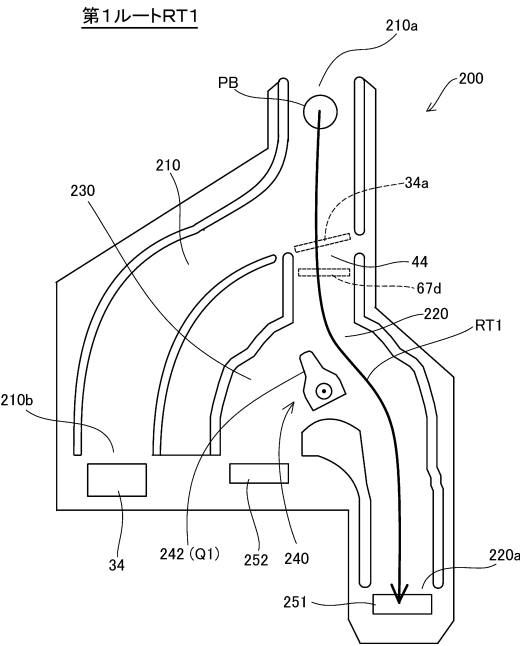


【図 6】

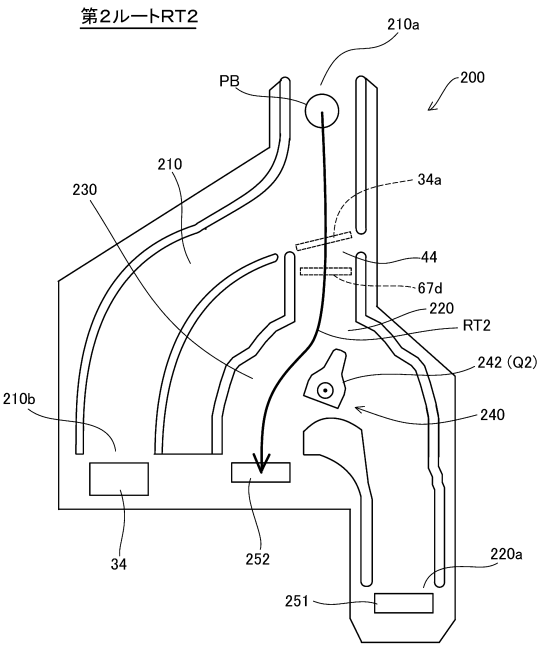


10

【図 7】



【図 8】



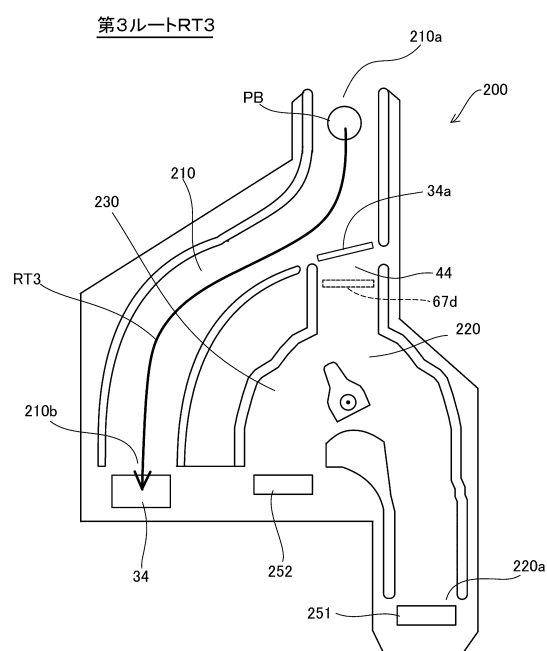
20

30

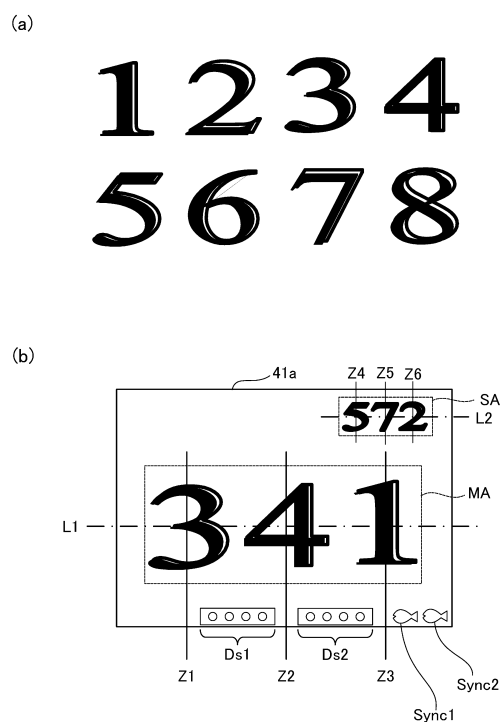
40

50

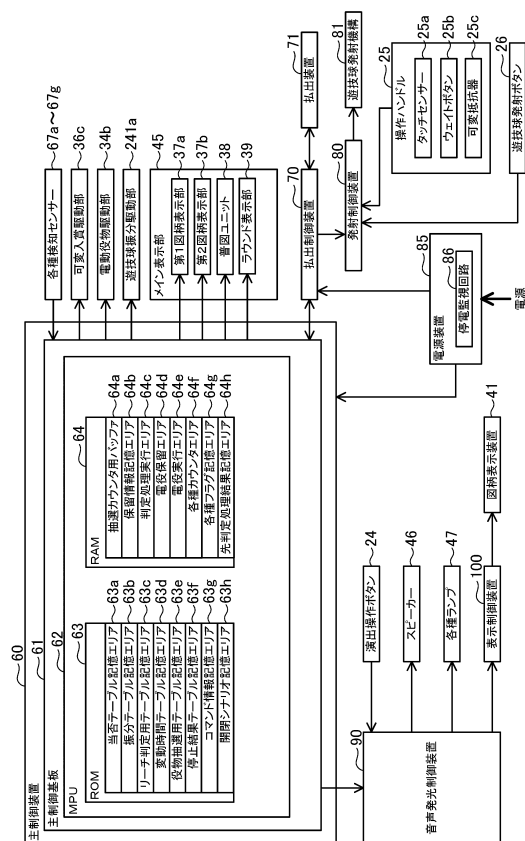
【圖 9】



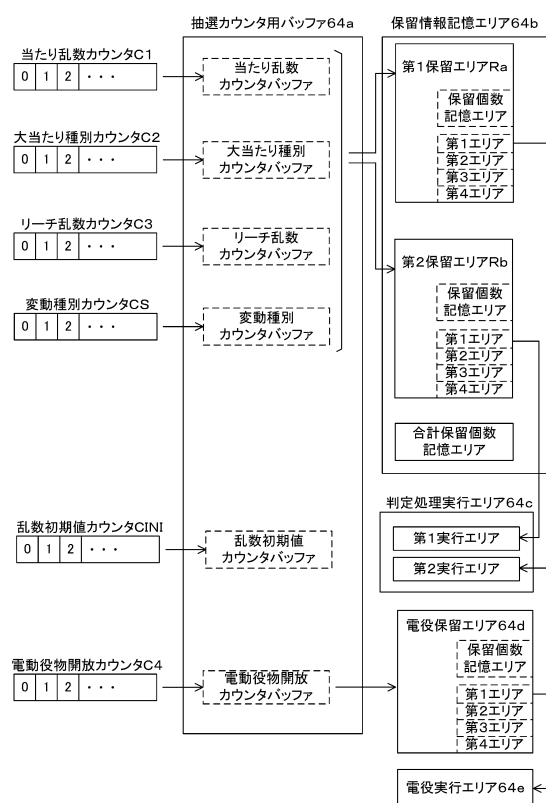
【図 10】



【図 1 1】



【図 12】



【図 1 3】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～19	大当たり
20～59	特殊小当たり
60～1199	通常小当たり

【図 1 4】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～19	大当たり
20～1199	外れ

10

20

【図 1 5】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果
0～54	16R確変大当たり
55～69	8R確変大当たり
70～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～69	8R確変大当たり
70～99	8R通常大当たり

【図 1 6】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3 (0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

30

40

50

【図 17】

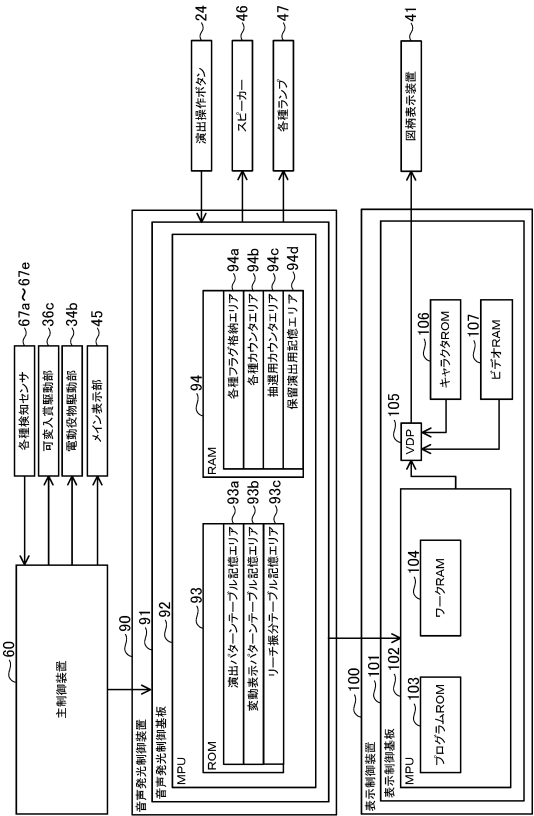
(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4 (0~465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4 (0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

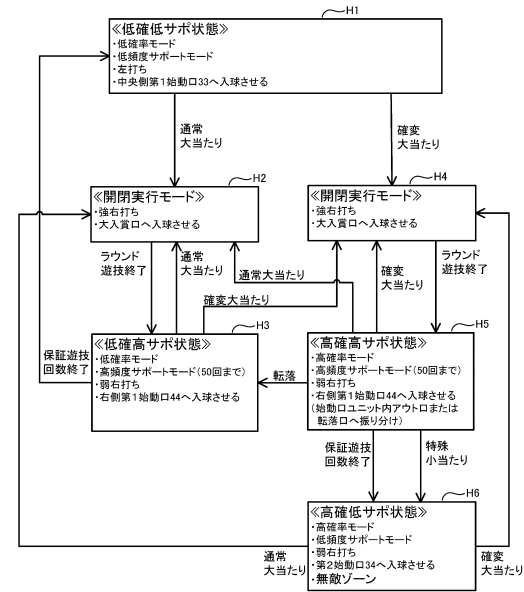
【図 18】



10

20

【図 19】



【図 20】

遊技状態 (状態)	抽選モード	サポートモード	中央第1始動口入球可否	右側第1始動口入球可否	転落口入球可否	第2始動口入球可否	特1変動時間	特2変動時間
低確低サポート状態	低確率モード	低頻度サポートモード	可	不可	不可	可	通常	ロング (10分)
低確高サポート状態	低確率モード	高頻度サポートモード	可	可	可 (低確率モードなので転落の心配なし)	不可	通常	通常
高確高サポート状態	高確率モード	高頻度サポートモード	可	可	可	不可	通常	ロング (10分)
高確低サポート状態 (無敵ゾーン)	高確率モード	低頻度サポートモード	可	可	不可	可	通常	通常

30

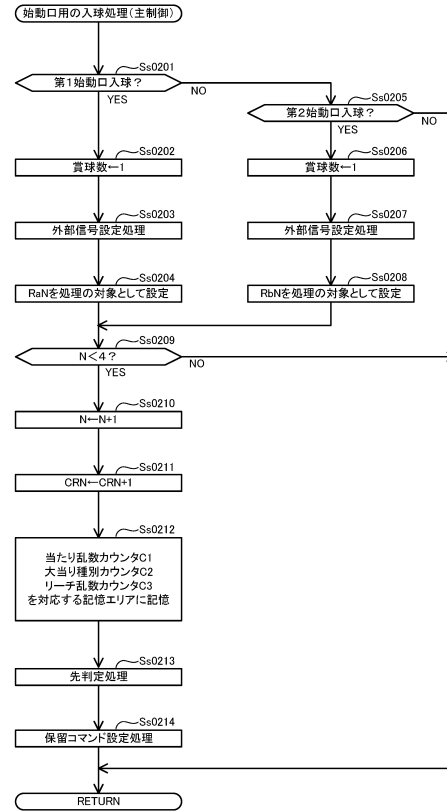
40

50

【図 2 1】



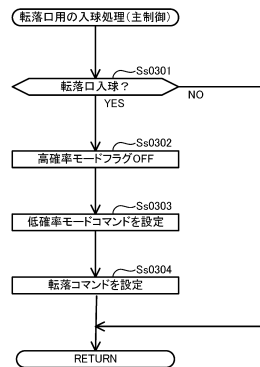
【図 2 2】



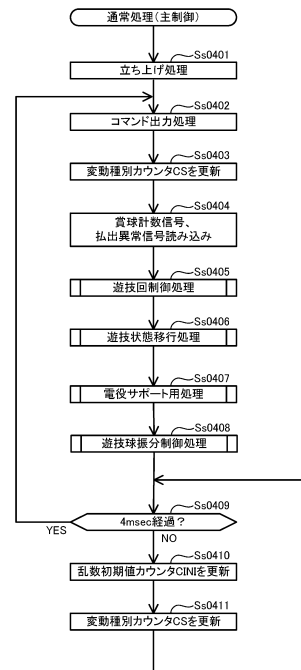
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

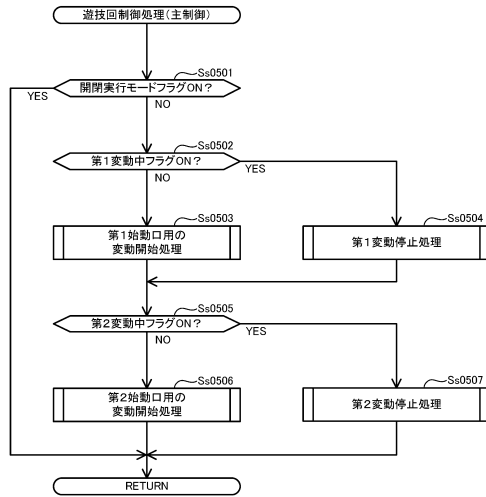


30

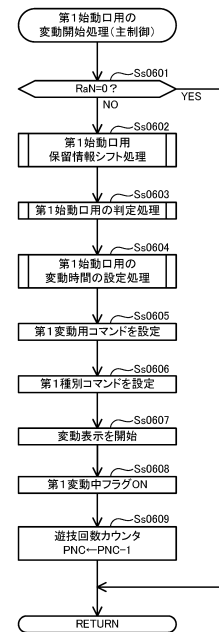
40

50

【図 25】



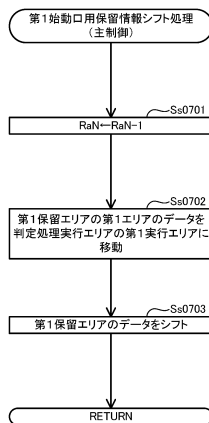
【図 26】



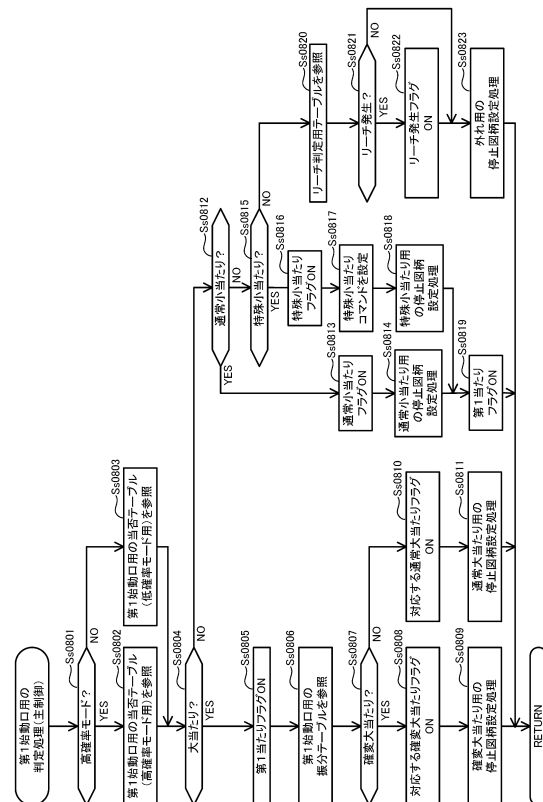
10

20

【図 27】



【図 28】

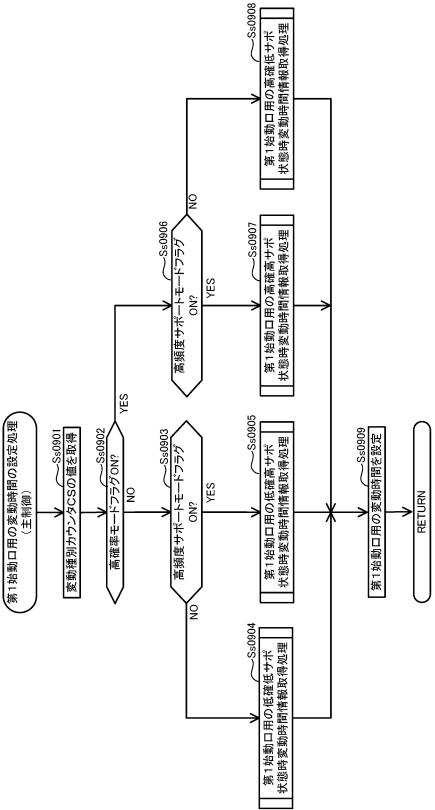


30

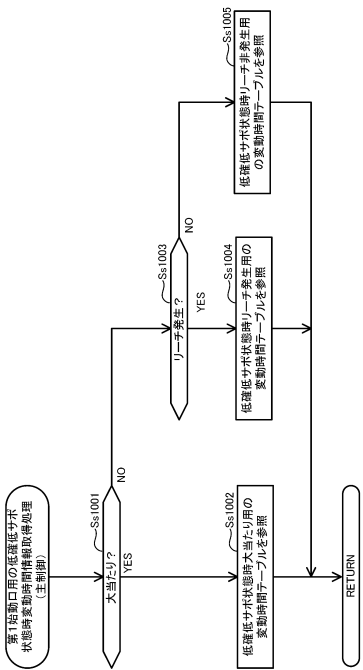
40

50

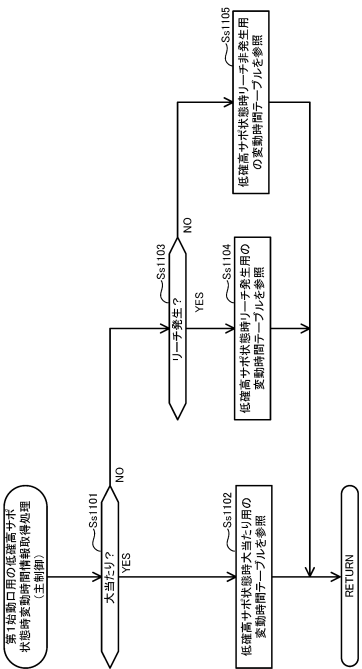
【図 29】



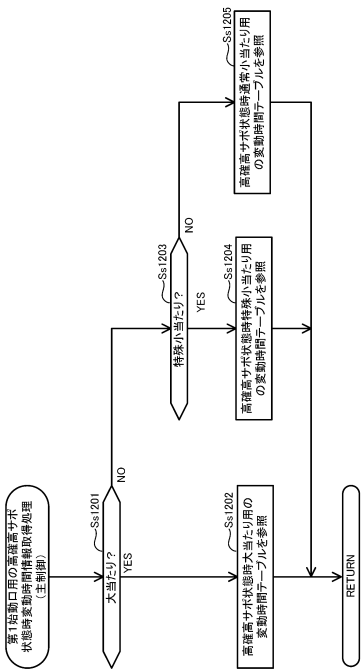
【図 30】



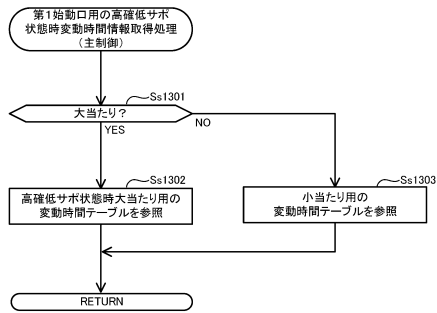
【図 31】



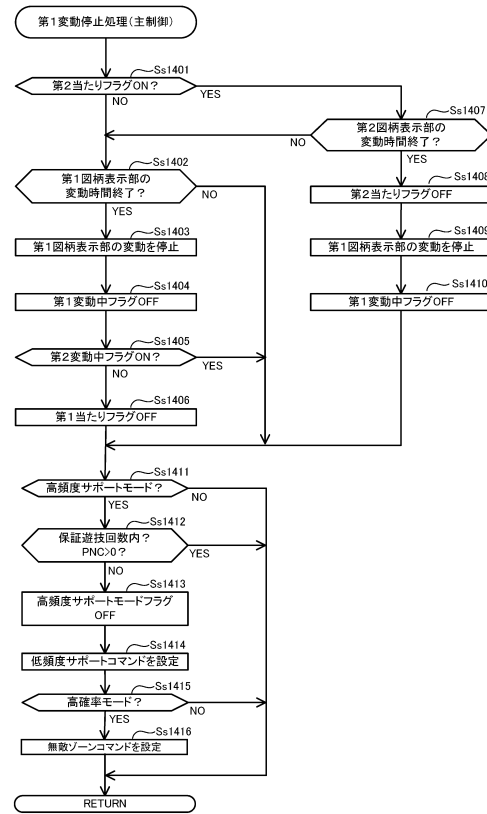
【図 32】



【図 3 3】



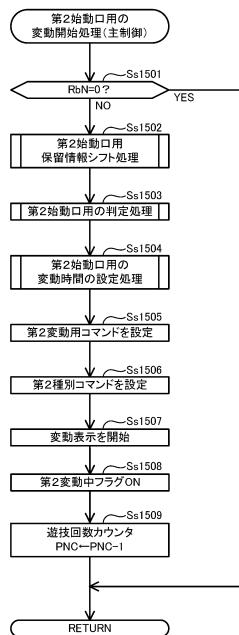
【図 3 4】



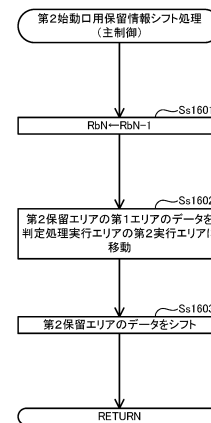
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

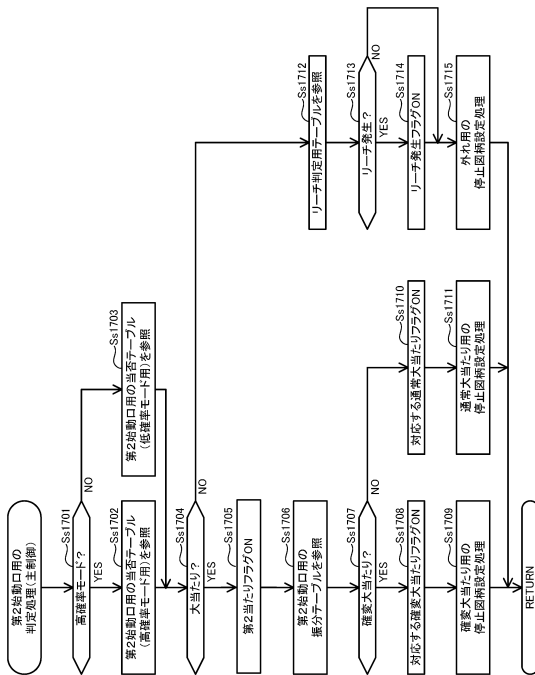


30

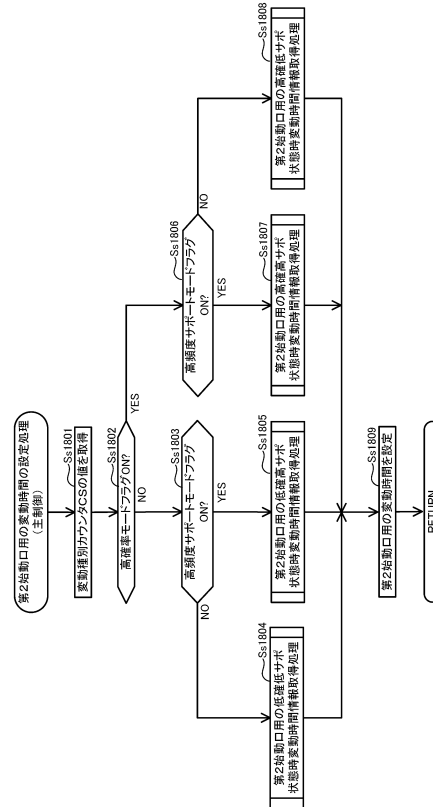
40

50

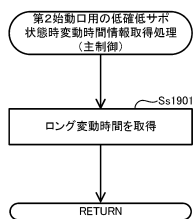
【図 37】



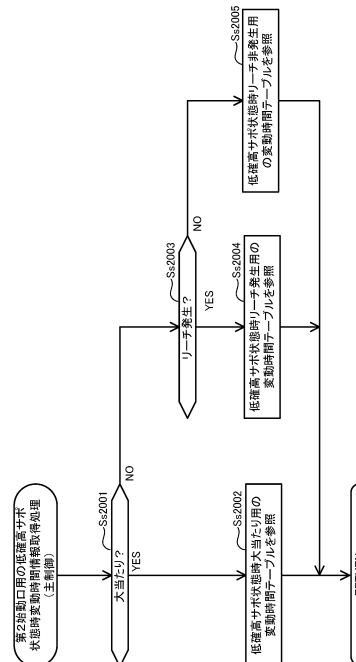
【圖 38】



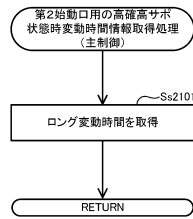
【圖 39】



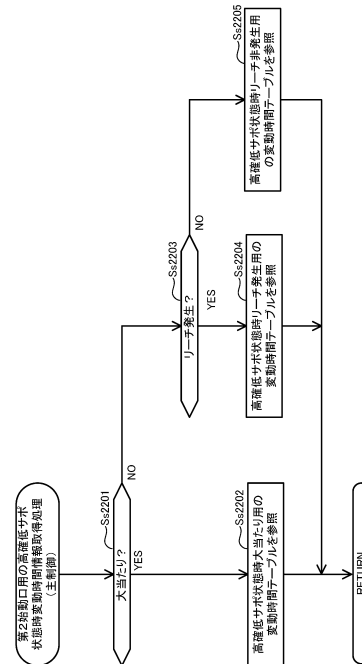
【圖 40】



【図 4 1】



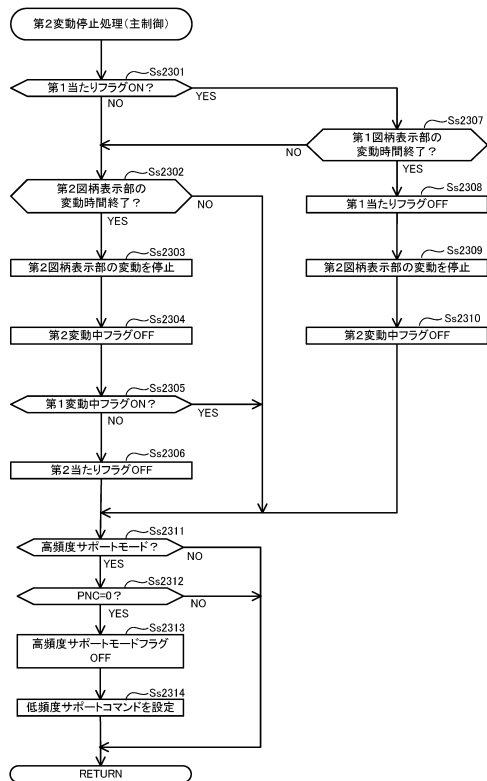
【図 4 2】



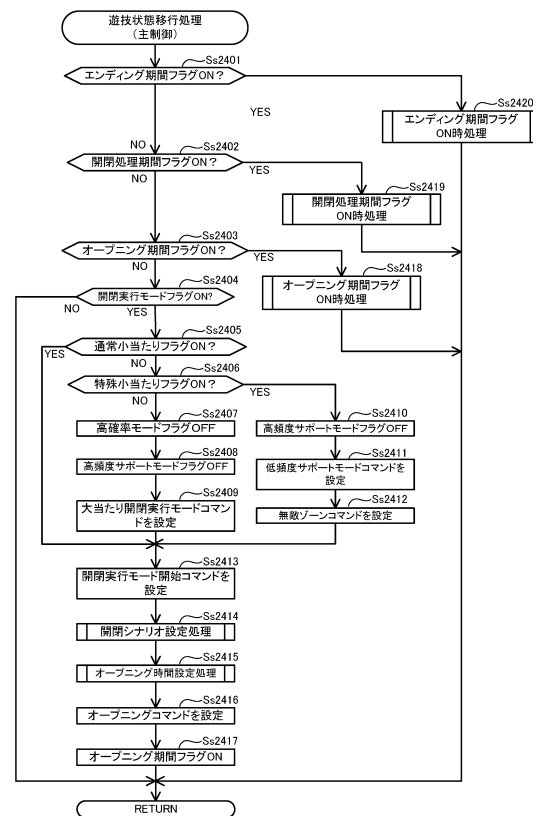
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

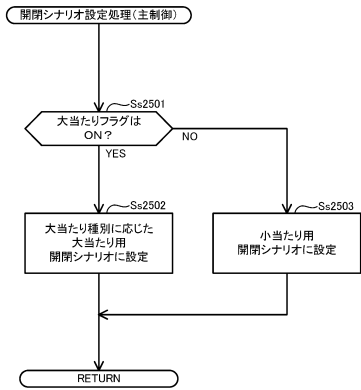


30

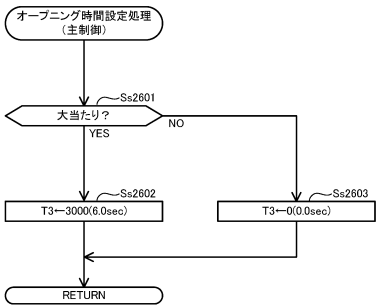
40

50

【図 4 5】



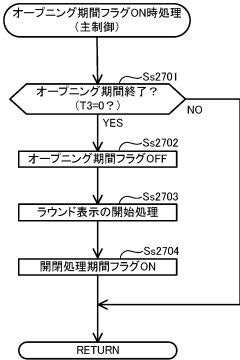
【図 4 6】



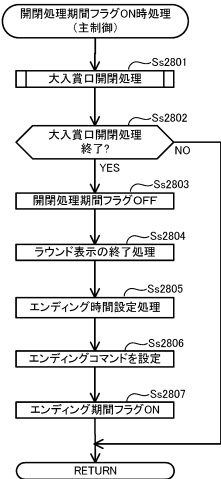
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

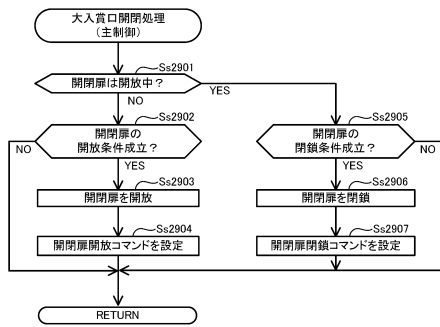


30

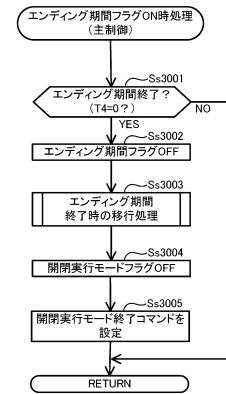
40

50

【図 49】



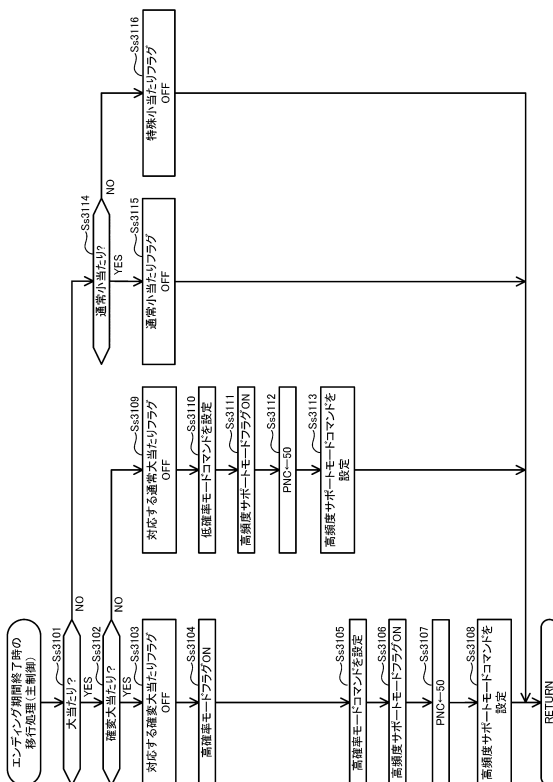
【図 50】



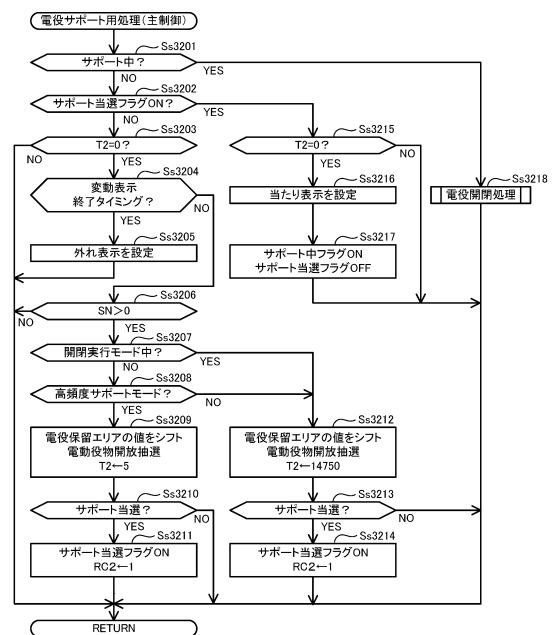
10

20

【図 51】



【図 52】

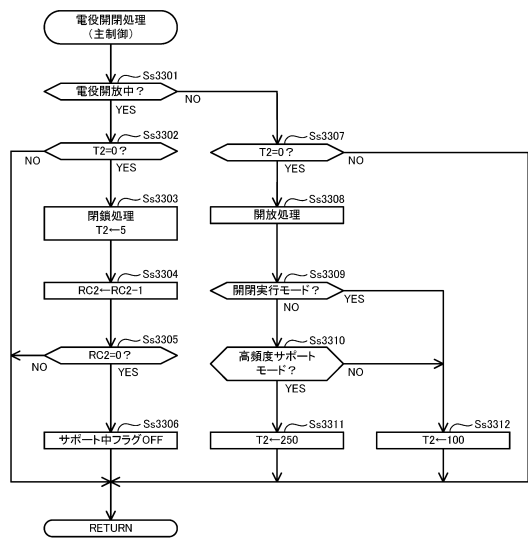


30

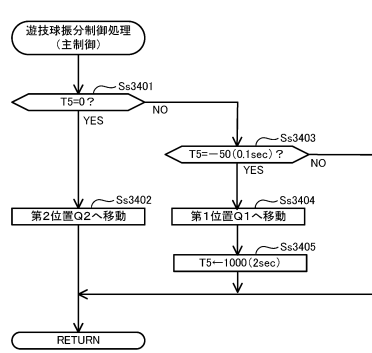
40

50

【図 5 3】



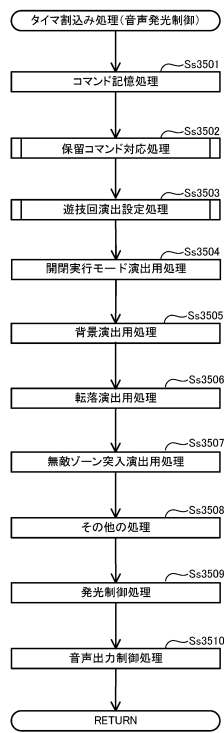
【図 5 4】



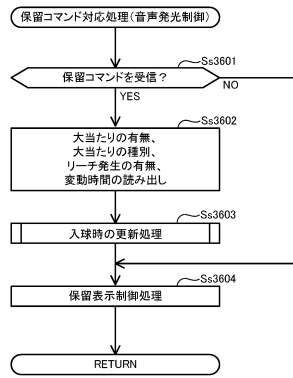
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

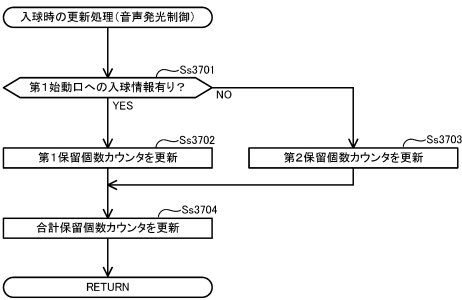


30

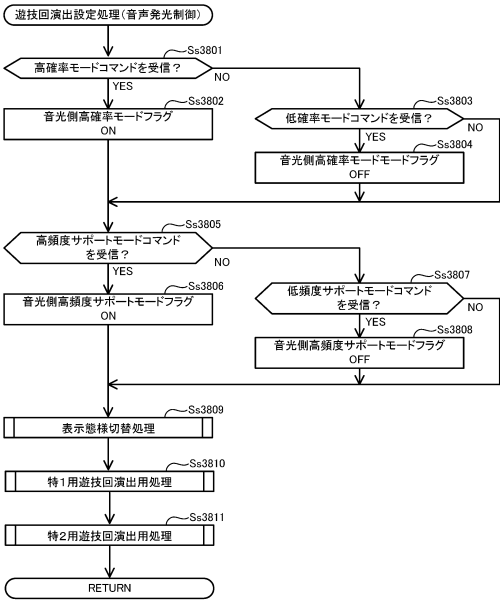
40

50

【図 5 7】



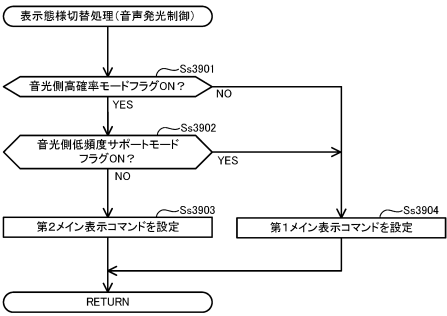
【図 5 8】



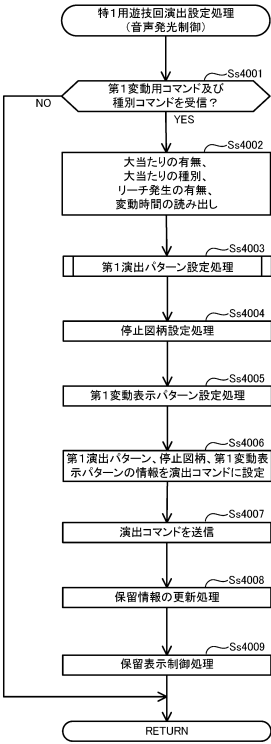
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

