

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-99839
(P2023-99839A)

(43)公開日 令和5年7月13日(2023.7.13)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全886頁)

(21)出願番号	特願2023-87344(P2023-87344)	(71)出願人	000144522
(22)出願日	令和5年5月27日(2023.5.27)		株式会社三洋物産
(62)分割の表示	特願2022-84142(P2022-84142)の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成30年5月7日(2018.5.7)	(74)代理人	110003052 弁理士法人勇智国際特許事務所
		(72)発明者	渡邊 一輝 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	石田 睦 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	藤本 篤 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

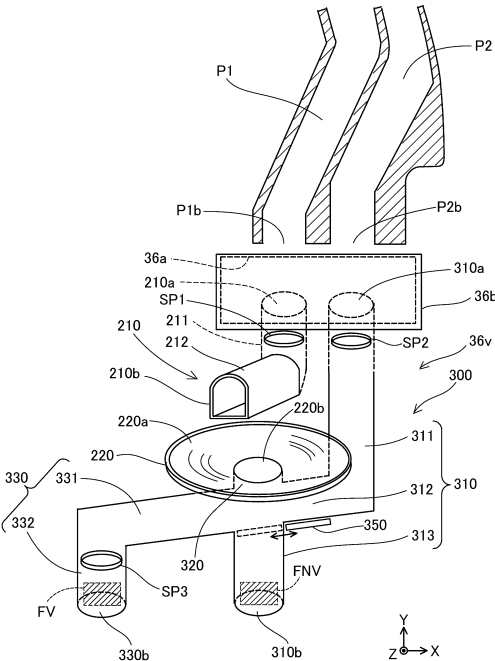
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣向上を図る。

【解決手段】遊技機は、遊技球を発射する発射手段と、発射された遊技球が流下する遊技領域と、遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域を有する滞留手段と、滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくとも第1の方向と第2の方向とに振り分ける振分手段と、を備える。振分手段は、遊技領域の所定の位置である第1の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の振分方向を切り替える切替手段を備える。

【選択図】図398



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射された遊技球が流下する遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域を有する滞留手段と、
前記滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくとも第 1 の方向と第 2 の方向とに振り分ける振分手段と、
を備える遊技機であって、
前記振分手段は、前記遊技領域の所定の位置である第 1 の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の振分方向を切り替える切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、
前記遊技球が前記滞留領域に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間とは、遊技球が前記発射手段から発射されてから前記第 1 の位置を通過するまでの時間の長さである第 1 位置通過時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機であって、
前記切替手段は、前記第 1 の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の前記振分方向を前記第 2 の方向から前記第 1 の方向に、特定の期間、切り替える手段を備え、
遊技球が前記第 1 の方向に流通する場合の方が、遊技球が前記第 2 の方向に流通する場合よりも、遊技者に有利である
ことを特徴とする遊技機。

20

【請求項 4】

請求項 3 に記載の遊技機であって、
前記特定の期間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから、前記滞留領域から流出するまでの時間の長さである滞留領域流出時間よりも短い
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第 1 領域を備え、
前記第 1 領域は、当該第 1 領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である
ことを特徴とする遊技機。

30

【請求項 6】

請求項 1 から請求項 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第 1 領域と、
前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難であり、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易である領域である第 2 領域と、
遊技者に特典を付与する特典付与手段と
を備え、
前記特典付与手段は、
前記第 1 領域または前記第 2 領域への遊技球の流入に基づいて付与する特典を決定する手段を備え、

40

50

遊技球が前記第 1 領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が前記第 2 領域に流入した場合に付与する特典よりも有利である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の
処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制
御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献 1）。 10

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2011 - 172988 号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

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

【0007】

30

[形態]（本形態は、主に、下記の第 8 実施形態に基づく）

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射された遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域を有する滞留手段と、

前記滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくと
も第 1 の方向と第 2 の方向とに振り分ける振分手段と、

を備える遊技機であって、

前記振分手段は、前記遊技領域の所定の位置である第 1 の位置を遊技球が通過したこと
を契機として、遊技球の振分方向を切り替える切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【発明の効果】

【0008】

上記形態の遊技機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】第 1 実施形態 におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 2】遊技盤の正面図である。

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

【図 4】V 入賞機構を説明する説明図である。

【図 5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

50

- 【図 6】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 7】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 9】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 10】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
- 【図 11】ケース 1 として第 1 始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。
- 【図 12】ケース 2 として第 1 始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。 10
- 【図 13】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 14】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 15】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 18】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】通常処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 23】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】種別決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。
- 【図 32】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 33】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】V 入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 39】音光側 MPU において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 41】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 45】開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 46】1 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 47】非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 48】V 入賞演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 49】V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 50】エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。 50

【図 5 1】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

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

【図 5 3】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 1 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 5 5】遊技盤の正面図である。

【図 5 6】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図 5 7】V 入賞機構を説明する説明図である。

10

【図 5 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 9】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。

【図 6 0】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 6 1】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 6 2】振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図 6 3】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【図 6 4】ケース 1 として第 1 始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。

【図 6 5】ケース 2 として第 1 始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。

20

【図 6 6】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 9】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。

30

【図 7 5】通常処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 1】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 3】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 4】本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。

40

【図 8 5】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 6】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 8 7】V 入賞処理を示すフローチャートである。

【図 8 8】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 8 9】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 9 0】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

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

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

50

- 【図 9 3】 保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】 入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】 遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 6】 待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】 オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】 開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】 1 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】 非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 1】 V 入賞演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 0 3】 エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 4】 表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】 表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】 表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】 第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の斜視図である。
- 【図 1 0 8】 遊技盤の正面図である。
- 【図 1 0 9】 液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。 20
- 【図 1 1 0】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 1 1】 当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 2】 第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 3】 第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 4】 振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 5】 電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
- 【図 1 1 6】 遊技機における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 1 1 7】 特別ボーナス処理を説明するタイムチャートである。
- 【図 1 1 8】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 1 9】 始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 0】 通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 1】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2】 第 1 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 3】 第 1 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 4】 第 1 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 5】 第 1 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 6】 第 1 変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 7】 第 2 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 8】 第 2 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 2 9】 第 2 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 0】 第 2 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 1】 低確時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 2】 高確高頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3】 高確低頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 4】 第 2 変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 5】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 6】 開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 7】 オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 8】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 1 3 9】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 0】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 1】電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 2】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 1 4 3】音声発光制御装置の M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 4】状態記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 5】表示態様切替処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】特 1 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 4 7】メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 8】特 1 用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 9】特 1 用変動時間計測処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】特 2 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 1】メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 2】特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンを設定処理を説明する説明図である。
- 【図 1 5 3】特 2 用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 5 4】特 2 用変動時間計測処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 5】特別ボーナス演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 6】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 7】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 8】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 9】第 3 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。
- 【図 1 6 0】遊技盤の正面図である。 30
- 【図 1 6 1】普通電動役物の動作態様を説明する説明図である。
- 【図 1 6 2】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 1 6 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 6 4】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 5】特図始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 6】特図始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 7】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
- 【図 1 6 8】遊技者が遊技を実行した場合にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。 40
- 【図 1 6 9】非特定期間にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。
- 【図 1 7 0】特定期間にパチンコ機が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。
- 【図 1 7 1】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 2】特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 3】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 4】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 5】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 6】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 7】特電始動口用の入球処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 1 7 8】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 9】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 0】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 1】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 2】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 3】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 4】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 5】第 1 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 6】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 7】電役サポート用処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 8 8】電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 9】第 2 大入賞口用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 0】第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 1】第 2 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 2】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 1 9 3】音声発光制御装置の M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 4】状態記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 5】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 9 6】演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 7】オープニング演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 8】特電始動口入球演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 9】第 2 大入賞口開放演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 0】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 1】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 2】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 2 0 3】変形例における普通電動役物 5 3 と第 2 可変入賞装置 5 5 とを示す説明図である。
- 【図 2 0 4】第 4 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 2 0 5】パチンコ機の背面図である。
- 【図 2 0 6】遊技盤の正面図である。
- 【図 2 0 7】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 2 0 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 0 9】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 2 1 0】当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。 40
- 【図 2 1 1】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。
- 【図 2 1 2】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 2 1 3】比較例 1 のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 1 4】比較例 1 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 1 5】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
- 【図 2 1 6】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの液晶表示装置の表示面の説明をする説明図である。 50

【図 2 1 7】比較例 1 のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。

【図 2 1 8】比較例 1 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。

【図 2 1 9】比較例 2 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。

【図 2 2 0】第 4 実施形態のパチンコ機において起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。

【図 2 2 1】第 4 実施形態のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。

【図 2 2 2】第 4 実施形態のパチンコ機において起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。

【図 2 2 3】第 4 実施形態のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。

【図 2 2 4】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 0】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 1】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 2】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 3】転落判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 4】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6】遊技状態移行処理を示す説明図である。

【図 2 3 7】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 8】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 9】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 0】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 2】コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 3】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4】入球時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5】演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】高確・高サボ時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 7】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 8】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 9】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

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

【図 2 5 1】第 4 実施形態の変形例 1 のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。

【図 2 5 2】第 4 実施形態の変形例 1 のパチンコ機において起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。

【図 2 5 3】第 4 実施形態の変形例 1 における変動開始処理を示すフローチャートである

10

20

30

40

50

。

【図 2 5 4】第 4 実施形態の変形例 1 における転落判定処理を示すフローチャートである。

。

【図 2 5 5】第 4 実施形態の変形例 1 における当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】第 4 実施形態の変形例 1 における起動時表示部制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 7】第 5 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。

【図 2 5 8】パチンコ機の背面図である。

【図 2 5 9】遊技盤の正面図である。

10

【図 2 6 0】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図 2 6 1】弁体が閉じた状態の遊技球振分装置を示す断面図である。

【図 2 6 2】弁体が開いた状態の遊技球振分装置を示す断面図である。

【図 2 6 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 6 4】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図 2 6 5】当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。

【図 2 6 6】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。

【図 2 6 7】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

20

【図 2 6 8】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 9】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 0】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 5】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 6】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 7】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 7 8】遊技状態移行処理を示す説明図である。

【図 2 7 9】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 1】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 2】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 6】入球時の更新処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 8 7】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 8】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 0】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 1】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 2】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 3】変形例 1 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。

50

- 【図 2 9 4】変形例 2 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。
- 【図 2 9 5】変形例 3 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置とその周辺を示す説明図である。
- 【図 2 9 6】変形例 3 のパチンコ機に備えられる遊技球貯留装置と強制放出装置とを示す斜視図である。
- 【図 2 9 7】変形例 4 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置を示す説明図である。
- 【図 2 9 8】第 6 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 2 9 9】パチンコ機の背面図である。
- 【図 3 0 0】遊技盤の正面図である。
- 【図 3 0 1】液晶表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。 10
- 【図 3 0 2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 3 0 3】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 3 0 4】当否テーブル記憶エリアに格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。
- 【図 3 0 5】パチンコ機に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。
- 【図 3 0 6】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 3 0 7】第 1 始動口とその周辺を示す斜視図である
- 【図 3 0 8】一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。
- 【図 3 0 9】従来例を示す説明図である。 20
- 【図 3 1 0】変形例 1 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。
- 【図 3 1 1】変形例 2 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。
- 【図 3 1 2】変形例 3 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。
- 【図 3 1 3】変形例 4 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。
- 【図 3 1 4】変形例 5 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。 30
- 【図 3 1 5】変形例 6 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。
- 【図 3 1 6】変形例 7 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す説明図である。
- 【図 3 1 7】変形例 8 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す斜視図である。
- 【図 3 1 8】変形例 9 のパチンコ機に備えられる一对の釘と第 1 始動口とを示す斜視図である。
- 【図 3 1 9】変形例 9 において第 1 始動口を分解した斜視図である。
- 【図 3 2 0】変形例 1 0 のパチンコ機に備えられる電動役物とその周辺を示す斜視図である。 40
- 【図 3 2 1】変形例 1 1 のパチンコ機に備えられる電動役物とその周辺を示す斜視図である。
- 【図 3 2 2】変形例 1 2 のパチンコ機に備えられる電動役物の第 1 の可動片を示す正面図である。
- 【図 3 2 3】第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の斜視図である。
- 【図 3 2 4】遊技盤 3 0 の正面図である。
- 【図 3 2 5】振分機構 1 2 0 を説明する説明図である。
- 【図 3 2 6】普通電動役物 5 3 を説明する説明図である。
- 【図 3 2 7】液晶表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明 50

図である。

【図 3 2 8】パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 2 9】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。

【図 3 3 0】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 3 1】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 3 2】振分テーブルの内容を示す説明図である。

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

【図 3 3 4】パチンコ機 1 0 が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。

10

【図 3 3 5】低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。

【図 3 3 6】高頻度サポートモード A の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。

【図 3 3 7】高頻度サポートモード B の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。

【図 3 3 8】パチンコ機 1 0 における遊技の流れを示す説明図である。

【図 3 3 9】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 0】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 1】先判定処理を示すフローチャートである。

20

【図 3 4 2】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 3】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 4】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 5】通常処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 6】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 7】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 8】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 9】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 0】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 1】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

30

【図 3 5 2】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 3】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 4】電役開閉処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 5】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

【図 3 5 6】音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 7】状態記憶処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 8】サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 9】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。

40

【図 3 6 0】演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 1】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 2】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 3】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 4】変形例 1 における振分機構 1 2 0 普通電動役物 5 3 および各始動口を示す説明図である。

【図 3 6 5】変形例 1 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。

50

- 【図 3 6 6】変形例 1 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 6 7】変形例 2 における振分機構 1 2 0 普通電動役物 5 3 および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 6 8】変形例 2 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 6 9】変形例 2 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 7 0】変形例 3 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 7 1】変形例 3 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 7 2】変形例 3 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 7 3】変形例 4 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。 10
- 【図 3 7 4】変形例 4 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 7 5】変形例 4 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 7 6】変形例 5 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 7 7】変形例 5 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。
- 【図 3 7 8】変形例 5 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 7 9】変形例 6 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。
- 【図 3 8 0】変形例 6 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。 20
- 【図 3 8 1】変形例 6 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。
- 【図 3 8 2】普通電動役物 5 3 の構成の一例を示す説明図である。
- 【図 3 8 3】変形例 1 2 における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 4】低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 5】高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 6】高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 7】変形例 1 2 における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 8】低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8 9】高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 9 0】高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
- 【図 3 9 1】高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。
- 【図 3 9 2】高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。
- 【図 3 9 3】高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9 4】第 8 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。 40
- 【図 3 9 5】パチンコ機の背面図である。
- 【図 3 9 6】遊技盤の正面図である。
- 【図 3 9 7】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 3 9 8】V 獲得チャレンジ機構部を示す説明図である。
- 【図 3 9 9】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 0 0】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 4 0 1】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 0 2】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 0 3】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 0 4】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明 50

図である。

【図 4 0 5】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

【図 4 0 6】第 1 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。

【図 4 0 7】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。

【図 4 0 8】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。

【図 4 0 9】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。

【図 4 1 0】第 2 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。

【図 4 1 1】第 3 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。

【図 4 1 2】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 1 3】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 4】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 5】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 6】通常処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 7】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 8】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 9】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 0】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 1】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 2】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

20

【図 4 2 3】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 4】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 5】V 入賞判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 6】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 7】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 8】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 9】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 0】コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 1】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 3 2】入球時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 3】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 4】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 5】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 6】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 7】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 8】V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 9】変形例 2 のパチンコ機に備えられる遅延ユニットを示す説明図である。

【図 4 4 0】変形例 1 9 のパチンコ機に備えられる可変入賞装置を示す説明図である。

40

【図 4 4 1】変形例 2 2 における振分テーブルの内容を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

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

《A》第 1 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 a A 群～特徴 a K 群に対応）：

《B》第 2 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 b A 群～特徴 b N 群に対応）：

《C》第 3 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 c A 群～特徴 c G 群に対応）：

《D》第 4 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 d A 群～特徴 d G 群に対応）：

《E》第 5 実施形態（主に、下記の《Z》における特徴 e A 群～特徴 e G 群に対応）：

50

《F》第6実施形態（主に、下記の《Z》における特徴f A群～特徴f F群に対応）：

《G》第7実施形態（主に、下記の《Z》における特徴g A群～特徴g P群に対応）：

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

《Y》他の構成への適用：

《Z》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

【0011】

《A》第1実施形態：

《A1》遊技機の構造：

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

【0012】

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

【0013】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

【0014】

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

技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【0015】

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

10

【0016】

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

20

【0017】

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

30

【0018】

図 2 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

40

【0019】

遊技盤 30 には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、種別決定ゲート 202 及び、可変入賞装置 36 が設けられている。また、遊技盤 30 には、V 入賞機構 210 が設けられている。さらに、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

50

【 0 0 2 0 】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、1 0 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。

【 0 0 2 1 】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【 0 0 2 2 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。 10

【 0 0 2 3 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。 20

【 0 0 2 4 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる第 1 大入賞口 3 6 a と、当該第 1 大入賞口 3 6 a を開閉する第 1 開閉扉 3 6 b とを備えている。第 1 開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b および、後述する V 入賞機構 2 1 0 が備える第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の第 1 大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。 30

【 0 0 2 5 】

種別決定ゲート 2 0 2 は当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別を決定するために用いられる入球口である。具体的には、所定の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、開閉実行モードが開始されると、遊技球を遊技盤 3 0 の右側に向けて発射するように遊技者を案内する演出（右打ち示唆演出）が実行される。当該右打ち示唆演出に従って遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作して遊技盤 3 0 の右側に遊技球を発射させ、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球すると、当該遊技球の入球を契機として大当たりの種別を決定する種別決定処理が主制御装置 6 0 によって実行される。そして、当該種別決定処理によって、大当たりの種別が決定される。なお、主制御装置 6 0 によって実行される種別決定処理、および、パチンコ機 1 0 において設定されている大当たり種別については後述する。 40

【 0 0 2 6 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった 50

遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 0 0 2 7 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【 0 0 2 8 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行な 10
わせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第 1 始動口用遊技回とも呼ぶ。

【 0 0 2 9 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行な 20
わせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。以下、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として当たり抽選が実行される遊技回を第 2 始動口用遊技回とも呼ぶ。

【 0 0 3 0 】

ここで、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間とも呼び、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 30
2 の変動時間とも呼ぶ。

【 0 0 3 1 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c および第 2 保留表示部 3 7 d を備えている。

【 0 0 3 2 】

第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 0 0 3 3 】

第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 0 0 3 4 】

普図ユニット 3 8 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【 0 0 3 5 】

10

20

30

40

50

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプ（以下、ラウンドランプとも呼ぶ）が所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第 1 開閉扉 36 b または第 2 開閉扉 213 の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始され、種別決定ゲート 202 に遊技球が入球したことを契機として実行された種別決定処理において大当たり種別が決定した場合に、当該決定した大当たり種別に対応したラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。換言すれば、開閉実行モードが開始された場合であっても、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート 202 に遊技球が入球していない期間は、種別決定処理が開始されず、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されないため、ラウンド表示部 39 へのラウンド遊技の回数の表示はされない。その後、種別決定ゲート 202 に遊技球が入球した場合には、種別決定処理が開始され、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されるので、ラウンド表示部 39 にラウンド遊技の回数が表示される。

10

【0036】

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

20

【0037】

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

【0038】

図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づいて第 1 図柄表示部 37 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は抽選結果の予告等に基づく所定の表示を行う。また、図柄表示装置 41 は、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて第 2 図柄表示部 37 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 41 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限りならず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置 41 の詳細について説明する。

30

【0039】

図 3 は、図柄表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41 a を示す説明図である。図 3 (a) は、図柄表示装置 41 において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置 41 に表示される画像であって、第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄および第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄に対応した図柄である。第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第 1 図柄表示部 37 a に表示される第 1 の図柄に対応した液晶用図柄が表示面 41 a に表示され、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第 2 図柄表示部 37 b に表示される第 2 の図柄に対応した液晶用図柄が表示面 41 a に表示される。

40

【0040】

図 3 (a) に示すように、図柄表示装置 41 には、液晶用図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図

50

柄に、キャラクターなどの図柄が付された図柄を採用してもよい。

【 0 0 4 1 】

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

10

【 0 0 4 2 】

20

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

30

【 0 0 4 3 】

図 3 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 1 保留表示領域 D s 1 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示 (以下、第 1 保留遊技回表示とも呼ぶ) が表示可能である。また、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 2 保留表示領域 D s 2 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示 (以下、第 2 保留遊技回表示とも呼ぶ) が表示可能である。

40

【 0 0 4 4 】

50

また、図 3 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

10

【 0 0 4 5 】

なお、本実施形態においては、表示面 4 1 a は、メイン表示領域 M A、第 1 保留表示領域 D s 1、第 2 保留表示領域 D s 2、第 1 同期表示部 S y n c 1、および、第 2 同期表示部 S y n c 2 を表示する構成としたが、表示面 4 1 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【 0 0 4 6 】

図 4 は、V 入賞機構 2 1 0 を説明する説明図である。図 4 (a) に示すように、V 入賞機構 2 1 0 は、クルーン 2 2 0 と、遊技盤 3 0 の右側を流下する遊技球をクルーン 2 2 0 まで流通させる流路 2 1 1 と、遊技盤 3 0 の右側を流下する遊技球が流路 2 1 1 へ流入するための第 2 大入賞口 2 1 2 の開閉を行う第 2 開閉扉 2 1 3 と、第 2 大入賞口 2 1 2 から遊技球が流入したことを検出する検出センサー 2 1 4 と、遊技領域の背面側に連通する排出口 2 1 5 と、第 2 大入賞口 2 1 2 から流入した遊技球を流路 2 1 1 の貯留部 2 1 8 に一時的に貯留させる貯留弁 2 1 6 と、当該貯留弁 2 1 6 を駆動させる貯留弁駆動機構 2 1 7 とを備える。また、クルーン 2 2 0 は、V 入賞口 2 2 2 を 1 つ、非 V 入賞口 2 2 4 を 5 つ備える。V 入賞口 2 2 2 は、遊技球が入球すると大当たりとなる入賞口である。非 V 入賞口 2 2 4 は、遊技球が入球しても大当たりとはならず、遊技領域から遊技球を排出する。

20

【 0 0 4 7 】

次に、V 入賞機構 2 1 0 の動作について説明する。遊技回における当たり抽選において特定の種別の大当たり、または、小当たりに当選し、当該遊技回の終了後に開閉実行モードが開始された場合、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立することによって、図 4 (a) に示すように第 2 開閉扉 2 1 3 が開放する。

30

【 0 0 4 8 】

遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作することによって遊技盤 3 0 の右側に遊技球を発射させ、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放中に当該第 2 開閉扉 2 1 3 の近傍を遊技球が流通すると、図 4 (b) に示すように、開放した第 2 開閉扉 2 1 3 に案内されて遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 から流路 2 1 1 に流入する。第 2 開閉扉 2 1 3 の開放後に最初に流路 2 1 1 に流入した遊技球は、閉鎖された貯留弁 2 1 6 によって貯留部 2 1 8 に貯留される。また、本実施形態においては、貯留部 2 1 8 に貯留可能な遊技球の数は 1 つである。なお、変形例として、貯留部 2 1 8 に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用してもよい。

【 0 0 4 9 】

40

図 4 (c) に示すように、貯留部 2 1 8 に遊技球が 1 つ貯留された状態において、第 2 大入賞口 2 1 2 から遊技球が流入した場合には、当該遊技球は、先に貯留部 2 1 8 に貯留されている遊技球によって当該貯留部 2 1 8 への流通が阻止され、流路 2 1 1 における排出口 2 1 5 の方向に流通し、排出口 2 1 5 から遊技領域の背面側に排出される。

【 0 0 5 0 】

図 4 (d) に示すように、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立すると、第 2 開閉扉 2 1 3 は閉鎖される。閉鎖条件の詳細については後述する。その後、図 4 (e) に示すように、貯留弁駆動機構 2 1 7 が貯留弁 2 1 6 を開放方向に駆動させ、貯留部 2 1 8 に貯留されていた遊技球は、流路 2 1 1 におけるクルーン 2 2 0 の方向へ流通する。そして、流路 2 1 1 から排出された遊技球は、クルーン 2 2 0 の上面を流通し、その後、V 入賞口 2 2 2

50

または非V入賞口224に入球する。上述のように、V入賞口222に遊技球が入球すると大当たりとなり、非V入賞口224に遊技球が入球すると、大当たりとはならず遊技領域から排出される。

【0051】

また、本実施形態では、V入賞機構210の第2大入賞口212に遊技球が1個入球（流入）する毎に、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。第2大入賞口212への遊技球の入球は、検出センサー214によって検出される。

【0052】

なお、上述したように、変形例として、貯留部218に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用した場合、貯留弁216が開放されることによって、複数個の遊技球がクルーン220の上面を流通するため、遊技球がV入賞口222に入球する確率を向上させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。この場合において、仮にV入賞口222に2個の遊技球が入球した場合であっても、最初にV入賞口222に入球した遊技球のみに基づいて大当たりとして扱い、V入賞口222への2個目の遊技球の入球については大当たりとして取り扱わず、非V入賞口224への遊技球の入球と同様に、遊技領域の背面に排出される。

【0053】

《A2》遊技機の電氣的構成：

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

【0054】

図5は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【0055】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力側には、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板61の入力側には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板61のMPU62は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【0056】

主制御基板61の出力側には、可変入賞装置36の第1開閉扉36bを開閉動作させる第1開閉扉駆動部36cと、第2始動口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34bと、第2開閉扉213を開閉動作させる第2開閉扉駆動部213bと、貯留弁216を駆動させる貯留弁駆動機構217と、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回

10

20

30

40

50

路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 0 0 5 7 】

具体的には、MPU 6 2 は、開閉実行モードにおいては、第 1 開閉扉 3 6 b が開閉されるように第 1 開閉扉駆動部 3 6 c を駆動制御し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開閉されるように第 2 開閉扉駆動部 2 1 3 b を駆動制御する。特定の大当たりおよび小当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、MPU 6 2 は、貯留弁 2 1 6 が開閉されるように貯留弁駆動機構 2 1 7 を駆動制御する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 4 4 b の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

10

【 0 0 5 8 】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の MPU 6 2 は、ROM 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

20

【 0 0 5 9 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 2 5 は、タッチセンサー 2 5 a と、ウェイトボタン 2 5 b と、可変抵抗器 2 5 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ることによって、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 8 0 には、遊技球発射ボタン 2 6 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

30

【 0 0 6 0 】

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

40

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

50

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第 1 液晶用図柄や第 2 液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【0063】

10

図 6 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、大当たり種別の振分け、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

【0064】

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

20

【0065】

各カウンタ C1 ~ C3、CINI、CS、C4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜記憶される。

【0066】

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

30

【0067】

当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0 ~ 1199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1199）。

40

【0068】

当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に記憶され、第 2 始動口 34 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に記憶される。

50

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。そして、実行エリア A E に移動した当たり乱数カウンタ C 1 は、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

10

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したタイミング、または、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したタイミングで、保留情報記憶エリア 6 4 d に記憶される。

20

【 0 0 7 3 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なう。さらに、M P U 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。また、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したことを契機として取得され種別判定処理実行エリア 6 4 i に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。種別判定処理によって決定された大当たり種別（ラウンド遊技回の実行回数）は、ラウンド表示部 3 9 に表示される。

30

【 0 0 7 4 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 0 0 7 5 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

40

50

【 0 0 7 6 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 3 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 0 0 7 7 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【 0 0 7 8 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 0 0 7 9 】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【 0 0 8 0 】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 , 1 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 4 = 2 ~ 4 6 5 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に維持する。

【 0 0 8 1 】

なお、取得された当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、電動役物開放カウンタ C 4 の値および変動種別カウンタ C S の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウン

タ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値および変動種別カウンタ C 5 の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【 0 0 8 2 】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の 4 つの当否テーブルを、ROM 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶している。

【 0 0 8 3 】

図 7 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第 1 始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、5 ~ 9 の 5 個の値は、小当たり（外れ）として設定されている。小当たり（外れ）については後述する。そして、0 ~ 9 の 1 0 個の値以外の値（1 0 ~ 1 1 9 9）が通常の外れである。

【 0 0 8 4 】

図 8 は、第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第 2 始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値（5 ~ 1 1 9 9）が小当たり（外れ）である。

【 0 0 8 5 】

ここで、小当たり（外れ）とは、第 1 開閉扉 3 6 b または第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、通常の外れは、開閉実行モードの移行契機とならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。なお、以降の説明においては、小当たり（外れ）を、単に「小当たり」とも呼び、通常の外れを単に「外れ」とも呼ぶ。

【 0 0 8 6 】

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

（ 1 ）開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉回数（ラウンド数）

（ 2 ）開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉制御の態様

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

【 0 0 8 7 】

上記の（ 2 ）開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高

頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第1開閉扉36bの1回の開放は30秒が経過するまで又は第1開閉扉36bへの遊技球の入球個数が10個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第1開閉扉36bの1回の開放が1.6秒が経過するまで又は第1開閉扉36bへの入球個数が10個となるまで継続するように設定することができる。

【0088】

第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の1回の開放に対する開放限度時間、及び1回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36またはV入賞機構210への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、1回の開放に対する開放限度時間が長い又は1回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置36およびV入賞機構210への入球が発生しない構成としてもよい。

10

【0089】

本実施形態では、当たり抽選の結果大当たりとなり当該大当たりを契機として実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート202に遊技球が入球した場合、または、V入賞口222に遊技球が入球した場合に、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

20

【0090】

図9は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図9(a)には、第1始動口用の振り分けテーブル(大当たり当選時)を示した。当該振り分けテーブルは、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合に参照される。

【0091】

図9(b)には、第1始動口への入球を契機としたV入賞時の振分テーブルを示した。当該振り分けテーブルは、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合に参照される。

30

【0092】

図9(c)には、第2始動口用の振り分けテーブル(大当たり当選時および第2始動口への入球を契機としたV入賞時)を示した。当該振り分けテーブルは、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【0093】

図9(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別として、5R第1種大当たり、5R第2種大当たり、10R通常大当たりが設定されている。

40

【0094】

5R第1種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が5回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第1種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が90回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

50

【 0 0 9 5 】

5 R 第 2 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 5 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 2 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が 5 回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が 5 回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【 0 0 9 6 】

1 0 R 通常大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 1 0 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである大当たりである。

10

【 0 0 9 7 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 4 4 」が 5 R 第 1 種大当たりに対応しており、「 4 5 ~ 6 0 」が 5 R 第 2 種大当たりに対応しており、「 6 1 ~ 9 9 」が 1 0 R 通常大当たりに対応している。

【 0 0 9 8 】

図 9 (b) の第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、5 R 第 1 種大当たり、1 0 R 通常大当たりが設定されている。

20

【 0 0 9 9 】

5 R 第 1 種大当たり、および 1 0 R 通常大当たりについては、上記の図 9 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、説明を省略する。

【 0 1 0 0 】

第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 6 4 」が 5 R 第 1 種大当たりに対応しており、「 6 5 ~ 9 9 」が 1 0 R 通常大当たりに対応している。

【 0 1 0 1 】

図 9 (c) の第 2 始動口用の振り分けテーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、1 5 R 第 1 種大当たり、4 R 第 1 種大当たり、4 R 第 2 種大当たりが設定されている。

30

【 0 1 0 2 】

1 5 R 第 1 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 1 5 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 1 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が 9 0 回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が 9 0 回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

40

【 0 1 0 3 】

4 R 第 1 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 4 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 1 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が 9 0 回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が 9 0 回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【 0 1 0 4 】

50

4 R 第 2 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 4 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 2 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が 5 回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が 5 回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【 0 1 0 5 】

第 2 始動口用の振り分けテーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 4 9 」が 1 5 R 第 1 種大当たりに対応しており、「 5 0 ~ 5 7 」が 4 R 第 1 種大当たりに対応しており、「 5 8 ~ 9 9 」が 4 R 第 2 種大当たりに対応している。

10

【 0 1 0 6 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合と、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合と、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合、および、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

20

【 0 1 0 7 】

上述のように、M P U 6 2 は、実行エリア A E に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、種別判定処理実行エリア 6 4 i に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、M P U 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定するとともに、大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いてラウンド表示部 3 9 の表示態様を決定する。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様の決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定されている。

40

【 0 1 1 0 】

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

50

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

図 1 0 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【 0 1 1 3 】

図 1 0 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 1 0 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2 ~ 4 6 5 の 4 6 4 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 4 秒である。

【 0 1 1 4 】

図 1 0 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 1 0 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 6 秒である。

【 0 1 1 5 】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【 0 1 1 6 】

《 A 3 》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図 2 を用いて説明をする。

【 0 1 1 7 】

遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル 2 5 を操作して、遊技球を遊技盤 3 0 の左側に向けて発射させる。以下、遊技球を遊技盤 3 0 の左側に向けて発射させることを「左打ち」とも呼び、遊技球を遊技盤 3 0 の右側に向けて発射させることを「右打ち」とも呼ぶ。

【 0 1 1 8 】

遊技者が左打ちを開始し、遊技球を第 1 始動口 3 3 に入球させると、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選の抽選結果を報知するための遊技回が開始される。当該当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。ここで、本実施形態における遊技機においては、当たり抽選において大当たりに当選した時点においては、大当たりの種別（図 9 参照）は決定していない。大当たりの種別は、当該当たり抽選に当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて決定される。

【 0 1 1 9 】

大当たりに当選した遊技回が終了すると、開閉実行モードが開始される。開閉実行モー

10

20

30

40

50

ドが開始されると、遊技者に対して、遊技球を遊技盤 30 の右側に向けて発射（右打ち）させることを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行される。遊技者が当該右打ち示唆演出を認識し、遊技球を遊技盤 30 の右側へ向けて発射させ、遊技球が種別決定ゲート 202 に入球（通過）すると、開閉実行モードの開始後における種別決定ゲート 202 への遊技球の最初の入球（通過）を契機として種別決定処理が実行される。種別決定処理は、大当たり種別を決定するための処理である。種別決定処理の詳細については、後述する。

【0120】

種別決定処理が実行されることによって大当たり種別が決定すると、当該大当たり種別毎に設定された開閉シナリオに基づいて第 1 開閉扉 36b および第 2 開閉扉 213 が開閉動作を実行するラウンド遊技が開始される。開閉シナリオは、第 1 開閉扉 36b および第 2 開閉扉 213 の開閉動作のパターンを予め定めたプログラムである。開閉シナリオの詳細は後述する。

10

【0121】

ラウンド遊技が実行されている期間（以下、開閉処理期間とも呼ぶ）に遊技者が右打ちした遊技球が第 1 大入賞口 36a または第 2 大入賞口 212 に入球すると、各大入賞口に設定された個数の遊技球が特典（賞球）として遊技者に付与される。

【0122】

本実施形態においては、特定の場合のみ、第 2 開閉扉 213 が開放する開閉シナリオが設定され、第 2 大入賞口 212 に遊技球を入球させることができる。そして、図 4 において説明したように、第 2 大入賞口 212 に遊技球が入球すると、第 2 大入賞口 212 に入球した遊技球のうち 1 個の遊技球が貯留部 218 に貯留され、その後、貯留弁 216 が開放した後に、流路 211 からクルーン 220 へと流通する（図 4（e）参照）。そして、クルーン 220 を流通する遊技球が V 入賞口 222 に入球した場合には、新たな大当たりが確定する。V 入賞口 222 に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、V 入賞口 222 への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第 1 始動口 33 に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート 202 に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、V 入賞口 222 に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

20

30

【0123】

図 9 において説明したように、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とする大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図 4（a））と、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図 4（b））とは異なる。本実施形態においては、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分けの方が、遊技者に付与される特典が多くなる可能性が高い。従って、遊技者は、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とする大当たりが確定していても、ラウンド遊技中に第 2 開閉扉 213 が開放する場合には、遊技球を第 2 大入賞口 212 に入球させ、さらに、V 入賞口 222 への遊技球の入球を望む。従って、ラウンド遊技中においても、遊技者の期待感を向上させることができる。

40

【0124】

仮に、第 2 開閉扉 213 が開放し第 2 大入賞口 212 に遊技球を入球させることができたにもかかわらず、遊技球を V 入賞口 222 に入球させることができなかった場合には、そのまま、第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とした大当たりに基づくラウンド遊技が継続される。

【0125】

ラウンド遊技が終了し、その後開閉実行モードが終了すると、当該開閉実行モードの実行の契機となった大当たりの種別に高頻度サポートモードが設定されている場合には、開閉実行モードの終了後に実行される遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモ

50

ドとなる。この場合、遊技者は、右打ちをして遊技球をスルーゲート 3 5 に入球させ、電動役物開放抽選を実行させる。電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 3 4 a が開放し第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させることができ、その結果、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が実行される。

【 0 1 2 6 】

第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選における当否結果は、大当たり又は小当たりとなる。大当たりに当選した場合には、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、当該大当たりに当選した遊技回が終了した後に実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球を入球させることによって、大当たりの種別が決定される。そして決定した大当たり種別に設定されたラウンド遊技が実行される。

10

【 0 1 2 7 】

一方、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回開放する開閉実行モードが実行される。そして、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放中に第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、その後に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。

【 0 1 2 8 】

20

次に、遊技者が遊技を開始し、左打ちをすることによって遊技球を第 1 始動口 3 3 に入球させ、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明する。

【 0 1 2 9 】

第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回開放する開閉実行モードが実行される。開閉実行モードの開始後に、遊技者に対して右打ちをすることを示唆する右打ち示唆演出が実行される。遊技者が、当該右打ち示唆演出に従って右打ちを実行し、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放中に第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、その後に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。以上、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて説明をした。

30

【 0 1 3 0 】

《 A 4 》遊技機による処理の概要：

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

【 0 1 3 1 】

図 1 1 は、ケース 1 として、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。また、以下に説明する処理の概要は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に大当たりに当選した全ての場合に実行されるのではなく、特定の場合にのみ実行される。

40

【 0 1 3 2 】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として遊技回 U 1 が開始されると、第 1 図柄表示部 3 7 a の図柄の変動が開始する。このとき、遊技回 U 1 においては所定の演出が実行される。その後、当該第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動が停止する。このとき、第 1 図柄表示部 3 7 a には、大当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって大当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回

50

U 1 に対応する当たり抽選において大当たりに当選していることを認識することができない。

【 0 1 3 3 】

当たり抽選に当選した遊技回 U 1 が終了した後、開閉実行モードが開始される。上述のように、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定していない。大当たりの種別は、開閉実行モードの開始後に遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球することによって決定される。従って、当たり抽選に当選した遊技回が終了した時点においてもラウンド表示部 3 9 に、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の実行回数を示す表示はされない。なお、本実施形態においては、開閉実行モードの開始した時点から大当たりの種別が決定するまでの期間を「待機期間」とも呼ぶ。

10

【 0 1 3 4 】

当たり抽選に当選した遊技回 U 1 が終了した後、開閉実行モードが開始されると同時に、右打ちを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が 2 回分用意されていることを示唆する演出（以下「Wチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【 0 1 3 5 】

右打ち示唆演出および W チャンス演出が実行されたことを認識した遊技者が右打ちを実行し、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球すると、種別決定処理が実行され、大当たり種別が決定される。大当たり種別が決定されると待機期間は終了し、オープニング期間が開始される。オープニング期間においても右打ち示唆演出が実行される。オープニング期間の終了後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、決定された大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技が実行される。このとき、大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技の 1 回目のラウンド遊技（1 R 目）に、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている 2 回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの 1 回目が始動されたことを示唆する演出（以下、1 回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

20

【 0 1 3 6 】

より具体的には、1 回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、さらに、V 入賞口 2 2 2 に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。

30

【 0 1 3 7 】

実行される 1 回目チャンス演出を遊技者が認識して右打ちを実行し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができ、貯留部 2 1 8（図 4 参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した〔貯留部に貯留〕に進む）、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、貯留弁 2 1 6 が開閉動作を 1 回実行する。このとき、貯留部 2 1 8 に貯留されていた 1 個の遊技球は、流路 2 1 1 を流通しクルーン 2 2 0 に流入する。

【 0 1 3 8 】

クルーン 2 2 0 を流通する遊技球は、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合（タイムチャートに示した〔V 入賞口に入球〕に進む）、処理上は、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

40

【 0 1 3 9 】

しかしながら、本実施形態においては、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機

50

としてV入賞大当たり演出を実行する。V入賞大当たり演出は、V入賞口222に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。本実施形態においては、表示面41aに「V」の文字を表示するとともに、「大当たり」の文字を表示する。

【0140】

V入賞口222に遊技球が入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、V入賞口222に遊技球が入球したことにより新たな大当たりが確定したかのように認識させることができるとともに期待感を付与することができる。また、V入賞口222への遊技球の入球に基づく開閉実行モードが開始されたかのように遊技者に認識させることができる。

10

【0141】

そして、V入賞大当たり演出が実行された後に、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の1R目が終了し、2ラウンド目(2R目)が開始される。2ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、V入賞口222への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【0142】

一方、クルーン220を流通する遊技球が非V入賞口224に入球した場合(タイムチャートに示した[V入賞口に非入球]に進む)、用意されている2回分の大当たりに当選するための機会(チャンス)のうちの2回目開始されたことを示唆する演出(以下、2回目チャンス演出とも呼ぶ)が実行される。2回目チャンス演出は、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン24を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン24が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン24が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。この場合も、処理上は、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として大当たりは確定せず、新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

20

30

【0143】

しかしながら、本実施形態においては、2回目チャンス演出において演出操作ボタン24が操作されたことを契機として、大当たりを示唆する大当たり演出を実行する。または、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン24が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。このように2回目チャンス演出の実行後に大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、2回目チャンス演出によって新たな大当たりが確定したかのように認識させることができるとともに、期待感を付与することができる。

40

【0144】

そして、大当たり演出が実行された後に、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の1R目が終了し、2ラウンド目(2R目)が開始される。2ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、2回目チャンス演出による大当たりに基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させること

50

ができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【 0 1 4 5 】

なお、クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合の 2 R 目以降のラウンド遊技中に実行する演出と、クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球した場合の 2 R 目以降のラウンド遊技中に実行する演出とを異なる演出に設定するように構成してもよい。例えば、クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合には、2 R 目以降のラウンド遊技中の演出として、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づく開閉実行モードが実行されていることを示唆する演出を実行し、クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球し 2 回目チャンス演出によって大当たり演出が実行された場合に、2 R 目以降のラウンド遊技中の演出として、2 回目チャンス演出による新たな大当たりに基づく開閉実行モードが実行されていることを示唆する演出を実行する。このように、いずれの場合も、実質的には、実質的には遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている同じラウンド遊技中であるものの、2 R 目以降のラウンド遊技中の演出を異なる演出にすることで、遊技者に対して異なる期待感を付与することができ、遊技性の幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 0 1 4 6 】

次に、1 回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができず、貯留部 2 1 8 に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した〔貯留部に非貯留〕に進む）について説明する。この場合、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、2 回目チャンス演出が実行される。この場合の 2 回目チャンス演出も、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。この場合も、タイムチャートに示した〔V 入賞口に非入球〕に進んだ場合と同様に、処理上は、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、2 回目チャンス演出において演出操作ボタン 2 4 が操作されたことを契機として大当たりは確定せず、新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、2 回目チャンス演出において演出操作ボタン 2 4 が操作されたことを契機として遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。

20

30

【 0 1 4 7 】

しかしながら、本実施形態においては、2 回目チャンス演出において演出操作ボタン 2 4 が操作されたことを契機として、大当たりを示唆する大当たり演出を実行する。または、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。このように 2 回目チャンス演出の実行後に大当たり演出を実行することによって、遊技者に対して、2 回目チャンス演出によって新たな大当たりが確定したかのように認識させることができるとともに、期待感を付与することができる。

40

【 0 1 4 8 】

そして、大当たり演出が実行された後に、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の 1 R 目が終了し、2 ラウンド目（2 R 目）が開始される。2 ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、2 回目チャンス演出による

50

大当たりに基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。以上、ケース 1 について説明した。

【 0 1 4 9 】

図 1 2 は、ケース 2 として、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選した場合について説明をするタイムチャートである。本実施形態においては、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選した全ての場合において、以下に説明をする処理が実行される。

10

【 0 1 5 0 】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として遊技回 U 2 が開始されると、第 1 図柄表示部 3 7 a の図柄の変動が開始する。このとき、遊技回 U 2 においては所定の演出が実行される。その後、当該第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動が停止する。このとき、第 1 図柄表示部 3 7 a には、小当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって小当たり当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たり当選したか小当たり当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回 U 1 に対応する当たり抽選において小当たり当選していることを認識することができない。

20

【 0 1 5 1 】

小当たり当選した遊技回 U 2 が終了した後、開閉実行モードが開始される。第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選した場合には、開閉実行モードが開始される。そして、開閉実行モードにおけるオープニング期間において、右打ち示唆演出が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たり当選するための機会（チャンス）が 2 回分用意されていることを示唆する演出（以下「Wチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【 0 1 5 2 】

そして、オープニング期間が終了した後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回のみ開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている 2 回分の大当たり当選するための機会（チャンス）のうちの 1 回目開始されたことを示唆する演出（以下、1 回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

30

【 0 1 5 3 】

より具体的には、1 回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、さらに、V 入賞口 2 2 2 に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。

【 0 1 5 4 】

実行される 1 回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができ、貯留部 2 1 8（図 4 参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した「貯留部に貯留」に進む）、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、貯留弁 2 1 6 が開閉動作を 1 回実行する。このとき、貯留部 2 1 8 に貯留されていた 1 個の遊技球は、流路 2 1 1 を流通しクルーン 2 2 0 に流入する。

40

【 0 1 5 5 】

クルーン 2 2 0 を流通する遊技球は、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合（タイムチャートに示した「V 入賞口に入球」に進む）、大当たりが確定する。そして、大当たりが確定したことを契機として、V 入賞大当たり演出が実行される。V 入賞大当たり演出は、V 入賞

50

口 2 2 2 に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。本実施形態においては、表示面 4 1 a に「V」の文字を表示するとともに、「大当たり」の文字を表示する。なお、ケース 1 において実行される V 入賞大当たり演出と、ケース 2 において実行される V 入賞大当たり演出とが同一または類似した内容の演出であってもよいし、全く異なる演出であってもよい。本実施形態においては、ケース 1 において実行される V 入賞大当たり演出と、ケース 2 において実行される V 入賞大当たり演出とが同一または類似した内容の演出である。このようにすることで、遊技者に対して、実行中の遊技の進行状態が、ケース 1 であるのかケース 2 であるのかを判定しにくくすることができ、遊技者に種々の推測をさせ、期待感を付与することができる。

【0156】

10

その後、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードは終了する。そして、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。なお、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【0157】

また、ケース 1 において V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に実行する大当たり演出と、ケース 2 において V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に実行する大当たり演出とを、同一または類似の演出とする構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって大当たりが確定したのかしていないのかを遊技者に判定しにくくし、遊技者に種々の推測をさせることができるとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

20

【0158】

一方、クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球した場合（タイムチャートに示した [V 入賞口に非入球] に進む）、用意されている 2 回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの 2 回目が始動されたことを示唆する演出（以下、2 回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。2 回目チャンス演出は、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。なお、2 回目チャンス演出において示唆する外れの確定は、遊技回 U 2 における当たり抽選において外れとなったこと（または、外れであったこと）を示唆する内容である。

30

【0159】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 2 での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させることを試みる。

40

【0160】

次に、1 回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができず、貯留部 2 1 8 に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した [貯留部に非貯留] に進む）について説明する。この場合、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、2 回目チャンス演出が実行される。この場合の 2 回目チャンス演出も、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4

50

が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。

【 0 1 6 1 】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 2 での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させることを試みる。

【 0 1 6 2 】

以上説明したように、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース 1 の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース 2 の場合）も、第 1 図柄表示部 3 7 a には、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

10

【 0 1 6 3 】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース 1 の場合も、ケース 2 の場合も、右打ち示唆演出、W チャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

20

【 0 1 6 4 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部 3 9 のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

30

【 0 1 6 5 】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

40

【 0 1 6 6 】

また、ケース 1 においては、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選し、その後、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球したにも関わらず、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、V 入賞口 2 2 2

50

への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。一方、ケース2においては、遊技回U2での当たり抽選において小当たりに当選し、その後に遊技球がV入賞口222に入球すると、大当たりが確定し、遊技回U2における当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードが終了した後に、V入賞口222への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。すなわち、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として遊技者の特典が付与される場合と付与されない場合とがあるので、遊技中に遊技球がV入賞口222に入球した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかとといった期待感を遊技者に付与することができる。

10

【0167】

さらに、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、V入賞口222に遊技球が入球する契機となった遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるのか小当たりであるのかを遊技者に推測させ、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【0168】

また、ケース1においては、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、当該V入賞口222への遊技球の入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行する。ケース2においては、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、当該V入賞口222への遊技球の入球を契機とする特典が付与されるとともに、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行する。よって、V入賞口222への遊技球の入球を契機とする特典が付与されない場合であっても、V入賞大当たりが実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかとといった期待感を付与することができる。

20

【0169】

ケース1の場合には、遊技球がV入賞口222に入球しても当該入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、1回目チャンス演出においてV入賞口222に遊技球を入球させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるかもしれないと言った期待感を付与することができる、さらに、V入賞口222に遊技球が入球する態様での遊技球の発射を促すことができる。

【0170】

30

さらに、ケース1において、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の1R目が終了し、2ラウンド目(2R目)が開始されるにも関わらず、2ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、V入賞口222への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

【0171】

40

《A5》主制御装置において実行される各種処理：

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

【0172】

<タイマ割込み処理>

図13は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的(例えば2msec周期)に起動される。

【0173】

50

ステップ S a 0 1 0 1 では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S a 0 1 0 2 に進む。

【 0 1 7 4 】

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

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

ステップ S a 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球（通過）に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S a 0 1 0 5 におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 0 1 0 5 を実行した後、ステップ S a 0 1 0 6 に進む。

【 0 1 7 8 】

ステップ S a 0 1 0 6 では、種別決定ゲートへの遊技球の入球に伴う種別決定ゲート用の入球処理を実行する。ステップ S a 0 1 0 6 における種別決定ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 0 1 0 6 を実行した後、ステップ S a 0 1 0 7 に進む。

【 0 1 7 9 】

ステップ S a 0 1 0 7 では、大入賞口への遊技球の入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップ S a 0 1 0 7 における大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 0 1 0 7 を実行した後、ステップ S a 0 1 0 8 に進む。

【 0 1 8 0 】

ステップ S a 0 1 0 8 では、クルーンへの遊技球の入球に伴うクルーン用の入球処理を実行する。ステップ S a 0 1 0 8 におけるクルーン用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 0 1 0 8 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 8 1 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 3 : S a 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 8 2 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

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

10

【 0 1 8 5 】

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

【 0 1 8 6 】

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

20

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

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

30

【 0 1 8 9 】

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

【 0 1 9 0 】

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

40

【 0 1 9 1 】

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

50

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

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

ステップ S a 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【 0 1 9 4 】

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

【 0 1 9 5 】

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

【 0 1 9 6 】

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

【 0 1 9 7 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 1 4：S a 0 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 9 8 】

図 1 5 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選

10

20

30

40

50

の対象となるよりも前に実行する処理である。

【0199】

ステップS a 0 3 0 1では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップS a 0 3 0 1を実行した後、ステップS a 0 3 0 2に進む。

【0200】

ステップS a 0 3 0 2では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【0201】

ステップS a 0 3 0 2を実行した後、本先判定処理を終了する。

【0202】

<大当たり・リーチ情報取得処理>

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図15：S a 0 3 0 1）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0203】

図16は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップS a 0 4 0 1では、始動口用の入球処理（図14）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップS a 0 4 0 2に進む。

【0204】

ステップS a 0 4 0 2では、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が第1保留エリアRaに基づくものであるか否かを判定する。すなわち、先判定処理を実行する対象となる保留情報が、第1始動口33への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第2始動口34への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。ステップS a 0 4 0 2において、読み出した保留エリアが第1保留エリアRaに基づくものであると判定した場合には（S a 0 4 0 2：YES）、ステップS a 0 4 0 3に進み第1始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS a 0 4 0 5に進む。

【0205】

一方、ステップS a 0 4 0 2において、読み出した保留エリアが第1保留エリアRaに基づくものではないと判定した場合、すなわち読み出した保留エリアが第2保留エリアRbに基づくものである場合には（S a 0 4 0 2：NO）、ステップS a 0 4 0 4に進み、第1始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS a 0 4 0 5に進む。

【0206】

ステップS a 0 4 0 5では、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップS a 0 4 0 5において、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（S a 0 4 0 5：YES）、ステップS a 0 4 0 6に進む。

【0207】

ステップS a 0 4 0 6では、大当たり情報を先判定処理結果記憶エリア64hに記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【0208】

一方、ステップS a 0 4 0 5において、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には（S a 0 4 0 5：NO）、ステップS a 0 4 0 7に進む。

【0209】

ステップS a 0 4 0 7では、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップS a 0 4 0 7において、読み出した当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定し

10

20

30

40

50

た場合には (S a 0 4 0 7 : Y E S)、ステップ S a 0 4 0 8 に進む。

【 0 2 1 0 】

ステップ S a 0 4 0 8 では、小当たり情報を先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【 0 2 1 1 】

ステップ S a 0 4 0 7 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たり当選していないと判定した場合には (S a 0 4 0 7 : N O)、ステップ S a 0 4 0 9 に進む。

【 0 2 1 2 】

ステップ S a 0 4 0 9 では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。その後、ステップ S a 0 4 1 0 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S a 0 4 1 1 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 0 2 1 3 】

ステップ S a 0 4 1 1 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S a 0 4 1 1 : Y E S)、ステップ S a 0 4 1 2 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。一方、ステップ S a 0 4 1 1 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S a 0 4 1 1 : N O)、そのまま大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【 0 2 1 4 】

< 変動時間情報取得処理 >

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン (図 1 5 : S a 0 3 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 1 5 】

図 1 7 は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S a 0 5 0 1 では、始動口用の入球処理 (図 1 4) における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S a 0 5 0 2 に進む。

【 0 2 1 6 】

ステップ S a 0 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には (S a 0 5 0 2 : Y E S)、ステップ S a 0 5 0 3 に進む。

【 0 2 1 7 】

ステップ S a 0 5 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S a 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S a 0 5 0 9 に進む。

【 0 2 1 8 】

ステップ S a 0 5 0 9 では、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 2 1 9 】

ステップ S a 0 5 0 2 において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (ステップ S a 0 5 0 2 : N O)、ステップ S a 0 5 0 4 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たり当選しているか否かを判定する。ステップ S a 0 5 0 4 において、小当たり当選していると判定した場合には (S a 0 5 0 4 : Y E S)、ステップ S a 0 5 0 5 に進む。

【 0 2 2 0 】

ステップ S a 0 5 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶さ

10

20

30

40

50

れている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSa0505を実行した後、ステップSa0509に進む。

【0221】

ステップSa0509では、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0222】

ステップSa0504において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には(Sa0504:NO)、ステップSa0506に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSa0506において、リーチが発生すると判定した場合には(Sa0506:YES)、ステップSa0507に進む。

10

【0223】

ステップSa0507では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSa0509に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0224】

ステップSa0506において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(ステップSa0506:NO)、ステップSa0508に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSa0509に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

20

【0225】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図13:ステップSa0105)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0226】

30

図18は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSa0601では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSa0601において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には(Sa0601:YES)、ステップSa0602に進み、役物保留個数SNが上限値(本実施形態では4)未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップSa0601において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には(Sa0601:NO)、本スルー用の入球処理を終了する。

【0227】

40

ステップSa0602において、役物保留個数SNの上限値未満(4未満)であると判定した場合には(Sa0602:YES)、ステップSa0603に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップSa0604に進む。

【0228】

ステップSa0604では、ステップSa0103(図13)において更新した電動役物開放カウンタC4の値をRAM64の電役保留エリア64cの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【0229】

一方、ステップSa0602において、役物保留個数SNの値が上限値未満でないと判定した場合(Sa0602:NO)、すなわち、役物保留個数SNの値が上限値であると

50

判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 0 2 3 0 】

< 種別決定ゲート用の入球処理 >

次に、種別決定ゲート用の入球処理について説明する。種別決定ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 3：ステップ S a 0 1 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 3 1 】

図 1 9 は、種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 0 7 0 1 では、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 7 0 1 において、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球したと判定した場合には（S a 0 7 0 1：Y E S）、ステップ S a 0 7 0 2 に進む。一方、ステップ S a 0 7 0 1 において、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球していないと判定した場合には（S a 0 7 0 1：N O）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

10

【 0 2 3 2 】

ステップ S a 0 7 0 2 では、種別決定許可フラグが O N であるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理（図 2 9 参照）が実行された場合に O N にされ、本種別決定ゲート用の入球処理において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタ C 2 の値を記憶エリアに記憶させた後に O F F にされる（S a 0 7 0 5）。

20

【 0 2 3 3 】

ステップ S a 0 7 0 2 において、種別決定許可フラグが O N であると判定した場合には（S a 0 7 0 2：Y E S）、ステップ S a 0 7 0 3 に進む。ステップ S a 0 7 0 2 において、種別決定許可フラグが O N ではないと判定した場合には（S a 0 7 0 2：N O）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【 0 2 3 4 】

ステップ S a 0 7 0 3 では、大当たり種別カウンタ C 2 の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア 6 4 i）に記憶する。その後、ステップ S a 0 7 0 4 に進む。

【 0 2 3 5 】

ステップ S a 0 7 0 4 では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグを O N にする。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタ C 2 の値が種別判定処理実行エリア 6 4 i に記憶された場合に O N にされ、後述する種別決定処理（図 2 9 参照）において大当たり種別が決定した場合に O F F にされる。ステップ S a 0 7 0 4 を実行した後、ステップ S a 0 7 0 5 に進む。

30

【 0 2 3 6 】

ステップ S a 0 7 0 5 では、種別決定許可フラグを O F F にする。その後、種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【 0 2 3 7 】

< 大入賞口用の入球処理 >

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 3：ステップ S a 0 1 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 0 2 3 8 】

図 2 0 は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 0 8 0 1 では、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 8 0 1 において、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したと判定した場合には（S a 0 8 0 1：Y E S）、ステップ S a 0 8 0 2 に進む。一方、ステップ S a 0 8 0 1 において、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したと判定しなかった場合には（S a 0 8 0 1：N O）、ステップ S a 0 8 0 4 に進む。

【 0 2 3 9 】

50

ステップ S a 0 8 0 2 では、第 1 大入賞口 3 6 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第 1 大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、15 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S a 0 8 0 2 を実行した後、ステップ S a 0 8 0 3 に進む。

【0240】

ステップ S a 0 8 0 3 では、第 1 大入賞口入球コマンドを設定する。第 1 大入賞口入球コマンドは、第 1 大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 22：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S a 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S a 0 8 0 4 に進む。

10

【0241】

ステップ S a 0 8 0 4 では、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 8 0 4 において、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したと判定した場合には（S a 0 8 0 4：YES）、ステップ S a 0 8 0 5 に進む。一方、ステップ S a 0 8 0 4 において、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球していないと判定した場合には（S a 0 8 0 4：NO）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【0242】

ステップ S a 0 8 0 5 では、第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第 2 大入賞口 2 1 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には、15 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S a 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S a 0 8 0 6 に進む。

20

【0243】

ステップ S a 0 8 0 6 では、第 2 大入賞口入球コマンドを設定する。第 2 大入賞口入球コマンドは、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 22：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S a 0 8 0 6 を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【0244】

< クルーン用の入球処理 >

次に、クルーン用の入球処理について説明する。クルーン用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 13：ステップ S a 0 1 0 8）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

30

【0245】

図 21 は、クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 0 9 0 1 では、クルーン入球許可フラグが ON であるか否かを判定する。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理（図 32）において貯留弁 2 1 6 を開放した場合に ON にされ、クルーン 2 2 0 が備える V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球した場合に OFF にされる（図 21：S a 0 9 1 0）。このようにすることで、貯留弁 2 1 6 が開放動作を実行していないにも関わらず、貯留弁駆動機構 2 1 7 や貯留弁 2 1 6 の損傷や異常によって、意図せずクルーンに遊技球が流通し、V 入賞口 2 2 2 に入球して大当たりとなってしまうことを回避することができる。ステップ S a 0 9 0 1 において、クルーン入球許可フラグが ON であると判定した場合には（S a 0 9 0 1：YES）、ステップ S a 0 9 0 2 に進む。一方、ステップ S a 0 9 0 1 において、クルーン入球許可フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 0 9 0 1：NO）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

40

【0246】

ステップ S a 0 9 0 2 では、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 9 0 2 において、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したと判定した場合には（S a 0 9 0 2：YES）、ステップ S a 0 9 0 3 に進む。

【0247】

50

ステップ S a 0 9 0 3 では、小当りフラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、本処理においては、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した契機が、当たり抽選において小当りに当選したものであるのか、または、当たり抽選において大当たりに当選したものであるのかを判定している。図 1 1 のケース 1 において説明したように、当たり抽選における小当りに当選したことを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合には大当たりが確定するが、当たり抽選における大当たりに当選したことを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合には、遊技回での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって遊技者 10 に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。よって、ステップ S a 0 9 0 3 では、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した契機が、当たり抽選において小当りに当選したものであるのか、または、当たり抽選において大当たりに当選したものであるのかを判定することによって、大当たりを確定するのかもしれないかを判定する。ステップ S a 0 9 0 3 において、小当りフラグが O N であると判定した場合には (S a 0 9 0 3 : Y E S)、ステップ S a 0 9 0 4 に進む。

【 0 2 4 8 】

ステップ S a 0 9 0 4 では、大当たり種別カウンタ C 2 の値を、対応する記憶エリア (種別判定処理実行エリア 6 4 i) に記憶する。上述したように、本実施形態においては、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの実行中に種別決定ゲート 2 0 2 20 に遊技球が入球したことを契機として、種別決定ゲート用の入球処理において大当たり種別カウンタ C 2 の値を対応する記憶エリア (種別判定処理実行エリア 6 4 i) に記憶させたが、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を契機とする大当たりの場合には、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって大当たり種別カウンタ C 2 の値を対応する記憶エリア (種別判定処理実行エリア 6 4 i) に記憶させる。ステップ S a 0 9 0 4 を実行した後、ステップ S a 0 9 0 5 に進む。

【 0 2 4 9 】

ステップ S a 0 9 0 5 では、V 入賞大当たりフラグを O N にする。V 入賞大当たりフラグは、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合に O N にされ、V 入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後に O F F にされる (図 3 2 : S a 1 9 1 0)。ステップ S a 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S a 0 9 0 6 に進む。 30

【 0 2 5 0 】

ステップ S a 0 9 0 6 では、V 入賞コマンドを設定する。V 入賞コマンドは、当たり抽選における小当りを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 0 9 0 6 を実行した後、ステップ S a 0 9 1 0 に進む。

【 0 2 5 1 】

一方、ステップ S a 0 9 0 3 において、小当りフラグが O N ではない判定した場合には (S a 0 9 0 3 : N O)、ステップ S a 0 9 0 7 に進む。 40

【 0 2 5 2 】

ステップ S a 0 9 0 7 では、ダミー V 入賞コマンドを設定する。ダミー V 入賞コマンドは、当たり抽選における大当りを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ダミー V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 0 9 0 7 を実行した後、ステップ S a 0 9 1 0 に進む。

【 0 2 5 3 】

ステップ S a 0 9 0 2 において、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球していないと判定した 50

場合には (S a 0 9 0 2 : N O)、ステップ S a 0 9 0 8 に進む。

【 0 2 5 4 】

ステップ S a 0 9 0 8 では、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S a 0 9 0 8 において、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したと判定した場合には (S a 0 9 0 8 : Y E S)、ステップ S a 0 9 0 9 に進む。一方、ステップ S a 0 9 0 8 において、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球していないと判定した場合には (S a 0 9 0 8 : N O)、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【 0 2 5 5 】

ステップ S a 0 9 0 9 では、非 V 入賞コマンドを設定する。非 V 入賞コマンドは、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。非 V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 0 9 0 9 を実行した後、ステップ S a 0 9 1 0 に進む。

【 0 2 5 6 】

ステップ S a 0 9 1 0 では、クルーン入球許可フラグを O F F にする。その後、クルーン用の入球処理を終了する。

【 0 2 5 7 】

< 通常処理 >

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

【 0 2 5 8 】

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

【 0 2 5 9 】

ステップ S a 1 0 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S a 1 0 0 3 に進む。

【 0 2 6 0 】

ステップ S a 1 0 0 3 では、ステップ S a 1 0 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、変動種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S a 1 0 0 3 を実行した後、ステップ S a 1 0 0 4 に進む。

【 0 2 6 1 】

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

【 0 2 6 2 】

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

【0263】

ステップS a 1 0 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS a 1 0 0 8に進む。

【0264】

ステップS a 1 0 0 8では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS a 1 0 0 9に進む。

【0265】

ステップS a 1 0 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS a 1 0 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS a 1 0 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S a 1 0 0 9：N O）、ステップS a 1 0 1 0及びステップS a 1 0 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS a 1 0 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップS a 1 0 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップS a 1 0 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S a 1 0 0 9：Y E S）、ステップS a 1 0 0 3に戻り、ステップS a 1 0 0 3からステップS a 1 0 0 8までの各処理を実行する。

【0266】

なお、ステップS a 1 0 0 3からステップS a 1 0 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【0267】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図22：S a 1 0 0 6）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【0268】

図23は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS a 1 1 0 1では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがO Nであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、当たり抽選において大当たりに当選、または小当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了した場合にO Nにされ（S a 1 1 1 2）、遊技状態移行処理（図28）において開閉実行モードを終了させる場合にO F Fにされる（図28：S a 1 6 2 9）。

【0269】

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

10

20

30

40

50

開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合、すなわち、特別遊技状態中でないと判定した場合には (S a 1 1 0 1 : N O)、ステップ S a 1 1 0 2 に進む。

【 0 2 7 0 】

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

10

【 0 2 7 1 】

ステップ S a 1 1 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中でないと判定した場合には (S a 1 1 0 2 : N O)、ステップ S a 1 1 0 3 ~ ステップ S a 1 1 0 7 の遊技回開始用の処理に進む。ステップ S a 1 1 0 3 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。したがって、ステップ S a 1 1 0 3 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には (S a 1 1 0 3 : Y E S)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S a 1 1 0 3 において、合計保留個数 C R N が「 0 」でないと判定した場合には (S a 1 1 0 3 : N O)、ステップ S a 1 1 0 4 に進む。

20

【 0 2 7 2 】

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

【 0 2 7 3 】

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

【 0 2 7 4 】

ステップ S a 1 1 0 6 では、P N C カウントフラグがONであるか否かを判定する。P N C カウントフラグは、高頻度サポートモードが設定された大当たりを契機として実行された開閉実行モードが終了する場合にONにされ (図 3 5 参照)、高頻度サポートモードが終了する場合にOFFにされる (図 3 4 参照)。P N C カウントフラグは、高頻度サポートモード中の遊技回の実行回数のカウントを開始するタイミングを確認するために設定されている。ステップ S a 1 1 0 6 において、P N C カウントフラグがONであると判定した場合には (S a 1 1 0 6 : Y E S)、ステップ S a 1 1 0 7 に進む。

30

【 0 2 7 5 】

ステップ S a 1 1 0 7 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップ S a 1 1 0 7 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S a 1 1 0 6 において、P N C カウントフラグがONではないと判定した場合には (S a 1 1 0 6 : N O)、そのまま遊技回制御処理を終了する。

40

【 0 2 7 6 】

ステップ S a 1 1 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定した場合には (S a 1 1 0 2 : Y E S)、ステップ S a 1 1 0 8 ~ ステップ S a 1 1 1 3 の遊技回進行用の処理を実行する。

【 0 2 7 7 】

ステップ S a 1 1 0 8 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S a 1 1 0 8 では、R

50

A M 6 4 の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 6 4 f）に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図 2 7）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【0 2 7 8】

ステップ S a 1 1 0 8 において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S a 1 1 0 8 : N O）、ステップ S a 1 1 0 9 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ S a 1 1 0 9 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【0 2 7 9】

ステップ S a 1 1 0 8 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S a 1 1 0 8 : Y E S）、ステップ S a 1 1 1 0 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図 2 5）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップ S a 1 1 1 0 を実行した後、ステップ S a 1 1 1 1 に進む。

【0 2 8 0】

ステップ S a 1 1 1 1 では、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図 2 5）において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に O N にされる。小当たりフラグは、後述する変動開始処理（図 2 5）において、当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合に O N にされる。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図 3 5）におけるフラグ消去処理において O F F にされる。

【0 2 8 1】

ステップ S a 1 1 1 1 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S a 1 1 1 1 : Y E S）、ステップ S a 1 1 1 2 に進み、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S a 1 1 1 3 に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 1 1 1 3 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【0 2 8 2】

一方、ステップ S a 1 1 1 1 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N ではないと判定した場合には（S a 1 1 1 1 : N O）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【0 2 8 3】

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 3 : S a 1 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【0 2 8 4】

図 2 4 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 2 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 6）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 6）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶

10

20

30

40

50

された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップSa1201の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【0285】

ステップSa1201において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には(ステップSa1201: YES)、ステップSa1202～ステップSa1207の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップSa1201において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(ステップSa1201: NO)、ステップSa1208～ステップSa1213の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

10

【0286】

ステップSa1202では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSa1203に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップSa1204に進む。ステップSa1204では、第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSa1205に進む。

【0287】

ステップSa1205では、第1保留エリアRaの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSa1205を実行した後、ステップSa1206に進む。

20

【0288】

ステップSa1206では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップSa1207へ進む。

30

【0289】

ステップSa1207では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【0290】

40

ステップSa1207において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図22)におけるステップSa1003において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0291】

ステップSa1201において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(ステップSa1201: NO)、ステップSa1208に進む。

50

【 0 2 9 2 】

ステップ S a 1 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S a 1 2 0 9 に進む。ステップ S a 1 2 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S a 1 2 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S a 1 2 1 1 に進む。

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

ステップ S a 1 2 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S a 1 2 1 3 に進む。

【 0 2 9 5 】

ステップ S a 1 2 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 0 2 9 6 】

ステップ S a 1 2 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 2 ）におけるステップ S a 1 0 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【 0 2 9 7 】

< 変動開始処理 >

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

【 0 2 9 8 】

図 2 5 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 1 4 ）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S a 1 3 0 2 に進む。

【 0 2 9 9 】

ステップ S a 1 3 0 2 では、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、処理対象となっている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。

【 0 3 0 0 】

ステップ S a 1 3 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S a 1 3 0 2 : N O ）、ステップ S a 1 3 0 3 に進む。ステップ S a 1 3 0 3 では、

第 1 始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップ S a 1 3 0 5 に進む。

【 0 3 0 1 】

ステップ S a 1 3 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S a 1 3 0 2 : Y E S)、ステップ S a 1 3 0 4 に進む。ステップ S a 1 3 0 4 では、第 2 始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップ S a 1 3 0 5 に進む。

【 0 3 0 2 】

ステップ S a 1 3 0 5 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 1 3 0 5 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には (S a 1 3 0 5 : Y E S)、ステップ S a 1 3 0 6 に進む。

10

【 0 3 0 3 】

ステップ S a 1 3 0 6 では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理とは、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで大当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S a 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S a 1 3 0 7 に進む。

【 0 3 0 4 】

20

ステップ S a 1 3 0 7 では、大当たりフラグを O N にする。その後、ステップ S a 1 3 0 8 に進み、特定処理実行判定処理を実行する。特定処理実行判定処理は、大当たりに当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて、図 1 1 において説明した処理、すなわち、W チャンス示唆演出の実行を含む処理を実行するか否かを決定するための処理である。特定処理実行判定処理の詳細は後述する。ステップ S a 1 3 0 8 を実行した後、ステップ S a 1 3 1 5 に進む。

【 0 3 0 5 】

一方、ステップ S a 1 3 0 5 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には (S a 1 3 0 5 : N O)、ステップ S a 1 3 0 9 に進む。

30

【 0 3 0 6 】

ステップ S a 1 3 0 9 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 1 3 0 9 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には (S a 1 3 0 9 : Y E S)、ステップ S a 1 3 1 0 に進む。

【 0 3 0 7 】

ステップ S a 1 3 1 0 では、小当たり用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の停止結果設定処理とは、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。ステップ S a 1 3 1 0 を実行した後、ステップ S a 1 3 1 1 に進む。

40

【 0 3 0 8 】

ステップ S a 1 3 1 1 では、小当たりフラグを O N にする。ステップ S a 1 3 1 1 を実行した後、ステップ S a 1 3 1 5 に進む。

【 0 3 0 9 】

ステップ S a 1 3 0 9 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には (S a 1 3 0 9 : N O)、ステップ S a 1 3 1 2 に進む。

【 0 3 1 0 】

ステップ S a 1 3 1 2 では、実行される今回の遊技回においてリーチが発生するか否か

50

を判定する。具体的には、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値を読み出す。そして、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【0311】

ステップSa1312において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には(Sa1312: YES)、ステップSa1313に進む。

【0312】

ステップSa1313では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理を実行する。より具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSa1313を実行した後、ステップSa1315に進む。

10

【0313】

ステップSa1312において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(Sa1312: NO)、ステップSa1314に進む。

20

【0314】

ステップSa1314では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSa1314を実行した後、ステップSa1315に進む。

【0315】

30

ステップSa1315では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップSa1315を実行した後、ステップSa1316に進む。

【0316】

ステップSa1316では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSa1316において、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には(Sa1316: NO)、ステップSa1317に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSa1315で設定された変動時間の情報が含まれている。

40

【0317】

一方、ステップSa1316において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には(Sa1316: YES)、ステップSa1318に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSa1315で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップSa1317又はステップSa1318を実行した後、ステップSa131

50

9に進む。

【0318】

ステップS a 1 3 1 9では、変動種別コマンドを設定する。変動種別コマンドには、大当たりの有無、リーチ発生の有無、特定処理の実行の有無の情報が含まれる。

【0319】

ステップS a 1 3 1 7～ステップS a 1 3 1 9にて設定された変動用コマンド及び変動種別コマンドは、通常処理（図22）におけるステップS a 1 0 0 3によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS a 1 3 1 9を実行後、ステップS a 1 3 2 0に進む。 10

【0320】

ステップS a 1 3 2 0では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS a 1 3 2 0を実行した後、本変動開始処理を終了する。 20

【0321】

< 特定処理実行判定処理 >

次に、特定処理実行判定処理について説明する。特定処理実行判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図25：S a 1 3 0 8）として主制御装置60のMPU62によって実行される。ここで、特定処理は、図11で説明した一連の処理を意味する。特定処理実行判定処理は、特定処理を実行するか否かを決定（判定）するための処理である。

【0322】

図26は、特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。ステップS a 1 4 0 1では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。上述したように、図11で説明した処理は、当該遊技回が第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している場合に実行する。従って、処理対象である遊技回が第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行されるのか、第2始動口34への遊技球の入球を契機として実行されるのかを判定するために、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。 30

【0323】

ステップS a 1 4 0 1において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には（S a 1 4 0 1：NO）、ステップS a 1 4 0 2に進む。一方、ステップS a 1 4 0 1において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には（S a 1 4 0 1：YES）、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【0324】

ステップS a 1 4 0 2では、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタC1の値が、予め定められた特定の値であるかを判定する。図11において説明したように、当該図11で示した処理は、第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している全ての場合において実行するのではなく、特定の場合にのみ実行する。従って、当該遊技回における当たり乱数カウンタC1の値が、予め定められた特定の値であるか否かを判定し、特定の値である場合には、特定処理の実行を決定する。本実施形態においては、特定の値は、図7に示した第1始動口用の当否テーブルにおいて大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値「0～4」のうち、2つの値「0、1」に設定されている。従って、ステップS a 1 4 0 2においては、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタC1の値が、「0」または「1」であるかを判定する。ステップ 40 50

S a 1 4 0 2 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が特定の値であると判定した場合には (S a 1 4 0 2 : Y E S)、ステップ S a 1 4 0 3 に進む。一方、ステップ S a 1 4 0 2 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が特定の値ではないと判定した場合には (S a 1 4 0 2 : N O)、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【 0 3 2 5 】

ステップ S a 1 4 0 3 では、特定処理フラグを O N にする。図 1 1 において説明した処理においては、開閉実行モードにおける開閉処理期間において、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放する開閉シナリオ (開放パターン) が設定される必要がある。特定処理フラグは、開閉シナリオを決定する処理 (図 3 0 : 開閉シナリオ設定処理) において、特定処理が実行されるか否かを識別するために設けられている。ステップ S a 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S S a 1 4 0 4 に進む。

10

【 0 3 2 6 】

ステップ S a 1 4 0 4 では、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理が実行されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特定処理コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 1 4 0 4 を実行した後、特定処理実行判定処理を終了する。

【 0 3 2 7 】

< 変動時間の設定処理 >

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

20

【 0 3 2 8 】

図 2 7 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 5 0 1 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S a 1 5 0 2 に進む。

【 0 3 2 9 】

ステップ S a 1 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、大当たりフラグが O N である場合には (S a 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S a 1 5 0 3 に進む。

30

【 0 3 3 0 】

ステップ S a 1 5 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S a 1 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 3 3 1 】

ステップ S a 1 5 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には (S a 1 5 0 2 : N O)、ステップ S a 1 5 0 4 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、小当たりフラグが O N であるか否かを判定し、小当たりフラグが O N である場合には (S a 1 5 0 4 : Y E S)、ステップ S a 1 5 0 5 に進む。

40

【 0 3 3 2 】

ステップ S a 1 5 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S a 1 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 3 3 3 】

50

ステップ S a 1 5 0 4 において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には (S a 1 5 0 4 : N O)、ステップ S a 1 5 0 6 に進む。

【 0 3 3 4 】

ステップ S a 1 5 0 6 では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S a 1 5 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していない場合および小当たりに当選していない場合に本処理 (S a 1 5 0 6) を実行することから、ステップ S a 1 5 0 6 においては、当たり抽選において大当たりおよび小当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S a 1 5 0 6 : Y E S)、ステップ S a 1 5 0 7 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

10

【 0 3 3 5 】

ステップ S a 1 5 0 7 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S a 1 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【 0 3 3 6 】

ステップ S a 1 5 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S a 1 5 0 6 : N O)、ステップ S a 1 5 0 8 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S a 1 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 3 3 7 】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタ C S の値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

30

【 0 3 3 8 】

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

40

【 0 3 3 9 】

50

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

【 0 3 4 0 】

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

10

【 0 3 4 1 】

< 遊技状態移行処理 >

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

【 0 3 4 2 】

図 2 8 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 6 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

20

【 0 3 4 3 】

ステップ S a 1 6 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（ S a 1 6 0 1 : N O ）、ステップ S a 1 6 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合に O N にされ、開閉処理期間を終了させる場合に O F F にされる。

【 0 3 4 4 】

ステップ S a 1 6 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には（ S a 1 6 0 2 : N O ）、ステップ S a 1 6 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

30

【 0 3 4 5 】

ステップ S a 1 6 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（ S a 1 6 0 3 : N O ）、ステップ S a 1 6 0 4 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 1 6 0 4 において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（ S a 1 6 0 4 : N O ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 3 4 6 】

ステップ S a 1 6 0 4 において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（ S a 1 6 0 4 : Y E S ）、ステップ S a 1 6 0 5 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合に O N にされ（図 2 3 : S a 1 1 1 2 ）、開閉実行モードが終了する場合に O F F にされる（図 2 8 : S a 1 6 2 9 ）。

40

【 0 3 4 7 】

ステップ S a 1 6 0 5 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（ S a 1 6 0 5 : Y E S ）、ステップ S a 1 6 0 6 に進む。一方、ステップ S a 1 6 0 5 において、開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には（ S a 1 6 0 5 : N O ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【 0 3 4 8 】

ステップ S a 1 6 0 6 では、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たり

50

であるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 1 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定した場合には（S a 1 6 0 6：NO）、ステップS a 1 6 0 7に進む。

【0349】

ステップS a 1 6 0 7では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS a 1 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりで当たったことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップS a 1 6 0 7を実行した後、ステップS a 1 6 0 8に進む。

10

【0350】

ステップS a 1 6 0 8では、種別決定完了フラグがONであるか否かを判定する。種別決定完了フラグは、大当たり種別が決定しているか否かを判定するためのフラグであり、大当たり種別を決定する種別決定処理において大当たり種別が決定した場合にONにされる（図29：S a 1 7 0 9）、開閉シナリオ設定処理が実行される直前にOFFにされる（S a 1 6 1 0）。ステップS a 1 6 0 8において、種別決定完了フラグがONではないと判定した場合には（S a 1 6 0 8：NO）、ステップS a 1 6 0 9に進む。

【0351】

ステップS a 1 6 0 9では、種別決定処理を実行する。種別決定処理については、後述する。

20

【0352】

ステップS a 1 6 0 8において、種別決定完了フラグがONであると判定した場合には（S a 1 6 0 8：YES）、ステップS a 1 6 1 0に進み、種別決定完了フラグをOFFにする。その後、ステップS a 1 6 1 1に進む。

【0353】

また、ステップS a 1 6 0 6において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであると判定した場合にも（S a 1 6 0 6：YES）、ステップS a 1 6 1 1に進む。

【0354】

ステップS a 1 6 1 1では、開閉シナリオ設定処理を実行する。上述のように、開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップS a 1 6 1 1を実行した後、ステップS a 1 6 1 2に進む。

30

【0355】

ステップS a 1 6 1 2では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップS a 1 6 1 2を実行した後、ステップS a 1 6 1 3に進む。

【0356】

40

ステップS a 1 6 1 3では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図22）におけるステップS a 1 0 0 3にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。大当たりまたは小当たりに関する情報とは、第1始動口33への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりで当たったのか、または小当たりで当たったのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にV入賞口222に遊技球が入球することによって新たに大当たりで当たったのか、または、第2始動口34への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりで当たったのか、または小当たりで当たったのか、または、当

50

該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中にV入賞口222に遊技球が入球することによって新たに大当たり当選したのかといった情報である。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSa1613を実行した後、ステップSa1614に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0357】

ステップSa1603において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(Sa1603:YES)、ステップSa1615に進む。

【0358】

ステップSa1615では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSa1615において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(Sa1615:YES)、ステップSa1616に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSa1617に進む。

【0359】

ステップSa1617では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、種別決定処理によって大当たり種別が決定した場合には、当該決定した大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部39に表示させ、V入賞口222に遊技球が入球することによって大当たりが確定した場合には、当該大当たりの確定によって決定された大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部39に表示させる。ステップSa1617を実行した後、ステップSa1618に進む。

【0360】

ステップSa1618では、開閉処理期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0361】

ステップSa1602において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(Sa1602:YES)、ステップSa1619に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSa1619を実行した後、ステップSa1620に進む。

【0362】

ステップSa1620では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(Sa1620:YES)、ステップSa1621に進む。一方、ステップSa1620において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には(Sa1620:NO)、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【0363】

ステップSa1621では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップSa1622に進む。

【0364】

ステップSa1622では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップSa1622を実行した後、ステップSa1623に進む。

【0365】

ステップSa1623では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ(以下、エンディング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。ステップSa1623を実行した後、ステップSa1624に進む。

【0366】

10

20

30

40

50

ステップ S a 1 6 2 4 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 2 2）におけるステップ S a 1 0 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップ S a 1 6 2 4 を実行した後、ステップ S a 1 6 2 5 に進む。

【 0 3 6 7 】

ステップ S a 1 6 2 5 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 3 6 8 】

ステップ S a 1 6 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（ S a 1 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S a 1 6 2 6 に進む。 10

【 0 3 6 9 】

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

【 0 3 7 0 】

ステップ S a 1 6 2 7 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S a 1 6 2 8 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S a 1 6 2 8 を実行した後、ステップ S a 1 6 2 9 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。 20

【 0 3 7 1 】

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

【 0 3 7 2 】

なお、図 2 8 において、「 A 」の文字が付された図形から延びる矢印からステップ S a 1 6 1 1 へ進む処理が表示されているが、「 A 」の文字が付された図形は、図 3 4 に表示された「 A 」の文字が付された図形に対応している。すなわち、エンディング期間終了時の移行処理（図 3 4）におけるステップ S a 2 1 1 2 から、遊技状態移行処理（図 2 8）におけるステップ S a 1 6 1 1 へ処理が進むことを示している。以上、遊技状態移行処理について説明した。 30

【 0 3 7 3 】

< 種別決定処理 >

次に、種別決定処理について説明する。種別決定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 2 8 : S a 1 6 0 9）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。 40

【 0 3 7 4 】

図 2 9 は、種別決定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 7 0 1 では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグが O N であるか否かを判定する。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタ C 2 の値が種別判定処理実行エリア 6 4 i に記憶された場合に O N にされ、大当たり種別が決定した場合に O F F にされる。

【 0 3 7 5 】

ステップ S a 1 7 0 1 において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグが O N ではないと判定した場合には（ S a 1 7 0 1 : N O ）、ステップ S a 1 7 0 2 に進む。

【 0 3 7 6 】

ステップ S a 1 7 0 2 では、種別決定許可フラグが O N であるか否かを判定する。種別 50

決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理が実行された場合にＯＮにされ、種別決定ゲート用の入球処理（図１９）において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタＣ２の値を記憶エリアに記憶させた後にＯＦＦにされる（図１９：Ｓａ０７０５）。

【０３７７】

ステップＳａ１７０２において、種別決定許可フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１７０２：ＮＯ）、ステップＳａ１７０３に進み、種別決定許可フラグをＯＮにして、その後、種別決定処理を終了する。一方、ステップＳａ１７０２において、種別決定許可フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１７０２：ＹＥＳ）、そのまま種別決定処理を終了する。

10

【０３７８】

ステップＳａ１７０１において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１７０４に進む。

【０３７９】

ステップＳａ１７０４では、第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０３８０】

ステップＳａ１７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１７０４：ＮＯ）、ステップＳａ１７０５に進み、第１始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップＳａ１７０７に進む。

20

【０３８１】

ステップＳａ１７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ１７０６に進み、第２始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別（振り分け結果）を特定する。その後、ステップＳａ１７０７に進む。

【０３８２】

ステップＳａ１７０７では、ステップＳａ１７０５またはステップＳａ１７０６において特定した大当たり種別を、今回の大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップＳａ１７０７を実行した後、ステップＳａ１７０８に進む。

【０３８３】

ステップＳａ１７０８では、種別決定完了フラグをＯＮにし、その後、ステップＳａ１７０９に進む。ステップＳａ１７０９では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグをＯＦＦにする。その後、種別決定処理を終了する。

30

【０３８４】

< 開閉シナリオ設定処理 >

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８：Ｓａ１６１１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３８５】

図３０は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１８０１では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ１８０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓａ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１８０２に進む。

40

【０３８６】

ステップＳａ１８０２では、特定処理フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳＳａ１８０２において、特定処理フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓａ１８０２：ＮＯ）、ステップＳａ１８０３に進む。

【０３８７】

ステップＳａ１８０３では、大当たりの種別に応じた通常の場合（特定処理を実行しない場合）の大当たりの開閉シナリオに設定する。

50

【 0 3 8 8 】

図 3 1 は、本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。本実施形態においては、開閉シナリオは、大きく 3 つに分類して設定されている。

【 0 3 8 9 】

1 つ目は、図 3 1 (a) に示した、通常の場合の大当たりの開閉シナリオである。通常の場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合に、特定処理を実行しない開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数 (4 R、5 R、1 0 R、1 5 R) 毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、通常の場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として第 1 開閉扉 3 6 b のみが開閉する開閉パターンが設定されている。

10

【 0 3 9 0 】

2 つ目は、図 3 1 (b) に示した、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオである。特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合であって特定処理をする開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数 (4 R、5 R、1 0 R、1 5 R) 毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として 1 ラウンド目 (1 R 目) に第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回開閉し、それ以降のラウンド遊技においては、第 1 開閉扉 3 6 b のみが開閉する開閉パターンが設定されている。より具体的には、1 ラウンド目に、図 4 で説明した第 2 開閉扉 2 1 3 および貯留弁 2 1 6 の動作が実行される。

20

【 0 3 9 1 】

3 つ目は、図 3 1 (c) に示した、小当たりの開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとは、小当たりとなった場合の開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として 1 ラウンド目 (1 R 目) に第 2 開閉扉が 1 回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

30

【 0 3 9 2 】

説明を図 3 0 に戻す。ステップ S a 1 8 0 3 において、大当たりの種別に応じた通常の場合の大当たりの開閉シナリオ (図 3 1 (a)) が設定されると、その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

ステップ S a 1 8 0 2 において、特定処理フラグが O N であると判定した場合には (S a 1 8 0 2 : Y E S)、ステップ S a 1 8 0 4 に進む。

【 0 3 9 4 】

ステップ S a 1 8 0 4 では、大当たりの種別に応じた特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオ (図 3 1 (b)) に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

40

【 0 3 9 5 】

ステップ S a 1 8 0 1 において、大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S a 1 8 0 1 : N O)、ステップ S a 1 8 0 5 に進む。

【 0 3 9 6 】

ステップ S a 1 8 0 5 では、小当たりの場合の開閉シナリオ (図 3 1 (c)) に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 0 3 9 7 】

< オープニング時間設定処理 >

50

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 28：S a 1 6 1 2）として主制御装置 60 の M P U 62 によって実行される。

【0398】

図 32 は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 1 9 0 1 では、大当たりフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S a 1 9 0 1 において、大当たりフラグが ON であると判定した場合には（S a 1 9 0 1：YES）、ステップ S a 1 9 0 2 に進む。

【0399】

ステップ S a 1 9 0 2 では、第 2 図柄表示部フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S a 1 9 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 1 9 0 2：NO）、ステップ S a 1 9 0 3 に進む。

【0400】

ステップ S a 1 9 0 3 では、特定処理フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S a 1 9 0 3 において、特定処理フラグが ON であると判定した場合には（S a 1 9 0 3：YES）、ステップ S a 1 9 0 4 に進む。

【0401】

ステップ S a 1 9 0 4 では、特定処理に対応したオープニング時間を設定する。具体的には、図 11 において説明した特定処理におけるオープニング期間に対応した時間を設定する。当該オープニング期間においては、図 11 において説明したように、右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップ S a 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S a 1 9 0 5 に進み、特定処理フラグを OFF にする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0402】

ステップ S a 1 9 0 3 において、特定処理フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 1 9 0 3：NO）、ステップ S a 1 9 0 6 に進む。

【0403】

ステップ S a 1 9 0 6 では、第 1 始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0404】

ステップ S a 1 9 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが ON であると判定した場合には（S a 1 9 0 2：YES）、ステップ S a 1 9 0 7 に進む。

【0405】

ステップ S a 1 9 0 7 では、第 2 始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0406】

ステップ S a 1 9 0 1 において、大当たりフラグが ON ではないと判定した場合には（S a 1 9 0 1：NO）、ステップ S a 1 9 0 8 に進む。

【0407】

ステップ S a 1 9 0 8 では、V 入賞大当たりフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S a 1 9 0 8 において、V 入賞大当たりフラグが ON であると判定した場合には（S a 1 9 0 8：YES）、ステップ S a 1 9 0 9 に進む。

【0408】

ステップ S a 1 9 0 9 では、V 入賞大当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球し大当たりとなったことを示唆する演出（V 入賞報知演出）、および、右打ち示唆演出が実行される。従って、

10

20

30

40

50

V入賞報知演出および右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップS a 1 9 0 9を実行した後、ステップS a 1 9 1 0に進み、V入賞大当たりフラグをOFFにする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0409】

ステップS a 1 9 0 8において、V入賞大当たりフラグがONではないと判定した場合には(S a 1 9 0 8 : NO)、ステップS a 1 9 1 1に進む。

【0410】

ステップS a 1 9 1 1では、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 1 9 1 1において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には(S a 1 9 1 1 : NO)、ステップS a 1 9 1 2に進む。

10

【0411】

ステップS a 1 9 1 2では、第1始動口用の小当たりに対応したオープニング時間に設定する。第1始動口33への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において小当たりに当選した場合には、図12で説明した処理を実行する。図12に示したように、オープニング期間においては、右打ち示唆演出、および、Wチャンス示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、Wチャンス示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0412】

ステップS a 1 9 1 1において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には(S a 1 9 1 1 : YES)、ステップS a 1 9 1 3に進む。

20

【0413】

ステップS a 1 9 1 3では、第2始動口用の小当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出、および、V入賞口222に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、V入賞口222に遊技球を入球させることを促す演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【0414】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図28 : S a 1 6 1 9)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【0415】

図33は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。本大入賞口開閉処理は、大きく3つの制御処理から構成されている。具体的には、ステップS a 2 0 0 1~ステップS a 2 0 0 7が第1開閉扉36bの開閉制御処理、ステップS a 2 0 0 8~ステップS a 2 0 1 4が第2開閉扉213の開閉制御処理、ステップS a 2 0 1 5~ステップS a 2 0 2 2が貯留弁216の開閉制御処理である。

【0416】

ステップS a 2 0 0 1では、第1開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。ステップS a 2 0 0 1において、第1開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には(S a 2 0 0 1 : NO)、ステップS a 2 0 0 2に進む。

40

【0417】

ステップS a 2 0 0 2では、第1開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第1開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップS a 2 0 0 2において、第1開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には(S a 2 0 0 2 : YES)、ステップS a 2 0 0 3に進む。

【0418】

ステップS a 2 0 0 3では、第1開閉扉36bを開放する。その後、ステップS a 2 0 0 4に進む。

50

【 0 4 1 9 】

ステップ S a 2 0 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S a 2 0 0 8 に進む。

【 0 4 2 0 】

ステップ S a 2 0 0 2 において、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S a 2 0 0 2：N O）、そのままステップ S a 2 0 0 8 に進む。

【 0 4 2 1 】

ステップ S a 2 0 0 1 において、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には（S a 2 0 0 1：Y E S）、ステップ S a 2 0 0 5 に進む。

【 0 4 2 2 】

ステップ S a 2 0 0 5 では、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第 1 開閉扉 3 6 b の継続開放時間（例えば 1 5 秒）が経過したか、または、第 1 大入賞口 3 6 a に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 2 0 0 5 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S a 2 0 0 5：Y E S）、ステップ S a 2 0 0 6 に進む。

【 0 4 2 3 】

ステップ S a 2 0 0 6 では、第 1 開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S a 2 0 0 7 に進む。

【 0 4 2 4 】

ステップ S a 2 0 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 0 7 を実行した後、ステップ S a 2 0 0 8 に進む。

【 0 4 2 5 】

ステップ S a 2 0 0 5 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S a 2 0 0 5：N O）、そのままステップ S a 2 0 0 8 に進む。

【 0 4 2 6 】

ステップ S a 2 0 0 8 では、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 2 0 0 8 において、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中ではないと判定した場合には（S a 2 0 0 8：N O）、ステップ S a 2 0 0 9 に進む。

【 0 4 2 7 】

ステップ S a 2 0 0 9 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 2 0 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立したと判定した場合には（S a 2 0 0 9：Y E S）、ステップ S a 2 0 1 0 に進む。

【 0 4 2 8 】

ステップ S a 2 0 1 0 では、第 2 開閉扉 2 1 3 を開放する。その後、ステップ S a 2 0 1 1 に進む。

【 0 4 2 9 】

ステップ S a 2 0 1 1 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 2：ステップ S a 1 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 1 1 を実行した後、ステップ S a 2 0 1 5 に進む。

10

20

30

40

50

【 0 4 3 0 】

ステップ S a 2 0 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立していないと判定した場合には (S a 2 0 0 9 : N O)、そのままステップ S a 2 0 1 5 に進む。

【 0 4 3 1 】

ステップ S a 2 0 0 8 において、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中であると判定した場合には (S a 2 0 0 8 : Y E S)、ステップ S a 2 0 1 2 に進む。

【 0 4 3 2 】

ステップ S a 2 0 1 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第 2 開閉扉 2 1 3 の継続開放時間(例えば、15 秒)が経過したか、または、第 2 大入賞口 2 1 2 に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 2 0 1 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S a 2 0 1 2 : Y E S)、ステップ S a 2 0 1 3 に進む。 10

【 0 4 3 3 】

ステップ S a 2 0 1 3 では、第 2 開閉扉 2 1 3 を閉鎖する。その後、ステップ S a 2 0 1 4 に進む。

【 0 4 3 4 】

ステップ S a 2 0 1 4 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 2 0 1 4 を実行した後、ステップ S a 2 0 1 5 に進む。 20

【 0 4 3 5 】

ステップ S a 2 0 1 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S a 2 0 1 2 : N O)、そのままステップ S a 2 0 1 5 に進む。

【 0 4 3 6 】

ステップ S a 2 0 1 5 では、貯留弁 2 1 6 は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 2 0 1 5 において、貯留弁 2 1 6 は開放中ではないと判定した場合には (S a 2 0 1 5 : N O)、ステップ S a 2 0 1 6 に進む。

【 0 4 3 7 】

ステップ S a 2 0 1 6 では、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、貯留弁 2 1 6 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 2 0 1 6 において、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立したと判定した場合には (S a 2 0 1 6 : Y E S)、ステップ S a 2 0 1 7 に進む。 30

【 0 4 3 8 】

ステップ S a 2 0 1 7 では、貯留弁 2 1 6 を開放する。その後、ステップ S a 2 0 1 8 に進む。

【 0 4 3 9 】

ステップ S a 2 0 1 8 では、クルーン入球許可フラグを O N にする。クルーン入球許可フラグは、貯留弁 2 1 6 の構造に欠損や異常が生じ、意図せず貯留部 2 1 8 から遊技球が流路 2 1 1 を介してクルーン 2 2 0 に流通し V 入賞口 2 2 2 に入球した場合であっても、V 入賞による大当たりとならないようにするために設けられたフラグである。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理において貯留弁 2 1 6 を開放した場合に O N にされ、クルーン 2 2 0 が備える V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球した場合に O F F にされる。ステップ S a 2 0 1 8 を実行した後、ステップ S a 2 0 1 9 に進む。 40

【 0 4 4 0 】

ステップ S a 2 0 1 9 では、貯留弁開放コマンドを設定する。貯留弁開放コマンドは、貯留弁 2 1 6 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) に 50

において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S a 2 0 1 9 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 4 4 1 】

ステップ S a 2 0 1 6 において、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立していないと判定した場合には (S a 2 0 1 6 : N O)、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 4 4 2 】

ステップ S a 2 0 1 5 において、貯留弁 2 1 6 は開放中であると判定した場合には (S a 2 0 1 5 : Y E S)、ステップ S a 2 0 2 0 に進む。

【 0 4 4 3 】

ステップ S a 2 0 2 0 では、貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された貯留弁 2 1 6 の継続開放時間 (例えば、2 秒) が経過したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 2 0 2 0 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S a 2 0 2 0 : Y E S)、ステップ S a 2 0 2 1 に進む。 10

【 0 4 4 4 】

ステップ S a 2 0 2 1 では、貯留弁 2 1 6 を閉鎖する。その後、ステップ S a 2 0 2 2 に進む。

【 0 4 4 5 】

ステップ S a 2 0 2 2 では、貯留弁閉鎖コマンドを設定する。貯留弁閉鎖コマンドは、貯留弁 2 1 6 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S a 2 0 2 2 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。 20

【 0 4 4 6 】

ステップ S a 2 0 2 0 において、貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S a 2 0 2 0 : N O)、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 4 4 7 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 8 : S a 1 6 2 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。 30

【 0 4 4 8 】

図 3 4 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S a 2 1 0 1 では、V 入賞大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。図 1 2 の [ケース 2] において、遊技回 U 2 において小当たりとなり、その後、開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合、新たな大当たりが確定し、当該開閉実行モードの終了後に、新たな大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。本ステップ S a 2 1 0 1 では、そのような処理を進行するのか否かを判定するために、エンディング期間終了時の移行処理において、V 入賞大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 4 4 9 】

ステップ S a 2 1 0 1 において、V 入賞大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S a 2 1 0 1 : N O)、ステップ S a 2 1 0 2 に進む。 40

【 0 4 5 0 】

ステップ S a 2 1 0 2 では、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 2 1 0 2 において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであると判定した場合には (S a 2 1 0 2 : Y E S)、ステップ S a 2 1 0 3 に進む。

【 0 4 5 1 】

ステップ S a 2 1 0 3 では、大当たり種別に対応した遊技回数カウンタ P N C の値を設定する。すなわち、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数を遊技回数カウンタ 50

PNCに設定する。高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、各大当たり種別に設定されている。各大当たり種別に設定されている高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、図9において説明をしたので、ここでは説明を省略する。

【0452】

ステップSa2103を実行した後、ステップSa2104に進み、PNCカウンタフラグをONにする。その後、ステップSa2105に進む。

【0453】

ステップSa2105では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数に関する情報をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図22:ステップSa1003)において音声発光制御装置90に送信される。ステップSa2105を実行した後、ステップSa2106に進む。

10

【0454】

ステップSa2106では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、第2図柄表示部フラグをOFFにする。ステップSa2106を実行した後、ステップSa2107に進む。

【0455】

ステップSa2107では、高頻度サポートモードフラグをONにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

20

【0456】

ステップSa2102において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりではないと判定した場合には(Sa2102:NO)、ステップSa2108に進む。

【0457】

ステップSa2108では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、V入賞大当たりフラグ、第2図柄表示部フラグをOFFにする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【0458】

一方、ステップSa2101において、V入賞大当たりフラグがONであると判定した場合には(Sa2101:YES)、ステップSa2109に進む。

30

【0459】

ステップSa2109では、V入賞処理を実行する。V入賞処理については後述する。ステップSa2109を実行した後、ステップSa2110。ステップSa2110では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。上述したように、高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図22:ステップSa1003)において音声発光制御装置90に送信される。ステップSa2110を実行した後、ステップSa2111に進む。

【0460】

ステップSa2111では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。上述したように、開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図22:ステップSa1003)において音声発光制御装置90に送信される。ステップSa2111を実行した後、ステップSa2112に進む。

40

【0461】

ステップSa2112では、V入賞大当たりフラグをOFFにする。ステップSa2112を実行した後、処理を遊技状態移行処理(図28)におけるステップSa1611に進める。上述のように、図12の[ケース2]において、遊技回U2において小当たりとなり、その後、開閉実行モード中にV入賞口222に遊技球が入球した場合、新たな大当たりが確定し、当該開閉実行モードの終了後に、新たな大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。このような理由から、ステップSa2112を実行した後、処理を遊技状態

50

移行処理（図 2 8）におけるステップ S a 1 6 1 1 に進める。遊技状態移行処理（図 2 8）については既に説明をしたので、説明は省略する。以上、エンディング期間終了時の移行処理について説明をした。

【 0 4 6 2 】

< V 入賞処理 >

次に、V 入賞処理について説明する。V 入賞処理は、エンディング期間終了時の移行処理のサブルーチン（図 3 4 : S a 2 1 0 9）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 4 6 3 】

図 3 5 は、V 入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S a 2 2 0 1 では、第 2 図柄表示部フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S a 2 2 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 2 2 0 1 : N O）、ステップ S a 2 2 0 2 に進む。 10

【 0 4 6 4 】

ステップ S a 2 2 0 2 では、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の振分テーブル（図 9（b））を参照し、クルーン用の入球処理（図 2 1）において記憶した大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、V 入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップ S a 2 2 0 2 を実行した後、ステップ S a 2 2 0 4 に進む。

【 0 4 6 5 】

一方、ステップ S a 2 2 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが ON であると判定した場合には（S a 2 2 0 1 : Y E S）、ステップ S a 2 2 0 3 に進む。 20

【 0 4 6 6 】

ステップ S a 2 2 0 3 では、第 2 始動口用の振り分けテーブル（図 9（c））を参照し、クルーン用の入球処理（図 2 1）において記憶した大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、V 入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップ S a 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S a 2 2 0 4 に進む。

【 0 4 6 7 】

ステップ S a 2 2 0 2 とステップ S a 2 2 0 3 とから分かるように、遊技球が同じ V 入賞口 2 2 2 に入球し V 入賞大当たりになった場合であっても、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放し遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球し V 入賞大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放し遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球し V 入賞大当たりとなった場合とでは、参照する振り分けテーブルが異なる。 30

【 0 4 6 8 】

ステップ S a 2 2 0 4 では、ステップ S a 2 2 0 2 またはステップ S a 2 2 0 3 で特定した大当たり種別を、V 入賞大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップ S a 2 2 0 4 を実行した後、V 入賞処理を終了する。

【 0 4 6 9 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 2 : S a 1 0 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。 40

【 0 4 7 0 】

図 3 6 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S a 2 3 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが ON であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に ON にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に OFF にされるフラグである。ステップ S a 2 3 0 1 において、サポート中フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 2 3 0 1 : N O）、ステップ S a 2 3 0 2 に進む。 50

【 0 4 7 1 】

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

【 0 4 7 2 】

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

【 0 4 7 3 】

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

【 0 4 7 4 】

ステップ S a 2 3 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 2 3 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には (S a 2 3 0 4 : Y E S)、ステップ S a 2 3 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S a 2 3 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S a 2 3 0 4 : N O)、ステップ S a 2 3 0 6 に進む。

【 0 4 7 5 】

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

【 0 4 7 6 】

ステップ S a 2 3 0 7 では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 4 7 7 】

ステップ S a 2 3 0 7 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S a 2 3 0 7 : Y E S)、ステップ S a 2 3 0 8 に進む。

【 0 4 7 8 】

ステップ S a 2 3 0 8 では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 1 0 (b) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S a 2 3 0 9 に進む。

【 0 4 7 9 】

ステップ S a 2 3 0 9 では、ステップ S a 2 3 0 8 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S a 2 3 0 9 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S a 2 3 0 9 : Y E S)、ステップ S a 2 3 1 0 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエ

10

20

30

40

50

リア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップ S a 2 3 1 1 に進む。

【 0 4 8 0 】

一方、ステップ S a 2 3 0 9 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S a 2 3 0 9 : N O)、ステップ S a 2 3 1 0 の処理を実行することなく、ステップ S a 2 3 1 1 に進む。

【 0 4 8 1 】

ステップ S a 2 3 1 1 では、遊技回数カウンタエリアが「 0 」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、高頻度サポートモードである場合に 1 の遊技回が終了する度に 1 減算される。ステップ S a 2 3 1 1 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」でないと判定した場合には (S a 2 3 1 1 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S a 2 3 1 1 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」であると判定した場合には、ステップ S a 2 3 1 2 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S a 2 3 1 2 を実行した後、ステップ S a 2 3 1 3 に進む。

10

【 0 4 8 2 】

ステップ S a 2 3 1 3 では、P N C カウントフラグを O F F にする。その後、ステップ S a 2 3 1 4 に進む。

【 0 4 8 3 】

ステップ S a 2 3 1 4 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサポ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

20

【 0 4 8 4 】

ステップ S a 2 3 1 4 にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理 (図 2 2 : ステップ S a 1 0 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【 0 4 8 5 】

ステップ S a 2 3 0 7 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S a 2 3 0 7 : N O)、ステップ S a 2 3 1 5 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S a 2 3 1 6 に進む。

30

【 0 4 8 6 】

ステップ S a 2 3 1 6 では、ステップ S a 2 3 1 5 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S a 2 3 1 6 において、サポート当選でないと判定した場合には (S a 2 3 1 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S a 2 3 1 6 において、サポート当選であると判定した場合には (S a 2 3 1 6 : Y E S)、ステップ S a 2 3 1 7 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

40

【 0 4 8 7 】

ステップ S a 2 3 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S a 2 3 0 2 : Y E S)、ステップ S a 2 3 1 8 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S a 2 3 1 8 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場

50

合には (S a 2 3 1 8 : N O)、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S a 2 3 1 8 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S a 2 3 1 8 : Y E S)、ステップ S a 2 3 1 9 に進む。

【 0 4 8 8 】

ステップ S a 2 3 1 9 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S a 2 3 2 0 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 0 4 8 9 】

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

【 0 4 9 0 】

< 電役開閉制御処理 >

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

【 0 4 9 1 】

図 3 7 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S a 2 4 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S a 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S a 2 4 0 2 に進む。

【 0 4 9 2 】

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

【 0 4 9 3 】

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

【 0 4 9 4 】

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

10

20

30

40

50

【0495】

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

10

【0496】

ステップS a 2 4 0 9では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には(S a 2 4 0 9 : N O)、ステップS a 2 4 1 0に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【0497】

ステップS a 2 4 1 0において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には(S a 2 4 1 0 : Y E S)、ステップS a 2 4 1 1に進み、第2タイマカウンタエリアT 2に「8 0 0」(すなわち1 . 6 s e c)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【0498】

一方、ステップS a 2 4 0 9において開閉実行モード中であると判定した場合(S a 2 4 0 9 : Y E S)、又は、ステップS a 2 4 1 0において高頻度サポートモードではないと判定した場合には(S a 2 4 1 0 : N O)、ステップS a 2 4 1 2に進み、第2タイマカウンタエリアT 2に「1 0 0」(すなわち0 . 2 s e c)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【0499】

《A 6》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【0500】

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

30

【0501】

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

【0502】

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

40

【0503】

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

50

7 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【0504】

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

【0505】

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

【0506】

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

【0507】

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

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

ビデオ RAM 107 は、図柄表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 107 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 41 の表示内容が変更される。

【0511】

以下では、主制御装置 60 の MPU 62、ROM 63、RAM 64 をそれぞれ主側 MPU 62、主側 ROM 63、主側 RAM 64 と呼び、音声発光制御装置 90 の MPU 92、ROM 93、RAM 94 をそれぞれ音光側 MPU 92、音光側 ROM 93、音光側 RAM 94 と呼び、表示制御装置 100 の MPU 102 を表示側 MPU 102 と呼ぶ。

【0512】

《A7》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

< タイマ割込み処理 >

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

【0513】

10

20

30

40

50

図 39 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば 2 m s e c）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 5 1 4 】

ステップ S a 3 1 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S a 3 1 0 1 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 2 に進む。

10

【 0 5 1 5 】

ステップ S a 3 1 0 2 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信したか否かを判定し、保留コマンドを受信していると判定した場合に、当該保留コマンドに対応した処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 1 0 2 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 3 に進む。

【 0 5 1 6 】

ステップ S a 3 1 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定し、これらのコマンドを受信していると判定した場合に、遊技回において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該遊技回において実行するように設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 4 に進む。

20

【 0 5 1 7 】

ステップ S a 3 1 0 4 では、待機期間演出設定処理を実行する。待機期間演出設定処理では、上述した待機期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該待機期間において実行するように設定する。待機期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 1 0 4 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 5 に進む。

【 0 5 1 8 】

30

ステップ S a 3 1 0 5 では、オープニング期間演出設定処理を実行する。オープニング期間演出設定処理では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し、オープニングコマンドを受信していると判定した場合に、オープニング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該オープニング期間において実行するように設定する。オープニング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 1 0 5 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 6 に進む。

【 0 5 1 9 】

ステップ S a 3 1 0 6 では、開閉処理期間演出設定処理を実行する。開閉処理期間演出設定処理では、開閉処理期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該開閉処理期間において実行するように設定する。開閉処理期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 1 0 6 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 7 に進む。

40

【 0 5 2 0 】

ステップ S a 3 1 0 7 では、エンディング期間演出設定処理を実行する。エンディング期間演出設定処理では、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し、エンディングコマンドを受信していると判定した場合に、エンディング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該エンディング期間において実行するように設定する。エンディング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 1 0 7 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 8 に進む。

【 0 5 2 1 】

50

ステップ S a 3 1 0 8 では、コマンド送信処理を実行する。コマンド送信処理では、上述した各種の演出設定処理において設定された演出に対応した動画を表示させるための各種演出コマンドを表示制御装置 1 0 0 に対して送信する。ステップ S a 3 1 0 8 を実行した後、ステップ S a 3 1 0 9 に進む。

【 0 5 2 2 】

ステップ S a 3 1 0 9 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S a 3 1 0 2 からステップ S a 3 1 0 7 の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。すなわち、上記ステップ S a 3 1 0 2 からステップ S a 3 1 0 7 において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S a 3 1 0 9 を実行した後、ステップ S a 3 1 1 0 に進む。

10

【 0 5 2 3 】

ステップ S a 3 1 1 0 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S a 3 1 0 2 からステップ S a 3 1 0 7 の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップ S a 3 1 0 2 からステップ S a 3 1 0 7 において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S a 3 1 1 0 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 0 5 2 4 】

< 保留コマンド対応処理 >

20

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

【 0 5 2 5 】

図 4 0 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S a 3 2 0 1 において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（ S a 3 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S a 3 2 0 2 に進む。一方、ステップ S a 3 2 0 1 において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（ S a 3 2 0 1 : N O ）、本保留コマンド対応処理を終了する。

30

【 0 5 2 6 】

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

40

【 0 5 2 7 】

ステップ S a 3 2 0 3 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S a 3 2 0 2 において特定された第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示領域 D s 1 および第 2 保留表示領域 D s 2 の表示態様を制御する。ステップ S a 3 2 0 3 を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【 0 5 2 8 】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 4 0 : S a 3 2 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 に

50

よって実行される。

【 0 5 2 9 】

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

10

【 0 5 3 0 】

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

20

【 0 5 3 1 】

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

30

40

【 0 5 3 2 】

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

50

保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S a 3 3 0 4 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【 0 5 3 3 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 9 : S a 3 1 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 3 4 】

図 4 2 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 3 4 0 1 において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 4 0 1 : N O）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 4 0 1 において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 4 0 1 : Y E S）、ステップ S a 3 4 0 2 に進む。

10

【 0 5 3 5 】

ステップ S a 3 4 0 2 では、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに含まれている情報を読み出して記憶する。具体的には、開始される遊技回が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づくものであるのか第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づくものであるのか、当該遊技回における当たり抽選の結果である大当たりの有無、小当たりの有無、リーチ発生の有無及び当該遊技回における変動時間を読み出して記憶する。その後、ステップ S a 3 4 0 3 に進む。

20

【 0 5 3 6 】

ステップ S a 3 4 0 3 では、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。上述したように、特定処理コマンドは、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであり、かつ、上述したケース 1 に示した特定処理を実行すると判定した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。ステップ S a 3 4 0 3 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 4 0 3 : Y E S）、ステップ S a 3 4 0 4 に進み、特定処理（ケース 1 に示した処理）を実行する遊技回に対応した演出パターンを、当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

30

【 0 5 3 7 】

一方、ステップ S a 3 4 0 3 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 4 0 3 : N O）、ステップ S a 3 4 0 5 に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいた小当たりであるか否かを判定する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特 1 小当たり」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特 2 小当たり」とも呼ぶ。

【 0 5 3 8 】

ステップ S a 3 4 0 5 において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には（S a 3 4 0 5 : Y E S）、ステップ S a 3 4 0 6 に進み、特 1 小当たりに対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。なお、特 1 小当たりに対応した演出パターンは、上述したケース 2 に示した遊技回において実行する演出を含む演出パターンである。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

40

【 0 5 3 9 】

一方、ステップ S a 3 4 0 5 において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には（S a 3 4 0 5 : N O）、ステップ S a 3 4 0 7 に進み、当たり抽選のその他の結果（特定処理を実行しない大当たりや、特 1 小当たりではない小当たり、外れ等）に対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【 0 5 4 0 】

50

< 待機期間演出設定処理 >

次に、待機期間演出設定処理について説明する。待機期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 39：S a 3 1 0 4）として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 4 1 】

図 4 3 は、待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 5 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 3 5 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 5 0 1：Y E S）、ステップ S a 3 5 0 2 に進み、音光用特定処理フラグを O N にする。音光用特定処理フラグは、音光側 R A M 9 4 に記憶されているフラグであり、上述した特定処理（ケース 1）に対応した演出を開閉実行モードにおいて実行するか否かを音声発光制御装置 90 において判定するためのフラグである。したがって、音光用特定処理フラグが O N の状態で開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードにおいて上述した特定処理（ケース 1）に対応した演出が実行されることになる。ステップ S a 3 5 0 2 を実行した後、ステップ S a 3 5 0 3 に進む。一方、ステップ S a 3 5 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 5 0 1：N O）、ステップ S a 3 5 0 2 を実行せずに、ステップ S a 3 5 0 3 に進む。

10

【 0 5 4 2 】

ステップ S a 3 5 0 3 では、主側 M P U 6 2 から開閉実行モード開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 3 5 0 3 において、主側 M P U 6 2 から開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 5 0 3：N O）、そのまま本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 5 0 3 において、主側 M P U 6 2 から開閉実行モード開始コマンドを受信していると判定した場合には（S a 3 5 0 3：Y E S）、ステップ S a 3 5 0 4 に進み、上述した音光用特定処理フラグが O N であるか否かを判定する。

20

【 0 5 4 3 】

ステップ S a 3 5 0 4 において、音光用特定処理フラグが O N であると判定した場合、すなわち、上述したケース 1 に該当する場合には（S a 3 5 0 4：Y E S）、ステップ S a 3 5 0 5 に進み、待機期間において右打ち示唆演出及び W チャンス示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 5 0 4 において、音光用特定処理フラグが O N ではないと判定した場合には（S a 3 5 0 4：N O）、ステップ S a 3 5 0 6 に進み、待機期間において右打ち示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。

30

【 0 5 4 4 】

< オープニング期間演出設定処理 >

次に、オープニング期間演出設定処理について説明する。オープニング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 39：S a 3 1 0 5）として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 4 5 】

図 4 4 は、オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 6 0 1 では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、上述したように、オープニングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置 90 は、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（オープニング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップ S a 3 6 0 1 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（S a 3 6 0 1：N O）、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 6 0 1 において、主側 M P U 6 2 からオー

40

50

ブニングコマンドを受信していると判定した場合には (S a 3 6 0 1 : Y E S) 、ステップ S a 3 6 0 2 に進む。

【 0 5 4 6 】

ステップ S a 3 6 0 2 では、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 3 6 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には (S a 3 6 0 2 : Y E S) 、ステップ S a 3 6 0 3 に進み、大当たりの種別に対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 6 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合 (S a 3 6 0 2 : N O) 、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、ステップ S a 3 6 0 4 に進む。

【 0 5 4 7 】

ステップ S a 3 6 0 4 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 3 6 0 4 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 3 6 0 4 : Y E S) 、ステップ S a 3 6 0 5 に進み、特 1 小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、上述したケース 1 に示したように、右打ち示唆演出及び W チャンス示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 6 0 4 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合 (S a 3 6 0 4 : N O) 、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特 2 小当たりである場合には、ステップ S a 3 6 0 6 に進み、特 2 小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。

【 0 5 4 8 】

< 開閉処理期間演出設定処理 >

次に、開閉処理期間演出設定処理について説明する。開閉処理期間演出設定処理は、タイム割込み処理のサブルーチン (図 3 9 : S a 3 1 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 4 9 】

図 4 5 は、開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 7 0 1 では、1 回目チャンス演出設定処理を実行する。1 回目チャンス演出設定処理では、上述したケース 1 及びケース 2 における 1 回目チャンス演出の設定に関する処理を実行する。1 回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 7 0 1 を実行した後、ステップ S a 3 7 0 2 に進む。

【 0 5 5 0 】

ステップ S a 3 7 0 2 では、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を実行する。非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理では、上述したケース 1 及びケース 2 において貯留部 2 1 8 に遊技球が貯留されたか否かを判定し、遊技球が貯留部 2 1 8 に貯留されなかった場合に、2 回目チャンス演出を実行するように設定する。非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 7 0 2 を実行した後、ステップ S a 3 7 0 3 に進む。

【 0 5 5 1 】

ステップ S a 3 7 0 3 では、V 入賞演出設定処理を実行する。V 入賞演出設定処理では、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が貯留したか否かを判定し、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球し

10

20

30

40

50

た場合に、V入賞演出を実行するように設定する。V入賞演出設定処理の詳細については後述する。ステップS a 3 7 0 3を実行した後、ステップS a 3 7 0 4に進む。

【0552】

ステップS a 3 7 0 4では、V非入賞時2回目チャンス演出設定処理を実行する。V非入賞時2回目チャンス演出設定処理では、上述したケース1及びケース2において貯留部218に遊技球が貯留されたが、V入賞口222に遊技球が入球せず、非V入賞口224に遊技球が入球した場合に、2回目チャンス演出を実行するように設定する。V非入賞時2回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップS a 3 7 0 4を実行した後、ステップS a 3 7 0 5に進む。

【0553】

ステップS a 3 7 0 5では、他の大当たり種別に対応した開閉処理期間用の演出を実行するように設定する。具体的には、開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が、第2開閉扉213が開放しない開閉シナリオが選択される大当たり種別であった場合に、当該開閉実行モードの開閉処理期間において実行する演出を設定する。ステップS a 3 7 0 5を実行した後、本開閉処理期間演出設定処理を終了する。

【0554】

< 1回目チャンス演出設定処理 >

次に、1回目チャンス演出設定処理について説明する。1回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン(図45:S a 3 7 0 1)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【0555】

図46は、1回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS a 3 8 0 1では、主側MPU62から第2開閉扉開放コマンドを受信しているか否かを判定する。本実施形態では、第2開閉扉213は、当たり抽選において、特定処理を実行する大当たりに当選した場合及び小当たりに当選した場合に開放する。また、第2開閉扉開放コマンドには、第2開閉扉231の開放の契機となった当たり抽選の結果(大当たり、小当たり等)が含まれている。したがって、音声発光制御装置90は、受信した第2開閉扉開放コマンドに含まれる情報に基づいて、第2開閉扉231の開放の契機となった当たり抽選の結果(大当たり、小当たり等)を把握することができる。ステップS a 3 8 0 1において、主側MPU62から第2開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には(S a 3 8 0 1:NO)、本1回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 3 8 0 1において、主側MPU62から第2開閉扉開放コマンドを受信していると判定した場合には(S a 3 8 0 1:YES)、ステップS a 3 8 0 2に進む。

【0556】

ステップS a 3 8 0 2では、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS a 3 8 0 2において、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合(S a 3 8 0 2:YES)、すなわち、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップS a 3 8 0 3に進み、上述したケース1における1回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップS a 3 8 0 3を実行した後、本1回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 3 8 0 2において、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には(S a 3 8 0 2:NO)、ステップS a 3 8 0 4に進む。

【0557】

ステップS a 3 8 0 4では、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりであるか否かを判定する。ステップS a 3 8 0 4において、第2開閉扉213の開放の契機となった当たり抽選の結果が特1小当たりであると判定した場合には(S a 3 8 0 4:YES)、ステップS a 3 8 0 5に進み、上述したケース2における1回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップS a 3 8 0 5を実行した後、本1回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップS a 3 8 0 4において、第2開閉扉

10

20

30

40

50

2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には (S a 3 8 0 4 : N O) 、そのまま本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。

【 0 5 5 8 】

< 非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理 >

次に、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理について説明する。非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 4 5 : S a 3 7 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 5 9 】

図 4 7 は、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 3 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 3 9 0 1 : N O) 、後述するステップ S a 3 9 0 4 に進む。一方、ステップ S a 3 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信していると判定した場合には (S a 3 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S a 3 9 0 2 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であるか否かを判定する。音光用第 2 大入賞口入球フラグは、音光側 R A M 9 4 に記憶されているフラグであり、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球したか否か、すなわち、遊技球が貯留部 2 1 8 に貯留されたか否かを音声発光制御装置 9 0 において判定するためのフラグである。

10

【 0 5 6 0 】

ステップ S a 3 9 0 2 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 3 9 0 2 : N O) 、ステップ S a 3 9 0 3 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O N にする。その後、ステップ S a 3 9 0 4 に進む。一方、ステップ S a 3 9 0 2 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であると判定した場合には (S a 3 9 0 2 : Y E S) 、そのままステップ S a 3 9 0 4 に進む。すなわち、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球した場合であって、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N になっていない場合に限り、当該音光用第 2 大入賞口入球フラグを O N にする。

20

【 0 5 6 1 】

ステップ S a 3 9 0 4 では、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 4 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 3 9 0 4 : N O) 、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 9 0 4 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には (S a 3 9 0 4 : Y E S) 、ステップ S a 3 9 0 5 に進む。

30

【 0 5 6 2 】

ステップ S a 3 9 0 5 では、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であるか否か、すなわち、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球して貯留部 2 1 8 に貯留されたか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 5 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であると判定した場合には (S a 3 9 0 5 : Y E S) 、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 3 9 0 5 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 3 9 0 5 : N O) 、ステップ S a 3 9 0 6 に進む。

40

【 0 5 6 3 】

ステップ S a 3 9 0 6 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 6 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合 (S a 3 9 0 6 : Y E S) 、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 3 9 0 7 に進み、上述したケース 1 における 2 回目チャンス演出及び大当たり告知演出を開閉処理期間の 2 R 目が開始するまでに実行するように設定する。その後、ステップ S a 3 9 0 8 に進み、2 R 目以降の開閉処理期間において実行する演出を設定する。その後、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

50

【 0 5 6 4 】

ステップ S a 3 9 0 6 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には (S a 3 9 0 6 : N O)、ステップ S a 3 9 0 9 に進み、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 3 9 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 3 9 0 9 : Y E S)、ステップ S a 3 9 1 0 に進み、上述したケース 2 における 2 回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

【 0 5 6 5 】

10

< V 入賞演出設定処理 >

次に、V 入賞演出設定処理について説明する。V 入賞演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 4 5 : S a 3 7 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 6 6 】

図 4 8 は、V 入賞演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 4 0 0 1 では、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V 入賞コマンドは、当たり抽選における小当りを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。

【 0 5 6 7 】

20

ステップ S a 4 0 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 4 0 0 1 : Y E S)、ステップ S a 4 0 0 2 に進み、V 入賞大当たり演出を実行するように設定する。上述のように、V 入賞大当たり演出は、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。ステップ S a 4 0 0 2 を実行した後、ステップ S a 4 0 0 5 に進む。

【 0 5 6 8 】

一方、ステップ S a 4 0 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 4 0 0 1 : N O)、ステップ S a 4 0 0 3 に進む。

【 0 5 6 9 】

ステップ S a 4 0 0 3 では、主側 M P U 6 2 からダミー V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。ダミー V 入賞コマンドは、当たり抽選における大当りを契機として V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。

30

【 0 5 7 0 】

ステップ S a 4 0 0 3 において、主側 M P U 6 2 からダミー V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 4 0 0 3 : Y E S)、ステップ S a 4 0 0 4 に進み、V 入賞大当たり演出を実行するように設定する。上述のように、V 入賞大当たり演出は、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを示唆するとともに、大当たりを示唆する演出である。なお、上述したように、本実施形態においては、ステップ S a 4 0 0 2 において実行するように設定した V 入賞大当たり演出と、ステップ S a 4 0 0 4 において実行するように設定した V 入賞大当たり演出とは同一または類似した内容の演出である。ステップ S a 4 0 0 4 を実行した後、ステップ S a 4 0 0 5 に進む。

40

【 0 5 7 1 】

ステップ S a 4 0 0 5 では、上述した音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 入賞演出設定処理を終了する。

【 0 5 7 2 】

< V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理 >

次に、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理について説明する。V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 4 5 : S a 3 7 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 7 3 】

50

図 4 9 は、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 4 1 0 1 では、主側 M P U 6 2 から V 非入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V 非入賞コマンドは、遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。ステップ S a 4 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 非入賞コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 4 1 0 1 : N O)、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 非入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 4 1 0 1 : Y E S)、ステップ S a 4 1 0 2 に進む。

【 0 5 7 4 】

ステップ S a 4 1 0 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 4 1 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合は (S a 4 1 0 2 : Y E S)、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 4 1 0 3 に進み、上述したケース 1 における 2 回目チャンス演出及び大当たり告知演出を実行するように設定する。ステップ S a 4 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 4 1 0 4 に進み、上述した音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 1 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には (S a 4 1 0 2 : N O)、ステップ S a 4 1 0 5 に進む。

【 0 5 7 5 】

ステップ S a 4 1 0 5 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 4 1 0 5 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 4 1 0 5 : Y E S)、ステップ S a 4 1 0 6 に進み、上述したケース 2 における 2 回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、上述したステップ S a 3 8 0 4 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 1 0 5 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には (S a 4 1 0 5 : N O)、上述したステップ S a 3 8 0 4 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

【 0 5 7 6 】

< エンディング期間演出設定処理 >

次に、エンディング期間演出設定処理について説明する。エンディング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 3 9 : S a 3 1 0 7) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 5 7 7 】

図 5 0 は、エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 4 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、エンディングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行 (エンディング期間の開始) の契機となった当たり抽選の結果 (大当たり、小当たり等) が含まれている。したがって、音声発光制御装置 9 0 は、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行 (エンディング期間の開始) の契機となった当たり抽選の結果 (大当たり、小当たり等) を把握することができる。ステップ S a 4 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には (S a 4 2 0 1 : N O)、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信していると判定した場合には (S a 4 2 0 1 : Y E S)、ステップ S a 4 2 0 2 に進む。

【 0 5 7 8 】

ステップ S a 4 2 0 2 では、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 4 2 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には (S a 4 2 0 2 : Y E S)、ステップ S a 4 2 0 3 に進み、大当たりの種別に対応したエンディング演出をエンディング期間において実行するように設定する。その後、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 4 2 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合は (S a 4 2 0 2 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、そのまま本エンディング期間演出設定処理を終了する。 10

【 0 5 7 9 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 0 5 8 0 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、 V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 20 に対して送信される信号である。

【 0 5 8 1 】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【 0 5 8 2 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明 30 する。

【 0 5 8 3 】

図 5 1 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 5 8 4 】

ステップ S a 4 3 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S a 4 3 0 2 に進む。 40

【 0 5 8 5 】

ステップ S a 4 3 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。 50

【 0 5 8 6 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 0 5 8 7 】

図 5 2 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S a 4 4 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【 0 5 8 8 】

< V 割込み処理 >

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

【 0 5 8 9 】

図 5 3 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

20

【 0 5 9 0 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

30

【 0 5 9 1 】

ステップ S a 4 5 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 5 2）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 0 5 9 2 】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

40

【 0 5 9 3 】

なお、コマンド対応処理（S a 4 5 0 1）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド

50

記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【0594】

ステップ S a 4 5 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S a 4 5 0 1) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S a 4 5 0 3 に進む。

10

【0595】

ステップ S a 4 5 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S a 4 5 0 2) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S a 4 5 0 4 に進む。

【0596】

ステップ S a 4 5 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S a 4 5 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 105 に対して送信する。VDP 105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S a 4 5 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

20

【0597】

以上説明したように、遊技球が第 1 始動口 33 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりで当選した場合 (ケース 1 の場合) も、小当たりで当選した場合 (ケース 2 の場合) も、第 1 図柄表示部 37 a には、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 41 への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置 41 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりで当選していたとしても、大当たりで当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

30

【0598】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース 1 の場合も、ケース 2 の場合も、右打ち示唆演出、W チャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりで当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

40

【0599】

また、本実施形態のパチンコ機 10 においては、第 1 始動口 33 への入球を契機とした当たり抽選において大当たりで当選した場合には、当たり抽選において大当たりで当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート 202 に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部 39 のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりで当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりで当選している場合であっても小当たりで当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりで当選しているの

50

か小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

【0600】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

【0601】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として、V入賞口222に入球したことを契機とする大当たりの種別を決定する。従ってV入賞口222に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0602】

また、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、種別決定ゲート202に遊技球を入球させることによって大当たり種別を決定し、ラウンド遊技が開始されるまでの遊技の進行に関して比較的スピード感がない。結果として、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として大当たりが確定した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0603】

ケース1においては、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選し、その後に遊技球がV入賞口222に入球したにも関わらず、遊技回U1での当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が継続され、V入賞口222に遊技球が入球したことを契機とした大当たりは確定せず、V入賞口222への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードも開始されない。さらに、V入賞口222への遊技球の入球によって遊技者に対してなんらかの特典が付与されることや、遊技状態が変更されることはない。一方、ケース2においては、遊技回U2での当たり抽選において小当たりに当選し、その後に遊技球がV入賞口222に入球すると、大当たりが確定し、遊技回U2における当たり抽選において小当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードが終了した後に、V入賞口222への遊技球の入球に基づいた大当たりを契機とする新たな開閉実行モードが開始される。すなわち、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機として遊技者に特典が付与される場合と付与されない場合とがあるので、遊技中に遊技球がV入賞口222に入球した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【0604】

さらに、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、V入賞口222に遊技球が入球する契機となった遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるのか小当たりであるのかを遊技者に推測させ、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【0605】

また、ケース1においては、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、当該V入賞口222への遊技球の入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行する。ケース2において

は、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、当該V入賞口222への遊技球の入球を契機とする特典が付与されるとともに、遊技球がV入賞口222に入球したことを契機としてV入賞大当たり演出を実行する。よって、V入賞口222への遊技球の入球を契機とする特典が付与されない場合であっても、V入賞大当たりが実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかとといった期待感を付与することができる。

【0606】

ケース1の場合には、遊技球がV入賞口222に入球しても当該入球を契機とする特典が付与されないにも関わらず、1回目チャンス演出においてV入賞口222に遊技球を入球させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるかもしれないといった期待感を付与することができる、さらに、V入賞口222に遊技球が入球する態様での遊技球の発射を促すことができる。

10

【0607】

さらに、ケース1において、遊技球がV入賞口222に入球した場合に、遊技回U1での当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の1R目が終了し、2ラウンド目(2R目)が開始されるにも関わらず、2ラウンド目以降においては、新たな開閉実行モードが開始されたことを示唆する演出を実行する。このようにすることで、V入賞口222への遊技球の入球に基づく新たな開閉実行モードが開始されたかのように遊技者を認識させることができ、遊技者に対して期待感を付与することができる。すなわち、実質的には遊技回U1での当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技者に対して、新たな期待感を付与することができる。

20

【0608】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たり当選した場合、特定処理実行判定処理によって特定処理の実行の有無を決定して、その後、当該大当たりに対応するラウンド遊技の実行回数を決定する。すなわち、ラウンド遊技として第2開閉扉213を開閉するか否かと、ラウンド遊技の実行回数とを別に決定するので、第2開閉扉213の開閉の有無とラウンド遊技の実行回数との組み合わせ方によってラウンド遊技における第1開閉扉36bおよび第2開閉扉213の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0609】

《A8》第1実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【0610】

《A8-1》変形例1：

上記第1実施形態において、ケース1の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選し、かつ、特定処理実行判定処理において、特定処理を実行することを決定した場合の当該遊技回において実行する演出と、上記ケース2の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において小当たり当選した場合の当該遊技回において実行する演出とを、同じ演出パターンに設定する構成としてもよい。ケース1の場合およびケース2の場合に同じ演出パターンに設定することで、ケース1の場合であるのかケース2の場合であるのかの遊技者の判断をさらにしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかとという期待感を遊技者により一層付与することができる。

40

【0611】

50

その他、ケース１の場合およびケース２の場合に用いる専用の演出パターンが遊技回の変動時間に対応して複数設定された演出パターンテーブルを設け、当該演出パターンテーブルから当該遊技回の変動時間に応じた演出パターンを選択する構成としてもよい。ケース１の場合およびケース２の場合に同じ演出パターンテーブルから演出パターンを選択することによって、ケース１の場合であるのかケース２の場合であるのかの遊技者の判断をしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者に付与することができる。

【０６１２】

《Ａ８－２》変形例２：

上記第１実施形態においては、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該Ｖ入賞口２２２に遊技球が入球したことを契機として大当たりの種別を決定する構成を採用したが、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、遊技球がＶ入賞口２２２に入球して大当たりが確定した後に、種別決定ゲート２０２に遊技球を入球させることによって大当たり種別が決定する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球が第２始動口３４に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球がＶ入賞口２２２に入球して大当たりが確定した場合との３つの場合において、大当たりの種別を決定する処理を統一することができ、処理を簡易化することができる。

10

20

【０６１３】

また、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機とした大当たりの種別を決定するための専用の入球部（Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲート）を設ける構成を採用してもよい。そして、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートをＶ入賞口２２２より遊技球の流通方向に対して下流に配置する構成を採用してもよい。この場合、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートに遊技球が入球したことを契機として実行する大当たり種別の決定を、上記第１実施形態における種別決定処理と同じ処理を用いて行うことで、処理の簡易化を実現することができる。

【０６１４】

その他、Ｖ入賞大当たり用種別決定ゲートをＶ入賞口２２２より遊技球の流通方向に対して下流ではない位置に配置する構成を採用してもよい。例えば、遊技球がＶ入賞口２２２に入球したことを契機として大当たりが確定した場合に、遊技球を発射させる態様を変更させないと入球しない位置にＶ入賞大当たり用種別決定ゲートを配置する。このようにすることで、操作ハンドル２５の操作態様を種々に変化させて遊技を遊技者に実行させることとなり、遊技の流れを頻繁に変化させることができ、遊技への遊技者の積極的な関与を促進し、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

30

【０６１５】

《Ａ８－３》変形例３：

上記第１実施形態においては、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に遊技球を種別決定ゲート２０２に入球させたことを契機として種別決定処理を実行し大当たり種別を決定する構成を採用したが、他の構成を採用することができる。例えば、遊技球が第１始動口３３に入球したことを契機として大当たり種別カウンタＣ２を取得し、当該遊技回における変動開始処理において大当たり種別を判定する構成を採用してもよい。すなわち、遊技回が終了する前に大当たり種別を決定する。そして、当該遊技回が大当たりである場合、当該遊技回が終了した場合には決定した大当たり種別に対応した表示態様でラウンドランプを点灯させるが、当該点灯のタイミングを、開閉実行モードにおけるオープニング期間の終了時点（開閉処理期間の開始直前）とし、かつ、オープニング期間を通常より長くするように設定する。このようにすることで、ラウンドランプが

40

50

点灯するまでは、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、大当たり当選しているのではないといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。なお、上記第1実施形態においては、ラウンドランプを点灯させるタイミングは、オープニング期間の終了時であったが、オープニング期間の開始時に点灯させる構成を採用してもよい。

【0616】

《A8-4》変形例4：

上記第1実施形態においては、ケース1の場合、および、ケース2の場合に実行する開閉処理においては、第2開閉扉213が1回のみ開閉する開閉シナリオに設定したが、第2開閉扉213が複数回開閉する開閉シナリオを採用してもよい。このようにすることで、遊技球がV入賞口222に入球する確率が向上し、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0617】

《A8-5》変形例5：

上記第1実施形態においては、特定処理実行判定処理は、遊技球が第1始動口33に入球したことによって実行される遊技回の変動開始時、より具体的には、変動開始処理(図25)において実行したが、当該遊技回が終了して待機期間が開始されるまでであれば、他のタイミングで実行してもよい。例えば、遊技状態移行処理において実行してもよい。このようにすることで、例えば、遊技球が第1始動口33に入球したことによって実行される遊技回中に遊技者に演出操作ボタン24を操作させる演出を実行し、当該演出の実行に応じて遊技者が演出操作ボタン24を操作したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。また、例えば、遊技球が1始動口33に入球したことによって実行される遊技回中に特定の入球口に遊技球が入球したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。すなわち、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選している場合に、当該遊技回中における遊技の進行の態様に応じて、当該遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおける処理の態様を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、大当たり当選した場合に、当該遊技回の終了後の開閉実行モードにおいても遊技者を遊技に集中させることができる。

【0618】

《A8-6》変形例6：

上記第1実施形態において、保留されている遊技回における当たり抽選の抽選結果を先判定処理によって判定し、先判定処理の結果、当該保留遊技回の当たり抽選において大当たり当選している場合に、当該先判定処理における処理として特定処理実行判定処理を実行し、保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に、ケース1に示したような特定処理を実行するか否かを判定してもよい。そして、当該保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に実行される遊技回において、後に特定処理が実行されることを示唆する演出(特定処理実行示唆演出)を実行してもよい。このようにすることで、遊技者に、後に実行される保留遊技回についての期待感を付与することができる。また、保留遊技回においてケース2の場合に該当するかを先判定処理によって判定し、同じように、特定処理実行示唆演出を実行してもよい。このようにすることで、遊技者が、保留遊技回が遊技回として実行された際の帰趨についての推測の幅が広がり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0619】

《A8-7》変形例7：

上記第1実施形態において、当たり抽選において大当たり当選し、当該当たり抽選において大当たり当選した遊技回の終了した時点からオープニング期間が開始するまで

の期間である待機期間（図 1 1 参照）に実行する右打ち示唆演出を、待機期間の時間の経過とともに段階的に変化させる構成を採用してもよい。待機期間は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点を開始点として種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球するまで継続される。換言すれば、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球しないとオープニング期間は開始されない。遊技者が右打ちをしなければならぬことを認識せず、左打ちをしている場合には、遊技は、意図したように進行せず、遊技者の期待感を低下させてしまう。

【 0 6 2 0 】

そこで、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からの待機期間の時間が経過するにつれて、遊技者に対する右打ちの示唆を段階的に強くする構成を採用してもよい。例えば、待機期間の経過時間が 0 秒～ 5 秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が 5 秒～ 1 0 秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容であり、さらに、待機期間の経過時間が 5 秒～ 1 0 秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が 1 0 秒～ 1 5 秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容である構成を採用してもよい。

10

【 0 6 2 1 】

待機期間に実行する右打ち示唆演出として、例えば、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示唆する音声を段階的に大きくする（または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像（例えば右向きの矢印の画像）の大きさを段階的に大きくすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像の輝度、明度、色彩等を段階的に変化させる（例えば、大きくする、または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを案内する音声案内の口調を段階的に強くすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよい。

20

【 0 6 2 2 】

このような構成を採用することによって、待機期間中において、遊技者に対して右打ちをすることを認識させやすくなり、遊技の円滑な進行を促すことができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 0 6 2 3 】

《 A 8 - 8 》変形例 8 :

上記第 1 実施形態 においては、パチンコ機 1 0 は種別決定ゲートを 1 つ備える構成であったが、種別決定ゲートを複数備える構成を採用してもよい。例えば、左打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤 3 0 の左側）に種別決定ゲート（以下、左側種別決定ゲートとも呼ぶ）を 1 つ設け、右打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤 3 0 の右側）に種別決定ゲート（以下、右側種別決定ゲート）を 1 つ設ける構成を採用してもよい。そして、第 1 始動口用の当否テーブル（図 7 参照）において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタ C 1 の各値に対して、大当たりに当選した後に、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれの種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定するかを予め設定しておく。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後に、大当たりとなった当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じで左打ちをするように示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行するか、右打ち示唆演出を実行するかを判定し、判定の結果に応じた示唆演出を実行する。このようにすることによって、大当たりに当選した遊技回の終了後において、遊技者が操作ハンドル 2 5 の操作方法を判断する必要があり、遊技者を積極的に遊技に関与させることができ、その結果、遊技者を遊技に注目させることができる。

40

【 0 6 2 4 】

また、第 1 始動口用の当否テーブル（図 7 参照）において大当たりに当選するように設

50

定されている当たり乱数カウンタ C 1 の各値に対して、左側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、右側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれか一方への遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値が設定されている構成としてもよい。

【 0 6 2 5 】

《 A 8 - 9 》変形例 9 :

上記第 1 実施形態 では、ケース 1 における待機期間、および、ケース 2 におけるオープニング期間に、各々、大当たり当選するための機会（チャンス）が 2 回分用意されていることを示唆する演出（Wチャンス演出）を実行する構成であったが、大当たり当選するための機会（チャンス）が 1 回分用意されていることを示唆する演出（シングルチャンス演出）を実行する構成を採用してもよい。この場合、各ケースにおいて、2 回目チャンス演出を省略することができるので、当該 2 回目チャンス演出を実行するために必要な処理を省略することができ、処理を簡易化することができる。

10

【 0 6 2 6 】

また、ケース 1 およびケース 2 において、Wチャンス演出を実行する場合とシングルチャンス演出を実行する場合とを組み合わせた構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技回が終了した後の期間において、より一層、遊技者を遊技に注目させることができる。

【 0 6 2 7 】

20

《 A 8 - 1 0 》変形例 1 0 :

上記第 1 実施形態 においては、当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中の V 入賞口 2 2 2 への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たり当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中の V 入賞口 2 2 2 への入球のみ実質的に有効となる構成である。そこで当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のみ V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を補助する動作機構（以下、V 入賞補助機構とも呼ぶ）を備える構成を採用してもよい。

【 0 6 2 8 】

V 入賞補助機構として、例えば、クルーン 2 2 0 に設けられた V 入賞口 2 2 2 と非 V 入賞口 2 2 4 のうち、非 V 入賞口 2 2 4 のみ一時的に閉鎖する機構（以下、非 V 入賞口閉鎖機構とも呼ぶ）を採用してもよい。この場合、非 V 入賞口閉鎖機構は、当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中の V 入賞口 2 2 2 への入球が実質的に無効である場合のみ、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を補助するので、非 V 入賞口閉鎖機構の動作は遊技の進行状態に実質的に影響を与えない。

30

【 0 6 2 9 】

しかしながら、非 V 入賞口閉鎖機構が動作することによって、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球が補助され、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球したことを認識した遊技者の期待感を向上させることができる。すなわち、非 V 入賞口閉鎖機構を動作させることによって、遊技の進行状態に実質的に影響を与えずに、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 0 6 3 0 】

さらに、V 入賞補助機構の動作の制御を、主制御装置 6 0 以外の制御手段（例えば、音声発光制御装置 9 0 ）が実行する構成を採用してもよい。例えば、ケース 1 の場合において、音声発光制御装置 9 0 が特定処理コマンドを受信することによって V 入賞補助機構を動作させることを決定し、開閉処理期間の開始とともに V 入賞補助機構の動作を制御することによって非 V 入賞口 2 2 4 を閉鎖する構成を採用してもよいし、遊技球が貯留部 2 1 8 に貯留された場合であって、貯留弁 2 1 6 を開放するタイミングで、非 V 入賞口 2 2 4 を閉鎖する構成を採用してもよい。このような構成を採用すると、V 入賞補助機構の動作の制御を主制御装置 6 0 以外の制御手段によって行うので、主制御装置 6 0 による処理の

50

負担を軽減することができる。

【0631】

なお、V入賞補助機構としては、上記説明した非V入賞口閉鎖機構に限定されることなく、V入賞口222への遊技球の入球を補助する機構であれば、他の機構を採用してもよい。例えば、流路211のうちクルーン220へ遊技球を流出させる流出口がV入賞口222の真上に位置するように流路211を移動させる機構を採用してもよい。また、V入賞口222の近傍に一時的に磁石を配置させる機構を採用してもよい。

【0632】

《B》第1実施形態：

次に第1実施形態について説明する。第1実施形態と上記第1実施形態との主な差異点は、第1実施形態においては、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選にいて大当たりとなった場合に、当該大当たりと契機として実行されるラウンド遊技中に遊技球がV入賞口222に入球した場合には、V入賞口222への遊技球の入球に基づく大当たりが確定し、実行中のラウンド遊技を中断して、V入賞口222への遊技球の入球によって新たに確定した大当たりに基づくラウンド遊技が実行される点である。以下、詳細に説明する。

【0633】

《B1》遊技機の構造：

図54は、第1実施形態におけるパチンコ機10の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【0634】

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

【0635】

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

貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【 0 6 3 6 】

上皿 2 0 の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2 4 は、パチンコ機 1 0 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 1 0 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

10

【 0 6 3 7 】

さらに、前扉枠 1 4 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 2 5 b と、操作ハンドル 2 5 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 2 5 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ると、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

20

【 0 6 3 8 】

また、上皿 2 0 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 2 6 が設けられている。遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 2 6 を操作すると、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 2 6 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 2 5 を握ることによって少なくともタッチセンサー 2 5 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することで、遊技球発射ボタン 2 6 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

30

【 0 6 3 9 】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 2 6 は、上皿 2 0 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 2 6 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 2 6 を、ウェイトボタン 2 5 b と同様に、操作ハンドル 2 5 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル 2 5 、ウェイトボタン 2 5 b 、遊技球発射ボタン 2 6 を、右手のみで操作することを可能にする。

40

【 0 6 4 0 】

図 5 5 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導

50

されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【 0 6 4 1 】

遊技盤 3 0 には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、種別決定ゲート 2 0 2 及び、可変入賞装置 3 6 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、V 入賞機構 2 1 0 が設けられている。さらに、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

10

【 0 6 4 2 】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、1 0 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。

【 0 6 4 3 】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【 0 6 4 4 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

20

【 0 6 4 5 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

30

【 0 6 4 6 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる第 1 大入賞口 3 6 a と、当該第 1 大入賞口 3 6 a を開閉する第 1 開閉扉 3 6 b とを備えている。第 1 開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b および、後述する V 入賞機構 2 1 0 が備える第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の第 1 大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

40

【 0 6 4 7 】

種別決定ゲート 2 0 2 は当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別を決定するために用いられる入球口である。具体的には、所定の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始され

50

る。本実施形態のパチンコ機 10 は、開閉実行モードが開始されると、遊技球を遊技盤 30 の右側に向けて発射するように遊技者を案内する演出（右打ち示唆演出）が実行される。当該右打ち示唆演出に従って遊技者が操作ハンドル 25 を操作して遊技盤 30 の右側に遊技球を発射させ、種別決定ゲート 202 に遊技球が入球すると、当該遊技球の入球を契機として大当たりの種別を決定する種別決定処理が主制御装置 60 によって実行される。そして、当該種別決定処理によって、大当たりの種別が決定される。なお、主制御装置 60 によって実行される種別決定処理、および、パチンコ機 10 において設定されている大当たり種別については後述する。

【0648】

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

【0649】

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

【0650】

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

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

特図ユニット 37 は、さらに、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 37c および第 2 保留表示部 37d を備えている。

【0654】

第 1 保留表示部 37c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 33 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 1 始動口 33 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【0655】

第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる L E D ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 0 6 5 6 】

普図ユニット 3 8 は、複数の L E D ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示部の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【 0 6 5 7 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数の L E D ランプ（以下、ラウンドランプとも呼ぶ）が所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第 1 開閉扉 3 6 b または第 2 開閉扉 2 1 3 の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始され、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したことを契機として実行された種別決定処理において大当たり種別が決定した場合に、当該決定した大当たり種別に対応したラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。換言すれば、開閉実行モードが開始された場合であっても、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球していない期間は、種別決定処理が開始されず、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されないため、ラウンド表示部 3 9 へのラウンド遊技の回数の表示はされない。その後、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球した場合には、種別決定処理が開始され、大当たり種別（ラウンド遊技の回数を含む）が決定されるので、ラウンド表示部 3 9 にラウンド遊技の回数が表示される。

【 0 6 5 8 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、及びラウンド表示部 3 9 は、セグメント表示器や L E D ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 0 6 5 9 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット 4 0 が備える表示装置の構成は、図柄表示装置 4 1 に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 0 6 6 0 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は抽選結果の予告等に基づく所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

【 0 6 6 1 】

図 5 6 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 5 6 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される液晶用図柄を示す

10

20

30

40

50

説明図である。液晶用図柄は、図柄表示装置 4 1 に表示される画像であって、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄および第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄に対応した図柄である。第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄に対応した液晶用図柄が表示面 4 1 a に表示され、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした遊技回が実行されている場合には、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄に対応した液晶用図柄が表示面 4 1 a に表示される。

【0662】

図 5 6 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、液晶用図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの図柄が付された図柄を採用してもよい。

10

【0663】

図 5 6 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、メイン表示領域 M A が表示される。メイン表示領域 M A には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 5 6 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 5 6 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

【0664】

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

30

40

【0665】

図 5 6 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第 2 保留表示領域

50

D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 1 保留表示領域 D s 1 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第 1 保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。また、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 2 保留表示領域 D s 2 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示（以下、第 2 保留遊技回表示とも呼ぶ）が表示可能である。