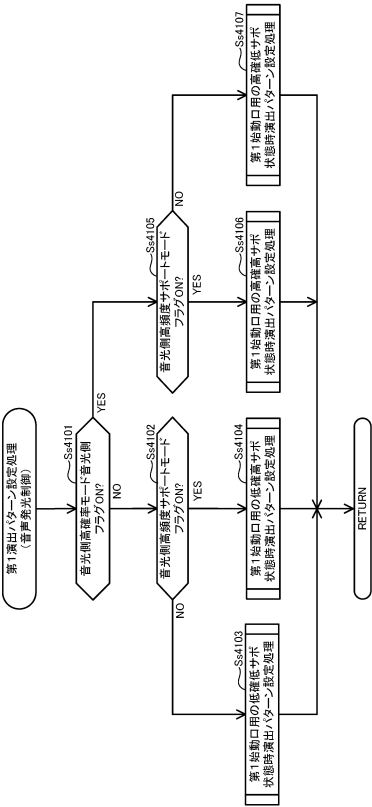


30

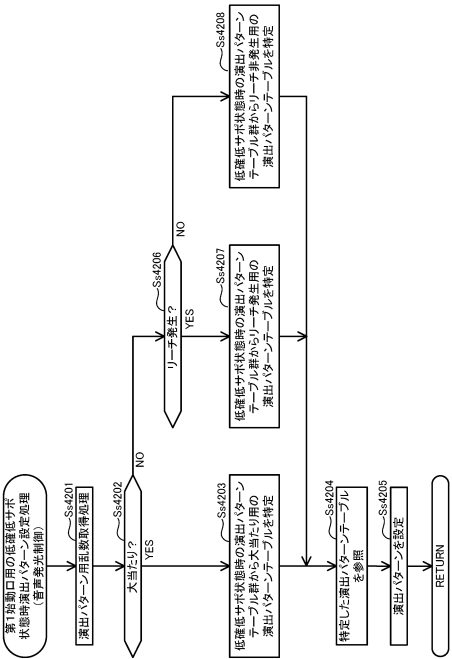
40

50

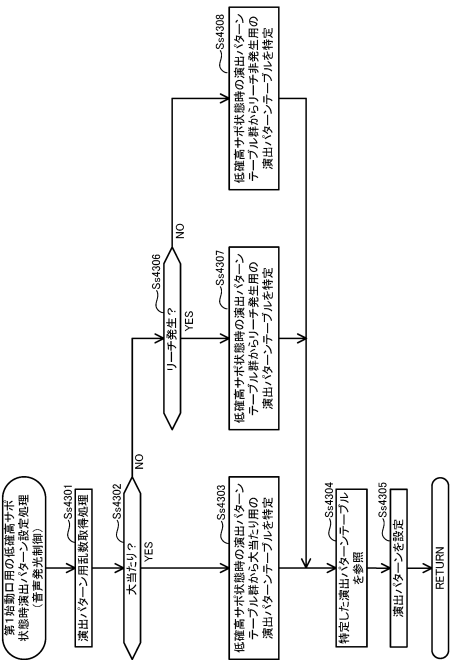
【図 6 1】



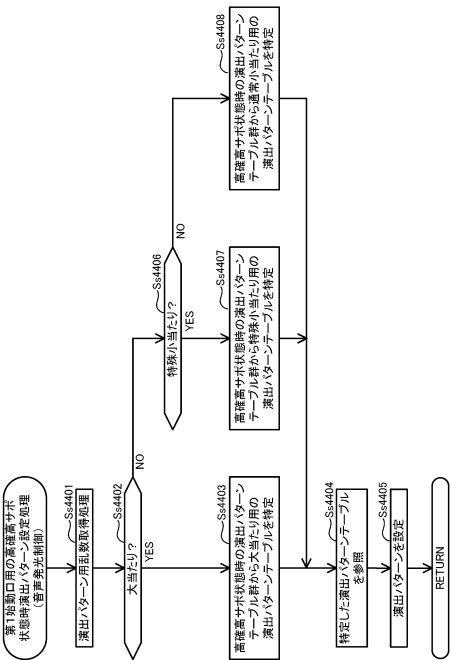
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

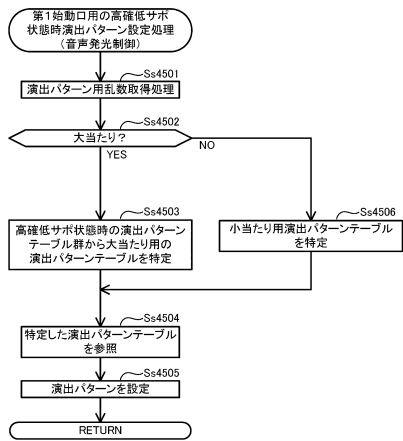
20

30

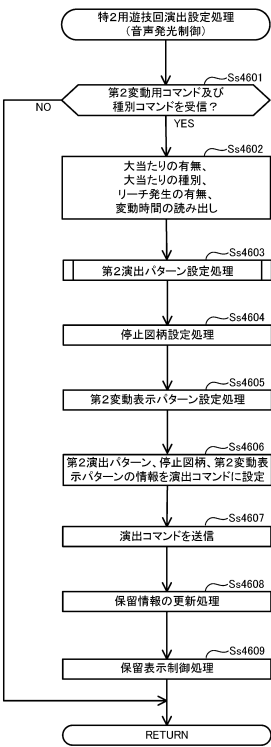
40

50

【図 6 5】



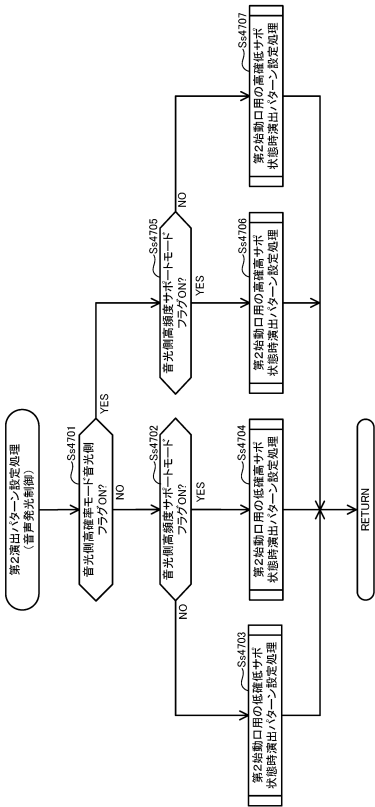
【図 6 6】



10

20

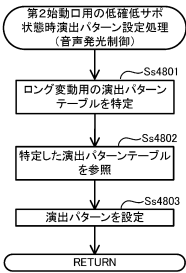
【図 6 7】



30

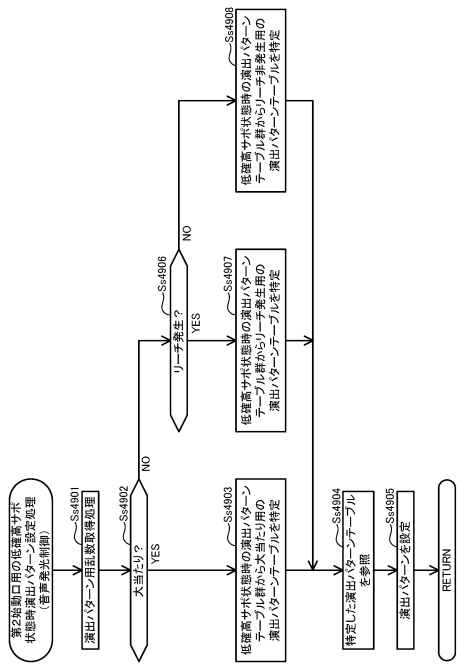
40

【図 6 8】

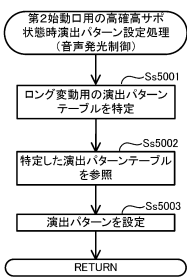


50

【図 69】



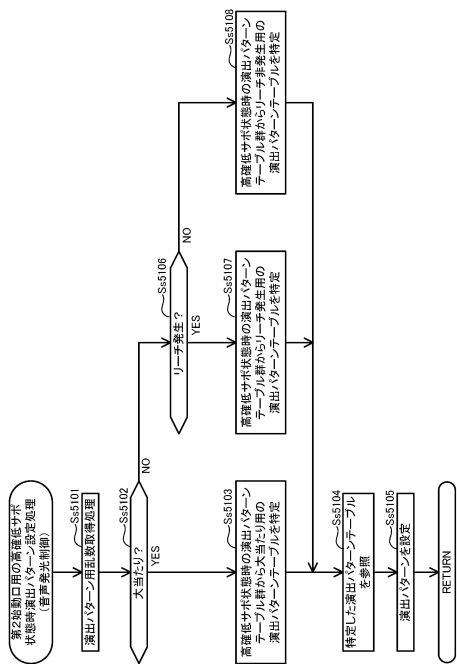
【図 70】



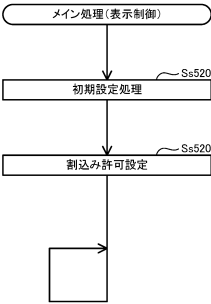
10

20

【図 71】



【図 72】

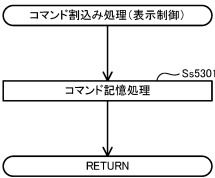


30

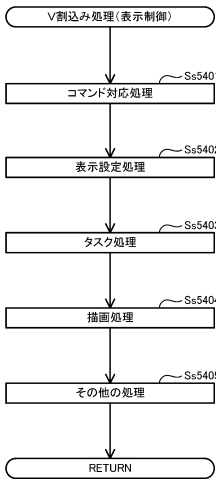
40

50

【図 7 3】



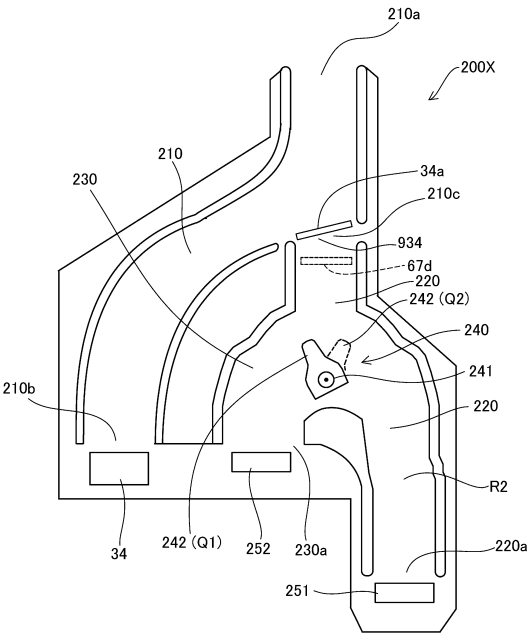
【図 7 4】



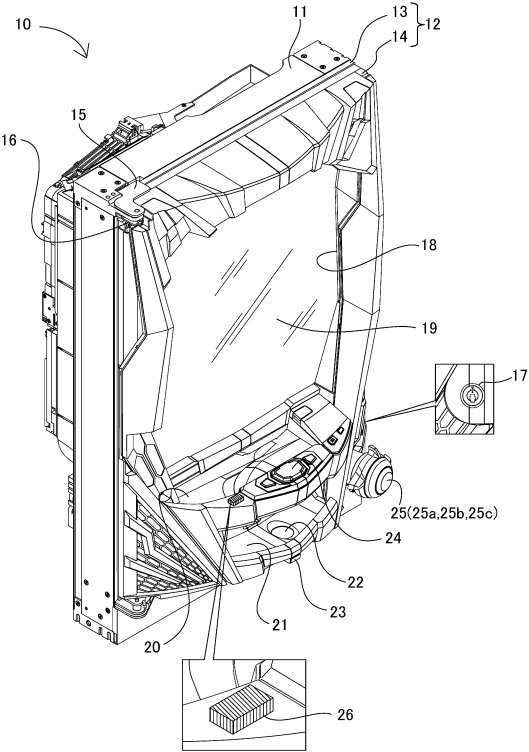
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

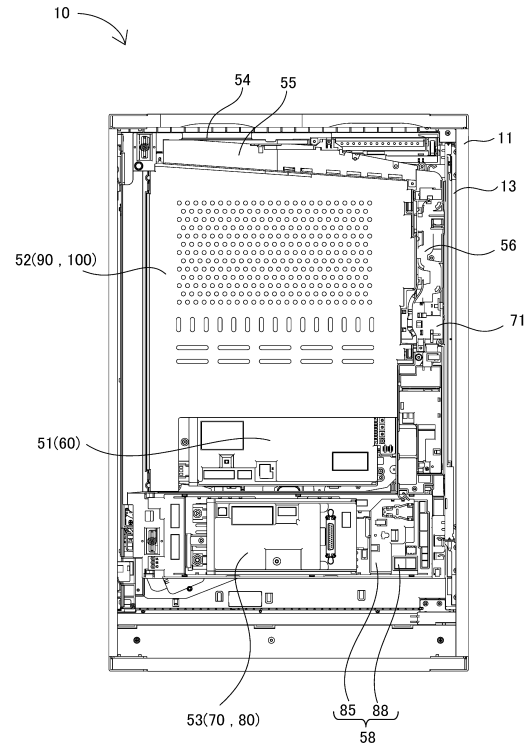


30

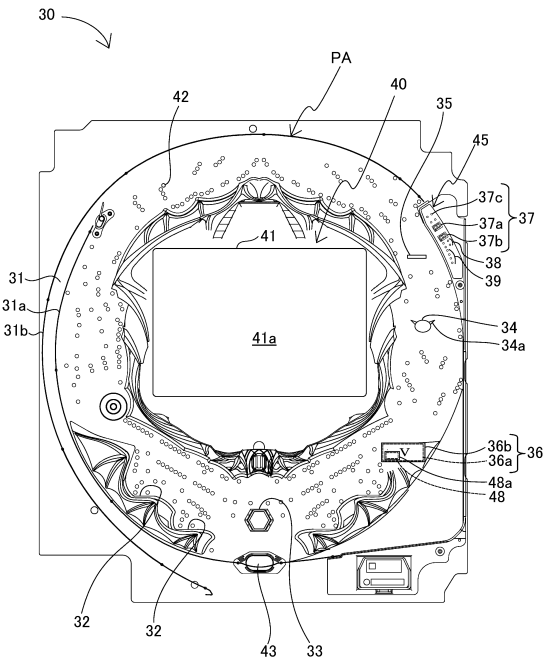
40

50

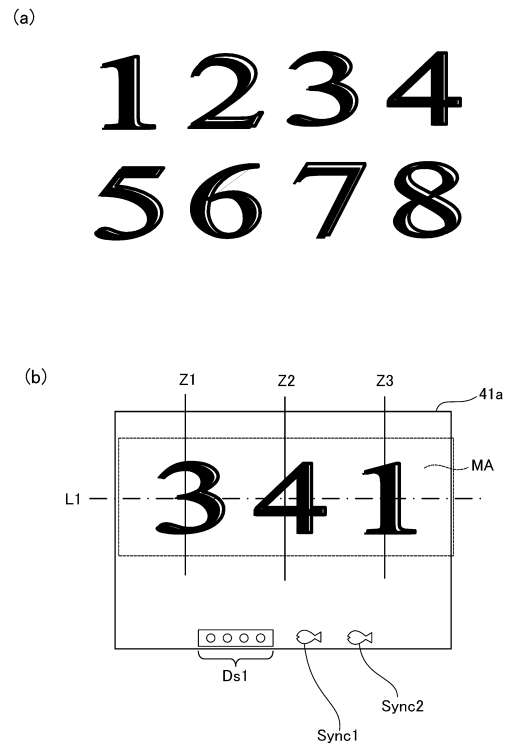
【図 7 7】



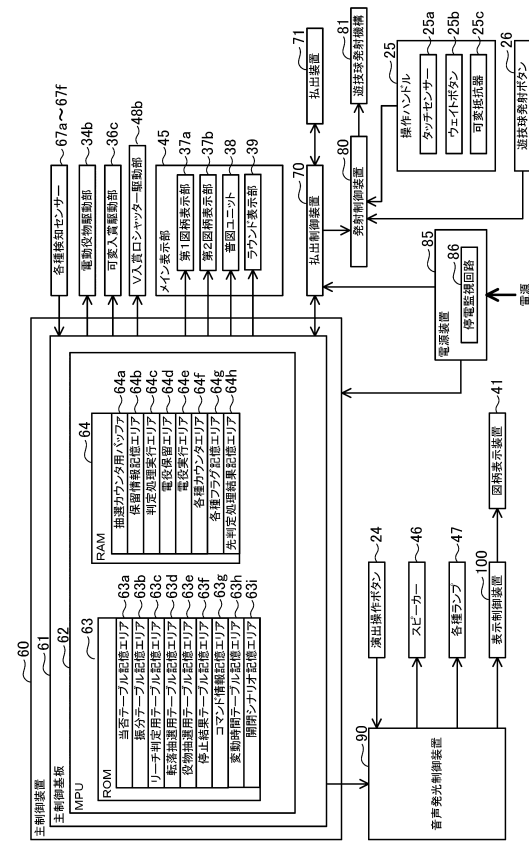
【図 7 8】



【図 7 9】



【図 8 0】



10

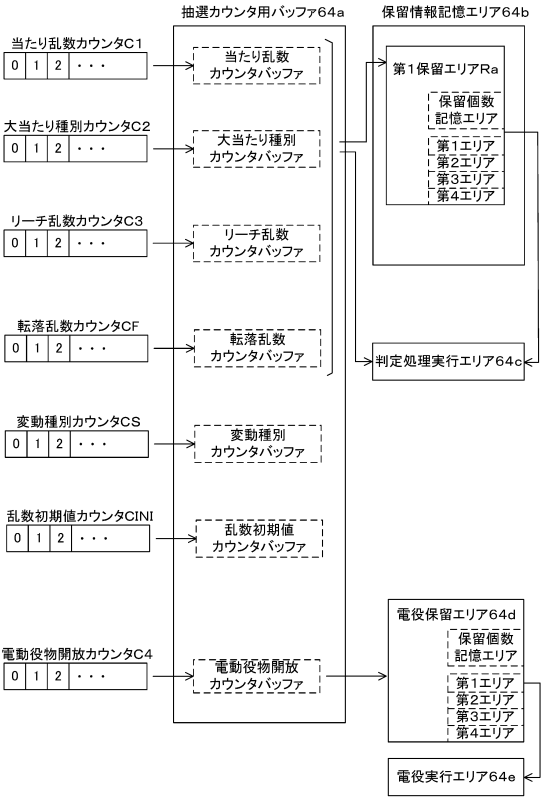
20

30

40

50

【図 8 1】



【図 8 2】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図 8 3】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	時短付与

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図 8 4】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～19	8R確変大当たり
20～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり

10

20

30

40

50

【図 8 5】

転落抽選用当否テーブル	
転落乱数カウンタCF (0～299)	転落抽選結果
0～99	当選(転落)
100～299	外れ(継続)

【図 8 6】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

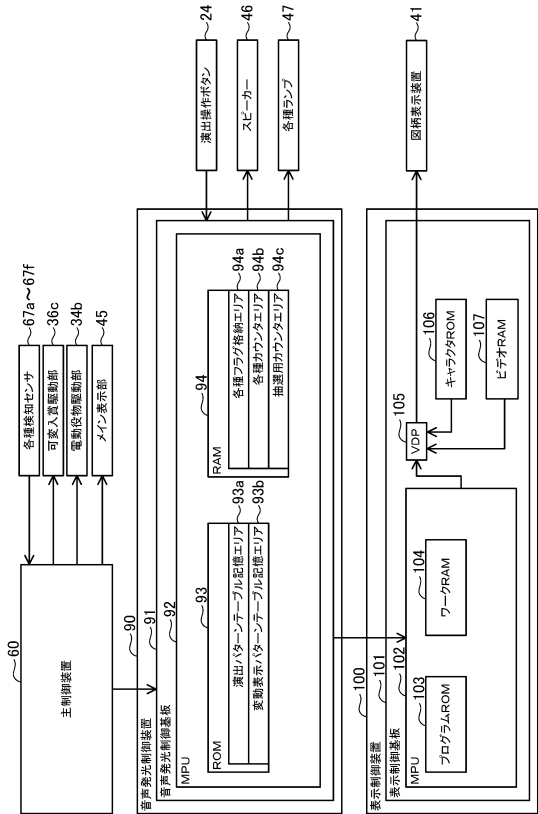
電動役物開放カウンタC4 (0～465)	当否結果
0 , 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

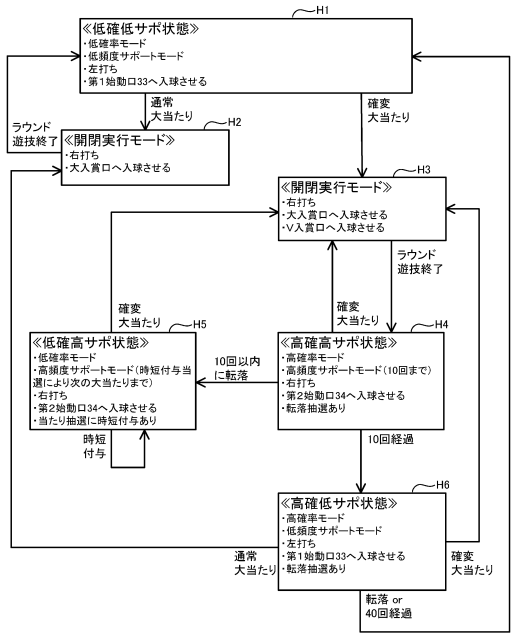
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4 (0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図 8 7】



【図 8 8】



10

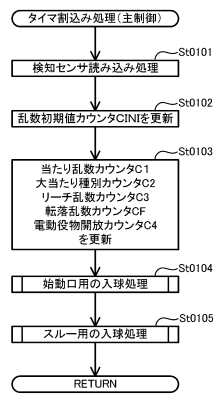
20

30

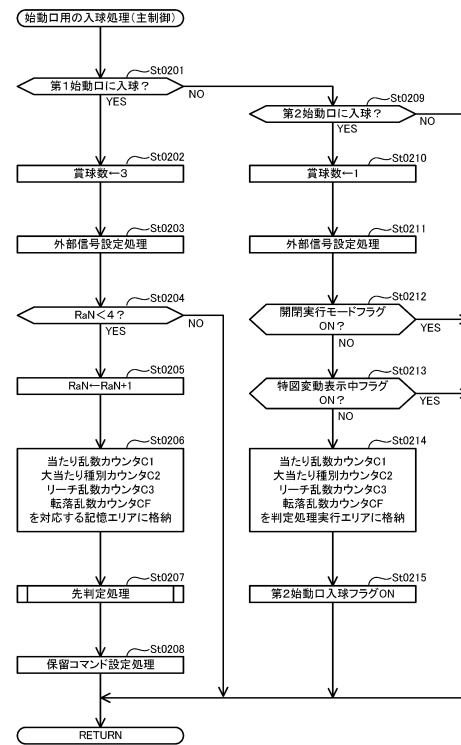
40

50

【図 89】



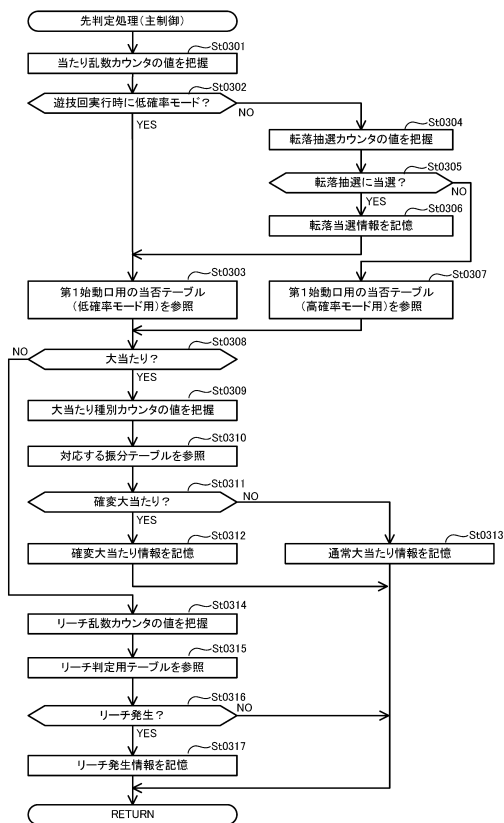
【図 90】



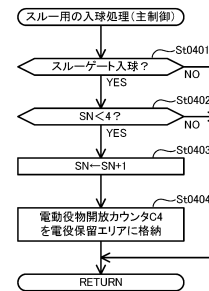
10

20

【図 91】



【図 92】

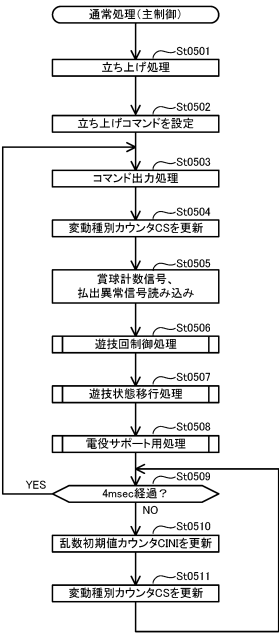


30

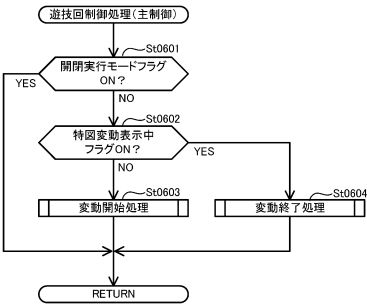
40

50

【図 9 3】



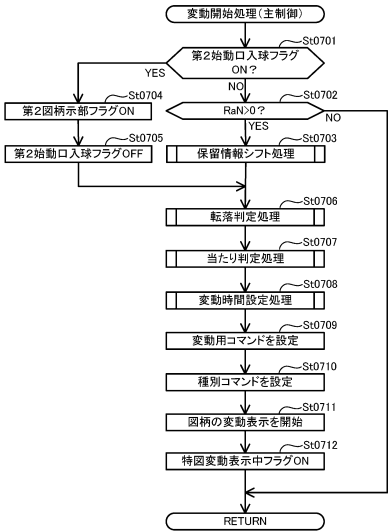
【図 9 4】



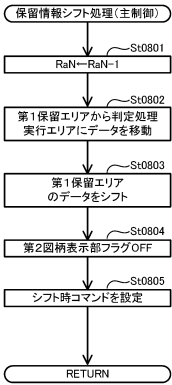
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

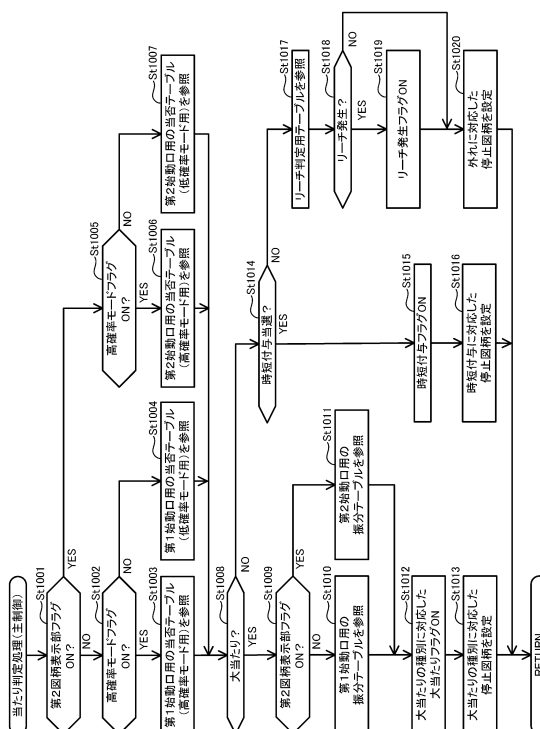


30

40

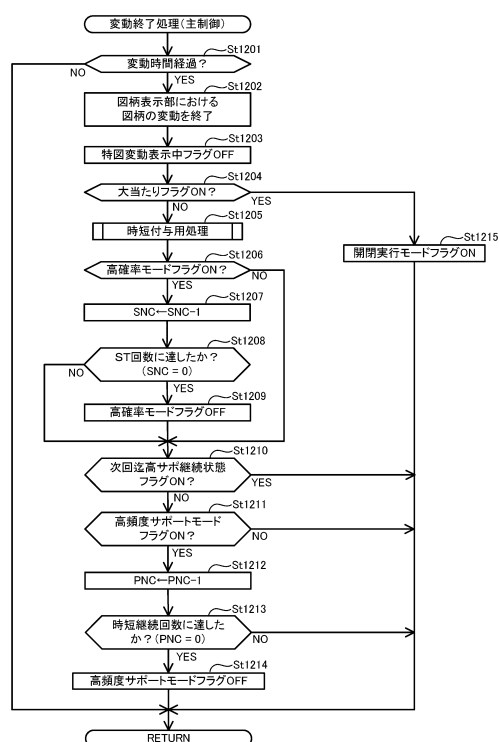
50

【圖 9 8】



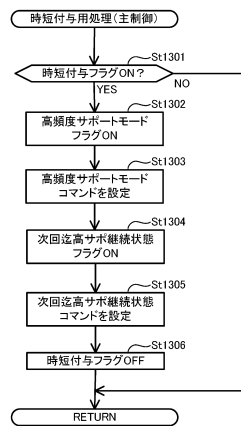
20

【図 100】

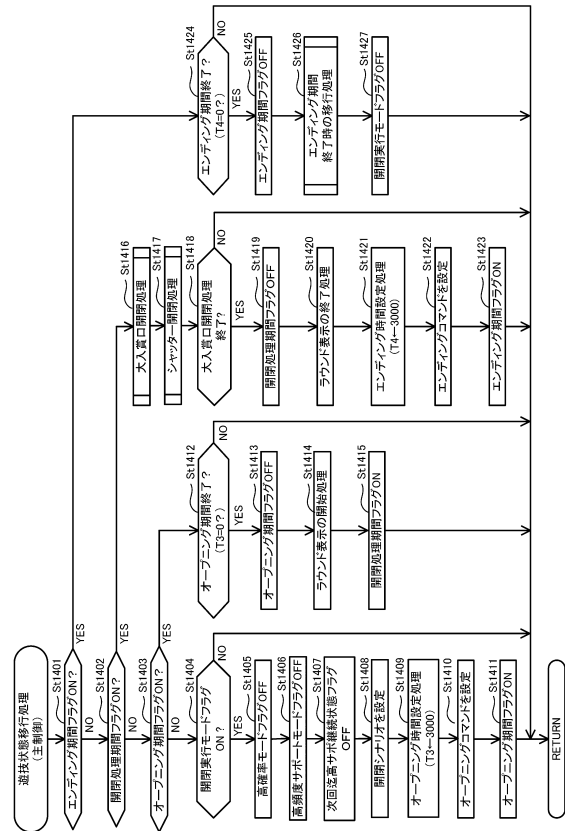


40

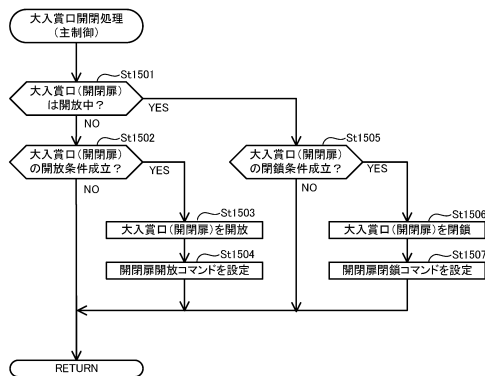
【図 101】



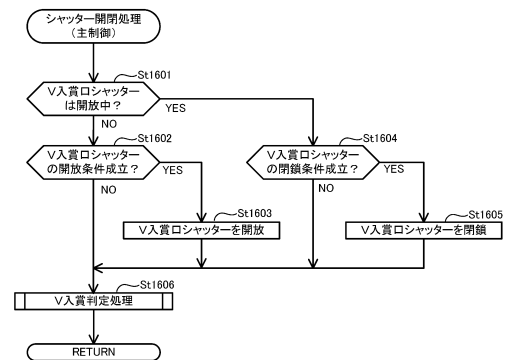
【図 102】



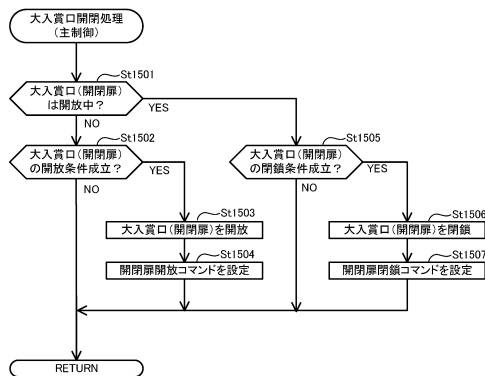
【図 103】



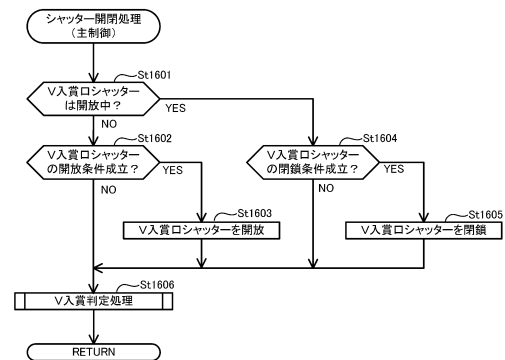
【図 104】



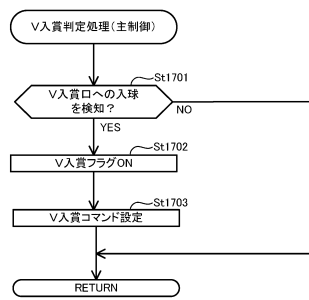
【図 103】



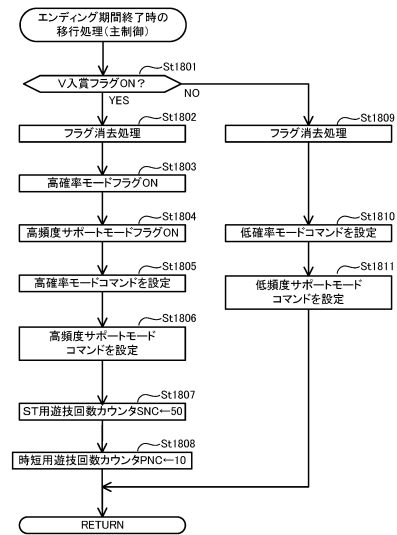
【図 104】



【図 105】



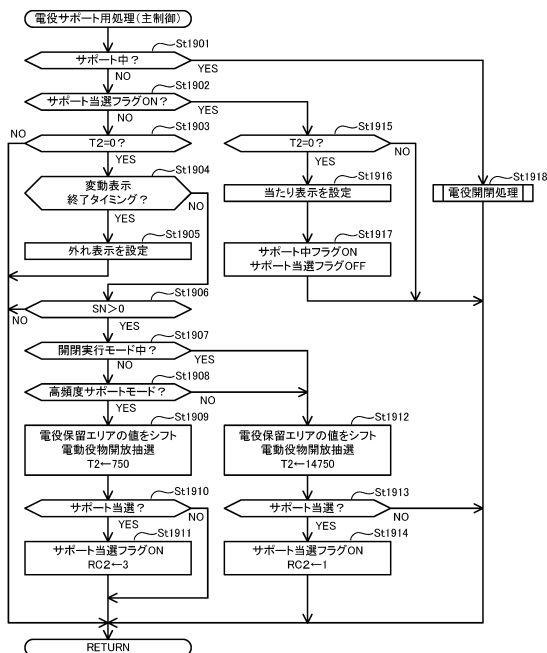
【図 106】



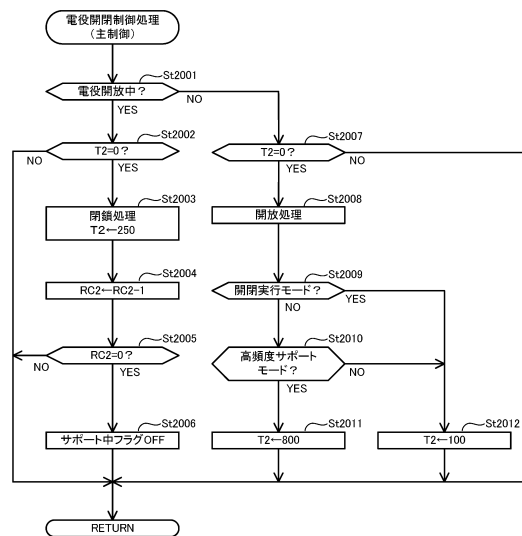
10

20

【図 107】



【図 108】

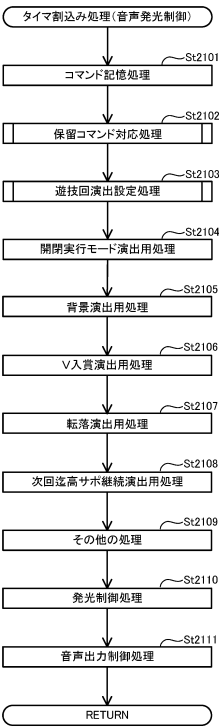


30

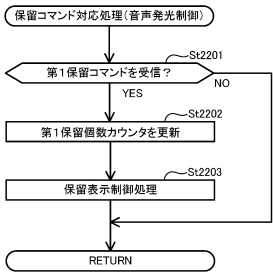
40

50

【図 1 0 9】



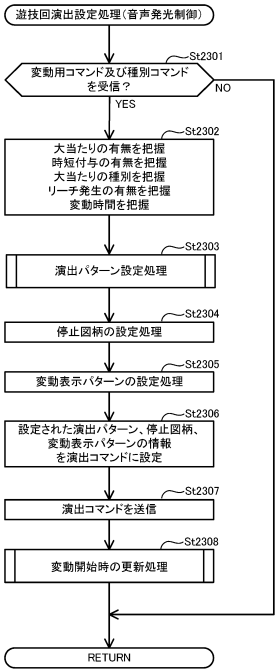
【図 1 1 0】



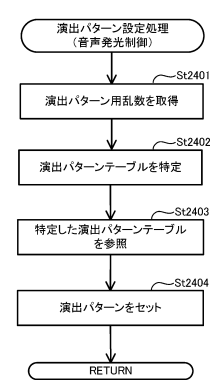
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

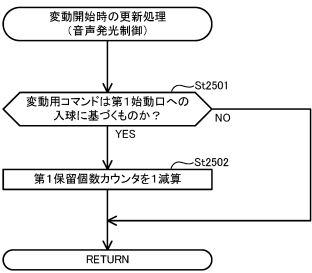


30

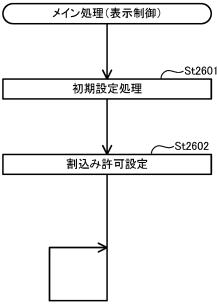
40

50

【図 1 1 3】



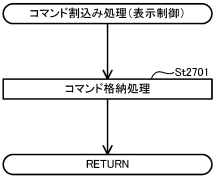
【図 1 1 4】



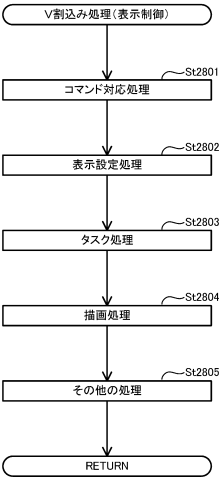
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

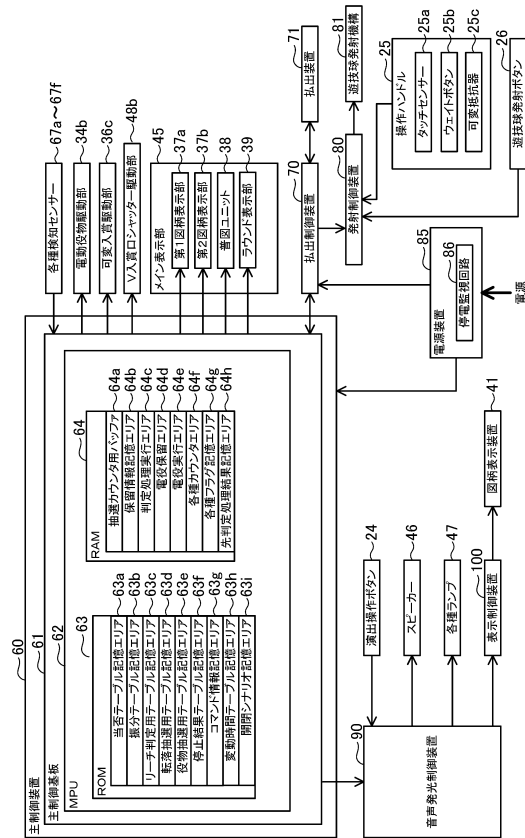


30

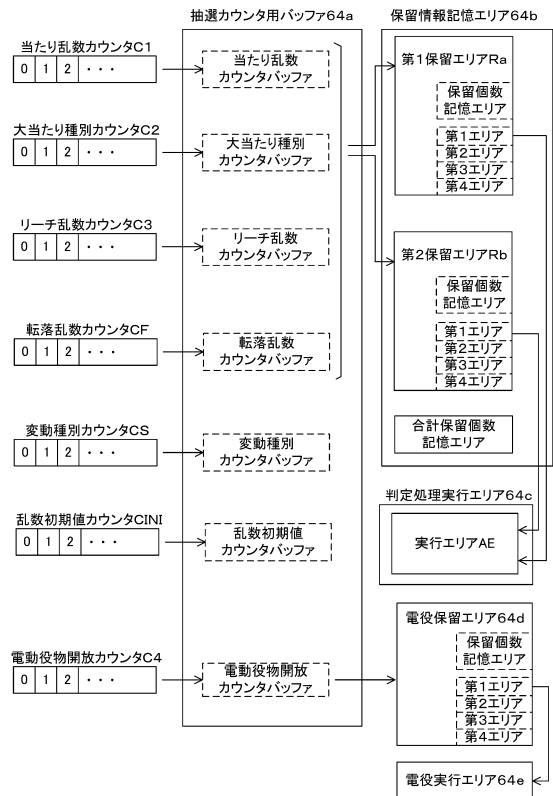
40

50

【図 1 2 1】



【圖 1 2 2】



【図 1 2 3】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図 1 2 4】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