【 0 6 6 6 】

10

また、図 5 6 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

20

【 0 6 6 7 】

なお、本実施形態においては、表示面 4 1 a は、メイン表示領域 M A、第 1 保留表示領域 D s 1、第 2 保留表示領域 D s 2、第 1 同期表示部 S y n c 1、および、第 2 同期表示部 S y n c 2 を表示する構成としたが、表示面 4 1 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【 0 6 6 8 】

図 5 7 は、V 入賞機構 2 1 0 を説明する説明図である。図 5 7 (a) に示すように、V 入賞機構 2 1 0 は、クルーン 2 2 0 と、遊技盤 3 0 の右側を流下する遊技球をクルーン 2 2 0 まで流通させる流路 2 1 1 と、遊技盤 3 0 の右側を流下する遊技球が流路 2 1 1 へ流入するための第 2 大入賞口 2 1 2 の開閉を行う第 2 開閉扉 2 1 3 と、第 2 大入賞口 2 1 2 から遊技球が流入したことを検出する検出センサー 2 1 4 と、遊技領域の背面側に連通する排出口 2 1 5 と、第 2 大入賞口 2 1 2 から流入した遊技球を流路 2 1 1 の貯留部 2 1 8 に一時的に貯留させる貯留弁 2 1 6 と、当該貯留弁 2 1 6 を駆動させる貯留弁駆動機構 2 1 7 とを備える。また、クルーン 2 2 0 は、V 入賞口 2 2 2 を 1 つ、非 V 入賞口 2 2 4 を 5 つ備える。V 入賞口 2 2 2 は、遊技球が入球すると大当たりとなる入賞口である。非 V 入賞口 2 2 4 は、遊技球が入球しても大当たりとはならず、遊技領域から遊技球を排出する。

30

【 0 6 6 9 】

次に、V 入賞機構 2 1 0 の動作について説明する。遊技回における当たり抽選において特定の種別の大当たり、または、小当たりに当選し、当該遊技回の終了後に開閉実行モードが開始された場合、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立することによって、図 5 7 (a) に示すように第 2 開閉扉 2 1 3 が開放する。

40

【 0 6 7 0 】

遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作することによって遊技盤 3 0 の右側に遊技球を発射させ、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放中に当該第 2 開閉扉 2 1 3 の近傍を遊技球が流通すると、図 5 7 (b) に示すように、開放した第 2 開閉扉 2 1 3 に案内されて遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 から流路 2 1 1 に流入する。第 2 開閉扉 2 1 3 の開放後に最初に流路 2 1 1 に流入した遊技球は、閉鎖された貯留弁 2 1 6 によって貯留部 2 1 8 に貯留される。また、本実施形態においては、貯留部 2 1 8 に貯留可能な遊技球の数は 1 つである。なお、変形例として、貯留部 2 1 8 に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用してもよい。

50

【 0 6 7 1 】

図 5 7 (c) に示すように、貯留部 2 1 8 に遊技球が 1 つ貯留された状態において、第 2 大入賞口 2 1 2 から遊技球が流入した場合には、当該遊技球は、先に貯留部 2 1 8 に貯留されている遊技球によって当該貯留部 2 1 8 への流通が阻止され、流路 2 1 1 における排出口 2 1 5 の方向に流通し、排出口 2 1 5 から遊技領域の背面側に排出される。

【 0 6 7 2 】

図 5 7 (d) に示すように、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立すると、第 2 開閉扉 2 1 3 は閉鎖される。閉鎖条件の詳細については後述する。その後、図 5 7 (e) に示すように、貯留弁駆動機構 2 1 7 が貯留弁 2 1 6 を開放方向に駆動させ、貯留部 2 1 8 に貯留されていた遊技球は、流路 2 1 1 におけるクルーン 2 2 0 の方向へ流通する。そして、流路 2 1 1 から排出された遊技球は、クルーン 2 2 0 の上面を流通し、その後、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。上述のように、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球すると大当たりとなり、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球すると、大当たりとはならず遊技領域から排出される。

【 0 6 7 3 】

また、本実施形態では、V 入賞機構 2 1 0 の第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が 1 個入球（流入）する毎に、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。第 2 大入賞口 2 1 2 への遊技球の入球は、検出センサー 2 1 4 によって検出される。

【 0 6 7 4 】

なお、上述したように、変形例として、貯留部 2 1 8 に複数個の遊技球を貯留可能な構成を採用した場合、貯留弁 2 1 6 が開放されることによって、複数個の遊技球がクルーン 2 2 0 の上面を流通するため、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球する確率を向上させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。この場合において、仮に V 入賞口 2 2 2 に 2 個の遊技球が入球した場合であっても、最初に V 入賞口 2 2 2 に入球した遊技球のみに基づいて大当たりとして扱い、V 入賞口 2 2 2 への 2 個目の遊技球の入球については大当たりとして取り扱わず、非 V 入賞口 2 2 4 への遊技球の入球と同様に、遊技領域の背面に排出される。

【 0 6 7 5 】

《 B 2 》遊技機の電氣的構成：

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

【 0 6 7 6 】

図 5 8 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【 0 6 7 7 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 6 1 の入力側には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変入

10

20

30

40

50

賞装置 3 6 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【 0 6 7 8 】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b を開閉動作させる第 1 開閉扉駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、第 2 開閉扉 2 1 3 を開閉動作させる第 2 開閉扉駆動部 2 1 3 b と、貯留弁 2 1 6 を駆動させる貯留弁駆動機構 2 1 7 と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

10

【 0 6 7 9 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、第 1 開閉扉 3 6 b が開閉されるように第 1 開閉扉駆動部 3 6 c を駆動制御し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開閉されるように第 2 開閉扉駆動部 2 1 3 b を駆動制御する。特定の大当たりおよび小当たりを契機とした開閉実行モードにおいては、M P U 6 2 は、貯留弁 2 1 6 が開閉されるように貯留弁駆動機構 2 1 7 を駆動制御する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 4 4 b の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

20

【 0 6 8 0 】

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

30

【 0 6 8 1 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 2 5 は、タッチセンサー 2 5 a と、ウェイトボタン 2 5 b と、可変抵抗器 2 5 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ることによって、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 8 0 には、遊技球発射ボタン 2 6 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

40

【 0 6 8 2 】

音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信された各種コマンドを受信し、受信

50

した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 f を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【0683】

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

10

【0684】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第 1 液晶用図柄や第 2 液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

20

【0685】

図 59 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、大当たり種別の振分け、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

【0686】

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

30

【0687】

各カウンタ C1 ~ C3、CINI、CS、C4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64 a に適宜記憶される。

【0688】

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

40

【0689】

50

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

【 0 6 9 0 】

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

10

【 0 6 9 1 】

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

【 0 6 9 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。そして、実行エリア A E に移動した当たり乱数カウンタ C 1 は、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

20

【 0 6 9 3 】

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

【 0 6 9 4 】

大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したタイミング、または、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したタイミングで、保留情報記憶エリア 6 4 d に記憶される。

30

【 0 6 9 5 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なう。さらに、M P U 6 2 は、これらの当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。また、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉実行モードの開始後に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したことを契機として取得され種別判定処理実行エリア 6 4 i に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。種別判定処理によって決定された大当たり種別（ラウンド遊技回の実行回数）は、ラウンド表示部 3 9 に表示される。

40

【 0 6 9 6 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 0 6 9 7 】

50

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

10

【 0 6 9 8 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 5 6 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

20

【 0 6 9 9 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

30

【 0 7 0 0 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 0 7 0 1 】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

40

【 0 7 0 2 】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入

50

球したタイミングでRAM 64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4 = 0, 1であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4 = 2 ~ 465であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

【0703】

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

10

【0704】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機10は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルと、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア64cに記憶された当たり乱数カウンタC1と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機10は、第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の4つの当否テーブルを、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶している。

20

【0705】

図60は、第1始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第1始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0 ~ 4の5個の値が設定されている。0 ~ 1199の値のうち、5 ~ 9の5個の値は、小当たり（外れ）として設定されている。小当たり（外れ）については後述する。そして、0 ~ 9の10個の値以外の値（10 ~ 1199）が通常の外れである。

30

【0706】

図61は、第2始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、第2始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタC1の値として、0 ~ 4の5個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199の値のうち、0 ~ 4の5個の値以外の値（5 ~ 1199）が小当たり（外れ）である。

【0707】

ここで、小当たり（外れ）とは、第1開閉扉36bまたは第2開閉扉213の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、通常の外れは、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。なお、以降の説明においては、小当たり（外れ）を、単に「小当たり」とも呼び、通常の外れを単に「外れ」とも呼ぶ。

40

【0708】

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

50

(1) 開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉回数 (ラウンド数)

(2) 開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉制御の態様

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

【 0 7 0 9 】

上記の (2) 開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 への遊技球の入球 (入賞) の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b の 1 回の開放は 3 0 秒が経過するまで又は第 1 開閉扉 3 6 b への遊技球の入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b の 1 回の開放が 1 . 6 秒が経過するまで又は第 1 開閉扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するよう設定することができる。

10

【 0 7 1 0 】

第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の 1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 または V 入賞機構 2 1 0 への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 3 6 および V 入賞機構 2 1 0 への入球が発生しない構成としてもよい。

20

【 0 7 1 1 】

本実施形態では、当たり抽選の結果大当たりとなり当該大当たりを契機として実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球した場合、または、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 6 3 の振分テーブル記憶エリア 6 3 b に振分テーブルとして記憶されている。

30

【 0 7 1 2 】

図 6 2 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 6 2 (a) には、第 1 始動口用の振り分けテーブル (大当たり当選時) を示した。当該振り分けテーブルは、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合に参照される。

【 0 7 1 3 】

図 6 2 (b) には、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の振分テーブルを示した。当該振り分けテーブルは、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合に参照される。

40

【 0 7 1 4 】

図 6 2 (c) には、第 2 始動口用の振り分けテーブル (大当たり当選時および第 2 始動口への入球を契機とした V 入賞時) を示した。当該振り分けテーブルは、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合に参照される。

【 0 7 1 5 】

50

図 6 2 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別として、5 R 第 1 種大当たり、5 R 第 2 種大当たり、10 R 通常大当たりが設定されている。

【 0 7 1 6 】

5 R 第 1 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 5 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 1 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が 90 回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が 90 回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

10

【 0 7 1 7 】

5 R 第 2 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 5 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 2 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が 5 回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が 5 回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【 0 7 1 8 】

10 R 通常大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 10 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである大当たりである。

20

【 0 7 1 9 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0 ~ 99」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 44」が 5 R 第 1 種大当たりに対応しており、「45 ~ 60」が 5 R 第 2 種大当たりに対応しており、「61 ~ 99」が 10 R 通常大当たりに対応している。

【 0 7 2 0 】

図 6 2 (b) の第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、5 R 第 1 種大当たり、10 R 通常大当たりが設定されている。

30

【 0 7 2 1 】

5 R 第 1 種大当たり、および 10 R 通常大当たりについては、上記の図 6 2 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、説明を省略する。

【 0 7 2 2 】

第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の振分テーブルでは、「0 ~ 99」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 64」が 5 R 第 1 種大当たりに対応しており、「65 ~ 99」が 10 R 通常大当たりに対応している。

【 0 7 2 3 】

40

図 6 2 (c) の第 2 始動口用の振り分けテーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、および、第 2 始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞口 2 2 2 に入球し大当たりとなった場合の大当たり種別として、15 R 第 1 種大当たり、4 R 第 1 種大当たり、4 R 第 2 種大当たりが設定されている。

【 0 7 2 4 】

15 R 第 1 種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が 15 回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第 1 種大当たりは、開閉実行モードの終了後の

50

高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が90回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【0725】

4R第1種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が4回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第1種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が90回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が90回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

10

【0726】

4R第2種大当たりは、開閉実行モード中に実行されるラウンド遊技の実行回数が4回であり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードである大当たりである。但し、本実施形態における第2種大当たりは、開閉実行モードの終了後の高頻度サポートモードにおいて実行可能な遊技回の回数が5回に制限される。すなわち、高頻度サポートモードにおいて遊技回が5回実行された後には、低頻度サポートモードに移行する。

【0727】

第2始動口用の振り分けテーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～49」が15R第1種大当たりに対応しており、「50～57」が4R第1種大当たりに対応しており、「58～99」が4R第2種大当たりに対応している。

20

【0728】

このように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合と、第1始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合と、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選した場合、および、第2始動口への入球を契機として実行された遊技回において小当たりとなり、当該小当たりを契機として実行された開閉実行モード中にV入賞口222に入球し大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

30

【0729】

上述のように、MPU62は、実行エリアAEに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、種別判定処理実行エリア64iに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU62は、これらの当たり乱数カウンタC1の値を用いて第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定するとともに、大当たり種別カウンタC2の値を用いてラウンド表示部39の表示態様を決定する。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様の決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

40

【0730】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【0731】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機10は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役

50

開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a の 1 回の開放時間が長く設定されている。

【 0 7 3 2 】

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

10

【 0 7 3 3 】

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

【 0 7 3 4 】

図 6 3 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【 0 7 3 5 】

図 6 3 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 6 3 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2 ~ 4 6 5 の 4 6 4 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 4 秒である。

20

【 0 7 3 6 】

図 6 3 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 6 3 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 6 秒である。

30

【 0 7 3 7 】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

40

【 0 7 3 8 】

《 B 3 》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図 5 5 を用いて説明をする。

【 0 7 3 9 】

遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル 2 5 を操作して、遊技球を遊技盤 3 0 の左側に向けて発射させる。以下、遊技球を遊技盤 3 0 の左側に向けて発射させることを「左打ち」とも呼び、遊技球を遊技盤 3 0 の右側に向けて発射させることを「右打ち」とも呼ぶ

50

。

【 0 7 4 0 】

遊技者が左打ちを開始し、遊技球を第 1 始動口 3 3 に入球させると、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選の抽選結果を報知するための遊技回が開始される。当該当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、開閉実行モードが開始される。ここで、本実施形態における遊技機においては、当たり抽選において大当たりに当選した時点においては、大当たりの種別（図 6 2 参照）は決定していない。大当たりの種別は、当該当たり抽選に当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて決定される。

【 0 7 4 1 】

大当たりに当選した遊技回が終了すると、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードが開始されると、遊技者に対して、遊技球を遊技盤 3 0 の右側に向けて発射（右打ち）させることを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行される。遊技者が当該右打ち示唆演出を認識し、遊技球を遊技盤 3 0 の右側へ向けて発射させ、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球（通過）すると、開閉実行モードの開始後における種別決定ゲート 2 0 2 への遊技球の最初の入球（通過）を契機として種別決定処理が実行される。種別決定処理は、大当たり種別を決定するための処理である。種別決定処理の詳細については、後述する。

【 0 7 4 2 】

種別決定処理が実行されることによって大当たり種別が決定すると、当該大当たり種別毎に設定された開閉シナリオに基づいて第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 が開閉動作を実行するラウンド遊技が開始される。開閉シナリオは、第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉動作のパターンを予め定めたプログラムである。開閉シナリオの詳細は後述する。

【 0 7 4 3 】

ラウンド遊技が実行されている期間（以下、開閉処理期間とも呼ぶ）に遊技者が右打ちした遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a または第 2 大入賞口 2 1 2 に入球すると、各大入賞口に設定された個数の遊技球が特典（賞球）として遊技者に付与される。

【 0 7 4 4 】

本実施形態においては、特定の場合のみ、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放する開閉シナリオが設定され、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させることができる。そして、図 5 7 において説明したように、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球すると、第 2 大入賞口 2 1 2 に入球した遊技球のうち 1 個の遊技球が貯留部 2 1 8 に貯留され、その後、貯留弁 2 1 6 が開放した後に、流路 2 1 1 からクルーン 2 2 0 へと流通する（図 5 7（e）参照）。そして、クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合には、新たな大当たりが確定する。V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

【 0 7 4 5 】

図 6 2 において説明したように、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とする大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図 5 7（a））と、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分け（図 5 7（b））とは異なる。本実施形態においては、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の大当たりにおける大当たり種別の振り分けの方が、遊技者に付与される特典が多くなる可能性が高い。従って、遊技者は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とする大当たりが確定していても、ラウンド遊技中に第 2 開閉扉 2 1 3 が開放する場合には、遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入

10

20

30

40

50

球させ、さらに、V入賞口222への遊技球の入球を望む。従って、ラウンド遊技中においても、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0746】

仮に、第2開閉扉213が開放し第2大入賞口212に遊技球を入球させることができてもかかわらず、遊技球をV入賞口222に入球させることができなかった場合には、そのまま、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした大当たりに基づくラウンド遊技が継続される。

【0747】

ラウンド遊技が終了し、その後開閉実行モードが終了すると、当該開閉実行モードの実行の契機となった大当たりの種別に高頻度サポートモードが設定されている場合には、開閉実行モードの終了後に実行される遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この場合、遊技者は、右打ちをして遊技球をスルーゲート35に入球させ、電動役物開放抽選を実行させる。電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物34aが開放し第2始動口34に遊技球を入球させることができ、その結果、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が実行される。

10

【0748】

第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選における当否結果は、大当たり又は小当たりとなる。大当たりに当選した場合には、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、当該大当たりに当選した遊技回が終了した後に実行される開閉実行モード中に種別決定ゲート202に遊技球を入球させることによって、大当たりの種別が決定される。そして決定した大当たり種別に設定されたラウンド遊技が実行される。

20

【0749】

一方、第2始動口34への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第2開閉扉213が1回開放する開閉実行モードが実行される。そして、第2開閉扉213の開放中に第2大入賞口212に遊技球を入球させ、その後にV入賞口222に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。

30

【0750】

次に、遊技者が遊技を開始し、左打ちをすることによって遊技球を第1始動口33に入球させ、第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合について説明する。

【0751】

第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選した遊技回の終了後に第2開閉扉213が1回開放する開閉実行モードが実行される。開閉実行モードの開始後に、遊技者に対して右打ちをすることを示唆する右打ち示唆演出が実行される。遊技者が、当該右打ち示唆演出に従って右打ちを実行し、第2開閉扉213の開放中に第2大入賞口212に遊技球を入球させ、その後にV入賞口222に遊技球が入球した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおいては、当該大当たりの種別に設定されているラウンド遊技が実行されることによって遊技者に特典が付与される。以上、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて説明をした。

40

【0752】

《B4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【0753】

図64は、ケース1として、第1始動口33への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合について説明をするタイムチャートである。また、以下

50

に説明する処理の概要は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に大当たりに当選した全ての場合に実行されるのではなく、特定の場合にのみ実行される。

【 0 7 5 4 】

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として遊技回 U 1 が開始されると、第 1 図柄表示部 3 7 a の図柄の変動が開始する。このとき、遊技回 U 1 においては所定の演出が実行される。その後、当該第 1 図柄表示部 3 7 a における図柄の変動が停止する。このとき、第 1 図柄表示部 3 7 a には、大当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって大当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回 U 1 に対応する当たり抽選において大当たりに当選していることを認識することができない。

10

【 0 7 5 5 】

当たり抽選に当選した遊技回 U 1 が終了した後、開閉実行モードが開始される。上述のように、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定していない。大当たりの種別は、開閉実行モードの実行後に遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球することによって決定される。従って、当たり抽選に当選した遊技回が終了した時点においてもラウンド表示部 3 9 に、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の実行回数を示す表示はされない。なお、本実施形態においては、開閉実行モードの開始した時点から大当たりの種別が決定するまでの期間を「待機期間」とも呼ぶ。

20

【 0 7 5 6 】

当たり抽選に当選した遊技回 U 1 が終了した後、開閉実行モードが開始されると同時に、右打ちを示唆する演出（右打ち示唆演出）が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が 2 回分用意されていることを示唆する演出（以下「Wチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【 0 7 5 7 】

右打ち示唆演出および W チャンス演出が実行されたことを認識した遊技者が右打ちを実行し、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球すると、種別決定処理が実行され、大当たり種別が決定される。大当たり種別が決定されると待機期間は終了し、オープニング期間が開始される。オープニング期間においても右打ち示唆演出が実行される。オープニング期間の終了後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、決定された大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技が実行される。このとき、大当たり種別に対応した回数のラウンド遊技の 1 回目のラウンド遊技（1 R 目）に、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている 2 回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの 1 回目が始動されたことを示唆する演出（以下、1 回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

30

【 0 7 5 8 】

より具体的には、1 回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球を入球させ、さらに、V 入賞口 2 2 2 に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。

40

【 0 7 5 9 】

実行される 1 回目チャンス演出を遊技者が認識して右打ちを実行し、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができ、貯留部 2 1 8（図 5 7 参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した「貯留部に貯留」に進む）、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、貯留弁 2 1 6 が開閉動作を 1 回実行する。このとき、貯留部 2 1 8 に貯留されていた 1 個の遊技球は、流路 2 1 1 を流通しクルーン 2 2 0 に流入する。

50

【 0 7 6 0 】

クルーン 2 2 0 を流通する遊技球は、V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に入球する。クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合（タイムチャートに示した [V 入賞口に入球] に進む）、新たに大当たりが確定する。V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として新たな大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、上述したように、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを契機とした当たり抽選において大当たり当選した場合には、当該大当たり当選した遊技回の終了後の開閉実行モード中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球することによって大当たり種別が決定されたが、本実施形態においては、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

10

【 0 7 6 1 】

一方、クルーン 2 2 0 を流通する遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球した場合（タイムチャートに示した [V 入賞口に非入球] に進む）、用意されている 2 回分の大当たり当選するための機会（チャンス）のうちの 2 回目開始されたことを示唆する演出（以下、2 回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。2 回目チャンス演出は、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。なお、2 回目チャンス演出において示唆する大当たりの確定は、遊技回 U 1 における当たり抽選において大当たり当選したこと（または、当選していたこと）を示唆する内容である。

20

【 0 7 6 2 】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の 1 R 目が終了し、2 ラウンド目（2 R 目）が開始される。

【 0 7 6 3 】

次に、1 回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができず、貯留部 2 1 8 に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した [貯留部に非貯留] に進む）について説明する。この場合、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、2 回目チャンス演出が実行される。この場合の 2 回目チャンス演出も、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで大当たりが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に大当たりが確定したことを示す演出を実行する。

30

40

【 0 7 6 4 】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 1 での当たり抽選において大当たり当選したことを契機として実行されているラウンド遊技の 1 R 目が終了し、2 ラウンド目（2 R 目）が開始される。以上、ケース 1 について説明した。

【 0 7 6 5 】

図 6 5 は、ケース 2 として、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選した場合について説明をするタイムチャートである。本実施形態においては、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選した全ての場合において、以下に説明をする処理が実行される。

【 0 7 6 6 】

50

遊技者が左打ちを実行し、遊技球が第1始動口33に入球したことを契機として遊技回U2が開始されると、第1図柄表示部37aの図柄の変動が開始する。このとき、遊技回U2においては所定の演出が実行される。その後、当該第1図柄表示部37aにおける図柄の変動が停止する。このとき、第1図柄表示部37aには、小当たりを示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力によって小当たりに当選したことを明確に示唆する演出は実行されず、大当たりに当選したか小当たりに当選したかが遊技者にとって識別しにくい演出が実行される。従って、図柄表示装置41への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回U1に対応する当たり抽選において小当たりに当選していることを認識することができない。

10

【0767】

小当たりに当選した遊技回U2が終了した後、開閉実行モードが開始される。第1始動口33への入球を契機とした当たり抽選において小当たりに当選した場合には、開閉実行モードが開始される。そして、開閉実行モードにおけるオープニング期間において、右打ち示唆演出が実行されるとともに、遊技者に特典が付与される可能性があることを示す演出、より具体的には、大当たりに当選するための機会（チャンス）が2回分用意されていることを示唆する演出（以下「Wチャンス演出」とも呼ぶ）が実行される。

【0768】

そして、オープニング期間が終了した後、開閉処理期間が開始される。開閉処理期間においては、第2開閉扉213が1回のみ開放するラウンド遊技が実行される。また、開閉処理期間が開始されると、用意されている2回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの1回目開始されたことを示唆する演出（以下、1回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。

20

【0769】

より具体的には、1回目チャンス演出において、遊技者に右打ちを促すとともに、第2大入賞口212に遊技球を入球させ、さらに、V入賞口222に遊技球を入球させて大当たりを確定させることを促す演出が実行される。

【0770】

実行される1回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行し、第2開閉扉213が開放しているタイミングで遊技球を第2大入賞口212に入球させることができ、貯留部218（図57参照）に遊技球を貯留させることができた場合（タイムチャートに示した「貯留部に貯留」に進む）、第2開閉扉213が閉鎖後に、貯留弁216が開閉動作を1回実行する。このとき、貯留部218に貯留されていた1個の遊技球は、流路211を流通しクルーン220に流入する。

30

【0771】

クルーン220を流通する遊技球は、V入賞口222または非V入賞口224に入球する。クルーン220を流通する遊技球がV入賞口222に入球した場合（タイムチャートに示した「V入賞口に入球」に進む）、大当たりが確定する。V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として大当たりが確定すると、実行中の開閉実行モードは中断し、V入賞口222への遊技球の入球に基づいた新たな開閉実行モードが開始される。なお、V入賞口222に遊技球が入球したことを契機として大当たりとなった場合には、大当たりの確定とともに大当たりの種別が決定される。

40

【0772】

一方、クルーン220を流通する遊技球が非V入賞口224に入球した場合（タイムチャートに示した「V入賞口に非入球」に進む）、用意されている2回分の大当たりに当選するための機会（チャンス）のうちの2回目開始されたことを示唆する演出（以下、2回目チャンス演出とも呼ぶ）が実行される。2回目チャンス演出は、演出操作ボタン24を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン24を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン24が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン24を操作することを遊技

50

者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。なお、2 回目チャンス演出において示唆する外れの確定は、遊技回 U 2 における当たり抽選において外れとなったこと（または、外れであったこと）を示唆する内容である。

【 0 7 7 3 】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 2 での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させることを試みる。

10

【 0 7 7 4 】

次に、1 回目チャンス演出を遊技者が認識をして右打ちを実行したにも関わらず、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しているタイミングで遊技球を第 2 大入賞口 2 1 2 に入球させることができず、貯留部 2 1 8 に遊技球を貯留させることができなかった場合（タイムチャートに示した〔貯留部に非貯留〕に進む）について説明する。この場合、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖後に、2 回目チャンス演出が実行される。この場合の 2 回目チャンス演出も、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出であり、所定期間以内に遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作した場合には、遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されたタイミングで外れが確定したことを示す演出を実行する。また、演出操作ボタン 2 4 を操作することを遊技者に促す演出を実行後の所定期間以内に遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作されなかった場合には、所定期間の経過後に外れが確定したことを示す演出を実行する。

20

【 0 7 7 5 】

2 回目チャンス演出を実行した後、遊技回 U 2 での当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は終了し、その後、開閉実行モードは終了する。そして、遊技者に対して、左打ちをするよう促す演出（左打ち示唆演出）を実行する。遊技者は、左打ちを実行し、再度、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させることを試みる。

【 0 7 7 6 】

以上説明したように、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合（ケース 1 の場合）も、小当たりに当選した場合（ケース 2 の場合）も、第 1 図柄表示部 3 7 a には、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

30

【 0 7 7 7 】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース 1 の場合も、ケース 2 の場合も、右打ち示唆演出、W チャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。

40

【 0 7 7 8 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部 3 9 のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプ

50

は点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

【0779】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート202に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

10

【0780】

《B5》主制御装置において実行される各種処理：

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

【0781】

20

<タイマ割込み処理>

図66は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【0782】

ステップS a 5 1 0 1では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップS a 5 1 0 2に進む。

【0783】

ステップS a 5 1 0 2では、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS a 5 1 0 3に進む。

30

【0784】

ステップS a 5 1 0 3では、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および電動役物開放カウンタC 4の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および電動役物開放カウンタC 4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップS a 5 1 0 4に進む。なお、変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理（図75）において、その値を更新する。

40

【0785】

ステップS a 5 1 0 4では、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS a 5 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS a 5 1 0 4を実行した後、ステップS a 5 1 0 5に進む。

【0786】

ステップS a 5 1 0 5では、スルーゲート35への遊技球の入球（通過）に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS a 5 1 0 5におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS a 5 1 0 5を実行した後、ステップS a 5 1 0 6に進む。

50

【 0 7 8 7 】

ステップ S a 5 1 0 6 では、種別決定ゲートへの遊技球の入球に伴う種別決定ゲート用の入球処理を実行する。ステップ S a 5 1 0 6 における種別決定ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 1 0 6 を実行した後、ステップ S a 5 1 0 7 に進む。

【 0 7 8 8 】

ステップ S a 5 1 0 7 では、大入賞口への遊技球の入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップ S a 5 1 0 7 における大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 1 0 7 を実行した後、ステップ S a 5 1 0 8 に進む。

【 0 7 8 9 】

ステップ S a 5 1 0 8 では、クルーンへの遊技球の入球に伴うクルーン用の入球処理を実行する。ステップ S a 5 1 0 8 におけるクルーン用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 1 0 8 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 0 7 9 0 】

< 始動口用の入球処理 >

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

【 0 7 9 1 】

図 6 7 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S a 5 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S a 5 2 0 1 : Y E S）、ステップ S a 5 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S a 5 2 0 3 に進む。

【 0 7 9 2 】

ステップ S a 5 2 0 3 では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S a 5 2 0 4 に進む。

【 0 7 9 3 】

ステップ S a 5 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R a N（以下、第 1 始動保留個数 R a Nともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 R a Nを後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 R a Nは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S a 5 2 0 9 に進む。

【 0 7 9 4 】

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

【 0 7 9 5 】

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

【 0 7 9 6 】

ステップ S a 5 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S a 5 2 0 8 に進む。

【 0 7 9 7 】

10

20

30

40

50

ステップ S a 5 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R b N（以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう）を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S a 5 2 0 9 に進む。

【 0 7 9 8 】

ステップ S a 5 2 0 9 では、上述したステップ S a 5 2 0 4 又はステップ S a 5 2 0 8 において設定された始動保留個数 N（R a N 又は R b N）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。ステップ S a 5 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には（S a 5 2 0 9 : N O）、本始動口用の入球処理を終了する。

10

【 0 7 9 9 】

一方、ステップ S a 5 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には（S a 5 2 0 9 : Y E S）、ステップ S a 5 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S a 5 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数 C R N と言う）に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S a 5 2 1 2 に進む。

【 0 8 0 0 】

ステップ S a 5 2 1 2 では、ステップ S a 5 1 0 3（図 6 6）において更新した当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、および、通常処理（図 7 5）において更新している変動種別カウンタ C S の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S a 5 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S a 5 1 0 3（図 6 6）にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S a 5 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S a 5 1 0 3（図 6 6）にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S a 5 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S a 5 2 1 2 を実行した後、ステップ S a 5 2 1 3 に進む。

20

30

【 0 8 0 1 】

ステップ S a 5 2 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 2 1 3 を実行した後、ステップ S a 5 2 1 4 に進む。

40

【 0 8 0 2 】

ステップ S a 5 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【 0 8 0 3 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制

50

御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 75：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 0 8 0 4 】

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

10

【 0 8 0 5 】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S a 5 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 0 8 0 6 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 6 7：S a 5 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 0 8 0 7 】

図 6 8 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 0 8 0 8 】

ステップ S a 5 3 0 1 では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップ S a 5 3 0 1 を実行した後、ステップ S a 5 3 0 2 に進む。

30

【 0 8 0 9 】

ステップ S a 5 3 0 2 では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【 0 8 1 0 】

ステップ S a 5 3 0 2 を実行した後、本先判定処理を終了する。

【 0 8 1 1 】

< 大当たり・リーチ情報取得処理 >

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図 6 8：S a 5 3 0 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 0 8 1 2 】

図 6 9 は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 4 0 1 では、始動口用の入球処理（図 6 7）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S a 5 4 0 2 に進む。

【 0 8 1 3 】

ステップ S a 5 4 0 2 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が第 1 保留エリア R a に基づくものであるか否かを判定する。すなわち、先判定処理を実行する対象となる保留情報が、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第 2 始動

50

口 3 4 への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。ステップ S a 5 4 0 2 において、読み出した保留エリアが第 1 保留エリア R a に基づくものであると判定した場合には (S a 5 4 0 2 : Y E S)、ステップ S a 5 4 0 3 に進み第 1 始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S a 5 4 0 5 に進む。

【 0 8 1 4 】

一方、ステップ S a 5 4 0 2 において、読み出した保留エリアが第 1 保留エリア R a に基づくものではないと判定した場合、すなわち読み出した保留エリアが第 2 保留エリア R b に基づくものである場合には (S a 5 4 0 2 : N O)、ステップ S a 5 4 0 4 に進み、第 1 始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S a 5 4 0 5 に進む。

【 0 8 1 5 】

ステップ S a 5 4 0 5 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たり当選しているか否かを判定する。ステップ S a 5 4 0 5 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たり当選していると判定した場合には (S a 5 4 0 5 : Y E S)、ステップ S a 5 4 0 6 に進む。

【 0 8 1 6 】

ステップ S a 5 4 0 6 では、大当たり情報を先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【 0 8 1 7 】

一方、ステップ S a 5 4 0 5 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たり当選していないと判定した場合には (S a 5 4 0 5 : N O)、ステップ S a 5 4 0 7 に進む。

【 0 8 1 8 】

ステップ S a 5 4 0 7 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たり当選しているか否かを判定する。ステップ S a 5 4 0 7 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たり当選していると判定した場合には (S a 5 4 0 7 : Y E S)、ステップ S a 5 4 0 8 に進む。

【 0 8 1 9 】

ステップ S a 5 4 0 8 では、小当たり情報を先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【 0 8 2 0 】

ステップ S a 5 4 0 7 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たり当選していないと判定した場合には (S a 5 4 0 7 : N O)、ステップ S a 5 4 0 9 に進む。

【 0 8 2 1 】

ステップ S a 5 4 0 9 では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。その後、ステップ S a 5 4 1 0 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S a 5 4 1 1 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 0 8 2 2 】

ステップ S a 5 4 1 1 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S a 5 4 1 1 : Y E S)、ステップ S a 5 4 1 2 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。一方、ステップ S a 5 4 1 1 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S a 5 4 1 1 : N O)、そのまま大当たり・リーチ情報取得処理を終了する。

【 0 8 2 3 】

< 変動時間情報取得処理 >

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン (図 6 8 : S a 5 3 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 0 8 2 4 】

図 7 0 は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 5 0 1 では、始動口用の入球処理（図 6 7）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S a 5 5 0 2 に進む。

【 0 8 2 5 】

ステップ S a 5 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（S a 5 5 0 2 : Y E S）、ステップ S a 5 5 0 3 に進む。

【 0 8 2 6 】

ステップ S a 5 5 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S a 5 5 0 3 を実行した後、ステップ S a 5 5 0 9 に進む。

【 0 8 2 7 】

ステップ S a 5 5 0 9 では、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 8 2 8 】

ステップ S a 5 5 0 2 において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップ S a 5 5 0 2 : N O）、ステップ S a 5 5 0 4 に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 5 5 0 4 において、小当たりに当選していると判定した場合には（S a 5 5 0 4 : Y E S）、ステップ S a 5 5 0 5 に進む。

【 0 8 2 9 】

ステップ S a 5 5 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S a 5 5 0 5 を実行した後、ステップ S a 5 5 0 9 に進む。

【 0 8 3 0 】

ステップ S a 5 5 0 9 では、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 8 3 1 】

ステップ S a 5 5 0 4 において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には（S a 5 5 0 4 : N O）、ステップ S a 5 5 0 6 に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S a 5 5 0 6 において、リーチが発生すると判定した場合には（S a 5 5 0 6 : Y E S）、ステップ S a 5 5 0 7 に進む。

【 0 8 3 2 】

ステップ S a 5 5 0 7 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S a 5 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 8 3 3 】

ステップ S a 5 5 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップ S a 5 5 0 6 : N O）、ステップ S a 5 5 0 8 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S a 5 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 8 3 4 】

10

20

30

40

50

< スルー用の入球処理 >

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

【 0 8 3 5 】

図 7 1 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 6 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S a 5 6 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には（S a 5 6 0 1：Y E S）、ステップ S a 5 6 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S a 5 6 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S a 5 6 0 1：N O）、本スルー用の入球処理を終了する。

10

【 0 8 3 6 】

ステップ S a 5 6 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満（4 未満）であると判定した場合には（S a 5 6 0 2：Y E S）、ステップ S a 5 6 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S a 5 6 0 4 に進む。

【 0 8 3 7 】

ステップ S a 5 6 0 4 では、ステップ S a 5 1 0 3（図 6 6）において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

20

【 0 8 3 8 】

一方、ステップ S a 5 6 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合（S a 5 6 0 2：N O）、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 0 8 3 9 】

< 種別決定ゲート用の入球処理 >

次に、種別決定ゲート用の入球処理について説明する。種別決定ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 6 6：ステップ S a 5 1 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 0 8 4 0 】

図 7 2 は、種別決定ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 7 0 1 では、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球したか否かを判定する。ステップ S a 5 7 0 1 において、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球したと判定した場合には（S a 5 7 0 1：Y E S）、ステップ S a 5 7 0 2 に進む。一方、ステップ S a 5 7 0 1 において、遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球していないと判定した場合には（S a 5 7 0 1：N O）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【 0 8 4 1 】

40

ステップ S a 5 7 0 2 では、種別決定許可フラグが O N であるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理（図 8 2 参照）が実行された場合に O N にされ、本種別決定ゲート用の入球処理において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタ C 2 の値を記憶エリアに記憶させた後に O F F にされる（S a 5 7 0 5）。

【 0 8 4 2 】

ステップ S a 5 7 0 2 において、種別決定許可フラグが O N であると判定した場合には（S a 5 7 0 2：Y E S）、ステップ S a 5 7 0 3 に進む。ステップ S a 5 7 0 2 において、種別決定許可フラグが O N ではないと判定した場合には（S a 5 7 0 2：N O）、そのまま種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

50

【 0 8 4 3 】

ステップ S a 5 7 0 3 では、大当たり種別カウンタ C 2 の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア 6 4 i ）に記憶する。その後、ステップ S a 5 7 0 4 に進む。

【 0 8 4 4 】

ステップ S a 5 7 0 4 では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグを O N にする。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタ C 2 の値が種別判定処理実行エリア 6 4 i に記憶された場合に O N にされ、後述する種別決定処理（図 8 2 参照）において大当たり種別が決定した場合に O F F にされる。ステップ S a 5 7 0 4 を実行した後、ステップ S a 5 7 0 5 に進む。

【 0 8 4 5 】

ステップ S a 5 7 0 5 では、種別決定許可フラグを O F F にする。その後、種別決定ゲート用の入球処理を終了する。

【 0 8 4 6 】

< 大入賞口用の入球処理 >

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 6 6 : ステップ S a 5 1 0 7 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 8 4 7 】

図 7 3 は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 8 0 1 では、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したか否かを判定する。ステップ S a 5 8 0 1 において、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したと判定した場合には（ S a 5 8 0 1 : Y E S ）、ステップ S a 5 8 0 2 に進む。一方、ステップ S a 5 8 0 1 において、遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球したと判定しなかった場合には（ S a 5 8 0 1 : N O ）、ステップ S a 5 8 0 4 に進む。

【 0 8 4 8 】

ステップ S a 5 8 0 2 では、第 1 大入賞口 3 6 a に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第 1 大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した場合には、15 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S a 5 8 0 2 を実行した後、ステップ S a 5 8 0 3 に進む。

【 0 8 4 9 】

ステップ S a 5 8 0 3 では、第 1 大入賞口入球コマンドを設定する。第 1 大入賞口入球コマンドは、第 1 大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3 ）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 5 8 0 3 を実行した後、ステップ S a 5 8 0 4 に進む。

【 0 8 5 0 】

ステップ S a 5 8 0 4 では、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したか否かを判定する。ステップ S a 5 8 0 4 において、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したと判定した場合には（ S a 5 8 0 4 : Y E S ）、ステップ S a 5 8 0 5 に進む。一方、ステップ S a 5 8 0 4 において、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球していないと判定した場合には（ S a 5 8 0 4 : N O ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【 0 8 5 1 】

ステップ S a 5 8 0 5 では、第 2 大入賞口 2 1 2 に入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、第 2 大入賞口 2 1 2 に 1 個の遊技球が入球した場合には、15 個の遊技球が賞球として払い出される。ステップ S a 5 8 0 5 を実行した後、ステップ S a 5 8 0 6 に進む。

【 0 8 5 2 】

ステップ S a 5 8 0 6 では、第 2 大入賞口入球コマンドを設定する。第 2 大入賞口入球コマンドは、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出

10

20

30

40

50

力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。
ステップ S a 5 8 0 6 を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【 0 8 5 3 】

< クルーン用の入球処理 >

次に、クルーン用の入球処理について説明する。クルーン用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 6 6：ステップ S a 5 1 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 8 5 4 】

図 7 4 は、クルーン用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S a 5 9 0 1 では、クルーン入球許可フラグが ON であるか否かを判定する。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理（図 8 5）において貯留弁 2 1 6 を開放した場合に ON にされ、クルーン 2 2 0 が備える V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球した場合に OFF にされる（図 7 4：S a 5 9 0 8）。このようにすることで、貯留弁 2 1 6 が開放動作を実行していないにも関わらず、貯留弁駆動機構 2 1 7 や貯留弁 2 1 6 の損傷や異常によって、意図せずクルーンに遊技球が流通し、V 入賞口 2 2 2 に入球して大当たりとなってしまうことを回避することができる。ステップ S a 5 9 0 1 において、クルーン入球許可フラグが ON であると判定した場合には（S a 5 9 0 1：YES）、ステップ S a 5 9 0 2 に進む。一方、ステップ S a 5 9 0 1 において、クルーン入球許可フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 5 9 0 1：NO）、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

10

20

【 0 8 5 5 】

ステップ S a 5 9 0 2 では、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S a 5 9 0 2 において、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したと判定した場合には（S a 5 9 0 2：YES）、ステップ S a 5 9 0 3 に進む。

【 0 8 5 6 】

ステップ S a 5 9 0 3 では、大当たり種別カウンタ C 2 の値を、対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア 6 4 i）に記憶する。上述したように、本実施形態においては、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において大当たり当選した場合には、開閉実行モードの実行中に種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球が入球したことを契機として、種別決定ゲート用の入球処理において大当たり種別カウンタ C 2 の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア 6 4 i）に記憶させたが、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を契機とする大当たりの場合には、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって大当たり種別カウンタ C 2 の値を対応する記憶エリア（種別判定処理実行エリア 6 4 i）に記憶させる。ステップ S a 5 9 0 3 を実行した後、ステップ S a 5 9 0 4 に進む。

30

【 0 8 5 7 】

ステップ S a 5 9 0 4 では、V 入賞大当たりフラグを ON にする。V 入賞大当たりフラグは、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合に ON にされ、V 入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後に OFF にされる（図 8 5：S a 6 9 1 0）。ステップ S a 5 9 0 4 を実行した後、ステップ S a 5 9 0 5 に進む。

40

【 0 8 5 8 】

ステップ S a 5 9 0 5 では、V 入賞コマンドを設定する。V 入賞コマンドは、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 5 9 0 5 を実行した後、ステップ S a 5 9 0 8 に進む。

【 0 8 5 9 】

一方、ステップ S a 5 9 0 2 において、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球していないと判定した場合には（S a 5 9 0 2：NO）、ステップ S a 5 9 0 6 に進む。

【 0 8 6 0 】

50

ステップ S a 5 9 0 6 では、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S a 5 9 0 6 において、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したと判定した場合には (S a 5 9 0 6 : Y E S)、ステップ S a 5 9 0 7 に進む。一方、ステップ S a 5 9 0 6 において、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球していないと判定した場合には (S a 5 9 0 6 : N O)、そのままクルーン用の入球処理を終了する。

【 0 8 6 1 】

ステップ S a 5 9 0 7 では、非 V 入賞コマンドを設定する。非 V 入賞コマンドは、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。非 V 入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 5 9 0 7 を実行した後、ステップ S a 5 9 0 8 に進む。

10

【 0 8 6 2 】

ステップ S a 5 9 0 8 では、クルーン入球許可フラグを O F F にする。その後、クルーン用の入球処理を終了する。

【 0 8 6 3 】

< 通常処理 >

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

【 0 8 6 4 】

20

図 7 5 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 0 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S a 6 0 0 2 に進む。

【 0 8 6 5 】

ステップ S a 6 0 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S a 6 0 0 3 に進む。

【 0 8 6 6 】

ステップ S a 6 0 0 3 では、ステップ S a 6 0 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、変動種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S a 6 0 0 3 を実行した後、ステップ S a 6 0 0 4 に進む。

30

【 0 8 6 7 】

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

40

【 0 8 6 8 】

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

【 0 8 6 9 】

ステップ S a 6 0 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する

50

。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S a 6 0 0 8 に進む。

【 0 8 7 0 】

ステップ S a 6 0 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S a 6 0 0 9 に進む。

【 0 8 7 1 】

ステップ S a 6 0 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S a 6 0 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S a 6 0 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S a 6 0 0 9 : N O）、ステップ S a 6 0 1 0 及びステップ S a 6 0 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S a 6 0 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S a 6 0 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S a 6 0 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S a 6 0 0 9 : Y E S）、ステップ S a 6 0 0 3 に戻り、ステップ S a 6 0 0 3 からステップ S a 6 0 0 8 までの各処理を実行する。

【 0 8 7 2 】

なお、ステップ S a 6 0 0 3 からステップ S a 6 0 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 0 8 7 3 】

< 遊技回制御処理 >

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

【 0 8 7 4 】

図 7 6 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 1 0 1 では、特別遊技状態中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、当たり抽選において大当たりに当選、または小当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了した場合に O N にされ（S a 6 1 1 2）、遊技状態移行処理（図 8 1）において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる（図 8 1 : S a 6 6 3 1）。

【 0 8 7 5 】

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

【 0 8 7 6 】

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

【 0 8 7 7 】

ステップ S a 6 1 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中でないと判定した場合には (S a 6 1 0 2 : N O)、ステップ S a 6 1 0 3 ~ ステップ S a 6 1 0 7 の遊技回開始用の処理に進む。ステップ S a 6 1 0 3 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。したがって、ステップ S a 6 1 0 3 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には (S a 6 1 0 3 : Y E S)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S a 6 1 0 3 において、合計保留個数 C R N が「 0 」でないと判定した場合には (S a 6 1 0 3 : N O)、ステップ S a 6 1 0 4 に進む。

【 0 8 7 8 】

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

【 0 8 7 9 】

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

【 0 8 8 0 】

ステップ S a 6 1 0 6 では、P N C カウントフラグが O N であるか否かを判定する。P N C カウントフラグは、高頻度サポートモードが設定された大当たりを契機として実行された開閉実行モードが終了する場合に O N にされ (図 8 7 参照)、高頻度サポートモードが終了する場合に O F F にされる (図 8 8 参照)。P N C カウントフラグは、高頻度サポートモード中の遊技回の実行回数のカウントを開始するタイミングを確認するために設定されている。ステップ S a 6 1 0 6 において、P N C カウントフラグが O N であると判定した場合には (S a 6 1 0 6 : Y E S)、ステップ S a 6 1 0 7 に進む。

【 0 8 8 1 】

ステップ S a 6 1 0 7 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて実行された遊技回数をカウントするためのカウンタである。ステップ S a 6 1 0 7 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S a 6 1 0 6 において、P N C カウントフラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 1 0 6 : N O)、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【 0 8 8 2 】

ステップ S a 6 1 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定した場合には (S a 6 1 0 2 : Y E S)、ステップ S a 6 1 0 8 ~ ステップ S a 6 1 1 3 の遊技回進行用の処理を実行する。

【 0 8 8 3 】

ステップ S a 6 1 0 8 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S a 6 1 0 8 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 f) に記憶されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変

10

20

30

40

50

動時間の設定処理（図 8 0）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【 0 8 8 4 】

ステップ S a 6 1 0 8 において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S a 6 1 0 8 : N O）、ステップ S a 6 1 0 9 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ S a 6 1 0 9 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 0 8 8 5 】

ステップ S a 6 1 0 8 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S a 6 1 0 8 : Y E S）、ステップ S a 6 1 1 0 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図 7 8）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップ S a 6 1 1 0 を実行した後、ステップ S a 6 1 1 1 に進む。

【 0 8 8 6 】

ステップ S a 6 1 1 1 では、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。大当たりフラグは、後述する変動開始処理（図 7 8）において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に O N にされる。小当たりフラグは、後述する変動開始処理（図 7 8）において、当たり抽選の抽選結果が小当たりである場合に O N にされる。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグは、後述するエンディング期間終了時の移行処理（図 8 7）におけるフラグ消去処理において O F F にされる。

【 0 8 8 7 】

ステップ S a 6 1 1 1 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N であると判定した場合には（S a 6 1 1 1 : Y E S）、ステップ S a 6 1 1 2 に進み、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S a 6 1 1 3 に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 6 1 1 3 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 0 8 8 8 】

一方、ステップ S a 6 1 1 1 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグのいずれかが O N ではないと判定した場合には（S a 6 1 1 1 : N O）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【 0 8 8 9 】

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 7 6 : S a 6 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 8 9 0 】

図 7 7 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 2 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 5 9）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 5 9）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。す

なわち、ステップ S a 6 2 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【 0 8 9 1 】

ステップ S a 6 2 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には (ステップ S a 6 2 0 1 : Y E S)、ステップ S a 6 2 0 2 ~ ステップ S a 6 2 0 7 の第 1 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップ S a 6 2 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (ステップ S a 6 2 0 1 : N O)、ステップ S a 6 2 0 8 ~ ステップ S a 6 2 1 3 の第 2 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

10

【 0 8 9 2 】

ステップ S a 6 2 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S a 6 2 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S a 6 2 0 4 に進む。ステップ S a 6 2 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S a 6 2 0 5 に進む。

【 0 8 9 3 】

ステップ S a 6 2 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S a 6 2 0 5 を実行した後、ステップ S a 6 2 0 6 に進む。

20

【 0 8 9 4 】

ステップ S a 6 2 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S a 6 2 0 7 へ進む。

【 0 8 9 5 】

ステップ S a 6 2 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

30

【 0 8 9 6 】

ステップ S a 6 2 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 7 5) におけるステップ S a 6 0 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【 0 8 9 7 】

ステップ S a 6 2 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (ステップ S a 6 2 0 1 : N O)、ステップ S a 6 2 0 8 に進む。

【 0 8 9 8 】

ステップ S a 6 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算す

50

る。その後、ステップ S a 6 2 0 9 に進む。ステップ S a 6 2 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S a 6 2 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S a 6 2 1 1 に進む。

【 0 8 9 9 】

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

10

【 0 9 0 0 】

ステップ S a 6 2 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S a 6 2 1 3 に進む。

【 0 9 0 1 】

ステップ S a 6 2 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリ

20

ア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 0 9 0 2 】

ステップ S a 6 2 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 7 5 ）におけるステップ S a 6 0 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する

30

【 0 9 0 3 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 7 6 : S a 6 1 0 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 9 0 4 】

図 7 8 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 6 7 ）における始動口への入球によって記憶エリア（保留エリア）に記憶された当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S a 6 3 0 2 に進む。

40

【 0 9 0 5 】

ステップ S a 6 3 0 2 では、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、処理対象となっている当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として取得された情報か、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として取得された情報かを判定する。

【 0 9 0 6 】

ステップ S a 6 3 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S a 6 3 0 2 : N O ）、ステップ S a 6 3 0 3 に進む。ステップ S a 6 3 0 3 では、第 1 始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップ S a 6 3 0 5 に進む。

【 0 9 0 7 】

50

ステップ S a 6 3 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 3 0 2 : Y E S)、ステップ S a 6 3 0 4 に進む。ステップ S a 6 3 0 4 では、第 2 始動口用の当否テーブルを参照し、その後、ステップ S a 6 3 0 5 に進む。

【 0 9 0 8 】

ステップ S a 6 3 0 5 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 6 3 0 5 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には (S a 6 3 0 5 : Y E S)、ステップ S a 6 3 0 6 に進む。

【 0 9 0 9 】

ステップ S a 6 3 0 6 では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理とは、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで大当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S a 6 3 0 6 を実行した後、ステップ S a 6 3 0 7 に進む。

【 0 9 1 0 】

ステップ S a 6 3 0 7 では、大当たりフラグを O N にする。その後、ステップ S a 6 3 0 8 に進み、特定処理実行判定処理を実行する。特定処理実行判定処理は、大当たりに当選した遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおいて、図 6 4 において説明した処理、すなわち、W チャンス示唆演出の実行を含む処理を実行するか否かを決定するための処理である。特定処理実行判定処理の詳細は後述する。ステップ S a 6 3 0 8 を実行した後、ステップ S a 6 3 1 5 に進む。

【 0 9 1 1 】

一方、ステップ S a 6 3 0 5 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には (S a 6 3 0 5 : N O)、ステップ S a 6 3 0 9 に進む。

【 0 9 1 2 】

ステップ S a 6 3 0 9 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S a 6 3 0 9 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選していると判定した場合には (S a 6 3 0 9 : Y E S)、ステップ S a 6 3 1 0 に進む。

【 0 9 1 3 】

ステップ S a 6 3 1 0 では、小当たり用の停止結果設定処理を実行する。小当たり用の停止結果設定処理とは、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。ステップ S a 6 3 1 0 を実行した後、ステップ S a 6 3 1 1 に進む。

【 0 9 1 4 】

ステップ S a 6 3 1 1 では、小当たりフラグを O N にする。ステップ S a 6 3 1 1 を実行した後、ステップ S a 6 3 1 5 に進む。

【 0 9 1 5 】

ステップ S a 6 3 0 9 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には (S a 6 3 0 9 : N O)、ステップ S a 6 3 1 2 に進む。

【 0 9 1 6 】

ステップ S a 6 3 1 2 では、実行される今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。そして、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記

10

20

30

40

50

憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【0917】

ステップS a 6 3 1 2において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には(S a 6 3 1 2 : YES)、ステップS a 6 3 1 3に進む。

【0918】

ステップS a 6 3 1 3では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理を実行する。より具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS a 6 3 1 3を実行した後、ステップS a 6 3 1 5に進む。

10

【0919】

ステップS a 6 3 1 2において、実行される今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(S a 6 3 1 2 : NO)、ステップS a 6 3 1 4に進む。

【0920】

ステップS a 6 3 1 4では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されている当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップS a 6 3 1 4を実行した後、ステップS a 6 3 1 5に進む。

20

【0921】

ステップS a 6 3 1 5では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップS a 6 3 1 5を実行した後、ステップS a 6 3 1 6に進む。

30

【0922】

ステップS a 6 3 1 6では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS a 6 3 1 6において、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には(S a 6 3 1 6 : NO)、ステップS a 6 3 1 7に進み、第1変動用コマンドを設定する。第1変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS a 6 3 1 5で設定された変動時間の情報が含まれている。

40

【0923】

一方、ステップS a 6 3 1 6において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には(S a 6 3 1 6 : YES)、ステップS a 6 3 1 8に進み、第2変動用コマンドを設定する。第2変動用コマンドには、今回の遊技回が第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS a 6 3 1 5で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS a 6 3 1 7又はステップS a 6 3 1 8を実行した後、ステップS a 6 3 1 9に進む。

【0924】

50

ステップ S a 6 3 1 9 では、変動種別コマンドを設定する。変動種別コマンドには、大当たりの有無、リーチ発生の有無、特定処理の実行の有無の情報が含まれる。

【 0 9 2 5 】

ステップ S a 6 3 1 7 ~ ステップ S a 6 3 1 9 にて設定された変動用コマンド及び変動種別コマンドは、通常処理 (図 7 5) におけるステップ S a 6 0 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S a 6 3 1 9 を実行後、ステップ S a 6 3 2 0 に進む。

【 0 9 2 6 】

ステップ S a 6 3 2 0 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S a 6 3 2 0 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 0 9 2 7 】

< 特定処理実行判定処理 >

次に、特定処理実行判定処理について説明する。特定処理実行判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 7 8 : S a 6 3 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。ここで、特定処理は、図 6 4 で説明した一連の処理を意味する。特定処理実行判定処理は、特定処理を実行するか否かを決定 (判定) するための処理である。

【 0 9 2 8 】

図 7 9 は、特定処理実行判定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 4 0 1 では、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。上述したように、図 6 4 で説明した処理は、当該遊技回が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している場合に実行する。従って、処理対象である遊技回が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行されるのか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行されるのかを判定するために、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 9 2 9 】

ステップ S a 6 4 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 4 0 1 : N O) 、ステップ S a 6 4 0 2 に進む。一方、ステップ S a 6 4 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 4 0 1 : Y E S) 、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【 0 9 3 0 】

ステップ S a 6 4 0 2 では、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタ C 1 の値が、予め定められた特定の値であるかを判定する。図 6 4 において説明したように、当該図 6 4 で示した処理は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選において大当たりに当選している全ての場合において実行するのではなく、特定の場合にのみ実行する。従って、当該遊技回における当たり乱数カウンタ C 1 の値が、予め定められた特定の値であるか否かを判定し、特定の値である場合には、特定処理の実行を決定する。本実施形態においては、特定の値は、図 6 0 に示した第 1 始動口用の当否テーブルにおいて大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値「 0 ~ 4 」のうち、2 つの値「 0 、 1 」に設定されている。従って、ステップ S a 6 4 0 2 においては、当たり抽選において大当たりに当選することとなる当該遊技回における当たり乱数カウンタ C 1 の値が、「 0 」または「 1 」であるかを判定する。ステップ S a 6 4 0 2 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が特定の値であると判定した場合には (S a 6 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S a 6 4 0 3 に進む。一方、ステップ S a 6 4

10

20

30

40

50

02において、当たり乱数カウンタC1の値が特定の値ではないと判定した場合には(Sa6402:NO)、そのまま特定処理実行判定処理を終了する。

【0931】

ステップSa6403では、特定処理フラグをONにする。図64において説明した処理においては、開閉実行モードにおける開閉処理期間において、第2開閉扉213が開放する開閉シナリオ(開放パターン)が設定される必要がある。特定処理フラグは、開閉シナリオを決定する処理(図83:開閉シナリオ設定処理)において、特定処理が実行されるか否かを識別するために設けられている。ステップSa6403を実行した後、ステップSSa6404に進む。

【0932】

ステップSa6404では、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理が実行されることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特定処理コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理(図75:ステップSa6003)において音声発光制御装置90に送信される。ステップSa6404を実行した後、特定処理実行判定処理を終了する。

【0933】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図78:Sa6015)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0934】

図80は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップSa6501では、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSa6502に進む。

【0935】

ステップSa6502では、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM64の、大当たりフラグがONであるか否かを判定し、大当たりフラグがONである場合には(Sa6502:YES)、ステップSa6503に進む。

【0936】

ステップSa6503では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSa6509に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0937】

ステップSa6502において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には(Sa6502:NO)、ステップSa6504に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM64の、小当たりフラグがONであるか否かを判定し、小当たりフラグがONである場合には(Sa6504:YES)、ステップSa6505に進む。

【0938】

ステップSa6505では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSa6509に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0939】

ステップSa6504において、今回の遊技回に係る当たり抽選において小当たりに当選していないと判定した場合には(Sa6504:NO)、ステップSa6506に進む

10

20

30

40

50

。

【 0 9 4 0 】

ステップ S a 6 5 0 6 では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S a 6 5 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していない場合および小当たりに当選していない場合に本処理 (S a 6 5 0 6) を実行することから、ステップ S a 6 5 0 6 においては、当たり抽選において大当たりおよび小当たりに当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S a 6 5 0 6 : Y E S) 、ステップ S a 6 5 0 7 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

10

【 0 9 4 1 】

ステップ S a 6 5 0 7 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S a 6 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【 0 9 4 2 】

ステップ S a 6 5 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S a 6 5 0 6 : N O) 、ステップ S a 6 5 0 8 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S a 6 5 0 9 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 9 4 3 】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタ C S の値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

30

。

【 0 9 4 4 】

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

40

【 0 9 4 5 】

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動時間が選択

50

されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。

【0946】

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

【0947】

10

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図75：Sa6007）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0948】

図81は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSa6601では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、特別遊技状態における開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、特別遊技状態においてエンディング演出を実行するための期間である。

【0949】

20

ステップSa6601において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa6601：NO）、ステップSa6602に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

【0950】

ステップSa6602において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa6602：NO）、ステップSa6603に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【0951】

30

ステップSa6603において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sa6603：NO）、ステップSa6604に進み、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップSa6604において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Sa6604：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0952】

ステップSa6604において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Sa6604：YES）、ステップSa6605に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にONにされ（図76：Sa6112）、開閉実行モードが終了する場合にOFFにされる（図81：Sa6631）。

【0953】

40

ステップSa6605において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sa6605：YES）、ステップSa6606に進む。一方、ステップSa6605において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sa6605：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【0954】

ステップSa6606では、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップSa6606において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当た

50

りではないと判定した場合には (S a 6 6 0 6 : N O)、ステップ S a 6 6 0 7 に進む。

【 0 9 5 5 】

ステップ S a 6 6 0 7 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S a 6 6 0 6 において、今回の遊技回の遊技結果 (当たり抽選の結果) が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S a 6 6 0 7 を実行した後、ステップ S a 6 6 0 8 に進む。

【 0 9 5 6 】

ステップ S a 6 6 0 8 では、種別決定完了フラグが O N であるか否かを判定する。種別決定完了フラグは、大当たり種別が決定しているか否かを判定するためのフラグであり、大当たり種別を決定する種別決定処理において大当たり種別が決定した場合に O N にされ (図 8 2 : S a 6 7 0 9)、開閉シナリオ設定処理が実行される直前に O F F にされる (S a 6 6 1 0)。ステップ S a 6 6 0 8 において、種別決定完了フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 6 0 8 : N O)、ステップ S a 6 6 0 9 に進む。

【 0 9 5 7 】

ステップ S a 6 6 0 9 では、種別決定処理を実行する。種別決定処理については、後述する。

【 0 9 5 8 】

ステップ S a 6 6 0 8 において、種別決定完了フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 6 0 8 : Y E S)、ステップ S a 6 6 1 0 に進み、種別決定完了フラグを O F F にする。その後、ステップ S a 6 6 1 1 に進む。

【 0 9 5 9 】

また、ステップ S a 6 6 0 6 において、今回の遊技回の遊技結果 (当たり抽選の結果) が小当たりであると判定した場合にも (S a 6 6 0 6 : Y E S)、ステップ S a 6 6 1 1 に進む。

【 0 9 6 0 】

ステップ S a 6 6 1 1 では、開閉シナリオ設定処理を実行する。上述のように、開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップ S a 6 6 1 1 を実行した後、ステップ S a 6 6 1 2 に進む。

【 0 9 6 1 】

ステップ S a 6 6 1 2 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップ S a 6 6 1 2 を実行した後、ステップ S a 6 6 1 3 に進む。

【 0 9 6 2 】

ステップ S a 6 6 1 3 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 7 5) におけるステップ S a 6 0 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。大当たりまたは小当たりに関する情報とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのか、または、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって実行された当たり抽選によって大当たりに当選したのか、または小当たりに当選したのか、または、当該大当たりまたは小当たりによって実行されたラウンド遊技中に V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球することによって新たに大当たりに当選したのかといった情報である。音声発光制

御装置 90 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S a 6 6 1 3 を実行した後、ステップ S a 6 6 1 4 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 9 6 3 】

ステップ S a 6 6 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には (S a 6 6 0 3 : Y E S)、ステップ S a 6 6 1 5 に進む。

【 0 9 6 4 】

ステップ S a 6 6 1 5 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S a 6 6 1 5 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S a 6 6 1 5 : Y E S)、ステップ S a 6 6 1 6 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S a 6 6 1 7 に進む。

10

【 0 9 6 5 】

ステップ S a 6 6 1 7 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、種別決定処理によって大当たり種別が決定した場合には、当該決定した大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部 39 に表示させ、V 入賞口 222 に遊技球が入球することによって大当たりが確定した場合には、当該大当たりの確定によって決定された大当たり種別に設定されているラウンド遊技の実行回数を示す表示をラウンド表示部 39 に表示させる。ステップ S a 6 6 1 7 を実行した後、ステップ S a 6 6 1 8 に進む。

20

【 0 9 6 6 】

ステップ S a 6 6 1 8 では、開閉処理期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 9 6 7 】

ステップ S a 6 6 0 2 において、開閉処理期間フラグが ON であると判定した場合には (S a 6 6 0 2 : Y E S)、ステップ S a 6 6 1 9 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S a 6 6 1 9 を実行した後、ステップ S a 6 6 2 0 に進む。

【 0 9 6 8 】

30

ステップ S a 6 6 2 0 では、V 入賞大当たりフラグが ON であるか否かを判定する。V 入賞大当たりフラグは、遊技球が V 入賞口 222 に入球した場合に ON にされ、V 入賞による大当たりによる開閉実行モードのオープニング時間の設定が完了した後に OFF にされる (図 85 : S a 6 9 1 0)。

【 0 9 6 9 】

ステップ S a 6 6 2 0 において、V 入賞大当たりフラグが ON であると判定した場合には (S a 6 6 2 0 : Y E S)、ステップ S a 6 6 2 1 に進み、V 入賞処理を実行する。V 入賞処理については後述する。

【 0 9 7 0 】

ステップ S a 6 6 2 1 において、V 入賞処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【 0 9 7 1 】

一方、ステップ S a 6 6 2 0 において、V 入賞大当たりフラグが ON ではないと判定した場合には (S a 6 6 2 0 : N O)、ステップ S a 6 6 2 2 に進む。

【 0 9 7 2 】

ステップ S a 6 6 2 2 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S a 6 6 2 2 : Y E S)、ステップ S a 6 6 2 3 に進む。一方、ステップ S a 6 6 2 2 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S a 6 6 2 2 : N O)、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 9 7 3 】

50

ステップ S a 6 6 2 3 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S a 6 6 2 4 に進む。

【 0 9 7 4 】

ステップ S a 6 6 2 4 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S a 6 6 2 4 を実行した後、ステップ S a 6 6 2 5 に進む。

【 0 9 7 5 】

ステップ S a 6 6 2 5 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。ステップ S a 6 6 2 5 を実行した後、ステップ S a 6 6 2 6 に進む。

【 0 9 7 6 】

ステップ S a 6 6 2 6 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 7 5）におけるステップ S a 6 0 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップ S a 6 6 2 6 を実行した後、ステップ S a 6 6 2 7 に進む。

【 0 9 7 7 】

ステップ S a 6 6 2 7 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 9 7 8 】

ステップ S a 6 6 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（S a 6 6 0 1 : Y E S）、ステップ S a 6 6 2 8 に進む。

【 0 9 7 9 】

ステップ S a 6 6 2 8 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（S a 6 6 2 5）において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S a 6 6 2 8 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」であると判定した場合には（S a 6 6 2 8 : Y E S）、ステップ S a 6 6 2 9 に進む。

【 0 9 8 0 】

ステップ S a 6 6 2 9 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S a 6 6 3 0 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S a 6 6 3 0 を実行した後、ステップ S a 6 6 3 1 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 9 8 1 】

一方、ステップ S a 6 6 2 8 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「0」ではないと判定した場合には（S a 6 6 2 8 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 9 8 2 】

< 種別決定処理 >

次に、種別決定処理について説明する。種別決定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 8 1 : S a 6 6 0 9）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 9 8 3 】

図 8 2 は、種別決定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 7 0 1 では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグが O N であるか否かを判定する。大当たり種別カウンタ記憶完了フラグは、大当たり種別カウンタ C 2 の値が種別判定処理実行エリア 6 4 i に

10

20

30

40

50

記憶された場合に O N にされ、大当たり種別が決定した場合に O F F にされる。

【 0 9 8 4 】

ステップ S a 6 7 0 1 において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 7 0 1 : N O)、ステップ S a 6 7 0 2 に進む。

【 0 9 8 5 】

ステップ S a 6 7 0 2 では、種別決定許可フラグが O N であるか否かを判定する。種別決定許可フラグは、当たり抽選において大当たり当選したことを契機として開閉実行モードが開始され種別決定処理が実行された場合に O N にされ、種別決定ゲート用の入球処理 (図 7 2) において、大当たり種別を決定するための大当たり種別カウンタ C 2 の値を記憶エリアに記憶させた後に O F F にされる (図 7 2 : S a 5 7 0 5)。

10

【 0 9 8 6 】

ステップ S a 6 7 0 2 において、種別決定許可フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 7 0 2 : N O)、ステップ S a 6 7 0 3 に進み、種別決定許可フラグを O N にして、その後、種別決定処理を終了する。一方、ステップ S a 6 7 0 2 において、種別決定許可フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 7 0 2 : Y E S)、そのまま種別決定処理を終了する。

【 0 9 8 7 】

ステップ S a 6 7 0 1 において、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 7 0 1 : Y E S)、ステップ S a 6 7 0 4 に進む。

【 0 9 8 8 】

20

ステップ S a 6 7 0 4 では、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。

【 0 9 8 9 】

ステップ S a 6 7 0 4 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 7 0 4 : N O)、ステップ S a 6 7 0 5 に進み、第 1 始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別 (振り分け結果) を特定する。その後、ステップ S a 6 7 0 7 に進む。

【 0 9 9 0 】

ステップ S a 6 7 0 4 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 7 0 4 : Y E S)、ステップ S a 6 7 0 6 に進み、第 2 始動口用の振り分けテーブルを参照し、取得した大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別 (振り分け結果) を特定する。その後、ステップ S a 6 7 0 7 に進む。

30

【 0 9 9 1 】

ステップ S a 6 7 0 7 では、ステップ S a 6 7 0 5 またはステップ S a 6 7 0 6 において特定した大当たり種別を、今回の大当たりにおける大当たり種別に設定する。ステップ S a 6 7 0 7 を実行した後、ステップ S a 6 7 0 8 に進む。

【 0 9 9 2 】

ステップ S a 6 7 0 8 では、種別決定完了フラグを O N にし、その後、ステップ S a 6 7 0 9 に進む。ステップ S a 6 7 0 9 では、大当たり種別カウンタ記憶完了フラグを O F F にする。その後、種別決定処理を終了する。

【 0 9 9 3 】

40

< 開閉シナリオ設定処理 >

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

【 0 9 9 4 】

図 8 3 は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 8 0 1 では、大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S a 6 8 0 1 において、大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S a 6 8 0 1 : Y E S)、ステップ S a 6 8 0 2 に進む。

【 0 9 9 5 】

50

ステップ S a 6 8 0 2 では、特定処理フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S S a 6 8 0 2 において、特定処理フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 8 0 2 : N O)、ステップ S a 6 8 0 3 に進む。

【 0 9 9 6 】

ステップ S a 6 8 0 3 では、大当たりの種別に応じた通常の場合 (特定処理を実行しない場合) の大当たりの開閉シナリオに設定する。

【 0 9 9 7 】

図 8 4 は、本実施形態における開閉シナリオについて説明する説明図である。本実施形態においては、開閉シナリオは、大きく 3 つに分類して設定されている。

【 0 9 9 8 】

1 つ目は、図 8 4 (a) に示した、通常の場合の大当たりの開閉シナリオである。通常の場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合に、特定処理を実行しない開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数 (4 R、5 R、1 0 R、1 5 R) 毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、通常の場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として第 1 開閉扉 3 6 b のみが開閉する開閉パターンが設定されている。

【 0 9 9 9 】

2 つ目は、図 8 4 (b) に示した、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオである。特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとは、大当たりとなった場合であって特定処理をする開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。図示するように、本実施形態における大当たり種別に設定されたラウンド遊技の実行回数 (4 R、5 R、1 0 R、1 5 R) 毎に開閉シナリオは設定されている。本実施形態においては、特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として 1 ラウンド目 (1 R 目) に第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回開閉し、それ以降のラウンド遊技においては、第 1 開閉扉 3 6 b のみが開閉する開閉パターンが設定されている。より具体的には、1 ラウンド目に、図 5 7 で説明した第 2 開閉扉 2 1 3 および貯留弁 2 1 6 の動作が実行される。

【 1 0 0 0 】

3 つ目は、図 8 4 (c) に示した、小当たりの開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとは、小当たりとなった場合の開閉実行モードにおける第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉パターンが設定された開閉シナリオである。本実施形態においては、小当たりの開閉シナリオとして設定されている各開閉シナリオには、ラウンド遊技として 1 ラウンド目 (1 R 目) に第 2 開閉扉が 1 回のみ開閉する開閉パターンが設定されている。

【 1 0 0 1 】

説明を図 8 3 に戻す。ステップ S a 6 8 0 3 において、大当たりの種別に応じた通常の場合の大当たりの開閉シナリオ (図 8 4 (a)) が設定されると、その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 1 0 0 2 】

ステップ S a 6 8 0 2 において、特定処理フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 8 0 2 : Y E S)、ステップ S a 6 8 0 4 に進む。

【 1 0 0 3 】

ステップ S a 6 8 0 4 では、大当たりの種別に応じた特定処理が実行される場合の大当たりの開閉シナリオ (図 8 4 (b)) に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 1 0 0 4 】

ステップ S a 6 8 0 1 において、大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (

10

20

30

40

50

S a 6 8 0 1 : N O)、ステップ S a 6 8 0 5 に進む。

【 1 0 0 5 】

ステップ S a 6 8 0 5 では、小当たりの場合の開閉シナリオ (図 8 4 (c)) に設定する。その後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 1 0 0 6 】

< オープニング時間設定処理 >

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 8 1 : S a 6 6 1 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 0 0 7 】

図 8 5 は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 6 9 0 1 では、大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S a 6 9 0 1 において、大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S a 6 9 0 1 : Y E S)、ステップ S a 6 9 0 2 に進む。

【 1 0 0 8 】

ステップ S a 6 9 0 2 では、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S a 6 9 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 9 0 2 : N O)、ステップ S a 6 9 0 3 に進む。

【 1 0 0 9 】

ステップ S a 6 9 0 3 では、特定処理フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S a 6 9 0 3 において、特定処理フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 9 0 3 : Y E S)、ステップ S a 6 9 0 4 に進む。

【 1 0 1 0 】

ステップ S a 6 9 0 4 では、特定処理に対応したオープニング時間を設定する。具体的には、図 6 4 において説明した特定処理におけるオープニング期間に対応した時間を設定する。当該オープニング期間においては、図 6 4 において説明したように、右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップ S a 6 9 0 4 を実行した後、ステップ S a 6 9 0 5 に進み、特定処理フラグを O F F にする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【 1 0 1 1 】

ステップ S a 6 9 0 3 において、特定処理フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 9 0 3 : N O)、ステップ S a 6 9 0 6 に進む。

【 1 0 1 2 】

ステップ S a 6 9 0 6 では、第 1 始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【 1 0 1 3 】

ステップ S a 6 9 0 2 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 9 0 2 : Y E S)、ステップ S a 6 9 0 7 に進む。

【 1 0 1 4 】

ステップ S a 6 9 0 7 では、第 2 始動口用の大当たり種別に対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【 1 0 1 5 】

ステップ S a 6 9 0 1 において、大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 9 0 1 : N O)、ステップ S a 6 9 0 8 に進む。

【 1 0 1 6 】

ステップ S a 6 9 0 8 では、V 入賞大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ス

10

20

30

40

50

ステップ S a 6 9 0 8 において、V 入賞大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S a 6 9 0 8 : Y E S)、ステップ S a 6 9 0 9 に進む。

【 1 0 1 7 】

ステップ S a 6 9 0 9 では、V 入賞大当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球し大当たりとなったことを示唆する演出 (V 入賞報知演出)、および、右打ち示唆演出が実行される。従って、V 入賞報知演出および右打ち示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。ステップ S a 6 9 0 9 を実行した後、ステップ S a 6 9 1 0 に進み、V 入賞大当たりフラグを O F F にする。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【 1 0 1 8 】

ステップ S a 6 9 0 8 において、V 入賞大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 9 0 8 : N O)、ステップ S a 6 9 1 1 に進む。

【 1 0 1 9 】

ステップ S a 6 9 1 1 では、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S a 6 9 1 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 6 9 1 1 : N O)、ステップ S a 6 9 1 2 に進む。

【 1 0 2 0 】

ステップ S a 6 9 1 2 では、第 1 始動口用の小当たりに対応したオープニング時間に設定する。第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において小当たりに当選した場合には、図 6 5 で説明した処理を実行する。図 6 5 に示したように、オープニング期間においては、右打ち示唆演出、および、W チャンス示唆演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、W チャンス示唆演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【 1 0 2 1 】

ステップ S a 6 9 1 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S a 6 9 1 1 : Y E S)、ステップ S a 6 9 1 3 に進む。

【 1 0 2 2 】

ステップ S a 6 9 1 3 では、第 2 始動口用の小当たりに対応したオープニング時間を設定する。当該オープニング期間においては右打ち示唆演出、および、V 入賞口 2 2 2 に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。従って、右打ち示唆演出、および、V 入賞口 2 2 2 に遊技球を入球させることを促す演出が実行可能な時間が、オープニング時間として設定される。その後、オープニング時間設定処理を終了する。

【 1 0 2 3 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 8 1 : S a 6 6 1 9) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 0 2 4 】

図 8 6 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。本大入賞口開閉処理は、大きく 3 つの制御処理から構成されている。具体的には、ステップ S a 7 0 0 1 ~ ステップ S a 7 0 0 7 が第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御処理、ステップ S a 7 0 0 8 ~ ステップ S a 7 0 1 4 が第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉制御処理、ステップ S a 7 0 1 5 ~ ステップ S a 7 0 2 2 が貯留弁 2 1 6 の開閉制御処理である。

【 1 0 2 5 】

ステップ S a 7 0 0 1 では、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 0 1 において、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S a 7 0 0 1 : N O)、ステップ S a 7 0 0 2 に進む。

【 1 0 2 6 】

ステップ S a 7 0 0 2 では、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 1

10

20

30

40

50

開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 0 2 において、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S a 7 0 0 2 : Y E S)、ステップ S a 7 0 0 3 に進む。

【 1 0 2 7 】

ステップ S a 7 0 0 3 では、第 1 開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S a 7 0 0 4 に進む。

【 1 0 2 8 】

ステップ S a 7 0 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 0 4 を実行した後、ステップ S a 7 0 0 8 に進む。

10

【 1 0 2 9 】

ステップ S a 7 0 0 2 において、第 1 開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S a 7 0 0 2 : N O)、そのままステップ S a 7 0 0 8 に進む。

【 1 0 3 0 】

ステップ S a 7 0 0 1 において、第 1 開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S a 7 0 0 1 : Y E S)、ステップ S a 7 0 0 5 に進む。

【 1 0 3 1 】

ステップ S a 7 0 0 5 では、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第 1 開閉扉 3 6 b の継続開放時間 (例えば 1 5 秒) が経過したか、または、第 1 大入賞口 3 6 a に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 7 0 0 5 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S a 7 0 0 5 : Y E S)、ステップ S a 7 0 0 6 に進む。

20

【 1 0 3 2 】

ステップ S a 7 0 0 6 では、第 1 開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S a 7 0 0 7 に進む。

【 1 0 3 3 】

ステップ S a 7 0 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、第 1 開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 0 7 を実行した後、ステップ S a 7 0 0 8 に進む。

30

【 1 0 3 4 】

ステップ S a 7 0 0 5 において、第 1 開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S a 7 0 0 5 : N O)、そのままステップ S a 7 0 0 8 に進む。

【 1 0 3 5 】

ステップ S a 7 0 0 8 では、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 0 8 において、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中ではないと判定した場合には (S a 7 0 0 8 : N O)、ステップ S a 7 0 0 9 に進む。

40

【 1 0 3 6 】

ステップ S a 7 0 0 9 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立したと判定した場合には (S a 7 0 0 9 : Y E S)、ステップ S a 7 0 1 0 に進む。

【 1 0 3 7 】

ステップ S a 7 0 1 0 では、第 2 開閉扉 2 1 3 を開放する。その後、ステップ S a 7 0 1 1 に進む。

50

【 1 0 3 8 】

ステップ S a 7 0 1 1 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 1 1 を実行した後、ステップ S a 7 0 1 5 に進む。

【 1 0 3 9 】

ステップ S a 7 0 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放条件が成立していないと判定した場合には（S a 7 0 0 9：N O）、そのままステップ S a 7 0 1 5 に進む。

【 1 0 4 0 】

ステップ S a 7 0 0 8 において、第 2 開閉扉 2 1 3 は開放中であると判定した場合には（S a 7 0 0 8：Y E S）、ステップ S a 7 0 1 2 に進む。

【 1 0 4 1 】

ステップ S a 7 0 1 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された第 2 開閉扉 2 1 3 の継続開放時間（例えば、1 5 秒）が経過したか、または、第 2 大入賞口 2 1 2 に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 7 0 1 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S a 7 0 1 2：Y E S）、ステップ S a 7 0 1 3 に進む。

【 1 0 4 2 】

ステップ S a 7 0 1 3 では、第 2 開閉扉 2 1 3 を閉鎖する。その後、ステップ S a 7 0 1 4 に進む。

【 1 0 4 3 】

ステップ S a 7 0 1 4 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 3 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 1 4 を実行した後、ステップ S a 7 0 1 5 に進む。

【 1 0 4 4 】

ステップ S a 7 0 1 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S a 7 0 1 2：N O）、そのままステップ S a 7 0 1 5 に進む。

【 1 0 4 5 】

ステップ S a 7 0 1 5 では、貯留弁 2 1 6 は開放中であるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 1 5 において、貯留弁 2 1 6 は開放中ではないと判定した場合には（S a 7 0 1 5：N O）、ステップ S a 7 0 1 6 に進む。

【 1 0 4 6 】

ステップ S a 7 0 1 6 では、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、貯留弁 2 1 6 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S a 7 0 1 6 において、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立したと判定した場合には（S a 7 0 1 6：Y E S）、ステップ S a 7 0 1 7 に進む。

【 1 0 4 7 】

ステップ S a 7 0 1 7 では、貯留弁 2 1 6 を開放する。その後、ステップ S a 7 0 1 8 に進む。

【 1 0 4 8 】

ステップ S a 7 0 1 8 では、クルーン入球許可フラグを O N にする。クルーン入球許可フラグは、貯留弁 2 1 6 の構造に欠損や異常が生じ、意図せず貯留部 2 1 8 から遊技球が流路 2 1 1 を介してクルーン 2 2 0 に流通し V 入賞口 2 2 2 に入球した場合であっても、V 入賞による大当たりとならないようにするために設けられたフラグである。クルーン入球許可フラグは、大入賞口開閉処理において貯留弁 2 1 6 を開放した場合に O N にされ、

10

20

30

40

50

クルーン 2 2 0 が備える V 入賞口 2 2 2 または非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球した場合に OFF にされる。ステップ S a 7 0 1 8 を実行した後、ステップ S a 7 0 1 9 に進む。

【 1 0 4 9 】

ステップ S a 7 0 1 9 では、貯留弁開放コマンドを設定する。貯留弁開放コマンドは、貯留弁 2 1 6 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 1 9 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 0 5 0 】

ステップ S a 7 0 1 6 において、貯留弁 2 1 6 の開放条件が成立していないと判定した場合には（S a 7 0 1 6：NO）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。 10

【 1 0 5 1 】

ステップ S a 7 0 1 5 において、貯留弁 2 1 6 は開放中であると判定した場合には（S a 7 0 1 5：YES）、ステップ S a 7 0 2 0 に進む。

【 1 0 5 2 】

ステップ S a 7 0 2 0 では、貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された貯留弁 2 1 6 の継続開放時間（例えば、2 秒）が経過したことが検出された場合に成立する。ステップ S a 7 0 2 0 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S a 7 0 2 0：YES）、ステップ S a 7 0 2 1 に進む。 20

【 1 0 5 3 】

ステップ S a 7 0 2 1 では、貯留弁 2 1 6 を閉鎖する。その後、ステップ S a 7 0 2 2 に進む。

【 1 0 5 4 】

ステップ S a 7 0 2 2 では、貯留弁閉鎖コマンドを設定する。貯留弁閉鎖コマンドは、貯留弁 2 1 6 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。貯留弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 0 2 2 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 0 5 5 】

ステップ S a 7 0 2 0 において、貯留弁 2 1 6 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S a 7 0 2 0：NO）、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。 30

【 1 0 5 6 】

< V 入賞処理 >

次に、V 入賞処理について説明する。V 入賞処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 8 1：S a 6 6 2 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。図 8 1 に示すように、V 入賞処理は、クルーン用の入球処理（図 7 4）において V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことが検出されて V 入賞大当たりフラグが ON となった場合に（図 7 4：S a 5 9 0 4）、当該 V 入賞大当たりフラグが ON であることを判定して（図 8 1：S a 6 6 2 0：YES）実行される。 40

【 1 0 5 7 】

図 8 7 は、V 入賞処理を示すフローチャートである。ステップ S a 7 1 0 1 では、第 2 図柄表示部フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S a 7 1 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には（S a 7 1 0 1：NO）、ステップ S a 7 1 0 2 に進む。

【 1 0 5 8 】

ステップ S a 7 1 0 2 では、第 1 始動口への入球を契機とした V 入賞時の振分テーブル（図 6 2（b））を参照し、クルーン用の入球処理（図 7 4）において記憶した大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、V 入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップ S a 7 1 0 2 を実行した後、ステップ S a 7 1 0 4 に進む。 50

【 1 0 5 9 】

一方、ステップ S a 7 1 0 1 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S a 7 1 0 1 : Y E S)、ステップ S a 7 1 0 3 に進む。

【 1 0 6 0 】

ステップ S a 7 1 0 3 では、第 2 始動口用の振り分けテーブル (図 6 2 (c)) を参照し、クルーン用の入球処理 (図 7 4) において記憶した大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、V 入賞大当たりにおける大当たり種別を特定する。ステップ S a 7 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 7 1 0 4 に進む。

【 1 0 6 1 】

ステップ S a 7 1 0 2 とステップ S a 7 1 0 3 とから分かるように、遊技球が同じ V 入賞口 2 2 2 に入球し V 入賞大当たりになった場合であっても、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放し遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球し V 入賞大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって小当たりとなり、その結果、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放し遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球し V 入賞大当たりとなった場合とでは、参照する振り分けテーブルが異なる。

【 1 0 6 2 】

ステップ S a 7 1 0 4 では、ステップ S a 7 1 0 2 またはステップ S a 7 1 0 3 で特定した大当たり種別を、V 入賞大当たりにおける大当たり種別に設定する。その後、ステップ S a 7 1 0 5 に進む。

【 1 0 6 3 】

ステップ S a 7 1 0 5 では、種別決定完了フラグを O N にする。その後、ステップ S a 7 1 0 6 に進み、開閉処理期間フラグを O F F にする。図 8 1 のステップ S a 6 6 0 2 から分かるように、開閉処理期間フラグを O F F にすることで、実行中であった開閉実行モードを終了し、V 入賞大当たりを契機とした新たな開閉実行モードを開始させることができる。ステップ S a 7 1 0 6 を実行した後、V 入賞処理を終了する。

【 1 0 6 4 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 8 1 : S a 6 6 3 0) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 0 6 5 】

図 8 8 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S a 7 2 0 1 では、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 7 2 0 1 において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりであると判定した場合には (S a 7 2 0 1 : Y E S)、ステップ S a 7 2 0 2 に進む。

【 1 0 6 6 】

ステップ S a 7 2 0 2 では、大当たり種別に対応した遊技回数カウンタ P N C の値を設定する。すなわち、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数を遊技回数カウンタ P N C に設定する。高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、各大当たり種別に設定されている。各大当たり種別に設定されている高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数は、図 6 2 において説明をしたので、ここでは説明を省略する。

【 1 0 6 7 】

ステップ S a 7 2 0 2 を実行した後、ステップ S a 7 2 0 3 に進み、P N C カウントフラグを O N にする。その後、ステップ S a 7 2 0 4 に進む。

【 1 0 6 8 】

ステップ S a 7 2 0 4 では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、高頻度サポートにおいて実行可能な遊技回の回数に関する情報をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 7 5 : ステップ S a 6 0 0 3) において音声発光制御装

10

20

30

40

50

置 9 0 に送信される。ステップ S a 7 2 0 4 を実行した後、ステップ S a 7 2 0 5 に進む。

【 1 0 6 9 】

ステップ S a 7 2 0 5 では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、V 入賞大当たりフラグ、第 2 図柄表示部フラグを O F F にする。ステップ S a 7 2 0 5 を実行した後、ステップ S a 7 2 0 6 に進む。

【 1 0 7 0 】

ステップ S a 7 2 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 0 7 1 】

一方、ステップ S a 7 2 0 1 において、今回の大当たりが高頻度サポートモード付きの大当たりではないと判定した場合には (S a 7 2 0 1 : N O)、ステップ S a 7 2 0 7 に進む。

【 1 0 7 2 】

ステップ S a 7 2 0 7 では、フラグ消去処理を実行する。具体的には、大当たりフラグ、V 入賞大当たりフラグ、第 2 図柄表示部フラグを O F F にする。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 0 7 3 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 7 5 : S a 6 0 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 0 7 4 】

図 8 9 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S a 7 3 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S a 7 3 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 7 3 0 1 : N O)、ステップ S a 7 3 0 2 に進む。

【 1 0 7 5 】

ステップ S a 7 3 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S a 7 3 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 7 3 0 2 : N O)、ステップ S a 7 3 0 3 に進む。

【 1 0 7 6 】

ステップ S a 7 3 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【 1 0 7 7 】

ステップ S a 7 3 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S a 7 3 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S a 7 3 0 3 : Y E S)、ステップ S a 7 3 0 4 に進む。

【 1 0 7 8 】

ステップ S a 7 3 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミン

10

20

30

40

50

グであるか否かを判定する。ステップ S a 7 3 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には (S a 7 3 0 4 : Y E S)、ステップ S a 7 3 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S a 7 3 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S a 7 3 0 4 : N O)、ステップ S a 7 3 0 6 に進む。

【 1 0 7 9 】

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

10

【 1 0 8 0 】

ステップ S a 7 3 0 7 では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 1 0 8 1 】

ステップ S a 7 3 0 7 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S a 7 3 0 7 : Y E S)、ステップ S a 7 3 0 8 に進む。

【 1 0 8 2 】

ステップ S a 7 3 0 8 では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 6 3 (b) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S a 7 3 0 9 に進む。

20

【 1 0 8 3 】

ステップ S a 7 3 0 9 では、ステップ S a 7 3 0 8 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S a 7 3 0 9 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S a 7 3 0 9 : Y E S)、ステップ S a 7 3 1 0 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、ステップ S a 7 3 1 1 に進む。

30

【 1 0 8 4 】

一方、ステップ S a 7 3 0 9 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S a 7 3 0 9 : N O)、ステップ S a 7 3 1 0 の処理を実行することなく、ステップ S a 7 3 1 1 に進む。

【 1 0 8 5 】

ステップ S a 7 3 1 1 では、遊技回数カウンタエリアが「 0 」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、高頻度サポートモードである場合に 1 の遊技回が終了する度に 1 減算される。ステップ S a 7 3 1 1 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」でないと判定した場合には (S a 7 3 1 1 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S a 7 3 1 1 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」であると判定した場合には、ステップ S a 7 3 1 2 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S a 7 3 1 2 を実行した後、ステップ S a 7 3 1 3 に進む。

40

【 1 0 8 6 】

ステップ S a 7 3 1 3 では、P N C カウントフラグを O F F にする。その後、ステップ S a 7 3 1 4 に進む。

【 1 0 8 7 】

ステップ S a 7 3 1 4 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ

50

側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【1088】

ステップ S a 7 3 1 4 にて設定された低頻度サポートモードコマンドは、通常処理の外部出力処理（図 7 5：ステップ S a 6 0 0 3）にて、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 では、低頻度サポートモードコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【1089】

ステップ S a 7 3 0 7 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S a 7 3 0 7：NO）、ステップ S a 7 3 1 5 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「1 4 7 5 0」（すなわち 2 9 . 5 s e c）をセットする。その後、ステップ S a 7 3 1 6 に進む。

【1090】

ステップ S a 7 3 1 6 では、ステップ S a 7 3 1 5 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S a 7 3 1 6 において、サポート当選でないと判定した場合には（S a 7 3 1 6：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S a 7 3 1 6 において、サポート当選であると判定した場合には（S a 7 3 1 6：YES）、ステップ S a 7 3 1 7 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【1091】

ステップ S a 7 3 0 2 において、サポート当選フラグが ON であると判定した場合には（S a 7 3 0 2：YES）、ステップ S a 7 3 1 8 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S a 7 3 1 8 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S a 7 3 1 8：NO）、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S a 7 3 1 8 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には（S a 7 3 1 8：YES）、ステップ S a 7 3 1 9 に進む。

【1092】

ステップ S a 7 3 1 9 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S a 7 3 2 0 に進み、サポート中フラグを ON にするとともに、サポート当選フラグを OFF にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【1093】

ステップ S a 7 3 0 1 において、サポート中フラグが ON であると判定した場合には（S a 7 3 0 1：YES）、ステップ S a 7 3 2 1 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理については後述する。ステップ S a 7 3 2 1 を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

【1094】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図 8 9：S a 7 3 2 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【1095】

10

20

30

40

50

図 90 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S a 7 4 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S a 7 4 0 1 : Y E S)、ステップ S a 7 4 0 2 に進む。

【 1 0 9 6 】

ステップ S a 7 4 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S a 7 4 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S a 7 4 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

10

【 1 0 9 7 】

ステップ S a 7 4 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S a 7 4 0 2 : Y E S)、ステップ S a 7 4 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S a 7 4 0 3 を実行した後、ステップ S a 7 4 0 4 に進む。

20

【 1 0 9 8 】

ステップ S a 7 4 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後、ステップ S a 7 4 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S a 7 4 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S a 7 4 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S a 7 4 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S a 7 4 0 5 : Y E S)、ステップ S a 7 4 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【 1 0 9 9 】

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

40

【 1 1 0 0 】

ステップ S a 7 4 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S a 7 4 0 9 : N O)、ステップ S a 7 4 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 1 1 0 1 】

ステップ S a 7 4 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S a 7 4 1 0 : Y E S)、ステップ S a 7 4 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」 (すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 1 1 0 2 】

50

一方、ステップ S a 7 4 0 9 において開閉実行モードであると判定した場合 (S a 7 4 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S a 7 4 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S a 7 4 1 0 : N O)、ステップ S a 7 4 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 1 1 0 3 】

《 B 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【 1 1 0 4 】

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

10

【 1 1 0 5 】

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

【 1 1 0 6 】

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

20

【 1 1 0 7 】

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

30

【 1 1 0 8 】

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

【 1 1 0 9 】

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

40

【 1 1 1 0 】

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

【 1 1 1 1 】

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

【 1 1 1 2 】

50

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【1113】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【1114】

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

【1115】

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

【1116】

《B7》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【1117】

図92は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2ms）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1118】

ステップSa8101では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSa8101を実行した後、ステップSa8102に進む。

【1119】

ステップSa8102では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、主側MPU62から保留コマンドを受信したか否かを判定し、保留コマンドを受信していると判定した場合に、当該保留コマンドに対応した処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSa8102を実行した後、ステップSa8103に進む。

【1120】

ステップSa8103では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、主側MPU62から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定

10

20

30

40

50

し、これらのコマンドを受信していると判定した場合に、遊技回において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該遊技回において実行するように設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 4 に進む。

【 1 1 2 1 】

ステップ S a 8 1 0 4 では、待機期間演出設定処理を実行する。待機期間演出設定処理では、上述した待機期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該待機期間において実行するように設定する。待機期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 4 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 5 に進む。

【 1 1 2 2 】

ステップ S a 8 1 0 5 では、オープニング期間演出設定処理を実行する。オープニング期間演出設定処理では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し、オープニングコマンドを受信していると判定した場合に、オープニング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該オープニング期間において実行するように設定する。オープニング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 5 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 6 に進む。

【 1 1 2 3 】

ステップ S a 8 1 0 6 では、開閉処理期間演出設定処理を実行する。開閉処理期間演出設定処理では、開閉処理期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該開閉処理期間において実行するように設定する。開閉処理期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 6 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 7 に進む。

【 1 1 2 4 】

ステップ S a 8 1 0 7 では、エンディング期間演出設定処理を実行する。エンディング期間演出設定処理では、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し、エンディングコマンドを受信していると判定した場合に、エンディング期間において実行する演出の内容（種別）を決定し、決定した演出を当該エンディング期間において実行するように設定する。エンディング期間演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 1 0 7 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 8 に進む。

【 1 1 2 5 】

ステップ S a 8 1 0 8 では、コマンド送信処理を実行する。コマンド送信処理では、上述した各種の演出設定処理において設定された演出に対応した動画を表示させるための各種演出コマンドを表示制御装置 1 0 0 に対して送信する。ステップ S a 8 1 0 8 を実行した後、ステップ S a 8 1 0 9 に進む。

【 1 1 2 6 】

ステップ S a 8 1 0 9 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S a 8 1 0 2 からステップ S a 8 1 0 7 の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。すなわち、上記ステップ S a 8 1 0 2 からステップ S a 8 1 0 7 において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S a 8 1 0 9 を実行した後、ステップ S a 8 1 1 0 に進む。

【 1 1 2 7 】

ステップ S a 8 1 1 0 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S a 8 1 0 2 からステップ S a 8 1 0 7 の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップ S a 8 1 0 2 からステップ S a 8 1 0 7 において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S a 8 1 1 0 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 1 1 2 8 】

< 保留コマンド対応処理 >

10

20

30

40

50

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

【 1 1 2 9 】

図 9 3 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S a 8 2 0 1 において、保留コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 2 0 1 : Y E S）、ステップ S a 8 2 0 2 に進む。一方、ステップ S a 8 2 0 1 において、保留コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 2 0 1 : N O）、本保留コマンド対応処理を終了する。

10

【 1 1 3 0 】

ステップ S a 8 2 0 2 では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S a 8 2 0 2 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S a 8 2 0 2 を実行した後、ステップ S a 8 2 0 3 に進む。

20

【 1 1 3 1 】

ステップ S a 8 2 0 3 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S a 8 2 0 2 において特定された第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示領域 D s 1 および第 2 保留表示領域 D s 2 の表示態様を制御する。ステップ S a 8 2 0 3 を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【 1 1 3 2 】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 9 3 : S a 8 2 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

30

【 1 1 3 3 】

図 9 4 は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 3 0 1 では、今回のタイマ割り込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S a 8 3 0 1 において、今回のタイマ割り込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S a 8 3 0 1 : Y E S）、ステップ S a 8 3 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割り込み処理において読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S a 8 3 0 2 を実行した後、後述するステップ S a 8 3 0 4 に進む。

40

【 1 1 3 4 】

ステップ S a 8 3 0 1 において、今回のタイマ割り込み処理において読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（S a 8 3 0 1 : N O）、すなわち、当該保留コマンドが第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップ S a 8 3 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 2 保留個数カウ

50

ンタエリアの更新処理を実行する。第 2 保留個数カウンタエリアは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 2 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 2 保留個数カウンタエリアの情報を、今回のタイマ割込み処理において読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S a 8 3 0 3 を実行した後、ステップ S a 8 3 0 4 に進む。

【 1 1 3 5 】

ステップ S a 8 3 0 2 及びステップ S a 8 3 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【 1 1 3 6 】

ステップ S a 8 3 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S a 8 3 0 4 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【 1 1 3 7 】

< 遊技回演出設定処理 >

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

【 1 1 3 8 】

図 9 5 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 8 4 0 1 において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 4 0 1 : N O ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 4 0 1 において、変動用コマンド及び変動種別コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 4 0 1 : Y E S ）、ステップ S a 8 4 0 2 に進む。

【 1 1 3 9 】

ステップ S a 8 4 0 2 では、受信した変動用コマンド及び変動種別コマンドに含まれている情報を読み出して記憶する。具体的には、開始される遊技回が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づくものであるのか第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づくものであるのか、当該遊技回における当たり抽選の結果である大当たりの有無、小当たりの有無、リーチ発生の有無及び当該遊技回における変動時間を読み出して記憶する。その後、ステッ

ブ S a 8 4 0 3 に進む。

【 1 1 4 0 】

ステップ S a 8 4 0 3 では、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。上述したように、特定処理コマンドは、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであり、かつ、上述したケース 1 に示した特定処理を実行すると判定した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。ステップ S a 8 4 0 3 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には (S a 8 4 0 3 : Y E S)、ステップ S a 8 4 0 4 に進み、特定処理 (ケース 1 に示した処理) を実行する遊技回に対応した演出パターンを、当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

10

【 1 1 4 1 】

一方、ステップ S a 8 4 0 3 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 8 4 0 3 : N O)、ステップ S a 8 4 0 5 に進み、今回の遊技回の当たり抽選の結果が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいた小当たりであるか否かを判定する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特 1 小当たり」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当選した小当たりを「特 2 小当たり」とも呼ぶ。

【 1 1 4 2 】

ステップ S a 8 4 0 5 において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 8 4 0 5 : Y E S)、ステップ S a 8 4 0 6 に進み、特 1 小当たりに対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。なお、特 1 小当たりに対応した演出パターンは、上述したケース 2 に示した遊技回において実行する演出を含む演出パターンである。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

20

【 1 1 4 3 】

一方、ステップ S a 8 4 0 5 において、今回の遊技回の当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には (S a 8 4 0 5 : N O)、ステップ S a 8 4 0 7 に進み、当たり抽選のその他の結果 (特定処理を実行しない大当たりや、特 1 小当たりではない小当たり、外れ等) に対応した演出パターンを当該遊技回において実行するように設定する。その後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【 1 1 4 4 】

30

< 待機期間演出設定処理 >

次に、待機期間演出設定処理について説明する。待機期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 9 2 : S a 8 1 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 1 4 5 】

図 9 6 は、待機期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 5 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 8 5 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していると判定した場合には (S a 8 5 0 1 : Y E S)、ステップ S a 8 5 0 2 に進み、音光用特定処理フラグを O N にする。音光用特定処理フラグは、音光側 R A M 9 4 に記憶されているフラグであり、上述した特定処理 (ケース 1) に対応した演出を開閉実行モードにおいて実行するか否かを音声発光制御装置 9 0 において判定するためのフラグである。したがって、音光用特定処理フラグが O N の状態で開閉実行モードが開始された場合には、当該開閉実行モードにおいて上述した特定処理 (ケース 1) に対応した演出が実行されることになる。ステップ S a 8 5 0 2 を実行した後、ステップ S a 8 5 0 3 に進む。一方、ステップ S a 8 5 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 8 5 0 1 : N O)、ステップ S a 8 5 0 2 を実行せずに、ステップ S a 8 5 0 3 に進む。

40

【 1 1 4 6 】

ステップ S a 8 5 0 3 では、主側 M P U 6 2 から開閉実行モード開始コマンドを受信し

50

ているか否かを判定する。ステップ S a 8 5 0 3 において、主側 M P U 6 2 から開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 8 5 0 3 : N O)、そのまま本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 5 0 3 において、主側 M P U 6 2 から開閉実行モード開始コマンドを受信していると判定した場合には (S a 8 5 0 3 : Y E S)、ステップ S a 8 5 0 4 に進み、上述した音光用特定処理フラグが O N であるか否かを判定する。

【 1 1 4 7 】

ステップ S a 8 5 0 4 において、音光用特定処理フラグが O N であると判定した場合、すなわち、上述したケース 1 に該当する場合には (S a 8 5 0 4 : Y E S)、ステップ S a 8 5 0 5 に進み、待機期間において右打ち示唆演出及び W チャンス示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 5 0 4 において、音光用特定処理フラグが O N ではないと判定した場合には (S a 8 5 0 4 : N O)、ステップ S a 8 5 0 6 に進み、待機期間において右打ち示唆演出を実行するように設定する。その後、本待機期間演出設定処理を終了する。

【 1 1 4 8 】

< オープニング期間演出設定処理 >

次に、オープニング期間演出設定処理について説明する。オープニング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 9 2 : S a 8 1 0 5) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 1 4 9 】

図 9 7 は、オープニング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 6 0 1 では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、上述したように、オープニングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行 (オープニング期間の開始) の契機となった当たり抽選の結果 (大当たり、小当たり等) が含まれている。したがって、音声発光制御装置 9 0 は、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行 (オープニング期間の開始) の契機となった当たり抽選の結果 (大当たり、小当たり等) を把握することができる。ステップ S a 8 6 0 1 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S a 8 6 0 1 : N O)、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 6 0 1 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には (S a 8 6 0 1 : Y E S)、ステップ S a 8 6 0 2 に進む。

【 1 1 5 0 】

ステップ S a 8 6 0 2 では、受信したオープニングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 8 6 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には (S a 8 6 0 2 : Y E S)、ステップ S a 8 6 0 3 に進み、大当たりの種別に対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 6 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合 (S a 8 6 0 2 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、ステップ S a 8 6 0 4 に進む。

【 1 1 5 1 】

ステップ S a 8 6 0 4 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 8 6 0 4 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 8 6 0 4 : Y E S)、ステップ S a 8 6 0 5 に進み、特 1 小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的に

は、本実施形態では、上述したケース 1 に示したように、右打ち示唆演出及び W チャンス示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 6 0 4 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合 (S a 8 6 0 4 : N O) 、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が特 2 小当たりである場合には、ステップ S a 8 6 0 6 に進み、特 2 小当たりに対応したオープニング演出をオープニング期間において実行するように設定する。具体的には、本実施形態では、右打ち示唆演出をオープニング期間において実行するように設定する。その後、本オープニング期間演出設定処理を終了する。

【 1 1 5 2 】

10

< 開閉処理期間演出設定処理 >

次に、開閉処理期間演出設定処理について説明する。開閉処理期間演出設定処理は、タイム割込み処理のサブルーチン (図 9 2 : S a 8 1 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 1 5 3 】

図 9 8 は、開閉処理期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 7 0 1 では、1 回目チャンス演出設定処理を実行する。1 回目チャンス演出設定処理では、上述したケース 1 及びケース 2 における 1 回目チャンス演出の設定に関する処理を実行する。1 回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 7 0 1 を実行した後、ステップ S a 8 7 0 2 に進む。

20

【 1 1 5 4 】

ステップ S a 8 7 0 2 では、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を実行する。非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理では、上述したケース 1 及びケース 2 において貯留部 2 1 8 に遊技球が貯留されたか否かを判定し、遊技球が貯留部 2 1 8 に貯留されなかった場合に、2 回目チャンス演出を実行するように設定する。非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 7 0 2 を実行した後、ステップ S a 8 7 0 3 に進む。

【 1 1 5 5 】

ステップ S a 8 7 0 3 では、V 入賞演出設定処理を実行する。V 入賞演出設定処理では、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が貯留したか否かを判定し、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合に、V 入賞演出を実行するように設定する。V 入賞演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 7 0 3 を実行した後、ステップ S a 8 7 0 4 に進む。

30

【 1 1 5 6 】

ステップ S a 8 7 0 4 では、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を実行する。V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理では、上述したケース 1 及びケース 2 において貯留部 2 1 8 に遊技球が貯留されたが、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球せず、非 V 入賞口 2 2 4 に遊技球が入球した場合に、2 回目チャンス演出を実行するように設定する。V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S a 8 7 0 4 を実行した後、ステップ S a 8 7 0 5 に進む。

【 1 1 5 7 】

40

ステップ S a 8 7 0 5 では、他の大当たり種別に対応した開閉処理期間用の演出を実行するように設定する。具体的には、開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が、第 2 開閉扉 2 1 3 が開放しない開閉シナリオが選択される大当たり種別であった場合に、当該開閉実行モードの開閉処理期間において実行する演出を設定する。ステップ S a 8 7 0 5 を実行した後、本開閉処理期間演出設定処理を終了する。

【 1 1 5 8 】

< 1 回目チャンス演出設定処理 >

次に、1 回目チャンス演出設定処理について説明する。1 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 9 8 : S a 8 7 0 1) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

50

【 1 1 5 9 】

図 9 9 は、1 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 8 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信しているか否かを判定する。本実施形態では、第 2 開閉扉 2 1 3 は、当たり抽選において、特定処理を実行する大当たりに当選した場合及び小当たりに当選した場合に開放する。また、第 2 開閉扉開放コマンドには、第 2 開閉扉 2 3 1 の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置 9 0 は、受信した第 2 開閉扉開放コマンドに含まれる情報に基づいて、第 2 開閉扉 2 3 1 の開放の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップ S a 8 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 8 0 1 : N O）、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉開放コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 8 0 1 : Y E S）、ステップ S a 8 8 0 2 に進む。

【 1 1 6 0 】

ステップ S a 8 8 0 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 8 8 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合は（S a 8 8 0 2 : Y E S）、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 8 8 0 3 に進み、上述したケース 1 における 1 回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップ S a 8 8 0 3 を実行した後、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 8 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には（S a 8 8 0 2 : N O）、ステップ S a 8 8 0 4 に進む。

【 1 1 6 1 】

ステップ S a 8 8 0 4 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 8 8 0 4 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には（S a 8 8 0 4 : Y E S）、ステップ S a 8 8 0 5 に進み、上述したケース 2 における 1 回目チャンス演出を実行するように設定する。ステップ S a 8 8 0 5 を実行した後、本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 8 0 4 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には（S a 8 8 0 4 : N O）、そのまま本 1 回目チャンス演出設定処理を終了する。

【 1 1 6 2 】

< 非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理 >

次に、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理について説明する。非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン（図 9 8 : S a 8 7 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 1 6 3 】

図 1 0 0 は、非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 8 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 8 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信していないと判定した場合には（S a 8 9 0 1 : N O）、後述するステップ S a 8 9 0 4 に進む。一方、ステップ S a 8 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から第 2 大入賞口入球コマンドを受信していると判定した場合には（S a 8 9 0 1 : Y E S）、ステップ S a 8 9 0 2 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であるか否かを判定する。音光用第 2 大入賞口入球フラグは、音光側 R A M 9 4 に記憶されているフラグであり、第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球したか否か、すなわち、遊技球が貯留部 2 1 8 に貯留されたか否かを音声発光制御装置 9 0 において判定するためのフラグである。

【 1 1 6 4 】

ステップ S a 8 9 0 2 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N ではないと判定

した場合には (S a 8 9 0 2 : N O)、ステップ S a 8 9 0 3 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O N にする。その後、ステップ S a 8 9 0 4 に進む。一方、ステップ S a 8 9 0 2 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であると判定した場合には (S a 8 9 0 2 : Y E S)、そのままステップ S a 8 9 0 4 に進む。すなわち、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球した場合であって、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N になっていない場合に限り、当該音光用第 2 大入賞口入球フラグを O N にする。

【 1 1 6 5 】

ステップ S a 8 9 0 4 では、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S a 8 9 0 4 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 8 9 0 4 : N O)、本非貯留時 2 10
回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 9 0 4 において、主側 M P U 6 2 から第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には (S a 8 9 0 4 : Y E S)、ステップ S a 8 9 0 5 に進む。

【 1 1 6 6 】

ステップ S a 8 9 0 5 では、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であるか否か、すなわち、遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 に入球して貯留部 2 1 8 に貯留されたか否かを判定する。ステップ S a 8 9 0 5 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N であると判定した場合には (S a 8 9 0 5 : Y E S)、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 8 9 0 5 において、音光用第 2 大入賞口入球フラグが O N で 20
ないと判定した場合には (S a 8 9 0 5 : N O)、ステップ S a 8 9 0 6 に進む。

【 1 1 6 7 】

ステップ S a 8 9 0 6 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 8 9 0 6 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合 (S a 8 9 0 6 : Y E S)、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 8 9 0 7 に進み、上述したケース 1 における 2 回目チャンス演出及び大当たり告知演出を開閉処理期間の 2 R 目が開始するまでに実行するように設定する。その後、ステップ S a 8 9 0 8 に進み、2 R 目以降の開閉処理期間において実行する演出を設定する。その後、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。 30

【 1 1 6 8 】

ステップ S a 8 9 0 6 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には (S a 8 9 0 6 : N O)、ステップ S a 8 9 0 9 に進み、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 8 9 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 8 9 0 9 : Y E S)、ステップ S a 8 9 1 0 に進み、上述したケース 2 における 2 回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、本非貯留時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

【 1 1 6 9 】

< V 入賞演出設定処理 >

次に、V 入賞演出設定処理について説明する。V 入賞演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 9 8 : S a 8 7 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 1 7 0 】

図 1 0 1 は、V 入賞演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 9 0 0 1 では、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V 入賞コマンドは、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。ステップ S a 9 0 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 9 0 0 1 : N O)、そのまま本 V 入賞演出設定処理を 50

終了する。一方、ステップ S a 9 0 0 1 において、主側 M P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 9 0 0 1 : Y E S)、ステップ S a 9 0 0 2 に進み、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを示す演出である V 入賞演出を実行するように設定する。その後、ステップ S a 9 0 0 3 に進み、上述した音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 入賞演出設定処理を終了する。

【 1 1 7 1 】

< V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理 >

次に、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理について説明する。V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理は、開閉処理期間演出設定処理のサブルーチン (図 9 8 : S a 8 7 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

10

【 1 1 7 2 】

図 1 0 2 は、V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S a 9 1 0 1 では、主側 M P U 6 2 から非 V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。非 V 入賞コマンドは、遊技球が非 V 入賞口 2 2 4 に入球した場合に主側 M P U 6 2 から送信されるコマンドである。ステップ S a 9 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から非 V 入賞コマンドを受信していないと判定した場合には (S a 9 1 0 1 : N O)、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 9 1 0 1 において、主側 M P U 6 2 から非 V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S a 9 1 0 1 : Y E S)、ステップ S a 9 1 0 2 に進む。

20

【 1 1 7 3 】

ステップ S a 9 1 0 2 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 9 1 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合は (S a 9 1 0 2 : Y E S)、すなわち、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特定処理を実行する大当たりである場合には、ステップ S a 9 1 0 3 に進み、上述したケース 1 における 2 回目チャンス演出及び大当たり告知演出を実行するように設定する。ステップ S a 9 1 0 3 を実行した後、ステップ S a 9 1 0 4 に進み、上述した音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 9 1 0 2 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には (S a 9 1 0 2 : N O)、ステップ S a 9 1 0 5 に進む。

30

【 1 1 7 4 】

ステップ S a 9 1 0 5 では、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであるか否かを判定する。ステップ S a 9 1 0 5 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりであると判定した場合には (S a 9 1 0 5 : Y E S)、ステップ S a 9 1 0 6 に進み、上述したケース 2 における 2 回目チャンス演出及び外れ告知演出を実行するように設定する。その後、上述したステップ S a 8 8 0 4 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。一方、ステップ S a 9 1 0 5 において、第 2 開閉扉 2 1 3 の開放の契機となった当たり抽選の結果が特 1 小当たりではないと判定した場合には (S a 9 1 0 5 : N O)、上述したステップ S a 8 8 0 4 に進み、音光用第 2 大入賞口入球フラグを O F F にする。その後、本 V 非入賞時 2 回目チャンス演出設定処理を終了する。

40

【 1 1 7 5 】

< エンディング期間演出設定処理 >

次に、エンディング期間演出設定処理について説明する。エンディング期間演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 9 2 : S a 8 1 0 7) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 1 7 6 】

図 1 0 3 は、エンディング期間演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S

50

a 9 2 0 1では、主側MPU62からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、エンディングコマンドには、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）が含まれている。したがって、音声発光制御装置90は、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行（エンディング期間の開始）の契機となった当たり抽選の結果（大当たり、小当たり等）を把握することができる。ステップSa9201において、主側MPU62からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Sa9201：NO）、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップSa9201において、主側MPU62からエンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Sa9201：YES）、ステップSa9202に進む。 10

【1177】

ステップSa9202では、受信したエンディングコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップSa9202において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（Sa9202：YES）、ステップSa9203に進み、大当たりの種別に対応したエンディング演出をエンディング期間において実行するように設定する。その後、本エンディング期間演出設定処理を終了する。一方、ステップSa9202において、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合（Sa9202：NO）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機となった当たり抽選の結果が小当たりである場合には、そのまま本エンディング期間演出設定処理を終了する。 20

【1178】

<表示制御装置において実行される各種処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行される処理について説明する。

【1179】

表示制御装置100のMPU102において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置90からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、VDP105から送信されるV割込み信号を検出した場合に実行されるV割込み処理とがある。V割込み信号は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎にVDP105からMPU102に対して送信される信号である。 30

【1180】

MPU102は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やV割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置90から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込み処理を実行することができる。

【1181】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【1182】

図104は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1183】

ステップSa9301では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が 50

行われる。そして、キャラクタROM 106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM 107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM 107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM 107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSa9302に進む。

【1184】

ステップSa9302では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

10

【1185】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【1186】

図105は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSa9401では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

20

【1187】

< V割込み処理 >

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【1188】

図106は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

30

【1189】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

40

【1190】

ステップSa9501では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図105)によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

50

【 1 1 9 1 】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 1 1 9 2 】

なお、コマンド対応処理 (S a 9 5 0 1) では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【 1 1 9 3 】

ステップ S a 9 5 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S a 9 5 0 1) などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種類に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S a 9 5 0 3 に進む。

【 1 1 9 4 】

ステップ S a 9 5 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S a 9 5 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S a 9 5 0 4 に進む。

【 1 1 9 5 】

ステップ S a 9 5 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S a 9 5 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S a 9 5 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【 1 1 9 6 】

以上説明したように、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合 (ケース 1 の場合) も、小当たりに当選した場合 (ケース 2 の場合) も、第 1 図柄表示部 3 7 a には、当たり抽選の結果を示す図柄のパターンは表示されるが、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力による当たり抽選の抽選結果を示唆する演出は実行されない。よって、図柄表示装置 4 1 への画像の表示や音声の出力によって当たり抽選の抽選結果を認識している遊技者は、遊技回の終了した時点において当該遊技回における抽選結果を認識できない。その結果、仮に、小当たりに当選していたとしても、大当たりに当選したのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【 1 1 9 7 】

さらに、遊技回が終了した後に、ケース 1 の場合も、ケース 2 の場合も、右打ち示唆演出、W チャンス示唆演出を実行するので、遊技回が終了した後に当該演出が実行されている期間中も、当たり抽選において小当たりではなく大当たりに当選しているのではないか

10

20

30

40

50

といった期待感を付与することができる。

【 1 1 9 8 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 始動口 3 3 への入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当たり抽選において大当たりに当選した時点において大当たりの種別は決定されず、開閉実行モードの実行中に遊技球が種別決定ゲート 2 0 2 に入球することによって決定される。そして、大当たり種別が決定すると、ラウンド表示部 3 9 のラウンドランプが、大当たりの種別に対応したラウンド遊技の実行回数に応じた表示で点灯する。一方、小当たりに当選している場合は、ラウンドランプは点灯しない。すなわち、大当たりに当選している場合であっても小当たりに当選している場合であっても、遊技回の終了直後にはラウンドランプは点灯しないので、遊技回の終了後において、ラウンドランプに基づいて当該遊技回において大当たりに当選しているのか小当たりに当選しているのかを遊技者が識別することを回避することができる。

10

【 1 1 9 9 】

その結果、遊技回の終了後に、遊技者が右打ちをして、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球を入球させるまでは、遊技者に、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、小当たりではなく大当たりに当選しているのではないかといった期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。また、大当たり種別の決定に際し、遊技者に右打ちをさせて、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球を入球させるので、大当たり種別の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、遊技者に対して、開閉実行モードの期間においてさら遊技に注目させることができる。

20

【 1 2 0 0 】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該 V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として、V 入賞口 2 2 2 に入球したことを契機とする大当たりの種別を決定する。従って V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 2 0 1 】

また、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合には、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球を入球させることによって大当たり種別を決定し、ラウンド遊技が開始されるまでの遊技の進行に関して比較的スピード感がない。結果として、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球したことを契機として大当たりが確定した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 1 2 0 2 】

また、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技は停止されるが、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことによる大当たりを契機とした新たなラウンド遊技が開始されるので、新たなラウンド遊技に対する期待感を遊技者に付与することができる。

40

【 1 2 0 3 】

また、この場合、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられていた大当たり種別よりも、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合に振り分けられる大当たり

50

種別の方が不利になってしまうのではないかとといった不安を遊技者が抱くことが想定される。

【 1 2 0 4 】

しかしながら、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、図 6 2 に示したように、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合の大当たり種別の振り分け（図 6 2（a））と、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって大当たりが確定した場合の大当たり種別の振り分け（図 6 2：（b））とを比較した場合、遊技者にとって最も有利な特典が付与される振り分け結果である 5 R 第 1 種大当たりに振り分けられる確率は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって大当たりが確定した場合の方が高い。従って、上記のような遊技者の不安を低減することができる。 10

【 1 2 0 5 】

また、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技盤 3 0 における遊技球が流通する方向に対して種別決定ゲート 2 0 2 の下流に V 入賞口 2 2 2 が配置されている。さらに、第 2 大入賞口 2 1 2 の下流に V 入賞口 2 2 2 が配置されている。従って、上記ケース 1 の場合において、遊技者が種別決定ゲート 2 0 2 へ向けて遊技球を発射した場合、種別決定ゲート 2 0 2 へ遊技球が入球したことを契機として大当たり種別が決定し開閉処理期間に突入し第 2 開閉扉 2 1 3 が開放した場合、種別決定ゲート 2 0 2 へ向けて遊技球を発射した遊技球が V 入賞口 2 2 2 へ入球しやすい。よって、第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合にラウンド遊技が開始した後に、自然な流れで第 2 大入賞口 2 1 2 に遊技球が入球して、その後、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球し、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機とするラウンド遊技へと移行させることができる。よって、遊技の進行を円滑に進行させることができる。結果として、第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられていた大当たり種別よりも、V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球して新たな大当たりが確定した場合に振り分けられる大当たり種別の方が不利になってしまうのではないかとといった不安を遊技者が抱く間を作らず、または、そのような遊技者の不安を低減することができる。そして、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。 20 30

【 1 2 0 6 】

また、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された当たり抽選において大当たりに当選した場合、特定処理実行判定処理によって特定処理の実行の有無を決定して、その後、当該大当たりに対応するラウンド遊技の実行回数を決定する。すなわち、ラウンド遊技として第 2 開閉扉 2 1 3 を開閉するか否かと、ラウンド遊技の実行回数とを別に決定するので、第 2 開閉扉 2 1 3 の開閉の有無とラウンド遊技の実行回数との組み合わせ方によってラウンド遊技における第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 3 の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 2 0 7 】

《 B 8 》第 1 実施形態 の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【 1 2 0 8 】

《 B 8 - 1 》変形例 1：

上記第 1 実施形態 において、ケース 1 の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、かつ、特定処理実行判定処理において、特 50

定処理を実行することを決定した場合の当該遊技回において実行する演出と、上記ケース 2 の場合に実行される遊技回において実行する演出、すなわち、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合の当該遊技回において実行する演出とを、同じ演出パターンに設定する構成としてもよい。ケース 1 の場合およびケース 2 の場合に同じ演出パターンに設定することで、ケース 1 の場合であるのかケース 2 の場合であるのかの遊技者の判断をさらにしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者により一層付与することができる。

【 1 2 0 9 】

その他、ケース 1 の場合およびケース 2 の場合に用いる専用の演出パターンが遊技回の変動時間に対応して複数設定された演出パターンテーブルを設け、当該演出パターンテーブルから当該遊技回の変動時間に応じた演出パターンを選択する構成としてもよい。ケース 1 の場合およびケース 2 の場合に同じ演出パターンテーブルから演出パターンを選択することによって、ケース 1 の場合であるのかケース 2 の場合であるのかの遊技者の判断をしにくくし、当該遊技回が当たり抽選に当選しているのではないかという期待感を遊技者に付与することができる。

【 1 2 1 0 】

《 B 8 - 2 》変形例 2 :

上記第 1 実施形態 においては、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球したことを契機として大当たりが確定した場合には、当該 V 入賞口 2 2 2 に遊技球が入球したことを契機として大当たりの種別を決定する構成を採用したが、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と同様に、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球して大当たりが確定した後に、種別決定ゲート 2 0 2 に遊技球を入球させることによって大当たり種別が決定する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合と、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球して大当たりが確定した場合との 3 つの場合において、大当たりの種別を決定する処理を統一することができ、処理を簡易化することができる。

【 1 2 1 1 】

また、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球したことを契機とした大当たりの種別を決定するための専用の入球部 (V 入賞大当たり用種別決定ゲート) を設ける構成を採用してもよい。そして、V 入賞大当たり用種別決定ゲートを V 入賞口 2 2 2 より遊技球の流通方向に対して下流に配置する構成を採用してもよい。この場合、V 入賞大当たり用種別決定ゲートに遊技球が入球したことを契機として実行する大当たり種別の決定を、上記第 1 実施形態における種別決定処理と同じ処理を用いて行うことで、処理の簡易化を実現することができる。

【 1 2 1 2 】

その他、V 入賞大当たり用種別決定ゲートを V 入賞口 2 2 2 より遊技球の流通方向に対して下流ではない位置に配置する構成を採用してもよい。例えば、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球したことを契機として大当たりが確定した場合に、遊技球を発射させる態様を変更させないと入球しない位置に V 入賞大当たり用種別決定ゲートを配置する。このようにすることで、操作ハンドル 2 5 の操作態様を種々に変化させて遊技を遊技者に実行させることとなり、遊技の流れを頻繁に変化させることができ、遊技への遊技者の積極的な関与を促進し、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【 1 2 1 3 】

《 B 8 - 3 》変形例 3 :

上記第 1 実施形態 においては、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回

10

20

30

40

50

の終了後に遊技球を種別決定ゲート 2 0 2 に入球させたことを契機として種別決定処理を実行し大当たり種別を決定する構成を採用したが、他の構成を採用することができる。例えば、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として大当たり種別カウンタ C 2 を取得し、当該遊技回における変動開始処理において大当たり種別を判定する構成を採用してもよい。すなわち、遊技回が終了する前に大当たり種別を決定する。そして、当該遊技回が大当たりである場合、当該遊技回が終了した場合には決定した大当たり種別に対応した表示態様でラウンドランプを点灯させるが、当該点灯のタイミングを、開閉実行モードにおけるオープニング期間の終了時点（開閉処理期間の開始直前）とし、かつ、オープニング期間を通常より長くするように設定する。このようにすることで、ラウンドランプが点灯するまでは、当該当たり抽選の抽選結果を認識させず、遊技者に対して、比較的長い期間、大当たり当選しているのではないかと期待感を付与することができる。すなわち、遊技回が終了し、大当たりまたは小当たりに基づく開閉実行モードが開始された後の期間においても、比較的長い期間に亘って遊技者に期待感を付与することができ、遊技に対して注目させることができる。なお、上記第 1 実施形態においては、ラウンドランプを点灯させるタイミングは、オープニング期間の終了時であったが、オープニング期間の開始時に点灯させる構成を採用してもよい。

10

【 1 2 1 4 】

《 B 8 - 4 》変形例 4 :

上記第 1 実施形態においては、ケース 1 の場合、および、ケース 2 の場合に実行する開閉処理においては、第 2 開閉扉 2 1 3 が 1 回のみ開閉する開閉シナリオに設定したが、第 2 開閉扉 2 1 3 が複数回開閉する開閉シナリオを採用してもよい。このようにすることで、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球する確率が向上し、遊技者の期待感を向上させることができる。

20

【 1 2 1 5 】

《 B 8 - 5 》変形例 5 :

上記第 1 実施形態においては、特定処理実行判定処理は、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことによって実行される遊技回の変動開始時、より具体的には、変動開始処理（図 7 8）において実行したが、当該遊技回が終了して待機期間が開始されるまでであれば、他のタイミングで実行してもよい。例えば、遊技状態移行処理において実行してもよい。このようにすることで、例えば、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことによって実行される遊技回中に遊技者に演出操作ボタン 2 4 を操作させる演出を実行し、当該演出の実行に応じて遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。また、例えば、遊技球が 1 始動口 3 3 に入球したことによって実行される遊技回中に特定の入球口に遊技球が入球したか否かに基づいて特定処理を実行するか否かの判定をする特定処理実行判定処理を行う構成を採用してもよい。すなわち、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したことを契機として実行された遊技回における当たり抽選において大当たり当選している場合に、当該遊技回中における遊技の進行の態様に応じて、当該遊技回の終了後に実行される開閉実行モードにおける処理の態様を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、大当たり当選した場合に、当該遊技回の終了後の開閉実行モードにおいても遊技者を遊技に集中させることができる。

30

40

【 1 2 1 6 】

《 B 8 - 6 》変形例 6 :

上記第 1 実施形態において、保留されている遊技回における当たり抽選の抽選結果を先判定処理によって判定し、先判定処理の結果、当該保留遊技回の当たり抽選において大当たり当選している場合に、当該先判定処理における処理として特定処理実行判定処理を実行し、保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に、ケース 1 に示したような特定処理を実行するか否かを判定してもよい。そして、当該保留遊技回が遊技回として実行されるよりも前に実行される遊技回において、後に特定処理が実行されることを示唆する演出（特定処理実行示唆演出）を実行してもよい。このようにすることで、遊技者に、後

50

に実行される保留遊技回についての期待感を付与することができる。また、保留遊技回においてケース２の場合に該当するかを先判定処理によって判定し、同じように、特定処理実行示唆演出を実行してもよい。このようにすることで、遊技者が、保留遊技回が遊技回として実行された際の帰趨についての推測の幅が広がり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２１７】

《Ｂ８－７》変形例７：

上記第１実施形態において、当たり抽選において大当たりに当選し、当該当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からオープニング期間が開始するまでの期間である待機期間（図６４参照）に実行する右打ち示唆演出を、待機期間の時間の経過とともに段階的に変化させる構成を採用してもよい。待機期間は、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点を開始点として種別決定ゲート２０２に遊技球が入球するまで継続される。換言すれば、種別決定ゲート２０２に遊技球が入球しないとオープニング期間は開始されない。遊技者が右打ちをしなければならないことを認識せず、左打ちをしている場合には、遊技は、意図したように進行せず、遊技者の期待感を低下させてしまう。

10

【１２１８】

そこで、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了した時点からの待機期間の時間が経過するにつれて、遊技者に対する右打ちの示唆を段階的に強くする構成を採用してもよい。例えば、待機期間の経過時間が０秒～５秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容であり、さらに、待機期間の経過時間が５秒～１０秒までに実行する右打ち示唆演出と比較して、待機期間の経過時間が１０秒～１５秒までに実行する右打ち示唆演出の方が遊技者に対して強く右打ちを促す内容である構成を採用してもよい。

20

【１２１９】

待機期間に実行する右打ち示唆演出として、例えば、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示唆する音声を段階的に大きくする（または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像（例えば右向きの矢印の画像）の大きさを段階的に大きくすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くしてもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを示す画像の輝度、明度、色彩等を段階的に変化させる（例えば、大きくする、または小さくする）ことによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよいし、待機期間の時間が経過するにつれて右打ちを案内する音声案内の口調を段階的に強くすることによって、遊技者に対して右打ちを促す態様を段階的に強くする構成を採用してもよい。

30

【１２２０】

このような構成を採用することによって、待機期間中において、遊技者に対して右打ちをすることを認識させやすくなり、遊技の円滑な進行を促すことができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【１２２１】

《Ｂ８－８》変形例８：

上記第１実施形態においては、パチンコ機１０は種別決定ゲートを１つ備える構成であったが、種別決定ゲートを複数備える構成を採用してもよい。例えば、左打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の左側）に種別決定ゲート（以下、左側種別決定ゲートとも呼ぶ）を１つ設け、右打ちをしている場合に遊技球が入球しやすい位置（例えば遊技盤３０の右側）に種別決定ゲート（以下、右側種別決定ゲート）を１つ設ける構成を採用してもよい。そして、第１始動口用の当否テーブル（図６０参照）において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタＣ１の各値に対して、大当たりに当選した後に、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれの

50

種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定するかを予め設定しておく。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後に、大当たりとなった当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じで左打ちをするように示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行するか、右打ち示唆演出を実行するかを判定し、判定の結果に応じた示唆演出を実行する。このようにすることによって、大当たりに当選した遊技回の終了後において、遊技者が操作ハンドル 25 の操作方法を判断する必要があり、遊技者を積極的に遊技に関与させることができる、その結果、遊技者を遊技に注目させることができる。

【 1 2 2 2 】

また、第 1 始動口用の当否テーブル(図 6 0 参照)において大当たりに当選するように設定されている当たり乱数カウンタ C 1 の各値に対して、左側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、右側種別決定ゲートへの遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値、左側種別決定ゲートまたは右側種別決定ゲートのいずれか一方への遊技球の入球によって大当たり種別を決定する値が設定されている構成としてもよい。

10

【 1 2 2 3 】

《 B 8 - 9 》変形例 9 :

上記第 1 実施形態 では、ケース 1 における待機期間、および、ケース 2 におけるオープニング期間に、各々、大当たりに当選するための機会（チャンス）が 2 回分用意されていることを示唆する演出（Wチャンス演出）を実行する構成であったが、大当たりに当選するための機会（チャンス）が 1 回分用意されていることを示唆する演出（シングルチャンス演出）を実行する構成を採用してもよい。この場合、各ケースにおいて、2 回目チャンス演出を省略することができるので、当該 2 回目チャンス演出を実行するために必要な処理を省略することができ、処理を簡易化することができる。

20

【 1 2 2 4 】

また、ケース 1 およびケース 2 において、Wチャンス演出を実行する場合とシングルチャンス演出を実行する場合とを組み合わせた構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技回が終了した後の期間において、より一層、遊技者を遊技に注目させることができる。

【 1 2 2 5 】

《 B 8 - 1 0 》変形例 1 0 :

上記第 1 実施形態 においては、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合には、当該ラウンド遊技を中断し、V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を契機とするラウンド遊技を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。

30

【 1 2 2 6 】

例えば、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合には、当該 V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球によって遊技の進行状態は変化せず、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技が最後まで実行される構成を採用してもよい。この場合、当該 V 入賞口 2 2 2 への遊技球の入球を契機とするラウンド遊技は実行されない。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中の V 入賞口 2 2 2 への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中の V 入賞口 2 2 2 への入球のみ実質的に有効となる。

40

【 1 2 2 7 】

このような構成を採用することによって、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されているラウンド遊技中に、遊技球が V 入賞口 2 2 2 に入球した場合であっても、遊技の進行状態を維持することができる。よって、大当たりに当選したことを契機とする開閉実行モードを中断する処理を回避することができ、処理を簡易化することができる。

50

【 1 2 2 8 】

さらに、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球は実質的に無効であり、当たり抽選において小当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球のみ実質的に有効となる構成において、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のみV入賞口222への遊技球の入球を補助する動作機構（以下、V入賞補助機構とも呼ぶ）を備える構成を採用してもよい。

【 1 2 2 9 】

V入賞補助機構として、例えば、クルーン220に設けられたV入賞口222と非V入賞口224のうち、非V入賞口224のみ一時的に閉鎖する機構（以下、非V入賞口閉鎖機構とも呼ぶ）を採用してもよい。この場合、非V入賞口閉鎖機構は、当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行されている開閉実行モード中のV入賞口222への入球が実質的に無効である場合のみ、V入賞口222への遊技球の入球を補助するので、非V入賞口閉鎖機構の動作は遊技の進行状態に実質的に影響を与えない。

【 1 2 3 0 】

しかしながら、非V入賞口閉鎖機構が動作することによって、V入賞口222への遊技球の入球が補助され、遊技球がV入賞口222に入球したことを認識した遊技者の期待感を向上させることができる。すなわち、非V入賞口閉鎖機構を動作させることによって、遊技の進行状態に実質的に影響を与えずに、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 2 3 1 】

さらに、V入賞補助機構の動作の制御を、主制御装置60以外の制御手段（例えば、音声発光制御装置90）が実行する構成を採用してもよい。例えば、ケース1の場合において、音声発光制御装置90が特定処理コマンドを受信することによってV入賞補助機構を動作させることを決定し、開閉処理期間の開始とともにV入賞補助機構の動作を制御することによって非V入賞口224を閉鎖する構成を採用してもよいし、遊技球が貯留部218に貯留された場合であって、貯留弁216を開放するタイミングで、非V入賞口224を閉鎖する構成を採用してもよい。このような構成を採用すると、V入賞補助機構の動作の制御を主制御装置60以外の制御手段によって行うので、主制御装置60による処理の負担を軽減することができる。

【 1 2 3 2 】

なお、V入賞補助機構としては、上記説明した非V入賞口閉鎖機構に限定されることなく、V入賞口222への遊技球の入球を補助する機構であれば、他の機構を採用してもよい。例えば、流路211のうちクルーン220へ遊技球を流出させる流出口がV入賞口222の真上に位置するように流路211を移動させる機構を採用してもよい。また、V入賞口222の近傍に一時的に磁石を配置させる機構を採用してもよい。

【 1 2 3 3 】

《 B 》第2実施形態：

《 B 1 》遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【 1 2 3 4 】

図107は、第2実施形態におけるパチンコ機10の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体1

10

20

30

40

50

2を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【1235】

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

10

【1236】

前扉枠14には、遊技球を貯留するための上皿20と下皿21とが設けられている。上皿20は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体12から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿20に貯留された遊技球は、パチンコ機本体12が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル25の操作によって駆動し、上皿20から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿21は、上皿20の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿21は、上皿20で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿21の底面には、下皿21に貯留された遊技球を排出するための排出口22が形成されている。排出口22の下方にはレバー23が設けられており、遊技者がレバー23を操作することによって、排出口22の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー23を操作して排出口22を開状態にすると、排出口22から遊技球が落下し、遊技球は下皿21から外部に排出される。

20

【1237】

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

30

【1238】

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

40

【1239】

また、上皿20の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン26が設けられている。遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の

50

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

10

【1240】

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

20

【1241】

図 108 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31 a と、外レール部 31 b とが取り付けられている。内レール部 31 a と外レール部 31 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【1242】

遊技盤 30 には、一般入賞口 32、上側第 1 始動口 33（以下、単に第 1 始動口 33 と呼ぶ）、下側第 1 始動口 44（以下、単に第 1 始動口 44 と呼ぶ）、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、及び、可変入賞装置 36 が設けられている。また、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

【1243】

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

40

【1244】

上側第 1 始動口 33、および、下側第 1 始動口 44 は、遊技球が入球可能な入球口である。上側第 1 始動口 33 は、遊技盤 30 の中央上方に設けられており、下側第 1 始動口 44 は、遊技盤 30 の中央下方に設けられている。本実施形態では、上側第 1 始動口 33、または、下側第 1 始動口 44 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、下側第 1 始動口 44 には、左右一対の可動片よりなる電動役物 44 a が設けられている。電動役物 44 a が閉鎖状態のときには、遊技球は下側第 1 始動口 44 に入球することはできない。一方、電動役物 44 a が開放状態のときには、遊技球は下側第 1 始動口 44 に入球することができる。電動役物 44 a は、スルーゲート 35 に遊技球が通過することを契機として実行される抽選に当選

50

した場合に、所定の期間、開放状態となるように構成されている。

【 1 2 4 5 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 の右側上方に設けられている。よって、第 2 始動口 3 4 は、遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作することによって右打ちをした場合に遊技球が入球する位置に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【 1 2 4 6 】

スルーゲート 3 5 は、電動役物 4 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具多的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 4 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して下側第 1 始動口 4 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して下側第 1 始動口 4 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【 1 2 4 7 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a と、当該大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b とを備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態となっている。上述したように、上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選すると、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【 1 2 4 8 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 1 2 4 9 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【 1 2 5 0 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、上側第 1 始動口 3 3 または下側第 1 始動口 4 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、上側第 1 始動口 3 3 または下側第 1 始動口 4 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。

【 1 2 5 1 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行な

10

20

30

40

50

わせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。

【 1 2 5 2 】

ここで、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間といい、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間という。

10

【 1 2 5 3 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。

【 1 2 5 4 】

第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4 ）の保留個数を表示する。本実施形態では、上側第 1 始動口 3 3 または下側第 1 始動口 4 4 に入球した遊技球は、当該 2 つの第 1 始動口の合計として最大 4 個まで保留される。

【 1 2 5 5 】

20

第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 1 2 5 6 】

普図ユニット 3 8 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 を遊技球が通過したことを契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【 1 2 5 7 】

30

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

【 1 2 5 8 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、及びラウンド表示部 3 9 は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

40

【 1 2 5 9 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、液晶表示装置 4 1 を備える。液晶表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、可変表示ユニット 4 0 が備える表示装置の構成は、液晶表示装置 4 1 に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置によって構成されてもよい。

50

【 1 2 6 0 】

液晶表示装置 4 1 は、上側第 1 始動口 3 3 または下側第 1 始動口 4 4 への遊技球の入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置 4 1 は、上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限りならず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置 4 1 の詳細について説明する。

10

【 1 2 6 1 】

図 1 0 9 は、液晶表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 1 0 9 (a) は、液晶表示装置 4 1 において変動表示される第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄を示す説明図である。第 1 液晶用図柄は、液晶表示装置 4 1 に表示される画像であって、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄に対応した図柄である。第 2 液晶用図柄は、液晶表示装置 4 1 に表示される画像であって、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 1 の図柄に対応した図柄である。

【 1 2 6 2 】

図 1 0 9 (a) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

20

【 1 2 6 3 】

図 1 0 9 (b) は、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、メイン表示領域 M A と、サブ表示領域 S A とが表示される。メイン表示領域 M A には、第 1 液晶用図柄の画像が表示される場合と、第 2 液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域 S A には、メイン表示領域 M A と同様に、第 1 液晶用図柄の画像が表示される場合と、第 2 液晶用図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域 M A に第 1 液晶用図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域 S A に第 1 液晶用図柄の画像が表示され、メイン表示領域 M A に第 2 液晶用図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域 S A に第 1 液晶用図柄の画像が表示される。メイン表示領域 M A およびサブ表示領域 S A に、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

30

【 1 2 6 4 】

メイン表示領域 M A には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 1 0 9 (a) に示した第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄として数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 1 0 9 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 1 上に停止した状態で表示される。

40

【 1 2 6 5 】

具体的には、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4) 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、メイン表示領域 M A における第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることは

50

ない。例えば、メイン表示領域 M A における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【 1 2 6 6 】

サブ表示領域 S A には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 4、Z 5、Z 6 が表示される。各図柄列 Z 4 ~ Z 6 には、図 1 0 9 (a) に示した第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄として数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 1 0 9 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 2 上に停止した状態で表示される。

10

【 1 2 6 7 】

具体的には、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4) に遊技球が入球すると、各図柄列 Z 4 ~ Z 6 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 4、図柄列 Z 6、図柄列 Z 5 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 4 ~ Z 6 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 2 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 2 上に形成される。なお、サブ表示領域 S A における第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域 S A における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第 1 液晶用図柄および第 2 液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

【 1 2 6 8 】

さらに、図 1 0 9 (b) に示すように、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4) への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4) 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

30

【 1 2 6 9 】

また、図 1 0 9 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 2 同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、第 1 図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には第 1 同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、第 2 図柄表示部 3 7 b が停止表示をしている場合には第 2 同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

40

【 1 2 7 0 】

なお、本実施形態においては、表示面 4 1 a は、メイン表示領域 M A、サブ表示領域 S A、第 1 同期表示部 S y n c 1、および、第 2 同期表示部 S y n c 2 を表示する構成としたが、表示面 4 1 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【 1 2 7 1 】

《 B 2 》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機

50

10の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【1272】

図110は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

10

【1273】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力側には、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板61の入力側には、一般入賞口32、第1始動口（上側第1始動口33、下側第1始動口44）、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板61のMPU62は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口（上側第1始動口33、下側第1始動口44）、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

20

【1274】

主制御基板61の出力側には、可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作させる可変入賞駆動部36cと、下側第1始動口44の電動役物44aを開閉動作させる電動役物駆動部44bと、開閉扉48aを開閉動作させる開閉扉駆動部48bと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

30

【1275】

具体的には、MPU62は、開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが開閉されるように可変入賞駆動部36cの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU62は、電動役物44aが開放されるように電動役物駆動部44bの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。

40

【1276】

また、主制御基板61の送信側には、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。具体的には、一般入賞口32への遊技球の入球を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口（上側第1始動口33、下側第1始動口44）への遊技球の入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への遊技球の入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置

50

60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置71を制御して賞球の払出を行う。

【1277】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25が接続されている。上述のように、操作ハンドル25は、タッチセンサー25aと、ウェイトボタン25bと、可変抵抗器25cとを備える。遊技者が操作ハンドル25を握ることによって、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置80には、遊技球発射ボタン26が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサー25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

10

【1278】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【1279】

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

20

【1280】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置41における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第1液晶用図柄や第2液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。以上、パチンコ機10の電氣的構成について説明した。

30

【1281】

図111は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、液晶表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタC1が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。液晶表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

40

【1282】

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

【1283】

各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間

50

隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 1 2 8 4 】

また、R A M 6 4 には保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、上側第 1 始動口 3 3 または下側第 1 始動口 4 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

10

【 1 2 8 5 】

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

20

【 1 2 8 6 】

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

【 1 2 8 7 】

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

30

【 1 2 8 8 】

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

40

【 1 2 8 9 】

なお、以降の説明において、第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第 1 始動口用遊技回

50

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

【 1 2 9 0 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 3 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 1 2 9 1 】

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

10

【 1 2 9 2 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

20

【 1 2 9 3 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 1 2 9 4 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4 ）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

30

【 1 2 9 5 】

リーチとは、液晶表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 1 0 9（b）の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

40

50

【 1 2 9 6 】

その他の具体例としては、図 1 0 9 (b) の表示面 4 1 a のサブ表示領域 S A において、最初に図柄列 Z 4 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 6 において Z 4 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 5 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 5 に停止表示される。

【 1 2 9 7 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【 1 2 9 8 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、液晶表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 1 2 9 9 】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び液晶表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【 1 3 0 0 】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した後、電動役物用実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 4 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 ~ 4 6 3 であれば、電動役物 4 4 a を開放状態に制御し、C 4 = 4 6 4 , 4 6 5 であれば、電動役物 4 4 a を閉鎖状態に維持する。

【 1 3 0 1 】

なお、取得された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値及び電動役物開放カウンタ C 4 の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値およびリーチ乱数カウンタ C 3 の値を保留情報とも呼ぶ。

【 1 3 0 2 】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと

10

20

30

40

50

高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機 10 は、第 1 始動口（上側第 1 始動口 33 と下側第 1 始動口 44）に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 64b の第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 34 に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア 64c に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 10 は、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の 4 つの当否テーブルを、ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63a に記憶している。

【1303】

図 112 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 112 (a) は第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 112 (b) は第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【1304】

図 112 (a) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 3 の 4 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 3 の 4 個の値以外の値（4 ~ 1199）が外れである。一方、図 112 (b) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 19 の 20 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 19 の 20 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【1305】

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

【1306】

図 113 は、第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 113 (a) は第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 113 (b) は第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【1307】

図 113 (a) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として 0 ~ 3 の 4 個の値が設定されている。また、小当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として 4 ~ 1195 の 1192 個の値が設定され、外れとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として 1196 ~ 1199 の 4 個の値が設定されている。

【1308】

ここで、「小当たり」とは、可変入賞装置 36 の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。また、本実施形態においては、小当たりは、開閉実行モードとして、開放時間が 1.6 sec の可変入賞装置 36 の開放が 1 回発生する。

【1309】

図 113 (b) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、

大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として 0 ~ 1 9 の 2 0 個の値が設定されている。また、小当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として 2 0 ~ 1 1 9 5 の 1 1 7 6 個の値が設定され、外れとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として 1 1 9 6 ~ 1 1 9 9 の 4 個の値が設定されている。

【 1 3 1 0 】

このように、第 2 始動口用の当否テーブルにおいても、第 1 始動口用の当否テーブルと同様に、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。さらに、第 2 始動口用の当否テーブルにおいては、低確率モード用の当否テーブルおよび高確率モード用の当否テーブルのいずれにおいても、小当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値が設定されており、第 2 始動口に遊技球が入球したことを契機として当たり抽選が実行された場合には、所定の確率で小当たりとなるように設定されている。

10

【 1 3 1 1 】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉回数 (ラウンド数)

(2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(3) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード (低確率モード又は高確率モード)

20

【 1 3 1 2 】

上記の (2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への遊技球の入球 (入賞) の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。

【 1 3 1 3 】

上記の (1) から (3) のほか、当選した場合に特定の処理の実行を伴う大当たりを設定することもできる。後述するように、本実施形態においては、「特定確変大当たり」という大当たり種別を設定する。特定確変大当たりは、当選した場合に、特定の処理の実行を伴う。詳細は後述する。

30

【 1 3 1 4 】

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

【 1 3 1 5 】

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

40

【 1 3 1 6 】

図 1 1 4 (a) に示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4) への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 0 R 確変大当たり、1 0 R 特定確変大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

【 1 3 1 7 】

1 0 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 1 0 回 (1 0 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、1 0 R 確変大当たりは、開閉実行モード

50

終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、10R確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。10R確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

【1318】

10R特定確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が10回(10ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、10R特定確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、10R特定確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。10R特定確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。

10

【1319】

また、10R特定確変大当たりは、上述したように、当選した場合に、特定の処理の実行を伴う。詳細は後述する。

20

【1320】

8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回(8ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8R通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、8R通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。但し、8R通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は100回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が100回に達すると、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

30

【1321】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~11」が10R確変大当たりに対応し、「12~19」が10R特定確変大当たりに対応し、「20~39」が8R通常大当たりに対応するように設定されている。

【1322】

図114(b)に示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、2R確変大当たり、及び、2R通常大当たりが設定されている。

【1323】

2R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が2回(2ラウンド)であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、2R確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、2R確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物44aが開放しやすい状態となる。2R確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

40

【1324】

2R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放

50

回数が２回（２ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、２Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、２Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より電動役物４４ａが開放しやすい状態となる。但し、２Ｒ通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は１００回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が１００回に達すると、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１３２５】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が２Ｒ確変大当たりに対応し、「２０～３９」が２Ｒ通常大当たりに対応するように設定されている。

【１３２６】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口（上側第１始動口３３と下側第１始動口４４）への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【１３２７】

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

【１３２８】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物４４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【１３２９】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物４４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【１３３０】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも下側第１始動口４４への遊技球の入球が発生する確率が高くなり、遊技球が下側第１始動口４４へ入球しやすくなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【１３３１】

図１１５は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【１３３２】

図１１５（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１１５（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物

開放カウンタ C 4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2 ~ 4 6 5 の 4 6 4 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 4 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 4 秒である。

【 1 3 3 3 】

図 1 1 5 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用) を示している。図 1 1 5 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用) には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 4 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 6 秒である。

10

【 1 3 3 4 】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

20

【 1 3 3 5 】

《 B 3 》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図 1 1 6 を用いて説明をする。

【 1 3 3 6 】

図 1 1 6 は、遊技機における遊技の流れを示す説明図である。

【 1 3 3 7 】

遊技を開始すると、ステップ F 1 0 1 において、遊技者に左打ちをさせ、遊技領域 P A の左側に遊技球を流下させ、上側第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させる。このとき、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。上側第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると第 1 始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。

30

【 1 3 3 8 】

第 1 始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には (F 1 0 1 : N O)、繰り返し上側第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させる。

【 1 3 3 9 】

第 1 始動口用遊技回で実行される当たり抽選において大当たりに当選した場合 (F 1 0 2 : Y E S)、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には (F 1 0 3 : N O)、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される (F 1 0 4)。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第 1 始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させ賞球を得る。

40

【 1 3 4 0 】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは低確率モード、サポートモードは高頻度サポートモード (遊技回 1 0 0 回限定) となる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4) に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させる (F 1 0 5)。

【 1 3 4 1 】

高頻度サポートモードは遊技回が 1 0 0 回実行されるまで継続され (F 1 0 6 : N O F 1 0 7 : N O)、1 0 0 回以内に大当たりに当選した場合には (F 1 0 6 : Y E S)、ステップ F 1 0 3 から遊技が進行する。