当たり乱数カウンタC1(0～3979)	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	時短付与 (次回大当たり まで)

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図 1 2 5】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0〜39)	振り分け結果	大当たり後の 抽選モード	大当たり後の サポートモード
0〜19	8R確変大当たり	高 (10回まで)	高 (5回まで)
20〜39	8R通常大当たり	低	低

【図 1 2 6】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF (0〜299)	転落抽選結果
0〜99	当選(転落)
100〜299	外れ(継続)

10

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0〜39)	振り分け結果	大当たり後の 抽選モード	大当たり後の サポートモード
0〜39	16R確変大当たり	高 (10回まで)	高 (5回まで)

20

【図 1 2 7】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

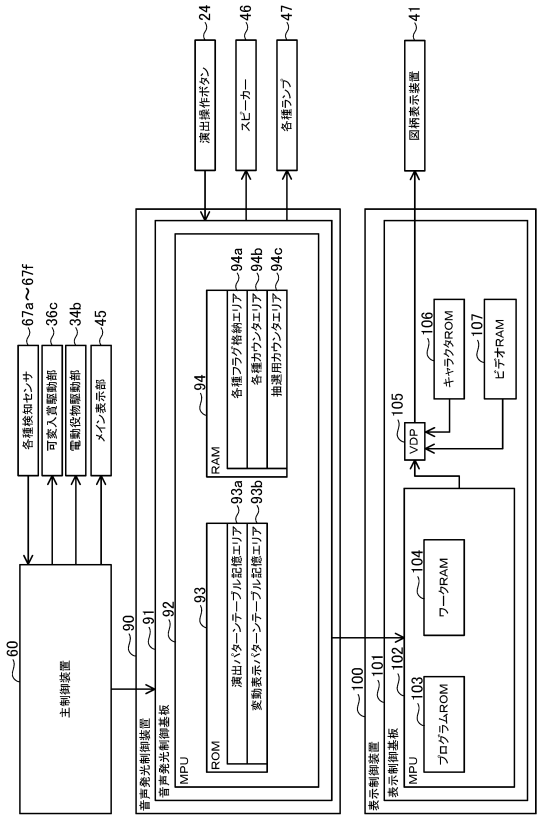
電動役物開放カウンタC4 (0〜465)	当否結果
0 , 1	電役開放当選
2〜465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4 (0〜465)	当否結果
0〜461	電役開放当選
462〜465	外れ

【図 1 2 8】

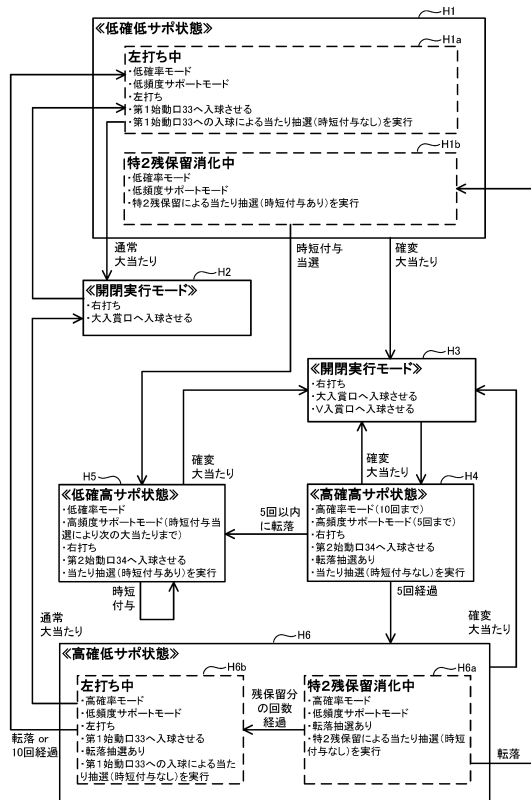


30

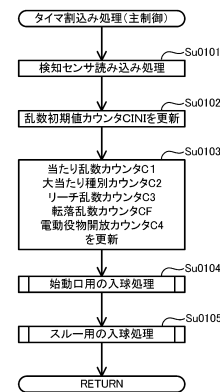
40

50

【図 1 2 9】



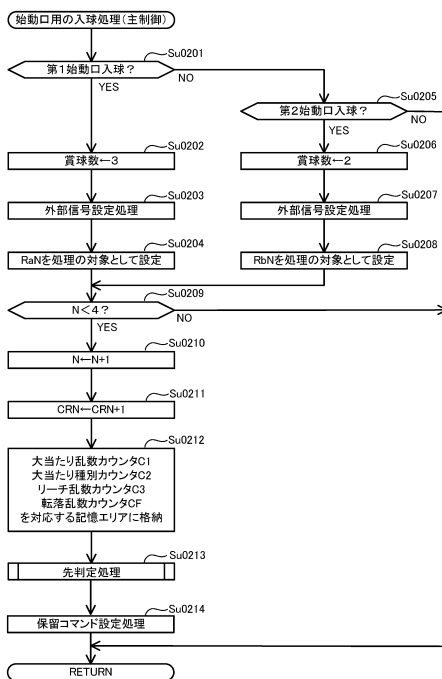
【図 1 3 0】



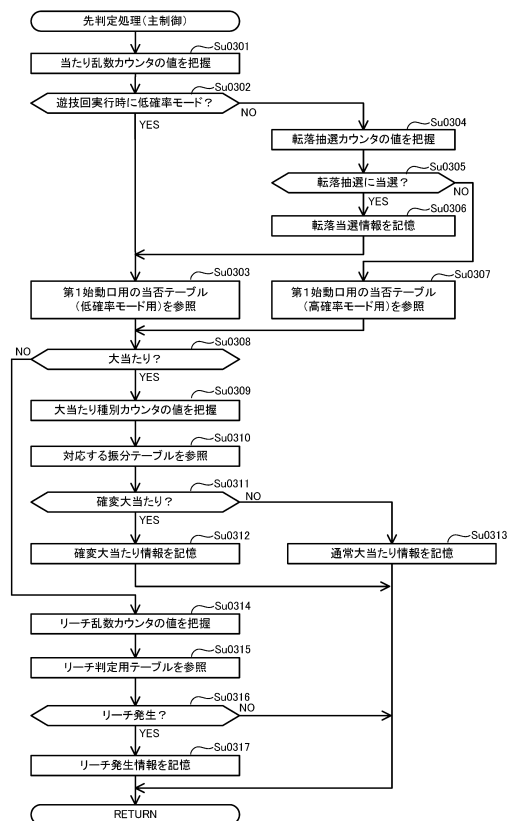
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

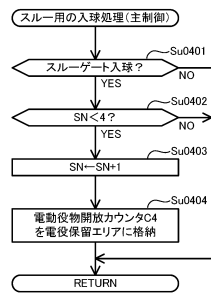


30

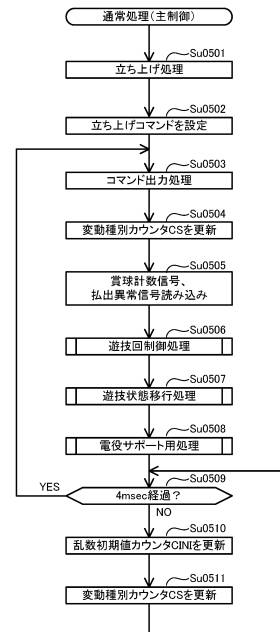
40

50

【図 1 3 3】



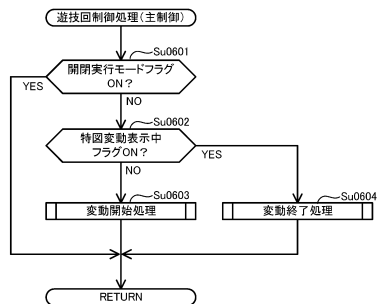
【図 1 3 4】



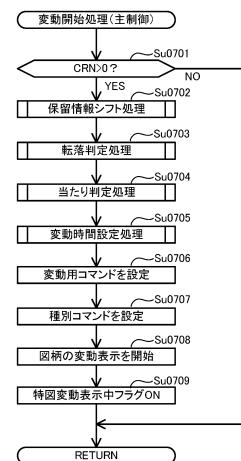
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

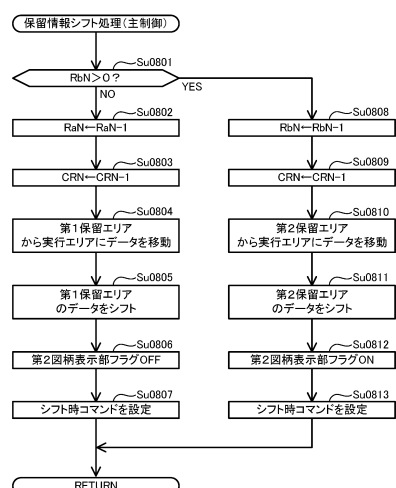


30

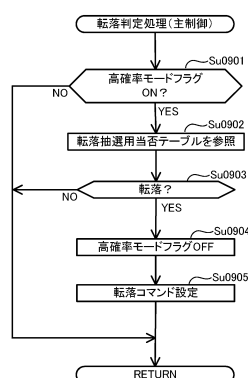
40

50

【図 137】



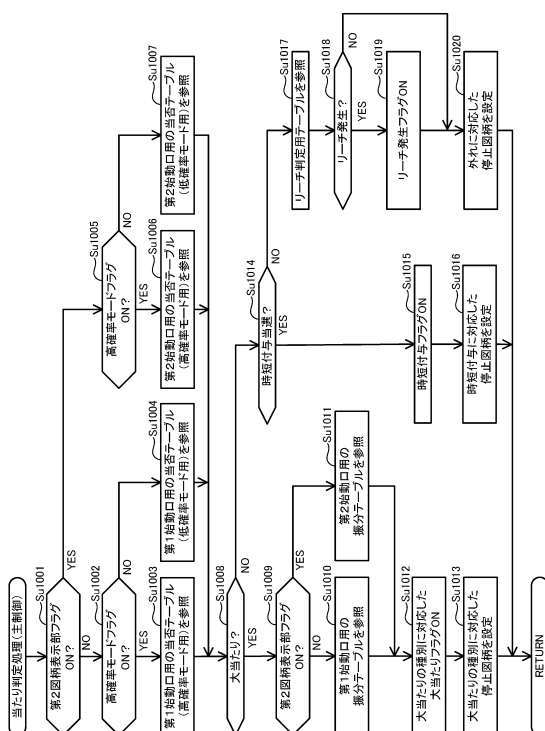
【图 138】



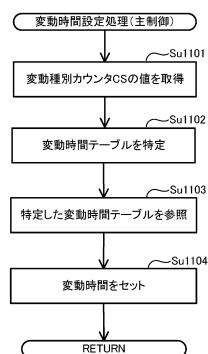
10

20

【図 139】



【図 140】

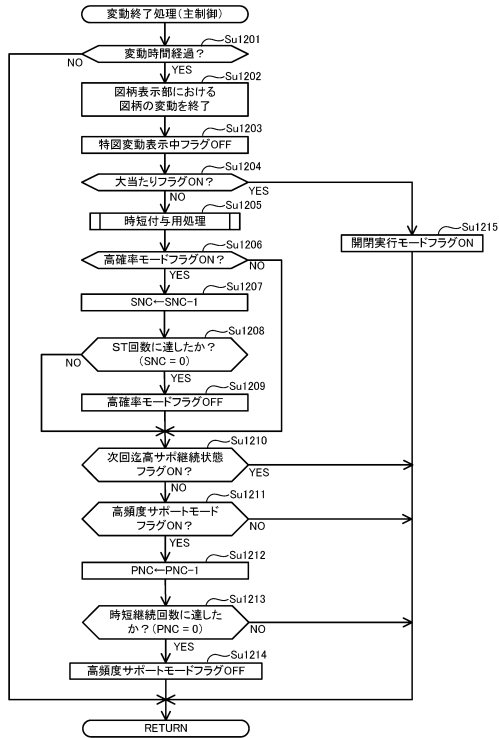


30

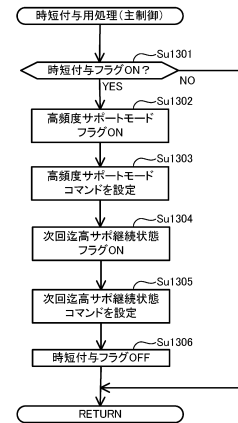
40

50

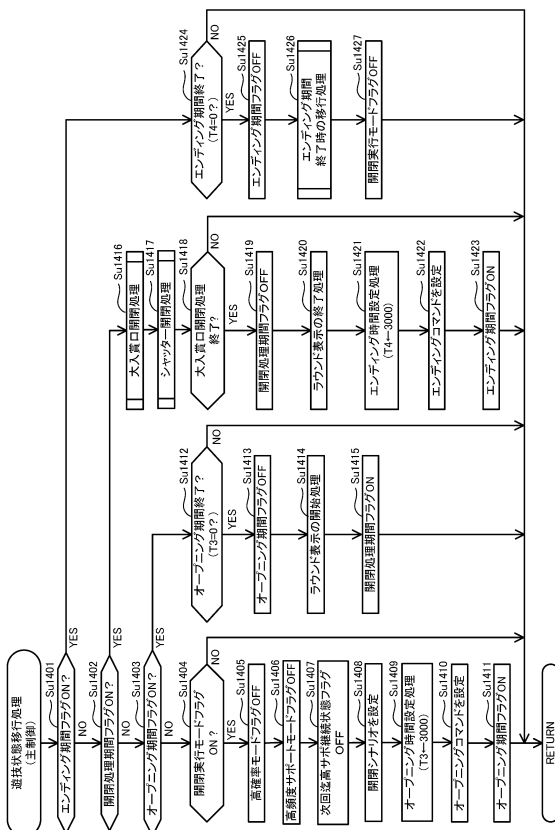
【図 1 4 1】



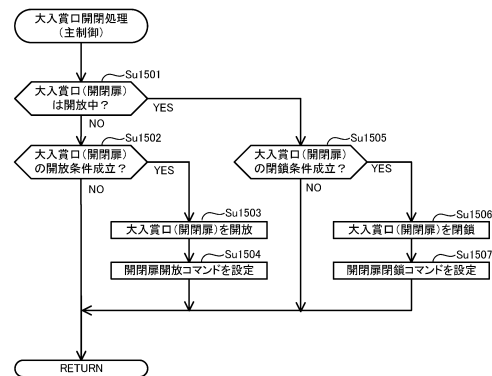
【圖 1 4 2】



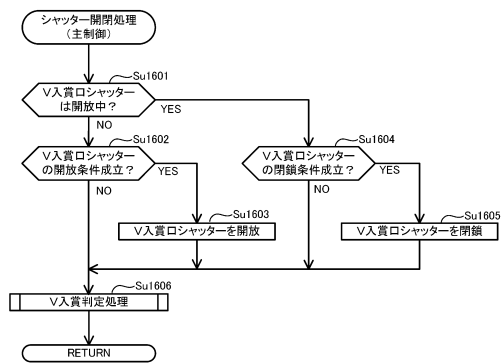
【図 143】



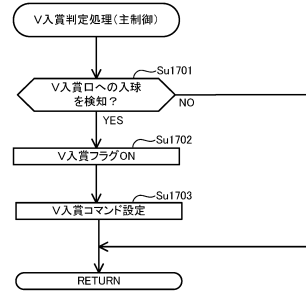
【図 144】



【図 1 4 5】



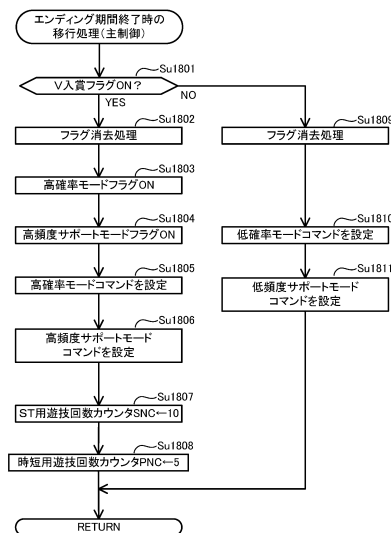
【図 1 4 6】



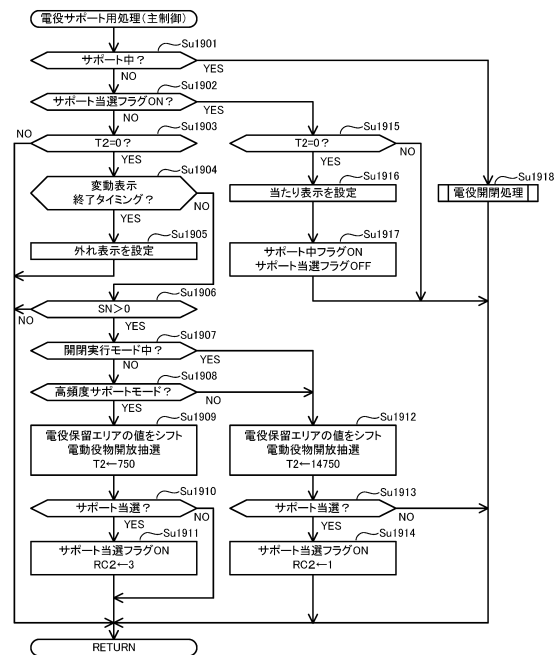
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

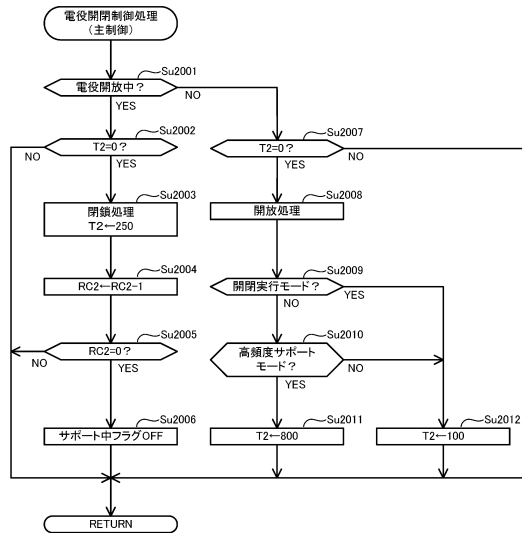


30

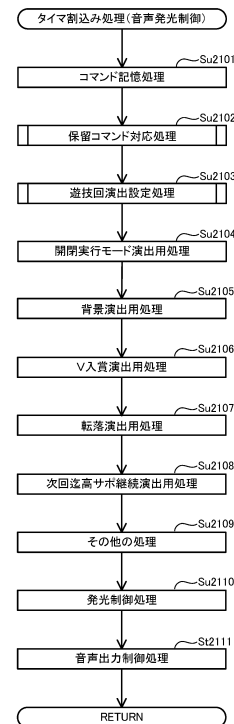
40

50

【図 1 4 9】



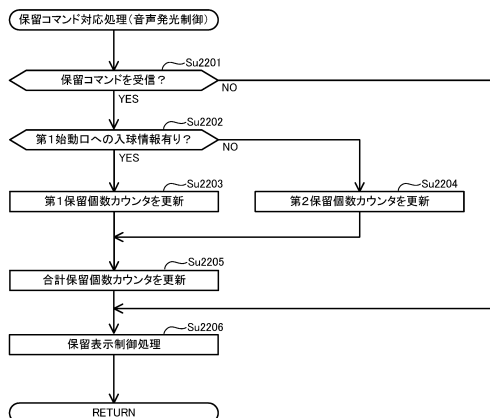
【図 1 5 0】



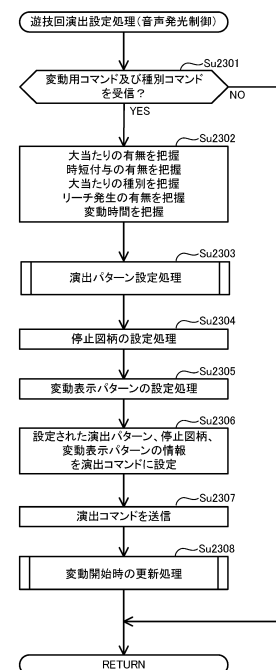
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

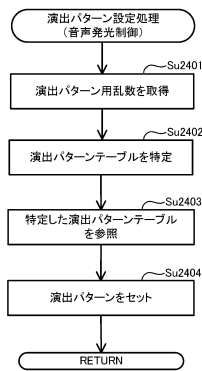


30

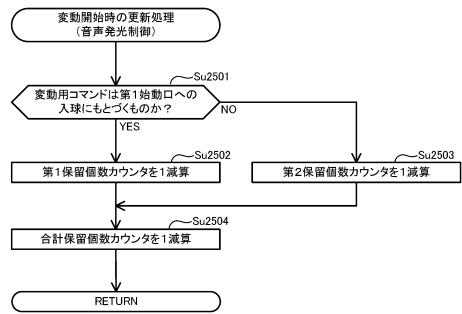
40

50

【図 1 5 3】



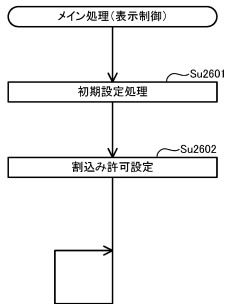
【図 1 5 4】



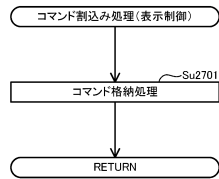
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

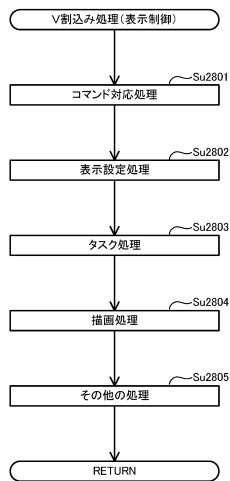


30

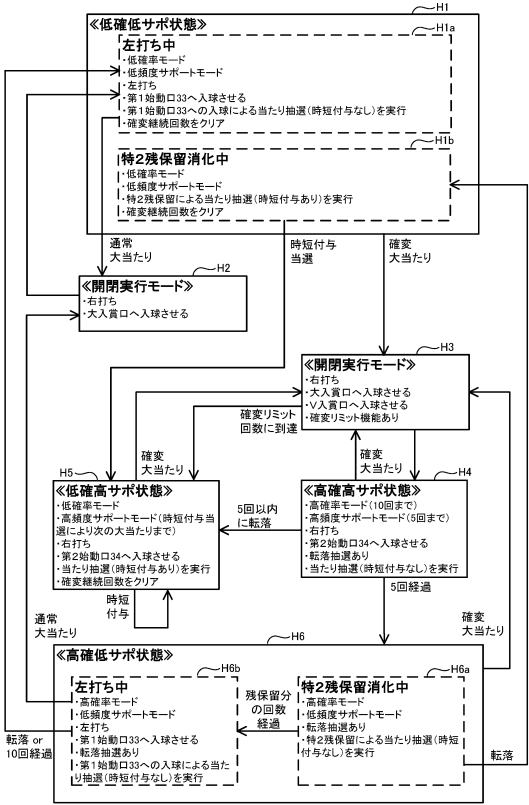
40

50

【図 1 5 7】



【図 1 5 8】



10

20

【図 1 5 9】

(a)

第1始動口用の振分テーブル(低確率モード用)

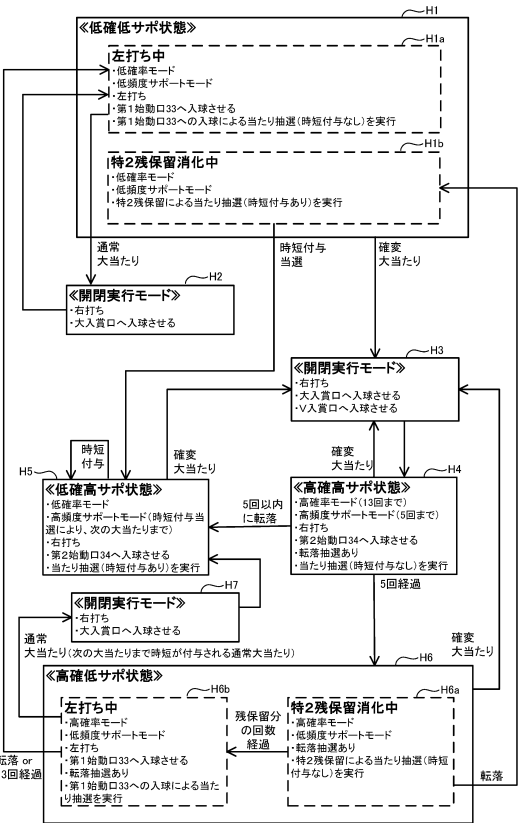
大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0~19	8R確変大当たり	高(10回まで)	高(5回まで)
20~39	8R通常大当たり	低	低

(b)

第1始動口用の振分テーブル(高確率モード用)

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0~19	8R確変大当たり	高(10回まで)	高(5回まで)
20~39	8R通常大当たり	低	高(次の大当たりまで)

【図 1 6 0】



30

40

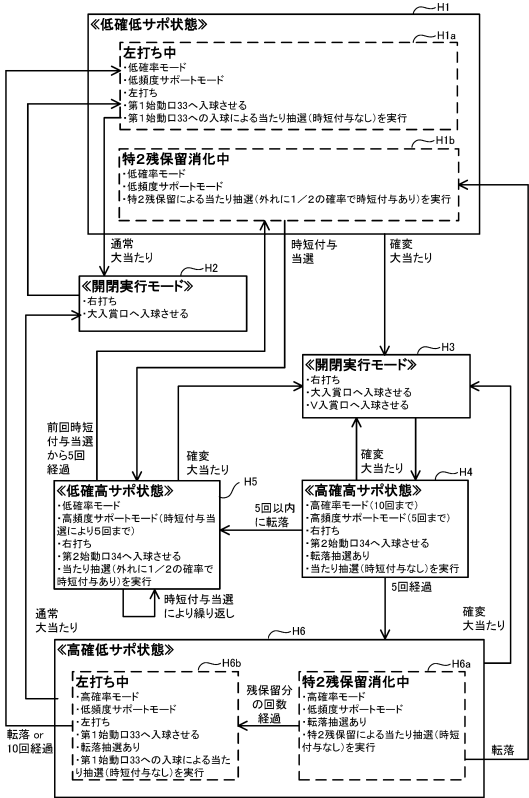
50

【図 1 6 1】

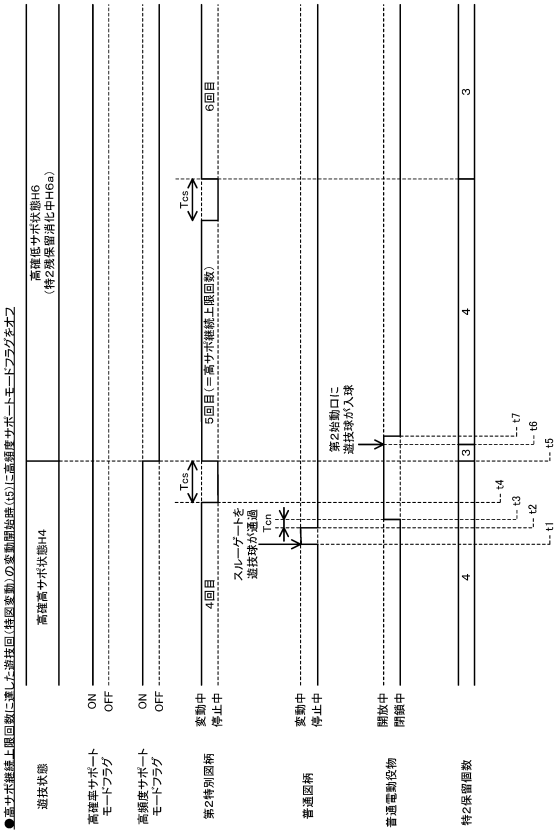
第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

当たり乱数カウンタC1 (0～3979)	当否結果
0～19	大当たり
20～1999	時短付与 (5回まで)
2000～3979	外れ

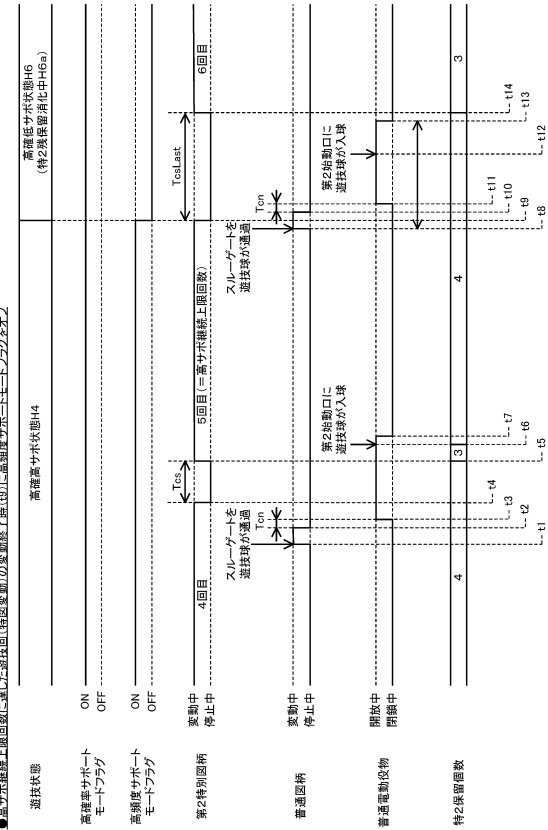
【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



10

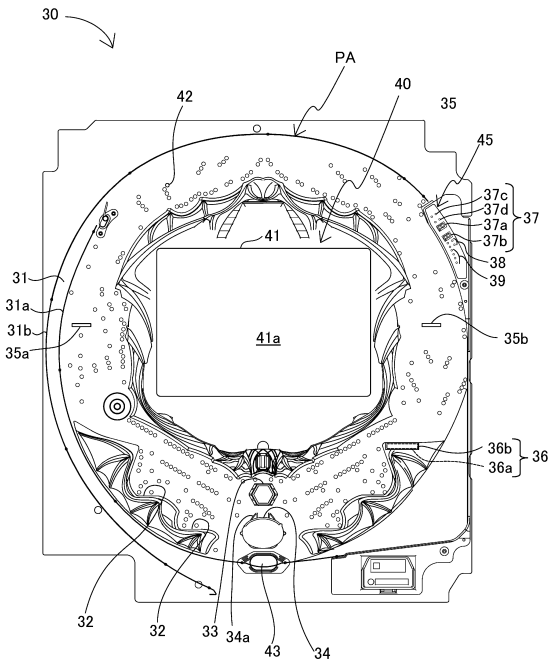
20

30

40

50

【図 169】

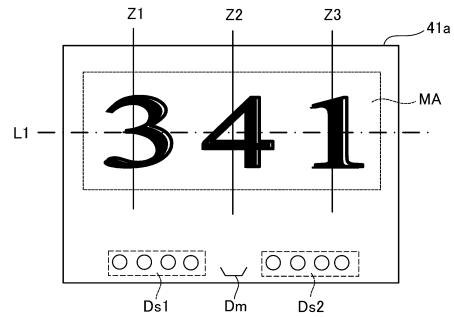


【図 170】

(a)

1 2 3 4 5
6 7 8 9

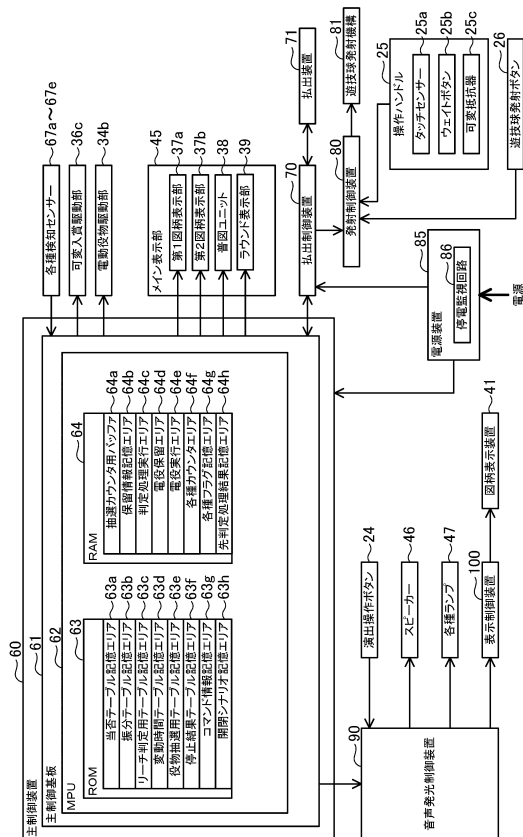
(b)



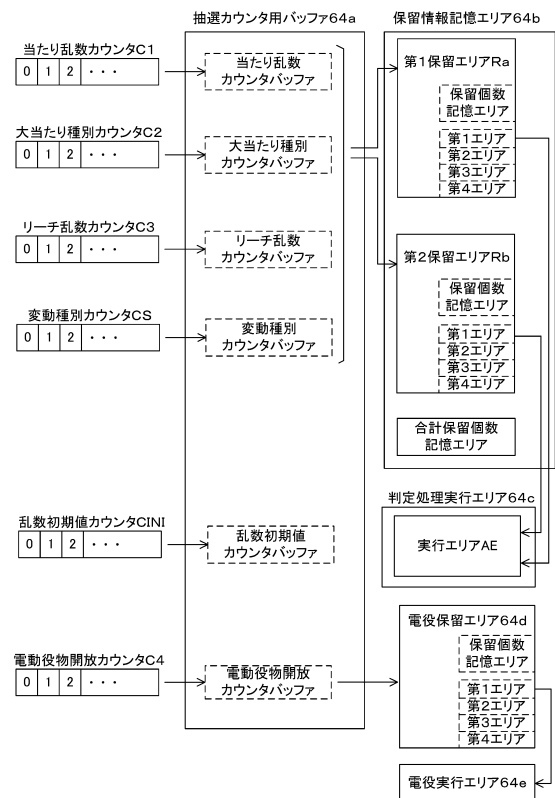
10

20

【図 171】



【図 172】



30

40

50

【図 1 7 3】

(a)

低確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 1 7 5】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0, 1	電役短開放
2, 3	電役長開放
4~465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役中開放
462~465	外れ

【図 1 7 4】

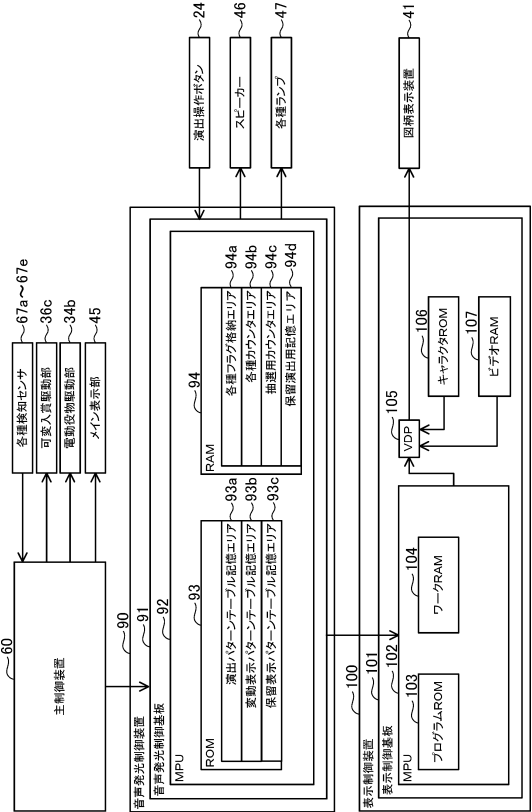
(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果
0~39	16R確変大当たり
40~64	8R確変大当たり
65~89	16R通常大当たり
90~99	8R通常大当たり

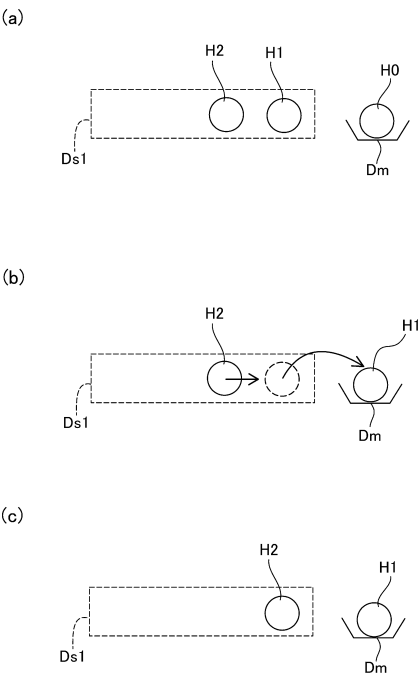
(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