50

【 1 3 4 2 】

一方、高頻度サポートモードにおける遊技回 1 0 0 回以内に大当たりに当選しなかった場合には (F 1 0 6 : N O F 1 0 7 : Y E S)、ステップ F 1 0 1 から遊技が進行する。

【 1 3 4 3 】

説明をステップ F 1 0 3 に戻す。ステップ F 1 0 3 において、当選した大当たりの大当たり種別が確変大当たりであった場合であって (F 1 0 3 : Y E S)、特定確変大当たりではない場合には (F 1 0 8 : N O)、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される (F 1 0 9)。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第 1 始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させ賞球を得る。

10

【 1 3 4 4 】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは高確率モード、サポートモードは高頻度サポートモード (次回大当たり当選まで) となる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4) に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させる (F 1 1 0)。

【 1 3 4 5 】

高頻度サポートモードは当たり抽選において大当たりに当選するまで継続される (F 1 1 0 F 1 1 1 : N O)。

【 1 3 4 6 】

第 1 始動口用遊技回を実行し、大当たりに当選した場合には (F 1 1 0 F 1 1 1 : Y E S)、ステップ F 1 0 3 から遊技が進行する。

20

【 1 3 4 7 】

説明をステップ F 1 0 8 に戻す。ステップ F 1 0 8 において、当選した大当たりの大当たり種別が特定確変大当たりであった場合には (F 1 0 8 : Y E S)、第 1 始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典としてラウンド遊技が実行される (F 1 1 2)。具体的には、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第 1 始動口用遊技回の終了後に右打ちを実行し、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させ賞球を得る。

【 1 3 4 8 】

ラウンド遊技が終了すると、抽選モードは高確率モード、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。遊技者に対して左打ちを促す示唆演出が実行され、遊技者は左打ちを行い、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4) に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させる (F 1 1 3)。

30

【 1 3 4 9 】

第 1 始動口用遊技回を実行し、実行される第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合には (F 1 1 4 : Y E S)、当該第 1 始動口用遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する (F 1 1 5)。通常の遊技機においては実行される第 1 始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選している場合には、当該第 1 始動口用遊技回の終了後に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するが、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、当該第 1 始動口用遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

40

【 1 3 5 0 】

またこのとき、当該第 1 始動口用遊技回の開始時に、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出が実行される。

【 1 3 5 1 】

当たり抽選において大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が実行されている期間に、遊技者は、右打ちを促す示唆演出に従って右打ちを行い、第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ、第 2 始動口用遊技回を実行させる (F 1 1 6)。このとき、抽選モードは高確

50

率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【 1 3 5 2 】

当たり抽選において大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が実行されている期間（以下、第 1 始動口用当選遊技回実行期間とも呼ぶ）に実行される第 2 始動口用遊技回において小当たりに当選すると（F 1 1 7 : Y E S）、小当たりに対する特典として 1 ラウンドのラウンド遊技が実行される（F 1 1 8）。遊技者は、大入賞口 3 6 a に遊技球を入球させ賞球を得る。

【 1 3 5 3 】

一方、実行される第 2 始動口用遊技回において小当たりに当選しなかった場合であっても（F 1 1 7 : N O）、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すれば、再び、第 2 始動口用遊技回が実行される。 10

【 1 3 5 4 】

当該第 1 始動口用当選遊技回実行期間においては、第 2 始動口用遊技回の遊技時間の平均値が、他の期間における第 2 始動口用遊技回の遊技時間の平均値と比較して短くなるように設定されており、第 1 始動口用当選遊技回実行期間に複数回の第 2 始動口用遊技回が実行可能である。また、図 1 1 3（b）の第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）からもわかるように、第 2 始動口用遊技回が実行された場合には、高い確率で小当たり 20 に当選する。よって、第 1 始動口用当選遊技回実行期間に第 2 始動口用遊技回を複数回実行し、小当たり 20 に複数回当選することが可能であり、遊技者は、小当たりによって付与される特典を複数回取得することが可能である。以下、第 1 始動口用当選遊技回実行期間に第 2 始動口用遊技回による小当たり当選によって遊技者に特典を付与する処理を「特別ボーナス処理」とも呼ぶ。

【 1 3 5 5 】

特別ボーナス処理は、第 1 始動口用当選遊技回実行期間が終了するまで実行される。すなわち、ステップ F 1 1 4 において開始された大当たり 30 に当選している第 1 始動口用遊技回が終了するまで実行される（F 1 1 9 : N O）。大当たり 30 に当選している第 1 始動口用遊技回が終了すると（F 1 1 9 : Y E S）、ステップ F 1 0 3 から遊技が進行する。すなわち、当該大当たり 30 に当選している第 1 始動口用遊技回の大当たりの種別が、通常大当たりであるか、確変大当たりであるか、特定確変大当たりであるかによって、異なる方向へ遊技が進行する。以下、特別ボーナス処理についてタイムチャートを用いて説明する。

【 1 3 5 6 】

図 1 1 7 は、特別ボーナス処理を説明するタイムチャートである。

【 1 3 5 7 】

図 1 1 7 においては、時刻 T 0 から遊技者が遊技を開始し、特別ボーナス処理が終了するまでを示している。図示した時刻 T 0 は、図 1 1 6 におけるステップ F 1 0 1 の遊技の進行状態に対応する。遊技者が時刻 T 0 において遊技を開始し、上側第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させ第 1 始動口用遊技回を実行させる。このとき、図 1 1 7 に示すように、液晶表示装置 4 1 における表示面 4 1 a（図 1 0 9（b）参照）のメイン表示領域 M A には第 1 始動口用遊技回に対応する演出画像（以下、第 1 始動口用演出画像とも呼ぶ）が表示され、サブ表示領域 S A には第 2 始動口用遊技回に対応する演出画像（以下、第 2 始動口 40 用演出画像とも呼ぶ）が表示される。

【 1 3 5 8 】

時刻 T 1 において第 1 始動口用遊技回において 8 R 特定確変大当たり 40 に当選すると（図 1 1 6 の F 1 0 8 : Y E S に対応）、8 R 特定確変大当たり 40 に当選した第 1 始動口用遊技回の終了後に（時刻 T 2）、ラウンド遊技が実行される（図 1 1 6 の F 1 1 2 に対応）。主制御装置 6 0 による内部処理としては、ラウンド遊技を実行することを示す開閉実行モードフラグが O N になる。このとき、液晶表示装置 4 1 には第 1 始動口用遊技回の大当たりを契機とするラウンド演出画像が表示される。

【 1 3 5 9 】

時刻 T 3 において、開閉実行モードフラグが O F F となりラウンド遊技が終了すると、 50

主制御装置 60 による内部処理としては高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグが ON になる。また、主制御装置 60 による内部処理としては高確率モードであることを示す高確率モードフラグが ON になる。なお、図 117 における時刻 T3 の状態は、図 116 におけるステップ F113 の遊技進行状態に対応する。

【1360】

高頻度サポートモードおよび高確率モードの状態において、遊技者が左打ちをして第 1 始動口（上側第 1 始動口 33、下側第 1 始動口 44）に遊技球を入球させると、第 1 始動口用遊技回が実行される。このとき実行される第 1 始動口用遊技回は、他の期間と比較して遊技回の遊技時間の平均値が短い。

【1361】

その後、時刻 T4 において大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が開始されると、特別ボーナス処理が開始される。具体的には、大当たりで当選している第 1 始動口用遊技回が開始されると、高頻度サポートモードフラグが OFF となる。また、第 1 始動口用当選遊技回実行期間においては、第 2 始動口用遊技回の遊技時間の平均値が、他の期間における第 2 始動口用遊技回の遊技時間の平均値と比較して短くなるように設定される。また、遊技者に右打ちをするように促す示唆演出が実行される。なお、図 117 における時刻 T4 における処理は、図 116 におけるステップ F114 およびステップ F115 に対応する。さらに、図 117 の液晶表示装置の欄に示すように、特別ボーナス処理が開始されると、メイン表示領域 MA に第 2 始動口用演出画像が表示され、サブ表示領域 SA に第 1 始動口用演出画像が表示される。

【1362】

遊技者が、右打ちを行い第 2 始動口 34 に遊技球を入球させ第 2 始動口用遊技回を実行し小当たりで当選すると、小当たりで当選した各第 2 始動口用遊技回の終了後に 1 ラウンドのラウンド遊技が実行され、主制御装置 60 における内部処理として、各小当たりとなった第 2 始動口用遊技回の終了後に開閉実行モードフラグが ON となり、ラウンド遊技の終了後に OFF となる。

【1363】

このとき、図 117 に示すように第 1 始動口用遊技回は実行中であるが、第 2 始動口用遊技回の小当たりに伴ってラウンド遊技が実行されている期間は、主制御装置 60 の内部処理として、第 1 始動口用遊技回の遊技時間の計測を中断する。第 1 始動口用遊技回の遊技時間の計測が中断されている期間を、図 117 における第 1 始動口用遊技回を示すチャートに斜線で示した。図示するように、第 1 始動口用当選遊技回実行期間において第 2 始動口用遊技回の小当たりに伴って開閉実行モードフラグが ON になっている期間は、第 1 始動口用遊技回の実行時間の計測は中断される。

【1364】

そして、内部処理によって計測されていた第 1 始動口用遊技回の遊技時間が、あらかじめ定められた所定時間を経過すると、時刻 T5 において、第 1 始動口用遊技回は終了し、特別ボーナス処理は終了する。

【1365】

第 1 始動口用遊技回の遊技時間が、あらかじめ定められた所定時間を経過すると、大当たりで当選していた第 1 始動口用遊技回に対応するラウンド遊技が時刻 T5～時刻 T6 の期間において実行され、開閉実行モードフラグが時刻 T5 で ON になり、時刻 T6 で OFF になる。

【1366】

なお、時刻 T5 以降は、第 2 始動口用遊技回に設定される遊技時間は 5 分～10 分の値に設定される。よって、遊技者が右打ちをして第 2 始動口用遊技回を実行させ小当たりで当選させても、1 回の遊技時間が非常に長いために遊技者に不利な状態となる。このようにすることで、パチンコ機 10 の正当な遊技の流れに沿わない遊技者の行為を抑制することができる。

【1367】

10

20

30

40

50

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回の実行中に特典を付与する処理である特別ボーナス処理を実行するので、遊技者に対して、大当たりに当選している遊技回の終了後に付与される特典としてのラウンド遊技（開閉実行モード）についての期待感を付与するだけでなく、さらに、大当たりに当選している遊技回の実行中にも期待感を付与することができる。

【1368】

また、特別ボーナス処理が実行される期間においては、大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回の実行中に、第 2 始動口用遊技回において小当たりに当選したことを契機として特別ボーナスとしての特典（1R のラウンド遊技）が付与されるので、第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、さらに、第 2 始動口用遊技回を実行させ、かつ、小当たりに当選させることによる、より一層大きな期待感を付与することができる。

10

【1369】

さらに、特別ボーナス処理が実行される第 1 始動口用遊技回の終了後には、当該第 1 始動口用遊技回における大当たり当選に対応してラウンド遊技が実行されるので、さらに大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【1370】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、特別ボーナス処理が実行される第 1 始動口用遊技回の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、特別ボーナス処理が実行される場合に、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

20

【1371】

また、本実施形態においては、特別ボーナス処理において第 2 始動口遊技回の実行可能な回数の上限は、特別ボーナス処理の期間に対応する第 1 始動口用遊技回の遊技時間に基づく。換言すれば、特定確変大当たりに当選した後、次に大当たりに当選する遊技回の遊技時間を制御することによって、特別ボーナス処理によって遊技者に付与する特典の上限を制御することができる。

【1372】

なお、図 116 に示した時刻 T1 における大当たりの種別が特定確変大当たりであれば、時刻 T4 における大当たりの大当たり種別に関係無く、時刻 T1 における大当たり当選の第 1 始動口遊技回の開始を契機として特別ボーナス処理は開始される。

30

【1373】

《B4》主制御装置において実行される各種処理：

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

【1374】

< タイマ割込み処理 >

図 118 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（例えば 2 msec 周期）に起動される。

40

【1375】

ステップ Sb0101 では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ Sb0102 に進む。

【1376】

ステップ Sb0102 では、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ CINI に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CINI の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ Sb0103 に進む。

【1377】

50

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

【 1 3 7 8 】

ステップ S b 0 1 0 4 では第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4）及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ S b 0 1 0 4 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S b 0 1 0 4 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 1 3 7 9 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 1 8 : S b 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 3 8 0 】

図 1 1 9 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4）に入球（始動入賞）したか否かを、第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4）に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S b 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口（上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4）に入球したと判定した場合には（S b 0 2 0 1 : Y E S）、ステップ S b 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S b 0 2 0 3 に進む。

【 1 3 8 1 】

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

【 1 3 8 2 】

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

【 1 3 8 3 】

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

【 1 3 8 4 】

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

【 1 3 8 5 】

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

S b 0 2 0 8 に進む。

【 1 3 8 6 】

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

【 1 3 8 7 】

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

10

【 1 3 8 8 】

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

【 1 3 8 9 】

20

ステップ S b 0 2 1 2 では、ステップ S b 0 1 0 3 (図 1 1 8) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S b 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S b 0 1 0 3 (図 1 1 8) にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S b 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S b 0 1 0 3 (図 1 1 8) にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S b 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S b 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S b 0 2 1 3 に進む。

30

【 1 3 9 0 】

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

40

【 1 3 9 1 】

ステップ S b 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果 (先判定情報) を保留コマンドとして設定する。

【 1 3 9 2 】

保留コマンドは、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4) 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果 (先判定情報) を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり

50

抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 1 2 0：ステップ S b 0 3 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 1 3 9 3 】

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

10

【 1 3 9 4 】

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

【 1 3 9 5 】

< 通常処理 >

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

20

【 1 3 9 6 】

図 1 2 0 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 3 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S b 0 3 0 2 に進む。

【 1 3 9 7 】

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

30

【 1 3 9 8 】

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

【 1 3 9 9 】

40

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

【 1 4 0 0 】

ステップ S b 0 3 0 6 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ス

50

テップ S b 0 3 0 7 に進む。

【 1 4 0 1 】

ステップ S b 0 3 0 7 では、右側第 1 始動口 4 4 に設けられた電動役物 4 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 4 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S b 0 3 0 8 に進む。

【 1 4 0 2 】

ステップ S b 0 3 0 8 では、今回の通常処理の開始（2 巡目以降では、ステップ S b 0 3 0 2 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。 10

【 1 4 0 3 】

ステップ S b 0 3 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S b 0 3 0 8 : N O）、ステップ S b 0 3 0 9 及びステップ S b 0 3 1 0 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S b 0 3 0 9 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S b 0 3 1 0 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。 20

【 1 4 0 4 】

一方、ステップ S b 0 3 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S b 0 3 0 8 : Y E S）、ステップ S b 0 3 0 2 に戻り、ステップ S b 0 3 0 2 からステップ S b 0 3 0 7 までの各処理を実行する。

【 1 4 0 5 】

なお、ステップ S b 0 3 0 2 からステップ S b 0 3 0 7 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。 30

【 1 4 0 6 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 1 2 0 : S b 0 3 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 0 7 】

図 1 2 1 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 4 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングで O N にされ、開閉実行モードが終了するタイミングで O F F にされる。ステップ S b 0 4 0 1 において開閉実行モードが実行されているか否かを判定することによって、以下の 2 つの機能を実現する。1 つ目の機能として、開閉実行モードが実行されている期間にステップ S b 0 4 0 3（およびステップ S b 0 4 0 6）を実行しないようにすることによって、開閉実行モードが実行されている期間に遊技回を開始しないようにすることができる。また、2 つ目の機能として、遊技回の実行中に開閉実行モードが実行された場合に、後述するステップ S b 0 4 0 4（およびステップ S b 0 4 0 7）を実行しないようにすることによって、開閉実行モードが実行されている期間に当該実行中の遊技回の変動時間の計測を中断するようにすることができる。以下、詳細を説明する 40 50

。

【 1 4 0 8 】

ステップ S b 0 4 0 1 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S b 0 4 0 1 : Y E S)、開閉実行モード中であると判定し、ステップ S b 0 4 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3 と下側第 1 始動口 4 4) 又は第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S b 0 4 0 1 において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には (S b 0 4 0 1 : N O)、ステップ S b 0 4 0 2 に進む。

【 1 4 0 9 】

ステップ S b 0 4 0 2 では、第 1 遊技実行中フラグが O N であるか否かを判定する。第 1 遊技実行中フラグは、第 1 始動口用遊技回が開始されると O N になり、第 1 始動口用遊技回が終了すると O F F になるフラグである。ステップ S b 0 4 0 2 において、第 1 遊技実行中フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 0 4 0 2 : N O)、ステップ S b 0 4 0 3 に進む。

【 1 4 1 0 】

ステップ S b 0 4 0 3 では、第 1 始動口用の変動開始処理を実行する。第 1 始動口用の変動開始処理は、第 1 始動口用遊技回を開始するための処理である。第 1 始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S b 0 4 0 3 を実行した後、ステップ S b 0 4 0 5 に進む。

【 1 4 1 1 】

一方、ステップ S b 0 4 0 2 において、第 1 遊技実行中フラグが O N である判定した場合には (S b 0 4 0 2 : Y E S)、ステップ S b 0 4 0 4 に進む。

【 1 4 1 2 】

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

。

【 1 4 1 3 】

ステップ S b 0 4 0 5 では、第 2 遊技実行中フラグが O N であるか否かを判定する。第 2 遊技実行中フラグは、第 2 始動口用遊技回が開始されると O N になり、第 2 始動口用遊技回が終了すると O F F になるフラグである。ステップ S b 0 4 0 5 において、第 2 遊技実行中フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 0 4 0 5 : N O)、ステップ S b 0 4 0 6 に進む。

【 1 4 1 4 】

ステップ S b 0 4 0 6 では、第 2 始動口用の変動開始処理を実行する。第 2 始動口用の変動開始処理は、第 2 始動口用遊技回を開始するための処理である。第 2 始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S b 0 4 0 6 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 1 4 1 5 】

一方、ステップ S b 0 4 0 5 において、第 2 遊技実行中フラグが O N であると判定した場合には (S b 0 4 0 5 : Y E S)、ステップ S b 0 4 0 7 に進む。

【 1 4 1 6 】

ステップ S b 0 4 0 7 では、第 2 変動停止処理を実行する。第 2 変動停止処理は、開始された第 2 始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第 2 変動停止処理の詳細は後述する。ステップ S b 0 4 0 7 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

。

【 1 4 1 7 】

< 第 1 始動口用の変動開始処理 >

次に、第 1 始動口用の変動開始処理について説明する。第 1 始動口用の変動開始処理は

10

20

30

40

50

、遊技回制御処理のサブルーチン（図 1 2 1：S b 0 4 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 1 8 】

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

【 1 4 1 9 】

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

【 1 4 2 0 】

ステップ S b 0 5 0 3 では、第 1 始動口用の判定処理を実行する。第 1 始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第 1 始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップ S b 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S b 0 5 0 4 に進む。

【 1 4 2 1 】

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

【 1 4 2 2 】

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

【 1 4 2 3 】

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

【 1 4 2 4 】

ステップ S b 0 5 0 5 及びステップ S b 0 5 0 6 において設定された変動用コマンド及び第 1 種別コマンドは、通常処理（図 1 2 0）におけるステップ S b 0 3 0 2 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び第 1 種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S b 0 5 0 6 を実行後、ステップ S b 0 5 0 7 に進む。

【 1 4 2 5 】

ステップ S b 0 5 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示を開始させ、ステップ S b 0 5 0 8 に進み、第 1 遊技実行中フラグを O N にする。その後、ステップ S b 0 5 0 9 に進み、第 1 変動中フラグを O N にする。

10

20

30

40

50

【 1 4 2 6 】

第 1 遊技実行中フラグは、第 1 始動口用遊技回が開始される場合に ON にされ、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示が停止表示となり、図柄の表示が停止している期間である第 1 図柄表示停止時間が終了した場合に OFF にされるフラグである。一方、第 1 変動中フラグは、第 1 始動口用遊技回が開始される場合に ON にされ、第 1 図柄表示部 3 7 a における変動表示が停止表示となった場合に OFF にされるフラグである。

【 1 4 2 7 】

ステップ S b 0 5 0 9 を実行した後、ステップ S b 0 5 1 0 に進む。

【 1 4 2 8 】

ステップ S b 0 5 1 0 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタ P N C に値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が 1 減算される。ステップ S b 0 5 1 0 を実行した後、本第 1 始動口用の変動開始処理を終了する。 10

【 1 4 2 9 】

< 第 1 始動口用保留情報シフト処理 >

次に、第 1 始動口用保留情報シフト処理について説明する。第 1 始動口用保留情報シフト処理は、第 1 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 1 2 2 : S b 0 5 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 3 0 】

図 1 2 3 は、第 1 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 6 0 1 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算する。その後、ステップ S b 0 6 0 2 に進む。 20

【 1 4 3 1 】

ステップ S b 0 6 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア 6 4 c の第 1 実行エリアに移動させる。その後、ステップ S b 0 6 0 3 に進む。

【 1 4 3 2 】

ステップ S b 0 6 0 3 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S b 0 6 0 3 を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。 30

【 1 4 3 3 】

< 第 1 始動口用の判定処理 >

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

【 1 4 3 4 】

図 1 2 4 は、第 1 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 7 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して ON にされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際して OFF にされる。ステップ S b 0 7 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S b 0 7 0 1 : Y E S）、ステップ S b 0 7 0 2 に進む。 40

【 1 4 3 5 】

ステップ S b 0 7 0 2 では、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱 50

数カウンタC 1の値が、図112(b)に示す第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS b 0 7 0 4に進む。一方、ステップS b 0 7 0 1において高確率モードではないと判定した場合には(S b 0 7 0 1 : NO)、ステップS b 0 7 0 3に進む。

【1436】

ステップS b 0 7 0 3では、第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、図112(a)に示す第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS b 0 7 0 4に進む。

10

【1437】

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

【1438】

ステップS b 0 7 0 5では、第2始動口用の確変または通常の大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 0 7 0 5において、第2始動口用の確変または通常の大当たりフラグがONであると判定した場合には(S b 0 7 0 5 : YES)、ステップS b 0 7 22に進み、第1始動口用遊技回の抽選結果を示す停止図柄を外れ用の停止図柄に設定する。その後、本第1始動口用の判定処理を終了する。すなわち、第1始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第2始動口用遊技回が実行中の場合には、第1始動口用遊技回の停止図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせに設定する。

20

【1439】

一方、ステップS b 0 7 0 5において、第2始動口用の確変または通常の大当たりフラグがONではないと判定した場合には(S b 0 7 0 5 : NO)、ステップS b 0 7 0 6に進み、特定処理フラグがONであるか否かを判定する。特定処理フラグは、判定対象となっている第1始動口用の遊技回よりも前に実行された遊技回において、特定確変大当たり当選している場合にONにされ、当該特定確変大当たりに対して特別ボーナス処理が行われた場合にOFFにされるフラグである。ステップS b 0 7 0 6において、特定処理フラグがONであると判定した場合には(S b 0 7 0 6 : YES)、ステップS b 0 7 0 7に進む。

30

【1440】

ステップS b 0 7 0 7では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。すなわち、特別ボーナス処理に対応する処理を実行する。ステップS b 0 7 0 7を実行した後、ステップS b 0 7 0 8に進む。

【1441】

ステップS b 0 7 0 8では、特別ボーナス開始コマンドを設定する。特別ボーナス開始コマンドは、音声発光制御装置90に、特別ボーナス処理が開始されることを通知するためのコマンドである。当該コマンドは、通常処理(図120)のコマンド出力処理(S b 0 3 0 2)によって、音声発光制御装置90に送信される。ステップS b 0 7 0 8を実行した後、ステップS b 0 7 0 9に進む。

40

【1442】

ステップS b 0 7 0 9では、特定処理フラグをOFFにする。その後、ステップS b 0 7 10に進む。

【1443】

一方、ステップS b 0 7 0 6において、特定処理フラグがONではないと判定した場合には(S b 0 7 0 6 : NO)、そのままステップS b 0 7 10に進む。

【1444】

50

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

【 1 4 4 5 】

ステップ S b 0 7 1 1 では、ステップ S b 0 7 1 0 における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S b 0 7 1 1 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（S b 0 7 1 1 : Y E S）、ステップ S b 0 7 1 2 に進む。

【 1 4 4 6 】

ステップ S b 0 7 1 2 では、ステップ S b 0 7 1 1 において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。ステップ S b 0 7 1 2 を実行した後、ステップ S b 0 7 1 3 に進む。

【 1 4 4 7 】

ステップ S b 0 7 1 3 では、当該確変大当たりが特定確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S b 0 7 1 3 において、当該確変大当たりが特定確変大当たりであると判定した場合には（ステップ S b 0 7 1 3 : Y E S）、ステップ S b 0 7 1 4 に進む。

【 1 4 4 8 】

ステップ S b 0 7 1 4 では、特定確変大当たりフラグを O N にする。その後、ステップ S b 0 7 1 5 に進み、特定確変大当たりコマンドを設定する。特定確変大当たりコマンドは、判定対象の第 1 始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。当該コマンドは、通常処理（図 1 2 0）のコマンド出力処理（S b 0 3 0 2）によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S b 0 7 1 5 を実行した後、ステップ S b 0 7 1 6 に進む。

【 1 4 4 9 】

一方、ステップ S b 0 7 1 3 において、当該確変大当たりが特定確変大当たりではないと判定した場合には（ステップ S b 0 7 1 3 : N O）、そのままステップ S b 0 7 1 6 に進む。

【 1 4 5 0 】

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

【 1 4 5 1 】

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

【 1 4 5 2 】

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

【 1 4 5 3 】

ステップ S b 0 7 1 8 では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記

10

20

30

40

50

憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S b 0 7 1 1 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S b 0 7 1 8 を実行した後、本第 1 始動口用の判定処理を終了する。

【 1 4 5 4 】

ステップ S b 0 7 0 4 において、ステップ S b 0 7 0 2 又はステップ S b 0 7 0 3 における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には (S b 0 7 0 4 : N O)、ステップ S b 0 7 1 9 に進み、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップ S b 0 7 1 9 の処理は、上記ステップ S b 0 7 0 4 における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップ S b 0 7 1 9 においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップ S b 0 7 1 9 を実行した後、ステップ S b 0 7 2 0 に進む。

10

【 1 4 5 5 】

ステップ S b 0 7 2 0 では、ステップ S b 0 7 1 9 におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップ S b 0 7 2 0 において、リーチ発生であると判定した場合には (S b 0 7 2 0 : Y E S)、ステップ S b 0 7 2 1 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N にする。ステップ S b 0 7 2 1 を実行した後、ステップ S b 0 7 2 2 に進む。

20

【 1 4 5 6 】

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

30

【 1 4 5 7 】

< 第 1 始動口用の変動時間の設定処理 >

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

【 1 4 5 8 】

図 1 2 5 は、第 1 始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 0 8 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S b 0 8 0 2 に進む。

40

【 1 4 5 9 】

ステップ S b 0 8 0 2 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には (S b 0 8 0 2 : Y E S)、ステップ S b 0 8 0 3 に進む。

【 1 4 6 0 】

ステップ S b 0 8 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。ステップ S b 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S b 0 8

50

07に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【1461】

ステップSb0802において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には(Sb0802:NO)、ステップSb0804に進み、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。具体的には、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、リーチ発生フラグがONであると判定した場合には(Sb0804:YES)、ステップSb0805に進む。

【1462】

ステップSb0805では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSb0805を実行した後、ステップSb0807に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【1463】

ステップSb0804において、今回の遊技回に係るリーチ判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には(Sb0804:NO)、ステップSb0806に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSb0806を実行した後、ステップSb0807に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第1始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【1464】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、第1始動保留個数RaNの数に依存しない構成としてもよく、第1始動保留個数RaNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

【1465】

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

【1466】

< 第1変動停止処理 >

次に、第1変動停止処理について説明する。第1変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図121:Sb0404)として主制御装置60の主側MPU62によって実行される。

【1467】

図126は、第1変動停止処理を示すフローチャートである。ステップSb0901では、第1変動中フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb0901において、第1変動中フラグがONであると判定した場合には(Sb0901:YES)、ステップSb0902に進む。

【1468】

ステップSb0902では、第1変動時間計測処理を実行する。具体的には、第1始動口用遊技回の変動時間(第1図柄表示部の変動時間)を計測するための第1変動時間用カウンタPTC1をダウンカウントする。当該処理は、ステップSb0902のスレッドを通る度に第1変動時間用カウンタPTC1の値をダウンカウントする。すなわち、ステッ

10

20

30

40

50

ブ S b 0 9 0 2 のスレッドを通ったときのみ、第 1 変動時間用カウンタ P T C 1 の値をダウンカウントする。ステップ S b 0 9 0 2 を実行した後、ステップ S b 0 9 0 3 に進む。

【 1 4 6 9 】

ステップ S b 0 9 0 3 では、第 1 図柄表示部の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、ステップ S b 0 9 0 2 の処理によってダウンカウントされる第 1 変動時間用カウンタ P T C 1 が 0 になったか否かを判定する。ステップ S b 0 9 0 3 において、第 1 図柄表示部の変動時間が終了したと判定した場合には (S b 0 9 0 3 : Y E S)、ステップ S b 0 9 0 4 に進み、第 1 図柄表示部の変動を停止する。その後、ステップ S b 0 9 0 5 に進む。

【 1 4 7 0 】

ステップ S b 0 9 0 5 では、第 1 変動中フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 0 9 0 6 に進む。

【 1 4 7 1 】

一方、ステップ S b 0 9 0 3 において、第 1 図柄表示部の変動時間が終了していないと判定した場合には (S b 0 9 0 3 : N O)、そのまま本第 1 変動停止処理を終了する。

【 1 4 7 2 】

ステップ S b 0 9 0 1 において、第 1 変動中フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 0 9 0 1 : N O)、そのままステップ S b 0 9 0 6 に進む。

【 1 4 7 3 】

ステップ S b 0 9 0 6 では、第 1 図柄停止表示時間設定処理を実行する。第 1 図柄停止表示時間は、第 1 図柄が停止表示している時間である。ステップ S b 0 9 0 6 では、第 1 図柄停止表示時間を設定する。但し、既に第 1 図柄停止表示時間が設定されている場合には、当該設定は行わない。本実施形態においては、全ての第 1 始動口用遊技回の第 1 図柄停止表示時間を同じ長さの時間に設定する。ステップ S b 0 9 0 6 を実行した後、ステップ S b 0 9 0 7 を実行する。

【 1 4 7 4 】

ステップ S b 0 9 0 7 では、第 1 図柄停止表示時間計測処理を実行する。具体的には、第 1 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタのダウンカウントを行う。当該処理は、ステップ S b 0 9 0 7 のスレッドを通る度に第 1 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値をダウンカウントする。ステップ S b 0 9 0 7 を実行した後、ステップ S b 0 9 0 8 に進む。

【 1 4 7 5 】

ステップ S b 0 9 0 8 では、第 1 図柄停止表示時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 1 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値が 0 になったか否かを判定する。ステップ S b 0 9 0 8 において、第 1 図柄停止表示時間が終了したと判定した場合には (S b 0 9 0 8 : Y E S)、ステップ S b 0 9 0 9 に進む。一方、ステップ S b 0 9 0 8 において、第 1 図柄停止表示時間が終了していないと判定した場合には (S b 0 9 0 8 : N O)、そのまま本第 1 変動停止処理を終了する。

【 1 4 7 6 】

ステップ S b 0 9 0 9 では、第 1 遊技実行中フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 0 9 1 0 に進む。

【 1 4 7 7 】

ステップ S b 0 9 1 0 では、大当たりフラグ (各大当たり種別に応じた大当たりフラグ) または小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 0 9 1 0 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグが O N であると判定した場合には (S b 0 9 1 0 : Y E S)、ステップ S b 0 9 1 1 に進む。一方、ステップ S b 0 9 1 0 において、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれも O N ではないと判定した場合には (S b 0 9 1 0 : N O)、そのまま本第 1 変動停止処理を終了する。

【 1 4 7 8 】

ステップ S b 0 9 1 1 では、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S

10

20

30

40

50

b 0 9 1 2 に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定した後、本第 1 変動停止処理を終了する。

【 1 4 7 9 】

< 第 2 始動口用の変動開始処理 >

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

【 1 4 8 0 】

図 1 2 7 は、第 2 始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 0 0 1 では、第 2 始動保留個数 R b N = 0 であるか否かを判定する。ステップ S b 1 0 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N = 0 ではないと判定した場合には（S b 1 0 0 1 : N O）、ステップ S b 1 0 0 2 に進む。一方、ステップ S b 1 0 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N = 0 であると判定した場合には（S b 1 0 0 1 : Y E S）、本第 2 始動口用の変動開始処理を終了する。

10

【 1 4 8 1 】

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

【 1 4 8 2 】

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

20

【 1 4 8 3 】

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

30

【 1 4 8 4 】

ステップ S b 1 0 0 5 では、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップ S b 1 0 0 4 において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S b 1 0 0 5 を実行した後、ステップ S b 1 0 0 6 に進む。

【 1 4 8 5 】

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

40

【 1 4 8 6 】

ステップ S b 1 0 0 5 及びステップ S b 1 0 0 6 において設定された変動用コマンド及び第 2 種別コマンドは、通常処理（図 1 2 0）におけるステップ S b 0 3 0 2 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び第 2 種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S b 1 0 0 6 を実行後、ステップ S b 1 0 0 7 に進む。

50

【 1 4 8 7 】

ステップ S b 1 0 0 7 では、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示を開始させ、ステップ S b 1 0 0 8 に進み、第 2 遊技実行中フラグを O N にする。その後、ステップ S b 1 0 0 9 に進み、第 2 変動中フラグを O N にする。

【 1 4 8 8 】

第 2 遊技実行中フラグは、第 2 始動口用遊技回が開始される場合に O N にされ、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示が停止表示となり、図柄の表示が停止している期間である第 2 図柄表示停止時間が終了した場合に O F F にされるフラグである。一方、第 2 変動中フラグは、第 2 始動口用遊技回が開始される場合に O N にされ、第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示が停止表示となった場合に O F F にされるフラグである。

10

【 1 4 8 9 】

ステップ S b 1 0 0 9 を実行した後、ステップ S b 1 0 1 0 に進む。

【 1 4 9 0 】

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

【 1 4 9 1 】

< 第 2 始動口用保留情報シフト処理 >

次に、第 2 始動口用保留情報シフト処理について説明する。第 2 始動口用保留情報シフト処理は、第 2 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 1 2 7 : S b 1 0 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 1 4 9 2 】

図 1 2 8 は、第 2 始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 1 0 1 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S b 1 1 0 2 に進む。

【 1 4 9 3 】

ステップ S b 1 1 0 2 では、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア 6 4 c の第 2 実行エリアに移動させる。その後、ステップ S b 1 1 0 3 に進む。

30

【 1 4 9 4 】

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

【 1 4 9 5 】

< 第 2 始動口用の判定処理 >

次に、第 2 始動口用の判定処理について説明する。第 2 始動口用の判定処理は、第 2 始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図 1 2 7 : S b 1 0 0 3 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 1 4 9 6 】

図 1 2 9 は、第 2 始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 2 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O N にされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O F F にされる。ステップ S b 1 2 0 1 において、高確率モードであると判定した場合に

50

は (S b 1 2 0 1 : Y E S) 、ステップ S b 1 2 0 2 に進む。

【 1 4 9 7 】

ステップ S b 1 2 0 2 では、第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 1 3 (b) に示す第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S b 1 2 0 4 に進む。一方、ステップ S b 1 2 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には (S b 1 2 0 1 : N O) 、ステップ S b 1 2 0 3 に進む。

【 1 4 9 8 】

ステップ S b 1 2 0 3 では、第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 1 3 (a) に示す第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S b 1 2 0 4 に進む。

【 1 4 9 9 】

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

【 1 5 0 0 】

ステップ S b 1 2 0 5 では、第 1 始動口用の確変または通常の大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 1 2 0 5 において、第 1 始動口用の確変または通常の大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S b 1 2 0 5 : Y E S) 、ステップ S b 1 2 1 8 に進み、第 2 始動口用遊技回の抽選結果を示す停止図柄を外れ用の停止図柄に設定する。その後、本第 2 始動口用の判定処理を終了する。すなわち、第 2 始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第 1 始動口用遊技回が実行中の場合には、第 2 始動口用遊技回の停止図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせに設定する。

【 1 5 0 1 】

一方、ステップ S b 1 2 0 5 において、第 1 始動口用の確変または通常の大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S b 1 2 0 5 : N O) 、ステップ S b 1 2 0 6 に進む。

【 1 5 0 2 】

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

【 1 5 0 3 】

ステップ S b 1 2 0 7 では、ステップ S b 1 2 0 6 における振分判定の結果 (大当たり種別) が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S b 1 2 0 7 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には (S b 1 2 0 7 : Y E S) 、ステップ S b 1 2 0 8 に進む。

【 1 5 0 4 】

ステップ S b 1 2 0 8 では、ステップ S b 1 2 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。ステップ S b 1 2 0 8 を実行した後、ステップ S b 1 2 0 9 に進む。

【 1 5 0 5 】

ステップ S b 1 2 0 9 では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了 (停止表示) させるか

10

20

30

40

50

を設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップ S b 1 2 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S b 1 2 0 9 を実行した後、本第 2 始動口用の判定処理を終了する。

【 1 5 0 6 】

ステップ S b 1 2 0 7 において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には (S b 1 2 0 7 : N O)、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップ S b 1 2 1 0 に進む。

【 1 5 0 7 】

ステップ S b 1 2 1 0 では、ステップ S b 1 2 0 6 において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。ステップ S b 1 2 1 0 を実行した後、ステップ S b 1 2 1 1 に進む。

【 1 5 0 8 】

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

【 1 5 0 9 】

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

【 1 5 1 0 】

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

【 1 5 1 1 】

ステップ S b 1 2 1 3 では、小当たりフラグを O N にする。ステップ S b 1 2 1 3 を実行した後、ステップ S b 1 2 1 4 に進む。

【 1 5 1 2 】

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

【 1 5 1 3 】

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

【 1 5 1 4 】

ステップ S b 1 2 1 5 では、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されているリーチ乱数カウンタ C

10

20

30

40

50

3の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップS b 1 2 1 5の処理は、上記ステップS b 1 2 0 4における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップS b 1 2 1 5においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップS b 1 2 1 5を実行した後、ステップS b 1 2 1 6に進む。

【1515】

ステップS b 1 2 1 6では、ステップS b 1 2 1 5におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップS b 1 2 1 6において、リーチ発生であると判定した場合には（S b 1 2 1 6：YES）、ステップS b 1 2 1 7に進み、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gのリーチ発生フラグをONにする。ステップS b 1 2 1 7を実行した後、ステップS b 1 2 1 8に進む。

10

【1516】

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

20

【1517】

<第2始動口用の変動時間の設定処理>

次に、第2始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第2始動口用の変動時間の設定処理は、第2始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図1 2 7：S b 1 0 0 4）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【1518】

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

30

【1519】

ステップS b 1 3 0 2では、高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 1 3 0 2において、高確率モードフラグがONではないと判定した場合には（S b 1 3 0 2：NO）、ステップS b 1 3 0 3に進む。

【1520】

ステップS b 1 3 0 3では、低確時変動時間情報取得処理を実行する。低確時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードの時に第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図1 1 6におけるステップF 1 0 1の遊技の進行状態のとき、および、ステップF 1 0 5の遊技の進行状態のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。低確時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップS b 1 3 0 3を実行した後、ステップS b 1 3 0 7に進む。

40

【1521】

一方、ステップS b 1 3 0 2において、高確率モードフラグがONであると判定した場合には（S b 1 3 0 2：YES）、ステップS b 1 3 0 4に進む。

【1522】

ステップS b 1 3 0 4では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 1 3 0 4において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（S b 1 3 0 4：YES）、ステップS b 1 3 0 5に進む。

50

【 1 5 2 3 】

ステップ S b 1 3 0 5 では高確高頻度時変動時間情報取得処理を実行する。高確高頻度時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであってサポートモードが高頻度サポートモードの時に第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 1 6 におけるステップ F 1 1 0 の遊技の進行状態のとき、および、ステップ F 1 1 3 の遊技の進行状態のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。高確高頻度時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S b 1 3 0 5 を実行した後、ステップ S b 1 3 0 7 に進む。

【 1 5 2 4 】

一方、ステップ S b 1 3 0 4 において、高頻度サポートモードフラグが ON ではないと判定した場合には (S b 1 3 0 4 : NO)、ステップ S b 1 3 0 6 に進む。

【 1 5 2 5 】

ステップ S b 1 3 0 6 では高確低頻度時変動時間情報取得処理を実行する。高確低頻度時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであってサポートモードが低頻度サポートモードの時に第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図 1 1 6 におけるステップ F 1 1 6 の遊技の進行状態のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。高確低頻度時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップ S b 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S b 1 3 0 7 に進む。

【 1 5 2 6 】

ステップ S b 1 3 0 7 では、ステップ S b 1 3 0 3、ステップ S b 1 3 0 5、ステップ S b 1 3 0 6 の各処理で取得した変動時間情報を、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第 2 始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【 1 5 2 7 】

< 低確時変動時間情報取得処理 >

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

【 1 5 2 8 】

上述したように、低確時変動時間情報取得処理は、図 1 1 6 におけるステップ F 1 0 1 の遊技の進行状態のとき、および、ステップ F 1 0 5 の遊技の進行状態のときに、第 2 始動口用遊技回が実行される場合に、当該第 2 始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、本来なら左打ちをして第 1 始動口 (上側第 1 始動口 3 3、下側第 1 始動口 4 4) に遊技球を入球させて第 1 始動口用遊技回が実行されるべき期間に、右打ちをして第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させ第 2 始動口用遊技回が実行された場合に実行される処理であり、遊技者が第 2 始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって本来なら得るべきではない期間に特典を得ようとする行為が行われている可能性があるので、当該行為を防ぐために、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報 (変動時間) は比較的長い時間に設定されている。以下、本低確時変動時間情報取得処理について説明する。

【 1 5 2 9 】

図 1 3 1 は、低確時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 4 0 1 では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には (S b 1 4 0 1 : YES)、ステップ S b 1 4 0 2 に進む。

【 1 5 3 0 】

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

10

20

30

40

50

れている低確時大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時大当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は5分～10分の間の値であり、変動時間として取得される値の平均値は7分である。ステップSb1402を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。

【1531】

ステップSb1401において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には(ステップSb1401:NO)、ステップSb1403に進む。

【1532】

ステップSb1403では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップSb1403において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には(ステップSb1403:YES)、ステップSb1404に進む。

【1533】

ステップSb1404では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている低確時リーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時リーチ発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は5分～10分の間の値であり、変動時間として取得される値の平均値は7分である。ステップSb1404を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。

【1534】

ステップSb1403において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には(ステップSb1403:NO)、ステップSb1405に進む。

【1535】

ステップSb1405では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている低確時リーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては低確時リーチ非発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は5分～10分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は7分である。ステップSb1405を実行した後、本低確時変動時間情報取得処理を終了する。

【1536】

このように、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報は比較的長い時間に設定されている。

【1537】

<高確高頻度時変動時間情報取得処理>

次に、高確高頻度時変動時間情報取得処理について説明する。高確高頻度時変動時間情報取得処理は、第2始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン(図130:Sb1305)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1538】

上述したように、高確高頻度時変動時間情報取得処理は、図116におけるステップF110の遊技の進行状態のとき、および、ステップF113の遊技の進行状態のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、本来なら左打ちをして第1始動口(上側第1始動口33、下側第1始動口44)に遊技球を入球させて第1始動口用遊技回が実行されるべき期間に、右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させ第2始動口用遊技回が実行された場合に実行される処理であり、遊技者が第2始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって本来なら得るべきではない期間に特典を得ようとする行為が行われている可能性があるので、当該行為を防ぐために、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報(変動時間)は比較的長い時間に設定されている。なお、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値は、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値よりも短い値に設定されている。これは、低確時変動時間

10

20

30

40

50

情報取得処理が実行される期間と比較した場合、高確高頻度時変動時間情報取得処理が実行される期間の方が遊技者に有利な状態であるので、低確時変動時間情報取得処理の場合ほど、遊技者が第2始動口用遊技回を実行させ小当たり当選によって利益を得る行為の不当性が大きいことを理由とする。以下、本高確高頻度時変動時間情報取得処理について説明する。

【1539】

図132は、高確高頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSb1501では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には(Sb1501: YES)、ステップSb1502に進む。

10

【1540】

ステップSb1502では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確高頻度時大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時大当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は2分～5分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は3分である。ステップSb1502を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

【1541】

ステップSb1501において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には(ステップSb1501: NO)、ステップSb1503に進む。

20

【1542】

ステップSb1503では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップSb1503において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には(ステップSb1503: YES)、ステップSb1504に進む。

【1543】

ステップSb1504では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確高頻度時リーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時リーチ発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は2分～5分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は3分である。ステップSb1504を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【1544】

ステップSb1503において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には(ステップSb1503: NO)、ステップSb1505に進む。

【1545】

ステップSb1505では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確高頻度時リーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確高頻度時リーチ非発生用変動時間テーブルに設定されている変動時間は2分～5分の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は3分である。ステップSb1505を実行した後、本高確高頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

40

【1546】

このように、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報は比較的長い時間に設定されているが、高確高頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値は、低確時変動時間情報取得処理において取得される変動時間の平均値よりも短い値に設定されている。

【1547】

< 高確低頻度時変動時間情報取得処理 >

次に、高確低頻度時変動時間情報取得処理について説明する。高確低頻度時変動時間情

50

報取得処理は、第2始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図130：Sb1306）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1548】

上述したように、高確低頻度時変動時間情報取得処理は、図116におけるステップF116の遊技の進行状態のときに、第2始動口用遊技回が実行される場合に、当該第2始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。すなわち、特別ボーナス処理が実行されている期間に、右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させ第2始動口用遊技回が実行された場合に実行される処理であるので、本来の遊技の流れに沿った処理である。高確低頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は非常に短い時間に設定されている。以下、本高確低頻度時変動時間情報取得処理について説明する。

10

【1549】

図133は、高確低頻度時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSb1601では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがONであるか否かを判定し、小当たりフラグがONである場合には（Sb1601：YES）、ステップSb1602に進む。なお、本高確低頻度時変動時間情報取得処理が実行される特別ボーナス処理の期間は、第2始動口用遊技回の変動の開始時に、大当たり当選した第1始動口用遊技回が実行中であるので、第2始動口用遊技回の図柄を開閉実行モードが実行されない図柄の組み合わせで停止表示させる（図129/Sb1205：NOを参照）。よって、本高確低頻度時変動時間情報取得処理が実行される特別ボーナス処理の期間には第2始動口用遊技回が大当たり当選をすることがないので、図130および図131の処理と異なり、大当たり当選しているか否かの判定処理がない。

20

【1550】

ステップSb1602では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は2秒～5秒の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は3秒である。ステップSb1502を実行した後、本高確低頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

30

【1551】

ステップSb1601において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップSb1601：NO）、ステップSb1603に進む。

【1552】

ステップSb1603では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高確低頻度時非小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態においては高確低頻度時非小当たり用変動時間テーブルに設定されている変動時間は1秒～3秒の間の値であり、変動時間として取得された値の平均値は2秒である。ステップSb1603を実行した後、本高確低頻度時変動時間情報取得処理を終了する。

40

【1553】

このように、高確低頻度時変動時間情報取得処理において取得される変動時間情報（変動時間）は非常に短い時間に設定されている。そのため、特別ボーナス処理の実行期間中、すなわち、大当たり当選している第1始動口用遊技回が実行されている期間に複数回の第2始動口遊技回を実行することができる。その結果、複数回の小当たりへの当選によって、第1始動口用遊技回の実行中に遊技者は特典を取得することができる。

【1554】

<第2変動停止処理>

次に、第2変動停止処理について説明する。第2変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図121：Sb0407）として主制御装置60の主側MPU62によって

50

実行される。

【 1 5 5 5 】

図 1 3 4 は、第 2 変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 7 0 1 では、第 2 変動中フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S b 1 7 0 1 において、第 2 変動中フラグが ON であると判定した場合には (S b 1 7 0 1 : Y E S)、ステップ S b 1 7 0 2 に進む。

【 1 5 5 6 】

ステップ S b 1 7 0 2 では、第 2 変動時間計測処理を実行する。具体的には、第 2 始動口用遊技回の変動時間 (第 2 図柄表示部の変動時間) を計測するための第 2 変動時間用カウンタ P T C 2 をダウンカウントする。当該処理は、ステップ S b 1 7 0 2 のスレッドを通る度に第 2 変動時間用カウンタ P T C 2 の値をダウンカウントする。すなわち、ステップ S b 1 7 0 2 のスレッドを通った後に継続的にダウンカウントを行うのではなく、当該スレッドを通ったときのみ、第 2 変動時間用カウンタ P T C 2 の値をダウンカウントする。ステップ S b 1 7 0 2 を実行した後、ステップ S b 1 7 0 3 に進む。

10

【 1 5 5 7 】

ステップ S b 1 7 0 3 では、第 2 図柄表示部の変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、ステップ S b 1 7 0 2 の処理によってダウンカウントされる第 2 変動時間用カウンタ P T C 2 が 0 になったか否かを判定する。ステップ S b 1 7 0 3 において、第 2 図柄表示部の変動時間が終了したと判定した場合には (S b 1 7 0 3 : Y E S)、ステップ S b 1 7 0 4 に進み、第 2 図柄表示部の変動を停止する。その後、ステップ S b 1 7 0 5 に進む。

20

【 1 5 5 8 】

ステップ S b 1 7 0 5 では、第 2 変動中フラグを OFF にする。その後、ステップ S b 1 7 0 6 に進む。

【 1 5 5 9 】

一方、ステップ S b 1 7 0 3 において、第 2 図柄表示部の変動時間が終了していないと判定した場合には (S b 1 7 0 3 : N O)、そのまま本第 2 変動停止処理を終了する。

【 1 5 6 0 】

ステップ S b 1 7 0 1 において、第 2 変動中フラグが ON ではないと判定した場合には (S b 1 7 0 1 : N O)、そのままステップ S b 1 7 0 6 に進む。

30

【 1 5 6 1 】

ステップ S b 1 7 0 6 では、第 2 図柄停止表示時間設定処理を実行する。第 2 図柄停止表示時間は、第 2 図柄が停止表示している時間である。ステップ S b 1 7 0 6 では、第 2 図柄停止表示時間を設定する。但し、既に第 2 図柄停止表示時間が設定されている場合には、当該設定は行わない。本実施形態においては、全ての第 2 始動口用遊技回の第 2 図柄停止表示時間を同じ長さの時間に設定する。ステップ S b 1 7 0 6 を実行した後、ステップ S b 1 7 0 7 を実行する。

【 1 5 6 2 】

ステップ S b 1 7 0 7 では、第 2 図柄停止表示時間計測処理を実行する。具体的には、第 2 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタのダウンカウントを行う。当該処理は、ステップ S b 1 7 0 7 のスレッドを通る度に第 2 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値をダウンカウントする。ステップ S b 1 7 0 7 を実行した後、ステップ S b 1 7 0 8 に進む。

40

【 1 5 6 3 】

ステップ S b 1 7 0 8 では、第 2 図柄停止表示時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 2 図柄停止表示時間を計測するためのカウンタの値が 0 になったか否かを判定する。ステップ S b 1 7 0 8 において、第 2 図柄停止表示時間が終了したと判定した場合には (S b 1 7 0 8 : Y E S)、ステップ S b 1 7 0 9 に進む。一方、ステップ S b 1 7 0 8 において、第 2 図柄停止表示時間が終了していないと判定した場合には (S b 1 7 0 8 : N O)、そのまま本第 2 変動停止処理を終了する。

50

【 1 5 6 4 】

ステップ S b 1 7 0 9 では、第 2 遊技実行中フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 1 7 1 0 に進む。

【 1 5 6 5 】

ステップ S b 1 7 1 0 では、大当たりフラグ（各大当たり種別に応じた大当たりフラグ）または小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 1 7 1 0 において、大当たりフラグまたは小当たりフラグが O N であると判定した場合には（ S b 1 7 1 0 : Y E S ）、ステップ S b 1 7 1 1 に進む。一方、ステップ S b 1 7 1 0 において、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれも O N ではないと判定した場合には（ S b 1 7 1 0 : N O ）、そのまま本第 2 変動停止処理を終了する。

10

【 1 5 6 6 】

ステップ S b 1 7 1 1 では、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S b 1 7 1 2 に進み、開閉実行モード開始コマンドを設定した後、本第 2 変動停止処理を終了する。

【 1 5 6 7 】

< 遊技状態移行処理 >

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

【 1 5 6 8 】

図 1 3 5 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 8 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

20

【 1 5 6 9 】

ステップ S b 1 8 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（ S b 1 8 0 1 : N O ）、ステップ S b 1 8 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合に O N にされ、開閉処理期間を終了させる場合に O F F にされる。

30

【 1 5 7 0 】

ステップ S b 1 8 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には（ S b 1 8 0 2 : N O ）、ステップ S b 1 8 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

【 1 5 7 1 】

ステップ S b 1 8 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（ S b 1 8 0 3 : N O ）、ステップ S b 1 8 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合に O N にされ、開閉実行モードが終了する場合に O F F にされる。

40

【 1 5 7 2 】

ステップ S b 1 8 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（ S b 1 8 0 4 : Y E S ）、ステップ S b 1 8 0 5 に進む。一方、ステップ S b 1 8 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には（ S b 1 8 0 4 : N O ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【 1 5 7 3 】

ステップ S b 1 8 0 5 では、小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグが O N であるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップ S b 1 8 0 5 において、小当たりではな

50

いと判定した場合には (S b 1 8 0 5 : N O) 、ステップ S b 1 8 0 6 に進む。

【 1 5 7 4 】

ステップ S b 1 8 0 6 では、高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S b 1 8 0 5 において、今回の遊技回の遊技結果 (当たり抽選の結果) が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S b 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S b 1 8 0 7 に進む。

【 1 5 7 5 】

ステップ S b 1 8 0 7 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S b 1 8 0 5 において、今回の遊技回の遊技結果 (当たり抽選の結果) が小当たりではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S b 1 8 0 7 を実行した後、ステップ S b 1 8 0 8 に進む。

【 1 5 7 6 】

ステップ S b 1 8 0 8 では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 2 0 : ステップ S b 0 3 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S b 1 8 0 8 を実行した後、ステップ S b 1 8 0 9 に進む。

【 1 5 7 7 】

ステップ S b 1 8 0 9 では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 2 0 : ステップ S b 0 3 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S b 1 8 0 9 を実行した後、ステップ S b 1 8 1 0 に進む。

【 1 5 7 8 】

ステップ S b 1 8 1 0 では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップ S b 1 8 1 0 を実行した後、ステップ S b 1 8 1 1 に進む。

【 1 5 7 9 】

ステップ S b 1 8 1 1 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、オープニング時間として第 3 タイマカウンタエリア T 3 に所定の値を設定する。オープニング時間設定処理については後述する。ステップ S b 1 8 1 1 を実行した後、ステップ S b 1 8 1 2 に進む。

【 1 5 8 0 】

ステップ S b 1 8 1 2 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 1 2 0) におけるステップ S b 0 3 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S b 1 8 1 2 を実行した後、ステップ S b 1 8 1 3 に進み、オープニング期間フラグを O N に

10

20

30

40

50

する。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1581】

ステップS b 1 8 0 3において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S b 1 8 0 3 : YES)、ステップS b 1 8 1 4に進む。

【1582】

ステップS b 1 8 1 4では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS b 1 8 1 4において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S b 1 8 1 4 : YES)、ステップS b 1 8 1 5に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS b 1 8 1 6に進む。

10

【1583】

ステップS b 1 8 1 6では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部39に表示させる。ステップS b 1 8 1 6を実行した後、ステップS b 1 8 1 7に進む。

【1584】

ステップS b 1 8 1 7では、開閉処理期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1585】

ステップS b 1 8 0 2において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(S b 1 8 0 2 : YES)、ステップS b 1 8 1 8に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS b 1 8 1 8を実行した後、ステップS b 1 8 1 9に進む。

20

【1586】

ステップS b 1 8 1 9では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(S b 1 8 1 9 : YES)、ステップS b 1 8 2 0に進む。一方、ステップS b 1 8 1 9において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には(S b 1 8 1 9 : NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1587】

ステップS b 1 8 2 0では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップS b 1 8 2 1に進む。

30

【1588】

ステップS b 1 8 2 1では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップS b 1 8 2 1を実行した後、ステップS b 1 8 2 2に進む。

【1589】

ステップS b 1 8 2 2では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ(以下、エンディング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第4タイマカウンタエリアT4に所定の値を設定する。ステップS b 1 8 2 2を実行した後、ステップS b 1 8 2 3に進む。

40

【1590】

ステップS b 1 8 2 3では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図120)におけるステップS b 0 3 0 2にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップS b 1 8 2 3を実行した後、ステップS b 1 8 2 4に進む。

【1591】

ステップS b 1 8 2 4では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

50

【 1 5 9 2 】

ステップ S b 1 8 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S b 1 8 0 1 : Y E S)、ステップ S b 1 8 2 5 に進む。

【 1 5 9 3 】

ステップ S b 1 8 2 5 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理 (S b 1 8 2 2) において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S b 1 8 2 5 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であると判定した場合には (S b 1 8 2 5 : Y E S)、ステップ S b 1 8 2 6 に進む。

10

【 1 5 9 4 】

ステップ S b 1 8 2 6 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 1 8 2 7 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S b 1 8 2 7 を実行した後、ステップ S b 1 8 2 8 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S b 1 8 2 9 に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理 (図 1 2 0) におけるステップ S b 0 3 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 1 5 9 5 】

一方、ステップ S b 1 8 2 5 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には (S b 1 8 2 5 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 1 5 9 6 】

< 開閉シナリオ設定処理 >

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 3 5 : S b 1 8 1 0) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 1 5 9 7 】

図 1 3 6 は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 1 9 0 1 では、大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 1 9 0 1 において、大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S b 1 9 0 1 : Y E S)、ステップ S b 1 9 0 2 に進む。

【 1 5 9 8 】

ステップ S b 1 9 0 2 では、大当たりの種別に応じた大当たり用開閉シナリオに設定する。なお、開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開放パターンが設定されたプログラムである。ステップ S b 1 9 0 2 を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

40

【 1 5 9 9 】

ステップ S b 1 9 0 1 において、大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S b 1 9 0 1 : N O)、ステップ S b 1 9 0 3 に進む。

【 1 6 0 0 】

ステップ S b 1 9 0 3 では、小当たり用開閉シナリオに設定する。なお、本実施形態においては、小当たり用開閉シナリオには、ラウンド遊技において開閉扉 3 6 b が 1 回開閉する開閉パターンが設定されている。ステップ S b 1 9 0 3 を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 1 6 0 1 】

< オープニング時間設定処理 >

50

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 3 5 : S b 1 8 1 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 6 0 2 】

図 1 3 7 は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 2 0 0 1 では、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

【 1 6 0 3 】

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

10

【 1 6 0 4 】

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

【 1 6 0 5 】

一方、ステップ S b 2 0 0 1 において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選ではないと判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードの契機が小当たりであると判定した場合には（ S b 2 0 0 1 : N O ）、ステップ S b 2 0 0 3 に進む。

【 1 6 0 6 】

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

20

【 1 6 0 7 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 3 5 : S b 1 8 1 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 6 0 8 】

図 1 3 8 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S b 2 1 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。ステップ S b 2 1 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には（ S b 2 1 0 1 : N O ）、ステップ S b 2 1 0 2 に進む。

30

【 1 6 0 9 】

ステップ S b 2 1 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S b 2 1 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には（ S b 2 1 0 2 : Y E S ）、ステップ S b 2 1 0 3 に進む。

【 1 6 1 0 】

ステップ S b 2 1 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S b 2 1 0 4 に進む。

40

【 1 6 1 1 】

ステップ S b 2 1 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 1 2 0 : S b 0 3 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S b 2 1 0 4 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 6 1 2 】

ステップ S b 2 1 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ S b 2 1 0 2 : N O ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 6 1 3 】

50

ステップ S b 2 1 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S b 2 1 0 1 : Y E S)、ステップ S b 2 1 0 5 に進む。

【 1 6 1 4 】

ステップ S b 2 1 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉 3 6 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉 3 6 b の継続開放時間が経過したか、または、大入賞口 3 6 a に予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S b 2 1 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S b 2 1 0 5 : Y E S)、ステップ S b 2 1 0 6 に進む。

【 1 6 1 5 】

ステップ S b 2 1 0 6 では、開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S b 2 1 0 7 10 に進む。

【 1 6 1 6 】

ステップ S b 2 1 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 2 0 : S b 0 3 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S b 2 1 0 7 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 6 1 7 】

ステップ S b 2 1 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S b 2 1 0 5 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。 20

【 1 6 1 8 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 3 5 : S b 1 8 2 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 6 1 9 】

図 1 3 9 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S b 2 2 0 1 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかが O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。 30

【 1 6 2 0 】

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

【 1 6 2 1 】

ステップ S b 2 2 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には (S b 2 2 0 2 : Y E S)、ステップ S b 2 2 0 3 に進む。一方、ステップ S b 2 2 0 2 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には (S b 2 2 0 2 : N O)、ステップ S b 2 2 1 2 に進む。 40

【 1 6 2 2 】

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

【 1 6 2 3 】

ステップ S b 2 2 0 4 では、R A M 6 4 に記憶されている高確率モードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップ S b 2 2 0 4 を実行した後、ステップ S b 2 2 0 5 に進む。 50

【 1 6 2 4 】

ステップ S b 2 2 0 5 では、特定確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 2 2 0 5 において、特定確変大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S b 2 2 0 5 : Y E S)、ステップ S b 2 2 0 9 に進む。

【 1 6 2 5 】

ステップ S b 2 2 0 9 では、特定確変大当たりフラグを O F F にする。その後、ステップ S b 2 2 1 0 において、特定処理フラグを O N にする。ステップ S b 2 2 1 0 を実行した後、ステップ S b 2 2 1 1 に進み、特定処理コマンドを設定する。特定処理コマンドは、特定処理 (特別ボーナス処理) が実行されることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。特定処理コマンドは、通常処理 (図 1 2 0) におけるステップ S b 0 3 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S b 2 2 1 1 を実行した後、ステップ S b 2 2 0 6 に進む。

10

【 1 6 2 6 】

一方、ステップ S b 2 2 0 5 において、特定確変大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S b 2 2 0 5 : N O)、そのままステップ S b 2 2 0 6 に進む。

【 1 6 2 7 】

ステップ S b 2 2 0 6 では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップ 0 6 を実行した後、ステップ 0 7 に進む。

20

【 1 6 2 8 】

ステップ S b 2 2 0 7 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S b 2 2 0 8 に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理 (図 1 2 0) におけるステップ S b 0 3 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 6 2 9 】

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

30

【 1 6 3 0 】

ステップ S b 2 2 1 3 では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップ S b 2 2 1 3 を実行した後、ステップ S b 2 2 1 4 に進む。

【 1 6 3 1 】

ステップ S b 2 2 1 4 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S b 2 2 1 5 に進み、遊技回数カウンタ P N C にカウンタ値として 1 0 0 を設定する。ステップ S b 2 2 1 5 を実行した後、ステップ S b 2 2 1 6 に進む。

40

【 1 6 3 2 】

ステップ S b 2 2 1 6 では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理 (図 1 2 0) におけるステップ S b 0 3 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 6 3 3 】

ステップ S b 2 2 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合 (S b 2 2 0 1 : N O)、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行

50

の契機が小当たりである場合には、ステップ S b 2 2 1 7 に進み、小当たりフラグを O F F にする。ステップ S b 2 2 1 7 を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 6 3 4 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 1 2 0 : S b 0 3 0 7 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 6 3 5 】

図 1 4 0 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S b 2 3 0 1 10
では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、下側第 1 始動口 4 4 の電動役物 4 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S b 2 3 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S b 2 3 0 1 : N O ）、ステップ S b 2 3 0 2 に進む。

【 1 6 3 6 】

ステップ S b 2 3 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 4 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サ
ポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S b 2 3 0 2 20
において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には（S b 2 3 0 2 : N O ）、ステップ S b 2 3 0 3 に進む。

【 1 6 3 7 】

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

【 1 6 3 8 】

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

【 1 6 3 9 】

ステップ S b 2 3 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S b 2 3 0 4 において、変動表示の終了タイミング
であると判定した場合には（S b 2 3 0 4 : Y E S ）、ステップ S b 2 3 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることによ
り、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了され
る。一方、ステップ S b 2 3 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した
場合には（S b 2 3 0 4 : N O ）、ステップ S b 2 3 0 6 に進む。

【 1 6 4 0 】

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

【 1 6 4 1 】

ステップ S b 2 3 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステッ 50

ブ S b 2 3 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S b 2 3 0 7 において開閉実行モードではなく (S b 2 3 0 7 : N O)、且つ、ステップ S b 2 3 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S b 2 3 0 8 : Y E S)、ステップ S b 2 3 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマーカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマーカウンタエリア T 2 は、タイマー割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S b 2 3 1 0 に進む。

【 1 6 4 2 】

10

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

20

【 1 6 4 3 】

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

【 1 6 4 4 】

ステップ S b 2 3 1 3 では、遊技回数カウンタエリアが「 0 」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に 1 の遊技回が終了する度に 1 減算される。ステップ S b 2 3 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」でないと判定した場合には (S b 2 3 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S b 2 3 1 3 において、遊技回数カウンタエリアが「 0 」であると判定した場合には、ステップ S b 2 3 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S b 2 3 1 5 に進む。

30

【 1 6 4 5 】

ステップ S b 2 3 1 5 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 1 6 4 6 】

40

ステップ S b 2 3 1 5 にて設定された低頻度サポートコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 2 0 : S b 0 3 0 2) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、低頻度サポートコマンドを受信することに基づいて、サポートモードが低頻度サポートモードであることを特定し、それに対応した処理を実行する。

【 1 6 4 7 】

ステップ S b 2 3 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S b 2 3 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S b 2 3 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S b 2 3 0 8 : N O)、ステップ S b 2 3 1 6 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽

50

選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマーカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSb2317に進む。

【1648】

ステップSb2317では、ステップSb2316の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSb2317において、サポート当選でないと判定した場合には（Sb2317：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSb2317において、サポート当選であると判定した場合には（Sb2317：YES）、ステップSb2318に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

10

【1649】

ステップSb2302において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sb2302：YES）、ステップSb2319に進み、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマーカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップSb2319において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sb2319：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSb2319において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sb2319：YES）、ステップSb2320に進む。

20

【1650】

ステップSb2320では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSb2321に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【1651】

ステップSb2301において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sb2301：YES）、ステップSb2322に進み、電動役物44aを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

30

【1652】

< 電役開閉処理 >

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図140：Sb2322）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1653】

図141は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップSb2401では、電動役物44aが開放中であるか否かを判定する。電動役物44aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部44bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物44aが開放されていると判定した場合には（Sb2401：YES）、ステップSb2402に進む。

40

【1654】

ステップSb2402では、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマーカウンタエリアT2は、電動役物44aの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップSb2402において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sb2402：NO）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物44aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。

【1655】

ステップSb2402において、第2タイマーカウンタエリアT2の値が「0」である

50

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

【 1 6 5 6 】

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

10

【 1 6 5 7 】

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

20

【 1 6 5 8 】

ステップ S b 2 4 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S b 2 4 0 9 : N O)、ステップ S b 2 4 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

30

【 1 6 5 9 】

ステップ S b 2 4 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S b 2 4 1 0 : Y E S)、ステップ S b 2 4 1 1 に進み、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」(すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【 1 6 6 0 】

一方、ステップ S b 2 4 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S b 2 4 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S b 2 4 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S b 2 4 1 0 : N O)、ステップ S b 2 4 1 2 に進み、第 2 タイマーカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」(すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

40

【 1 6 6 1 】

《 B 5 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【 1 6 6 2 】

図 1 4 2 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 等の一部の構成は省略されている。

【 1 6 6 3 】

音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力

50

回路などが内蔵された素子である。

【 1 6 6 4 】

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

【 1 6 6 5 】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア 9 4 a、各種カウンタエリア 9 4 b、抽選用カウンタエリア 9 4 c 等

10

【 1 6 6 6 】

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

【 1 6 6 7 】

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

20

【 1 6 6 8 】

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

【 1 6 6 9 】

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

30

【 1 6 7 0 】

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

【 1 6 7 1 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、液晶表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置 4 1 に表示させる。

40

【 1 6 7 2 】

キャラクタ R O M 1 0 6 は、液晶表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M 1 0 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ R O M 1 0 6 を複数設け、各キャラクタ R O M 1 0 6 に分担して画像

50

データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【1673】

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

【1674】

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

【1675】

《B6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【1676】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【1677】

図143は、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2ms）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1678】

ステップSb3101では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSb3101を実行した後、ステップSb3102に進む。

【1679】

ステップSb3102では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側MPU62から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップSb3102を実行した後、ステップSb3103に進む。

【1680】

ステップSb3103では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第1始動口用演出画像と第2始動口用演出画像とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域MAに第1始動口用演出画像を表示してサブ表示領域SAに第2始動口用演出画像を表示する場合と、メイン表示領域MAに第2始動口用演出画像を表示してサブ表示領域SAに第1始動口用演出画像を表示する場合とを切り替える処理を実行する。なお、第1始動口用演出画像には第1液晶用図柄が含まれ、第2始動口用演出画像には第2液晶用図柄が含まれる。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップSb3103を実行した後、ステップSb3104に進む。

10

20

30

40

50

【 1 6 8 1 】

ステップ S b 3 1 0 4 では、特 1 用遊技回演出用処理を実行する。特 1 用遊技回演出用処理は、第 1 始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特 1 用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 1 0 4 を実行した後、ステップ S b 3 1 0 5 に進む。

【 1 6 8 2 】

ステップ S b 3 1 0 5 では、特 2 用遊技回演出用処理を実行する。特 2 用遊技回演出用処理は、第 2 始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特 2 用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 1 0 5 を実行した後、ステップ S b 3 1 0 6 に進む。

【 1 6 8 3 】

ステップ S b 3 1 0 6 では、特別ボーナス演出設定処理を実行する。特別ボーナス演出設定処理は、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行する演出を設定するための処理である。特別ボーナス演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 1 0 6 を実行した後、ステップ S b 3 1 0 7 に進む。

【 1 6 8 4 】

ステップ S b 3 1 0 7 では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側 M P U 6 2 から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信した場合に、第 1 保留表示領域 D s 1 および第 2 保留表示領域 D s 2 に表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップ S b 3 1 0 7 を実行した後、ステップ S b 3 1 0 8 に進む。

【 1 6 8 5 】

ステップ S b 3 1 0 8 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S b 3 1 0 3 からステップ S b 3 1 0 7 の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。すなわち、上記ステップ S b 3 1 0 3 からステップ S b 3 1 0 7 において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S b 3 1 0 8 を実行した後、ステップ S b 3 1 0 9 に進む。

【 1 6 8 6 】

ステップ S b 3 1 0 9 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S b 3 1 0 3 からステップ S b 3 1 0 7 の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップ S b 3 1 0 3 からステップ S b 3 1 0 7 において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S b 3 1 0 9 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 1 6 8 7 】

< 状態記憶処理 >

次に、状態記憶処理について説明する。状態処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 4 3 : S b 3 1 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【 1 6 8 8 】

図 1 4 4 は、状態記憶処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 2 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特定確変大当たりコマンドを受信したか否かを判定する。特定確変大当たりコマンドは、特定確変大当たりに当選した遊技回の開始時に、主側 M P U 6 2 から送信される。ステップ S b 3 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特定確変大当たりコマンドを受信したと判定した場合には（S b 3 2 0 1 : Y E S）、ステップ S b 3 2 0 2 に進み、音光側特定確変大当たりフラグを O N にする。ステップ S b 3 2 0 2 を実行した後、ステップ S b 3 2 0 3 に進む。

【 1 6 8 9 】

一方、ステップ S b 3 2 0 1 において、主側 M P U 6 2 から特定確変大当たりコマンド

10

20

30

40

50

を受信していないと判定した場合には (S b 3 2 0 1 : N O) 、そのままステップ S b 3 2 0 3 に進む。

【 1 6 9 0 】

ステップ S b 3 2 0 3 では、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信したか否かを判定する。特定処理コマンドは、特定確変大当たりに当選した遊技回が終了し、当該特定確変大当たり当選に対応する開閉実行モードの終了時に、主側 M P U 6 2 から送信される。ステップ S b 3 2 0 3 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信したと判定した場合には (S b 3 2 0 3 : Y E S) 、ステップ S b 3 2 0 4 に進み、音光側特定処理フラグを O N にする。ステップ S b 3 2 0 4 を実行した後、ステップ S b 3 2 0 5 に進む。

10

【 1 6 9 1 】

一方、ステップ S b 3 2 0 3 において、主側 M P U 6 2 から特定処理コマンドを受信していないと判定した場合には (S b 3 2 0 3 : N O) 、そのままステップ S b 3 2 0 5 に進む。

【 1 6 9 2 】

ステップ S b 3 2 0 5 では、主側 M P U 6 2 から特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。特別ボーナス開始コマンドは、特定確変大当たりに当選した後、その後の遊技回において大当たりに当選した場合に、当該遊技回の開始時に主側 M P U 6 2 から送信される。ステップ S b 3 2 0 5 において、主側 M P U 6 2 から特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には (S b 3 2 0 5 : Y E S) 、ステップ S b 3 2 0 6 に進み、音光側特定処理フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 3 2 0 7 に進み、特別ボーナス開始フラグを O N にする。ステップ S b 3 2 0 7 を実行した後、ステップ S b 3 2 0 8 に進む。

20

【 1 6 9 3 】

一方、ステップ S b 3 2 0 5 において、主側 M P U 6 2 から特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には (S b 3 2 0 5 : N O) 、そのままステップ S b 3 2 0 8 に進む。

【 1 6 9 4 】

ステップ S b 3 2 0 8 では、主側 M P U 6 2 から大当たり開閉実行モードコマンドを受信したか否かを判定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機とした開閉実行モードの開始時に主側 M P U 6 2 から送信される。ステップ S b 3 2 0 8 において、主側 M P U 6 2 から大当たり開閉実行モードコマンドを受信したと判定した場合には (S b 3 2 0 8 : Y E S) 、ステップ S b 3 2 0 9 に進む。

30

【 1 6 9 5 】

ステップ S b 3 2 0 9 では、特別ボーナス開始フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 2 0 9 において、特別ボーナス開始フラグが O N であると判定した場合には (S b 3 2 0 9 : Y E S) 、ステップ S b 3 2 1 0 に進む。ステップ S b 3 2 1 0 では、特別ボーナス開始フラグを O F F にする。その後、本状態記憶処理を終了する。

【 1 6 9 6 】

一方、ステップ S b 3 2 0 8 において主側 M P U 6 2 から大当たり開閉実行モードコマンドを受信していないと判定した場合 (S b 3 2 0 8 : N O) 、および、ステップ S b 3 2 0 9 において特別ボーナス開始フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 3 2 0 9 : N O) 、そのまま本状態記憶処理を終了する。

40

【 1 6 9 7 】

< 表示態様切替処理 >

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 4 3 : S b 3 1 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【 1 6 9 8 】

図 1 4 5 は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 3 0 1 で

50

は、特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S b 3 3 0 1 において、特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には (S b 3 3 0 1 : Y E S)、S b 3 3 0 2 に進む。ステップ S b 3 3 0 2 では、特 2 メイン表示フラグを O N にする。特 2 メイン表示フラグは、第 1 液晶用図柄を含む第 1 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示するとともに第 2 液晶用図柄を含む第 2 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に表示する場合には O F F にされ、第 2 液晶用図柄を含む第 2 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示するとともに、第 1 液晶用図柄を含む第 1 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に表示する場合には O N にされるフラグである。ステップ S b 3 3 0 2 においては、特別ボーナス処理が開始される場合に、特 2 メイン表示フラグを O N にする。図 1 1 7 に示すように、特別ボーナス処理が実行されている期間は、第 2 始動口用遊技回が複数回実行され、遊技者にとっても第 2 始動口用遊技回における抽選結果が小当たりであるかに注目しているため、本実施形態においては、特別ボーナス処理が開始される場合に、特 2 メイン表示フラグを O N にする。ステップ S b 3 3 0 2 を実行した後、ステップ S b 3 3 0 3 に進む。

【 1 6 9 9 】

ステップ S b 3 3 0 3 では、特 2 メイン表示コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。特 2 メイン表示コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の表示制御をすることによって、第 2 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示するとともに、第 1 液晶用図柄を含む第 1 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に表示する。ステップ S b 3 3 0 3 を実行した後、ステップ S b 3 3 0 4 に進む。

【 1 7 0 0 】

一方、ステップ S b 3 3 0 1 において、特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には (S b 3 3 0 1 : N O)、そのままステップ S b 3 3 0 4 に進む。

【 1 7 0 1 】

ステップ S b 3 3 0 4 では、大当たり開閉実行モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S b 3 3 0 4 において、大当たり開閉実行モードコマンドを受信したと判定した場合には (S b 3 3 0 4 : Y E S)、ステップ S b 3 3 0 5 に進む。

【 1 7 0 2 】

ステップ S b 3 3 0 5 では、特 2 メイン表示フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 3 0 5 において、特 2 メイン表示フラグが O N であると判定した場合には (S b 3 3 0 5 : Y E S)、S b 3 3 0 6 に進み、特 2 メイン表示フラグを O F F にする。その後、ステップ S b 3 3 0 7 に進み、特 1 メイン表示コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。すなわち、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始された場合には、第 1 液晶用図柄を含む第 1 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示するとともに第 2 液晶用図柄を含む第 2 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に表示する表示態様にする。

【 1 7 0 3 】

本実施形態においては、正当な遊技の流れに沿って遊技を実行した場合、第 2 始動口用遊技回における当たり抽選で大当たりに当選する確率は低く、大当たり当選を契機として実行された開閉実行モードは、高い確率で第 1 始動口用遊技回における大当たりに当選である。したがって、大当たり当選に起因して開閉実行モードが実行される場合には、第 1 液晶用図柄を含む第 1 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示する。

【 1 7 0 4 】

ステップ S b 3 3 0 7 では、上述したように、特 1 メイン表示コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。特 1 メイン表示コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の表示制御をすることによって、第 1 始動口用演出画像を液晶表示装置 4 1 のメイン表示領域 M A に表示するとともに、第 2 液晶用図柄を含む第 2 始動口用演出画像を液

晶表示装置 4 1 のサブ表示領域 S A に表示する。ステップ S b 3 3 0 7 を実行した後、本表示態様切替処理を終了する。

【 1 7 0 5 】

一方、ステップ S b 3 3 0 4 において大当たり開閉実行モードコマンドを受信していないと判定した場合 (S b 3 3 0 4 : N O)、および、ステップ S b 3 3 0 5 において特 2 メイン表示フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 3 3 0 5 : N O)、そのまま本表示態様切替処理を終了する。

【 1 7 0 6 】

< 特 1 用遊技回演出用処理 >

次に、特 1 用遊技回演出用処理について説明する。特 1 用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 4 3 : S b 3 1 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 7 0 7 】

図 1 4 6 は、特 1 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特 1 変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S b 3 4 0 1 において、特 1 変動用コマンドを受信していると判定した場合には (S b 3 4 0 1 : Y E S)、ステップ S b 3 4 0 2 に進む。

【 1 7 0 8 】

ステップ S b 3 4 0 2 では、今回受信した特 1 変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S b 3 4 0 3 に進む。

【 1 7 0 9 】

ステップ S b 3 4 0 3 では、特 2 メイン表示フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 4 0 3 において、特 2 メイン表示フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 3 4 0 3 : N O)、ステップ S b 3 4 0 4 に進み、メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理は、ステップ S b 3 4 0 2 において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域 M A に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップ S b 3 4 0 4 を実行した後、ステップ S b 3 4 0 6 に進む。

【 1 7 1 0 】

一方、ステップ S b 3 4 0 3 において、特 2 メイン表示フラグが O N であると判定した場合には (S b 3 4 0 3 : Y E S)、ステップ S b 3 4 0 5 に進み、サブ表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、ステップ S b 3 4 0 2 において読み出した情報に基づいて、サブ表示領域 S A に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。

【 1 7 1 1 】

ここで、ステップ S b 3 4 0 5 の処理、つまり、サブ表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を実行するのは、特別ボーナス処理が実行されている期間である。つまり、特別ボーナス処理を実行して期間に、サブ表示領域 S A に第 1 始動口用演出画像を表示する。図 1 1 7 において説明したように、特別ボーナス処理を実行している期間は、大当たり当選している第 1 始動口用遊技回の実行中に、第 2 始動口用遊技回が実行され高い確率で小当たりに当選し 1 ラウンドのラウンド遊技が実行される。そして、第 2 始動口用遊技回の小当たりに伴ってラウンド遊技が実行されている期間は、主制御装置 6 0 の内部処理として、第 1 始動口用遊技回の遊技時間の計測を中断する。従って、この期間にサブ表示領域 S A に表示する第 1 始動口用演出画像の表示時間は、可変的であり、サブ表示領域 S A に第 1 始動口用演出画像の表示を開始した時点では特定できない。そこで、サブ表示領域 S A に表示する第 1 始動口用演出画像として、どのようなタイミングで表示が終了しても遊技者に違和感を与えないような画像を設定する。例えば、物語性がなく第 1 液晶用図柄が

単調に変化している画像や、所定のキャラクターが単調な動作を繰り返しているような画像を設定する。このようにすることで、表示時間が可変的であるサブ表示領域 S A の第 1 始動口用演出画像の表示を、遊技者に違和感のない表示にすることが可能である。

【 1 7 1 2 】

ステップ S b 3 4 0 5 を実行した後、ステップ S b 3 4 0 6 に進む。

【 1 7 1 3 】

ステップ S b 3 4 0 6 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ライン L (L 1 または L 2) 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、特 1 変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L (L 1 または L 2) 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L (L 1 または L 2) 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L (L 1 または L 2) 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L (L 1 または L 2) 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップ S b 3 4 0 6 を実行した後、ステップ S b 3 4 0 7 に進む。

10

【 1 7 1 4 】

ステップ S b 3 4 0 7 では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特 1 変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S b 3 4 0 6 において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップ S b 3 4 0 7 を実行した後、ステップ S b 3 4 0 8 に進む。

20

【 1 7 1 5 】

ステップ S b 3 4 0 8 では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側 R A M 9 4 の第 1 保留個数カウンタエリアに記憶されている第 1 保留個数が 1 減算されるように、当該第 1 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S b 3 4 0 8 を実行した後、ステップ S b 3 4 0 9 に進む。

30

【 1 7 1 6 】

ステップ S b 3 4 0 9 では、特 1 演出設定フラグを O N にする。特 1 演出設定フラグは、第 1 始動口用遊技回における演出パターン、停止液晶図柄、変動表示パターン等が設定されたことを示すフラグである。ステップ S b 3 4 0 9 を実行した後、ステップ S b 3 4 1 0 に進む。

【 1 7 1 7 】

一方、ステップ S b 3 4 0 1 において、特 1 変動用コマンドを受信していないと判定した場合には、そのままステップ S b 3 4 1 0 に進む。

40

【 1 7 1 8 】

ステップ S b 3 4 1 0 では、特 1 用遊技回演出実行処理を実行する。特 1 用遊技回演出実行処理は、第 1 始動口用遊技回に対応する液晶用図柄の変動の開始や変動の終了を制御する処理である。特 1 用遊技回演出実行処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 4 1 0 を実行した後、ステップ S b 3 4 1 1 に進む。

【 1 7 1 9 】

ステップ S b 3 4 1 1 では、特 1 変動用時間計測処理を実行する。特 1 変動用時間計測処理は、第 1 始動口用遊技回の液晶用図柄を変動表示させる時間を計測する処理である。特 1 変動用時間計測処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 4 1 1 を実行した後、本特 1 用遊技回演出用処理を終了する。

50

【 1 7 2 0 】

< メイン表示領域用の特 1 演出パターン の 設定処理 >

次に、メイン表示領域用の特 1 演出パターン の 設定処理について説明する。メイン表示領域用の特 1 演出パターン の 設定処理は、特 1 用遊技回演出用処理のサブルーチン（図 1 4 6 : S b 3 4 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 7 2 1 】

図 1 4 7 は、メイン表示領域用の特 1 演出パターン の 設定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 5 0 1 では、受信した特 1 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が大当たり に 当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 5 0 1 において、処理対象である遊技回が大当たり 当選した遊技回であると判定した場合には（S b 3 5 0 1 : Y E S）、ステップ S b 3 5 0 2 に進む。 10

【 1 7 2 2 】

ステップ S b 3 5 0 2 では、受信した特 1 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が確変大当たり に 当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 5 0 2 において、処理対象である遊技回が確変大当たり に 当選した遊技回であると判定した場合には（S b 3 5 0 2 : Y E S）、ステップ S b 3 5 0 3 に進む。

【 1 7 2 3 】

ステップ S b 3 5 0 3 では、音光側特定確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 5 0 3 において、音光側特定確変大当たりフラグが O N ではないと判定した場合、すなわち、1 0 R 確変大当たりであると判定した場合には（ステップ S b 3 5 0 3 : N O）、ステップ S b 3 5 0 4 に進む。 20

【 1 7 2 4 】

ステップ S b 3 5 0 4 では、メイン表示領域 M A に表示する特 1 演出パターン（第 1 始動口用演出画像）として、確変大当たり用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域用の特 1 演出パターン の 設定処理を終了する。

【 1 7 2 5 】

ステップ S b 3 5 0 3 において、音光側特定確変大当たりフラグが O N であると判定した場合には（S b 3 5 0 3 : Y E S）、ステップ S b 3 5 0 5 に進む。ステップ S b 3 5 0 5 では、メイン表示領域 M A に表示する特 1 演出パターン（第 1 始動口用演出画像）として、特定確変大当たり用の演出パターンを設定する。ステップ S b 3 5 0 5 を実行した後、ステップ S b 3 5 0 6 に進む。 30

【 1 7 2 6 】

ステップ S b 3 5 0 6 では、音光側特定確変大当たりフラグを O F F にする。その後、本メイン表示領域用の特 1 演出パターン の 設定処理を終了する。

【 1 7 2 7 】

なお、ステップ S b 3 5 0 4 で設定する確変大当たり用の演出パターンと、ステップ S b 3 5 0 6 で設定する特定確変大当たり用の演出パターンとを、同じまたは類似した演出パターンにする構成を採用してもよい。このようにすることで、今回の大当たりが確変大当たりであるのか特定確変大当たりであるのかを識別しにくいようにして、いずれの種別の大当たりであるのかといった期待感を遊技者に対して付与することができる。 40

【 1 7 2 8 】

ステップ S b 3 5 0 2 において、処理対象である遊技回が確変大当たり に 当選した遊技回ではないと判定した場合には（S b 3 5 0 2 : N O）、ステップ S b 3 5 0 7 に進む。

【 1 7 2 9 】

ステップ S b 3 5 0 7 では、メイン表示領域 M A に表示する特 1 演出パターン（第 1 始動口用演出画像）として、通常大当たり用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域用の特 1 演出パターン の 設定処理を終了する。

【 1 7 3 0 】

ステップ S b 3 5 0 1 において、処理対象である遊技回が大当たり に 当選した遊技回ではないと判定した場合には（S b 3 5 0 1 : N O）、ステップ S b 3 5 0 8 に進む。 50

【 1 7 3 1 】

ステップ S b 3 5 0 8 では、音光側特定処理フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 5 0 8 において、音光側特定処理フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 3 5 0 8 : N O)、ステップ S b 3 5 0 9 に進む。

【 1 7 3 2 】

ステップ S b 3 5 0 9 では、メイン表示領域 M A に表示する特 1 演出パターン (第 1 始動口用演出画像) として、外れ用の演出パターンを設定する。その後、本メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を終了する。

【 1 7 3 3 】

ステップ S b 3 5 0 8 において、音光側特定処理フラグが O N であると判定した場合には (S b 3 5 0 8 : Y E S)、ステップ S b 3 5 1 0 に進む。 10

【 1 7 3 4 】

ステップ S b 3 5 1 0 では、特定処理用の外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。当該処理が実行されるのは、第 1 始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選し、当該当選に対応する開閉実行モードが終了した後に、第 1 始動口用遊技回が実行される場合である。すなわち、当該処理は、図 1 1 7 の時刻 T 3 ~ 時刻 T 4 の期間に実行される第 1 始動口用遊技回における外れ用の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、当該期間に実行される第 1 始動口用遊技回における外れ用の演出パターンとして、次に大当たりに当選した場合には特別ボーナス処理が開始されることを示唆する演出パターンを採用する。このようにすることで、遊技者に対して、期待感を付与することができる。その後、本メイン表示領域用の特 1 演出パターンの設定処理を終了する。 20

【 1 7 3 5 】

< 特 1 用遊技回演出実行処理 >

次に、特 1 用遊技回演出実行処理について説明する。特 1 用遊技回演出実行処理は、特 1 用遊技回演出用処理のサブルーチン (図 1 4 6 : S b 3 4 1 0) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 7 3 6 】

図 1 4 8 は、特 1 用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 6 0 1 では、特 1 演出設定フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 6 0 1 において、特 1 演出設定フラグが O N であると判定した場合には (ステップ S b 3 6 0 1 : Y E S)、ステップ S b 3 6 0 2 に進む。一方、ステップ S b 3 6 0 1 において、特 1 演出設定フラグが O N ではないと判定した場合には (ステップ S b 3 6 0 1 : N O)、そのまま本特 1 用遊技回演出実行処理を終了する。 30

【 1 7 3 7 】

ステップ S b 3 6 0 2 では、特 1 変動表示開始フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 6 0 2 において、特 1 変動表示開始フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 3 6 0 2 : N O)、ステップ S b 3 6 0 3 に進む。

【 1 7 3 8 】

ステップ S b 3 6 0 3 では、第 1 液晶用図柄の変動を開始する処理を実行する。具体的には、特 1 用遊技回演出用処理のステップ S b 3 4 0 4 からステップ S b 3 4 0 8 において設定した今回の遊技回の演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンに基づいて、スピーカー 4 6、各種ランプ 4 7、表示制御装置 1 0 0 などの動作内容の設定を行う。ステップ S b 3 6 0 3 を実行した後、ステップ S b 3 6 0 4 に進む。 40

【 1 7 3 9 】

ステップ S b 3 6 0 4 では、第 1 液晶用図柄変動開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。具体的には、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を第 1 液晶用図柄変動開始コマンドに設定し、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、第 1 液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいた演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンを、第 1 始動口用演出画像として液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示する。ステップ S b 3 6 50

04を実行した後、ステップS b 3 6 0 5に進む。

【1740】

ステップS b 3 6 0 5では、特1変動表示開始フラグをONにする。その後、本特1用遊技回演出実行処理を終了する。

【1741】

ステップS b 3 6 0 2において、特1変動表示開始フラグがONであると判定した場合には(S b 3 6 0 2 : YES)、ステップS b 3 6 0 6に進む。

【1742】

ステップS b 3 6 0 6では、音光側変動時間カウンタS P T C 1の値が0であるか否かを判定する。音光側変動時間カウンタS P T C 1は、第1始動口用遊技回における変動時間を計測するためのカウンタである。音光側変動時間カウンタS P T C 1は、後述する特1用変動時間計測処理においてダウンカウントされ、音光側変動時間カウンタS P T C 1が0となるタイミングを認識することで、音光側M P U 9 2は、第1始動口用遊技回における変動時間の終了するタイミングを特定する。ステップS b 3 6 0 6において、音光側変動時間カウンタS P T C 1の値が0であると判定した場合には(S b 3 6 0 6 : YES)、ステップS b 3 6 0 7に進む。一方、ステップS b 3 6 0 6において、音光側変動時間カウンタS P T C 1の値が0ではないと判定した場合には(S b 3 6 0 6 : NO)、そのまま本特1用遊技回演出実行処理を終了する。

10

【1743】

ステップS b 3 6 0 7では、第1液晶用図柄の変動を終了する処理を実行する。具体的には、第1液晶用図柄の変動を終了(停止図柄を表示)するためのスピーカ46、各種ランプ47、表示制御装置100などの動作内容の設定を行う。ステップS b 3 6 0 3を実行した後、ステップS b 3 6 0 8に進む。

20

【1744】

ステップS b 3 6 0 8では、第1液晶用図柄変動終了コマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、第1液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいて、液晶表示装置41の表示面41aに表示している第1液晶用図柄を停止させる。ステップS b 3 6 0 8を実行した後、ステップS b 3 6 0 9に進む。

【1745】

ステップS b 3 6 0 9では、特1演出設定フラグおよび特1変動表示開始フラグをOFFにする。その後、本特1用遊技回演出実行処理を終了する。

30

【1746】

< 特1用変動時間計測処理 >

次に、特1用変動時間計測処理について説明する。特1用変動時間計測処理は、特1用遊技回演出用処理のサブルーチン(図146 : S b 3 4 1 1)として音声発光制御装置90のM P U 9 2によって実行される。

【1747】

本特1用変動時間計測処理は、第1始動口用遊技回の変動時間を計測する処理である。また、本処理は、開閉実行モードが実行されている期間には変動時間の計測を中断する機能を備える。

40

【1748】

図149は、特1用変動時間計測処理を示すフローチャートである。ステップS b 3 7 0 1では、特1変動表示開始フラグがONであるか否かを判定する。ステップS b 3 7 0 1において、特1変動表示開始フラグがONであると判定した場合には(S b 3 7 0 1 : YES)、ステップS b 3 7 0 2に進む。一方、ステップS b 3 7 0 1において、特1変動表示開始フラグがONではないと判定した場合には(S b 3 7 0 1 : NO)、そのまま本特1用変動時間計測処理を終了する。

【1749】

ステップS b 3 7 0 2では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS b 3 7 0 2において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場

50

合には (S b 3 7 0 2 : Y E S)、ステップ S b 3 7 0 3 に進む。

【 1 7 5 0 】

ステップ S b 3 7 0 3 では、特 1 用カウンタ停止フラグを O N にする。その後、ステップ S b 3 7 0 6 に進む。

【 1 7 5 1 】

一方、ステップ S b 3 7 0 2 において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には (S b 3 7 0 2 : N O)、ステップ S b 3 7 0 4 に進む。

【 1 7 5 2 】

ステップ S b 3 7 0 4 では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S b 3 7 0 4 において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には (S b 3 7 0 4 : Y E S)、ステップ S b 3 7 0 5 に進み、特 1 用カウンタ停止フラグを O F F にする。ステップ S b 3 7 0 5 を実行した後、ステップ S b 3 7 0 6 に進む。一方、ステップ S b 3 7 0 4 において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には (S b 3 7 0 4 : N O)、そのままステップ S b 3 7 0 6 に進む。

【 1 7 5 3 】

ステップ S b 3 7 0 6 では、特 1 用カウンタ停止フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 7 0 6 において、特 1 用カウンタ停止フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 3 7 0 6 : N O)、ステップ S b 3 7 0 7 に進む。

【 1 7 5 4 】

ステップ S b 3 7 0 7 では、音光側変動時間カウンタ S P T C 1 をダウンカウントする。当該処理は、ステップ S b 3 7 0 7 のスレッドを通る度に音光側変動時間カウンタ S P T C 1 の値をダウンカウントする。すなわち、ステップ S b 3 7 0 7 のスレッドを通ったときのみ、音光側変動時間カウンタ S P T C 1 の値をダウンカウントする。ステップ S b 3 7 0 7 を実行した後、本特 1 用変動時間計測処理を終了する。

【 1 7 5 5 】

一方、ステップ S b 3 7 0 6 において、特 1 用カウンタ停止フラグが O N である判定した場合には (S b 3 7 0 6 : Y E S)、そのまま本特 1 用変動時間計測処理を終了する。

【 1 7 5 6 】

このような処理を実行することによって、本特 1 用変動時間計測処理は、開閉実行モードが実行されている期間に変動時間の計測を中断する機能を備えた第 1 始動口用遊技回の変動時間の計測を実現することができる。

【 1 7 5 7 】

このように、遊技回の実行中に開閉実行モードの開始を示す開閉実行モード開始コマンドを主側 M P U 6 2 から受信することによって、音光側 M P U 9 2 における遊技回の変動時間の計測を中断し、遊技回の実行中に開閉実行モードの終了を示す開閉実行モード終了コマンドを主側 M P U 6 2 から受信することによって、中断していた音光側 M P U 9 2 における遊技回の変動時間の計測を再開する。このような処理を実行した場合、例えば、特別ボーナス処理が実行されている期間など、頻繁に変動時間の計測の停止と再開が繰り返されると、主側 M P U 6 2 において計測している変動時間と、音光側 M P U 9 2 において計測している変動時間とにズレが生じてしまう可能性もある。従って、例えば、主側 M P U 6 2 が送信する開閉実行モード開始コマンドや、開閉実行モード終了コマンドに、主側 M P U 6 2 で計測している変動時間の現在の値に関する情報を含める構成を採用してもよい。音光側 M P U 9 2 は、受信した開閉実行モード開始コマンドおよび開閉実行モード終了コマンドに含まれる主側 M P U 6 2 で計測している変動時間の現在の値に関する情報に基づいて、音光側 M P U 9 2 で計測している変動時間の値を補正する構成を採用してもよい。その他、主側 M P U 6 2 で計測している変動時間と比較して音光側 M P U 9 2 で計測している変動時間に誤差が生じることが分かっている場合には、予めその誤差の値、または誤差の値の平均値を特定し、音光側 M P U 9 2 において変動時間の計測を実行する場合に、その誤差の値を補正する構成を採用してもよい。このようにすることで、主側 M P U 6 2 と音光側 M P U 9 2 との間で、変動時間の計測について精度良く同期させることがで

10

20

30

40

50

きる。

【 1 7 5 8 】

< 特 2 用遊技回演出用処理 >

次に、特 2 用遊技回演出用処理について説明する。特 2 用遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 4 3 : S b 3 1 0 5）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 7 5 9 】

図 1 5 0 は、特 2 用遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 8 0 1 では、主側 M P U 6 2 から特 2 変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S b 3 8 0 1 において、特 2 変動用コマンドを受信していると判定した場合には（ S b 3 8 0 1 : Y E S ）、ステップ S b 3 8 0 2 に進む。 10

【 1 7 6 0 】

ステップ S b 3 8 0 2 では、今回受信した特 2 変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、小当たりの有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S b 3 8 0 3 に進む。

【 1 7 6 1 】

ステップ S b 3 8 0 3 では、特 2 メイン表示フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 8 0 3 において、特 2 メイン表示フラグが O N ではないと判定した場合には（ S b 3 8 0 3 : N O ）、ステップ S b 3 8 0 4 に進み、メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を実行する。メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理は、ステップ S b 3 8 0 2 において読み出した情報に基づいて、メイン表示領域 M A に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する処理である。メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップ S b 3 8 0 4 を実行した後、ステップ S b 3 8 0 6 に進む。 20

【 1 7 6 2 】

一方、ステップ S b 3 8 0 3 において、特 2 メイン表示フラグが O N であると判定した場合には（ S b 3 8 0 3 : Y E S ）、ステップ S b 3 8 0 5 に進み、サブ表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、ステップ S b 3 8 0 2 において読み出した情報に基づいて、サブ表示領域 S A に表示する予告演出およびリーチ演出の内容を設定する。 30

【 1 7 6 3 】

ステップ S b 3 8 0 5 を実行した後、ステップ S b 3 8 0 6 に進む。

【 1 7 6 4 】

ステップ S b 3 8 0 6 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ライン L（L 1 または L 2）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、特 2 変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L（L 1 または L 2）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L（L 1 または L 2）上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L（L 1 または L 2）上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L（L 1 または L 2）上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップ S b 3 8 0 6 を実行した後、ステップ S b 3 8 0 7 に進む。 40

【 1 7 6 5 】

ステップ S b 3 8 0 7 では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している特 2 変動用コマンドの内容から今回の遊技回 50

の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S b 3 8 0 6 において特定した液晶用図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。ステップ S b 3 8 0 7 を実行した後、ステップ S b 3 8 0 8 に進む。

【 1 7 6 6 】

ステップ S b 3 8 0 8 では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側 R A M 9 4 の第 2 保留個数カウンタエリアに記憶されている第 2 保留個数が 1 減算されるように、当該第 2 保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S b 3 8 0 8 を実行した後、ステップ S b 3 8 0 9 に進む。

10

【 1 7 6 7 】

ステップ S b 3 8 0 9 では、特 2 演出設定フラグを O N にする。特 2 演出設定フラグは、第 2 始動口用遊技回における演出パターン、停止液晶図柄、変動表示パターン等が設定されたことを示すフラグである。ステップ S b 3 8 0 9 を実行した後、ステップ S b 3 8 1 0 に進む。

【 1 7 6 8 】

一方、ステップ S b 3 8 0 1 において、特 2 変動用コマンドを受信していないと判定した場合には、そのままステップ S b 3 8 1 0 に進む。

【 1 7 6 9 】

ステップ S b 3 8 1 0 では、特 2 用遊技回演出実行処理を実行する。第 2 始動口用遊技回に対応する液晶用図柄の変動の開始や変動の終了を制御する処理である。特 2 用遊技回演出実行処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 8 1 0 を実行した後、ステップ S b 3 8 1 1 に進む。

20

【 1 7 7 0 】

ステップ S b 3 8 1 1 では、特 2 変動用時間計測処理を実行する。特 2 変動用時間計測処理は、第 2 始動口用遊技回の液晶用図柄を変動表示させる時間を計測する処理である。特 2 変動用時間計測処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 8 1 1 を実行した後、本特 2 用遊技回演出用処理を終了する。

【 1 7 7 1 】

< メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理 >

30

次に、メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理について説明する。メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理は、特 2 用遊技回演出用処理のサブルーチン (図 1 5 0 : S b 3 8 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 7 7 2 】

図 1 5 1 は、メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 3 9 0 1 では、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 9 0 1 において、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回であると判定した場合には (S b 3 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S b 3 9 0 2 に進む。

【 1 7 7 3 】

40

ステップ S b 3 9 0 2 では、確変大当たりおよび通常大当たりを含む大当たり用の演出パターンの設定をする。その後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を終了する。

【 1 7 7 4 】

ステップ S b 3 9 0 1 において、処理対象である遊技回が大当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には (S b 3 9 0 1 : N O) 、ステップ S b 3 9 0 3 に進む。

【 1 7 7 5 】

ステップ S b 3 9 0 3 では、特別ボーナス開始フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S b 3 9 0 3 において、特別ボーナス開始フラグが O N ではないと判定した場合には (S b 3 9 0 3 : N O) 、ステップ S b 3 9 0 4 に進む。

50

【 1 7 7 6 】

ステップ S b 3 9 0 4 では、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 9 0 4 において、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であると判定した場合には (S b 3 9 0 4 : Y E S)、ステップ S b 3 9 0 5 に進む。

【 1 7 7 7 】

ステップ S b 3 9 0 5 では、通常時 (特別ボーナス時ではない時) の小当たり用の演出パターンを設定をする。その後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を終了する。

10

【 1 7 7 8 】

ステップ S b 3 9 0 4 において、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には (S b 3 9 0 4 : N O)、ステップ S b 3 9 0 6 に進む。

【 1 7 7 9 】

ステップ S b 3 9 0 6 では、通常時 (特別ボーナス時ではない時) の外れ用の演出パターンの設定をする。その後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を終了する。

【 1 7 8 0 】

ステップ S b 3 9 0 3 において、特別ボーナス開始フラグが O N であると判定した場合には (S b 3 9 0 3 : Y E S)、ステップ S b 3 9 0 7 に進む。

20

【 1 7 8 1 】

ステップ S b 3 9 0 7 では、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であるか否かを判定する。ステップ S b 3 9 0 7 において、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回であると判定した場合には (S b 3 9 0 7 : Y E S)、ステップ S b 3 9 0 8 に進む。

【 1 7 8 2 】

ステップ S b 3 9 0 8 では、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定をする。特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定は、当該処理の実行時の遊技の状態に応じて設定方法が異なる。特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理の詳細については後述する。ステップ S b 3 9 0 8 を実行した後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を終了する。

30

【 1 7 8 3 】

ステップ S b 3 9 0 7 において、受信した特 2 変動用コマンドに基づいて、処理対象である遊技回が小当たりに当選した遊技回ではないと判定した場合には (S b 3 9 0 7 : N O)、ステップ S b 3 9 0 9 に進む。

【 1 7 8 4 】

ステップ S b 3 9 0 9 では、特別ボーナス時の外れ用の演出パターンの設定をする。その後、本メイン表示領域用の特 2 演出パターンの設定処理を終了する。

40

【 1 7 8 5 】

図 1 5 2 は、ステップ S b 3 9 0 8 における特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を説明する説明図である。

【 1 7 8 6 】

特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理では、当該処理対象である遊技回の変動時間と演出パターンとを対応付けた演出パターンテーブルデータ (T B 1 ~ T B 9) を参照して演出パターンを設定する。図 1 5 2 は、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理の実行時の遊技の状態ごとに、参照する演出パターンテーブルデータに対応付けた対応表である。

【 1 7 8 7 】

50

図示するように、特別ボーナス処理の開始の契機となった第1始動口用遊技回の大当たりの種別（図117の時刻T4における第1始動口用遊技回の大当たりの種別）と、当該大当たりとなった第1始動口用遊技回の変動が開始されてからの残時間RTごとに、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行される第2始動口用遊技回の演出の設定に用いられる演出パターンテーブルデータが対応付けて設定されている。

【1788】

例えば、特別ボーナス処理の開始の契機となった第1始動口用遊技回の大当たりの種別（図117の時刻T4における第1始動口用遊技回の大当たりの種別）が10R特定確変大当たりである場合であって、第2始動口用遊技回の演出を設定するタイミングにおける第1始動口用遊技回の変動時間の残時間RTが30秒以上であって60秒未満の場合には、演出パターンテーブルデータTB2を参照して小当たりとなった第2始動口用遊技回の演出パターンを決定する。

10

【1789】

図示するように、各演出パターンテーブルデータは、第2始動口用遊技回の変動時間UTごとに演出パターンが対応付けて設定されており、当該変動時間に応じた演出パターンが選択され設定される。

【1790】

このように、特別ボーナス時における第2始動口用遊技回の演出パターンの設定方法を、当該演出パターンを設定するときの遊技の状態によって決定することで、遊技者に対して種々の示唆演出を実行することができる。

20

【1791】

例えば、特別ボーナス処理が実行されている期間における第1始動口用遊技回の残時間RTが少なくなった場合に、特別ボーナス処理の残時間が少ないことを示唆する演出を実行し、遊技者に焦燥感を付与することができる。その他、第1始動口用遊技回の残時間RTが十分にある場合に、特別ボーナス処理の残時間が少ないことを示唆する演出を実行し、その後、特別ボーナス処理の残時間が十分に残っていることを示唆する演出を実行することで、遊技者に期待感を付与することができる。

【1792】

また、特別ボーナス処理の開始の契機となった第1始動口用遊技回の大当たりの種別毎に、演出パターンの設定方法を変えることによって、当該第1始動口用遊技回の大当たりの種別を示唆する演出を実行することができる。

30

【1793】

< 特2用遊技回演出実行処理 >

次に、特2用遊技回演出実行処理について説明する。特2用遊技回演出実行処理は、特2用遊技回演出用処理のサブルーチン（図150：Sb3810）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1794】

図153は、特2用遊技回演出実行処理を示すフローチャートである。ステップSb4001では、特2演出設定フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb4001において、特2演出設定フラグがONであると判定した場合には（ステップSb4001：YES）、ステップSb4002に進む。一方、ステップSb4001において、特2演出設定フラグがONではないと判定した場合には（ステップSb4001：NO）、そのまま本特2用遊技回演出実行処理を終了する。

40

【1795】

ステップSb4002では、特2変動表示開始フラグがONであるか否かを判定する。ステップSb4002において、特2変動表示開始フラグがONではないと判定した場合には（Sb4002：NO）、ステップSb4003に進む。

【1796】

ステップSb4003では、第2液晶用図柄の変動を開始する処理を実行する。具体的には、特2用遊技回演出用処理のステップSb3404からステップSb3408におい

50

て設定した今回の遊技回の演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンに基づいて、スピーカー４６、各種ランプ４７、表示制御装置１００などの動作内容の設定を行う。ステップＳｂ４００３を実行した後、ステップＳｂ４００４に進む。

【１７９７】

ステップＳｂ４００４では、第２液晶用図柄変動開始コマンドを表示制御装置１００に送信する。具体的には、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンの情報を第２液晶用図柄変動開始コマンドに設定し、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、第２液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいた演出パターン、停止液晶用図柄、変動表示パターンを、第２始動口用演出画像として液晶表示装置４１の表示面４１ａに表示する。ステップＳｂ４００４を実行した後、ステップＳｂ４００５に進む。

【１７９８】

ステップＳｂ４００５では、特２変動表示開始フラグをＯＮにする。その後、本特１用遊技回演出実行処理を終了する。

【１７９９】

ステップＳｂ４００２において、特２変動表示開始フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４００６に進む。

【１８００】

ステップＳｂ４００６では、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２の値が０であるか否かを判定する。音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２は、第２始動口用遊技回における変動時間を計測するためのカウンタである。音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２は、後述する特２用変動時間計測処理においてダウンカウントされ、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２が０となるタイミングを認識することで、音光側ＭＰＵ９２は、第２始動口用遊技回における変動時間の終了するタイミングを特定する。ステップＳｂ４００６において、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２の値が０であると判定した場合には（Ｓｂ４００６：ＹＥＳ）、ステップＳｂ４００７に進む。一方、ステップＳｂ４００６において、音光側変動時間カウンタＳＰＴＣ２の値が０ではないと判定した場合には（Ｓｂ４００６：ＮＯ）、そのまま本特２用遊技回演出実行処理を終了する。

【１８０１】

ステップＳｂ４００７では、第２液晶用図柄の変動を終了する処理を実行する。具体的には、第２液晶用図柄の変動を終了（停止図柄を表示）するためのスピーカー４６、各種ランプ４７、表示制御装置１００などの動作内容の設定を行う。ステップＳｂ４００３を実行した後、ステップＳｂ４００８に進む。

【１８０２】

ステップＳｂ４００８では、第２液晶用図柄変動終了コマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、第２液晶用図柄変動開始コマンドの内容に基づいて、液晶表示装置４１の表示面４１ａに表示している第２液晶用図柄を停止させる。ステップＳｂ４００８を実行した後、ステップＳｂ４００９に進む。

【１８０３】

ステップＳｂ４００９では、特２演出設定フラグおよび特２変動表示開始フラグをＯＦＦにする。その後、本特２用遊技回演出実行処理を終了する。

【１８０４】

< 特２用変動時間計測処理 >

次に、特２用変動時間計測処理について説明する。特２用変動時間計測処理は、特２用遊技回演出用処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｂ３８１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１８０５】

本特２用変動時間計測処理は、第２始動口用遊技回の変動時間を計測する処理である。また、本処理は、開閉実行モードが実行されている期間には変動時間の計測を中断する機能を備える。

【 1 8 0 6 】

図 1 5 4 は、特 2 用変動時間計測処理を示すフローチャートである。ステップ S b 4 1 0 1 では、特 2 変動表示開始フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S b 4 1 0 1 において、特 2 変動表示開始フラグが ON であると判定した場合には (S b 4 1 0 1 : Y E S)、ステップ S b 4 1 0 2 に進む。一方、ステップ S b 4 1 0 1 において、特 2 変動表示開始フラグが ON ではないと判定した場合には (S b 4 1 0 1 : N O)、そのまま本特 2 用変動時間計測処理を終了する。

【 1 8 0 7 】

ステップ S b 4 1 0 2 では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S b 4 1 0 2 において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には (S b 4 1 0 2 : Y E S)、ステップ S b 4 1 0 3 に進む。 10

【 1 8 0 8 】

ステップ S b 4 1 0 3 では、特 2 用カウンタ停止フラグを ON にする。その後、ステップ S b 4 1 0 6 に進む。

【 1 8 0 9 】

一方、ステップ S b 4 1 0 2 において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には (S b 4 1 0 2 : N O)、ステップ S b 4 1 0 4 に進む。

【 1 8 1 0 】

ステップ S b 4 1 0 4 では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S b 4 1 0 4 において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には (S b 4 1 0 4 : Y E S)、ステップ S b 4 1 0 5 に進み、特 2 用カウンタ停止フラグを OFF にする。ステップ S b 4 1 0 5 を実行した後、ステップ S b 4 1 0 6 に進む。一方、ステップ S b 4 1 0 4 において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には (S b 4 1 0 4 : N O)、そのままステップ S b 4 1 0 6 に進む。 20

【 1 8 1 1 】

ステップ S b 4 1 0 6 では、特 2 用カウンタ停止フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S b 4 1 0 6 において、特 2 用カウンタ停止フラグが ON ではないと判定した場合には (S b 4 1 0 6 : N O)、ステップ S b 4 1 0 7 に進む。

【 1 8 1 2 】

ステップ S b 4 1 0 7 では、音光側変動時間カウンタ S P T C 2 をダウンカウントする。当該処理は、ステップ S b 4 1 0 7 のスレッドを通る度に音光側変動時間カウンタ S P T C 2 の値をダウンカウントする。すなわち、ステップ S b 4 1 0 7 のスレッドを通ったときのみ、音光側変動時間カウンタ S P T C 2 の値をダウンカウントする。ステップ S b 4 1 0 7 を実行した後、本特 2 用変動時間計測処理を終了する。 30

【 1 8 1 3 】

一方、ステップ S b 4 1 0 6 において、特 2 用カウンタ停止フラグが ON である判定した場合には (S b 4 1 0 6 : Y E S)、そのまま本特 2 用変動時間計測処理を終了する。

【 1 8 1 4 】

このような処理を実行することによって、本特 2 用変動時間計測処理は、開閉実行モードが実行されている期間に変動時間の計測を中断する機能を備えた第 2 始動口用遊技回の変動時間の計測を実現することができる。 40

【 1 8 1 5 】

< 特別ボーナス演出設定処理 >

次に、特別ボーナス演出設定処理について説明する。特別ボーナス演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 4 3 : S b 3 1 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 8 1 6 】

図 1 5 5 は、特別ボーナス演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S b 4 2 0 1 では、特別ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S b 4 2 0 1 において、特別ボーナス開始コマンドを受信したと判定した場合には (S b 4 2 0 1 50

: YES)、ステップ S b 4 2 0 2 に進む。

【 1 8 1 7 】

ステップ S b 4 2 0 2 では、特別ボーナス用演出を設定する。特別ボーナス用演出は、特別ボーナス処理の実行されている期間に、表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A およびサブ表示領域 S A 以外の領域において特別ボーナス処理の期間用の画像の表示、音声の出力、ランプの点灯等を実行するための設定処理である。ステップ S b 4 2 0 2 を実行した後、本特別ボーナス演出設定処理を終了する。

【 1 8 1 8 】

一方、ステップ S b 4 2 0 1 において、特別ボーナス開始コマンドを受信していないと判定した場合には (S b 4 2 0 1 : NO)、そのまま本特別ボーナス演出設定処理を終了する。 10

【 1 8 1 9 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 1 8 2 0 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、 V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。 V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 20 に対して送信される信号である。

【 1 8 2 1 】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、 V 割込み処理を実行することができる。

【 1 8 2 2 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。 30

【 1 8 2 3 】

図 1 5 6 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 1 8 2 4 】

ステップ S b 4 3 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、 M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S b 4 3 0 2 に進む。 40

【 1 8 2 5 】

ステップ S b 4 3 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。 50

【 1 8 2 6 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 1 8 2 7 】

図 1 5 7 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S b 4 4 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理の
10 コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 1 8 2 8 】

< V 割込み処理 >

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

【 1 8 2 9 】

図 1 5 8 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割
20 込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 1 8 3 0 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理
30 や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 1 8 3 1 】

ステップ S b 4 5 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 1 5 7 ）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が
40 図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 1 8 3 2 】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、
40 画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 1 8 3 3 】

なお、コマンド対応処理（S b 4 5 0 1 ）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行
50 される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド

10

20

30

40

50

記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【1834】

ステップ S b 4 5 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S b 4 5 0 1) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S b 4 5 0 3 に進む。

10

【1835】

ステップ S b 4 5 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S b 4 5 0 2) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S b 4 5 0 4 に進む。

【1836】

ステップ S b 4 5 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S b 4 5 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 105 に対して送信する。VDP 105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S b 4 5 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

20

【1837】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回の実行中に特典を付与する処理である特別ボーナス処理を実行するので、遊技者に対して、大当たりに当選している遊技回の終了後に付与される特典としてのラウンド遊技 (開閉実行モード) についての期待感を付与するだけでなく、さらに、大当たりに当選している遊技回の実行中にも期待感を付与することができる。

30

【1838】

また、第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選している場合であっても、当該遊技回の実行中に特別ボーナス処理が実行される場合と実行されない場合とがあるので、大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が開始された場合に、特別ボーナス処理が実行されるのか否かといった緊迫感を遊技者に付与することができる。

【1839】

また、特別ボーナス処理が実行される期間においては、大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回の実行中に、第 2 始動口用遊技回において小当たりに当選したことを契機として特別ボーナスとしての特典 (1 R のラウンド遊技) が付与されるので、第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、さらに、第 2 始動口用遊技回を実行させ、かつ、小当たりに当選させることによる、より一層大きな期待感を付与することができる。

40

【1840】

さらに、特別ボーナス処理が実行される第 1 始動口用遊技回の終了後には、当該第 1 始動口用遊技回における大当たり当選に対応してラウンド遊技が実行されるので、さらに大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【1841】

また、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行可能な第 2 始動口用遊技回の実行回数の上限値は、当該期間に実行中である第 1 始動口用遊技回が実行されている時間に依

50

存する。すなわち、特別ボーナスとして付与される特典の量の上限値は、当該期間に実行中である第1始動口遊技回が実行されている時間によって決定される。従って、遊技者に対して、特別ボーナス処理が実行されている期間に実行中の第1始動口用遊技回がより長く続いて欲しいといった期待感を付与することができる。また、当該第1始動口用遊技回の終了が近づくにつれて特別ボーナスとしての特典を少しでも多く獲得したい、すなわち、第2始動口用遊技回を実行し小当たりにも少しでも多く当選させたいといった期待感や、第1始動口用遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、る、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。

【1842】

さらに、本実施形態におけるパチンコ機10は、特別ボーナス処理が実行される第1始動口用遊技回の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、特別ボーナス処理が実行される場合に、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

10

【1843】

また、当たり抽選に当選した第1始動口用遊技回において、特別ボーナス処理を実行するか否かは、特別ボーナス処理が実行される当該第1始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりに当選した第1始動口用遊技回に対応する大当たり種別に基づいて決定する。具体的には、本実施形態においては、特別ボーナス処理が実行される当該第1始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりに当選した第1始動口用遊技回に対応する大当たり種別が特定確変大当たりである場合に、その後大当たりに当選した第1始動口用遊技回において特別ボーナス処理が実行される。すなわち、特別ボーナス処理が実行されるよりも前に予め、次に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合には特別ボーナス処理が実行されることを特定することができる。その結果、例えば、特定確変大当たりに当選した第1始動口用遊技回の実行中に、次に第1始動口用遊技回で大当たりに当選したら特別ボーナス処理が実行されることを予告（示唆）する演出を実行したり、特定確変大当たりに当選した第1始動口用遊技回の実行後から特別ボーナス処理が実行される第1始動口用遊技回の開始時までの間に、特別ボーナス処理が実行されることを予告（示唆）する演出を実行することができる。その他、第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選したことを、次に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える条件の一つとすることができる。このように、当たり抽選に当選した第1始動口用遊技回において、特別ボーナス処理を実行するか否かの判定を、特別ボーナス処理が実行される当該第1始動口用遊技回よりも先に実行され大当たりに当選した第1始動口用遊技回に対応する大当たり種別に基づいて決定することで、特別ボーナス処理が実行されることに対する種々の対応処理を実行することができる。

20

30

【1844】

また、本実施形態におけるパチンコ機10は、特別ボーナス処理を実行する期間と、それ以外の期間とで、第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える。より具体的には、特別ボーナス処理を実行する期間に設定される第2始動口用遊技回の変動時間の平均値は、他の期間に設定される第2始動口用遊技回の変動時間の平均値よりも短い。従って、特別ボーナス処理を実行する期間を、遊技者に有利な状態にすることができる。またこのような処理を実行する場合、遊技者に過度に有利になってしまう虞があるが、本実施形態においては、特別ボーナス処理を実行する期間は、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

40

【1845】

さらに本実施形態のパチンコ機10は、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第1始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、当該期間に実行される第2始動口用遊技回の演出パターンを決定する。よって、第2始動口用遊技回の演出を介して間接的に第1始動口用遊技回の抽選結果（大当たり種別）について遊技者に推測させることができる。

50

すなわち、第2始動口用遊技回において実行する演出を利用して第1始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。また、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第1始動口用遊技回の終了後の抽選モード（高確率モードまたは低確率モード）に基づいて、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第2始動口用遊技回の演出パターンを決定する。従って、第2始動口用遊技回において実行する演出を利用して、第1始動口用遊技回の終了後の抽選モードについて遊技者に期待感を付与することができる。

【1846】

また、本実施形態のパチンコ機10は、特別ボーナス処理が実行される期間に実行される第2始動口用遊技回の演出の設定について、当該演出の設定をするタイミングにおける第1始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第2始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う。よって、実行された第2始動口用遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第1始動口用遊技回が実行されてからの経過時間や第1始動口用遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第2始動口用特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第1始動口用特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。また、このような処理、すなわち、第1始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第2始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う処理を実行する条件の一つとして、当該第1始動口用遊技回が大当たりに当選していることが条件となっている。従って、仮に第1始動口用遊技回の実行中に第2始動口用遊技回を実行し、第2始動口用遊技回の演出が第1始動口用遊技回の経過時間に基づいているか否かを遊技者に推測させることによって、第1始動口用遊技回が大当たりに当選しているか否かを推測させることができる。すなわち、第2始動口用遊技回の演出を介して第1始動口用遊技回の当たり抽選の当否について期待感を付与することができる。また、このような処理、すなわち、第1始動口用遊技回の経過時間に基づいて当該第2始動口用遊技回の演出パターンの設定を行う処理を実行する条件の一つとして、当該第1始動口用遊技回より先に実行された第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していることが条件となっている。従って、仮に第1始動口用遊技回の実行中に第2始動口用遊技回を実行し、第2始動口用遊技回の演出が第1始動口用遊技回の経過時間に基づいているか否かを遊技者に推測させることによって、当該第1始動口用遊技回より先に実行された第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していたか否か、すなわち、当該実行中の第1始動口用遊技回において特別ボーナス処理が実行されるのかを推測させることができ、遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【1847】

さらに、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合であっても、当該第1始動口用遊技回が実行された状態によって、第1液晶用図柄を表示する表示領域と第2液晶用図柄を表示する表示領域とを入れ替える処理が実行される場合と実行されない場合とがある。具体的には、大当たりに当選した第1始動口用遊技回が実行されるより先に、特定確変大当たりに当選していた状態の場合、大当たりに当選した第1始動口用遊技回が開始されたことを契機として第1液晶用図柄と第2液晶用図柄を表示する表示領域を入れ替える処理を行う。一方、大当たりに当選した第1始動口用遊技回が実行されるより先に、特定確変大当たり以外の大当たりに当選していた状態の場合、大当たりに当選した第1始動口用遊技回が開始されたことを契機として第1液晶用図柄と第2液晶用図柄を表示する表示領域を入れ替える処理は行われない。従って、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、当該第1始動口用遊技回が実行された状態が、特定確変大当たりに当選した遊技回の後であるのか、または、特定確変大当たり以外の大当たりに当選した遊技回の後であるのかを推測させることができる。結果として、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、特別ボーナス処理が実行されるのか否かを遊技者に推測させ、大きな期待感を付与することができる。また、表示領域の入れ替えの可否を利用した演出を実行することによって、遊技者に、特別ボーナス処理が実行されるのか否かといった期待感をより一層付与することができる。

【1848】

10

20

30

40

50

《B 7》第2実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【1849】

《B 7 - 1》変形例 1：

上記第2実施形態において、大当たりに当選した第1始動口用遊技回において特別ボーナス処理を実行するか否かの判定を、当該特別ボーナス処理を実行する第1始動口用遊技回の開始時に抽選によって行ってもよいし、当該第1始動口用遊技回における大当たり種別に基づいて行ってもよい。すなわち、上記実施形態においては、大当たりに当選した第1始動口用遊技回において特別ボーナス処理を実行するか否かの判定は、当該大当たりに当選した第1始動口用遊技回（後実行第1始動口用遊技回）より先に実行された大当たりに当選した第1始動口用遊技回（先実行第1始動口用遊技回）において特定確変大当たりに当選しているか否かに基づいて決定したが、本変形例においては、先実行第1始動口用遊技回における大当たり種別は参照せず、後実行第1始動口用遊技回における大当たり種別による判定や、後実行第1始動口用遊技回の開始時に抽選による判定を行う。このようにすることで、先に実行され大当たりに当選した第1始動口用遊技回の大当たり種別を記憶しておく処理（例えば、フラグによる記憶）を実行する必要がなく、処理負荷の軽減を図ることができる。

【1850】

その他、大当たり種別の種類として確変大当たりと通常大当たりが設定可能であり、第1始動口用遊技回において確変大当たりに当選した場合には、次に第1始動口用遊技回において確変大当たりまたは通常大当たりに当選したタイミングで特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、特定確変大当たりといった大当たり種別の設定および特定確変大当たりフラグの設定が不要となり、処理を簡易化することができる。

【1851】

その他、大当たり種別として、高頻度サポートモードに種類を設け、大当たりに当選し開閉実行モードが終了した後に実行される遊技回において設定される高頻度サポートモードが特定の高頻度サポートモードである場合であって、当該特定の高頻度サポートモードの実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。具体的には、大当たり種別として、電動役物44aの開放パターンがパターンAである高頻度サポートモードAが実行される10R確変大当たりAと、電動役物44aの開放パターンがパターンBである高頻度サポートモードBが実行される10R確変大当たりBとが設定可能な構成を採用する。そして、例えば、当該高頻度サポートモードBの実行中に第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行するといった構成を採用する。

【1852】

より具体的には、高頻度サポートモードの種類に応じた高頻度サポートモードフラグを用意する。そして、10R確変大当たりBに当選した場合に、当該大当たりに対応するラウンド遊技（開閉実行モード）の終了時に実行されるエンディング期間終了時の移行処理：図139）において、高頻度サポートモードBに対応する高頻度サポートモードフラグ（以下、パターンB用高頻度サポートモードフラグ）をONにする。その後、電動役物44aの開放パターンがパターンBである高頻度サポートモードBの実行中に、第1始動口用遊技回が実行され大当たりの当否の判定を行い大当たりに当選していると判定した場合には、パターンB用高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定し、当該フラグがONであると判定した場合には、特別ボーナス処理を実行することを決定する。すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の開始時にパターンB用高頻度サポートモードフラグをOFFにする。なお、第1始動口用遊技回における大当たりの当否の判

定を行ってからパターン B 用高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する構成を採用してもよいし、パターン B 用高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定してから第 1 始動口用遊技回における大当たりの当否の判定を行う構成を採用してもよく、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選したことが認識可能な処理であれば、種々の処理の態様を採用することができる。

【 1 8 5 3 】

このような構成を採用することによって、特定確変大当たりに当選した後の遊技回において、特定処理フラグを用いずに、先の遊技回において特定確変大当たりに当選していたことを認識することができる。すなわち、高頻度サポートモードを複数種類設け、高頻度サポートモードが特定の高頻度サポートモードであるか否か（上記の例では、高頻度サポートモード B であるか否か）を判定することによって、先の遊技回において特定確変大当たりに当選していたことを認識することができる。

10

【 1 8 5 4 】

また、このような構成を採用した場合、遊技者に実行される高頻度サポートモードの種類に注目させることができる。そして、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモード B）が実行されている場合には、遊技者に対して、第 1 始動口用遊技回の開始時に、当該遊技回における大当たりの当否結果についてより一層大きな期待感を付与することができる。すなわち、特定の高頻度サポートモードの実行中の第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選した場合には、特別ボーナス処理が実行されるので、特定の高頻度サポートモードが実行されていない場合に実行される第 1 始動口用遊技回の大当たりの当否と比較して、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

20

【 1 8 5 5 】

さらに、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモード B）の実行中に第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行される場合には、高頻度サポートモードフラグ（パターン B 用高頻度サポートモードフラグ）が OFF になり、サポートモードが切り替わる。具体的には、低頻度サポートモードに切り替わる。よって、特定の高頻度サポートモードの実行中にサポートモードが切り替わるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。また、特定の高頻度サポートモード（上記の例では、高頻度サポートモード B）の実行中に第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行された場合には、第 2 始動口用遊技回の変動時間の設定方法が切り替わる（図 1 1 7、図 1 3 0 参照）。従って、特定の高頻度サポートモードの実行中に第 2 始動口用遊技回の変動時間の設定方法が切り替わるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。

30

【 1 8 5 6 】

なお、高頻度サポートモードとして 1 種類のみ実行可能であり、高頻度サポートモードの実行中に第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、特別ボーナス処理を実行するといった構成を採用してもよい。具体的には、高頻度サポートモードの実行中に第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該大当たりとなった第 1 始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える。また、高頻度サポートモードの実行中に第 1 始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該大当たりとなった第 1 始動口用遊技回の開始時に、第 2 始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える。このような構成を採用してもよい。

40

【 1 8 5 7 】

《 B 7 - 2 》変形例 2 :

上記実施形態においては、第 1 始動口用遊技回の開始時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成を採用したが、第 1 始動口用遊技回の開始時にサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替える処理を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、第 1 始動口用遊技回の実行中に、過度に遊技者が不利になることを抑制することができる。

【 1 8 5 8 】

50

《B 7 - 3》変形例 3 :

上記実施形態においては、特別ボーナス処理を、大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回の第 1 の図柄の変動開始時に開始したが、変形例として、大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回の第 1 の図柄の変動表示が終了し、第 1 の図柄が停止した時点から開始する構成を採用してもよい。すなわち、大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回の第 1 の図柄の変動が停止した時点から当該停止した第 1 の図柄の表示が終了するまでの期間（以下、停止表示期間とも呼ぶ）において、特別ボーナス処理を実行する構成を採用してもよい。具体的には、停止表示期間の開始時に第 2 始動口用遊技回の変動時間の設定方法を変更し、変動時間として比較的長い時間（5 分～10 分）が設定される設定方法から、比較的短い時間（2 秒～5 秒）が設定される設定方法に切り替える。そして、停止表示期間の開始時に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。また、特別ボーナス処理を実行する場合の停止表示期間を 30 秒～1 分といった比較的長い時間に設定する。このようにすることで、当該変形例の構成を実現することができる。

10

【1859】

B 6 - 4 . 変形例 4 :

上記実施形態においては、確変大当たりに当選した場合には、当該当選した遊技回の実行される開閉実行モードの終了時から抽選モードが高確率モードとなり、次に大当たりに当選するまで高確率モードが維持されたが、このような構成に限定されず、変形例として、確変大当たりに当選した場合に、当該当選した遊技回の実行される開閉実行モードの終了時から抽選モードが高確率モードとなり、所定回数の遊技回が実行された後に低確率モードに移行する構成を採用してもよい。すなわち高確率モードで実行される遊技回の回数に制限が設けられている構成である。このようにすることで、例えば、特定確変大当たりに当選した場合に、その後に大当たりに当選すれば特別ボーナス処理が実行されるが、本変形例の構成は、高確率モードで実行可能な遊技回の回数に制限があるため、制限回数の遊技回が実行されるまでに大当たりに当選しなければ特別ボーナス処理が実行されない。よって、特定確変大当たりに当選し、その後に高確率モードで遊技回が実行されている期間に、遊技者に緊迫感や焦燥感を付与することができ、感情に抑揚を付与することができる。

20

【1860】

《B 7 - 5》変形例 5 :

上記実施形態においては、第 1 始動口用遊技回においていずれの大当たり種別の大当たりに当選しても、その後に、高頻度サポートモードが実行される。従って、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該高頻度サポートモードが実行される契機となった大当たりの大当たり種別を示唆する演出を実行することによって、高頻度サポートモード中に遊技者に期待感を付与することができる。例えば、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該当選した大当たりの大当たり種別が 10 R 特定確変大当たり又は 10 R 確変大当たりであることを示唆する演出を実行した場合、当該演出を認識した遊技者に対して、次に大当たりに当選した場合に特別ボーナス処理が開始される可能性があるといった期待感を付与することができる。

30

【1861】

また、高頻度サポートモードを実行している期間に、当該高頻度サポートモードが実行される契機となった大当たりの大当たり種別が 10 R 特定確変大当たり又は 8 R 通常大当たりのいずれであるのかを遊技者に推測させる演出を実行した場合、第 1 始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識した遊技者は、当該サポートモードの移行が、特別ボーナス処理が開始されたことに起因するものであるのか、高頻度サポートモードとして実行される遊技回数（100 回）が終了したことに起因するのかを判別しにくく、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

40

【1862】

《B 7 - 6》変形例 6 :

上記実施形態においては、先に大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回における大当た

50

り種別が特定確変大当たりであった場合に、後に実行された第1始動口用遊技回において大当たりに当選したことを契機として、当該第1始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替えたが、そのような構成に限らず、他の構成を採用してもよい。例えば、先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における大当たり種別に関わりなく、実行された第1始動口用遊技回において大当たりに当選したこと、または、特定の大当たり種別の大当たりに当選したことを契機として、当該第1始動口用遊技回の開始時に高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える構成を採用してもよい。このようにすることで、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わったことを認識した遊技者に、その後の遊技の進行に対する期待感を付与することができる。

10

【1863】**B6 - 7 . 変形例7 :**

上記実施形態では、大当たりに当選した第1始動口用遊技回の開始時の処理は先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における大当たり種別が特定確変大当たりであるか否かによって、後に大当たりに当選した第1始動口用遊技回の開始時に特別ボーナス処理が開始されるか否かが決定されたが、このような構成に限らず、先に大当たりに当選した遊技回における大当たり種別に基づいて、後に大当たりに当選した遊技回の開始時の処理を決定する構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、先に大当たりに当選した遊技回における大当たり種別が確変大当たりである場合には、後に大当たりに当選した遊技回の開始時に、特定の演出を開始する構成や、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードに切り替える構成や、低頻度サポートモードを高頻度サポートモードに切り替える構成や、遊技回の変動時間の設定方法を変更する構成など、種々の構成を採用してもよい。

20

【1864】**《B7 - 8》変形例8 :**

本実施形態においては、特別ボーナス処理の開始を契機として、第2始動口用遊技回の変動時間は他の期間と比較して設定された変動時間の平均値が短くなるにも関わらず、高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替えたが、そのような構成に限定されず、特定の契機に基づいて設定される遊技回の変動時間の平均値が短くなるにも関わらず高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替える構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、高確率モードから低確率モードに移行したことを契機として、設定される遊技回の変動時間の平均値が短くなるように変動時間の設定方法を切り替え、かつ、高頻度サポートモードを低頻度サポートに切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用しても、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

30

【1865】**《B7 - 9》変形例9 :**

上記実施形態においては、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合、特に、第1始動口用遊技回において大当たりに当選し特別ボーナス処理が実行される場合には、当該第1始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第2始動口用遊技回は、他の期間に実行される第2始動口用遊技回に対して第2始動口用遊技回において実行する演出の決定方法が異なる構成であったが、そのような構成に限定されず、1回の第1始動口用遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される第2始動口用遊技回において実行する演出を、当該1回の第1始動口用遊技回に対応する図柄（抽選結果）に基づいて決定する構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、当該1回の第1始動口用遊技回に対応する抽選結果が確変大当たりである場合と通常大当たりである場合とで、当該1回の第1始動口用遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される第2始動口用遊技回において実行する演出（または演出の設定方法）が異なる構成を採用してもよい。このようにしても、第2始動口用遊技回において実行する演出を利用して第1始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。

40

【1866】**《B7 - 10》変形例10 :**

50

上記実施形態においては、大当たりに当選している第1始動口用遊技回が実行されている期間に、特別ボーナス処理という形態で遊技者に特典が付与される構成を採用したが、大当たりに当選している遊技回が実行されている期間に遊技者に特典が付与される構成であれば他の構成を採用してもよい。例えば、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の実行中に、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わり遊技者に特典が付与される構成を採用してもよい。その他、本実施形態におけるパチンコ機は、第1始動口用遊技回と第2始動口用遊技回とが並行して実行されるいわゆる同時変動機のパチンコ機であったが、第1始動口用遊技回と第2始動口用遊技回とが排他的に実行されるパチンコ機を採用してもよい。この場合において、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の実行中に、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わり、第2始動口に遊技球が入球しやすくなり、特典として当該第2始動口に遊技球が入球することによって賞球を払い出す構成を採用してもよい。

【1867】

《B7-11》変形例11：

上記実施形態において、第1始動口用遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報、または、第1始動口用遊技回の残時間に関する情報（残時間RT）を取得し、当該経過時間情報に基づいて、当該経過時間情報の取得対象である第1始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第2始動口用遊技回に対応する演出を設定する構成であれば、他の構成を採用してもよい。例えば、第1始動口用遊技回の残時間に基づいて、第1始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第2始動口用遊技回において残時間に対応する情報を表示したり、実際の第1始動口用遊技回の残時間よりも多くの時間が残時間として残っていることを示唆する演出を当該実際の残時間に基づいて実行する構成を採用してもよい。このようにしても、実行された第2始動口用遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第1始動口用遊技回が実行されてからの経過時間や第1始動口用遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第2始動口用遊技回に対応する演出を介して間接的に第1始動口用遊技回に対する期待感を付与することができる。

【1868】

《B7-12》変形例12：

上記実施形態において、特別ボーナス処理が実行されている期間中に、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄の変動を、第2始動口用遊技回において特定の小当たりに当選したことを契機として停止させる構成を採用してもよい。例えば、第2始動口用当否テーブル（図113参照）に、小当たりとして第1小当たりと、第2小当たりの2種類が設定されている構成を採用する。そして、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中に、第2始動口用遊技回が実行され、抽選結果が第2小当たりであった場合には、上記実施形態と同様に、第1始動口用遊技回の変動は停止せずに、変動が継続される。一方、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中に、第2始動口用遊技回が実行され、抽選結果が第1小当たりであった場合には、当該第2始動口用遊技回の図柄の変動が停止するタイミングで、第1始動口用遊技回の図柄の変動も停止させる。このとき、第1始動口用遊技回の図柄は外れを示す図柄で停止させる。すなわち、第1始動口用遊技回が終了し、特別ボーナス処理は終了する。また、このとき、第1始動口用遊技回の図柄は外れを示す図柄で停止するので、当該第1始動口用遊技回の終了後に、開閉実行モードは実行されず、特別ボーナス処理としての第1始動口用遊技回が終了した後のサポートモードも、低頻度サポートモードとなる。

【1869】

つまり、このような構成を採用することによって、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中の第2始動口用遊技回の抽選結果が第1小当たりであった場合には、遊技者に付与される特典が、抽選結果が第1小当たりとならなかった場合と比較して減少してしまう。よって、遊技者

に対して、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中であっても、緊迫感や期待感を付与することができる、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1870】

なお、本変形例においても、上記実施形態と同様に、特別ボーナス処理が実行されている期間中、すなわち、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の図柄が変動中の第2始動口用遊技回の抽選結果が大当たりとならない構成を採用することができる。

【1871】

《B7-13》変形例13：

上記実施形態においては、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の変動中に第2始動口用遊技回が実行された場合、当該第2始動口用遊技回が大当たりに当選していた場合には大当たりに当選していないことを示す図柄で停止するように設定されているにも関わらず、小当たりに当選していた場合には小当たりに当選していることを示す図柄で停止する構成であったが、特定の小当たりに当選している場合のみ当該小当たりに当選していることを示す図柄で停止し、それ以外の小当たりに当選していたとしても小当たりに当選していないことを示す図柄で停止するように設定される構成を採用してもよい。

【1872】

《B7-14》変形例14：

上記実施形態においては、先に当選した第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選している状態において、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合、すなわち、特別ボーナス処理が実行される場合には、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用したが、そのような構成に限らず他の構成を採用してもよい。例えば、高確率モードの状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモードの状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよい。その他、先に実行された遊技回において特定の小当たりに当選していた状態において大当たりに当選する遊技回が実行された場合に、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄が表示される表示領域が切り替わる構成を採用してもよい。また、表示領域が切り替わる図柄の対象は、第1液晶用図柄と第2液晶用図柄に限定されず、第1液晶用図柄と電役開放抽選用の図柄や、第2液晶用図柄と電役開放抽選用の図柄であってもよい。このようにしても、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、遊技者に種々の推測をさせ、遊技者に期待感を付与することができる。

【1873】

その他、大当たりに当選した先の第1始動口用遊技回における大当たり種別に関係無く、各第1始動口用遊技回において大当たり当選した場合には、当該遊技回における大当たり種別に基づいて、メイン表示領域MAとサブ表示領域SAに表示する演出画像の入れ替えを実行する構成を採用してもよいし、大当たりに当選していない場合であっても、例えば、リーチが発生する遊技回において、当該遊技回の開始時にメイン表示領域MAとサブ表示領域SAに表示する演出画像の入れ替えを実行する構成を採用してもよい。また、これらの構成を組み合わせてもよい。組み合わせることによって、メイン表示領域MAとサブ表示領域SAに表示する演出画像の入れ替えを認識した遊技者に対して、開始された遊技回における種々の推測を促し、期待感を付与することができる。

【1874】

《B7-15》変形例15：

上記実施形態においては、特別ボーナス処理が実行される期間には、特典として付与される特典の量の上限値、すなわち、小当たりに当選することができる第2始動口用遊技回の実行可能回数は、特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回の変動時間の長さに基づいて決定される構成であったが、特典の量の上限値が、特定の条件を満たす遊技回の変動時間の長さに基づいて決定されていれば、他の構成を採用してもよい。例えば、第1

始動口用遊技回の実行中に第2始動口に入球可能な遊技球の個数の上限値が、当該第1始動口用遊技回の変動時間の長さに基づいて決定される構成を採用してもよい。このようにしても、遊技者に対して、遊技回の終了が近づくとつれて特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、当該遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。

【1875】

《B7-16》変形例16：

上記実施形態においては、大当たりに当選している第1始動口用遊技回の開始時に、高頻度サポートモードフラグをONからOFFにする構成を採用したが、さらに、第1始動口用遊技回の当たり抽選を実行する前に転落抽選を実行する構成を採用してもよい。ここで転落抽選とは、抽選モードが高確率モードである場合に、低確率モードにするか否かを決定する抽選である。本変形例においては、転落抽選は、遊技回における当たり抽選の前に実行する。既に高頻度サポートモードにおいて遊技回が100回以上実行された後である場合には、第1始動口用遊技回において転落抽選に当選すると、当該遊技回の開始時に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードフラグがONからOFFになる。

10

【1876】

このような構成を採用すると、先に実行された第1始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選しており、次に第1始動口用遊技回において大当たりに当選すれば特別ボーナス処理が実行される状態であって、かつ、既に高頻度サポートモードにおいて遊技回が100回以上実行されている状態において、第1始動口用遊技回が開始されたと同時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した場合には、遊技者に対して、大当たりに当選して特別ボーナス処理が開始されたことに起因してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したのか、転落抽選に当選して高確率モードから低確率モードに移行したことに起因してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したのかといった推測をさせることができ、遊技者に大きな緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1877】

《B7-17》変形例17：

上記実施形態において、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における当該大当たりの種別に関する情報を示唆する演出を実行してもよい。すなわち、大当たりに当選した第1始動口用遊技回において実行する演出を、当該第1始動口用遊技回よりも先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における大当たりの種別に基づいて決定する。

30

【1878】

例えば、第1始動口用遊技回において大当たりに当選した場合に一つ前に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における当該大当たりの種別が特定確変大当たりであったことを示唆する演出を実行した場合、現在実行中である第1始動口用遊技回は、特別ボーナス処理が実行される対象である遊技回であることを遊技者に認識させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。その他、先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における当該大当たりの種別が特定確変大当たりであった場合に、後に大当たりに当選した第1始動口用遊技回において、先に大当たりに当選した第1始動口用遊技回における当該大当たりの種別が、特定確変大当たりであったのか、または、通常大当たりであったのかを遊技者に推測させるような演出を実行してもよい。このような演出を実行することによって、遊技者に対して、現在実行中である第1始動口用遊技回は、特別ボーナス処理が実行される対象である遊技回であるのか否かを推測させることができ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

40

【1879】

《B7-18》変形例18：

50

上記実施形態においては、特別ボーナス処理の開始時に、第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える構成を採用した。具体的には、高確高頻度変動時間情報取得処理（図130：Sb1305）から、高確低頻度時変動時間取得処理（図130：Sb1306）に処理を移行し、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回に対して設定される変動時間の平均値が、特別ボーナス処理が実行される前に第2始動口用遊技回に対して設定される変動時間の平均値より短くなる構成であったが、さらに、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法を複数種類有する構成を採用してもよい。

【1880】

具体的には、高確低頻度時変動時間取得処理（図133参照）において、小当たりであった場合に選択される高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを複数種類備える。各高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルは、第2始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が互いに異なる。例えば、第1高確低頻度時小当たり用変動時間テーブル、第2高確低頻度時小当たり用変動時間テーブル、第3高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルを備える。第1高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの方が第2高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルよりも第2始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が短く、第2高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの方が第3高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルよりも第2始動口用遊技回に設定される変動時間の平均値が短い。そして、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合には、当該小当たりとなる第2始動口用遊技回における変動時間を設定するための変動時間テーブルは、当該特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回の大当たり種別や、変動時間など、当該第1始動口用遊技回において取得された所定のパラメーター（大当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS）に基づいて決定する。

【1881】

例えば、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回の大当たり種別が、10R確変大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第2始動口用遊技回の変動時間を、第1高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。また、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回の大当たり種別が10R特定確変大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第2始動口用遊技回の変動時間を、第2高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。さらに、特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回の大当たり種別が8R通常大当たりである場合には、当該特別ボーナス処理として実行される第1始動口用遊技回が実行されている期間における第2始動口用遊技回において当たり抽選の結果が小当たりとなる場合の当該第2始動口用遊技回の変動時間を、第3高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルに基づいて決定する。

【1882】

このような構成を採用すると、選択される高確低頻度時小当たり用変動時間テーブルの種類によって、特別ボーナス処理が実行されている期間中の第2始動口用遊技回の実行回数の上限值が異なることとなる。よって、特別ボーナス処理が開始されたことに対する期待感とは別に、遊技者に対して、特別ボーナス処理期間中の第2始動口用遊技回の変動時間の設定方法について期待感を付与することができる。

【1883】

《B7-19》変形例19：

上記実施形態において、特別ボーナス処理の開始時には、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなり、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモ

10

20

30

40

50

ードへと移行する。高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなった時点から、電動役物44aの動作が低頻度サポートモードの動作態様で動作する時点までの期間（以下、サポートモード移行期間とも呼ぶ）における電動役物44aの動作の態様は、種々の態様を採用することができる。例えば、上記実施形態の場合、高頻度サポートモード中における1回の電役開放当選で電動役物44aが3回開閉動作を実行する。1回の電役開放当選に対する電動役物44aの開閉回数は第2ラウンドカウンタエリアRC2（図141：電役開閉処理参照）の値によって決定される。すなわち、上記実施形態においては、高頻度サポートモード中に電役開放抽選に当選すると第2ラウンドカウンタエリアRC2に値「3」が設定される。

【1884】

10

上記実施形態の電役開閉処理（図141）の処理態様の場合、仮に高頻度サポートモードでの3回の電動役物44aの開放動作が実行されている途中に、高頻度サポートモードフラグがOFFとなった場合、残りの開閉回数分は、低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物44aの開放時間で開閉処理が実行される。例えば、高頻度サポートモード中に電役開放抽選に当選して、電動役物44aが1回開閉動作をした時点で、高頻度サポートモードフラグがOFFとなった場合、残りの開放回数（以下、残開放回数とも呼ぶ）2回分の電動役物44aの開放動作は、開放時間が低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物44aの開放時間で実行される。以下、サポートモード移行期間における電動役物44aのこのような動作態様を第1動作態様とも呼ぶ。すなわち、高頻度サポートモードフラグがOFFになった時点で、残開放回数が「0」ではない場合に、残開放回数分の電動役物44aの開放動作を、開放時間が低頻度サポートモードが設定された場合の電動役物44aの開放時間で実行する。この場合、高頻度サポートモードフラグがOFFとなったと同時に、または直後に、電動役物44aの動作が急に変更される。したがって、電動役物44aの動作が急に変更されたことを認識した遊技者は、特別ボーナス処理が開始されたことを認識し、すぐに右打ちを開始する。

20

【1885】

しかし上記実施形態の構成に限らず、例えば、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなった時点で、残開放回数すなわち第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」ではない場合、残開放回数分の電動役物44aの動作を、高頻度サポートモードが設定されている場合の開放時間で実行する構成を採用してもよい。以下、サポートモード移行期間における電動役物44aのこのような動作態様を第2動作態様とも呼ぶ。このようにすることで、高頻度サポートモードフラグがONからOFFになっても、電動役物44aの動作が急に変更されることがなく、遊技者に、高頻度サポートモードフラグがONからOFFになったことを認識させるまでの時間を遅らせることができ、その結果、特別ボーナス処理が開始されたことを遊技者に認識させるまでの時間を遅らせることができる。よって、特別ボーナス処理が開始されてから遊技者が右打ちを開始するまでの時間を遅らせることができる。結果として、特別ボーナス処理によって遊技者が得ることができる特典の量を抑制（減少）させることができる。なお、特別ボーナス処理によって遊技者が得ることができる特典の量は減少するが、特別ボーナス処理の開始後も、電動役物44aの残回数分は高頻度サポートモードにおける開放時間で開閉処理を実行するので、第1始動口44に遊技球を入球させることによって遊技者は特典を得ることができる。

30

40

【1886】

さらに、上記実施形態の構成と、本変形例に示した構成を組み合わせてもよい。すなわち、電動役物44aがサポートモード移行期間において第1動作態様で動作する場合と、第2動作態様で動作する場合がある。例えば、特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、サポートモード移行期間において、電動役物44aを、第1動作態様で動作させるか、または、第2動作態様で動作させるかを決定してもよい。より具体的には、特別ボーナス処理に対応する第1始動口用遊技回の大当たり種別が10R確変大当たり、または、10R特定確変大当たりの場合には、サポートモード移行期間において、電動役物44aを、第1動作態様で動作させ、特別ボーナス処理に対応する

50

第 1 始動口用遊技回の大当たり種別が 8 R 通常大当たりの場合には、サポートモード移行期間において、電動役物 4 4 a を、第 2 動作態様で動作させるなどの構成を採用してもよい。このように、サポートモード移行期間における電動役物 4 4 a の動作態様を制御することによって、特別ボーナス処理期間において、遊技者が取得することができる特典の量を制御することができる。

【 1 8 8 7 】

その他、サポートモード移行期間における電動役物 4 4 a の動作態様として、第 1 動作態様、第 2 動作態様の他に、さらに異なる動作態様を実行可能であるとしてもよい。そして、例えば、特別ボーナス処理に対応する第 1 始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、サポートモード移行期間において、電動役物 4 4 a を、第 1 動作態様で動作させるか、第 2 動作態様で動作させるか、または、他の動作態様で動作させるのかを決定する構成を採用してもよい。このように、サポートモード移行期間における電動役物 4 4 a の動作態様を制御することによって、特別ボーナス処理期間において、遊技者が取得することができる特典の量を制御することができる。さらに、サポートモード移行期間における電動役物 4 4 a を認識した遊技者に対して種々の推測をさせ、遊技者に期待感を付与することができる。