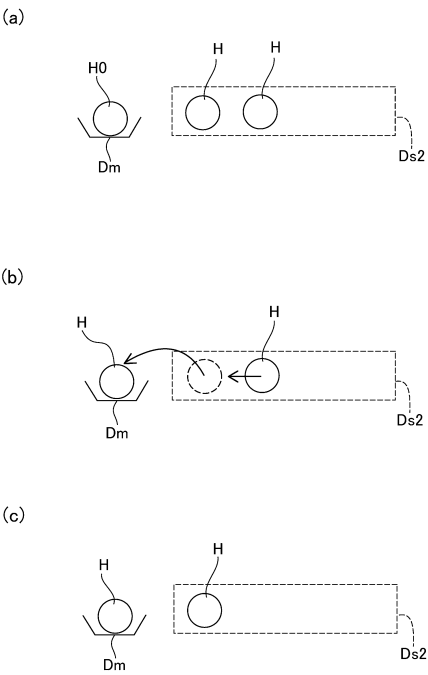
【図 1 7 6】



【図 1 7 7】



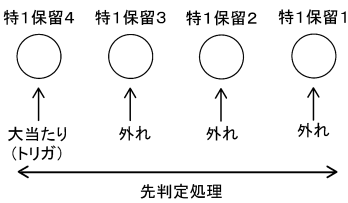
【図 1 7 8】



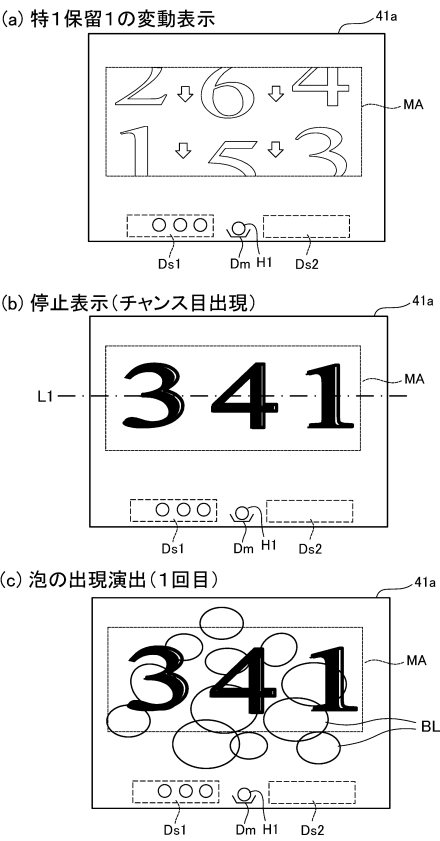
10

20

【図 1 7 9】



【図 1 8 0】

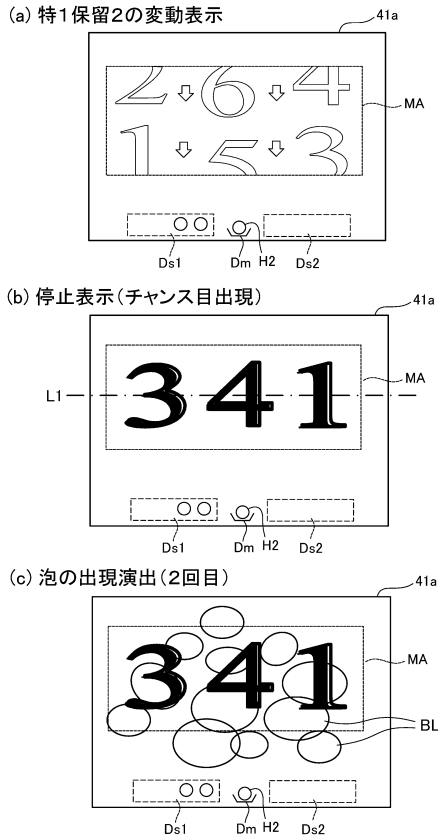


30

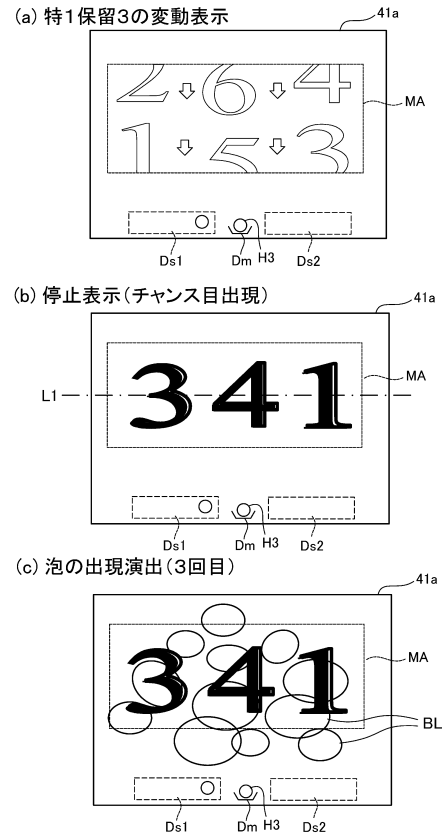
40

50

【図 181】



【図 182】



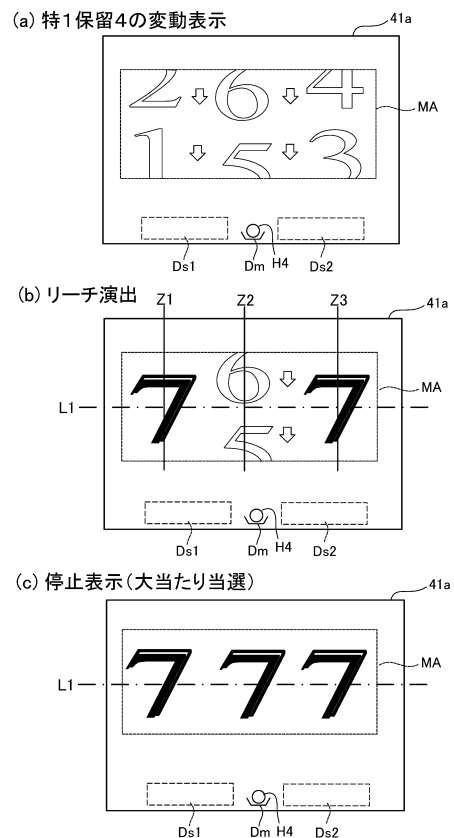
10

20

【図 183】

前兆予告演出 の出現回数	実行予定演出
1	ノーマルリーチ以上
2	ノーマルリーチ以上
3	スーパーリーチ以上
4	スペシャルリーチからの 大当たり確定

【図 184】

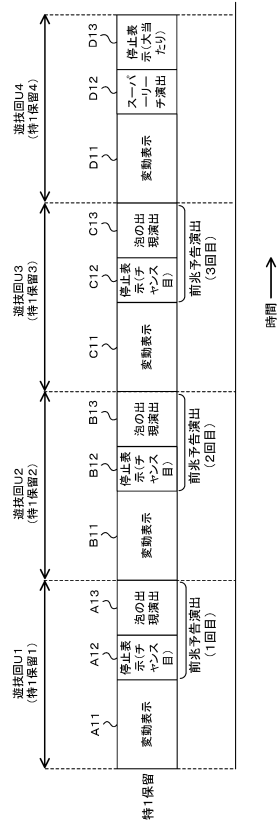


30

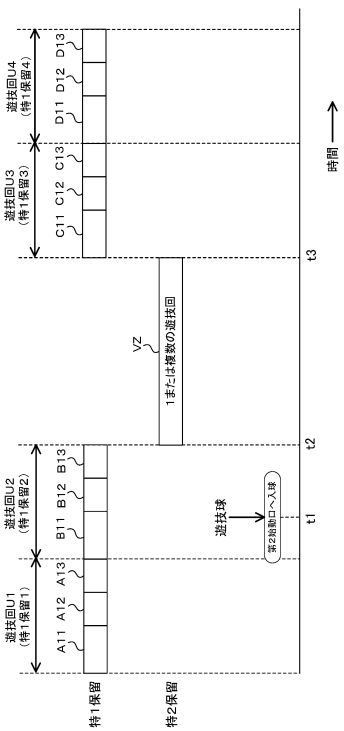
40

50

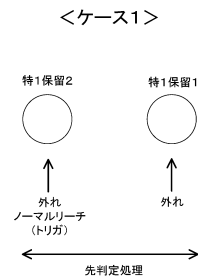
【図 1 8 5】



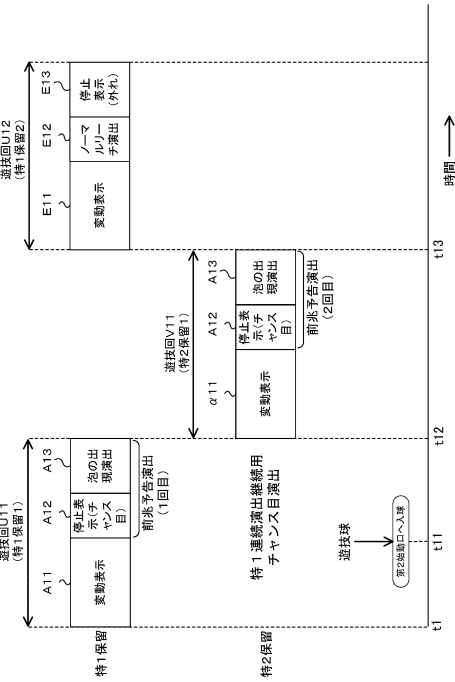
【図 1 8 6】



【図 1 8 7】



【図 1 8 8】



10

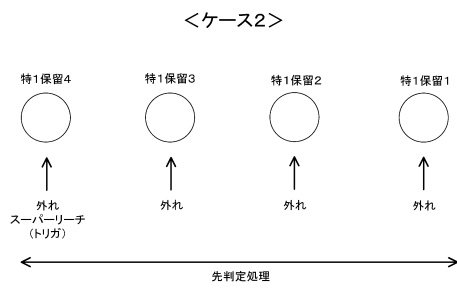
20

30

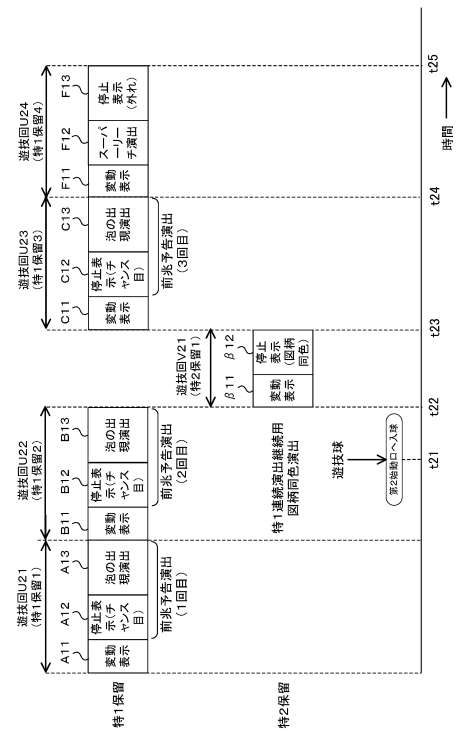
40

50

【図 189】



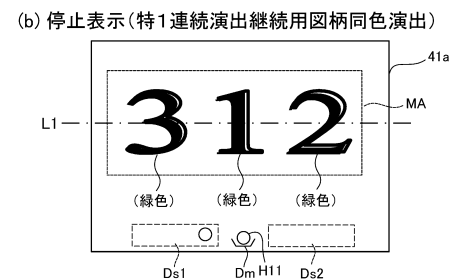
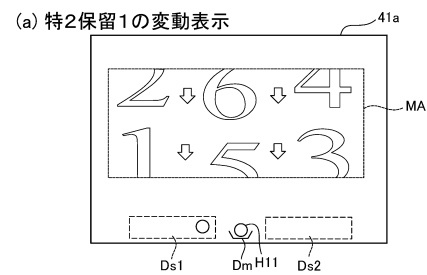
【圖 190】



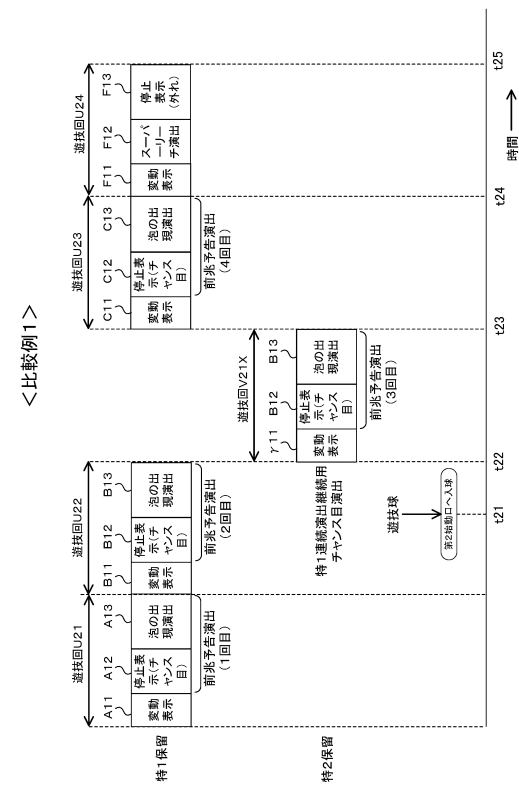
【図 191】

図柄同色の色	実行予定演出
緑	ノーマルリーチ以上
赤	スーパーリーチ以上
金	スペシャルリーチからの 大当たり確定

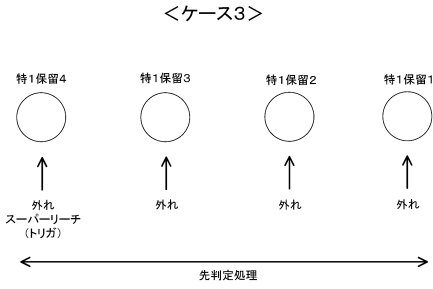
【圖 192】



【図 1 9 3】



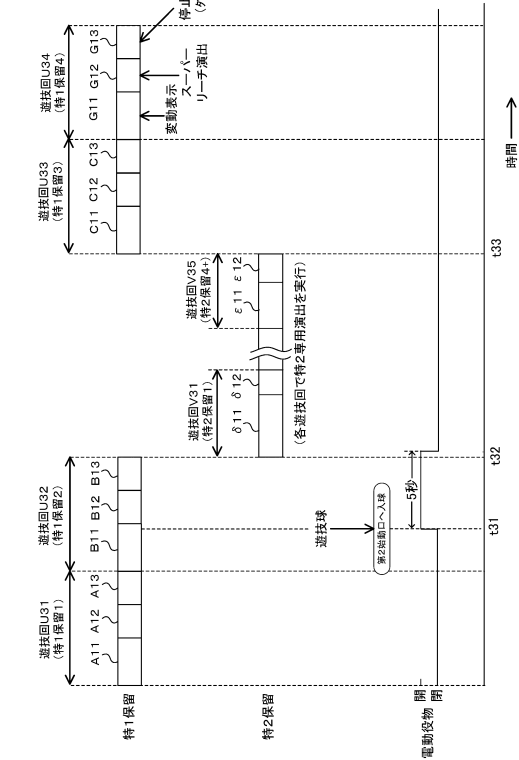
【図 1 9 4】



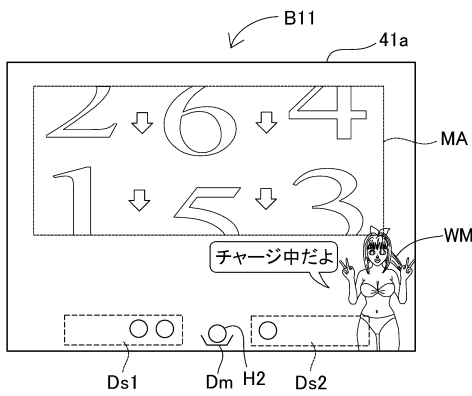
10

20

【図 1 9 5】



【図 1 9 6】

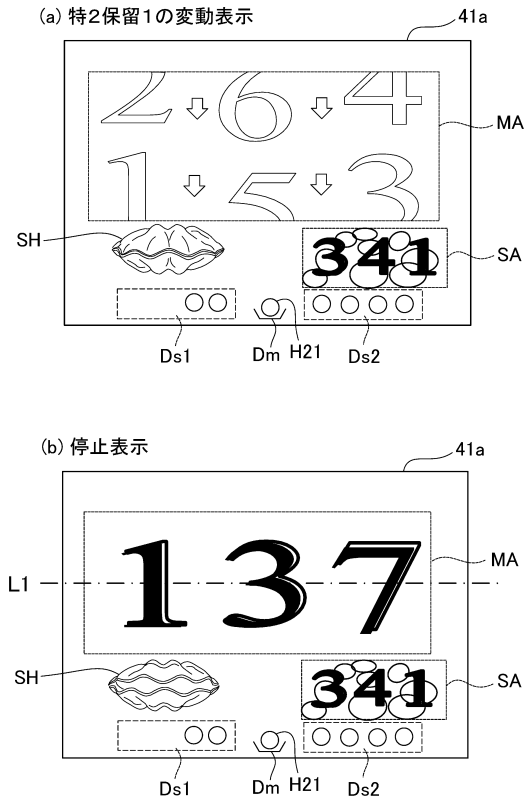


30

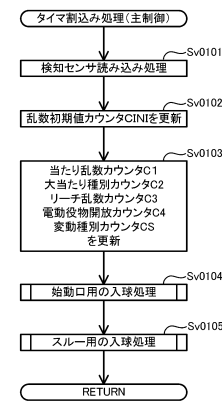
40

50

【図 197】



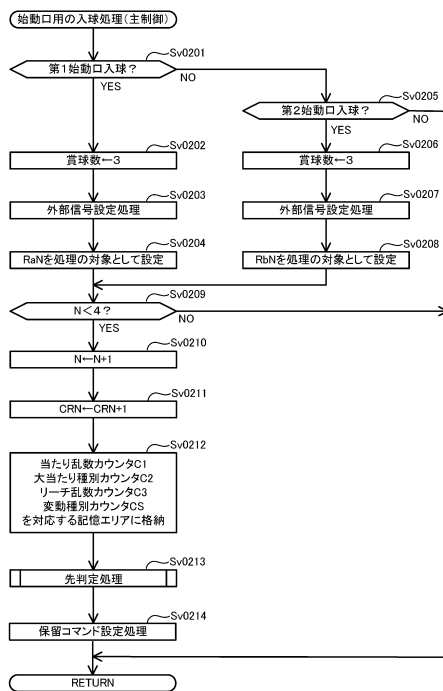
【図 198】



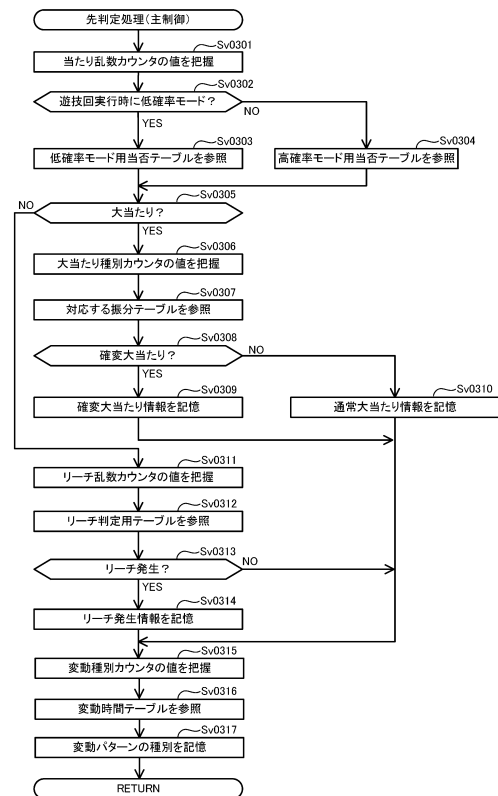
10

20

【図 199】



【図 200】

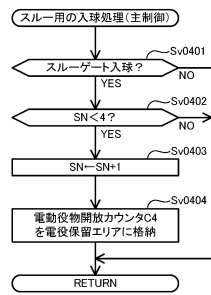


30

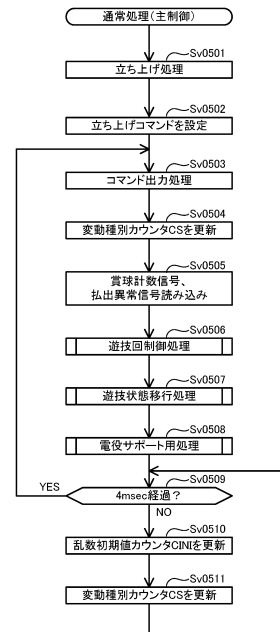
40

50

【図 201】



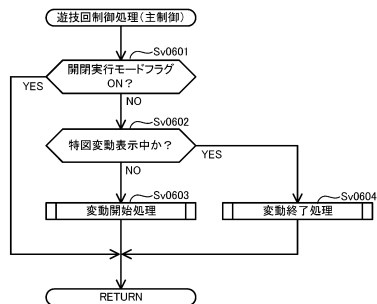
【図 202】



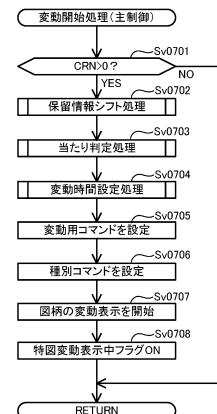
10

20

【図 203】



【図 204】

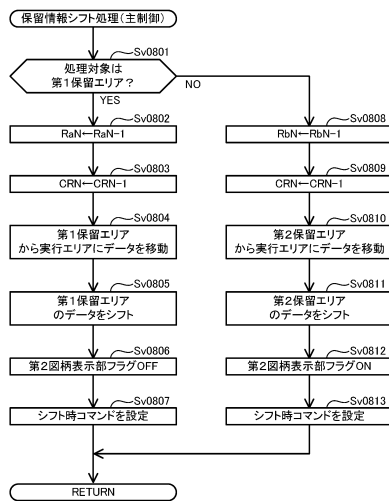


30

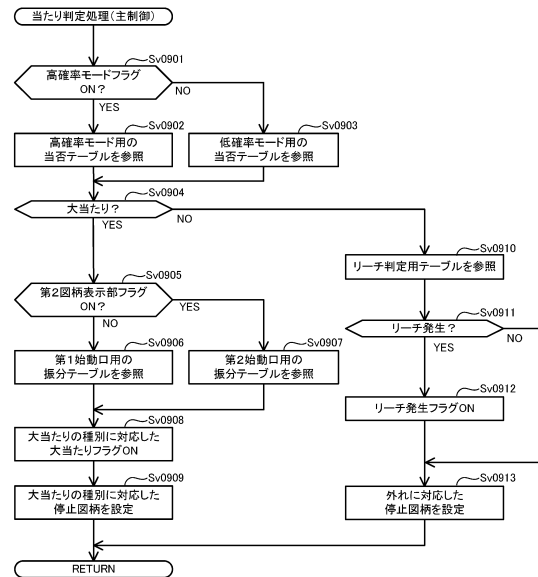
40

50

【図 205】



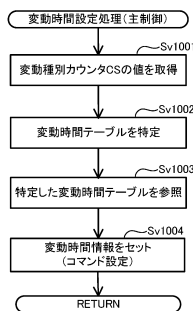
【図 206】



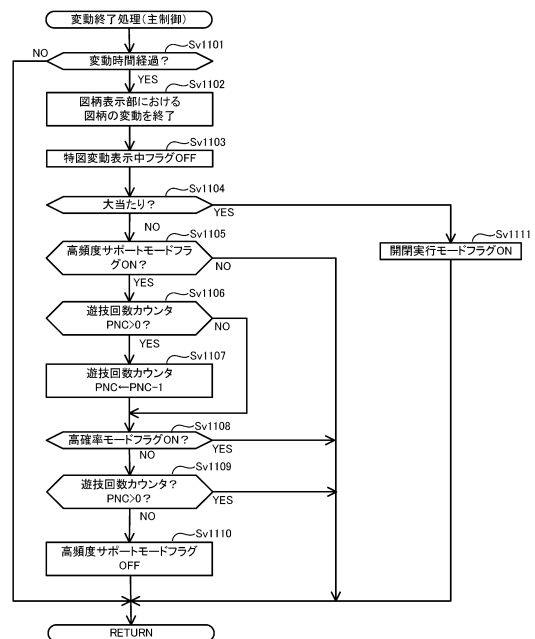
10

20

【図 207】



【図 208】

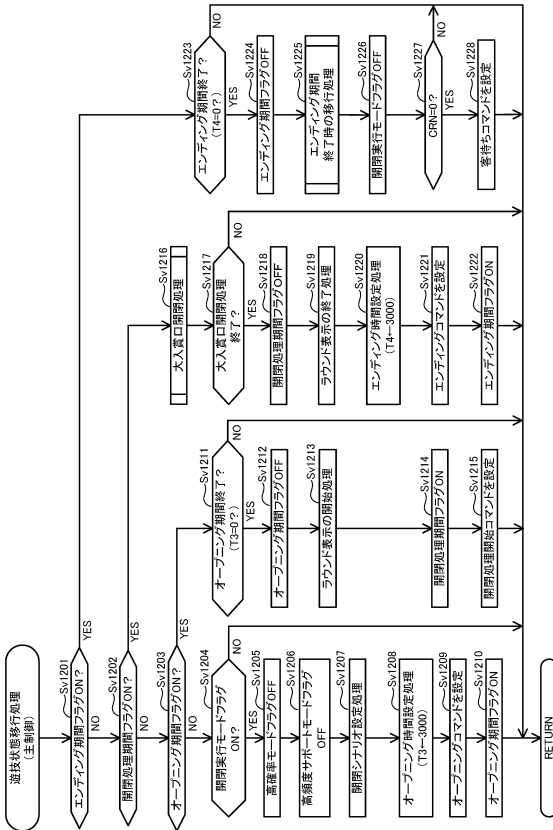


30

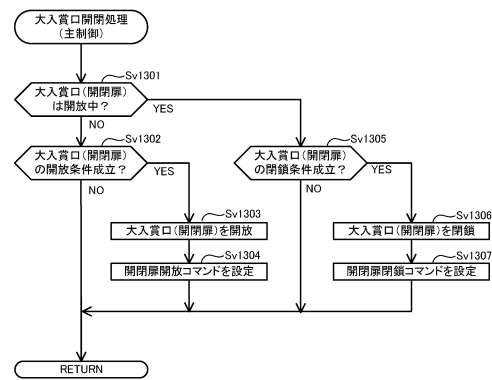
40

50

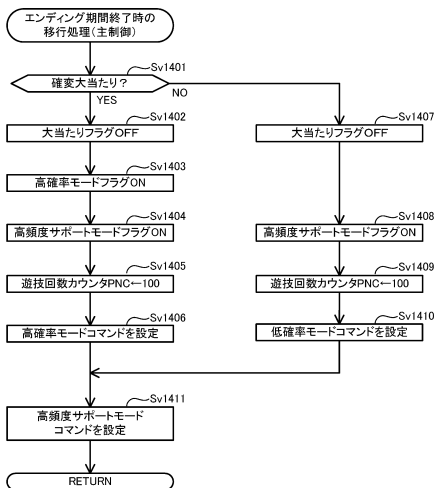
【圖 209】



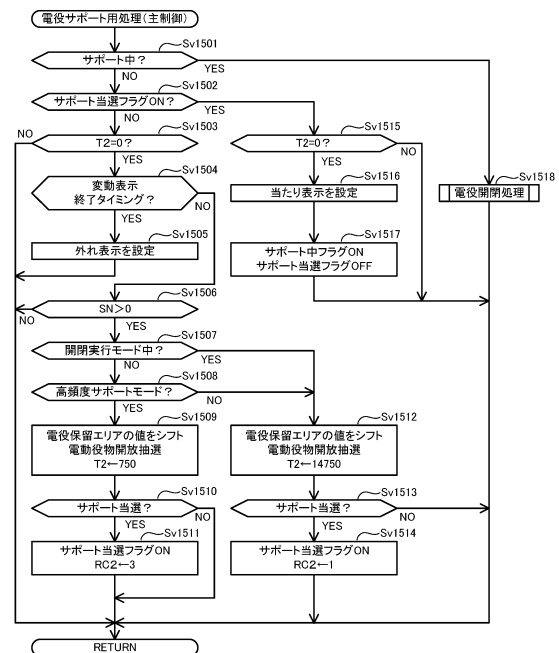
【図 2 1 0】



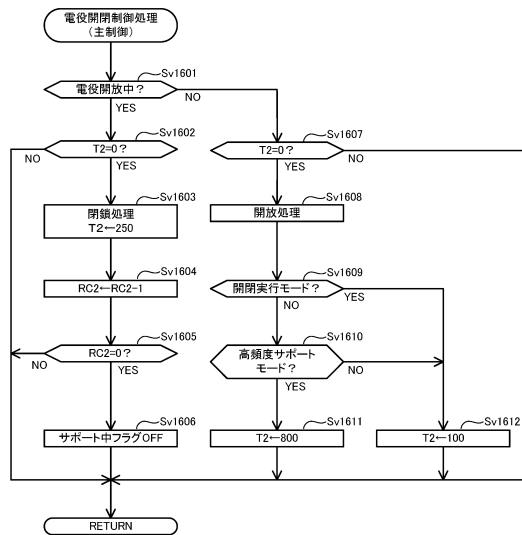
【図 2 1 1】



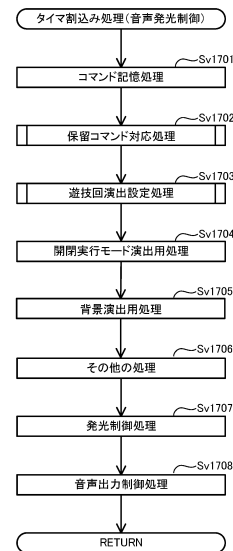
【図 2 1 2】



【図 2 1 3】



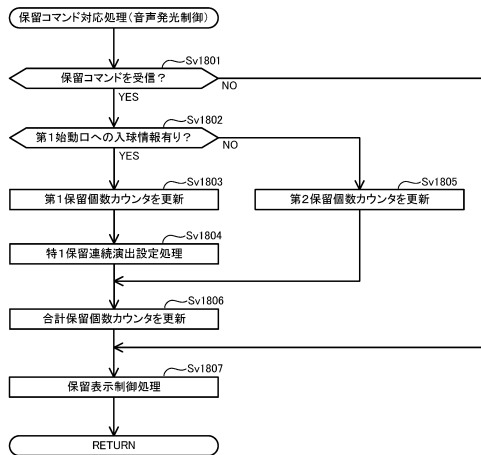
【図 2 1 4】



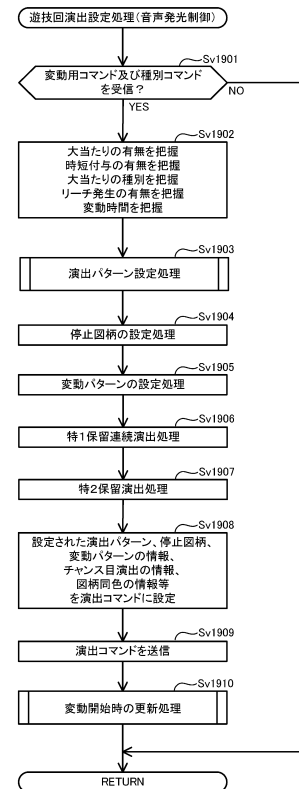
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

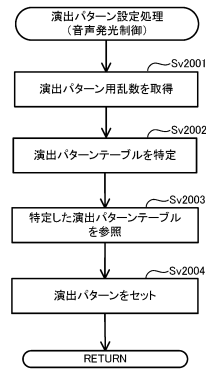


30

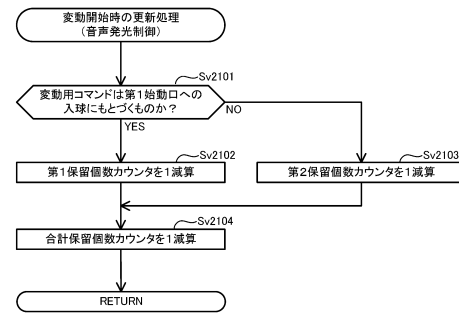
40

50

【図 2 1 7】



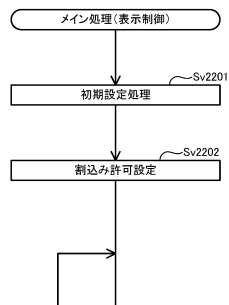
【図 2 1 8】



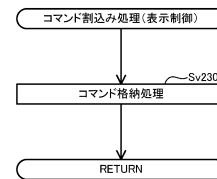
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

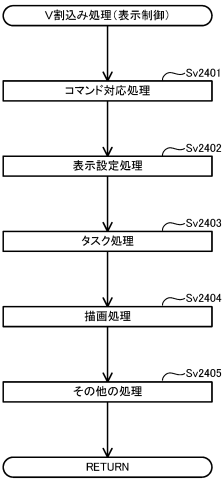


30

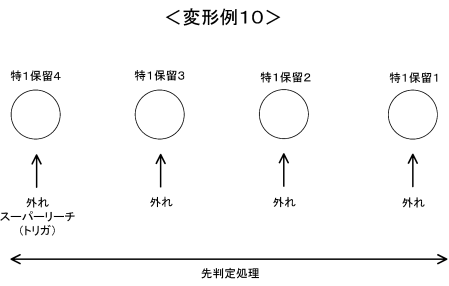
40

50

【図 2 2 1】



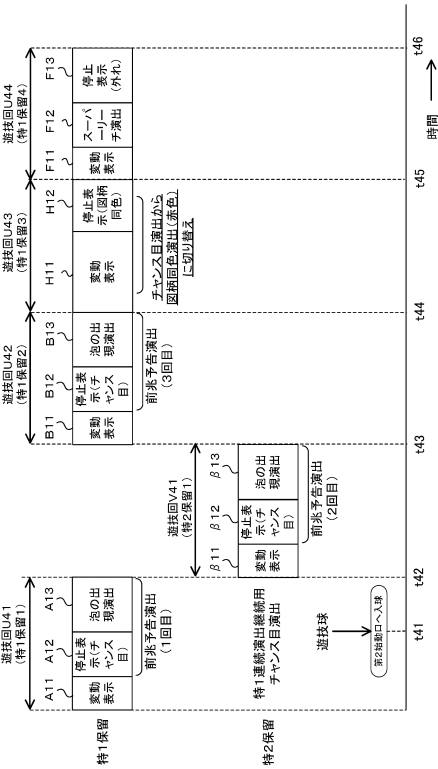
【図 2 2 2】



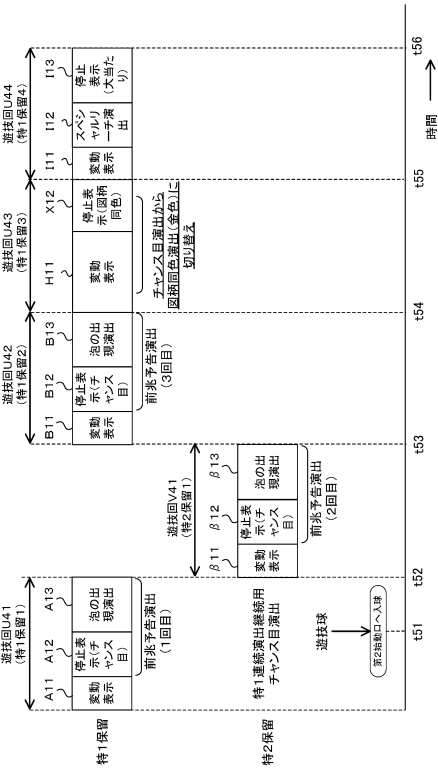
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

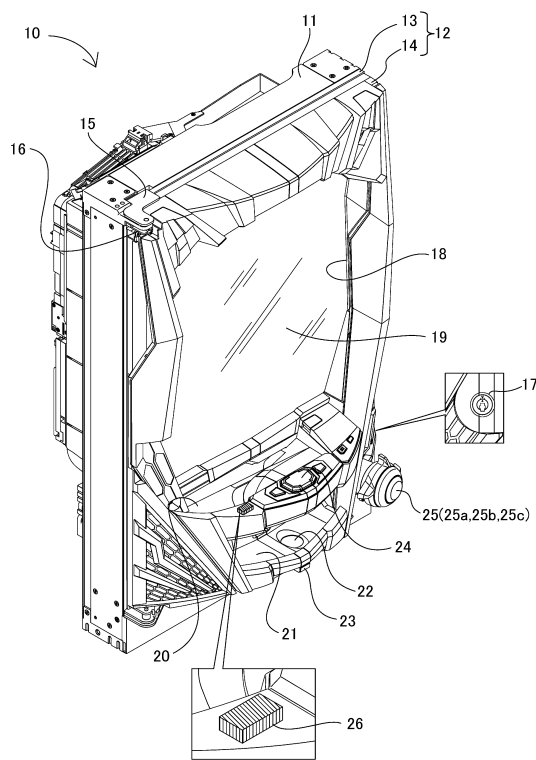


30

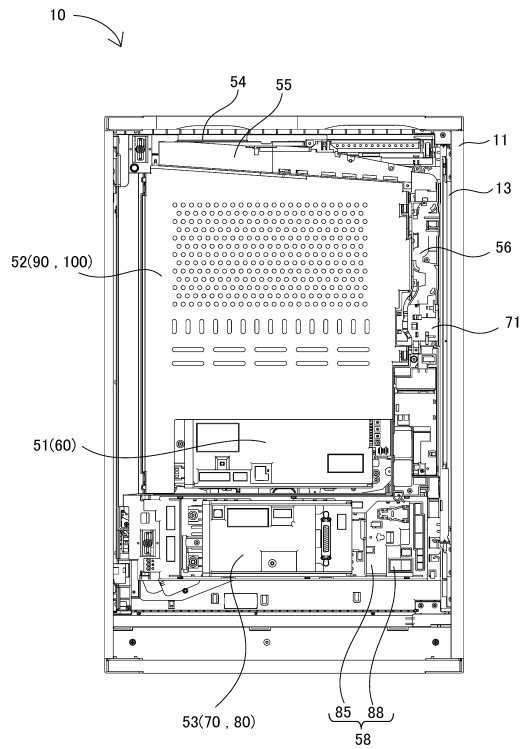
40

50

【図 2 2 5】



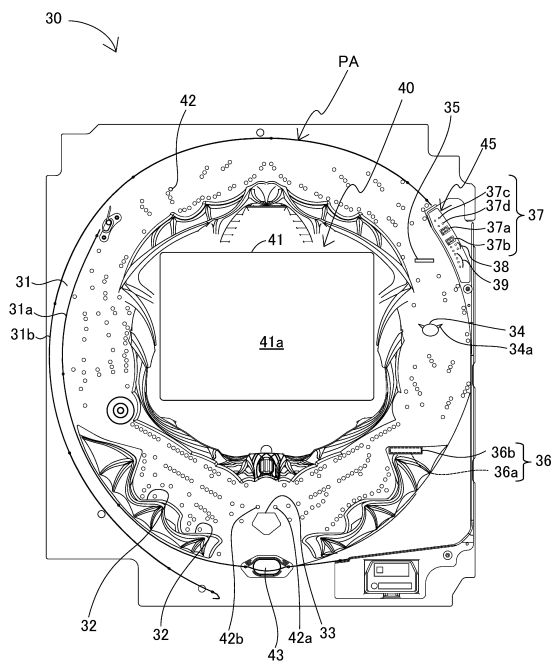
【図 2 2 6】



10

20

【図 2 2 7】



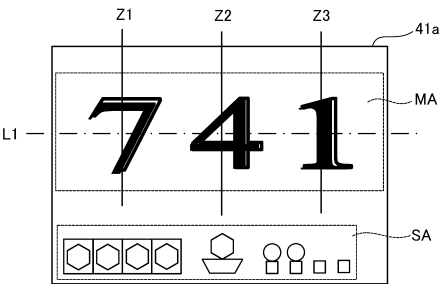
【図 2 2 8】

(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

30

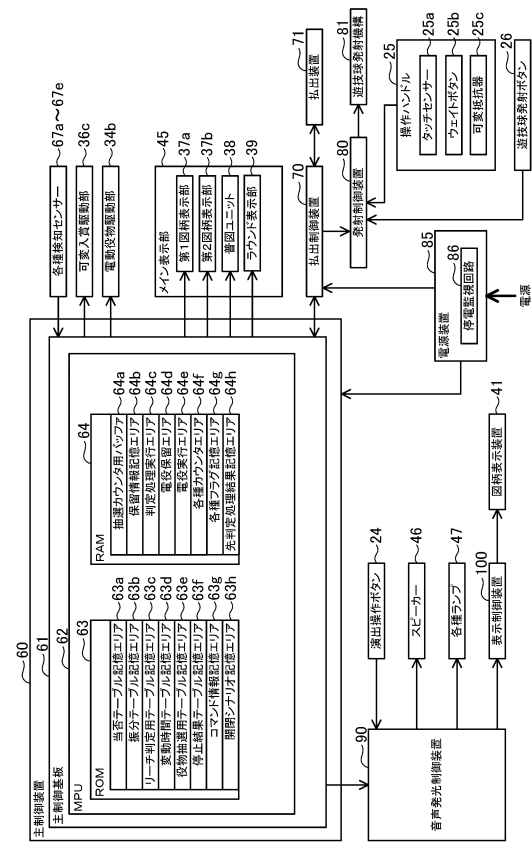
(b)



40

50

【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



【図 2 3 1】

(a)

低確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 2 3 2】

(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~39	16R確変大当たり
40~64	8R確変大当たり
65~89	16R通常大当たり
90~99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

10

20

30

40

50

【図 2 3 3】

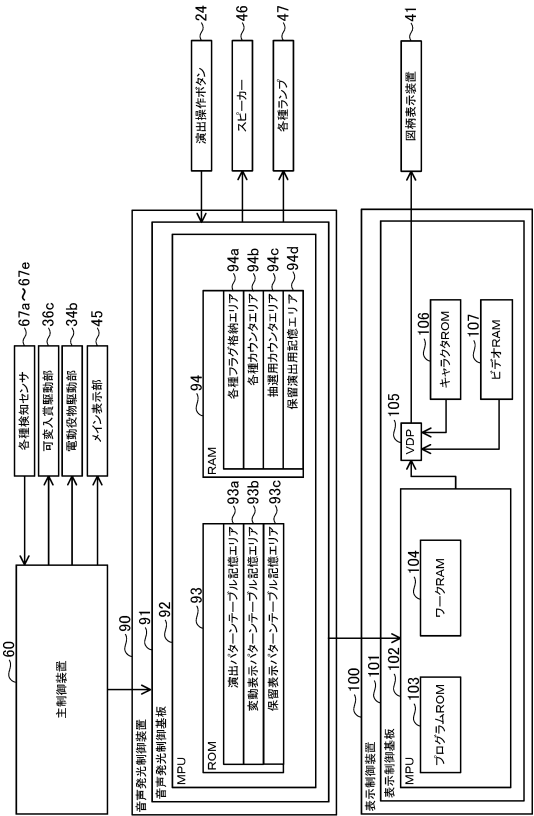
(a)

電動役物開放抽選用可否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4 (0~465)	可否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

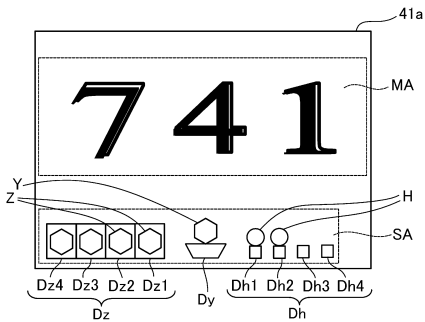
(b)

電動役物開放抽選用可否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4 (0~465)	可否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