10

【 1 8 8 8 】

《 C 》第 3 実施形態：

《 C 1 》遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

20

【 1 8 8 9 】

図 1 5 9 は、第 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

30

【 1 8 9 0 】

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

40

【 1 8 9 1 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留

50

された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【 1 8 9 2 】

10

上皿 2 0 の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2 4 は、パチンコ機 1 0 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 1 0 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

【 1 8 9 3 】

さらに、前扉枠 1 4 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサ 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 2 5 b と、操作ハンドル 2 5 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 2 5 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ると、タッチセンサ 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

20

【 1 8 9 4 】

また、上皿 2 0 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 2 6 が設けられている。遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 2 6 を操作すると、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 2 6 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル 2 5 が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサ 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 2 5 を握ることによって少なくともタッチセンサ 2 5 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することで、遊技球発射ボタン 2 6 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

30

40

【 1 8 9 5 】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 2 6 は、上皿 2 0 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 2 6 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 2 6 を、ウェイトボタン 2 5 b と同様に、操作ハンドル 2 5 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル 2 5、ウェイトボタン 2 5 b、遊技球発射ボタン 2 6 を、右手のみで操作することを可能にする。

50

【 1 8 9 6 】

図 1 6 0 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

10

【 1 8 9 7 】

遊技盤 3 0 には、一般入賞口 3 2、スルーゲート 3 5、特図始動口 5 1、特電始動口 5 2、普通電動役物 5 3、第 1 可変入賞装置 5 4、第 2 可変入賞装置 5 5 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【 1 8 9 8 】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。

20

【 1 8 9 9 】

特図始動口 5 1 は、遊技球が入球可能な入球口である。特図始動口 5 1 は、遊技盤 3 0 の中央の下部に設けられている。本実施形態では、特図始動口 5 1 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【 1 9 0 0 】

第 1 可変入賞装置 5 4 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる第 1 大入賞口 5 4 a と、当該第 1 大入賞口 5 4 a を開閉する第 1 開閉扉 5 4 b とを備えている。第 1 開閉扉 5 4 b は、通常は遊技球が第 1 大入賞口 5 4 a に入球できない閉鎖状態となっている。特図始動口 5 1 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機 1 0 は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、第 1 可変入賞装置 5 4 の第 1 開閉扉 5 4 b の開閉処理を実行するモードである。具体的には、第 1 可変入賞装置 5 4 の第 1 開閉扉 5 4 b は、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、第 1 可変入賞装置 5 4 の第 1 大入賞口 5 4 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 1 9 0 1 】

スルーゲート 3 5 は、普通電動役物 5 3 を動作させるための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物 5 3 は、所定の態様で動作する電役開放状態へと移行する。なお、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、最大 4 つまで保留される。

40

【 1 9 0 2 】

普通電動役物 5 3 は、可動片 5 3 a と、可動片 5 3 a に配置される凸部 5 3 b、および、可動片駆動部 5 3 c とを備える。以下、普通電動役物 5 3 の動作態様について説明する。

【 1 9 0 3 】

図 1 6 1 は、普通電動役物 5 3 の動作態様を説明する説明図である。図 1 6 1 (a) には、閉鎖状態の普通電動役物 5 3 を示した。遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したことを

50

契機として実行された電動役物開放抽選において電役開放に当選すると、図 1 6 1 (b) に示すように、可動片 5 3 a が遊技盤 3 0 の手前側に向かって突出 (以下、開放とも呼ぶ) する。図 1 6 1 (c) に示すように、突出した可動片 5 3 a は遊技球が特電始動口 5 2 に入球するのを補助する。また、可動片 5 3 a の上面には凸部 5 3 b が配置されており、可動片 5 3 a の上面を流通する遊技球の速度を調整する。

【 1 9 0 4 】

特電始動口 5 2 は、遊技球が入球可能な入球口である。特電始動口 5 2 は、遊技盤 3 0 の中央の特図始動口 5 1 より下方に設けられている。特電始動口 5 2 に遊技球が入球すると所定の動作パターンで第 2 可変入賞装置 5 5 が作動する。特電始動口 5 2 に遊技球が入球した場合における第 2 可変入賞装置 5 5 の動作パターンについては後述する。また、本実施形態では、特電始動口 5 2 に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払い出される。

10

【 1 9 0 5 】

第 2 可変入賞装置 5 5 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる第 2 大入賞口 5 5 a と、当該第 2 大入賞口 5 5 a を開閉する第 2 開閉扉 5 5 b とを備えている。第 2 開閉扉 5 5 b は、通常は遊技球が第 2 大入賞口 5 5 a に入球できない閉鎖状態となっている。特電始動口 5 2 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、第 2 可変入賞装置 5 5 の第 2 開閉扉 5 5 b の開閉処理を実行する。具体的には、第 2 可変入賞装置 5 5 の第 2 開閉扉 5 5 b は、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に移移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に移移する。本実施形態では、第 2 可変入賞装置 5 5 の第 2 大入賞口 5 5 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 1 9 0 6 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 1 9 0 7 】

特図ユニット 3 7 は、特別図柄表示部 3 7 a を備えている。特別図柄表示部 3 7 a は、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【 1 9 0 8 】

特別図柄表示部 3 7 a は特別図柄を表示するための表示部である。特別図柄とは、特図始動口 5 1 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。特別図柄表示部 3 7 a は、特図始動口 5 1 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特別図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、特別図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した特別図柄の停止表示を行なわせる。

30

【 1 9 0 9 】

ここで、特別図柄表示部 3 7 a に表示される特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、特別図柄表示部 3 7 a に表示される特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。

40

【 1 9 1 0 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、特別図柄表示部 3 7 a に隣接した位置に、LED ランプからなる保留表示部 3 7 c を備えている。

【 1 9 1 1 】

保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、特図始動口 5 1 の保留個数を表示する。本実施形態では、特図始動口 5 1 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。

【 1 9 1 2 】

普図ユニット 3 8 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によっ

50

て構成されている。普図ユニット 38 は、スルーゲート 35 を遊技球が通過したことを契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 38 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【1913】

ラウンド表示部 39 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第 1 大入賞口 54a に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第 1 開閉扉 54b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

10

【1914】

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

【1915】

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

20

【1916】

液晶表示装置 41 は、特図始動口 51 への遊技球の入球に基づいて特別図柄表示部 37a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置 41 は、特図始動口 51 への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置 41 の詳細について説明する。

30

【1917】

図 162 は、液晶表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 162 (a) は、液晶表示装置 41 において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。液晶用図柄は、液晶表示装置 41 に表示される画像であって、特別図柄表示部 37a に表示される特別図柄に対応した図柄である。

【1918】

図 162 (a) に示すように、液晶表示装置 41 には、液晶用図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

40

【1919】

図 162 (b) は、液晶表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、メイン表示領域 MA が表示される。メイン表示領域 MA には、液晶用図柄の画像が表示される。

【1920】

メイン表示領域 MA には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1 ~ Z3 には、図 162 (a) に示した液晶用図柄として数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 162 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L1 上に停止した状態

50

で表示される。

【 1 9 2 1 】

具体的には、特図始動口 5 1 に遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、メイン表示領域 M A における液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域 M A における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【 1 9 2 2 】

さらに、図 1 6 2 (b) に示すように、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、保留表示領域 D s が表示される。保留表示領域 D s には、特図始動口 5 1 への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、特図始動口 5 1 に入球した遊技球の保留個数は、最大 4 つまでである。

【 1 9 2 3 】

また、図 1 6 2 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の特別図柄表示部 3 7 a に表示される特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う同期表示部 S y n c を備える。具体的には、特別図柄表示部 3 7 a が変動表示をしている場合には同期表示部 S y n c は点滅表示をし、特別図柄表示部 3 7 a が停止表示をしている場合には同期表示部 S y n c は点灯表示をする。

20

【 1 9 2 4 】

なお、本実施形態においては、表示面 4 1 a は、メイン表示領域 M A、同期表示部 S y n c を表示する構成としたが、表示面 4 1 a がこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【 1 9 2 5 】

《 C 2 》遊技機の電氣的構成：

30

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

【 1 9 2 6 】

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

40

【 1 9 2 7 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 6 1 の入力

50

側には、一般入賞口 3 2、スルーゲート 3 5、特図始動口 5 1、特電始動口 5 2、第 1 可変入賞装置 5 4、第 2 可変入賞装置 5 5 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検出センサからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、特図始動口 5 1 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【 1 9 2 8 】

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

10

【 1 9 2 9 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、第 1 開閉扉 5 4 b が開閉されるように第 1 可変入賞駆動部 5 4 c の駆動制御を実行する。また、特電始動口 5 2 に遊技球が入球したことを検知した場合には、第 2 開閉扉 5 5 b が開閉されるように第 2 可変入賞駆動部 5 5 c の駆動制御を実行する。さらに、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、普通電動役物 5 3 が動作（開放）するように普通電動役物駆動部 5 3 c の駆動制御を実行する。また、各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における特別図柄表示部 3 7 a の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

20

【 1 9 3 0 】

また、主制御基板 6 1 の送信側には、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への遊技球の入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、特図始動口 5 1 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、特電始動口 5 2 への遊技球の入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 大入賞口 5 4 a および第 2 大入賞口 5 5 a への遊技球の入球を特定した場合には 1 5 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

30

【 1 9 3 1 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 2 5 は、タッチセンサ 2 5 a と、ウェイトボタン 2 5 b と、可変抵抗器 2 5 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ることによって、タッチセンサ 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 8 0 には、遊技球発射ボタン 2 6 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサ 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

40

【 1 9 3 2 】

音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 6 0 が各種コマンドを送信する

50

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

【1933】

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

【1934】

表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 41 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 100 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 41 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。以上、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明した。

【1935】

図 164 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、液晶表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。液晶表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

【1936】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の特別図柄表示部 37 a 並びに液晶表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、普通電動役物 53 を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C4 が用いられる。

【1937】

各カウンタ C1 ~ C3、CINI、CS、C4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64 a に適宜記憶される。

【1938】

また、RAM 64 には保留情報記憶エリア 64 b と、判定処理実行エリア 64 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 64 b には、保留エリア Ra が設けられている。本実施形態では、特図始動口 51 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及びリーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報記憶エリア 64 b の保留エリア Ra に時系列的に記憶される。

【1939】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0 ~ 1199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1199）。

【1940】

大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口 51 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 64 b の保留エリア

10

20

30

40

50

R a に記憶される。

【 1 9 4 1 】

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

【 1 9 4 2 】

なお、以降の説明において、特図始動口 5 1 への遊技球の入球を契機として実行される遊技を遊技回と呼ぶ。遊技回とは、特図始動口 5 1 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報としての大当たり乱数カウンタ C 1 についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 1 0 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報（大当たり乱数カウンタ C 1 ）についての当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、特図始動口 5 1 への遊技球の入球に基づいて特別情報（大当たり乱数カウンタ C 1 ）を取得すると、1 遊技回毎に、特別図柄表示部 3 7 a において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報（大当たり乱数カウンタ C 1 ）の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、特図始動口 5 1 への遊技球の入球に基づいて特別情報（大当たり乱数カウンタ C 1 ）を取得すると、1 遊技回毎に、液晶表示装置 4 1 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。なお、特別情報には、大当たり乱数カウンタ C 1 に限らず、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S が含まれる。

【 1 9 4 3 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 3 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 1 9 4 4 】

大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口 5 1 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の保留エリア R a に記憶される。

【 1 9 4 5 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、特別図柄表示部 3 7 a に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【 1 9 4 6 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 1 9 4 7 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、特図始動口 5 1 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の保留エリア R a に記憶される。保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移

動した後、ROM 63のリーチ判定用テーブル記憶エリア 63cに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU 62は、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【1948】

リーチとは、液晶表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図162(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Z2において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Z2に停止表示される。

10

【1949】

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

20

【1950】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、特別図柄表示部37aにおける変動時間と、液晶表示装置41における図柄の変動時間とをMPU 62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

30

【1951】

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

【1952】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0~465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM 64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電動役物用実行エリア64eに移動した後、電動役物用実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて普通電動役物53を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0~461であれば、普通電動役物53を開放状態に制御し、C4=462~465であれば、普通電動役物53を閉鎖状態に維持する。

40

【1953】

なお、上述したように、取得された大当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2の値、リーチ乱数カウンタC3の値及び電動役物開放カウンタC4の値の少なく

50

とも一つが本発明における特別情報に相当する。また、保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値およびリーチ乱数カウンタ C 3 の値を保留情報とも呼ぶ。

【 1 9 5 4 】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。具体的には、パチンコ機 1 0 は、特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の 2 つの当否テーブルを、ROM 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶している。

10

【 1 9 5 5 】

図 1 6 5 は、特図始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 1 6 5 (a) は特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 1 6 5 (b) は特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【 1 9 5 6 】

図 1 6 5 (a) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値（5 ~ 1 1 9 9 ）が外れである。一方、図 1 6 5 (b) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりになる確率が高くなっている。

20

【 1 9 5 7 】

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

30

【 1 9 5 8 】

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

(1) 開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の第 1 開閉扉 5 4 b の開閉回数（ラウンド数）

(2) 開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様

(3) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード（低確率モード又は高確率モード）

40

【 1 9 5 9 】

上記の (2) 開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第 1 可変入賞装置 5 4 への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。

【 1 9 6 0 】

上記の (1) から (3) のほか、当選した場合に特定の処理の実行を伴う大当たりを設定することもできる。本実施形態においても、大当たりになる場合に、ラウンド遊技としての特典以外に遊技者に特典を付与する大当たりが設定されている。本実施形態においては、ラウンド遊技としての特典以外に遊技者に付与する特典を「特別ボーナス」とも

50

呼ぶ。特別ボーナスの詳細は後述する。

【 1 9 6 1 】

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

【 1 9 6 2 】

図 1 6 6 は、特図始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図始動口用の振分テーブルは、特図始動口 5 1 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

10

【 1 9 6 3 】

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

【 1 9 6 4 】

1 6 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の第 1 開閉扉 5 4 b の開放回数が 1 6 回 (1 6 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、1 6 R 確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、1 6 R 確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物 5 3 が開放しやすい状態となる。1 6 R 確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

20

【 1 9 6 5 】

8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の第 1 開閉扉 5 4 b の開放回数が 8 回 (8 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 確変大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高確率モードは継続する。さらに、8 R 確変大当たりは、開閉実行モード終了後に、後述する高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物 5 3 が開放しやすい状態となる。8 R 確変大当たりの場合、その後に実行される当たり抽選において大当たりに当選するまで、高頻度サポートモードは継続する。高頻度サポートモードおよび低頻度サポートモードの詳細は後述する。

30

【 1 9 6 6 】

8 R 通常大当たりは、開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の第 1 開閉扉 5 4 b の開放回数が 8 回 (8 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが低確率モードである。また、8 R 通常大当たりは、開閉実行モード終了後に、高頻度サポートモードの状態となり、低頻度サポートモードの状態より普通電動役物 5 3 が開放しやすい状態となる。但し、8 R 通常大当たりの場合、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の回数は 5 0 回に制限されており、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数の合計が 5 0 回に達すると、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

40

【 1 9 6 7 】

特図始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 3 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 7 」が 1 6 R 確変大当たりに対応し、「 7 ~ 1 9 」が 8 R 確変大当たりに対応し、「 2 0 ~ 3 9 」が 8 R 通常大当たりに対応するように設定されている。

50

【 1 9 6 8 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (3) 開閉実行モード終了後の普通電動役物 5 3 のサポートモードの態様として、遊技領域 P A に対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況と比較した場合に、普通電動役物 5 3 が単位時間当たりには開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【 1 9 6 9 】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物 5 3 の 1 回の開放時間が長く設定されている。

10

【 1 9 7 0 】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり普通電動役物 5 3 の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

20

【 1 9 7 1 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも特電始動口 5 2 への遊技球の入球が発生する確率が高くなり、遊技球が特電始動口 5 2 へ入球しやすくなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特電始動口 5 2 への遊技球の入球を補助する手段として機能する。

【 1 9 7 2 】

図 1 6 7 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【 1 9 7 3 】

図 1 6 7 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 1 6 7 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 5 6 の 4 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、普通電動役物 5 3 が 1 回開放し、その開放時間は 0 . 5 秒である。

30

【 1 9 7 4 】

図 1 6 7 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 1 6 7 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 3 の 4 6 4 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 4 ~ 4 6 5 の 2 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 2 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、普通電動役物 5 3 が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 0 秒である。

40

【 1 9 7 5 】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻

50

度サポートモードよりも特電始動口 5 2 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【 1 9 7 6 】

《 C 3 》遊技の流れ：

次に、本実施形態における遊技機の遊技の大凡の流れについて図 1 6 8 を用いて説明をする。

【 1 9 7 7 】

図 1 6 8 は、遊技者が遊技を実行した場合にパチンコ機 1 0 が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。本タイムチャートには、遊技回、開閉実行モードフラグ、開閉処理期間フラグ、高頻度サポートモードフラグ、高確率モードフラグおよび第 1 開閉扉の各状態を示した。遊技回は、特図始動口 5 1 への遊技球の入球によって実行される。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行を特定するためのフラグであり、開閉実行モードが実行される場合に O N となり、開閉実行モードが終了する場合に O F F となる。開閉処理期間フラグは、開閉実行モードが開始され、実際に第 1 開閉扉 5 4 b を所定の開閉パターンで開閉処理を行う場合に O N となり、開閉処理が終了する場合に O F F となる。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する場合に O N となり、サポートモードが低頻度サポートモードと移行する場合に O F F となる。高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードに移行する場合に O N となり、抽選モードが低確率モードに移行する場合に O F F となる。第 1 開閉扉 5 4 b は、ラウンド遊技中に開閉処理が実行される。

【 1 9 7 8 】

遊技者は遊技を開始すると、操作ハンドル 2 5 を操作することによって遊技盤 3 0 に遊技球を発射させ、特図始動口 5 1 に遊技球を入球させる。特図始動口 5 1 に遊技球が入球するとパチンコ機 1 0 によって遊技回が実行される。図示した遊技回 U 1 および遊技回 U 2 は、当たり抽選において「外れ」となった遊技回を示している。時刻 T 1 から開始された遊技回 U 3 は、当たり抽選において大当たり当選した遊技回を示している。遊技回 U 3 においては、リーチ演出が実行された後、当たり抽選の抽選結果として大当たり当選していることが遊技者に報知される。図 1 6 8 に示した例では、遊技回 U 3 において 8 R 確変大当たり当選している。

【 1 9 7 9 】

時刻 T 2 において 8 R 確変大当たり当選した遊技回 U 3 が終了すると、開閉実行モードフラグが O F F から O N となる。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回 U 3 の終了後に、開閉実行モードが開始される。

【 1 9 8 0 】

時刻 T 2 において開閉実行モードが開始され、時刻 T 3 から開閉処理期間フラグが O N となり、第 1 開閉扉 5 4 b の開閉処理が実行される。本実施形態においては、開閉実行モードが開始されてから、開閉処理期間が開始されるまでの期間、すなわち実際に第 1 可変入賞装置 5 4 の開閉扉が開閉動作を行うまでの期間をオープニング期間と呼ぶ。すなわち、時刻 T 2 から時刻 T 3 までがオープニング期間である。オープニング期間においては演出（以下、オープニング演出とも呼ぶ）が実行される。本実施形態においては、オープニング演出として、第 1 開閉扉 5 4 b が開閉するラウンド遊技が開始されることを示唆する演出が実行される。オープニング期間の終了後、時刻 T 3 から、第 1 開閉扉 5 4 b の開閉処理を行うラウンド遊技が開始され、第 1 開閉扉 5 4 b が開閉動作を行い、遊技球が第 1 大入賞口 5 4 a に入球可能な状態となる。ラウンド遊技が実行されると、遊技者は第 1 開閉扉 5 4 b に遊技球を容易に入球させ賞球を得ることができる。すなわち、ラウンド遊技は大当たり当選したことに起因する特典として位置付けられる。

【 1 9 8 1 】

その後、開閉処理期間フラグが O F F となりラウンド遊技が終了する。開閉処理期間フラグが O F F になった後、時刻 T 4 において、開閉実行モードフラグが O F F になる。本実施形態においては、開閉処理期間フラグが O F F になってから、開閉実行モードフラグ

がOFFになるまでの期間をエンディング期間と呼ぶ。エンディング期間においては演出（以下、エンディング演出とも呼ぶ）が実行される。本実施形態においては、エンディング演出として、開閉実行モードが終了することを示唆する演出が実行される。

【1982】

遊技回U3における当たり抽選においては8R確変大当たりに当選しているため、時刻T4から、高頻度サポートモードフラグがONとなり、また、高確率モードフラグがONとなる。すなわち、時刻T4から実行される遊技回の抽選モードは高確率モードである。本例においては図示するように、時刻T4から当たり抽選において「外れ」である遊技回が複数回（遊技回U4～遊技回U7）実行された後、時刻T5から、当たり抽選に当選した遊技回U8が実行される。本例においては、遊技回U8における当たり抽選において8R確変大当たりに当選している。

10

【1983】

時刻T6において8R確変大当たりに当選した遊技回U8が終了すると、開閉実行モードフラグがOFFからONとなる。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回U8の終了後に、開閉実行モードが開始される。また、時刻T6において、高頻度サポートモードフラグがONからOFFとなる。しかしながら、本実施形態におけるパチンコ機10は、時刻T6において高確率モードフラグはONからOFFには切り替わらない。すなわち、時刻T6から、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態となる。高確率モードかつ低頻度サポートモードの状態は、高確率モードであることが外部から認識しにくい状態であることから潜伏確変状態とも呼ぶ。そして、高確率モードフラグは、開閉処理期間フラグがOFFからONとなる時刻T7においてONからOFFとなる。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機10においては、オープニング期間、より具体的には、大当たりとなった遊技回の終了時からラウンド遊技が開始されるまでの期間に、潜伏確変状態に移行する場合がある。本実施形態において潜伏確変状態に移行するのは、高確率モードある状態で大当たりに当選し、当該大当たりに当選した遊技回（本例では遊技回U8）が終了した後のオープニング期間が開始された場合である。図168の最下部に示したように、本実施形態においては、潜伏確変状態であるオープニング期間を「特定期間」とも呼ぶ。また、特定期間以外の期間を「非特定期間」とも呼ぶ。本実施形態においては、特定期間において特定の処理（以下、特定処理とも呼ぶ）を実行する。特定期間に行う特定処理の詳細は後述する。なお、本実施形態において「非特定期間」は、潜伏確変状態ではないオープニング期間、および、オープニング期間以外の期間のいずれをも含めた意味で用いるが、「非特定期間」をオープニング期間のうち潜伏確変状態ではないオープニング期間のみを意味するものとして用いてもよい。

20

30

【1984】

時刻T7からは、高確率モードフラグはONからOFFとなるため、潜伏確変状態は終了する。そして、時刻T7から、開閉処理期間フラグがOFFからONとなり、第1開閉扉54bが開閉動作を行うラウンド遊技が開始される。

【1985】

ラウンド遊技の終了後、時刻T8から高頻度サポートモードはOFFからONとなり、また、高確率モードフラグもOFFからONとなり、新たな遊技回（遊技回U9や遊技回U10）が開始される。

40

【1986】

次に特定期間に行う特定処理について説明する。先に、比較例として非特定期間における処理を説明した後に、特定期間における処理について説明する。

【1987】

図169は、非特定期間にパチンコ機10が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。本タイムチャートには、高頻度サポートモードフラグ、高確率モードフラグ、スルーゲート35の遊技球の通過の有無、普通電動役物53の動作、特電始動口52への遊技球の入球の有無、および、第2開閉扉55bの開閉動作について示した。

【1988】

50

本説明においては、図示するように、高確率モードフラグがONであり、高頻度サポートモードフラグがONである場合、すなわち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの状態の非特定期間における処理について説明する。

【1989】

時刻T11においてスルーゲート35に遊技球が入球すると、主制御装置60において電役開放抽選が実行される。電役開放抽選において開放当選した場合、スルーゲート35への遊技球の入球から2.0秒後の時刻T12に普通電動役物53が動作（開放）し、1.0秒間、開放状態を維持し、特電始動口52への遊技球の入球を補助する。なお、本実施形態におけるパチンコ機10は、高頻度サポートモードの場合、スルーゲート35に遊技球が入球してから2.0秒後に普通電動役物53が1.0秒間開放する。低頻度サポートモードの場合には、スルーゲート35に遊技球が入球してから3.0秒後に普通電動役物53が0.5秒間開放する。

10

【1990】

時刻T12において普通電動役物53が開放状態となり、特電始動口52に遊技球が入球しやすい状態となり、時刻T13において特電始動口52に遊技球が入球すると、特電始動口52の遊技球の入球から10秒後である時刻T17に第2開閉扉55bが開放される。第2開閉扉55bは、5秒間の経過または1個の遊技球の第2大入賞口55aへの入球を条件として閉鎖される。本実施形態においては、第2大入賞口55aに遊技球が1個入球すると、15個の遊技球が賞球として払い出される。

【1991】

20

また、本実施形態においては、特電始動口52には遊技球の入球が保留されない。すなわち、特電始動口52に遊技球が入球してから当該入球を契機として第2開閉扉55bの開放動作が終了するまでの間に、新たに遊技球が特電始動口52に入球したとしても、当該遊技球の入球を契機とした第2開閉扉55bの開放動作は実行されない。なお、特電始動口52に遊技球が入球したことによる賞球として1個の遊技球の払い出しは行われる。

【1992】

次に特定期間に行う特定処理について説明する。

【1993】

図170は、特定期間にパチンコ機10が実行する処理の一例を示すタイムチャートである。上述のように、特定期間においては潜伏確変状態である。従って、図示するように、高頻度サポートモードフラグはOFFであり、高確率モードフラグはONである。本例において説明する特定期間は、図168における時刻T6から時刻T7の間の期間に相当する。すなわち、高確率モードの状態ですべて抽選に当選し、当該大当たりで当選した遊技回が終了した後の開閉実行モードが開始された時から、開閉処理期間（ラウンド遊技が実行される期間）が開始されるまでの間の期間である。

30

【1994】

特定期間の時刻T21においてスルーゲート35に遊技球が入球すると、主制御装置60において電役開放抽選が実行される。電役開放抽選において開放当選した場合、スルーゲート35への遊技球の入球から3.0秒後の時刻T22に普通電動役物53が動作（開放）し、0.5秒間、開放状態を維持し、特電始動口52への遊技球の入球を補助する。特定期間は潜伏確変状態であり、サポートモードは低頻度サポートモードであるため、上述のようにスルーゲート35に遊技球が入球してから3.0秒後に普通電動役物53が0.5秒間開放する。

40

【1995】

時刻T22において普通電動役物53が開放状態となり、特電始動口52に遊技球が入球しやすい状態となり、時刻T23において特電始動口52に遊技球が入球すると、特電始動口52への遊技球の入球から0.5秒後である時刻T24に第2開閉扉55bが開放される。図169の比較例である非特定期間においては、特電始動口52の遊技球の入球から10秒後に第2開閉扉55bが開放されるのに対し、特定期間においては、特電始動口52の遊技球の入球から0.5秒後に第2開閉扉55bが開放される。本実施形態にお

50

けるパチンコ機 10 が行う処理において、非特定期間の処理と特定期間の処理との大きな違いは、特電始動口 52 の遊技球から第 2 開閉扉 55b が開放するまでの時間である。

【1996】

特定期間においては、特電始動口 52 への遊技球の入球から 0.5 秒後である時刻 T24 に第 2 開閉扉 55b が開放されるので、特電始動口 52 が遊技球の入球を保留しなくても、次に特電始動口 52 に遊技球が入球したときには既に一つ前の特電始動口 52 への遊技球の入球を契機とした第 2 開閉扉 55b の開閉動作は終了している可能性が高く、当該次の特電始動口 52 への遊技球の入球によって第 2 開閉扉 55b が開放される可能性が高い。すなわち、特定期間においては、非特定期間と比較して、単位時間あたりに第 2 開閉扉 55b の開閉動作が実行される回数が多く、遊技者に賞球としての遊技球が非特定期間よりも多く払い出される。この特定期間における第 2 開閉扉 55b の開閉動作による遊技者への遊技球の払い出しは、大当たりに当選したことに起因する特典として位置付けられる。

10

【1997】

特定期間においては、特電始動口 52 への遊技球の入球から 0.5 秒後に第 2 開閉扉 55b が開放される処理が特定処理であり、特定期間に遊技者に付与される特典を特別ボーナスとも呼ぶ。特定期間の時間的長さが長いほど、特電始動口 52 への遊技球の入球を契機として第 2 開閉扉 55b が開放される回数が増える可能性が高く、その結果、遊技者に付与される特別ボーナスの量も増える。本実施形態におけるパチンコ機 10 においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回における大当たり種別ごとに特定期間の長さが設定されており、設定されている各特定期間の長さは各々異なる。本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において 16R 確変大当たりに当選した場合には特定期間は 20 秒であり、8R 確変大当たりに当選した場合には特定期間は 30 秒であり、8R 通常大当たりに当選した場合には特定期間は 40 秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も増える可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。

20

【1998】

なお、変形例として、大当たり種別にかかわらず、特定期間の長さを一定に設定する構成を採用してもよいし、大当たり種別が確変大当たりか通常大当たりかによって特定期間の長さを設定する構成を採用してもよい。

30

【1999】

本実施形態におけるパチンコ機 10 における主制御装置 60 は、特電始動口 52 への遊技球の入球から第 2 開閉扉 55b を開放させるまでの時間の制御を、特定期間であるか否か、すなわち、潜伏確変状態であるか否かの判定によって行っている。より具体的には、高確率モードフラグの状態と高頻度サポートモードフラグの状態とに基づいて、特電始動口 52 への遊技球の入球から第 2 開閉扉 55b を開放させるまでの時間の制御を行っている。

40

【2000】

このように、大当たりに当選した場合に、特典としてのラウンド遊技を実行することに加え、ラウンド遊技の前のオープニング期間に特典としての特別ボーナスを付与することによって、遊技者に、高確率モード状態時における大当たり当選に対するより一層の期待感を付与することができる。

【2001】

また、本実施形態においては、オープニング期間のうち、潜伏確変状態である特定期間においては、特定期間専用の演出（特別ボーナス用演出とも呼ぶ）が実行される。従って、特別ボーナスが付与されている期間に遊技者に対して優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

50

【 2 0 0 2 】

《 C 4 》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 において実行される具体的な処理の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 2 0 0 3 】

< タイマ割込み処理 >

図 1 7 1 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【 2 0 0 4 】

ステップ S c 0 1 0 1 では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S c 0 1 0 2 に進む。

【 2 0 0 5 】

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

【 2 0 0 6 】

ステップ S c 0 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および電動役物開放カウンタ C 4 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および電動役物開放カウンタ C 4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S c 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 1 7 8）において、その値を更新する。

【 2 0 0 7 】

ステップ S c 0 1 0 4 では、特図始動口 5 1 への入球に伴う特図始動口用の入球処理を実行する。ステップ S c 0 1 0 4 の特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S c 0 1 0 4 を実行した後、ステップ S c 0 1 0 5 に進む。

【 2 0 0 8 】

ステップ S c 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S c 0 1 0 5 におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S c 0 1 0 5 を実行した後、ステップ S c 0 1 0 6 に進む。

【 2 0 0 9 】

ステップ S c 0 1 0 6 では、特電始動口用の入球処理を実行する。ステップ S c 0 1 0 6 における特電始動口用の入球処理の詳細は後述する。ステップ S c 0 1 0 6 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 2 0 1 0 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、特図始動口用の入球処理について説明する。特図始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 7 1：S c 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 1 1 】

図 1 7 2 は、特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 2 0 1 では、遊技球が特図始動口 5 1 に入球（始動入賞）したか否かを、特図始動口 5 1 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S c 0 2 0 1 において、遊技球が特図始動口 5 1 に入球したと判定した場合には（S c 0 2 0 1：Y E S）、ステップ S

10

20

30

40

50

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

【 2 0 1 2 】

ステップ S c 0 2 0 3 では、特図始動口 5 1 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S c 0 2 0 4 に進む。

【 2 0 1 3 】

ステップ S c 0 2 0 4 では、保留エリア R a の保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数 R a N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ S c 0 2 0 4 において、始動保留個数 R a N が上限値未満でない場合には (S c 0 2 0 4 : N O)、本特図始動口用の入球処理を終了する。

10

【 2 0 1 4 】

一方、ステップ S c 0 2 0 4 において、始動保留個数 R a N が上限値未満である場合には (S c 0 2 0 4 : Y E S)、ステップ S c 0 2 0 5 に進み、始動保留個数 R a N に 1 を加算した後、ステップ S c 0 2 0 6 に進む。

【 2 0 1 5 】

ステップ S c 0 2 0 6 では、ステップ S c 0 1 0 3 (図 1 7 1) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および、通常処理 (図 1 7 8) において更新している変動種別カウンタ C S の各値を、保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S c 0 2 0 5 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S c 0 2 0 6 を実行した後、ステップ S c 0 2 0 7 に進む。

20

【 2 0 1 6 】

ステップ S c 0 2 0 7 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報 (保留情報) に基づいて、当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S c 0 2 0 7 を実行した後、ステップ S c 0 2 0 8 に進む。

30

【 2 0 1 7 】

ステップ S c 0 2 0 8 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果 (先判定情報) を保留コマンドとして設定する。

【 2 0 1 8 】

保留コマンドは、特図始動口 5 1 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果 (先判定情報) を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

40

【 2 0 1 9 】

また、音声発光制御装置 9 0 は、特図始動口 5 1 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の保留表示領域 D s における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の保留表示領域 D s における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【 2 0 2 0 】

50

主側 MPU 62 は、ステップ S c 0 2 0 8 を実行した後、特図始動口用の入球処理を終了する。

【 2 0 2 1 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、特図始動口用の入球処理のサブルーチン（図 1 7 2 : S c 0 2 0 7 ）として主制御装置 6 0 の MPU 62 によって実行される。

【 2 0 2 2 】

図 1 7 3 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

10

【 2 0 2 3 】

ステップ S c 0 3 0 1 では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップ S c 0 3 0 1 を実行した後、ステップ S c 0 3 0 2 に進む。

【 2 0 2 4 】

ステップ S c 0 3 0 2 では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

20

【 2 0 2 5 】

ステップ S c 0 3 0 2 を実行した後、本先判定処理を終了する。

【 2 0 2 6 】

< 大当たり・リーチ情報取得処理 >

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図 1 7 3 : S c 0 3 0 1 ）として主制御装置 6 0 の MPU 62 によって実行される。

【 2 0 2 7 】

図 1 7 4 は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 4 0 1 では、特図始動口用の入球処理（図 1 7 2 ）における特図始動口 5 1 への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S c 0 4 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

30

【 2 0 2 8 】

ステップ S c 0 4 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（ S c 0 4 0 2 : Y E S ）、ステップ S c 0 4 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S c 0 4 0 5 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【 2 0 2 9 】

一方、ステップ S c 0 4 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（ S c 0 4 0 2 : N O ）、ステップ S c 0 4 0 4 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップ S c 0 4 0 5 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否か

50

を判定する。

【2030】

ステップSc0405において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(Sc0405:YES)、ステップSc0406に進み、今回の特図始動口51への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタC2の値を読み出す。その後、ステップSc0407に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、特図始動口用振分テーブルを参照し、大当たり種別カウンタC2の値と照合することによって、今回の特図始動口51への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタC2に対応する大当たり種別を特定する。ステップSc0407を実行した後、ステップSc0408に進む。 10

【2031】

ステップSc0408では、振分テーブルを参照した結果、特定された大当たり種別を大当たり情報として先判定処理結果記憶エリア64fに記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【2032】

一方、ステップSc0405において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(Sc0405:NO)、ステップSc0409に進み、今回の特図始動口51への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値を読み出す。その後、ステップSc0410に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSc0411に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。 20

【2033】

ステップSc0411において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(Sc0411:YES)、ステップSc0412に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSc0411において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(Sc0411:NO)、そのまま先判定処理を終了する。

【2034】

<変動時間情報取得処理>

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン(図173:Sc0302)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2035】

図175は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSc0501では、特図始動口用の入球処理(図172)における特図始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSc0502に進む。

【2036】

ステップSc0502では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて当たりの有無を判定し、大当たりである場合には(Sc0502:YES)、ステップSc0503に進む。 40

【2037】

ステップSc0503では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSc0503を実行した後、ステップSc0507に進む。

【2038】

ステップ S c 0 5 0 7 では、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 2 0 3 9 】

ステップ S c 0 5 0 2 において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (ステップ S c 0 5 0 2 : N O)、ステップ S c 0 5 0 4 に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S c 0 5 0 4 において、リーチが発生すると判定した場合には (S c 0 5 0 4 : Y E S)、ステップ S c 0 5 0 5 に進む。

【 2 0 4 0 】

ステップ S c 0 5 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S c 0 5 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

10

【 2 0 4 1 】

ステップ S c 0 5 0 4 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (ステップ S c 0 5 0 4 : N O)、ステップ S c 0 5 0 6 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S c 0 5 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

20

【 2 0 4 2 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数 R a N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタ C S の値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの始動保留個数 R a N の値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【 2 0 4 3 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数 R a N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、始動保留個数 R a N の数に依存しない構成としてもよく、始動保留個数 R a N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

30

【 2 0 4 4 】

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

【 2 0 4 5 】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。

40

【 2 0 4 6 】

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 7 1 : ステップ S c 0 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 4 7 】

図 1 7 6 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 6 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球 (通過) したか否かを判定する。ステップ S c 0 6 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には (S c 0 6 0

50

1 : Y E S)、ステップ S c 0 6 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S c 0 6 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S c 0 6 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【 2 0 4 8 】

ステップ S c 0 6 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S c 0 6 0 2 : Y E S)、ステップ S c 0 6 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S c 0 6 0 4 に進む。

10

【 2 0 4 9 】

ステップ S c 0 6 0 4 では、ステップ S c 0 1 0 3 (図 1 7 1) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに記憶する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 0 5 0 】

一方、ステップ S c 0 6 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S c 0 6 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を記憶することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 0 5 1 】

20

< 特電始動口用の入球処理 >

次に、特電始動口用の入球処理について説明する。特電始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 7 1 : ステップ S c 0 1 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 5 2 】

図 1 7 7 は、特電始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 7 0 1 では、遊技球が特電始動口 5 2 に入球したか否かを、特電始動口 5 2 に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【 2 0 5 3 】

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

30

【 2 0 5 4 】

ステップ S c 0 7 0 3 では、特電作動フラグが O N であるか否かを判定する。特電作動フラグは、特電始動口 5 2 に遊技球が入球した場合に O N になり、特電始動口 5 2 に遊技球が入球したことを契機とする第 2 可変入賞装置 5 5 の第 2 開閉扉 5 5 b の開閉動作が終了した場合に O F F となるフラグである。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、特電始動口 5 2 への遊技球の入球を契機とした第 2 開閉扉 5 5 b の開閉動作が終了していない状態で、次の特電始動口 5 2 への遊技球の入球を契機とした第 2 開閉扉 5 5 b の開閉動作が実行されることを回避するために、特電作動フラグが設けられている。

40

【 2 0 5 5 】

ステップ S c 0 7 0 3 において、特電作動フラグが O N ではないと判定した場合には (S c 0 7 0 3 : N O)、ステップ S c 0 7 0 4 に進む。一方、ステップ S c 0 7 0 3 において、特電作動フラグが O N であると判定した場合には (S c 0 7 0 3 : Y E S)、そのまま特電始動口用の入球処理を終了する。

【 2 0 5 6 】

ステップ S c 0 7 0 4 では、特電作動フラグを O N にする。ステップ S c 0 7 0 4 を実

50

行した後、ステップ S c 0 7 0 5 に進む。

【 2 0 5 7 】

ステップ S c 0 7 0 5 では、特電始動口入球コマンドを設定する。特電始動口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 1 7 8：ステップ S c 0 8 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、特電始動口入球コマンドを受信すると、特電始動口 5 2 に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出を実行する。

【 2 0 5 8 】

ステップ S c 0 7 0 5 を実行した後、特電始動口用の入球処理を終了する。

【 2 0 5 9 】

10

< 通常処理 >

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

【 2 0 6 0 】

図 1 7 8 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 8 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S c 0 8 0 2 に進む。

【 2 0 6 1 】

20

ステップ S c 0 8 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S c 0 8 0 3 に進む。

【 2 0 6 2 】

ステップ S c 0 8 0 3 では、ステップ S c 0 8 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S c 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S c 0 8 0 4 に進む。

30

【 2 0 6 3 】

ステップ S c 0 8 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S c 0 8 0 5 に進む。

【 2 0 6 4 】

ステップ S c 0 8 0 5 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S c 0 8 0 6 に進む。ステップ S c 0 8 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、特別図柄表示部 3 7 a の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S c 0 8 0 6 を実行した後、ステップ S c 0 8 0 7 に進む。

40

【 2 0 6 5 】

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

【 2 0 6 6 】

ステップ S c 0 8 0 8 では、普通電動役物 5 3 を駆動制御するための電役サポート用処

50

理を実行する。電役サポート用処理では、可動片 5 3 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S c 0 8 0 9 に進む。

【 2 0 6 7 】

ステップ S c 0 8 0 9 では、第 2 大入賞口用処理を実行する。第 2 大入賞口用処理は、特電始動口 5 2 に遊技球が入球したことを契機として第 2 開閉扉 5 5 b を開閉動作させるための処理である。第 2 大入賞口用処理の詳細は後述する。ステップ S c 0 8 0 9 を実行した後、ステップ S c 0 8 1 0 に進む。

【 2 0 6 8 】

ステップ S c 0 8 1 0 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S c 0 8 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S c 0 8 1 0 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S c 0 8 1 0 : N O）、ステップ S c 0 8 1 1 及びステップ S c 0 8 1 2 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S c 0 8 1 1 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S c 0 8 1 2 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S c 0 8 1 0 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S c 0 8 1 0 : Y E S）、ステップ S c 0 8 0 3 に戻り、ステップ S c 0 8 0 3 からステップ S c 0 8 0 9 までの各処理を実行する。

【 2 0 6 9 】

なお、ステップ S c 0 8 0 3 からステップ S c 0 8 0 9 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 2 0 7 0 】

< 遊技回制御処理 >

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

【 2 0 7 1 】

図 1 7 9 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S c 0 9 0 1 では、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時に O N にされ、開閉実行モードの終了時に O F F にされるフラグである。

【 2 0 7 2 】

ステップ S c 0 9 0 1 において開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S c 0 9 0 1 : Y E S）、開閉実行モード中であると判定し、ステップ S c 0 9 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口 5 1 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S c 0 9 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S c 0 9 0 1 : N O）、ステップ S c 0 9 0 2 に進む。

【 2 0 7 3 】

ステップ S c 0 9 0 2 では、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特別図柄表示部 3 7 a が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 g における変動表示中フラグ記憶エリア

の変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、特別図柄表示部37aの変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

【2074】

ステップSc0902において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には(Sc0902:NO)、ステップSc0903～ステップSc0905の遊技回開始用の処理に進む。ステップSc0903では、始動保留個数RaNが「0」であるか否かを判定する。始動保留個数RaNが「0」である場合とは、特図始動口51について保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSc0903において、始動保留個数RaNが「0」であると判定した場合には(Sc0903:YES)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSc0903において、始動保留個数RaNが「0」でないと判定した場合には(Sc0903:NO)、ステップSc0904に進む。

10

【2075】

ステップSc0904では、保留エリアRaに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップSc0905に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【2076】

ステップSc0905では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSc0905を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

20

【2077】

ステップSc0902において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には(Sc0902:YES)、ステップSc0906～ステップSc0915の遊技回進行用の処理を実行する。

【2078】

ステップSc0906では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSc0906では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64f)に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理(図182)において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

30

【2079】

ステップSc0906において、変動時間が経過していないと判定した場合には(Sc0906:NO)、ステップSc0907に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップSc0907を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2080】

ステップSc0906において、変動時間が経過していると判定した場合には(Sc0906:YES)、ステップSc0908に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理(図181)において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップSc0908を実行した後、ステップSc0909に進む。

40

【2081】

ステップSc0909では、いずれかの当たりフラグ(16R確変当たりフラグ、8R確変当たりフラグ、8R通常当たりフラグ)がONであるか否かを判定する。ステップSc0909において、いずれかの当たりフラグがONである場合には(Sc0909:YES)、ステップSc0910に進む。

【2082】

ステップSc0910では、開閉実行フラグをONにする。その後、本遊技回制御処理

50

を終了する。一方、ステップ S c 0 9 0 9 において、いずれの大当たりフラグも O N ではない場合には (S c 0 9 0 9 : N O)、ステップ S c 0 9 1 1 に進む。

【 2 0 8 3 】

ステップ S c 0 9 1 1 では、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。ステップ S c 0 9 1 1 を実行した後、ステップ S c 0 9 1 2 に進む。

【 2 0 8 4 】

ステップ S c 0 9 1 2 では、現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 0 9 1 2 において、抽選モードが低確率モードではないと判定した場合には (S c 0 9 1 2 : N O)、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【 2 0 8 5 】

ステップ S c 0 9 1 2 において、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には (S c 0 9 1 2 : Y E S)、ステップ S c 0 9 1 3 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 であるか否かを判定する。

【 2 0 8 6 】

ステップ S c 0 9 1 3 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 ではないと判定した場合には (S c 0 9 1 3 : N O)、そのまま遊技回制御処理を終了する。ステップ S c 0 9 1 3 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 であると判定した場合には (S c 0 9 1 3 : Y E S)、ステップ S c 0 9 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S c 0 9 1 5 に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。低頻度サポートモードコマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識するとともに、低頻度サポートモードに対応した演出を実行する。ステップ S c 0 9 1 5 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 2 0 8 7 】

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 1 7 9 : S c 0 9 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 8 8 】

図 1 8 0 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 0 0 1 では、第 1 保留エリア R a の始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S c 1 0 0 2 に進む。

【 2 0 8 9 】

ステップ S c 1 0 0 2 では、保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S c 1 0 0 3 に進む。

【 2 0 9 0 】

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

【 2 0 9 1 】

ステップ S c 1 0 0 4 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。

10

20

30

40

50

【 2 0 9 2 】

ステップ S c 1 0 0 4 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 1 7 8 ）におけるステップ S c 0 8 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の保留表示領域 D s における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の保留表示領域 D s における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。ステップ S c 1 0 0 4 を実行した後、データ設定処理を終了する。

【 2 0 9 3 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 1 7 9 : S c 0 9 0 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 9 4 】

図 1 8 1 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 1 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグである。ステップ S c 1 1 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S c 1 1 0 1 : Y E S）、ステップ S c 1 1 0 2 に進む。

【 2 0 9 5 】

ステップ S c 1 1 0 2 では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、図 1 6 5 (b) に示す特図始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S c 1 1 0 4 に進む。一方、ステップ S c 1 1 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S c 1 1 0 1 : N O）、ステップ S c 1 1 0 3 に進む。

【 2 0 9 6 】

ステップ S c 1 1 0 3 では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 6 5 (a) に示す特図始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S c 1 1 0 4 に進む。

【 2 0 9 7 】

ステップ S c 1 1 0 4 では、ステップ S c 1 1 0 2 又はステップ S c 1 1 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S c 1 1 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S c 1 1 0 4 : Y E S）、ステップ S c 1 1 0 5 に進む。

【 2 0 9 8 】

ステップ S c 1 1 0 5 では、特図始動口用の振分テーブル（図 1 6 6 ）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S c 1 1 0 5 を実行した後、ステップ S c 1 1 0 6 に進む。

【 2 0 9 9 】

ステップ S c 1 1 0 6 では、対応する大当たり用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、特別図柄表示部 3 7 a にいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S c 1 1 0 5 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S c 1 1 0 6 を実行した後、ステップ S

10

20

30

40

50

c 1 1 0 7 に進む。

【 2 1 0 0 】

ステップ S c 1 1 0 7 では、ステップ S c 1 1 0 5 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）を ON にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを ON にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを ON にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを ON にする。その後、ステップ S c 1 1 1 0 に進む。

【 2 1 0 1 】

一方、ステップ S c 1 1 0 4 において、ステップ S c 1 1 0 2 又はステップ S c 1 1 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S c 1 1 0 4 : N O）、ステップ S c 1 1 0 8 に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【 2 1 0 2 】

ステップ S c 1 1 0 8 において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（S c 1 1 0 8 : Y E S）、ステップ S c 1 1 0 9 に進む。

【 2 1 0 3 】

ステップ S c 1 1 0 9 では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、特別図柄表示部 3 7 a にいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e におけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S c 1 1 0 9 を実行した後、ステップ S c 1 1 1 1 に進む。

【 2 1 0 4 】

ステップ S c 1 1 0 8 において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S c 1 1 0 8 : N O）、ステップ S c 1 1 1 0 に進む。

【 2 1 0 5 】

ステップ S c 1 1 1 0 では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、特別図柄表示部 3 7 a にいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S c 1 1 1 0 を実行した後、ステップ S c 1 1 1 1 に進む。

【 2 1 0 6 】

ステップ S c 1 1 1 1 では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、特別図柄表示部 3 7 a における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S c 1 1 1 0 を実行した後、ステップ S c 1 1 1 2 に進む。

【 2 1 0 7 】

ステップ S c 1 1 1 2 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が特図始動口 5 1 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S c 1 1 1 1 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S c 1 1 1 2 を実行した後、ステップ S c 1 1 1 3 に進む。

【 2 1 0 8 】

ステップ S c 1 1 1 3 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R 確変大当たりの情報、8R 確変大当たりの情報、8R 通常大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【2109】

ステップ S c 1 1 1 2 およびステップ S c 1 1 1 3 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図178）におけるステップ S c 0 8 0 3 によって、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S c 1 1 1 3 を実行後、ステップ S c 1 1 1 4 に進む。

10

【2110】

ステップ S c 1 1 1 4 では、特図図柄表示部 37a に図柄の変動表示を開始させる。ステップ S c 1 1 1 4 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【2111】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図181：S c 1 1 1 1）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【2112】

図182は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 2 0 1 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S c 1 2 0 2 に進む。

【2113】

ステップ S c 1 2 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、いずれかの当たりフラグ（16R 確変大当たりフラグ、8R 確変大当たりフラグ、8R 通常大当たりフラグ）が O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には（S c 1 2 0 2 : Y E S）、ステップ S c 1 2 0 3 に進む。

30

【2114】

ステップ S c 1 2 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 63d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S c 1 2 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 64f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2115】

ステップ S c 1 2 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選ではないと判定した場合には（S c 1 2 0 2 : N O）、ステップ S c 1 2 0 4 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S c 1 2 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選が大当たり当選していない場合に本処理（S c 1 2 0 4）を実行することから、ステップ S c 1 2 0 4 においては、当たり抽選に大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（S c 1 2 0 4 : Y E S）、ステップ S c 1 2 0 5 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

40

【2116】

ステップ S c 1 2 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 63d に記憶さ

50

れているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機10においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップSc1207に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2117】

ステップSc1204において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(Sc1204:NO)、ステップSc1206に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSc1207に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

10

【2118】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数RaNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの始動保留個数RaNの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【2119】

また、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、始動保留個数RaNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、始動保留個数RaNの数に依存しない構成としてもよく、始動保留個数RaNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

20

【2120】

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

30

【2121】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。

【2122】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン(図178:Sc0807)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2123】

図183は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSc1301では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時(エンディング期間の開始時)にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

40

【2124】

ステップSc1301において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には(Sc1301:NO)、ステップSc1302に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

50

【 2 1 2 5 】

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

【 2 1 2 6 】

ステップ S c 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S c 1 3 0 3 : N O)、ステップ S c 1 3 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合に O N にされ、開閉実行モードが終了する場合に O F F にされる。

10

【 2 1 2 7 】

ステップ S c 1 3 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S c 1 3 0 4 : Y E S)、ステップ S c 1 3 0 5 に進む。一方、ステップ S c 1 3 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には (S c 1 3 0 4 : N O)、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 2 8 】

ステップ S c 1 3 0 5 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。大当たりで当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S c 1 3 0 5 を実行した後、ステップ S c 1 3 0 6 に進む。

20

【 2 1 2 9 】

ステップ S c 1 3 0 6 では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、音声発光制御装置 9 0 に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行したことを通知するコマンドである。ステップ S c 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S c 1 3 0 7 に進む。

【 2 1 3 0 】

ステップ S c 1 3 0 7 では、開閉実行モードコマンドを設定する。開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S c 1 3 0 7 を実行した後、ステップ S c 1 3 0 8 に進む。

30

【 2 1 3 1 】

ステップ S c 1 3 0 8 では、第 1 大入賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における第 1 開閉扉 5 4 b の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。具体的には、1 6 R 確変大当たりで当選した場合には、第 1 開閉扉 5 4 b が 1 6 回の開閉動作をする開閉パターンが設定されている。8 R 確変大当たりで当選した場合、および、8 R 通常大当たりで当選した場合には、第 1 開閉扉 5 4 b が 8 回の開閉動作をする開閉パターンが設定されている。ステップ S c 1 3 0 8 を実行した後、ステップ S c 1 3 0 9 に進む。

40

【 2 1 3 2 】

ステップ S c 1 3 0 9 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。上述したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、設定されるオープニング時間は、大当たりの種別に基づいて決定される。オープニング時間設定処理については後述する。ステップ S c 1 3 0 9 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 0 に進む。

【 2 1 3 3 】

ステップ S c 1 3 1 0 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 1 7 8) におけるステップ S c 0 8 0 3 にて、音声発光制御

50

装置 90 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報など、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置 90 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S c 1 3 1 0 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 1 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 3 4 】

一方、ステップ S c 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には (S c 1 3 0 3 : Y E S)、ステップ S c 1 3 1 2 に進む。

10

【 2 1 3 5 】

ステップ S c 1 3 1 2 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定されるタイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S c 1 3 1 2 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S c 1 3 1 2 : Y E S)、ステップ S c 1 3 1 3 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S c 1 3 1 4 に進む。一方、ステップ S c 1 3 1 2 においてオープニング期間が終了していないと判定した場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 3 6 】

ステップ S c 1 3 1 4 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部 39 に表示させる。ステップ S c 1 3 1 4 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 5 に進む。

20

【 2 1 3 7 】

ステップ S c 1 3 1 5 では、開閉処理期間フラグを ON にする。その後、ステップ S c 1 3 1 6 に進む。

【 2 1 3 8 】

ステップ S c 1 3 1 6 では、高確率モードフラグを OFF にする。図 1 6 8 において説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 は、開閉実行モードが実行される契機となった大当たり当選した遊技回において高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグが ON であった場合には、高頻度サポートモードフラグを ON から OFF にするタイミングより遅れて、高確率モードフラグを OFF にする。具体的には、高頻度サポートモードフラグは、開閉実行モードの開始時にステップ S c 1 3 0 5 によって ON から OFF にするが、高確率モードフラグは、ステップ S c 1 3 1 2 においてオープニング期間が終了したと判定した後にステップ S c 1 3 1 6 において ON から OFF にする。本実施形態においては、このような処理を実行することによってオープニング期間を潜伏確変状態にし、特定期間としている。ステップ S c 1 3 1 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

30

【 2 1 3 9 】

ステップ S c 1 3 0 2 において、開閉処理期間フラグが ON であると判定した場合には (S c 1 3 0 2 : Y E S)、ステップ S c 1 3 1 7 に進み、第 1 大入賞口開閉処理を実行する。第 1 大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S c 1 3 1 7 を実行した後、ステップ S c 1 3 1 8 に進む。

40

【 2 1 4 0 】

ステップ S c 1 3 1 8 では、第 1 大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、第 1 大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S c 1 3 1 8 : Y E S)、ステップ S c 1 3 1 9 に進む。一方、ステップ S c 1 3 1 8 において、第 1 大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S c 1 3 1 8 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 4 1 】

ステップ S c 1 3 1 9 では、開閉処理期間フラグを OFF にし、その後、ステップ S c

50

1 3 2 0 に進む。

【 2 1 4 2 】

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

【 2 1 4 3 】

ステップ S c 1 3 2 1 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間をカウントするためのタイマカウンタに所定の値（本実施形態においては 5 秒）を設定する。ステップ S c 1 3 2 1 を実行した後、ステップ S c 1 3 2 2 に進む。

【 2 1 4 4 】

ステップ S c 1 3 2 2 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 1 8 4）におけるステップ S c 0 8 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップ S c 1 3 2 2 を実行した後、ステップ S c 1 3 2 3 に進む。

【 2 1 4 5 】

ステップ S c 1 3 2 3 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 4 6 】

ステップ S c 1 3 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（S c 1 3 0 1 : Y E S）、ステップ S c 1 3 2 4 に進む。

【 2 1 4 7 】

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

【 2 1 4 8 】

ステップ S c 1 3 2 5 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S c 1 3 2 6 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S c 1 3 2 6 を実行した後、ステップ S c 1 3 2 7 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S c 1 3 2 8 に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図 1 7 8）におけるステップ S c 0 8 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 4 9 】

一方、ステップ S c 1 3 2 4 において、エンディング時間として設定したタイマカウンタの値が「0」ではないと判定した場合には（S c 1 3 2 4 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 5 0 】

< オープニング時間設定処理 >

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 8 3 : S c 1 3 0 9）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 2 1 5 1 】

図 1 8 4 は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 4 0 1 では、高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。本処理を実行するタイミングでは、ステップ S c 1 3 0 5 において既に高頻度サポートモードフラグは O F F にされ低頻度サポートモードとなっている。よって、ステップ S c 1 4 0 1 は、実行される開閉実行モードのオープニング期間が、低頻度サポートモードかつ高確率モードであるのか、低頻度サポートモードかつ低確率モードであるのかを判定している。換言すれば、潜伏確変状態であるか否かを判定している。

【 2 1 5 2 】

ステップ S c 1 4 0 1 において、高確率モードフラグが O N である、すなわち、潜伏確変状態であると判定した場合には (S c 1 4 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 4 0 2 に進む。

10

【 2 1 5 3 】

ステップ S c 1 4 0 2 では、大当たり種別に応じた特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。上述したように、本実施形態においては、潜伏確変状態であるオープニング期間は特定期間として、遊技者に特別ボーナスが付与される処理が実行される。従って、特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。上述したように、本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において 1 6 R 確変大当たりに当選した場合にはオープニング時間 (特定期間) は 2 0 秒であり、8 R 確変大当たりに当選した場合にはオープニング時間は 3 0 秒であり、8 R 通常大当たりに当選した場合にはオープニング時間は 4 0 秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も多くなる可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。

20

【 2 1 5 4 】

ステップ S c 1 4 0 2 を実行した後、オープニング時間設定処理を終了する。

【 2 1 5 5 】

一方、ステップ S c 1 4 0 1 において、高確率モードフラグが O N ではない、すなわち、潜伏確変状態ではないと判定した場合には (S c 1 4 0 1 : N O)、ステップ S c 1 4 0 3 に進む。

30

【 2 1 5 6 】

ステップ S c 1 4 0 3 では、非特別ボーナス用のオープニング時間を設定する。本実施形態においては、特別ボーナスを付与しないオープニング期間に設定するオープニング時間は、大当たり種別に関わらず一定であり 2 0 秒である。すなわち、オープニング期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において 1 6 R 確変大当たりに当選した場合、8 R 確変大当たりに当選した場合、8 R 通常大当たりに当選した場合において、オープニング時間は 2 0 秒である。ステップ S c 1 4 0 3 を実行した後、オープニング時間設定処理を終了する。

【 2 1 5 7 】

< 第 1 大入賞口開閉処理 >

次に、第 1 大入賞口開閉処理について説明する。第 1 大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 8 3 : S c 1 3 1 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 2 1 5 8 】

図 1 8 5 は、第 1 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 5 0 1 では、第 1 開閉扉 5 4 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S c 1 5 0 1 において、第 1 開閉扉 5 4 b が開放中ではないと判定した場合には (S c 1 5 0 1 : N O)、ステップ S c 1 5 0 2 に進む。

【 2 1 5 9 】

50

ステップ S c 1 5 0 2 では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、実行されるラウンド数をカウントするとともに、実行中のラウンドにおいて第 1 開閉扉 5 4 b の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、第 1 開閉扉 5 4 b を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップ S c 1 5 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には (S c 1 5 0 2 : N O)、本第 1 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 1 6 0 】

一方、ステップ S c 1 5 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には (S c 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S c 1 5 0 3 に進む。

10

【 2 1 6 1 】

ステップ S c 1 5 0 3 では、第 1 開閉扉 5 4 b を開放状態にする。ステップ S c 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S c 1 5 0 4 に進む。

【 2 1 6 2 】

ステップ S c 1 5 0 4 では、第 1 開閉扉開放コマンドを設定する。第 1 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。第 1 開閉扉開放コマンドを受信した音声発光装置は、第 1 開閉扉開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第 1 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 1 6 3 】

一方、ステップ S c 1 5 0 1 において、第 1 開閉扉 5 4 b が開放中ではないと判定した場合には (S c 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 5 0 5 に進む。

20

【 2 1 6 4 】

ステップ S c 1 5 0 5 では、第 1 開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 1 開閉扉 5 4 b の閉鎖条件は、「開放状態の第 1 大入賞口 5 4 a に 7 個の遊技球が入球したこと」または「開放状態で 1 0 秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップ S c 1 5 0 5 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S c 1 5 0 5 : N O)、本第 1 大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S c 1 5 0 5 において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S c 1 5 0 5 : Y E S)、ステップ S c 1 5 0 6 に進む。

30

【 2 1 6 5 】

ステップ S c 1 5 0 6 では、第 1 開閉扉 5 4 b を閉鎖状態にする。ステップ S c 1 5 0 6 を実行した後、ステップ S c 1 5 0 7 に進む。

【 2 1 6 6 】

ステップ S c 1 5 0 7 では、第 1 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 1 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。第 1 開閉扉閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、第 1 開閉扉閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第 1 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 1 6 7 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 8 3 : S c 1 3 2 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 2 1 6 8 】

図 1 8 6 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 6 0 1 では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている確変大当たりフラグ (本実施形態においては、1 6 R 確変大当たりフラグまたは 8 R 確変大当たりフラグ) が O N である場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

50

【 2 1 6 9 】

ステップ S c 1 6 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には (S c 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 6 0 2 に進む。一方、ステップ S c 1 6 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には (S c 1 6 0 1 : N O)、ステップ S c 1 6 0 7 に進む。

【 2 1 7 0 】

ステップ S c 1 6 0 2 では、対応する確変大当たりフラグを O F F にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグのうち、O N になっているフラグを O F F にする処理を実行する。ステップ S c 1 6 0 2 を実行した後、ステップ S c 1 6 0 3 に進む。

10

【 2 1 7 1 】

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

【 2 1 7 2 】

ステップ S c 1 6 0 4 では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップ S c 1 6 0 4 を実行した後、ステップ S c 1 6 0 5 に進む。

【 2 1 7 3 】

ステップ S c 1 6 0 5 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S c 1 6 0 6 に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理 (図 1 7 8) におけるステップ S c 0 8 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

20

【 2 1 7 4 】

ステップ S c 1 6 0 1 において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には (S c 1 6 0 1 : N O)、ステップ S c 1 6 0 7 に進み、対応する通常大当たりフラグを O F F にする。ステップ S c 1 6 0 7 を実行した後、ステップ S c 1 6 0 8 に進む。

30

【 2 1 7 5 】

ステップ S c 1 6 0 8 では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップ S c 1 6 0 8 を実行した後、ステップ S c 1 6 0 9 に進む。

【 2 1 7 6 】

ステップ S c 1 6 0 9 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S c 1 6 1 0 に進み、遊技回数カウンタ P N C にカウンタ値として 5 0 を設定する。ステップ S c 1 6 1 0 を実行した後、ステップ S c 1 6 1 1 に進む。

40

【 2 1 7 7 】

ステップ S c 1 6 1 1 では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理 (図 1 7 8) におけるステップ S c 0 8 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 2 1 7 8 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 1 7 8 : S c 0 8 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行さ

50

れる。

【 2 1 7 9 】

図 1 8 7 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 7 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、普通電動役物 5 3 を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S c 1 7 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には (S c 1 7 0 1 : N O)、ステップ S c 1 7 0 2 に進む。

【 2 1 8 0 】

ステップ S c 1 7 0 2 では、R A M 6 4 の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 e のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S c 1 7 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には (S c 1 7 0 2 : N O)、ステップ S c 1 7 0 3 に進む。

【 2 1 8 1 】

ステップ S c 1 7 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【 2 1 8 2 】

ステップ S c 1 7 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S c 1 7 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S c 1 7 0 3 : Y E S)、ステップ S c 1 7 0 4 に進む。

【 2 1 8 3 】

ステップ S c 1 7 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S c 1 7 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には (S c 1 7 0 4 : Y E S)、ステップ S c 1 7 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S c 1 7 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S c 1 7 0 4 : N O)、ステップ S c 1 7 0 6 に進む。

【 2 1 8 4 】

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

【 2 1 8 5 】

ステップ S c 1 7 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S c 1 7 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S c 1 7 0 7 において開閉実行モードではなく (S c 1 7 0 7 : N O)、且つ、ステップ S c 1 7 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S c 1 7 0 8 : Y E S)、ステップ S c 1 7 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 3 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 1 6 7 (b) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 0 」 (すなわ

10

20

30

40

50

ち 2 . 0 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S c 1 7 1 0 に進む。

【 2 1 8 6 】

ステップ S c 1 7 1 0 では、ステップ S c 1 7 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S c 1 7 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S c 1 7 1 0 : Y E S) 、ステップ S c 1 7 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にする。ステップ S c 1 7 1 1 を実行した後、ステップ S c 1 7 1 2 に進む。

【 2 1 8 7 】

ステップ S c 1 7 1 2 では、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。本処理は、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、高頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に当選した場合には、普通電動役物 5 3 の開閉動作を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 1 秒が経過することまたは特電始動口 5 2 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが開閉パターンとして設定される。なお、ステップ S c 1 7 1 2 を実行した後、電役サポート用処理を終了する。 10

【 2 1 8 8 】

ステップ S c 1 7 0 7 において開閉実行モード中ではないと判定した場合 (S c 1 7 0 7 : Y E S) 、または、ステップ S c 1 7 0 8 において高頻度サポートモードではないと判定した場合 (S c 1 7 0 8 : N O) には、ステップ S c 1 7 1 3 に進む。 20

【 2 1 8 9 】

ステップ S c 1 7 1 3 では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 1 6 7 (a) 参照) 。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 5 0 0 」 (すなわち 3 . 0 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S c 1 7 1 4 に進む。

【 2 1 9 0 】

ステップ S c 1 7 1 4 では、ステップ S c 1 7 1 3 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S c 1 7 1 4 において、サポート当選でないと判定した場合には (S c 1 7 1 4 : N O) 、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S c 1 7 1 4 において、サポート当選であると判定した場合には (S c 1 7 1 4 : Y E S) 、ステップ S c 1 7 1 5 に進み、サポート当選フラグを O N にする。ステップ S c 1 7 1 5 を実行した後、ステップ S c 1 7 1 6 に進む。 30

【 2 1 9 1 】

ステップ S c 1 7 1 6 では、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。本処理は、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、低頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に当選した場合には、普通電動役物 5 3 の開閉動作を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 0 . 5 秒が経過することまたは特電始動口 5 2 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが開閉パターンとして設定される。なお、ステップ S c 1 7 1 6 を実行した後、電役サポート用処理を終了する。 40

【 2 1 9 2 】

ステップ S c 1 7 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S c 1 7 0 2 : Y E S) 、ステップ S c 1 7 1 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S c 1 7 1 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場 50

合には (S c 1 7 1 7 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S c 1 7 1 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S c 1 7 1 7 : Y E S)、ステップ S c 1 7 1 8 に進む。

【 2 1 9 3 】

ステップ S c 1 7 1 8 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S c 1 7 1 9 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 2 1 9 4 】

ステップ S c 1 7 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S c 1 7 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 7 2 0 に進み、普通電動役物 5 3 を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップ S c 1 7 2 0 を実行した後、ステップ S c 1 7 2 1 に進む。

【 2 1 9 5 】

ステップ S c 1 7 2 1 では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップ S c 1 7 2 1 において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には (S c 1 7 2 1 : N O)、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップ S c 1 7 2 1 において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には (S c 1 7 2 1 : Y E S)、ステップ S c 1 7 2 2 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 2 1 9 6 】

< 電役開閉処理 >

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 1 8 7 : S c 1 7 2 0) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 9 7 】

図 1 8 8 は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 8 0 1 では、普通電動役物 5 3 が開放中であるか否かを判定する。ステップ S c 1 8 0 1 において、普通電動役物 5 3 が開放中ではないと判定した場合には (S c 1 8 0 1 : N O)、ステップ S c 1 8 0 2 に進む。

【 2 1 9 8 】

ステップ S c 1 8 0 2 では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1 回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放回数をカウントするとともに、普通電動役物 5 3 の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物 5 3 を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップ S c 1 8 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には (S c 1 8 0 2 : N O)、電役開閉処理を終了する。

【 2 1 9 9 】

一方、ステップ S c 1 8 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には (S c 1 8 0 2 : Y E S)、ステップ S c 1 8 0 3 に進む。

【 2 2 0 0 】

ステップ S c 1 8 0 3 では、普通電動役物 5 3 を開放状態にする。ステップ S c 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S c 1 8 0 4 に進む。

【 2 2 0 1 】

ステップ S c 1 8 0 4 では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【 2 2 0 2 】

10

20

30

40

50

一方、ステップ S c 1 8 0 1 において、普通電動役物 5 3 が開放中ではないと判定した場合には (S c 1 8 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 8 0 5 に進む。

【 2 2 0 3 】

ステップ S c 1 8 0 5 では、普通電動役物 5 3 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモード時における普通電動役物 5 3 の閉鎖条件は、「普通電動役物 5 3 が開放中に 1 個の遊技球が特電始動口 5 2 に入球したこと」または「開放状態で 1 秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモード時における普通電動役物 5 3 の閉鎖条件は、「普通電動役物 5 3 が開放中に 1 個の遊技球が特電始動口 5 2 に入球したこと」または「開放状態で 0 . 5 秒間が経過したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップ S c 1 8 0 5 において、閉鎖条件が成立してい

10

【 2 2 0 4 】

ステップ S c 1 8 0 6 では、普通電動役物 5 3 を閉鎖状態にする。ステップ S c 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S c 1 8 0 7 に進む。

【 2 2 0 5 】

ステップ S c 1 8 0 7 では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

20

【 2 2 0 6 】

< 第 2 大入賞口用処理 >

次に、第 2 大入賞口用処理について説明する。第 2 大入賞口用処理は、通常処理のサブルーチン (図 1 7 8 : S c 0 8 0 9) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 2 0 7 】

図 1 8 9 は、第 2 大入賞口用処理を示すフローチャートである。ステップ S c 1 9 0 1 では、特電作動フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S c 1 9 0 1 において特電作動フラグが ON であると判定した場合には (S c 1 9 0 1 : Y E S)、ステップ S c 1 9 0 2 に進む。ステップ S c 1 9 0 1 において特電作動フラグが ON ではないと判定した場合には (S c 1 9 0 1 : N O)、そのまま第 2 大入賞口用処理を終了する。

30

【 2 2 0 8 】

ステップ S c 1 9 0 2 では、開閉シナリオ設定完了フラグが ON であるか否かを判定する。開閉シナリオ設定完了フラグは、第 2 大入賞口用の開閉シナリオが設定された場合に ON となり、当該設定された開閉シナリオに従った第 2 大入賞口 5 5 a の開閉動作が終了した場合に OFF になるフラグである。ステップ S c 1 9 0 2 において、開閉シナリオ設定完了フラグが ON ではないと判定した場合には (S c 1 9 0 2 : N O)、ステップ S c 1 9 0 3 に進む。

【 2 2 0 9 】

ステップ S c 1 9 0 3 では、第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する。第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理の詳細は後述する。ステップ S c 1 9 0 3 を実行した後、ステップ S c 1 9 0 4 に進む。

40

【 2 2 1 0 】

ステップ S c 1 9 0 2 において、開閉シナリオ設定完了フラグが ON であると判定した場合には (S c 1 9 0 2 : Y E S)、ステップ S c 1 9 0 3 を実行せずに、ステップ S c 1 9 0 4 に進む。

【 2 2 1 1 】

ステップ S c 1 9 0 4 では、第 2 大入賞口開閉処理を実行する。第 2 大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップ S c 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S c 1 9 0 5 に進む。

50

【 2 2 1 2 】

ステップ S c 1 9 0 5 では、第 2 大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S c 1 9 0 5 において、第 2 大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S c 1 9 0 5 : Y E S)、ステップ S c 1 9 0 6 に進み、特電作動フラグを O F F にする。ステップ S c 1 9 0 6 を実行した後、ステップ S c 1 9 0 7 に進み、開閉シナリオ設定完了フラグを O F F にする。その後、第 2 大入賞口用処理を終了する。

【 2 2 1 3 】

ステップ S c 1 9 0 5 において、第 2 大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S c 1 9 0 5 : N O)、第 2 大入賞口用処理を終了する。

【 2 2 1 4 】

< 第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理 >

次に、第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理について説明する。第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理は、第 2 大入賞口用処理のサブルーチン (図 1 8 9 : S c 1 9 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 2 1 5 】

図 1 9 0 は、第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 0 0 1 では、高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 0 0 1 において、高確率モードフラグが O N であると判定した場合には (S c 2 0 0 1 : Y E S)、ステップ S c 2 0 0 2 に進む。

【 2 2 1 6 】

ステップ S c 2 0 0 2 では、高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 0 0 2 において、高頻度サポートモードフラグが O N ではないと判定した場合には (S c 2 0 0 2 : N O)、ステップ S c 2 0 0 3 に進む。具体的には、高確率モードかつ低頻度サポートモードである場合、すなわち、潜伏確変状態である場合にステップ S c 2 0 0 3 に進む。

【 2 2 1 7 】

ステップ S c 2 0 0 3 では、第 2 大入賞口用の開閉シナリオとして特別ボーナス用開閉シナリオを設定する。特別ボーナス用開閉シナリオは、開放条件として後述する第 2 大入賞口開閉処理が開始されてから 0 . 5 秒後に第 2 開閉扉 5 5 b を開放するという条件が設定されている。また、閉鎖条件として、開放状態で 1 個の遊技球が第 2 大入賞口 5 5 a に入球した場合または開放状態で 5 秒間が経過した場合に閉鎖するという条件が設定されている。さらに、特別ボーナス用開閉シナリオには、第 1 大入賞口用の開閉処理が実行されている場合には第 2 大入賞口 5 5 a は開閉しないという条件が設定されている。ステップ S c 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 0 0 5 に進む。

【 2 2 1 8 】

一方、ステップ S c 2 0 0 1 において高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合 (S c 2 0 0 1 : N O)、または、ステップ S c 2 0 0 2 において高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S c 2 0 0 2 : Y E S)、ステップ S c 2 0 0 4 に進む。すなわち、潜伏確変状態ではない場合 (通常状態とも呼ぶ) には、ステップ S c 2 0 0 4 に進む。

【 2 2 1 9 】

ステップ S c 2 0 0 4 では、第 2 大入賞口用の開閉シナリオとして通常用開閉シナリオを設定する。通常用開閉シナリオは、開放条件として後述する第 2 大入賞口開閉処理が開始されてから 1 0 秒後に第 2 開閉扉 5 5 b を開放するという条件が設定されている。また、閉鎖条件として、開放状態で 1 個の遊技球が第 2 大入賞口 5 5 a に入球した場合または開放状態で 5 秒間が経過した場合に閉鎖するという条件が設定されている。さらに、通常用開閉シナリオには、第 1 大入賞口用の開閉処理が実行されている場合には第 2 大入賞口 5 5 a は開閉しないという条件が設定されている。ステップ S c 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S c 2 0 0 5 に進む。

【 2 2 2 0 】

10

20

30

40

50

ステップ S c 2 0 0 5 では、開閉シナリオ設定完了フラグを O N にする。その後、第 2 大入賞口用開閉シナリオ設定処理を終了する。

【 2 2 2 1 】

< 第 2 大入賞口開閉処理 >

次に、第 2 大入賞口開閉処理について説明する。第 2 大入賞口開閉処理は、第 2 大入賞口用処理のサブルーチン (図 1 8 9 : S c 1 9 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 2 2 2 】

図 1 9 1 は、第 2 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 1 0 1 では、第 2 開閉扉 5 5 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S c 2 1 0 1 において、第 2 開閉扉 5 5 b が開放中ではないと判定した場合には (S c 2 1 0 1 : N O)、ステップ S c 2 1 0 2 に進む。 10

【 2 2 2 3 】

ステップ S c 2 1 0 2 では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。第 2 大入賞口用の開閉シナリオの開放条件の内容については図 1 9 0 において上述したので省略する。ステップ S c 2 1 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立してないと判定した場合には (S c 2 1 0 2 : N O)、本第 2 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 2 4 】

一方、ステップ S c 2 1 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には (S c 2 1 0 2 : Y E S)、ステップ S c 2 1 0 3 に進む。 20

【 2 2 2 5 】

ステップ S c 2 1 0 3 では、第 2 開閉扉 5 5 b を開放状態にする。ステップ S c 2 1 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 4 に進む。

【 2 2 2 6 】

ステップ S c 2 1 0 4 では、第 2 開閉扉開放コマンドを設定する。第 2 開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。第 2 開閉扉開放コマンドを受信した音声発光装置は、第 2 開閉扉開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第 2 大入賞口開閉処理を終了する。 30

【 2 2 2 7 】

一方、ステップ S c 2 1 0 1 において、第 2 開閉扉 5 5 b が開放中ではないと判定した場合には (S c 2 1 0 1 : Y E S)、ステップ S c 2 1 0 5 に進む。

【 2 2 2 8 】

ステップ S c 2 1 0 5 では、第 2 開閉扉 5 5 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。第 2 大入賞口用の開閉シナリオの閉鎖条件の内容については図 1 9 0 において上述したので省略する。ステップ S c 2 1 0 5 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S c 2 1 0 5 : N O)、本第 2 大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S c 2 1 0 5 において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S c 2 1 0 5 : Y E S)、ステップ S c 2 1 0 6 に進む。 40

【 2 2 2 9 】

ステップ S c 2 1 0 6 では、第 2 開閉扉 5 5 b を閉鎖状態にする。ステップ S c 2 1 0 6 を実行した後、ステップ S c 2 1 0 7 に進む。

【 2 2 3 0 】

ステップ S c 2 1 0 7 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 1 7 8 : ステップ S c 0 8 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。第 2 開閉扉閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、第 2 開閉扉閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、第 2 大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 3 1 】

《C 5》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【2 2 3 2】

図 1 9 2 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 等の一部の構成は省略されている。

【2 2 3 3】

音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【2 2 3 4】

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

【2 2 3 5】

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

【2 2 3 6】

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

【2 2 3 7】

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

【2 2 3 8】

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

【2 2 3 9】

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

【2 2 4 0】

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

【2 2 4 1】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、液晶表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に

10

20

30

40

50

記憶させる画像データを、キャラクタROM 106から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置41に表示させる。

【2242】

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

10

【2243】

ビデオRAM 107は、液晶表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 107の内容を書き替えることにより液晶表示装置41の表示内容が変更される。

【2244】

以下では、主制御装置60のMPU 62、ROM 63、RAM 64をそれぞれ主側MPU 62、主側ROM 63、主側RAM 64とも呼び、音声発光制御装置90のMPU 92、ROM 93、RAM 94をそれぞれ音光側MPU 92、音光側ROM 93、音光側RAM 94とも呼び、表示制御装置100のMPU 102を表示側MPU 102とも呼ぶ。

20

【2245】

《C6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【2246】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音声発光制御装置90のMPU 92において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

30

【2247】

図193は、音声発光制御装置90のMPU 92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2 msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2248】

ステップSc2201では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU 62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM 94に記憶するための処理である。音光側RAM 94には、主側MPU 62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU 62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSc2201を実行した後、ステップSc2202に進む。

40

【2249】

ステップSc2202では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側MPU 62から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップSc2202を実行した後、ステップSc2203に進む。

【2250】

50

ステップ S c 2 2 0 3 では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理は、遊技回における演出を設定するための処理である。遊技回演出用処理の詳細は後述する。ステップ S c 2 2 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 4 に進む。

【 2 2 5 1 】

ステップ S c 2 2 0 4 では、オープニング演出用処理を実行する。オープニング演出用処理は、オープニング期間における演出を設定するための処理である。オープニング演出用処理の詳細は後述する。ステップ S c 2 2 0 4 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 5 に進む。

【 2 2 5 2 】

ステップ S c 2 2 0 5 では、特電始動口入球演出用処理を実行する。特電始動口入球演出用処理は、特電始動口 5 2 に遊技球が入球したときに実行する演出（以下、特電始動口入球演出とも呼ぶ）を設定するための処理である。特電始動口入球演出用処理の詳細は後述する。ステップ S c 2 2 0 5 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 6 に進む。

【 2 2 5 3 】

ステップ S c 2 2 0 6 では、第 2 開閉扉開放演出用処理を実行する。第 2 開閉扉開放演出用処理は、第 2 開閉扉 5 5 b が開放したときに実行する演出（以下、第 2 開閉扉開放演出とも呼ぶ）を設定するための処理である。第 2 開閉扉開放演出用処理の詳細は後述する。ステップ S c 2 2 0 6 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 7 に進む。

【 2 2 5 4 】

ステップ S c 2 2 0 7 では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側 M P U 6 2 から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信した場合に、保留表示領域 D s に表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップ S c 2 2 0 7 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 8 に進む。

【 2 2 5 5 】

ステップ S c 2 2 0 8 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S c 2 2 0 3 からステップ S c 2 2 0 7 の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。すなわち、上記ステップ S c 2 2 0 3 からステップ S c 2 2 0 7 において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S c 2 2 0 8 を実行した後、ステップ S c 2 2 0 9 に進む。

【 2 2 5 6 】

ステップ S c 2 2 0 9 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S c 2 2 0 3 からステップ S c 2 2 0 7 の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップ S c 2 2 0 3 からステップ S c 2 2 0 7 において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S c 2 2 0 9 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 2 2 5 7 】

< 状態記憶処理 >

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

【 2 2 5 8 】

図 1 9 4 は、状態記憶処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 3 0 1 では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S c 2 3 0 1 において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には（ S c 2 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S c 2 3 0 2 に進み、音光側高確率モードフラグを O N にする。その後、ステップ S c 2 3 0 3 に進む。一方、ステップ S c 2 3 0 1 において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（ S c 2 3 0 1 : N O ）、ステップ S c 2 3 0 2 を実行せずに

10

20

30

40

50

ステップ S c 2 3 0 3 に進む。

【 2 2 5 9 】

ステップ S c 2 3 0 3 では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S c 2 3 0 3 において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には (S c 2 3 0 3 : Y E S)、ステップ S c 2 3 0 4 に進み、音光側高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S c 2 3 0 5 に進む。一方、ステップ S c 2 3 0 3 において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には (S c 2 3 0 3 : N O)、ステップ S c 2 3 0 4 を実行せずにステップ S c 2 3 0 5 に進む。

【 2 2 6 0 】

ステップ S c 2 3 0 5 では、高頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S c 2 3 0 5 において、高頻度サポートコマンドを受信したと判定した場合には (S c 2 3 0 5 : Y E S)、ステップ S c 2 3 0 6 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S c 2 3 0 7 に進む。一方、ステップ S c 2 3 0 5 において、高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (S c 2 3 0 5 : N O)、ステップ S c 2 3 0 6 を実行せずにステップ S c 2 3 0 7 に進む。

10

【 2 2 6 1 】

ステップ S c 2 3 0 7 では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S c 2 3 0 7 において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には (S c 2 3 0 7 : Y E S)、ステップ S c 2 3 0 8 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S c 2 3 0 9 に進む。一方、ステップ S c 2 3 0 7 において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (S c 2 3 0 7 : N O)、ステップ S c 2 3 0 8 を実行せずにステップ S c 2 3 0 9 に進む。

20

【 2 2 6 2 】

ステップ S c 2 3 0 9 では、音光側高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 3 0 9 において、音光側高確率モードフラグが O N であると判定した場合には (S c 2 3 0 9 : Y E S)、ステップ S c 2 3 1 0 に進む。

【 2 2 6 3 】

ステップ S c 2 3 1 0 では、音光側高頻度サポートモードフラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S c 2 3 1 0 において、音光側高頻度サポートモードフラグが O F F であると判定した場合には (S c 2 3 1 0 : Y E S)、ステップ S c 2 3 1 1 に進む。

30

【 2 2 6 4 】

ステップ S c 2 3 1 1 では、潜伏確変状態フラグを O N にする。潜伏確変状態フラグは、遊技の状態が潜伏確変状態であることを特定するためのフラグである。その後、状態記憶処理を終了する。

【 2 2 6 5 】

一方、ステップ S c 2 3 0 9 において音光側高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合 (S c 2 3 0 9 : N O)、または、ステップ S c 2 3 1 0 において音光側高頻度サポートモードフラグが O F F ではないと判定した場合 (S c 2 3 1 0 : N O) には、ステップ S c 2 3 1 2 に進む。ステップ S c 2 3 1 2 では、潜伏確変状態フラグを O F F にする。その後、状態記憶処理を終了する。

40

【 2 2 6 6 】

本処理においては、ステップ S c 2 3 1 1 およびステップ S c 2 3 1 2 からわかるように、主制御装置 6 0 において制御している遊技の状態が潜伏確変状態であるか否かを、音声発光制御装置 9 0 において常に特定する。

【 2 2 6 7 】

< 遊技回演出用処理 >

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 9 3 : S c 2 2 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によ

50

って実行される。

【 2 2 6 8 】

図 1 9 5 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 4 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S c 2 4 0 1 において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には (S c 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S c 2 4 0 2 に進む。

【 2 2 6 9 】

ステップ S c 2 4 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S c 2 4 0 3 に進む。

10

【 2 2 7 0 】

ステップ S c 2 4 0 3 では、演出パターンの設定処理を実行する。当該処理は、処理対象である遊技回における演出のパターンを設定する処理である。演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップ S c 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S c 2 4 0 4 に進む。

【 2 2 7 1 】

ステップ S c 2 4 0 4 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップ S c 2 4 0 4 を実行した後、ステップ S c 2 4 0 5 に進む。

20

【 2 2 7 2 】

ステップ S c 2 4 0 5 では、遊技回演出コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。遊技回演出コマンドは、ステップ S c 2 4 0 3 で設定した演出パターンおよびステップ S c 2 4 0 4 で設定した停止する液晶図柄の内容を含む情報である。遊技回演出コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、遊技回コマンドに含まれる情報に基づいて液晶表示装置 4 1 に演出用の画像や液晶用図柄の画像を表示させる。ステップ S c 2 4 0 5 を実行した後、ステップ S c 2 4 0 6 に進む。

30

【 2 2 7 3 】

ステップ S c 2 4 0 6 では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側 R A M 9 4 の保留個数カウンタエリアに記憶されている保留個数が 1 減算されるように、当該保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S c 2 4 0 8 を実行した後、遊技回演出用処理を終了する。

40

【 2 2 7 4 】

< 演出パターンの設定処理 >

次に、演出パターンの設定処理について説明する。演出パターンの設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン (図 1 9 5 : S c 2 4 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 2 7 5 】

図 1 9 6 は、演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 5 0 1 では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに含まれる大当たりの有無に関する情報に基づいて判定する。ステップ S c 2 5 0 1 において、処理対象である遊技回

50

が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には (S c 2 5 0 1 : Y E S)、ステップ S c 2 5 0 2 に進む。

【 2 2 7 6 】

ステップ S c 2 5 0 2 では、音光側高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 5 0 2 において、音光側高確率モードフラグが O N であると判定した場合には (S c 2 5 0 2 : Y E S)、ステップ S c 2 5 0 3 に進む。

【 2 2 7 7 】

ステップ S c 2 5 0 3 では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S c 2 5 0 3 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には (S c 2 5 0 3 : Y E S)、ステップ S c 2 5 0 4 に進む。 10

【 2 2 7 8 】

ステップ S c 2 5 0 4 では、特別ボーナス確変大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。上述したように、本処理は、音光側高確率モードフラグが O N であり、当該処理対象遊技回で確変大当たりに当選している場合に実行する。音光側高確率モードフラグが O N であるということは、当該処理対象の遊技回が高確率モードで実行されたことを示す。すなわち、高確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏確変状態となる特定期間となり、特別ボーナスが遊技者に付与される。よって、ステップ S c 2 5 0 4 では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、特別ボーナスが付与される可能性があることを示唆する内容および確変大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップ S c 2 5 0 4 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。 20

【 2 2 7 9 】

ステップ S c 2 5 0 3 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりではない、すなわち通常大当たりであると判定した場合には (S c 2 5 0 3 : N O)、ステップ S c 2 5 0 5 に進む。

【 2 2 8 0 】

ステップ S c 2 5 0 5 では、特別ボーナス通常大当たり用の演出パターンを設定処理を実行する。上述したように、本処理は、音光側高確率モードフラグが O N であり、当該処理対象遊技回で通常大当たりに当選している場合に実行する。上述のように、音光側高確率モードフラグが O N であるということは、当該処理対象の遊技回が高確率モードで実行されたことを示す。すなわち、高確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏確変状態となる特定期間となり、特別ボーナスが遊技者に付与される。よって、ステップ S c 2 5 0 5 では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、特別ボーナスが付与される可能性があることを示唆する内容および通常大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップ S c 2 5 0 5 を実行した後、演出パターンを設定処理を終了する。 30

【 2 2 8 1 】

ステップ S c 2 5 0 2 において、音光側高確率モードフラグが O N ではないと判定した場合には (S c 2 5 0 2 : N O)、ステップ S c 2 5 0 6 に進む。ステップ S c 2 5 0 6 では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S c 2 5 0 6 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には (S c 2 5 0 6 : Y E S)、ステップ S c 2 5 0 7 に進む。 40

【 2 2 8 2 】

ステップ S c 2 5 0 7 では、確変大当たり用の演出パターン設定処理を実行する。本処理は、音光側高確率モードフラグが O F F であり、当該処理対象遊技回で確変大当たりに当選している場合に実行する。音光側高確率モードフラグが O F F であるということは、当該処理対象の遊技回が低確率モードで実行されたことを示す。すなわち、低確率モード中に大当たりに当選しているので、当該遊技回が終了した後は、オープニング期間が潜伏 50

確変状態ではない状態（非潜伏確変状態）となる非特定期間となり、遊技者に特別ボーナスは付与されない。よって、ステップ S c 2 5 0 7 では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、確変大当たりに当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップ S c 2 5 0 7 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 2 2 8 3 】

ステップ S c 2 5 0 6 において、当該処理対象である大当たりで当選した遊技回の大当たり種別が通常大当たりであると判定した場合には（ S c 2 5 0 6 : N O ）、ステップ S c 2 5 0 8 に進む。

【 2 2 8 4 】

ステップ S c 2 5 0 8 では、通常大当たり用の演出パターン設定処理を実行する。本処理は、音光側高確率モードフラグが O F F であり、当該処理対象遊技回で通常大当たりで当選している場合に実行する。よって、ステップ S c 2 5 0 8 では、遊技回において実行する演出の演出パターンとして、通常大当たりで当選する可能性があることを示唆する内容を含んだ演出パターンを設定する。ステップ S c 2 5 0 8 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 2 2 8 5 】

ステップ S c 2 5 0 1 において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりで当選していない（外れ）と判定した場合には（ S c 2 5 0 1 : N O ）、ステップ S c 2 5 0 9 に進む。ステップ S c 2 5 0 9 では、外れ用の演出パターン設定処理を実行する。なお、当該処理には、処理対象である遊技回の当たり抽選がリーチ（外れ）である場合に演出パターンを設定する処理も含まれる。ステップ S c 2 5 0 1 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 2 2 8 6 】

< オープニング演出用処理 >

次に、オープニング演出用処理について説明する。オープニング演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 9 3 : S c 2 2 0 4 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 2 8 7 】

図 1 9 7 は、オープニング演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S c 2 6 0 1 では、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S c 2 6 0 1 において、オープニングコマンドを受信していると判定した場合には（ S c 2 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S c 2 6 0 2 に進む。

【 2 2 8 8 】

ステップ S c 2 6 0 2 では、オープニング時間の読み出しを実行する。具体的には、受信したオープニングコマンドに含まれるオープニング時間に関する情報を読み出す。ステップ S c 2 6 0 2 を実行した後、ステップ S c 2 6 0 3 に進む。

【 2 2 8 9 】

ステップ S c 2 6 0 3 では、潜伏確変状態フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S c 2 6 0 3 において、潜伏確変状態フラグが O N であると判定した場合には（ S c 2 6 0 3 : Y E S ）、ステップ S c 2 6 0 4 に進む。

【 2 2 9 0 】

ステップ S c 2 6 0 4 では、オープニング時間に応じた特別ボーナス用のオープニング演出パターンに設定する。具体的には、潜伏確変状態であるオープニング期間には特別ボーナスが付与されるので、オープニング演出パターンとして、特別ボーナスが付与されること示唆する内容や、特電始動口 5 2 に遊技球を入球させ第 2 開閉扉 5 5 b を開放させて第 2 大入賞口 5 5 a に遊技球を入球させることを促す内容を含む演出パターンに設定する。また、本実施形態においては、オープニング演出を実行する契機となった大当たりで当選した遊技回における大当たり種別ごとにオープニング演出パターンが用意されており、大当たり種別に応じたオープニング演出パターンに設定する。その他、特別ボーナス用の

10

20

30

40

50

オープニング演出として、オープニング期間の残時間をカウントダウンする演出を実行する構成を採用してもよい。また、オープニング時間が上乘せされたかのような示唆を促す特別ボーナス用のオープニング演出を実行してもよい。具体的には、実際に設定されたオープニング時間より少ない残時間で、オープニング期間における残時間のカウントダウンを開始し、残時間が所定時間以下に達したタイミングで、残時間を増やす演出を実行する。その他、オープニング期間中に遊技者に特典として払い出した遊技球の個数をリアルタイムに表示するオープニング演出を実行してもよい。このような演出を実行することによって、遊技者に期待感を付与することができる。

【2291】

このような特別ボーナス用のオープニング演出の演出パターンに設定した後、オープニング演出用処理を終了する。

10

【2292】

ステップSc2603において、潜伏確変状態フラグがONではないと判定した場合には(Sc2603:NO)、ステップSc2605に進む。

【2293】

ステップSc2605では、オープニング時間に応じた通常用のオープニング演出パターンに設定する。具体的には、潜伏確変状態ではない通常状態であるオープニング期間には特別ボーナスは付与されないの、オープニング演出パターンとして、オープニング期間終了後にラウンド遊技が開始されることを示唆する内容を含む演出パターンに設定する。また、本実施形態においては、オープニング演出を実行する契機となった大当たりに当選した遊技回における大当たり種別ごとにオープニング演出パターンが用意されており、大当たり種別に応じたオープニング演出パターンに設定する。その後、オープニング演出用処理を終了する。

20

【2294】

<特電始動口入球演出用処理>

次に、特電始動口入球演出用処理について説明する。特電始動口入球演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図193:Sc2205)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2295】

特電始動口入球演出用処理は、特電始動口52に遊技球が入球した場合に実行する演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、特定期間と、非特定期間とで、特電始動口52に遊技球が入球した場合に実行する演出が異なる。

30

【2296】

図198は、特電始動口入球演出用処理を示すフローチャートである。ステップSc2701では、特電始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSc2701において、特電始動口入球コマンドを受信したと判定した場合には(Sc2701:YES)、ステップSc2702に進む。一方、ステップSc2701において、特電始動口入球コマンドを受信していないと判定した場合には(Sc2701:NO)、そのまま特電始動口入球演出用処理を終了する。

【2297】

ステップSc2702では、潜伏確変状態フラグがONであるか否かを判定する。ステップSc2702において、潜伏確変状態フラグがONであると判定した場合には(Sc2702:YES)、ステップSc2703に進む。

40

【2298】

ステップSc2703では、特別ボーナス用の特電始動口入球演出パターンに設定する。具体的には、特電始動口52に遊技球が入球した時に実行する演出のパターンとして、すぐに(0.5秒後に)第2大入賞口55aが開放することを示唆する内容や、特典の付与を示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップSc2703を実行した後、ステップSc2705に進む。

【2299】

50

一方、32702において、潜伏確変状態フラグがONではないと判定した場合には（Sc2702：NO）、ステップSc2704に進む。ステップSc2704では、通常用の特電始動口入球演出パターンに設定する。具体的には、特電始動口52に遊技球が入球した時に実行する演出のパターンとして、10秒後に第2大入賞口55aが開放することを示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップSc2704を実行した後、ステップSc2705に進む。

【2300】

ステップSc2705では、特電始動口入球演出用コマンドを表示制御装置100に送信する。特電始動口入球演出用コマンドには、ステップSc2703またはステップSc2704において設定された特電始動口入球演出の演出パターンに関する情報が含まれる。特電始動口入球演出用コマンドを受信した表示制御装置100は、設定された演出パターンに応じた映像を液晶表示装置41に表示させる。ステップSc2705を実行した後、特電始動口入球演出用処理を終了する。

10

【2301】

<第2大入賞口開放演出用処理>

次に、第2大入賞口開放演出用処理について説明する。第2大入賞口開放演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図193：Sc2206）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2302】

第2大入賞口開放演出用処理は、第2大入賞口55aが開放した場合に実行する演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、特定期間と、非特定期間とで、第2大入賞口55aが開放した場合に実行する演出が異なる。

20

【2303】

図199は、第2大入賞口開放演出用処理を示すフローチャートである。ステップSc2801では、第2開閉扉開放コマンドを受信したか否かを判定する。ステップSc2801において、第2開閉扉開放コマンドを受信したと判定した場合には（Sc2801：YES）、ステップSc2802に進む。一方、ステップSc2801において、第2開閉扉開放コマンドを受信していないと判定した場合には（Sc2801：NO）、そのまま第2大入賞口開放演出用処理を終了する。

【2304】

ステップSc2802では、潜伏確変状態フラグがONであるか否かを判定する。ステップSc2802において、潜伏確変状態フラグがONであると判定した場合には（Sc2802：YES）、ステップSc2803に進む。

30

【2305】

ステップSc2803では、第2大入賞口開放演出パターンに設定する。具体的には、第2大入賞口55aが開放した時に実行する演出のパターンとして、第2大入賞口55aが開放したことを示唆する内容や、特典の付与を示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップSc2803を実行した後、ステップSc2805に進む。

【2306】

一方、ステップSc2802において、潜伏確変状態フラグがONではないと判定した場合には（Sc2802：NO）、ステップSc2804に進む。ステップSc2804では、通常用の第2大入賞口開放演出パターンに設定する。具体的には、第2大入賞口55aが開放した時に実行する演出のパターンとして、第2大入賞口55aが開放したことを示唆する内容の演出パターンが設定される。ステップSc2804を実行した後、ステップSc2805に進む。

40

【2307】

ステップSc2805では、第2大入賞口開放演出用コマンドを表示制御装置100に送信する。第2大入賞口開放演出用コマンドには、ステップSc2803またはステップSc2804において設定された第2大入賞口開放演出の演出パターンに関する情報が含まれる。第2大入賞口開放演出コマンドを受信した表示制御装置100は、設定された演

50

出パターンに応じた映像を液晶表示装置 4 1 に表示させる。ステップ S c 2 8 0 5 を実行した後、第 2 大入賞口開放演出用処理を終了する。

【 2 3 0 8 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 2 3 0 9 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、 V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

10

【 2 3 1 0 】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【 2 3 1 1 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

20

【 2 3 1 2 】

図 2 0 0 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 3 1 3 】

ステップ S c 2 9 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S c 2 9 0 2 に進む。

30

【 2 3 1 4 】

ステップ S c 2 9 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

40

【 2 3 1 5 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 2 3 1 6 】

図 2 0 1 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S c 3 0 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設

50

けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【2317】

< V割込み処理 >

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【2318】

図202は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

10

【2319】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

20

【2320】

ステップSc3101では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図157)によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

30

【2321】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【2322】

なお、コマンド対応処理(Sc3101)では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

40

【2323】

ステップSc3102では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理(Sc3101)などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種

50

別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S c 3 1 0 3 に進む。

【 2 3 2 4 】

ステップ S c 3 1 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S c 3 1 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップ S c 3 1 0 4 に進む。

【 2 3 2 5 】

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

【 2 3 2 6 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間に、潜伏確変状態に移行するので、当該潜伏確変状態に移行することを利用して種々の処理を実行することができる。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、潜伏確変状態ではない非特定状態と、潜伏確変状態である特定期間とで、特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 可変入賞装置 5 5 の第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間を異なる時間に設定する。すなわち潜伏確変状態か否かに基づいて、処理の態様を変更することができる。

【 2 3 2 7 】

高頻度サポートモードフラグと高確率モードフラグとを制御することによって潜伏確変状態に移行させたり、潜伏確変状態から他の状態に移行させたりすることができる。よって、オープニング期間に、高頻度サポートモードフラグを切り替えるタイミングと、高確率モードフラグを切り替えるタイミングとを制御することによって、潜伏確変状態 (特定状態) の継続時間を制御することができる。換言すれば、特定期間に行う処理の実行時間を高頻度サポートモードフラグを切り替えるタイミングと、高確率モードフラグを切り替えるタイミングとによって制御することができる。よって、簡易な処理によって、種々の処理の実行制御を行うことができる。

【 2 3 2 8 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、高確率モードにおいて実行された遊技回において大当たりに当選した場合に、2 種類の方法によって遊技者に特典を付与する。具体的には、オープニング期間の特定期間において特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間を、非特定期間より短い時間 (0 . 5 秒) にすることで特典を付与する。そして、特定期間の終了後のラウンド遊技においてさらに特典を付与する。したがって、抽選モードが高確率モードである場合には、低確率モードである場合と比較して、大当たりに当選することへの期待感に加え、大当たりに当選した後の特典の付与についても期待感を遊技者に付与することができる。

【 2 3 2 9 】

また、特典の付与方法を 2 種類設けることによって、特典を付与する処理の態様が切り替わったことを認識した遊技者に対して、意外性を付与することができる。

【 2 3 3 0 】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、特定期間の長さは、当該特定期間が開始される契機となった大当たりに当選した遊技回における大当たり種別によって異なる。従って、大当たりに当選した場合に、遊技者に、より一層、大当たり種別に注目させることができる。本実施形態においては、特定期間の開始直前の大当たりに当選した遊技回において

1 6 R 確変大当たりに当選した場合には特定期間は 2 0 秒であり、8 R 確変大当たりに当選した場合には特定期間は 3 0 秒であり、8 R 通常大当たりに当選した場合には特定期間は 4 0 秒である。すなわち、遊技者に有利な大当たり種別ほど、特定期間は短い。換言すれば、遊技者に有利ではない大当たり種別ほど特定期間は長く、特定期間において遊技者が獲得できる特別ボーナスの量も多くなる可能性が高い。特定期間の長さをこのように設定することによって、当たり抽選に当選した場合には、いずれの大当たり種別であっても遊技者に期待感を付与することができる。また、特定期間の長さを複数種類設けることによって、遊技者に特定期間の長さを推測させ、より一層の期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。換言すれば、遊技者に対して、大当たりに当選することの期待感に加え、特定期間の長さについても期待感を付与することができる。

10

【 2 3 3 1 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技の状態、具体的には潜伏確変状態か否か（特定状態か非特定状態か）に基づいて、特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間を決定している。従って、第 2 開閉扉 5 5 b の開放を期待する遊技者に対して、遊技の状態について注目をさせることができる。また、逆に、遊技の状態（潜伏確変状態か否か）について把握をしようとする遊技者に対して、特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間に注目をさせることができる。

20

【 2 3 3 2 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、スルーゲート 3 5 への遊技球の入球 普通電動役物 5 3 が開放 特電始動口 5 2 への遊技球の入球 第 2 開閉扉 5 5 b の開放 第 2 大入賞口 5 5 a への遊技球の入球といったように、種々の遊技の要素が関連しているので、種々の遊技要素について遊技者に注目をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 3 3 3 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、高確率モード時に大当たりに当選した場合と、低確率モード時に大当たりに当選した場合とで、特典が付与される方法が異なる。具体的には、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回の終了後に、特典としての特別ボーナスが付与され、その後、特典としてのラウンド遊技が付与される。低確率モード時に大当たりに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回の終了後に、特典としてのラウンド遊技のみが付与される。よって、遊技回が実行されている際の抽選モードについて遊技者により一層の注目をさせることができる。また、遊技者が抽選モードを把握することなく大当たりに当選した遊技回が終了し特典の付与が開始された場合に、特典が付与される態様を把握することによって、大当たりに当選した遊技回における抽選モードを推測する楽しみを遊技者に提供することができる。このように、大当たりに当選した遊技回における抽選モードと、大当たりに当選した遊技回の終了後における特典を付与する処理の方法とを関連させることによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 2 3 3 4 】

また、上述のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、高確率モード時に大当たりに当選した場合と、低確率モード時に大当たりに当選した場合とで、特典が付与される方法が異なる。すなわち、当該大当たりに当選した遊技回より先に実行された大当たりに当選した遊技回（以下、先当選遊技回とも呼ぶ）における大当たり種別が確変大当たりであったのか、または、通常大当たりであったのかに基づいて、その後に実行され大当たりに当選した遊技回（以下、後当選遊技回とも呼ぶ）の終了後に付与される特典の付与方法が決定される。よって大当たりに当選した場合に、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法について遊技者に期待感を付与することに加えて、その遊技回から見て後当選遊技回の終了後の特典の付与方法についても期待感を付与することができる。

40

【 2 3 3 5 】

50

また、大当たりに当選した場合に、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法について、遊技者に対して、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて推測させることができる。従って、大当たりに当選した遊技回が実行された場合には、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて、その大当たりに当選した遊技回の終了後の特典の付与方法の推測をさせることができ、また、その大当たりに当選した遊技回から見て後当選遊技回における特典の付与方法の推測をさせることができ、大当たりに当選した遊技回の1回の実行で、遊技者に対して種々の推測を促し、さらに、期待感を付与することができる。

【2336】

また、先当選遊技回において確変大当たりに当選した場合には、当該先当選遊技回の終了後に付与される特典について遊技者に期待感を付与することができることに加え、後当選遊技回の終了後に付与される特典についても遊技者に期待感を付与することができる。

【2337】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間の時間であるオープニング時間は、その大当たりに当選した遊技回の抽選モード（高確率モードであるか、低確率モードであるか）に基づいて決定される。すなわち、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間の時間であるオープニング時間は、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて決定されている。よって、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間のオープニング時間の長さを、先当選遊技回における大当たり種別に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。また、そのオープニング期間が特定期間となる場合には、より一層、先当選遊技回における大当たり種別に基づいてオープニング時間について遊技者に推測を促し、特別ボーナスについて、さらなる期待感を付与することができる。

【2338】

また、本実施形態のパチンコ機10は、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間に実行するオープニング演出は、その大当たりに当選した遊技回の抽選モード（高確率モードであるか、低確率モードであるか）に基づいて決定される。すなわち、大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出は、その大当たりに当選した遊技回から見て先当選遊技回における大当たり種別に基づいて決定されている。よって、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出を、先当選遊技回における大当たり種別に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。逆に、その大当たりに当選した遊技回の終了後のオープニング期間におけるオープニング演出に基づいて、遊技者に対して、先当選遊技回における大当たり種別など先当選遊技回における各種情報を推測させ、新たな遊技性を提供することができる。

【2339】

《C7》第3実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【2340】

《C7-1》変形例1：

上記第3実施形態では、大当たりに当選した場合の大当たり種別である16R確変大当たり、および、8R確変大当たりは、抽選モードが高確率モードとなった後、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。具体的には、16R確変大当たり、および、8R確変大当たりなど、確変大当たりに当選した場合に、抽選モードが高確率モードとなった後、当該高確率モードでの遊技回の実行回数に制限がある構成を採用してもよい。

10

20

30

40

50

【 2 3 4 1 】

例えば、16R確変大当たり、または8R確変大当たりに当選した場合、抽選モードが高確率モードとなった後、当該高確率モードでの遊技回の実行回数が100回に達した後は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。したがって、本例の構成の場合、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が100回に達する前に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおいて大当たりに当選しているので、当該大当たりとなった遊技回の終了後に潜伏確変状態となり、特典として特別ボーナスが付与される。しかしながら、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が100回に達した後は、抽選モードが低確率モードとなるため、大当たりに当選したとしても、当該大当たりとなった遊技回の終了後に潜伏確変状態とならず、特別ボーナスは付与されない。

10

【 2 3 4 2 】

このような構成を採用することによって、確変大当たりに当選し、高確率モードで遊技回が実行されている場合に、遊技者に対して、100回の遊技回が実行される前に大当たりに当選したいと強く所望させることができ、高確率モードにおける1回1回の遊技回における当たり抽選結果に強く注目させることができ、遊技者に緊迫感や期待感を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 3 4 3 】

《 C 7 - 2 》変形例 2 :

上記第3実施形態においては、特定期間においては、普通電動役物53の開放動作中に、特電始動口52に遊技球が入球してから、第2開閉扉55bが開放するまでの時間を0.5秒に設定する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。

20

【 2 3 4 4 】

図203は、変形例2としての一例を説明する説明図である。図143(a)の状態から、普通電動役物53が開放して図203(b)の状態となった場合に、普通電動役物53が閉鎖するタイミングで第2開閉扉55bが開放し、図203(c)に示したように、可動片53aの上面を流通していた複数の遊技球が第2大入賞口55aに入球する構成を採用する。具体的には、可動片53aの上面を遊技球が流通する速度を凸部53bの数等で調整することによって、可動片53aの上面を複数の遊技球が同時に流通し得る構成とする。そして、1個の遊技球が特電始動口52に入球したことを契機として、普通電動役物53は閉鎖し、第2開閉扉55bは開放するが、普通電動役物53の閉鎖のタイミングと第2開閉扉55bの開放するタイミングを調整し、図203(c)に示したように、可動片53aの上面を流通していた複数の遊技球が第2大入賞口55aに入球する構成とする。第2大入賞口55aに複数の遊技球が入球した場合には、入球した遊技球の数に応じた数の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 2 3 4 5 】

このような構成を採用することによって、特定期間中に、1回の特電始動口52への遊技球の入球で、多くの特典を遊技者に付与することができ、遊技者に対して特電始動口52への入球に注目させ、大きな期待感を付与することができる。

【 2 3 4 6 】

《 C 7 - 3 》変形例 3 :

上記第3実施形態においては、特定期間であるオープニング期間(特別ボーナスが付与されるオープニング期間)には、特別ボーナス用のオープニング演出を実行したが、特定期間であるオープニング期間に通常用のオープニング演出(特別ボーナスが付与されないオープニング演出)を実行する構成を採用してもよい。

40

【 2 3 4 7 】

このような構成を採用した場合、特定期間であるオープニング期間に通常用のオープニング演出が実行されたことを認識した遊技者は、一時的に、特別ボーナスは付与されないものと認識しているにもかかわらず、実際には特別ボーナスが付与されるので、遊技者に意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 3 4 8 】

50

《C 7 - 4》変形例 4 :

上記第 3 実施形態において、オープニング期間におけるオープニング時間を、潜伏確変状態である場合（特定期間である場合）と、潜伏確変状態ではない場合（特定期間ではない場合）とで、同じにしてもよい。このようにすることで、状態に応じたオープニング時間を設定する処理（オープニング時間設定処理：図 184 参照）を簡略化することができる、処理負担の軽減を図ることができる。

C 7 - 5 . 変形例 5 :

上記第 3 実施形態においては、高確率モード時に大当たりに当選した場合、その大当たりの大当たり種別が有利であるほど、特別ボーナスが付与されるオープニング期間の時間的長さを短くする構成を採用したが、その大当たりの大当たり種別が有利であるほど、特別ボーナスが付与されるオープニング期間の時間的長さを長くする構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、高確率モード時に大当たりに当選した場合、その大当たり種別が有利な大当たり種別であることを遊技者に、より一層強く所望させ、大当たり種別について遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【2349】

《C 7 - 6》変形例 6 :

上記第 3 実施形態において、オープニング時間を決定する抽選を別に実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、特定期間の時間的長さを、遊技者が大当たり種別から推測することが困難となり、特別ボーナスが付与される場合に、特定期間の時間的長さについて遊技者に新たな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2350】

《C 7 - 7》変形例 7 :

上記第 3 実施形態においては、スルーゲート 35 に遊技球が入球した場合に、電役開放抽選を実行し、電役開放抽選において開放当選した場合に普通電動役物 53 を電動で開放する構成を採用したが、普通電動役物 53 に換えて非電動役物を備える構成を採用してもよい。この場合、スルーゲート 35 と当該非電動役物とが電氣を用いない機械的構造によって接続されており、スルーゲート 35 を遊技球が通過した場合に機械的構造を介して非電動役物が動作する。このような構成を採用することによって、電役開放抽選に関連する処理を省略することができ、処理の簡略化を図ることができる。

【2351】

《C 7 - 8》変形例 8 :

上記第 3 実施形態では、オープニング期間が潜伏確変状態である場合に特別ボーナスを付与し、オープニング期間が潜伏確変状態ではない場合に特別ボーナスを付与しない構成を採用したが、その逆の処理を実行する構成を採用してもよい。すなわち、オープニング期間が潜伏確変状態である場合に特別ボーナスを付与せず、オープニング期間が潜伏確変状態ではない場合に特別ボーナスを付与する構成を採用する。このような構成を採用すると、抽選モードが低確率モードである場合に大当たりに当選すると、オープニング期間において特電始動口 52 への遊技球の入球から第 2 開閉扉 55b の開放までの時間が 0.5 秒となり、特別ボーナスが付与される。通常、高確率モードである場合には大当たりに当選する確率が高いので遊技者に大きな期待感を付与することができ、低確率モードである場合には大当たりに当選する確率が低いので高確率モードである場合と比較して遊技者に期待感を付与しにくい、本変形例の構成を採用した場合、低確率モードある場合には、大当たりに当選すると特別ボーナスが付与されるので、低確率モードである場合にも遊技者に大きな期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、この構成を採用する場合、オープニング期間フラグが ON、高頻度サポートモードフラグが OFF、高確率モードフラグが OFF であることを条件として、特別ボーナスの付与を行うことで、本構成を実現することができる。

【2352】

《C 7 - 9》変形例 9 :

10

20

30

40

50

上記第3実施形態において、普通電動役物53が配置される位置が第2可変入賞装置55の上部でない構成を採用してもよい。例えば、特電始動口52の上部に、いわゆる電動チューリップ型の構造で配置される構成を採用してもよい。この場合、低頻度サポートモード時に特電始動口52に遊技球が入球しにくくすることができ、過度に賞球を付与することを抑制することができる。

【2353】

また、普通電動役物53を備えない構成を採用してもよい。この構成を採用した場合、構造を簡易化することができる。また、電役開放抽選の処理を省略することができるので、処理を簡易化することができる。

【2354】

《C7-10》変形例10：

上記第3実施形態においては、特電始動口52に遊技球が入球してから第2開閉扉55bが開放するまでの時間が、特定期間と非特定期間とで異なる構成を採用したが、特電始動口52に遊技球が入球してから第2開閉扉55bが開放するまでの時間が、特定期間と非特定期間とで同じである構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、特電始動口52に遊技球が入球してから第2開閉扉55bが開放するまでの時間を遊技の状態によって変更する処理を省略することができ、処理を簡略化することができる。

【2355】

《C7-11》変形例11：

上記第3実施形態においては、潜伏確変状態（特定期間）と潜伏確変状態ではない状態（非特定期間または非潜伏確変状態とも呼ぶ）とで、特電始動口52への遊技球の入球を契機とする第2開閉扉55bの制御処理を変更したが、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで他の処理を変更する構成を採用してもよい。例えば、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで、駆動役物の動作態様を変更する構成や、出力する音声の種類を変更する構成や、普通電動役物53の開放パターンを変更する構成など、潜伏確変状態と非潜伏確変状態とで、処理の態様を変更する構成であればどのような構成を採用してもよい。

【2356】

《C7-12》変形例12：

上記第3実施形態において、潜伏確変状態となる確変大当たり（以下、潜伏確変大当たりとも呼ぶ）を、大当たり種別として有する構成を採用してもよい。すなわち、当該潜伏確変大当たりに当選した場合には、その後の遊技回において、高確率モードかつ低頻度サポートモードとなる。よって、遊技者は、抽選モードが高確率モードであることを認識しにくい。従って、次に大当たりに当選した場合に、特別ボーナスが付与されるが、遊技者は特別ボーナスが付与されることを予期していないので、特別ボーナスの付与が開始されると、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技者に突発的な期待感を付与することができ、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2357】

《C7-13》変形例13：

上記第3実施形態においては、オープニング期間における時間的長さであるオープニング時間は、当該オープニング期間の直前に実行された遊技回における大当たり種別に基づいて決定される構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。具体的には、大当たりに当選した遊技回の終了後の期間において遊技球が特定の入球部またはスルーゲート（以下、まとめて特定入球部とも呼ぶ）に入球することを、ラウンド遊技が開始される条件とする遊技機を採用する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了した後であっても、その後に遊技球が特定入球部に入球するまではラウンド遊技が開始されない。よって、大当たりに当選した遊技回が終了した後であっても特定入球部に遊技球が入球するまでの期間をオープニング期間とすることができる。

【2358】

また、特定入球部を、特図始動口51や特電始動口52や第1可変入賞装置54や第2

10

20

30

40

50

可変入賞装置 5 5 の近傍に配置する。さらに、特定入球部の入球口の周囲に釘 4 2 や役物を配置することによって、特定入球部に遊技球が比較的に入球しにくいような構成とする。このようにすることで、オープニング時間を比較的に長く確保することができる。また、遊技者は、特定入球部に遊技球が入らないことを所望するので、オープニング期間中、遊技者に緊迫感を付与することができる。

【 2 3 5 9 】

さらに、特定入球部に遊技球が入球した場合に賞球を払い出す構成としてもよい。この場合、特定入球部に遊技球が入球しやすい構成とすると、特定入球部への遊技球の入球によって賞球を得ることができるが、オープニング期間は短くなる可能性が高く、特別ボーナスとしての賞球は獲得しにくくすることができる。また、逆に、特定入球部に遊技球が入球しにくい構成とすると、特定入球部への遊技球の入球による賞球は獲得しにくい、オープニング期間が長くなる可能性がある、特別ボーナスとしての賞球を獲得しやすくすることができる。このように、特定入球部を備える構成とすることで、種々の遊技性を創出することができる。

10

【 2 3 6 0 】

《 C 7 - 1 4 》変形例 1 4 :

低確率モード時に当たり抽選に当選した場合と、高確率モード時に当たり抽選に当選した場合とで、大当たり抽選に当選した遊技回の実行されるラウンド遊技における第 1 可変入賞装置 5 4 の動作態様 (第 1 開閉扉 5 4 b の開放シナリオ) が異なる構成の遊技機を採用してもよい。具体的には、第 1 開閉シナリオ設定処理において、当たり抽選の当選時の判定モードを特定し、当該判定モードに基づいて、ラウンド遊技における第 1 開閉扉 5 4 b の開放シナリオを決定する。すなわち、当たり抽選に当選した遊技回の実行後に特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった大当たり当選した遊技回の実行時におけるに抽選モードに基づいて決定する。

20

【 2 3 6 1 】

《 C 7 - 1 5 》変形例 1 5 :

上記第 3 実施形態において、開閉実行モードを実行する期間の時間的長さを、当該開閉実行モードを実行する契機となった大当たり当選となった遊技回の大当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2 やリーチ乱数カウンタ C 3 に基づいて決定してもよい。

【 2 3 6 2 】

30

《 D 》第 4 実施形態 :

《 D 1 》遊技機の構造 :

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

40

【 2 3 6 3 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチ

50

ンコ機 10 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 14 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 19 が配置されており、開口された窓部 18 がガラスユニット 19 によって封じられている。内枠 13 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【2364】

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 20 と下皿 21 とが設けられている。上皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

【2365】

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

【2366】

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

【2367】

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

【2368】

図 205 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【2369】

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

【2370】

第 2 制御ユニット 52 は、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたコマンドに基づいて、パチ

10

20

30

40

50

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

【2371】

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

10

【2372】

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

20

【2373】

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

【2374】

図 206 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【2375】

遊技盤 30 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、及び、可変入賞装置 36 が設けられている。また、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 と、起動時表示部 39a とを有している。

40

【2376】

図示するように、一般入賞口 32 は、遊技盤 30 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 32 に遊技球が入賞すると、10 個の遊技球が賞球として払出装 71 から払い出される。

【2377】

第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 は、共に上向きに開放されており、第 1 始動口 33 が第 2 始動口 34 よりも上方となるように鉛直方向に並んで配置されている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に遊技球が入賞すると 3 個の遊技球が賞球として払い出される。第 2 始動口 34 には、左右一対の可動片よりなる電動役物 34a が設けられている。電動役物 34a が閉鎖状態のときには、遊技球は第 2 始動口 34 に入賞することはできない。一

50

方、電動役物 3 4 a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することができる。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞すると 4 個の遊技球が賞球として払い出される。なお、遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 2 3 7 8 】

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

10

【 2 3 7 9 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 2 3 8 0 】

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

30

【 2 3 8 1 】

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

40

【 2 3 8 2 】

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

【 2 3 8 3 】

普図ユニット 3 8 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によっ

50

て構成されている。普図ユニット 38 は、スルーゲート 35 への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 38 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。なお、特図ユニット 37 及び普図ユニット 38 は、セグメント表示器や L E D ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、C R T 又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【2384】

ラウンド表示部 39 は、複数の L E D ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 36 に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 36 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 39 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

10

【2385】

起動時表示部 39 a は、1 つの L E D ランプによって構成されており、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源オン時）に、後述する高確率モードが引き継がれている場合に、点灯する。パチンコ機 10 の前回動作時に、高確率モードのままで電源スイッチ 88 がオン状態からオフ状態に切り替えられた場合、次の電源オン時には、高確率モードフラグの記憶内容が保持され、高確率モードが引き継がれる。なお、電源オン時に換えて、停電からの復旧時においても、高確率モードが引き継がれている場合に、同様に点灯する。

20

【2386】

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

30

【2387】

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

【2388】

図 207 は、液晶表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41 a を示す説明図である。図 207 (a) は、液晶表示装置 41 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 207 (a) に示すように、液晶表示装置 41 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

40

【2389】

図 207 (b) は、液晶表示装置 41 の表示面 41 a を示す説明図である。図示するように、表示面 41 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 207 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 207 (b) に示すように、スクロールによる変動表示

50

の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、液晶表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【２３９０】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、液晶表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

20

【２３９１】

さらに、図２０７（ｂ）に示すように、液晶表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

30

【２３９２】

《Ｄ２》遊技機の電氣的構成：

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

【２３９３】

図２０８は、パチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

40

50

【 2 3 9 4 】

M P U 6 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 6 2 の入力側には、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e と、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 とが接続されている。M P U 6 2 は、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【 2 3 9 5 】

電源装置 8 5 は、停電監視回路 8 6 と、バックアップ電源回路 8 7 とを備える。停電監視回路 8 6 は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ 8 8 がオン状態からオフ状態に切り替えられた時（電源オフ時）も含む。

【 2 3 9 6 】

バックアップ電源回路 8 7 は、コンデンサを備え、停電監視回路 8 6 から停電情報信号を受信した場合に、各装置への電力供給を継続する。具体的には、主制御装置 6 0 に備えられた R A M 6 4 に電力供給がなされ、R A M 6 4 の記憶情報の少なくとも一部を電源オフ後も保持し続ける。保持する情報としては、本実施形態では、後述する高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグと遊技回数カウンタ P N C とを少なくとも含むもので、遊技状態の情報が該当する。

【 2 3 9 7 】

なお、本実施形態では、バックアップ電源回路 8 7 によって、停電発生時（例えば、電源スイッチ 8 8 がオフ状態にある時）でも R A M 6 4 に電力を供給し、上述した遊技状態の情報を保持し続けているが、これに換えて、停電発生時に、バックアップ電源回路 8 7 によって、所定の期間（例えば、1 0 秒）だけ各装置への電力供給を継続し、その所定の期間に、遊技状態の情報をフラッシュメモリやハードディスクドライブ等の不揮発性メモリに退避し、その後、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、待避した情報を R A M 6 4 に復元する構成としても良い。要は、パチンコ機 1 0 に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している遊技状態の情報を、非供給状態から供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る構成であれば、いずれの構成としても良い。

【 2 3 9 8 】

また、M P U 6 2 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e として、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、可変入賞装置 3 6 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されており、遊技中に遊技領域 P A を流下する遊技球が各入賞口に入賞したか否かの入賞判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入賞に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【 2 3 9 9 】

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

【 2 4 0 0 】

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

10

20

30

40

50

御を実行する。

【 2 4 0 1 】

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

10

【 2 4 0 2 】

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

【 2 4 0 3 】

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

20

【 2 4 0 4 】

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

30

【 2 4 0 5 】

図 2 0 9 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、液晶表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。液晶表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタ C 4 が用いられる。なお、高確率モードは、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

40

【 2 4 0 6 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ C I N I が用いられる。また、メイン表示部 4 5 の第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b、並びに液

50

晶表示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C 5 が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C 5 が用いられる。

【 2 4 0 7 】

各カウンタ C 1 ~ C 4、C I N I、C S、C 5 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜格納される。

【 2 4 0 8 】

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

【 2 4 0 9 】

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

【 2 4 1 0 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1 の更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に格納される。大当たり当選となる乱数の値は、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a（図 2 0 8）に当否テーブルとして記憶されている。

【 2 4 1 1 】

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

【 2 4 1 2 】

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

10

20

30

40

50

エリア 6 4 b (R A M 6 4) の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b (R A M 6 4) の第 2 保留エリア R b に格納される。

【 2 4 1 3 】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

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

10

【 2 4 1 4 】

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

20

【 2 4 1 5 】

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

【 2 4 1 6 】

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

30

【 2 4 1 7 】

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

40

【 2 4 1 8 】

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

50

【 2 4 1 9 】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 5 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定され、さらに 1 回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

10

【 2 4 2 0 】

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

【 2 4 2 1 】

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

20

【 2 4 2 2 】

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

30

【 2 4 2 3 】

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

【 2 4 2 4 】

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

40

【 2 4 2 5 】

図 2 1 1 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 3 3 に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

【 2 4 2 6 】

1 6 R 確変大当たり及び 8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モー

50

ドの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【 2 4 2 7 】

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

【 2 4 2 8 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 3 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 1 3 」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「 1 4 ~ 2 7 」が 8 R 通常大当たりに対応しており、「 2 8 ~ 3 3 」が 1 6 R 通常大当たりに対応しており、「 3 4 ~ 3 9 」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【 2 4 2 9 】

上記のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの種別として、4 種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この 4 種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、1 6 R 確変大当たりが最も高く、8 R 確変大当たりが次に高く、次に 1 6 R 通常大当たり、最後に 8 R 通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【 2 4 3 0 】

次に、図 2 1 1 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 始動口 3 4 に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たりが設定されている。第 2 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 3 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 2 7 」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「 2 8 ~ 3 9 」が 8 R 確変大当たりに対応している。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく大当たりは、全て確変大当たりとなる。上記のように本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。

【 2 4 3 1 】

このように、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のうち、第 2 始動口 3 4 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することではなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【 2 4 3 2 】

上述のように、M P U 6 2 は、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に格納されている停止結果テーブルが参照される。

【 2 4 3 3 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタ C 3 の更新値が R A M 6 4 の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタ C 3 の更新値が R A M 6 4 の第 2 保留エリア R b に格納さ

10

20

30

40

50

れる。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、実行エリア A E に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。

【 2 4 3 4 】

リーチとは、液晶表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図 2 0 7 (b) の表示面 4 1 a において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

10

【 2 4 3 5 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

20

【 2 4 3 6 】

次に、転落乱数カウンタ C 4 の詳細について説明する。転落乱数カウンタ C 4 は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

30

【 2 4 3 7 】

転落乱数カウンタ C 4 は、例えば 0 ~ 1 1 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大に達した後 0 に戻る構成である。転落乱数カウンタ C 4 は定期的に更新され、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで転落乱数カウンタ C 4 の更新値が R A M 6 4 の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで転落乱数カウンタ C 4 の更新値が R A M 6 4 の第 2 保留エリア R b に格納される。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に格納された転落乱数カウンタ C 4 の値は、実行エリア A E に移動した後、R O M 6 3 の転落当否判定テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている転落当否判定テーブルと照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、転落当否判定テーブルには、転落抽選に当選する乱数の値は 2 個記憶されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる確率は 1 / 6 0 である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

40

【 2 4 3 8 】

次に、変動種別カウンタ C 5 の詳細について説明する。変動種別カウンタ C 5 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。変動種別カウンタ C 5 は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時

50

間と、液晶表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C 5 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び液晶表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C 5 のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【 2 4 3 9 】

次に、電動役物開放カウンタ C 5 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 5 は、例えば、0 ~ 2 4 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 5 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c に格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタ C 5 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 5 = 0 ~ 1 9 9 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 5 = 2 0 0 ~ 2 4 9 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する。

【 2 4 4 0 】

なお、第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び転落乱数カウンタ C 4 の一組の組み合わせが、第 1 始動口 3 3 に係る保留情報に相当し、第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び転落乱数カウンタ C 4 の一組の組み合わせが、第 2 始動口 3 4 に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

【 2 4 4 1 】

《 D 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【 2 4 4 2 】

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

【 2 4 4 3 】

R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 のエリアの一部には、保留確認用テーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【 2 4 4 4 】

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

【 2 4 4 5 】

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

【 2 4 4 6 】

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

【 2 4 4 7 】

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

【 2 4 4 8 】

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

【 2 4 4 9 】

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

【 2 4 5 0 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、液晶表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2 、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置 4 1 に表示させる。

【 2 4 5 1 】

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

【 2 4 5 2 】

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

【 2 4 5 3 】

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

【 2 4 5 4 】

《 D 4 》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 が実行する処理の概要について説明する。本説明においては、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 が実行する処理の特徴についての理解を容易にするため、先に、比較例としてのパチンコ機において実行されている処理の概要について説明し、その後、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 が実行する処理の概要について説明

10

20

30

40

50

する。

【 2 4 5 5 】

《 D 4 - 1 》 比較例：

図 2 1 3 は、比較例 1 のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。比較例 1 のパチンコ機としては、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する構成のパチンコ機を用いた。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では 1 0 0 回である。但し、比較例 1 のパチンコ機は、高頻度サポートモードでの遊技回が継続して 1 0 0 回実行された場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。比較例 1 のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機 1 0 と比較するための参考例である。

10

【 2 4 5 6 】

図 2 1 3 (a) には、比較例 1 としてのパチンコ機における、抽選モードの状態とサポートモードの状態とが示されている。図 2 1 3 において、[] 内に示した数字 (例えば [1] 、 [6 0]) は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数を示す。

【 2 4 5 7 】

図 2 1 3 (a) は、当たり抽選によって確変大当たり当選し、大当たりの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから 6 0 回目に行われる遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行する場合を示している。また、比較例 1 のパチンコ機においては、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、比較例 1 のパチンコ機の場合、高頻度サポートモードが開始されてから 6 0 回目に行われる遊技回において、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行する。そして、高頻度サポートモードが開始されてから 6 0 回目に行われる遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

20

【 2 4 5 8 】

一方、サポートモードについては、高頻度サポートモードが開始されてから 6 0 回目に行われる遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードに移行後の高頻度サポートモードが開始されてから 1 0 0 回目に行われる遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

30

【 2 4 5 9 】

図 2 1 3 (b) は、比較例 1 のパチンコ機が、転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、6 0 回目の遊技回まで (1 回 ~ 5 9 回) 、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、遊技回 5 9 回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出 (通常演出とも呼ぶ) を実行する。そして、転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出 (以下、バトル演出とも呼ぶ) を実行する。バトル演出は、遊技者に有利な結果または不利な結果のいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、バトル演出は、転落抽選に当選した場合、当たり抽選に当選 (大当たり当選) した場合、そのいずれでもない場合 (転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合) の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。

40

【 2 4 6 0 】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選した場合は遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出、当たり抽選に当選 (本実施形態では大当たり当選) した場合は遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出、そのいずれでもない場合は遊技者側キャラクター

50

と敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。比較例 1 の場合、60 回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【2461】

なお、60 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した 60 回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、60 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについては、前述したように、高頻度サポートモードが継続される。

【2462】

図 214 は、比較例 1 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例 1 のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たり当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから 60 回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合は、図 214 に示されている。すなわち、図 213 (b) で示した例示において、転落抽選に当選したことに換えて当たり抽選において大当たり当選した場合は、図 214 に示されている。

【2463】

当たり抽選において大当たり当選した 60 回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たり当選した 60 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【2464】

図 215 は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図 215 (a) はバトル演出を示し、図 215 (b) は結果告知演出としての敗北演出を示し、図 215 (c) は結果告知演出としての勝利演出を示している。図 215 (a) に示したバトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像を液晶表示装置 41 に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 46 や各種ランプ 47 に出力させる態様である。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

【2465】

また、図 215 (b) に示した敗北演出は、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像を液晶表示装置 41 に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 46 や各種ランプ 47 に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【2466】

図 215 (c) に示した勝利演出は、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像を液晶表示装置 41 に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 46 や各種ランプ 47 に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【2467】

さらに、図示はしないが、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を結果告知演出としてもよい。

【2468】

図 213 (b) に示したように、60 回目の遊技回において転落抽選に当選することによって、抽選モードは当該遊技回の開始とともに高確率モードから低確率モードに移行す

10

20

30

40

50

るが、その一方で、サポートモードは高頻度サポートモードが継続されているため、比較例 1 のパチンコ機の遊技者は、バトル演出が実行されている期間は、サポートモードの状態によって転落に当選したことを認識し得ない。したがって、遊技者は、バトル演出、および、その後に実行される結果告知演出によって、転落抽選および当たり抽選の結果に対して、期待感や緊迫感を抱くことができる。

【 2 4 6 9 】

図 2 1 6 は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a の説明をする説明図である。図に示すように、バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面 4 1 a は、第 1 表示領域 4 1 a S と第 2 表示領域 4 1 a L とに区分される。そして、第 1 表示領域 4 1 a S では、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第 2 表示領域 4 1 a L では、バトル演出または結果告知演出が実行される。

10

【 2 4 7 0 】

図 2 1 7 は、比較例 1 のパチンコ機において転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。図 2 1 3 に示した例と図 2 1 7 に示した例との違いは、高頻度サポートモードが開始されてからの転落抽選に当選するまでに実行された遊技回の実行回数である。図 2 1 3 に示した例では、保証遊技回数に達する前である 6 0 回目の遊技回において転落抽選に当選した場合について説明したが、図 2 1 7 に示した例では、保証遊技回数に達した以降である 1 2 0 回目の遊技回において転落抽選に当選した場合を示している。

20

【 2 4 7 1 】

図 2 1 7 (a) は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、大当たりの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、1 2 0 回目の遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行した場合を示している。比較例 1 のパチンコ機においては、1 2 0 回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、6 0 回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図 2 1 7 (a) の例では、1 2 0 回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、1 2 0 回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

30

【 2 4 7 2 】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（具体的には 1 0 0 回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が 1 0 0 回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図 2 1 7 (a) の例では、1 2 0 回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、1 2 0 回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、1 2 0 回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

40

【 2 4 7 3 】

図 2 1 7 (b) は、比較例 1 のパチンコ機が、転落抽選に当選した 1 2 0 回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、1 2 0 回目の遊技回まで（1 回～1 1 9 回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、1 2 0 回目の遊技回までは通常演出を実行する。そして、転落抽選に当選した 1 2 0 回目の遊技回においては、例えば、先に説明したバトル演出（図 2 1 5 (a)）と同一のバトル演出を実行する。バトル演出の実行後には、転落抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。具体的には、1 2 0 回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

50

【 2 4 7 4 】

図 2 1 7 (b) に示したように、1 2 0 回目の遊技回において転落抽選に当選した場合、抽選モードは当該遊技回が開始するタイミングで高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングと同時である。したがって、1 2 0 回目の遊技回が開始されると同時に低頻度サポートモードに移行する。

【 2 4 7 5 】

図 2 1 8 は、比較例 1 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例 1 のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たり当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから 1 2 0 回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合は、図 2 1 8 に示されている。すなわち、図 2 1 7 (b) で示した例示において、転落抽選に当選したことに換えて当たり抽選において大当たり当選した場合が、図 2 1 8 に示されている。

【 2 4 7 6 】

当たり抽選において大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

【 2 4 7 7 】

図 2 1 7 (b) と図 2 1 8 とを比較すると、1 2 0 回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が異なったものであることが判る。この期間では、大当たり当選の際には、図 2 1 8 に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落当選の際には、図 2 1 7 (b) に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物 3 4 a (図 2 0 6) の開閉状態から高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを判別することによって、1 2 0 回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を、結果告知演出を介さずに認識することができる。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能である。したがって、1 2 0 回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。

【 2 4 7 8 】

まとめると次の通りとなる。比較例 1 のパチンコ機の場合、図 2 1 3 (b) および図 2 1 4 を用いて説明したように、抽選モードが高確率モードへ移行したことに伴ってサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合、保証遊技回数（本実施形態では 1 0 0 回）に達する前の遊技回で転落抽選に当選した場合には、高頻度サポートモードは継続されるため、転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を付与する演出（本実施形態においてはバトル演出）および結果告知演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。

【 2 4 7 9 】

しかし、比較例 1 のパチンコ機の場合、図 2 1 7 (b) および図 2 1 8 を用いて説明したように、抽選モードが高確率モードへ移行したことに伴ってサポートモードが高頻度サ

10

20

30

40

50

ポートモードに移行し、保証遊技回数に達した以後の遊技回で転落抽選に当選した場合には、当該遊技回の開始時に抽選モードが低確率モードに移行すると同時にサポートモードが低頻度サポートモードに移行するため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に高頻度サポートモードが終了したことを認識した場合には、当該遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を、結果告知演出を介さずに電動役物 3 4 a の動作状態から認識することが可能となる。この場合、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に期待感や緊迫感を付与することができない。具体的には、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかが結果告知まで分からない（すなわち、当たり抽選に大当たり当選するのかが転落抽選に当選するのかが結果告知までわからない）といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に高頻度サポートが終了したことを認識することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう（転落抽選に当選する）ということ、バトル演出中に予測できてしまう。このことが、比較例 1 の課題となっている。

10

【 2 4 8 0 】

図 2 1 9 は、比較例 2 のパチンコ機において大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、比較例 2 のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たり当選し、抽選モードが高確率モードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから 1 2 0 回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図 2 1 9 に示されている。比較例 2 のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機 1 0 と比較するための参考例である。

20

【 2 4 8 1 】

当たり抽選において大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数（1 0 0 回）以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例 1 のパチンコ機では、大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである（図 2 1 8 参照）のに対して、比較例 2 のパチンコ機では、大当たり当選した遊技回が開始するタイミングとなっている点が相違する。

30

【 2 4 8 2 】

比較例 2 のパチンコ機は、残余の点で比較例 1 のパチンコ機と同一である。すなわち、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回に達する前に転落抽選に当選した場合に、図 2 1 3 に示した動作と同じ動作を行い、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回に達する前に当たり抽選において大当たり当選した場合に、図 2 1 4 に示した動作と同じ動作を行い、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回以上継続している場合に転落抽選に当選した場合に、図 2 1 7 に示した動作と同じ動作を行う。

40

【 2 4 8 3 】

図 2 1 7 (b) と図 2 1 9 とを比較すると、1 2 0 回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物 3 4 a (図 2 0 6) の開閉状態から、1 2 0 回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、比較例 2 のパチンコ機によれば、比較例 1 の前述した課題を解決することができる。

50

【 2 4 8 4 】

《 D 4 - 2 》パチンコ機 1 0 による処理の概要：

次に、本実施形態としてのパチンコ機 1 0 における処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、比較例 2 のパチンコ機に対して、メイン表示部 4 5 に起動時表示部 3 9 a を有し、起動時表示部 3 9 a を点灯 / 消灯する処理を行う点で相違し、残余の点で同一である。この起動時表示部 3 9 a を点灯 / 消灯する処理の概要について説明する。

【 2 4 8 5 】

図 2 2 0 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、前回動作時に、抽選モードが高確率モードのままで、電源スイッチ 8 8 がオン状態からオフ状態に切り替えられ（電源オフされ）た場合（タイミング t 1 1 ）、その後、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられ（電源オンされ）た時（タイミング t 1 2 ）には、抽選モードとして高確率モードが引き継がれる。同様に、サポートモードについても、電源オフ時の状態が電源オン時に引き継がれる。また、保証遊技回数の残りの回数も引き継がれる。以下、抽選モード、サポートモード、および保証遊技回数の残りの回数が引き継がれることを、単に「遊技状態が引き継がれる」とも呼ぶ。そして、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミング t 1 2 で、起動時表示部 3 9 a は点灯される。

【 2 4 8 6 】

図 2 2 0 には、電源オン後、高頻度サポートモードが開始されてから 6 0 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに移行する場合を示している。ここで言う「6 0 回目」は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数であり、前回動作時からカウントが継続される後述する遊技回数カウンタ P N C に基づくものである。転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回が開始されるタイミング t 1 3 で、起動時表示部 3 9 a は消灯される。

【 2 4 8 7 】

さらに、タイミング t 1 3 では、抽選モードについては、直ちに高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードについては、高頻度サポートモードが継続される。図示はしないが、タイミング t 1 3 でもって、バトル演出が実行開始され、バトル演出の終了後、結果告知演出（敗北演出）が行われる。すなわち、6 0 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選したタイミング t 1 3 での演出、抽選モード、サポートモードについてのそれぞれの変化の態様は、図 2 1 3 （ b ）で示した比較例 1 の転落当選時と同一である。

【 2 4 8 8 】

図 2 2 1 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、図 2 2 0 の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図 2 2 1 に示されている。そして、図 2 2 0 の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミング t 2 2 で、起動時表示部 3 9 a が点灯される。

【 2 4 8 9 】

図 2 2 0 で示した例示では、6 0 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図 2 2 1 で示した例示では、6 0 回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選している。この大当たり当選した 6 0 回目の遊技回が開始されるタイミング t 2 3 で、起動時表示部 3 9 a は消灯される。ここで言う大当たり当選は、確変大当たりに当選した場合、普通大当たりに当選した場合のいずれであってもよい。

【 2 4 9 0 】

図示はしないが、このタイミング t 2 3 で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、当たり抽選において大当たり当選した 6 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝

10

20

30

40

50

利の結果告知演出が終了した直後のタイミング) t 2 4 でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、この60回目に実行される遊技回で大当たり当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図214で示した比較例1の大当たり当選時と同一である。

【2491】

図222は、本実施形態のパチンコ機10において、起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。ここでは、本実施形態のパチンコ機10において、図220、図221の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図222に示されている。そして、図220、図221の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミング t 3 2 で、起動時表示部39aが点灯される。

10

【2492】

図220で示した例示では、保証遊技回数に達する前である60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図222で示した例示では、保証遊技回数に達した以後である120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選している。この転落抽選に当選した120回目の遊技回が開始されるタイミング t 3 3 で、起動時表示部39aは消灯される。

【2493】

図示はしないが、このタイミング t 3 3 で、バトル演出を実行を開始し、バトル演出の終了後、敗北演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミング t 3 3 でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、この120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図217で示した転落当選時と同一である。

20

【2494】

図223は、本実施形態のパチンコ機10において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。ここでは、本実施形態のパチンコ機10において、図222の例示と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合が、図223に示されている。そして、図222の例示と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミング t 4 2 で、起動時表示部39aが点灯される。

30

【2495】

図222で示した例示では120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選していたが、図223で示した例示では、120回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選している。この大当たり当選した120回目の遊技回が開始されるタイミング t 4 3 で、起動時表示部39aは消灯される。

【2496】

図示はしないが、このタイミング t 4 3 で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミング t 4 3 でもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、当たり抽選において大当たり当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング(すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング) t 4 4 でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、この120回目に実行される遊技回で当たり抽選で大当たり当選した際の演出、抽選モード、サポートモードの変化の態様は、図219で示した比較例2の大当たり当選時と同一である。

40

【2497】

まとめると、上述した処理を実行するパチンコ機10によれば、電源オン時に前回動作時の遊技状態が引き継がれ、起動時表示部39aが点灯された以後に、転落抽選または当たり抽選に当選した場合に、その当選した遊技回が開始されるタイミングで直ちに起動時

50

表示部 3 9 a は消灯される。このことは、保証遊技回数に達する前の遊技回での転落抽選または当たり抽選の当選、保証遊技回数に達した以後の遊技回での転落抽選または当たり抽選の当選のいずれの場合も同様であり、当選した遊技回が開始されるタイミングで直ちに起動時表示部 3 9 a は消灯される。このため、パチンコ機 1 0 によれば、電源オン時に起動時表示部 3 9 a が点灯された場合に、6 0 回目の遊技回または 1 2 0 回目の遊技回における転落抽選または当たり抽選に当選した場合に、遊技者によって、起動時表示部 3 9 a が消灯されるタイミングから、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）が予測されることを抑制することができる。

【 2 4 9 8 】

上述した比較例 2 のパチンコ機によれば、図 2 1 3 (b) と図 2 1 4 との比較から判るように、6 0 回目の遊技回の開始から終了までの期間において、転落抽選に当選した場合と当たり抽選において大当たり当選した場合とで、抽選モードの変化の態様が異なったものである。また、図 2 1 7 (b) と図 2 1 9 との比較から判るように、当選した遊技回である 1 2 0 回目の遊技回の開始から終了までの期間においても、転落抽選に当選した場合と当たり抽選において大当たり当選した場合とで、抽選モードの変化の態様が異なったものである。すなわち、当選した遊技回の開始から終了までの期間において、その当選が大当たり当選の際には高確率モードであるのに対して、転落当選の際には低確率モードとなっている。

【 2 4 9 9 】

加えて、比較例 2 のパチンコ機において、一般的ないわゆる朝一ランプを採用した場合、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するタイミング（図 2 2 0 のタイミング t 1 3、図 2 2 1 のタイミング t 2 4、図 2 2 2 のタイミング t 3 3、図 2 2 3 のタイミング t 4 4）でもって、朝一ランプを消灯することが考えられる。この構成によれば、転落当選の際には、転落当選した遊技回が開始されるタイミングで朝一ランプが消灯され、大当たり当選の際には、大当たり当選した遊技回が終了するタイミングで朝一ランプが消灯されることになる。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、朝一ランプの点灯 / 消灯状態から高確率モードから低確率モードに移行したことを認識することが可能となる。すなわち、この構成によれば、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが可能となる。したがって、比較例 2 のパチンコ機において単純に朝一ランプを設けた構成によれば、6 0 回目の遊技回および 1 2 0 回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。

【 2 5 0 0 】

これに対して本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、上述したように、保証遊技回数に達する前である 6 0 回目の遊技回、および、保証遊技回数に達した後である 1 2 0 回目の遊技回において、転落抽選に当選した場合および当たり抽選で大当たり当選した場合のいずれの場合であっても、その当選した遊技回が開始されるタイミングで起動時表示部 3 9 a が消灯されるため、起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯状態から転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者に予測されることを抑制し、転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を付与する演出（本実施形態においてはバトル演出）および結果告知演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能となる。

【 2 5 0 1 】

さらに、起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯状態を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者が認識してしまう場合と比較して、演出を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たり当選したのかを遊技者に認識させる場合には、当該演出に時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。また、当該演出において、大当たり当選している可能性が高いことを示唆する演出要素と、転落抽選に当選している可能性が

10

20

30

40

50

高いことを示唆する演出要素とを適宜組み合わせで一連の演出として実行することで、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技に対する興趣向上を図ることができる。

【2502】

《D5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【2503】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の MPU 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。MPU 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【2504】

<タイマ割込み処理>

図 224 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（例えば 2 msec 周期）に起動される。

【2505】

ステップ Sd0101 では、各種検知センサ 67a ~ 67e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサ 67a ~ 67e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検出情報）を保存する。その後、ステップ Sd0102 に進む。

【2506】

ステップ Sd0102 では、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ CINI に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CINI の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sd0103 に進む。

【2507】

ステップ Sd0103 では、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、転落乱数カウンタ C4 および電動役物開放カウンタ C5 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、転落乱数カウンタ C4 および電動役物開放カウンタ C5 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C1 ~ C5 の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sd0104 に進む。

【2508】

ステップ Sd0104 では、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ Sd0104 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sd0104 を実行した後、ステップ Sd0105 に進む。

【2509】

ステップ Sd0105 では、スルーゲート 35 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ Sd0105 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sd0105 を実行した後、MPU 62 はタイマ割込み処理を終了する。

【2510】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 224：Sd0104）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 2 5 1 1 】

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

【 2 5 1 2 】

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

【 2 5 1 3 】

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

【 2 5 1 4 】

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

【 2 5 1 5 】

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

【 2 5 1 6 】

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

【 2 5 1 7 】

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

【 2 5 1 8 】

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

【 2 5 1 9 】

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

【 2 5 2 0 】

10

20

30

40

50

ステップ S d 0 2 1 2 では、ステップ S d 0 1 0 3 (図 2 2 4) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C 4 の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S d 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S d 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C 4 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S d 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S d 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C 4 の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S d 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S d 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S d 0 2 1 3 に進む。

【 2 5 2 1 】

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

【 2 5 2 2 】

ステップ S d 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、転落乱数カウンタ C 4 の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【 2 5 2 3 】

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

【 2 5 2 4 】

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

【 2 5 2 5 】

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

【 2 5 2 6 】

< 先判定処理 >

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

【 2 5 2 7 】

図 2 2 6 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 2 5 2 8 】

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

10

【 2 5 2 9 】

ステップ S d 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（ S d 0 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 0 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S d 0 3 0 8 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

20

【 2 5 3 0 】

一方、ステップ S d 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（ S d 0 3 0 2 : N O ）、ステップ S d 0 3 0 4 に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタ C 4 の値を把握する。その後、ステップ S d 0 3 0 5 に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

30

【 2 5 3 1 】

ステップ S d 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していると判定した場合には（ S d 0 3 0 5 : Y E S ）、ステップ S d 0 3 0 6 に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア 6 4 f に記憶し、ステップ S d 0 3 0 3 に進む。ステップ S d 0 3 0 3 では、上述のように、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S d 0 3 0 8 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 2 5 3 2 】

ステップ S d 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（ S d 0 3 0 5 : N O ）、ステップ S d 0 3 0 7 に進む。ステップ S d 0 3 0 7 では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップ S d 0 3 0 8 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

40

【 2 5 3 3 】

ステップ S d 0 3 0 8 では、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には（ S d 0 3 0 8 : Y E S ）、ステップ S d 0 3 0 9 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。その後、ステップ S d 0 3 1 0 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に

50

記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSd0310を実行した後、ステップSd0311に進む。

【2534】

ステップSd0311では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSd0311において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(Sd0311: YES)、ステップSd0312に進み、先判定処理結果格納エリア64fに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSd0311において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には(Sd0311: NO)、ステップSd0313に進み、先判定処理結果格納エリア64fに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

10

【2535】

ステップSd0308において、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(Sd0308: NO)、ステップSd0314に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップSd0315に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSd0316に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