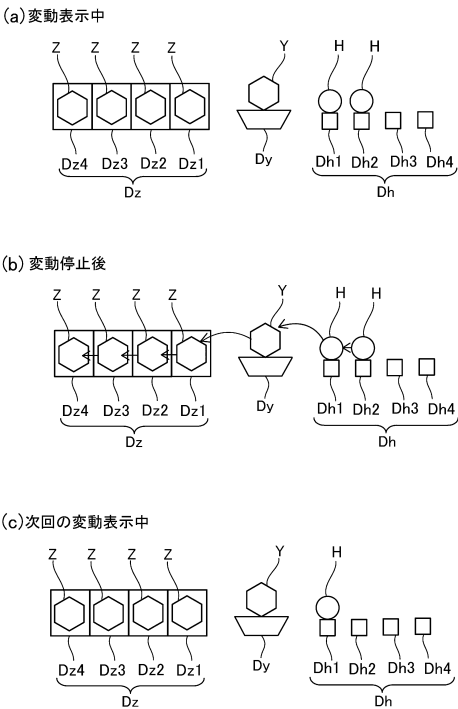
【図 2 3 4】



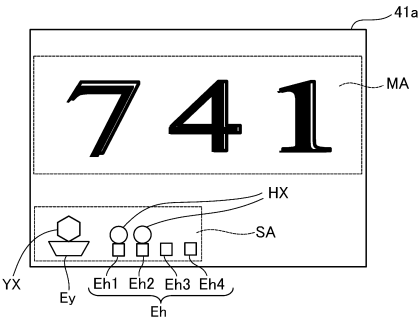
【図 2 3 5】



【図 2 3 6】



【図 2 3 7】



【図 2 3 8】

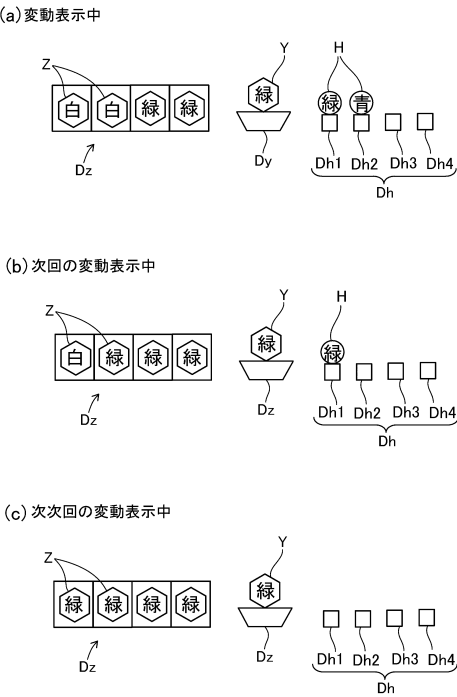
参照条件: 特1保留数が2であり、大当たり当選

リーチの種類	保留変化パターン乱数 (0~99)	保留変化パターン (保留変化シナリオ)		
		特1保留2	特1保留1	特1保留0
ノーマルリーチ	0~9	白	白	白
	10~19	白	青	青
	⋮	⋮	⋮	⋮
	90~99	青	青	青
スーパーリーチ	0~9	白	白	青
	10~19	青	緑	緑
	⋮	⋮	⋮	⋮
	90~99	緑	緑	緑
スペシャルリーチ	0~9	白	白	緑
	10~19	緑	赤	赤
	⋮	⋮	⋮	⋮
	90~99	赤	赤	赤

10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

変動実行中保留表示エリア										
保留表示 アイコンを 表示するエリア		既実行保留表示エリア				未実行保留表示エリア				
		Dz4	Dz3	Dz2	Dz1	Dy	Dh1	Dh2	Dh3	Dh4
表示色		白	白	緑	緑	緑	青	-	-	-
当たり抽選の 当否結果		否	否	否	否	否	当	-	-	-

遊技回が
実行される
毎に隣
るエリア
にシフト

RW

↑ *

当：当たり抽選の当否結果が大当たり当選
否：当たり抽選の当否結果が外れ

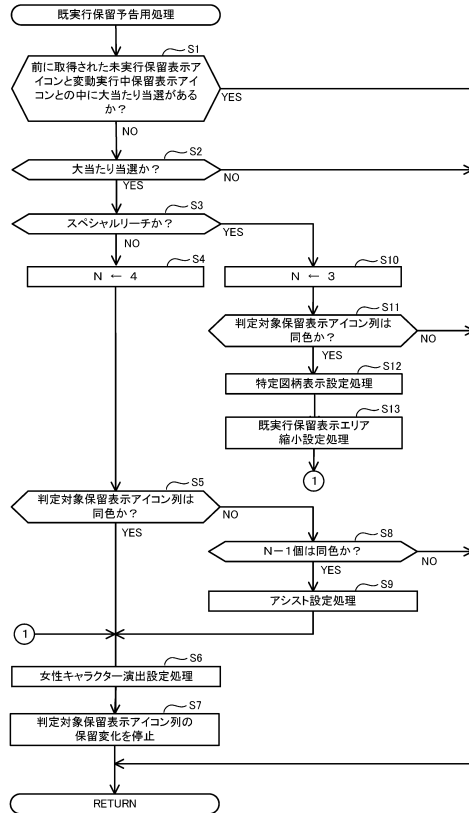
当: 当たり抽選の当否結果が大当たり当選
否: 当たり抽選の当否結果が外れ

30

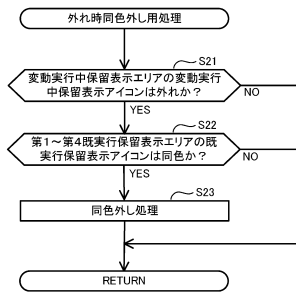
40

50

【図 2 4 1】



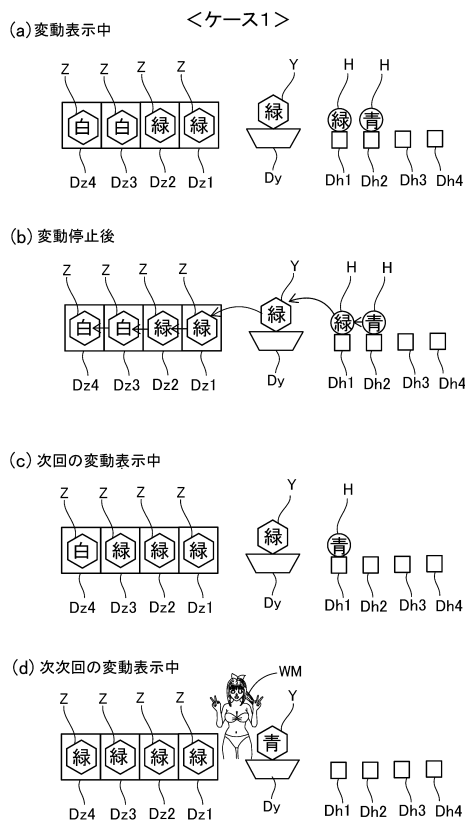
【図 2 4 2】



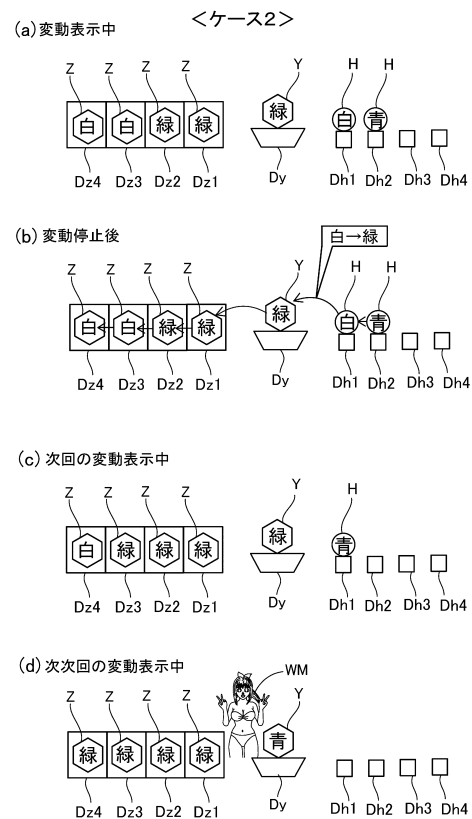
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

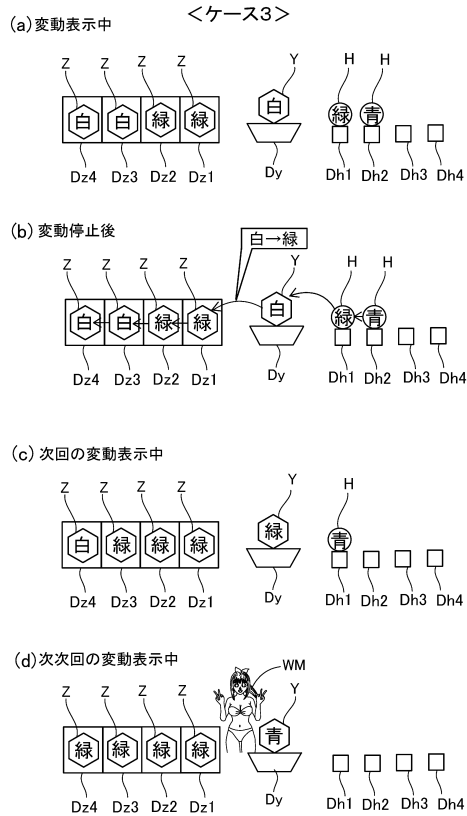


30

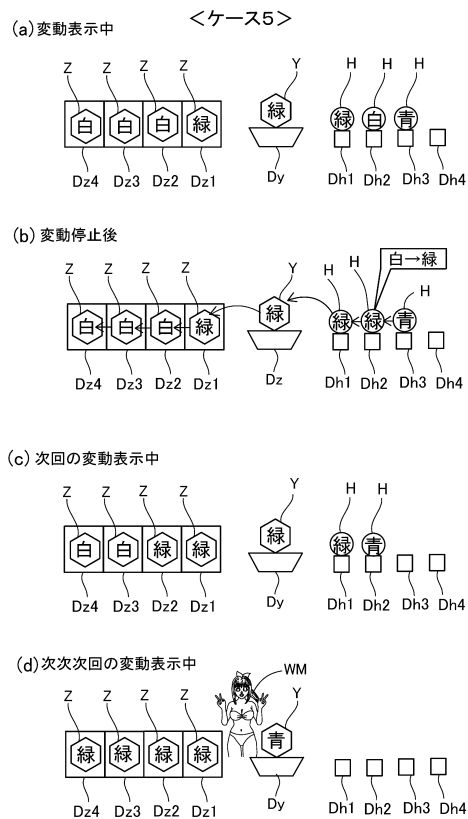
40

50

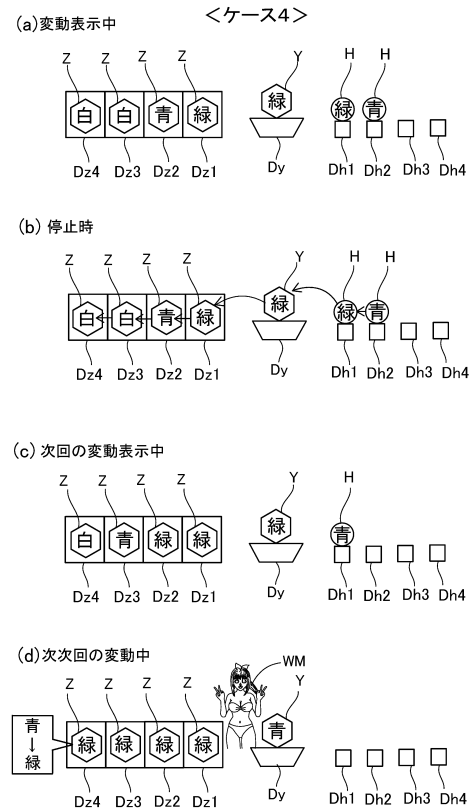
【図 2 4 5】



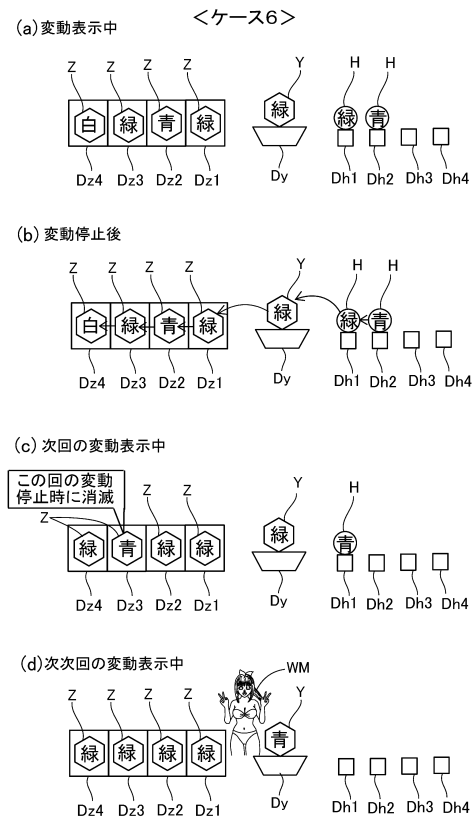
【図 2 4 7】



【図 2 4 6】



【図 2 4 8】



10

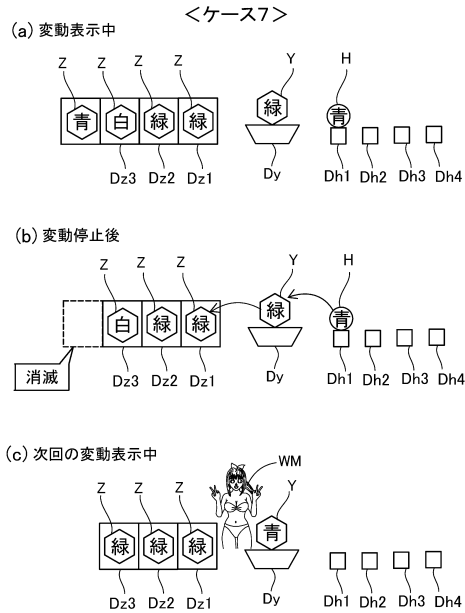
20

30

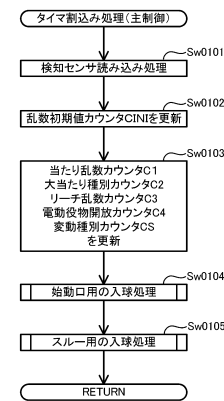
40

50

【図 2 4 9】



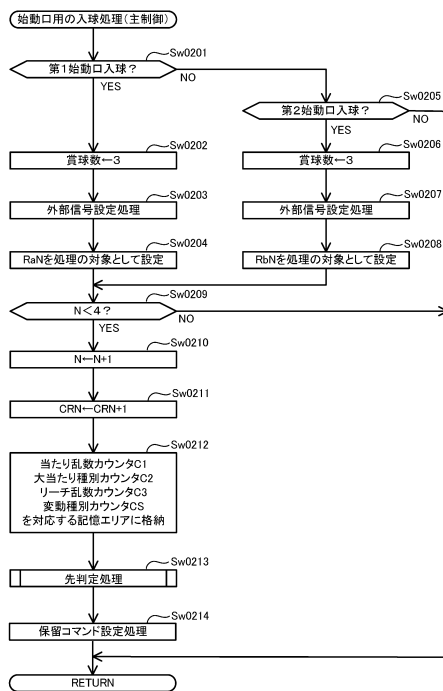
【図 2 5 0】



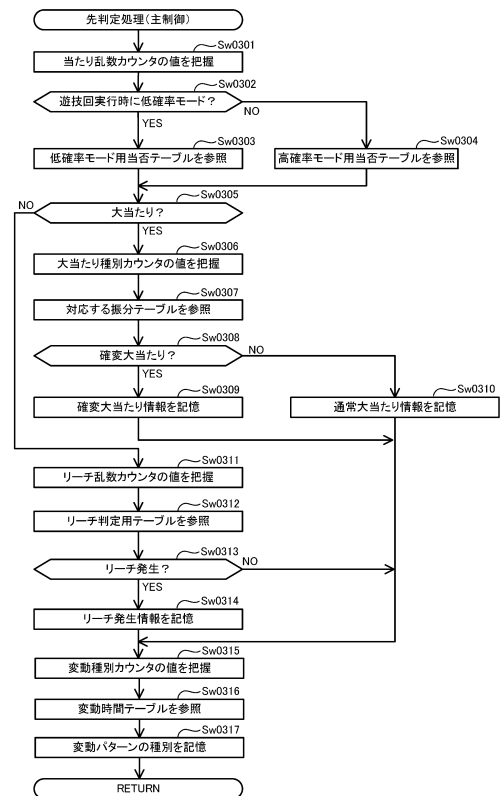
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

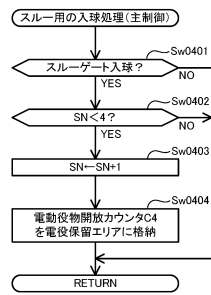


30

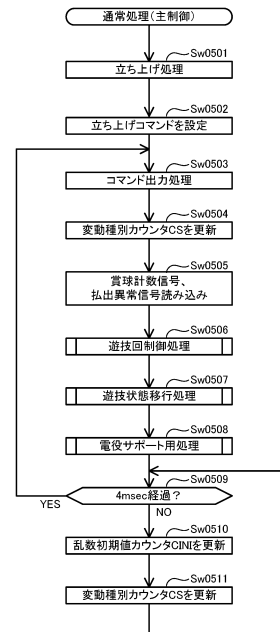
40

50

【図 2 5 3】



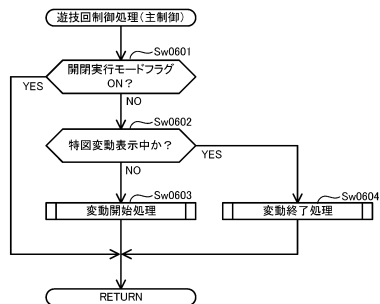
【図 2 5 4】



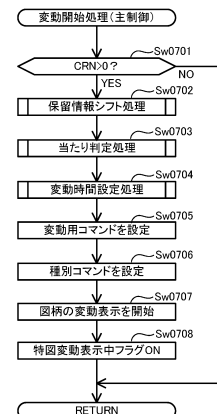
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

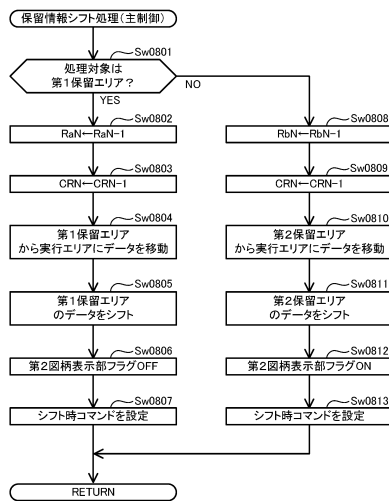


30

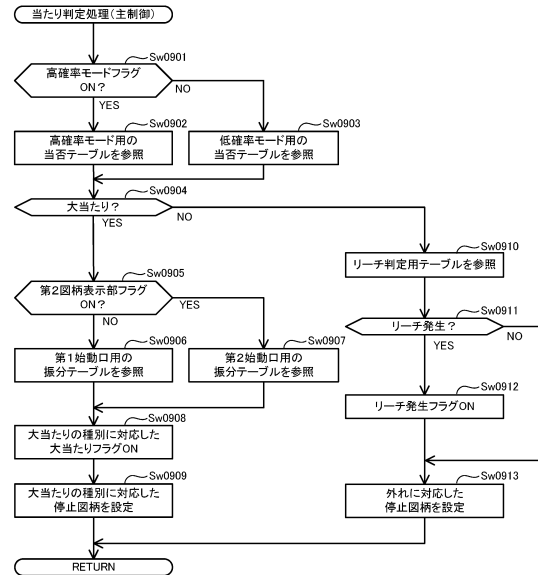
40

50

【図 2 5 7】



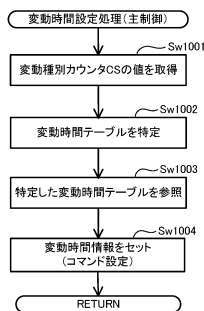
【図 2 5 8】



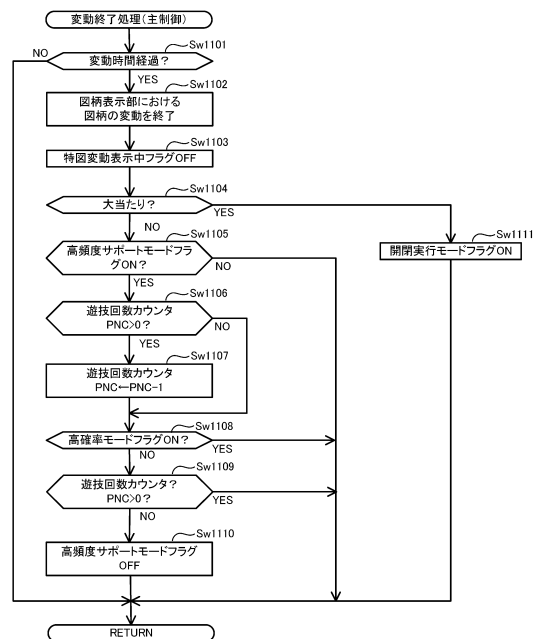
10

20

【図 2 5 9】



【図 2 6 0】

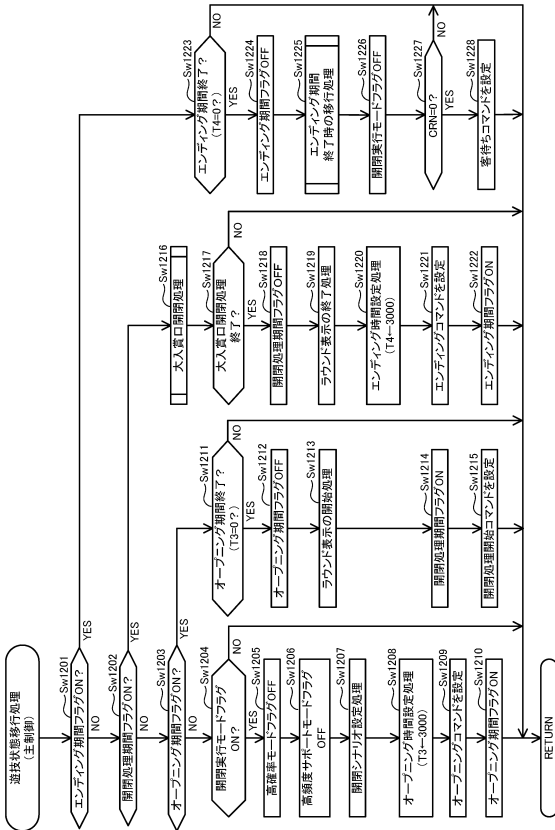


30

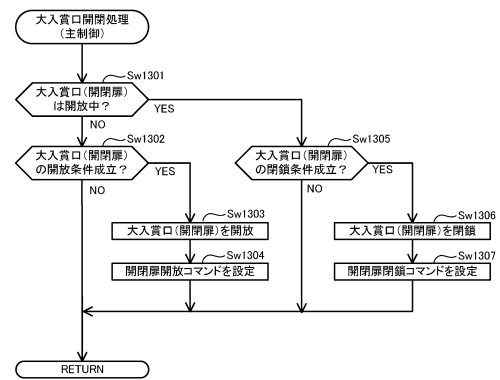
40

50

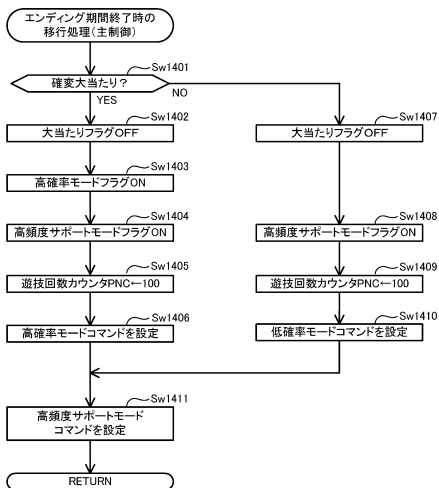
【圖 2 6 1】



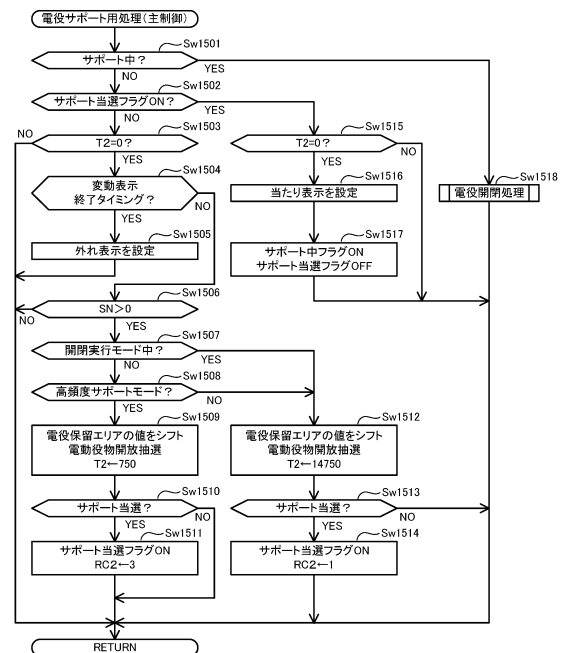
【圖 2 6 2】



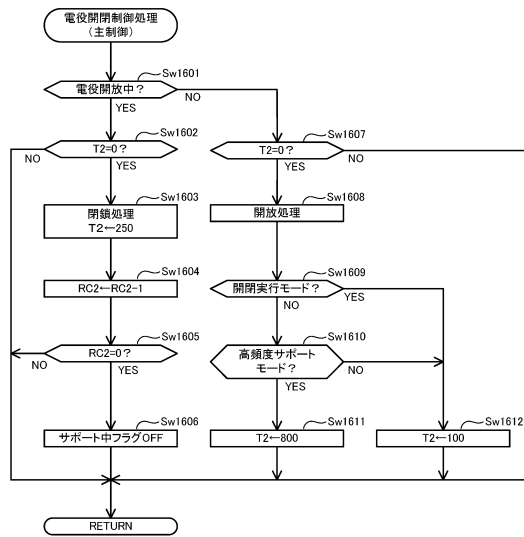
【図 2 6 3】



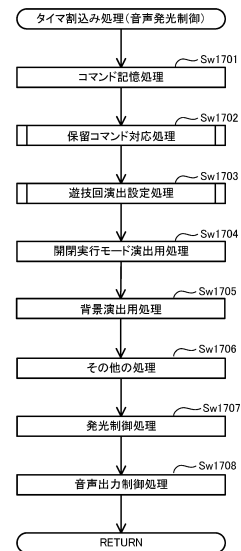
【圖 2 6 4】



【図 2 6 5】



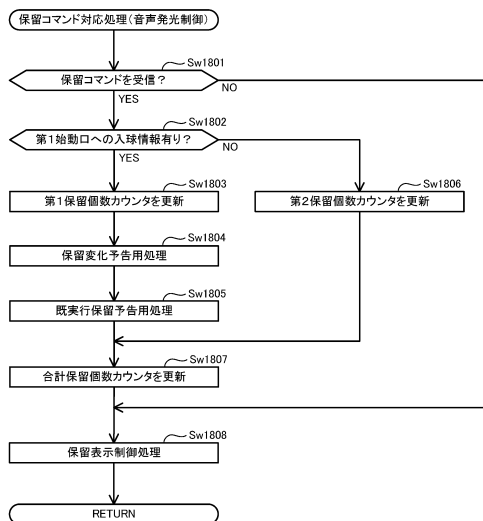
【図 2 6 6】



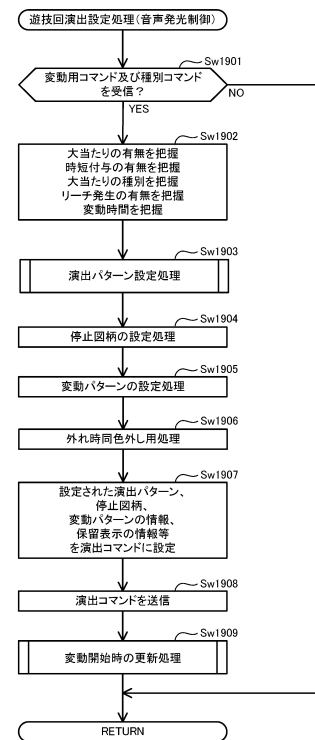
10

20

【図 2 6 7】



【図 2 6 8】

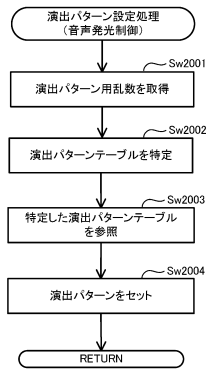


30

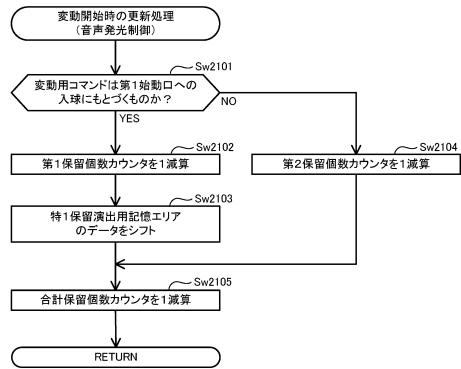
40

50

【図 2 6 9】



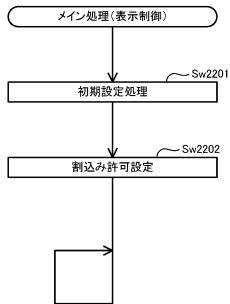
【図 2 7 0】



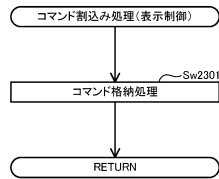
10

20

【図 2 7 1】



【図 2 7 2】

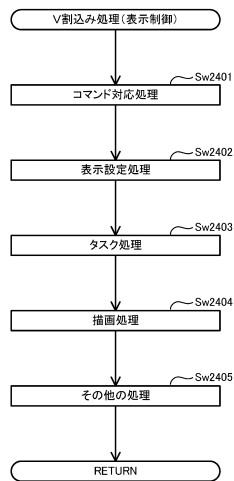


30

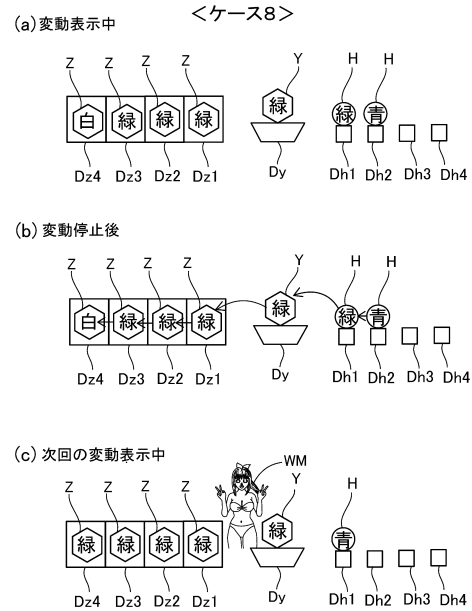
40

50

【図 273】



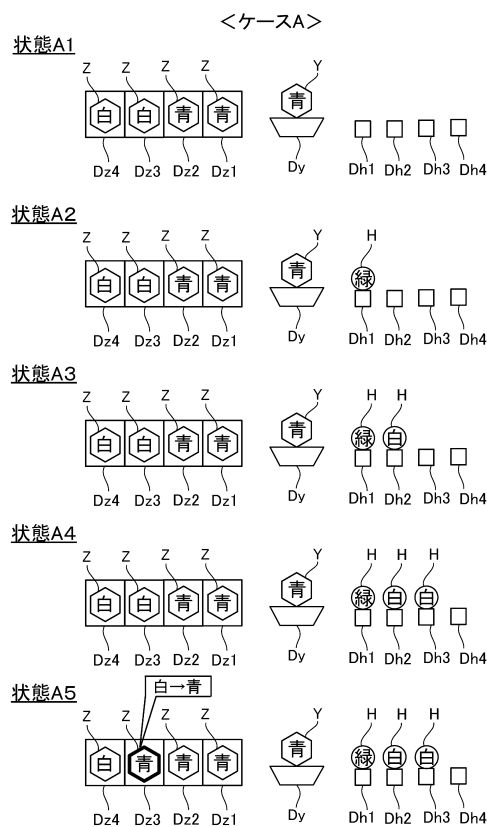
【図 274】



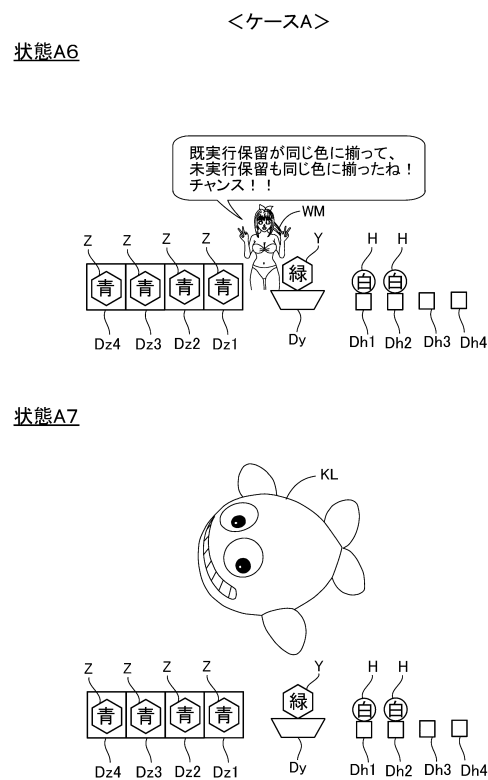
10

20

【図 275】



【図 276】

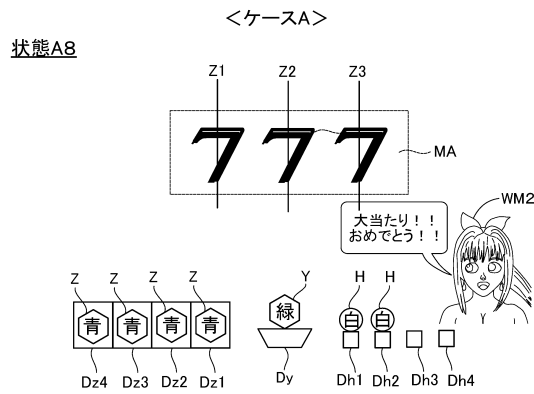


30

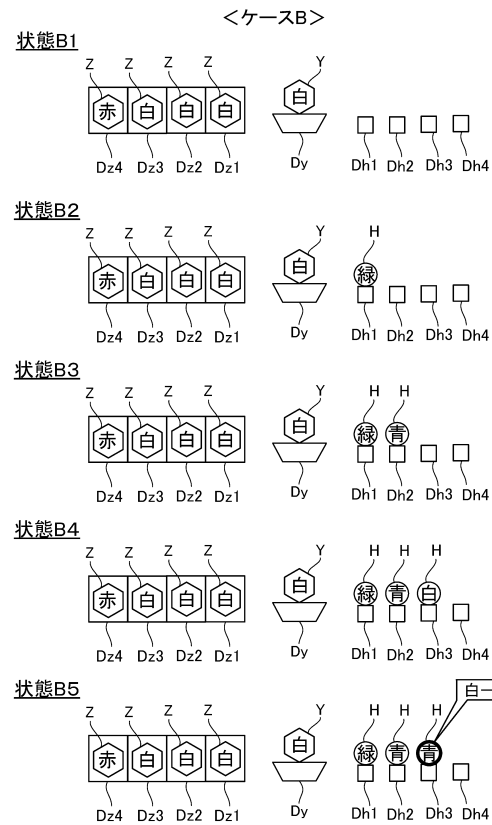
40

50

【図 2 7 7】



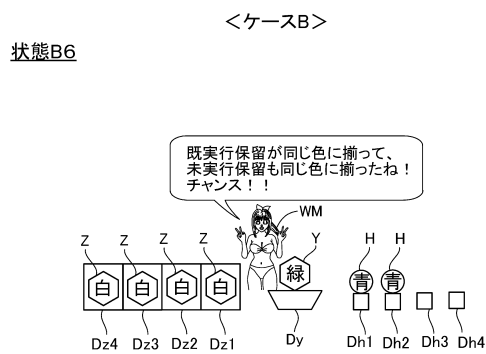
【図 2 7 8】



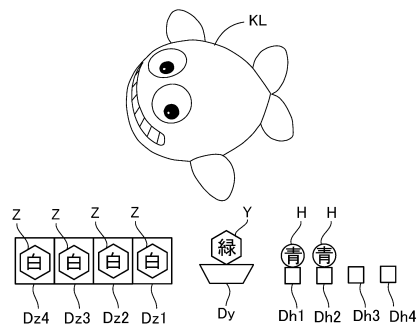
10

20

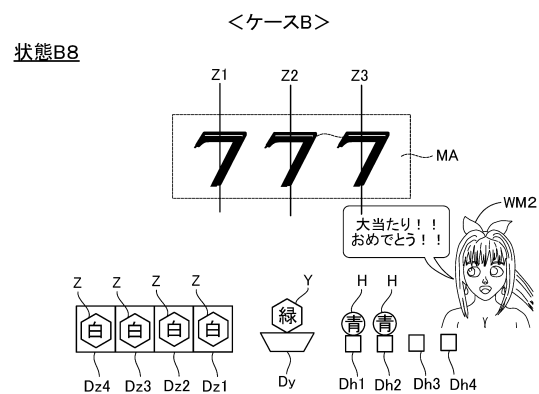
【図 2 7 9】



状態B7



【図 2 8 0】



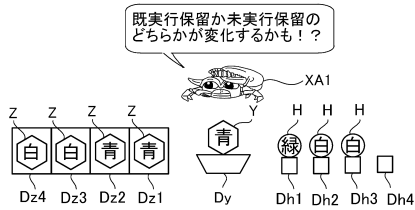
30

40

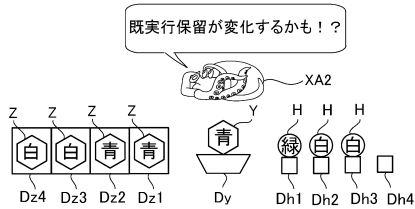
50

【図 2 8 1】

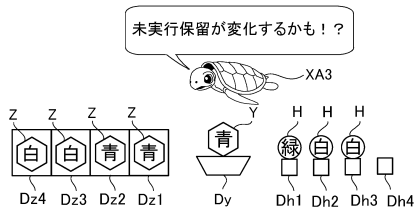
(A) 保留変化前兆演出A1



(B) 保留変化前兆演出A2

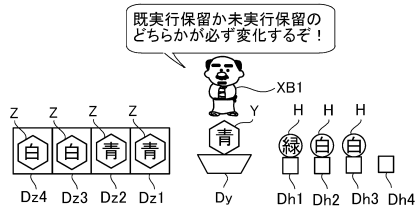


(C) 保留変化前兆演出A3

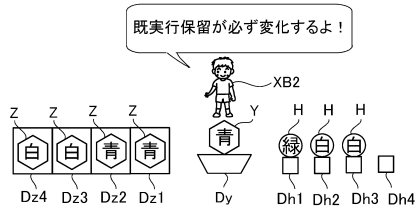


【図 2 8 2】

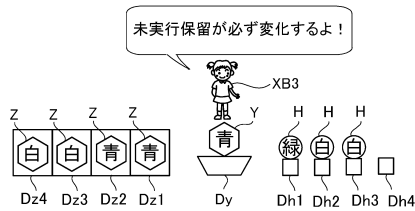
(A) 保留変化前兆演出B1



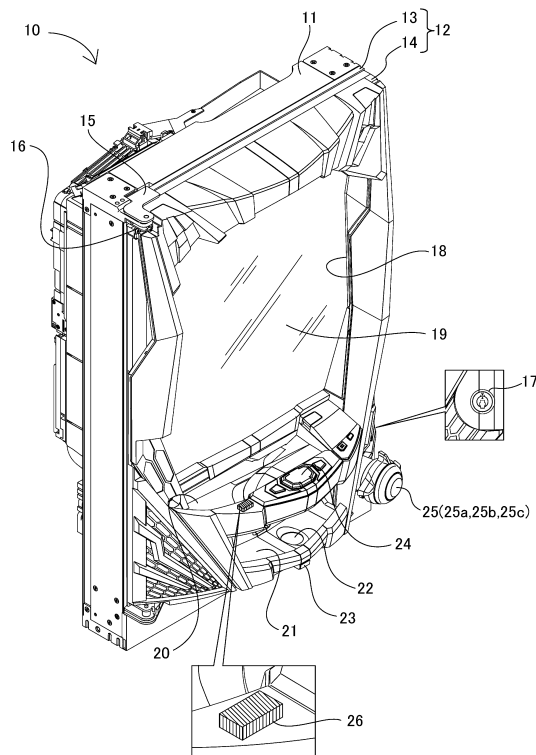
(B) 保留変化前兆演出B2



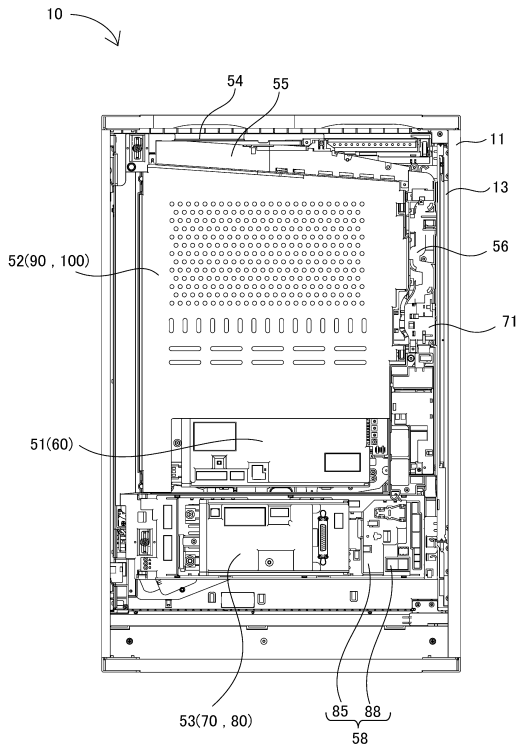
(C) 保留変化前兆演出B3



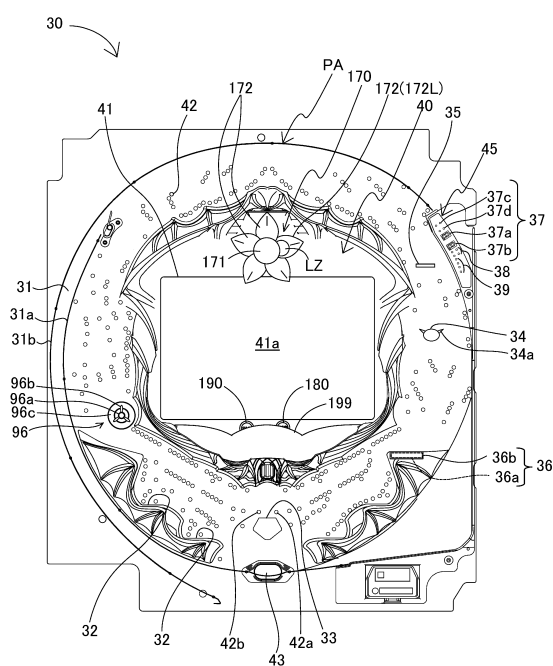
【図 2 8 3】



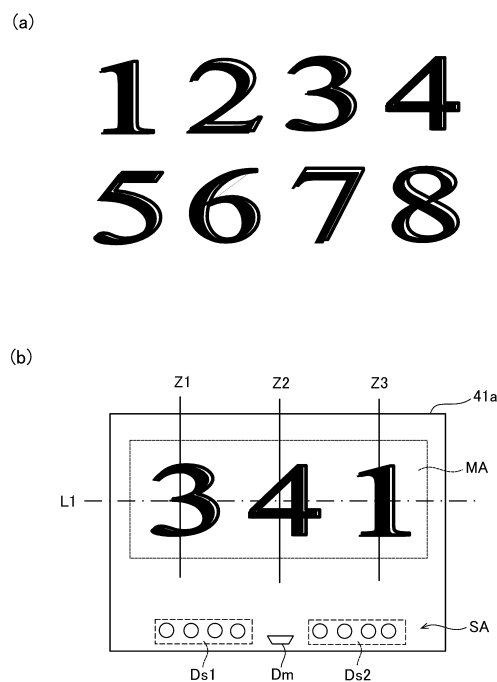
【図 2 8 4】



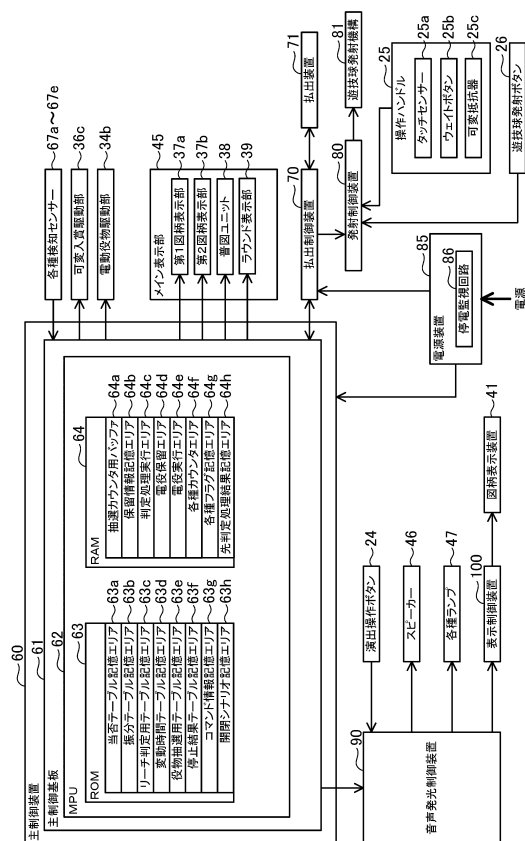
【図 285】



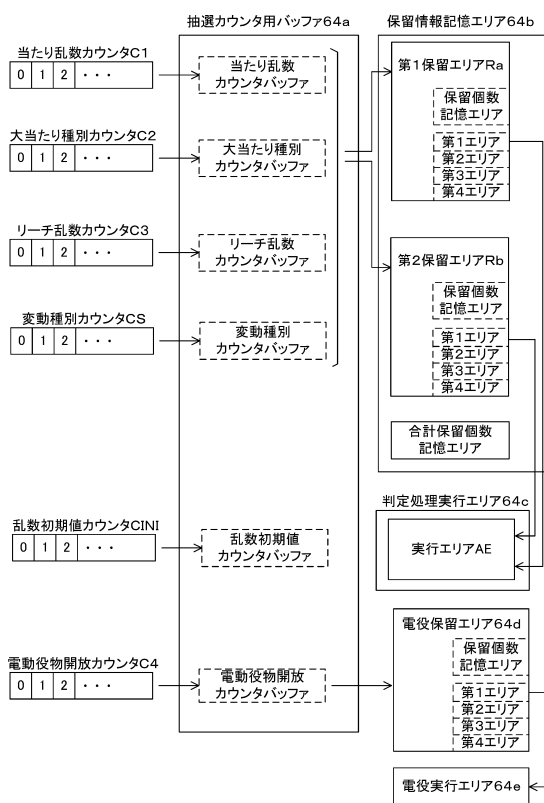
【図 286】



【圖 287】



【圖 288】



【图 289】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【圖 291】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役所開放カウンタC4(0～465)	可否結果
0, 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図 290】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