20

【2536】

ステップSd0316において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(Sd0316: YES)、ステップSd0317に進み、先判定処理結果格納エリア64fにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSd0316において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(Sd0316: NO)、そのまま先判定処理を終了する。

【2537】

<スルー用の入球処理>

30

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図224: Sd0105)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2538】

図227は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSd0401では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSd0401において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には(Sd0401: YES)、ステップSd0402に進み、役物保留個数SNが上限値(本実施形態では4)未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップSd0401において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には(Sd0401: NO)、本スルー用の入球処理を終了する。

40

【2539】

ステップSd0402において、役物保留個数SNの上限値未満(4未満)であると判定した場合には(Sd0402: YES)、ステップSd0403に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップSd0404に進む。

【2540】

ステップSd0404では、ステップSd0103(図224)において更新した電動役物開放カウンタC5の値をRAM64の電役保留エリア64cの空き記憶エリアのうち

50

最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 5 4 1 】

一方、ステップ S d 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないとは判定した場合 (S d 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 5 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 5 4 2 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 2 5 4 3 】

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

【 2 5 4 4 】

ステップ S d 0 5 0 2 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。高確率モードフラグが O N であるとき、抽選モードは高確率モードである。高確率モードフラグが O F F であるとき、抽選モードは高確率モードではない、すなわち低確率モードである。高確率モードフラグは、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O N にされ、その後に通常大当たりに当選した場合、または、転落抽選に当選した場合に O F F にされる。

【 2 5 4 5 】

ステップ S d 0 5 0 2 において、高確率モードであると判定した場合には (S d 0 5 0 2 : Y E S)、ステップ S d 0 5 0 3 に進み、メイン表示部 4 5 に設けられた起動時表示部 3 9 a を点灯する。その後、ステップ S d 0 5 0 4 に進み、起動時表示部フラグを O N にする。起動時表示部フラグは、起動時表示部 3 9 a が点灯しているか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。ステップ S d 0 5 0 3 で起動時表示部 3 9 a が点灯されたことを受けて、ステップ S d 0 5 0 4 で起動時表示部フラグをオンにする。ステップ S d 0 5 0 4 を実行した後、ステップ S d 0 5 0 5 に進む。

【 2 5 4 6 】

一方、ステップ S d 0 5 0 2 において高確率モードではないと判定した場合には (S d 0 5 0 2 : N O)、直ちにステップ S d 0 5 0 5 に進む。

【 2 5 4 7 】

ステップ S d 0 5 0 5 では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S d 0 5 0 5 を実行した後、ステップ S d 0 5 0 6 に進む。

【 2 5 4 8 】

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

10

20

30

40

50

バッファ領域に格納する。その後、ステップ S d 0 5 0 7 に進む。

【 2 5 4 9 】

ステップ S d 0 5 0 7 では、払出制御装置 7 0 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S d 0 5 0 8 に進む。ステップ S d 0 5 0 8 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a , 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S d 0 5 0 8 を実行した後、ステップ S d 0 5 0 9 に進む。

【 2 5 5 0 】

ステップ S d 0 5 0 9 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S d 0 5 1 0 に進む。

【 2 5 5 1 】

ステップ S d 0 5 1 0 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S d 0 5 1 1 に進む。

【 2 5 5 2 】

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

【 2 5 5 3 】

なお、ステップ S d 0 5 0 5 からステップ S d 0 5 1 0 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 2 5 5 4 】

< 遊技回制御処理 >

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

【 2 5 5 5 】

図 2 2 9 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S d 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N

にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【2556】

ステップS d 0 6 0 1において、開閉実行モード中であると判定した場合には(S d 0 6 0 1 : Y E S)、ステップS d 0 6 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS d 0 6 0 1において、開閉実行モード中でないと判定した場合には(S d 0 6 0 1 : N O)、ステップS d 0 6 0 2に進む。

【2557】

ステップS d 0 6 0 2では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

【2558】

ステップS d 0 6 0 2において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には(S d 0 6 0 2 : N O)、ステップS d 0 6 0 3～ステップS d 0 6 0 6の遊技回開始用処理に進む。ステップS d 0 6 0 3では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS d 0 6 0 3において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には(S d 0 6 0 3 : Y E S)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップS d 0 6 0 3において、合計保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には(S d 0 6 0 3 : N O)、ステップS d 0 6 0 4に進む。

【2559】

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

【2560】

ステップS d 0 6 0 5では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態であるか否かの判定を、遊技状態判定処理にて行う。高確率モードであり、且つ高頻度サポートモードである遊技状態を、以下、「高確・高サポ状態」とも呼ぶ。後述するが、本実施形態のパチンコ機10では、高確・高サポ状態の遊技回において特定の演出を実行するため、高確・高サポ状態であるか否かの判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップS d 0 6 0 5を実行した後、ステップS d 0 6 0 6に進む。

【2561】

ステップS d 0 6 0 6では、メイン表示部45における変動表示及び液晶表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップS d 0 6 0 6を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2562】

一方、ステップS d 0 6 0 2において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には(S d 0 6 0 2 : Y E S)、ステップS d 0 6 0 7～ステップS d 0 6 1 1の遊技回進行用処理に進む。

【2563】

ステップS d 0 6 0 7では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変

10

20

30

40

50

動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S d 0 6 0 7 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア 6 4 d）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図 2 3 2：S d 0 9 0 3）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【 2 5 6 4 】

ステップ S d 0 6 0 7 において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S d 0 6 0 7：N O）、ステップ S d 0 6 0 8 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ S d 0 6 0 8 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

10

【 2 5 6 5 】

ステップ S d 0 6 0 7 において、変動時間が経過していると判定した場合には（S d 0 6 0 7：Y E S）、ステップ S d 0 6 0 9 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図 2 3 2）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップ S d 0 6 1 0 に進む。

【 2 5 6 6 】

ステップ S d 0 6 1 0 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。高頻度サポートモードフラグが O N であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグが O F F であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる（図 2 3 8 のステップ S d 1 5 0 4 参照）。

20

【 2 5 6 7 】

ステップ S d 0 6 1 0 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S d 0 6 1 0：Y E S）、ステップ S d 0 6 1 1 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタ P N C は、後述する図 2 3 8 のステップ S d 1 5 0 5 で値 1 0 0 が予めセットされている。ステップ S d 0 6 1 1 を実行した後、ステップ S d 0 6 1 2 に進む。一方、ステップ S d 0 6 1 0 において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には（S d 0 6 1 0：N O）、遊技回制御処理を終了する。

30

【 2 5 6 8 】

ステップ S d 0 6 1 2 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

40

【 2 5 6 9 】

ステップ S d 0 6 1 2 において、高確率モードではないと判定した場合には（S d 0 6 1 2：N O）、ステップ S d 0 6 1 3 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば 1 0 0 回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタ P N C は保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、P N C > 0 であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【 2 5 7 0 】

50

ステップ S d 0 6 1 3 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合（ステップ S d 0 6 1 3 : N O ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S d 0 6 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S d 0 6 1 4 を実行した後、ステップ S d 0 6 1 5 に進む。

【 2 5 7 1 】

ステップ S d 0 6 1 5 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S d 0 6 1 5 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 2 5 7 2 】

一方、ステップ S d 0 6 1 3 において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップ S d 0 6 1 3 : Y E S ）には、ステップ S d 0 6 1 4 およびステップ S d 0 6 1 5 を実行することなく、直ちに遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S d 0 6 1 2 において高確率モードであると判定した場合（ S d 0 6 1 2 : Y E S ）にも、直ちに遊技回制御処理を終了する。

【 2 5 7 3 】

上述したステップ S d 0 6 1 2 からステップ S d 0 6 1 5 までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が 1 0 0 回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が 1 0 0 回に達した以後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。

【 2 5 7 4 】

< データ設定処理 >

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

【 2 5 7 5 】

図 2 3 0 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 0 7 0 1 では、第 2 保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S d 0 7 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」であると判定した場合には（ S d 0 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 0 7 0 2 ~ ステップ S d 0 7 0 7 の第 1 図柄表示部用のデータ設定処理を実行し、一方、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」でないと判定した場合には（ S d 0 7 0 1 : N O ）、ステップ S d 0 7 0 8 ~ ステップ S d 0 7 1 3 の第 2 図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

【 2 5 7 6 】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、図 2 2 9 で説明したように、合計保留個数 C R N が 1 以上である場合である（図 2 2 9 : S d 0 6 0 3 参照）。この場合に、データ設定処理では、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」であるか否かを判定し、「 0 」でない場合、すなわち第 2 図柄表示部 3 7 b について変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第 1 始動保留個数 R a N が 1 以上であるか否かに関わらず、第 2 保留エリア R b に記憶されているデータを本データ設定処理の対象とする。これにより、第 1 保留エリア R a 及び第 2 保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 始動口 3 4 に対応した第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報が優先される。

【 2 5 7 7 】

ステップ S d 0 7 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S d 0 7 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S d 0 7 0 4 に進む。ステップ S d 0 7 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S d 0 7 0 5 に進む。

【 2 5 7 8 】

10

20

30

40

50

ステップ S d 0 7 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S d 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S d 0 7 0 6 に進む。

【 2 5 7 9 】

ステップ S d 0 7 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の第 2 結果表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S d 0 7 0 7 へ進む。

10

【 2 5 8 0 】

ステップ S d 0 7 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

20

【 2 5 8 1 】

ステップ S d 0 7 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 2 2 8) におけるステップ S d 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【 2 5 8 2 】

ステップ S d 0 7 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」でないと判定した場合には (S d 0 7 0 1 : N O) 、上述のように、ステップ S d 0 7 0 8 ~ ステップ S d 0 7 1 3 の第 2 図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

30

【 2 5 8 3 】

ステップ S d 0 7 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S d 0 7 0 9 に進む。ステップ S d 0 7 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S d 0 7 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S d 0 7 1 1 に進む。

【 2 5 8 4 】

ステップ S d 0 7 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S d 0 7 1 1 を実行した後、ステップ S d 0 7 1 2 に進む。

40

【 2 5 8 5 】

ステップ S d 0 7 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S d 0 7 1 3 に進む。

【 2 5 8 6 】

50

ステップ S d 0 7 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 2 5 8 7 】

ステップ S d 0 7 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 2 8 ）におけるステップ S d 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【 2 5 8 8 】

< 遊技状態判定処理 >

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 2 9 : S d 0 6 0 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 2 5 8 9 】

図 2 3 1 は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 0 8 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 5 9 0 】

ステップ S d 0 8 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S d 0 8 0 1 : Y E S ）、ステップ S d 0 8 0 2 に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 5 9 1 】

ステップ S d 0 8 0 2 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S d 0 8 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 0 8 0 3 に進み、高確・高サポフラグをオンする。高確・高サポフラグは、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（高確・高サポ状態）であるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。高確・高サポフラグが O N であるとき、高確・高サポ状態である。高確・高サポフラグが O F F であるとき、高確・高サポ状態ではない。ステップ S d 0 8 0 3 によれば、この遊技状態判定処理の実行時において高確・高サポ状態であるか否かの判定結果を M P U 6 2 にて特定することが可能となる。ステップ S d 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S d 0 8 0 4 に進む。

30

40

【 2 5 9 2 】

ステップ S d 0 8 0 4 では、高確・高サポ状態であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確・高サポコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S d 0 8 0 4 を実行した後、遊技状態判定処理を終了する。

【 2 5 9 3 】

一方、ステップ S d 0 8 0 1 において高確率モードでないと判定した場合（S d 0 8 0 1 : N O ）、またはステップ S d 0 8 0 2 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S d 0 8 0 2 : N O ）、ステップ S d 0 8 0 3 およびステップ S d 0 8 0 4 を実行することなく、遊技状態判定処理を終了する。

50

【 2 5 9 4 】

< 変動開始処理 >

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

【 2 5 9 5 】

図 2 3 2 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S d 0 9 0 1 では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップ S d 0 9 0 2 に進む。

【 2 5 9 6 】

ステップ S d 0 9 0 2 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S d 0 9 0 2 を実行した後、ステップ S d 0 9 0 3 に進む。

【 2 5 9 7 】

ステップ S d 0 9 0 3 では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S d 0 9 0 3 を実行した後、ステップ S d 0 9 0 4 に進む。

【 2 5 9 8 】

ステップ S d 0 9 0 4 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S d 0 9 0 4 において、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S d 0 9 0 4 : N O）、ステップ S d 0 9 0 5 に進み、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S d 0 9 0 3 で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップ S d 0 9 0 4 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S d 0 9 0 4 : Y E S）、ステップ S d 0 9 0 6 に進み、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S d 0 9 0 3 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S d 0 9 0 5 又はステップ S d 0 9 0 6 を実行した後、ステップ S d 0 9 0 7 に進む。

【 2 5 9 9 】

ステップ S d 0 9 0 7 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、1 6 R 通常大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【 2 6 0 0 】

ステップ S d 0 9 0 5 ~ ステップ S d 0 9 0 7 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 2 2 8）におけるステップ S d 0 5 0 5 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S d 0 9 0 7 を実行後、ステップ S d 0 9 0 8 に進む。

【 2 6 0 1 】

ステップ S d 0 9 0 8 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であ

ると特定して変動表示を開始させる。ステップ S d 0 9 0 8 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 2 6 0 2 】

< 転落判定処理 >

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 2 3 2 : S d 0 9 0 1) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 6 0 3 】

図 2 3 3 は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 0 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

10

【 2 6 0 4 】

ステップ S d 1 0 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には (S d 1 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S d 1 0 0 2 に進み、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリア A E に格納されている転落乱数カウンタ C 4 の値が、転落当否判定テーブル記憶エリア 6 3 d の転落当否判定テーブルにおける転落当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。ステップ S d 1 0 0 2 において、転落抽選に当選していると判定した場合には (S d 1 0 0 2 : Y E S) 、ステップ S d 1 0 0 3 に進み、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S d 1 0 0 4 に進む。

【 2 6 0 5 】

ステップ S d 1 0 0 4 では、起動時表示部 3 9 a が点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の起動時表示部フラグが O N されているか否かを判定する。

20

【 2 6 0 6 】

ステップ S d 1 0 0 4 において、起動時表示部フラグが O N されていると判定した場合には (S d 1 0 0 4 : Y E S) 、ステップ S d 1 0 0 5 に進み、メイン表示部 4 5 に設けられた起動時表示部 3 9 a を消灯する。その後、ステップ S d 1 0 0 6 に進み、起動時表示部フラグを O F F する。ステップ S d 1 0 0 6 を実行後、ステップ S d 1 0 0 7 に進む。一方、ステップ S d 1 0 0 4 において、起動時表示部フラグが O F F されていると判定した場合には (S d 1 0 0 4 : N O) 、ステップ S d 1 0 0 5 およびステップ S d 1 0 0 6 を実行することなく、ステップ S d 1 0 0 7 に進む。

30

【 2 6 0 7 】

ステップ S d 1 0 0 7 では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する前 (= 保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S d 1 0 0 7 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S d 1 0 0 7 : N O) 、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S d 1 0 0 8 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。続いて、ステップ S d 1 0 0 9 に進み、低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S d 1 0 0 9 を実行した後、転落判定処理を終了する。

40

【 2 6 0 8 】

一方、ステップ S d 1 0 0 7 において、保証遊技回数内であると判定した場合 (S d 1 0 0 7 : Y E S) には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップ S d 1 0 0 1 において高確率モードでないと判定した場合 (S d 1 0 0 1 : N O) 、またはステップ S d 1 0 0 2 において転落抽選に当選していないと判定した場合 (S d 1 0 0 2 : N O) には、直ちに遊技回制御処理を終了する。

【 2 6 0 9 】

以上のように構成された転落判定処理によって、図 2 2 0 のタイミング t 1 3 における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部の点灯 / 消灯についての変動、および、図 2 2 2 のタイミング t 3 3 における抽選モード、サポートモード、および起動時表示

50

部の点灯 / 消灯についての変動が実現される。特に、図 2 2 0 のタイミング t 1 3 において、転落当選したにもかかわらず高頻度サポートモードが継続されるのは、ステップ S d 1 0 0 7 において保証遊技回数内であると判定した場合に、ステップ S d 1 0 0 8 およびステップ S d 1 0 0 9 を実行しないことによって実現される。

【 2 6 1 0 】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 3 2 : S d 0 9 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 6 1 1 】

10

図 2 3 4 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 1 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 6 1 2 】

ステップ S d 1 1 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S d 1 1 0 1 : Y E S）、ステップ S d 1 1 0 2 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 1 0 (b) に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S d 1 1 0 4 に進む。

20

【 2 6 1 3 】

一方、ステップ S d 1 1 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S d 1 1 0 1 : N O）、ステップ S d 1 1 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 2 1 0 (a) に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S d 1 1 0 4 に進む。

【 2 6 1 4 】

ステップ S d 1 1 0 4 では、ステップ S d 1 1 0 2 又はステップ S d 1 1 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S d 1 1 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S d 1 1 0 4 : Y E S）、ステップ S d 1 1 0 5 に進む。

30

【 2 6 1 5 】

ステップ S d 1 1 0 5 では、起動時表示部 3 9 a が点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の起動時表示部フラグが O N されているか否かを判定する。

【 2 6 1 6 】

ステップ S d 1 1 0 5 において、起動時表示部フラグが O N されていると判定した場合には（S d 1 1 0 5 : Y E S）、ステップ S d 1 1 0 6 に進み、メイン表示部 4 5 に設けられた起動時表示部 3 9 a を消灯する。その後、ステップ S d 1 1 0 7 に進み、起動時表示部フラグを O F F する。ステップ S d 1 1 0 7 を実行後、ステップ S d 1 1 0 8 に進む。なお、ステップ S d 1 1 0 5 において、起動時表示部フラグが O F F されていると判定した場合には（S d 1 1 0 5 : N O）、ステップ S d 1 1 0 6 およびステップ S d 1 1 0 7 を実行することなく、ステップ S d 1 1 0 8 に進む。

40

【 2 6 1 7 】

ステップ S d 1 1 0 8 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 6 1 8 】

ステップ S d 1 1 0 8 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S

50

d 1 1 0 8 : Y E S)、ステップ S d 1 1 0 9 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する前 (= 保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S d 1 1 0 9 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S d 1 1 0 9 : N O)、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S d 1 1 1 0 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。続いて、ステップ S d 1 1 1 1 に進み、低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S d 1 1 1 1 を実行した後、ステップ S d 1 1 1 2 に進む。

【 2 6 1 9 】

一方、ステップ S d 1 1 0 8 において、高頻度サポートモードでないと判定した場合 (S d 1 1 0 8 : N O)、またはステップ S d 1 1 0 9 において保証遊技回数内であると判定した場合 (ステップ S d 1 1 0 9 : Y E S) には、直ちにステップ S d 1 1 1 2 に進む。

【 2 6 2 0 】

上述したステップ S d 1 1 0 4 からステップ S d 1 1 1 1 までの処理によって、図 2 2 1 のタイミング t 2 3 における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯についての変動、および、図 2 2 3 のタイミング t 4 3 における抽選モード、サポートモード、および起動時表示部の点灯 / 消灯についての変動が実現される。すなわち、図 2 2 1 のタイミング t 2 3、および図 2 2 3 のタイミング t 4 3 において、大当たり当選したのに起動時表示部 3 9 a が消灯されるのは、ステップ S d 1 1 0 4 ~ ステップ S d 1 1 0 7 によって実現される。図 2 2 3 のタイミング t 4 3 において、大当たり当選したにもかかわらず低頻度サポートモードに移行されるのは、ステップ S d 1 1 0 9 において保証遊技回数内でないと判定した場合に、ステップ S d 1 1 1 0 およびステップ S d 1 1 1 1 を実行することによって実現される。

【 2 6 2 1 】

続くステップ S d 1 1 1 2 からステップ S d 1 1 1 9 においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【 2 6 2 2 】

ステップ S d 1 1 1 2 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S d 1 1 1 2 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S d 1 1 1 2 : N O)、ステップ S d 1 1 1 3 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル (図 2 1 1 (a) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【 2 6 2 3 】

一方、ステップ S d 1 1 1 2 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S d 1 1 1 2 : Y E S)、ステップ S d 1 1 1 4 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル (図 2 1 1 (b) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 の処理を実行した後、ステップ S d 1 1 1 5 に進む。

【 2 6 2 4 】

ステップ S d 1 1 1 5 では、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S d 1 1 1 5 において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には (S d 1 1 1 5 : Y E S)、ステップ S d 1 1 1 6 に進む。

【 2 6 2 5 】

10

20

30

40

50

ステップ S d 1 1 1 6 では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S d 1 1 1 6 を実行した後、ステップ S d 1 1 1 7 に進む。

【 2 6 2 6 】

10

ステップ S d 1 1 1 7 では、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にする。ステップ S d 1 1 1 7 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 2 6 2 7 】

ステップ S d 1 1 1 5 において、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合（S d 1 1 1 5 : N O）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップ S d 1 1 1 8 に進む。

20

【 2 6 2 8 】

ステップ S d 1 1 1 8 では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S d 1 1 1 8 を実行した後、ステップ S d 1 1 1 9 に進む。

30

【 2 6 2 9 】

ステップ S d 1 1 1 9 では、ステップ S d 1 1 1 3 又はステップ S d 1 1 1 4 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。具体的には、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S d 1 1 1 9 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 2 6 3 0 】

ステップ S d 1 1 0 4 において、ステップ S d 1 1 0 2 又はステップ S d 1 1 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S d 1 1 0 4 : N O）、ステップ S d 1 1 2 0 に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S d 1 1 2 0 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

40

【 2 6 3 1 】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理の

50

サブルーチン（図 2 3 2 : S d 0 9 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 6 3 2 】

図 2 3 5 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 2 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S d 1 2 0 2 に進む。

【 2 6 3 3 】

ステップ S d 1 2 0 2 では高確・高サポ状態であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納された高確・高サポフラグ O N であるか否かを判定する。上述のように、高確・高サポフラグは、図 2 3 1 のステップ S d 0 8 0 3 で O N にされるフラグである。ステップ S d 1 2 0 2 において、高確・高サポフラグが O N ではないと判定した場合には（S d 1 2 0 2 : N O）、ステップ S d 1 2 0 3 に進む。

【 2 6 3 4 】

ステップ S d 1 2 0 3 では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には、リーチが発生すると判定して（S d 1 2 0 3 : Y E S）、ステップ S d 1 2 0 4 に進む。また、上記各フラグのいずれもが O N ではない場合であっても、実行エリア A E に格納されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合には、リーチが発生すると判定して（S d 1 2 0 3 : Y E S）、ステップ S d 1 2 0 4 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【 2 6 3 5 】

ステップ S d 1 2 0 4 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S d 1 2 1 0 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 2 6 3 6 】

ステップ S d 1 2 0 3 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S d 1 2 0 3 : N O）、ステップ S d 1 2 0 5 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップ S d 1 2 1 0 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 2 6 3 7 】

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

【 2 6 3 8 】

10

20

30

40

50

また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動時間が選択されるようにリーチ非発生用変動時間テーブルが設定されていてもよい。ただし、これに限定されることはなく、選択される変動時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。

【2639】

次に、ステップS d 1 2 0 2において、高確・高サポフラグがONであると判定した場合には(S d 1 2 0 2 : YES)、ステップS d 1 2 0 6に進む。

10

【2640】

ステップS d 1 2 0 6では、今回の遊技回において当たり抽選に当選(大当たり当選)した場合、転落抽選に当選した場合、およびリーチが発生する場合、のうちの少なくとも一つに該当するか否かを判定する。具体的には、i)各種フラグ記憶エリア64eの確変大当たりフラグがONであること、ii)各種フラグ記憶エリア64eの通常大当たりフラグがONであること、iii)実行エリアAEに格納されている転落乱数カウンタC4の値が、転落当否判定テーブル記憶エリア63dの転落当否判定テーブルにおける転落当選として設定されている値と一致していること、iv)実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値であること、のうちの少なくとも一つを満たす場合に、ステップS d 1 2 0 6で肯定判定される。なお、本実施形態およびその変形例の説明において、「当たり抽選に当選」とは、当たり抽選において大当たりに当選することを意味する。

20

【2641】

ステップS d 1 2 0 6において、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のうちの少なくとも一つに該当すると判定した場合には(S d 1 2 0 6 : YES)、ステップS d 1 2 0 7に進み、変動時間テーブル記憶エリア63eに記憶されているバトル結果告知演出用変動時間テーブルを参照して、変動時間を取得する。バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、バトル演出と結果告知演出との両方を行うのに要する時間である。バトル演出は、図215(a)に例示した演出である。結果告知演出は、図215(b)に例示した敗北演出、図215(c)に例示した勝利演出、あるいは引き分け演出である。本実施形態では、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、一定の長さに設定されている。

30

【2642】

なお、本実施形態の変形例として、結果告知演出として勝利演出を行う場合と敗北演出を行う場合と引き分け演出を行う場合とで、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間を異なるようにしてもよい。この場合、変動時間のうちの結果告知演出が占める時間を、勝利演出を行う場合と敗北演出を行う場合と引き分け演出を行う場合とで異なる構成とする。具体的には、勝利演出の場合は、敗北演出や引き分け演出の場合よりも、結果告知が占める時間が長くなるように変動時間を長くすることによって、勝利したことの感動を高めることができる。

40

【2643】

ステップS d 1 2 0 7を実行した後、ステップS d 1 2 0 9に進み、各種フラグ記憶エリア64eの高確・高サポフラグをOFFする。その後、ステップS d 1 2 1 0に進み、ステップS d 1 2 0 7で取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2644】

一方、ステップS d 1 2 0 6において、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しないと判定した場合には(S d 1 2 0 6 : NO)、ステップS d 1 2 0 8に進み、変動時間テーブル記憶エリア63eに記憶されている外れ時演出用変動時間テ

50

ーブルを参照して、変動時間を取得する。本実施形態では、外れ時演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、高確・高サポ状態でありながら、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を行うに要する時間であり、一定時間に設定されている。本実施形態においては、外れ時演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間は、バトル結果告知演出用変動時間テーブルに記憶されている変動時間より短くなるように設定されている。

【 2 6 4 5 】

ステップ S d 1 2 0 8 を実行した後、ステップ S d 1 2 0 9 に進み、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確・高サポフラグを O F F する。続いて、ステップ S d 1 2 1 0 に進み、ステップ S d 1 2 0 8 で取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

10

【 2 6 4 6 】

< 遊技状態移行処理 >

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

【 2 6 4 7 】

図 2 3 6 は、遊技状態移行処理を示す説明図である。ステップ S d 1 3 0 1 では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ステップ S d 1 3 0 1 において、開閉実行モード中でないとは判定した場合には（ S d 1 3 0 1 : N O ）、ステップ S d 1 3 0 2 に進み、1 の遊技回の第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S d 1 3 0 2 において、変動表示が終了したタイミングでないと判定した場合には（ S d 1 3 0 2 ; N O ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 2 6 4 8 】

ステップ S d 1 3 0 2 において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（ S d 1 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S d 1 3 0 3 に進み、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが O N ではないとは判定した場合には（ S d 1 3 0 3 : N O ）、本遊技状態移行処理を終了する。

30

【 2 6 4 9 】

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

40

【 2 6 5 0 】

ステップ S d 1 3 0 5 では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ（1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ）を確認する。ステップ S d 1 3 0 5 において、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 1 6 R 通常大当たりフラグであると判定した場合には（ S d

50

1305: YES)、ステップS d 1306に進み、RAM 64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC1に「16」をセットする。第1ラウンドカウンタエリアRC1は、開閉扉36bが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。一方、ステップS d 1305において、RAM 64に記憶されている大当たり種別フラグが8R確変大当たりフラグ又は8R通常大当たりフラグであると判定した場合には(S d 1305: NO)、ステップS d 1307に進み、RAM 64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC1に「8」をセットする。ステップS d 1306又はステップS d 1307を実行した後、ステップS d 1308に進む。

【2651】

ステップS d 1308では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグをOFFする。その後、ステップS d 1309に進み、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64eの高頻度サポートモードフラグをOFFする。

【2652】

ステップS d 1309を実行した後、ステップS d 1310に進み、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図228)におけるステップS d 0505にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS d 1310を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2653】

ステップS d 1301において、開閉実行モード中であると判定した場合には(S d 1301: YES)、ステップS d 1311に進み、大入賞口開閉処理を実行する。具体的には、大入賞口36aが閉鎖中である場合には、第1ラウンドカウンタエリアRC1が「1」以上であることを条件として、可変入賞駆動部36cを駆動状態とすることで大入賞口36aを開放させる。また、大入賞口36aが開放中である場合には、当該大入賞口36aの開放から開放限度時間が経過していること又は開放限度個数が入球していることを条件として、可変入賞駆動部36cの駆動状態を停止し、大入賞口36aを閉鎖させる。大入賞口開閉処理の詳細は後述する。ステップS d 1311を実行した後、ステップS d 1312に進む。

【2654】

ステップS d 1312では、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるかを判定する。第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には(S d 1312: NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であると判定した場合には(S d 1312: YES)、ステップS d 1313に進み、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図228)におけるステップS d 0505において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップS d 1313を実行した後、ステップS d 1314に進む。

【2655】

ステップS d 1314では、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理は、今回の開閉実行モードが終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。開閉実行モード終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS d 1314を実行した後、ステップS d 1315に進む。

【2656】

ステップS d 1315では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。その後、ステップS d 1316に進み、開閉実行モードの終了処理

10

20

30

40

50

を実行する。具体的には、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグがONである場合にはこれらのフラグをOFFにし、これらのフラグがONではない場合にはその状態を維持する。ステップSd1316を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2657】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図236:Sd1311)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2658】

図237は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSd1401では、大入賞口36aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSd1401において、大入賞口36aが開放中でないと判定した場合には(Sd1401:NO)、ステップSd1402に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSd1402において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」とであると判定した場合には(Sd1402:YES)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップSd1402において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には(Sd1402:NO)、ステップSd1403に進む。

【2659】

ステップSd1403では、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSd1403において、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」でないと判定した場合には(Sd1403:NO)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップSd1403において、第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」とであると判定した場合には(Sd1403:YES)、ステップSd1404に進み、大入賞口36aを開放するために可変入賞駆動部36cを駆動状態とする。その後、ステップSd1405に進む。

【2660】

ステップSd1405では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態におけるパチンコ機10の場合、設定されている入賞モードは全て高頻度入賞モードであるので、第1タイマカウンタエリアT1に「15000」(すなわち30sec)をセットする。さらに、大入賞口36aへの遊技球の入球数をカウントするために、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた入球カウンタエリアPCに「10」をセットする。第1タイマカウンタエリアT1にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。なお、仮にパチンコ機10に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第1タイマカウンタエリアT1に「100」(すなわち0.2sec)をセットするとともに、入球カウンタエリアPCに「6」をセットしてもよい。ステップSd1405を実行した後、ステップSd1406に進む。

【2661】

ステップSd1406では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口36aの開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90及び表示制御装置100に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理(図228:ステップSd0505)によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した開放コマンドに基づいて、1ラウンド分の大入賞口36aの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ47やスピーカ46における演出内容を、大入賞口36aの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置90は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置100に送信する。表示制御装置10

10

20

30

40

50

0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、液晶表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【 2 6 6 2 】

ステップ S d 1 4 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には (ステップ S d 1 4 0 1 : Y E S)、ステップ S d 1 4 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S d 1 4 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S d 1 4 0 7 : N O)、ステップ S d 1 4 0 8 に進む。

10

【 2 6 6 3 】

ステップ S d 1 4 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S d 1 4 0 8 において、入球が発生していないと判定した場合には (S d 1 4 0 8 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S d 1 4 0 8 において、入球が発生していると判定した場合には (S d 1 4 0 8 : Y E S)、ステップ S d 1 4 0 9 に進み、入球カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S d 1 4 1 0 に進む。

【 2 6 6 4 】

ステップ S d 1 4 1 0 では、入球カウンタエリア P C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S d 1 4 1 0 において、入球カウンタエリア P C の値が「 0 」でないと判定した場合には (S d 1 4 1 0 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

20

【 2 6 6 5 】

ステップ S d 1 4 0 7 において第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合 (S d 1 4 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S d 1 4 1 0 において入球カウンタエリア P C の値が「 0 」であると判定した場合には (S d 1 4 1 0 : Y E S)、ステップ S d 1 4 1 1 に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a を閉鎖するために可変入賞駆動部 3 6 c を非駆動状態とする。その後、ステップ S d 1 4 1 2 に進む。

【 2 6 6 6 】

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

30

【 2 6 6 7 】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 2 8 : ステップ S d 0 5 0 5) において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、液晶表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終

40

50

了したことに対応する内容に更新する。

【 2 6 6 8 】

< 開閉実行モード終了時の移行処理 >

次に、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。開閉実行モード終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 2 3 6 : S d 1 3 1 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 6 6 9 】

図 2 3 8 は、開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 5 0 1 では、R A M 6 4 に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグが O N にされているか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

10

【 2 6 7 0 】

ステップ S d 1 5 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であると判定した場合には（S d 1 5 0 1 : Y E S）、ステップ S d 1 5 0 2 に進み、フラグ消去処理を実行する。フラグ消去処理とは、遊技状態を特定するための情報を消去する処理である。具体的には、開閉実行モードフラグ、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグが O N である場合には、それらを O F F にするとともに、これらのフラグが O N ではない場合には、その状態を維持する。ステップ S d 1 5 0 2 を実行した後、ステップ S d 1 5 0 3 に進む。

【 2 6 7 1 】

20

ステップ S d 1 5 0 3 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S d 1 5 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップ S d 1 5 0 5 に進む。

【 2 6 7 2 】

ステップ S d 1 5 0 5 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S d 1 5 0 6 に進む。

30

【 2 6 7 3 】

ステップ S d 1 5 0 6 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S d 1 5 1 0 に進む。

【 2 6 7 4 】

一方、ステップ S d 1 5 0 1 において、R A M 6 4 に、1 6 R 通常大当たりフラグ又は 8 R 通常大当たりフラグが O N であると判定した場合には（S d 1 5 0 1 : N O）、ステップ S d 1 5 0 7 に進み、上記フラグ消去処理を実行する。その後、ステップ S d 1 5 0 8 に進む。

40

【 2 6 7 5 】

ステップ S d 1 5 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S d 1 5 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S d 1 5 1 0 に進む。

【 2 6 7 6 】

ステップ S d 1 5 1 0 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【 2 6 7 7 】

50

< 電役サポート用処理 >

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

【 2 6 7 8 】

図 2 3 9 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 6 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S d 1 6 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S d 1 6 0 1 : N O）、ステップ S d 1 6 0 2 に進む。

10

【 2 6 7 9 】

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

20

【 2 6 8 0 】

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

【 2 6 8 1 】

ステップ S d 1 6 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S d 1 6 0 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には（S d 1 6 0 3 : Y E S）、ステップ S d 1 6 0 4 に進む。

30

【 2 6 8 2 】

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

【 2 6 8 3 】

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

40

【 2 6 8 4 】

ステップ S d 1 6 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S d 1 6 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S d 1 6 0 7 において開閉実行モードではなく（S d 1 6 0 7 : N O）、且つ、ステップ S d 1 6 0 8 において高頻度サポートモードである場合には（S d 1 6 0 8 : Y E S）、ステップ S d 1 6 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に

50

記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」（すなわち1.5sec）をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSd1610に進む。

【2685】

ステップSd1610では、ステップSd1609の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSd1610において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Sd1610：YES）、ステップSd1611に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、RAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC2は、電動役物34aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

10

【2686】

一方、ステップSd1610において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Sd1610：NO）、ステップSd1611の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【2687】

ステップSd1607において開閉実行モードであると判定した場合（Sd1607：YES）、又は、ステップSd1608において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Sd1608：NO）、ステップSd1612に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0～190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップSd1613に進む。

20

【2688】

ステップSd1613では、ステップSd1612の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSd1613において、サポート当選でないと判定した場合には（Sd1613：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSd1613において、サポート当選であると判定した場合には（Sd1613：YES）、ステップSd1614に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

30

【2689】

ステップSd1602において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sd1602：YES）、ステップSd1615に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSd1615において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には（Sd1615：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSd1615において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には（Sd1615：YES）、ステップSd1616に進む。

40

【2690】

ステップSd1616では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSd1617に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【2691】

50

ステップ S d 1 6 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S d 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S d 1 6 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 2 6 9 2 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 2 3 9 : S d 1 6 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 6 9 3 】

図 2 4 0 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S d 1 7 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S d 1 7 0 1 : Y E S)、ステップ S d 1 7 0 2 に進む。

【 2 6 9 4 】

ステップ S d 1 7 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S d 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S d 1 7 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 6 9 5 】

ステップ S d 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S d 1 7 0 2 : Y E S)、ステップ S d 1 7 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S d 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S d 1 7 0 4 に進む。

【 2 6 9 6 】

ステップ S d 1 7 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S d 1 7 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S d 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S d 1 7 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S d 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S d 1 7 0 5 : Y E S)、ステップ S d 1 7 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 6 9 7 】

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

【 2 6 9 8 】

ステップ S d 1 7 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S d 1 7 0 9 : N O)、ステップ S d 1 7 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 2 6 9 9 】

ステップ S d 1 7 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S d 1 7 1 0 : Y E S)、ステップ S d 1 7 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」 (すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 7 0 0 】

一方、ステップ S d 1 7 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S d 1 7 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S d 1 7 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S d 1 7 1 0 : N O)、ステップ S d 1 7 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 7 0 1 】

《 D 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 2 7 0 2 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

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

【 2 7 0 3 】

図 2 4 1 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 4 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 7 0 4 】

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

【 2 7 0 5 】

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

【 2 7 0 6 】

ステップ S d 1 8 0 3 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S d 1 8 0 2 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S d 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S d 1 8 0 4 に進む。

【 2 7 0 7 】

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

10

20

30

40

50

。ステップ S d 1 8 0 4 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 2 7 0 8 】

< コマンド対応処理 >

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 4 1 : S d 1 8 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 7 0 9 】

図 2 4 2 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

10

【 2 7 1 0 】

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

【 2 7 1 1 】

20

ステップ S d 1 9 0 3 では、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（ S d 1 9 0 3 : Y E S ）、ステップ S d 1 9 0 4 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O N にする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置 9 0 （図 2 1 2 参照）の M P U 9 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 9 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 9 4 e に格納される。その後、ステップ S d 1 9 0 7 に進む。

【 2 7 1 2 】

ステップ S d 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（ S d 1 9 0 3 : N O ）、ステップ S d 1 9 0 5 に進み、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（ S d 1 9 0 5 : Y E S ）、ステップ S d 1 9 0 6 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S d 1 9 0 7 に進む。ステップ S d 1 9 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（ S d 1 9 0 5 : N O ）、そのまま、ステップ S d 1 9 0 7 に進む。

30

【 2 7 1 3 】

ステップ S d 1 9 0 7 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（ S d 1 9 0 7 : Y E S ）、ステップ S d 1 9 0 8 に進む。一方、ステップ S d 1 9 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（ S d 1 9 0 7 : N O ）、ステップ S d 1 9 0 9 に進む。

40

【 2 7 1 4 】

ステップ S d 1 9 0 8 では、演出設定処理を実行する。演出設定処理では、今回の遊技回において実行されるバトル演出や、結果告知演出、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S d 1 9 0 8 を実行した後、ステップ S d 1 9 0 9 に進む。

【 2 7 1 5 】

50

ステップ S d 1 9 0 9 では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には (S d 1 9 0 9 : Y E S)、ステップ S d 1 9 1 0 に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、ステップ S d 1 9 1 1 に進む。一方、ステップ S d 1 9 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S d 1 9 0 9 : N O)、ステップ S d 1 9 1 0 を実行することなく、ステップ S d 1 9 1 1 に進む。

10

【 2 7 1 6 】

ステップ S d 1 9 1 1 では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S d 1 9 1 1 において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には (S d 1 9 1 1 : Y E S)、ステップ S d 1 9 1 2 に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、ステップ S d 1 9 1 3 に進む。一方、ステップ S d 1 9 1 1 において、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には (S d 1 9 1 1 : N O)、ステップ S d 1 9 1 2 を実行することなく、ステップ S d 1 9 1 3 に進む。

20

【 2 7 1 7 】

ステップ S d 1 9 1 3 では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。

【 2 7 1 8 】

< 保留コマンド対応処理 >

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

30

【 2 7 1 9 】

図 2 4 3 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 7 2 0 】

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

40

【 2 7 2 1 】

ステップ S d 2 0 0 2 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S d 2 0 0 1 において特定された第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1

50

保留表示部 37c および第 2 保留表示部 37d の表示態様（点灯させる LED ランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップ S d 2 0 0 2 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【 2 7 2 2 】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 2 4 3 : S d 2 0 0 1）として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 7 2 3 】

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

10

20

【 2 7 2 4 】

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

30

【 2 7 2 5 】

ステップ S d 2 1 0 2 及びステップ S d 2 1 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 10 の電源遮断中において、主制御装置 60 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 90 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 60 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 60 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 90 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 90 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 60 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 90 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 60 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 90 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

40

【 2 7 2 6 】

ステップ S d 2 1 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられ

50

た合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップSd2104を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【2727】

< 演出設定処理 >

次に、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン(図242:Sd1908)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2728】

図245は、演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【2729】

ステップSd2201では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、転落当選の有無、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSd2202に進む。

【2730】

ステップSd2202では、主側MPU62から高確・高サポコマンドを受信したか否かを判定する。ステップSd2202において、主側MPU62から高確・高サポコマンドを受信したと判定した場合には(Sd2202:YES)、ステップSd2203に進み、高確・高サポ時演出設定処理を実行する。高確・高サポ時演出設定処理の詳細については後述する。ステップSd2203を実行した後、ステップSd2205に進む。

【2731】

一方、ステップSd2202において、主側MPU62から高確・高サポコマンドを受信していないと判定した場合には(Sd2202:NO)、ステップSd2204に進む。

【2732】

ステップSd2204では、通常時における演出設定処理を実行する。具体的には、高確・高サポ状態以外の状態の遊技回における、大当たり演出や、リーチ演出、外れ演出を、遊技回の変動時間に応じて設定する。ステップSd2204を実行した後、ステップSd2205に進む。

【2733】

ステップSd2205では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、又は、8R通常大当たりである場合には、有効ラインL(図207参照)上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり又は8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R通常大当たり又は8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せと

10

20

30

40

50

して、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【 2 7 3 4 】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S d 2 2 0 5 を実行した後、ステップ S d 2 2 0 6 に進む。

10

【 2 7 3 5 】

ステップ S d 2 2 0 6 では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S d 2 2 0 5 において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S d 2 2 0 7 に進む。

【 2 7 3 6 】

ステップ S d 2 2 0 7 では、今回の遊技回においてステップ S d 2 2 0 3 または S d 2 2 0 4 で設定された演出の種類情報、ステップ S d 2 2 0 5 で設定された停止図柄の種類情報、及びステップ S d 2 2 0 6 で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップ S d 2 2 0 8 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を液晶表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S d 2 2 0 8 を実行した後、ステップ S d 2 2 0 9 に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

20

【 2 7 3 7 】

< 高確・高サボ時演出設定処理 >

次に、高確・高サボ時演出設定処理について説明する。高確・高サボ時演出設定処理は、演出設定処理のサブルーチン（図 2 4 5 : S d 2 2 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

30

【 2 7 3 8 】

図 2 4 6 は、高確・高サボ時演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S d 2 3 0 1 では、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図 2 4 5 のステップ S d 2 2 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップ S d 2 3 0 1 では、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップ S d 2 3 0 1 において、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には（S d 2 3 0 1 : Y E S）、ステップ S d 2 3 0 2 に進む。

40

【 2 7 3 9 】

ステップ S d 2 3 0 2 では、バトル演出・結果告知演出設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図 2 1 5 (a) に例示したバトル演出と、図 2 1 5 (c) に例示した勝利演出と、を併せて実行するように設定する。バトル演出の後に勝利演出を連続して実行する。この設定の際には、図 2 3 5 においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップ S d 2 3 0 2 を実行した後、高確・高サボ時演出設定処理を終了する。

【 2 7 4 0 】

ステップ S d 2 3 0 1 において、今回の遊技回による確変大当たりに当選しなかった場合には（S d 2 3 0 1 : N O）、ステップ S d 2 3 0 3 に進む。

50

【 2 7 4 1 】

ステップ S d 2 3 0 3 では、今回の遊技回における通常大当たり又は転落抽選に当選したか否かを判定する。この判定は、図 2 4 5 のステップ S d 2 2 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報、大当たり種別の情報、および転落当選の有無の情報を用いて行う。ステップ S d 2 3 0 4 では、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たり、および転落抽選のうちのいずれかに当選した場合に肯定判定される。ステップ S d 2 3 0 3 において、今回の遊技回において通常大当たり又は転落抽選に当選したと判定した場合には (S d 2 3 0 3 : Y E S)、ステップ S d 2 3 0 4 に進む。

【 2 7 4 2 】

ステップ S d 2 3 0 4 では、バトル演出・結果告知演出設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図 2 1 5 (a) に例示したバトル演出と、図 2 1 5 (b) に例示した敗北演出と、を併せて実行するように設定する。バトル演出の後に敗北演出を連続して実行する。この設定の際には、図 2 3 5 においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップ S d 2 3 0 4 の処理は、ステップ S d 2 3 0 2 と同様の処理であり、ステップ S d 2 3 0 2 では勝利演出であるのに対して、敗北演出である点が相違する。ステップ S d 2 3 0 4 を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。 10

【 2 7 4 3 】

ステップ S d 2 3 0 3 において、今回の遊技回において通常大当たり又は転落抽選に当選していないと判定した場合には (S d 2 3 0 3 : N O)、ステップ S d 2 3 0 5 に進む。 20

【 2 7 4 4 】

ステップ S d 2 3 0 5 では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図 2 4 5 のステップ S d 2 2 0 1 によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップ S d 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には (S d 2 3 0 5 : Y E S)、ステップ S d 2 3 0 6 に進む。

【 2 7 4 5 】

ステップ S d 2 3 0 6 では、バトル演出・結果告知設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において、図 2 1 5 (a) に例示したバトル演出と引き分け演出とを実行するように設定する。バトル演出の後に引き分け演出を連続して実行する。引き分け演出は、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行するように設定する。この設定の際には、図 2 3 5 においてバトル結果告知演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出を定める。ステップ S d 2 3 0 6 を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。 30

【 2 7 4 6 】

一方、ステップ S d 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には (S d 2 3 0 5 : N O)、ステップ S d 2 3 0 7 に進み、外れ時演出設定処理を実行する。具体的には、大当たり当選、転落当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図 2 3 5 において外れ時演出用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップ S d 2 3 0 7 を実行した後、高確・高サポ時演出設定処理を終了する。 40

【 2 7 4 7 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、演出設定処理のサブルーチン (図 2 4 5 : S d 2 2 1 5) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 7 4 8 】

図 2 4 7 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S d 2 4 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであるか否かを判定する。ス 50

ステップ S d 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであると判定した場合には (S d 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S d 2 4 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 2 7 4 9 】

一方、ステップ S d 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドではないと判定した場合には (S d 2 4 0 1 : N O)、ステップ S d 2 4 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

10

【 2 7 5 0 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 2 7 5 1 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、 V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

20

【 2 7 5 2 】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【 2 7 5 3 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

30

【 2 7 5 4 】

図 2 4 8 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 7 5 5 】

ステップ S d 2 5 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S d 2 5 0 2 に進む。

40

【 2 7 5 6 】

ステップ S d 2 5 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

50

【 2 7 5 7 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 2 7 5 8 】

図 2 4 9 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S d 2 6 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理の
10 コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 2 7 5 9 】

< V 割込み処理 >

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

【 2 7 6 0 】

図 2 5 0 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割
20 込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、液晶表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 2 7 6 1 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理
30 や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 2 7 6 2 】

ステップ S d 2 7 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 2 4 9 ）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が
40 液晶表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 2 7 6 3 】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が液晶表示装置 4 1 に表示されるように、
40 画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 2 7 6 4 】

なお、コマンド対応処理（S d 2 7 0 1 ）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行
50 される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド

10

20

30

40

50

格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を液晶表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【2765】

ステップ S d 2702 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S d 2701) などによって設定された液晶表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、液晶表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S d 2703 に進む。

10

【2766】

ステップ S d 2703 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S d 2702) によって特定された、液晶表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S d 2704 に進む。

【2767】

ステップ S d 2704 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S d 2703) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 105 に対して送信する。VDP 105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を液晶表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを液晶表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S d 2705 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 10 においてバトル演出および結果告知演出を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

20

【2768】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、前回動作時に、抽選モードが高確率モードのままで、電源スイッチ 88 がオン状態からオフ状態に切り替えられた場合、その後、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、抽選モードとして高確率モードが引き継がれる。この高確率モードが引き継がれた状態で、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時に、起動時表示部 39a は点灯する。このため、起動時表示部 39a が消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、パチンコ機 10 においては、当たり抽選で大当たり当選した遊技回の開始時に、起動時表示部 39a は消灯するので、遊技者の推測を覆すことができる。具体的には、消灯したことで、遊技者は低確率モードに移行したと推測して落胆してしまうが、当たり抽選において大当たり当選した遊技回では、実際は低確率モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【2769】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、当たり抽選に当選 (大当たり当選) した遊技回、転落抽選に当選した遊技回、のいずれの場合であっても、その当選した遊技回の開始時に、起動時表示部 39a は点灯状態から消灯状態に切り替わるので、起動時表示部 39a の点灯 / 消灯状態から、当たり抽選に当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、パチンコ機 10 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【2770】

50

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、転落抽選に当選した遊技回において、図 2 1 5 (b) に例示した結果告知演出 (敗北演出) の前に図 2 1 5 (a) に例示した、特定の演出としてのバトル演出を実行し、当たり抽選に当選 (大当たり当選) した遊技回において、図 2 1 5 (c) に例示した結果告知演出 (勝利演出) の前に、転落抽選に当選した場合と同じ図 2 1 5 (a) に例示したバトル演出を実行することから、バトル演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯状態から、当たり抽選に当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、パチンコ機 10 によれば、バトル演出によって時間的な幅を持って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

10

【 2 7 7 1 】

さらに、起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯状態を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選に当選 (大当たり当選) したのかを遊技者が認識してしまう場合と比較して、演出を介して転落抽選に当選したのか当たり抽選に当選したのかを遊技者に認識させる場合には、当該演出に時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することが可能である。また、当該演出において、大当たり当選している可能性が高いことを示唆する演出要素と、転落抽選に当選している可能性が高いことを示唆する演出要素とを適宜組み合わせで一連の演出として実行することで、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技に対する興味向上を図ることができる。

20

【 2 7 7 2 】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが ON である場合に、起動時表示部 3 9 a は点灯する。このため、起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯状態が高確率モードか否かを特定する抽選モードに関連していると遊技者に推測させることができる。また、特定の演出であるバトル演出が開始される時に、起動時表示部 3 9 a は消灯するので、バトル演出が実行されたことと起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯状態が関連していると遊技者に推測させることができる。両推測から、パチンコ機 10 によれば、特定の演出の実行と抽選モードとが関連していると遊技者に推測させることができる。したがって、パチンコ機 10 によれば、バトル演出の実行を認識した遊技者に対して、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することの有無についての期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興味向上を図ることができる。

30

【 2 7 7 3 】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、RAM 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが ON である場合に、起動時表示部 3 9 a は点灯する。このため、起動時表示部 3 9 a が消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、パチンコ機 10 においては、当たり抽選に当選 (大当たり当選) する保留情報に対応する遊技回の開始時に起動時表示部 3 9 a が消灯されるにも拘わらず、当該遊技回に対応する当たり抽選を高確率モードで実行するので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、パチンコ機 10 によれば、遊技者に意外性を付与することができる。その結果、遊技の興味向上を図ることができる。

40

【 2 7 7 4 】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、図 2 2 0 に対する図 2 2 1、および図 2 2 2 に対する図 2 2 3 に示すように、抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替わるタイミングが、転落抽選に当選した遊技回と当たり抽選に当選 (大当たり当選) した遊技回とで相違するのに対して、起動時表示部 3 9 a が点灯状態から消灯状態へ切り替わるタイミングは、転落抽選に当選した遊技回と当たり抽選に当選した遊技回とで一致する。このために、起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯状態から、転落抽選に当選した遊技回か、当たり抽選に当選した遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがっ

50

て、パチンコ機 10 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2775】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、抽選モードが高確率モードである場合に、起動時表示部 39a は点灯する。このため、起動時表示部 39a が消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。また、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば 100 回）に達した以後に、抽選モードが低確率モードに移行したことを契機に、電動役物 34a は低頻度サポートモードに移行する。このため、電動役物 34a が高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。即ち、起動時表示部 39a が消灯したこと、電動役物 34a が低頻度サポートモードに移行したことの双方から、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。しかしながら、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達した以後の、当たり抽選において大当たり当選したと判定がなされた遊技回の開始時において、遊技者の上記の推測を覆すことができる。具体的には、起動時表示部 39a が消灯したこと、電動役物 34a が低頻度サポートモードに切り替わったこととで、遊技者は低確率モードに移行したと推測して落胆してしまうが、大当たり当選した遊技回では、実際は低確率モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【2776】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、起動時表示部 39a が点灯中であって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前（＝保証遊技回数内）において、当たり抽選において大当たり当選したと判定された場合、転落抽選に当選した場合のいずれであっても、起動時表示部 39a は、大当たり当選または転落当選したその遊技回の開始時に、同じ挙動（点灯／消灯の動作）をする。このため、起動時表示部 39a の表示の態様から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、大当たり当選、転落当選のいずれであっても、遊技回の開始時から少なくとも遊技回が終了するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードを維持する。このため、遊技回における電動役物 34a の挙動から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、保証遊技回数内における遊技回の開始時から遊技回が終了するまでの間において、起動時表示部 39a の表示態様と電動役物 34a の挙動から、大当たり当選、転落当選のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、保証遊技回数内における大当たり当選または転落当選時に、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、電源スイッチ 88 がオフ状態からオン状態に切り替わったときに、抽選モードが高確率モードである場合に、起動時表示部 39a は点灯する。このため、起動時表示部 39a が消灯した場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、本実施形態のパチンコ機 10 においては、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の開始時に、起動時表示部 39a は点灯状態から消灯状態に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

30

40

【2777】

《D7》第 4 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。な

50

お、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【 2 7 7 8 】

《 D 7 - 1 》変形例 1 :

< 変形例 1 における処理の概要 >

変形例 1 におけるパチンコ機による処理の概要を、第 4 実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例 1 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一であることから、第 4 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を付けて、処理の概要の説明を行う。

【 2 7 7 9 】

図 2 5 1 は、変形例 1 のパチンコ機において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するタイムチャートである。図 2 5 1 は、第 4 実施形態の図 2 2 1 に対応するタイムチャートであり、図 2 2 1 と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合を示している。そして、図 2 2 1 と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミング t 2 2 で、起動時表示部 3 9 a が点灯される。

【 2 7 8 0 】

図 2 5 1 の例示では、6 0 回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選している。この大当たり当選した 6 0 回目の遊技回が開始されるタイミング t 2 3 で、起動時表示部 3 9 a は消灯される。これは、第 4 実施形態における図 2 2 1 と同じである。

【 2 7 8 1 】

図示はしないが、このタイミング t 2 3 で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミング t 2 3 で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、当たり抽選において大当たり当選した 6 0 回目の遊技回が開始される時 (タイミング t 2 3) に、起動時表示部 3 9 a が消灯されると共に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。このタイミング t 2 3 で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する点が、第 4 実施形態と相違する。

【 2 7 8 2 】

図 2 5 2 は、変形例 1 のパチンコ機において、起動後に最初に大当たり当選した場合の処理の他の例を説明するタイムチャートである。図 2 5 2 は、第 4 実施形態における図 2 2 3 に対応するタイムチャートであり、図 2 2 3 と同様に、電源オン時に遊技状態が引き継がれた場合を示している。そして、図 2 2 3 と同様に、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、電源オンされたタイミング t 4 2 で、起動時表示部 3 9 a が点灯される。

【 2 7 8 3 】

図 2 5 2 の例示では、1 2 0 回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選している。この大当たり当選した 1 2 0 回目の遊技回が開始されるタイミング t 4 3 で、起動時表示部 3 9 a は消灯される。これは、第 4 実施形態における図 2 2 3 と同じである。

【 2 7 8 4 】

図示はしないが、このタイミング t 4 3 で、バトル演出を実行開始し、バトル演出の終了後、勝利演出を結果告知演出として実行する。また、このタイミング t 4 3 で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、1 2 0 回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合も、その大当たり当選した遊技回が開始される時 (タイミング t 4 3) に、起動時表示部 3 9 a が消灯されると共に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。このタイミング t 4 3 で、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する点が、第 4 実施形態と相違する。

【 2 7 8 5 】

なお、変形例 1 のパチンコ機において、起動後に最初に転落抽選に当選した場合の処理は、第 4 実施形態と同一である。すなわち、電源オン後、高頻度サポートモードが開始さ

10

20

30

40

50

れてから 60 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した場合は、第 4 実施形態の図 220 のタイムチャートと同様の処理を実行する。電源オン後、高頻度サポートモードが開始されてから 120 回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した場合は、第 4 実施形態の図 222 のタイムチャートと同様の処理を実行する。

【2786】

上記の処理の概要から判るように、変形例 1 のパチンコ機では、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、転落抽選に当選した遊技回、当たり抽選において大当たり当選した遊技回のいずれの遊技回でも、遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行される。この点が第 4 実施形態と相違する。そして、変形例 1 のパチンコ機では、この低確率モードへの移行のタイミングに伴って、起動時表示部 39a は消灯する。このように処理することで、起動時表示部 39a の制御を、抽選モードに連動して制御することができる。

10

【2787】

次に、変形例 1 のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第 4 実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される後述する図 253 ~ 図 256 で示す処理が相違するだけで、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される残余の処理、音声発光制御装置 90 において実行される各種処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。

20

【2788】

< 変動開始処理 >

図 253 は、変形例 1 における変動開始処理を示すフローチャートである。この変動開始処理において、ステップ Sd2801 ~ Sd2802 は第 4 実施形態の変動開始処理（図 232）のステップ Sd0901 ~ Sd0902 と同一であり、ステップ Sd2804 ~ Sd2809 は第 4 実施形態の変動開始処理（図 232）のステップ Sd0903 ~ Sd0908 と同一である。変形例 1 における変動開始処理において、第 4 実施形態の変動開始処理と相違するのは、ステップ Sd2802 とステップ Sd2804 との間に、起動時表示部制御処理（ステップ Sd2803）が追加されている点だけである。起動時表示部制御処理の詳細については、後述する。

30

【2789】

< 転落判定処理 >

図 254 は、変形例 1 における転落判定処理を示すフローチャートである。この転落判定処理において、ステップ Sd2901 ~ Sd2903 は第 4 実施形態の転落判定処理（図 233）のステップ Sd1001 ~ Sd1003 と同一であり、ステップ Sd2904 ~ Sd2906 は第 4 実施形態の変動開始処理（図 233）のステップ Sd1007 ~ Sy1009 と同一である。この転落判定処理において、第 4 実施形態の転落判定処理（図 233）に対して相違するのは、第 4 実施形態の転落判定処理のステップ Sd1004 ~ Sd1006 が削除されている点であり、残余の点では同一である。即ち、変形例 1 における転落判定処理では、起動表示部 39a を消灯することは行わない。

40

【2790】

< 当たり判定処理 >

図 255 は、変形例 1 における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップ Sd3001 ~ Sd3005 は第 4 実施形態の当たり判定処理（図 234）のステップ Sd1101 ~ Sd1105 と同一であり、ステップ Sd3007 ~ Sd3019 は第 4 実施形態の当たり判定処理（図 234）のステップ Sd1108 ~ Sd1120 と同一である。この当たり判定処理において、第 4 実施形態の当たり判定処理（図 234）に対して相違するのは、第 4 実施形態の当たり判定処理のステップ Sd1106 が削除され、第 4 実施形態の当たり判定処理のステップ Sd1107 に換えて、ステップ Sd3006 の処理が実行される点である。すなわち、当たり抽選において大当たり当選し（Sd3004：YES）、かつ、起動時表示部フラグが ON されている

50

と判定した場合には (S d 3 0 0 5 : Y E S)、ステップ S d 3 0 0 6 に進み、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S d 3 0 0 6 の実行後、ステップ S d 3 0 0 7 に進む。

【 2 7 9 1 】

< 起動時表示部制御処理 >

図 2 5 6 は、変形例 1 における起動時表示部制御処理を示すフローチャートである。起動時表示部制御処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 2 5 3 : S d 2 8 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。ステップ S d 3 1 0 1 では、起動時表示部 3 9 a が点灯しているか否かを判定する。具体的には、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の起動時表示部フラグが O N されているか否かを判定する。

10

【 2 7 9 2 】

ステップ S d 3 1 0 1 において、起動時表示部フラグが O N されていると判定した場合には (S d 3 1 0 1 : Y E S)、ステップ S d 3 1 0 2 に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 7 9 3 】

ステップ S d 3 1 0 2 において、高確率モードでない、すなわち低確率モードであると判定した場合には (S d 3 1 0 2 : N O)、ステップ S d 3 1 0 3 に進み、メイン表示部 4 5 に設けられた起動時表示部 3 9 a を消灯する。その後、ステップ S d 3 1 0 4 に進み、起動時表示部フラグを O F F する。ステップ S d 3 1 0 4 を実行した後、起動時表示部制御処理を終了する。

20

【 2 7 9 4 】

一方、ステップ S d 3 1 0 1 において起動時表示部フラグが O N されていないと判定した場合 (S d 3 1 0 1 : N O)、またはステップ S d 3 1 0 2 において高確率モードであると判定した場合には (S d 3 1 0 2 : Y E S)、ステップ S d 3 1 0 3 およびステップ S d 3 1 0 4 を実行することなく、起動時表示部制御処理を終了する。

【 2 7 9 5 】

以上説明したように、変形例 1 のパチンコ機によれば、起動時表示部 3 9 a が点灯中に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替えられたことを契機に、起動時表示部 3 9 a が点灯から消灯に切り替えられる。また、変形例 1 のパチンコ機は、当たり抽選に大当たり当選した遊技回の開始時に、抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替える。従って、起動時表示部 3 9 a は、点灯中であって、当たり抽選に大当たり当選した遊技回の開始時に、表示態様を点灯から消灯に切り替える。このとき、遊技回の開始時に、起動時表示部 3 9 a 点灯から消灯に切り替わったことを認識した遊技者に対して、当該遊技回における判定が低確率モードで実行されたと推測させることができる。しかしながら、当たり抽選によって大当たり当選と判定された後に遊技回は開始され、その遊技回の開始時に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているので、当該遊技回の当たり抽選は高確率モードで実行される。従って、遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行されたという遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができる。さらに、当該遊技回が当たり抽選において大当たり当選となる遊技回であること

30

40

【 2 7 9 6 】

また、変形例 1 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技回の開始時に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているが、当たり抽選が高確率モードで行われて大当たり当選した後に抽選モードを高確率モードから低確率モードに切り替えているので、当該遊技回において遊技者が不利益となることを回避することができる。さらに、起動時表示部 3 9 a を点灯から消灯に切り替える制御を、当たり抽選を高確率モードから低確率モードに切り替える制御に連動させているので、起動時表示部 3 9 a の点灯 / 消灯の状態を切り替える制御を特異な制御にすることを回避し、簡易な制御としつつ、上記のような遊技者の

50

推定を覆したり、遊技者に意外性を付与する効果を奏することができる。

【 2 7 9 7 】

《 D 7 - 2 》変形例 2 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、表示手段の少なくとも一部を構成する起動時表示部 3 9 a を L E D (発光ダイオード) によって構成していたが、これに換えて、白熱ランプ、蛍光ランプ、液晶ディスプレイ、有機 E L 等の他の発光部によって構成しても良い。

【 2 7 9 8 】

《 D 7 - 3 》変形例 3 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、表示手段の取り得る第 1 の表示態様と第 2 の表示態様との組合せを、消灯状態と点灯状態の組合せとしていたが、これに換えて、点滅状態と点灯状態の組合せ、消灯状態と点滅状態との組合せとしても良い。また、点滅間隔の異なる 2 種類の点滅状態の組合せとしても良い。さらに、液晶ディスプレイ、有機 E L ディスプレイ等に表示する 2 種類の絵柄の組合せとしても良い。なお、「第 1 の表示態様」または「第 2 の表示態様」は、先に説明したように、消灯状態も含み得る。これらの構成によっても、第 4 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【 2 7 9 9 】

《 D 7 - 4 》変形例 4 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、パチンコ機 1 0 は電源スイッチ 8 8 を備えた構成であったが、これに換えて、電源スイッチ 8 8 を備えない構成としても良い。例えば、複数のパチンコ機 1 0 を備えるホールの外側から、無線によって、複数のパチンコ機 1 0 への電力供給を実行したり中断したりする構成とすることができ、この構成では、電源スイッチ 8 8 が有ろうと無かろうと、電源装置に備えられる停電監視回路によって、パチンコ機に電力が供給されている供給状態とパチンコ機に電力が供給されていない非供給状態とのいずれにあるかが検出されることになる。電源スイッチを備えない構成によっても、第 4 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【 2 8 0 0 】

《 D 7 - 5 》変形例 5 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、判定手段が有する判定モード (抽選モード) として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が 3 段階に分かれる 3 種類の確率モード (例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード) を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率が n 段階 (n は 4 以上の正の整数) に分かれる n 種類の確率モードを有する構成としても良い。

【 2 8 0 1 】

《 D 7 - 6 》変形例 6 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出と引き分け演出とを行うが、これに換えて、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出とだけを行う構成としても良い。この構成によれば、遊技者に勝ち負けを明確化することができる。

【 2 8 0 2 】

《 D 7 - 7 》変形例 7 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出としては、例えば、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することを示唆する演出等を採用することができる。こうした構成によっても、上記第 4 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【 2 8 0 3 】

10

20

30

40

50

《D 7 - 8》変形例 8 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、1 遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との 2 種類の演出によって構成したが、これに換えて、バトル演出と第 3 の演出と結果告知演出との 3 種類の演出によって構成してもよい。第 3 の演出としては、例えば、パチンコ機 10 の機種の PR 動画等であってもよい。さらには、4 種類以上の演出としても良い。また、バトル演出を実行することなく、結果告知演出だけの演出としてもよい。

【2804】

《D 7 - 9》変形例 9 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、転落抽選に当選したときに実行されるバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときに実行されるバトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときのバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときとで、バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【2805】

《D 7 - 10》変形例 10 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタ C 3 のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件を満たされた場合を採用してもよい。このように、所定の条件として他の条件を設定しても、上記第 4 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【2806】

《D 7 - 11》変形例 11 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、保証遊技回数に達した以降に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、その遊技回が開始されるタイミング t 43 (図 223 参照) で低頻度サポートモードに移行されるが、これに換えて、当たり抽選において大当たり当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング t 44 (図 223 参照) で、低頻度サポートモードに移行する構成としても良い。この構成によっても、上記第 4 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【2807】

《D 7 - 12》変形例 12 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、状態記憶手段において状態情報が特定している第 1 の状態として低確率モードを採用し、第 2 の状態として高確率モードを採用していたが、第 1 の状態および第 2 の状態は、これらに限定されない。例えば、第 1 の状態として低頻度サポートモードを採用し、第 2 の状態として高頻度サポートモードを採用してもよい。さらに、特定処理実行手段において実行を開始する特定の処理として、起動時表示部 39a を点灯する処理を採用していたが、特定の処理は、起動時表示部 39a を点灯する処理に限定されない。例えば、特定の処理は、高頻度サポートモードを実行する処理としても良い。

【2808】

《D 7 - 13》変形例 13 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、転落抽選を行い当選した場合に、当たり抽選の抽選モードを低確率モードに決定する構成としたが、これに換えて、転落抽選そのものを行わない構成としても良い。この構成によっても、上記第 4 実施形態と同様に、当たり抽選において大当たり当選した遊技回で遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を得ることができる。

【 2 8 0 9 】

《 D 7 - 1 4 》変形例 1 4 :

上記変形例 1 では、電源オン時に高確率モードが引き継がれている場合に、保証遊技回数未満の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合、その遊技回の開始時に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行され、サポートモードは高頻度サポートモードを保持するが（図 2 5 2 のタイミング t 4 3 を参照）、これに換えて、その遊技回の開始時に、抽選モードは低確率モードに移行されるのと連動して、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する構成としても良い。この構成によれば、制御ルーチンが簡単になるという効果を得ることができる。

【 2 8 1 0 】

《 D 7 - 1 5 》変形例 1 5 :

上記第 4 実施形態およびその変形例 1 では、パチンコ機 1 0 は、主制御装置 6 0、音声発光制御装置 9 0、表示制御装置 1 0 0 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第 4 実施形態において音声発光制御装置 9 0 と表示制御装置 1 0 0 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第 4 実施形態およびその変形例 1 において、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 のそれぞれで実行される各種処理は、第 4 実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 の全体として、第 4 実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

【 2 8 1 1 】

《 E 》第 5 実施形態 :

《 E 1 》遊技機の構造 :

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

【 2 8 1 2 】

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

【 2 8 1 3 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留

10

20

30

40

50

された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【 2 8 1 4 】

10

上皿 2 0 の周縁部の前方には、演出操作ボタン 2 4 が設けられている。演出操作ボタン 2 4 は、パチンコ機 1 0 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 1 0 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 2 4 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 1 0 によって行われる。

【 2 8 1 5 】

前扉枠 1 4 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 2 5 b と、操作ハンドル 2 5 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 2 5 c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ると、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

20

【 2 8 1 6 】

上皿 2 0 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 2 6 が設けられている。遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 2 6 を操作すると、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 2 6 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 2 5 を握ることによって少なくともタッチセンサー 2 5 a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 2 6 を操作することで、遊技球発射ボタン 2 6 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

30

40

【 2 8 1 7 】

次に、パチンコ機 1 0 の背面の構成について説明する。パチンコ機 1 0 の背面には、パチンコ機 1 0 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【 2 8 1 8 】

図 2 5 8 は、パチンコ機 1 0 の背面図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、第 1 制御ユニット 5 1 と、第 2 制御ユニット 5 2 と、第 3 制御ユニット 5 3 と、電源ユニット 5 8 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 1 3 の背面に設けられている。

【 2 8 1 9 】

50

第 1 制御ユニット 5 1 は、主制御装置 6 0 を備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。

【 2 8 2 0 】

第 2 制御ユニット 5 2 は、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 1 0 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から送信されたコマンドに基づいて、液晶表示装置を制御する。液晶表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

10

【 2 8 2 1 】

第 3 制御ユニット 5 3 は、払出制御装置 7 0 と、発射制御装置 8 0 とを備えている。払出制御装置 7 0 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 8 0 は、主制御装置 6 0 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 2 5 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 1 3 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 5 4、タンク 5 4 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 5 5、タンクレール 5 5 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 5 6、ケースレール 5 6 から遊技球の供給を受け払出制御装置 7 0 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 7 1 など、パチンコ機 1 0 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

20

【 2 8 2 2 】

電源ユニット 5 8 は、電源装置 8 5 と、電源スイッチ 8 8 とを備えている。電源装置 8 5 は、パチンコ機 1 0 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 8 5 には、電源スイッチ 8 8 が接続されている。電源スイッチ 8 8 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 1 0 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 1 0 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【 2 8 2 3 】

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

30

【 2 8 2 4 】

図 2 5 9 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

40

【 2 8 2 5 】

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

【 2 8 2 6 】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入賞すると、1 0 個

50

の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 2 5 8) から払い出される。

【 2 8 2 7 】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。

【 2 8 2 8 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 の右側に設けられている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

10

【 2 8 2 9 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選 (電動役物開放抽選) を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

20

【 2 8 3 0 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入賞をトリガとした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入賞すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 2 8 3 1 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 2 8 3 2 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

40

【 2 8 3 3 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への入賞をトリガとした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【 2 8 3 4 】

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

50

セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。

【 2 8 3 5 】

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

【 2 8 3 6 】

普図ユニット 3 8 は、複数の ＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【 2 8 3 7 】

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

【 2 8 3 8 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、およびラウンド表示部 3 9 は、セグメント表示器や ＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機 ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 2 8 3 9 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、液晶表示装置 4 1 を備える。液晶表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。液晶表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、液晶表示装置 4 1 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 ＥＬ表示装置又は ＣＲＴ など、種々の表示装置に換えてもよい。

【 2 8 4 0 】

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

【 2 8 4 1 】

図 2 6 0 は、液晶表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 2 6 0 (a) は、液晶表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 2 6 0 (a) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 2 8 4 2 】

10

20

30

40

50

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

10

【 2 8 4 3 】

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

20

30

【 2 8 4 4 】

さらに、図 2 6 0 (b) に示すように、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

40

【 2 8 4 5 】

図 2 5 9 において、遊技球振分装置 2 0 0 (図 2 5 9 参照) は、遊技球が入球可能な第 1 入球口 2 0 1 から入球した遊技球を通常ルート N R と特別ルート S P とに振り分けるための装置であり、遊技領域 P A における第 1 始動口 3 3 の上方に設けられている。遊技球振分装置 2 0 0 の詳細な構成について、次に説明する。

【 2 8 4 6 】

《 E 2 》遊技球振分装置の構成：

図 2 6 1 および図 2 6 2 は、遊技球振分装置 2 0 0 を示す断面図である。図 2 6 1 には後述する弁体 2 4 1、2 5 1 が閉じた状態が示されており、図 2 6 2 には弁体 2 4 1、2 5 1 が開いた状態が示されている。図 2 6 1 および図 2 6 2 において、断面として遊技盤

50

30に平行な面で切断したときの切り口が示されている。図中の+X方向は正面視右側を示し、-X方向は正面視左側を示す。

【2847】

両図に示すように、遊技球振分装置200は、第1通路210と、第1通路210の-X方向側に隣接して配置される第2通路220と、第1通路210の+X方向側に隣接して配置される第3通路230と、を備える。本実施形態では、第1ないし第3通路210～230は、透明な樹脂製部材によって構成されている。

【2848】

第1通路210は、第1入球口201を上端に有し、第1入球口201から入球した遊技球を下方に向かって流す。第1通路210は、一本の本線通路211と、本線通路211から分かれた2本の支線通路212、213（以下、「第1支線通路212」、「第2支線通路213」と呼ぶ）と、を有する。各通路211～213の流れ方向に垂直な断面形状は略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域PAと向かい合うように各通路211～213は取り付けられている。

【2849】

本線通路211は、本線上流側部分211aと、本線中間部分211bと、本線下流側部分211cと、に区別される。本線上流側部分211aは、本線通路211において最も上流側の部分で、第1入球口201から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線中間部分211bは、本線上流側部分211aの下端に続く部分で、本線上流側部分211aの下端から右下方向に伸び、途中で真下方向に折れ曲がった形状を有する。本線下流側部分211cは、本線中間部分211bに続く部分で、本線中間部分211bの下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。

【2850】

第1支線通路212は、本線通路211における本線上流側部分211aと本線中間部分211bとの連結部分を分岐点（以下、「第1分岐点」と呼ぶ）211xとして、第1分岐点211xから真下方向に伸びる直線形状を有する。したがって、本線通路211の本線上流側部分211aと第1支線通路212とによって、第1入球口201から真下方向に伸びる1本の直線形状の通路が構成されることになる。第1分岐点211xには、遊技球を本線通路211の本線中間部分211bと第1支線通路212とのいずれかに振り分ける第1遊技球振分機構240が設けられている。

【2851】

第2支線通路213は、本線通路211における本線中間部分211bと本線下流側部分211cとの連結部分を分岐点（以下、「第2分岐点」と呼ぶ）211yとして、第2分岐点211yから真下方向に伸びる直線形状を有する。第2分岐点211yには、遊技球を本線通路211の本線下流側部分211cと第2支線通路213とのいずれかに振り分ける第2遊技球振分機構250が設けられている。

【2852】

第2通路220は、遊技球が入球可能な第2入球口221を上端に有し、第2入球口221から入球した遊技球を下方に向かって流す。本実施形態では、第2入球口221の上下方向の位置（すなわち、高さ）と、第1通路210に形成された第1入球口201の高さとは同じであり、第2入球口221と第1入球口201とは隣接する。第2通路220は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、第2入球口221から真下方向に伸びる上流側部分220aと、左下方向に向けて伸びる下流側部分220bとに区別される。

【2853】

上流側部分220aは、第1通路210の本線上流側部分211aと第1支線通路212の一部分とに沿って配置される。本実施形態では、上流側部分220aの第1通路210側の側壁と、第1通路210の上流側部分220a側の側壁とは、一つの壁体210aによって構成される。第2通路220の流れ方向に垂直な断面形状は第1通路210と同様に略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域PAと向かい合うように第2通路22

0 は取り付けられている。

【 2 8 5 4 】

第 3 通路 2 3 0 は、遊技球が入球可能な第 3 入球口 2 3 1 を上端に有し、第 3 入球口 2 3 1 から入球した遊技球を下方に向かって流す。本実施形態では、第 3 入球口 2 3 1 の高さ、第 1 通路 2 1 0 に形成された第 1 入球口 2 0 1 の高さとは同じであり、第 3 入球口 2 3 1 と第 1 入球口 2 0 1 とは隣接する。第 3 通路 2 1 0 は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、正面視においては左右にぶれることなく真下方向に伸びる。ただし、第 3 通路 2 3 0 は、奥行き方向（図の表裏方向）においては、本線通路 2 1 1 の本線中間部分 2 1 1 b を跨ぐように後ろ側（図の裏側）に向けて U の字状に湾曲している。なお、この U の字の形状は、遊技球が流下可能な形状である。

10

【 2 8 5 5 】

第 3 通路 2 3 0 は、上記の U の字状に湾曲した部分を除いて、第 1 通路 2 1 0 の本線上流側部分 2 1 1 a と第 1 支線通路 2 1 2 とに沿って配置される。本実施形態では、第 3 通路 2 3 0 の上記 U の字状に湾曲した部分を除いた部分の第 1 通路 2 1 0 側の側壁と、第 1 通路 2 1 0 の第 3 通路 2 3 0 側の側壁とは、共通した一つの壁体 2 1 0 b によって構成される。第 3 通路 2 3 0 の流れ方向に垂直な断面形状は第 1 通路 2 1 0 と同様に略コの字型であり、コの字の開口側が遊技領域 P A と向かい合うように第 3 通路 2 3 0 は取り付けられている。

【 2 8 5 6 】

第 1 遊技球振分機構 2 4 0 は、弁体 2 4 1 と、弁体 2 4 1 に連結される作用片 2 4 2 と、を主な構成としている。弁体 2 4 1 は、第 1 分岐点 2 1 1 x 内に配置される板状の部材である。第 1 分岐点 2 1 1 x 横の壁体 2 1 0 a には、遊技領域 P A に垂直な方向に回転軸 2 4 3 が埋設されており、この回転軸 2 4 3 の軸心周りに、弁体 2 4 1 は回転可能に支持されている。弁体 2 4 1 は、重し 2 4 4 を有し、弁体 2 4 1 の重し 2 4 4 を含めた自重によって、回転軸 2 4 3 の周りの力のモーメントを発生する。

20

【 2 8 5 7 】

弁体 2 4 1 は、本線通路 2 1 1 から第 1 支線通路 2 1 2 への開口を閉鎖する第 1 の位置（図 2 6 1 に示した弁体 2 4 1 の位置）と、本線通路 2 1 1 から第 1 支線通路 2 1 2 への開口を開く第 2 の位置（図 2 6 2 に示した弁体 2 4 1 の位置）と、の間を回転する。第 1 分岐点 2 1 1 x の右側角部 C N によって弁体 2 4 1 は右回り（時計回り）の回転が規制されており、第 1 の位置に弁体 2 4 1 が位置決め可能な構成となっている。第 1 の位置が、弁体 2 4 1 に重力以外の力が働いていない初期姿勢の位置である。

30

【 2 8 5 8 】

第 2 の位置は、本線通路 2 1 1 から第 1 支線通路 2 1 2 への開口を遊技球が少なくとも通過可能なだけ開く位置であり、本実施形態では、第 1 の位置から左回り（反時計回り）に回転して壁体 2 1 0 a に形成された収納凹部 D E の内部に収納される位置である（図 2 6 2 参照）。なお、第 2 の位置は、弁体 2 4 1 が壁体 2 1 0 a の内部に必ずしも収納される位置である必要はなく、遊技球が少なくとも通過可能なだけ開口を開く位置であれば、いずれの位置とすることもできる。

【 2 8 5 9 】

作用片 2 4 2 は、板状の部材であり、弁体 2 4 1 に対して、回転軸 2 4 3 を対称の中心とする点対称となる位置に設けられている。このため、弁体 2 4 1 が第 1 の位置にあるとき、作用片 2 4 2 は、第 2 通路 2 2 0 の内側に突出する。図 2 6 1 に示す第 1 の位置にあるときの状態から、遊技球が、第 2 入球口 2 2 1 から入球し、第 2 通路 2 2 0 を通過し、作用片 2 4 2 に達した場合に、遊技球は作用片 2 4 2 を押下し、作用片 2 4 2 に対して左回りの力のモーメントを作用する。これによって、弁体 2 4 1 は、図 2 6 1 に示す状態から左回りに回転し、遊技球の通過と共に、弁体 2 4 1 は、図 2 6 2 に示すように、第 2 の位置へと移動する。

40

【 2 8 6 0 】

弁体 2 4 1 が第 2 の位置にあるとき、本線通路 2 1 1 から第 1 支線通路 2 1 2 への開口

50

が開くことから、遊技球はその開口から第 1 支線通路 2 1 2 を流下する。このため、本線通路 2 1 1 の本線上流側部分 2 1 1 a を通過し第 1 分岐点 2 1 1 x に至った遊技球 P 1 (図 2 6 2) は、第 1 支線通路 2 1 2 に振り分けられる。

【 2 8 6 1 】

その後、第 2 通路 2 2 0 において、遊技球が作用片 2 4 2 から離れると、弁体 2 4 1 には自重によって右回りの力のモーメントが作用し、第 2 の位置から第 1 の位置に戻る (図 2 6 1) 。

【 2 8 6 2 】

上記構成の第 1 遊技球振分機構 2 4 0 によれば、第 2 通路 2 2 0 における遊技球の流通を契機に、第 1 分岐点 2 1 1 x に至った遊技球 P 1 (図 2 6 1) を第 1 支線通路 2 1 2 に振り分けることができる。より具体的には、第 2 通路 2 2 0 内における作用片 2 4 2 が動作する範囲内を遊技球が通過するときに、本線通路 2 1 1 から第 1 支線通路 2 1 2 への開口が開くことから、その時に、第 1 通路 2 1 0 の第 1 分岐点 2 1 1 x に遊技球 P 1 が達した場合に、遊技球 P 1 を第 1 支線通路 2 1 2 に振り分けることができる。換言すれば、第 2 通路 2 2 0 の第 2 入球口 2 2 1 への遊技球が入球し、その入球したと同じもしくは少し遅れるタイミングで、第 1 通路 2 1 0 の第 1 入球口 2 0 1 に遊技球が入球した場合に、その第 1 入球口 2 0 1 に入球した遊技球を第 1 支線通路 2 1 2 に振り分けることができる。すなわち、第 1 入球口 2 0 1 への遊技球の入球と第 2 入球口 2 2 1 への入球との時間的な間隔が特定時間 (作用片 2 4 2 が作用する期間) 内である特定の場合に、第 1 入球口 2 0 1 に入球した遊技球を第 1 支線通路 2 1 2 に振り分けることができる。

【 2 8 6 3 】

第 2 遊技球振分機構 2 5 0 は、第 1 遊技球振分機構 2 4 0 と同一の構成を有する。すなわち、第 2 遊技球振分機構 2 5 0 は、弁体 2 5 1 と、弁体 2 5 1 に連結される作用片 2 5 2 と、を主な構成としている。弁体 2 5 1 には、重し 2 5 4 が取り付けられている。第 2 遊技球振分機構 2 5 0 の動作についても第 1 遊技球振分機構 2 4 0 と同一であり、弁体 2 5 1 は、本線通路 2 1 1 から第 2 支線通路 2 1 3 への開口を閉鎖する第 1 の位置 (図 2 6 1 に示した弁体 2 5 1 の位置) と、本線通路 2 1 1 から第 2 支線通路 2 1 3 への開口を開く第 2 の位置 (図 2 6 2 に示した弁体 2 5 1 の位置) と、の間を回転する。遊技球が、第 3 入球口 2 3 1 から入球し、第 3 通路 2 3 0 を通過し、作用片 2 5 2 に達した場合に、遊技球は作用片 2 5 2 を押下し、作用片 2 5 2 に対して左回りの力のモーメントを作用する。これによって、弁体 2 5 1 は、第 1 の位置から第 2 の位置へと移動する。したがって、本線通路 2 1 1 から第 1 支線通路 2 1 2 への開口が開き、第 2 分岐点 2 1 1 y に至った遊技球 P 2 (図 2 6 2) は、第 2 支線通路 2 1 3 に振り分けられる。

【 2 8 6 4 】

第 1 通路 2 1 0 の有する本線通路 2 1 1 の下流側の端部は、通常ルート N R (図 2 5 8) に連通している。第 1 通路 2 1 0 における第 1 支線通路 2 1 2 の下流側の端部と、第 1 通路 2 1 0 における第 2 支線通路 2 1 3 の下流側の端部とは合わさって、特別ルート S P (図 2 5 9) に連通している。第 2 通路 2 2 0 の下流側の端部と、第 3 通路 2 3 0 の下流側の端部とは合わさって、アウトルート O T (図 2 5 9) に連通している。

【 2 8 6 5 】

図 2 5 9 に示すように、本実施形態では、第 1 始動口 3 3 へ遊技球が入球する場合として、通常ルート N R を経由する場合と、特別ルート S P を経由する場合と、通常ルート N R と特別ルート S P のいずれも経由しない場合の 3 通りがある。通常ルート N R と特別ルート S P のいずれも経由しない場合は、第 1 始動口 3 3 の左横側または右横側から入球する場合であり、第 1 始動口 3 3 へ入球する確率は 0 ではないが極めて低い。通常ルート N R は、第 1 始動口 3 3 の真上から右側にずれた位置に開口していることから、通常ルート N R を経由した場合は、第 1 始動口 3 3 へ入球する確率は通常ルート N R と特別ルート S P のいずれも経由しない場合に比べて高いが、例えば 1 0 % とそれほど高い確率ではない。この確率は、通常ルート N R の開口から第 1 始動口 3 3 に至る範囲に配設された釘 4 2 の位置によって調整される。特別ルート S P は、第 1 始動口 3 3 の真上かつ近い位置に開

口していることから、第1始動口33へ入球する確率は例えば50～100%と極めて高い確率である。第1始動口33へ入球する確率が高いということは、遊技者にとっての有利度合が高いことであるため、特別ルートSPと呼ぶことができる。

【2866】

遊技球振分装置200の第1入球口201から入球した遊技球は、遊技球振分装置200によって、上述した通常ルートNRと特別ルートSPのいずれかに振り分けられる。一方、遊技球振分装置200の第2入球口221または第3入球口231に入球した遊技球は、遊技球振分装置200の作用片242、252を動作させるだけで、アウトルートOTを経由してアウト口43から排出される。

【2867】

図261および図262に示すように、なお、遊技球振分装置200の第1入球口201、第2入球口221、第3入球口231の上方には、釘42(42a、42b、42c、42d)が設けられている。具体的には、第1入球口201と第2入球口221との間の壁体の上方に第1の釘42aが設けられ、第1入球口201と第3入球口231との間の壁体の上方に第2の釘42bが設けられ、第2入球口221の左側の壁体の上方に第3の釘42cが設けられ、第3入球口231の右側の壁体の上方に第4の釘42dが設けられている。第1～第4の釘42a～42dの打ち込み位置によって、各入球口201、221、231への遊技球の入球の確率が変化する。

【2868】

《E3》遊技機の電氣的構成：

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

【2869】

図263は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【2870】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力側には、各種検知センサー67a～67eと、払出制御装置70と、電源装置85とが接続されている。主制御基板61は、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【2871】

電源装置85は、停電監視回路86を備える。停電監視回路86は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ88がオン状態からオフ状態に切り替えられた時(電源オフ時)も含む。

【2872】

また、主制御基板61は、各種検知センサー67a～67eとして、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサーと接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサー67a～67eからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技

10

20

30

40

50

球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【 2 8 7 3 】

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

10

【 2 8 7 4 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電動役物開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

【 2 8 7 5 】

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

20

30

【 2 8 7 6 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 2 8 7 7 】

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

40

【 2 8 7 8 】

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

【 2 8 7 9 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光

50

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

【2880】

図 264 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、液晶表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。液晶表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

10

【2881】

大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ CINI が用いられる。また、メイン表示部 45 の第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b、並びに液晶表示装置 41 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ CS が用いられる。さらに、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C5 が用いられる。

20

【2882】

各カウンタ C1 ~ C3、CINI、CS、C5 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜格納される。

【2883】

RAM 64 には保留情報格納エリア 64b が設けられている。保留情報格納エリア 64b は、第 1 保留エリア Ra と、第 2 保留エリア Rb と、実行エリア AE と、合計保留個数記憶エリアとから構成されている。第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が順次入賞すると、入賞のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 の各値が保留情報格納エリア 64b に時系列的に格納される。

30

【2884】

大当たり乱数カウンタ C1 の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば、0 ~ 599 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 599）。

40

【2885】

大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 に入賞したタイミングで RAM 64 の保留情報格納エリア 64b に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1 の更新値は、第 1 始動口 33 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 64b の第 1 保留エリア Ra に格納され、第 2 始動口 34 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 64b の第 2 保留エリア Rb に格納される。大当たり当選となる乱数の値は、ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63a（図 263）に当否テーブルとして記憶されている。

【2886】

50

図 2 6 5 は、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。高確率モードは、確変大当たりで当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりで当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。図 2 6 5 (a) は低確率モード用の当否テーブルを示し、図 2 6 5 (b) は高確率用の当否テーブルを示している。図 2 6 5 (a) に示すように、当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は 1 5 個である。一方、図 2 6 5 (b) に示すように、当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は 3 0 個である。また、低確率モードで 10
大当たり当選となる大当たり乱数カウンタ C 1 の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタ C 1 の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

【 2 8 8 7 】

図 2 6 4 に戻り、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について次に説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 2 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b (R A M 6 4) の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b (R A M 6 4) の第 2 保留エリア R b に格納される。 20

【 2 8 8 8 】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a のサポートモード 30

【 2 8 8 9 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 1 5 回行われるとともに、1 回の開放は 3 0 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入賞個数が 1 0 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0 . 2 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入賞個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。 40

【 2 8 9 0 】

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

【 2 8 9 1 】

なお、開閉扉 3 6 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に 50

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

【2892】

パチンコ機 10 には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 265 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

10

【2893】

パチンコ機 10 には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

20

【2894】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C5 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34a が開放状態となる回数が多く設定され、さらに 1 回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 34a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

30

【2895】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 34 への入賞が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【2896】

低頻度サポートモードでは、第 2 始動口 34 よりも第 1 始動口 33 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 始動口 33 よりも第 2 始動口 34 への入賞が発生する確率が高くなる。第 2 始動口 34 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

40

【2897】

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

50

つ又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【 2 8 9 8 】

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

【 2 8 9 9 】

図 2 6 6 は、パチンコ機 1 0 に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図 2 6 6 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 2 6 6 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。 10

【 2 9 0 0 】

図 2 6 6 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 3 3 に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

【 2 9 0 1 】

1 6 R 確変大当たり及び 8 R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード(以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ)が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。 20

【 2 9 0 2 】

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

【 2 9 0 3 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0 ~ 3 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 5」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「6 ~ 2 3」が 8 R 確変大当たりに対応しており、「2 4 ~ 2 7」が 1 6 R 通常大当たりに対応しており、「2 8 ~ 3 9」が 8 R 通常大当たりに対応している。このため、本実施形態では、確変大当たりとなる確率は「0 ~ 3 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうちの 6 0 パーセントであり、通常大当たりとなる確率は「0 ~ 3 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうちの 4 0 パーセントとなっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。 30

【 2 9 0 4 】

上記のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの種別として、4 種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この 4 種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、1 6 R 確変大当たりが最も高く、8 R 確変大当たりが次に高く、次に 1 6 R 通常大当たり、最後に 8 R 通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。 40

【 2 9 0 5 】

次に、図 2 6 6 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 始動口 3 4 に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。第 2 始動口用の振分テーブルでは、「0 ~ 3 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 1 2」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「1 3 ~ 2 3」が 8 R 確変大当たりに対応しており、「2 4 ~ 3 0」が 1 6 R 通常大当たりに対応しており、「3 1 ~ 3 9」が 8 R 通常大当たりに対応している。上記のように本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり当 50

選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて大当たり当選となる場合において、確変大当たりとなる確率は 6 0 パーセントであり、通常大当たりとなる確率は 4 0 パーセントであり、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて大当たり当選となる場合と同一であるが、1 6 R と 8 R との振分けは、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づいて大当たり当選となる場合よりも 1 6 R となる確率が高い確率となっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

【 2 9 0 6 】

このように、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のうち、第 2 始動口 3 4 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することではなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【 2 9 0 7 】

上述のように、M P U 6 2 は、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に格納されている停止結果テーブルが参照される。

【 2 9 0 8 】

図 2 6 4 に戻り、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について次に説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタ C 3 の更新値が R A M 6 4 の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタ C 3 の更新値が R A M 6 4 の第 2 保留エリア R b に格納される。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、実行エリア A E に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生決定を行う。

【 2 9 0 9 】

リーチとは、液晶表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図 2 6 0 (b) の表示面 4 1 a において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 2 9 1 0 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示

10

20

30

40

50

することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【 2 9 1 1 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、液晶表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び液晶表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

10

【 2 9 1 2 】

次に、電動役物開放カウンタ C 5 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 5 は、例えば、0 ~ 2 4 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 5 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c に格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタ C 5 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 5 = 0 ~ 1 9 9 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 5 = 2 0 0 ~ 2 4 9 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する。

20

【 2 9 1 3 】

なお、第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 の一組の組み合わせが、第 1 始動口 3 3 に係る保留情報に相当し、第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 の一組の組み合わせが、第 2 始動口 3 4 に係る保留情報に相当し、これらの保留情報が、本発明における特別情報に相当する。

30

【 2 9 1 4 】

《 E 4 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【 2 9 1 5 】

図 2 6 7 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 2 6 3) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

40

【 2 9 1 6 】

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

【 2 9 1 7 】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各

50

種フラグ記憶エリア 94 a、各種カウンタエリア 94 b、抽選カウンタエリア 94 c 等が設けられている。なお、MPU 92 に対して ROM 93 及び RAM 94 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【2918】

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

【2919】

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

【2920】

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

【2921】

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

【2922】

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

【2923】

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

【2924】

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

【2925】

ビデオ RAM 107 は、液晶表示装置 41 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 107 の内容を書き替えることにより液晶表示装置 41 の表示内容が変更される。

【2926】

以下では、主制御装置 60 の MPU 62、ROM 63、RAM 64 をそれぞれ主側 MP

10

20

30

40

50

U 6 2、主側 R O M 6 3、主側 R A M 6 4 と呼び、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2、R O M 9 3、R A M 9 4 をそれぞれ音光側 M P U 9 2、音光側 R O M 9 3、音光側 R A M 9 4 と呼び、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 を表示側 M P U 1 0 2 と呼ぶ。

【 2 9 2 7 】

《 E 5 》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 2 9 2 8 】

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

【 2 9 2 9 】

< タイマ割込み処理 >

図 2 6 8 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【 2 9 3 0 】

ステップ S e 0 1 0 1 では、各種検知センサー 6 7 a ~ 6 7 e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサー 6 7 a ~ 6 7 e の状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検出情報）を保存する。その後、ステップ S e 0 1 0 2 に進む。

【 2 9 3 1 】

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

【 2 9 3 2 】

ステップ S e 0 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 5 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 5 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 5 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S e 0 1 0 4 に進む。

【 2 9 3 3 】

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

【 2 9 3 4 】

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

【 2 9 3 5 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 6 8 : S e 0 1 0 4 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 2 9 3 6 】

図 2 6 9 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S e 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップ S e 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（ S e 0 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S e 0 2 0 3 に進む。

【 2 9 3 7 】

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

【 2 9 3 8 】

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

【 2 9 3 9 】

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

【 2 9 4 0 】

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

【 2 9 4 1 】

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

【 2 9 4 2 】

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

【 2 9 4 3 】

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

【 2 9 4 4 】

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

10

20

30

40

50

【 2 9 4 5 】

ステップ S e 0 2 1 2 では、ステップ S e 0 1 0 3 (図 2 6 8) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S e 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S e 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S e 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S e 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S e 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S e 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S e 0 2 1 3 に進む。

【 2 9 4 6 】

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

【 2 9 4 7 】

ステップ S e 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【 2 9 4 8 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 7 2 : ステップ S e 0 5 0 2) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 2 9 4 9 】

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

【 2 9 5 0 】

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

【 2 9 5 1 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 2 6 9 : S e 0 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 9 5 2 】

図 2 7 0 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 2 9 5 3 】

ステップ S e 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 2 6 9）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。その後、ステップ S e 0 3 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

10

【 2 9 5 4 】

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

20

【 2 9 5 5 】

一方、ステップ S e 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（ S e 0 3 0 2 : N O ）、ステップ S e 0 3 0 4 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S e 0 3 0 5 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

30

【 2 9 5 6 】

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

40

【 2 9 5 7 】

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

【 2 9 5 8 】

50

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

【 2 9 5 9 】

ステップ S e 0 3 1 3 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S e 0 3 1 3 : Y E S)、ステップ S e 0 3 1 4 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 f にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S e 0 3 1 3 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S e 0 3 1 3 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【 2 9 6 0 】

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 2 6 8 : S e 0 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 9 6 1 】

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

【 2 9 6 2 】

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

【 2 9 6 3 】

ステップ S e 0 4 0 4 では、ステップ S e 0 1 0 3 (図 2 6 8) において更新した電動役物開放カウンタ C 5 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 9 6 4 】

一方、ステップ S e 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないとして判定した場合 (S e 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 5 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 9 6 5 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 2 9 6 6 】

図 2 7 2 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S e 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4

に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S e 0 5 0 2 に進む。

【 2 9 6 7 】

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

【 2 9 6 8 】

ステップ S e 0 5 0 3 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S e 0 5 0 4 に進む。

【 2 9 6 9 】

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

【 2 9 7 0 】

ステップ S e 0 5 0 6 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S e 0 5 0 7 に進む。

【 2 9 7 1 】

ステップ S e 0 5 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S e 0 5 0 8 に進む。

【 2 9 7 2 】

ステップ S e 0 5 0 8 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S e 0 5 0 2 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S e 0 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S e 0 5 0 8 : N O ）、ステップ S e 0 5 0 9 及びステップ S e 0 5 1 0 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S e 0 5 0 9 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S e 0 5 1 0 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S e 0 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していると判定した場合には（ S e 0 5 0 8 : Y E S ）、ステップ S e 0 5 0 2 に戻り、ステップ S e 0 5 0 2 からステップ S e 0 5 0 7 までの各処理を実行する。

【 2 9 7 3 】

なお、ステップ S e 0 5 0 2 からステップ S e 0 5 0 7 の各処理の実行時間は遊技の状

10

20

30

40

50

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

【 2 9 7 4 】

< 遊技回制御処理 >

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

【 2 9 7 5 】

図 2 7 3 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S e 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

【 2 9 7 6 】

ステップ S e 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S e 0 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S e 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S e 0 6 0 1 : N O ）、ステップ S e 0 6 0 2 に進む。

【 2 9 7 7 】

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

【 2 9 7 8 】

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

【 2 9 7 9 】

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

【 2 9 8 0 】

ステップ S e 0 6 0 5 では、メイン表示部 4 5 における変動表示及び液晶表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S e 0 6 0 5 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 2 9 8 1 】

一方、ステップ S e 0 6 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定し

た場合には (S e 0 6 0 2 : Y E S)、ステップ S e 0 6 0 6 ~ ステップ S e 0 6 1 0 の遊技回進行用処理に進む。

【 2 9 8 2 】

ステップ S e 0 6 0 6 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S e 0 6 0 6 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 d) に格納されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理 (図 2 7 5 : S e 0 8 0 2) において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

10

【 2 9 8 3 】

ステップ S e 0 6 0 6 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S e 0 6 0 6 : N O)、ステップ S e 0 6 0 7 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ S e 0 6 0 7 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 2 9 8 4 】

ステップ S e 0 6 0 6 において、変動時間が経過していると判定した場合には (S e 0 6 0 6 : Y E S)、ステップ S e 0 6 0 8 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理 (図 2 7 5) において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップ S e 0 6 0 9 に進む。

20

【 2 9 8 5 】

ステップ S e 0 6 0 9 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 e に格納される。高頻度サポートモードフラグが O N であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグが O F F であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる (図 2 8 0 のステップ S e 1 3 0 4 参照) 。

30

【 2 9 8 6 】

ステップ S e 0 6 0 9 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には (S e 0 6 0 9 : Y E S)、ステップ S e 0 6 1 0 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタ P N C は、後述する図 2 8 0 のステップ S e 1 3 0 5 で値 1 0 0 が予めセットされている。ステップ S e 0 6 1 0 を実行した後、ステップ S e 0 6 1 1 に進む。一方、ステップ S e 0 6 0 9 において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S e 0 6 0 9 : N O)、遊技回制御処理を終了する。

40

【 2 9 8 7 】

ステップ S e 0 6 1 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 9 8 8 】

ステップ S e 0 6 1 1 において、高確率モードではないと判定した場合には (S e 0 6 1 1 : N O)、ステップ S e 0 6 1 2 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する前 (= 保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタ P N C は保証遊技回数の残りの回数を示すも

50

のであることから、 $PNC > 0$ であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【2989】

ステップSe0612において、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップSe0612：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップSe0613に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSe0613を実行した後、ステップSe0614に進む。

【2990】

ステップSe0614では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサポ 10
側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。ステップSe0614を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【2991】

一方、ステップSe0612において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップSe0612：YES）には、ステップSe0613およびステップSe0614を実行することなく、直ちに遊技回制御処理を終了する。また、ステップSe0611において高確率モードであると判定した場合（Se0611：YES）にも、直ちに遊技回制御処理を終了する。

【2992】

上述したステップSe0611からステップSe0614までの処理によれば、高頻度 20
サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が100回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が100回に達した以後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。

【2993】

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブ 30
ルーチン（図273：Se0604）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2994】

図274は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップSe0701では、第2保留エリアRbに保留記憶されている第2始動保留個数RbNが「0」であるか否かを判定する。ステップSe0701において、第2始動保留個数RbNが「0」であると判定した場合には（Se0701：YES）、ステップSe0702～ステップSe0707の第1図柄表示部用のデータ設定処理を実行し、一方、第2始動保留個数RbNが「0」でないと判定した場合には（Se0701：NO）、ステップSe0708～ステップSe0713の第2図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

【2995】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、図273で説明したように、合計保留 40
個数CRNが1以上である場合である（図273：Se0603参照）。この場合に、データ設定処理では、第2始動保留個数RbNが「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合、すなわち第2図柄表示部37bについて変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第1始動保留個数RaNが1以上であるか否かに関わらず、第2保留エリアRbに記憶されているデータを本データ設定処理の対象とする。これにより、第1保留エリアRa及び第2保留エリアRbの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2始動口34に対応した第2保留エリアRbに記憶されている保留情報が優先される。

【2996】

ステップSe0702では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した 50
後、ステップSe0703に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステッ

ブ S e 0 7 0 4 に進む。ステップ S e 0 7 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S e 0 7 0 5 に進む。

【 2 9 9 7 】

ステップ S e 0 7 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S e 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S e 0 7 0 6 に進む。

10

【 2 9 9 8 】

ステップ S e 0 7 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S e 0 7 0 7 へ進む。

【 2 9 9 9 】

ステップ S e 0 7 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

20

【 3 0 0 0 】

ステップ S e 0 7 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 2 7 2 ）におけるステップ S e 0 5 0 2 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

30

【 3 0 0 1 】

ステップ S e 0 7 0 1 において、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」でないと判定した場合には（ S e 0 7 0 1 : N O ）、上述のように、ステップ S e 0 7 0 8 ～ステップ S e 0 7 1 3 の第 2 図柄表示部用のデータ設定処理を実行する。

【 3 0 0 2 】

ステップ S e 0 7 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S e 0 7 0 9 に進む。ステップ S e 0 7 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S e 0 7 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S e 0 7 1 1 に進む。

40

【 3 0 0 3 】

ステップ S e 0 7 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ～ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S e 0 7 1 1 を実行した後、ステップ S e 0 7 1 2 に進む。

【 3 0 0 4 】

50

ステップ S e 0 7 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 e の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S e 0 7 1 3 に進む。

【 3 0 0 5 】

ステップ S e 0 7 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

10

【 3 0 0 6 】

ステップ S e 0 7 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 2 7 2) におけるステップ S e 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、液晶表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、液晶表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【 3 0 0 7 】

20

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 2 7 3 : S e 0 6 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 0 8 】

図 2 7 5 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S e 0 8 0 1 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S e 0 8 0 1 を実行した後、ステップ S e 0 8 0 2 に進む。

【 3 0 0 9 】

ステップ S e 0 8 0 2 では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S e 0 8 0 2 を実行した後、ステップ S e 0 8 0 3 に進む。

30

【 3 0 1 0 】

ステップ S e 0 8 0 3 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S e 0 8 0 3 において、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S e 0 8 0 3 : N O) 、ステップ S e 0 8 0 4 に進み、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S e 0 8 0 2 で設定された変動時間の情報が含まれている。一方、ステップ S e 0 8 0 3 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S e 0 8 0 3 : Y E S) 、ステップ S e 0 8 0 5 に進み、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S e 0 8 0 2 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S e 0 8 0 4 又はステップ S e 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S e 0 8 0 6 に進む。

40

【 3 0 1 1 】

ステップ S e 0 8 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの

50

有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【3012】

ステップSe0804～ステップSe0806にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図272）におけるステップSe0502によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSe0806を実行後、ステップSe0807に進む。

10

【3013】

ステップSe0807では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップSe0807を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【3014】

< 当たり判定処理 >

20

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図275：Se0801）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3015】

図276は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップSe0901では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【3016】

ステップSe0901において、高確率モードであると判定した場合には（Se0901：YES）、ステップSe0902に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図265（b）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSe0904に進む。

30

【3017】

一方、ステップSe0901において高確率モードではないと判定した場合には（Se0901：NO）、ステップSe0903に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図265（a）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSe0904に進む。

40

【3018】

ステップSe0904では、ステップSe0902又はステップSe0903における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSe0904において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Se0904：YES）、ステップSe0905に進む。

【3019】

続くステップSe0905からステップSe0912においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

50

【 3 0 2 0 】

ステップ S e 0 9 0 5 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S e 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S e 0 9 0 5 : N O)、ステップ S e 0 9 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル (図 2 6 6 (a) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【 3 0 2 1 】

一方、ステップ S e 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S e 0 9 0 5 : Y E S)、ステップ S e 0 9 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル (図 2 6 6 (b) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 の処理を実行した後、ステップ S e 0 9 0 8 に進む。

10

【 3 0 2 2 】

ステップ S e 0 9 0 8 では、ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S e 0 9 0 8 において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には (S e 0 9 0 8 : Y E S)、ステップ S e 0 9 0 9 に進む。

20

【 3 0 2 3 】

ステップ S e 0 9 0 9 では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S e 0 9 0 9 を実行した後、ステップ S e 0 9 1 0 に進む。

30

【 3 0 2 4 】

ステップ S e 0 9 1 0 では、ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にする。ステップ S e 0 9 1 0 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 3 0 2 5 】

ステップ S e 0 9 0 8 において、ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合 (S e 0 9 0 8 : N O)、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップ S e 0 9 1 1 に進む。

40

【 3 0 2 6 】

ステップ S e 0 9 1 1 では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停

50

止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S e 0 9 1 1 を実行した後、ステップ S e 0 9 1 2 に進む。

【 3 0 2 7 】

ステップ S e 0 9 1 2 では、ステップ S e 0 9 0 6 又はステップ S e 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。具体的には、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S e 0 9 1 2 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 3 0 2 8 】

ステップ S e 0 9 0 4 において、ステップ S e 0 9 0 2 又はステップ S e 0 9 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S e 0 9 0 4 : N O ）、ステップ S e 0 9 1 3 に進み、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S e 0 9 1 3 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

10

【 3 0 2 9 】

20

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 7 5 : S e 0 8 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 3 0 】

図 2 7 7 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S e 1 0 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S e 1 0 0 2 に進む。

【 3 0 3 1 】

30

ステップ S e 1 0 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には（S e 1 0 0 2 : Y E S ）、ステップ S e 1 0 0 3 に進む。

【 3 0 3 2 】

ステップ S e 1 0 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップ S e 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

40

【 3 0 3 3 】

ステップ S e 1 0 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S e 1 0 0 2 : N O ）、ステップ S e 1 0 0 5 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S e 1 0 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（S e 1 0 0 5 ）を実行することから、ステップ S e 1 0 0 5 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発

50

生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S e 1 0 0 5 : Y E S) 、ステップ S e 1 0 0 6 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【 3 0 3 4 】

ステップ S e 1 0 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S e 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

10

【 3 0 3 5 】

ステップ S e 1 0 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S e 1 0 0 5 : N O) 、ステップ S e 1 0 0 7 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S e 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 3 0 3 6 】

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

20

30

【 3 0 3 7 】

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

【 3 0 3 8 】

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

40

【 3 0 3 9 】

< 遊技状態移行処理 >

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

【 3 0 4 0 】

図 2 7 8 は、遊技状態移行処理を示す説明図である。ステップ S e 1 1 0 1 では、開閉

50

実行モード中であるか否かを判定する。ステップ S e 1 1 0 1 において、開閉実行モード中でないとは判定した場合には (S e 1 1 0 1 : N O)、ステップ S e 1 1 0 2 に進み、1 の遊技回の第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S e 1 1 0 2 において、変動表示が終了したタイミングでないと判定した場合には (S e 1 1 0 2 ; N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 0 4 1 】

ステップ S e 1 1 0 2 において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には (S e 1 1 0 2 : Y E S)、ステップ S e 1 1 0 3 に進み、今回の遊技回の遊技結果 (当たり抽選の結果) が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが O N でないと判定した場合には (S e 1 1 0 3 : N O)、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 3 0 4 2 】

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

20

【 3 0 4 3 】

ステップ S e 1 1 0 5 では、今回の開閉実行モードのラウンド数を判定する。具体的には、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグ (1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ) を確認する。ステップ S e 1 1 0 5 において、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 1 6 R 通常大当たりフラグであると判定した場合には (S e 1 1 0 5 : Y E S)、ステップ S e 1 1 0 6 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 6 」をセットする。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 は、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。一方、ステップ S e 1 1 0 5 において、R A M 6 4 に記憶されている大当たり種別フラグが 8 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 通常大当たりフラグであると判定した場合には (S e 1 1 0 5 : N O)、ステップ S e 1 1 0 7 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 8 」をセットする。ステップ S e 1 1 0 6 又はステップ S e 1 1 0 7 を実行した後、ステップ S e 1 1 0 8 に進む。

30

40

【 3 0 4 4 】

ステップ S e 1 1 0 8 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高確率モードフラグを O F F する。その後、ステップ S e 1 1 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e の高頻度サポートモードフラグを O F F する。

【 3 0 4 5 】

ステップ S e 1 1 0 9 を実行した後、ステップ S e 1 1 1 0 に進み、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 2 7 2) におけるステップ S e 0 5 0 5 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を

50

決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S e 1 1 1 0 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 0 4 6 】

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

10

【 3 0 4 7 】

ステップ S e 1 1 1 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるかを判定する。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S e 1 1 1 2 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S e 1 1 1 2 : Y E S)、ステップ S e 1 1 1 3 に進み、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 2 7 2) におけるステップ S e 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S e 1 1 1 3 を実行した後、ステップ S e 1 1 1 4 に進む。

20

【 3 0 4 8 】

ステップ S e 1 1 1 4 では、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理は、今回の開閉実行モードが終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。開閉実行モード終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S e 1 1 1 4 を実行した後、ステップ S e 1 1 1 5 に進む。

【 3 0 4 9 】

ステップ S e 1 1 1 5 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。その後、ステップ S e 1 1 1 6 に進み、開閉実行モードの終了処理を実行する。具体的には、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグが O N である場合にはこれらのフラグを O F F にし、これらのフラグが O N ではない場合にはその状態を維持する。ステップ S e 1 1 1 6 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

30

【 3 0 5 0 】

< 大入賞口開閉処理 >

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

40

【 3 0 5 1 】

図 2 7 9 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S e 1 2 0 1 では、大入賞口 3 6 a を開放中であるかを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S e 1 2 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中でないと判定した場合には (S e 1 2 0 1 : N O)、ステップ S e 1 2 0 2 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるかを判定する。ステップ S e 1 2 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S e 1 2 0 2 : Y E S)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S e 1 2 0 2 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S e 1 2 0 2 : N O)、ステップ S e 1 2 0 3 に進む。

50

【 3 0 5 2 】

ステップ S e 1 2 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S e 1 2 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S e 1 2 0 3 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S e 1 2 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S e 1 2 0 3 : Y E S)、ステップ S e 1 2 0 4 に進み、大入賞口 3 6 a を開放するために可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とする。その後、ステップ S e 1 2 0 5 に進む。

10

【 3 0 5 3 】

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

20

【 3 0 5 4 】

ステップ S e 1 2 0 6 では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 7 2 : ステップ S e 0 5 0 5) によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記開放コ

30

【 3 0 5 5 】

ステップ S e 1 2 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には (ステップ S e 1 2 0 1 : Y E S)、ステップ S e 1 2 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S e 1 2 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定

40

【 3 0 5 6 】

ステップ S e 1 2 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップ S e 1 2 0 8 において、入球が発生していないと判定した場合には (S e 1 2 0 8 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S e 1 2 0 8 において、入球が発生していると判定した場合には (S e 1 2 0 8 : Y E S)、ステップ S e 1 2 0 9 に進み、入球カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S e 1 2 1 0 に進む。

【 3 0 5 7 】

ステップ S e 1 2 1 0 では、入球カウンタエリア P C の値が「 0 」であるか否かを判定

50

する。ステップ S e 1 2 1 0 において、入球カウンタエリア P C の値が「 0 」でないと判定した場合には (S e 1 2 1 0 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 0 5 8 】

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

【 3 0 5 9 】

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

【 3 0 6 0 】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 7 2 : ステップ S e 0 5 0 2) において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、液晶表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【 3 0 6 1 】

< 開閉実行モード終了時の移行処理 >

次に、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。開閉実行モード終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 7 8 : S e 1 1 1 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 6 2 】

図 2 8 0 は、開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S e 1 3 0 1 では、R A M 6 4 に、大当たり種別フラグとして確変大当たりに対応するフラグが O N にされているか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

【 3 0 6 3 】

ステップ S e 1 3 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S e 1 3 0 1 : Y E S)、ステップ S e 1 3 0 2 に進み、対応する確変大当たりフラグを O F F にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグのうち、O N になっているフラグを O F F にする処理を実行する。ステップ S e 1 3 0 2 を実行した後、ステップ S e 1 3 0 3 に進む。

【 3 0 6 4 】

10

20

30

40

50

ステップ S e 1 3 0 3 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S e 1 3 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップ S e 1 3 0 5 に進む。

【 3 0 6 5 】

ステップ S e 1 3 0 5 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S e 1 3 0 6 に進む。

10

【 3 0 6 6 】

ステップ S e 1 3 0 6 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S e 1 3 1 0 に進む。

【 3 0 6 7 】

一方、ステップ S e 1 3 0 1 において、R A M 6 4 に、1 6 R 通常大当たりフラグ又は 8 R 通常大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S e 1 3 0 1 : N O)、ステップ S e 1 3 0 7 に進み、対応する通常大当たりフラグを O F F にする。具体的には、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグのうち、O N になっているフラグを O F F にする処理を実行する。その後、ステップ S e 1 3 0 8 に進む。

20

【 3 0 6 8 】

ステップ S e 1 3 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S e 1 3 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S e 1 3 1 0 に進む。

【 3 0 6 9 】

ステップ S e 1 3 1 0 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

30

【 3 0 7 0 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 7 2 : S e 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 0 7 1 】

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

40

【 3 0 7 2 】

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

50

【 3 0 7 3 】

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

【 3 0 7 4 】

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

10

【 3 0 7 5 】

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

【 3 0 7 6 】

ステップ S e 1 4 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定する。ステップ S e 1 4 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」であると判定した場合には (S e 1 4 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S e 1 4 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S e 1 4 0 6 : Y E S)、ステップ S e 1 4 0 7 に進む。

20

【 3 0 7 7 】

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

30

【 3 0 7 8 】

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

40

【 3 0 7 9 】

一方、ステップ S e 1 4 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S e 1 4 1 0 : N O)、ステップ S e 1 4 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【 3 0 8 0 】

ステップ S e 1 4 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S e 1 4 0 7 :

50

YES)、又は、ステップSe1408において高頻度サポートモードでないと判定した場合には(S e 1 4 0 8 : NO)、ステップSe1412に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0~190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「14750」(すなわち29.5sec)をセットする。その後、ステップSe1413に進む。

【3081】

ステップSe1413では、ステップSe1412の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSe1413において、サポート当選でないと判定した場合には(S e 1 4 1 3 : NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSe1413において、サポート当選であると判定した場合には(S e 1 4 1 3 : YES)、ステップSe1414に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【3082】

ステップSe1402において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には(S e 1 4 0 2 : YES)、ステップSe1415に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSe1415において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(S e 1 4 1 5 : NO)、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSe1415において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(S e 1 4 1 5 : YES)、ステップSe1416に進む。

【3083】

ステップSe1416では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSe1417に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【3084】

ステップSe1401において、サポート中フラグがONであると判定した場合には(S e 1 4 0 1 : YES)、ステップSe1418に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【3085】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン(図281: Se1418)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3086】

図282は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップSe1501では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には(S e 1 5 0 1 : YES)、ステップSe1502に進む。

【3087】

ステップSe1502では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSe1502において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(S e 1 5 0 2 : N

10

20

30

40

50

Ｏ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【３０８８】

ステップＳｅ１５０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５

10

【３０８９】

ステップＳｅ１５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｅ１５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｅ１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｅ１５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【３０９０】

ステップＳｅ１５０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｅ１５０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップＳｅ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｅ１５０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｅ１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｅ１５０９に進む。

30

【３０９１】

ステップＳｅ１５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｅ１５０９：ＮＯ）、ステップＳｅ１５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【３０９２】

ステップＳｅ１５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｅ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３０９３】

一方、ステップＳｅ１５０９において開閉実行モード中であると判定した場合（Ｓｅ１５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｅ１５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｅ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｅ１５１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

40

【３０９４】

Ａ５．音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される

50

処理について説明する。

【 3 0 9 5 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

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

【 3 0 9 6 】

図 2 8 3 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば 4 m s e c）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

10

【 3 0 9 7 】

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

【 3 0 9 8 】

ステップ S e 1 6 0 2 では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S e 1 6 0 2 を実行した後、ステップ S e 1 6 0 3 に進む。

20

【 3 0 9 9 】

ステップ S e 1 6 0 3 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S e 1 6 0 2 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S e 1 6 0 3 を実行した後、ステップ S e 1 6 0 4 に進む。

【 3 1 0 0 】

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

30

【 3 1 0 1 】

< コマンド対応処理 >

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 8 3 : S e 1 6 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 0 2 】

図 2 8 4 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【 3 1 0 3 】

ステップ S e 1 7 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S e 1 7 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S e 1 7 0 1 : Y E S）、ステップ S e 1 7 0 2 に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S e 1 7 0 2 を実行した後、ステップ S e 1 7 0 3 に進む。一方、ステップ S e 1 7 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（S e 1 7 0 1 : N O）、ステップ S e 1 7 0 2 を実行することなく、ステップ S e 1 7 0 3 に進む。

50

【3104】

ステップSe1703では、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSe1703において、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Se1703：YES）、ステップSe1704に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをONにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置90（図267参照）のMPU92にて特定するためのフラグであり、RAM94の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア94eに格納される。その後、ステップSe1707に進む。

【3105】

ステップSe1703において、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Se1703：NO）、ステップSe1705に進み、主側MPU62から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSe1705において、主側MPU62から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（Se1705：YES）、ステップSe1706に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSe1707に進む。ステップSe1705において、主側MPU62から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（Se1705：NO）、そのまま、ステップSe1707に進む。

【3106】

ステップSe1707では、主側MPU62から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSe1707において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Se1707：YES）、ステップSe1708に進む。一方、ステップSe1707において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Se1707：NO）、ステップSe1709に進む。

【3107】

ステップSe1708では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップSe1708を実行した後、ステップSe1709に進む。

【3108】

ステップSe1709では、主側MPU62からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSe1709において、主側MPU62からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Se1709：YES）、ステップSe1710に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側MPU102に送信する。その後、ステップSe1711に進む。一方、ステップSe1709において、主側MPU62からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Se1709：NO）、ステップSe1710を実行することなく、ステップSe1711に進む。

【3109】

ステップSe1711では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSe1711において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Se1711：YES）、ステップSe1712に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側MPU102に送信する。その後、ステップSe1713に進む。一方、ステップSe1711において、主側MPU62からエンディングコマン

10

20

30

40

50

ドを受信していないと判定した場合には (S e 1 7 1 1 : N O) 、ステップ S e 1 7 1 2 を実行することなく、ステップ S e 1 7 1 3 に進む。

【 3 1 1 0 】

ステップ S e 1 7 1 3 では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。

【 3 1 1 1 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン (図 2 8 4 : S e 1 7 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 1 2 】

図 2 8 5 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 3 1 1 3 】

ステップ S e 1 8 0 1 では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S e 1 8 0 1 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S e 1 8 0 1 を実行した後、ステップ S e 1 8 0 2 に進む。

【 3 1 1 4 】

ステップ S e 1 8 0 2 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S e 1 8 0 1 において特定された第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示部 3 7 c および第 2 保留表示部 3 7 d の表示態様 (点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ) を制御する。ステップ S e 1 8 0 2 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【 3 1 1 5 】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン (図 2 8 5 : S e 1 8 0 1) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 1 6 】

図 2 8 6 は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S e 1 9 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S e 1 9 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には (S e 1 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S e 1 9 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S e

1902を実行した後、ステップSe1904に進む。

【3117】

ステップSe1901において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Se1901：NO）、すなわち、当該保留コマンドが第2始動口34への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップSe1903に進み、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた第2保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第2保留個数カウンタエリアは、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。第2保留個数カウンタエリアの更新処理では、第2保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップSe1903を実行した後、ステップSe1904に進む。

【3118】

ステップSe1902及びステップSe1903の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機10の電源遮断中において、主制御装置60のRAM64に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置90のRAM94に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第1始動口33又は第2始動口34への入球に係る保留情報が主制御装置60のRAM64に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置60では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置90では保留情報が0個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置90において保留コマンドを受信する度に第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置60において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置90において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置60は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置90では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第1保留個数カウンタエリア又は第2保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【3119】

ステップSe1904では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側MPU92において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第1保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第2保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップSe1904を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【3120】

<遊技回演出設定処理>

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図284：Se1708）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3121】

図287は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【3122】

ステップSe2001では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドが

ら、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S e 2 0 0 2 に進む。

【 3 1 2 3 】

ステップ S e 2 0 0 2 では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S e 2 0 0 2 を実行した後、ステップ S e 2 0 0 3 に進む。

【 3 1 2 4 】

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

【 3 1 2 5 】

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

【 3 1 2 6 】

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

【 3 1 2 7 】

ステップ S e 2 0 0 5 では、今回の遊技回においてステップ S e 2 0 0 2 で設定された演出の種類情報、ステップ S e 2 0 0 3 で設定された停止図柄の種類情報、及びステップ S e 2 0 0 4 で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップ S e 2 0 0 6 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を液晶表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S e 2 0 0 6 を実行した後、ステップ S e 2 0 0 7 に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【 3 1 2 8 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出

設定処理のサブルーチン（図 2 8 7 : S e 2 0 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 2 9 】

図 2 8 8 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S e 2 1 0 1 では、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図 2 8 7 のステップ S e 2 0 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップ S e 2 1 0 1 では、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たり当選した場合に肯定判定される。ステップ S e 2 1 0 1 において、今回の遊技回による当たり抽選において確変大当たり当選したと判定された場合には（S e 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S e 2 1 0 2 に進む。

10

【 3 1 3 0 】

ステップ S e 2 1 0 2 では、確変大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において確変大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 2 7 7 において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S e 2 1 0 2 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 3 1 3 1 】

ステップ S e 2 1 0 1 において、今回の遊技回による確変大当たり当選しなかった場合には（S e 2 1 0 1 : N O）、ステップ S e 2 1 0 3 に進む。

【 3 1 3 2 】

ステップ S e 2 1 0 3 では、今回の遊技回における通常大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図 2 8 7 のステップ S e 2 0 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップ S e 2 1 0 3 では、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たり当選した場合に肯定判定される。ステップ S e 2 1 0 3 において、今回の遊技回において通常大当たり当選したと判定した場合には（S e 2 1 0 3 : Y E S）、ステップ S e 2 1 0 4 に進む。

20

【 3 1 3 3 】

ステップ S e 2 1 0 4 では、通常大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において通常大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 2 7 7 において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S e 2 1 0 4 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

30

【 3 1 3 4 】

ステップ S e 2 1 0 3 において、今回の遊技回において通常大当たりしていないと判定した場合には（S e 2 1 0 3 : N O）、ステップ S e 2 1 0 5 に進む。

【 3 1 3 5 】

ステップ S e 2 1 0 5 では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図 2 8 7 のステップ S e 2 0 0 1 によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップ S e 2 1 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（S e 2 1 0 5 : Y E S）、ステップ S e 2 1 0 6 に進む。

40

【 3 1 3 6 】

ステップ S e 2 1 0 6 では、リーチ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 2 7 7 においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S e 2 1 0 6 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 3 1 3 7 】

一方、ステップ S e 2 1 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には（S e 2 1 0 5 : N O）、ステップ S e 2 1 0 7 に進み、外れ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、確変大当たり当選、通常大当たり当選、お

50

よびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図 2 7 7 においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップ S e 2 1 0 7 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 3 1 3 8 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 2 8 7 : S e 2 0 0 7 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 3 9 】

図 2 8 9 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S e 2 2 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップ S e 2 2 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであると判定した場合には（S e 2 2 0 1 : Y E S ）、ステップ S e 2 2 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 3 1 4 0 】

一方、ステップ S e 2 2 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドではないと判定した場合には（S e 2 2 0 1 : N O ）、ステップ S e 2 2 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 3 1 4 1 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 3 1 4 2 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

【 3 1 4 3 】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【 3 1 4 4 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

【 3 1 4 5 】

図 2 9 0 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 3 1 4 6 】

ステップ S e 2 3 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0

10

20

30

40

50

2を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSe2302に進む。

【3147】

ステップSe2302では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

10

【3148】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【3149】

図291は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSe2401では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

20

【3150】

< V割込み処理 >

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【3151】

図292は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、液晶表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

30

【3152】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

40

【3153】

ステップSe2501では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図291)によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が

50

液晶表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 3 1 5 4 】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が液晶表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 3 1 5 5 】

なお、コマンド対応処理 (S e 2 5 0 1) では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を液晶表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【 3 1 5 6 】

ステップ S e 2 5 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S e 2 5 0 1) などによって設定された液晶表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、液晶表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S e 2 5 0 3 に進む。

【 3 1 5 7 】

ステップ S e 2 5 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S e 2 5 0 2) によって特定された、液晶表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S e 2 5 0 4 に進む。

【 3 1 5 8 】

ステップ S e 2 5 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S e 2 5 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を液晶表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを液晶表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S e 2 5 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【 3 1 5 9 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、遊技球振分装置 2 0 0 によって、第 1 通路 2 1 0 の第 1 入球口 2 0 1 に入球した遊技球が本線通路 2 1 1 から第 1 支線通路 2 1 2 または第 2 支線通路 2 1 3 に振り分けられる。具体的には、第 1 遊技球振分機構 2 4 0 によって、第 2 通路 2 2 0 における遊技球の流通を契機に、第 1 通路 2 1 0 の第 1 分岐点 2 1 1 x に至った遊技球が第 1 支線通路 2 1 2 に振り分けられ、第 2 遊技球振分機構 2 5 0 によって、第 3 通路 2 3 0 における遊技球の流通を契機に、第 1 通路 2 1 0 の第 2 分岐点 2 1 1 y に至った遊技球が第 2 支線通路 2 1 3 に振り分けられる。

【 3 1 6 0 】

このため、遊技者は、操作ハンドル 2 5 の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 通路 2 2 0 の第 2 入球口 2 2 1 に遊技球が入球する確率を変化させるこ

10

20

30

40

50

とで、第1通路210において、遊技球が第1支線通路212に振り分けられる確率を変化させることができ、第3通路230の第3入球口231に遊技球が入球する確率を変化させることで、第1通路210において、遊技球が第2支線通路213に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、操作ハンドル25の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第1通路210に遊技球が入球する確率と、第1通路210において遊技球が第1支線通路212に振り分けられる確率と、第1通路210において遊技球が第2支線通路213に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、パチンコ機10によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3161】

10

特に、本実施形態のパチンコ機10によれば、第2通路220における遊技球の流通を契機に、または第3通路230における遊技球の流通を契機に、第1通路210を通過する遊技球は遊技者にとって有利な特別ルートSPに振り分けられる。このため、遊技者は、操作ハンドル25の操作によって遊技球の発射強度を調整することによって、第2通路220の第2入球口221に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第3通路230の第3入球口231に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第1通路210において、遊技球が特別ルートSPに振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、パチンコ機10によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【3162】

20

本実施形態のパチンコ機10によれば、第2通路220における遊技球の流通を契機に、第1通路210の第1分岐点211xに至った遊技球は、特別ルートSPに至る第1支線通路212に振り分けられ、また、第3通路230における遊技球の流通を契機に、第1通路210の第2分岐点211yに至った遊技球は、特別ルートSPに至る第2支線通路213に振り分けられる。すなわち、前者と後者は論理和(OR)の関係にあり、前者の場合にも、後者の場合にも、遊技球を特別ルートSPに振り分けることが可能となる。このため、遊技者は、第1通路210の第1分岐点211xにおいて、遊技球が第1支線通路212に振り分けられなくても、続く第2分岐点211yで、遊技球が第2支線通路213に振り分けられるのではと期待感を抱くことができる。したがって、パチンコ機10によれば、遊技者に対して期待感を付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

30

【3163】

本実施形態のパチンコ機10によれば、第1通路210の有する第1入球口201、第2通路220の有する第2入球口221、第3通路230の有する第3入球口231の上方には、釘42(42a, 42b, 42c, 42d)が設けられており、これらの釘42a~42dの打ち込み位置によって、上述した第1支線通路212や第2支線通路213に振り分けられる確率が変わる。この確率が変わることについて、次に詳述する。

【3164】

隣接する第1入球口201と第2入球口221との間の壁体の上方に設けられた第1の釘42aの打ち込み位置を考えてみる。第1の釘42aの打ち込み位置によれば、第1通路210の第1入球口201に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において第1の釘42aを第1入球口201側に設けることによって、第1入球口201に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第2通路220の第2入球口221に遊技球が入球する確率が高くなるため、第1遊技球振分機構240によって、第1通路210において遊技球が第1支線通路212に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、第1の釘42aを第1通路210の第1入球口201側に設けた場合、第1通路210の第1入球口201に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第1通路210において、遊技球が第1支線通路212に振り分けられる確率が高くなる。

40

【3165】

一方、左右方向において第1の釘42aを第2通路220の第2入球口221側に設け

50

た場合、第1通路210の第1入球口201に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第2通路の第2入球口221に遊技球が入球する確率が低くなるため、第1通路210において、遊技球が第1支線通路212に振り分けられる確率が低くなる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、第1通路210の第1入球口201へ入球する確率と、第1通路210において遊技球が第1支線通路212に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【3166】

パチンコ機10では、第1通路210において第1支線通路212に振り分けられた遊技球は、特別ルートSPに進むように構成されている。このため、第1の釘42aを第1通路210の第1入球口201側に設けて、第1入球口201へ入球する確率を低下させても、第1通路210において遊技者にとって有利な特別ルートSPに遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、第1の釘42aを第2通路220の第2入球口221側に設けて、第1通路210の第1入球口201へ入球する確率を上昇させても、第1通路210において遊技者にとって有利な特別ルートSPに遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、本実施形態のパチンコ機10によれば、第1の釘42aの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

10

【3167】

同様に、隣接する第1入球口201と第3入球口231との間の壁体の上方に設けられた第2の釘42bの打ち込み位置を考えてみる。この場合にも、前述した第1入球口201と第2入球口221との関係と同様に、第2の釘42bの打ち込み位置によって第1通路210の第1入球口201へ入球する確率を変化させることと、第1通路210において、遊技球が第2支線通路213に振り分けられる確率を変化させることとがトレードオフの関係にある。このことから、第2の釘42bの打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

20

【3168】

ここで、本実施形態のパチンコ機10において、第1の釘42aが左右方向において第2入球口221側に設けられ、第2の釘42bが左右方向において第3入球口231側に設けられて、第1入球口201への入口が広げられた構成について考えてみる。この構成においては、第2入球口221や第3入球口231は遊技球が入球しにくく第1入球口201は遊技球が入球し易いことから、遊技者は、操作ハンドル25の操作によって第1入球口201を狙って遊技球を発射することが好ましい。こうすることで、単位時間当たり第1入球口201から通常ルートNRへ送られる遊技球の数を増大させることができる。先に説明したように、通常ルートNRを経由した遊技球が第1始動口33へ入球する確率は例えば10%とそれほど高くはないが、通常ルートNRへ送られる遊技球の数を増大させることで、トータルとして単位時間当たりの第1始動口33へ入球する確率を高めることができる。

30

【3169】

一方、第1の釘42aが左右方向において第1入球口201側に設けられ、第2の釘42bが左右方向において第1入球口201側に設けられることによって、第1入球口201への経路が狭くなった構成を考えてみる。この構成においては、第2入球口221および第3入球口231への経路は広いので、第2入球口221および第3入球口231に遊技球が入球し易い。このため、この構成においては、遊技者は、操作ハンドル25の操作によって第2入球口221または第3入球口231を狙って遊技球を発射することが好ましい。こうすることで、単位時間当たり第2入球口221または第3入球口231へ入球する遊技球の数を増大させることができる。第2入球口221または第3入球口231へ入球する遊技球の数が増えれば、第1入球口201に遊技球が入球した場合に、その入球した遊技球が特別ルートSPへ振り分けられる確率が上昇する。先に説明したように、特別ルートSPを経由した遊技球が第1始動口33へ入球する確率は例えば50~100

40

50

%と極めて高いことから、単位時間当たりの第1始動口33へ入球する確率を高めることができる。このようにして、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3170】

さらに、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技球振分装置200を備えるので、第1の釘42aと第2の釘42bとの間の距離（以下、第1の釘間距離と呼ぶ）と、第1の釘42aと第3の釘42cとの間の距離（以下、第2の釘間距離と呼ぶ）に差がある場合であっても、その差分に対する第1始動口33への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができる。以下、具体例を用いて説明する。

【3171】

例えば、第1の釘間距離と第2の釘間距離との和、すなわち、第2の釘42bと第3の釘42cとの間の距離が一定に規定されている構成について考える。第1の釘42aを第2の釘42bと第3の釘42cとの間の中央より左側に設け、第1の釘間距離を第2の釘間距離よりも広くした構成（以下、「第1の構成」と呼ぶ）においては、第1の釘42aと第3の釘42cとの間の下方に位置する第1入球口221は第1入球口201に比べて遊技球が入球しにくいため、第1遊技球振分機構240において弁体241が開きにくい（第1の位置から第2の位置に移行しにくい）。しかし、第1の構成においては、第1の釘42aと第2の釘42bとの間の下方に位置する第1入球口201は遊技球が入球し易く、単位時間当たりに第1入球口201に入球する遊技球の数を多くすることで、第1始動口33に遊技球を入球させる確率を高めることができる。

【3172】

一方、第1の釘42aを第2の釘42bと第3の釘42cとの間の中央より右側に設け、第1の釘間距離を第2の釘間距離よりも狭くした構成（以下、「第2の構成」と呼ぶ）においては、第1入球口201は第2入球口221に比べて遊技球が入球しにくいため第1の構成と比較して第1入球口201に遊技球は入球しにくい。しかし、第2の構成においては、第2入球口221は第1の構成に比べて遊技球が入球しやすいため、第1入球口201に遊技球が入球した場合には弁体241が開きやすく、第1始動口33に遊技球を入球させる確率を高めることができる。

【3173】

このように、本実施形態のパチンコ機10によれば、第1の釘間距離と第2の釘間距離との差分に対する第1始動口33への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第1始動口33に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。同様に、第1の釘間距離と、第3の釘間距離（第2の釘42bと第4の釘42dとの間の距離）の差分に対する第1始動口33への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第1始動口33に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。

【3174】

また、第1の釘42aと第2の釘42bとの間の距離（第1の釘間距離）と、第1の釘42aと第3の釘42cとの間の距離（第2の釘間距離）を、第1入球口201の幅（広さ）と、第2入球口221の幅（広さ）とに置き換えて考えた場合に、第1入球口201の幅（広さ）と第2入球口221の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する第1始動口33への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第1始動口33に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。また、第1の釘42aと第2の釘42bとの間の距離（第1の釘間距離）と、第2の釘42bと第4の釘42dとの間の距離（第3の釘間距離）を、第1入球口201の幅（広さ）と、第3入球口231の幅（広さ）とに置き換えて考えた場合に、第1入球口201の幅（広さ）と第3入球口231の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する第1始動口33への遊技球の入球のし易さ（入球の期待値）の変化を抑制することができ、第1始動口33に遊技球が入球する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。

【 3 1 7 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、各遊技球振分機構 2 4 0 , 2 5 0 における弁体 2 4 1 , 2 5 1 が、自重によって第 2 の位置から第 1 の位置に移動しうる構成であることから、弁体 2 4 1 , 2 5 1 を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がない。このため、パチンコ機 1 0 によれば、遊技機の構成を簡素化することができる。

【 3 1 7 6 】

《 E 6 》第 5 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

10

【 3 1 7 7 】

《 E 6 - 1 》変形例 1：

変形例 1 としてのパチンコ機は、第 5 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 1 のパチンコ機において、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【 3 1 7 8 】

図 2 9 3 は、変形例 1 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置 3 0 0 を示す説明図である。図 2 9 3 には弁体 3 4 1 , 3 5 1 が閉じた状態が示されている。図 2 9 3 において、+ X 方向は正面視右側を示し、- X 方向は正面視左側を示す。

20

【 3 1 7 9 】

図示するように、遊技球振分装置 3 0 0 は、第 1 通路 3 1 0 と、第 1 通路 3 1 0 の - X 方向側に隣接して配置される第 2 通路 3 2 0 と、第 1 通路 3 1 0 の + X 方向側に隣接して配置される第 3 通路 3 3 0 と、を備える。第 1 ないし第 3 通路 3 1 0 ~ 3 3 0 は透明な樹脂製部材によって構成されている。

【 3 1 8 0 】

第 1 通路 3 1 0 は、第 1 入球口 3 0 1 を上端に有し、第 1 入球口 3 0 1 から入球した遊技球を下方に向かって流す。第 1 通路 3 1 0 は、一本の本線通路 3 1 1 と、本線通路 3 1 1 から分かれた子支線通路 3 1 2 と、子支線通路 3 1 2 から分かれた孫支線通路 3 1 3 と、を有する。

30

【 3 1 8 1 】

本線通路 3 1 1 は、本線上流側部分 3 1 1 a と、本線下流側部分 3 1 1 b と、に区分けされる。本線上流側部分 3 1 1 a は、本線通路 3 1 1 において最も上流側の部分で、第 1 入球口 3 0 1 から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線下流側部分 3 1 1 b は、本線上流側部分 3 1 1 a に続く部分で、本線上流側部分 3 1 1 a の下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。

【 3 1 8 2 】

子支線通路 3 1 2 は、本線通路 3 1 1 における本線上流側部分 3 1 1 a と本線下流側部分 3 1 1 b との連結部分を分岐点（以下、「第 1 分岐点」と呼ぶ）3 1 1 x として、第 1 分岐点 3 1 1 x から真下方向に伸びる。第 1 分岐点 3 1 1 x には、遊技球を本線通路 3 1 1 の本線下流側部分 3 1 1 b と子支線通路 3 1 2 とのいずれかに振り分ける第 1 遊技球振分機構 3 4 0 が設けられている。

40

【 3 1 8 3 】

子支線通路 3 1 2 は、子支線上流側部分 3 1 2 a と、子支線下流側部分 3 1 2 b と、に区分けされる。子支線上流側部分 3 1 2 a は、子支線通路 3 1 2 において上流側の部分で、第 1 分岐点 3 1 1 x から真下方向に伸びる直線形状を有している。子支線下流側部分 3 1 2 b は、子支線上流側部分 3 1 2 a に続く部分で、子支線上流側部分 3 1 2 a の下端から左下方向に伸びる直線形状を有する。

【 3 1 8 4 】

50

孫支線通路 3 1 3 は、子支線上流側部分 3 1 2 a と子支線下流側部分 3 1 2 b との連結部分を分岐点（以下、「第 2 分岐点」と呼ぶ）3 1 2 x として、第 2 分岐点 3 1 2 x から真下方向に伸びる直線形状を有する。第 2 分岐点 3 1 2 x には、遊技球を子支線下流側部分 3 1 2 b と孫支線通路 3 1 3 とのいずれかに振り分ける第 2 遊技球振分機構 3 5 0 が設けられている。

【3 1 8 5】

第 2 通路 3 2 0 は、遊技球が入球可能な第 2 入球口 3 2 1 を上端に有し、第 5 実施形態の第 2 通路 2 2 0 と同一の形状を有する。本変形例 1 では、第 2 入球口 3 2 1 の上下方向の位置（すなわち、高さ）と、第 1 通路 3 1 0 に形成された第 1 入球口 3 0 1 の高さとは同じであり、第 2 入球口 3 2 1 と第 1 入球口 3 0 1 とは隣接する。

10

【3 1 8 6】

第 3 通路 3 3 0 は、遊技球が入球可能な第 3 入球口 3 3 1 を上端に有し、第 3 入球口 3 3 1 から入球した遊技球を下方に向かって流す。本変形例 1 では、第 3 入球口 3 3 1 の高さ、第 1 通路 3 1 0 に形成された第 1 入球口 3 0 1 の高さとは同じであり、第 3 入球口 3 3 1 と第 1 入球口 3 0 1 とは隣接する。第 3 通路 3 1 0 は、途中で分岐しない一本の連続する通路であり、第 3 入球口 3 3 1 から真下方向に伸びる上流側部分 3 3 0 a と、右下方向に向けて伸びる下流側部分 3 3 0 b とに区別される。

【3 1 8 7】

上流側部分 3 3 0 a は、正面視においては左右にぶれることなく真下方向に伸びる。ただし、上流側部分 3 3 0 a は、奥行き方向（図の表裏方向）においては、本線通路 3 1 1 の本線下流側部分 3 1 1 b を跨ぐように後ろ側（図の裏側）に向けて U の字状に湾曲している。なお、この U の字の形状は、遊技球が流下可能な形状である。

20

【3 1 8 8】

第 1 遊技球振分機構 3 4 0 は、第 5 実施形態の第 1 遊技球振分機構 2 4 0 と同一の構成であり、弁体 3 4 1 と、作用片 3 4 2 と、回転軸 3 4 3 と、重し 3 4 4 と、を有する。第 1 遊技球振分機構 3 4 0 の動作についても、第 5 実施形態の第 1 遊技球振分機構 2 4 0 と同一であり、この変形例 1 では、第 2 通路 3 2 0 を遊技球が流通しない場合には、本線通路 3 1 1 の第 1 分岐点 3 1 1 x に至った遊技球は本線通路 3 1 1 の本線下流側部分 3 1 1 b に振り分けられ、第 2 通路 3 2 0 における遊技球の流通を契機に、本線通路 3 1 1 の第 1 分岐点 3 1 1 x に至った遊技球が子支線通路 3 1 2 に振り分けられる。

30

【3 1 8 9】

第 2 遊技球振分機構 3 5 0 は、第 5 実施形態の第 2 遊技球振分機構 2 5 0 と同一の構成であり、弁体 3 5 1 と、作用片 3 5 2 と、回転軸 3 5 3 と、重し 3 5 4 と、を有する。第 2 遊技球振分機構 3 5 0 の動作についても、第 5 実施形態の第 2 遊技球振分機構 2 5 0 と同一であり、この変形例 1 では、第 3 通路 3 3 0 を遊技球が流通しない場合には、子支線通路 3 1 2 の第 2 分岐点 3 1 2 x に至った遊技球は子支線通路 3 1 2 の子支線下流側部分 3 1 2 b に振り分けられ、第 3 通路 3 3 0 における遊技球の流通を契機に、子支線通路 3 1 2 の第 2 分岐点 3 1 2 x に至った遊技球が孫支線通路 3 1 3 に振り分けられる。

【3 1 9 0】

第 1 通路 3 1 0 における本線通路 3 1 1 の下流側の端部と、第 1 通路 3 1 0 における子支線通路 3 1 2 の下流側の端部とは合わさって（合わさった部分は図示せず）、通常ルート N R に連通している。第 1 通路 2 1 0 における孫支線通路 3 1 3 は、特別ルート S P に連通している。第 2 通路 3 2 0 の下流側の端部と、第 3 通路 3 3 0 の下流側の端部とは合わさって（合わさった部分は図示せず）、アウトルート O T（図 2 5 9）に連通している。

40

【3 1 9 1】

以上のように構成された変形例 1 のパチンコ機によれば、第 2 通路 3 2 0 を遊技球が流通し、かつ、第 3 通路 3 3 0 を遊技球が流通することを契機として、第 1 通路 3 1 0 の第 1 入球口 3 0 1 から入球した遊技球は、最終段である孫支線通路 3 1 3 に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 通路 3 2 0 の第

50

2 入球口 3 2 1、第 3 通路 3 3 0 の第 3 入球口 3 3 1 の双方に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 通路 3 1 0 において、遊技球が子支線通路 3 1 2 に振り分けられる確率を変化させることができ、第 3 通路 3 3 0 の第 3 入球口 3 3 1 に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 通路 3 1 0 において、遊技球が孫支線通路 3 1 3（ひいては特別ルート）に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 通路 3 1 0 に遊技球が入球する確率と、第 1 通路 3 1 0 において、遊技球が孫支線通路 3 1 3 に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、変形例 1 のパチンコ機によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3 1 9 2】

10

変形例 1 のパチンコ機によれば、第 1 入球口 3 0 1 に入球した遊技球が特別ルート S P に至る条件として、第 1 遊技球振分機構 3 4 0 によって遊技球が子支線通路 3 1 2 に振り分けられることと、第 2 遊技球振分機構 3 5 0 によって遊技球が孫支線通路 3 1 3 に振り分けられることとの双方を満たす必要がある（いわゆる論理積（AND）の関係）。このため、第 1 遊技球振分機構 3 4 0 によって、遊技球が子支線通路 3 1 2 に振り分けられた後、再度、当該遊技球が、第 2 遊技球振分機構 3 5 0 によって孫支線通路 3 1 3 に振り分けられるか、遊技者は緊張感を抱いて見守ることになる。したがって、変形例 1 のパチンコ機によれば、遊技者に対し緊張感を付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【3 1 9 3】

20

変形例 1 のパチンコ機は、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、第 1 および第 2 の釘 4 2 a、4 2 b の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制でき、遊技の興趣向上をより図ることができる。さらに、弁体 3 4 1、3 5 1 を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる効果も奏する。

【3 1 9 4】

《E 6 - 2》変形例 2：

変形例 2 としてのパチンコ機は、第 5 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 2 における遊技球振分装置は、第 5 実施形態における遊技球振分装置 2 0 0 と比較して、第 3 通路 2 3 0 と第 2 遊技球振分機構 2 5 0 とを備えないことが主に相違する。

30

【3 1 9 5】

図 2 9 4 は、変形例 2 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置 4 0 0 を示す説明図である。図 2 9 4 には弁体 4 4 1 が閉じた状態が示されている。図 2 9 4 において、+ X 方向は正面視右側を示し、- X 方向は正面視左側を示す。遊技球振分装置 4 0 0 は、第 1 通路 4 1 0 と、第 1 通路 4 1 0 の - X 方向側に隣接して配置される第 2 通路 4 2 0 と、を備える。第 1 および第 2 通路 4 1 0、4 2 0 は透明な樹脂製部材によって構成されている。

【3 1 9 6】

第 1 通路 4 1 0 は、第 1 入球口 4 0 1 を上端に有し、第 1 入球口 4 0 1 から入球した遊技球を下方に向かって流す。第 1 通路 4 1 0 は、一本の本線通路 4 1 1 と、本線通路 4 1 1 から分かれた支線通路 4 1 2 と、を有する。

40

【3 1 9 7】

本線通路 4 1 1 は、本線上流側部分 4 1 1 a と、本線下流側部分 4 1 1 b と、に区分けされる。本線上流側部分 4 1 1 a は、第 1 入球口 4 0 1 から真下方向に伸びる直線形状を有している。本線下流側部分 4 1 1 b は、本線上流側部分 4 1 1 a に続く部分で、本線上流側部分 4 1 1 a の下端から右下方向に伸びる直線形状を有する。

【3 1 9 8】

支線通路 4 1 2 は、本線通路 4 1 1 における本線上流側部分 4 1 1 a と本線下流側部分 4 1 1 b との連結部分を分岐点 4 1 1 x として、分岐点 4 1 1 x から真下方向に伸びる。分岐点 4 1 1 x には、遊技球を本線通路 4 1 1 の本線下流側部分 4 1 1 b と支線通路 4 1

50

2 とのいずれかに振り分ける遊技球振分機構 4 4 0 が設けられている。支線通路 4 1 2 は、真下方向に伸びる直線形状を有している。

【 3 1 9 9 】

第 2 通路 4 2 0 は、遊技球が入球可能な第 2 入球口 4 2 1 を上端に有する。本変形例 2 では、第 2 入球口 4 2 1 の上下方向の位置（すなわち、高さ）と、第 1 通路 4 1 0 に形成された第 1 入球口 4 0 1 の高さとは同じであり、第 2 入球口 4 2 1 と第 1 入球口 4 0 1 とは隣接する。

【 3 2 0 0 】

遊技球振分機構 4 4 0 は、第 5 実施形態の第 1 遊技球振分機構 2 4 0 と同一の構成であり、弁体 4 4 1 と、作用片 4 4 2 と、回転軸 4 4 3 と、重し 4 4 4 と、を有する。遊技球振分機構 4 4 0 の動作についても、第 5 実施形態の第 1 遊技球振分機構 2 4 0 と同一であり、この変形例 2 では、第 2 通路 4 2 0 を遊技球が流通しない場合には、本線通路 4 1 1 の分岐点 4 1 1 x に至った遊技球は本線下流側部分 4 1 1 b に振り分けられ、第 2 通路 4 2 0 における遊技球の流通を契機に、本線通路 4 1 1 の分岐点 4 1 1 x に至った遊技球が支線通路 4 1 2 に振り分けられる。

10

【 3 2 0 1 】

第 1 通路 4 1 0 における本線通路 4 1 1 の下流側の端部は、通常ルート N R に連通している。第 1 通路 4 1 0 における支線通路 4 1 2 は、特別ルート S P に連通している。第 2 通路 4 2 0 の下流側の端部は、アウトルート O T に連通している。

【 3 2 0 2 】

遊技球振分装置 4 0 0 の第 1 入球口 4 0 1、第 2 入球口 4 2 1 の上方には、釘 4 4 2 a、4 4 2 b、4 4 2 c が設けられている。具体的には、第 1 入球口 4 0 1 と第 2 入球口 4 2 1 との間の壁体の上方に第 1 の釘 4 4 2 a が設けられ、第 2 入球口 4 2 1 の左側の壁体の上方に第 2 の釘 4 4 2 b が設けられ、第 1 入球口 4 0 1 の右側の壁体の上方に第 3 の釘 4 4 2 c が設けられている。第 1 ～ 第 3 の釘 4 4 2 a ～ 4 4 2 c の打ち込み位置によって、各入球口 4 0 1、4 2 1 への遊技球の入球の確率が変化する。

20

【 3 2 0 3 】

以上のように構成された変形例 2 のパチンコ機によれば、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 通路 4 1 0 に遊技球が入球する確率と、第 1 通路 4 1 0 において、遊技球が支線通路 4 1 3 に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、変形例 2 のパチンコ機によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、変形例 2 のパチンコ機は、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、第 1 の釘 4 4 2 a の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制でき、遊技の興趣向上をより図ることができる。さらに、弁体 4 5 1 を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる効果も奏する。

30

【 3 2 0 4 】

《 E 6 - 3 》変形例 3 :

変形例 3 としてのパチンコ機は、第 5 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、遊技球振分装置 2 0 0 の上方に遊技球貯留装置と強制放出装置とを備えることが相違し、残余の構成については同一である。変形例 3 のパチンコ機において、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、その説明は省略する。

40

【 3 2 0 5 】

図 2 9 5 は、変形例 3 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置 2 0 0 とその周辺を示す説明図である。図 2 9 5 において、+ X 方向は正面視右側を示し、- X 方向は正面視左側を示す。遊技球振分装置 2 0 0 は、第 5 実施形態における遊技球振分装置 2 0 0 と同一である。

【 3 2 0 6 】

遊技球振分装置 2 0 0 の上方、具体的には、第 1 通路 2 1 0 の第 1 入球口 2 0 1 と第 2 通路 2 2 0 の第 2 入球口 2 2 1 と第 3 通路 2 3 0 の第 3 入球口 2 3 1 との上方に、遊技球

50

貯留装置 5 0 0 が設けられている。遊技球貯留装置 5 0 0 の右隣には、強制放出装置 6 0 0 が設けられている。

【 3 2 0 7 】

図 2 9 6 は、遊技球貯留装置 5 0 0 と強制放出装置 6 0 0 とを示す斜視図である。図 2 9 5 および図 2 9 6 に示すように、遊技球貯留装置 5 0 0 は、遊技球受け容器 5 1 0 と、回転軸（回転のための軸）5 2 0 と、復元器 5 3 0（図 2 9 5）と、を備える。

【 3 2 0 8 】

遊技球受け容器 5 1 0 は、開口部 5 1 0 a を有する箱形の容器であって、遊技領域 P A を流下してきた遊技球を 3 個まで貯めることができる。遊技球受け容器 5 1 0 に貯めることのできる遊技球の数は、遊技球振分装置 2 0 0 に備えられる入球口（第 1 ～ 第 3 入球口 2 0 1 , 3 1 1 , 3 2 1）の数と同じである。遊技球受け容器 5 1 0 の底部の遊技盤 3 0 側に、回転軸 5 2 0 が設けられている。遊技球受け容器 5 1 0 は、回転軸 5 2 0 を中心に回動可能に構成されている。具体的には、通常姿勢と傾倒姿勢との間を回動可能に構成されている。

【 3 2 0 9 】

通常姿勢は、図 2 9 5 および図 2 9 6 に示した遊技球受け容器 5 1 0 の姿勢であり、開口部 5 1 0 a の向きが上向きとなる姿勢である。開口部 5 1 0 a の向きとは、開口面の垂線方向における遊技球受け容器 5 1 0 の内側から外側に向かう向きである。通常姿勢においては、上向きとなった開口部 5 1 0 a から、遊技領域 P A を流下してきた遊技球を取り込むことができる。

【 3 2 1 0 】

傾倒姿勢は、遊技球受け容器 5 1 0 が傾倒して、開口部 5 1 0 a の向きが遊技盤 3 0 の正面視手前側（図面の表側）となる姿勢である。傾倒姿勢においては、正面視手前側に向けた開口部 5 1 0 a から、遊技球受け容器 5 1 0 に貯留された遊技球を落下させることができる。

【 3 2 1 1 】

遊技球受け容器 5 1 0 は、初期状態では通常姿勢をとり、遊技球受け容器 5 1 0 に 3 個の遊技球が貯留された時に、貯留された 3 個の遊技球の重さによって、矢印 R（図 2 9 6）に示すように通常姿勢から傾倒姿勢に移行する。この結果、貯留された 3 個の遊技球は遊技球受け容器 5 1 0 から一度に落下する。すなわち、遊技球受け容器 5 1 0 は、傾倒姿勢に移行したときに、3 個の遊技球を一度に下方に放出する。

【 3 2 1 2 】

遊技球受け容器 5 1 0 の底部には、復元器 5 3 0 が設けられている。復元器 5 3 0 は、バネ等の弾性体を内部に備え、傾倒姿勢に移行した遊技球受け容器 5 1 0 を通常姿勢に戻す。

【 3 2 1 3 】

強制放出装置 6 0 0 は、遊技盤 3 0 に対して垂直に設けられた回転軸 6 1 0 と、回転軸 6 1 0 に取り付けられた長尺板 6 2 0 と、を有する。長尺板 6 2 0 は、厚さの薄い長尺形状の板であり、長尺板 6 2 0 の長手方向が回転軸 6 1 0 の軸方向と直交するように、回転軸 6 1 0 に取り付けられている。回転軸 6 1 0 の回転に連動して、長尺板 6 2 0 は回転軸 6 1 0 を中心として回転する。この長尺板 6 2 0 の回転する領域内に、遊技球受け容器 5 1 0 の一部が位置する。

【 3 2 1 4 】

本実施形態では、回転軸 6 1 0 は、左回り（反時計回り）に一定の回転速度で常時回転し、所定時間、例えば 1 分間で 1 回転する。回転軸 6 1 0 が左回りに回転し、長尺板 6 2 0 が左回りに回転すると、遊技球受け容器 5 1 0 の右側部分の上方に長尺板 6 2 0 が当たり、長尺板 6 2 0 は、通常姿勢にあった遊技球受け容器 5 1 0 を傾倒姿勢に移行させる。この結果、遊技球受け容器 5 1 0 は、所定時間毎に強制的に傾倒姿勢に移行させられ、遊技球受け容器 5 1 0 に貯留された遊技球は、下方に放出される。遊技球受け容器 5 1 0 に貯留された遊技球が仮に 2 個でも 1 個でも、貯留された遊技球は下方に放出される。

【 3 2 1 5 】

なお、強制放出装置 6 0 0 において、回転軸 6 1 0 は、一定の回転速度で常時回転する構成に換えて、所定時間毎に間歇的に回転する構成としても良い。また、強制放出装置 6 0 0 において、長尺板 6 2 0 は、棒状のものに換えても良い。

【 3 2 1 6 】

以上のように構成された変形例 3 のパチンコ機によれば、3 個貯留されて遊技球受け容器 5 1 0 から放出された遊技球は、一度にまとめて遊技球振分装置 2 0 0 の第 1 ~ 第 3 入球口 2 0 1 , 2 2 1 , 2 3 1 に向かうことになる。このため、第 1 ~ 第 3 入球口 2 0 1 , 2 2 1 , 2 3 1 に続けて遊技球が入球する確率を高めることができることから、遊技球振分装置 2 0 0 において特別ルート S P に至る通路 2 1 2 , 2 1 3 に遊技球を振り分ける確率を高めることができる。したがって、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者に有利となる確率を高くして、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 3 2 1 7 】

遊技者は、操作ハンドル 2 5 の操作によって、遊技球受け容器 5 1 0 を狙って遊技球を発射する。すなわち、遊技球受け容器 5 1 0 に遊技球が 3 個、貯えられるように、遊技球受け容器 5 1 0 を狙って遊技球を発射する。こうすることで、遊技球受け容器 5 1 0 に遊技球が 3 個、貯えられ、遊技球が傾倒し、遊技球振分装置 2 0 0 の第 1 ~ 第 3 入球口 2 0 1 , 2 2 1 , 2 3 1 に対してまとめて遊技球を入球させることができる。このため、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者に対して期待感を付与することができる。

【 3 2 1 8 】

また、変形例 3 では、強制放出装置 6 0 0 の長尺板 6 2 0 が一回転する毎に、遊技球受け容器 5 1 0 から遊技球が強制的に放出されることから、遊技者は、長尺板 6 2 0 が一回転する間に、遊技球受け容器 5 1 0 に遊技球を 3 個貯める必要がある。このため、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者に対して、遊技球が強制的に放出される前に遊技球を 3 貯めることができるかという緊張感を付与することができる。

20

【 3 2 1 9 】

また、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技球の重さを受けて自動的に遊技球受け容器 5 1 0 から遊技球を放出することができることから、遊技機の構成を簡素化することができる。さらに、強制放出装置 6 0 0 によって、所定時間毎に繰り返し遊技球貯留装置 5 0 0 から遊技球を強制的に放出させることができることから、遊技者が遊技を終えようとした場合に、遊技球受け容器 5 1 0 に遊技球が貯留されたまま残ることがなくなる。このため、次の遊技者が有利な状態から遊技を開始することがなくなることから、遊技の公平性を保つことができる。

30

【 3 2 2 0 】

《 E 6 - 4 》変形例 4 :

変形例 4 としてのパチンコ機は、第 5 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、遊技球振分装置の構成が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 4 のパチンコ機において、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、その説明は省略する。

【 3 2 2 1 】

図 2 9 7 は、変形例 4 のパチンコ機に備えられる遊技球振分装置 7 0 0 を示す説明図である。図 2 9 7 には弁体 7 4 1 , 7 5 1 が閉じた状態が示されている。図 2 9 7 において、+ X 方向は正面視右側を示し、- X 方向は正面視左側を示す。変形例 4 における遊技球振分装置 7 0 0 は、第 5 実施形態における遊技球振分装置 2 0 0 と比較して、通路構成は同一であり、第 1 遊技球振分機構 7 4 0 および第 2 遊技球振分機構 7 5 0 の構成が相違する。

40

【 3 2 2 2 】

第 5 実施形態における第 1 遊技球振分機構 2 4 0 および第 2 遊技球振分機構 2 5 0 は、弁体 2 4 1 , 2 5 1 と、作用片 2 4 2 , 2 5 2 と、回転軸 2 4 3 , 2 4 3 と、重し 2 4 4 , 2 4 5 と、を有する構成であり、モータ等の駆動手段を用いずに動作する構成であった

50

。これに対して、変形例 4 における第 1 遊技球振分機構 7 4 0 および第 2 遊技球振分機構 7 5 0 は、弁体 7 4 1 , 7 5 1 と、回転軸 7 4 3 , 7 4 3 と、を備える。弁体 7 4 1 , 7 5 1 は、それぞれ図示しないアクチュエータによって開動駆動される。そのアクチュエータは、主制御装置 6 0 によって、電氣的に制御される。

【 3 2 2 3 】

第 2 通路 2 2 0 の内部には、遊技球の通過を検出する第 1 遊技球検出センサー 7 2 5 が取り付けられている。第 3 通路 2 3 0 の内部には、遊技球の通過を検出する第 2 遊技球検出センサー 7 3 5 が取り付けられている。主制御装置 6 0 は、第 1 遊技球検出センサー 7 2 5 によって遊技球の通過を検出したときに、その検出した時から予め定めた期間（例えば、2 ~ 3 秒）だけ、第 1 遊技球振分機構 7 4 0 の弁体 7 4 1 を開き（第 2 の位置に移行し）、当該期間経過後、弁体 7 4 1 を閉じる（第 1 の位置に移行する）。また、主制御装置 6 0 は、第 2 遊技球検出センサー 7 3 5 によって遊技球の通過を検出したときに、その検出した時から予め定めた期間（例えば、2 ~ 3 秒）だけ、第 2 遊技球振分機構 7 5 0 の弁体 7 5 1 を開き（第 2 の位置に移行し）、当該期間経過後、弁体 7 5 1 を閉じる（第 1 の位置に移行する）。

10

【 3 2 2 4 】

以上のように構成された変形例 4 のパチンコ機によれば、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、第 1 および 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。また、変形例 4 のパチンコ機によれば、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 通路 2 1 0 に遊技球が入球する確率と、第 1 通路 2 1 0 において遊技球が第 1 支線通路 2 1 2 に振り分けられる確率と、第 1 通路 2 1 0 において遊技球が第 2 支線通路 2 1 3 に振り分けられる確率とを個別に変化させることができ、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができる。こうして、変形例 4 のパチンコ機 1 0 によれば、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 3 2 2 5 】

第 5 実施形態の第 1 遊技球振分機構 7 4 0 および第 2 遊技球振分機構 7 5 0 では、弁体 7 4 1 , 7 5 1 を開く期間は、第 1 遊技球振分機構 7 4 0 および第 2 遊技球振分機構 7 5 0 の形状から定まる一定の期間であった。これに対して、変形例 4 のパチンコ機によれば、弁体 7 4 1 , 7 5 1 を開く期間を、任意の時間に予め定めることができる。なお、弁体 7 4 1 , 7 5 1 を開く期間は、第 1 および第 2 遊技球検出センサー 7 2 5 , 7 3 5 により遊技球の通過を検出したタイミングから始まる期間であるが、これに換えて、上記の遊技球の通過を検出したタイミングから所定時間経過後から始まる期間としてもよい。

30

【 3 2 2 6 】

《 E 6 - 5 》変形例 5 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ~ 3 では、遊技球振分機構の備える作用片を、板状の部材とし、弁体に対して回転軸を対称の中心とする点対称となる位置に設けていた。これに対して、変形例として、他の形状、他の位置に設けられた構成としても良い。要は、第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けることができれば、いずれの構成とすることもできる。さらに、遊技球を流通するための第 2 通路や第 3 通路を備えず、遊技領域 P A を流下する遊技球が直接、作用片に作用する構成としても良い。

40

【 3 2 2 7 】

《 E 6 - 6 》変形例 6 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ~ 4 における第 1 ~ 第 3 通路の形状は、先に説明した形状に換えて、様々な形状としても良い。

【 3 2 2 8 】

《 E 6 - 7 》変形例 7 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ~ 4 における遊技球振分機構は、2 つの通路のいずれかに遊技球を振り分ける構成であったが、これに換えて、遊技球振分機構は、3 以上の数の通路のいずれかに遊技球を振り分ける構成としても良い。

50

【 3 2 2 9 】

《 E 6 - 8 》変形例 8 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ~ 4 では、第 1 入球口と第 2 入球口（または第 3 入球口）との位置関係は、隣接する関係であった。これに対して、変形例として、第 1 入球口と第 2 入球口（または第 3 入球口）との位置関係は、互いの高さが相違し、左右方向において隣り合うものとしても良い。さらには、第 1 入球口と第 2 入球口（または第 3 入球口）との位置関係は、離れたものとしてもよい。

【 3 2 3 0 】

《 E 6 - 9 》変形例 9 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ~ 4 では、遊技球振分機構は重しを有し、自重によって第 2 の位置から第 1 の位置に移動しうる構成であった。これに対して、変形例として、重しを備えず、弁体そのものの重さが一方側に偏ることで、自重によって第 2 の位置から第 1 の位置に移動しうる構成としてもよい。

【 3 2 3 1 】

《 E 6 - 1 0 》変形例 1 0 :

上記第 5 実施形態の変形例 3 は、第 5 実施形態における遊技球振分装置 2 0 0 の上方に遊技球貯留装置を備えた構成であった。これに対して、変形例として、第 5 実施形態の変形例 2 における遊技球振分装置 4 0 0（図 2 9 4）の上方に遊技球貯留装置を備えた構成としても良い。この場合には、遊技球貯留装置は、遊技球受け容器に 2 個の遊技球が貯留された時に、貯留された遊技球を下方に放出する構成とする。また、上記第 5 実施形態の変形例 3 では、複数の遊技球の重さによって当該遊技球受け容器が傾倒することで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる構成であったが、これに換えて、複数の遊技球の重さによって遊技球受け容器の底部が開くことで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる構成としてもよい。さらに、遊技球貯留装置は、遊技球受け容器に 3 個を上回る数の遊技球が載っても当該遊技球受け容器が傾倒しない構成として、強制放出装置 6 0 0 のみで遊技球受け容器が傾倒する構成としても良い。また、第 5 実施形態の変形例 3 において、強制放出装置 6 0 0 を取り除いた構成としても良い。

【 3 2 3 2 】

《 E 6 - 1 1 》変形例 1 1 :

上記第 5 実施形態およびその変形例 1 ~ 4 では、遊技球が流下する遊技領域 P A に遊技球振分装置を設けていたが、これに限る必要はなく、パチンコ機 1 0 の背面側において遊技球が流通する領域に遊技球振分装置を設ける構成としても良い。

【 3 2 3 3 】

《 F 》第 6 実施形態 :

《 F 1 》遊技機の構造 :

図 2 9 8 は、本発明の第 6 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【 3 2 3 4 】

10

20

30

40

50

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

【3235】

10

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 20 と下皿 21 とが設けられている。上皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。

20

【3236】

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

【3237】

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

30

【3238】

40

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンで

50

あることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【3239】

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

【3240】

図 299 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

10

【3241】

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

【3242】

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

20

【3243】

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

30

【3244】

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

40

【3245】

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

【3246】

図 300 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 P

50

Aには、遊技盤30に対して複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【3247】

遊技盤30には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36が設けられている。一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、及び可変入賞装置36のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤30に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤30には、可変表示ユニット40及びメイン表示部45が設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

10

【3248】

図示するように、一般入賞口32は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入賞すると、10個の遊技球が賞球として払出装置71(図299)から払い出される。

【3249】

第1始動口33は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第1始動口33は、遊技盤30の中央下方に設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。

20

【3250】

第2始動口34は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤30の右側に設けられている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する大当たり抽選が実行される。また、第2始動口34には、電動役物34aが設けられている。

【3251】

スルーゲート35は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート35は、電動役物34aを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート35を通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選(電動役物開放抽選)を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物34aは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート35は、遊技球の流下方向に対して第2始動口34よりも上流側に配置されているため、スルーゲート35を通過した遊技球は、通過後に遊技領域PAを流下して第2始動口34へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート35に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

30

【3252】

可変入賞装置36は、遊技盤30の背面側へと通じる大入賞口36aを備えるとともに、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bを備えている。開閉扉36bは、通常は遊技球が大入賞口36aに入賞できない閉鎖状態になっている。主制御装置60による内部抽選(当たり抽選)の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉36bは、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第1始動口33又は第2始動口34への入賞をトリガとした主制御装置60による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉36bが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第1始動口33への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入賞が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第2始動口34への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置36の大入賞口36aへの入賞が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置36の大入賞口36aに遊技球が入賞すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

40

50

【 3 2 5 3 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、または可変入賞装置 3 6 に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 3 2 5 4 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【 3 2 5 5 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への入賞をトリガとした当たり抽選が行われ
ると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの表示態様として、
変動表示又は所定の表示を行わせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、
セグメント表示器に、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行わせる。 10

【 3 2 5 6 】

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

【 3 2 5 7 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接
した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備
えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留され
る。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1
始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入賞した遊
技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる LED ランプの
色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。 20

【 3 2 5 8 】

普図ユニット 3 8 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によ
って構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとした電動
役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の
態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結
果に対応した所定の態様の表示を行う。 30

【 3 2 5 9 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によ
って構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は
、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過す
ること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入賞することのい
ずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことであ
る。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる
。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示
を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。 40

【 3 2 6 0 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、およびラウンド表示部 3 9 は、セグメン
ト表示器や LED ランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば
、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT 又はドットマトリックス表示器など、抽選中
及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 3 2 6 1 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット
4 0 は、液晶表示装置 4 1 を備える。液晶表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えてい
る。液晶表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、液 50

晶表示装置 4 1 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置に換えてもよい。

【 3 2 6 2 】

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

10

【 3 2 6 3 】

図 3 0 1 は、液晶表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 3 0 1 (a) は、液晶表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 3 0 1 (a) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 3 2 6 4 】

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

20

30

【 3 2 6 5 】

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

40

50

【 3 2 6 6 】

さらに、図 3 0 1 (b) に示すように、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【 3 2 6 7 】

図 3 0 0 に示すように、第 1 始動口 3 3 の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）4 2 (4 2 a , 4 2 b) が設けられている。一对の釘 4 2 a , 4 2 b の間隔によって、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球の確率が変化する。

【 3 2 6 8 】

《 F 2 》遊技機の電氣的構成：

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

【 3 2 6 9 】

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

【 3 2 7 0 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力側には、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e と、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【 3 2 7 1 】

電源装置 8 5 は、停電監視回路 8 6 を備える。停電監視回路 8 6 は、電源を監視することによって、停電発生時に停電情報信号を出力する。「停電発生時」とは、商用電源の停電が発生した時に限らず、電源スイッチ 8 8 がオン状態からオフ状態に切り替えられた時（電源オフ時）も含む。

【 3 2 7 2 】

また、主制御基板 6 1 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e として、一般入賞口 3 2 、第 1 始動口 3 3 、第 2 始動口 3 4 、スルーゲート 3 5 、可変入賞装置 3 6 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e からの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【 3 2 7 3 】

主制御基板 6 1 の出力側には、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部

10

20

30

40

50

3 4 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 3 2 7 4 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電動役物開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

10

【 3 2 7 5 】

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

20

【 3 2 7 6 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 3 2 7 7 】

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

30

【 3 2 7 8 】

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

40

【 3 2 7 9 】

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

50

【 3 2 8 0 】

図 3 0 3 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、液晶表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。液晶表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ抽選にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

【 3 2 8 1 】

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

【 3 2 8 2 】

各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 5 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜格納される。

【 3 2 8 3 】

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

【 3 2 8 4 】

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

【 3 2 8 5 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1 の更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に格納される。大当たり当選となる乱数の値は、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a（図 3 0 2）に当否テーブルとして記憶されている。

【 3 2 8 6 】

図 3 0 4 は、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に格納されている当否テーブルについて説明する説明図である。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されている。高確率モードは、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。図 3 0 4（a）は低確率モード用の当否テーブルを示し、図 3 0 4（b）は高確率用の当否テーブルを示している。図 3 0 4（a）に示すように、当たり抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとな

10

20

30

40

50

る遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は15個である。一方、図304(b)に示すように、当たり抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は30個である。また、低確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モードで大当たり当選となる大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、当選となる乱数の数及び値は任意である。

【3287】

図303に戻り、大当たり種別カウンタC2の詳細について次に説明する。大当たり種別カウンタC2は、確変大当たりや通常大当たり等の大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0~29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1始動口33又は第2始動口34に入賞したタイミングでRAM64の保留情報格納エリア64bに格納される。より詳しくは、第1始動口33に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア64b(RAM64)の第1保留エリアRaに格納され、第2始動口34に遊技球が入賞したタイミングで保留情報格納エリア64b(RAM64)の第2保留エリアRbに格納される。

10

【3288】

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

20

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【3289】

パチンコ機10には、上記の(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置36への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が15回行われるとともに、1回の開放は30secが経過するまで又は開閉扉36bへの入賞個数が10個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉36bの開閉が2回行われるとともに、1回の開放は0.2secが経過するまで又は開閉扉36bへの入賞個数が6個となるまで継続するように設定可能である。

30

【3290】

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

40

【3291】

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

50

【 3 2 9 2 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率モード用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 3 0 4 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【 3 2 9 3 】

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

【 3 2 9 4 】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C 5 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率は同一であるが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 3 4 a が開放状態となる回数が多く設定され、さらに 1 回の開放時間が長く設定されてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 3 4 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されてもよい。

【 3 2 9 5 】

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

【 3 2 9 6 】

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

【 3 2 9 7 】

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

【 3 2 9 8 】

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

10

20

30

40

50

bに振分テーブルとして記憶されている。

【3299】

図305は、パチンコ機10に設定されている振分テーブルの内容を説明する説明図である。図305(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図305(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。

【3300】

図305(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【3301】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード(以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ)が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【3302】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。

【3303】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~5」が16R確変大当たりに対応しており、「6~23」が8R確変大当たりに対応しており、「24~27」が16R通常大当たりに対応しており、「28~39」が8R通常大当たりに対応している。このため、本実施形態では、確変大当たりとなる確率は「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうちの60パーセントであり、通常大当たりとなる確率は「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうちの40パーセントとなっている。なお、大当たりに当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

【3304】

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

【3305】

次に、図305(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、本実施形態のパチンコ機10では、第2始動口34に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~12」が16R確変大当たりに対応しており、「13~23」が8R確変大当たりに対応しており、「24~30」が16R通常大当たりに対応しており、「31~39」が8R通常大当たりに対応している。上記のように本実施形態のパチンコ機10では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、第2始動口34への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。本実施形態では、第2始動口34への入賞に基づいて大当たり当選となる場合において、確変大当たりとなる確率は60パーセントであり、通常大当たりとなる確率は40パーセントであり、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となる場合と同一であるが、16Rと8Rとの振分けは、第1始動口33への入賞に基づいて大当たり当選となる場合よりも16Rとなる確率が高い確率となっている。なお、大当たり

10

20

30

40

50

に当選する乱数の数及び値は任意であり、他の構成を採用してもよい。

【 3 3 0 6 】

このように、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 との大当たり種別の振分態様は、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のうち、第 2 始動口 3 4 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うことになる。なお、当否抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【 3 3 0 7 】

上述のように、M P U 6 2 は、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に格納されている停止結果テーブルが参照される。

【 3 3 0 8 】

図 3 0 3 に戻り、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について次に説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、遊技球が第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタ C 3 の更新値が R A M 6 4 の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングでリーチ乱数カウンタ C 3 の更新値が R A M 6 4 の第 2 保留エリア R b に格納される。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、実行エリア A E に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチを発生させるか否かが決定される。但し、当たり抽選の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生決定を行う。

【 3 3 0 9 】

リーチとは、液晶表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、図 3 0 1 (b) の表示面 4 1 a において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 3 3 1 0 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【 3 3 1 1 】

次に、変動種別カウンタC5の詳細について説明する。変動種別カウンタC5は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。変動種別カウンタC5は、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、液晶表示装置41における図柄の変動時間とをMPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタC5は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける変動表示の開始時及び液晶表示装置41による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタC5のバッファ値が取得される。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。 10

【3312】

次に、電動役物開放カウンタC5の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC5は、例えば、0～249の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC5は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングでRAM64の電役保留エリア64cに格納される。そして、所定のタイミングで、その格納された電動役物開放カウンタC5の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C5=0～199であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C5=200～249であれば、電動役物34aを閉鎖状態に制御する。 20

【3313】

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

【3314】

《F3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【3315】

図306は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85(図302)等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。 30

【3316】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。 40

【3317】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3318】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60が 50

らは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【3319】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3320】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【3321】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【3322】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【3323】

VDP105は、一種の描画回路であり、液晶表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置41に表示させる。

【3324】

キャラクタROM106は、液晶表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【3325】

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

【3326】

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

【3327】

《F4》第1始動口と命釘の構成：

図307は、第1始動口33とその周辺を示す斜視図である。図中におけるX軸正方向は遊技盤30の正面視右側を示し、Y軸正方向は遊技盤30の上側を示し、Z軸正方向は

10

20

30

40

50

遊技盤 30 の前側を示す。つまり、X 軸方向は遊技盤 30 の正面視右左方向を示し、Y 軸方向は遊技盤 30 の上下方向を示し、Z 軸方向は遊技盤 30 の前後方向を示す。X 軸、Y 軸、Z 軸は、互いに直交する三軸である。以下、X 軸正方向を「+ X 方向」と呼び、X 軸負方向を「- X 方向」と呼び、Y 軸正方向を「+ Y 方向」と呼び、Y 軸負方向を「- Y 方向」と呼び、Z 軸正方向を「+ Z 方向」と呼び、Z 軸負方向を「- Z 方向」と呼ぶ。

【3328】

第 1 始動口 33 は、遊技球が入球可能な入球口 33 a を形成する入球口部材によって構成されている。具体的には、第 1 始動口 33 は、中空の箱形状であり、+ Y 方向側の面に入球口 33 a が形成され、- Z 方向側の面に、遊技盤 30 を前後方向に貫通する開口部（図示せず）に連通する排球口 33 b が形成されている。入球口 33 a から入球した遊技球は、第 1 始動口 33 の中を通して排球口 33 b から排出され、遊技盤 30 を前後方向に貫通する開口部に送られる。第 1 始動口 33 は、半透明な樹脂製部材によって構成されている。

10

【3329】

前述したように、第 1 始動口 33 の上方には、一对の釘 42 が植設されている。以下、一对の釘 42 のうちの + X 方向側の釘を「第 1 の釘 42 a」と呼び、一对の釘 42 のうちの - X 方向側の釘を「第 2 の釘 42 b」と呼ぶ。

【3330】

第 1 の釘 42 a および第 2 の釘 42 b を含めた本パチンコ機 10 に備えられる各釘 42 は、略半球形状の頭部 42 1 と、略円柱形状の胴部 42 2 と、を有しており、例えば真鍮材によって一体的に形成されている。胴部 42 2 は、真っ直ぐ伸びて、先端が尖って、外周面の一部に螺旋状のねじ溝 42 2 s（図 308 参照）が形成されている。釘 42 は、遊技盤 30 を構成する合板 30 a にねじ溝 42 2 s まで打ち込まれることによって、遊技球が激突しても衝撃で遊技盤 30 から抜けにくくなっている。各釘 42 は、自動釘打ち機によって打ち込まれる。各釘 42 の少なくとも一部は、自動釘打ち機によって打ち込まれた後に、必要に応じてその傾きが調整される構成としても良い。

20

【3331】

少なくともメーカーの出荷段階では、各釘 42 は、合板 30 a に対しておおむね垂直となっている。具体的には、第 1 始動口 33 の上方に設けられた第 1 の釘 42 a および第 2 の釘 42 b は、合板 30 a の表面と直角に交わる方向、すなわち + Z 軸方向に対して微少な角度 θ_1 、 θ_2 だけ傾斜している。なお、第 1 の釘 42 a および第 2 の釘 42 b を含む少なくとも一部の釘 42 の傾斜角度が決められているのは、出球率や入賞率を設計値に合わせるためである。第 1 の釘 42 a および第 2 の釘 42 b の傾斜角度について、次に詳述する。

30

【3332】

図 308 は、一对の釘 42 a、42 b と第 1 始動口 33 とを示す図である。図 308 (a) は図 307 における 1 - 1 線矢視断面図であり、図 308 (b) は図 307 における 2 - 2 線矢視断面図である。すなわち、図 308 (a) は、第 1 および第 2 の釘 42 a、42 b と第 1 始動口 33 とを、+ Y 方向側（上側）から - Y 方向側（下側）に向けて見た場合（以下、単に「上側から見た場合」とも呼ぶ）の図である。図 308 (b) は、一对の釘 42 a、42 b と第 1 始動口 33 とを、+ X 方向側（右側）から - X 方向側（左側）に向けて見た場合（以下、単に「右側から見た場合」とも呼ぶ）の図である。図 308 (b) においては、左側に位置する第 2 の釘 42 b は、右側に位置する第 1 の釘 42 a に隠れて見えない。

40

【3333】

図 308 (a) に示すように、上側から見た場合に、右側に位置する第 1 の釘 42 a は、先端 42 3 を基準とした胴部 42 2 の中心軸方向が + Z 方向（2 点鎖線）から右側（+ X 方向）に第 1 角度 θ_1 だけ傾斜した方向となるように設けられている。一般角で言えば、+ Z 方向に対して + θ_1 （反時計回りに θ_1 ）だけ傾斜した方向となるように、第 1 の釘 42 a は設けられている。

50

【 3 3 3 4 】

一般にパチンコ機 1 0 は、機器性能の試験を受け、同じ型式で生産されている機器はおおむね同一性能を保持しているものとして、各パチンコ店への設置許可が行われている。第 1 角度 1 は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第 1 角度 1 は、例えば 1 度 ~ 1 0 度のうちのいずれかの値であり、本実施形態では例えば 5 度である。

【 3 3 3 5 】

さらに、図 3 0 8 (b) に示すように、X 軸と Z 軸とに平行な X - Z 平面に沿うように、第 1 の釘 4 2 a は設けられている。すなわち、右側から見た場合には、Z 軸方向に沿うように、第 1 の釘 4 2 a は設けられている。

10

【 3 3 3 6 】

図 3 0 8 (a) に示すように、上側から見た場合に、左側に位置する第 2 の釘 4 2 b は、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から左側 (- X 方向) に第 2 角度 2 だけ傾斜した方向となるように設けられている。一般角で言えば、+ Z 方向に対して - 2 (時計回りに 2) だけ傾斜した方向となるように、第 2 の釘 4 2 b は設けられている。第 2 角度 2 は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第 2 角度 2 は、例えば 1 度 ~ 1 0 度のうちのいずれかの値であり、本実施形態では例えば 5 度である。なお、第 1 角度 1 と第 2 角度 2 とは、本実施形態では等しいが、これに換えて、異なってもよい。第 1 角度 1 と第 2 角度 2 が、メーカーの出荷段階で意図する角度でもある。

20

【 3 3 3 7 】

さらに、図 3 0 8 (b) に示すように、X 軸と Z 軸とに平行な X - Z 平面に沿うように、第 2 の釘 4 2 b は設けられている。すなわち、右側から見た場合には、Z 軸方向に沿うように、第 2 の釘 4 2 b は設けられている。

【 3 3 3 8 】

第 1 の釘 4 2 a と第 2 の釘 4 2 b とが上記のように傾斜して設けられている結果、図 3 0 8 (a) に示すように、第 1 の釘 4 2 a と第 2 の釘 4 2 b との間の距離 (広さ) は、後ろ側 (- Z 方向側) から前側 (+ Z 方向側) に向かって漸次、広がっている。

【 3 3 3 9 】

第 1 始動口 3 3 の入球口 3 3 a は、X - Z 平面に沿った開口であり、図 3 0 8 (a) に示すように、台形状を有する。具体的には、台形を構成する平行な 1 組の対辺のうちの一方に相当する第 1 のへり (縁) 3 3 1 と、上記 1 組の対辺のうちの他方に相当する第 2 のへり 3 3 2 と、台形を構成する他の組の対辺のうちの一方に相当する第 3 のへり 3 3 3 と、上記他の組の対辺のうちの他方に相当する第 4 のへり 3 3 4 と、によって入球口 3 3 a が構成される。第 1 のへり 3 3 1 と第 2 のへり 3 3 2 とは、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面と平行であり (すなわち、X 軸方向に沿っており) 、第 1 のへり 3 3 1 は入球口 3 3 a の + Z 方向側に位置し、第 2 のへり 3 3 2 は入球口 3 3 a の - Z 方向側に位置する。第 3 のへり 3 3 3 は入球口 3 3 a の + X 方向側に位置し、第 4 のへり 3 3 4 は入球口 3 3 a の - X 方向側に位置する。なお、第 1 ~ 第 4 のへり 3 3 1 ~ 3 3 4 は、内法を測る場合の入球口 3 3 a の内法面と言うこともできる。

30

40

【 3 3 4 0 】

本実施形態では、第 1 のへり 3 3 1 の長さは、第 2 のへり 3 3 2 の長さより長くなっている。第 2 のへり 3 3 2 の両端にある 2 つの内角のうちの + X 方向側の角度を 1 とし、上記 2 つの内角のうちの - X 方向側の角度を 2 とした場合に、1 および 2 は、下記の式 (1) および式 (2) を満たす。

【 3 3 4 1 】

$$1 = 1 + 90 \text{ 度} \dots (1)$$

$$2 = 2 + 90 \text{ 度} \dots (2)$$

但し、1 は上述した第 1 の釘 4 2 a の傾斜角度であり、2 は上述した第 2 の釘 4 2 b の傾斜角度である。

50

【 3 3 4 2 】

式 (1) によれば、第 3 のへり 3 3 3 は、 - Z 方向側の端部を基準とした方向が + Z 方向から右側 (+ X 方向) に第 1 角度 1 だけ傾斜した構成であることが判る。式 (2) によれば、第 4 のへり 3 3 4 は、 - Z 方向側の端部を基準とした方向が + Z 方向から左側 (- X 方向) に第 2 角度 2 だけ傾斜した構成であることが判る。入球口 3 3 a における第 3 のへり 3 3 3 と第 4 のへり 3 3 4 との間の距離 (広さ) は、後ろ側 (- Z 方向側) から前側 (+ Z 方向側) に向かって漸次、広がっている。

【 3 3 4 3 】

したがって、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 釘 4 2 b と、第 1 始動口 3 3 の入球口 3 3 a とは、上側から見た場合に、第 3 のへり 3 3 3 が第 1 の釘 4 2 a の胴部 4 2 2 の中心軸方向と平行になり、第 4 のへり 3 3 4 が第 2 の釘 4 2 b の胴部 4 2 2 の中心軸方向と平行になっている。換言すれば、第 3 のへり 3 3 3 が第 1 の釘 4 2 a の傾斜角度、すなわち、第 1 の釘 4 2 a と合板 3 0 a の表面とのなす角度 (より具体的には、合板 3 0 a の表面の垂線方向とのなす角度) を規定し、第 4 のへり 3 3 4 が第 2 の釘 4 2 b の傾斜角度、すなわち、第 2 の釘 4 2 b と合板 3 0 a の表面とのなす角度 (より具体的には、合板 3 0 a の表面の垂線方向とのなす角度) を規定する。

【 3 3 4 4 】

《 F 5 》実施形態の作用効果

第 1 始動口 3 3 の上方に設けられた第 1 の釘 4 2 a および第 2 の釘 4 2 b は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。

【 3 3 4 5 】

図 3 0 9 は、従来例を示す説明図である。従来例において、第 6 実施形態と同一の第 1 の釘 4 2 a が用いられている。第 1 の釘 4 2 a は、先に説明したように、出荷時には、 + Z 方向 (2 点鎖線) から右側 (+ X 方向) に第 1 角度 1 だけ傾斜している。第 1 の釘 4 2 a の下方 (- Y 方向) には、第 6 実施形態と同様に、第 1 始動口 P 3 3 が設けられている。第 1 始動口 P 3 3 は、第 6 実施形態の第 1 始動口 3 3 と比較して、入球口 P 3 3 a が矩形形状である点が相違する。すなわち、従来例では、入球口 P 3 3 a の第 3 のへり P 9 3 は、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直な方向 (Z 軸方向) と平行である。

【 3 3 4 6 】

従来例のパチンコ機では、搬送時に偶発的な衝撃が加わったり、経年変化等によって、第 1 の釘 4 2 a の傾き具合が、例えば図中の破線 (4 2 a) に示すように、出荷時から変わってしまうことがあった。その場合に、修理者は、出荷時の角度である第 1 角度 に戻す必要がある。しかしながら、修理者は第 1 角度 がどれだけの傾きかを、その釘の傾きが変わってしまったパチンコ機から把握することは難しく、従来例のパチンコ機では、修理者に対して、釘の調整についての多くの経験や、専用の調整用器具を使用することを課していた。

【 3 3 4 7 】

これに対して、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、出荷時の角度であるメーカーが意図する各釘 4 2 a , 4 2 b の傾き具合と一致するように、第 1 始動口 3 3 の有する入球口 3 3 a における第 3 のへり 3 3 3 と第 4 のへり 3 3 4 の向きが予め定められている。このため、パチンコ機 1 0 によれば、入球口 3 3 a における第 3 のへり 3 3 3 と第 4 のへり 3 3 4 とを頼りに、上側から見た場合に、第 1 の釘 4 2 a が第 3 のへり 3 3 3 と平行になるように、第 2 の釘 4 2 b が第 4 のへり 3 3 4 と平行になるように、各釘 4 2 a , 4 2 b の傾きを確認して修正することによって、各釘 4 2 a , 4 2 b の傾きをメーカーの意図する傾きに簡単に戻すことができる。このため、釘 4 2 の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

【 3 3 4 8 】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第 1 始動口 33 の入球口 33a を利用して第 1 および第 2 の釘 42a, 42b の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機 10 の構成が複雑になることを防止することができる。

【3349】

なお、第 6 実施形態の変形例として、第 1 の釘 42a の傾斜角度を規定する第 3 のへり 333 と、第 2 の釘 42b の傾斜角度を規定する第 4 のへり 334 とに、周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。この構成によれば、第 3 のへり 333 と第 4 のへり 334 とが第 1 の釘 42a と第 2 の釘 42b の傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。

【3350】

《F6》第 6 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【3351】

《F6-1》変形例 1：

変形例 1 としてのパチンコ機は、第 6 実施形態としてのパチンコ機 10 と比較して、命釘の傾斜方向と、第 1 始動口に形成された入球口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 1 のパチンコ機において、第 6 実施形態のパチンコ機 10 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3352】

図 310 は、変形例 1 のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘 542a, 542b と第 1 始動口 533 とを示す図である。図 310(a) は、第 6 実施形態における図 308(a) に対応した図であり、上側から見た図である。図 310(b) は、第 6 実施形態における図 308(b) に対応した図であり、右側から見た図である。

【3353】

第 6 実施形態では、図 308 に示すように、第 1 の釘 42a と第 2 の釘 42b との間の距離（広さ）が、後ろ側（-Z 方向側）から前側（+Z 方向側）に向かって漸次、広くなる構成であった。これに対して、変形例 1 では、図 310 に示すように、第 1 の釘 542a と第 2 の釘 542b との間の距離（広さ）が、後ろ側（-Z 方向側）から前側（+Z 方向側）に向かって漸次、狭くなっている。具体的には、右側に位置する第 1 の釘 542a は、先端 423 を基準とした胴部 422 の中心軸方向が +Z 方向（2 点鎖線）から左側（-X 方向）に第 1 角度 1 だけ傾斜した方向となるように設けられている。左側に位置する第 2 の釘 542b は、先端 423 を基準とした胴部 422 の中心軸方向が +Z 方向（2 点鎖線）から右側（+X 方向）に第 2 角度 2 だけ傾斜した方向となるように設けられている。第 1 角度 1 および第 2 角度 2 は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。第 1 角度 1 および第 2 角度 2 は、例えば 1 度～10 度のうちのいずれかの値であり、例えば 5 度である。なお、第 1 角度 1 と第 2 角度 2 とは、等しいが、これに換えて、異なってもよい。

【3354】

第 6 実施形態では、図 308 に示すように、第 1 始動口 33 に形成された入球口 33a における第 3 のへり 333 と第 4 のへり 334 との間の距離（広さ）が、後ろ側（-Z 方向側）から前側（+Z 方向側）に向かって漸次、広くなる構成であった。これに対して、変形例 1 では、図 310 に示すように、第 1 始動口 533 に形成された入球口 533a における第 3 のへり 593 と第 4 のへり 594 との間の距離（広さ）が、後ろ側（-Z 方向側）から前側（+Z 方向側）に向かって漸次、狭くなっている。具体的には、右側に位置する第 3 のへり 593 は、-Z 方向側の端部を基準とした方向が +Z 方向から左側（-X 方向）に第 1 角度 1 だけ傾斜した構成となっている。左側に位置する第 4 のへり 594

10

20

30

40

50

は、- Z 方向側の端部を基準とした方向が + Z 方向から右側 (+ X 方向) に第 2 角度 μ_2 だけ傾斜した構成となっている。

【3355】

したがって、変形例 1 のパチンコ機においても、第 1 および第 2 の釘 542a, 釘 542b と、第 1 始動口 533 の入球口 533a とは、上側から見た場合に、入球口 533a の第 3 のへり 593 が第 1 の釘 542a の胴部 422 の中心軸方向と平行になり、第 4 のへり 594 が第 2 の釘 542b の胴部 422 の中心軸方向と平行になっている。

【3356】

以上のように構成された変形例 1 のパチンコ機によれば、第 6 実施形態のパチンコ機 10 と同様に、入球口 533a における第 3 のへり 593 と第 4 のへり 594 とを頼りに、上側から見た場合に第 1 の釘 542a が第 3 のへり 593 と平行になるように、第 2 の釘 542b が第 4 のへり 594 と平行になるように、各釘 542a, 542b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第 1 および第 2 の釘 542a, 542b の傾きのずれを容易に修復することができる。

【3357】

また、変形例 1 のパチンコ機によれば、第 6 実施形態のパチンコ機 10 と同様に、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第 1 始動口 33 の入球口 33a を利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

【3358】

《F6-2》変形例 2：

変形例 2 としてのパチンコ機は、第 6 実施形態としてのパチンコ機 10 と比較して、命釘の傾斜方向と、第 1 始動口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 2 のパチンコ機において、第 6 実施形態のパチンコ機 10 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【3359】

図 311 は、変形例 2 のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘 642a, 642b と第 1 始動口 633 とを示す図である。図 311(a) は、第 6 実施形態における図 308(a) に対応した図であり、上側から見た図である。図 311(b) は、第 6 実施形態における図 308(b) に対応した図であり、右側から見た図である。

【3360】

第 6 実施形態や変形例 1 では、第 1 の釘 42a と第 2 の釘 42b とが、先端 423 を基準とした胴部 422 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から X 軸の正または負方向 (右左側) に傾斜する構成であった。これに対して、変形例 2 では、第 1 の釘 642a と第 2 の釘 642b とが、先端 423 を基準とした胴部 422 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から Y 軸の正方向 (上側) に傾斜する構成とした。具体的には、第 1 の釘 642a と第 2 の釘 642b は、上側から見た場合に、図 311(a) に示すように Z 軸に沿い、右側から見た場合に、図 311(b) に示すように、先端 423 を基準とした胴部 422 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から上側 (+ Y 方向) に所定角度 μ_1 だけ傾斜するように、設けられている。所定角度 μ_1 は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度 μ_1 は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度 μ_1 は、例えば 1 度 ~ 10 度のうちのいずれかの値であり、例えば 5 度である。

【3361】

第 6 実施形態や変形例 1 では、第 1 始動口 33 に形成された入球口 33a は台形状であった。これに対して、変形例 2 では、図 311(a) に示すように、第 1 始動口 633 に形成された入球口 633a は矩形形状である。このため、入球口 633a を構成する + X 方向側および - X 方向側の第 3 のへり 693 および第 4 のへり 694 は、+ Z 方向に沿う構成となっている。その上で、図 311(b) に示すように、第 1 始動口 633 の上側

(+ Y 方向側) の面 6 3 3 S が、合板 3 0 a と接する端部 6 3 3 b を基準として + Z 方向 (2 点鎖線) から上側 (+ Y 方向) に所定角度 μ 1 だけ傾斜した構成となっている。

【 3 3 6 2 】

このため、変形例 2 のパチンコ機では、右側から見た場合に、第 1 の釘 6 4 2 a と第 2 の釘 6 4 2 b との各胴部 4 2 2 の中心軸方向が、第 1 始動口 6 3 3 の入球口 6 3 3 a の上側の面 6 3 3 S と平行になっている。

【 3 3 6 3 】

以上のように構成された変形例 2 のパチンコ機では、メーカーが意図する各釘 6 4 2 a , 6 4 2 b の上側への傾き具合と一致するように、第 1 始動口 6 3 3 の上側の面 6 3 3 S の傾斜角度が予め定められている。このため、変形例 2 のパチンコ機によれば、第 1 始動口 6 3 3 の上側の面 6 3 3 S を頼りに、右側から見た場合に各釘 6 4 2 a , 6 4 2 b がその平面 6 3 3 S と平行になるように、各釘 6 4 2 a , 6 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。したがって、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第 1 および第 2 の釘 6 4 2 a , 6 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

【 3 3 6 4 】

また、変形例 2 のパチンコ機では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第 1 始動口 3 3 の平面 6 3 3 S を利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

【 3 3 6 5 】

《 F 6 - 3 》変形例 3 :

変形例 3 としてのパチンコ機は、変形例 2 としてのパチンコ機と比較して、命釘の傾斜方向が相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 3 のパチンコ機において、変形例 2 のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【 3 3 6 6 】

図 3 1 2 は、変形例 3 のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘 7 4 2 a , 7 4 2 b と第 1 始動口 7 3 3 とを示す図である。図 3 1 2 (a) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (a) に対応した図であり、上側から見た図である。図 3 1 2 (b) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (b) に対応した図であり、右側から見た図である。

【 3 3 6 7 】

変形例 2 では、図 3 1 1 (b) に示すように、第 1 の釘 6 4 2 a と第 2 の釘 6 4 2 b とが、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から上側 (+ Y 方向) に所定角度 μ 1 だけ傾斜する構成であった。これに対して、変形例 3 では、図 3 1 2 (b) に示すように、第 1 の釘 7 4 2 a と第 2 の釘 7 4 2 b とが、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から下側 (- Y 方向) に所定角度 1 だけ傾斜する構成である。所定角度 1 は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度 1 は、例えば 1 度 ~ 1 0 度のうちのいずれかの値であり、例えば 5 度である。

【 3 3 6 8 】

変形例 3 では、第 1 始動口 7 3 3 に形成された入球口 7 3 3 a は、変形例 2 と同様に矩形形状である。しかしながら、第 1 始動口 7 3 3 の上側の面 7 3 3 S が、変形例 2 とは相違し、合板 3 0 a と接する端部 7 3 3 b を基準として + Z 方向 (2 点鎖線) から下側 (- Y 方向) に所定角度 1 だけ傾斜した構成となっている。

【 3 3 6 9 】

このため、変形例 3 のパチンコ機では、右側から見た場合に、第 1 の釘 7 4 2 a と第 2 の釘 7 4 2 b との各胴部 4 2 2 の中心軸方向が、第 1 始動口 7 3 3 の入球口 7 3 3 a の上側の面 7 3 3 S と平行になっている。

【 3 3 7 0 】

以上のように構成された変形例 3 のパチンコ機によれば、変形例 2 のパチンコ機と同様

10

20

30

40

50

に、第 1 始動口 7 3 3 の上側の面 7 3 3 S を頼りに、右側から見た場合に各釘 7 4 2 a , 7 4 2 b がその平面 7 3 3 S と平行になるように、各釘 7 4 2 a , 7 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第 1 および第 2 の釘 7 4 2 a , 7 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

【 3 3 7 1 】

また、変形例 3 のパチンコ機では、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第 1 始動口 7 3 3 の平面 7 3 3 S を利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

10

【 3 3 7 2 】

《 F 6 - 4 》変形例 4 :

変形例 4 としてのパチンコ機は、第 6 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、命釘の傾斜方向と、第 1 始動口の形状とが相違するだけであり、残余の構成については同一である。変形例 4 のパチンコ機において、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【 3 3 7 3 】

図 3 1 3 は、変形例 4 のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘 8 4 2 a , 8 4 2 b と第 1 始動口 8 3 3 とを示す図である。図 3 1 3 (a) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (a) に対応した図であり、上側から見た図である。図 3 1 3 (b) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (b) に対応した図であり、右側から見た図である。

20

【 3 3 7 4 】

第 6 実施形態および変形例 1 ~ 3 のパチンコ機では、命釘である第 1 の釘と第 2 の釘とが、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から右側 (+ X 方向) 、左側 (- X 方向) 、上側 (+ Y 方向) 、下側 (- Y 方向) のうちのいずれかの方向に傾斜する構成であった。これに対して、変形例 4 では、命釘である第 1 の釘 8 4 2 a と第 2 の釘 8 4 2 b とが、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から以下の向きに傾斜する構成とした。この傾斜の向きは、X 軸と Y 軸との双方に直角以外の角度で交差する角度である。具体的には、次の構成である。

【 3 3 7 5 】

第 6 実施形態では、右側に位置する第 1 の釘 4 2 a は、図 3 0 8 (a) に示すように、上側から見た場合に、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から右側 (+ X 方向) に第 1 角度 1 だけ傾斜し、図 3 0 8 (b) に示すように、右側から見た場合に、胴部 4 2 2 の中心軸方向が Z 軸方向に沿うように構成されていた。これに対して、変形例 4 では、右側に位置する第 1 の釘 8 4 2 a は、図 3 1 3 (a) に示すように、上側から見た場合に、第 6 実施形態の第 1 の釘 4 2 a と同様に傾斜し、図 3 1 3 (b) に示すように、右側から見た場合に、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から上側 (+ Y 方向) に所定角度 1 だけ傾斜するように構成した。

30

【 3 3 7 6 】

また、第 6 実施形態では、左側に位置する第 2 の釘 4 2 b は、図 3 0 8 (a) に示すように、上側から見た場合に、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から左側 (- X 方向) に第 2 角度 2 だけ傾斜し、図 3 0 8 (b) に示すように、右側から見た場合には、胴部 4 2 2 の中心軸方向が Z 軸方向に沿うように構成されていた。これに対して、変形例 4 では、左側に位置する第 2 の釘 8 4 2 b は、図 3 1 3 (a) に示すように、上側から見た場合に、第 6 実施形態の第 1 の釘 4 2 a と同様に傾斜し、図 3 1 3 (b) に示すように、右側から見た場合に、先端 4 2 3 を基準とした胴部 4 2 2 の中心軸方向が + Z 方向 (2 点鎖線) から上側 (+ Y 方向) に所定角度 1 だけ傾斜するように構成した。

40

【 3 3 7 7 】

50

変形例 4 では、第 1 始動口 8 3 3 に形成された入球口 8 3 3 a は、第 6 実施形態と同一の台形状である。しかしながら、第 1 始動口 8 3 3 の上側の面 8 3 3 S が、第 6 実施形態と変形例 2 とは相違し、合板 3 0 a と接する端部 8 3 3 b を基準として + Z 方向 (2 点鎖線) から上側 (+ Y 方向) に所定角度 1 だけ傾斜した構成となっている。所定角度 1 は、予め定められた所定角度であり、本実施形態では、型式検定試験に合格となった際の角度である。所定角度 1 は、例えば 1 度 ~ 1 0 度のうちのいずれかの値であり、例えば 5 度である。

【 3 3 7 8 】

このため、変形例 4 のパチンコ機では、第 1 および第 2 の釘 8 4 2 a , 釘 8 4 2 b と第 1 始動口 8 3 3 の入球口 8 3 3 a とは、上側から見た場合に、第 3 のへり 8 9 3 が第 1 の釘 8 4 2 a の胴部 4 2 2 の中心軸方向と平行になり、第 4 のへり 8 9 4 が第 2 の釘 8 4 2 b の胴部 4 2 2 の中心軸方向と平行になっている。また、右側から見た場合に、第 1 の釘 8 4 2 a と第 2 の釘 8 4 2 b との各胴部 4 2 2 の中心軸方向が、第 1 始動口 8 3 3 の入球口 8 3 3 a の上側の面 8 3 3 S と平行になっている。

10

【 3 3 7 9 】

以上のように構成された変形例 4 のパチンコ機によれば、入球口 8 3 3 a における第 3 のへり 8 9 3 と第 4 のへり 8 9 4 とを頼りに、上側から見た場合に第 1 の釘 8 4 2 a が第 3 のへり 8 9 3 と平行になるように、第 2 の釘 8 4 2 b が第 4 のへり 8 9 4 と平行になるように、各釘 8 4 2 a , 8 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。また、第 1 始動口 8 3 3 の上側の面 8 3 3 S を頼りに、右側から見た場合に各釘 8 4 2 a , 8 4 2 b がその平面 8 3 3 S と平行になるように、各釘 8 4 2 a , 8 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。したがって、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第 1 および第 2 の釘 8 4 2 a , 8 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

20

【 3 3 8 0 】

また、変形例 4 のパチンコ機によれば、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、釘の傾きを確認するための専用の部材を別途、設けることなく、もともとある第 1 始動口 8 3 3 を利用して釘の傾きの修復を行うことができることから、パチンコ機の構成が複雑になることを防止することができる。

【 3 3 8 1 】

30

《 F 6 - 5 》変形例 5 :

第 6 実施形態および変形例 1 ~ 4 のパチンコ機では、命釘である第 1 の釘と第 2 の釘の傾きを修復する際に平行か否かを確認するための基準となる基準部が、第 1 始動口における予め定められた部位、例えば、図 3 0 8 に示す入球口 3 3 a の第 3 のへり 3 3 3 および第 4 のへり 3 3 4 や、図 3 1 1 に示す第 1 始動口 6 3 3 の上側の面 6 3 3 S であった。これに対して、変形例 5 では、上記基準部を、第 1 始動口に設けた専用の目印によって構成している。以下、詳しく説明する。

【 3 3 8 2 】

変形例 5 としてのパチンコ機は、第 6 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、第 1 始動口の構成が相違するだけであり、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b を含めた残余の構成については同一である。変形例 5 のパチンコ機において、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

40

【 3 3 8 3 】

図 3 1 4 は、変形例 5 のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘 4 2 a , 4 2 b と第 1 始動口 9 3 3 とを示す図である。図 3 1 4 (a) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (a) に対応した図であり、上側から見た図である。図 3 1 4 (a) において、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の一部分は、図示の便宜のために破断して省略している。図 3 1 4 (b) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (b) に対応した図であり、右側から見た図である。

【 3 3 8 4 】

50

図 3 1 4 (a) に示すように、第 1 始動口 9 3 3 に形成された入球口 9 3 3 a は、変形例 2 と同様に矩形形状である。第 1 始動口 9 3 3 の上側の面 9 3 3 S は、Z 軸方向と平行である。この面 9 3 3 S には、長尺な矩形形状のマーク 9 5 1 , 9 5 2 が印刷されている。マーク 9 5 1 , 9 5 2 は、印刷によって着色したものである。

【 3 3 8 5 】

面 9 3 3 S において、第 1 のマーク 9 5 1 は、入球口 9 3 3 a の右側のへり 9 9 3 に対して右側に印刷されている。上側から見た場合に、第 1 のマーク 9 5 1 の長手方向と、右側に位置する第 1 の釘 4 2 a の胴部 4 2 2 の中心軸方向とが平行となっている。面 9 3 3 S において、第 2 のマーク 9 5 2 は、入球口 9 3 3 a の左側のへり 9 9 4 に対して左側に印刷されている。上側から見た場合に、第 2 のマーク 9 5 2 の長手方向と、左側に位置する第 2 の釘 4 2 b の胴部 4 2 2 の中心軸方向とが平行となっている。その上、上側から見た場合に、第 1 のマーク 9 5 1 の右側外形線は第 1 の釘 4 2 a の胴部 4 2 2 の右側外形線より若干、右側に位置し、第 2 のマーク 9 5 2 の左側外形線は第 2 の釘 4 2 b の胴部 4 2 2 の左側外形線より若干、左側に位置する。すなわち、上側から見た場合に、第 1 のマーク 9 5 1 の少なくとも一部分が第 1 の釘 4 2 a によって隠れることがなく、第 2 のマーク 9 5 2 の少なくとも一部分が第 2 の釘 4 2 b によって隠れることがない。

10

【 3 3 8 6 】

以上のように構成された変形例 5 のパチンコ機によれば、第 1 のマーク 9 5 1 と第 2 のマーク 9 5 2 を頼りに、上側から見た場合に第 1 の釘 4 2 a が第 1 のマーク 9 5 1 の長手方向と平行になるように、第 2 の釘 4 2 b が第 2 のマーク 9 5 2 の長手方向と平行になるように、各釘 4 2 a , 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。また、上側から見た場合に、第 1 のマーク 9 5 1 の少なくとも一部分が第 1 の釘 4 2 a によって隠れることがなく、第 2 のマーク 9 5 2 の少なくとも一部分が第 2 の釘 4 2 b によって隠れることがないことから、第 1 および第 2 のマーク 9 5 1 , 9 5 2 の視認性が高い。このため、第 1 の釘 4 2 a および第 2 の釘 4 2 b の傾きの認定が容易である。

20

【 3 3 8 7 】

《 F 6 - 6 》変形例 6 :

上述した基準部を、第 1 始動口に設けた専用の目印によって構成した他の例を、変形例 6 として次に説明する。

30

【 3 3 8 8 】

変形例 6 としてのパチンコ機は、変形例 2 としてのパチンコ機と比較して、第 1 始動口の構成が相違するだけであり、第 1 および第 2 の釘 6 4 2 a , 6 4 2 b を含めた残余の構成については同一である。変形例 6 のパチンコ機において、変形例 2 のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【 3 3 8 9 】

図 3 1 5 は、変形例 6 のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘 6 4 2 a , 6 4 2 b と第 1 始動口 1 0 3 3 とを示す図である。図 3 1 5 (a) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (a) に対応した図であり、上側から見た図である。図 3 1 5 (b) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (b) に対応した図であり、右側から見た図である。

40

【 3 3 9 0 】

図 3 1 5 (a) に示すように、第 1 始動口 1 0 3 3 に形成された入球口 1 0 3 3 a は、変形例 2 と同様に矩形形状である。第 1 始動口 1 0 3 3 の上側の面 1 0 3 3 S は、Z 軸方向と平行である。第 1 始動口 1 0 3 3 の右側の側面 1 0 3 3 T には、長尺な矩形形状のマーク 1 0 5 1 が印刷されている。

【 3 3 9 1 】

右側から見た場合に、マーク 1 0 5 1 の長手方向は、右側に位置する第 1 の釘 6 4 2 a の胴部 4 2 2 の中心軸方向に対して平行となっている。マーク 1 0 5 1 は、印刷によって着色したものである。

50

【 3 3 9 2 】

以上のように構成された変形例 6 のパチンコ機によれば、マーク 1 0 5 1 を頼りに、右側から見た場合に各釘 6 4 2 a , 6 4 2 b がマーク 1 0 5 1 の長手方向と平行になるように、各釘 6 4 2 a , 6 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第 1 および第 2 の釘 6 4 2 a , 6 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

【 3 3 9 3 】

なお、変形例 5 における第 1 のマーク 9 5 1、第 2 のマーク 9 5 2、および変形例 6 におけるマーク 1 0 5 1 は、印刷によって着色したものに換えて、第 1 始動口 1 0 3 3 の面に凹凸を設けて印としたものでも良い。具体的には、リブや、凹み、段差等に換えても良い。また、マークの形状は、長尺な矩形形状に限る必要はなく、方向を規定することのできる形状であれば、いずれの形状としても良い。例えば、矢印記号や、基点と終点を示す 2 点等としても良い。

【 3 3 9 4 】

《 F 6 - 7 》変形例 7 :

変形例 7 としてのパチンコ機は、変形例 5 としてのパチンコ機と比較して、第 1 のマークと第 2 のマークとの向きが相違するだけであり、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b と第 1 始動口 9 3 3 の形状とを含めた残余の構成については同一である。変形例 7 のパチンコ機において、変形例 5 のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【 3 3 9 5 】

図 3 1 6 は、変形例 7 のパチンコ機に備えられる命釘としての一对の釘 4 2 a , 4 2 b と第 1 始動口 9 3 3 とを示す図である。図 3 1 6 (a) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (a) に対応した図であり、上側から見た図である。図 3 1 6 (a) において、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の一部分は、図示の便宜のために破断して省略している。図 3 1 6 (b) は、第 6 実施形態における図 3 0 8 (b) に対応した図であり、右側から見た図である。

【 3 3 9 6 】

図 3 1 6 (a) に示すように、第 1 始動口 9 3 3 は変形例 5 と同一である。第 1 始動口 9 3 3 の有する入球口 9 3 3 a は矩形形状であり、第 1 始動口 9 3 3 の上側の面 9 3 3 S は Z 軸方向と平行である。この面 9 3 3 S に、長尺な矩形形状のマーク 1 1 5 1 , 1 1 5 2 が印刷されている。

【 3 3 9 7 】

面 9 3 3 S において、第 1 のマーク 1 1 5 1 は、入球口 9 3 3 a の右側のへり 9 9 3 に対して右側に印刷されている。上側から見た場合に、第 1 のマーク 1 1 5 1 の長手方向は、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直な方向と平行である。すなわち、第 1 のマーク 1 1 5 1 は、その長手方向によって、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されて、合板 3 0 a に印刷されている。本実施形態では、直角であることを示す第 1 の直角マーク 1 1 5 3 を印刷することで、一目で、第 1 のマーク 1 1 5 1 が遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしている。

【 3 3 9 8 】

面 9 3 3 S において、第 2 のマーク 1 1 5 2 は、入球口 9 3 3 a の左側のへり 9 9 4 に対して左側に印刷されている。上側から見た場合に、第 2 のマーク 1 1 5 2 の長手方向は、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直な方向と平行である。すなわち、第 2 のマーク 1 1 5 2 は、その長手方向によって、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されて、合板 3 0 a に印刷されている。本実施形態では、直角であることを示す第 2 の直角マーク 1 1 5 4 を印刷することで、一目で、第 2 のマーク 1 1 5 2 が遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしている。さらに、図 3 1 6 (b) に示すように、第 1 始動口

9 3 3 の右側の側面に第 3 の直角マーク 1 1 5 5 を印刷することで、第 1 始動口 9 3 3 の上側の面 9 3 3 S が、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されていることが判るようにしてもよい。なお、第 1 ～ 第 3 の直角マーク 1 1 5 3 ～ 1 1 5 5 は、必ずしも必要なく、省く構成としても良い。

【 3 3 9 9 】

以上のように構成された変形例 7 のパチンコ機によれば、第 1 のマーク 1 1 5 1 を頼りに第 1 の釘 4 2 a の傾き具合を確認することができ、第 2 のマーク 1 1 5 2 を頼りに第 2 の釘 4 2 a の傾き具合を確認することができる。具体的には、第 1 のマーク 1 1 5 1 の長手方向と第 1 の釘 4 2 a の向きとを比べ、第 2 のマーク 1 1 5 2 の長手方向と第 2 の釘 4 2 b の向きとを比べることによって、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の傾き具合を確認することができる。したがって、各釘 4 2 a , 4 2 b の調整を容易に行うことができる。

10

【 3 4 0 0 】

なお、他の変形例として、図 3 1 5 に示す変形例 6 において、マーク 1 0 5 1 の向きを変える構成としても良い。具体的には、他の変形例では、右側から見た場合に、マーク 1 0 5 1 の長手方向が、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直な方向と平行となるようにする。すなわち、図 3 1 5 に示す変形例 6 において、第 1 始動口 1 0 3 3 の右側の側面 1 0 3 3 T に印刷されたマーク 1 0 5 1 は、その長手方向によって、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直であることが保証されて、合板 3 0 a に印刷される構成に換える。この構成によっても、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の上下方向の傾き具合を確認することができる。

20

【 3 4 0 1 】

変形例 7 における第 1 のマーク 1 1 5 1 および第 2 のマーク 1 1 5 2 は、印刷によって着色したものであるが、これに換えて、第 1 始動口の面に凹凸を設けて印としたものでも良い。具体的には、リブや、凹み、段差等に換えても良い。また、マークの形状は、長尺な矩形形状に限る必要はなく、方向を規定することのできる形状であれば、いずれの形状としても良い。

【 3 4 0 2 】

変形例 7 では、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直に設けられていることを保証する基準部を、第 1 始動口 9 3 3 に記載した第 1 のマーク 1 1 5 1 と第 2 のマーク 1 1 5 2 とした。これに対して、変形例として、マークに換えて、第 1 始動口 9 3 3 とは別体に遊技盤 3 0 に設けられた、例えば樹脂製の突起物を設ける構成としても良い。要は、遊技盤 3 0 を構成する合板 3 0 a の表面に対して垂直に設けられていることを保証するものであれば、いずれの構成とすることもできる。

30

【 3 4 0 3 】

さらに、他の変形例として、変形例 7 における第 1 のマーク 1 1 5 1 と第 2 のマーク 1 1 5 2 とを、上記第 6 実施形態およびその変形例 1、4 において追加する構成としてもよい。この構成によれば、入球口を構成する右側の第 3 のへりと、左側の第 4 のへり 3 3 4 とに加えて、第 1 のマーク 1 1 5 1 と第 2 のマーク 1 1 5 2 とによっても、釘の傾き具合を確認することができることから、釘の調整をより正確に行うことができる。

40

【 3 4 0 4 】

《 F 6 - 8 》変形例 8 :

変形例 8 としてのパチンコ機は、第 6 実施形態としてのパチンコ機 1 0 と比較して、第 1 始動口の形状が相違するだけであり、第 1 および第 2 の釘を含めた残余の構成については同一である。変形例 8 のパチンコ機において、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【 3 4 0 5 】

図 3 1 7 は、変形例 8 のパチンコ機に備えられる第 1 始動口 1 2 3 3 とその周辺を示す斜視図である。第 6 実施形態および変形例 1 ～ 7 では、第 1 始動口、例えば、図 3 0 7 に示す第 1 始動口 3 3 は、中空の箱形状であり、上側（+ Y 方向側）の面に形成された入球

50

口 3 3 a は、前側（+ Z 方向側）の第 1 のへり 3 3 1 と、後ろ側（- Z 方向側）の第 2 のへり 3 3 2 と、右側（+ X 方向側）の第 3 のへり 3 3 3 と、左側（- X 方向側）の第 4 のへり 3 3 4 と、によって構成されていた。これに対して、変形例 8 では、図 3 1 7 に示すように、第 1 始動口 1 2 3 3 は、中空の箱形状において後ろ側（- Z 方向側）の壁面が取り除かれた形状を有する。すなわち、第 1 始動口 1 2 3 3 の上側の端面は、略コの字形状である。

【 3 4 0 6 】

第 1 始動口 1 2 3 3 の上側（+ Y 方向側）の面に形成される入球口 1 2 3 3 a は、前側（+ Z 方向側）の第 1 のへり 1 2 9 1 と、右側（+ X 方向側）の第 2 のへり 1 2 9 3 と、左側（- X 方向側）の第 3 のへり 1 2 9 4 と、合板 3 0 a の表面の一部分と、によって構成されている。入球口 1 2 3 3 a から入球した遊技球は、第 1 始動口 1 2 3 3 の中を通過して、遊技盤 3 0 を前後方向に貫通する開口部 3 0 c に送られる。

10

【 3 4 0 7 】

右側（+ X 方向側）の第 2 のへり 1 2 9 3 は、第 6 実施形態における第 3 のへり 3 3 3 と同様に、- Z 方向側の端部を基準とした方向が + Z 方向から右側（+ X 方向）に第 1 角度 1 だけ傾斜している。左側（- X 方向側）の第 3 のへり 1 2 9 4 は、第 6 実施形態における第 4 のへり 3 3 4 と同様に、- Z 方向側の端部を基準とした方向が + Z 方向から左側（- X 方向）に第 2 角度 2 だけ傾斜している。第 1 角度 1 および第 2 角度 2 は、第 6 実施形態と同様に、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b についての遊技機の出荷時における傾斜角度である。

20

【 3 4 0 8 】

以上のように構成された変形例 8 のパチンコ機によれば、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、入球口 1 2 3 3 a における第 2 のへり 1 2 9 3 と第 3 のへり 1 2 9 4 とを頼りに、第 6 実施形態と同様にして、各釘 4 2 a , 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

【 3 4 0 9 】

なお、上述した第 1 始動口の形状、すなわち、上側の端面が略コの字形状となる第 1 始動口の形状は、第 6 実施形態以外にも、これまで説明してきた変形例 1 ~ 7 において、採用する構成としても良い。

30

【 3 4 1 0 】

《 F 6 - 9 》変形例 9 :

変形例 9 としてのパチンコ機は、変形例 8 としてのパチンコ機 1 0 と比較して、第 1 始動口の形状が相違するだけであり、第 1 および第 2 の釘を含めた残余の構成については同一である。変形例 9 のパチンコ機において、変形例 8 のパチンコ機と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【 3 4 1 1 】

図 3 1 8 は、変形例 9 のパチンコ機に備えられる第 1 始動口 1 3 3 3 とその周辺を示す斜視図である。第 1 始動口 1 3 3 3 は、変形例 8 における第 1 始動口 1 2 3 3 と同様に、上側の端面が略コの字形状の構成である。その上で、第 1 始動口 1 3 3 3 は、変形例 8 における第 1 始動口 1 2 3 3 と比較して、次の (i) ~ (iii) の点で相違する。

40

【 3 4 1 2 】

(i) 変形例 8 における第 1 始動口 1 2 3 3 では、図 3 1 7 に示すように、入球口 1 2 3 3 a を構成する右側（+ X 方向側）の第 2 のへり 1 2 9 3 と、左側（- X 方向側）の第 3 のへり 1 2 9 4 とが、+ Z 方向から第 1 角度 1 および第 2 角度 2 だけ傾斜する構成であった。これに対して、変形例 9 における第 1 始動口 1 3 3 3 では、図 3 1 8 に示すように、右側（+ X 方向側）の第 2 のへり 1 3 9 3 と、左側（- X 方向側）の第 3 のへり 1 3 9 4 とが、+ Z 方向と平行になっている。

【 3 4 1 3 】

(ii) 変形例 9 における第 1 始動口 1 3 3 3 では、図 3 1 8 に示すように、第 1 始動口 1

50

3 3 3 の右側の側壁の外表面 1 3 3 3 b に、第 1 の釘 4 2 a についての遊技機の出荷時における傾斜角度である第 1 角度 1 を示す第 1 数値情報 N a が記載されており、第 1 始動口 1 3 3 3 の左側の側壁の内表面 1 3 3 3 c に、第 2 の釘 4 2 b についての遊技機の出荷時における傾斜角度である第 2 角度 2 を示す第 2 数値情報 N b が記載されている。これに対して、変形例 8 における第 1 始動口 1 2 3 3 では、こうした構成を備えない。第 1 数値情報 N a と第 2 数値情報 N b は、角度を示す数値であり、例えば「5 度」である。

【3 4 1 4】

(iii) 変形例 8 における第 1 始動口 1 2 3 3 は、一体の構成であった。これに対して、変形例 9 における第 1 始動口 1 3 3 3 は、第 1 パーツ P a と第 2 パーツ P b とによって構成されている。第 2 パーツ P b は、主に、第 1 始動口 1 3 3 3 の左側の側壁部分である。第 1 パーツ P a は、第 2 パーツ P b 以外の部分である。最初は、図 3 1 9 に示すように、第 1 パーツ P a と第 2 パーツ P b とは別体であり、製造段階で、第 1 パーツ P a と第 2 パーツ P b とが接合されて、第 1 始動口 1 3 3 3 が構成される。第 1 パーツ P a に第 1 数値情報 N a が印刷され、第 2 パーツ P b に数値情報 N b が印刷されている。なお、第 1 数値情報 N a と第 2 数値情報 N b との印刷は、第 1 パーツ P a と第 2 パーツ P b とが接合される前に、行われる。

10

【3 4 1 5】

以上のように構成された変形例 9 のパチンコ機によれば、第 1 始動口 1 3 3 3 の右側の側壁の外表面 1 3 3 3 b に印刷された第 1 数値情報 N a を頼りに、右側に位置する第 1 の釘 4 2 a の傾きを確認して修正することができる。また、第 1 始動口 1 3 3 3 の左側の側壁の内表面 1 3 3 3 c に印刷された第 2 数値情報 N b を頼りに、左側に位置する第 2 の釘 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、第 1 および第 2 の釘 4 2 a , 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。

20

【3 4 1 6】

また、変形例 9 のパチンコ機によれば、第 1 始動口 1 3 3 3 が第 1 パーツ P a と第 2 パーツ P b とによって構成されていることから、製造時において、第 1 パーツ P a に第 1 数値情報 N a を印刷し、第 2 パーツ P b に第 2 数値情報 N b を印刷することを容易に行うことができる。特に、第 1 数値情報 N a と第 2 数値情報 N b との双方を右側 (+ X 方向側) から見るように、第 1 数値情報 N a と第 2 数値情報 N b とを同じ向きに設ける場合に、左側 (- X 方向側) に位置する第 2 数値情報 N b は第 1 始動口 1 2 3 3 の内側となることから、製造時に、第 2 数値情報 N b を印刷することが困難であるが、変形例 9 のパチンコ機によれば、第 1 始動口 1 3 3 3 が第 1 パーツ P a と第 2 パーツ P b とによって分かれて構成されていることから、容易に第 2 数値情報 N b を印刷することができ、第 1 始動口 1 3 3 3 の製造が容易である。

30

【3 4 1 7】

なお、第 1 数値情報 N a と第 2 数値情報 N b を記載する構成であったが、これに換えて、複数のセグメント発光部の表示の態様で角度を示す情報を示す構成としても良い。要は、角度についての情報を示すものであれば、いずれの構成とすることもできる。

【3 4 1 8】

40

変形例 9 のパチンコ機に備えられる第 1 始動口 1 3 3 3 は、上側の端面が略コの字形状となるタイプのものではあったが、これに換えて、後ろ側 (- Z 方向側) の壁面を有する中空の箱形状のタイプとすることもできる。また、第 1 始動口 1 3 3 3 は、第 1 パーツ P a と第 2 パーツ P b とによって構成されているが、これに換えて、3 つ以上のパーツによって構成しても良い。釘の傾斜角度を示す第 1 数値情報 N a および第 2 数値情報 N b は、第 6 実施形態および変形例 1 , 4 , 5 , 7 , 8 においても記載する構成としても良い。

【3 4 1 9】

《F 6 - 1 0》変形例 1 0 :

図 3 2 0 は、変形例 1 0 としてのパチンコ機に備えられる電動役物 1 4 1 0 と、その周辺を示す斜視図である。電動役物 1 4 1 0 は、パチンコ機の遊技盤の例えば中央下方に設

50

けられている。遊技盤には、先に説明したように、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されているが、そのうちの一つである開口部 1 4 0 0 に、電動役物 1 4 1 0 が設けられている。

【 3 4 2 0 】

電動役物 1 4 1 0 は、普通電動役物であり、いわゆる電動チューリップとして構成されている。電動役物 1 4 1 0 は、右左一对の可動片 1 4 1 1 a , 1 4 1 1 b を備えており、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。閉状態が図 3 2 0 に示す状態である。閉状態では、一对の可動片 1 4 1 1 a , 1 4 1 1 b 間の距離が小さいため、遊技球が入球しにくい。一方、開状態（変形例 1 1 の図 3 2 1 を参照）では、一对の可動片 1 4 1 1 a , 1 4 1 1 b 間の距離が大きくなり、遊技球が入球し易くなっている。電動役物 1 4 1 0 に入球した遊技球は、開口部 1 4 0 0 に送られる。電動役物 1 4 1 0 への遊技球の入球に基づいて、例えば当たり抽選がなされる。以下、一对の可動片 1 4 1 1 a , 1 4 1 1 b のうちの + X 方向側の可動片を「第 1 の可動片 1 4 1 1 a」と呼び、一对の可動片 1 4 1 1 a , 1 4 1 1 b のうちの - X 方向側の可動片を「第 2 の可動片 1 4 1 1 b」と呼ぶ。第 6 実施形態と同様に、+ X 方向は正面視右側を示し、- X 方向は正面視左側を示す。

10

【 3 4 2 1 】

電動役物 1 4 1 0 の上方には、右左一对の釘 1 4 4 2 a , 1 4 4 2 b が設けられている。一对の釘 1 4 4 2 a , 1 4 4 2 b 間の距離によって、電動役物 1 4 1 0 への遊技球の入球の確率が変化する。以下、一对の釘 1 4 4 2 a , 1 4 4 2 b のうちの + X 方向側の釘を「第 1 の釘 1 4 4 2 a」と呼び、一对の釘 1 4 4 2 a , 1 4 4 2 b のうちの - X 方向側の釘を「第 2 の釘 1 4 4 2 b」と呼ぶ。第 1 および第 2 の釘 1 4 4 2 a , 1 4 4 2 b の形状は第 6 実施形態の釘と同一である。

20

【 3 4 2 2 】

第 1 の釘 1 4 4 2 a は、先端を基準とした胴部の中心軸方向が + Z 方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、+ X 方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、5 度）だけ傾斜して設けられている。第 2 の釘 1 4 4 2 b は、先端を基準とした胴部の中心軸方向が + Z 方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、- X 方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、7 度）だけ傾斜して設けられている。第 1 の釘 1 4 4 2 a についての傾斜方向、傾斜角度と、第 2 の釘 1 4 4 2 b についての傾斜方向、傾斜角度とは、個別のものであり、遊技機の出荷時におけるものである。

30

【 3 4 2 3 】

電動役物 1 4 1 0 において、第 1 の可動片 1 4 1 1 a の先端部分は切り落とされて平坦な面（以下、「第 1 平坦面」と呼ぶ）S a となっている。第 2 の可動片 1 4 1 1 b の先端部分は切り落とされて平坦な面（以下、「第 2 平坦面」と呼ぶ）S b となっている。本変形例 1 0 では、電動役物 1 4 1 0 が閉状態にある場合に、第 1 平坦面 S a の傾斜角度および傾斜方向が第 1 の釘 1 4 4 2 a についての傾斜方向、傾斜角度と一致し、第 2 平坦面 S b の傾斜角度および傾斜方向が第 2 の釘 1 4 4 2 b についての傾斜方向、傾斜角度と一致するように、予め設計されている。換言すれば、電動役物 1 4 1 0 が閉状態にある場合に、第 1 平坦面 S a は、その傾斜方向と傾斜角度によって、第 1 の釘 1 4 4 2 a についての傾斜方向と傾斜角度を規定し、第 2 平坦面 S b は、その傾斜方向と傾斜角度によって、第 2 の釘 1 4 4 2 b についての傾斜方向と傾斜角度を規定する。

40

【 3 4 2 4 】

以上のように構成された変形例 1 0 のパチンコ機によれば、電動役物 1 4 1 0 が閉状態にある場合に、電動役物 1 4 1 0 における第 1 の可動片 1 4 1 1 a の第 1 平坦面 S a を頼りに、第 1 の釘 1 4 4 2 a の傾きを確認して出荷時の状態に修正することができる。また、電動役物 1 4 1 0 が閉状態にある場合に、電動役物 1 4 1 0 における第 2 の可動片 1 4 1 1 b の第 2 平坦面 S b を頼りに、第 2 の釘 1 4 4 2 b の傾きを確認して出荷時の状態に修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、電動役物 1 4 1 0 の上方にある第 1 および第 2 の釘 1 4 4 2 a , 1 4 4 2

50

bの傾きのずれを容易に修復することができる。

【3425】

《F6-11》変形例11：

変形例11としてのパチンコ機は、変形例10としてのパチンコ機と比較して、電動役物において、平坦部の傾斜方向と傾斜角度が相違し、さらに、第1の釘と第2の釘の位置とが相違する。これら以外の構成については、変形例11としてのパチンコ機と変形例10としてのパチンコ機とは同一である。

【3426】

図321は、変形例11としてのパチンコ機に備えられる電動役物1510と、その周辺を示す斜視図である。電動役物1510は、パチンコ機の遊技盤の例えば中央下方に設けられている。電動役物1510は、変形例10における電動役物1410と同様に、開口部1400に設けられている。開口部1400は、変形例10と同一なので、同一の符号を付けた。電動役物1510は、変形例10における電動役物1410と同様に、右左一対の可動片1511a, 1511bを備えており、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。開状態が図321に示す状態である。

10

【3427】

電動役物1510の右上方向には第1の釘1542aが設けられ、電動役物1510の左上方向には第2の釘1542bが設けられている。第1の釘1542aは、先端を基準とした胴部の中心軸方向が+Z方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、+X方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、5度）だけ傾斜して設けられている。第2の釘1542bは、先端を基準とした胴部の中心軸方向が+Z方向から、予め定めた傾斜方向（例えば、-X方向）に予め定められた傾斜角度（例えば、7度）だけ傾斜して設けられている。第1の釘1542aについての傾斜方向、傾斜角度と、第2の釘1542bについての傾斜方向、傾斜角度とは、個別のものであり、遊技機の出荷時におけるものである。

20

【3428】

電動役物1510において、第1の可動片1511aの先端部分は切り落とされ第1平坦面Haとなっており、第2の可動片1511bの先端部分は切り落とされて第2平坦面Hbとなっている。本変形例11では、電動役物1510が開状態にある場合に、第1平坦面Haの傾斜角度および傾斜方向が第1の釘1542aについての傾斜方向、傾斜角度と一致し、第2平坦面Hbの傾斜角度および傾斜方向が第2の釘1542bについての傾斜方向、傾斜角度と一致するように、予め設計されている。換言すれば、電動役物1510が開状態にある場合に、第1平坦面Haは、その傾斜方向と傾斜角度によって、第1の釘1542aについての傾斜方向と傾斜角度を規定し、第2平坦面Hbは、その傾斜方向と傾斜角度によって、第2の釘1542bについての傾斜方向と傾斜角度を規定する。

30

【3429】

以上のように構成された変形例11のパチンコ機によれば、電動役物1510が開状態にある場合に、電動役物1510における第1の可動片1511aの第1平坦面Haを頼りに、電動役物1510の右上側に位置する第1の釘1542aの傾きを確認して修正することができる。また、電動役物1510が開状態にある場合に、電動役物1510における第2の可動片1511bの第2平坦面Hbを頼りに、電動役物1510の左上側に位置する第2の釘1542bの傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、第1および第2の釘1542a, 1542bの傾きのずれを容易に修復することができる。特に、電動役物1510は、開状態にある場合の可動片1511a, 1511bの先端位置に近い、電動役物1510の右上および左上にある第1および第2の釘1542a, 1542bを、修復の対象とすることができ、その釘の修復を容易に行なうことができる。

40

【3430】

なお、変形例10において、第1、第2平坦面Sa, Sbに周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。また、変形例11において、第1、第2平坦面Ha, Hbに周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。これらの構成によれば、第1、第2平坦面

50

S a , S b や第 1、第 2 平坦面 H a , H b が釘の傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。

【 3 4 3 1 】

《 F 6 - 1 2 》変形例 1 2 :

変形例 1 2 としてのパチンコ機は、変形例 1 1 としてのパチンコ機と比較して、電動役物に備えられる第 1 の可動片の形状が相違し、残余の点で同一である。変形例 1 2 のパチンコ機において、変形例 1 1 のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。

【 3 4 3 2 】

図 3 2 2 は、変形例 1 2 のパチンコ機に備えられる電動役物の第 1 の可動片 1 6 1 1 a を示す正面図である。変形例 1 2 における電動役物は、変形例 1 1 と同様に、いわゆる電動チューリップとして構成され、図中の矢印に示すように、閉状態（閉鎖状態）と開状態（開放状態）とに切換可能に構成されている。この電動役物に備えられる第 1 の可動片 1 6 1 1 a は、変形例 1 1 における第 1 の可動片 1 5 1 1 a に相当するものであり、X 方向側（正面視右側）に位置する可動片である。 10

【 3 4 3 3 】

第 1 の可動片 1 6 1 1 a は、可動片本体部 1 6 2 0 と、可動片本体部 1 6 2 0 の先端部分から突出した突出片 1 6 3 0 と、を備える。突出片 1 6 3 0 の可動片本体部 1 6 2 0 とは反対側の端部は平坦な面（以下、「第 1 平坦面」と呼ぶ）T a となっている。 20

【 3 4 3 4 】

本変形例 1 2 における電動役物の周辺には、変形例 1 1 の電動役物と同様に、一对の釘が設けられている。一对の釘の内の一つが、図中の第 1 の釘 1 5 4 2 a である。第 1 の釘 1 5 4 2 a は、電動役物の右上に設けられている。電動役物が開状態となったときに、第 1 の可動片 1 6 1 1 a に備えられる突出片 1 6 3 0 の第 1 平坦面 T a が、第 1 の釘 1 5 4 2 a に最接近する。電動役物 1 5 1 0 が開状態にある場合に、第 1 平坦面 T a の傾斜角度および傾斜方向が、第 1 の釘 1 5 4 2 a についての傾斜方向、傾斜角度と一致する。

【 3 4 3 5 】

なお、本変形例 1 2 における電動役物の第 2 の可動片は、図示はしないが、第 1 の可動片 1 6 1 1 a に対して、Y 軸方向を軸とした線対称な形状となっている。電動役物が開状態となったときに、第 2 の可動片に備えられる突出片の第 2 平坦面が、第 2 の釘 1 5 4 2 b（変形例 1 1 の図 3 2 1 を参照）に最接近する。電動役物が開状態にある場合に、その第 2 平坦面の傾斜角度および傾斜方向が、第 2 の釘 1 5 4 2 b についての傾斜方向、傾斜角度と一致する。 30

【 3 4 3 6 】

以上のように構成された変形例 1 2 のパチンコ機によれば、変形例 1 1 と同様に、電動役物が開状態にある場合に、電動役物における第 1 の可動片 1 6 1 1 a の第 1 平坦面 T a を頼りに、電動役物の右上側に位置する第 1 の釘 1 5 4 2 a の傾きを確認して修正することができる。同様に、第 1 の可動片の第 2 平坦面を頼りに、電動役物の左上側に位置する第 2 の釘 1 5 4 2 b の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、電動役物の右上および左上にある第 1 および第 2 の釘 1 5 4 2 a , 1 5 4 2 b の傾きのずれを容易に修復することができる。 40

【 3 4 3 7 】

なお、変形例 1 2 においても、第 1 平坦面 T a や第 2 平坦面を、周囲とは異なる色で着色を行う構成としても良い。この構成によれば、第 1 平坦面 T a と第 2 平坦面が釘の傾きを修復する際の基準となることを、修理者は容易に認めることができる。

【 3 4 3 8 】

《 F 6 - 1 3 》変形例 1 3 :

上記第 6 実施形態およびその変形例 1、4、8 では、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定する規定手段を、第 1 始動口の入球口におけるへりの部分とした。これに対して、変形例として、規定手段を、第 1 始動口の外周辺の一部としても良く、第 1 始動口の有する 50

部位であれば、いずれの部分としても良い。また、第 1 始動口の有する部位に限る必要もなく、第 2 始動口や、その他の入球口部材の関わる部分としてもよい。さらに、入球口部材以外の部材の有する部位とすることもできる。

【 3 4 3 9 】

《 F 6 - 1 4 》変形例 1 4 :

上記第 6 実施形態およびその変形例 1 ~ 1 2 では、遊技球の流通を変化させるものとして釘が採用されていたが、釘に限る必要はなく、遊技球の流通を変化させることができる棒状の部材であれば、樹脂製の突起物等、いずれの構成とすることもできる。

【 3 4 4 0 】

《 F 6 - 1 5 》変形例 1 5 :

上記変形例 1 0 ~ 1 2 では、閉状態と開状態とに切り換え可能な可動手段として、普通電動役物である電動チューリップが採用されていたが、これに換えて、普通電動役物であるミニアタッカーが採用される構成としても良い。具体的には、ミニアタッカーの予め定められた部位が、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定する構成とする。さらに、可動手段として、普通電動役物に換えて、アタッカー（大入賞口）等の特別電動役物が採用される構成としても良い。具体的には、アタッカーの予め定められた部位が、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定する構成とする。さらには、可動手段として、電動役物に換えて、機械式等の非電動役物が採用される構成としても良い。

【 3 4 4 1 】

《 G 》第 7 実施形態 :

《 G 1 》遊技機の構造 :

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

【 3 4 4 2 】

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

【 3 4 4 3 】

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

【 3 4 4 4 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上

10

20

30

40

50

皿 20 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 20 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 20 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 21 は、上皿 20 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 21 は、上皿 20 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 21 の底面には、下皿 21 に貯留された遊技球を排出するための排出口 22 が形成されている。排出口 22 の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口 22 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口 22 を開状態にすると、排出口 22 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 21 から外部に排出される。 10

【3445】

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

【3446】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサ 25a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサ 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。 20

【3447】

また、上皿 20 の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。また、以降の説明においては、操作ハンドル 25 が操作されることによって遊技球が発射され、遊技球が遊技盤の正面視左側に流れるとともに遊技盤の左側を流下する場合を、遊技者が「左打ち」をすると表現する場合がある。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサ 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサ 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。 30 40

【3448】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン 26 は、上皿 20 の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン 26 が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン 26 を、ウェイトボタン 25b と同様に、操作ハンドル 25 の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすること 50

で、遊技者が、操作ハンドル 2 5、ウェイトボタン 2 5 b、遊技球発射ボタン 2 6 を、右手のみで操作することを可能にする。

【 3 4 4 9 】

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

10

【 3 4 5 0 】

遊技盤 3 0 には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b、普通電動役物 5 3、可変入賞装置 5 4、および振分機構 1 2 0 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【 3 4 5 1 】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、1 0 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。

20

【 3 4 5 2 】

振分機構 1 2 0 は、遊技盤 3 0 の中央の下部に配置されている。振分機構 1 2 0 は、当該振分機構 1 2 0 に到達した遊技球を交互に 2 つの流路に振り分ける。振分機構 1 2 0 が振り分ける 2 つの流路のうち、一方の流路は、遊技球を第 1 始動口 3 3 a に案内し、他方の流路は、遊技球を第 1 始動口 3 3 b に案内する。振分機構 1 2 0 の構造についての詳細は後述する。

【 3 4 5 3 】

第 1 始動口 3 3 a および第 1 始動口 3 3 b は、遊技球が入球可能な入球口である。図 3 2 4 に示すように、第 1 始動口 3 3 a は、振分機構 1 2 0 によって、遊技盤 3 0 を正面視して左側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。また、第 1 始動口 3 3 b は、振分機構 1 2 0 によって、遊技盤 3 0 を正面視して右側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 a、または、第 1 始動口 3 3 b に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第 1 始動口 3 3 a、または、第 1 始動口 3 3 b に遊技球が入球した場合に払い出される賞球は 1 個に限らず、2 個以上である構成を採用してもよい。

30

【 3 4 5 4 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口である。図 3 2 4 に示すように、第 2 始動口 3 4 は、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b との間に配置されている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合に払い出される賞球は 3 個に限らず、2 個以下や、4 個以上である構成を採用してもよい。

40

【 3 4 5 5 】

可変入賞装置 5 4 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 5 4 a と、当該大入賞口 5 4 a を開閉する開閉扉 5 4 b とを備えている。開閉扉 5 4 b は、通常は遊技球が大入賞口 5 4 a に入球できない閉鎖状態となっている。第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b、または、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、当たり抽選（内部抽

50

選)を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機10は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置54の開閉扉54bの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置54の開閉扉54bは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置54の大入賞口54aに遊技球が入球すると、払出装置71によって15個の遊技球が賞球として払い出される。

【3456】

スルーゲート35aおよびスルーゲート35bは、普通電動役物53を動作させるための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。図324に示すように、スルーゲート35aは振分機構120に配置されている。スルーゲート35aの詳細は後述する。スルーゲート35bは、振分機構120の外部であって、遊技盤30を正面視して振分機構120より右側に配置されている。遊技球がスルーゲート35aまたはスルーゲート35bを通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選(電動役物開放抽選)を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物53は、所定の態様で動作する電役開放状態へと移行する。なお、本実施形態においては、スルーゲート35aを通過した遊技球と、スルーゲート35bを通過した遊技球は保留されない。

10

【3457】

普通電動役物53は、振分機構120の下方であって第1始動口33bの上方に配置された電動役物である。上述のように、普通電動役物53は、遊技球がスルーゲート35aまたはスルーゲート35bを通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選に当選した場合に、所定の態様で動作する。普通電動役物53の詳細については、後述する。

20

【3458】

ここで、振分機構120および普通電動役物53について説明をする。

【3459】

図325は、振分機構120を説明する説明図である。図325(a)に示すように、振分機構120は、樹脂製の振分機構用筐体121を備える。図325においては、振分機構用筐体121の内部を示すため、振分機構用筐体121の外形を破線によって示した。振分機構用筐体121には、遊技球が流入可能な開口部122と、遊技球が流出可能な開口部123および開口部124が形成されている。また、振分機構用筐体121には、左側流路R1および右側流路R2が形成されている。さらに、振分機構用筐体121の内部には、振分用回動部125と、スルーゲート35aが配置されている。スルーゲート35aは右側流路R2に配置されている。

30

【3460】

振分用回動部125は、回動軸126を備えており、回動軸126を中心として回動可能である。振分用回動部125が右回りに回動した場合、および、左回りに回動した場合、振分用回動部125の底部が振分機構用筐体121に当接するようになっており、振分用回動部125の回動域は制限される。また、振分用回動部125は、開口部122から流入した遊技球を一時的に保持する左側保持部127と、右側保持部128とを備える。

【3461】

図325(a)から図325(d)を用いて、振分機構120の動作の一例を示す。図325(a)に示すように、振分用回動部125が左側に傾いた状態である場合、開口部122から遊技球が流入すると、右側保持部128において一時的に遊技球を保持する。その後、図325(b)に示すように、右側保持部128で保持した遊技球の重さで振分用回動部125が右回りに回動し、右側保持部128に保持していた遊技球を右側流路R2に向けて放出する。右側保持部128から放出された遊技球は、スルーゲート35aを通過し、右側流路R2を流通した後、開口部124から流出する。開口部124から流出した遊技球は、第1始動口33bに入球するか、または、普通電動役物53が動作している場合には第2始動口34に入球する。なお、右回りに回動した後の振分用回動部125は右側に傾いた状態を維持している。

40

50

【 3 4 6 2 】

その後、図 3 2 5 (c) に示すように、次に開口部 1 2 2 から遊技球が流入すると、振分用回動部 1 2 5 は右側に傾いた状態を維持しているため、左側保持部 1 2 7 において一時的に当該遊技球を保持する。その後、図 3 2 5 (d) に示すように、左側保持部 1 2 7 で保持した遊技球の重さで振分用回動部 1 2 5 が左回りに回動し、左側保持部 1 2 7 に保持していた遊技球を左側流路 R 1 に向けて放出する。左側保持部 1 2 7 から放出された遊技球は、左側流路 R 1 を流通した後、開口部 1 2 3 から流出する。開口部 1 2 3 から流出した遊技球は、第 1 始動口 3 3 a に入球する。なお、左回りに回動した後の振分用回動部 1 2 5 は左側に傾いた状態を維持している。このように、振分機構 1 2 0 は、開口部 1 2 2 に流入する遊技球を左側流路 R 1 と右側流路 R 2 に交互に振り分ける機能を有する。

10

【 3 4 6 3 】

次に、普通電動役物 5 3 について説明する。

【 3 4 6 4 】

図 3 2 6 は、普通電動役物 5 3 を説明する説明図である。図 3 2 6 (a) には、閉鎖状態の普通電動役物 5 3 を示した。上述したように、普通電動役物 5 3 は、振分機構 1 2 0 の下方であって、第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されている。遊技球がスルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選において電役開放に当選すると、図 3 2 6 (b) に示すように、普通電動役物 5 3 が備える可動片 5 3 a が遊技盤 3 0 の手前側に向かって突出（以下、開放とも呼ぶ）する。

【 3 4 6 5 】

20

図示するように普通電動役物 5 3 は、可動片 5 3 a と、可動片 5 3 a に配置される凸部 5 3 b を備える。また、図 3 2 6 (b) には図示していないが、普通電動役物 5 3 は、可動片 5 3 a を駆動させる普電役物駆動部 5 3 c を備える。

【 3 4 6 6 】

図 3 2 6 (b) に示すように、突出した可動片 5 3 a は、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球するのを補助する。本実施形態においては、突出した可動片 5 3 a が第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球するのを補助するパターンは、大きく 2 つのパターンである。1 つ目のパターンは、遊技球が振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 から流入し、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球するのを補助するパターンである。具体的には、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が開口部 1 2 4 から流出したときに、可動片 5 3 a が突出している場合には、当該可動片 5 3 a は、当該遊技球を第 2 始動口 3 4 まで案内し、第 2 始動口 3 4 に入球することを補助する。2 つ目のパターンは、スルーゲート 3 5 b を通過して流下する遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球するのを補助するパターンである。具体的には、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が流下して普通電動役物 5 3 まで到達したときに、可動片 5 3 a が突出している場合には、当該可動片 5 3 a は、当該遊技球を第 2 始動口 3 4 まで案内し、第 2 始動口 3 4 に入球することを補助する。なお、2 つ目のパターンの場合には、スルーゲート 3 5 b を通過していない遊技球が普通電動役物 5 3 に到達したときに可動片 5 3 a が突出している場合には、可動片 5 3 a は当該遊技球が第 2 始動口 3 4 へ入球するのを補助する。

30

【 3 4 6 7 】

40

上記説明したいずれのパターンの場合も、遊技球が可動片 5 3 a の上を流通して第 2 始動口 3 4 まで到達するまで普通電動役物 5 3 が開放状態を維持していた場合を前提としており、遊技球が可動片 5 3 a の上を流通して第 2 始動口 3 4 まで到達するよりも先に普通電動役物 5 3 が閉鎖状態となった場合には、上記パターンには該当せず、その場合には、可動片 5 3 a の上を流通した遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球せずにさらに下流方向へ流下することになる。

【 3 4 6 8 】

図 3 2 6 (b) の状態から所定時間経過後、図 3 2 6 (c) に示すように、開放状態であった普通電動役物 5 3 は閉鎖状態となる。すなわち、突出していた可動片 5 3 a は遊技盤 3 0 内に収納される。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、普通電動役物 5 3 の開放

50

パターンを複数種類備えており、普通電動役物 5 3 が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を補助するサポートモードの種類毎に異なる。パチンコ機 1 0 が備えるサポートモードは、各々、スルーゲート 3 5 a やスルーゲート 3 5 b を遊技球が通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の開始から抽選結果が出力されるまでの時間（電動役物開放抽選の変動時間）、電動役物開放抽選の当選確率、普通電動役物 5 3 の開放時間が異なる。本実施形態のパチンコ機 1 0 が備えるサポートモードの詳細については後述する。以上、振分機構 1 2 0 および普通電動役物 5 3 について説明をした。

【 3 4 6 9 】

説明を図 3 2 4 に戻す。遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

10

【 3 4 7 0 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【 3 4 7 1 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 a または第 1 始動口 3 3 b への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 a または第 1 始動口 3 3 b への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行なわせる。

20

【 3 4 7 2 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示又は所定の表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行なわせる。

30

【 3 4 7 3 】

ここで、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間という。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間といい、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間という。

【 3 4 7 4 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。

40

【 3 4 7 5 】

第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口（第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b）の保留個数を表示する。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 a または第 1 始動口 3 3 b に入球した遊技球は、当該 2 つの第 1 始動口の合計として最大 4 個まで保留される。

【 3 4 7 6 】

第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、

50

最大４個まで保留される。

【３４７７】

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

【３４７８】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置５４に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉５４ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了した場合に終了する。

【３４７９】

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

【３４８０】

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

【３４８１】

液晶表示装置４１は、第１始動口３３ａまたは第１始動口３３ｂへの遊技球の入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、液晶表示装置４１は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。液晶表示装置４１は、第１始動口３３ａ、第１始動口３３ｂ又は第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした図柄の変動表示又は所定の表示をするに限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、液晶表示装置４１の詳細について説明する。

【３４８２】

図３２７は、液晶表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３２７（ａ）は、液晶表示装置４１において変動表示される第１液晶用図柄または第２液晶用図柄を示す説明図である。第１液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２液晶用図柄は、液晶表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第１の図柄に対応した図柄である。

【３４８３】

図３２７（ａ）に示すように、液晶表示装置４１には、第１液晶用図柄または第２液晶用図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３４８４】

10

20

30

40

50

図 3 2 7 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 3 2 7 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 3 2 7 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【 3 4 8 5 】

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

20

30

【 3 4 8 6 】

さらに、図 3 2 7 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【 3 4 8 7 】

40

図 3 2 7 (b) は、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、メイン表示領域 M A が表示される。

【 3 4 8 8 】

メイン表示領域 M A には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 3 2 7 (a) に示した液晶用図柄として数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 3 2 7 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 1 上に停止した状態で表示される。

【 3 4 8 9 】

50

具体的には、特図始動口 5 1 に遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、メイン表示領域 M A における液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域 M A における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

10

【 3 4 9 0 】

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

20

30

【 3 4 9 1 】

図 3 2 7 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) または第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 1 保留表示領域 D s 1 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示 (以下、第 1 保留遊技回表示とも呼ぶ) が表示可能である。また、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は 4 つである。従って、図示するように、第 2 保留表示領域 D s 2 には 4 つの保留遊技回に対応した保留表示 (以下、第 2 保留遊技回表示とも呼ぶ) が表示可能である。

40

【 3 4 9 2 】

また、図 3 2 7 (b) に示すように、表示面 4 1 a には、特図ユニット 3 7 の第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第 1 同期表示部 S y n c 1 と、特図ユニット 3 7 の第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示

50

を行う第2同期表示部 Sync 2 とを備える。具体的には、第1図柄表示部 37 a が変動表示をしている場合には第1同期表示部 Sync 1 は点滅表示をし、第1図柄表示部 37 a が停止表示をしている場合には第1同期表示部 Sync 1 は点灯表示をする。また、第2図柄表示部 37 b が変動表示をしている場合には第2同期表示部 Sync 2 は点滅表示をし、第2図柄表示部 37 b が停止表示をしている場合には第2同期表示部 Sync 2 は点灯表示をする。

【3493】

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

10

【3494】

《G2》遊技機の電氣的構成：

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

【3495】

図328は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 10 は、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板 61 は、複数の機能を有する素子によって構成される MPU 62 を備えている。MPU 62 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した ROM 63 と、ROM 63 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 64 とを備えている。MPU 62 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM 63 や RAM 64 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

20

【3496】

主制御基板 61 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力側には、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24 V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 61 の入力側には、一般入賞口 32、第1始動口 33 (第1始動口 33 a、第1始動口 33 b)、第2始動口 34、スルーゲート 35 a、スルーゲート 35 b、可変入賞装置 54 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第1始動口 33 (第1始動口 33 a、第1始動口 33 b)、第2始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

30

40

【3497】

主制御基板 61 の出力側には、普通電動役物 53 を開閉動作させる普電役物駆動部 53 c と、可変入賞装置 54 の開閉扉 54 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 54 c と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【3498】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 54 b が開閉されるように、可変入賞駆動部 54 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電動役物開放に当選した場合には、MPU 62 は、普通電動役物 53 が開放されるように普電役物駆動部 53 c の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU 62 は、メ

50

イン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

【 3 4 9 9 】

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

10

【 3 5 0 0 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 が接続されている。上述のように、操作ハンドル 2 5 は、タッチセンサー 2 5 a と、ウェイトボタン 2 5 b と、可変抵抗器 2 5 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ることによって、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置 8 0 には、遊技球発射ボタン 2 6 が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン 2 6 が操作された場合、タッチセンサー 2 5 a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

20

【 3 5 0 1 】

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

30

【 3 5 0 2 】

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

【 3 5 0 3 】

40

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、第 1 液晶用図柄や第 2 液晶用図柄が変動表示をしている間に実行される演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄が停止表示している時間である停止時間は一定ある。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技回時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

【 3 5 0 4 】

50

図 3 2 9 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

【 3 5 0 5 】

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

10

【 3 5 0 6 】

各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 3 5 0 7 】

また、R A M 6 4 には保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

20

【 3 5 0 8 】

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

30

【 3 5 0 9 】

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

40

【 3 5 1 0 】

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

【 3 5 1 1 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R

50

bに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値は、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアAEに移動する。そして、実行エリアAEに移動した大当たり乱数カウンタC1は、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【3512】

次に、大当たり種別カウンタC2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC2は、0~39の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【3513】

大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。

【3514】

上述したように、MPU62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU62は、これらの大当たり乱数カウンタC1の値及び大当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【3515】

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

【3516】

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

【3517】

リーチとは、図柄表示装置41の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機10において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図327(b)の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、最初に図柄列Z1において図柄が停止表示され、次に図柄列Z3においてZ1と同じ図柄が停止表

10

20

30

40

50

示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 3 5 1 8 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

10

【 3 5 1 9 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 3 5 2 0 】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

20

【 3 5 2 1 】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5 b に遊技球が入球したタイミングで、当該電動役物開放カウンタ C 4 の値が電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した後、電動役物用実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて普通電動役物 5 3 を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 , 1 であれば、普通電動役物 5 3 を開放状態に制御し、C 4 = 2 ~ 4 6 5 であれば、普通電動役物 5 3 を閉鎖状態に維持する。

30

【 3 5 2 2 】

なお、取得された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値、電動役物開放カウンタ C 4 の値および変動種別カウンタ C S の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値および変動種別カウンタ C S の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

40

【 3 5 2 3 】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機 1 0 は、

50

第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用)、第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用)、第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用)、第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) の 4 つの当否テーブルを、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶している。

【 3 5 2 4 】

10

図 3 3 0 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 3 3 0 (a) は第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) を示し、図 3 3 0 (b) は第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) を示している。

【 3 5 2 5 】

図 3 3 0 (a) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 3 の 4 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 3 の 4 個の値以外の値 (4 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 3 3 0 (b) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

20

【 3 5 2 6 】

図 3 3 1 は、第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 3 3 1 (a) は第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) を示し、図 3 3 1 (b) は第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) を示している。

【 3 5 2 7 】

図 3 3 1 (a) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 3 の 4 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 3 の 4 個の値以外の値 (4 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 3 3 1 (b) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

30

【 3 5 2 8 】

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

40

【 3 5 2 9 】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【 3 5 3 0 】

「小当たり」とは、可変入賞装置 5 4 の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【 3 5 3 1 】

50

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機 10 には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の 4 つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

- (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉扉の開閉回数 (ラウンド数)
- (2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様
- (3) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード (低確率モード又は高確率モード)
- (4) 開閉実行モード終了後のサポートモードの態様

【 3 5 3 2 】

上記の (2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、可変入賞装置 5 4 の開閉扉 5 4 b の開閉パターン (以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ) を複数種類設け、大当たりの種類毎に 1 種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。本実施形態においては、大当たりの種類毎に 1 種類の開閉パターンが対応して設定されており、開閉パターン毎に、開閉扉 5 4 b の開閉の態様が異なる。本実施形態における開閉扉 5 4 b の開閉パターンについては後述する。

【 3 5 3 3 】

その他、開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 5 4 への遊技球の入球 (入賞) の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉 5 4 b の 1 回の開放は 5 秒が経過するまで又は開閉扉 5 4 b への遊技球の入球個数が 7 個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉 5 4 b の 1 回の開放が 1 . 6 秒が経過するまで又は開閉扉 5 4 b への入球個数が 7 個となるまで継続するよう設定することができる。

【 3 5 3 4 】

開閉扉 5 4 b の 1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 5 4 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 5 4 への入賞が発生しない構成としてもよい。なお、本実施形態においては、低頻度入賞モードは設けておらず、全ての当たりにおいて高頻度入賞モードが設定される。

【 3 5 3 5 】

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

【 3 5 3 6 】

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

【 3 5 3 7 】

図 3 3 2 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R 確変大当たり B、8R 確変大当たり A、8R 通常大当たり A が設定されている。本実施形態においては、「0 ~ 39」の大当たり種別カウンタ

10

20

30

40

50

C 2 の値のうち、「0 ~ 4」が 16 R 確変大当たり B に対応し、「5 ~ 19」が 8 R 確変大当たり A に対応し、「20 ~ 39」が 8 R 通常大当たり A に対応するように設定されている。

【3538】

16 R 確変大当たり B は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開放回数が 16 回（16 ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、16 R 確変大当たり B は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード B となり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモード B は継続する。なお、パチンコ機 10 において実行するサポートモードの詳細については後で説明する。

10

【3539】

8 R 確変大当たり A は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開放回数が 8 回（8 ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 確変大当たり A は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード A となり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモード A は継続する。

【3540】

8 R 通常大当たり A は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開放回数が 8 回（8 ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 通常大当たり A は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード A となり、高頻度サポートモード A が開始されてから遊技回が 100 回終了するまで当該高頻度サポートモード A は実行され、遊技回が 100 回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモード A から低頻度サポートモードに移行する。

20

【3541】

図 332 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16 R 確変大当たり B、8 R 確変大当たり B、8 R 通常大当たり B が設定されている。本実施形態においては、「0 ~ 39」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 9」が 16 R 確変大当たり B に対応し、「10 ~ 19」が 8 R 確変大当たり B に対応し、「20 ~ 39」が 8 R 通常大当たり B に対応するように設定されている。

30

【3542】

16 R 確変大当たり B については、図 332 の第 1 始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、ここでの説明は省略する。

【3543】

8 R 確変大当たり B は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開放回数が 8 回（8 ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 確変大当たり B は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード B となり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモード B は継続する。

40

【3544】

8 R 通常大当たり B は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開放回数が 8 回（8 ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 54 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 通常大当たり B は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード B となり、高頻度サポートモード B が開始されてから遊技回が 100 回終了するまで当該高頻度サポートモード B は実行され、遊技回が 100 回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモード B から低頻度サポートモードに移行する。

【3545】

このように、本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たりとなった場合の大当たり種別

50

の振分態様は、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【 3 5 4 6 】

上述のように、M P U 6 2 は、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

10

【 3 5 4 7 】

次に、電役開放抽選およびサポートモードについて説明する。

【 3 5 4 8 】

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

【 3 5 4 9 】

図 3 3 3 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用) を示している。図 3 3 3 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用) には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2 ~ 4 6 5 の 4 6 4 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 (スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b) を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物 5 3 の開閉動作が実行される。低頻度サポートモードの実行時における普通電動役物 5 3 の開閉動作の態様については後述する。

20

【 3 5 5 0 】

図 3 3 3 (b) は、高頻度サポートモード時 (高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B) に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用) を示している。図 3 3 3 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用) には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 (スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b) を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物 5 3 の開閉動作が実行される。高頻度サポートモード A および高頻度サポートモード B の実行時における普通電動役物 5 3 の開閉動作の態様については後述する。

30

40

【 3 5 5 1 】

上記説明したように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモード (高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B) の方が低頻度サポートモードよりも電役開放抽選に当選しやすくなるように設定されている。

【 3 5 5 2 】

次に、パチンコ機 1 0 が実行可能なサポートモードの詳細について説明をする。

【 3 5 5 3 】

図 3 3 4 は、パチンコ機 1 0 が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、低頻度サポートモード、高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B の 3 種類のサポートモードを実行可能である。

50

【 3 5 5 4 】

[低頻度サポートモード]

図 3 3 4 に示すように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選の当選確率が $1 / 2 3 3$ であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 1 0 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 1 0 秒である。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間（可動片 5 3 a が遊技盤 3 0 から突出した状態を維持している時間）は 3 秒である。ただし、普通電動役物 5 3 の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に 1 個入球したら普通電動役物 5 3 は閉鎖する。

【 3 5 5 5 】

低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【 3 5 5 6 】

図 3 3 5 は、低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 3 3 5 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【 3 5 5 7 】

遊技者が左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部 1 2 2 に入球した遊技球は振分用回動部 1 2 5 によって左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 3 3 5 (a) に示したように、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は、開口部 1 2 3 から流出し、第 1 始動口 3 3 a に入球する。図 3 3 5 (b) に示したように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、スルーゲート 3 5 a を通過した後、開口部 1 2 4 から流出する。低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率： $1 / 2 3 3$ ）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は低い。そのため、開口部 1 2 4 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 5 3 は閉鎖している確率が高く、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、第 1 始動口 3 3 b に入球する。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、振分機構 1 2 0 に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b とに入球し、第 1 始動口 3 3 （第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b ）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。また、低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、電役開放抽選の変動時間が 1 0 秒であり、かつ、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間は約 0 . 3 秒であるので、当該当選の契機となったスルーゲート 3 5 a を通過した遊技球が、当該当選によって開放状態となった普通電動役物 5 3 の補助によって第 2 始動口 3 4 に入球することはない。なお、普通電動役物 5 3 が開放状態であるタイミングで当該普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が、普通電動役物 5 3 の補助によって第 2 始動口 3 4 に入球することはない。

【 3 5 5 8 】

また、仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b に遊技球を通過させるように遊技球を通過させた場合、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率： $1 / 2 3 3$ ）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は低い。よって、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b 、第 2 始動口 3 4 に入球する可能性は低く、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球はそのまま流下してアウト口 4 3 に入球する。仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b に遊技球を通過させるように遊技球を通過させ、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、低頻度サポートモ

ードにおける普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒であり、また、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が第 2 始動口 3 4 に到達するまでに必要な時間は約 5 . 0 秒であるので、可動片 5 3 a の上面を流通している遊技球が第 2 始動口 3 4 に到達する前に普通電動役物 5 3 が閉鎖し、当該電役開放抽選に当選する契機となった遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することはない。

【 3 5 5 9 】

[高頻度サポートモード A]

図 3 3 4 に示すように、高頻度サポートモード A は、電役開放抽選の当選確率が $231 / 233$ であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 0 . 0 5 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報 10 知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 0 . 0 5 秒である。また、上述したように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒である。ただし、普通電動役物 5 3 の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に 1 個入球したら普通電動役物 5 3 は閉鎖する。

【 3 5 6 0 】

高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【 3 5 6 1 】

図 3 3 6 は、高頻度サポートモード A の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 3 3 6 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【 3 5 6 2 】

遊技者が左打ちをして振分機構 1 2 0（開口部 1 2 2）に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部 1 2 2 に入球した遊技球は振分用回動部 1 2 5 によって左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 3 3 6（a）に示したように、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は、開口部 1 2 3 から流出し、第 1 始動口 3 3 a に入球する。図 3 3 6（b）に示したように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、スルーゲート 3 5 a を通過した後、開口部 1 2 4 から流出する。高頻度サポートモード A においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率： $231 / 233$ ）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過して電役開放抽選に当選した場合に、開口部 1 2 4 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 5 3 が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモード A における電役開放抽選の変動時間は 0 . 0 5 秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間の平均値は、0 . 3 秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過してから普通電動役 30 物 5 3 に到達するまでの時間（0 . 3 秒）より、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（0 . 0 5 秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（0 . 1 秒）の和の値（0 . 1 5 秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、開口部 1 2 4 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 5 3 は開放しており、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は普通電動役物 5 3 の可動片 5 3 a の上面を流通する。 40

【 3 5 6 3 】

また、本実施形態においては、開口部 1 2 4 から流出した遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達することを可能とするために、高頻度サポートモード A に 50

おける普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 . 0 秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、開口部 1 2 4 から流出し可動片 5 3 a に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 2 . 0 秒である。従って、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に入球する。このように、高頻度サポートモード A においては、低頻度サポートモードと比較して、遊技球が右側流路 R 2 に振り分けられた場合に、当該遊技球は普通電動役物 5 3 の補助によって第 2 始動口 3 4 に入球する確率が高い。なお、高頻度サポートモード A は、普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒であるが、第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球したら閉鎖するため、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が普通電動役物 5 3 が閉鎖した直後に当該普通電動役物 5 3 に到達した場合には、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は第 1 始動口 3 3 b に入球する。また、第 2 始動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物 5 3 が閉鎖することによって第 2 始動口 3 4 には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモード A において、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球の全てが第 2 始動口 3 4 に入球するとは限らない。また、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモード A の場合に遊技者が右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球しないように構成されている。具体的には、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 5 . 0 秒である。一方、上述したように、高頻度サポートモード A における普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 . 0 秒に設定されている。従って、仮にスルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が開放中の普通電動役物 5 3 に到達したとしても、可動片 5 3 a の上面を流通している途中で普通電動役物 5 3 が閉鎖するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に到達する前に普通電動役物 5 3 から放出されさらに下方に流下することとなるため、第 2 始動口 3 4 には入球しない。よって、高頻度サポートモード A の場合には、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

【 3 5 6 4 】

[高頻度サポートモード B]

図 3 3 4 に示すように、高頻度サポートモード B は、電役開放抽選の当選確率が $231/233$ であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 0 . 0 5 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 0 . 0 5 秒である。また、上述のように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間は 6 秒である。ただし、普通電動役物 5 3 の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に 1 個入球したら普通電動役物 5 3 は閉鎖する。

【 3 5 6 5 】

高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【 3 5 6 6 】

図 3 3 7 は、高頻度サポートモード B の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 3 3 7 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【 3 5 6 7 】

遊技者が右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモード B においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率： $231/233$

10

20

30

40

50

）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率が高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過して電役開放抽選に当選した場合に、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 に到達した時点において当該普通電動役物 5 3 が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモード B における電役開放抽選の変動時間は 0 . 0 5 秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間の平均値は、0 . 3 秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間（0 . 3 秒）より、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（0 . 0 5 秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（0 . 1 秒）の和の値（0 . 1 5 秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 に到達した時点において当該普通電動役物 5 3 は開放しており、普通電動役物 5 3 に到達した遊技球は普通電動役物 5 3 の可動片 5 3 a の上面を流通する。

10

【3 5 6 8】

また、本実施形態においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達することを可能とするために、高頻度サポートモード B における普通電動役物 5 3 の開放時間は 6 . 0 秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 5 . 0 秒である。従って、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、高頻度サポートモード B は、普通電動役物 5 3 の開放時間は 6 . 0 秒であるが、第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球したら閉鎖するため、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 が閉鎖した直後に当該普通電動役物 5 3 に到達した場合には、当該遊技球はそのまま流下する。すなわち、当該遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することはない。また、第 2 始動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物 5 3 が閉鎖することによって第 2 始動口 3 4 には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモード B において、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球の全てが第 2 始動口 3 4 に入球するとは限らない。

20

30

【3 5 6 9】

このように、高頻度サポート B においては、遊技者が右打ちをした場合、高い確率で第 2 始動口 3 4 にのみ遊技球を入球させることができる。図 3 3 2 の第 1 始動口用の振分テーブルおよび第 2 始動口用の振分テーブルで示したように、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値よりも、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値の方が高い。仮に、高頻度サポートモード B において、仮に左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 とに交互に遊技球が入球するため、右打ちをして高い確率で第 2 始動口 3 4 にのみ遊技球を入球させた場合よりも、大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値は低くなる。よって、高頻度サポートモード B の場合には、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

40

【3 5 7 0】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）のみに遊技球が入球する状態（低頻度サポートモードの状態）、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 とに交互に遊技球が入球する状態（高頻度サポートモード A の状態）、第

50

2 始動口 3 4 のみに遊技球が入球する状態（高頻度サポートモード B の状態）の、3 つの状態を作り出すことができる。

【 3 5 7 1 】

《 G 3 》遊技の流れ

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技の流れについて説明する。

【 3 5 7 2 】

図 3 3 8 は、パチンコ機 1 0 における遊技の流れを示す説明図である。

【 3 5 7 3 】

ステップ F 1 0 1 に示すように、遊技者が遊技を開始した時点においては、パチンコ機 1 0 における抽選モードは低確率モードで、サポートモードは低頻度サポートモードである。このとき、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構 1 2 0（開口部 1 2 2）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

10

【 3 5 7 4 】

上述のように、低頻度サポートモードの状態においては、振分機構 1 2 0 に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b とに入球し、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。ステップ F 1 0 1 の状態は、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選するまで実行される（F 1 0 2：NO）。

【 3 5 7 5 】

20

ステップ F 1 0 1 の状態で、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選すると（F 1 0 2：YES）、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される（F 1 0 3）。例えば、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たり B の場合であれば、可変入賞装置 5 4 が開閉動作を実行し 1 6 ラウンド分のラウンド遊技が実行され、8 R 確変大当たり A および 8 R 通常大当たり A の場合であれば、可変入賞装置 5 4 が開閉動作を実行し 8 ラウンド分のラウンド遊技が実行される。

【 3 5 7 6 】

ラウンド遊技の終了後は、先ほど当選した大当たりの大当たり種別毎に、異なる遊技の状態へと移行する。大当たり種別が大当たり B である場合には（F 1 0 4：YES）、ステップ F 1 1 1 に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモード B の状態に移行する大当たり種別の場合には、ステップ F 1 1 1 に進む。

30

【 3 5 7 7 】

ステップ F 1 0 4 において、大当たり種別が大当たり B ではない場合（F 1 0 4：NO）、ステップ F 1 0 5 に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモード A の状態に移行する大当たり種別の場合であり、具体的には、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において 8 R 確変大当たり A、8 R 通常大当たり A に当選した場合に、ステップ F 1 0 5 に進む。

【 3 5 7 8 】

ステップ F 1 0 5 において、当該大当たり種別が確変大当たりである場合には（F 1 0 5：YES）、ステップ F 1 0 9 に進み、確変大当たりではない場合すなわち通常大当たり（例えば、8 R 通常大当たり A）の場合には（F 1 0 5：NO）、ステップ F 1 0 6 に進む。

40

【 3 5 7 9 】

ステップ F 1 0 6 では、ラウンド遊技（F 1 0 3）の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモード A となる。また、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構 1 2 0（開口部 1 2 2）に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【 3 5 8 0 】

上述のように、高頻度サポートモード A の状態においては、振分機構 1 2 0 に入球した

50

遊技球は、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a) と、第 2 始動口 3 4 とに交互に入球する。パチンコ機 1 0 においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a) と、第 2 始動口 3 4 とに交互に入球する状態においては、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

【 3 5 8 1 】

ステップ F 1 0 6 の状態における高頻度サポートモード A は、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回が 1 0 0 回実行されるまで継続し (F 1 0 7 : N O F 1 0 8 : N O)、遊技回が 1 0 0 回実行されるまでに大当たり当選しなかった場合には (F 1 0 7 : N O F 1 0 8 : Y E S)、ステップ F 1 0 1 に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

10

【 3 5 8 2 】

一方、ステップ F 1 0 6 の状態において、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回が 1 0 0 回実行されるまでに大当たり当選した場合には (F 1 0 7 : Y E S)、ステップ F 1 0 3 に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【 3 5 8 3 】

ステップ F 1 0 5 において、大当たり種別が確変大当たりである場合には (F 1 0 5 : Y E S)、ステップ F 1 0 9 に進む。

20

【 3 5 8 4 】

ステップ F 1 0 9 では、ラウンド遊技 (F 1 0 3) の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモード A となる。また、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構 1 2 0 (開口部 1 2 2) に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【 3 5 8 5 】

ステップ F 1 0 9 の状態は、高頻度サポートモード A である。上述のように、高頻度サポートモード A の状態においては、振分機構 1 2 0 に入球した遊技球は、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a) と、第 2 始動口 3 4 とに交互に入球する。パチンコ機 1 0 においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a) と、第 2 始動口 3 4 とに交互に入球する状態においては、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

30

【 3 5 8 6 】

ステップ F 1 0 9 の状態は高確率モードであるため、高頻度サポートモード A の状態は、実行される遊技回において大当たり当選するまで継続する (F 1 1 0 : N O)。

【 3 5 8 7 】

ステップ F 1 0 9 の状態において、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たり当選した場合には (F 1 1 0 : Y E S)、ステップ F 1 0 3 に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

40

【 3 5 8 8 】

ステップ F 1 0 4 において、大当たり種別が大当たり B である場合には (F 1 0 4 : Y E S)、ステップ F 1 1 1 に進む。具体的には、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において 1 6 R 確変大当たり B に当選した場合や、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において 1 6 R 確変大当たり B、8 R 確変大当たり B、8 R 通常大当たり B に当選した場合に、ステップ F 1 1 1 に進む。

【 3 5 8 9 】

50

ステップ F 1 1 1 において、当該大当たり種別が確変大当たり B である場合には (F 1 1 1 : Y E S)、ステップ F 1 1 2 に進む。

【 3 5 9 0 】

ステップ F 1 1 2 では、ラウンド遊技 (F 1 0 3) の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモード B となる。また、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して、右打ちをして振分機構 1 2 0 (開口部 1 2 2) に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【 3 5 9 1 】

高頻度サポートモード B の状態においては、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、普通電動役物 5 3 に補助されて第 2 始動口 3 4 に入球する。従って、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。 10

【 3 5 9 2 】

ステップ F 1 1 2 は高確率モードであるため、高頻度サポートモード B の状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する (F 1 1 3 : N O)。

【 3 5 9 3 】

ステップ F 1 1 2 の状態において、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には (F 1 1 3 : Y E S)、ステップ F 1 0 3 に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【 3 5 9 4 】

ステップ F 1 1 1 において、当該大当たり種別が確変大当たり B ではない場合には (F 1 1 1 : N O)、ステップ F 1 1 4 に進む。 20

【 3 5 9 5 】

ステップ F 1 1 4 では、ラウンド遊技 (F 1 0 3) の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモード B となる。また、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構 1 2 0 (開口部 1 2 2) に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【 3 5 9 6 】

上述のように、高頻度サポートモード B の状態においては、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、普通電動役物 5 3 に補助されて第 2 始動口 3 4 に入球する。従って、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。 30

【 3 5 9 7 】

ステップ F 1 1 4 の状態における高頻度サポートモード B は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回が 1 0 0 回実行されるまで継続し (F 1 1 5 : N O F 1 1 6 : N O)、遊技回が 1 0 0 回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には (F 1 1 5 : N O F 1 1 6 : Y E S)、ステップ F 1 0 1 に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

【 3 5 9 8 】

一方、ステップ F 1 1 4 の状態において、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回が 1 0 0 回実行されるまでに大当たりに当選した場合には (F 1 1 5 : Y E S)、ステップ F 1 0 3 に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。 40

【 3 5 9 9 】

以上、パチンコ機 1 0 における遊技の流れについて説明をした。遊技の流れにおいて説明したように、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) のみに遊技球が入球する状態 (低頻度サポートモードの状態)、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 とに交互に遊技球が入球する状態 (高頻度サポートモード A の状態)、第 2 始動口 3 4 のみに遊技球が入球する状態 (高頻度サポートモード B の状態) の 3 つの状態の間を移行しながら遊技が進行する。

【 3 6 0 0 】

ここで、本実施形態のパチンコ機 1 0 の特徴および当該特徴が奏する効果を、従来のパ 50

チンコ機との比較によって説明する。先に、第1始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第1特典期待値とし、第2始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第2特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。

【3601】

10

従来から、第1始動口と第2始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ）は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態（例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード）においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第1始動口と第2始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第2始動口に遊技球を入球させる。

【3602】

従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第2特典期待値を大きくする必要があるが、第2特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまう（通常状態においては第1始動口と第2始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第1特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第1特典期待値と第2特典期待値との平均であるので、第1特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまふ。

20

【3603】

さらに、単位時間当たりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

30

【3604】

一方、本実施形態におけるパチンコ機10は、通常状態においては、振分機構120に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第1始動口33aにのみ遊技球が入球するので、第1特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードBの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第2始動口34にのみ遊技球が入球するので、第2特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートBにおける高サポ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードAの場合には、振分機構120に到達するように遊技球を流通させ、第1始動口33aと第2始動口34とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードA時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードB時）との中間的な値となり、通常状態 高頻度サポートモードA 高頻度サポートモードBといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常

40

50

の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。

【3605】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第1特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第1特典期待値と第2特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。

10

【3606】

なお、本実施形態のパチンコ機10の特徴および当該特徴が奏する効果を、第1始動口と第2始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる2つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。

【3607】

《G4》主制御装置において実行される各種処理：

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

20

【3608】

<タイマ割込み処理>

図339は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【3609】

ステップSg0101では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSg0102に進む。

30

【3610】

ステップSg0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSg0103に進む。

【3611】

ステップSg0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSg0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図345）において、その値を更新する。

40

【3612】

ステップSg0104では、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSg0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSg0104を実行した後、ステップSg0105に進む。

【3613】

50

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

【 3 6 1 4 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 3 3 9 : S g 0 1 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 6 1 5 】

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

10

【 3 6 1 6 】

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

20

【 3 6 1 7 】

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

【 3 6 1 8 】

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

30

【 3 6 1 9 】

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

【 3 6 2 0 】

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

40

【 3 6 2 1 】

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

【 3 6 2 2 】

ステップ S g 0 2 0 9 では、上述したステップ S g 0 2 0 4 又はステップ S g 0 2 0 8

50

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

【3623】

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

10

【3624】

ステップ $S g 0 2 1 2$ では、ステップ $S g 0 1 0 3$ (図 339) において更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ 、および、通常処理 (図 345) において更新している変動種別カウンタ $C S$ の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ $S g 0 2 1 0$ において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個数 $R a N$ が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $S g 0 1 0 3$ (図 339) にて更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ 、および変動種別カウンタ $C S$ の各値を、第 1 保留エリア $R a$ の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $S g 0 2 1 0$ において 1 を加算した第 1 始動保留個数 $R a N$ と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 $R b N$ が処理の対象として設定されている場合には、ステップ $S g 0 1 0 3$ (図 339) にて更新した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ 、および変動種別カウンタ $C S$ の各値を、第 2 保留エリア $R b$ の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ $S g 0 2 1 0$ において 1 を加算した第 2 始動保留個数 $R b N$ と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ $S g 0 2 1 2$ を実行した後、ステップ $S g 0 2 1 3$ に進む。

20

【3625】

ステップ $S g 0 2 1 3$ では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ 、および変動種別カウンタ $C S$ の各値の情報 (保留情報) に基づいて、当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無、遊技回の変動時間などの判定を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ $S g 0 2 1 3$ を実行した後、ステップ $S g 0 2 1 4$ に進む。

30

【3626】

ステップ $S g 0 2 1 4$ では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、リーチ乱数カウンタ $C 3$ 、および変動種別カウンタ $C S$ の各値の情報 (保留情報) に基づいて実行された先判定処理の判定結果 (先判定情報) を保留コマンドとして設定する。

40

【3627】

保留コマンドは、第 1 始動口 33 (第 1 始動口 33 a、第 1 始動口 33 b) 又は第 2 始動口 34 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果 (先判定情報) を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 345: ステップ $S g 0 7 0 3$) において音声発光制御装置 90 に送信される。

【3628】

また、音声発光制御装置 90 は、第 1 始動口 33 (第 1 始動口 33 a、第 1 始動口 33 b) への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 41

50

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

【 3 6 2 9 】

主側 M P U 6 2 は、ステップ S g 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。 10

【 3 6 3 0 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 3 4 0 : S g 0 2 1 3 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 6 3 1 】

図 3 4 1 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。 20

【 3 6 3 2 】

ステップ S g 0 3 0 1 では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップ S g 0 3 0 1 を実行した後、ステップ S g 0 3 0 2 に進む。

【 3 6 3 3 】

ステップ S g 0 3 0 2 では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【 3 6 3 4 】

ステップ S g 0 3 0 2 を実行した後、本先判定処理を終了する。 30

【 3 6 3 5 】

< 大当たり・リーチ情報取得処理 >

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン（図 3 4 1 : S g 0 3 0 1 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 6 3 6 】

図 3 4 2 は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 4 0 1 では、始動口用の入球処理（図 3 4 0 ）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S g 0 4 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。 40

【 3 6 3 7 】

ステップ S g 0 4 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（ S g 0 4 0 2 : Y E S ）、ステップ S g 0 4 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S g 0 4 0 5 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値 50

の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 3 6 3 8 】

一方、ステップ S g 0 4 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には (S g 0 4 0 2 : N O)、ステップ S g 0 4 0 4 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップ S g 0 4 0 5 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 3 6 3 9 】

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

【 3 6 4 0 】

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

【 3 6 4 1 】

ステップ S g 0 4 0 5 において、今回読み出した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には (S g 0 4 0 5 : N O)、ステップ S g 0 4 1 1 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を読み出す。その後、ステップ S g 0 4 1 2 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S g 0 4 1 3 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 3 6 4 2 】

ステップ S g 0 4 1 3 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S g 0 4 1 3 : Y E S)、ステップ S g 0 4 1 4 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S g 0 4 1 3 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S g 0 4 1 3 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【 3 6 4 3 】

< 変動時間情報取得処理 >

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン (図 3 4 1 : S g 0 3 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 6 4 4 】

図 3 4 3 は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 5 0

1では、始動口用の入球処理（図340）における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSg0502に進む。

【3645】

ステップSg0502では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には（Sg0502：YES）、ステップSg0503に進む。

【3646】

ステップSg0503では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSg0503を実行した後、ステップSg0507に進む。

【3647】

ステップSg0507では、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【3648】

ステップSg0502において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップSg0502：NO）、ステップSg0504に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップSg0504において、リーチが発生すると判定した場合は（Sg0504：YES）、ステップSg0505に進む。

【3649】

ステップSg0505では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSg0507に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【3650】

ステップSg0504において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ステップSg0504：NO）、ステップSg0506に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSg0507に進み、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【3651】

本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【3652】

なお、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数CRNの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数CRNの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数CRNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が大きいほど変動時間が短くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第2始動保留個数RbNの数が大きいほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。

10

20

30

40

50

また、第 2 始動保留個数 RbN が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 RaN の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 RbN が「1」以上である場合には、第 2 始動保留個数 RbN の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 RaN 、 RbN に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【3653】

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

10

【3654】

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

【3655】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 339：ステップ $Sg0105$ ）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

20

【3656】

図 344 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ $Sg0601$ では、遊技球がスルーゲート 35（スルーゲート 35a、スルーゲート 35b）に入球（通過）したか否かを判定する。ステップ $Sg0601$ において、遊技球がスルーゲート 35（スルーゲート 35a、スルーゲート 35b）に入球したと判定した場合には（ $Sg0601$ ：YES）、ステップ $Sg0602$ に進む。一方、ステップ $Sg0601$ において、スルーゲート 35（スルーゲート 35a、スルーゲート 35b）に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ $Sg0601$ ：NO）、本スルー用の入球処理を終了する。

【3657】

ステップ $Sg0602$ では、電役用処理実行中フラグが ON であるか否かを判定する。電役用処理実行中フラグは、スルーゲート 35（スルーゲート 35a、スルーゲート 35b）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選が実行される場合に ON となり、電役開放抽選の抽選結果が外れである場合には外れ表示の設定後に OFF にされ、電役開放抽選の抽選結果が当たりの場合には当たり表示の設定および当たりに伴って実行される普通電動役物 53 の開放処理の終了後に OFF にされる。以下、スルーゲート 35（スルーゲート 35a、スルーゲート 35b）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選、当該抽選に伴って実行される抽選結果（当たり、外れ）の表示、および、当たりの場合に実行される普通電動役物 53 の開放処理を電役用処理とも呼ぶ。なお、本実施形態においては、スルーゲート 35（スルーゲート 35a、スルーゲート 35b）は遊技球の通過を保留しない。すなわち、スルーゲート 35（スルーゲート 35a、スルーゲート 35b）に遊技球が通過したことを契機とした電役用処理が実行されている期間に、新たにスルーゲート 35（スルーゲート 35a、スルーゲート 35b）に遊技球が入球しても、当該入球を契機とした電役用処理は実行されない。

30

40

【3658】

ステップ $Sg0602$ において、電役用処理実行中フラグが ON ではないと判定した場合には（ $Sg0602$ ：NO）、ステップ $Sg0603$ に進み、電役用処理実行中フラグを ON にする。ステップ $Sg0603$ を実行した後、ステップ $Sg0604$ に進む。一方、ステップ $Sg0602$ において、電役用処理実行中フラグが ON であると判定した場合には（ $Sg0602$ ：YES）、本スルー用の入球処理を終了する。

50

【 3 6 5 9 】

ステップ S g 0 6 0 4 では、ステップ S g 0 1 0 3 (図 3 3 9) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電動役物用実行エリア 6 4 e に移動する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 3 6 6 0 】

< 通常処理 >

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

【 3 6 6 1 】

10

図 3 4 5 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 7 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S g 0 7 0 2 に進む。

【 3 6 6 2 】

ステップ S g 0 7 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S g 0 7 0 3 に進む。

【 3 6 6 3 】

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

20

【 3 6 6 4 】

ステップ S g 0 7 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S g 0 7 0 5 に進む。

30

【 3 6 6 5 】

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

【 3 6 6 6 】

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

40

【 3 6 6 7 】

ステップ S g 0 7 0 8 では、普通電動役物 5 3 を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物 5 3 を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S g 0 7 0 9 に進む。

【 3 6 6 8 】

ステップ S g 0 7 0 9 では、今回の通常処理の開始 (厳密には、ステップ S g 0 7 0 3

50

のコマンド出力処理の開始)から所定時間(本実施形態では4 m s e c)が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS g 0 7 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間(4 m s e c)が経過していないと判定した場合には(S g 0 7 0 9 : N O)、ステップS g 0 7 1 0及びステップS g 0 7 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS g 0 7 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップS g 0 7 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップS g 0 7 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間(4 m s e c)が経過していると判定した場合には(S g 0 7 0 9 : Y E S)、ステップS g 0 7 0 3に戻り、ステップS g 0 7 0 3からステップS g 0 7 0 8までの各処理を実行する。

10

【3669】

なお、ステップS g 0 7 0 3からステップS g 0 7 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

20

【3670】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン(図345 : S g 0 7 0 6)として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【3671】

図346は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS g 0 8 0 1では、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時にONにされ、開閉実行モードの終了時にOFFにされるフラグである。

30

【3672】

ステップS g 0 8 0 1において開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(S g 0 8 0 1 : Y E S)、開閉実行モード中であると判定し、ステップS g 0 8 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口51への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS g 0 8 0 1において、開閉実行モード中でないと判定した場合には(S g 0 8 0 1 : N O)、ステップS g 0 8 0 2に進む。

【3673】

ステップS g 0 8 0 2では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4の各種大当たりフラグ記憶エリア64gにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

40

【3674】

ステップS g 0 8 0 2において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には(S g 0 8 0 2 : N O)、ステップS g 0 8 0 3～ステップS g 0 8 0 5の遊技回開始用の処理に進む。ステップS g 0 8 0 3では、保留個数C R Nが「0」であるか否かを判定する。保留個数C R Nが「0」である場合とは、第1始動口33(第1始動口33a

50

、第1始動口33b)および第2始動口34のいずれについて保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSg0803において、保留個数CRNが「0」であると判定した場合には(Sg0803: YES)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSg0803において、保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には(Sg0803: NO)、ステップSg0804に進む。

【3675】

ステップSg0804では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップSg0805に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【3676】

ステップSg0805では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSg0805を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【3677】

ステップSg0802において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には(Sg0802: YES)、ステップSg0806～ステップSg0815の遊技回進行用の処理を実行する。

【3678】

ステップSg0806では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSg0806では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64f)に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理(図349)において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【3679】

ステップSg0806において、変動時間が経過していないと判定した場合には(Sg0806: NO)、ステップSg0807に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップSg0807を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【3680】

ステップSg0806において、変動時間が経過していると判定した場合には(Sg0806: YES)、ステップSg0808に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理(図348)において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップSg0808を実行した後、ステップSg0809に進む。

【3681】

ステップSg0809では、いずれかの当たりフラグ(本実施形態においては、16R確変当たりBフラグ、8R確変当たりBフラグ、8R確変当たりフラグA、8R通常当たりAフラグ)がONであるか否かを判定する。ステップSg0809において、いずれかの当たりフラグがONである場合には(Sg0809: YES)、ステップSg0810に進む。

【3682】

ステップSg0810では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSg0809において、いずれの当たりフラグもONではない場合には(Sg0809: NO)、ステップSg0811に進む。

【3683】

ステップSg0811では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。ステップSg0811を実行した後、ステップSg0

10

20

30

40

50

8 1 2 に進む。

【 3 6 8 4 】

ステップ S g 0 8 1 2 では、現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 0 8 1 2 において、抽選モードが低確率モードではないと判定した場合には (S g 0 8 1 2 : N O)、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【 3 6 8 5 】

ステップ S g 0 8 1 2 において、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には (S g 0 8 1 2 : Y E S)、ステップ S g 0 8 1 3 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 であるか否かを判定する。

10

【 3 6 8 6 】

ステップ S g 0 8 1 3 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 ではないと判定した場合には (S g 0 8 1 3 : N O)、そのまま遊技回制御処理を終了する。ステップ S g 0 8 1 3 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 であると判定した場合には (S g 0 8 1 3 : Y E S)、ステップ S g 0 8 1 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S g 0 8 1 5 に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 3 4 5 : ステップ S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。低頻度サポートモードコマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識するとともに、低頻度サポートモードに対応した演出を実行する。ステップ S g 0 8 1 5 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

20

【 3 6 8 7 】

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 3 4 6 : S g 0 8 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 6 8 8 】

図 3 4 7 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 9 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a (図 3 2 9) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報 (第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報) の方が、第 2 保留エリア R b (図 3 2 9) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報 (第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報) よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S g 0 9 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

30

40

【 3 6 8 9 】

ステップ S g 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には (ステップ S g 0 9 0 1 : Y E S)、ステップ S g 0 9 0 2 ~ ステップ S g 0 9 0 7 の第 1 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップ S g 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (ステップ S g 0 9 0 1 : N O)、ステップ S g 0 9 0 8 ~ ステップ S g 0 9 1 3 の第 2 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【 3 6 9 0 】

ステップ S g 0 9 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算し

50

た後、ステップ S g 0 9 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S g 0 9 0 4 に進む。ステップ S g 0 9 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S g 0 9 0 5 に進む。

【 3 6 9 1 】

ステップ S g 0 9 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S g 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S g 0 9 0 6 に進む。

10

【 3 6 9 2 】

ステップ S g 0 9 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S g 0 9 0 7 へ進む。

【 3 6 9 3 】

ステップ S g 0 9 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

20

【 3 6 9 4 】

ステップ S g 0 9 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 3 4 5) におけるステップ S g 0 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

30

【 3 6 9 5 】

ステップ S g 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (ステップ S g 0 9 0 1 : N O) 、ステップ S g 0 9 0 8 に進む。

【 3 6 9 6 】

ステップ S g 0 9 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S g 0 9 0 9 に進む。ステップ S g 0 9 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S g 0 9 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S g 0 9 1 1 に進む。

40

【 3 6 9 7 】

ステップ S g 0 9 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S g 0 9 1 1 を実行した後、ステップ S g 0 9 1 2 に進む。

50

【 3 6 9 8 】

ステップ S g 0 9 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S g 0 9 1 3 に進む。

【 3 6 9 9 】

ステップ S g 0 9 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を 10 含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 3 7 0 0 】

ステップ S g 0 9 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 3 4 5 ）におけるステップ S g 0 7 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。 20

【 3 7 0 1 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 3 4 6 : S g 0 8 0 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 0 2 】

図 3 4 8 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 0 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O N にされ、その後通常大当たりに当選した場合に O F F にされる。ステップ S g 1 0 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（ S g 1 0 0 1 : Y E S ） 30、ステップ S g 1 0 0 2 に進む。

【 3 7 0 3 】

ステップ S g 1 0 0 2 では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 3 3 0 (b) に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S g 1 0 0 4 に進む。一方、ステップ S g 1 0 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（ S g 1 0 0 1 : N O ）、ステップ S g 1 0 0 3 に進む。 40

【 3 7 0 4 】

ステップ S g 1 0 0 3 では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 3 3 0 (a) に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S g 1 0 0 4 に進む。

【 3 7 0 5 】

ステップ S g 1 0 0 4 では、ステップ S g 1 0 0 2 又はステップ S g 1 0 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 0 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（ S g 1 0 0 4 : Y E S ） 50、ステップ S g 1 0 0 5 ~ ステップ S g 1 0 1 2 において、大当たり当選である場合に

おける遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【3706】

ステップSg1005では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップSg1005において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には(Sg1005:NO)、ステップSg1006に進み、第1始動口用の振分テーブル(図332(a)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりBの数値範囲、8R確変大当たりAの数値範囲、8R通常大当たりAの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【3707】

一方、ステップSg1005において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には(Sg1005:YES)、ステップSg1007に進み、第2始動口用の振分テーブル(図332(b)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりBの数値範囲、8R確変大当たりBの数値範囲、8R通常大当たりBのいずれに含まれているかを判定する。ステップSg1006又はステップSg1007の処理を実行した後、ステップSg1008に進む。

【3708】

ステップSg1008では、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップSg1008において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には(Sg1008:YES)、ステップSg1009に進む。

【3709】

ステップSg1009では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSg1009を実行した後、ステップSg1010に進む。

【3710】

ステップSg1010では、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ(大当たり種別フラグ)をONにする。具体的には、16R確変大当たりBである場合には16R確変大当たりBフラグをONにし、8R確変大当たりBである場合には8R確変大当たりBフラグをONにし、8R確変大当たりAである場合には8R確変大当たりAフラグをONにする。その後、ステップSg1016に進む。

【3711】

一方、ステップSg1008において、ステップSg1006又はステップSg1007において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には(Sg1008:NO)、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップSg1011に進む。

【3712】

ステップSg1011では、通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。通常大当たり用の停止結果設定処理とは、通常大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照すること

10

20

30

40

50

で、ステップ S g 1 0 0 6 又はステップ S g 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S g 1 0 1 1 を実行した後、ステップ S g 1 0 1 2 に進む。

【 3 7 1 3 】

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

10

【 3 7 1 4 】

ステップ S g 1 0 0 4 において、ステップ S g 1 0 0 2 又はステップ S g 1 0 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（ S g 1 0 0 4 : N O ）、ステップ S g 1 0 1 3 に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【 3 7 1 5 】

ステップ S g 1 0 1 3 において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（ S g 1 0 1 3 : Y E S ）、ステップ S g 1 0 1 4 に進む。

20

【 3 7 1 6 】

ステップ S g 1 0 1 4 では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e におけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S g 1 0 1 4 を実行した後、ステップ S g 1 0 1 6 に進む。

【 3 7 1 7 】

30

ステップ S g 1 0 1 3 において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（ S g 1 0 1 3 : N O ）、ステップ S g 1 0 1 5 に進む。

【 3 7 1 8 】

ステップ S g 1 0 1 5 では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S g 1 0 1 5 を実行した後、ステップ S g 1 0 1 6 に進む。

40

【 3 7 1 9 】

ステップ S g 1 0 1 6 では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 1 0 1 6 を実行した後、ステップ S g 1 0 1 7 に進む。

【 3 7 2 0 】

ステップ S g 1 0 1 7 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 0 1 7 において、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N で

50

はないと判定した場合には (S g 1 0 1 7 : N O)、ステップ S g 1 0 1 8 に進み、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S g 1 0 1 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。

【 3 7 2 1 】

一方、ステップ S g 1 0 1 7 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 0 1 7 : Y E S)、ステップ S g 1 0 1 9 に進み、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S g 1 0 1 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S g 1 0 1 8 又はステップ S g 1 0 1 9 を実行した後、ステップ S g 1 0 2 0 に進む。

10

【 3 7 2 2 】

ステップ S g 1 0 2 0 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たり B の情報、8 R 確変大当たり B の情報、8 R 確変大当たり A の情報、8 R 通常大当たり B の情報、8 R 通常大当たり A の情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【 3 7 2 3 】

ステップ S g 1 0 1 8 ~ ステップ S g 1 0 2 0 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 3 4 5) におけるステップ S g 0 7 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S g 1 0 2 0 を実行後、ステップ S g 1 0 2 1 に進む。

20

【 3 7 2 4 】

ステップ S g 1 0 2 1 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S g 1 0 2 1 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

30

【 3 7 2 5 】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 3 4 8 : S g 1 0 1 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 2 6 】

図 3 4 9 は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 1 0 1 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S g 1 1 0 2 に進む。

40

【 3 7 2 7 】

ステップ S g 1 1 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には (S g 1 1 0 2 : Y E S)、ステップ S g 1 1 0 3 に進む。

【 3 7 2 8 】

ステップ S g 1 1 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶さ

50

れている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSg1107に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【3729】

ステップSg1102において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には(Sg1102:NO)、ステップSg1104に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップSg1102において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理(Sg1104)を実行することから、ステップSg1104においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して(Sg1104:YES)、ステップSg1105に進む。なお、リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

10

【3730】

ステップSg1105では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機10においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップSg1107に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【3731】

ステップSg1104において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(Sg1104:NO)、ステップSg1106に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップSg1107に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【3732】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

30

【3733】

また、本実施形態のパチンコ機10では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第1始動保留個数RaNおよび第2始動保留個数RbNの値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数CRNの値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数CRNの数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数CRNの数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が大きいほど変動時間が短くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第2始動保留個数RbNの数が大きいほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数RbNが「0」である場合には、第1始動保留個数RaNの数が大きいほど変動時間が長くなり、第2始動保留個数RbNが「1」以上である場合には、第2始動保留個数RbNの数が大きいほど変動時間が長くなる又は各保留個数RaN、RbNに依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