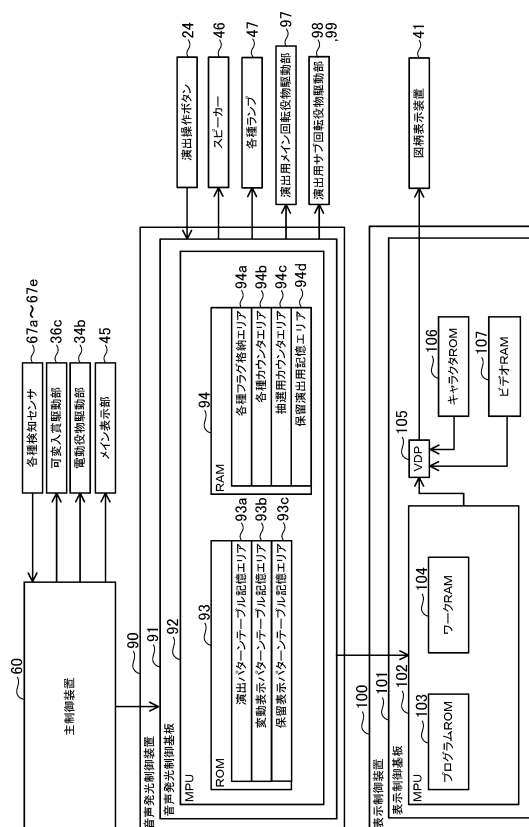
大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

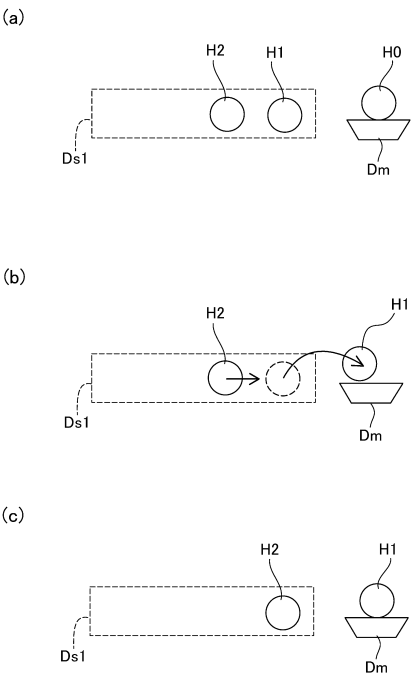
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

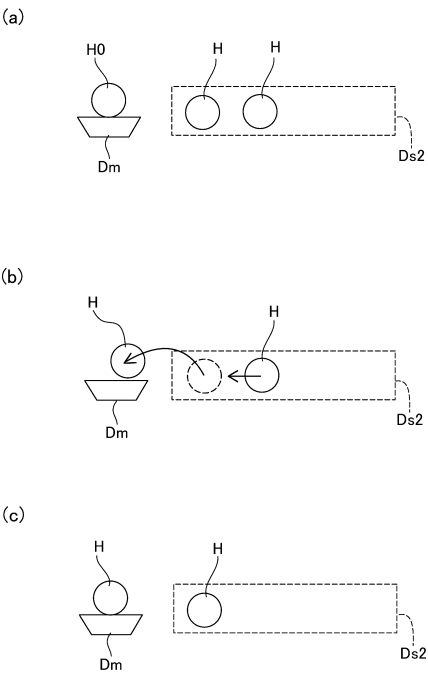
【図 292】



【図 2 9 3】



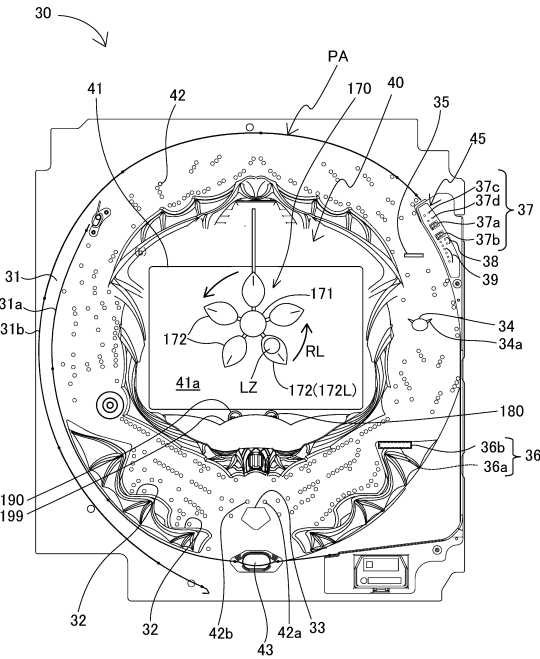
【図 2 9 4】



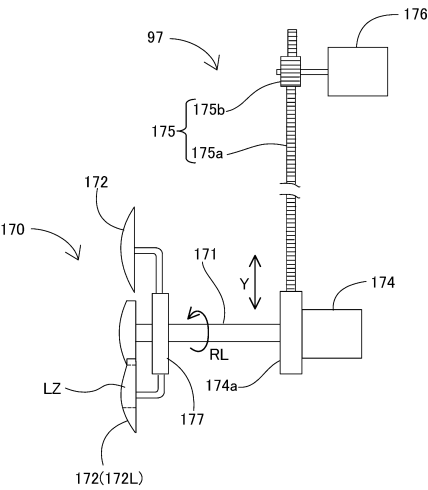
10

20

【図 2 9 5】



【図 2 9 6】

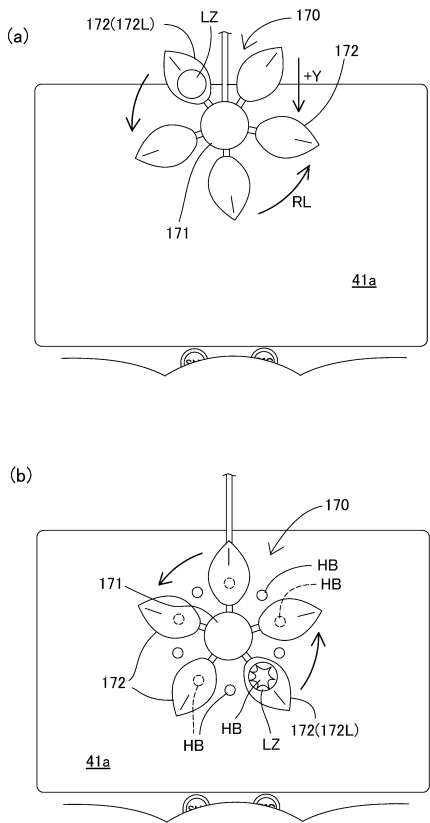


30

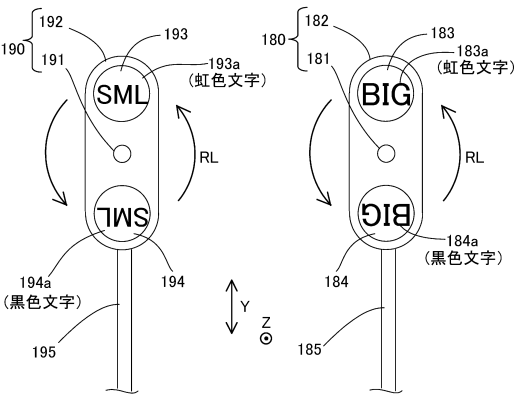
40

50

【図 2 9 7】



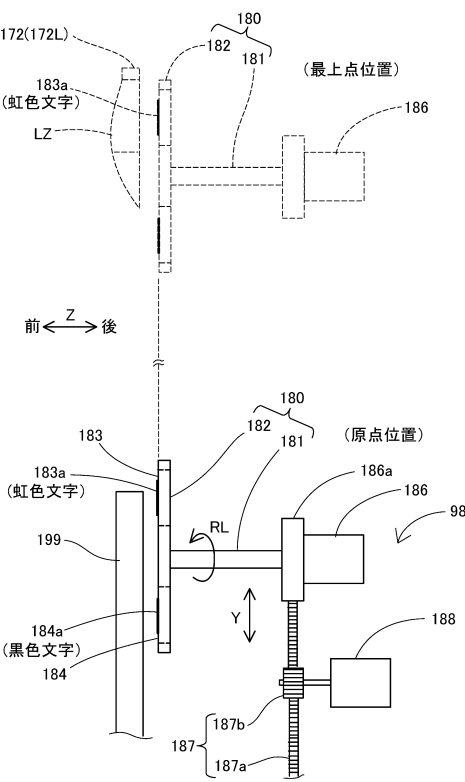
【図 2 9 8】



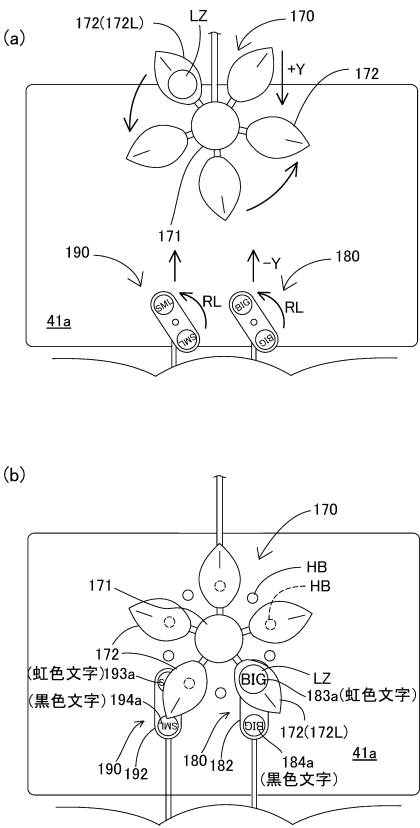
10

20

【図 2 9 9】



【図 3 0 0】

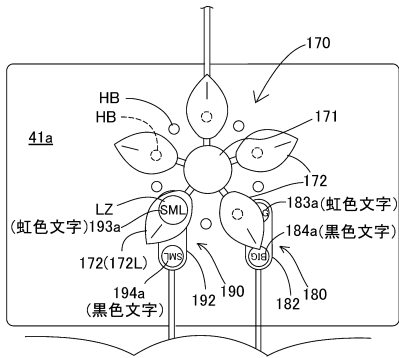


30

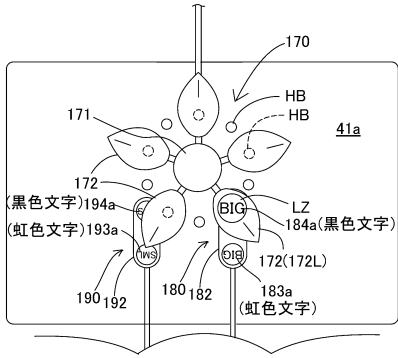
40

50

【図 3 0 1】



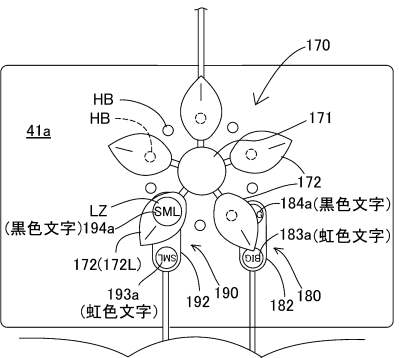
【図 3 0 2】



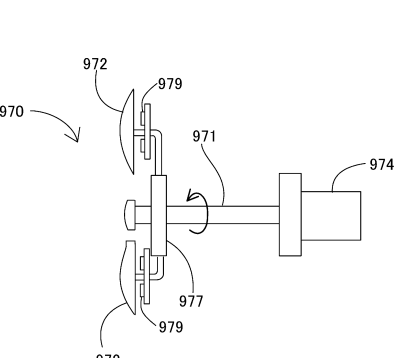
10

20

【図 3 0 3】



【図 3 0 4】

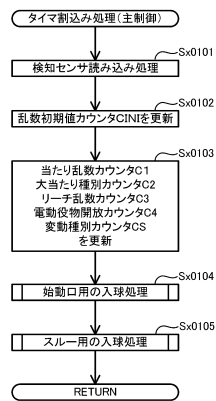


30

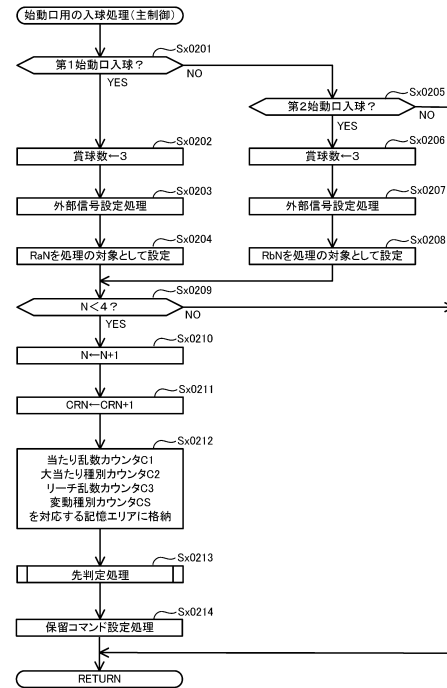
40

50

【図 305】



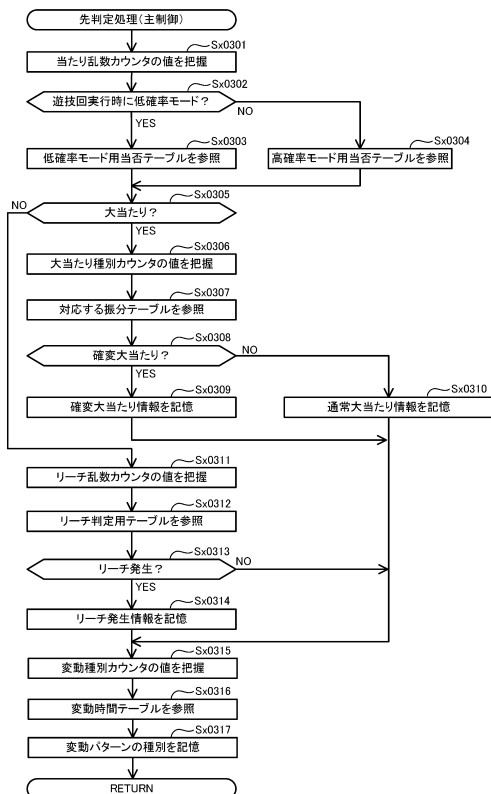
【図 306】



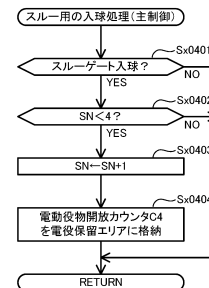
10

20

【図 307】



【図 308】

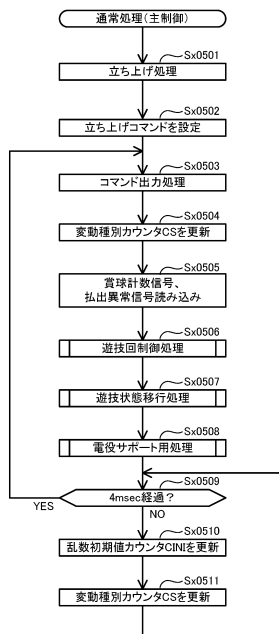


30

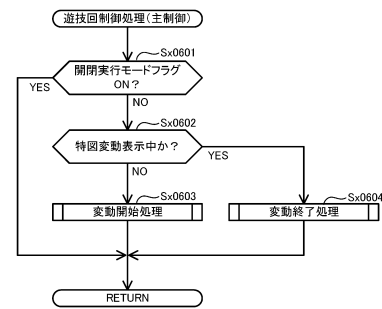
40

50

【図 3 0 9】



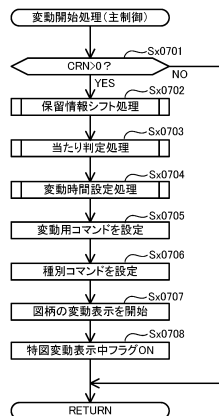
【図 3 1 0】



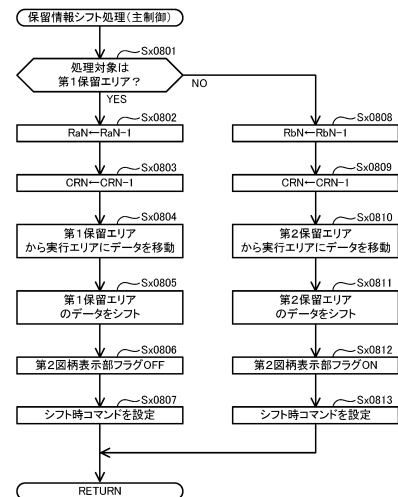
10

20

【図 3 1 1】



【図 3 1 2】

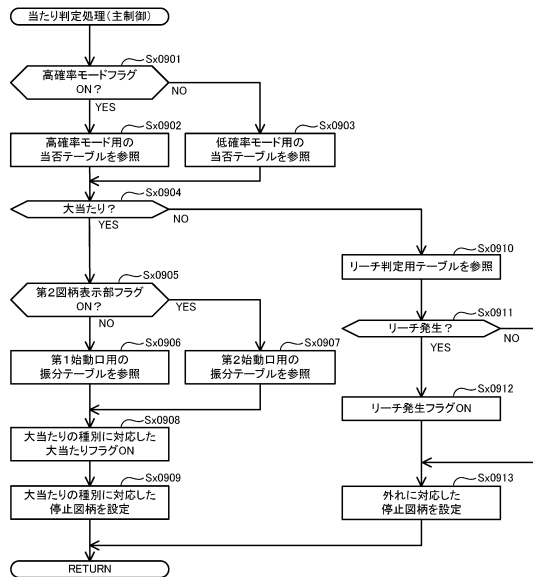


30

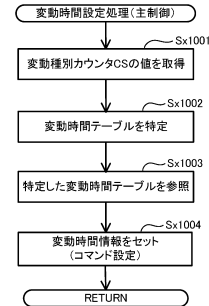
40

50

【図 3 1 3】



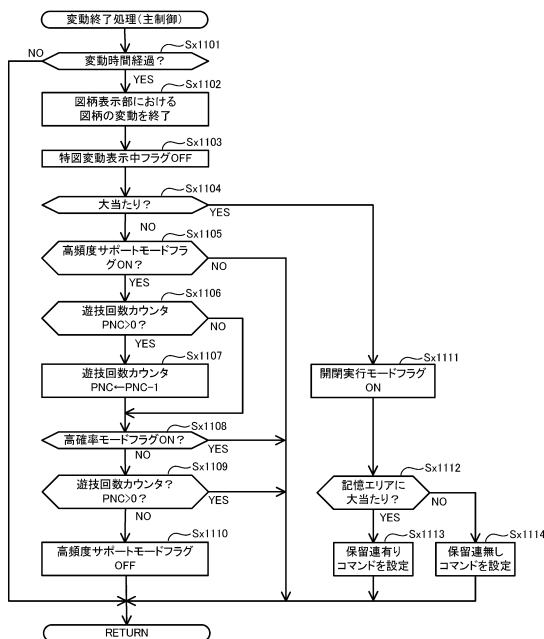
【図 3 1 4】



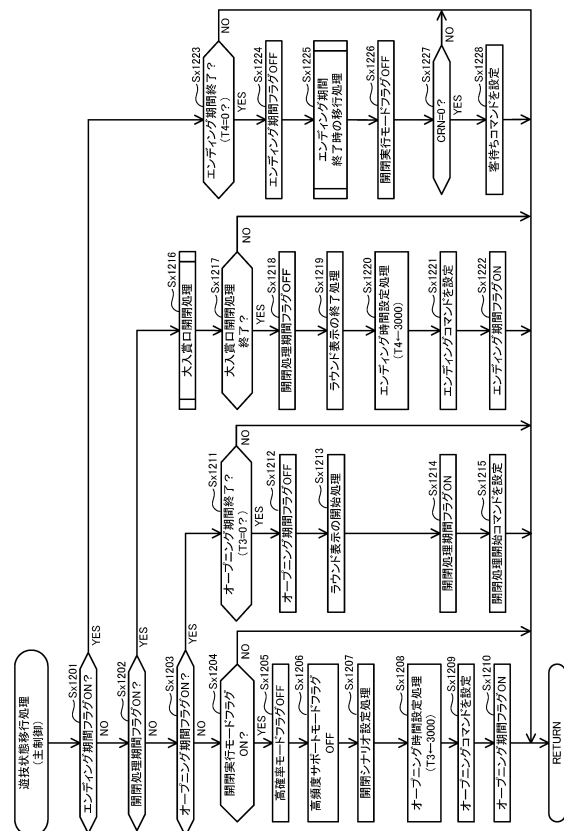
10

20

【図 3 1 5】



【図 3 1 6】

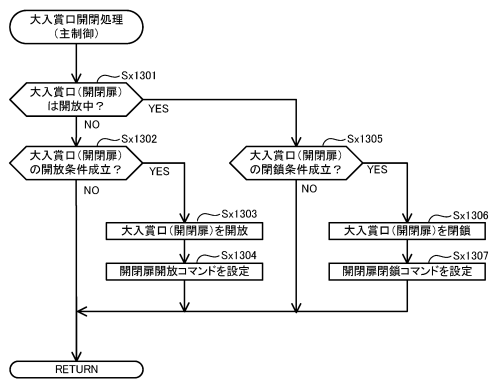


30

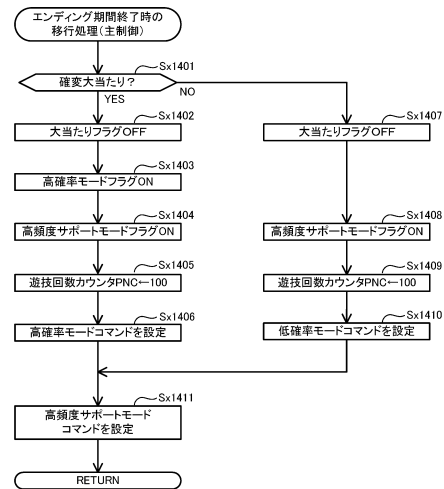
40

50

【図 3 1 7】



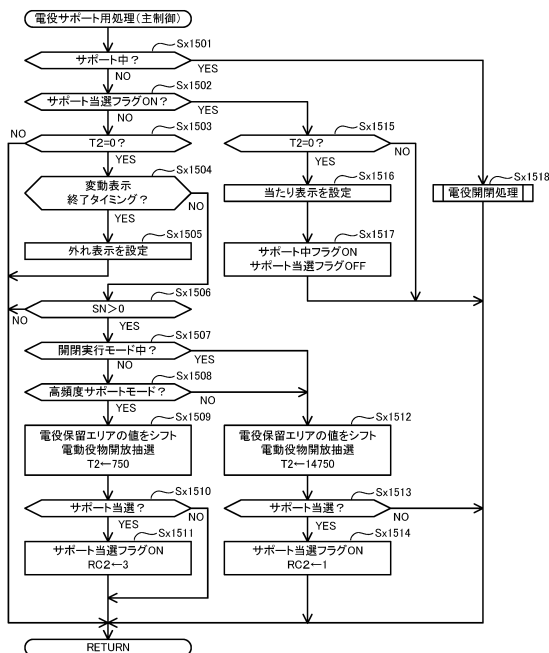
【図 3 1 8】



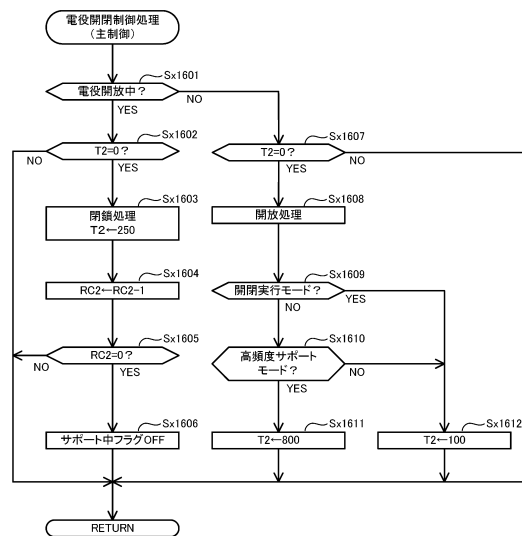
10

20

【図 3 1 9】



【図 3 2 0】

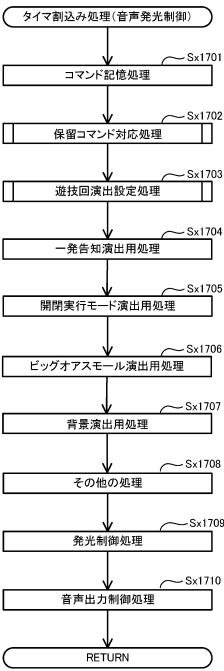


30

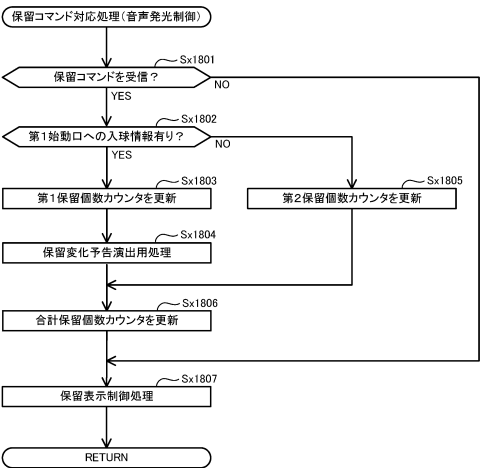
40

50

【図 3 2 1】



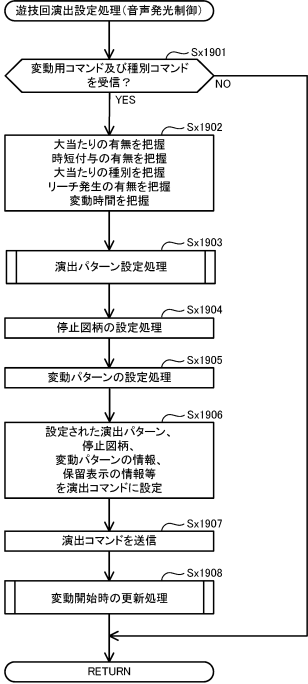
【図 3 2 2】



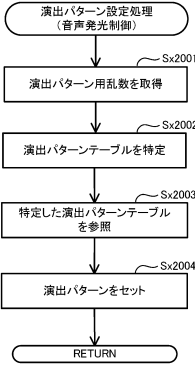
10

20

【図 3 2 3】



【図 3 2 4】

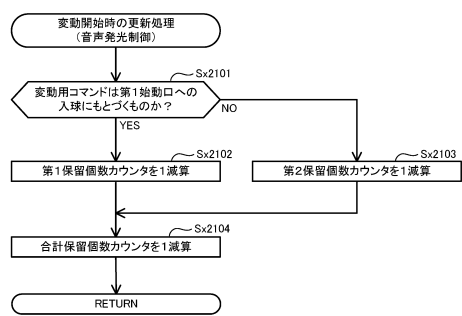


30

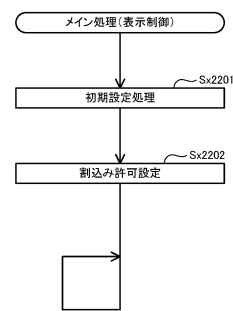
40

50

【図 3 2 5】



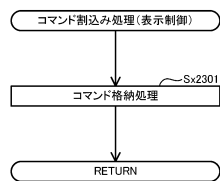
【図 3 2 6】



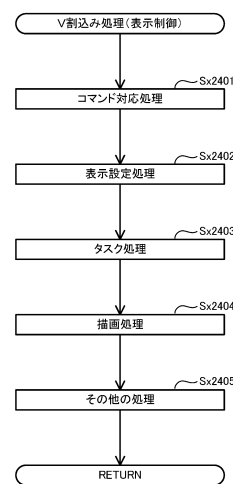
10

20

【図 3 2 7】



【図 3 2 8】

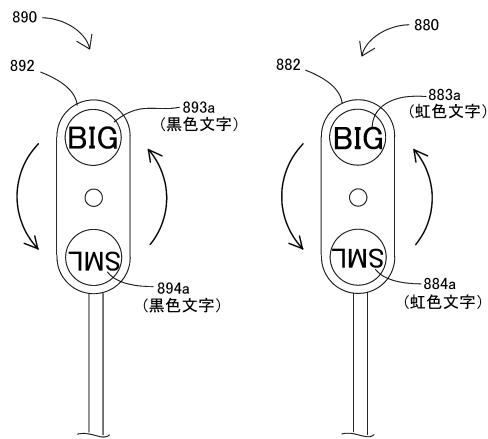


30

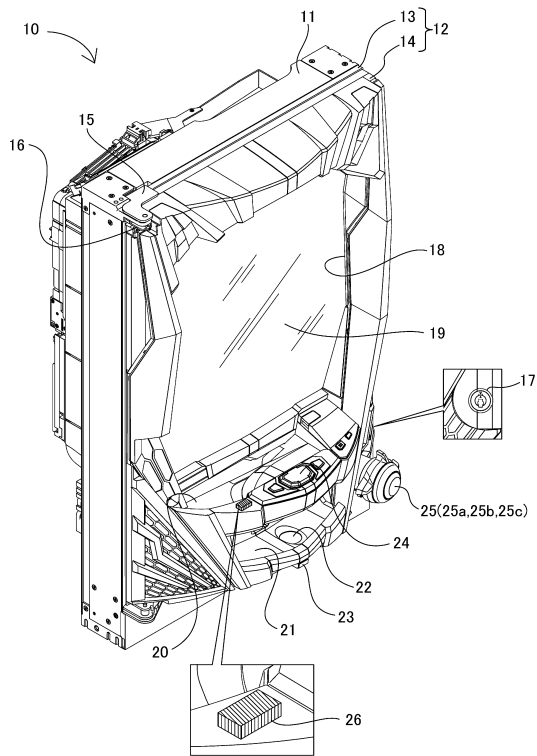
40

50

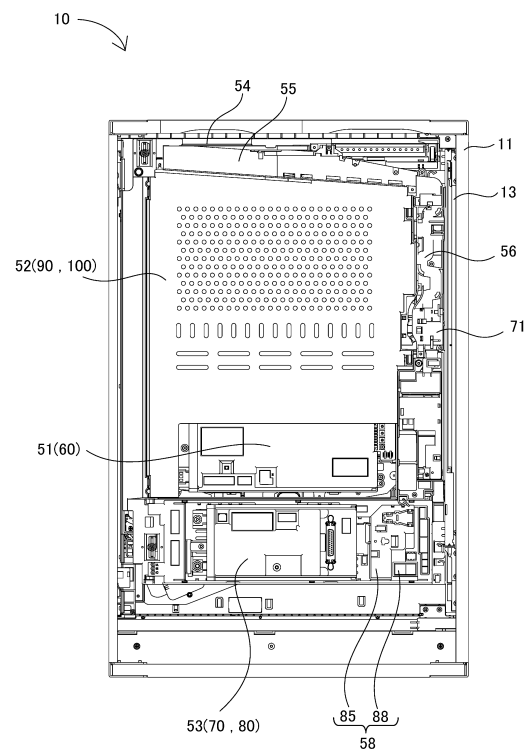
【図 3 2 9】



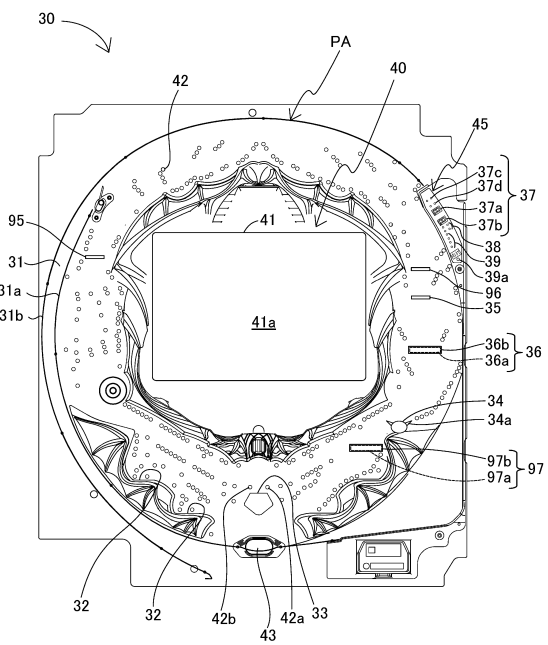
【図 3 3 0】



【図 3 3 1】



【図 3 3 2】



10

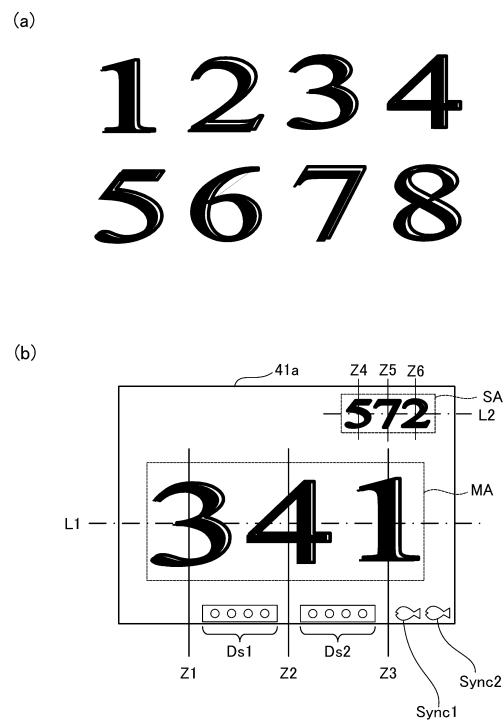
20

30

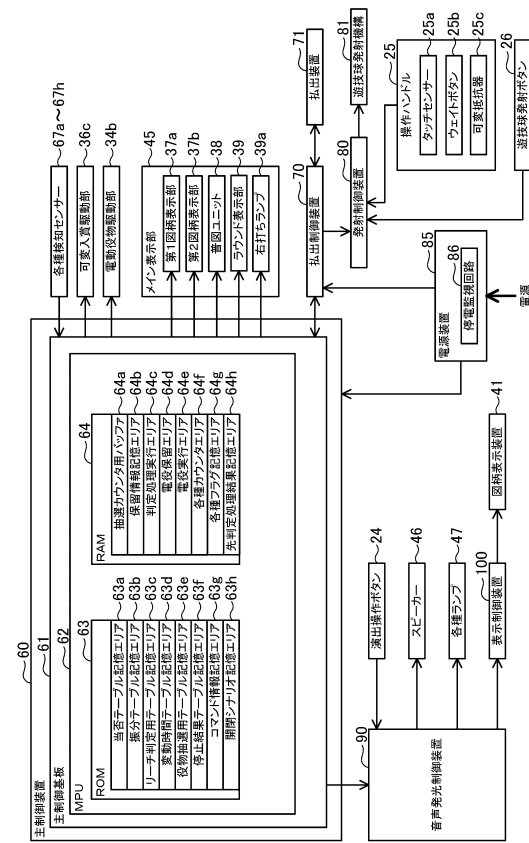
40

50

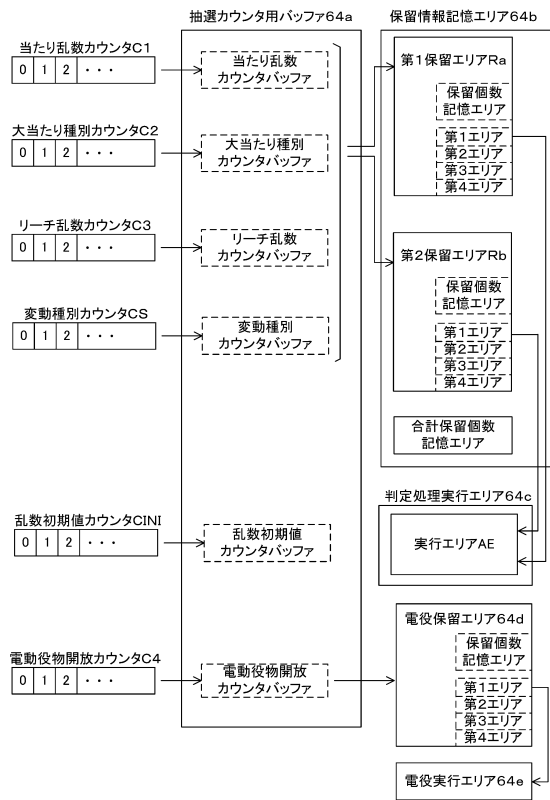
【図 3 3 3】



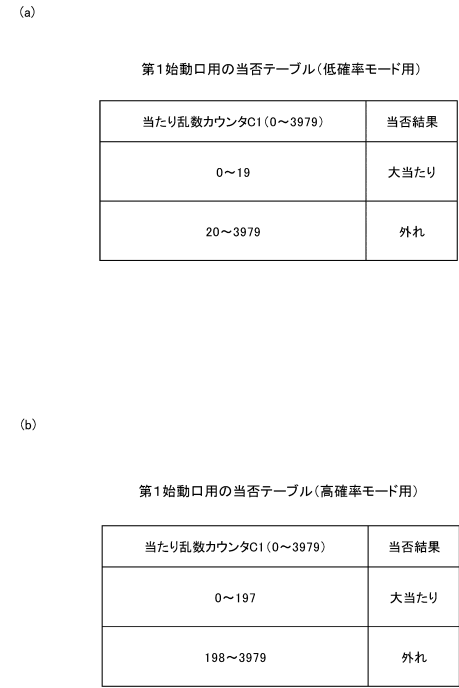
【図 3 3 4】



【図 3 3 5】



【図 3 3 6】



【図 3 3 7】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

当たり乱数カウンタC1(0～3979)	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

当たり乱数カウンタC1(0～3979)	当否結果
0～197	大当たり
198～2088	小当たり
2089～3979	外れ

【図 3 3 9】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	可否結果
0～419	電役短開放当選
420～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

【图 3 3 8】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

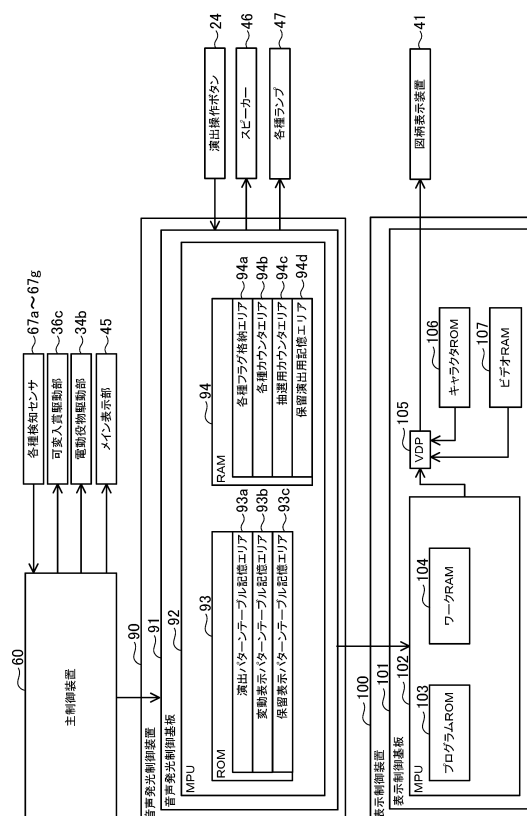
大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～19	16R確変大当たり +小当たりラッシュ	高確低サボ状態 (小当たりラッシュ)
20～64	8R確変大当たり	高確高サボ状態
65～99	8R通常大当たり	低確高サボ状態

(b)

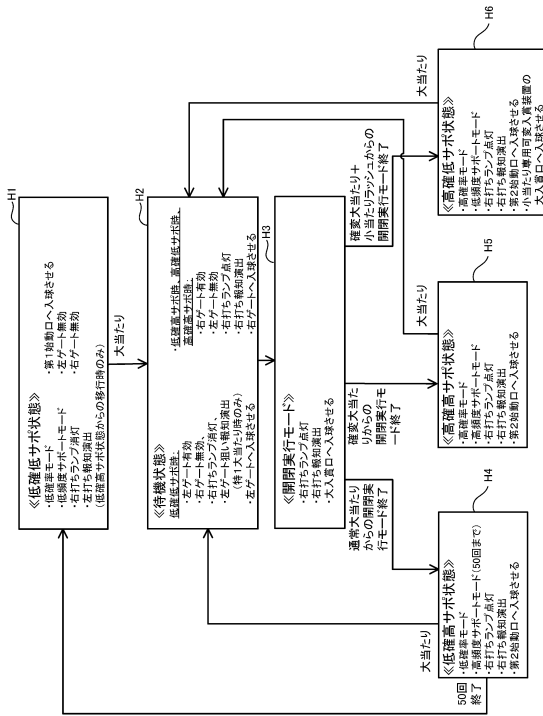
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~99)	振り分け結果	開閉実行モード終了後の遊技状態
0~39	16R確変大当たり +小当たりランシュ	高確低サポバ状態 (小当たりランシュ)
40~64	8R確変大当たり	高確高サポバ状態
65~99	8R通常大当たり	低確高サポバ状態

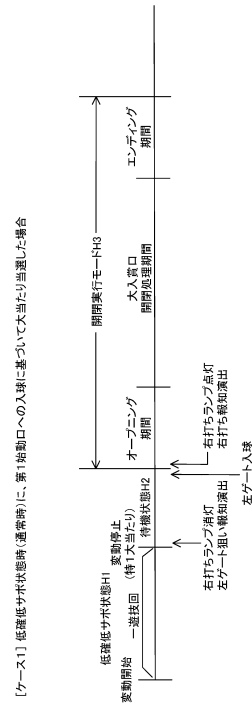
【図 3 4 0】



【図 3 4 1】

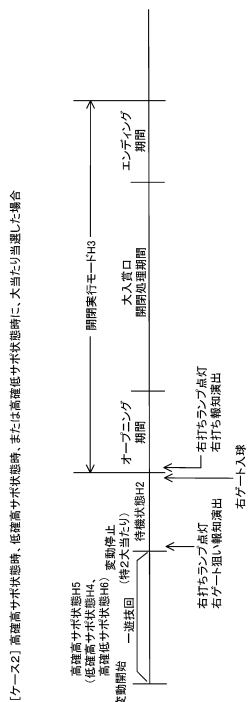


【圖 3 4 2】



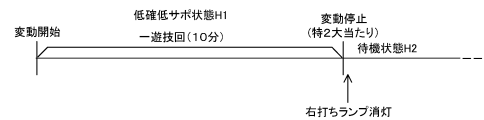
【ケース1】低確低サポバ状態時（通常時）に、第1始動口への入球に基づいて大当たり当選した場合

【図 3 4 3】



【圖 3 4 4】

[ケース3] 低確低サポ状態時(通常時)に、第2始動口への入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合



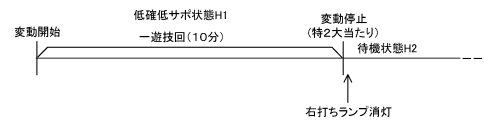
〔ケース2〕高確度高サボ状態時、低確高サボ状態時、または高確低サボ状態時に、大当たり当選した場合

10

20

【圖 3 4 4】

【ケース3】低確低サポ状態時(通常時)に、第2始動口への入球に起因する特2残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合