40

50

【 3 7 3 4 】

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

【 3 7 3 5 】

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

10

【 3 7 3 6 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図 3 4 5 : S g 0 7 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 3 7 】

図 3 5 0 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 2 0 1 では、エンディング期間フラグが ON であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に ON にされ、エンディング期間の終了時に OFF にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

20

【 3 7 3 8 】

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

【 3 7 3 9 】

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

30

【 3 7 4 0 】

ステップ S g 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが ON ではないと判定した場合には（S g 1 2 0 3 : N O）、ステップ S g 1 2 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが ON であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合に ON にされ、開閉実行モードが終了する場合に OFF にされる。

【 3 7 4 1 】

ステップ S g 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが ON であると判定した場合には（S g 1 2 0 4 : Y E S）、ステップ S g 1 2 0 5 に進む。一方、ステップ S g 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが ON ではないと判定した場合には（S g 1 2 0 4 : N O）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

40

【 3 7 4 2 】

ステップ S g 1 2 0 5 では、高確率モードフラグを OFF にする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグを OFF にする。ステップ S g 1 2 0 5 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 6 に進む。

【 3 7 4 3 】

50

ステップ S g 1 2 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。ステップ S g 1 2 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 7 に進む。

【 3 7 4 4 】

ステップ S g 1 2 0 7 では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 5：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 2 0 7 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 8 に進む。

10

【 3 7 4 5 】

ステップ S g 1 2 0 8 では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉 5 4 b の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。本実施形態においては、1 ラウンド遊技における開閉扉 5 4 b の開放時間は 3 0 秒である。ただし、開閉扉 5 4 b の開放後 3 0 秒の経過前であっても、大入賞口 5 4 a に 9 個の遊技球が入球した場合には開閉扉 5 4 b は閉鎖する。本実施形態においては、このような開閉扉 5 4 b の開放パターンが開閉シナリオに設定されている。当該開閉シナリオ設定処理においては、大当たり種別に対応した開閉シナリオが設定される。例えば、1 6 R 確変大当たり B であれば、1 6 ラウンド分の開閉扉 5 4 b の開放パターンが開閉シナリオに設定されており、8 R 確変大当たり A であれば、8 ラウンド分の開閉扉 5 4 b の開放パターンが開閉シナリオに設定されている。ステップ S g 1 2 0 8 を実行した後、ステップ S g 1 2 0 9 に進む。

20

【 3 7 4 6 】

ステップ S g 1 2 0 9 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間としてオープニング用タイマカウンタエリアに所定の値を設定する。ステップ S g 1 2 0 9 を実行した後、ステップ S g 1 2 1 0 に進む。

【 3 7 4 7 】

ステップ S g 1 2 1 0 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 3 4 5）におけるステップ S g 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S g 1 2 1 0 を実行した後、ステップ S g 1 2 1 1 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

30

【 3 7 4 8 】

ステップ S g 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 2 0 3：Y E S）、ステップ S g 1 2 1 2 に進む。

40

【 3 7 4 9 】

ステップ S g 1 2 1 2 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定したオープニング用タイマカウンタエリア T の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S g 1 2 1 2 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S g 1 2 1 2：Y E S）、ステップ S g 1 2 1 3 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S g 1 2 1 4 に進む。

【 3 7 5 0 】

ステップ S g 1 2 1 4 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部 3 9 に表示させる

50

。ステップ S g 1 2 1 4 を実行した後、ステップ S g 1 2 1 5 に進む。

【 3 7 5 1 】

ステップ S g 1 2 1 5 では、開閉処理期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 7 5 2 】

ステップ S g 1 2 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 2 0 2 : Y E S)、ステップ S g 1 2 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S g 1 2 1 6 を実行した後、ステップ S g 1 2 1 7 に進む。

【 3 7 5 3 】

ステップ S g 1 2 1 7 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S g 1 2 1 7 : Y E S)、ステップ S g 1 2 1 8 に進む。一方、ステップ S g 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S g 1 2 1 7 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 7 5 4 】

ステップ S g 1 2 1 8 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S g 1 2 1 9 に進む。

【 3 7 5 5 】

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

【 3 7 5 6 】

ステップ S g 1 2 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、エンディング時間としてエンディング用タイマカウンタに所定の値を設定する。ステップ S g 1 2 2 0 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 1 に進む。

【 3 7 5 7 】

ステップ S g 1 2 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 3 4 5) におけるステップ 4 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップ S g 1 2 2 1 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 2 に進む。

【 3 7 5 8 】

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

【 3 7 5 9 】

ステップ S g 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 2 0 1 : Y E S)、ステップ S g 1 2 2 3 に進む。

【 3 7 6 0 】

ステップ S g 1 2 2 3 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理 (S g 1 2 2 0) において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S g 1 2 2 3 において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「 0 」であると判定した場合には (S g 1 2 2 3 : Y E S)、ステップ S g 1 2 2 4 に進む。

【 3 7 6 1 】

ステップ S g 1 2 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S g 1 2 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期

10

20

30

40

50

間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S g 1 2 2 5 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを OFF にする。その後、ステップ S g 1 2 2 7 に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図 3 4 5）におけるステップ S g 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 7 6 2 】

一方、ステップ S g 1 2 2 3 において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「 0 」ではないと判定した場合には（ S g 1 2 2 3 : NO ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。 10

【 3 7 6 3 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 3 5 0 : S g 1 2 1 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 6 4 】

図 3 5 1 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 3 0 1 では、開閉扉 5 4 b は開放中であるか否かを判定する。ステップ S g 1 3 0 1 において、開閉扉 5 4 b は開放中ではないと判定した場合には（ S g 1 3 0 1 : NO ）、ステップ S g 1 3 0 2 に進む。 20

【 3 7 6 5 】

ステップ S g 1 3 0 2 では、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理（図 3 5 0 : S g 1 2 0 8）によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 5 4 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 3 0 2 において、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立したと判定した場合には（ S g 1 3 0 2 : YES ）、ステップ S g 1 3 0 3 に進む。

【 3 7 6 6 】

ステップ S g 1 3 0 3 では、開閉扉 5 4 b を開放する。その後、ステップ S g 1 3 0 4 に進む。 30

【 3 7 6 7 】

ステップ S g 1 3 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 5 4 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 5 : S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 3 0 4 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 7 6 8 】

ステップ S g 1 3 0 2 において、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ S g 1 3 0 2 : NO ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。 40

【 3 7 6 9 】

ステップ S g 1 3 0 1 において、開閉扉 5 4 b は開放中であると判定した場合には（ S g 1 3 0 1 : YES ）、ステップ S g 1 3 0 5 に進む。

【 3 7 7 0 】

ステップ S g 1 3 0 5 では、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉 5 4 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉 5 4 b の継続開放時間（本実施形態においては 3 0 秒）が経過したか、または、大入賞口 5 4 a に予め設定された数（本実施形態においては 9 個）の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S g 1 3 0 5 において、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ S g 1 3 0 5 : YES ）、ステップ S g 1 3 0 6 に進む。 50

【 3 7 7 1 】

ステップ S g 1 3 0 6 では、開閉扉 5 4 b を閉鎖する。その後、ステップ S g 1 3 0 7 に進む。

【 3 7 7 2 】

ステップ S g 1 3 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 5 4 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 5 : S g 0 3 0 3 ）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 3 0 7 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 7 7 3 】

ステップ S g 1 3 0 5 において、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ S g 1 3 0 5 : N O ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 7 7 4 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 3 5 0 : S g 1 2 2 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 7 5 】

図 3 5 2 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 4 0 1 では、 R A M 6 4 に、大当たりフラグとして確変大当たりに対応する大当たりフラグが O N にされているか否かを判定する。

【 3 7 7 6 】

ステップ S g 1 4 0 1 において、 R A M 6 4 に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグが O N であると判定した場合には（ S g 1 4 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 1 4 0 2 に進み、高確率モードフラグを O N にする。ステップ S g 1 4 0 2 を実行した後、ステップ S g 1 4 0 3 に進む。

【 3 7 7 7 】

ステップ S g 1 4 0 3 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S g 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S g 1 4 0 4 に進む。

【 3 7 7 8 】

一方、ステップ S g 1 4 0 1 において、 R A M 6 4 に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には（ S g 1 4 0 1 : N O ）、そのままステップ S g 1 4 0 4 に進む。

【 3 7 7 9 】

ステップ S g 1 4 0 4 では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードフラグを O N にする。具体的には、大当たりフラグに基づいて大当たり種別を判定し、判定した大当たり種別が 1 6 R 確変大当たり B および 8 R 確変大当たり B の場合には高頻度サポートモード B フラグを O N にし、判定した大当たり種別が 8 R 確変大当たり A の場合には高頻度サポートモード A フラグを O N にする。ステップ S g 1 4 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 4 0 5 に進む。

【 3 7 8 0 】

ステップ S g 1 4 0 5 では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードコマンドを設定する。具体的には、高頻度サポートモード A コマンドまたは高頻度サポートモード B コマンドを設定する。設定されたコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 4 5 : ステップ S g 0 7 0 3 ）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 3 7 8 1 】

ステップ S g 1 4 0 6 では、大当たりフラグを消去する（ O F F にする ）処理を実行する。その後、ステップ S g 1 4 0 7 に進む。

10

20

30

40

50

【 3 7 8 2 】

ステップ S g 1 4 0 7 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 3 7 8 3 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 3 4 5 : S g 0 7 0 8 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 7 8 4 】

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

【 3 7 8 5 】

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

【 3 7 8 6 】

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

【 3 7 8 7 】

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

【 3 7 8 8 】

ステップ S g 1 5 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S g 1 5 0 4 : Y E S ）、ステップ S g 1 5 0 5 に進み、外れ表示を設定する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S g 1 5 0 6 に進み、電役用処理実行中フラグを O F F にする。ステップ S g 1 5 0 6 を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S g 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S g 1 5 0 4 : N O ）、ステップ S g 1 5 0 7 に進む。

【 3 7 8 9 】

ステップ S g 1 5 0 7 では、電役用処理実行中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 7 において、電役用処理実行中フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 5 0 7 : N O ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップ S g

10

20

30

40

50

1507において、電役用処理実行中フラグがONであると判定した場合には (S g 1 5 0 7 : Y E S)、ステップ S g 1 5 0 8 に進む。

【 3 7 9 0 】

ステップ S g 1 5 0 8 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S g 1 5 0 9 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモード A フラグまたは高頻度サポートモード B フラグのいずれかが ON になっているか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 8 において開閉実行モードではなく (S g 1 5 0 8 : N O)、且つ、ステップ S g 1 5 0 9 において高頻度サポートモードである場合には (S g 1 5 0 9 : Y E S)、ステップ S g 1 5 1 0 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理 (図 3 4 4 : S g 0 6 0 4) において電動役物用 10 実行エリア 6 4 e に移動した電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 3 3 3 (b) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタ T d に「 2 5 」 (すなわち 0 . 0 5 s e c) をセットする。図 3 3 4 において説明したように、高頻度サポートモード A および高頻度サポートモード B は、電役開放抽選における変動時間が 0 . 0 5 秒であるため電役用タイマカウンタ T d に「 2 5 」 (すなわち 0 . 0 5 s e c) をセットする。電役用タイマカウンタ T d は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S g 1 5 1 1 に進む。

【 3 7 9 1 】

ステップ S g 1 5 1 1 では、ステップ S g 1 5 1 0 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 1 1 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S g 1 5 1 1 : Y E S)、ステップ S g 1 5 1 2 に進み、サポート当選フラグを ON にする。ステップ S g 1 5 1 2 を実行した後、 20 ステップ S g 1 5 1 3 に進む。

【 3 7 9 2 】

ステップ S g 1 5 1 3 では、高頻度サポートモードの種類に応じた高頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、高頻度サポートモード (高頻度サポートモード A または高頻度サポートモード B) において電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、高頻度サポートモード A フラグが ON の場合には、高頻度サポートモード A 用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモード A 用電役開閉シナリオは、高 30 頻度サポートモード A 中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物 5 3 の開放を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 3 秒が経過することまたは第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが設定されている (図 3 3 4 参照)。一方、高頻度サポートモード B フラグが ON の場合には、高頻度サポートモード B 用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモード B 用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモード B 中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物 5 3 の開放を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 6 秒が経過することまたは第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが設定されている (図 3 3 4 参照)。 40 ステップ S g 1 5 1 3 を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【 3 7 9 3 】

ステップ S g 1 5 0 8 において開閉実行モード中ではないと判定した場合 (S g 1 5 0 8 : Y E S)、または、ステップ S g 1 5 0 9 において高頻度サポートモードではないと判定した場合 (S g 1 5 0 9 : N O) には、ステップ S g 1 5 1 4 に進む。

【 3 7 9 4 】

ステップ S g 1 5 1 4 では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理 (図 3 4 4 : S g 0 6 0 4) において電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 または 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 3 3 3 (a) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタ T d に「 5 0 0 0 」 (すなわち 1 0 . 0 s e c) をセットする。図 3 3 4 において説明したように、 50

低頻度サポートモードは、電役開放抽選における変動時間が10秒であるため電役用タイマカウンタTdに「5000」（すなわち10.0sec）をセットする。電役用タイマカウンタTdは、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップSg1515に進む。

【3795】

ステップSg1515では、ステップSg1514の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップSg1515において、サポート当選でないと判定した場合には（Sg1515：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSg1515において、サポート当選であると判定した場合には（Sg1515：YES）、ステップSg1516に進み、サポート当選フラグをONにする。ステップSg1516を実行した後、ステップSg1517に進む。

10

【3796】

ステップSg1517では、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物53の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。低頻度サポートモード用電役開閉シナリオは、低頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物53の開放を1回行うことが設定されるとともに、普通電動役物53の開放状態で3秒が経過することまたは第2始動口34に遊技球が1個入球することを条件として普通電動役物53を閉鎖することが設定されている（図334参照）。ステップSg1517を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

20

【3797】

ステップSg1502において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（Sg1502：YES）、ステップSg1518に進み、電役用タイマカウンタTdの値が「0」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタTdは、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSg1518において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」でないと判定した場合には（Sg1518：NO）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSg1518において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」であると判定した場合には（Sg1518：YES）、ステップSg1519に進む。

30

【3798】

ステップSg1519では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSg1520に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【3799】

ステップSg1501において、サポート中フラグがONであると判定した場合には（Sg1501：YES）、ステップSg1521に進み、普通電動役物53を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップSg1521を実行した後、ステップSg1522に進む。

40

【3800】

ステップSg1522では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップSg1522において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には（Sg1522：NO）、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップSg1522において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には（Sg1522：YES）、ステップSg1523に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、ステップSg1524に進み、電役用処理実行中フラグをOFFにする。ステップSg1524を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【3801】

< 電役開閉処理 >

50

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図353：Sg1521）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3802】

図354は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップSg1601では、普通電動役物53が開放中であるか否かを判定する。ステップSg1601において、普通電動役物53が開放中ではないと判定した場合には（Sg1601：NO）、ステップSg1602に進む。

【3803】

ステップSg1602では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物53の開放回数（本実施形態においては1回）をカウントするとともに、普通電動役物53の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物53を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップSg1602において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には（Sg1602：NO）、電役開閉処理を終了する。

10

【3804】

一方、ステップSg1602において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には（Sg1602：YES）、ステップSg1603に進む。

【3805】

ステップSg1603では、普通電動役物53を開放状態にする。ステップSg1603を実行した後、ステップSg1604に進む。

20

【3806】

ステップSg1604では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図345：ステップSg0703）において音声発光制御装置90に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【3807】

一方、ステップSg1601において、普通電動役物53が開放中ではないと判定した場合には（Sg1601：YES）、ステップSg1605に進む。

30

【3808】

ステップSg1605では、普通電動役物53の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモードA時における普通電動役物53の閉鎖条件は、「開放状態で3秒間が経過したこと」または「普通電動役物53が開放中に1個の遊技球が第2始動口34に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。高頻度サポートモードB時における普通電動役物53の閉鎖条件は、「開放状態で6秒間が経過したこと」または「普通電動役物53が開放中に1個の遊技球が第2始動口34に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモード時における普通電動役物53の閉鎖条件は、「開放状態で3秒間が経過したこと」または「普通電動役物53が開放中に1個の遊技球が第2始動口34に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップSg1605において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Sg1605：NO）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップSg1605において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Sg1605：YES）、ステップSg1606に進む。

40

【3809】

ステップSg1606では、普通電動役物53を閉鎖状態にする。ステップSg1606を実行した後、ステップSg1607に進む。

【3810】

ステップSg1607では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図345：ステップSg0703）において音声発光制御装置

50

90に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【3811】

《G5》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【3812】

図355は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85等の一部の構成は省略されている。

【3813】

音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【3814】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。

【3815】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3816】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には主制御装置60および演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46、各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【3817】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3818】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【3819】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【3820】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【3821】

VDP105は、一種の描画回路であり、液晶表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化され

10

20

30

40

50

ているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置41に表示させる。

【3822】

キャラクタROM106は、液晶表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

10

【3823】

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

【3824】

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

20

【3825】

《G6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

【3826】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

30

< タイマ割込み処理 >

最初に、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【3827】

図356は、音声発光制御装置90のMPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2msec）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【3828】

ステップSg1701では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSg1701を実行した後、ステップSg1702に進む。

40

【3829】

ステップSg1702では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側MPU62から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態

50

記憶処理の詳細については後述する。ステップ S g 1 7 0 2 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 3 に進む。

【 3 8 3 0 】

ステップ S g 1 7 0 3 では、サポートモード演出用処理を実行する。サポートモード演出用処理は、サポートモードの種類に応じて遊技回毎の演出とは別に背景動画や出力する音声を設定するための処理である。サポートモード演出用処理の詳細は後述する。ステップ S g 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 4 に進む。

【 3 8 3 1 】

ステップ S g 1 7 0 4 では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理は、遊技回毎に実行する演出を設定するための処理である。遊技回演出用処理の詳細は後述する。ステップ S g 1 7 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 5 に進む。

【 3 8 3 2 】

ステップ S g 1 7 0 5 では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側 M P U 6 2 から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信した場合に、保留表示領域 D s に表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップ S g 1 7 0 5 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 6 に進む。

【 3 8 3 3 】

ステップ S g 1 7 0 6 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S g 1 7 0 3 からステップ S g 1 7 0 5 の処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。すなわち、上記ステップ S g 1 7 0 3 からステップ S g 1 7 0 5 において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S g 1 7 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 7 に進む。

【 3 8 3 4 】

ステップ S g 1 7 0 7 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S g 1 7 0 3 からステップ S g 1 7 0 5 の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップ S g 1 7 0 3 からステップ S g 1 7 0 5 において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S g 1 7 0 7 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 3 8 3 5 】

< 状態記憶処理 >

次に、状態記憶処理について説明する。状態記憶処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 5 6 : S g 1 7 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【 3 8 3 6 】

図 3 5 7 は、状態記憶処理を示すフローチャートである。当該状態記憶処理は、音声発光制御装置 9 0 において、実行中の遊技の状態を記憶するための処理である。当該状態記憶処理は、大きく 3 つの処理から構成される。具体的には、ステップ S g 1 8 0 1 ~ ステップ S g 1 8 0 4 は、開閉実行モードの実行中であるか否かを記憶する処理である。ステップ S g 1 8 0 5 ~ ステップ S g 1 8 0 8 は、抽選モードが高確率モードであるか低確率モードであるかを記憶する処理である。ステップ S g 1 8 0 9 ~ ステップ S g 1 8 1 8 は、サポートモードが高頻度サポートモード A であるのか、高頻度サポートモード B であるのか、低頻度サポートモードであるのかを記憶する処理である。

【 3 8 3 7 】

ステップ S g 1 8 0 1 では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了した場合に、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 1 において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（ S g 1 8 0 1 : Y E S ）、

ステップ S g 1 8 0 2 に進み、開閉実行モード実行中フラグを O F F にする。開閉実行モード実行中フラグは、開閉実行モードの実行中であることを記憶するためのフラグであり、開閉実行モードの実行が開始される場合に O N にされ、開閉実行モードが終了する場合に O F F にされるフラグである。ステップ S g 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 3 へ進む。

【 3 8 3 8 】

一方、ステップ S g 1 8 0 1 において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 1 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 3 に進む。

【 3 8 3 9 】

ステップ S g 1 8 0 3 では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始された場合に、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 3 において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 0 3 : Y E S)、ステップ S g 1 8 0 4 に進み、開閉実行モード実行中フラグを O N にする。ステップ S g 1 8 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 5 へ進む。

10

【 3 8 4 0 】

ステップ S g 1 8 0 3 において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 3 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 5 に進む。

【 3 8 4 1 】

ステップ S g 1 8 0 5 では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードが終了して高確率モードが開始される場合に主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 5 において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップ S g 1 8 0 6 に進み、音光側高確率モードフラグを O N にする。音光側高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かを記憶するためのフラグである。ステップ S g 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 7 に進む。

20

【 3 8 4 2 】

一方、ステップ S g 1 8 0 5 において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 5 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 7 に進む。

【 3 8 4 3 】

ステップ S g 1 8 0 7 では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。低確率モードコマンドは、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合に主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 7 において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップ S g 1 8 0 8 に進み、音光側高確率モードフラグを O F F にする。ステップ S g 1 8 0 8 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 9 に進む。

30

【 3 8 4 4 】

ステップ S g 1 8 0 7 において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 7 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 9 に進む。

【 3 8 4 5 】

ステップ S g 1 8 0 9 では、高頻度サポートモード A コマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモード A コマンドは、サポートモードが高頻度サポートモード A に移行する場合に、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 9 において、高頻度サポートモード A コマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 0 9 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 0 に進む。

40

【 3 8 4 6 】

ステップ S g 1 8 1 0 では、音光側高頻度サポートモード B フラグが O N であるか否かを判定する。音光側高頻度サポートモード B フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード B に移行する場合に O N にされ、高頻度サポートモード B から他のサポートモードに移行する場合に O F F にされるフラグである。ステップ S g 1 8 1 0 において、音光側

50

高頻度サポートモードBフラグがONであると判定した場合には (S g 1 8 1 0 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 1 に進み、音光側高頻度サポートモードBフラグをOFFにする。その後、ステップ S g 1 8 1 2 に進む。

【 3 8 4 7 】

ステップ S g 1 8 1 0 において、音光側高頻度サポートモードBフラグがONではないと判定した場合には (S g 1 8 1 0 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 2 に進む。

【 3 8 4 8 】

ステップ S g 1 8 1 2 では、音光側高頻度サポートモードAフラグをONにする。音光側高頻度サポートモードAフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードAに移行する場合にONにされ、高頻度サポートモードAから他のサポートモードに移行する場合にOFFにされるフラグである。ステップ S g 1 8 1 2 を実行した後、ステップ S g 1 8 1 3 に進む。

10

【 3 8 4 9 】

一方、ステップ S g 1 8 0 9 において、高頻度サポートモードAコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 9 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 3 に進む。

【 3 8 5 0 】

ステップ S g 1 8 1 3 では、高頻度サポートモードBコマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモードBコマンドは、サポートモードが高頻度サポートモードBに移行する場合に、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 1 3 において、高頻度サポートモードBコマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 1 3 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 4 に進む。

20

【 3 8 5 1 】

ステップ S g 1 8 1 4 では、音光側高頻度サポートモードAフラグがONであるか否かを判定する。ステップ S g 1 8 1 4 において、音光側高頻度サポートモードAフラグがONであると判定した場合には (S g 1 8 1 4 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 5 に進み、音光側高頻度サポートモードAフラグをOFFにする。その後、ステップ S g 1 8 1 6 に進む。

【 3 8 5 2 】

ステップ S g 1 8 1 4 において、音光側高頻度サポートモードAフラグがONではないと判定した場合には (S g 1 8 1 4 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 6 に進む。

30

【 3 8 5 3 】

ステップ S g 1 8 1 6 では、音光側高頻度サポートモードBフラグをONにする。ステップ S g 1 8 1 6 を実行した後、ステップ S g 1 8 1 7 に進む。

【 3 8 5 4 】

一方、ステップ S g 1 8 1 3 において、高頻度サポートモードBコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 1 3 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 7 に進む。

【 3 8 5 5 】

ステップ S g 1 8 1 7 では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する場合に、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 1 7 において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 1 7 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 8 に進む。

40

【 3 8 5 6 】

ステップ S g 1 8 1 8 では、音光側高頻度サポートモードAフラグまたは音光側高頻度サポートモードBフラグのうち、ONとなっているフラグをOFFにする。その後、状態記憶処理を終了する。一方、ステップ S g 1 8 1 7 において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 1 7 : N O)、そのまま状態記憶処理を終了する。

50

【 3 8 5 7 】

< サポートモード演出用処理 >

次に、サポートモード演出用処理について説明する。サポートモード演出用処理は、タイム割込み処理のサブルーチン（図 3 5 6 : S g 1 7 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【 3 8 5 8 】

図 3 5 8 は、サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 9 0 1 では、開閉実行モード実行中フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 1 において、開閉実行モード実行中フラグが ON ではないと判定した場合には（S g 1 9 0 1 : NO）、ステップ S g 1 9 0 2 に進む。一方、ステップ S g 1 9 0 1 において、開閉実行モード実行中フラグが ON であると判定した場合には（S g 1 9 0 1 : YES）、サポートモード演出用処理を終了する。 10

【 3 8 5 9 】

ステップ S g 1 9 0 2 では、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 2 において、音光側高頻度サポートモード A フラグ、および、音光側高頻度サポートモード B フラグのいずれも ON ではないと判定した場合には（S g 1 9 0 2 : NO）、ステップ S g 1 9 0 3 に進む。

【 3 8 6 0 】

ステップ S g 1 9 0 3 では、低頻度サポートモード用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードの状態において、左打ちをして振分機構 1 2 0 に遊技球を入球させることを促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。ステップ S g 1 9 0 3 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。 20

【 3 8 6 1 】

ステップ S g 1 9 0 2 において、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であると判定した場合には（S g 1 9 0 2 : YES）、ステップ S g 1 9 0 4 に進む。

【 3 8 6 2 】

ステップ S g 1 9 0 4 では、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であると判定した場合には（S g 1 9 0 4 : YES）、ステップ S g 1 9 0 5 に進む。 30

【 3 8 6 3 】

ステップ S g 1 9 0 5 では、高頻度サポートモード A 用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモード A の状態において、左打ちをして振分機構 1 2 0 に遊技球を入球させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモード A の状態は、低頻度サポートモードの状態と比較して、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモード A 用の演出は、低頻度サポートモード用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップ S g 1 9 0 5 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。 40

【 3 8 6 4 】

ステップ S g 1 9 0 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON ではないと判定した場合には（S g 1 9 0 4 : NO）、ステップ S g 1 9 0 6 に進む。

【 3 8 6 5 】

ステップ S g 1 9 0 6 では、高頻度サポートモード B 用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモード B の状態において、右打ちをしてスルーゲー 50

ト 3 5 b に遊技球を通過させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモード B の状態は、高頻度サポートモード A の状態と比較して、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモード B 用の演出は、高頻度サポートモード A 用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップ S g 1 9 0 6 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【 3 8 6 6 】

< 遊技回演出用処理 >

10

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 5 6 : S g 1 7 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 8 6 7 】

図 3 5 9 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 0 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S g 2 0 0 1 において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には（S g 2 0 0 1 : Y E S）、ステップ S g 2 0 0 2 に進む。

【 3 8 6 8 】

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

20

【 3 8 6 9 】

ステップ S g 2 0 0 3 では、演出パターンの設定処理を実行する。当該処理は、処理対象である遊技回における演出のパターンを設定する処理である。演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップ S g 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 4 に進む。

【 3 8 7 0 】

ステップ S g 2 0 0 4 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップ S g 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 5 に進む。

30

40

【 3 8 7 1 】

ステップ S g 2 0 0 5 では、遊技回演出コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。遊技回演出コマンドは、ステップ S g 2 0 0 3 で設定した演出パターンおよびステップ S g 2 0 0 4 で設定した停止する液晶図柄の内容を含む情報である。遊技回演出コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、遊技回コマンドに含まれる情報に基づいて液晶表示装置 4 1 に演出用の画像や液晶用図柄の画像を表示させる。ステップ S g 2 0 0 5 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 6 に進む。

【 3 8 7 2 】

ステップ S g 2 0 0 6 では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側 R A M 9 4 の保留個数カウンタエリアに記憶されている保留個数が 1 減算される

50

ように、当該保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S g 2 0 0 8 を実行した後、遊技回演出用処理を終了する。

【 3 8 7 3 】

< 演出パターンの設定処理 >

次に、演出パターンの設定処理について説明する。演出パターンの設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 3 5 9 : S g 2 0 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 8 7 4 】

図 3 6 0 は、演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 1 0 1 では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において大当たり当選しているか否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに含まれる大当たりの有無に関する情報に基づいて判定する。ステップ S g 2 1 0 1 において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たり当選していると判定した場合には（S g 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S g 2 1 0 2 に進む。

10

【 3 8 7 5 】

ステップ S g 2 1 0 2 では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において確変大当たり当選しているか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 2 において、確変大当たり当選していると判定した場合には（S g 2 1 0 2 : Y E S）、ステップ S g 2 1 0 3 に進む。

【 3 8 7 6 】

20

ステップ S g 2 1 0 3 では、当該処理対象である大当たり当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であるか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 3 において、当該処理対象である大当たり当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であると判定した場合には（S g 2 1 0 3 : Y E S）、ステップ S g 2 1 0 4 に進む。

【 3 8 7 7 】

ステップ S g 2 1 0 4 では、確変大当たり B 用の演出パターンを設定処理を実行する。確変大当たり B に当選した場合、次回から実行される遊技回は高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモード B となる。よって、確変大当たり B は、遊技者にとっては非常に有利な状態となる大当たりであるので、確変大当たり B 用の演出パターンは、遊技者に大きな期待感を付与する内容に設定されている。ステップ S g 2 1 0 4 を実行した後、演出

30

【 3 8 7 8 】

ステップ S g 2 1 0 3 において、当該処理対象である大当たり当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B はないと判定した場合には（S g 2 1 0 3 : N O）、ステップ S g 2 1 0 5 に進む。

【 3 8 7 9 】

ステップ S g 2 1 0 5 では、確変大当たり A 用の演出パターンを設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 5 を実行した後、演出パターンを設定処理を終了する。

【 3 8 8 0 】

ステップ S g 2 1 0 2 において、確変大当たり当選していないと判定した場合には（S g 2 1 0 2 : N O）、ステップ S g 2 1 0 6 に進む。ステップ S g 2 1 0 6 では、当該処理対象である大当たり当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であるか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 6 において、当該処理対象である大当たり当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であると判定した場合には（S g 2 1 0 6 : Y E S）、ステップ S g 2 1 0 7 に進む。

40

【 3 8 8 1 】

ステップ S g 2 1 0 7 では、通常大当たり B 用の演出パターンを設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 7 を実行した後、演出パターンを設定処理を終了する。

【 3 8 8 2 】

ステップ S g 2 1 0 6 において、当該処理対象である大当たり当選した遊技回の大当

50

たり種別が大当たり B ではないと判定した場合には (S g 2 1 0 6 : N O) 、ステップ S g 2 1 0 8 に進む。

【 3 8 8 3 】

ステップ S g 2 1 0 8 では、通常大当たり A 用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 8 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 3 8 8 4 】

ステップ S g 2 1 0 1 において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たり
に当選していないと判定した場合には (S g 2 1 0 1 : N O) 、ステップ S g 2 1 0 9 に
進む。

【 3 8 8 5 】

ステップ S g 2 1 0 9 では、外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 9 を実行した後、演出パターン
の設定処理を終了する。

【 3 8 8 6 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明
する。

【 3 8 8 7 】

図 3 6 1 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示す
フローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行さ
れ、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理におい
て実行される各ステップの処理について説明する。

【 3 8 8 8 】

ステップ S g 2 2 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0
2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が
行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読
み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M
1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1
0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M
1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の
初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S g 2 2 0 2 に進む。

【 3 8 8 9 】

ステップ S g 2 2 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行され
ると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これに
より、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、
以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【 3 8 9 0 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理につ
いて説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマ
ンドを受信する毎に実行される処理である。

【 3 8 9 1 】

図 3 6 2 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処
理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 3 0 1 では、コマンド記憶処理を実行す
る。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設
けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶
処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理の
コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 3 8 9 2 】

< V 割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理について説

10

20

30

40

50

明する。

【 3 8 9 3 】

図 3 6 3 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 3 8 9 4 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 3 8 9 5 】

ステップ S g 2 4 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 3 6 2）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 3 8 9 6 】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 3 8 9 7 】

なお、コマンド対応処理（S g 2 4 0 1）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【 3 8 9 8 】

ステップ S g 2 4 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S g 2 4 0 1）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S g 2 4 0 3 に進む。

【 3 8 9 9 】

ステップ S g 2 4 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S g 2 4 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を

10

20

30

40

50

特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップ S g 2 4 0 4 に進む。

【 3 9 0 0 】

ステップ S g 2 4 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ S g 2 4 0 3 ）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、 V D P 1 0 5 に対して送信する。 V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S g 2 4 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、 V 割込み処理を終了する。

10

【 3 9 0 1 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、振分機構 1 2 0 によって開口部 1 2 2 から入球した遊技球が左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第 1 始動口 3 3 a に入球した場合も、第 1 始動口 3 3 b に入球した場合も、いずれも同一の図柄（第 1 の図柄）を変動させるので、振り分けられた先の入球部（始動口）ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができる。また、2 つの経路に振り分けられたにも関わらず同一の図柄を変動させる入球部（始動口）に案内する振分機構 1 2 0 の役割（設置目的）について、遊技者に種々の推測をさせることができる。

【 3 9 0 2 】

20

本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、右側流路 R 2 から第 1 始動口 3 3 b へ遊技球が流通する経路上に普通電動役物 5 3 を備えるので、振分機構 1 2 0 によって左側流路 R 1 と右側流路 R 2 のいずれに振り分けられても、いずれに振り分けられた遊技球も同一の図柄（第 1 の図柄）を変動させる契機となる場合と、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が普通電動役物 5 3 によって第 2 の図柄を変動させる契機となる場合があり、遊技球を振分機構 1 2 0 に到達させる同じ流通態様であっても、サポートモードの種類によって第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様にするすることができる。すなわち、普通電動役物 5 3 が開放するか否かを決定する電役開放抽選の当選確率を制御することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様にするすることができる。

【 3 9 0 3 】

30

より具体的には、普通電動役物 5 3 は、開口部 1 2 4 から流出した遊技球を、第 1 始動口 3 3 b と第 2 始動口 3 4 に振り分ける振分機構と考えることができ、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は振分機構 1 2 0 と普通電動役物 5 3 の 2 つの振分機構を備えることができる。そして、振分機構として機能する普通電動役物 5 3 が動作する確率は、電役開放抽選の当選確率であるので、サポートモードを変更することによって変更することが可能である。従って、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球を当該振分機構 1 2 0 が、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分ける場合であっても、振分機構として機能する普通電動役物 5 3 が右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球を第 2 始動口 3 4 に振り分ける確率（すなわち、電役開放抽選の当選確率）を変更することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を低く設定した場合（低頻度サポートモードの場合）には、振分機構 1 2 0 によって左側流路 R 1 に振り分けた遊技球を第 1 始動口 3 3 a に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。そして、右側流路 R 2 に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が低いので、高い確率で第 1 始動口 3 3 b に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。すなわち、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球を高い確率で第 1 始動口 3 3 （第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b ）に入球させ、高い確率（頻度）で第 1 の図柄を変動させることができる。

40

【 3 9 0 4 】

一方、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を高く設定した場合（高頻度サポートモード A の場合）には、振分機構 1 2 0

50

によって左側流路 R 1 に振り分けた遊技球を第 1 始動口 3 3 a に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。そして、右側流路 R 2 に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が高いので、高い確率で第 2 始動口 3 4 に入球させ、第 2 の図柄を変動させることができる。このように、電役開放抽選の当選確率を変更することによって、遊技球の流通態様が同じであっても、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。

【3905】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲートとして、振分機構 1 2 0 の内部に配置されたスルーゲート 3 5 a とは別に、スルーゲート 3 5 b を備えるので、振分機構 1 2 0 を経由しない遊技球の流通態様であっても普通電動役物 5 3 を開放させることができる。その結果、高頻度サポートモード B の状態の場合に、スルーゲート 3 5 b を通過する流通態様で遊技球を流通させることによって、高い確率で第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させることができる。

10

【3906】

従って、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は以下のことが実現可能である。低頻度サポートモードで遊技者が振分機構 1 2 0 に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b に遊技球が入球し、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第 1 の図柄のみを変動させることができる。高頻度サポートモード A で遊技者が振分機構 1 2 0 に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 3 3 a と第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する可能性が高いので、第 1 の図柄と第 2 の図柄とを変動させることができる。高頻度サポートモード B で遊技者がスルーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通させた場合には、第 2 始動口 3 4 のみに遊技球が入球する可能性が高いので、高い確率で第 2 の図柄のみを変動させることができる。その結果、高い確率で第 1 の図柄のみが変動する遊技状態、第 1 の図柄と第 2 の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第 2 の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも 3 つの状態をつくり出すことができる。

20

【3907】

換言すれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への遊技球の入球数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも 3 段階に変更可能に制御することができる。よって、当該 3 段階の入球相対比 (遊技状態) を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【3908】

さらに換言すれば、パチンコ機 1 0 は、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 始動口に連続して入球する確率を第 1 始動口連続入球確率とし、遊技球が第 1 始動口と第 2 始動口とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 始動口に連続して入球する確率を第 2 始動口連続入球確率とした場合に、第 1 始動口連続入球確率が、交互入球確率および第 2 始動口連続入球確率よりも高い第 1 遊技状態 (低頻度サポートモード) と、交互入球確率が、第 1 始動口連続入球確率および第 2 始動口連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態 (高頻度サポートモード A) と、第 2 始動口連続入球確率が、第 1 始動口連続入球確率および交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態 (高頻度サポートモード B) と、を切り替え可能に制御することができる。従って、パチンコ機 1 0 は、第 1 遊技状態 (低頻度サポートモード) と第 2 の遊技状態 (高頻度サポートモード A) と第 3 の遊技状態 (高頻度サポートモード B) の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【3909】

そして、第 1 遊技状態 (低頻度サポートモード) よりも第 2 の遊技状態 (高頻度サポートモード A) の方が遊技者に有利な遊技状態であり、第 2 の遊技状態 (高頻度サポートモード A) よりも第 3 の遊技状態 (高頻度サポートモード B) の方が遊技者に有利な遊技状

50

態であるという特徴を有する。従って、パチンコ機 10 は、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3910】

上記の遊技の流れにおいても説明したが、ここで、本実施形態におけるパチンコ機 10 が奏する効果を従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第 1 始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第 1 特典期待値とし、第 2 始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選（大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む）した場合に付与される特典（例えば払い出される賞球数）の期待値を第 2 特典期待値とする。また、通常時に当たり当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たり当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。

10

【3911】

従来から、第 1 始動口と第 2 始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ）は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態（例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード）においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第 1 始動口と第 2 始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第 2 始動口に遊技球を入球させる。

20

【3912】

従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第 2 特典期待値を大きくする必要があるが、第 2 特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまふ（通常状態においては第 1 始動口と第 2 始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第 1 特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第 1 特典期待値と第 2 特典期待値との平均であるので、第 1 特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまふ。

30

【3913】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

40

【3914】

一方、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、通常状態においては、振分機構 120 に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第 1 始動口 33a にのみ遊技球が入球するので、第 1 特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモード B の場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第 2 始動口 34 にのみ遊技球が入球するので、第 2 特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポート B における高サポ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに

50

、高頻度サポートモード A の場合には、振分機構 1 2 0 に到達するように遊技球を流通させ、第 1 始動口 3 3 a と第 2 始動口 3 4 とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモード A 時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモード B 時）との中間的な値となり、通常状態 高頻度サポートモード A 高頻度サポートモード B といった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。

【 3 9 1 5 】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第 1 特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第 1 特典期待値と第 2 特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。

【 3 9 1 6 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 の特徴および当該特徴が奏する効果を、第 1 始動口と第 2 始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる 2 つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。

【 3 9 1 7 】

本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技球の通過が電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲート 3 5 a が、振分機構 1 2 0 によって振り分けられた一の経路（右側流路 R 2 ）に配置されているので、振分機構 1 2 0 が遊技球を振り分ける態様（左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに振り分ける順番）について、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。さらに、右側流路 R 2 に振り分けられた場合には、電役開放抽選に当選するか否かといった期待感を付与することができる。従って、振分機構 1 2 0 における遊技球の振り分けの態様と、電役開放抽選における抽選結果（すなわち、普通電動役物 5 3 が開放するか否か）との、少なくとも 2 段階の期待感を付与することができる。

【 3 9 1 8 】

本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、サポートモードとして、低頻度サポートモードと、電役開放抽選の当選確率は低頻度サポートモードより高いが電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）および普通電動役物 5 3 の開放時間が低頻度サポートモードと同じである高頻度サポートモード A と、低頻度サポートモードと比べて電役開放抽選の当選確率が高く、電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）が短く、普通電動役物 5 3 の開放時間が長い高頻度サポートモード B とを実行可能であり、これら 3 つのサポートモードの切り替えを利用して、上記の遊技の流れで説明したように、種々の新たな遊技の流れを創出することができる。

【 3 9 1 9 】

また、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、以下の効果を奏する。

まず、以下のように定義する。

・高頻度サポートモード A における電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）を T_p 、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物 5 3 が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）を T_m 、1 回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間を $T_s 1$ 、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過した時点から普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間を $T_r 1$ 、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過して普

10

20

30

40

50

通電動役物 5 3 に到達した時点から開放した普通電動役物 5 3 によって第 2 始動口 3 4 に入球するまでの時間を $T f 1$ とする。

・高頻度サポートモード B における電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）を $T p$ 、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物 5 3 が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）を $T m$ 、1 回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間を $T s 2$ 、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過した時点から普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間を $T r 2$ 、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した時点から開放した普通電動役物 5 3 によって第 2 始動口 3 4 に入球するまでの時間を $T f 2$ とする。

10

このように定義した場合、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、以下の式 (1) ~ 式 (3) を満たすように構成されている。

$$T p + T m - T r 1 \dots \text{式 (1)}$$

$$T p + T m - T r 2 \dots \text{式 (2)}$$

$$T r 1 + T f 1 - T p + T m + T s 1 < T r 2 + T f 2 - T p + T m + T s 2 \dots \text{式 (3)}$$

なお、本実施形態においては、上記の各パラメータの具体的な値は、 $T p = 0.05$ 秒、 $T m = 0.1$ 秒、 $T r 1 = 0.3$ 秒、 $T r 2 = 0.3$ 秒、 $T f 1 = 2.0$ 秒、 $T f 2 = 5.0$ 秒、 $T s 1 = 3.0$ 秒、 $T s 2 = 6.0$ 秒であり、上記式 (1) ~ 式 (3) を満たす。

20

【 3 9 2 0 】

このような構成において、サポートモードが高頻度サポートモード A である場合には、スルーゲート 3 5 a を通過するように遊技球を流通（左打ち）させた場合には、普通電動役物 5 3 による誘導（補助）によって遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができるが、スルーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合には、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球するよりも前に普通電動役物 5 3 が閉鎖してしまうため、遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができない。

よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモード A の場合には、スルーゲート 3 5 a を通過するように（振分機構 1 2 0 に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）の方が、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

30

【 3 9 2 1 】

一方、サポートモードが高頻度サポートモード B である場合には、スルーゲート 3 5 a を遊技球が通過するように流通させた場合、および、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、普通電動役物 5 3 による誘導（補助）によって遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができる。しかしながら、スルーゲート 3 5 a を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分機構 1 2 0 を通過するので、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球のうち、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球しかスルーゲート 3 5 a を通過することができない。よって、振分機構 1 2 0 に到達するように遊技球を流通（左打ち）させた場合における振分機構 1 2 0 に到達した遊技球の個数に対するスルーゲート 3 5 a を通過して第 2 始動口 3 4 に入球する遊技球の個数の割合は、スルーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合におけるスルーゲート 3 5 b に到達した遊技球の個数に対する当該スルーゲート 3 5 b を通過して第 2 始動口 3 4 に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモード B の場合には、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）の方が、スルーゲート 3 5 a を通過するように（振分機構 1 2 0 に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

40

【 3 9 2 2 】

ここで、高頻度サポートモード A と高頻度サポートモード B とは、遊技中の制御として

50

は、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間が異なるだけである。従って、本実施形態におけるパチンコ機１０は、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間が異なる２つの高頻度サポートモードを切り替えるだけで、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができる。従って、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９２３】

《Ｇ７》第７実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【３９２４】

《Ｇ７－１》変形例１：

上記第７実施形態は、遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３が第１始動口３３ｂの上方に配置されているため、高頻度サポートモードＢにおいて、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に、当該普通電動役物５３が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物５３から放出され流下し第１始動口３３ｂに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例１は、上記課題を解決する。

【３９２５】

図３６４は、変形例１における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図３６４は、変形例１における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図３６４において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【３９２６】

図３６４（ａ）に示すように、本例における第２始動口３４は、第１始動口３３ｂよりも遊技盤３０に正面視して右側に配置されている。また、普通電動役物５３は、２つの可動片である左側可動片５３ｄと右側可動片５３ｅとを備える。左側可動片５３ｄは、開口部１２４から第１始動口３３ｂまでの遊技球の流通経路上に配置されている。左側可動片５３ｄは、右側の部位が左側の部位より下方に位置するように傾斜している。右側可動片５３ｅは、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球の流通経路上に配置されている。右側可動片５３ｅは、左側の部位が右側の部位より下方に位置するように傾斜している。

【３９２７】

その他の構成および各サポートモードにおける電役開放抽選の当選確率、電役開放抽選における変動時間、普通電動役物５３の開放時間等の制御の内容は上記実施形態と同じである。このような構成を採用した場合の、各サポートモードについて以下に説明する。

【３９２８】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。低頻度サポートモードの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し（図３６４（ａ））、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ｂに入球する（図３６４（ｂ））。

【３９２９】

図３６５は、変形例１における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図３６５（ａ）に示すように、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。図３６５（ｂ

）に示すように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の左側可動片 5 3 d に誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

【 3 9 3 0 】

図 3 6 6 は、変形例 1 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード B の実行中は、上記実施形態と同様に、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の右側可動片 5 3 e に誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に入球する。

10

【 3 9 3 1 】

このとき、上記第 7 実施形態と異なり、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 の部位（右側可動片 5 3 e ）が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されていないので、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 （右側可動片 5 3 e ）によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 b の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 1 は、上記実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

20

【 3 9 3 2 】

《 G 7 - 2 》変形例 2：

上記第 7 実施形態は、遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されているため、高頻度サポートモード A において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。

30

【 3 9 3 3 】

また、同様に、高頻度サポートモード B において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 2 は、上記課題を解決する。

【 3 9 3 4 】

図 3 6 7 は、変形例 2 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 3 6 7 は、変形例 2 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

40

【 3 9 3 5 】

本変形例 2 と上記変形例 1 との異なる点は、変形例 2 は、変形例 1 が備えていた第 1 始動口 3 3 b を備えない点である。その他の構成は、変形例 1 と同じである。

【 3 9 3 6 】

図 3 6 7 は、変形例 2 における低頻度サポートモードを説明する説明図であり、図 3 6 8 は、変形例 2 における高頻度サポートモード A を説明する説明図であり、図 3 6 9 は、変形例 2 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。

【 3 9 3 7 】

変形例 2 の場合、図 3 6 8（b）に示すように、高頻度サポートモード A において、振

50

分機構 1 2 0 によって右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は左側可動片 5 3 d によって誘導されて第 2 始動口 3 4 に入球する。このとき、変形例 2 は変形例 1 の構成と異なり、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖し、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した場合であっても、遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

【 3 9 3 8 】

10

また、上記第 7 実施形態と異なり、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 の部位（右側可動片 5 3 e ）が第 1 始動口 3 3 b の上方に位置することがなく、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 （右側可動片 5 3 e ）によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 b の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 2 は、上記第 7 実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

20

【 3 9 3 9 】

《 G 7 - 3 》変形例 3 :

上記第 7 実施形態は、遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されているため、高頻度サポートモード A において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。

【 3 9 4 0 】

また、同様に、高頻度サポートモード B において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 2 は、上記課題を解決する。

30

【 3 9 4 1 】

また、上記変形例 1 および変形例 2 においては、普通電動役物 5 3 は左側可動片 5 3 d と右側可動片 5 3 e との 2 つの部位を備えるため、遊技盤 3 0 の遊技領域 P A に対して普通電動役物 5 3 を配置するスペースを広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。以下に示す変形例 3 は、上記課題を解決する。

【 3 9 4 2 】

図 3 7 0 は、変形例 3 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 3 7 0 は、変形例 3 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

40

【 3 9 4 3 】

図 3 7 0 に示すように、変形例 3 のパチンコ機 1 0 は、変形例 2 と同様に第 1 始動口 3 3 b を備えない。また、第 2 始動口 3 4 が、開口部 1 2 4 から放出された遊技球が流下する流通経路上に配置されている。さらに、開口部 1 2 4 から第 2 始動口 3 4 までの遊技球の流通経路上に普通電動役物 5 3 が配置されている。本変形例における普通電動役物 5 3 の動作は、上記実施形態と異なる。変形例 3 における普通電動役物 5 3 は、遊技盤 3 0 から突出して配置されている可動片 5 3 a が遊技盤 3 0 の平面上を移動することで、その開閉動作が実行される。図 3 7 0 は、低頻度サポートモードの状態を示しており、図 3 7 0

50

(a) および図 3 7 0 (b) に示した普通電動役物 5 3 は閉鎖状態である。

【 3 9 4 4 】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図 3 7 0 (a) および図 3 7 0 (b) に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球した遊技球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられ、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球し、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、開口部 1 2 4 から流出した後、閉鎖状態の普通電動役物 5 3 の可動片 5 3 a の上面を流下し、第 2 始動口 3 4 には入球せずにさらに普通電動役物 5 3 より下方に流下する。

10

【 3 9 4 5 】

図 3 7 1 は、変形例 3 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード A の実行中は、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球した遊技球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 3 7 1 (a) は、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球が第 1 始動口 3 3 a に入球する様子を示している。図 3 7 1 (b) は、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球する様子を示している。図 3 7 1 (b) に示すように、本例における普通電動役物 5 3 は、遊技盤 3 0 を正面視して右上方向に移動することによって、閉鎖状態から開放状態に移行する。普通電動役物 5 3 が右上方向に移動すると、開口部 1 2 4 から第 2 始動口 3 4 まで遊技球が流通可能となり、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、上記実施形態および変形例における普通電動役物 5 3 は、普通電動役物 5 3 の上面に到達した遊技球を第 2 始動口 3 4 まで誘導するので、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を補助する補助手段として機能するが、本例における普通電動役物 5 3 も、開放状態に移行することによって開口部 1 2 4 から放出された遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することを容易にすることから、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を補助する補助手段として機能する。

20

【 3 9 4 6 】

また、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをして、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

30

【 3 9 4 7 】

図 3 7 2 は、変形例 3 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図示するように、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、遊技盤 3 0 が備える壁部 W の上面に到達し、当該壁部 W の上面を流通した後、開放中の普通電動役物 5 3 の上面を流通し、第 2 始動口 3 4 に入球する。

【 3 9 4 8 】

このように、変形例 3 のパチンコ機 1 0 は、変形例 2 と同様に、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード A の状態において普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで開放状態から閉鎖状態に移行した場合であっても、遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうことを回避することができる。

40

【 3 9 4 9 】

また、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に位置することがなく、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 b の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5

50

3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 3 は、上記第 7 実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【3 9 5 0】

さらに、変形例 3 における普通電動役物 5 3 は、上記変形例 1 および変形例 2 と異なり、左側可動片 5 3 d および右側可動片 5 3 e といった 2 つの部位を備えず、1 つの可動片によって構成されている。従って、遊技盤 3 0 の遊技領域 P A に対して普通電動役物 5 3 を配置するスペースを狭く（小さく）することができ、普通電動役物 5 3 の配置領域の省スペース化を実現することができる。

【3 9 5 1】

また、変形例 3 における普通電動役物 5 3 は、閉鎖状態のときには、右側流路 R 2 から第 2 始動口 3 4 までの流通経路を遮蔽し、かつ、壁部 W から第 2 始動口 3 4 までの流通経路を分断する。そして、開放状態のときには、右側流路 R 2 から第 2 始動口 3 4 までの流通経路の遮蔽を解除し、かつ、壁部 W から第 2 始動口 3 4 までの流通経路を形成する。従って、普通電動役物 5 3 は、閉鎖状態から開放状態に移行することによって、2 つの流通経路を変更することができる。すなわち、普通電動役物 5 3 は、1 つの状態変化で 2 種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、右側流路 R 2 から第 2 始動口 3 4 までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、壁部 W から第 2 始動口 3 4 までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、普通電動役物 5 3 を利用した遊技を実行することができる。

【3 9 5 2】

《G 7 - 4》変形例 4：

上記第 7 実施形態は、遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されているため、高頻度サポートモード A において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。

【3 9 5 3】

また、同様に、高頻度サポートモード B において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 2 は、上記課題を解決する。

【3 9 5 4】

また、上記変形例 2 および変形例 3 の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路 R 2 に振り分けられ開口部 1 2 4 から放出された遊技球は第 1 始動口 3 3 や第 2 始動口 3 4 に入球せずそのまま流下する構成であった。その結果、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率が低くなってしまうといった課題がある。以下に示す変形例 4 は、上記の課題を解決する。

【3 9 5 5】

図 3 7 3 は、変形例 4 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 3 7 3 は、変形例 2 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【3 9 5 6】

変形例 4 のパチンコ機 1 0 は、開口部 1 2 4 から放出された遊技球が流下する流通経路上に一般入賞口 3 2 が配置されている。さらに、変形例 4 のパチンコ機 1 0 は第 1 始動口 3 3 b を備えない。

【3 9 5 7】

図 3 7 3 (a) に示すように、低頻度サポートモードにおいて開口部 1 2 2 から入球し

振分機構 120 によって左側流路 R1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 33a に入球する。そして、図 373 (b) に示すように、右側流路 R2 に振り分けられた遊技球は一般入賞口 32 に入球する。上記変形例 2 および変形例 3 の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路 R2 に振り分けられ開口部 124 から放出された遊技球は第 1 始動口 33 や第 2 始動口 34 に入球せずそのまま流下したが、本変形例においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路 R2 に振り分けられ開口部 124 から放出された遊技球は一般入賞口 32 に入球する。よって、上記変形例 2 および変形例 3 と比較して、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率を高めることができる。

【3958】

10

図 374 は、変形例 4 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。図 374 (a) および図 374 (b) に示すように、高頻度サポートモード A の場合には、振分機構 120 によって左側流路 R1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 33a に入球し、右側流路 R2 に振り分けられた遊技球は第 2 始動口 34 に入球する。変形例 4 の構成においては、仮に、左側可動片 53d が遊技球を第 2 始動口 34 まで誘導中に、普通電動役物 53 が閉鎖した場合であっても、遊技球が一般入賞口 32 に入球し、意図せず第 1 始動口 33b に入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 53 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 34 に到達するよりも前に、普通電動役物 53 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 34 に入球しない。

20

【3959】

図 375 は、変形例 4 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。図 375 に示すように、高頻度サポートモード B の場合には、上記変形例 1 と同様に、スループゲート 35b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 53 の右側可動片 53e に誘導（補助）されて第 2 始動口 34 に入球する。変形例 4 の構成においては、上記第 7 実施形態と異なり、第 1 始動口 33b を備えないので、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 34 へ誘導する普通電動役物 53 の部位（右側可動片 53e）が第 1 始動口 33b の上方に位置することがなく、高頻度サポートモード B において普通電動役物 53（右側可動片 53e）によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 33b の上部を通過しないで第 2 始動口 34 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 53 が遊技球を第 2 始動口 34 に誘導中に普通電動役物 53 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 53 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 33b に入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 33 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 34 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 2 は、上記第 7 実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 34 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

30

【3960】

《G7-5》変形例 5：

上記第 7 実施形態においては、第 1 始動口 33 として第 1 始動口 33a と第 1 始動口 33b の 2 つを備えているので、第 1 始動口 33 に関して遊技球の入球の検出を、第 1 始動口 33a と第 1 始動口 33b の 2 つの入球部において行う必要があり、遊技球の入球検知用のセンサを従来より多く備えないといけないといった課題や、遊技盤 30 の遊技領域 PA に対して始動口を配置するスペースを従来より広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。さらに、上記第 7 実施形態においては、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 34 へ誘導する普通電動役物 53 が第 1 始動口 33b の上方に配置されているため、高頻度サポートモード B において普通電動役物 53 によって誘導（補助）されている遊技球は、第 1 始動口 33b の上部を通過して第 2 始動口 34 まで到達する。このとき、仮に、普通電動役物 53 が遊技球を第 2 始動口 34 に誘導中に普通電動役物 53 が閉鎖した場合には、普通電動役物 53 から放出されて流下した遊技球が、意図せず第 1 始動口 33b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 5 は、上

40

50

記課題を解決する。

【 3 9 6 1 】

図 3 7 6 は、変形例 5 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 3 7 6 は、変形例 5 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【 3 9 6 2 】

図 3 7 6 に示すように、変形例 5 における振分機構 1 2 0 は、左側流路 R 1 が半円形状を形成している。また、左側流路 R 1 に振り分けられ開口部 1 2 3 から放出された遊技球も、右側流路 R 2 に振り分けられ開口部 1 2 4 から放出した遊技球も、いずれの遊技球も入球可能な位置に第 1 始動口 3 3 a が配置されている。また、変形例 5 のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 b を備えない。

10

【 3 9 6 3 】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【 3 9 6 4 】

図 3 7 6 (a) および図 3 7 6 (b) に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球した遊技球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられ、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球し、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球も、開口部 1 2 4 から流出した後、第 1 始動口 3 3 a に入球する。

20

【 3 9 6 5 】

図 3 7 7 は、変形例 5 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード A の実行中は、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球した遊技球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 3 7 7 (a) に示すように、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球する。図 3 7 7 (b) に示すように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の左側可動片 5 3 d に誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

30

【 3 9 6 6 】

図 3 7 8 は、変形例 5 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード B の実行中は、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の右側可動片 5 3 e に誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に入球する。

【 3 9 6 7 】

変形例 5 におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口として第 1 始動口 3 3 a の一つしか備えないので、上記第 7 実施形態と比較して、備えなければならない遊技球の入球検知用のセンサの数を削減することができる。また、それに伴って、入球検知に必要な処理も削減することができる。さらに、遊技盤 3 0 の遊技領域 P A に対して始動口を配置するために確保しなければいけないスペースを上記第 7 実施形態より狭く (小さく) することができる。

40

【 3 9 6 8 】

また、本変形例におけるパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 の部位 (右側可動片 5 3 e) が第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a) の上方に配置されていないので、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 (右側可動片 5 3 e) によって誘導されている遊技球は、第 1 始動

50

口 3 3 の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 5 は、上記実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【 3 9 6 9 】

さらに、本変形例におけるパチンコ機 1 0 は、遊技球が振分機構 1 2 0 によって振り分けられたにも関わらず、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球と、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部である第 1 始動口 3 3 a に入球するので、遊技者に、振分機構 1 2 0 の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

10

【 3 9 7 0 】

《 G 7 - 6 》変形例 6 :

上記第 7 実施形態および変形例における振分機構 1 2 0 は、到達した遊技球を左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けるため、遊技者は、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球がどのように流通するのかを推測することができ、遊技者の遊技に対する集中力や、注目度が低下してしまう可能性があるといった課題がある。以下に示す変形例 6 は、上記課題を解決する。

20

【 3 9 7 1 】

図 3 7 9 は、変形例 6 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 3 7 9 は、変形例 6 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図 3 7 9 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【 3 9 7 2 】

図 3 7 9 に示すように、変形例 6 における振分機構 1 2 0 は、開口部 1 2 2 から入球した遊技球を一時的に滞留させるクルーン 1 2 9 を備える。クルーン 1 2 9 には開口部 1 2 3 と開口部 1 2 4 とが形成されている。また、開口部 1 2 4 にはスルーゲート 3 5 a が設けられている。

30

【 3 9 7 3 】

開口部 1 2 2 から入球した遊技球は、クルーン 1 2 9 の領域内で移動しながら一時的に滞留した後、開口部 1 2 3 または開口部 1 2 4 から放出される。すなわち、本変形例における振分機構 1 2 0 は、到達した遊技球を開口部 1 2 3 と開口部 1 2 4 とにランダムに振り分ける。

【 3 9 7 4 】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図 3 7 9 (a) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 3 に振り分けられた遊技球は、第 1 始動口 3 3 a に入球する。また、図 3 7 9 (b) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球はスルーゲート 3 5 a を通過する。当該通過を契機として電役開放抽選が実行されるが、低頻度サポートモードであるので当該抽選に当選する確率は低く、開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球は高い確率で第 1 始動口 3 3 b に入球する。

40

【 3 9 7 5 】

図 3 8 0 は、変形例 6 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図 3 8 0 (a) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 3 に振り分けられた遊技球は、第 1 始動口 3 3 a に入球する。また、図 3 8 0 (b) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部

50

１２４に振り分けられた遊技球はスルーゲート３５aを通過し、当該通過を契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモードＡであるので当該抽選に当選する確率は高く、その場合、普通電動役物５３が開放状態に移行する。よって、クルーン１２９によって開口部１２４に振り分けられた遊技球は、普通電動役物５３に誘導（補助）され、高い確率で第２始動口３４に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

【３９７６】

図３８１は、変形例６における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。図３８１に示すように、高頻度サポートモードＢの場合には、スルーゲート３５bを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３eに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。

【３９７７】

このように変形例６は、振分機構１２０の構成が上記実施形態および変形例と異なり、クルーン１２９を備える。すなわち、振分機構１２０に到達した遊技球を２つの経路に交互に振り分けるのではなく、ランダムに振り分ける。従って、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかを推測しにくい。従って、遊技者に対して、振分機構１２０における振り分け態様に注目させることができるとともに、遊技者を遊技に集中させることができる。特に、高頻度サポートモードＡの場合には、開口部１２３に振り分けられた遊技球は第１始動口３３aに入球し、開口部１２４に振り分けられた遊技球は高い確率で第２始動口３４に入球する。従って、振分機構１２０が２つの経路に交互に振り分ける場合と異なり、第１始動口３３aへの遊技球の入球個数と第２始動口３４への遊技球の入球個数との相対比に偏りが生じる場合がある。従って、変形例６の構成の場合、高頻度サポートＡにおいて、遊技者に対して、期待感や緊迫感を付与することができる。

【３９７８】

また、本変形例ではクルーン１２９には開口部１２３と開口部１２４との２つの開口部が形成されている構成を採用したが、クルーン１２９に３つ以上の開口部が形成されている構成を採用してもよい。例えば、クルーン１２９が、開口部１２３および開口部１２４に加え、３つ目の開口部を備える構成を採用してもよい。そして、３つ目の開口部から放出された遊技球の流通経路上に一般入賞口３２を設ける構成や、入球部を設けない構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は、振分機構１２０に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかをより一層推測しにくくなる。従って、遊技者に対して、振分機構１２０における振り分け態様について、より一層注目させることができる。

【３９７９】

《Ｇ７－７》変形例７：

上記実施形態におけるパチンコ機１０は、確変大当たりに当選した場合には、抽選モードが高確率モードとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、高確率モードでの遊技回の実行数に制限がある構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、例えば、１６Ｒ確変大当たりＢに当選したことを契機として、高確率モードかつ高頻度サポートモードＢとなった場合であっても、高確率モードかつ高頻度サポートモードＢの状態で行うことができる遊技回の回数に制限があるので（例えば１５０回）、当該制限回数に達するまでに大当たりに当選しない場合には、低確率モードかつ低頻度サポートモードになってしまう。従って、変形例７のパチンコ機１０は、高確率モードの状態において、遊技者に対して、大当たりに当選する期待感を付与することに加え、制限回数以内に大当たりに当選しなかった場合に不利な状態に移行してしまうといった危機感も付与することができ、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【３９８０】

《 G 7 - 8 》変形例 8 :

上記実施形態において、第 1 始動口用の振り分けテーブルに設定されている大当たり種別のうち、高頻度サポートモード A となる大当たり種別（確変大当たり A、通常大当たり A）に当選した場合に、当該大当たり当選したことを遊技者が認識しにくい態様に構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモード A となる大当たり当選した場合の遊技回の演出において大当たり当選したことを遊技者が認識しにくい態様に設定する。そして、大当たり当選した遊技回の終了後の開閉実行モードの期間を極めて短期間に設定して、遊技者が、開閉実行モードが実行されたことを認識しにくい態様に設定する。具体的には、高頻度サポートモード A となる大当たり種別（確変大当たり A、通常大当たり A）に設定するラウンド遊技の回数（ラウンド数）を少なくし（例えば、2 ラウンド）、かつ、当該ラウンド遊技の時間を極めて短期間に設定する。さらに、開閉実行モード中の演出も遊技者に認識されにくい態様に設定する。このような構成を採用することで、遊技者が低頻度サポートモードの状態から、大当たり当選を経て、高頻度サポート A に移行したことを認識しにくくする。その結果、遊技者の気が付かない間に、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球が第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b に交互に入球していた状態（低頻度サポートモード）から、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球が第 1 始動口 3 3 a と第 2 始動口 3 4 に交互に入球する状態（高頻度サポートモード A）に移行させることができ、遊技者に意外性を付与することができるのと同時に、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 3 9 8 1 】

《 G 7 - 9 》変形例 9 :

20

上記実施形態のパチンコ機 1 0 において、スルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）を通過した遊技球を保留しない構成を採用したが、通過した遊技球を保留する構成を採用してもよい（最大保留数は 4 個）。このようにすることで、高頻度サポートモード A、および、高頻度サポートモード B の場合に、スルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）を通過して普通電動役物 5 3 に遊技球が到達するタイミングと、普通電動役物 5 3 が開放状態となるタイミングとがずれる現象が生じやすくなり、当該タイミングが合って普通電動役物 5 3 に誘導されて第 2 始動口 3 4 まで遊技球が到達するか否かについて遊技者により一層注目させることができるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【 3 9 8 2 】

30

《 G 7 - 1 0 》変形例 1 0 :

普通電動役物 5 3 は、上記実施形態および変形例の構成に限らず、他の構成を採用することができる。図 3 8 2 は普通電動役物 5 3 の構成の一例を示す説明図である。図に示すように、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態の場合には、板状の可動片 5 3 a における遊技球の流通面 5 3 s が遊技盤 3 0 の平面と平行になるように倒れた状態となっており、普通電動役物 5 3 が開放状態の場合には、流通面 5 3 s が遊技盤 3 0 の平面と略垂直となるように回動し、流通面 5 3 s を遊技球が流通可能な状態となる。このような構成を採用しても、上記実施形態および変形例と同様の効果を奏することができる。

【 3 9 8 3 】

《 G 7 - 1 1 》変形例 1 1 :

40

上記第 7 実施形態において、普通電動役物 5 3 に代えて、非電動役物を備えるとしてもよい。具体的には、スルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5 b を遊技球が通過した場合には、スルーゲート 3 5 a およびスルーゲート 3 5 b と機械的に連動した非電動役物が所定時間、開放状態となり、所定時間の経過後、閉鎖する。このようにすることで、処理を簡易化することができるのと同時に、上記第 7 実施形態と同様の効果を奏することができる。

【 3 9 8 4 】

《 G 7 - 1 2 》変形例 1 2 :

上記第 7 実施形態においては、低頻度サポートモード、高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B の各遊技状態における遊技回で実行される演出は、各遊技回に対応す

50

る抽選結果に基づいて決定されているが、遊技回が実行されている時点における遊技状態に関する情報を反映して設定していない。各遊技状態には各々特性があるにも関わらず、各特性を反映した演出が設定されておらず、演出を介した遊技の興趣向上を図る余地がある。

【 3 9 8 5 】

例えば、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）と第 2 始動口 3 4 とに交互に遊技球が入球する確率（以下、交互入球確率とも呼ぶ）が、第 1 始動口（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）に連続して遊技球が入球する確率（第 1 始動口連続入球確率とも呼ぶ）や、第 2 始動口 3 4 に連続して遊技球が入球する確率よりも高い。

10

【 3 9 8 6 】

また、図 3 3 2 に示すように、第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第 1 始動口遊技回とも呼ぶ）が実行されるよりも、第 2 始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回（以下、第 2 始動口遊技回とも呼ぶ）が実行される方が遊技者にとって有利となるように構成されている。つまり、第 1 始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選するよりも、第 2 始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選する方が、遊技者にとって有利となる可能性が高い。具体的には、大当たりに当選した場合に、大当たり種別として高頻度サポートモード B に移行（または維持）する大当たり種別（大当たり B）に当選する確率は、第 1 始動口遊技回で大当たりに当選するよりも第 2 始動口遊技回で大当たりに当選する方が高く、逆に、第 1 始動口遊技回で大当たりに当選しても殆どの場合、大当たり種別が高頻度サポートモード A に移行（または維持）する大当たり種別（大当たり A）となる。換言すれば、第 1 始動口遊技回において大当たりに当選するよりも、第 2 始動口遊技回において大当たりに当選する方が、大当たりに当選したことによって付与される特典の有利度合の期待度が高い。

20

【 3 9 8 7 】

従って、低頻度サポートモード、高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B の 3 つの遊技状態のうち、特に第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回が交互に実行される確率が高い高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回は第 2 始動口遊技回と比較して相対的に遊技者の期待感が小さくなる。また、遊技者は、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第 1 始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、高頻度サポートモード A においては、遊技者の期待感が小さい第 1 始動口遊技回は短時間で実行し、遊技者の期待感が大きい第 2 始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行し遊技者に期待感を付与すること、および、遊技者の不快感を軽減、抑制することが好適である。

30

【 3 9 8 8 】

そこで本変形例では、高頻度サポートモード A において、第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値を第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短く設定する。このようにすることで、高頻度サポートモード A において、遊技者の期待感が小さい第 1 始動口遊技回を短時間で実行して期待感の低下を抑制し、第 2 始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行して遊技者の期待感を向上させることができる。

40

【 3 9 8 9 】

また、通常の遊技機においては、当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）や大当たり当選の場合には、リーチ演出等を実行する時間を考慮して、外れ（リーチ非発生）よりも変動時間が長くなるように設定されている。上記第 7 実施形態においては、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの各抽選結果に対応する 3 つの変動時間テーブルを用意し、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間テーブルを参照することによって実現している。

50

【 3 9 9 0 】

しかしながら、上記第 7 実施形態における高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモード B に移行する大当たり種別（大当たり B）に当選する確率は低いため、第 1 始動口遊技回における演出によって大当たりに当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感は小さい。すなわち、高頻度サポートモード A において実行される第 1 始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感は小さい。

【 3 9 9 1 】

そこで本変形例では、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間 10 に差がない構成にする。具体的には、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する。以下、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される際に参照する変動時間テーブルを、高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルとも呼ぶ。そして、上述したように、当該高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルを参照することによって設定される変動時間の平均値が、高頻度サポートモード A において実行される第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように、高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルに、変動時間に対応する情報（値）を設定する。

【 3 9 9 2 】

以下、本変形例を実現する具体的な構成の一例を説明する。なお、本説明においては、 20 本変形例と上記第 7 実施形態との差異点を説明し、本変形例と上記第 7 実施形態における同じ構成については説明を省略する。

【 3 9 9 3 】

< 変動時間の設定処理 >

図 3 8 3 は、変形例 1 2 における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。変動時間の設定処理は、第 7 実施形態における変動開始処理のサブルーチン（図 3 4 8 : S g 1 0 1 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。すなわち、本変形例においては、第 7 実施形態の図 3 4 9 で説明した変動時間の設定処理に代えて、以下に説明する図 3 8 3 に示す変動時間の設定処理を採用する。

【 3 9 9 4 】

ステップ S g 2 5 0 1 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S g 2 5 0 2 に進む。

【 3 9 9 5 】

ステップ S g 2 5 0 2 では、高頻度サポートモード A フラグ、又は、高頻度サポートモード B フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 2 5 0 2 において、高頻度サポートモード A フラグおよび高頻度サポートモード B のいずれも ON ではないと判定した場合には（S g 2 5 0 2 : N O）、ステップ S g 2 5 0 3 に進む。

【 3 9 9 6 】

ステップ S g 2 5 0 3 では、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を実行する。すなわち、高頻度サポートモード A フラグおよび高頻度サポートモード B フラグのいずれも ON ではない状態は、低頻度サポートモードの状態であるので、低頻度サポートモードに対応した変動時間の設定処理を実行する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、低頻度サポートモードの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。低頻度サポートモード用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 5 0 3 を実行した後、ステップ S g 2 5 0 7 に進む。

【 3 9 9 7 】

一方、ステップ S g 2 5 0 2 において、高頻度サポートモード A フラグ、又は、高頻度サポートモード B フラグが ON であると判定した場合には（S g 2 5 0 2 : Y E S）、ステップ S g 2 5 0 4 に進む。

【 3 9 9 8 】

10

20

30

40

50

ステップ S g 2 5 0 4 では、高頻度サポートモード A フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 2 5 0 4 において、高頻度サポートモード A フラグが O N であると判定した場合には (S g 2 5 0 4 : Y E S)、ステップ S g 2 5 0 5 に進む。

【 3 9 9 9 】

ステップ S g 2 5 0 5 では、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理は、高頻度サポートモード A の状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 5 0 5 を実行した後、ステップ S g 2 5 0 7 に進む。

【 4 0 0 0 】

ステップ S g 2 5 0 4 において、高頻度サポートモード A フラグが O N ではないと判定した場合には (S g 2 5 0 4 : N O)、ステップ S g 2 5 0 6 に進む。ステップ S g 2 5 0 6 では、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理は、高頻度サポートモード B の状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 5 0 6 を実行した後、ステップ S g 2 5 0 7 に進む。

【 4 0 0 1 】

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

【 4 0 0 2 】

< 低頻度サポートモード用変動時間設定処理 >

次に、低頻度サポートモード用変動時間設定処理について説明する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン (図 3 8 3 : S g 2 5 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 0 0 3 】

図 3 8 4 は、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 6 0 1 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S g 2 6 0 1 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 2 6 0 1 : Y E S)、ステップ S g 2 6 0 2 に進む。

【 4 0 0 4 】

ステップ S g 2 6 0 2 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低頻度サポートモード時大当たり用変動時間テーブル (図では、低サポ時大当たり用変動時間テーブルと表記) を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 0 5 】

ステップ S g 2 6 0 1 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (S g 2 6 0 1 : N O)、ステップ S g 2 6 0 3 に進む。

【 4 0 0 6 】

ステップ S g 2 6 0 3 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ (リーチ発生) であるか否かを判定する。ステップ S g 2 6 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ (リーチ発生) であると判定した場合には (S g 2 6 0 3 : Y E S)、ステップ S g 2 6 0 4 に進む。

【 4 0 0 7 】

ステップ S g 2 6 0 4 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低頻度サポートモード時リーチ発生用変動時間テーブル (図では、低サポ時リーチ発生用変動時間テーブルと表記) を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 0 8 】

10

20

30

40

50

ステップ S g 2 6 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）ではないと判定した場合には（S g 2 6 0 3 : N O）、ステップ S g 2 6 0 5 に進む。ステップ S g 2 6 0 5 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低頻度サポートモード時リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 0 9 】

なお、本変形例においては、低頻度サポートモードの状態においては、第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行う。このようにすることで、第 1 始動口遊技回用の変動時間テーブルと第 2 始動口遊技回用の変動時間テーブルを記憶する必要がなく、記憶容量を削減することができる。また、低頻度サポートモードにおいて、変動時間を設定する際に、第 1 始動口遊技回であるか第 2 始動口遊技回であるかを判定する処理を省略することができ、変動時間の設定処理を簡易化することができる。さらに、低頻度サポートモードにおいては、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球する確率が極めて低いため、低頻度サポートモードにおいて第 2 始動口遊技回が実行されることを想定してデータの記憶容量を確保したり、変動時間の設定処理を複雑化させることは、製造の非効率化につながるため、低頻度サポートモードの状態においては、第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行うことは好適である。

【 4 0 1 0 】

また、本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合、外れ（リーチ発生）である場合、外れ（リーチ非発生）である場合のうち、大当たりである場合の変動時間の平均値が最も長く、次に、外れ（リーチ発生）である場合の変動時間の平均値が長く、外れ（リーチ非発生）である場合の変動時間の平均値が最も短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。

【 4 0 1 1 】

< 高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理 >

次に、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図 3 8 4 : S g 2 5 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 0 1 2 】

図 3 8 5 は、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 7 0 1 では、処理対象である遊技回が第 1 始動口への遊技球の入球に起因する遊技回（第 1 始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定し、第 2 図柄表示部フラグが O F F の場合には処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定し、第 2 図柄表示部フラグが O N の場合には処理対象の遊技回が第 2 始動口遊技回であると判定する。

【 4 0 1 3 】

ステップ S g 2 7 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定した場合には（S g 2 7 0 1 : Y E S）、ステップ S g 2 7 0 2 に進む。ステップ S g 2 7 0 2 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高頻度サポートモード A 時第 1 始動口用変動時間テーブル（図では、高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 1 4 】

ステップ S g 2 7 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には（S g 2 7 0 1 : N O）、ステップ S g 2 7 0 3 に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第 2 始動口遊技回である場合には、ステップ S g 2 7 0 3 に進む。

【 4 0 1 5 】

ステップ S g 2 7 0 3 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであ

10

20

30

40

50

るか否かを判定する。ステップ S g 2 7 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 2 7 0 3 : Y E S)、ステップ S g 2 7 0 4 に進む。ステップ S g 2 7 0 4 では、高頻度サポートモード A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル (図では、高サポ A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブルと表記) を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 1 6 】

ステップ S g 2 7 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (S g 2 7 0 3 : N O)、ステップ S g 2 7 0 5 に進む。ステップ S g 2 7 0 5 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ (リーチ発生) であるか否かを判定する。ステップ S g 2 7 0 5 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ (リーチ発生) であると判定した場合には (S g 2 7 0 5 : Y E S)、ステップ S g 2 7 0 6 に進む。 10

【 4 0 1 7 】

ステップ S g 2 7 0 6 では、高頻度サポートモード A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル (図では、高サポ A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記) を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 1 8 】

ステップ S g 2 7 0 5 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ (リーチ非発生) であると判定した場合には (S g 2 7 0 5 : N O)、ステップ S g 2 7 0 7 に進む。 20

【 4 0 1 9 】

ステップ S g 2 7 0 7 では、高頻度サポートモード A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブル (図では、高サポ A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記) を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 2 0 】

上記図 3 8 5 のフローチャートに示すように、本変形例においては、高頻度サポートモード A のときは、第 1 始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する。本変形例の最初に説明したように、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモード B に移行する大当たり種別 (大当たり B) に当選する確率が低いため、第 1 始動口遊技回における演出によって大当たり当選に当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感はいささか小さい。すなわち第 1 始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感が小さい。そこで、本変形例では、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にするため、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。さらに、本変形例においては、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。換言すれば、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間の平均値と、外れである場合に設定される変動時間の平均値とが同一または略同一である。また、本変形例においては、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回が実行される際に参照する高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第 2 始動口遊技回が実行される際に参照する高サポ A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポ A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポ A 時第 2 始動口リーチ非発 30 40 50

生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、本変形例では、高頻度サポートモード A においては、遊技者の期待感の小さい第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が遊技者の期待感の大きい第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモード A の状態のときに、第 1 始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第 2 始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。また、遊技者は、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第 1 始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するのか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、本変形例のように、高頻度サポートモード A の場合に、第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値を比較的短くすることによって、遊技に対する遊技者の不快感を軽減、抑制することができる。

【 4 0 2 1 】

< 高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理 >

次に、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図 3 8 4 : S g 2 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 0 2 2 】

図 3 8 6 は、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 8 0 1 では、処理対象である遊技回が第 1 始動口への遊技球の入球に起因する遊技回（第 1 始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定し、第 2 図柄表示部フラグが O F F の場合には処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定し、第 2 図柄表示部フラグが O N の場合には処理対象の遊技回が第 2 始動口遊技回であると判定する。

【 4 0 2 3 】

ステップ S g 2 8 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定した場合には（S g 2 8 0 1 : Y E S）、ステップ S g 2 8 0 2 に進む。ステップ S g 2 8 0 2 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている高頻度サポートモード B 時第 1 始動口用変動時間テーブル（図では、高サポ B 時第 1 始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 2 4 】

ステップ S g 2 8 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には（S g 2 8 0 1 : N O）、ステップ S g 2 8 0 3 に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第 2 始動口遊技回である場合には、ステップ S g 2 8 0 3 に進む。

【 4 0 2 5 】

ステップ S g 2 8 0 3 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S g 2 8 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（S g 2 8 0 3 : Y E S）、ステップ S g 2 8 0 4 に進む。ステップ S g 2 8 0 4 では、高頻度サポートモード B 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポ B 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 2 6 】

ステップ S g 2 8 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（S g 2 8 0 3 : N O）、ステップ S g 2 8 0 5 に進む。ステップ S g 2 8 0 5 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップ S g 2 8 0 5 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（S g 2 8 0 5 : Y E S

）、ステップ S g 2 8 0 6 に進む。

【 4 0 2 7 】

ステップ S g 2 8 0 6 では、高頻度サポートモード B 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポ B 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 2 8 】

ステップ S g 2 8 0 5 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ非発生）であると判定した場合には（S g 2 8 0 5 : N O ）、ステップ S g 2 8 0 7 に進む。

【 4 0 2 9 】

ステップ S g 2 8 0 7 では、高頻度サポートモード B 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポ B 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を終了する。

【 4 0 3 0 】

上記図 3 8 6 のフローチャートに示すように、高頻度サポートモード B のときも、高頻度サポートモード A のときと同様に、第 1 始動口遊技回が実行される場合における遊技者の期待感は小さい。従って、高頻度サポートモード B において第 1 始動口遊技回の変動時間を設定する場合も、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回の変動時間を設定する場合と同様に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。また、第 1 始動口遊技回が実行される際に参照する高サポ B 時第 1 始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第 2 始動口遊技回が実行される際に参照する高サポ B 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポ B 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポ B 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、高頻度サポートモード B においても、第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモード B の状態のときに、第 1 始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第 2 始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。

【 4 0 3 1 】

< 演出パターンの設定処理 >

図 3 8 7 は、変形例 1 2 における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。演出パターンの設定処理は、第 7 実施形態における遊技回演出用処理のサブルーチン（図 3 5 9 : S g 2 0 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。すなわち、本変形例においては、第 7 実施形態の図 3 6 0 で説明した演出パターンの設定処理に代えて、以下に説明する図 3 8 7 に示す演出パターンの設定処理を採用する。

【 4 0 3 2 】

ステップ S g 2 9 0 1 では、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 2 9 0 1 において、音光側高頻度サポートモード A フラグおよび音光側高頻度サポートモード B フラグのいずれも O N ではないと判定した場合には（S g 2 9 0 1 : N O ）、ステップ S g 2 9 0 2 に進む。

【 4 0 3 3 】

ステップ S g 2 9 0 2 では、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を実行する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、低頻度サポートモードの状態で行われる遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモ

10

20

30

40

50

ード用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 9 0 2 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 4 0 3 4 】

一方、ステップ S g 2 9 0 1 において、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であると判定した場合には (S g 2 9 0 1 : Y E S)、ステップ S g 2 9 0 3 に進む。

【 4 0 3 5 】

ステップ S g 2 9 0 3 では、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 2 9 0 3 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であると判定した場合には (S g 2 9 0 3 : Y E S)、ステップ S g 2 9 0 4 に進む。

10

【 4 0 3 6 】

ステップ S g 2 9 0 4 では、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモード A の状態で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 9 0 4 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 4 0 3 7 】

ステップ S g 2 9 0 3 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON ではないと判定した場合には (S g 2 9 0 3 : N O)、ステップ S g 2 9 0 5 に進む。

【 4 0 3 8 】

20

ステップ S g 2 9 0 5 では、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモード B の状態で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 9 0 5 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 4 0 3 9 】

< 低頻度サポートモード用演出パターン設定処理 >

次に、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理について説明する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン (図 3 8 7 : S g 2 9 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

30

【 4 0 4 0 】

図 3 8 8 は、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 3 0 0 1 では、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であるか第 2 始動口遊技回であるか判定する。ステップ S g 3 0 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定した場合には (S g 3 0 0 1 : Y E S)、ステップ S g 3 0 0 2 に進む。

【 4 0 4 1 】

ステップ S g 3 0 0 2 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S g 3 0 0 2 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 3 0 0 2 : Y E S)、ステップ S g 3 0 0 3 に進む。

40

【 4 0 4 2 】

ステップ S g 3 0 0 3 では、低頻度サポートモード第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理 (図では、低サポ第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記) を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第 1 始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第 1 始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、第 1 始動口遊技回で実行する演出において遊技者の期待感を向上させる演出を実行する。より具体的には、後述する高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。すなわち、同じ第 1 始動口遊技回であっても、

50

実行される遊技の状態が異なれば遊技者の期待感は異なったものとなる。高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回の実行に加え、より遊技者にとって有利な第 2 始動口遊技回も頻繁に実行される（第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回が交互に実行される）。よって、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回に対して遊技者はあまり期待感を持たない。一方、低頻度サポートモードにおいては、高い確率で第 1 始動口遊技回のみが実行される。よって、低頻度サポートモードにおいては、第 1 始動口遊技回に対して遊技者は期待感を持つ。従って、低頻度サポートモードにおける第 1 始動口遊技回においては、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。例えば、低頻度サポートモードにおける第 1 始動口遊技回においては、当たり抽選の抽選結果毎に、演出を実行する時間の長さ（変動時間の長さ）を変える。より具体的には、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの 3 つのうち、外れ（リーチ非発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も短く、次に外れ（リーチ発生）における演出を実行する時間の長さ（変動時間）が短く、大当たりにおける演出を実行する時間の長さ（変動時間）が最も長くなるように構成する。その他、当たり抽選の抽選結果に対応する液晶用図柄が停止またはそれに対応する演出にかかる時間を高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回よりも長くする。このようにすることで、低頻度サポートモードにおける第 1 始動口遊技回を、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回よりも、遊技者の期待感を向上させるものにすることができる。

10

【 4 0 4 3 】

20

ステップ S g 3 0 0 3 を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【 4 0 4 4 】

ステップ S g 3 0 0 2 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（ S g 3 0 0 2 : N O ）、ステップ S g 3 0 0 4 に進む。

【 4 0 4 5 】

ステップ S g 3 0 0 4 では、低頻度サポートモード第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。上述のように、低頻度サポートモードにおいては、第 1 始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。

30

【 4 0 4 6 】

ステップ S g 3 0 0 4 を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【 4 0 4 7 】

ステップ S g 3 0 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には（ S g 3 0 0 1 : N O ）、ステップ S g 3 0 0 5 に進む。

【 4 0 4 8 】

40

ステップ S g 3 0 0 5 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップ S g 3 0 0 5 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（ S g 3 0 0 5 : Y E S ）、ステップ S g 3 0 0 6 に進む。

【 4 0 4 9 】

ステップ S g 3 0 0 6 では、低頻度サポートモード第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、低サポ第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第 2 始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する可能性が極めて低い。そのような状態にも関わ

50

らず、第2始動口34に遊技球が入球して第2始動口遊技回が実行され、かつ、大当たりに当選した場合に本処理は実行される。従って、本処理においては、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップSg3006を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【4050】

ステップSg3005において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には(Sg3005:NO)、ステップSg3007に進む。

【4051】

ステップSg3007では、低頻度サポートモード第2始動口外れ用演出パターンの設定処理(図では、低サポ第2始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記)を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第2始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。本処理も、ステップSg3006と同様に、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップSg3007を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

10

【4052】

<高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理>

次に、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン(図387:Sg2904)として音声発光制御装置90の音光側MPU92によって実行される。

20

【4053】

図389は、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSg3101では、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップSg3101において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には(Sg3101:YES)、ステップSg3102に進む。

【4054】

ステップSg3102では、連続演出フラグがONであるか否かを判定する。本変形例においては、高頻度サポートモードAにおいて2回連続して第1始動口遊技回が実行される場合には、当該2回の第1始動口遊技回のうち1回目の遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合に、特定の演出として、当該2回の遊技回を跨いで一連の演出を実行する連続演出を実行する。連続演出フラグは、当該連続演出において実行する演出のパターンを設定する場合にONにされ、当該連続演出が設定された2回目の遊技回の開始時にOFFにされる。

30

【4055】

ステップSg3102において、連続演出フラグがONではないと判定した場合には(Sg3102:NO)、ステップSg3103に進む。ステップSg3103では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【4056】

ステップSg3103において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には(Sg3103:NO)、ステップSg3104に進む。ステップSg3104では、保留されている次の遊技回が第1始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップSg3104において、次の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には(Sg3104:YES)、ステップSg3105に進み、連続演出フラグをONにする。その後、ステップSg3106に進む。

40

【4057】

ステップSg3106では、連続演出用演出パターンの設定処理を実行する。本処理においては、連続演出を実行する2回の第1始動口遊技回について、2遊技回分の演出パターンを本処理において決定する。連続演出用演出パターンの設定処理で設定する演出の内

50

容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 0 6 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

【 4 0 5 8 】

ステップ S g 3 1 0 2 において、連続演出フラグが ON であると判定した場合には (S g 3 1 0 2 : Y E S)、ステップ S g 3 1 0 7 に進む。ステップ S g 3 1 0 7 では、連続演出フラグを OFF にする。すなわち、処理対象の第 1 始動口遊技回の演出の設定を行う際に、既に連続演出フラグが ON である場合とは、既に当該処理対象の第 1 始動口遊技回について連続演出の演出パターンが設定されている場合である。従って、その場合には、連続演出フラグを OFF にするとともに、そのまま高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

10

【 4 0 5 9 】

ステップ S g 3 1 0 4 において、次の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には (S g 3 1 0 4 : N O)、ステップ S g 3 1 0 8 に進む。ステップ S g 3 1 0 8 では、高頻度サポートモード A 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理 (図では、高サポ A 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 0 8 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

【 4 0 6 0 】

20

ステップ S g 3 1 0 3 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 3 1 0 3 : Y E S)、ステップ S g 3 1 0 9 に進む。ステップ S g 3 1 0 9 では、高頻度サポートモード A 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理 (図では、高サポ A 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 0 9 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

【 4 0 6 1 】

30

ステップ S g 3 1 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には (S g 3 1 0 1 : N O)、ステップ S g 3 1 1 0 に進む。ステップ S g 3 1 1 0 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるかを判定する。

【 4 0 6 2 】

ステップ S g 3 1 1 0 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 3 1 1 0 : Y E S)、ステップ S g 3 1 1 1 に進む。

【 4 0 6 3 】

40

ステップ S g 3 1 1 1 では、高頻度サポートモード A 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理 (図では、高サポ A 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 1 1 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

【 4 0 6 4 】

ステップ S g 3 1 1 0 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には (S g 3 1 1 0 : N O)、ステップ S g 3 1 1 2 に進む。

50

【 4 0 6 5 】

ステップ S g 3 1 1 2 では、高頻度サポートモード A 第 2 始動口外れ用演出パターン
の設定処理（図では、高サポ A 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行す
る。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選
結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポ
ートモード A 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述す
る。ステップ S g 3 1 1 2 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処
理を終了する。

【 4 0 6 6 】

次に、高頻度サポートモード A の遊技回における演出のパターンについて説明する。

10

【 4 0 6 7 】

図 3 9 0 は、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における演出パターンを説明
する説明図である。先に、上記説明した連続演出以外の演出パターンについて説明し、そ
の後、図 3 9 1 において、連続演出の演出パターンについて説明する。

【 4 0 6 8 】

図 3 9 0 (a)、および、図 3 9 0 (b) には、高頻度サポートモード A での第 1 始動
口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポ
ートモード A の第 1 始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキ
ャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面 4 1 a に
表示される。図示するように、このときメイン表示領域 M A は、表示面 4 1 a の右側上部
に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートモード A で
の第 1 始動口遊技回は、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回より遊技者にとって
不利な遊技回であるので、当該演出では、第 1 始動口遊技回が開始された直後に敵側を示
すタコが遊技者側を示すカメに攻めこみ、遊技者側が不利な状況であることを示唆する。

20

【 4 0 6 9 】

高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであ
る場合には、図 3 9 0 (c) に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面
4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の
中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポ A 第 1 始動口外れ用演出
パターンでは、遊技者が不利な状況であることを示唆するとともに、遊技者側が敗北した
ことを示唆する。図 3 9 0 (a) 図 3 9 0 (b) 図 3 9 0 (c) に示した演出パターン
が、図 3 8 9 のステップ S g 3 1 0 8 に示した高サポ A 第 1 始動口外れ用演出パターン
の一例である。

30

【 4 0 7 0 】

高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり
A である場合には、図 3 9 0 (d) および図 3 9 0 (e) に示すように、遊技者側を示す
カメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面 4 1 a に表示さ
れる。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され
、大当たり A を示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊
技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A であることは、現在の遊技状態（高頻度
サポートモード A ）が、当該遊技回の終了後、次回以降の遊技回においても維持されるこ
とを意味する。よって、図 3 9 0 (d) および図 3 9 0 (e) に示したように、高頻度サ
ポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A である場
合には、現在の遊技状態が維持されたことを示唆する演出を実行する。

40

【 4 0 7 1 】

高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり
B である場合には、図 3 9 0 (f) および図 3 9 0 (g) に示すように、遊技者側を示す
カメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者側を示すカメが敵を攻撃して勝利した
様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表
示面 4 1 a の中央に表示され、大当たり B を示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポ

50

ートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B であることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、図 390（f）および図 390（g）に示したように、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。

【4072】

図 390（a） 図 390（b） 図 390（d） 図 390（e）、および、図 390（a） 図 390（b） 図 390（f） 図 390（g）に示した演出パターンが、図 389 のステップ S g 3 1 0 9 に示した高サポ A 第 1 始動口大当たり用演出パターンの一例である。

10

【4073】

なお、上述したように、高頻度サポートモード A において実行される第 1 始動口遊技回は、当たり抽選の結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いて変動時間を設定する。従って、図 390 において説明した演出の実行時間も、当たり抽選の抽選結果には関わらず設定される。また、本変形例においては、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一または略同一である。より具体的には、抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

【4074】

20

図 391 は、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。

【4075】

上述のように、高頻度サポートモード A において 2 回連続で第 1 始動口遊技回が実行される場合に、連続演出は実行される。すなわち、高頻度サポートモード A において実行される遊技回（第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回）の中で遊技者にとって不利な遊技回である第 1 始動口遊技回が 2 回連続で実行されるので、第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回とが交互に実行される場合と比較して、遊技者にとって不利である度合いが大きい。従って、連続演出では、2 回の第 1 始動口遊技回を跨いで遊技者にとって不利である度合いが大きいことを示唆する演出を実行する。具体的には、図 391（a）、図 391（b）に示すように、敵側を示すタコがより大きく表示され、遊技者が不利である度合いが大きいことを示唆する。連続演出においては、図 391（a） 図 391（b）の演出パターンが、2 回の第 1 始動口遊技回のうちの 1 回目で行われ、右側上部のメイン表示領域 MA に外れに対応する液晶用図柄が停止表示する。

30

【4076】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図 391（c）に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面 41a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 MA が表示面 41a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

40

【4077】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A である場合には、図 391（d）および図 391（e）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面 41a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 MA が表示面 41a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A であることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【4078】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、図 391（f）および図 391（g）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示す

50

タコの攻撃に耐え、その後、遊技者を示すカメが敵を攻撃して勝利した様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B であることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【 4 0 7 9 】

このように、高頻度サポートモード A において 2 回連続で第 1 始動口遊技回が実行される場合には、特定の演出として、遊技者にとって不利である度合いが大きいことを示唆する連続演出が実行される。このような態様の連続演出を実行することによって遊技者に緊迫感や危機感を付与するとともに、仮に、2 回目の第 1 始動口遊技回において大当たり B に当選した場合には、遊技者に大きな達成感を付与することができる。

10

【 4 0 8 0 】

なお、連続演出が実行される場合において、2 回連続して実行される第 1 始動口遊技回のうちの 1 回目の第 1 始動口遊技回および 2 回目の第 1 始動口遊技回の変動時間は、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回における変動時間の設定方法と同じである。すなわち、連続演出が実行される第 1 始動口遊技回の変動時間は、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブル（高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブル）を用いて変動時間を設定する。また、本変形例においては、高頻度サポートモード A における 2 回連続して実行される第 1 始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一または略同一である。具体的には、第 1 始動口遊技回の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

20

【 4 0 8 1 】

図 3 9 2 は、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。

【 4 0 8 2 】

図 3 9 2 (a)、および、図 3 9 2 (b) には、高頻度サポートモード A での第 2 始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面 4 1 a に表示される。図示するように、このときメイン表示領域 M A は、表示面 4 1 a の右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポート A での第 2 始動口遊技回は、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回より遊技者にとって有利な遊技回であるので、当該演出では、第 2 始動口遊技回が開始された直後に、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻めこみ、遊技者側が有利な状況であることを示唆する。

30

【 4 0 8 3 】

高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図 3 9 2 (c) に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻められて敗北する様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポ A 第 2 始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が有利な状況であることを示唆した後、遊技者側が敗北したことを示唆する。図 3 9 2 (a) 図 3 9 2 (b) 図 3 9 2 (c) に示した演出パターンが、図 3 8 9 のステップ S g 3 1 1 2 に示した高サポ A 第 2 始動口外れ用演出パターンの一例である。

40

【 4 0 8 4 】

高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、図 3 9 2 (d) および図 3 9 2 (e) に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻撃し、その後、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに勝利した様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、大当たり B を示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B であること

50

は、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。なお、上記第 7 実施形態および本変形例においては第 2 始動口遊技回において大当たりに当選した場合の大当たり種別における演出パターンは構成として備えない。

【 4 0 8 5 】

図 3 9 2 (a) 図 3 9 2 (b) 図 3 9 2 (d) 図 3 9 2 (e) に示した演出パターンが、図 3 8 9 のステップ S g 3 1 1 1 に示した高サポ A 第 2 始動口大当たり用演出パターンの一例である。

10

【 4 0 8 6 】

なお、上述のように、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果に対応して異なる。より具体的には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と、外れ（リーチ発生）である場合と、外れ（リーチ非発生）の場合とで、変動時間の設定処理において参照する変動時間テーブルが異なる（図 3 8 5 参照）。本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が最も長く、次に外れ（リーチ発生）である場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が長く、外れ（リーチ非発生）である場合に設定される変動時間（または変動時間の平均値）が最も短い。

20

【 4 0 8 7 】

以上、高頻度サポートモード A の遊技回における演出のパターンについて説明した。

【 4 0 8 8 】

< 高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理 >

次に、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図 3 8 7 : S g 2 9 0 5 ）として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【 4 0 8 9 】

図 3 9 3 は、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 3 2 0 1 では、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップ S g 3 2 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定した場合には（S g 3 2 0 1 : Y E S）、ステップ S g 3 2 0 2 に進む。ステップ S g 3 2 0 2 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

30

【 4 0 9 0 】

ステップ S g 3 2 0 2 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（S g 3 2 0 2 : Y E S）、ステップ S g 3 2 0 3 に進む。ステップ S g 3 2 0 3 では、高頻度サポートモード B 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポ B 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード B においても、高頻度サポートモード A と同様に、第 1 始動口遊技回は第 2 始動口遊技回より遊技者にとって不利である。従って、当該大当たりの種別が大当たり A の場合には、高頻度サポートモード A 第 1 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 3 9 0 (a) 図 3 9 0 (b) 図 3 9 0 (d) 図 3 9 0 (e) の演出パターンが設定される。また、当該大当たりの種別が大当たり B の場合には、例えば、図 3 9 0 (a) 図 3 9 0 (b) 図 3 9 0 (f) 図 3 9 0 (g) の演出パターンが設定される。ステップ S g 3 2 0 3 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

40

50

【 4 0 9 1 】

ステップ S g 3 2 0 2 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (S g 3 2 0 2 : N O)、ステップ S g 3 2 0 4 に進む。ステップ S g 3 2 0 4 では、高頻度サポートモード B 第 1 始動口外れ用演出パターン の設定処理 (図では、高サポ B 第 1 始動口外れ用演出パターン の設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモード A 第 1 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 3 9 0 (a) 図 3 9 0 (b) 図 3 9 0 (c) の演出パターンが設定される。ステップ S g 3 2 0 4 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

10

【 4 0 9 2 】

ステップ S g 3 2 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には (S g 3 2 0 1 : N O)、ステップ S g 3 2 0 5 に進む。ステップ S g 3 2 0 5 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるかを判定する。

【 4 0 9 3 】

ステップ S g 3 2 0 5 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 3 2 0 5 : Y E S)、ステップ S g 3 2 0 6 に進む。

20

【 4 0 9 4 】

ステップ S g 3 2 0 6 では、高頻度サポートモード B 第 2 始動口大当たり用演出パターン の設定処理 (図では、高サポ B 第 2 始動口大当たり用演出パターン の設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。

【 4 0 9 5 】

高頻度サポートモード B においても、高頻度サポートモード A と同様に、第 2 始動口遊技回は第 1 始動口遊技回より遊技者にとって有利である。従って、当該大当たりの種別が大当たり B の場合には、高頻度サポートモード A 第 2 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 3 9 2 (a) 図 3 9 2 (b) 図 3 9 2 (d) 図 3 9 2 (e) の演出パターンが設定される。ステップ S g 3 2 0 6 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

30

【 4 0 9 6 】

ステップ S g 3 2 0 5 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には (S g 3 2 0 5 : N O)、ステップ S g 3 2 0 7 に進む。

【 4 0 9 7 】

ステップ S g 3 2 0 7 では、高頻度サポートモード B 第 2 始動口外れ用演出パターン の設定処理 (図では、高サポ B 第 2 始動口外れ用演出パターン の設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモード A 第 2 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 3 9 2 (a) 図 3 9 2 (b) 図 3 9 2 (c) の演出パターンが設定される。ステップ S g 3 2 0 7 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

40

【 4 0 9 8 】

以上説明したように、本変形例では、高頻度サポートモード A において実行される第 1 始動口遊技回の変動時間を決定する際に用いる変動時間テーブルは、当該第 1 始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果に関係なく同じ変動時間テーブル (高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブル) を用いるので、高頻度サポートモード A の状態において、第 2 始動口遊

50

技回と比較して相対的に不利である第1始動口遊技回の抽選結果に注目させないようにすることができ、第1始動口遊技回が実行されることによる遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【4099】

より具体的には、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果毎に異なる変動時間テーブルを用い、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回の抽選結果毎に変動時間に変化を設けるのに対して、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の抽選結果に関係なく変動時間に変化を設けない。このようにすることで、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードAとの間で、第1始動口遊技回の抽選結果に注目させる度合に差をつけることができる。低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回の当たり抽選の結果毎に変動時間に変化を設けるので、遊技者に抽選結果について注目させることができる。高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の当たり抽選の結果に関係なく変動時間に変化を設けないので、遊技者に抽選結果について注目させないようにすることができる。よって、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードAとの間で、第1始動口遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。また、高頻度サポートモードAにおいて、遊技者にとって有利でない第1始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な第2始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

10

20

【4100】

さらに、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いるので、当たり抽選の抽選結果に応じて異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【4101】

高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回が第2始動口遊技回よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第1始動口遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。従って、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回が実行されることについて遊技者の期待感の低下を抑制する必要がある。そこで、第1始動口遊技回が実行されている期間（すなわち、変動時間）を第2始動口遊技回が実行されている期間（変動時間）よりも相対的に短くなるような構成にすれば、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回の実行よりも第2始動口遊技回の実行に遊技者の意識がいく。すなわち、高頻度サポートモードAにおいて遊技者が、第1始動口遊技回の変動時間が短いと感じ、第2始動口遊技回の変動時間が長いと感じることができる構成にすることで、高頻度サポートモードAの期間全体として遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

30

40

【4102】

本変形例では、その一形態として、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、第2始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定する。すなわち、高頻度サポートモードAにおいて実際に実行された第1始動口遊技回の変動時間の平均値が、高頻度サポートモードAにおいて実際に実行された第2始動口遊技回の変動時間の平均値よりも短くなるように構成にする。例えば、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理において用いる4つの変動時間テーブル（高サポA時第1始動口用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポA時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブル：図385参照）において、乱数（変動種別カウンタCS）の値に対

50

応して記録・設定する変動時間（または変動時間に対応する情報）の値の平均値が、長い方から高サポ A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポ A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポ A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブル、高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルの順になるような構成を採用してもよい。

【4103】

その他、高頻度サポートモード A において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモード A において、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモード A において、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、これら全ての特徴を備える構成を採用してもよい。

10

【4104】

例えば、本変形例では、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回の変動時間を設定する際に用いる変動時間テーブルは一つであるが、第 1 始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果毎に用いる変動時間テーブルを分けてもよい。すなわち、高サポ A 時第 1 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポ A 時第 1 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポ A 時第 1 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルを備える構成にする。そして、高サポ A 時第 1 始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポ A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。また、高サポ A 時第 1 始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポ A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。さらに、高サポ A 時第 1 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポ A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。

20

30

【4105】

このようにすることで、第 1 始動口遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第 1 始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利な第 2 始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第 2 始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第 1 始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

【4106】

さらに、本変形例では、高頻度サポートモード A において、第 1 始動口遊技回においてタコがカメを攻撃する演出を実行し、第 2 始動口遊技回においてカメがタコを攻撃する演出を実行するので、いずれの第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回 of いずれが実行されているのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。

40

【4107】

また、高頻度サポートモード A では、第 1 始動口遊技回において敵側を示すタコが遊技者側を示すカメを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が不利な状況であることを示唆し、第 2 始動口遊技回において遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が有利な状況であることを示唆する。このような演出を実行することによって、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技

50

の流れの理解をより一層補助することができる。

【 4 1 0 8 】

さらに、高頻度サポートモード B において、第 1 始動口遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出（図 3 9 0 (a) 図 3 9 0 (b) 図 3 9 0 (d) 図 3 9 0 (e) の演出パターン / 図 3 9 0 (a) 図 3 9 0 (b) 図 3 9 0 (f) 図 3 9 0 (g) の演出パターン）を実行するので、複雑に変化する遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【 4 1 0 9 】

また、高頻度サポートモード A において、第 1 始動口遊技回を 2 回連続で実行する場合には特定の演出として連続演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第 1 始動口に遊技球が連続して 2 回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、特定の演出は連続演出に限定されず、2 回の第 1 始動口遊技回の 1 回ごとに演出パターンが設定された演出を実行する構成を採用してもよい。また、2 回の第 1 始動口遊技回のうちの少なくとも 1 回において特定の演出を実行するとしてもよい。

【 4 1 1 0 】

また、第 7 実施形態においては、第 1 の図柄として特別図柄（始動口に入球したことを契機として変動させる図柄）、第 2 の図柄として普通図柄（電動役物開放抽選、電役開放抽選において変動させる図柄）を採用してもよいし、第 1 の図柄として普通図柄、第 2 の図柄として特別図柄を採用してもよい。その他、第 1 種入球手段を第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）、第 2 種入球手段を第 2 始動口 3 4 とする構成を採用してもよいし、第 1 種入球手段を第 2 始動口 3 4、第 2 種入球手段を第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）とする構成を採用してもよい。

【 4 1 1 1 】

なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成として、高頻度サポートモード A のときは、第 1 始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する構成を採用したが、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成であればどのような構成を採用してもよい。

【 4 1 1 2 】

例えば、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果に応じて参照する変動時間テーブルを用意する。具体的には、大当たり用の変動時間テーブルと、外れ（リーチ発生）用の変動時間テーブルと、外れ（リーチ非発生）用の変動時間を用意し、それらのテーブルに記録されている変動時間（または変動時間に対応する情報）が、各変動時間テーブル間で同一または略同一である構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモード A のときは、第 1 始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず常に同じ変動時間（常時、一定値の変動時間）が設定される構成を採用してもよい。具体的には、高頻度サポートモード A のときの第 1 始動口遊技回の変動時間の値（または、変動時間に対応する情報）を 1 つのみ記憶し、いずれの第 1 始動口遊技回の変動時間に対しても当該記憶している 1 つの変動時間を設定する構成を採用してもよいし、1 つの変動時間テーブルを用意し、当該変動時間テーブルに記憶されている変動時間（または変動時間に対応する情報）が、全て同一または略同一である構成を採用してもよい。

10

20

30

40

50

【 4 1 1 3 】

本変形例においては、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が連続して 2 回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモード A において第 2 始動口遊技回が連続して 2 回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用してもよい。この場合、高頻度サポート A において第 2 始動口遊技回が連続して実行されることは遊技者にとって有利であるので、例えば、連続演出として、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻める演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、さらに遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 1 1 4 】

《 H 》第 8 実施形態：

《 H 1 》遊技機の構造：

図 3 9 4 は、本発明の第 8 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【 4 1 1 5 】

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

【 4 1 1 6 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【 4 1 1 7 】

10

20

30

40

50

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

【 4 1 1 8 】

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

10

【 4 1 1 9 】

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

20

30

【 4 1 2 0 】

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

【 4 1 2 1 】

図 3 9 5 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 5 1 と、第 2 制御ユニット 5 2 と、第 3 制御ユニット 5 3 と、電源ユニット 5 8 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 1 3 の背面に設けられている。

【 4 1 2 2 】

第 1 制御ユニット 5 1 は、主制御装置 6 0 を備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

40

【 4 1 2 3 】

第 2 制御ユニット 5 2 は、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 10 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示

50

装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【 4 1 2 4 】

第 3 制御ユニット 5 3 は、払出制御装置 7 0 と、発射制御装置 8 0 とを備えている。払出制御装置 7 0 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 8 0 は、主制御装置 6 0 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 2 5 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 1 3 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 5 4、タンク 5 4 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 5 5、タンクレール 5 5 の下流側に鉛直方向に連結された

10

【 4 1 2 5 】

電源ユニット 5 8 は、電源装置 8 5 と、電源スイッチ 8 8 とを備えている。電源装置 8 5 は、パチンコ機 1 0 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 8 5 には、電源スイッチ 8 8 が接続されている。電源スイッチ 8 8 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 1 0 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 1 0 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【 4 1 2 6 】

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

20

【 4 1 2 7 】

図 3 9 6 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役

30

【 4 1 2 8 】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。具体的には、可変表示ユニット 4 0 は遊技盤 3 0 の略中央に設けられており、メイン表示部 4 5 は遊技盤 3 0 の正面視右上付近に設けられている。遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材 D F が取り付けられている。

40

【 4 1 2 9 】

装飾枠部材 D F の上側から右側までの部分と、外レール部 3 1 b およびメイン表示部 4 5 とによって挟まれた空間には、第 1 右打ち用レール R 1 と、第 2 右打ち用レール R 2 と、が設けられている。第 2 右打ち用レール R 2 の下側部分の右側には、右打ち用外側レール R 3 が設けられている。第 1 右打ち用レール R 1 と第 2 右打ち用レール R 2 とによって、右打ち時第 1 通路 P 1 が形成されている。第 2 右打ち用レール R 2 と、外レール部 3 1 b、メイン表示部 4 5 および右打ち用外側レール R 3 とによって、右打ち時第 2 通路 P 2 が形成されている。右打ち時第 1 通路 P 1、右打ち時第 2 通路 P 2 共に略円弧形に形成されており、右打ち時第 1 通路 P 1 は右打ち時第 2 通路 P 2 よりも内側に位置する。第 1 通路 P 1 の一方側の開口端 P 1 a、第 2 通路 P 2 の一方側の開口端 P 2 a は共に、遊技領域

50

P A の頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。第 1 通路 P 1 の他方側の開口端 P 1 b、第 2 通路 P 2 の他方側の開口端 P 2 b は共に、遊技領域 P A の右側付近に位置し、可変入賞装置 3 6 に向かって遊技球を送ることができる。

【 4 1 3 0 】

先に説明したように、操作ハンドル 2 5 (図 3 9 4) の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 2 6 (図 3 9 4) を操作することによって、遊技球を遊技領域 P A の右側に打ついわゆる「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、右打ち時第 2 通路 P 2 に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハンドル 2 5 (図 3 9 4) の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第 1 通路 P 1 に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第 2 通路 P 2 を「強右打ち通路 P 2」と呼び、右打ち時第 1 通路 P 1 を「弱右打ち通路 P 1」と呼ぶ。強右打ち通路 P 2 に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル 2 5 (図 3 9 4) の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 2 6 (図 3 9 4) を操作することを「強右打ち操作」と呼び、弱右打ち通路 P 1 に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」と呼ぶ。

10

【 4 1 3 1 】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 3 9 5) から払い出される。

【 4 1 3 2 】

第 1 始動口 3 3 は、遊技球が入球可能な入球口である。第 1 始動口 3 3 は、遊技盤 3 0 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

20

【 4 1 3 3 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、第 1 始動口 3 3 の下方に設けられている。すなわち、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 は、第 1 始動口 3 3 が第 2 始動口 3 4 よりも上方となるように並んで配置されている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【 4 1 3 4 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過を契機として内部抽選 (電動役物開放抽選) を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

30

【 4 1 3 5 】

可変入賞装置 3 6 は、弱右打ち通路 P 1 の下側の開口端 P 1 b と強右打ち通路 P 2 の下側の開口端 P 2 b との下方に設けられており、大入賞口 3 6 a と、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b と、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v と、を備えている。詳しくは、弱右打ち通路 P 1 の下側の開口端 P 1 b と強右打ち通路 P 2 の下側の開口端 P 2 b との鉛直下方に、大入賞口 3 6 a が位置する。このため、各開口端 P 1 b , P 2 b から流出した遊技球は、大入賞口 3 6 a に向かって落下する。

40

【 4 1 3 6 】

大入賞口 3 6 a は、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。

【 4 1 3 7 】

開閉扉 3 6 b は、大入賞口 3 6 a よりも一回り大きいサイズの正面視直方体形状の蓋体

50

であり、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。具体的には、開閉扉 3 6 b は、下側の縁を軸として、上側が前側に向かって回転することによって開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。

10

【 4 1 3 8 】

V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v は、大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球を V 入賞ゾーン F V と非 V 入賞ゾーン F N V とに振り分ける装置である。V 入賞ゾーン F V は、遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行させることのできる領域である。非 V 入賞ゾーン F N V は、高確率モードへの移行を行うことのできない外れ領域である。V 入賞ゾーン F V または非 V 入賞ゾーン F N V を通過した遊技球は、その後、遊技盤 3 0 の背面側へ送られる。振り分けは、遊技者の技量に応じてなされるものであり、技量が高ければ、V 入賞ゾーン F V に遊技球を送ることが可能となる。

20

【 4 1 3 9 】

本実施形態では、大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した場合に、払出装置 7 1（図 3 9 5）によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、V 入賞ゾーン F V と非 V 入賞ゾーン F N V とのいずれに振り分けられた場合にも、1 個の遊技球の入球に対して同じ 1 5 個の遊技球が払い出される。なお、V 入賞ゾーン F V に入球した場合と非 V 入賞ゾーン F N V に入球した場合とで、払出装置 7 1 によって払い出される遊技球の数が異なる構成としてもよい。V 入賞ゾーン F V の下方には、V 入賞ゾーン F V がこの位置にあること示す「V」という文字が刻印されている。V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v の詳細な構成については、後述する。

30

【 4 1 4 0 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 4 1 4 1 】

一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a、及びアウト口 4 3 に入球した遊技球は、遊技盤 3 0 の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤 3 0 に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【 4 1 4 2 】

40

メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【 4 1 4 3 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b は、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【 4 1 4 4 】

第 1 図柄表示部 3 7 a は第 1 の図柄を表示するための表示部である。第 1 の図柄とは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 1 図柄表示部 3 7 a は、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契

50

機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 1 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 1 図柄表示部 3 7 a は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 1 の図柄の停止表示を行わせる。

【 4 1 4 5 】

第 2 図柄表示部 3 7 b は第 2 の図柄を表示するための表示部である。第 2 の図柄とは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第 2 図柄表示部 3 7 b は、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第 2 の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第 2 図柄表示部 3 7 b は、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第 2 の図柄の停止表示を行わせる。

10

【 4 1 4 6 】

ここで、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄、または、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a に表示される第 1 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 1 の変動時間と呼び、第 2 図柄表示部 3 7 b に表示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。

【 4 1 4 7 】

20

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

【 4 1 4 8 】

普図ユニット 3 8 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット 3 8 は、スルーゲート 3 5 の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット 3 8 は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

30

【 4 1 4 9 】

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

40

【 4 1 5 0 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、およびラウンド表示部 3 9 は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【 4 1 5 1 】

可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制

50

御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T など、種々の表示装置に換えてもよい。

【 4 1 5 2 】

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

10

【 4 1 5 3 】

図 3 9 7 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 3 9 7 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 3 9 7 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 4 1 5 4 】

図 3 9 7 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 3 9 7 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 3 9 7 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

20

30

【 4 1 5 5 】

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

40

50

【 4 1 5 6 】

さらに、図 3 9 7 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【 4 1 5 7 】

《 H 2 》 V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v の構成：

図 3 9 8 は、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v を示す説明図である。図中における X 軸正方向は遊技盤 3 0 の正面視右側を示し、Y 軸正方向は遊技盤 3 0 の上側を示し、Z 軸正方向は遊技盤 3 0 の前側を示す。つまり、X 軸方向は遊技盤 3 0 の正面視右左方向を示し、Y 軸方向は遊技盤 3 0 の上下方向を示し、Z 軸方向は遊技盤 3 0 の前後方向を示す。X 軸、Y 軸、Z 軸は、互いに直交する三軸である。以下、X 軸正方向を「+ X 方向」と呼び、X 軸負方向を「- X 方向」と呼び、Y 軸正方向を「+ Y 方向」と呼び、Y 軸負方向を「- Y 方向」と呼び、Z 軸正方向を「+ Z 方向」と呼び、Z 軸負方向を「- Z 方向」と呼ぶ。

【 4 1 5 8 】

V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v は、第 1 通路 2 1 0 と、クルーン 2 2 0 と、第 2 通路 3 0 0 と、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 と、を備える。第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 とは、透明または半透明な樹脂製部材によって構成されている。

【 4 1 5 9 】

第 1 通路 2 1 0 は、+ Y 方向側の端部に入球口 2 1 0 a を有し、入球口 2 1 0 a とは反対の側の端部に排球口 2 1 0 b を有し、入球口 2 1 0 a から排球口 2 1 0 b へ遊技球が流通可能な通路である。第 1 通路 2 1 0 は、途中で折れ曲がった形状を有する。

【 4 1 6 0 】

第 1 通路 2 1 0 において折れ曲がった部分より上流側である第 1 通路上流側部分 2 1 1 は、遊技盤 3 0 の正面視においては Y 軸方向に沿って伸びている。第 1 通路上流側部分 2 1 1 の上端に位置する入球口 2 1 0 a は、大入賞口 3 6 a に通じており、第 1 通路上流側部分 2 1 1 は大入賞口 3 6 a と連通している。図 3 9 8 において、第 1 通路上流側部分 2 1 1 は破線にて示されているが、これは、Z 軸方向において大入賞口 3 6 a が形成されている面よりも裏側（- Z 方向側）に上記の破線で示される部分が形成されているためである。なお、入球口 2 1 0 a は、弱右打ち通路 P 1 の下側の開口端 P 1 b に対して、- Y 方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【 4 1 6 1 】

第 1 通路 2 1 0 において折れ曲がった部分より下流側である第 1 通路下流側部分 2 1 2 は、正面視においては折れ曲がった部分から左下方向（すなわち、- X 方向かつ - Y 方向）に向かって伸びており、右側面視においては折れ曲がった部分から前下（すなわち、+ Z 方向かつ - Y 方向）に向かって伸びている。大入賞口 3 6 a から入球口 2 1 0 a に入球した遊技球は、第 1 通路上流側部分 2 1 1 を通り、続いて第 1 通路下流側部分 2 1 2 を通り、第 1 通路下流側部分 2 1 2 の下流側の端部である排球口 2 1 0 b から排出される。

【 4 1 6 2 】

第 1 通路 2 1 0 の - Y 方向側に、クルーン 2 2 0 が配設されている。クルーン 2 2 0 は、金属製部材によって構成されている。クルーン 2 2 0 は、底側に向けて縮径しつつ下降傾斜する内壁 2 2 0 a を有する皿形状であり、底に一つの孔 2 2 0 b が穿設されている。排球口 2 1 0 b から落下した遊技球は、クルーン 2 2 0 によって受け止められ、内壁 2 2 0 a を周回しながら流下し、孔 2 2 0 b に流入する。このようにして、クルーン 2 2 0 は、受けた遊技球を一定時間停留させることができる。なお、遊技者は、クルーン 2 2 0 内の遊技球の流れを観察することによって、孔 2 2 0 b に遊技球が流入するタイミングを計ることができる。

【 4 1 6 3 】

10

20

30

40

50

第2通路300は、本線通路部310と、クルーン220の孔220bと本線通路部310との間を連通するための連通路部320と、本線通路部310から分岐した分岐通路部330と、を備える。

【4164】

本線通路部310は、+Y方向側の端部に入球口310aを有し、-Y方向側の端部に排球口310bを有し、入球口310aから排球口310bへ遊技球が流通可能な通路である。本線通路部310は、上流側に位置する本線通路上流側部分311と、中流側に位置する本線通路中流側部分312と、下流側に位置する本線通路下流側部分313と、に区別される。

【4165】

本線通路上流側部分311は、遊技盤30の正面視においてはY軸方向に沿って伸びている。本線通路上流側部分311の上端に位置する入球口310aは、大入賞口36aに通じており、本線通路上流側部分311は大入賞口36aと連通している。図398において、本線通路上流側部分311の一部は破線にて示されているが、これは、Z軸方向において大入賞口36aが形成されている面よりも裏側（-Z方向側）にその一部が形成されているためである。なお、入球口310aは、強右打ち通路P2の下側の開口端P2bに対して、-Y方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【4166】

本線通路中流側部分312は、本線通路上流側部分311に続く部分であり、上流側から下流側に向かって左下方向（すなわち、-X方向かつ-Y方向）に延びている。

【4167】

本線通路下流側部分313は、本線通路中流側部分312に続く部分であり、Y軸方向に沿って延び、-Y方向側の端部に排球口310bを有する。本線通路下流側部分313の中心軸方向がクルーン220の孔220bの中心軸方向と一致するように、本線通路下流側部分313の位置は定められている。

【4168】

連通路部320は、Y軸方向に沿って延び、+Y方向側の端部がクルーン220の孔220bと接続され、-Y方向側の端部が本線通路部310と接続されている。これによって、クルーン220の孔220bから本線通路下流側部分313の排球口310bまでY軸方向に沿った遊技球の流路が構成される。

【4169】

分岐通路部330は、本線通路中流側部分312と本線通路下流側部分313との境い部分に連結されており、途中で折れ曲がった形状を有する。この折れ曲がった部分によって、分岐通路部330は、上流側に位置する分岐通路上流側部分331と、下流側に位置する分岐通路下流側部分332と、に区別される。

【4170】

分岐通路上流側部分331は、本線通路中流側部分312と同じ方向に延びている。分岐通路下流側部分332は、Y軸方向に沿って延び、-Y方向側の端部に排球口330bを有する。

【4171】

本実施形態では、本線通路部310の排球口310bの周辺が先に説明した非V入賞ゾーンFNVに定められており、分岐通路部330の排球口330bの周辺が先に説明したV入賞ゾーンFVに定められている。非V入賞ゾーンFNVを通過して排球口310bに入球した遊技球、およびV入賞ゾーンFVを通過して排球口330bに入球した遊技球は、遊技盤30の背面側に送られる。

【4172】

非V入賞口シャッター350は、本線通路下流側部分313の上端（+Y軸方向の端部）に設けられており、開放状態にある場合に本線通路下流側部分313への遊技球の侵入を許可し、閉鎖状態にある場合に本線通路下流側部分313への遊技球の侵入を禁止する。このため、非V入賞口シャッター350が開放状態にある場合には、本線通路下流側部

10

20

30

40

50

分 3 1 3 の上端まで流れてきた遊技球は、本線通路下流側部分 3 1 3 に振り分けられ、非 V 入賞ゾーン F N V に送られる。非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態にある場合には、本線通路下流側部分 3 1 3 の上端まで流れてきた遊技球は、分岐通路部 3 3 0 に振り分けられ、V 入賞ゾーン F V に送られる。

【 4 1 7 3 】

本実施形態において、大入賞口 3 6 a と接続されている通路は、第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 だけである。このため、大入賞口 3 6 a に流入した遊技球は、第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 とのうちのいずれかに送られる。具体的には、遊技盤 3 0 の正面視において第 1 通路 2 1 0 の入球口 2 1 0 a が弱右打ち通路 P 1 の開口端 P 1 b の鉛直下方に位置することから、弱右打ち通路 P 1 から送られ大入賞口 3 6 a に入球した遊技球は、第 1 10
通路 2 1 0 に高い確率で送られる。遊技盤 3 0 の正面視において第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a が強右打ち通路 P 2 の下側の開口端 P 2 b の鉛直下方に位置することから、強右打ち通路 P 2 から送られ大入賞口 3 6 a に入球した遊技球は、第 2 通路 3 0 0 に高い確率で送られる。

【 4 1 7 4 】

第 1 通路 2 1 0 の入球口 2 1 0 a 付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第 1 通路検知センサーと呼ぶ）S P 1 が設けられており、第 1 通路検知センサー S P 1 によって、第 1 通路 2 1 0 への遊技球の入球を検知することができる。第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a 付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、第 2 通路検知センサーと呼ぶ）S P 2 が設けられており、第 2 通路検知センサー S P 2 によって、第 2 通路 3 0 0 への 20
遊技球の入球を検知することができる。第 2 通路 3 0 0 における分岐通路部 3 3 0 の排球口 3 3 0 b 付近には、遊技球を検知する検知センサー（以下、V 入賞ゾーン検知センサーと呼ぶ）S P 3 が設けられており、V 入賞ゾーン検知センサー S P 3 によって、V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球を検知することができる。

【 4 1 7 5 】

各検知センサー S P 1 ～ S P 3 の検知信号は、主制御装置 6 0（図 3 9 5）に送られる。主制御装置 6 0（図 3 9 5）は、第 1 通路検知センサー S P 1 の検知信号と第 2 通路検知センサー S P 2 の検知信号とに基づいて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉時期を定めて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉を指示する。また、主制御装置 6 0（図 3 9 5）は、V 入賞ゾーン検知センサー S P 3 の検知信号から、V 入賞ゾーン F V へ遊技球が入 30
球したと判断された場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行する処理を行う。主制御装置 6 0 で行なうこれらの処理については、後ほど詳述する。

【 4 1 7 6 】

《 H 3 》遊技機の電氣的構成：

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

【 4 1 7 7 】

図 3 9 9 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。 40

【 4 1 7 8 】

主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムを実行する C P U（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述 50

する。

【 4 1 7 9 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板 6 1 の入力ポートには、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 8 5 は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 8 8（図 3 9 5）が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

10

【 4 1 8 0 】

また、主制御基板 6 1 の入力ポートには、各入球口に設けられた遊技球検知センサーが接続されている。具体的には、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球を検知する第 1 始動口検知センサー 6 7 b と、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球を検知する第 2 始動口検知センサー 6 7 c と、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー 6 7 d と、上述した V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v に備えられる検知センサー S P 1 ~ S P 3 が接続されている。V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v に備えられる検知センサー S P 1 ~ S P 3 のうちの第 1 通路検知センサー S P 1 および第 2 通路検知センサー S P 2 は、大入賞口 3 6 a に入球した遊技球を検知するセンサーとしても機能する。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。また、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v の第 1 通路 2 1 0 への入球、および第 2 通路 3 0 0 への入球に基づいて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉を制御する。

20

【 4 1 8 1 】

主制御基板 6 1 の出力ポートには、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開閉動作させる非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

30

【 4 1 8 2 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。また、開閉実行モードの 1 ラウンド目において、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開閉されるように非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d の駆動制御を実行する。非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d の駆動制御については、後ほど詳述する。

40

【 4 1 8 3 】

また、主制御基板 6 1 の出力ポートには、払出制御装置 7 0 と、音声発光制御装置 9 0 とが接続されている。払出制御装置 7 0 には、例えば、主制御装置 6 0 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 6 0 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f を参照す

50

る。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、大入賞口 3 6 a への入球を特定した場合には 1 5 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【 4 1 8 4 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。上述のように、操作ハンドル 2 5 は、タッチセンサー 2 5 a と、ウェイトボタン 2 5 b と、可変抵抗器 2 5 c とを備える。遊技者が操作ハンドル 2 5 を握ることによって、タッチセンサー 2 5 a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 2 5 を回動操作すると、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 2 5 c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン 2 6 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 2 5 の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル 2 5 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【 4 1 8 5 】

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

【 4 1 8 6 】

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

【 4 1 8 7 】

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

【 4 1 8 8 】

図 4 0 0 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

【 4 1 8 9 】

10

20

30

40

50

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

【 4 1 9 0 】

各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 4 は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

10

【 4 1 9 1 】

R A M 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

20

【 4 1 9 2 】

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

【 4 1 9 3 】

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

30

【 4 1 9 4 】

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

40

【 4 1 9 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア 6 4 c の実行エリア A E に移動する。そして、実行エリア A E に移動した大当たり乱数カウンタ C 1 は、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【 4 1 9 6 】

次に、大当たり種別カウンタ C 2 の詳細について説明する。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 3 9 の

50

範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 4 1 9 7 】

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

【 4 1 9 8 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【 4 1 9 9 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 4 2 0 0 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【 4 2 0 1 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 3 9 7 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 4 2 0 2 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ

10

20

30

40

50

演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【 4 2 0 3 】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、M P U 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 4 2 0 4 】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間の決定に際しては、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【 4 2 0 5 】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 , 1 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 4 = 2 ~ 4 6 5 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に維持する。

【 4 2 0 6 】

なお、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値および変動種別カウンタ C S の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【 4 2 0 7 】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 1 0 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルと、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで判定処理実行エリア 6 4 c に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機 1 0 は、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の 4 つの当否テーブルを、R O M 6 3 の当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶している。

【 4 2 0 8 】

図 4 0 1 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 4 0 1 (a) は第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 4 0 1 (b) は第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

10

20

30

40

50

【 4 2 0 9 】

図 4 0 1 (a) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値 (5 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 4 0 1 (b) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値 (1 6 ~ 1 1 9 9) が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【 4 2 1 0 】

10

図 4 0 2 は、第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 4 0 2 (a) は第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) を示し、図 4 0 2 (b) は第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) を示している。

【 4 2 1 1 】

図 4 0 2 (a) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値 (5 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 4 0 2 (b) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値 (1 6 ~ 1 1 9 9) が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

20

【 4 2 1 2 】

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

【 4 2 1 3 】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

30

【 4 2 1 4 】

「小当たり」とは、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【 4 2 1 5 】

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

40

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数 (ラウンド数)

(2) 開閉実行モードにおける V 獲得チャレンジ機構部 3 6 の非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御の態様

(3) 開閉実行モード終了後のサポートモード (低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード)

【 4 2 1 6 】

上記の (2) 開閉実行モードにおける V 獲得チャレンジ機構部 3 6 の非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御の態様として、可変入賞装置 3 6 が備える V 獲得チャレンジ機構部

50

36の非V入賞口シャッター350の開閉パターン（以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ）を複数種類設け、大当たりの種類毎に1種類または複数種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。非V入賞口シャッター350の開閉パターンによって、V獲得チャレンジ機構部36vにおけるV入賞ゾーンFVへの遊技球の入球の難しさを調整することができる。本実施形態では、以下の3つの開閉パターンを用意した。

【4217】

- ・V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが実質的に不可能なV入賞不可閉開パターン。
- ・V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが可能であるが、入れることが難しいV入賞高難度閉開パターン。
- ・V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが可能であり、入れることがV入賞高難度閉開パターンより容易なV入賞低難度閉開パターン。

10

【4218】

各閉開パターンの具体的な態様、および大当たりの種類に対する第1ないし第3の開閉パターンの割り振りについては、後ほど詳しく説明する。

【4219】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【4220】

20

図403は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図403(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図403(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【4221】

図403(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8R第1種大当たり、及び、8R第2種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0～39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～27」が8R第1種大当たりに対応し、「28～39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。

30

【4222】

8R第1種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞高難度閉開パターンまたはV入賞低難度閉開パターンである。V入賞高難度閉開パターンとV入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に8R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に8R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、V入賞ゾーンFVに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

40

【4223】

8R第2種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞不可閉開パターンである。なお、V入賞不可閉開パターンでは、上述したように、V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にV入賞ゾーンFVに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。また、仮にV

50

入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、高確率モードへの変更を行うことなく、エラーが発生した旨を報知するためにエラーメッセージが図柄表示装置41に表示される構成としてもよい。遊技者の不正によってV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した可能性を否定できないことから、エラーメッセージが表示されるようにする。さらに、仮にV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなると共に、エラーメッセージが表示される構成としてもよい。なお、上述したエラーメッセージの表示は、警告音が発生させることに換えることができ、エラーが発生した旨を報知することができれば、どのような手段によるものでも良い。また、仮にV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、パチンコ機の動作を停止する構成としても良い。

10

【4224】

このように、第1種大当たりに当選した場合には、V獲得チャレンジ機構部36においてV入賞ゾーンF Vへ遊技球を入れることが可能となる。このため、第1種大当たりに当選した場合、開閉実行モードにおいて、遊技者は、右打ち中に、V獲得チャレンジ機構部36においてV入賞ゾーンF Vへの遊技球の入球を試みる遊技を行うことが好ましい。V入賞ゾーンF Vへの遊技球の入球をどのように試みるかについては、後述する。一方、第2種大当たりに当選した場合には、V入賞ゾーンF Vへの遊技球の入球は実質的にないことから、通常の右打ち、すなわち、操作ハンドル25(図394)の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン26(図394)を操作することによる遊技を行うことになる。

20

【4225】

図403(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R第1種大当たり、及び、8R第2種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0~39」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~27」が16R第1種大当たりに対応し、「28~39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。

【4226】

16R第1種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が16回(16ラウンド)であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞高難度閉開パターンまたはV入賞低難度閉開パターンである。V入賞高難度閉開パターンとV入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に16R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に16R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、V入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

30

【4227】

8R第2種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回(8ラウンド)であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞不可閉開パターンである。なお、V入賞不可閉開パターンでは、上述したように、V入賞ゾーンF Vへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にV入賞ゾーンF Vに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

40

【4228】

このように、本実施形態のパチンコ機10では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているととも

50

に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【４２２９】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの１回の開放、すなわち開閉扉３６ｂが開いてから閉じるまでを１ラウンドとした。これに対して、他の態様として、１ラウンド中に開閉扉３６ｂが複数回開放する態様を採用してもよい。

【４２３０】

本実施形態では、先に説明したように、大当たり種別として、８Ｒ第１種大当たり、８Ｒ第２種大当たり、１６Ｒ第１種大当たりの３種類が用意されており、これらは上述したように先に説明した（１）、（２）についての態様またはモードに差異を設けるものであり、先に説明した（３）、すなわち、開閉実行モード終了後のサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）については差異を設けない構成であった。これに換えて、（３）についても差異を設ける構成としてもよい。例えば、８Ｒ第１種大当たり、および１６Ｒ第１種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであり、８Ｒ第２種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである構成としてもよい。

【４２３１】

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

【４２３２】

パチンコ機１０には、開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況と比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【４２３３】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機１０は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されている。

【４２３４】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【４２３５】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【４２３６】

図４０４は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放

10

20

30

40

50

抽選用当否テーブル)の内容を示す説明図である。

【4237】

図404(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル(低頻度サポートモード用)を示している。図404(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル(低頻度サポートモード用)には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【4238】

図404(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)を示している。図404(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル(高頻度サポートモード用)には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【4239】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【4240】

《H4》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【4241】

図405は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85(図399)等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【4242】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【4243】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【4244】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ

４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【４２４５】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【４２４６】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【４２４７】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【４２４８】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【４２４９】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【４２５０】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【４２５１】

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

【４２５２】

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

【４２５３】

《Ｈ５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明

10

20

30

40

50

する。

【 4 2 5 4 】

主制御装置 6 0 において実行される処理の中には、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v が有する非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開閉制御する処理が含まれる。まず、この開閉制御の概要について説明する。なお、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v の構成は、図 3 9 8 を用いて先に説明した通りである。

【 4 2 5 5 】

本実施形態では、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである開閉シナリオに従って制御される。開閉シナリオは、3 種類用意されている。3 種類の開閉シナリオを順に説明する。

【 4 2 5 6 】

< 第 1 開閉シナリオ >

図 4 0 6 は、第 1 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図 4 0 6 (a) は、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b の開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図 4 0 6 (b) は、第 1 通路検知センサー S P 1 の O N 状態・O F F 状態の時間的な変化を示している。図 4 0 6 (c) は、第 2 通路検知センサー S P 2 の O N 状態・O F F 状態の時間的な変化を示している。図 4 0 6 (d) は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【 4 2 5 7 】

大当たりに当選していない通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）では、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、開放状態である。低頻度サポートモード中において、第 1 種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が閉鎖状態から開放状態に移行して最初のラウンド遊技（以下、単に「1 ラウンド目」とも呼ぶ）が開始される（時刻 t 1）。こうした開閉実行モードにおいて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖条件が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放状態から閉鎖状態へ移行する。閉鎖条件は、下記の（i）、（ii）の通りである。

【 4 2 5 8 】

（i）パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける 1 ラウンド目の実行中であること。

（ii）1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したこと、または、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したこと。

上記 2 つの項目の両方が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 4 2 5 9 】

本実施形態では、大入賞口 3 6 a へ遊技球が入球したことは、第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 との両方を用いて検知している。すなわち、第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 とのいずれかで、遊技球の入球を検知した場合に、大入賞口 3 6 a へ遊技球が入球したものと認定している。このため、（ii）の項目における「大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したこと」は「第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 とのいずれかで遊技球が 1 個、入球したこと」を意味し、「大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したこと」は「第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 との両方で検出した遊技球の個数の合計が 2 個となったこと」を意味する。

【 4 2 6 0 】

図 4 0 6 の例示では、時刻 t 1 で、開閉実行モードにおいて 1 ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻 t 1）を起点として、時刻 t 2 で、第 1 通路検知センサー S P 1 によって大入賞口 3 6 a への 1 個目の入球が検知され、時刻 t 4 で、第 2 通路検知センサ

ー S P 2 によって大入賞口 3 6 a への 2 個目の入球が検知される。時刻 t 2 と時刻 t 4 のそれぞれで、(i)、(ii) の項目の両方が成立することになり、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 4 2 6 1 】

非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開放条件は、以下のとおりである。

- ・ (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合には、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態で 0 . 0 6 秒間が経過したこと。
- ・ (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したことである場合には、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態で 0 . 2 秒間が経過したこと。

上記 2 つのうちのいずれかが成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は閉鎖状態から開放状態に移行する (時刻 t 3 , t 5) 。

【 4 2 6 2 】

上記の開放条件によれば、(ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は 0 . 0 6 秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。0 . 0 6 秒の閉鎖時間では、本線通路下流側部分 3 1 3 (図 3 9 8) への遊技球の落下を阻止することができず、実質的に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、遊技球を分岐通路部 3 3 0 (図 3 9 8) 側に案内することができない。すなわち、本実施形態では、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時にも、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放状態から閉鎖状態へ移行しているが、閉鎖時間は極めて短い時間であり、実質的に遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することはできない構成となっている。なお、この構成に対して、他の形態として、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

【 4 2 6 3 】

上記の開放条件によれば、大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は 0 . 2 秒、閉鎖することになる。この 0 . 2 秒の間に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することが可能となる。なお、閉鎖時間は、0 . 2 秒間に換えて、0 . 4 秒未満の他の時間 (例えば、0 . 3 秒) としてもよい。0 . 4 秒未満とした理由は、後述する。

【 4 2 6 4 】

本実施形態では、第 1 開閉シナリオは、主制御基板 6 1 に含まれる R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g に記憶される。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、低頻度サポートモード中に第 1 種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g から第 1 開閉シナリオを読み出し、読み出した第 1 開閉シナリオに従って、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御を行う。

【 4 2 6 5 】

遊技者は、大当たりに当選していない通常状態 (低確率モードかつ低頻度サポートモード) で左打ち中に、第 1 種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの 1 ラウンド目において、下記の (イ)、(ロ) の手順で操作を行うことで、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v において、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入れることが可能となる。

【 4 2 6 6 】

(イ) 操作ハンドル 2 5 (図 3 9 4) の回動操作量を調整して (すなわち、弱右打ち操作を行って)、弱右打ち通路 P 1 (図 3 9 6) へ遊技球を 1 個入れる。

弱右打ち通路 P 1 へ入った遊技球は、大入賞口 3 6 a (図 3 9 8) から第 1 通路 2 1 0 を通って、排球口 2 1 0 b から排出される。その後、図 4 0 7 に示すように、排球口 2 1 0 b から排出された遊技球 B 1 は、クルーン 2 2 0 によって受け止められ、内壁 2 2 0 a を周回しながら流下する。続いて、図 4 0 8 に示すように、遊技球 B 1 は孔 2 2 0 b に流入する。なお、クルーン 2 2 0 において遊技球が保持される時間は、例えば数秒 ~ 数十秒というように、遊技球発射機構 8 1 の遊技球の発射間隔である 0 . 6 秒に比べて極めて長い。

10

20

30

40

50

【 4 2 6 7 】

(口) 操作ハンドル 2 5 (図 3 9 4) の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 2 6 (図 3 9 4) を操作することによって (すなわち、強右打ち操作を行って)、強右打ち通路 P 2 へ遊技球を 1 個入れる。

【 4 2 6 8 】

第 1 開閉シナリオによれば、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球した時に同期して、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態に移行することから、遊技者は、強右打ち通路 P 2 へ入れた遊技球 B 2 が第 2 通路 3 0 0 へ入球するタイミングが、(イ) によって弱右打ち通路 P 1 へ入れた遊技球 B 1 がクルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b に流入するタイミングと一致するように (図 4 0 8 参照)、強右打ち通路 P 2 へ遊技球 B 2 を入れるタイミングを調整する。図 4 0 6 を用いて説明すると、時刻 t 2 で検知された第 1 通路 2 1 0 に入球した遊技球がクルーン 2 2 0 に達するまでの期間が時刻 t 2 から時刻 t 4 までの期間と一致するように、強右打ち通路 P 2 へ遊技球 B 2 を入れるタイミングを調整する。このようにして、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態に移行するタイミングを計ることによって、図 4 0 9 に示すように、(イ) の操作によって弱右打ち通路 P 1 へ入れた遊技球 B 1 は、閉鎖状態にある非 V 入賞口シャッター 3 5 0 によって、本線通路下流側部分 3 1 3 への侵入が阻止されて分岐通路部 3 3 0 に誘導される。この結果、弱右打ち通路 P 1 へ入れた遊技球 B 1 を V 入賞ゾーン F V に入れることが可能となる。なお、上記のように構成された第 1 開閉シナリオは、先に説明した V 入賞高難度閉開パターンを実現するためのものである。

【 4 2 6 9 】

第 1 開閉シナリオでは、前述したように、1 ラウンド目において、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を 1 個入球し、その後、強右打ち通路 P 2 へ遊技球を 1 個入球することによって、V 入賞ゾーン F V への入球 (V 入賞) を狙うことができるが、他の操作によっても、V 入賞を狙うことができる。具体的には、1 ラウンド目において、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を 1 個入球し、その後、再び、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を 1 個入球することによっても、V 入賞を狙うことができる。

【 4 2 7 0 】

なお、本実施形態では、1 ラウンド目における大入賞口 3 6 a への遊技球の最初の入球が、強右打ち通路 P 2 による場合には、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入れることが不可能な構成となっている。V 入賞ゾーン F V に遊技球を入れることができないのは、次のような理由である。

【 4 2 7 1 】

V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v の第 2 通路 3 0 0 は、入球口 3 1 0 a に入球してから非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の上部に到達するまでに 0 . 4 秒かかる内部構造となっている。その上、遊技球発射機構 8 1 からは 0 . 6 秒間隔で遊技球が発射される。このため、第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a に最初に入球した遊技球は、次に発射された遊技球が大入賞口 3 6 a に入球して非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態となるより前に非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の位置まで到達してしまうことになる。したがって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態となったときには、最初の遊技球は本線通路下流側部分 3 1 3 へ落下してしまい、V 入賞ゾーン F V に入球することはない。

【 4 2 7 2 】

また、第 2 通路 3 0 0 は、入球口 3 1 0 a に入球してから非 V 入賞口シャッター 3 5 0 に到達するまでに 0 . 4 秒かかる内部構造となっており、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖時間は 0 . 2 秒というように、0 . 4 秒より短い時間に設定されていることから、大入賞口 3 6 a に 2 個目に入球した遊技球が、当該遊技球の入球によって非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態に移行して、V 入賞ゾーン F V に入球することがない。このように、本実施形態では、強右打ち通路 P 2 へ遊技球を連続して入球するだけでは、V 入賞を狙うことができない。

【 4 2 7 3 】

10

20

30

40

50

< 第 2 開閉シナリオ >

図 4 1 0 は、第 2 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図 4 1 0 (a) は、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b の開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図 4 1 0 (b) は、第 1 通路検知センサー S P 1 の O N 状態・O F F 状態の時間的な変化を示している。図 4 1 0 (c) は、第 2 通路検知センサー S P 2 の O N 状態・O F F 状態の時間的な変化を示している。図 4 1 0 (d) は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【 4 2 7 4 】

第 2 種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が閉鎖状態から開放状態に移行して 1 ラウンド目が開始される (時刻 t 1 1)。こうした開閉実行モードにおいて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖条件が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第 2 開閉シナリオの閉鎖条件は、下記の (i i i)、(i v) の通りである。

【 4 2 7 5 】

(i i i) パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける 1 ラウンド目の実行中であること。

(i v) 1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したこと。

上記 2 つの項目の両方が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 4 2 7 6 】

図 4 1 0 の例示では、時刻 t 1 1 で、開閉実行モードにおいて 1 ラウンド目が開始され、この開始された時 (時刻 t 1) を起点として、時刻 t 1 2 で、第 1 通路検知センサー S P 1 によって大入賞口 3 6 a への 1 個目の入球が検知される。この時刻 t 1 2 で、(i i i)、(i v) の項目の両方が成立することになり、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 4 2 7 7 】

非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開放条件は、以下のとおりである。

・非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態で 0 . 0 6 秒間が経過したこと。

上記の条件が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は閉鎖状態から開放状態に移行する (時刻 t 1 3)。

【 4 2 7 8 】

上記の開放条件によれば、大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は 0 . 0 6 秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第 2 開閉シナリオによれば、第 1 開閉シナリオの場合と同様に、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することはできない。なお、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

【 4 2 7 9 】

上記のように構成された第 2 開閉シナリオでは、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に実質的に遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することはできず、また、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 2 個目以降に遊技球が入球したときに非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖されることはないことから、1 ラウンド目において、V 入賞ゾーン F V へ遊技球を入れることができない。第 2 開閉シナリオは、先に説明した V 入賞不可開閉パターンを実現するためのものである。

【 4 2 8 0 】

本実施形態では、第 2 開閉シナリオは、主制御基板 6 1 に含まれる R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g に記憶される。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、第 2 種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エ

10

20

30

40

50

リア 6 3 g から第 2 開閉シナリオを読み出し、読み出した第 2 開閉シナリオに従って、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御を行う。

【 4 2 8 1 】

< 第 3 開閉シナリオ >

図 4 1 1 は、第 3 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図 4 1 1 (a) は、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b の開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図 4 1 1 (b) は、第 1 通路検知センサー S P 1 の O N 状態・O F F 状態の時間的な変化を示している。図 4 1 1 (c) は、第 2 通路検知センサー S P 2 の O N 状態・O F F 状態の時間的な変化を示している。図 4 1 1 (d) は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

10

【 4 2 8 2 】

高頻度サポートモード中において、第 1 種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が閉鎖状態から開放状態に移行して 1 ラウンド目が開始される (時刻 t 2 1)。こうした開閉実行モードにおいて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖条件が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第 3 開閉シナリオの閉鎖条件は、第 1 開閉シナリオの閉鎖条件と同一である。すなわち、第 3 開閉シナリオの閉鎖条件は、先に説明した (i)、(ii) の両方を満たすことである。

【 4 2 8 3 】

図 4 1 1 の例示では、時刻 t 2 1 で、開閉実行モードにおいて 1 ラウンド目が開始され、この開始された時 (時刻 t 2 1) を起点として、時刻 t 2 2 で、第 1 通路検知センサー S P 1 によって大入賞口 3 6 a への 1 個目の入球が検知され、時刻 t 2 4 で、第 2 通路検知センサー S P 2 によって大入賞口 3 6 a への 2 個目の入球が検知される。時刻 t 2 2 と時刻 t 2 4 のそれぞれで、(i)、(ii) の項目の両方が成立することになり、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

20

【 4 2 8 4 】

非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開放条件は、下記のとおりである。

- ・ (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合には、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態で 0 . 0 6 秒間が経過したこと。
- ・ (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したことである場合には、開閉実行モードの 1 ラウンド目が終了したこと。

30

上記 2 つのうちのいずれかが成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は閉鎖状態から開放状態に移行する (時刻 t 2 3 , t 2 5)。

【 4 2 8 5 】

上記の第 3 開閉シナリオの開放条件によれば、大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は 0 . 0 6 秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第 3 開閉シナリオによれば、第 1 開閉シナリオの場合と同様に、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することはできない。なお、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

40

【 4 2 8 6 】

また、開放条件の 2 つめの項目は、上述した内容に換えて、「 (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したことである場合には、2 個目の遊技球が入球した時から、開閉実行モードの 1 ラウンド目が終了するに十分な予め定められた時間 (例えば、1 分とか 2 分) が経過したこと。」としても良い。

【 4 2 8 7 】

上記のように構成された第 3 開閉シナリオは、先に説明した V 入賞低難度開閉パターン

50

を実現するためのものである。強右打ち操作のみ（１球目は弱右打ち操作で、２球目は強右打ち操作でも可能であるが、強右打ち操作のみでも可能）によって非Ｖ入賞口シャッター３５０が閉鎖状態に移行した後は、１ラウンド目が終了するまで、非Ｖ入賞口シャッター３５０は閉鎖状態を維持する。したがって、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合には、強右打ち操作を行なうだけで、遊技球をＶ入賞ゾーンＦＶに入れることが可能となる。

【４２８８】

本実施形態では、第３開閉シナリオは、主制御基板６１に含まれるＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇに記憶される。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、高頻度サポートモード中に第１種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｇから第３開閉シナリオを読み出し、読み出した第３開閉シナリオに従って、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉制御を行う。

10

【４２８９】

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

【４２９０】

<タイマ割込み処理>

図４１２は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

20

【４２９１】

ステップＳｈ０１０１では、各種検知センサ６７ｂ～６７ｄ，ＳＰ１～ＳＰ３の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ｂ～６７ｄ，ＳＰ１～ＳＰ３の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｈ０１０２に進む。

【４２９２】

ステップＳｈ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０３に進む。

30

【４２９３】

ステップＳｈ０１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｈ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４１６）において、その値を更新する。