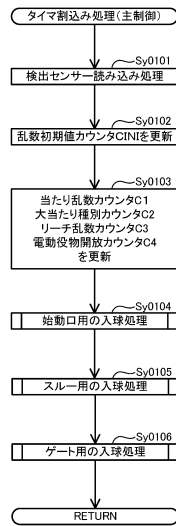


30

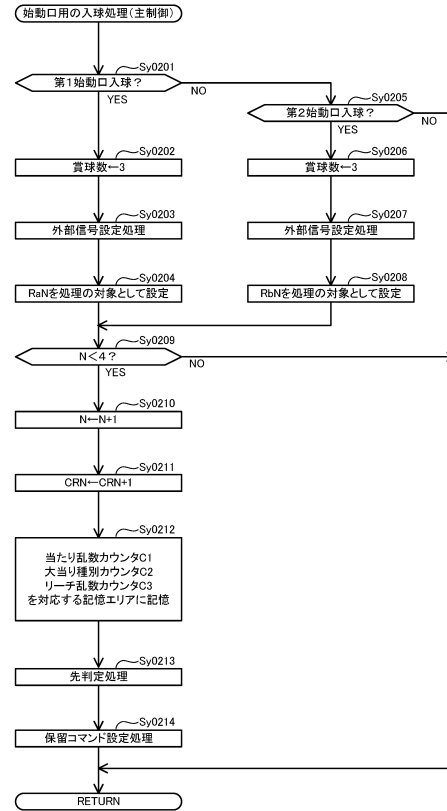
40

50

【図 3 4 5】



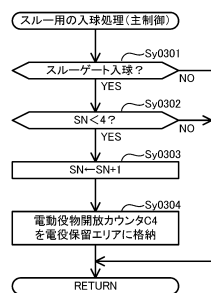
【図 3 4 6】



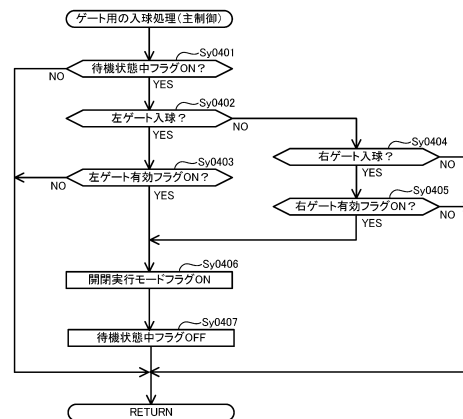
10

20

【図 3 4 7】



【図 3 4 8】

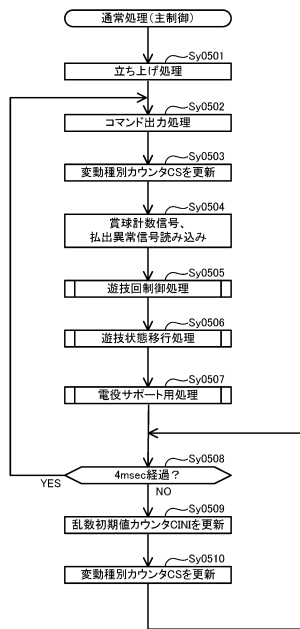


30

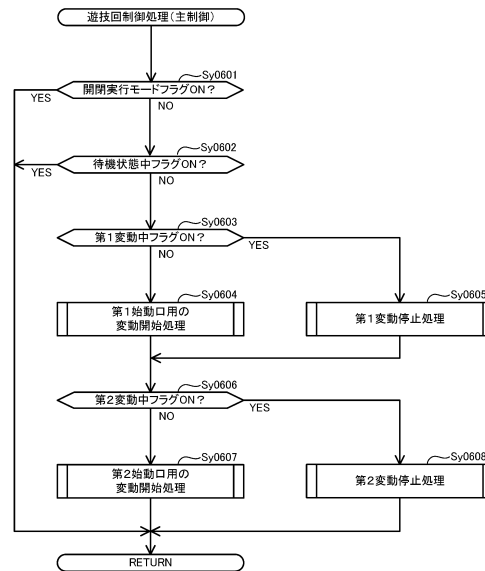
40

50

【図 3 4 9】



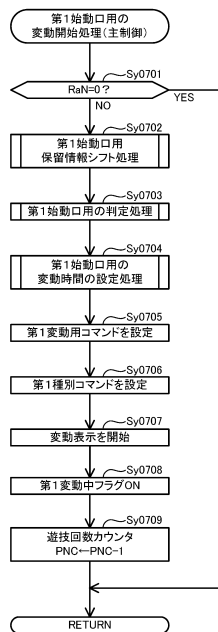
【図 3 5 0】



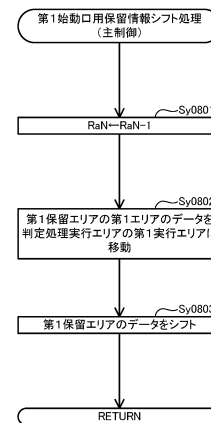
10

20

【図 3 5 1】



【図 3 5 2】

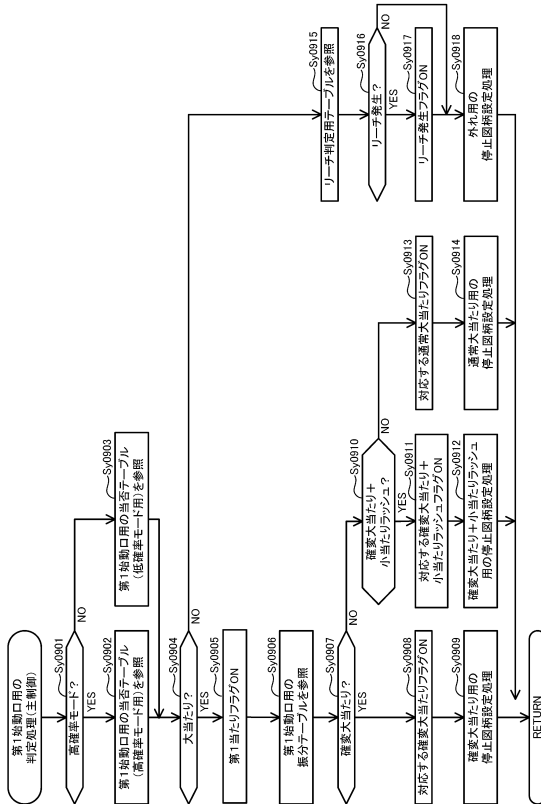


30

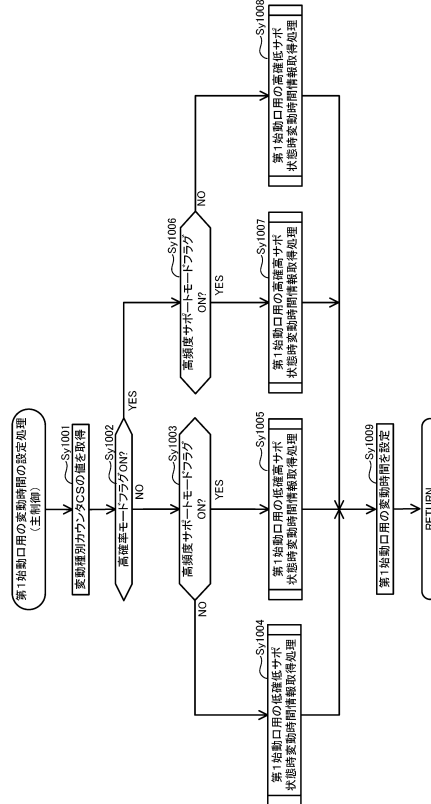
40

50

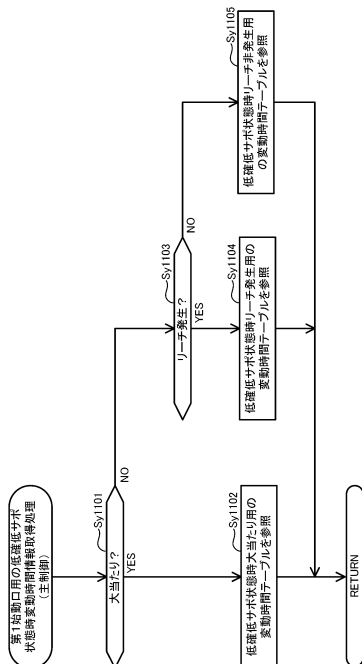
【 図 3 5 3 】



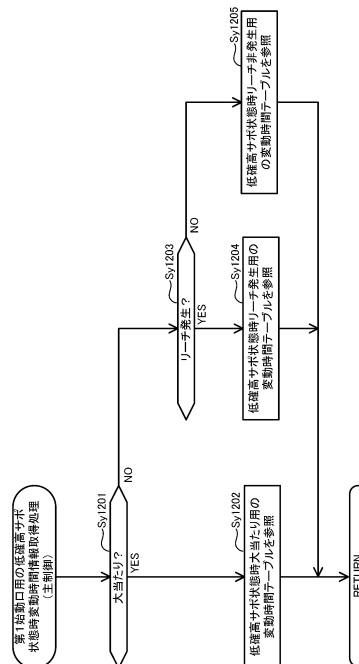
【圖 3 5 4】



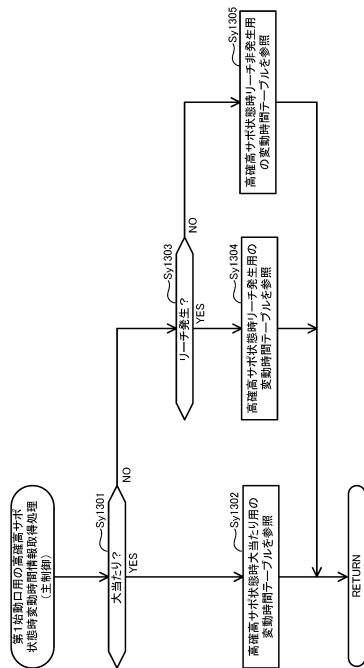
【図 3 5 5】



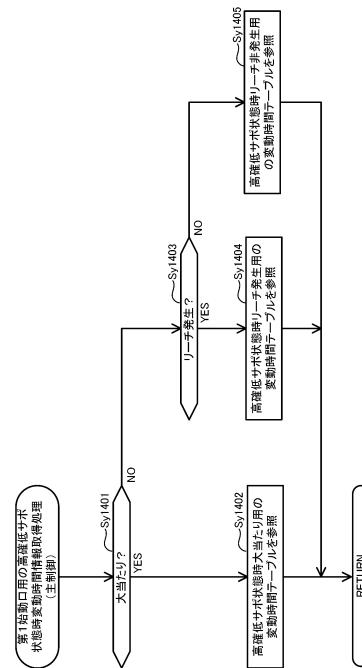
【圖 3 5 6】



【図 3 5 7】



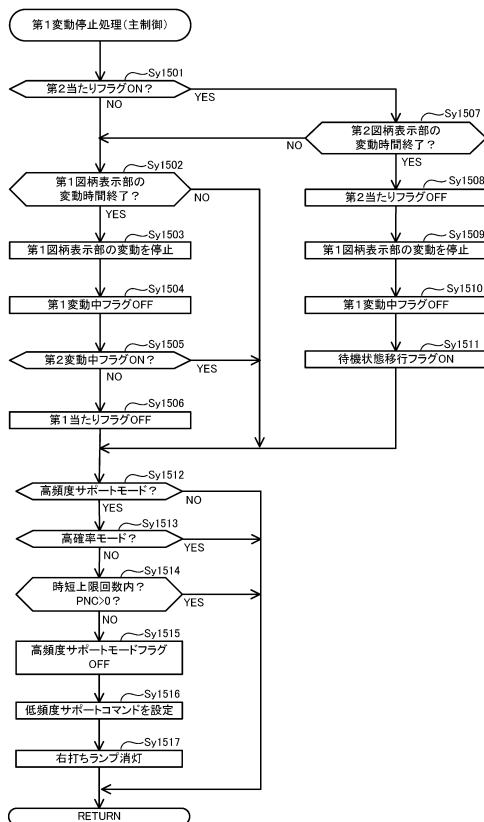
【図 3 5 8】



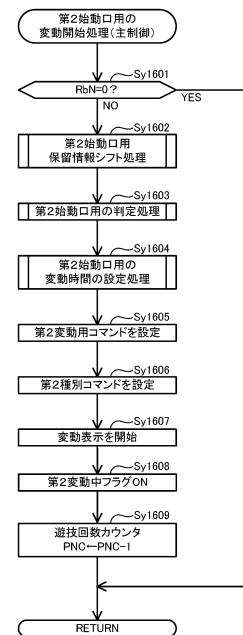
10

20

【図 3 5 9】



【図 3 6 0】

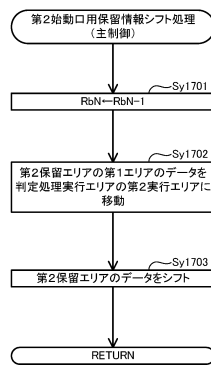


30

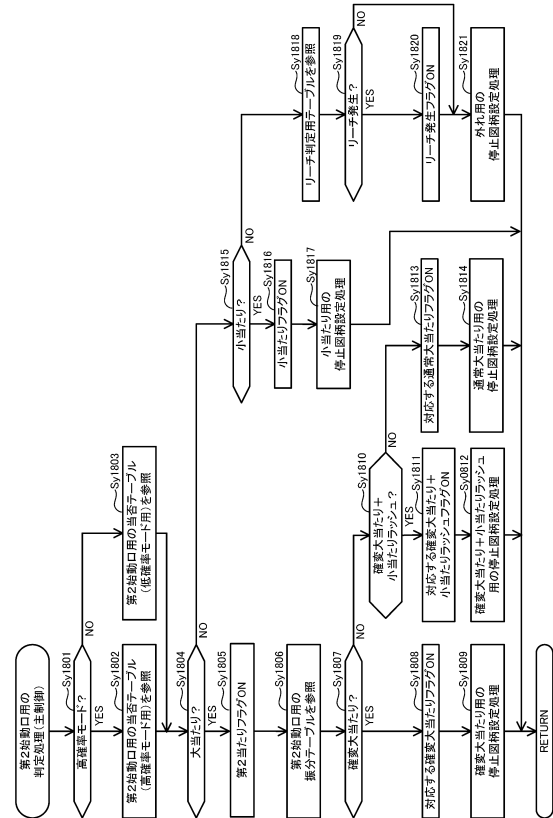
40

50

【図 3 6 1】



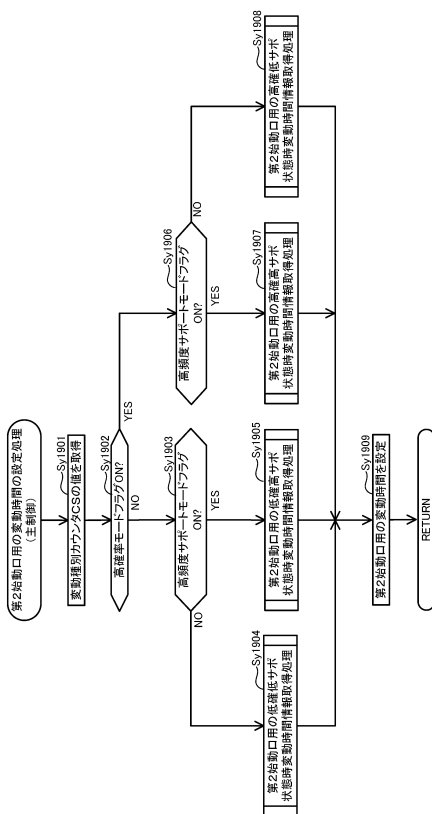
【図 3 6 2】



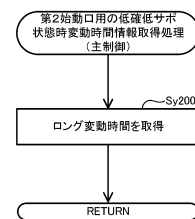
10

20

【図 3 6 3】



【図 3 6 4】

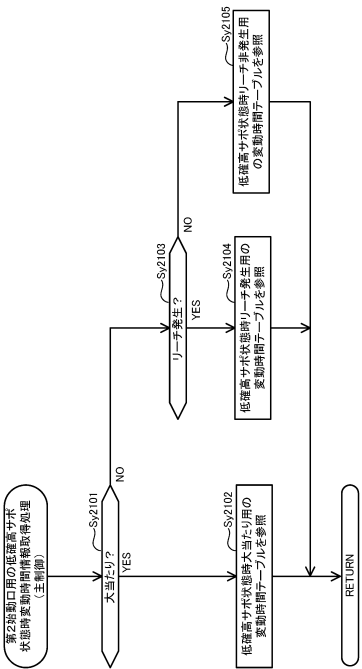


30

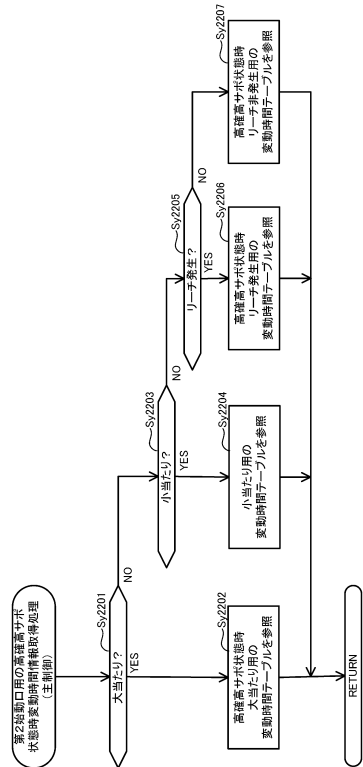
40

50

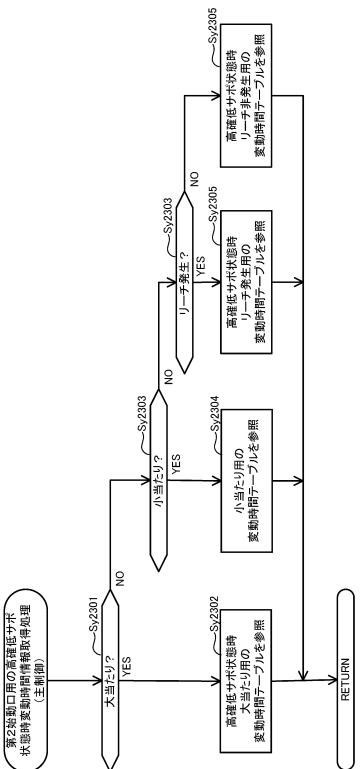
【図 3 6 5】



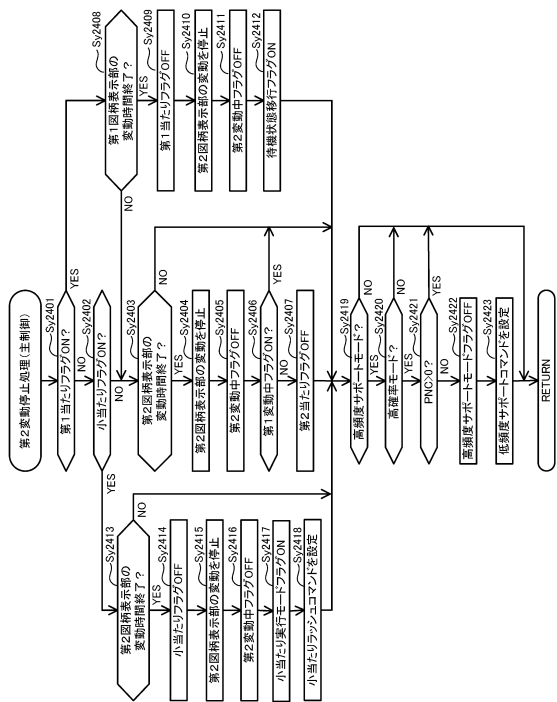
【図 3 6 6】



【図 3 6 7】



【図 3 6 8】



10

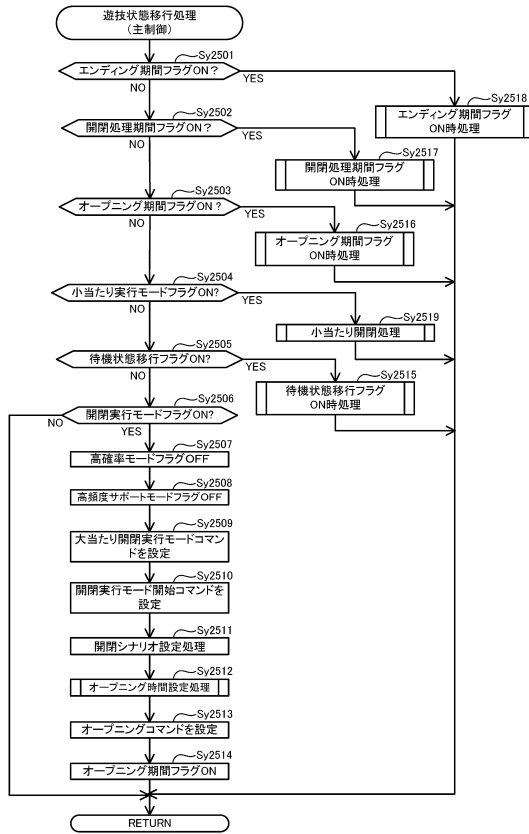
20

30

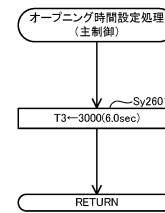
40

50

【図 3 6 9】



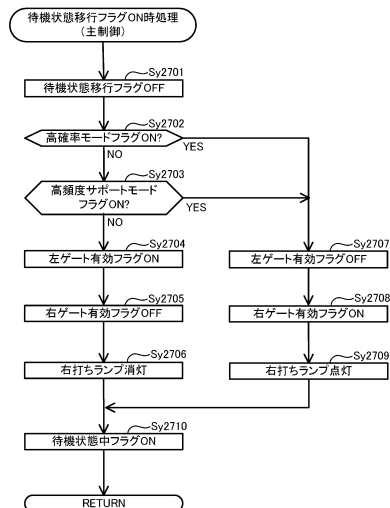
【図 3 7 0】



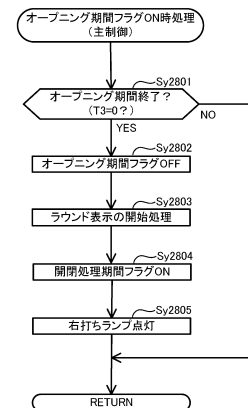
10

20

【図 3 7 1】



【図 3 7 2】

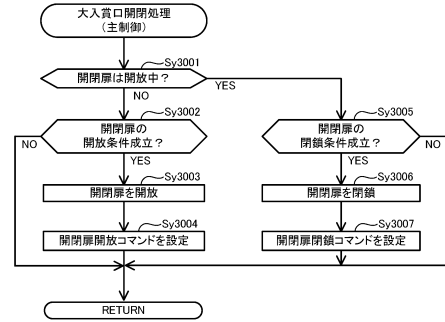


30

40

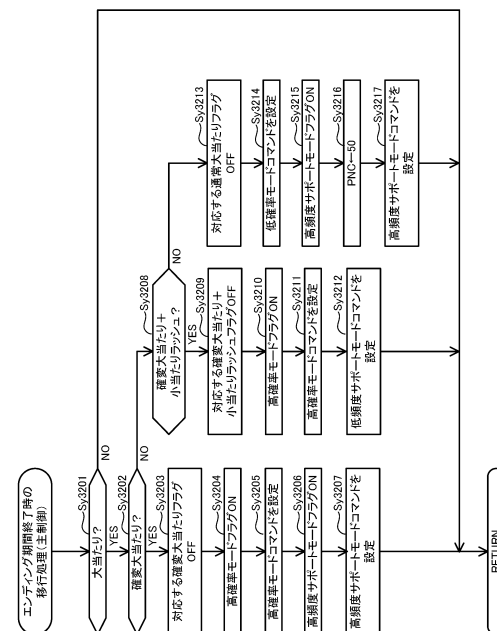
50

【圖 3 7 4】



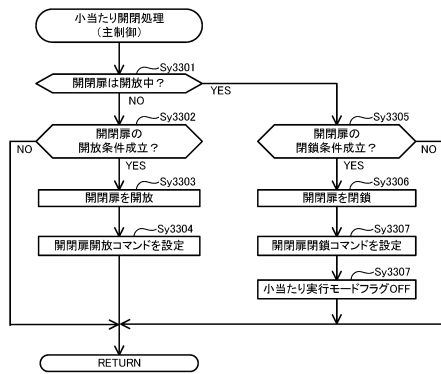
20

【図 3 7 6】

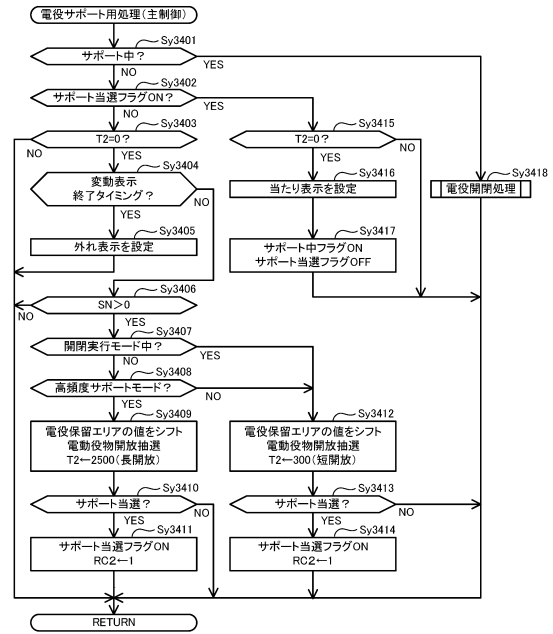


40

【図 377】



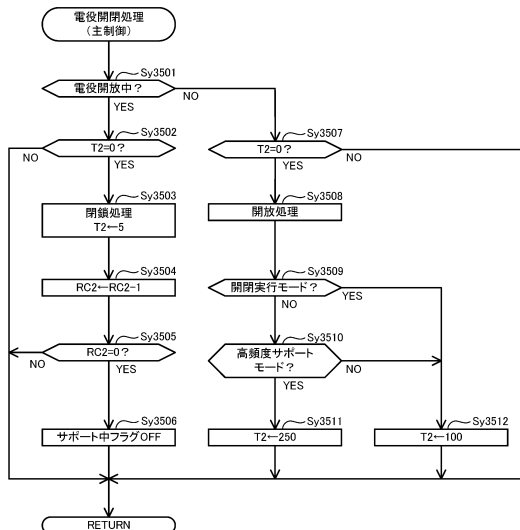
【図 378】



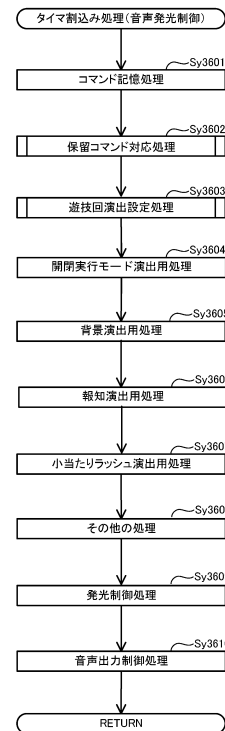
10

20

【図 379】



【図 380】

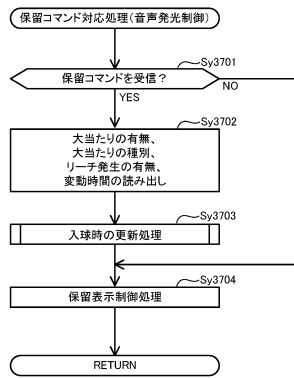


30

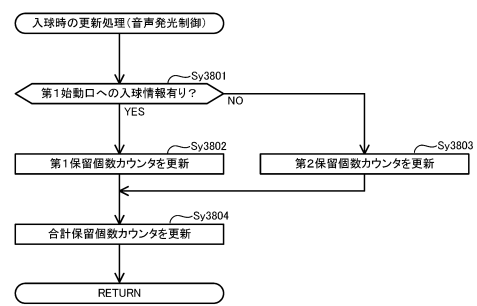
40

50

【図 3 8 1】



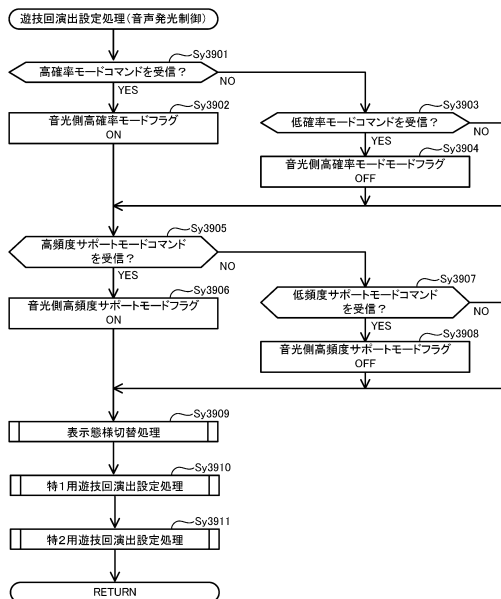
【図 3 8 2】



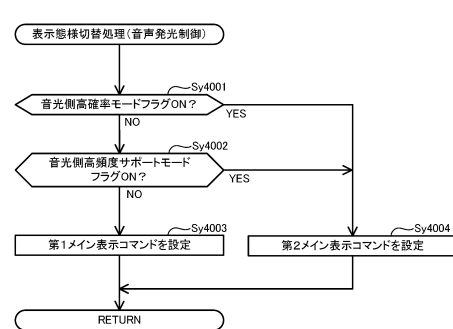
10

20

【図 3 8 3】



【図 3 8 4】

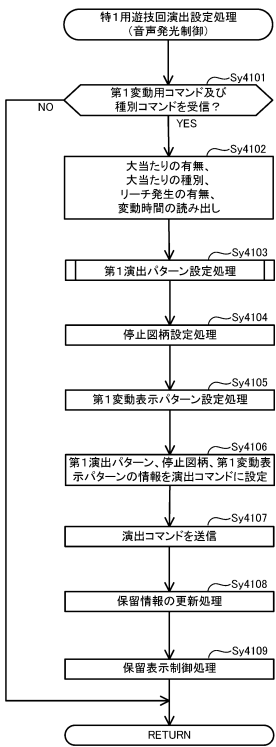


30

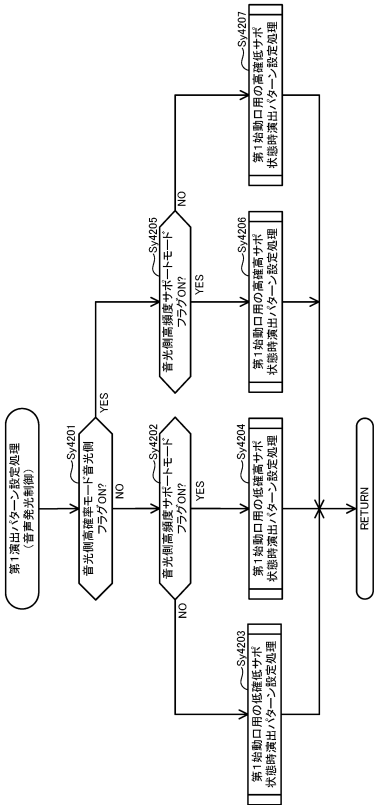
40

50

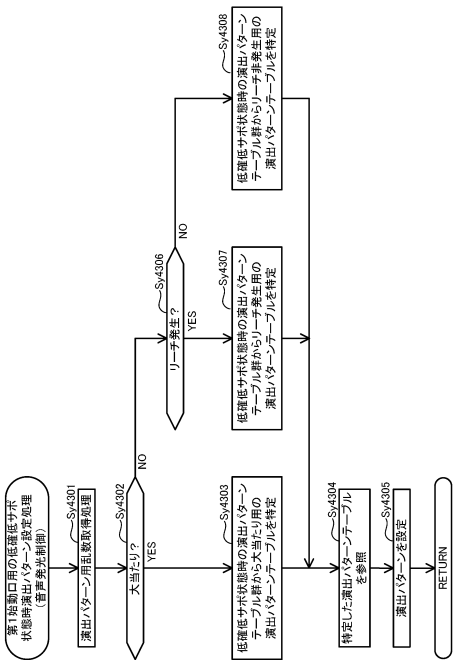
【図 3 8 5】



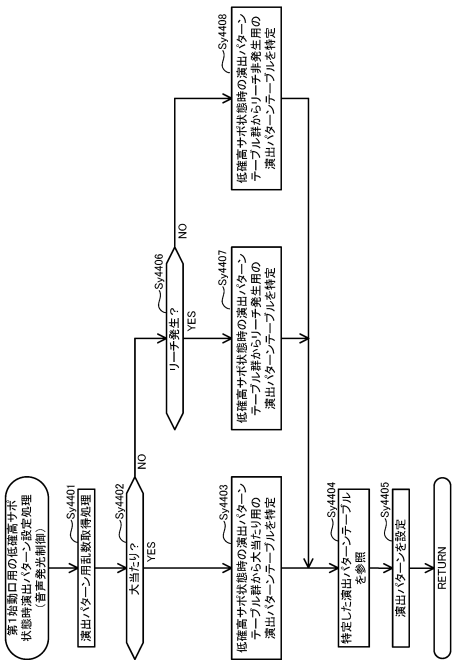
【図 3 8 6】



【図 3 8 7】



【図 3 8 8】



10

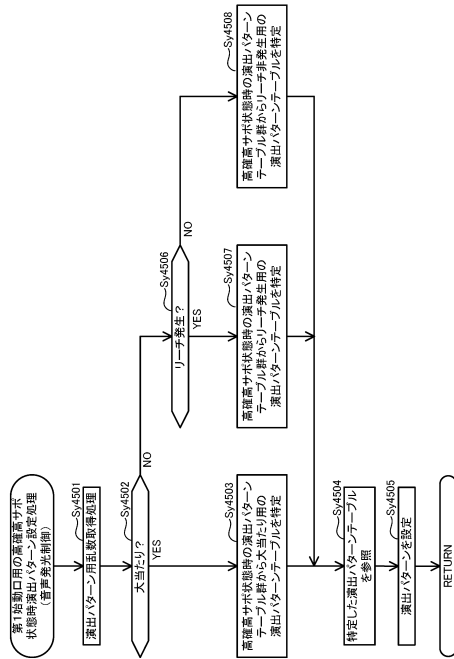
20

30

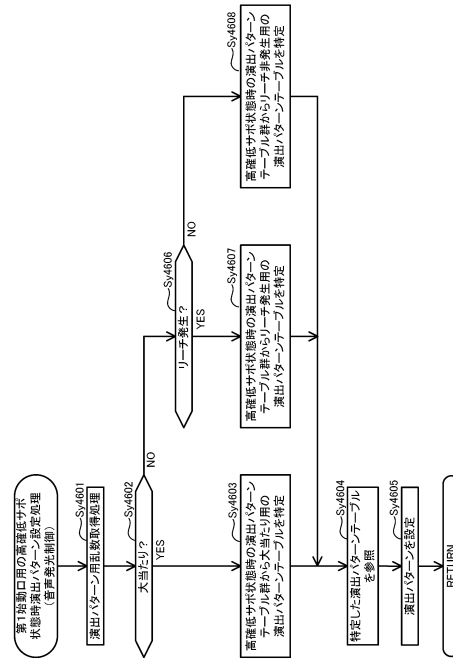
40

50

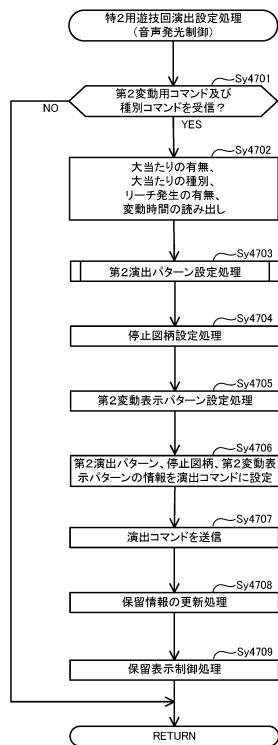
【図 3 8 9】



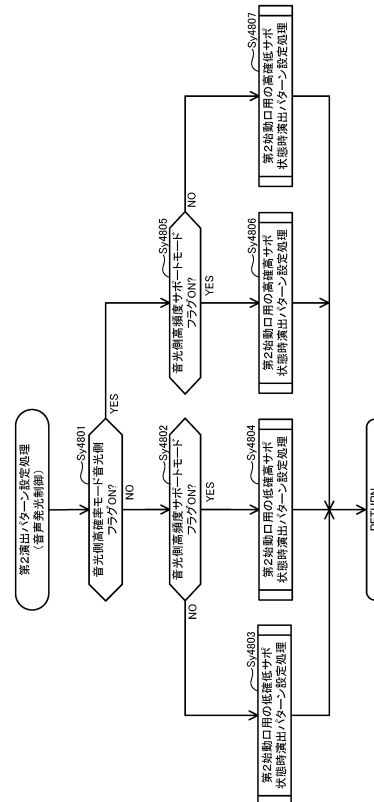
【図 3 9 0】



【図 3 9 1】



【図 3 9 2】



10

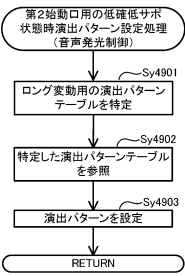
20

30

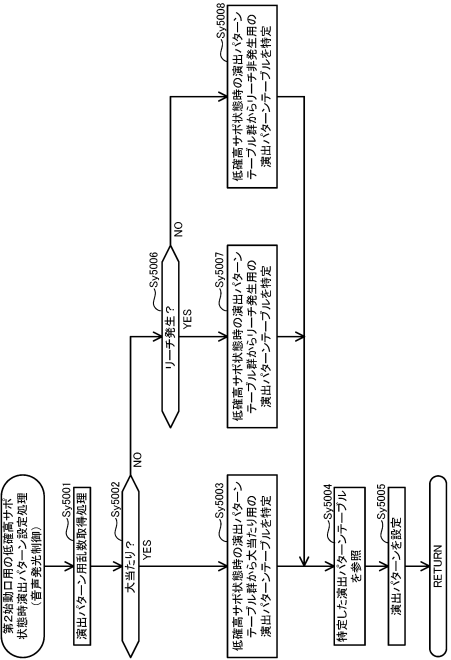
40

50

【図 3 9 3】



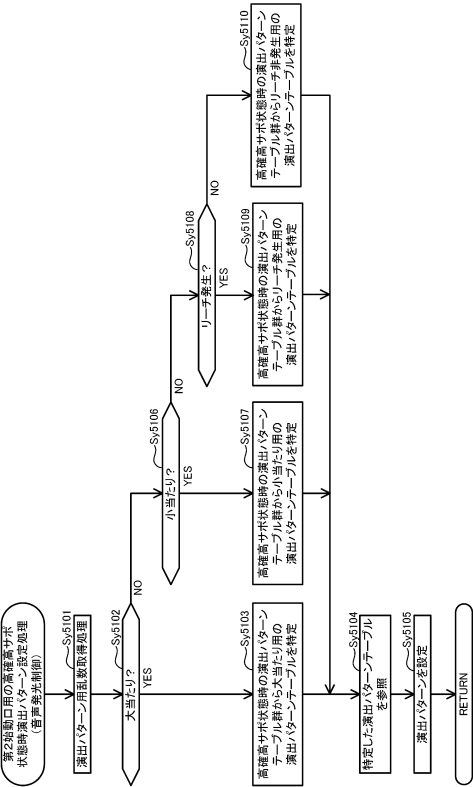
【図 3 9 4】



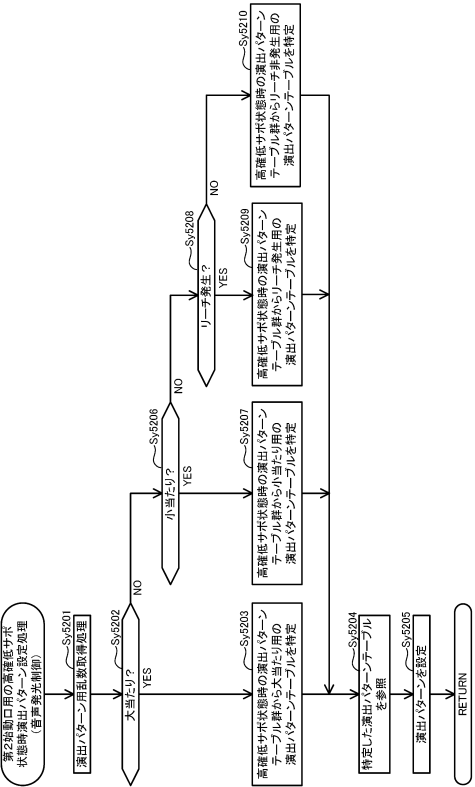
10

20

【図 3 9 5】



【図 3 9 6】

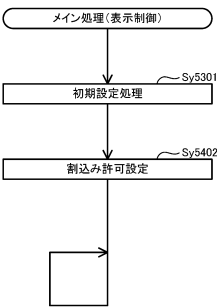


30

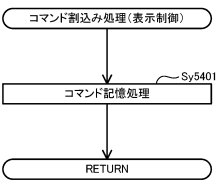
40

50

【図 3 9 7】



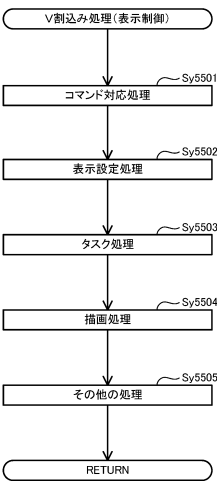
【図 3 9 8】



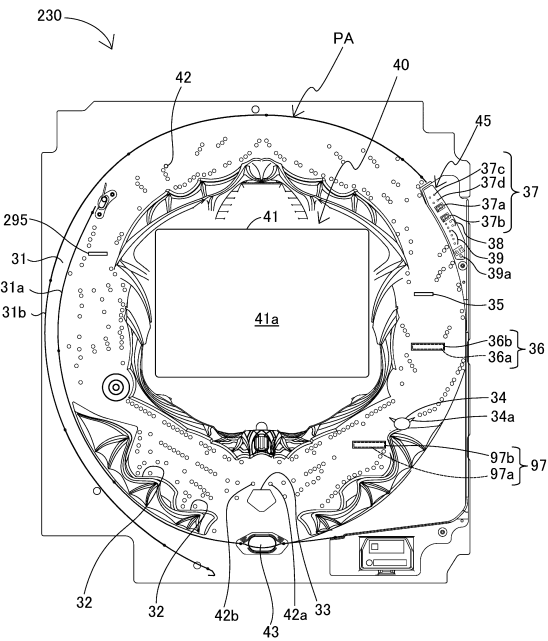
10

20

【図 3 9 9】



【図 4 0 0】

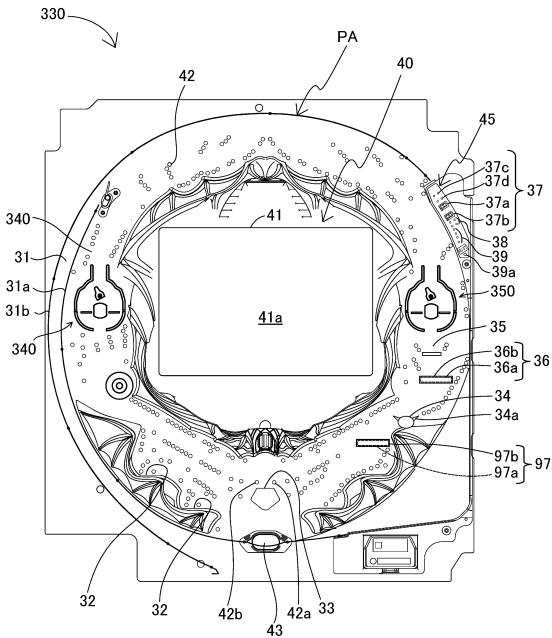


30

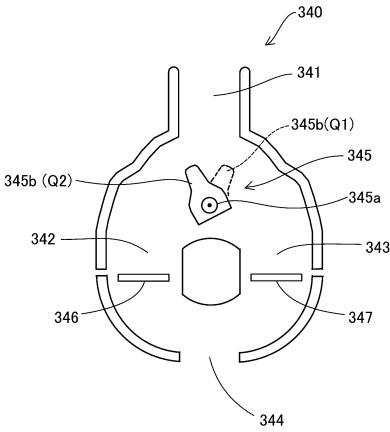
40

50

【図 4 0 1】



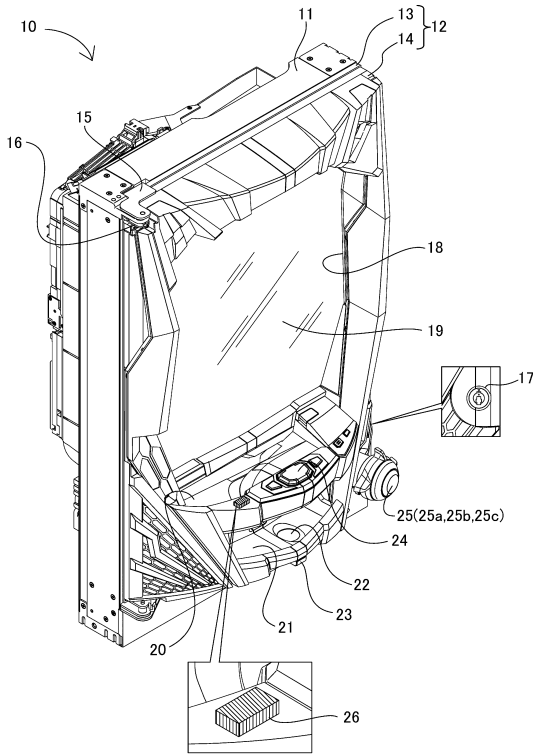
【図 4 0 2】



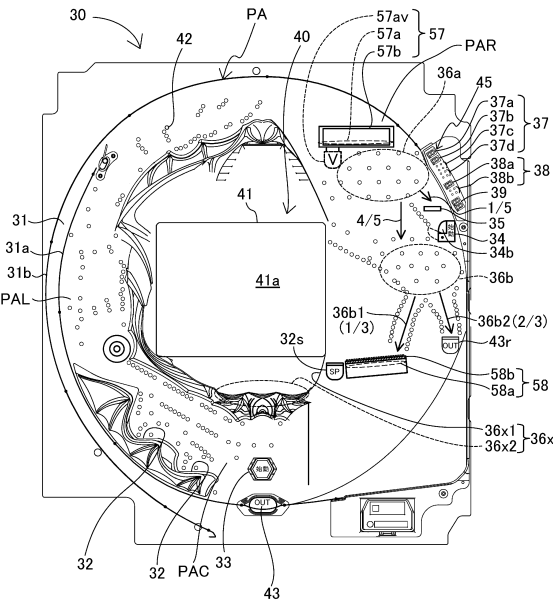
10

20

【図 4 0 3】



【図 4 0 4】



30

40

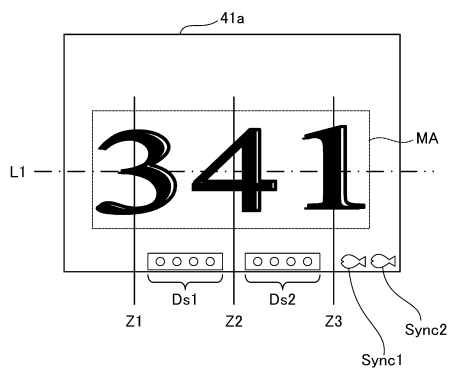
50

【図 4 0 5】

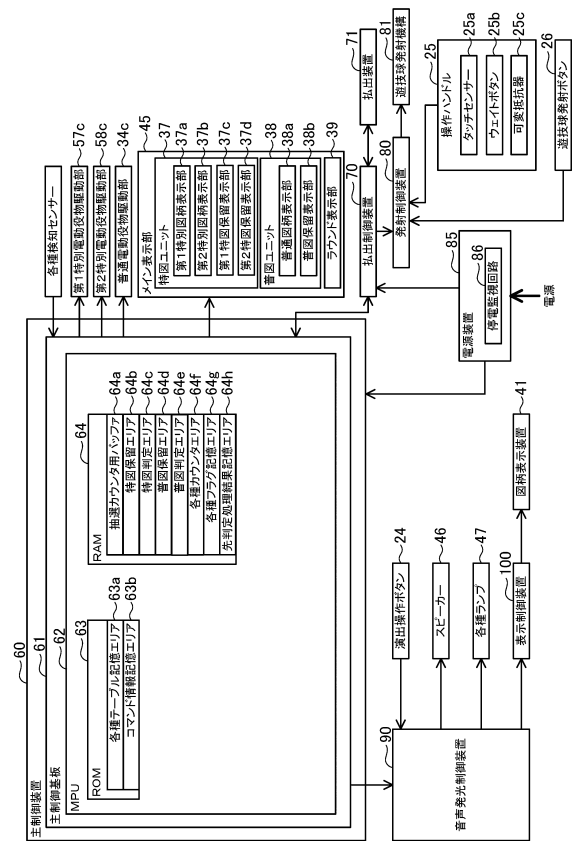
(A)

1 2 3 4
5 6 7 8

(B)



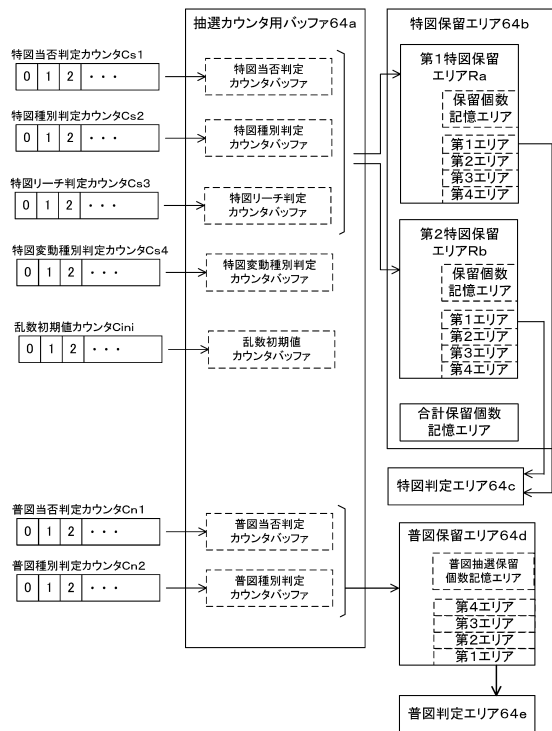
【図 4 0 6】



10

20

【図 4 0 7】



【図 4 0 8】

第1特図当否判定テーブル(低確率モード用)			
特図当否判定 カウンタCs1 (0~65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率	
0~653	特図大当たり	1/100.2	
654~65535	特図外れ		

第2特図当否判定テーブル(低確率モード用)			
特図当否判定 カウンタCs1 (0~65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率	
0~653	特図大当たり	1/100.2	
654~65535	特図小当たり		

第1特図当否判定テーブル(高確率モード用)			
特図当否判定 カウンタCs1 (0~65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率	
0~654	特図大当たり	1/100.1	
655~65535	特図外れ		

第2特図当否判定テーブル(高確率モード用)			
特図当否判定 カウンタCs1 (0~65535)	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率	
0~654	特図大当たり	1/100.1	
655~65535	特図小当たり		

30

40

50

【圖 409】

第1特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2(0~99)	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0~99	特別図柄A(2R確変大当たり)	特図大当たりの100%
特図外れ	0~99	特別図柄B以外	特図外れの100%

第2特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2(0~99)	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0~98	特別図柄B(2R通常大当たり)	特図大当たりの99%
	99	特別図柄C(16R確変大当たり)	特図大当たりの1%
特図小当たり	0~99	特別図柄a(小当たり)	特図小当たりの100%

【図 4 1 0】

特電開閉シナリオ選択テーブル										
特別開閉の識別	選択される 特電開閉シナリオの 種別	特電開閉シナリオの内容							備考	
		開閉制御の 対象	特電コ ンプレッ ション の周波 数	ラウ ンディ ング 回数	ラウ ンディ ングの 最大 開閉回数	閉鎖時間 (特電インター ロック発生後)	特電エ ンパシー 解除間 隔			
特別開閉種別A (2R電圧変動大当たり)	特電開閉シナリオA	第1特別 電圧変動 電圧変動	3.0秒	2R	1回	29.0秒	10回	1.0秒	3.0秒	V電入線口に 入線可能
特別開閉種別B (2R電圧変動大当たり)	特電開閉シナリオB	第2特別 電圧変動 電圧変動	0.1秒	2R	1回	2.0秒	10回	0.1秒	0.1秒	V電入線口に 入線可能
特別開閉種別C (1R電圧変動大当たり)	特電開閉シナリオC	第3特別 電圧変動 電圧変動	3.0秒	16R	1回	29.0秒	10回	1.0秒	3.0秒	V電入線口に 入線可能
特別開閉種別D (小当たり)	特電開閉シナリオa	第4特別 電圧変動 電圧変動	0.1秒	1R	1回	1.8秒	10回	—	0.1秒	—

10

20

【圖 4 1 1】

普図当否判定テーブル

普図当否判定 カウンタCn1(0~65535)	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0~65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【圖 4 1 2】

普図種別判定テーブル

普通図種別判定結果	普通図種別判定 カウンタCn2(0~99)	普通図種別判定結果	割合
普通図当たり	0~99	普通図種A(普通図当たりA)	普通図当たりの100%
普通図外れ	0~99	普通図種Z(普通図外れ)	普通図外れの100%

30

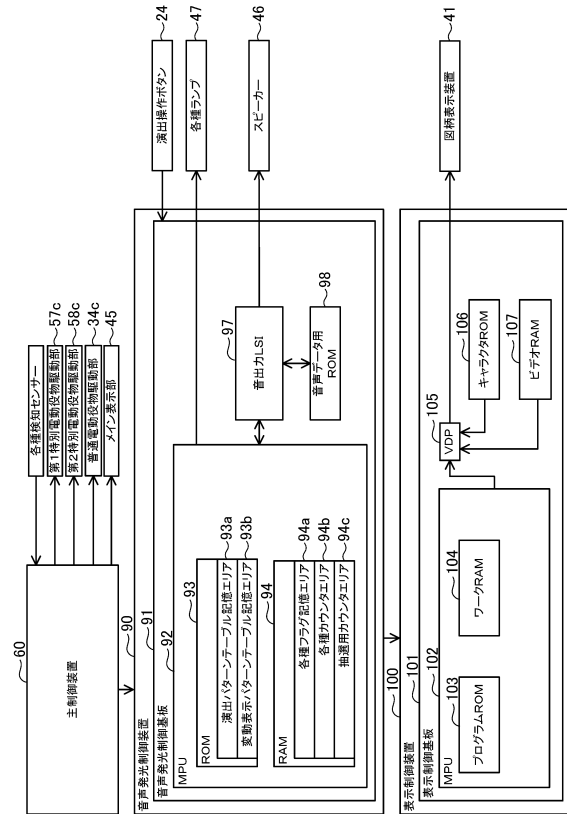
40

50

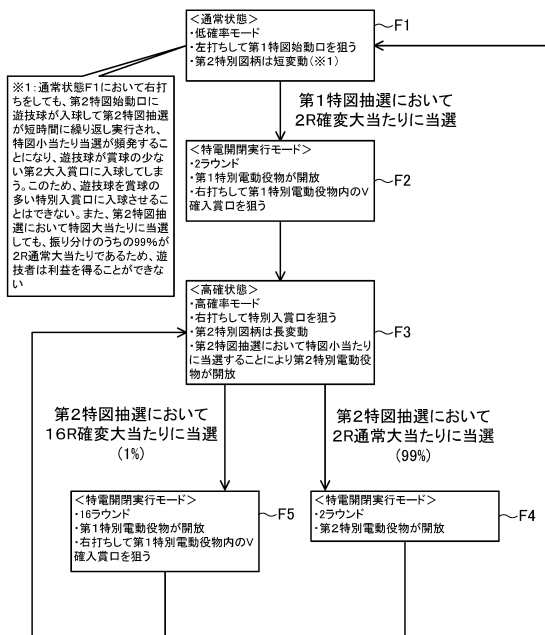
【圖 4 1 3】

普通電開閉シナリオ選択テーブル						
普通電開閉シナリオの区別	普通電開閉シナリオの 選択される 種別	開閉対象の 対象	普通電開閉シナリオの内容			
			普通電 アープ ク期間	開放 回数	閉接時間 1開放体の 閉接時間 1開放体の 閉接時間	普通電 アープ ク期間
普通電開閉シナリオA	普通電開閉シナリオA	普通電開閉シナリオA	1回	0.01秒	なし	1.0秒

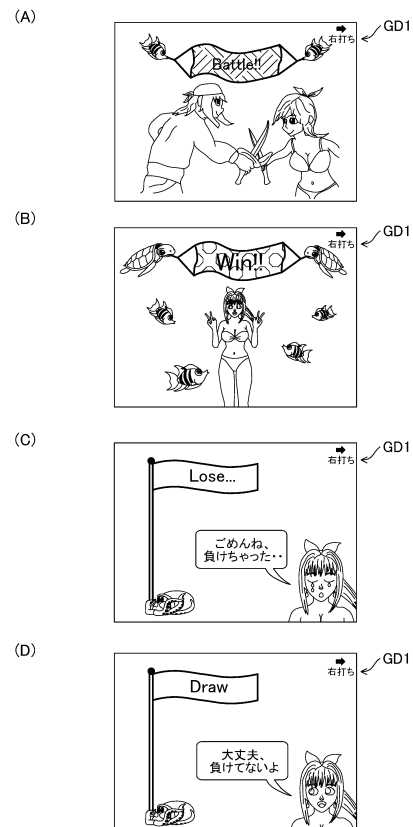
【圖 4 1 4】



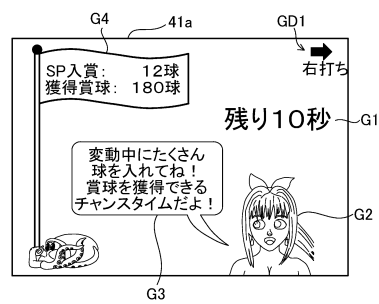
【図 4 1 5】



【図 4 1 6】

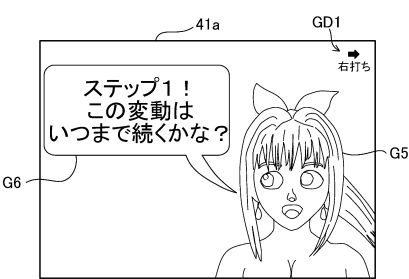


【図 4 1 7】



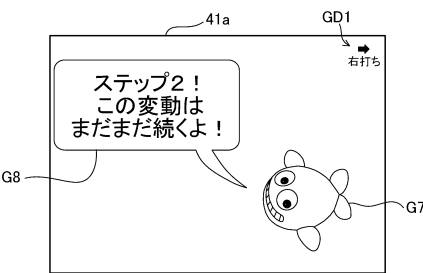
【図 4 1 8】

(A)



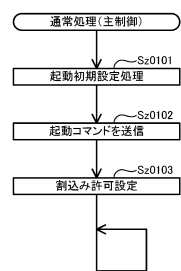
10

(B)

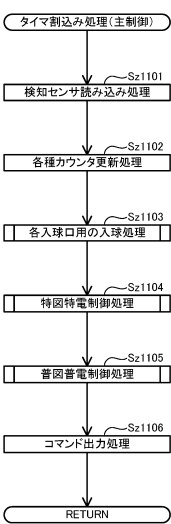


20

【図 4 1 9】



【図 4 2 0】

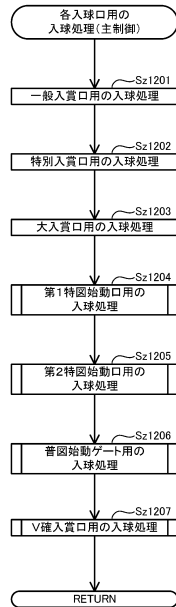


30

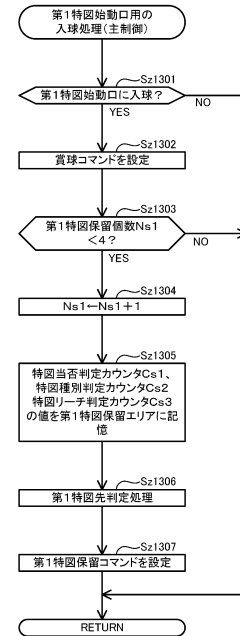
40

50

【図 4 2 1】



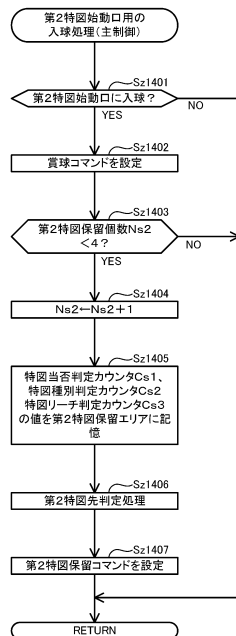
【図 4 2 2】



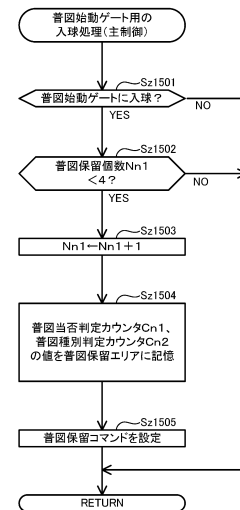
10

20

【図 4 2 3】



【図 4 2 4】

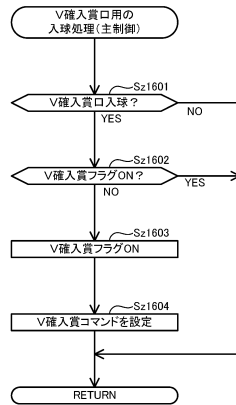


30

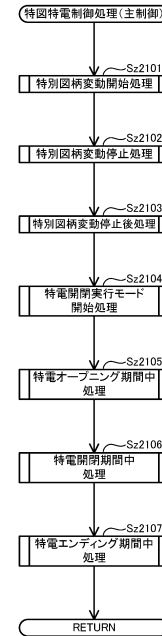
40

50

【図 4 2 5】



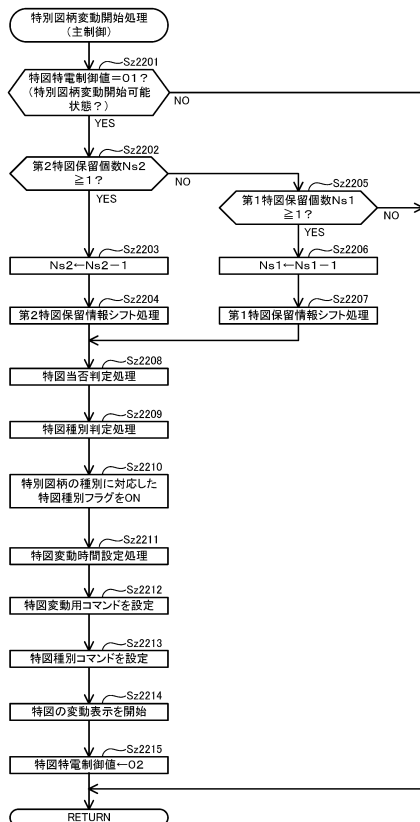
【図 4 2 6】



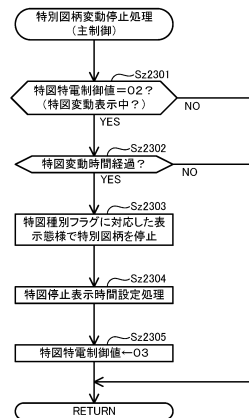
10

20

【図 4 2 7】



【図 4 2 8】

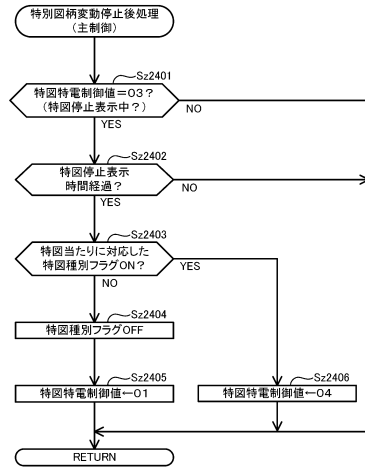


30

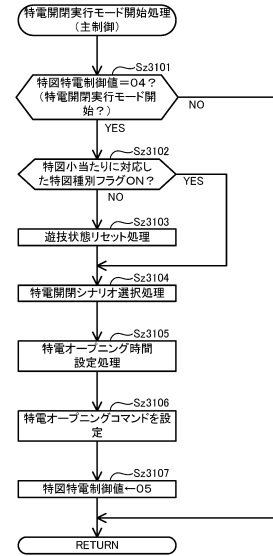
40

50

【図 4 2 9】



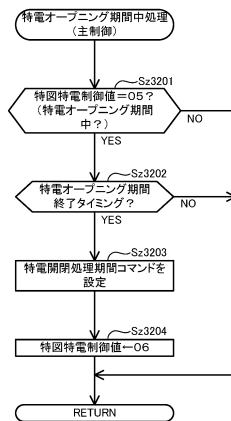
【図 4 3 0】



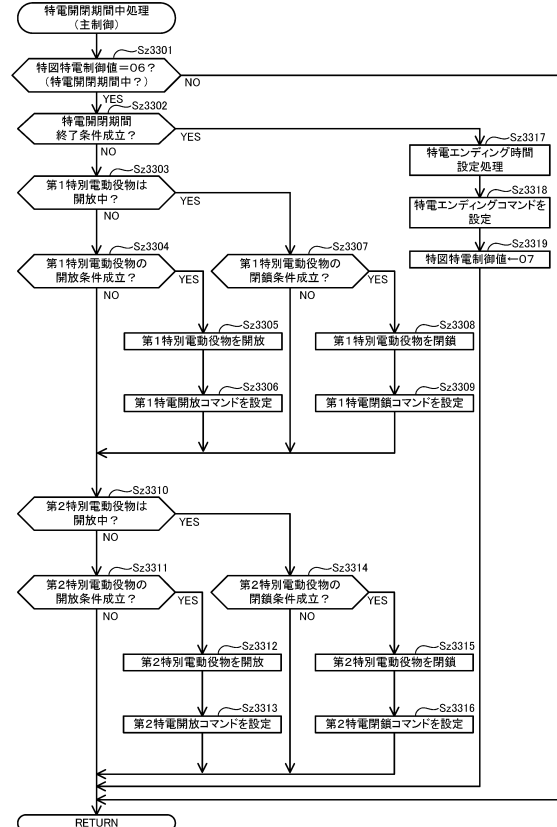
10

20

【図 4 3 1】



【図 4 3 2】

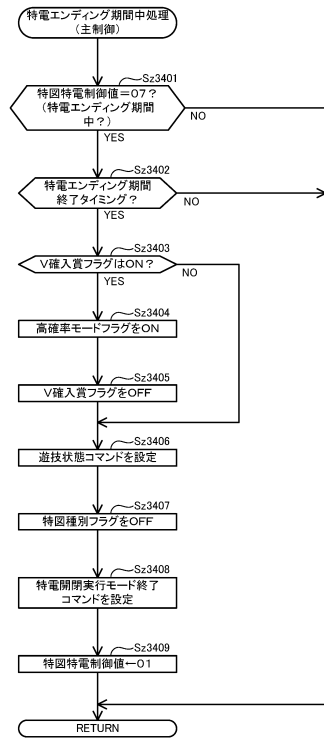


30

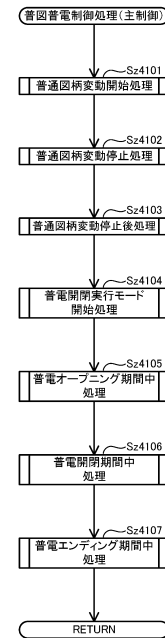
40

50

【図 4 3 3】



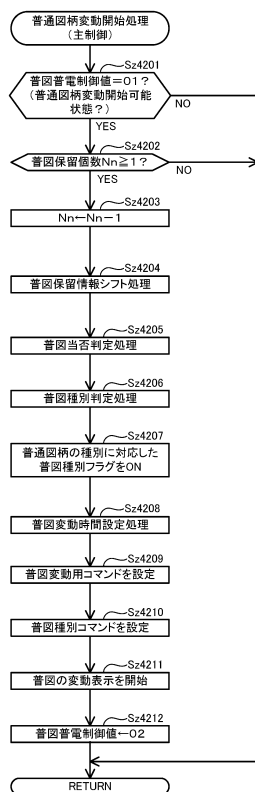
【図 4 3 4】



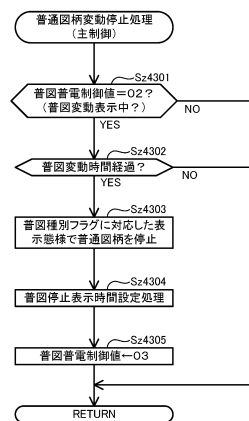
10

20

【図 4 3 5】



【図 4 3 6】

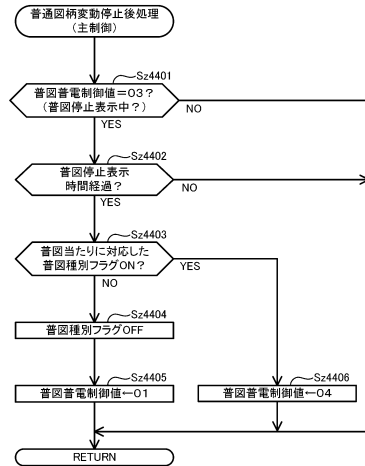


30

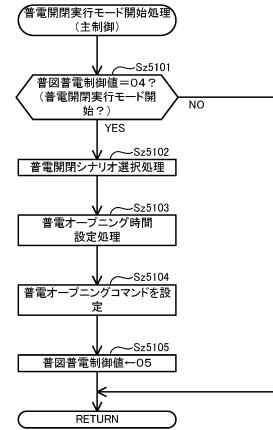
40

50

【図 4 3 7】



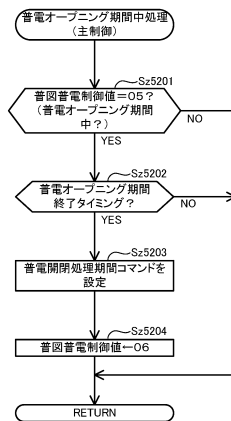
【図 4 3 8】



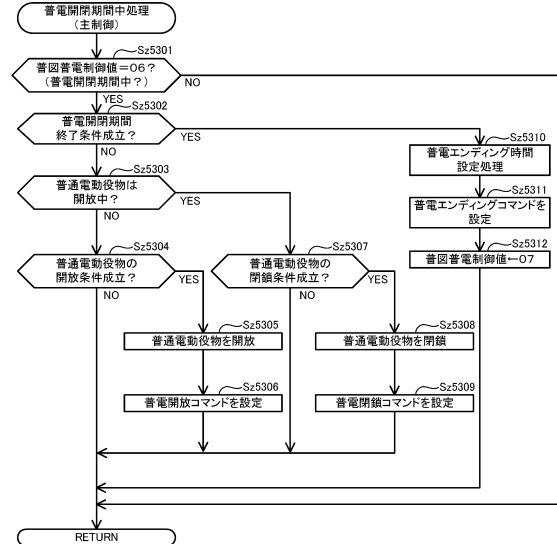
10

20

【図 4 3 9】



【図 4 4 0】

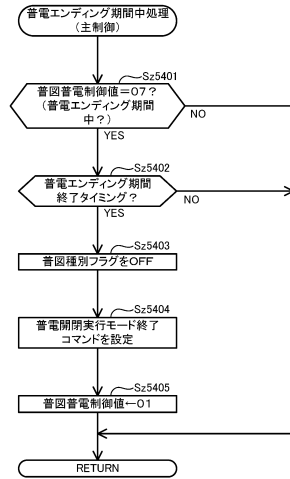


30

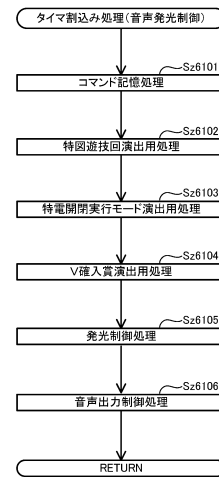
40

50

【図 4 4 1】



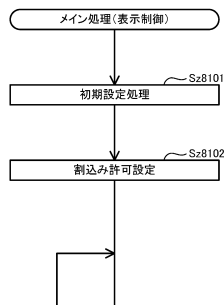
【図 4 4 2】



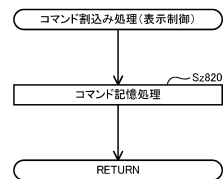
10

20

【図 4 4 3】



【図 4 4 4】

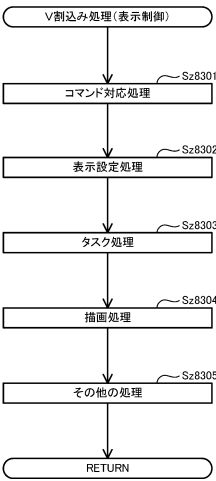


30

40

50

【図 4 4 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 佐々木 隆司
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

(72)発明者 佐々木 賢
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

(72)発明者 新関 将人
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

(72)発明者 井戸田 能幸
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

Fターム(参考) 2C088 AA36 BA67 DA07 EB14