40

【４２９４】

ステップＳｈ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０４を実行した後、ステップＳｈ０１０５に進む。

【４２９５】

ステップＳｈ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｈ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｈ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【４２９６】

50

< 始動口用の入球処理 >

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

【 4 2 9 7 】

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

10

【 4 2 9 8 】

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

【 4 2 9 9 】

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

20

【 4 3 0 0 】

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

【 4 3 0 1 】

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

30

【 4 3 0 2 】

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

【 4 3 0 3 】

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

40

【 4 3 0 4 】

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

【 4 3 0 5 】

一方、ステップ S h 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には（S h 0 2 0 9 : Y E S）、ステップ S h 0 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S h 0 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納

50

された値（以下、合計保留個数 C R N と言う）に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S h 0 2 1 2 に進む。

【 4 3 0 6 】

ステップ S h 0 2 1 2 では、ステップ S h 0 1 0 3（図 4 1 2）において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および通常処理（図 4 1 6）において更新している変動種別カウンタ C S の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S h 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S h 0 1 0 3（図 4 1 2）にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S h 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S h 0 2 1 3 に進む。

10

20

【 4 3 0 7 】

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

【 4 3 0 8 】

ステップ S h 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

30

【 4 3 0 9 】

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

40

【 4 3 1 0 】

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

50

数の増加に対応させて変更する。

【4311】

主制御装置60のMPU62は、ステップSh0214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【4312】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン(図413:Sh0213)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4313】

図414は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【4314】

ステップSh0301では、始動口用の入球処理(図413)における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップSh0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【4315】

ステップSh0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、(Sh0302:YES)、ステップSh0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSh0305に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【4316】

一方、ステップSh0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(Sh0302:NO)、ステップSh0304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSh0305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【4317】

ステップSh0305では、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(Sh0305:YES)、ステップSh0306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSh0307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSh0307を実行した後、ステップSh0308に進む。

【4318】

ステップSh0308では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタC2の値が、第1種大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSh0308において、第1種大当たりに対応していると判定した場合には(Sh0308:YES)、ステップSh0309に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに第1種大

10

20

30

40

50

たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S h 0 3 0 8 において、第 1 種大当たりに対応していないと判定した場合には (S h 0 3 0 8 : N O)、ステップ S h 0 3 1 0 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に第 2 種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【 4 3 1 9 】

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

10

【 4 3 2 0 】

ステップ S h 0 3 1 3 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S h 0 3 1 3 : Y E S)、ステップ S h 0 3 1 4 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S h 0 3 1 3 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S h 0 3 1 3 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【 4 3 2 1 】

< スルー用の入球処理 >

20

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

【 4 3 2 2 】

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

30

【 4 3 2 3 】

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

【 4 3 2 4 】

ステップ S h 0 4 0 4 では、ステップ S h 0 1 0 3 (図 4 1 2) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

40

【 4 3 2 5 】

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

【 4 3 2 6 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P

50

U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 4 3 2 7 】

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

【 4 3 2 8 】

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

10

【 4 3 2 9 】

ステップ S h 0 5 0 3 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S h 0 5 0 4 に進む。

【 4 3 3 0 】

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

20

【 4 3 3 1 】

ステップ S h 0 5 0 6 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S h 0 5 0 7 に進む。

30

【 4 3 3 2 】

ステップ S h 0 5 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S h 0 5 0 8 に進む。

【 4 3 3 3 】

ステップ S h 0 5 0 8 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S h 0 5 0 2 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S h 0 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S h 0 5 0 8 : N O ）、ステップ S h 0 5 0 9 及びステップ S h 0 5 1 0 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S h 0 5 0 9 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S h 0 5 1 0 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S h 0 5 0 8 において

40

50

、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｈ０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０５０２に戻り、ステップＳｈ０５０２からステップＳｈ０５０７までの各処理を実行する。

【４３３４】

なお、ステップＳｈ０５０２からステップＳｈ０５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【４３３５】

10

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４１６：Ｓｈ０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４３３６】

図４１７は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｈ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

20

【４３３７】

ステップＳｈ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｈ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｈ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｈ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０２に進む。

【４３３８】

ステップＳｈ０６０２では、メイン表示部４５が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

30

【４３３９】

ステップＳｈ０６０２において、メイン表示部４５が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０３～ステップＳｈ０６０６の遊技回開始用処理に進む。ステップＳｈ０６０３では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｈ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｈ０６０３：ＹＥＳ）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップＳｈ０６０３において、合計保留個数ＣＲＮが「０」でないと判定した場合には（Ｓｈ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｈ０６０４に進む。

40

【４３４０】

ステップＳｈ０６０４では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップＳｈ０６０５に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【４３４１】

50

ステップ S h 0 6 0 5 では、メイン表示部 4 5 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S h 0 6 0 5 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 4 3 4 2 】

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

【 4 3 4 3 】

ステップ S h 0 6 0 6 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S h 0 6 0 6 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 f) に格納されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理 (図 4 1 9 : S h 0 8 0 2) において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

10

【 4 3 4 4 】

ステップ S h 0 6 0 6 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S h 0 6 0 6 : N O)、ステップ S h 0 6 0 7 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップ S h 0 6 0 7 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

20

【 4 3 4 5 】

ステップ S h 0 6 0 6 において、変動時間が経過していると判定した場合には (S h 0 6 0 6 : Y E S)、ステップ S h 0 6 0 8 に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理 (図 4 1 9) において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップ S h 0 6 0 9 に進む。

【 4 3 4 6 】

ステップ S h 0 6 0 9 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 g に格納される。高頻度サポートモードフラグが O N であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグが O F F であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる。

30

【 4 3 4 7 】

ステップ S h 0 6 0 9 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には (S h 0 6 0 9 : Y E S)、ステップ S h 0 6 1 0 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタ P N C は、後述する図 4 2 6 のステップ S h 1 3 0 9 で値 1 0 0 が予めセットされている。ステップ S h 0 6 1 0 を実行した後、ステップ S h 0 6 1 1 に進む。一方、ステップ S h 0 6 0 9 において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S h 0 6 0 9 : N O)、後述するステップ S h 0 6 1 5 に進む。

40

【 4 3 4 8 】

ステップ S h 0 6 1 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 3 4 9 】

50

ステップ S h 0 6 1 1 において、高確率モードではないと判定した場合には (S h 0 6 1 1 : N O)、ステップ S h 0 6 1 2 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する前 (= 保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタ P N C は保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、P N C > 0 であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【 4 3 5 0 】

ステップ S h 0 6 1 2 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S h 0 6 1 2 : N O)、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S h 0 6 1 3 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S h 0 6 1 3 を実行した後、ステップ S h 0 6 1 4 に進む。

【 4 3 5 1 】

ステップ S h 0 6 1 4 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S h 0 6 1 4 を実行した後、ステップ S h 0 6 1 5 に進む。

【 4 3 5 2 】

ステップ S h 0 6 1 5 では、いずれかの当たりフラグ (1 6 R 第 1 種当たりフラグ、8 R 第 1 種当たりフラグ、8 R 第 2 種当たりフラグ) が O N であるか否かを判定する。ステップ S h 0 6 1 5 において、いずれかの当たりフラグが O N である場合には (S h 0 6 1 5 : Y E S)、ステップ S h 0 6 1 6 に進む。

【 4 3 5 3 】

ステップ S h 0 6 1 6 では、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S h 0 6 1 5 において、いずれの当たりフラグも O N ではない場合には (S h 0 6 1 5 : N O)、ステップ S h 0 6 1 6 を実行せずに、本遊技回制御処理を終了する。

【 4 3 5 4 】

一方、ステップ S h 0 6 1 2 において保証遊技回数内であると判定した場合 (ステップ S h 0 6 1 2 : Y E S) には、ステップ S h 0 6 1 3 およびステップ S h 0 6 1 4 を実行することなく、ステップ S h 0 6 1 5 に進む。また、ステップ S h 0 6 1 1 において高確率モードであると判定した場合 (S h 0 6 1 1 : Y E S) にも、ステップ S h 0 6 1 5 に進む。

【 4 3 5 5 】

上述したステップ S h 0 6 1 1 からステップ S h 0 6 1 4 までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が 1 0 0 回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が 1 0 0 回に達した以後 (すなわち、遊技回数カウンタ P N C が 0 以下の値) であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されることが実現される。

【 4 3 5 6 】

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 4 1 7 : S h 0 6 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 3 5 7 】

図 4 1 8 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 7 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a (図 4 0 0) に時系列的に記憶された保

10

20

30

40

50

留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアR aの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアR b（図400）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアR bの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアR aであると判定する。一方、第1保留エリアR aに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアR bに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアR bであると判定する。すなわち、ステップSh0701の処理を実行することにより、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。 10

【4358】

ステップSh0701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aであると判定した場合には（ステップSh0701：YES）、ステップSh0702～ステップSh0707の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップSh0701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（ステップSh0701：NO）、ステップSh0708～ステップSh0713の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【4359】

ステップSh0702では、第1保留エリアR aの第1始動保留個数R a Nを1減算した後、ステップSh0703に進み、合計保留個数C R Nを1減算する。その後、ステップSh0704に進む。ステップSh0704では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップSh0705に進む。 20

【4360】

ステップSh0705では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSh0705を実行した後、ステップSh0706に進む。 30

【4361】

ステップSh0706では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bのうちのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップSh0707へ進む。

【4362】

ステップSh0707では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。 40

【4363】

ステップSh0707において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図416）におけるステップSh0502において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表 50

示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【4364】

ステップ S h 0 7 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (S h 0 7 0 1 : N O)、ステップ S h 0 7 0 8 に進む。

【4365】

ステップ S h 0 7 0 8 では、第 2 保留エリア R b の第 2 始動保留個数 R b N を 1 減算する。その後、ステップ S h 0 7 0 9 に進む。ステップ S h 0 7 0 9 では、合計保留個数 C R N を 1 減算し、ステップ S h 0 7 1 0 に進み、第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S h 0 7 1 1 に進む。

10

【4366】

ステップ S h 0 7 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S h 0 7 1 1 を実行した後、ステップ S h 0 7 1 2 に進む。

20

【4367】

ステップ S h 0 7 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S h 0 7 1 3 に進む。

【4368】

ステップ S h 0 7 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

30

【4369】

ステップ S h 0 7 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 4 1 6) におけるステップ S h 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【4370】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 4 1 7 : S h 0 6 0 5) として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【4371】

図 4 1 9 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 8 0 1 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S h 0 8 0 1 を実行した後、ステップ S h 0 8 0 2 に進む。

【4372】

50

ステップ S h 0 8 0 2 では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S h 0 8 0 2 を実行した後、ステップ S h 0 8 0 3 に進む。

【 4 3 7 3 】

ステップ S h 0 8 0 3 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 0 8 0 3 において、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S h 0 8 0 3 : N O)、ステップ S h 0 8 0 4 に進み、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S h 0 8 0 2 で設定された変動時間の情報が含まれている。

10

【 4 3 7 4 】

一方、ステップ S h 0 8 0 3 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S h 0 8 0 3 : Y E S)、ステップ S h 0 8 0 5 に進み、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S h 0 8 0 2 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S h 0 8 0 4 又はステップ S h 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S h 0 8 0 6 に進む。

20

【 4 3 7 5 】

ステップ S h 0 8 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たりの種別の情報として、1 6 R 第 1 種当たりの情報、8 R 第 1 種当たりの情報、8 R 第 2 種当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【 4 3 7 6 】

ステップ S h 0 8 0 4 ~ ステップ S h 0 8 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 4 1 6) におけるステップ S h 0 5 0 2 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S h 0 8 0 6 を実行後、ステップ S h 0 8 0 7 に進む。

30

【 4 3 7 7 】

ステップ S h 0 8 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S h 0 8 0 7 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

40

【 4 3 7 8 】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 4 1 9 : S h 0 8 0 1) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 3 7 9 】

図 4 2 0 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 9 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フ

50

ラグ記憶エリア 64g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを MPU 62 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、V 入賞ゾーン FV への遊技球の入球があった開閉実行モードの終了に際して ON にされ、その後、大当たりで当選した場合に実行される開閉実行モードの開始時に OFF にされる。

【4380】

ステップ Sh0901 において、高確率モードであると判定した場合には (Sh0901: YES)、ステップ Sh0902 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリア AE に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、図 401 (b) に示す第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリア AE に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、図 402 (b) に示す第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ Sh0904 に進む。

10

【4381】

一方、ステップ Sh0901 において高確率モードではないと判定した場合には (Sh0901: NO)、ステップ Sh0903 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第 1 始動口 33 への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリア AE に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、図 401 (a) に示す第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第 2 始動口 34 への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリア AE に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、図 402 (a) に示す第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ Sh0904 に進む。

20

【4382】

ステップ Sh0904 では、ステップ Sh0902 又はステップ Sh0903 における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ Sh0904 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には (Sh0904: YES)、ステップ Sh0905 に進む。

30

【4383】

続くステップ Sh0905 からステップ Sh0912 においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【4384】

ステップ Sh0905 では、RAM 64 の第 2 図柄表示部フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ Sh0905 において、第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には (Sh0905: NO)、ステップ Sh0906 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル (図 402 (a) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア AE に格納されている大当たり種別カウンタ C2 の値が、8R 第 1 種大当たりの数値範囲、8R 第 2 種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

40

【4385】

一方、ステップ Sh0905 において、第 2 図柄表示部フラグが ON であると判定した場合には (Sh0905: YES)、ステップ Sh0907 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル (図 402 (b) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア AE に格納されている大当たり種別カウンタ C2 の値が、16R 第 1 種大当たりの数値範囲、8R 第 2 種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ Sh0906 又はステップ Sh0907 の処理を実行した後、ステップ Sh0908 に進む。

50

【 4 3 8 6 】

ステップ S h 0 9 0 8 では、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別が第 1 種大当たりであるか否かを判定する。ステップ S h 0 9 0 8 において、遊技結果が第 1 種大当たりであると判定した場合には (S h 0 9 0 8 : Y E S)、ステップ S h 0 9 0 9 に進む。

【 4 3 8 7 】

ステップ S h 0 9 0 9 では、第 1 種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第 1 種大当たり用の停止結果設定処理とは、第 1 種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている第 1 種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S h 0 9 0 9 を実行した後、ステップ S h 0 9 1 0 に進む。

10

【 4 3 8 8 】

ステップ S h 0 9 1 0 では、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。具体的には、1 6 R 第 1 種大当たりである場合には 1 6 R 第 1 種大当たりフラグを O N にし、8 R 第 1 種大当たりである場合には 8 R 第 1 種大当たりフラグを O N にする。ステップ S h 0 9 1 0 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

20

【 4 3 8 9 】

ステップ S h 0 9 0 8 において、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別が第 1 種大当たりでないと判定した場合 (S h 0 9 0 8 : N O)、すなわち、振り分けた大当たりの種別が第 2 種大当たりである場合には、ステップ S h 0 9 1 1 に進む。

【 4 3 9 0 】

ステップ S h 0 9 1 1 では、第 2 種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第 2 種大当たり用の停止結果設定処理とは、第 2 種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている第 2 種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S h 0 9 1 1 を実行した後、ステップ S h 0 9 1 2 に進む。

30

【 4 3 9 1 】

ステップ S h 0 9 1 2 では、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。本実施形態においては、第 2 種大当たりの種別は、8 R 第 2 種大当たりのみであるので、8 R 第 2 種大当たりフラグを O N にする。なお、第 2 種大当たりの種別が複数設定されている場合には、対応する第 2 種大当たりフラグを O N にする。ステップ S h 0 9 1 2 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

40

【 4 3 9 2 】

ステップ S h 0 9 0 4 において、ステップ S h 0 9 0 2 又はステップ S h 0 9 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には (S h 0 9 0 4 : N O)、ステップ S h 0 9 1 3 に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 3 9 9) に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

50

【 4 3 9 3 】

ステップ S h 0 9 1 3 において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には (S h 0 9 1 3 : Y E S)、ステップ S h 0 9 1 4 に進む。

【 4 3 9 4 】

ステップ S h 0 9 1 4 では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e (図 3 9 9) におけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S h 0 9 1 4 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

10

【 4 3 9 5 】

ステップ S h 0 9 1 3 において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S h 0 9 1 3 : N O)、ステップ S h 0 9 1 5 に進む。

【 4 3 9 6 】

ステップ S h 0 9 1 5 では、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e (図 3 9 9) における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S h 0 9 1 3 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

20

【 4 3 9 7 】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 4 1 9 : S h 0 8 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 3 9 8 】

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

30

【 4 3 9 9 】

ステップ S h 1 0 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 2 種大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には (S h 1 0 0 2 : Y E S)、ステップ S h 1 0 0 3 に進む。

40

【 4 4 0 0 】

ステップ S h 1 0 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の変動時間は一定である。その後、ステップ S h 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 4 4 0 1 】

ステップ S h 1 0 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S h 1 0 0 2 : N O)、ステップ S h 1 0 0 5 に進み、今

50

回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S h 1 0 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理 (S h 1 0 0 5) を実行することから、ステップ S h 1 0 0 5 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S h 1 0 0 5 : Y E S)、ステップ S h 1 0 0 6 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【 4 4 0 2 】

10

ステップ S h 1 0 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S h 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 4 4 0 3 】

ステップ S h 1 0 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S h 1 0 0 5 : N O)、ステップ S h 1 0 0 7 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S h 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【 4 4 0 4 】

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

30

【 4 4 0 5 】

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

40

【 4 4 0 6 】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第 1 種大当たり用の変動時間テーブル、第 2 種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【 4 4 0 7 】

< 遊技状態移行処理 >

50

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

【 4 4 0 8 】

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

【 4 4 0 9 】

ステップ S h 1 1 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（ S h 1 1 0 1 : N O ）、ステップ S h 1 1 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 5 7 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【 4 4 1 0 】

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

【 4 4 1 1 】

ステップ S h 1 1 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（ S h 1 1 0 3 : N O ）、ステップ S h 1 1 0 4 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップ S h 1 1 0 4 において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（ S h 1 1 0 4 : N O ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 4 1 2 】

ステップ S h 1 1 0 4 において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（ S h 1 1 0 4 : Y E S ）、ステップ S h 1 1 0 5 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 4 1 3 】

ステップ S h 1 1 0 5 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（ S h 1 1 0 5 : Y E S ）、ステップ S h 1 1 0 6 に進む。一方、ステップ S h 1 1 0 5 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には（ S h 1 1 0 5 : N O ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【 4 4 1 4 】

ステップ S h 1 1 0 6 では、大当たり種別とサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、第 1 種大当たりであり、かつ低頻度サポートモードである場合には、図 4 0 6 を用いて先に説明した第 1 開閉シナリオを設定する。第 2 種大当たりである場合には、図 4 1 0 を用いて先に説明した第 2 開閉シナリオを設定する。第 1 種大当たりであり、かつ高頻度サポートモードである場合には、図 4 1 1 を用いて先に説明した第 3 開閉シナリオを設定する。その後、ステップ S h 1 1 0 7 に進む。

【 4 4 1 5 】

ステップ S h 1 1 0 7 では、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 1 0 8 に進む。

【 4 4 1 6 】

ステップ S h 1 1 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 1 0 9 に進む。

10

20

30

40

50

【 4 4 1 7 】

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

【 4 4 1 8 】

10

ステップ S h 1 1 1 0 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 4 1 6）におけるステップ S h 0 5 0 2 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S h 1 1 1 0 を実行した後、ステップ S h 1 1 1 1 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 4 1 9 】

20

ステップ S h 1 1 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には（ S h 1 1 0 3 : Y E S ）、ステップ S h 1 1 1 2 に進む。

【 4 4 2 0 】

ステップ S h 1 1 1 2 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S h 1 1 1 2 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（ S h 1 1 1 2 : Y E S ）、ステップ S h 1 1 1 3 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 1 1 4 に進む。

【 4 4 2 1 】

30

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

【 4 4 2 2 】

40

ステップ S h 1 1 1 5 では、ステップ S h 1 1 1 4 で確認したラウンド回数を、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 にセットする。これにより、8 R 第 1 種大当たり、または 8 R 第 2 種大当たりである場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 8 」がセットされ、16 R 第 1 種大当たりである場合には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 に「 1 6 」がセットされる。第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 は、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアであり、ステップ S h 1 1 1 5 では、初期値として「 8 」または「 1 6 」がセットされる。ステップ S h 1 1 1 5 を実行した後、ステップ S h 1 1 1 6 に進む。

【 4 4 2 3 】

ステップ S h 1 1 1 6 では、開閉処理期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 4 2 4 】

50

ステップ S h 1 1 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には

(S h 1 1 0 2 : Y E S)、ステップ S h 1 1 1 7に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S h 1 1 1 7を実行した後、ステップ S h 1 1 1 8に進む。

【 4 4 2 5 】

ステップ S h 1 1 1 8では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップ S h 1 1 1 8を実行した後、ステップ S h 1 1 1 9に進む。

【 4 4 2 6 】

ステップ S h 1 1 1 9では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 bが開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S h 1 1 1 9において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S h 1 1 1 9 : Y E S)、ステップ S h 1 1 2 0に進む。一方、ステップ S h 1 1 1 9において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S h 1 1 1 9 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 4 4 2 7 】

ステップ S h 1 1 2 0では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S h 1 1 2 1に進む。

【 4 4 2 8 】

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

20

【 4 4 2 9 】

ステップ S h 1 1 2 2では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S h 1 1 2 2を実行した後、ステップ S h 1 1 2 3に進む。

30

【 4 4 3 0 】

ステップ S h 1 1 2 3では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 4 1 6) におけるステップ S h 0 5 0 2において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S h 1 1 2 3を実行した後、ステップ S h 1 1 2 4に進む。

【 4 4 3 1 】

ステップ S h 1 1 2 4では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

40

【 4 4 3 2 】

ステップ S h 1 1 0 1において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 1 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 1 2 5に進む。

【 4 4 3 3 】

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

50

【 4 4 3 4 】

ステップ S h 1 1 2 6 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 1 2 7 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S h 1 1 2 7 を実行した後、ステップ S h 1 1 2 8 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 4 3 5 】

一方、ステップ S h 1 1 2 5 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には (S h 1 1 2 5 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 4 3 6 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 4 2 2 : S h 1 1 1 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 4 3 7 】

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

【 4 4 3 8 】

ステップ S h 1 2 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 1 2 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 2 0 3 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S h 1 2 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 2 0 3 : Y E S)、ステップ S h 1 2 0 4 に進み、大入賞口 3 6 a を開放するために可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とする。その後、ステップ S h 1 2 0 5 に進む。

【 4 4 3 9 】

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

【 4 4 4 0 】

ステップ S h 1 2 0 6 では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含

10

20

30

40

50

むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図 4 1 6：ステップ S h 0 5 0 2）によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

【 4 4 4 1 】

10

ステップ S h 1 2 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には（ステップ S h 1 2 0 1：Y E S）、ステップ S h 1 2 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 1 2 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「0」でないと判定した場合には（S h 1 2 0 7：N O）、ステップ S h 1 2 0 8 に進む。

【 4 4 4 2 】

ステップ S h 1 2 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサ、具体的には、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v に備えられた第 1 通路検知センサ S P 1 および第 2 通路検知センサ S P 2 の検知状態により判定する。ステップ S h 1 2 0 8 において、入球が発生していないと判定した場合には（S h 1 2 0 8：N O）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S h 1 2 0 8 において、入球が発生していると判定した場合には（S h 1 2 0 8：Y E S）、ステップ S h 1 2 0 9 に進み、入球カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S h 1 2 1 0 に進む。

20

【 4 4 4 3 】

ステップ S h 1 2 1 0 では、入球カウンタエリア P C の値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S h 1 2 1 0 において、入球カウンタエリア P C の値が「0」でないと判定した場合には（S h 1 2 1 0：N O）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 4 4 4 4 】

30

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

【 4 4 4 5 】

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

40

【 4 4 4 6 】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含む

50

コマンドであり、通常処理のコマンド出力処理（図 4 1 6：ステップ S h 0 5 0 2）において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【 4 4 4 7 】

10

< シャッター開閉処理 >

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 4 2 2：S h 1 1 1 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 4 4 8 】

図 4 2 4 は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 3 0 1 では、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であるか否かを判定する。本実施形態では、非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d（図 3 9 9）の動作状態によって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であるか否かが判定される。ステップ S h 1 3 0 1 において、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であると判定した場合には（S h 1 3 0 1：Y E S）、ステップ S h 1 3 0 2 に進む。

20

【 4 4 4 9 】

ステップ S h 1 3 0 2 では、遊技状態移行処理（図 4 2 2）のステップ S h 1 1 0 6 によって設定された開閉シナリオの開鎖条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値と遊技状態移行処理（図 4 2 2）におけるステップ S h 1 1 1 4 で確認したラウンド回数との値を比較して、実行中のラウンド数を特定し、特定したラウンド数が 1 ラウンド目である場合に、第 1 通路検知センサー S P 1 の検知信号と第 2 通路検知センサー S P 2 の検知信号から、大入賞口 3 6 a に入球した遊技球の数をカウントすることに基づいて、第 1～第 3 開閉シナリオの中から設定された開閉シナリオの開鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップ S h 1 3 0 2 において、開鎖条件が成立していると判定した場合には（S h 1 3 0 2：Y E S）、ステップ S h 1 3 0 3 に進む。

30

【 4 4 5 0 】

ステップ S h 1 3 0 3 では、非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d によって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖する。ステップ S h 1 3 0 3 を実行した後、後述するステップ S h 1 3 0 6 に進む。

【 4 4 5 1 】

一方、ステップ S h 1 3 0 2 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S h 1 3 0 2：Y E S）、ステップ S h 1 3 0 3 を実行することなく、ステップ S h 1 3 0 6 に進む。

40

【 4 4 5 2 】

ステップ S h 1 3 0 1 において、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中でないと判定した場合には（S h 1 3 0 1：N O）、ステップ S h 1 3 0 4 に進む。

【 4 4 5 3 】

ステップ S h 1 3 0 4 では、遊技状態移行処理（図 4 2 2）のステップ S h 1 1 0 6 によって設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、設定された開閉シナリオが第 1 開閉シナリオまたは第 2 開閉シナリオである場合、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、第 1 開閉シナリオまたは第 2 開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。設定された開閉シナリオが第 3 開

50

閉シナリオである場合には、非V入賞口シャッター350の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすること、または開閉実行モードにおける1ラウンド目が終了したかを判定することによって、第3開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。ステップSh1304において、開放条件が成立していると判定した場合には(S h 1 3 0 4 : Y E S)、ステップSh1305に進む。

【4454】

ステップSh1305では、非V入賞口シャッター駆動部36dによって、非V入賞口シャッター350を開放する。ステップSh1305を実行した後、ステップSh1306に進む。

10

【4455】

一方、ステップSh1304において、開放条件が成立していないと判定した場合には(S h 1 3 0 4 : N O)、ステップSh1305を実行することなく、ステップSh1306に進む。

【4456】

ステップSh1306では、V入賞判定処理を実行する。V入賞判定処理については後述する。ステップSh1306を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

【4457】

< V入賞判定処理 >

次に、V入賞判定処理について説明する。V入賞判定処理は、シャッター開閉処のサブルーチン(図424: S h 1 3 0 6)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【4458】

図425は、V入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップSh1401では、V獲得チャレンジ機構部36vのV入賞ゾーンFVへの遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、V入賞ゾーン検知センサーSP3の検知信号から判断される。ステップSh1401において、V入賞ゾーンFVへの遊技球の入球を検知した場合には(S h 1 4 0 1 : Y E S)、ステップSh1402に進む。

【4459】

ステップSh1402では、V入賞フラグをONにする。V入賞フラグは、V入賞ゾーンFVに遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される通常の遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかを判定に用いられる。ステップSh1402を実行した後、ステップSh1403に進む。

30

【4460】

ステップSh1403では、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図416: ステップSh0502)において音声発光制御装置90に送信される。V入賞コマンドを受信した音声発光装置は、V入賞演出を実行するための設定を実行する。V入賞演出はV入賞ゾーンFVに遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップSh1403を実行した後、本V入賞判定処理を終了する。

40

【4461】

一方、ステップSh1401において、V入賞ゾーンFVへの遊技球の入球を検知しない場合には(S h 1 4 0 1 : N O)、ステップSh1402およびステップSh1403を実行せずに、本V入賞判定処理を終了する。

【4462】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図422: S h 1 1 2 7)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

50

【 4 4 6 3 】

図 4 2 6 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 5 0 1 では、V 入賞フラグが O N であるか否かを判定する。

【 4 4 6 4 】

ステップ S h 1 5 0 1 において、V 入賞フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 5 0 2 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 2 種大当たりフラグが O N である場合には O F F にするとともに、O N ではない場合には、その状態を維持する。また、V 入賞フラグを O F F にする。ステップ S h 1 5 0 2 を実行した後、ステップ S h 1 5 0 3 に進む。

10

【 4 4 6 5 】

ステップ S h 1 5 0 3 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S h 1 5 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップ S h 1 5 0 5 に進む。

【 4 4 6 6 】

ステップ S h 1 5 0 5 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップ S h 1 5 0 9 に進む。

20

【 4 4 6 7 】

一方、ステップ S h 1 5 0 1 において、V 入賞フラグが O N ではないと判定した場合には、(S h 1 5 0 1 : N O)、ステップ S h 1 5 0 6 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 2 種大当たりフラグが O N である場合には O F F にするとともに、O N ではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップ S h 1 5 0 7 に進む。

【 4 4 6 8 】

ステップ S h 1 5 0 7 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S h 1 5 0 8 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S h 1 5 0 9 に進む。

30

【 4 4 6 9 】

ステップ S h 1 5 0 9 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 4 4 7 0 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 4 1 6 : S h 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 4 4 7 1 】

図 4 2 7 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 6 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S h 1 6 0 1 において、サポート中フ

50

ラグがONではないと判定した場合には (S h 1 6 0 1 : N O) 、ステップ S h 1 6 0 2 に進む。

【 4 4 7 2 】

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

【 4 4 7 3 】

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

【 4 4 7 4 】

ステップ S h 1 6 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 6 0 3 : N O) 、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 6 0 3 : Y E S) 、ステップ S h 1 6 0 4 に進む。

【 4 4 7 5 】

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

【 4 4 7 6 】

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

【 4 4 7 7 】

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

【 4 4 7 8 】

ステップ S h 1 6 1 0 では、ステップ S h 1 6 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S h 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S h 1 6 1 0 : Y E S) 、ステップ S h 1 6 1 1 に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエ

10

20

30

40

50

リア 6 4 f に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 4 4 7 9 】

一方、ステップ S h 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S h 1 6 1 0 : N O)、ステップ S h 1 6 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【 4 4 8 0 】

ステップ S h 1 6 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S h 1 6 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S h 1 6 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S h 1 6 0 8 : N O)、ステップ S h 1 6 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S h 1 6 1 3 に進む。

10

【 4 4 8 1 】

ステップ S h 1 6 1 3 では、ステップ S h 1 6 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S h 1 6 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S h 1 6 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S h 1 6 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S h 1 6 1 3 : Y E S)、ステップ S h 1 6 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

20

【 4 4 8 2 】

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

30

【 4 4 8 3 】

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

【 4 4 8 4 】

40

ステップ S h 1 6 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 6 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 4 4 8 5 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 4 2 7 : S h 1 6 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 4 8 6 】

図 4 2 8 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 7 0 1 で

50

は、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S h 1 7 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 7 0 2 に進む。

【 4 4 8 7 】

ステップ S h 1 7 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 7 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

10

【 4 4 8 8 】

ステップ S h 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 7 0 2 : Y E S)、ステップ S h 1 7 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S h 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S h 1 7 0 4 に進む。

20

【 4 4 8 9 】

ステップ S h 1 7 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S h 1 7 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S h 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 7 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S h 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 7 0 5 : Y E S)、ステップ S h 1 7 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 4 4 9 0 】

30

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

【 4 4 9 1 】

40

ステップ S h 1 7 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S h 1 7 0 9 : N O)、ステップ S h 1 7 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 4 4 9 2 】

ステップ S h 1 7 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S h 1 7 1 0 : Y E S)、ステップ S h 1 7 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」 (すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 4 4 9 3 】

一方、ステップ S h 1 7 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S h 1 7

50

09: YES)、又は、ステップ Sh 1710 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (Sh 1710: NO)、ステップ Sh 1712 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T2 に「100」(すなわち 0.2 sec) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【4494】

A5. 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理:

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 90 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【4495】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

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

【4496】

図 429 は、音光側 MPU 92 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 4 msec) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【4497】

ステップ Sh 1801 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側 MPU 62 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 RAM 94 に格納するための処理である。音光側 RAM 94 には、主側 MPU 62 から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 MPU 62 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップ Sh 1801 を実行した後、ステップ Sh 1802 に進む。

【4498】

ステップ Sh 1802 では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ Sh 1802 を実行した後、ステップ Sh 1803 に進む。

【4499】

ステップ Sh 1803 では、各種ランプ 47 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ Sh 1802 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 47 の発光制御を行う。ステップ Sh 1803 を実行した後、ステップ Sh 1804 に進む。

【4500】

ステップ Sh 1804 では、スピーカー 46 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ Sh 1802 のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 46 の音声出力制御を行う。ステップ Sh 1804 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【4501】

< コマンド対応処理 >

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 429: Sh 1802) として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。

【4502】

図 430 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側 MPU 62 から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

10

20

30

40

50

【 4 5 0 3 】

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

【 4 5 0 4 】

ステップ S h 1 9 0 3 では、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 0 3 : Y E S)、ステップ S h 1 9 0 4 に進み、音光側 R A M 9 4 に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグを O N にする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置 9 0 (図 4 0 5 参照) の M P U 9 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 9 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 9 4 a に格納される。その後、ステップ S h 1 9 0 7 に進む。

【 4 5 0 5 】

ステップ S h 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 0 3 : N O)、ステップ S h 1 9 0 5 に進み、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 0 5 : Y E S)、ステップ S h 1 9 0 6 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 9 0 7 に進む。ステップ S h 1 9 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 0 5 : N O)、そのまま、ステップ S h 1 9 0 7 に進む。

【 4 5 0 6 】

ステップ S h 1 9 0 7 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 0 7 : Y E S)、ステップ S h 1 9 0 8 に進む。一方、ステップ S h 1 9 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 0 7 : N O)、ステップ S h 1 9 0 9 に進む。

【 4 5 0 7 】

ステップ S h 1 9 0 8 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S h 1 9 0 8 を実行した後、ステップ S h 1 9 0 9 に進む。

【 4 5 0 8 】

ステップ S h 1 9 0 9 では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 0 9 : Y E S)、ステップ S h 1 9 1 0 に進みオープニング演出および右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たり種別を特定し、その大当たり種別に対応したオープニング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御が終了した後は右打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演

10

20

30

40

50

出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。右打ち報知演出においては、1 ラウンド目において、1 球目の遊技球を弱右打ち通路 P 1 (図 3 9 6) へ入れ、2 球目の遊技球を強右打ち通路 P 2 へ入れることによって V 入賞を狙わせることを促す演出を実行する。その後、ステップ S h 1 9 1 1 に進む。一方、ステップ S h 1 9 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 0 9 : N O)、ステップ S h 1 9 1 0 を実行することなく、ステップ S h 1 9 1 1 に進む。

【 4 5 0 9 】

ステップ S h 1 9 1 1 では、主側 C P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V 入賞コマンドは、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、遊技球が V 入賞ゾーン F V に入球した場合に、主側 C P U 6 2 から音光側 M P U 9 2 に送信されるコマンドである。ステップ S h 1 9 1 1 において、主側 C P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 1 1 : Y E S)、ステップ S h 1 9 1 2 に進む。

10

【 4 5 1 0 】

ステップ S h 1 9 1 2 では、V 入賞演出を実行するように設定する。具体的には、V 入賞演出用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。V 入賞演出は、V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出である。ステップ S h 1 9 1 2 を実行した後、ステップ S h 1 9 1 3 に進む。

【 4 5 1 1 】

ステップ S h 1 9 1 3 では、V 入賞演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。なお、表示側 M P U 1 0 2 は、V 入賞演出コマンドを受信すると、V 入賞演出用の画像データを設定し、図柄表示装置 4 1 に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップ S h 1 9 1 3 を実行した後、ステップ S h 1 9 1 4 に進む。一方、ステップ S h 1 9 1 1 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 1 1 : N O)、ステップ S h 1 9 1 2 およびステップ S h 1 9 1 3 を実行することなく、ステップ S h 1 9 1 4 に進む。

20

【 4 5 1 2 】

ステップ S h 1 9 1 4 では、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 1 4 において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 1 4 : Y E S)、ステップ S h 1 9 1 5 に進み、エンディング演出および左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御が終了した後には左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後に、エンディング演出及び左打ち報知演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、ステップ S h 1 9 1 6 に進む。一方、ステップ S h 1 9 1 4 において、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 1 4 : N O)、ステップ S h 1 9 1 5 を実行することなく、ステップ S h 1 9 1 6 に進む。

30

40

【 4 5 1 3 】

ステップ S h 1 9 1 6 では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。

【 4 5 1 4 】

< 保留コマンド対応処理 >

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

50

【 4 5 1 5 】

図 4 3 1 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 4 5 1 6 】

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

10

【 4 5 1 7 】

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

20

【 4 5 1 8 】

< 入球時の更新処理 >

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

【 4 5 1 9 】

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

30

【 4 5 2 0 】

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

40

50

【 4 5 2 1 】

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

【 4 5 2 2 】

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

【 4 5 2 3 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 4 3 0 : S h 2 1 0 8 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 4 5 2 4 】

図 4 3 3 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【 4 5 2 5 】

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

【 4 5 2 6 】

ステップ S h 2 2 0 2 では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S h 2 2 0 2 を実行した後、ステップ S h 2 2 0 3 に進む。

【 4 5 2 7 】

ステップ S h 2 2 0 3 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、1 6 R 第 1 種大当たり、8 R 第 1 種大当たり、又は 8 R 第 2 種大当たりである場合には、有効ライン L（図 3 9 7 参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具

体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R第1種大当たり又は8R第1種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R第1種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R第2種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【4528】

10

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップSh2203を実行した後、ステップSh2204に進む。

【4529】

20

ステップSh2204では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSh2205において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSh2205に進む。

【4530】

30

ステップSh2205では、今回の遊技回においてステップSh2202で設定された演出の種類情報、ステップSh2203で設定された停止図柄の種類情報、及びステップSh2204で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。その後、ステップSh2206に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSh2206を実行した後、ステップSh2207に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【4531】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン(図433: Sh2202)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

40

【4532】

図434は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSh2301では、今回の遊技回による当たり抽選において第1種大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図433のステップSh2201によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップSh2301では、16R第1種大当たり又は8R第1種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップSh2301において、今回の遊技回による当たり抽選において第1種大当たりに当選したと判定された場合には(Sh2301: YES)、ステップSh2302に進む。

【4533】

50

ステップSh2302では、第1種大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具

体的には、今回の遊技回において第 1 種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 4 2 1 において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S h 2 3 0 2 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 4 5 3 4 】

ステップ S h 2 3 0 1 において、今回の遊技回による第 1 種大当たり当選しなかった場合には (S h 2 3 0 1 : N O)、ステップ S h 2 3 0 3 に進む。

【 4 5 3 5 】

ステップ S h 2 3 0 3 では、今回の遊技回における第 2 種大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図 4 3 3 のステップ S h 2 2 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップ S h 2 3 0 3 では、1 6 R 第 2 種大当たり又は 8 R 第 2 種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップ S h 2 3 0 3 において、今回の遊技回において第 2 種大当たりに当選したと判定した場合には (S h 2 3 0 3 : Y E S)、ステップ S h 2 3 0 4 に進む。

【 4 5 3 6 】

ステップ S h 2 3 0 4 では、第 2 種大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第 2 種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 4 2 1 において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S h 2 3 0 4 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 4 5 3 7 】

ステップ S h 2 3 0 3 において、今回の遊技回において第 2 種大当たりしていないと判定した場合には (S h 2 3 0 3 : N O)、ステップ S h 2 3 0 5 に進む。

【 4 5 3 8 】

ステップ S h 2 3 0 5 では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図 4 3 3 のステップ S h 2 0 0 1 によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップ S h 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には (S h 2 3 0 5 : Y E S)、ステップ S h 2 3 0 6 に進む。

【 4 5 3 9 】

ステップ S h 2 3 0 6 では、リーチ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 4 2 1 においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S h 2 3 0 6 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 4 5 4 0 】

一方、ステップ S h 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には (S h 2 3 0 5 : N O)、ステップ S h 2 3 0 7 に進み、外れ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、第 1 種大当たり当選、第 2 種大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図 4 2 1 においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップ S h 2 3 0 7 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 4 5 4 1 】

< 変動開始時の更新処理 >

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

【 4 5 4 2 】

図 4 3 5 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 4 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであるか否かを判定する。ス

10

20

30

40

50

ステップ S h 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであると判定した場合には (S h 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S h 2 4 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 4 5 4 3 】

一方、ステップ S h 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドではないと判定した場合には (S h 2 4 0 1 : N O)、ステップ S h 2 2 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

10

【 4 5 4 4 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 4 5 4 5 】

表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、 V D P 1 0 5 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に V D P 1 0 5 から M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。

20

【 4 5 4 6 】

M P U 1 0 2 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 9 0 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【 4 5 4 7 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 によって実行されるメイン処理について説明する。

30

【 4 5 4 8 】

図 4 3 6 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 4 5 4 9 】

ステップ S h 2 5 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S h 2 5 0 2 に進む。

40

【 4 5 5 0 】

ステップ S h 2 5 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

50

【 4 5 5 1 】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置 9 0 からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【 4 5 5 2 】

図 4 3 7 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 6 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理の
10 コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 4 5 5 3 】

< V 割込み処理 >

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

【 4 5 5 4 】

図 4 3 8 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割
20 込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 4 5 5 5 】

上述したように、V 割込み信号は、V D P 1 0 5 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成されるとともに、M P U 1 0 2 に対して送信される信号である。したがって、M P U 1 0 2 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、V D P 1 0 5 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。このため、V D P 1 0 5 は、画像の描画処理
30 や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【 4 5 5 6 】

ステップ S h 2 7 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 4 3 7）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が
40 図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 4 5 5 7 】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 2 4 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、
40 画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 2 4 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【 4 5 5 8 】

なお、コマンド対応処理（S h 2 7 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行
50 される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド

10

20

30

40

50

格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【4559】

ステップ Sh 2702 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (Sh 2701) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ Sh 2703 に進む。

10

【4560】

ステップ Sh 2703 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (Sh 2702) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ Sh 2704 に進む。

【4561】

ステップ Sh 2704 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (Sh 2703) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 105 に対して送信する。VDP 105 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ Sh 2705 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 10 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

20

【4562】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、第 2 通路検知センサー SP 2 を遊技球が通過した場合に、非 V 入賞口シャッター 350 を開放状態から閉鎖状態に切り替えるので、クルーン 220 (以下、滞留領域とも呼ぶ) から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第 2 通路検知センサー SP 2 に遊技球を通過させることによって、クルーン 220 から流出した遊技球を閉鎖状態に切り替わった後の非 V 入賞口シャッター 350 の上面に沿わせて流下させることができ、当該遊技球を V 入賞ゾーン FV に流入させることができる。すなわち、遊技者は、非 V 入賞口シャッター 350 の状態の切り替えを、クルーン 220 から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 2 通路検知センサー SP 2 に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、非 V 入賞口シャッター 350 の状態の切り替えについて遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【4563】

また、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球がクルーン 220 に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間 (遊技球がクルーン 220 に滞留している時間の長さ) は、遊技球が遊技球発射機構 81 から発射されてから第 2 通路検知センサー SP 2 を通過するまでの時間の長さである第 2 通路到達時間よりも長い構成となっている。従って、クルーン 220 に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、クルーン 220 から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 2 通路検知センサー SP 2 に遊技球を通過させるために、第 2 通路検知センサー SP 2 に向けて遊技球を発射させても、クルーン 220 から流出した遊技球が非 V 入賞口シャッター 350 を通過するとき、当該非 V 入賞口シャッター 350 の状態を閉鎖状態にすることが可能であり、クルーン 220 から流出した遊技球を V 入賞ゾーン FV に流入させることができる。すなわち、ク

40

50

ルーン 2 2 0 に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、クルーン 2 2 0 に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 2 通路検知センサー S P 2 に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第 2 通路到達時間よりも短い場合には、第 2 通路検知センサー S P 2 に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、クルーン 2 2 0 に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 2 通路検知センサー S P 2 に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 4 5 6 4 】

また、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態のタイミングで遊技球を当該非 V 入賞口シャッター 3 5 0 上を通過させるためには、クルーン 2 2 0 から遊技球が流出するタイミングと、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては 0 . 2 秒）とを考慮して、第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【 4 5 6 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては 0 . 2 秒）が、遊技球を遊技球発射機構 8 1 から発射させてからクルーン 2 2 0 を経由してクルーン 2 2 0 から流出するまでの時間の長さ（以下、滞留領域流出時間とも呼ぶ）よりも短くなるように構成されている。従って、第 1 通路検知センサー S P 1 を通過させた遊技球を、クルーン 2 2 0 を経由させ、さらに当該遊技球を閉鎖状態の非 V 入賞口シャッター 3 5 0 によって V 入賞ゾーン F V に流入させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球 1 球だけを用いて V 入賞ゾーン F V に当該遊技球を流入させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、クルーン 2 2 0 に滞留した後に非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を経由して V 入賞ゾーン F V に流入させる遊技球と、第 2 通路検知センサー S P 2 を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【 4 5 6 6 】

また、パチンコ機 1 0 は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態の場合に、当該非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を通過した遊技球が流入する領域は、当該領域への遊技球の流入が次回以降の遊技回の抽選モードを高確率モードに移行させるための条件として設定されている領域（V 入賞ゾーン F V）であるので、V 入賞ゾーン F V に遊技球を流入させたいと遊技者に所望させることができ、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉についての技術介入に関して、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【 4 5 6 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオとして、第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させないと、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが不可能又は困難な第 1 開閉シナリオと、第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させなくても、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが可能又は容易な第 3 開閉シナリオとを備える。非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオとして第 1 開閉シナリオが設定されている場合には、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させるために第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第 3 開閉シナリオが設定されている場合には、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させるために第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第 1 開閉シナリオが設定されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従っ

40

50

て、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、非 V 入賞口シャッター 350 の開閉シナリオを切り替えることによって、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4568】

また、非 V 入賞口シャッター 350 は、遊技球が第 1 通路検知センサー S P 1 または第 2 通路検知センサー S P 2 を通過したことを契機として、開放状態から閉鎖状態に切り替えられるので、設定されている開閉シナリオが第 1 開閉シナリオまたは第 2 開閉シナリオのいずれの場合であっても、遊技球が第 1 通路検知センサー S P 1 または第 2 通路検知センサー S P 2 を通過するように操作ハンドル 25 を操作する必要があり、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

10

【4569】

また、第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を通過させるだけで（すなわち、第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を通過させなくても）V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが可能なように非 V 入賞口シャッター 350 の開閉動作が実行される第 3 開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験した遊技者に対して、第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を流通させた場合に、非 V 入賞口シャッター 350 は開放状態から閉鎖状態に切り替わるにもかかわらず、第 2 通路検知センサー S P 2 を流通した遊技球を V 入賞ゾーン F V に流入させることができない非 V 入賞口シャッター 350 の開閉動作が実行される第 1 開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験させることで、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第 1 開閉シナリオが設定されている場合に第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させることを促すことができる。

20

【4570】

また、第 3 開閉シナリオが設定されている場合には、第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 のいずれを遊技球が流通しても非 V 入賞口シャッター 350 が閉鎖状態である期間に遊技球を当該非 V 入賞口シャッター 350 に到達させることができるので、第 3 開閉シナリオが設定されている場合には、遊技者は容易に V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることができる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、第 3 開閉シナリオが設定される場合には、少なくとも先に第 1 開閉シナリオが設定された遊技状態を経由している。すなわち、第 1 開閉シナリオでの遊技を経験している遊技者は、第 1 開閉シナリオが設定されている場合に V 入賞ゾーン F V に遊技球を流入させるために必要な技術介入を一度は経験しているため、第 1 開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第 1 種大当たりに当選した場合に、再度、第 1 開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で V 入賞ゾーン F V に遊技球を流入させるために必要な技術介入をさせると、遊技者が疲弊してしまう虞がある。このため、本実施形態のパチンコ機 10 は、高頻度サポートモードの遊技回で第 1 種大当たりに当選した場合には、第 3 開閉シナリオが設定される構成としている。このようにすることで、遊技者が不要に疲弊することを抑制することができる。

30

40

【4571】

また、本実施形態においては、第 1 開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口 36 a に入球したタイミングのパターンが同じ場合であっても、大入賞口 36 a を通過した後の遊技球の第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 への遊技球の通過パターンが異なれば、遊技者の有利の度合いが異なる。具体的には、遊技球が大入賞口 36 a に入球したタイミングのパターンが同じであっても、大入賞口 36 a を通過した後の遊技球の第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 への遊技球の通過パターンとして、遊技球を V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることができる通過パターンと、遊技球を V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることができない通過パターンとがある。従って、開閉実行モード中の非 V 入賞口シャッター 350 の開閉シナ

50

リオが第1開閉シナリオであると認識した遊技者に対して、第1通路検知センサーSP1と第2通路検知センサーSP2への遊技球のどのような通過パターンが有利であるかを認識させることができ、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【4572】

本実施形態においては、第2開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口36aに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることができないので、有利の度合いが同じとなる。

【4573】

本実施形態においては、第3開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口36aに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をV入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることができるので、有利の度合いが同じとなる。

10

【4574】

また、第1開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンによって遊技者の有利度合が異なり、かつ、第2開閉シナリオよりも有利であり、第2開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、第3開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、かつ、第1開閉シナリオおよび第2開閉シナリオよりも有利である。従って、特定の異なる3つの開閉シナリオを用いることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4575】

20

本実施形態のパチンコ機10は、第1種大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態（サポートモード）に基づいて、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを決定するので、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の実行時の遊技の状態について遊技者に意識をさせることができ、結果として、遊技に注目をさせることができる。さらに、大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態を認識した遊技者に対して、設定される非V入賞口シャッター350の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非V入賞口シャッター350の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【4576】

また、パチンコ機10は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第1種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第1開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第3開閉シナリオに設定する。すなわち、第1種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）によって異なる。

30

【4577】

一方、パチンコ機10は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第2種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第2開閉シナリオに設定し、当該大当たりに当選した遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第2開閉シナリオに設定する。すなわち、第2種大当たりに当選した場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオは、当該大当たりに当選した遊技回の遊技状態（サポートモード）に関わらず同じとなる。

40

【4578】

よって、大当たりに当選した場合に、大当たりの種別が何であるのかについて期待感を付与することができる。さらに、大当たりの種別が第1種大当たりである場合には、当該大当たりに当選した遊技回のサポートモードが低頻度サポートモードであるのか高頻度サ

50

ポートモードであるのかによってラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ（次回から実行する遊技回の抽選モードを決定する決定方法）が異なるので、遊技者に対してさらに期待感や緊迫感を付与することができる。従って本実施形態のパチンコ機10によれば、大当たりで当選した場合には、大当たりの種別は何であるのか、遊技の状態（サポートモード）は何であったか、非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ（開閉の態様）はどのようなものであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4579】

本実施形態のパチンコ機10においては、非V入賞口シャッター350は、ラウンド遊技が開始された時から大入賞口36aに入球した遊技球の数が2個となったことを1つの契機として、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることを所望する遊技者に対して、大入賞口36aに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【4580】

さらに、パチンコ機10においては、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球が大入賞口36aに入球した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間に、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達した場合に、当該1個目（N-1個目）の遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることが可能または容易となるように、開放状態と閉鎖状態との間で切り替えを行うので、遊技者に対して、大入賞口36aに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球と、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球が大入賞口36aに入球した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間内に、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、1個目（N-1個目）の遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

20

30

【4581】

本実施形態のパチンコ機10においては、非V入賞口シャッター350は、ラウンド遊技が開始された時から第1通路210に1個（J個）の遊技球が入球した後に、第2通路300に1個（K個）の遊技球が入球したことを契機に、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることを所望する遊技者に対して、第1通路210に1個（J個）、第2通路300に1個（K個）の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4582】

また、非V入賞口シャッター350は、ラウンド遊技が開始された時から第1通路210に入球した1個目（J個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第2通路300に入球した遊技球の数が1個（K個）に到達した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間内である場合に、ラウンド遊技が開始された時から第1通路210に入球した1個目（J個目）の遊技球をV入賞ゾーンFVに送るので、遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることを所望する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された時から第1通路210に入球した1個目（J個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第2通路300に入球した遊技球の数が1個（K個）に到達した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介

40

50

入を促すことができる。

【 4 5 8 3 】

《 H 6 》 第 8 実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【 4 5 8 4 】

《 H 6 - 1 》 変形例 1：

上記第 8 実施形態では、第 1 通路の備える遅延手段は、クルーン 2 2 0 によって構成されていた。クルーン 2 2 0 を遅延手段とした構成では、遊技球が排出されるタイミングを遊技者が予測しにくく、V 入賞に失敗する確率が比較的高く、遊技者を不快にさせてしまう虞がある。この課題の解決策として、通路が蛇行状に折れ曲がった蛇行路によって遅延手段を構成してもよい。蛇行路によれば、蛇行路の入口に入球した遊技球が蛇行路の出口に至るまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。蛇行路は、クルーン 2 2 0 に比べて遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。このために、変形例 1 によれば、第 8 実施形態よりも、第 2 通路 3 0 0 に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路 P 2 に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。その結果、遊技者に技術介入をさせながらも、V 入賞の成功率を高めることができる。

10

20

【 4 5 8 5 】

《 H 6 - 2 》 変形例 2：

変形例 1 に示したクルーンについての課題の解決策として、以下の構成を採用しても良い。

【 4 5 8 6 】

図 4 3 9 は、変形例 2 のパチンコ機に備えられる遅延ユニット 4 2 0 を示す説明図である。変形例 2 のパチンコ機において、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 との違いは、クルーン 2 2 0 (図 3 9 8) の代わりに、遅延ユニット 4 2 0 が設けられている点であり、その他の構成は第 8 実施形態と同じである。変形例 2 のパチンコ機において、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。遅延ユニット 4 2 0 は、回転体 4 2 2 と、回転体 4 2 2 を覆う覆部材 4 2 4 と、を備える。

30

【 4 5 8 7 】

回転体 4 2 2 は、遊技盤の裏側に設けられた駆動モーターに連結されており、遊技盤に対して略垂直な回転軸 4 2 2 a を中心として一定の速度 (例えば、60 秒で 1 回転) で回転している。回転体 4 2 2 の円周には、1 つの遊技球が入球可能な凹部 4 2 2 b が設けられている。

【 4 5 8 8 】

覆部材 4 2 4 は、回転体 4 2 2 の周囲を覆う部材であり、回転体 4 2 2 の上側には、遊技球が入球可能な上側開口部 4 2 4 a が設けられており、回転体 4 2 2 の下側には、遊技球が通過可能な下側開口部 4 2 4 b が設けられている。上側開口部 4 2 4 a は、第 1 通路 2 1 0 の排球口 2 1 0 b (図 3 9 8) の真下に位置している。下側開口部 4 2 4 b は連通路部 3 2 0 (図 3 9 8) に接続されている。遅延ユニット 4 2 0 において、遊技球は、覆部材 4 2 4 の上側開口部 4 2 4 a に入球した後、回転体 4 2 2 が回転して凹部 4 2 2 b の位置と覆部材 4 2 4 の上側開口部 4 2 4 a の位置とが一致したタイミングで、回転体 4 2 2 の凹部 4 2 2 b に入球することになる。また、回転体 4 2 2 の凹部 4 2 2 b に入球した遊技球は、回転体 4 2 2 が回転して凹部 4 2 2 b の位置と覆部材 4 2 4 の下側開口部 4 2 4 b の位置とが一致したタイミングで、回転体 4 2 2 の凹部 4 2 2 b から落下し、覆部材 4 2 4 の下側開口部 4 2 4 b から下方に排出される。

40

【 4 5 8 9 】

遅延ユニット 4 2 0 によれば、遊技球が覆部材 4 2 4 の上側開口部 4 2 4 a に入球して

50

から下側開口部 4 2 4 b から排出されるまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。この変形例のパチンコ機によれば、クルーン 2 2 0 に比べて、遅延ユニット 4 2 0 から遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。さらに、回転体 4 2 2 が一定速度で回転するので、遊技球が入球してから排出されるまでの時間を常に一定とすることができることから、変形例 1 としての蛇行路よりも、遊技球が排出されるタイミングをより予測し易い。これらのために、この変形例 2 によれば、第 2 通路 3 0 0 に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路 P 2 に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。なお、遅延手段は、第 8 実施形態のクルーン 2 2 0、変形例 1 の蛇行路、変形例 2 の遅延ユニット 4 2 0 に限る必要もなく、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて通過する時間を遅らせることができる装置であれば、

10

【 4 5 9 0 】

《 H 6 - 3 》変形例 3 :

上記第 8 実施形態およびその変形例 1、2 では、遅延手段を設ける構成とした。これに対して、変形例として、遅延手段を設けない構成としてもよい。この場合、第 1 通路検知センサー S P 1 によって第 1 通路 2 1 0 への遊技球の入球が検知されてから、当該遊技球が非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の手前の位置に達するまでの期間に、次に発射された遊技球が第 2 通路 3 0 0 に到達可能なように、第 1 通路 2 1 0 の長さを定めた構成とする。この変形例 3 によっても、第 2 通路 3 0 0 に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路 P 2 に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。

20

【 4 5 9 1 】

《 H 6 - 4 》変形例 4 :

上記第 8 実施形態およびその変形例 1 ~ 3 では、第 1 開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、「(ii) 1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したこと、または、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したこと。」である構成とした。これに対して、変形例として、「(ii) 1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したこと、または、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 3 個の遊技球が入球したこと。」である構成としても良い。すなわち、(ii) における「または」以降の条件を、2 個から 3 個に換えても良い。この変形例の場合には、図 4 0 6 の例示では、時刻 t 6 において (ii) が満たされたと判断されることになる。また、3 個に換えて、4 個、5 個というように他の複数の値としても良い。これらの変形例によれば、大入賞口 3 6 a への遊技球の入球の数を数える必要があることから、遊技者は、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な遊技への参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、第 3 開閉シナリオの閉鎖条件についても、同様の変形ができる。

30

【 4 5 9 2 】

《 H 6 - 5 》変形例 5 :

上記第 8 実施形態およびその変形例 1 ~ 4 では、第 1 開閉シナリオの閉鎖条件は、(i) パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける 1 ラウンド目の実行中であること、(ii) 1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したこと、または、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したこと、の両方が成立することとした。この閉鎖条件の構成では、1 ラウンド目が開始されてから最初に強右打ち通路 P 2 へ遊技球が入球した場合にも、その後の大入賞口 3 6 a への遊技球の入球によって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は閉鎖状態へ移行してしまう。しかしながら、本実施形態では、前述したように、1 ラウンド目における大入賞口 3 6 a への遊技球の最初の入球が強右打ち通路 P 2 による場合には、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入れることが不可能な流路構成となっていることから、遊技者は、実質的には V 入賞を狙う機会を失うことになる。この課題の解決策として、変形例として、第 1 開閉シナリオの閉鎖条件を、下記の (v) ~ (vii) の通りとしてもよい。

40

【 4 5 9 3 】

50

(v) パチンコ機 10 の現在の状態が、開閉実行モードにおける 1 ラウンド目の実行中であること。

(vi) 1 ラウンド目が開始されてから第 1 通路 2 1 0 に 1 個の遊技球が入球したこと。

(vii) 上記 (iv) が成立してから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したこと。

上記 (v) ~ (vii) の項目の全てが成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 4 5 9 4 】

この変形例の閉鎖条件によれば、1 ラウンド目における大入賞口 3 6 a への遊技球の最初の入球が強右打ち通路 P 2 による場合にも、続く 2 球目以降で、弱右打ち通路 P 1 へ遊技球を入れて第 1 通路 2 1 0 に入球すれば、第 1 通路 2 1 0 への入球に続く次の大入賞口 3 6 a への遊技球の入球によって非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態に移行することができ、先に第 1 通路 2 1 0 に入球した遊技球を V 入賞ゾーン F V に入れることが可能となる。すなわち、1 ラウンド目における大入賞口 3 6 a への遊技球の最初の入球が強右打ち通路 P 2 による場合にも、V 入賞を狙う機会を失うことがない。このため、変形例 5 によれば、V 入賞を狙う機会を失うことによる遊技者の喪失感や不快感の軽減に寄与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 4 5 9 5 】

なお、この変形例 5 における (vi) の条件を、「1 ラウンド目が開始されてから第 1 通路 2 1 0 に 2 個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、2 個に換えて、3 個、4 個、5 個というように他の数としても良い。

【 4 5 9 6 】

また、この変形例 5 における (vi) の条件を、「上記 (iv) が成立してから大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、2 個に換えて、3 個、4 個、5 個というように他の数としても良い。

【 4 5 9 7 】

《 H 6 - 6 》変形例 6 :

上記第 8 実施形態およびその変形例 1 ~ 5 では、第 1 開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、(i) パチンコ機 10 の現在の状態が、開閉実行モードにおける 1 ラウンド目の実行中であることとした。これに対して、変形例として、「パチンコ機 10 の現在の状態が、開閉実行モードにおける 2 ラウンド目の実行中であること」を (i) の内容としても良い。また、2 ラウンド目に換えて、3 ラウンド目、4 ラウンド目というように他の回数のラウンド目の実行中であることとしてもよい。また、一つのラウンドに限る必要もなく、例えば、1 ラウンド目または 2 ラウンド目の実行中というように、複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。さらに、開閉実行モードにおける全てのラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとした場合、V 入賞ゾーン F V を狙う遊技の回数を増やすことができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 4 5 9 8 】

《 H 6 - 7 》変形例 7 :

上記第 8 実施形態およびその変形例 1 ~ 6 では、第 1 ~ 第 3 開閉シナリオの閉鎖条件が成立した直後のタイミングで、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖する構成とした。これに対して、変形例として、閉鎖条件が成立してから、予め定めた遅延時間（以下、閉鎖遅れ時間と呼ぶ）が経過したタイミングで、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖する構成としてもよい。この構成によれば、上記第 8 実施形態およびその変形例 1 ~ 6 における技術介入に加えて、遊技者は閉鎖遅れ時間を直感で計る必要があることから、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 4 5 9 9 】

《 H 6 - 8 》変形例 8 :

10

20

30

40

50

上記第 8 実施形態およびその変形例では、可変入賞装置 3 6 が遊技領域 P A の右側に設けられていた。これに対して、変形例として、可変入賞装置 3 6 を遊技領域 P A の左側、または中央側に設ける構成としても良い。これらの場合には、弱右打ち通路 P 1 および強右打ち通路 P 2 は除くのが好ましい。この変形例 8 によれば、右打ちとは異なる打ち方で V 入賞を狙うことが可能となる。

【 4 6 0 0 】

《 H 6 - 9 》変形例 9 :

上記第 8 実施形態およびその変形例では、第 2 通路検知センサー S P 2 が第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a 付近に設けられていた。これに対して、変形例として、第 2 通路検知センサー S P 2 が第 2 通路 3 0 0 において入球口 3 1 0 a から離れた位置に設けられた構成としても良い。この構成の場合、第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a に遊技球が入球したタイミングで、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉じることができないことから、第 2 通路 3 0 0 において第 2 通路検知センサー S P 2 が配置された位置にマークを付けるのが好ましい。この変形例 9 によれば、強右打ち通路 P 2 へ遊技球を入れるタイミングを調整することによって、遊技球がクルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b に流入するタイミングに対して、第 2 通路 3 0 0 を通った遊技球が上記マークの位置に移動するタイミングを一致させる。これによって、遊技球がクルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b に流入するタイミングで非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態に移行させることができ、V 入賞ゾーン F V へ遊技球を通すことが可能となる。この変形例 9 によれば、遊技者はマークを狙うという技術介入が必要となる。したがって、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 4 6 0 1 】

《 H 6 - 1 0 》変形例 1 0 :

上記第 8 実施形態およびその変形例では、クルーン 2 2 0 が一つの孔 2 2 0 b を備えた構成であった。これに対して変形例として、クルーンが複数の孔を備えた構成としてもよい。複数の孔のうちの 하나가第 2 通路 3 0 0 に接続され、残余の孔は、第 2 通路 3 0 0 とは異なる通路に接続される。残余の孔に入球した遊技球は、この通路から遊技盤 3 0 の背面側に送られる。この変形例 1 0 によれば、弱右打ち通路 P 1 に遊技球を入球して第 1 通路 2 1 0 に遊技球を入球させることが成功したとしても、遊技球が第 2 通路 3 0 0 以外に送られることがあることから、第 2 通路 3 0 0 へと続く孔に遊技球を排出させることができるかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 4 6 0 2 】

《 H 6 - 1 1 》変形例 1 1 :

上記第 8 実施形態およびその変形例では、第 2 通路 3 0 0 の本線通路部 3 1 0 が有する本線通路中流側部分 3 1 2 の下流端は、第 2 通路 3 0 0 における非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が配置されている位置より上流側、すなわち、本線通路部 3 1 0 から分岐通路部 3 3 0 に分岐する部分に接続されている。これに対して変形例として、本線通路中流側部分 3 1 2 の下流端が、分岐通路部 3 3 0 に通ずることなく、第 2 通路 3 0 0 における非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が配置されている位置より下流側に接続された構成としても良い。第 8 実施形態では、先に説明したように、第 2 通路 3 0 0 を、入球口 3 1 0 a に入球してから非 V 入賞口シャッター 3 5 0 に到達するまでに 0 . 4 秒かかる内部構造とすることによって、第 2 通路 3 0 0 に入球した遊技球が分岐通路部 3 3 0 に送られない構成となっている。これに対して、この変形例 1 1 では、上述した内部構造を採用しなくても、容易な構成によって、第 2 通路 3 0 0 に入球した遊技球が分岐通路部 3 3 0 に送られない構成とすることができる。

【 4 6 0 3 】

《 H 6 - 1 2 》変形例 1 2 :

上記第 8 実施形態およびその変形例では、大入賞口 3 6 a に第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 が接続される構成であった。これに対して、変形例として、大入賞口 3 6 a に 1 本

の通路、例えば第 1 通路 2 1 0 だけが接続される構成としても良い。この場合、強右打ち通路 P 2 と第 2 通路 3 0 0 を備えない構成とする。この変形例 1 2 によれば、遊技者は、第 1 通路 2 1 0 へ遊技球を 1 球、入球させてから、次に第 1 通路 2 1 0 へ遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入れることが可能となる。したがって、変形例 1 2 によれば、第 8 実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 6 0 4 】

《 H 6 - 1 3 》変形例 1 3 :

上記第 8 実施形態およびその変形例では、大入賞口 3 6 a へ遊技球が入球したことを 2 つの遊技球検知センサー、すなわち、第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 とによって検知する構成とした。これに対して変形例として、大入賞口 3 6 a へ遊技球が入球したことを一つの遊技球検知センサーによって検知する構成としてもよい。具体的には、一つの遊技球検知センサーによって、第 1 通路 2 1 0 への遊技球の入球と、第 2 通路 3 0 0 への遊技球の入球との双方を検知可能な構成とする。すなわち、第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 のいずれかに遊技球の入球があったときに O N 状態となる一つの遊技球検知センサーを備える構成とする。この構成によっても、第 8 実施形態と同様の制御を行うことができる。なお、遊技球検知センサーとしては、磁気式、光学式等の種々の方式のセンサーを採用することができる。

【 4 6 0 5 】

《 H 6 - 1 4 》変形例 1 4 :

上記第 8 実施形態およびその変形例では、図 3 9 8 に示した機構・構成を、次回以降に実行される遊技回の遊技状態（上記第 8 実施形態では、抽選モード：高確率モードまたは低確率モード）を決定するための機構として用いたが、当該機構を他の用途に用いても良い。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合の、ラウンド遊技のラウンド数を決定するための機構として用いても良い。例えば、非 V 入賞ゾーン F N V に対応する入球領域（以下、「第 2 ラウンド決定入球領域」と呼ぶ）に対して所定のラウンド数（例えば、4 ラウンド）を割り振り、V 入賞ゾーン F V に対応する入球領域に対して、第 2 ラウンド決定入球領域に割り振ったラウンド数より遊技者に有利となるラウンド数（例えば、1 6 ラウンド）を割り振る。そして、開閉実行モードのオープニング期間の開始後、最初に遊技球が入球した方の入球領域に割り振られたラウンド数のラウンド遊技が、当該開閉実行モードにおける開閉処理期間に実行される構成にする。なお、この構成を採用した場合には、第 1 通路 2 1 0 の入球口 2 1 0 a と弱右打ち通路 P 1 の開口端 P 1 b との間、および、第 2 通路 3 0 0 の入球口 3 1 0 a と強右打ち通路 P 2 の開口端 P 2 b との間には、大入賞口 3 6 a および開閉扉 3 6 b を備えない構成とする。

【 4 6 0 6 】

このような構成を採用することによって、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技のラウンド数を決定する際に、遊技者に技術介入をさせることができ、開閉実行モードの期間において、遊技者に積極的に遊技に参加させることができるとともに、遊技に集中させることができる。さらに、決定するラウンド数について、遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 6 0 7 】

《 H 6 - 1 5 》変形例 1 5 :

上記第 8 実施形態において、第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 とが、各々、別々に遊技球の通過をカウントする構成としてもよい。そして、ラウンド遊技が開始された時から第 1 通路検知センサー S P 1 で J 個（J は整数 / 例えば、J = 2）の遊技球の通過を検知した後に、第 2 通路検知センサー S P 2 で K 個（K は整数 / 例えば、K = 3）の遊技球の通過を検知したことを契機に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放状態から閉鎖状態に切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技球を V 入賞ゾーン F V に送ることを所望する遊技者に対して、第 1 通路 2 1 0 に J 個、第 2 通路 3 0 0 に K 個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促

10

20

30

40

50

すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４６０８】

《Ｈ６－１６》変形例１６：

上記第８実施形態およびその変形例では、非Ｖ入賞口シャッター３５０を開閉制御するための開閉シナリオは、大当たり種別と大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて設定される構成であった。これに対して、変形例として、前記開閉シナリオは、大当たり種別と第２図柄表示部フラグの値に基づいて設定される構成としても良い。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂのうちのいずれであるかを特定するための情報である。具体的には、図４２２のステップＳｈ１１０６において、第１種大当たりであり且つ第２図柄表示部フラグがＯＦＦである場合には、第１開閉シナリオ（図４０６）を設定し、第１種大当たりであり且つ第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、第３開閉シナリオ（図４１１）を設定し、第２種大当たりである場合には、第２図柄表示部フラグがＯＮ、ＯＦＦいずれの場合であっても第２開閉シナリオ（図４１０）を設定する。

10

【４６０９】

上記構成を採用することによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第１種大当たりとなったときには、Ｖ入賞高難度閉開パターンを実現する第１開閉シナリオが設定される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第１種大当たりとなったときには、Ｖ入賞低難度閉開パターンを実現する第３開閉シナリオが設定される。第２種大当たりとなったときには、当たり抽選による契機が第１始動口３３、第２始動口３４のいずれによるものである場合にも、Ｖ入賞不可閉開パターンを実現する第２開閉シナリオが設定される。

20

【４６１０】

こうした構成のパチンコ機によれば、第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂとの表示の切り替わりに対応して開閉シナリオを変更することができる。したがって、第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂを認識した遊技者に対して、設定される非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。また、第２始動口３４への遊技球の入球は高頻度サポートモードの際に発生し易くなることに鑑みると、この変形例１６のパチンコ機によれば、大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定する第８実施形態とほぼ同一の動作を行う構成を実現できる。

30

【４６１１】

《Ｈ６－１７》変形例１７：

上記第８実施形態では、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。上記変形例１６では、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、当たり抽選による契機が第１始動口３３、第２始動口３４のいずれによるものであるかに基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。これらに対して、変形例として、当たり抽選によって第１種大当たりとなったときに、第１種大当たりに当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、開閉シナリオを第１開閉シナリオと第３開閉シナリオとのいずれにするかを決定する構成としても良い。例えば、図４０３（ａ）の第１始動口用の振分テーブルによって、８Ｒ第１種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば０～１３の場合には第１開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば１４～２７の場合には第３開閉シナリオに決定する。また、例えば図４０３（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルによって、１６Ｒ第１種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタＣ２の値が例えば０～１３の場合に

40

50

は第 1 開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタ C 2 の値が例えば 1 4 ~ 2 7 の場合には第 3 開閉シナリオに決定する。

【 4 6 1 2 】

この変形例 1 7 のパチンコ機によっても、第 8 実施形態や変形例 1 6 と同様に、設定される非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【 4 6 1 3 】

《 H 6 - 1 8 》変形例 1 8 :

上記第 8 実施形態およびその変形例では、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開閉制御するための開閉シナリオとして、3 つの開閉シナリオを用意した。これに対して、変形例として、3 つの開閉シナリオの内の 2 つの開閉シナリオを用意した構成としても良い。具体的には、第 1 開閉シナリオと第 2 開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第 1 開閉シナリオと第 3 開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第 2 開閉シナリオと第 3 開閉シナリオを用意した構成としても良い。また、変形例として、3 つの開閉シナリオの内の 1 つの開閉シナリオ、具体的には、第 1 開閉シナリオだけを用意した構成としても良いし、第 3 開閉シナリオだけを用意した構成としても良い。

10

【 4 6 1 4 】

《 H 6 - 1 9 》変形例 1 9 :

上記第 8 実施形態およびその変形例では、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開閉動作させる非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d を備え、主制御装置 6 0 によって、非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d を駆動制御することによって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開閉する構成とした。これに対して、変形例 1 9 として、モータ等の駆動手段を用いずに、遊技球の流下する力を受けて、非 V 入賞口シャッターが自動的に動作する構成としても良い。

20

【 4 6 1 5 】

図 4 4 0 は、変形例 1 9 のパチンコ機に備えられる可変入賞装置 5 3 6 を示す説明図である。可変入賞装置 5 3 6 は、大入賞口 3 6 a と、開閉扉 3 6 b と、V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v と、を備えている。大入賞口 3 6 a と開閉扉 3 6 b は、第 8 実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。

【 4 6 1 6 】

V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v は、第 1 通路 2 1 0 と、クルーン 2 2 0 と、第 2 通路 6 0 0 と、非 V 入賞口シャッター 6 5 0 と、を備える。第 1 通路 2 1 0 とクルーン 2 2 0 は、第 8 実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。

30

【 4 6 1 7 】

第 2 通路 6 0 0 は、本線通路部 6 1 0 と、クルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b と本線通路部 6 1 0 との間を連通するための連通路部 6 2 0 と、連通路部 6 2 0 から分岐した分岐通路部 3 3 0 と、を備える。分岐通路部 3 3 0 は、第 8 実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。第 8 実施形態における第 2 通路 3 0 0（図 3 9 8）と、本変形例 1 9 の第 2 通路 6 0 0 とを対比すると、第 8 実施形態の第 2 通路 3 0 0 では、本線通路中流側部分 3 1 2 と本線通路下流側部分 3 1 3 との中間部分に対して、連通路部 3 2 0 が接続された構成であったが、本変形例 1 9 の第 2 通路 6 0 0 では、連通路部 6 2 0 がクルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b から本線通路部 6 1 0 の排球口 6 1 0 b の近くまで延びて、連通路部 6 2 0 が非 V 入賞口シャッター 6 5 0 よりも下流側の部分で本線通路部 6 1 0 に対して連通された構成である。

40

【 4 6 1 8 】

非 V 入賞口シャッター 6 5 0 は、本線通路部 6 1 0 と連通路部 6 2 0 との間に設けられており、第 1 の平板 6 5 1 と、第 1 の平板 6 5 1 の片端に対して直角に近い鋭角（例えば 8 0 度）に連結された第 2 の平板 6 5 2 とを備える。非 V 入賞口シャッター 6 5 0 は、第 1 の平板 6 5 1 と第 2 の平板 6 5 2 とが連結された部分を回転軸 O A として、図中の矢印

50

の方向（時計回り）に回転可能な構成となっており、クルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b から落下した遊技球を本線通路部 6 1 0 の下流側と分岐通路部 3 3 0 側とに振り分けることができる。

【 4 6 1 9 】

具体的には、非 V 入賞口シャッター 6 5 0 は、図中、実線で示した第 1 の状態がデフォルトであり、本線通路中流側部分 6 1 2 を流下してきた遊技球によって第 1 の平板 6 5 1 が押し下げられることによって、図中、破線で示す第 2 の状態に移行する。遊技球が非 V 入賞口シャッター 6 5 0 部分を通過した後は、非 V 入賞口シャッター 6 5 0 は、自重によって第 1 の状態に戻る。第 1 の状態では、第 2 の平板 6 5 1 は縦向きとなっており、連通路部 6 2 0 を開放する。第 2 の状態では、第 2 の平板 6 5 1 は、横向き、具体的には、第 2 の平板 6 5 1 の上面が分岐通路部 3 3 0 の下側の内面と連なる向きとなっており、連通路部 6 2 0 を閉鎖する。したがって、第 1 の状態では、クルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b から落下した遊技球を連通路部 6 2 0 を通って本線通路部 6 1 0 の下流側に送ることができ、第 2 の状態では、クルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b から落下した遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に送ることができる。

10

【 4 6 2 0 】

遊技者は、クルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b から遊技球が落下するタイミングを考慮して、本線通路部 6 1 0 の非 V 入賞口シャッター 6 5 0 部分に遊技球を通過させることによって、非 V 入賞口シャッター 6 5 0 の状態を連通路部 6 2 0 が閉鎖される第 2 の状態に切り替えることができる。この結果、遊技者は、クルーン 2 2 0 の孔 2 2 0 b から落下した遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に振り分けることができ、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることができる。

20

【 4 6 2 1 】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で第 1 種大当たりに当選して第 1 開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第 1 種大当たりに当選した場合に、第 3 開閉シナリオが設定される構成としている。これに対して、本変形例 1 9 では、非 V 入賞口シャッター 6 5 0 の開閉パターンは上述したメカニカル（機械的）な構成によって決まる一種類であることから、高頻度サポートモード中に第 1 種大当たりに当選した場合に、開閉パターンを切り替えるようなことはできない。このため、本変形例 1 9 では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たり（本変形例 1 9 では、大当たりには第 1 種大当たり、第 2 種大当たりの区別はないものとする）に当選したラウンド遊技で、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に大当たりに当選した場合には、V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが例え成功したとしても、その V 入賞は無効とする。すなわち、本変形例 1 9 では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、開閉パターンが機械的に一種類に決まった V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v の採用を容易とすることができる。

30

40

【 4 6 2 2 】

さらに、上述したように、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか、V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、熟練した遊技者によって、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させたことによる特典が何度も継続して付与されることを防止することができる。なお、本変形例 1 9 では、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技だけしか V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成であったが、これに換えて、通常状態で大当たりに当選した最初のラウンド遊技で、V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させた場合に特典を与え、続く

50

2 回目のラウンド遊技で、V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させた場合に特典を与え、3 回目のラウンド遊技で、V 獲得チャレンジ機構部 5 3 6 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させた場合には特典を与えない構成としても良い。さらに、3 回目、4 回目等の他の回数目までのラウンド遊技で、入賞ゾーン F V に遊技球を入球させた場合に特典を与える構成としても良い。

【4 6 2 3】

なお、非 V 入賞口シャッターをメカニカル（機械的）な構成によって実現する実施の形態としては、上記変形例 1 9 の構成に限る必要はなく、その他の構成としても良い。例えば、V 獲得チャレンジ機構部の通路構成は変形例 1 9 と同一として、本線通路部 6 1 0 の本線通路中流側部分 6 1 2 の途中に遊技球によって ON するボタンを設け、遊技球によってボタンが ON されたときに、メカニカル的に非 V 入賞口シャッターが閉じる構成としても良い。

10

【4 6 2 4】

《H 6 - 2 0》変形例 2 0：

上記第 8 実施形態およびその変形例（変形例 1 9 を含む）では、非 V 入賞口シャッターが開放状態であるときに遊技球は非 V 入賞ゾーン F N V に振り分けられ、非 V 入賞口シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球は V 入賞ゾーン F V に振り分けられる構成であった。これに対して、変形例として、シャッター（V 入賞口シャッター）が開放状態であるときに遊技球は V 入賞ゾーン F V に振り分けられ、シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球は非 V 入賞ゾーン F N V に振り分けられる構成としても良い。この構成によっても、第 8 実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【4 6 2 5】

《H 6 - 2 1》変形例 2 1：

上記第 8 実施形態およびその変形例では、シャッターの開閉によって、遊技球の振分先を切り替えていた。これに対して、シャッター開閉以外の構成によって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。例えば、通路の形状を変化させることによって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。この構成によっても、第 8 実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4 6 2 6】

《H 6 - 2 2》変形例 2 2：

上記第 8 実施形態では大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定し、上記変形例 1 6 では大当たり種別と第 2 図柄表示部フラグの値に基づいて開閉シナリオを設定する構成であった。これに対して変形例として、大当たり種別の体系を変更して、大当たり種別だけで開閉シナリオを設定する構成としても良い。

30

【4 6 2 7】

図 4 4 1 は、変形例 2 2 における振分テーブルの内容を示す説明図である。図 4 4 1（a）は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 4 4 1（b）は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。図 4 4 1（a）に示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8 R 第 1 種大当たり、及び 8 R 第 2 種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0 ~ 2 7」が 8 R 第 1 種大当たりに対応し、「2 8 ~ 3 9」が 8 R 第 2 種大当たりに対応するように設定されている。図 4 4 1（b）に示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 第 3 種大当たり、及び 8 R 第 2 種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0 ~ 2 7」が 1 6 R 第 3 種大当たりに対応し、「2 8 ~ 3 9」が 8 R 第 2 種大当たりに対応するように設定されている。

40

【4 6 2 8】

この変形例 2 2 において、第 1 種大当たりは、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御の態様が V 入賞高難度閉開パターンである。第 2 種大当たりは、第 8 実施形態と同様に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御の態様が V 入賞不可閉開パターンである。第 3 種大当たりは、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御の態様が V 入賞低難度閉開パターン

50

である。図 4 2 2 のステップ S h 1 1 0 6 では、第 1 種大当たりである場合には第 1 開閉シナリオ（図 4 0 6）を設定し、第 2 種大当たりである場合には第 2 開閉シナリオ（図 4 1 0）を設定し、第 3 種大当たりである場合には第 3 開閉シナリオ（図 4 1 1）を設定する構成とする。こうした構成によっても、変形例 1 6 と同一の動作を行う構成を実現できる。

【 4 6 2 9 】

《 Y 》他の構成への適用：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

10

【 4 6 3 0 】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【 4 6 3 1 】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

20

【 4 6 3 2 】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【 4 6 3 3 】

《 Z 》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

上述した各実施形態から抽出される特徴群（発明群の特徴）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

30

【 4 6 3 4 】

< 特徴 a A 群 >

特徴 a A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【 4 6 3 5 】

[特徴 a A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

40

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 1 の場合に（始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、所定の態様で遊技球を発射

50

させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第２の場合に（小当たりとなった場合に）、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４６３６】

特徴 a A 1 によれば、第１の場合も、第２の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第２の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

10

【４６３７】

[特徴 a A 2]

特徴 a A 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

20

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４６３８】

特徴 a A 2 によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与できるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第１の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。

30

40

【４６３９】

[特徴 a A 3]

特徴 a A 2 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート 202）を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴する遊技機。

【４６４０】

50

特徴 a A 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後であって、さらに、遊技者が種別決定用入球部へ遊技球を入球させた後に、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するので、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングをさらに遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となる時点を、遊技回の終了後に遊技者が種別決定用入球部へ遊技球を入球させた時点より後にまで遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を、さらに長くすることができる。

【 4 6 4 1 】

[特徴 a A 4]

特徴 a A 1 から特徴 a A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の場合に対応する遊技回の終了後に、前記演出実行手段に所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行させることを含む特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するか否かを判定する特定処理実行判定手段と、

を備え、

前記種別決定手段は、

前記特定処理実行判定手段による前記特定の処理（図 10 のケース 1 の処理）を実行するか否かの判定の結果に基づいて、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 4 2 】

特徴 a A 4 によれば、種別決定手段は、予め定められた複数の種別の特典のうち、特定の処理の実行の有無に応じた特典の種別に決定することができる。換言すれば、種別決定手段によって決定された種別の特典の付与の態様と、特定処理実行手段による特定の処理の実行の態様とを、関連した態様とすることができる。

【 4 6 4 3 】

< 特徴 a B 群 >

特徴 a B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【 4 6 4 4 】

[特徴 a B 1]

特典を付与する特典付与手段を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第 1 の場合に、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する手段と

、

第 2 の場合に、遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 4 5 】

特徴 a B 1 によれば、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する場合と、遊技球が特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない場合とがあるので、遊技中に遊技球が特定の領域を通過した場合に、特典が付与されるのか付与されないの

かを遊技者に推測させるとともに、特典が付与されるのではないかといった期待感を付与することができる。

【 4 6 4 6 】

[特徴 a B 2]

特徴 a B 1 に記載の遊技機であって、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、
を備え、
前記第 1 の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合において、当該判定に対応する遊技回の終了後に前記判定の結果に対応する処理（小当たりを契機とした開閉実行モード）が実行されている場合であり、
前記第 2 の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合において、当該判定に対応する遊技回の終了後に前記判定の結果に対応する処理（大当たりを契機とした開閉実行モード）が実行されている場合である
ことを特徴とする遊技機。

10

20

【 4 6 4 7 】

特徴 a B 2 によれば、遊技中に遊技球が特定の領域を通過した場合に、特典が付与されるのか付与されないのかを推測させて期待感を付与することに加え、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすのか、または、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすのかといった推測もさせることで、遊技者により一層大きな期待感を付与することができる。

【 4 6 4 8 】

[特徴 a B 3]

特徴 a B 1 または特徴 a B 2 に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第 1 の場合であって、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行する手段と、
前記第 2 の場合であって、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行する手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

30

【 4 6 4 9 】

特徴 a B 3 によれば、遊技中に遊技球が特定の領域を通過したときに、特典が付与される場合であっても特典が付与されない場合であっても、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出を実行するので、遊技球が特定の領域の通過したことを示唆する演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特典が付与されるのではないかといった期待感を付与することができる。

40

【 4 6 5 0 】

[特徴 a B 4]

特徴 a B 2 または特徴 a B 3 に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、
前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する手段と、

50

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する手段と、

を備え、

さらに、前記遊技機は、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４６５１】

特徴 a B 4 によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示した場合には、特別情報が所定の条件を満たしているため、遊技者に対して、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすのか、または、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合であって予め定められた特定の条件を満たすのかといった推測をさせる期間を長くすることができ、遊技者に期待感を付与する期間を長くすることができる。

【４６５２】

< 特徴 a C 群 >

特徴 a C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【４６５３】

[特徴 a C 1]

特典を付与する特典付与手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第 1 の場合に、遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する手段と

、

第 2 の場合に、遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず特典を付与しない手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の場合であるにも関わらず、前記特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４６５４】

特徴 a C 1 によれば、第 2 の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第 1 の場合であるかもしれないといった期待感を付与し、特定

10

20

30

40

50

の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促すことができる。

【 4 6 5 5 】

[特徴 a C 2]

特徴 a C 1 に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

10

を備え、

前記第 1 の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合（小当たりの場合）であり、

前記第 2 の場合は、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合（大当たりの場合）であり、

さらに、

前記第 2 の場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

20

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート 2 0 2 ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備え、

前記種別決定用入球部（種別決定ゲート 2 0 2 ）は、前記特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させた遊技球が入球可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

30

【 4 6 5 6 】

特徴 a C 2 によれば、種別決定手段は、第 2 の場合に予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する。また、特典種別表示手段は、種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示する。よって、遊技者は、特典種別表示手段に一の種別の特典に関する情報を表示されるか否かを認識することによって第 1 の場合であるのか第 2 の場合であるかが判定可能となるため、演出実行手段が第 2 の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行したとしても、遊技者は、特典種別表示手段に一の種別の特典に関する情報を表示されるか否かを認識することによって第 1 の場合であるのか第 2 の場合であるかが判定可能であり、この場合、遊技者の期待感は低減してしまう。

40

【 4 6 5 7 】

しかしながら、本特徴群においては、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する一の種別の特典を決定し、種別決定用入球部は、特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させた遊技球が入球可能な位置に配置されているため、演出実行手段が第 2 の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した時点においては、特典種別表示手段は、種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示していない。遊技者が、特定の領域に遊技球を通過させる態様で発射させ遊技球が種別決定用入球部に入球してはじめて特典種別表示手段は種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示する。よって、演出

50

実行手段が第 2 の場合であるにも関わらず特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した時点において、遊技者に対して、第 1 の場合であるのか第 2 の場合であるのかを判定させにくくし、第 1 の場合であるかもしれないといった期待感を付与しつつ、特定の領域に遊技球を通過させる態様で遊技球を発射させることを促すことができる。

【 4 6 5 8 】

< 特徴 a D 群 >

特徴 a D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【 4 6 5 9 】

[特徴 a D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たすことを契機として、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する第 1 付与手段と、

遊技球が特定の領域を通過したことを契機として特典を付与する第 2 付与手段と、

を備え、

前記特典付与手段は、

遊技球が前記特定の領域を通過したにも関わらず、当該遊技球が前記特定の領域を通過したのが前記第 1 付与手段が前記特典を付与している期間である場合には、前記特定の領域を通過したことを契機とする特典を付与しないで前記第 1 付与手段による前記特典の付与を継続する手段を備え、

前記演出実行手段は、

遊技球が前記特定の領域を通過したのが前記第 1 付与手段が前記特典を付与している期間である場合にも関わらず、遊技球が前記特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が前記特定の領域を通過したことを示唆する演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 6 0 】

特徴 a D 1 によれば、遊技球が特定の領域を通過したのが第 1 付与手段が特典を付与している期間である場合には特定の領域を通過したことを契機とする特典を付与しないで第 1 付与手段による特典の付与を継続するにも関わらず、第 1 付与手段が特典を付与している期間に遊技球が特定の領域を通過したことを契機として、遊技球が特定の領域を通過したことを示唆する演出を実行するので、当該演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第 1 付与手段による付与が中断して遊技球が特定の領域を通過したことを契機とする特典の付与が開始されるのではないかと期待感を付与することができる。

【 4 6 6 1 】

[特徴 a D 2]

特徴 a D 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 付与手段が前記特典の付与する場合に、前記特定の領域を通過させる態様で遊

10

20

30

40

50

技球を発射させることを示唆する演出を実行すること
ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 6 2 】

特徴 a D 2 によれば、第 1 付与手段が特典の付与する場合に、特定の領域を通過させる態様で遊技球を発射させることを示唆する演出を実行するので、当該遊技球が特定の領域を通過したのが第 1 付与手段が特典を付与している期間である場合には特定の領域を通過したことを契機とする特典が付与されないにも関わらず、遊技者に期待感を付与することが可能であり、さらに、遊技者に特定の領域を通過させる態様で遊技球を発射させることで、さらに、遊技者の期待感を向上させることができる。

【 4 6 6 3 】

10

< 特徴 a E 群 >

特徴 a E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【 4 6 6 4 】

[特徴 a E 1]

遊技者に特典を付与する特典付与手段（開閉実行モードを実行する機能）と、
遊技球が入球可能な入球領域（第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、V 入賞口 2 2 2）であって、前記特典を付与する契機となる複数の特典付与契機入球領域と、
予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

20

を備える遊技機であって、

前記種別決定手段は、

遊技球が第 1 の特典付与契機入球領域（第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4）に入球した場合には、前記第 1 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、前記第 1 の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域（種別決定ゲート 2 0 2）に遊技球が入球したことを契機として決定する第 1 特典種別決定手段と、

遊技球が第 2 の特典付与契機入球領域（V 入賞口 2 2 2）に入球した場合には、前記第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、当該第 2 の特典付与契機入球領域（V 入賞口 2 2 2）に遊技球が入球したことを契機として決定する第 2 特典種別決定手段と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 6 6 5 】

特徴 a E 1 によれば、種別決定手段による種別の決定方法が、遊技球が第 1 の特典付与契機入球領域に入球した場合と、遊技球が第 2 の特典付与契機入球領域に入球した場合とで異なるので、特典の種別が決定される際に多様な遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 6 6 6 】

[特徴 a E 2]

特徴 a E 1 に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

40

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

を備え、

前記第 1 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することによって、前記取得条件が成立し、

前記第 1 特典種別決定手段は、

50

前記第 1 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することを契機として前記遊技回実行手段が実行する遊技回の終了後の期間において、前記第 1 の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域に遊技球が入球したことを契機として、付与する特典の種別を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 6 7 】

特徴 a E 2 によれば、第 1 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球することを契機として遊技回実行手段が実行する遊技回の終了後の期間において、特典の種別の決定について遊技者に積極的に関与させるので、当該遊技回の終了後の期間においても遊技者を遊技に注目させることができる。

10

【 4 6 6 8 】

[特徴 a E 3]

特徴 a E 1 または特徴 a E 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、

前記特典付与手段は、前記特典を付与することを確定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 6 9 】

特徴 a E 3 によれば、第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、特典付与手段は、特典を付与することを確定する。また、特徴 a E 1 によれば、第 2 特典種別決定手段は、遊技球が第 2 の特典付与契機入球領域に入球した場合には、第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことに基づいて付与される特典の種別を、当該第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことを契機として決定する。よって、第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、特典が付与されることが確定するとともに、付与される特典の種別も決定される。結果として、第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 4 6 7 0 】

さらに、上記の特徴 a E 2 によれば、第 1 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、第 1 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球したことを契機とする遊技回が実行され、当該遊技回の終了後の期間において、第 1 の特典付与契機入球領域とは異なる入球領域に遊技球が入球したことを契機として、付与する特典の種別を決定し、その後に、特典が付与される。よって、第 1 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合には、第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合と比較して、特典が付与されるまでのスピード感はない。結果として、第 1 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合と、第 2 の特典付与契機入球領域に遊技球が入球した場合とで、遊技の進行に緩急をつけることができ、遊技者の遊技に対する期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 4 6 7 1 】

< 特徴 a F 群 >

特徴 a F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

40

【 4 6 7 2 】

[特徴 a F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

50

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する契機となる入球部である第 1 入賞口と、

特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する契機となる入球部であって、前記第 1 入賞口とは異なる入球部である第 2 入賞口と、

前記第 1 入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態との間で遷移させる第 1 入賞口状態遷移手段（第 1 開閉扉 3 6 b）と、

前記第 2 入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態との間で遷移させる第 2 入賞口状態遷移手段（第 2 開閉扉 2 1 3）と、

前記第 1 入賞口状態遷移手段および前記第 2 入賞口状態遷移手段の動作を制御する状態遷移手段動作制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記状態遷移手段動作制御手段は、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第 2 入賞口状態遷移手段（第 2 開閉扉 2 1 3）を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定する第 2 入賞口状態遷移判定手段と、

前記第 1 入賞口状態遷移手段および前記第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する動作回数決定手段と、

を備える遊技機。

【 4 6 7 3 】

特徴 a F 1 によれば、遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合に、第 2 入賞口状態遷移手段を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定する処理と、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する処理とを別々に実行するので、特典を付与する際に、第 2 入賞口状態遷移手段の動作の有無と、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数の組み合わせ方によって、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の様々な動作態様を実現することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 6 7 4 】

[特徴 a F 2]

特徴 a F 1 に記載の遊技機であって、

前記動作回数決定手段は、

前記第 2 入賞口状態遷移判定手段が前記第 2 入賞口状態遷移手段を当該遊技回の終了後の前記特典を付与する期間に動作させるか否かを判定した後に、前記第 1 入賞口状態遷移手段および前記第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 7 5 】

特徴 a F 2 によれば、先に第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定した後に第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するので、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定してから第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するまでの期間に、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かの判定結果に基づいた処理を実行することができる。例えば、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるという判定の結果の場合に、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定してから第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作回数を決定するまでの期間に、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させることを示唆する演出の実行を開始することができ、当該演出の開始後に、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2

入賞口状態遷移手段の動作回数を決定することができる。

【 4 6 7 6 】

[特徴 a F 3]

特徴 a F 1 または特徴 a F 2 に記載の遊技機であって、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす（大当たり）と前記判定手段が判定した第 1 の場合に、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間において、前記第 2 入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行する手段と、遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たす（小当たり）と前記判定手段が判定した第 2 の場合に、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間において、前記第 2 入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行する手段とを備える演出実行手段と、

10

前記第 1 の場合に対応する遊技回の終了後に、前記演出実行手段に前記第 2 入賞口への遊技球の入球を促す演出を実行させることを含む特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するか否かを判定する特定処理実行判定手段と、

を備え、

前記第 2 入賞口状態遷移判定手段は、前記特定処理判定手段による前記判定の結果に基づいて、前記第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 7 7 】

20

特徴 a F 3 によれば、第 2 入賞口状態遷移判定手段は、前記特定処理判定手段による前記判定の結果に基づいて、第 2 入賞口状態遷移手段を動作させるか否かを判定するので、特定の処理の実行の態様と、第 1 入賞口状態遷移手段および第 2 入賞口状態遷移手段の動作の態様とを関連した態様とすることができる。

【 4 6 7 8 】

< 特徴 a G 群 >

特徴 a G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【 4 6 7 9 】

[特徴 a G 1]

30

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技球が入球可能な入球部であって、当該入球部へ遊技球が入球した場合に特典としての遊技球である賞球を遊技者に付与する入球部である入賞口と、

40

前記入賞口を、遊技球が入球可能または入球が容易な状態である入球状態と、遊技球が入球不可能または前記入球状態と比較して入球が困難な状態である非入球状態と、の間で状態遷移させる入賞口状態遷移手段（大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口を状態遷移させる態様である状態遷移態様を決定する状態遷移態様決定手段（種別決定処理）と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記入賞口状態遷移手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 1 の場合（大当たりの場合）に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態

50

から前記入球状態に遷移させ、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第2の場合（小当りの場合）に、当該遊技回の終了後に、前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に遷移させる手段を備え、

演出実行手段は、

前記第1の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第1の場合における前記遊技回が終了した時点から、前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定する時点までの期間（待機期間）に実行する手段と、

前記第2の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を、当該第2の場合における前記遊技回が終了した時点であって前記状態遷移態様決定手段が前記状態遷移態様を決定した後の時点から、前記入賞口状態遷移手段が前記入賞口の状態を前記非入球状態から前記入球状態に最初に遷移させるまでの期間（オープニング期間）に実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【4680】

特徴a G 1によれば、第1の場合と、第2の場合とで、処理上、異なる期間であるにも関わらず、いずれの場合も所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行する。従って、第1の場合と、第2の場合とで、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が、異なる期間に実行されていることを、遊技者に認識させにくい。その結果、仮に第2の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第1の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【4681】

[特徴a G 2]

特徴a G 1に記載の遊技機であって、

前記所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出は、特定の領域（V入賞口222）を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出であり、

前記特定の領域は、前記入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域である

ことを特徴とする遊技機。

【4682】

特徴a G 2によれば、特定の領域は、入賞口に入球した遊技球のみが通過可能な領域である。そして、上記の特徴a G 1によれば、第1の場合も、第2の場合も、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行した後に、入賞口状態遷移手段が入賞口の状態を非入球状態から入球状態に最初に遷移させる。従って、当該演出に従って遊技を進行した遊技者に対して、入賞口へ遊技球を入球させやすくすることができる。さらに、遊技球に特定の領域を通過させることを可能にやすくすることができる。

【4683】

[特徴a G 3]

特徴a G 1または特徴a G 2に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である状態遷移態様決定用入球部（種別決定ゲート202）を備え、

前記状態遷移態様決定手段は、前記第1の場合には、当該第1の場合に対応する遊技回の終了後において前記状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4684】

一般的に、遊技機は、第1の場合には、決定した状態遷移態様に関する情報を表示する

10

20

30

40

50

。

特徴 a G 3 によれば、状態遷移態様決定手段は、第 1 の場合には、第 1 の場合に対応する遊技回の終了後において状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、状態遷移態様を決定するので、少なくとも遊技球が状態遷移態様決定用入球部に入球するまでは状態遷移態様に関する情報は表示されず、遊技者による遊技球の発射の仕方によっては、第 1 の場合であるのか、第 2 の場合であるのかを遊技者に認識させるまでの期間を延ばすことができる。従って、仮に第 2 の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を延ばすことができる。

【 4 6 8 5 】

10

また、第 1 の場合には、当該第 1 の場合に対応する遊技回の終了後において状態遷移態様決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記状態遷移態様を決定することによって、状態遷移態様の決定に関して遊技者に積極的に関与させることとなり、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後においても、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、決定される状態遷移態様に対する期待感を高めることができる。

【 4 6 8 6 】

[特徴 a G 4]

特徴 a G 3 に記載の遊技機であって、

前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている

20

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 8 7 】

特徴 a G 4 によれば、特定の領域は、遊技球が流通する方向において状態遷移態様決定用入球部よりも下流に配置されている。従って、第 1 の場合に、特定の領域を遊技球が通過する態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行し、遊技者が当該演出に従って遊技を進行させた場合には、遊技者は意識することなく状態遷移態様決定用入球部へ遊技球を入球させることができ、スムーズに状態遷移態様を決定することができ、遊技を円滑に進行させることができる。

【 4 6 8 8 】

< 特徴 a H 群 >

30

特徴 a H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【 4 6 8 9 】

[特徴 a H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に前記遊技回を実行する遊技回実行手段を備える制御手段であって遊技の進行状態を制御する制御手段と、

40

遊技球の通過によって前記遊技の進行状態を変化させる契機となり得る領域である特定の領域と、

前記特定の領域を、遊技球が通過可能または通過が容易な状態である通過状態と、遊技球が通過不可能または前記通過状態と比較して通過が困難な状態である非通過状態との間で遷移させる特定領域状態遷移手段（第 2 開閉扉 2 1 3 ）と、

を備える遊技機であって、

前記特定領域状態遷移手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 1 の場合に（第 1 実施形態 の変形例 1 0 において始動口への入球に基づく大当たりとなった

50

場合に)、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第2の場合に(第1実施形態の変形例10において小当たりとなった場合に)、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記第1の場合に前記通過状態である前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させない手段と、

前記第2の場合に前記通過状態である前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させる手段と、 10

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4690】

特徴aH1によれば、特定領域状態遷移手段は、第1の場合も第2の場合も、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させるので、特定の領域の状態遷移に基づいて第1の場合であるのか第2の場合であるのかを遊技者に識別させない。従って、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させた場合に、遊技者に対して、第1の場合と第2の場合のいずれであるのかを推測させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。また、制御手段は、第1の場合には、通過状態である特定の領域を遊技球が通過した場合 20

【4691】

[特徴aH2]

特徴aH1に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出(右打ち示唆演出)を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

前記第2の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出(右打ち示唆演出)を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、 30

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4692】

特徴aH2によれば、第1の場合も、第2の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第2の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第1の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【4693】

[特徴aH3]

特徴aH1または特徴aH2に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段(ラウンドランプ)と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技 50

者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４６９４】

特徴 a H 3 によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。

10

【４６９５】

< 特徴 a I 群 >

特徴 a I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

20

【４６９６】

[特徴 a I 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に前記遊技回を実行する遊技回実行手段を備える制御手段であって遊技の進行状態を制御する第 1 の制御手段（主制御装置 6 0 ）と、

30

遊技球の通過によって前記遊技の進行状態を変化させる契機となり得る領域である特定の領域（V 入賞口 2 2 2 ）と、

前記第 1 の制御手段とは異なる制御手段であって、前記遊技の進行状態に影響を及ぼさない処理を制御する第 2 の制御手段（音声発光制御装置 9 0 、表示制御装置 1 0 0 ）と、

流通する遊技球の挙動に影響を及ぼす可能性のある動作を実行する動作機構（V 入賞補助機構）と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の制御手段は、

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 1 の場合に（第 1 実施形態 の変形例 1 0 において始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させない手段と、

40

遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たさない場合であって、予め定められた特定の条件を満たすと前記判定手段が判定した第 2 の場合に（第 1 実施形態 の変形例 1 0 において小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記遊技の進行状態を変化させる手段と、

前記第 1 の場合に特定の情報を前記第 2 の制御手段に送信し、前記第 2 の場合に前記特定の情報を前記第 2 の制御手段に送信しない特定情報送信手段と、

を備え、

50

前記第 2 の制御手段は、

前記動作機構を、流通する遊技球が前記特定の領域を通過することが可能な第 1 の状態と、前記第 1 の状態より前記流通する遊技球が前記特定の領域を通過しやすい第 2 の状態との間で遷移させる手段と、

前記特定情報送信手段から前記特定の情報を受信した場合に、前記動作機構を前記第 1 状態から前記第 2 の状態に遷移させる手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 9 7 】

特徴 a I 1 によれば、第 2 の制御手段によって動作機構の状態の遷移を制御するので、第 1 の制御手段による処理を軽減することができる。また、第 2 の制御手段は、第 1 の場合において特定の情報を受信した場合に動作機構を第 1 状態から第 2 の状態に遷移させ、第 2 の場合には特定の情報を受信しないので動作機構を第 1 状態から第 2 の状態に遷移させない。さらに、第 1 の制御手段は、第 1 の場合には、特定の領域を遊技球が通過した場合であっても、遊技の進行状態を変化させない。よって、第 2 の制御手段による動作機構の状態の遷移の制御によって、遊技の進行状態に影響が及ばないようにすることができる。

10

【 4 6 9 8 】

[特徴 a I 2]

前記 A 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が流通する方向において前記動作機構よりも上流に配置され、前記特定の領域を、前記特定の領域に遊技球が通過可能または通過が容易な状態である通過状態と、前記特定の領域に遊技球が通過不可能または前記通過状態と比較して通過が困難な状態である非通過状態との間で遷移させる特定領域状態遷移手段（第 2 開閉扉 2 1 3）を備え、

20

前記特定領域状態遷移手段は、

前記第 1 の場合に（始動口への入球に基づく大当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

前記第 2 の場合に（小当たりとなった場合に）、前記特定の領域を前記非通過状態から前記通過状態に遷移させる手段と、

を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 4 6 9 9 】

特徴 a I 2 によれば、特定領域状態遷移手段は、第 1 の場合も第 2 の場合も、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させるので、特定の領域の状態遷移に基づいて第 1 の場合であるのか第 2 の場合であるのかを遊技者に識別させない。従って、特定の領域を非通過状態から通過状態に遷移させた場合に、遊技者に対して、第 1 の場合と第 2 の場合のいずれであるのかを推測させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。また、第 1 の制御手段は、第 1 の場合には、通過状態である特定の領域を遊技球が通過した場合であっても遊技の進行状態を変化させないので、第 1 の場合に基づく遊技の進行状態を維持させることができる。

40

【 4 7 0 0 】

[特徴 a I 3]

特徴 a I 1 または特徴 a I 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の制御手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

前記第 2 の場合に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出（右打ち示唆演出）を、前記遊技回実行手段が当該遊技回を終了した後の期間に実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

50

【 4 7 0 1 】

特徴 a I 3 によれば、第 1 の場合も、第 2 の場合も、演出実行手段は所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行するので、仮に第 2 の場合に基づいて当該演出が実行された場合であっても、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているのか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる。

【 4 7 0 2 】

[特徴 a I 4]

特徴 a I 1 から特徴 a I 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、 10

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典に関する情報を表示する特典種別表示手段（ラウンドランプ）と、

を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える 20

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 0 3 】

特徴 a I 4 によれば、種別決定手段は、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後に、遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、特典種別表示手段が種別決定手段によって決定された一の種別の特典に関する情報を表示するタイミングを遅らせることができる。従って、遊技回の終了後に、所定の態様で遊技球を発射させることを促す演出が実行された場合に、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かを演出に基づいて判断している遊技者に対して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与できるとともに、さらに、特典種別表示手段に特典に関する情報を表示するか否かに基づいて遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしているか否かの判定が可能となるまでの時間を遅らせることができ、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了前に遊技者に付与する一の種別の特典を決定する遊技機と比較して、第 1 の場合に基づいて当該演出が実行されたのではないかといった期待感を付与することができる期間を長くすることができる。 30

【 4 7 0 4 】

< 特徴 a J 群 >

特徴 a J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【 4 7 0 5 】

[特徴 a J 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する 50

種別決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域（V入賞口222）を遊技球が通過した場合には、前記一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4706】

特徴aJ1によれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了するので、特定の領域を遊技球が通過したことを契機とする新たな処理を実行する際に、当該一の種別の特典の付与に伴って実行される処理と、処理が競合することを回避することができる。換言すれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合に実行する処理として、当該一の種別の特典の付与に伴って実行される処理と同じ処理の実行を可能にすることができる。

10

【4707】

[特徴aJ2]

特徴aJ1に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、前記種別決定手段によって決定された前記一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、前記一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了し、特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与を開始する手段（第1実施形態における遊技状態移行処理を実行する機能/V入賞処理におけるSa2106）を備える

20

ことを特徴する遊技機。

【4708】

特徴aJ2によれば、種別決定手段によって決定された一の種別の特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過した場合には、一の種別の特典の付与が終了していないにも関わらず、当該一の種別の特典の付与を終了するが、特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与が開始されるので、新たな特典の付与に対する期待感を遊技者に付与することができる。

30

【4709】

[特徴aJ3]

特徴aJ1または特徴aJ2に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート202）を備え、

前記種別決定手段は、前記特別情報が前記所定の条件を満たす遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段（種別決定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4710】

特徴aJ3によれば、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、遊技者は、付与される特典の種別の決定に関して積極的に関与することとなり、特別情報が所定の条件を満たす遊技回の終了後においても、遊技者を遊技に注目させることができるとともに、決定される特典の種別に対する期待感を高めることができる。

40

【4711】

[特徴aJ4]

特徴aJ2または特徴aJ3に記載の遊技機であって、

前記種別決定手段は、前記特定の領域（V入賞口222）を遊技球が通過した場合に付与する特典の種別は、当該特定の領域を当該遊技球が通過したことを契機として決定する

50

手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 1 2 】

特徴 a J 4 によれば、種別決定手段は、特定の領域を遊技球が通過した場合に付与する特典の種別は、当該特定の領域を当該遊技球が通過したことを契機として決定するので、遊技者は種別決定用入球部へ遊技球を入球させることによって種別決定手段に一の種別の特典を決定させる必要がなく、特定の領域の遊技球の通過からの一連の流れで特定の領域を遊技球が通過したことに基づく新たな特典の付与を開始することができ、特定の領域を遊技球が通過した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができる。

10

【 4 7 1 3 】

< 特徴 a K 群 >

特徴 a K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態 および第 1 実施形態 から抽出される。

【 4 7 1 4 】

[特徴 a K 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

20

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第 1 の場合（始動口に入球したことによる大当たり）に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与し、特定の領域（V 入賞口）を遊技球が通過した場合である第 2 の場合（V 入賞大当たり）に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記第 1 の場合および前記第 2 の場合に、予め定められた複数の種別の特典のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

を備える遊技機であって、

30

前記特定の領域（V 入賞口）は、

前記特典付与手段が前記特典を付与している期間に、遊技球の通過が可能であり、

前記特典付与手段は、

前記第 1 の場合に対応する前記特典を付与している期間に、前記特定の領域を前記遊技球が通過し前記第 2 の場合となると、前記第 1 の場合に対応する前記特典の付与を停止し、前記第 2 の場合に対応する前記特典の付与を開始する手段を備え、

前記種別決定手段は、

前記第 1 の場合より、前記第 2 の場合の方が、遊技者に付与する前記一の種別の特典を前記予め定められた複数の種別の特典のうち遊技者に最も有利な種別の特典に決定する確率が高い

40

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 1 5 】

特徴 a K 1 によれば、特定の領域は、特典付与手段が特典を付与している期間に、遊技球の通過が可能であり、特典付与手段は、第 1 の場合に対応する特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過し第 2 の場合となると、第 1 の場合に対応する特典の付与を停止し、前記第 2 の場合に対応する前記特典の付与を開始するので、特典の付与に関する処理が競合することを回避することができる。また、第 1 の場合に対応する特典を付与している期間に、特定の領域を遊技球が通過し第 2 の場合となり、第 1 の場合に対応する特典の付与が停止して、前記第 2 の場合に対応する前記特典の付与を開始された場合において、遊技者が先に付与されていた第 1 の場合に対応する特典の種別より不利になってし

50

まうのではないかといった不安を抱くことが想定される。しかしながら、本遊技機においては、種別決定手段は、第１の場合より、第２の場合の方が、予め定められた複数の種別の特典のうち遊技者に最も有利な種別の特典に決定する確率が高いので、そのような遊技者の不安を低減することができるとともに、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【４７１６】

[特徴 a K 2]

特徴 a K 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球部である種別決定用入球部（種別決定ゲート２０２）を備え、前記種別決定手段は、前記第１の場合には、当該第１の場合に対応する遊技回の終了後における前記種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として、前記第１の場合に対応して遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備え、

前記特定の領域は、遊技球が流通する方向において前記種別決定用入球部よりも下流に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【４７１７】

特徴 a K 2 によれば、種別決定手段は、第１の場合に対応する遊技回の終了後における種別決定用入球部への遊技球の入球を契機として、第１の場合に対応して遊技者に付与する一の種別の特典を決定するので、第１の場合に対応する遊技回が終了した時点においては、付与される特典の種別は決定されておらず、遊技者は、第１の場合に対応する特典の有利の度合いを認識することはできない。そして、遊技者は、付与される特典の種別を決定させるために種別決定用入球部に向けて遊技球を流通させる。このとき、特定の領域は、遊技球が流通する方向において種別決定用入球部よりも下流に配置されているの、種別決定用入球部に向けて流通する遊技球は特定領域を通過しやすい。よって、第１の場合に対応して付与される特典が決定され特典の付与が開始された後に、自然な流れで第２の場合に対応する特典の付与に移行しやすく、遊技を円滑に進行させることができる。さらに、自然な流れで第１の場合に対応する特典の付与から第２の場合に対応する特典の付与に移行するので、第１の場合に対応する特典の付与から第２の場合に対応する特典の付与に移行した場合に、先に付与されていた第１の場合に対応する特典の種別より不利になってしまうのではないかといった不安を遊技者が抱く間を作らず、または、そのような遊技者の不安を低減することができる。そして、遊技者に対して、より一層大きな期待感を付与することができる。

【４７１８】

[特徴 a K 3]

特徴 a K 1 または特徴 a K 2 に記載の遊技機であって、

前記種別決定手段は、前記第２の場合には、前記特定の領域を遊技球が通過したことを契機として、前記第２の場合に対応して遊技者に付与する前記一の種別の特典を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４７１９】

特徴 a K 3 によれば、種別決定手段は、第２の場合には、特定の領域を遊技球が通過したことを契機として、第２の場合に対応して遊技者に付与する一の種別の特典を決定する。従って、第２の場合に、遊技者は種別決定用入球部へ遊技球を入球させることによって種別決定手段に一の種別の特典を決定させる必要がなく、特定の領域の遊技球の通過からの一連の流れで第２の場合に対応した特典の種別が決定されて、新たな特典の付与が開始される。よって、特定の領域を遊技球が通過した場合の遊技の進行に関して遊技者にスピード感を付与することができる。

【４７２０】

< 特徴 b A 群 >

特徴 b A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

10

20

30

40

50

主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 7 2 1 】

[特徴 b A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

10

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第 2 実施形態における電動役物 4 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第 1 の状態（電動役物 4 4 a が閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態（電動役物 4 4 a が開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）と第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、
を備える遊技機であって、

20

前記制御手段は、

前記判定手段による前記判定の結果に基づいて、当該判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 2 2 】

特徴 b A 1 によれば、判定手段による判定の結果に基づいて、判定の結果を報知する遊技回の開始時に、制御モードを第 1 の制御モードから第 2 の制御モードに切り替える手段を備えるので、遊技回の開始後に実行する処理と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。例えば、状態遷移手段の制御モードが遊技者に有利な制御モードであった場合に、さらに、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となると、遊技者に過度に有利な状態となってしまう可能性がある。しかしながら、本特徴による遊技機は、遊技回の開始時に判定手段による判定の結果に基づいて制御モードを切り替える手段を備えるので、例えば、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となる場合には、それに合わせて制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることによって、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

30

40

【 4 7 2 3 】

[特徴 b A 2]

特徴 b A 1 に記載の遊技機であって、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、

前記制御手段が前記第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部に遊技球が入球しやすい

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 2 4 】

50

特徴 b A 2 によれば、状態遷移手段を第 1 の制御モードで制御する場合の方が第 2 の制御モードで制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。すなわち、第 1 の制御モードは第 2 の制御モードよりも遊技者に有利な制御モードである。従って、本特徴の遊技機によれば、遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となる場合には、それに合わせて制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることができるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【 4 7 2 5 】

[特徴 b A 3]

特徴 b A 1 または特徴 b A 2 に記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する遊技回終了後特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与する遊技回実行中特典付与手段（特別ボーナス処理を実行する機能）とを備え、

前記制御手段は、

実行される遊技回が前記特定の条件を満たす場合（特定処理フラグが ON である場合）に、当該遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第 1 の制御モードから前記第 2 の制御モードに切り替える手段（高頻度サポートモードフラグを OFF にする機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 7 2 6 】

特徴 b A 3 によれば、実行される遊技回が特定の条件を満たす場合には遊技回実行中特典付与手段によって当該遊技回の実行中に特典が付与され遊技者に有利な状態となる。その一方で、制御手段は、当該遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の開始時に、制御モードを第 1 の制御モードから第 2 の制御モードに切り替える手段を備えるので、遊技回実行中特典付与手段によって特典が付与されている期間であっても、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【 4 7 2 7 】

[特徴 b A 4]

特徴 b A 1 から特徴 b A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、

を備え、

前記補助手段は、

前記第 1 の入球部または前記第 2 の入球部のいずれか一方に配置され、

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 2 8 】

特徴 b A 4 によれば、第 1 特別情報遊技回と第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備えるので、例えば、第 1 特別情報遊技回の実行中に第 2 特別情報遊技回の判定結果に対する特典を付与する処理が可能となる。このような場合、第 1 特別情報遊技回の開始後に実行する処理によって遊技者に有利な状態となるが、本特徴の遊技機は、第 1 特別情報遊技回の開始時に制御モードを第 1 の制御モードから第 2 の制御モードに切り替える手段を備えるので、第 1 特別情報遊技回の実行中に遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【 4 7 2 9 】

< 特徴 b B 群 >

特徴 b B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 7 3 0 】

[特徴 b B 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に、特典を付与する特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回（大当たりに当選している遊技回）を条件成立遊技回とし、2つの前記条件成立遊技回のうち先に実行される前記条件成立遊技回を先条件成立遊技回とし、前記先条件成立遊技回よりも後に実行される前記条件成立遊技回を後条件成立遊技回とした場合に、前記後条件成立遊技回の開始時における処理を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する処理決定手段（大当たりに当選した先の遊技回の大当たり種別に基づいて、大当たりに当選した後の遊技

回の開始時に特別ボーナス処理に関わる処理を実行するか否かを決定する機能）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 7 3 1 】

特徴 b B 1 によれば、後条件成立遊技回の開始時における処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する処理決定手段を備えるので、後条件成立遊技回が実行されるよりも前に予め、後条件成立遊技回の開始時に実行する処理に対する対応処理を実行することができる。例えば、先条件成立遊技回において後条件成立遊技回の開始時に実行する処理を示唆する演出を実行することや、先条件成立遊技回と後条件成立遊技回との間に実行される遊技回において後条件成立遊技回の開始時に実行する処理を示唆する演出を実行することなど、後条件成立遊技回の開始時に実行する処理に対する様々な対応処理を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

また、後条件成立遊技回の開始時における処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、例えば、後条件成立遊技回の開始時における処理として決定した処理が遊技者に有利な処理である場合には、当該処理に対する対応処理として、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて当該処理によって遊技者に過度に有利にならないような処理を後条件成立遊技回の開始時に実行することができる。

【 4 7 3 2 】

[特徴 b B 2]

特徴 b B 1 に記載の遊技機であって、
遊技球を発射する発射手段と、

10

20

30

40

50

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４aが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４aが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モード（高頻度サポートモード）と第２の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、

10

を備え、

前記処理決定手段は、

前記後条件成立遊技回の開始時に前記制御モードを前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに切り替えるか否かの判定（高頻度サポートモードフラグをOFFにするか否かの判定）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４７３３】

特徴ｂＢ２によれば、処理決定手段は、後条件成立遊技回の開始時に制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替えるか否かの判定を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて実行するので、例えば、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて後条件成立遊技回の開始時に遊技者に有利な処理が実行される場合には、当該処理に対する対応処理として、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて後条件成立遊技回の開始時に制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に不利となりすぎない制御モードに切り替えるか否かの判定を実行することが可能となり、その結果、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

20

【４７３４】

[特徴ｂＢ３]

特徴ｂＢ２に記載の遊技機であって、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、

30

発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、

を備え、

前記情報取得手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

40

前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記遊技機は、さらに、

前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段を備え、

前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する遊技回を第１条件成立遊技回とし、２つの前記第１条件成立遊技回のうち先に実行される前記第１条件成立遊技回を第１先条件成立遊技回とし、前記第１先条件成立遊技回よりも後に実行される前記第１条件成立遊技回を第１後条件成立遊技回とした場合に、

50

前記遊技時間決定手段は、

前記第 1 後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第 1 先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する手段（第 2 実施形態における第 2 始動口用の変動時間の設定処理 / 先に大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回の大当たり種別に基づいて、後に大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回の開始時に、高頻度サポートモードフラグの ON / OFF を判定し、高頻度サポートモードフラグの状態に基づいて、後に大当たりに当選した第 1 始動口用遊技回が実行されている期間に実行される第 2 始動口用遊技回の変動時間の設定方法を決定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【 4 7 3 5 】

特徴 b B 3 によれば、第 1 後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第 1 先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、例えば、第 1 先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第 1 後条件成立遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を遊技者に有利な設定方法に決定することができる。より具体的には、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法として、遊技時間の平均値が比較的短くなる設定方法に決定することができる。この場合、第 1 後条件成立遊技回が実行されている期間が、遊技者に過度に有利になってしまう虞があるが、例えば、上記特徴 b B 2 に示したように、当該処理に対する対応処理として、第 1 先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第 1 後条件成立遊技回の開始時に制御モードを切り替えることができるので、例えば、遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることによって、第 1 後条件成立遊技回が実行されている期間に遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

20

【 4 7 3 6 】

< 特徴 b C 群 >

特徴 b C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 7 3 7 】

[特徴 b C 1]

30

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

40

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第 2 実施形態における電動役物 4 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第 1 の状態（電動役物 4 4 a が閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態（電動役物 4 4 a が開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）と第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、

50

を備える遊技機であって、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、前記制御手段が前記第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすく、

前記遊技時間設定手段は、

前記遊技時間の設定方法として少なくとも第 1 の設定方法と、前記第 1 の設定方法よりも設定する遊技時間の平均値が短い第 2 の設定方法とを実行可能であり、

前記制御手段は、

前記遊技時間設定手段が、特定の契機に基づいて前記遊技時間の設定方法を前記第 1 の設定方法から前記第 2 の設定方法に切り替える（特定ボーナス処理の開始時に第 2 始動口用遊技回の変動時間の設定方法を切り替える / 高確高頻度時変動時間情報取得処理から高確低頻度時変動時間情報取得処理に切り替える）にも関わらず、当該特定の契機に基づいて、前記制御モードを前記第 1 の制御モードから前記第 2 の制御モードに切り替える手段（高頻度サポートモードフラグを OFF にする機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 3 8 】

一般的な遊技機においては、遊技時間の設定方法を第 1 の設定方法から、第 1 の設定方法よりも設定する遊技時間の平均値が短い第 2 の設定方法に切り替えた場合には、状態遷移手段の制御モードを、第 2 の制御モードから、第 2 の制御モードよりも入球部に遊技球が入球しやすい第 1 の制御モードに切り替える。しかしながら、この場合、遊技者に過度に有利な状態になる可能性がある。

特徴 b C 1 の遊技機によれば、特定の契機に基づいて遊技時間の設定方法を第 1 の設定方法から第 2 の設定方法に切り替えるにも関わらず、特定の契機に基づいて、制御モードを第 1 の制御モードから第 2 の制御モードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

【 4 7 3 9 】

[特徴 b C 2]

特徴 b C 1 に記載の遊技機であって、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、

を備え、

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記特定の契機は、前記所定の条件を満たす前記第 1 の特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回の開始であり、

前記制御手段は、

前記遊技時間設定手段が、前記所定の条件を満たす前記第 1 の特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第 1 の設定方法から前記第 2 の設定方法に切り替えるにも関わらず、

10

20

30

40

50

前記特定の契機に基づいて前記制御モードを前記第1の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第2の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替えることを特徴とする遊技機。

【4740】

特徴bC2によれば、所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第2特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第1の設定方法から第2の設定方法に切り替えることによって遊技者に有利な状態となった場合であっても、所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回の開始を契機として制御モードを第1の制御モードから第2の制御モードに切り替えるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

10

さらに、制御モードを切り替える契機は、所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回の開始であるので、当該第1特別情報遊技回が終了した後には特典が付与される処理を実行することも可能であり、遊技者に種々の遊技の状態の変化を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4741】

<特徴bD群>

特徴bD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【4742】

[特徴bD1]

20

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第1の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第2の入球部と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、

30

前記第1の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第2の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第1の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第1の特別情報、および、前記第2の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第2の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第1の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第1特別情報遊技回と、前記第2の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第2特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

40

前記演出実行手段は、

1回の前記第1特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第2特別情報遊技回において実行する演出を、当該1回の前記第1特別情報遊技回に対応する前記第1の特別情報に基づいて決定する手段（第2実施形態において、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4743】

特徴bD1によれば、1回の前記第1特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの

50

期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回において実行する演出を、当該 1 回の前記第 1 特別情報遊技回に対応する前記第 1 の特別情報に基づいて決定するので、第 2 特別情報遊技回において実行する演出を介して間接的に第 1 特別情報遊技回について遊技者に推測させることができ、第 2 特別情報遊技回において実行する演出を利用して第 1 特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

【 4 7 4 4 】

[特徴 b D 2]

特徴 b D 1 に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

10

前記特典付与手段が付与する前記特典の種別を、複数種類の前記特典の種別の中から決定する特典種別決定手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 特別情報遊技回に対応する前記第 1 の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第 1 特別情報遊技回の終了後に付与される前記特典の種別に基づいて、当該第 1 特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回において実行する演出を決定する手段（特別ボーナス処理に対応する第 1 始動口用遊技回における大当たり種別に基づいて、当該特別ボーナス処理の期間に実行される第 2 始動口用遊技回の小当たり用の演出パターンテーブルを設定する機能）を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 4 5 】

特徴 b D 2 によれば、第 2 特別情報遊技回において実行する演出を利用して第 1 特別情報遊技回の終了後に付与される特典の種別について遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 7 4 6 】

[特徴 b D 3]

特徴 b D 1 または特徴 b D 2 に記載の遊技機であって、

前記判定手段は前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定するための判定モードとして少なくとも第 1 の判定モード（低確率モード）と第 2 の判定モード（高確率モード）の 2 種類の判定モードを実行可能であり、

30

前記判定手段が前記第 2 の判定モードを実行している場合の方が、前記第 1 の判定モードを実行している場合より、前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高く、

前記演出実行手段は、

前記第 1 特別情報遊技回に対応する前記第 1 の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該第 1 特別情報遊技回の終了後に実行される遊技回において前記判定手段が実行する判定モードの種類に基づいて、当該第 1 特別情報遊技回が開始されてから終了するまでの期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回において実行する演出を決定する手段（特別ボーナス処理に対応する第 1 始動口用遊技回における大当たり種別が確変大当たりか通常大当たりかによって、当該特別ボーナス処理の期間に実行される第 2 始動口用遊技回の小

40

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 4 7 】

特徴 b D 3 によれば、第 2 特別情報遊技回において実行する演出を利用して、第 1 の特別情報が所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回の終了後に実行される遊技回の判定モードの種類について遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 7 4 8 】

< 特徴 b E 群 >

特徴 b E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

50

【 4 7 4 9 】

[特徴 b E 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、

10

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、

遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

20

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回（第 2 実施形態における第 1 始動口用遊技回）と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回（第 2 始動口用遊技回）とを並行して実行する手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記第 1 特別情報遊技回に対応する前記第 1 の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第 1 特別情報遊技回の終了後に、特典である遊技回終了後特典を付与する遊技回終了後特典付与手段（第 2 実施形態における開閉実行モードを実行する機能）と、

前記第 1 特別情報遊技回に対応する前記第 1 の特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に、特典である遊技回実行中特典を付与する遊技回実行中特典付与手段（第 2 実施形態における特別ボーナス処理を実行する機能）と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 7 5 0 】

特徴 b E 1 によれば、遊技回終了後特典付与手段と遊技回実行中特典付与手段とを備えるので、遊技回終了後特典および遊技回実行中特典について遊技者に期待感を付与することができる。また、例えば、遊技回実行中特典を付与する場合と付与しない場合とを設定することで、所定の条件を満たす第 1 の特別情報に対応する第 1 特別情報遊技回が実行されている期間であっても、遊技回実行中特典が付与されるのか否かを推測させ、遊技者に緊迫感を付与することができる。

40

【 4 7 5 1 】

[特徴 b E 2]

特徴 b E 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行中特典付与手段は、

前記遊技回実行中特典を付与する前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回（第 2 始動口用遊技回）を契機として、前記遊技回実行中特典（第 2 始動口用遊技回における小当たりを契機としたラウンド遊技による特典）を付与する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

50

【 4 7 5 2 】

特徴 b E 2 によれば、遊技回実行中特典を付与する第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回を契機として、遊技回実行中特典を付与するので、第 1 特別情報遊技回に対応する第 1 の特別情報が所定の条件を満たす場合であっても、さらに第 2 特別情報遊技回を実行させることによる、より一層大きな期待感を遊技者に付与することができる。

【 4 7 5 3 】

[特徴 b E 3]

特徴 b E 1 または特徴 b E 2 に記載の遊技機であって、

前記特別情報に基づいて前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間である遊技時間を設定する遊技時間設定手段を備え、 10

前記遊技回実行中特典として付与される特典の量の上限値は、前記遊技回実行中特典を付与する前記第 1 特別情報遊技回に対して前記遊技時間設定手段が設定した前記遊技時間の長さ（特別ボーナス処理として実行される第 1 始動口用遊技回の変動時間の長さ）に基づいて決定される

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 5 4 】

特徴 b E 3 によれば、遊技回実行中特典として付与される特典の量の上限値は、遊技回実行中特典を付与する第 1 特別情報遊技回に対して遊技時間設定手段が設定した遊技時間の長さに基づいて決定されるので、遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回がより長く続いて欲しいといった期待感を付与することができる。また、第 1 特別情報遊技回の終了が近づくとつれて遊技回実行中特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、第 1 特別情報遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。 20

【 4 7 5 5 】

< 特徴 b F 群 >

特徴 b F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 7 5 6 】

[特徴 b F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、 30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、

演出を実行する演出実行手段と、 40

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回で 50

ある第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報を取得し、前記経過時間情報に基づいて、当該経過時間情報の取得対象である前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回に対応する演出を設定する演出設定処理を実行する演出設定処理実行手段（第 2 実施形態において、特別ボーナス時の小当たり用の演出パターンの設定処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【 4 7 5 7 】

特徴 b F 1 によれば、第 1 特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間に関する情報である経過時間情報に基づいて、当該第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回に対応する演出を設定するので、実行された第 2 特別情報遊技回に対応する演出を認識した遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回が実行されてからの経過時間や第 1 特別情報遊技回が終了するまでの残時間を推測させ、第 2 特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第 1 特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

【 4 7 5 8 】

[特徴 b F 2]

20

特徴 b F 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記経過時間情報の取得対象である前記第 1 特別情報遊技回に対応する前記第 1 の特別情報に基づいて、前記演出設定処理を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 5 9 】

特徴 b F 2 によれば、経過時間情報の取得対象である第 1 特別情報遊技回に対応する第 1 の特別情報に基づいて、演出設定処理を実行するか否かを決定する。よって、遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回に対応する演出に基づいて、第 1 特別情報遊技回に対応する第 1 の特別情報が所定の条件を満たしているのかを推測させることを可能にし、第 2 特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第 1 特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

30

【 4 7 6 0 】

[特徴 b F 3]

特徴 b F 1 または特徴 b F 2 に記載の遊技機であって、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記第 1 特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該特定の条件を満たす前記第 1 特別情報遊技回が開始されてから所定のタイミングまでの経過時間（第 1 始動口用遊技回の変動時間の残時間 R T）に関する情報である経過時間情報を取得し、前記経過時間情報の取得対象である前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行する前記第 2 特別情報遊技回に対応する演出を設定する演出設定処理を実行する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 6 1 】

特徴 b F 3 によれば、遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回に対応する演出に基づいて、第 1 特別情報遊技回が特定の条件を満たしているのか否かを推測させることを可能にし、第 2 特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に第 1 特別情報遊技回に対する期待感を付与することができる。

50

【 4 7 6 2 】

[特徴 b F 4]

特徴 b F 3 に記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすと前記判定手段が判定した場合に、当該判定の結果を報知する遊技回の終了後に特典を付与する遊技回終了後特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回が前記特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与する遊技回実行中特典付与手段（特別ボーナス処理を実行する機能）とを備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【 4 7 6 3 】

特徴 b F 4 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が特定の条件を満たす場合に、当該遊技回の実行中に特典を付与するので、遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される第 2 特別情報遊技回に対応する演出に基づいて、第 1 特別情報遊技回が特定の条件を満たしているのか否かを推測させることを可能にし、第 2 特別情報遊技回に対応する演出を介して間接的に、第 1 特別情報遊技回の実行中に付与される可能性がある特典についてより一層大きな期待感を付与することができる。

【 4 7 6 4 】

20

< 特徴 b G 群 >

特徴 b G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 7 6 5 】

[特徴 b G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する判定結果報知手段と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、

特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

40

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たり

50

に当選した場合に)、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に(小当たりの場合に)、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段とを備え、

前記判定結果報知手段は、

前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第2特別情報遊技回に対応する前記第2の特別情報が前記所定の条件を満たしているとは前記判定手段が判定した場合には、前記第2の特別情報が前記所定の条件を満たしていないことを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知するにも関わらず、前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第2特別情報遊技回
10
に対応する前記第2の特別情報が前記特定の条件を満たしているとは前記判定手段が判定した場合には、前記第2の特別情報が前記特定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知する特定条件成立報知処理を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4766】

特徴bG1によれば、第1の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理と、第2の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理とが、同時期に競合してしまうことを回避することができる。
20

【4767】

[特徴bG2]

特徴bG1に記載の遊技機であって、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段(第2実施形態における電動役物44a)と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態(電動役物44aが閉鎖した状態)と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態(電動役物44aが開放した状態)との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第1の制御モード(高頻度サポートモード)と第2の制御モード(低頻度サポートモード)とを実行可能な制御手段と、
30
を備え、

前記制御手段は、

前記所定の条件を満たす前記第1の特別情報に対応する前記第1特別情報遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第1の制御モード(高頻度サポートモード)から前記第2の制御モード(低頻度サポートモード)に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4768】

特徴bG2によれば、所定の条件を満たす第1の特別情報に対応する第1特別情報遊技回の開始時に、制御モードを第1の制御モードから第2の制御モードに切り替える手段を備えるので、第1特別情報遊技回の開始後に実行する処理と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。
40

【4769】

<特徴bH群>

特徴bH群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【4770】

[特徴bH1]

遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
50

前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第１の入球部（第１始動口３３）と、
前記遊技領域を流通する遊技球が入球可能な第２の入球部（第２始動口３４）と、
前記第１の入球部および前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が、所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記判定の結果を示すための識別情報を表示する表示手段（第２実施形態における液晶表示装置４１）と、

を備える遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記表示手段は、

前記第１の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第１識別情報（第２実施形態における第１液晶用図柄）と、前記第２の特別情報に基づく前記判定の結果を示すための識別情報である第２識別情報（第２実施形態における第２液晶用図柄）とを、各々、当該表示手段の異なる表示領域に表示する領域別表示手段を備え、

前記領域別表示手段は、

前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が第１の状態（先に当選した第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選していない状態）において実行された場合には、前記第１の特別情報に対応する前記第１識別情報を表示する表示領域と前記第２の特別情報に対応する前記第２識別情報を表示する表示領域とを入れ替える処理を実行しないにも関わらず、前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が第２の状態（先に当選した第１始動口用遊技回において特定確変大当たりに当選している状態）において実行された場合には、前記第１の特別情報に対応する前記第１識別情報を表示する表示領域と前記第２の特別情報に対応する前記第２識別情報を表示する表示領域とを所定のタイミングで入れ替える処理を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４７７１】

特徴ｂＨ１によれば、第１の特別情報が所定の条件を満たす場合であっても、当該第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回が実行された状態によって、第１識別情報を表示する表示領域と第２識別情報を表示する表示領域とを入れ替える処理が実行される場合と実行されない場合とがあるので、第１の特別情報が所定の条件を満たす第１特別情報遊技回が実行された場合に、表示領域の入れ替えが実行されたか否かを遊技者に認識させることによって、当該第１特別情報遊技回が実行された状態が、第１の状態であったのか第２の状態であったのかを推測させることができる。

【４７７２】

[特徴ｂＨ２]

特徴ｂＨ１に記載の遊技機であって

前記第１の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第１特別情報遊技回が実行される状態が前記第１の状態であるか前記第２の状態であるかを判定する状態判定処理を実行する状態判定処理実行手段を備え、

前記状態判定手段は、

10

20

30

40

50

前記第 1 の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第 1 特別情報遊技回よりも先に実行された第 1 特別情報遊技回である先実行第 1 特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいて前記状態判定処理を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 7 3 】

特徴 b H 2 によれば、第 1 の特別情報が所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回が実行される状態が第 1 の状態であるか第 2 の状態であるかの判定は、先実行第 1 特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいて行われるので、例えば、所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回において、先実行第 1 特別情報遊技回に対応する特別情報に基づいた処理を、表示領域の入れ替えの実行の可否を利用した処理にすることができ、例えば、表示領域を 10
入れ替えるか入れ替えないかといった演出を実行することによって、先実行第 1 特別情報遊技回に対応する特別情報に関する情報を示唆することができる。

【 4 7 7 4 】

< 特徴 b I 群 >

特徴 b I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 7 7 5 】

[特徴 b I 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記特別情報に基づいて前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間である遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、特典を付与する特典付与手段（第 2 実施形態における特別ボーナス処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記特典として付与される特典の量の上限値は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回に対して前記遊技時間設定手段が設定した前記遊技時間の長さ（特別ボーナス処理として実行される第 1 始動口用遊技回の変動時間の長さ）に基づいて決定される

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 7 6 】

特徴 b I 1 によれば、特典として付与される特典の量の上限値は、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回に対して遊技時間設定手段が設定した遊技時間の長さに基づいて決定されるので、遊技者に対して、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の遊技時間が、より長く続いて欲しいといった期待感を付与することができる。また、当該遊技回の終了が近づくにつれて特典を少しでも多く取得したいといった期待感や、当該遊技回の終了時期に関する焦燥感を付与することができ、遊技者の感情に抑揚を付与することができる。

【 4 7 7 7 】

[特徴 b I 2]

特徴 b I 1 に記載の遊技機であって、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段と、

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態で

10

20

30

40

50

ある第 1 の状態と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第 1 の制御モードと第 2 の制御モードとを実行可能な制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記特典付与手段が前記特典を付与する場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御モードを前記第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）から前記第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 7 8 】

特徴 b I 2 によれば、特典付与手段が特典を付与する場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、制御モードを第 1 の制御モードから第 2 の制御モードに切り替えるので、当該遊技回の開始後に付与される特典と、状態遷移手段の制御モードとによって、過度に遊技者に有利または不利な状態になることを抑制することができる。

【 4 7 7 9 】

[特徴 b I 3]

20

特徴 b I 2 に記載の遊技機であって、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、

前記制御手段が前記第 1 の制御モード（高頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記第 2 の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部に遊技球が入球しやすい

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 8 0 】

特徴 b I 3 によれば、状態遷移手段を第 1 の制御モードで制御する場合の方が第 2 の制御モードで制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。すなわち、第 1 の制御モードは第 2 の制御モードよりも遊技者に有利な制御モードである。従って、本特徴の遊技機によれば、特典付与手段によって特典が付与される遊技回の開始時に、制御モードを遊技者に有利な制御モードから遊技者に有利となりすぎない制御モードに切り替えることができるので、遊技者に過度に有利な状態になることを抑制することができる。

30

【 4 7 8 1 】

< 特徴 b J 群 >

特徴 b J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 7 8 2 】

[特徴 b J 1]

40

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

50

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、
発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、
を備える遊技機であって、
前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記
第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1
の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記
特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

10

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回で
ある第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果
を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記遊技時間設定手段は、

前記第 1 の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第 1 特別情報遊技回が開始されたこ
と（大当たりに当選している第 1 始動口用遊技回が開始されたこと）を契機として、前記
第 2 特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、第 1 の設定方法（第 2 実施形態におけ
る高確高頻度時変動時間情報取得処理 / ステップ S b 1 3 0 5）から、設定する遊技時間
の平均値が前記第 1 の設定方法と異なる第 2 の設定方法（第 2 実施形態における高確低頻
度時変動時間情報取得処理 / ステップ S b 1 3 0 6）に切り替える手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 8 3 】

特徴 b J 1 によれば、第 1 の特別情報が所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回が開始
されたことを契機として、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第 1 の設定方法
から、設定する遊技時間の平均値が第 1 の設定方法と異なる第 2 の設定方法に切り替える
手段を備えるので、第 1 の特別情報が所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回の開始前と
開始後で、単位時間当たりの第 2 特別情報遊技回の実行回数を変更することができ、遊技
における遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。すなわち、第 1 の特別情
報が所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回が開始されたことを契機として、遊技におけ
る遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。

30

【 4 7 8 4 】

[特徴 b J 2]

特徴 b J 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の設定方法は、前記第 1 の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短い
ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 8 5 】

特徴 b J 2 によれば、第 2 の設定方法は、第 1 の設定方法よりも設定される遊技時間の
平均値が短いので、第 1 の特別情報が所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回の開始前と
比較して、開始後における単位時間当たりの第 2 特別情報遊技回の実行回数を多くするこ
とができ、有利な遊技の状態にすることができる。すなわち、第 1 の特別情報が所定の条
件を満たす第 1 特別情報遊技回が開始されたことを契機として、有利な遊技の状態にする
ことができる。

40

【 4 7 8 6 】

[特徴 b J 3]

特徴 b J 1 または特徴 b J 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技時間設定手段は、

前記第 2 特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法として、設定する遊技時間の平均値
が異なる複数種類の遊技時間の設定方法を選択可能であり、

前記第 1 の特別情報が前記所定の条件を満たす前記第 1 特別情報遊技回が開始されたこ

50

とを契機として、前記第 2 特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、前記第 1 の設定方法から、前記複数種類の遊技時間の設定方法のうちの一の遊技時間の設定方法に切り替え、

前記一の遊技時間の設定方法は、前記設定する遊技時間の平均値が異なる複数種類の遊技時間の設定方法の中から、前記所定の条件を満たす前記第 1 特別情報遊技回に対応する前記第 1 の特別情報に基づいて決定される

ことを特徴とする遊技機（第 2 実施形態の変形例 18 における遊技機）。

【4787】

特徴 b J 3 によれば、第 1 の特別情報が所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回が開始されたことを契機として切り替える第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法は、所定の条件を満たす第 1 特別情報遊技回に対応する第 1 の特別情報に基づいて決定されるので、遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回が所定の条件を満たしたことによる期待感とは別に、第 1 特別情報遊技回が開始されたことを契機として切り替えられる第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法についての期待感も付与することができる。

10

【4788】

< 特徴 b K 群 >

特徴 b K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【4789】

[特徴 b K1]

20

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第 2 実施形態における電動役物 44 a）と、

30

前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第 1 の状態（電動役物 44 a が閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態（電動役物 44 a が開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードを複数種類実行可能な制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記制御手段は、

当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モード（第 2 実施形態の変形例 1 における高頻度サポートモード A と高頻度サポートモード B）のうち特定の制御モード（高頻度サポートモード B）を実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記判定の結果に基づいて、実行中の前記特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードではない制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モード切替判定処理を実行しない手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機（第 2 実施形態の変形例 1 における遊技機）。

【4790】

50

特徴 b K 1 によれば、特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による判定の結果を報知する遊技回の開始時に、判定の結果に基づいて、実行中の特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するので、制御手段によって特定の制御モードが実行されている場合には、遊技者に対して、遊技回の開始時に、判定の結果について期待感を付与することに加えて、制御モードが切り替わるか否かといった期待感を付与することができる。

【 4 7 9 1 】

[特徴 b K 2]

特徴 b K 1 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モード切替判定処理を実行し、前記制御モードを切り替えると判定した場合には、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モードを前記特定の制御モードから所定の制御モードに切り替える手段を備え、

前記発射手段によって所定の発射強度で遊技球が連続して発射されている状況においては、

前記制御手段が前記特定の制御モード（第 2 実施形態の変形例 1 における高頻度サポートモード B）で前記状態遷移手段を制御する場合の方が、前記制御手段が前記所定の制御モード（低頻度サポートモード）で前記状態遷移手段を制御する場合よりも、前記入球部に遊技球が入球しやすい

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 9 2 】

特徴 b K 2 によれば、制御手段が特定の制御モードで状態遷移手段を制御する場合の方が、所定の制御モードで状態遷移手段を制御する場合よりも入球部に遊技球が入球しやすい。よって、制御手段によって制御モードが切り替えられた際に、なんらかの処理が実行されることによって遊技の状態が遊技者に有利な状態に移行する場合であっても、制御モードが特定の制御モードから所定の制御モードに切り替わるので、遊技者に対して過度に有利となることを抑制することができる。

【 4 7 9 3 】

[特徴 b K 3]

特徴 b K 1 または特徴 b K 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モード切替判定処理において、前記判定手段による前記判定の結果として前記判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしている場合に、前記制御モードを切り替えると判定する

ことを特徴とする遊技機。

【 4 7 9 4 】

特徴 b K 3 によれば、判定手段による判定の結果として判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしている場合に制御モードを切り替えると判定するので、制御モードが切り替わったことを認識した遊技者に対して、判定の対象となる特別情報が所定の条件を満たしたことを認識させることができる。よって、制御モードの切り替わりを用いて遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 7 9 5 】

< 特徴 b L 群 >

特徴 b L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 7 9 6 】

[特徴 b L 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

10

20

30

40

50

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記遊技回実行手段が実行する遊技回の時間を遊技時間とした場合に、前記遊技時間を設定する遊技時間設定手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第１の入球部と、

10

発射された遊技球が入球可能な入球部である第２の入球部と、

前記第１の入球部または前記第２の入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第１の入球部または前記第２の入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４ａが閉鎖した状態）と、前記第１の入球部または前記第２の入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４ａが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードを複数種類実行可能な制御手段と、

を備える遊技機であって、

20

前記情報取得手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第２の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第１の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報、および、前記第２の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第１の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

30

前記遊技時間設定手段は、

前記制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モード（第２実施形態の変形例１における高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢ）のうちの特定の制御モード（高頻度サポートモードＢ）を実行中である場合には、前記判定手段による前記第１の特別情報に対する前記判定の結果を報知する前記第１特別情報遊技回の開始時に、当該第１の特別情報に対する前記判定の結果に基づいて、前記第２特別情報遊技回の前記遊技時間の設定方法を、第１の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が前記第１の設定方法と異なる第２の設定方法に切り替えるか否かを判定する設定方法切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードとは異なる制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記第１の特別情報に対する前記判定の結果を報知する前記第１特別情報遊技回の開始時に、前記設定方法切替判定処理を実行しない手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機（第２実施形態の変形例１における遊技機）。

【４７９７】

第２特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第１の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が第１の設定方法と異なる第２の設定方法に切り替えた場合、単位時間当たりの第２特別情報遊技回の実行回数を変更することができ、遊技における遊技者の有利・不利の度合いを変更することができる。

【４７９８】

50

よって、特徴 b L 1 によれば、制御手段が実行可能な複数種類の制御モードのうちの特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による第 1 の特別情報に対する判定の結果を報知する第 1 特別情報遊技回の開始時に、当該第 1 の特別情報に対する判定の結果に基づいて、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法を、第 1 の設定方法から、設定する遊技時間の平均値が第 1 の設定方法と異なる第 2 の設定方法に切り替えるか否かを判定する設定方法切替判定処理を実行するので、制御手段が特定の制御モードを実行していることを認識した遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回の開始時に、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が切り替わるか、すなわち、遊技における遊技者の有利・不利の度合いが変更されるかといった期待感や緊迫感を付与することができる。

【 4 7 9 9 】

10

[特徴 b L 2]

特徴 b L 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の設定方法は、前記第 1 の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いことを特徴とする遊技機。

【 4 8 0 0 】

特徴 b L 2 によれば、第 2 の設定方法は、第 1 の設定方法よりも設定される遊技時間の平均値が短いので、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が第 1 の設定方法から第 2 の設定方法に切り替わった場合には、単位時間当たりの第 2 特別情報遊技回の実行回数を多くすることができ、遊技者にとって有利な状態に移行することができる。よって、制御手段が特定の制御モードを実行していることを認識した遊技者に対して、第 1 特別情報遊技回の開始時に、第 2 特別情報遊技回の遊技時間の設定方法が第 1 の設定方法から第 2 の設定方法に切り替わって有利な状態に移行しないかといった期待感を付与することができる。

20

【 4 8 0 1 】

[特徴 b L 3]

特徴 b L 1 または特徴 b L 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの特定の制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記判定の結果に基づいて、実行中の前記特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するにも関わらず、当該制御手段が実行可能な前記複数種類の制御モードのうちの前記特定の制御モードとは異なる制御モードを実行中である場合には、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回の開始時に、前記制御モード切替判定処理を実行しない手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 0 2 】

特徴 b L 3 によれば、特定の制御モードを実行中である場合には、判定手段による判定の結果を報知する遊技回の開始時に、判定の結果に基づいて、実行中の特定の制御モードから当該特定の制御モードとは異なる他の種類の制御モードに切り替えるか否かを判定する処理である制御モード切替判定処理を実行するので、遊技者は、制御手段によって特定の制御モードが実行されている場合には、遊技者に対して、遊技回の開始時に、判定の結果について期待感を付与することに加えて、制御モードが切り替わるか否かといった期待感を付与することができる。

40

【 4 8 0 3 】

< 特徴 b M 群 >

特徴 b M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 8 0 4 】

[特徴 b M 1]

50

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が入球可能な入球部と、
前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第２実施形態における電動役物４４
a）と、
前記補助手段の状態を、前記入球部への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第１の状態（電動役物４４aが閉鎖した状態）と、前記入球部への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第２の状態（電動役物４４aが開放した状態）との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして少なくとも第１の制御モード（高頻度サポートモード）と第２の制御モード（低頻度サポートモード）とを実行可能な制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、
前記第１の制御モードから前記第２の制御モードに切り替えた時点（高頻度サポートモードフラグをＯＮからＯＦＦに切り替えた時点）から、前記補助手段が前記第２の制御モードで状態遷移を開始する時点までの期間である制御モード移行期間（第２実施形態の変形例１９におけるサポートモード移行期間）において、前記補助手段を複数種類の動作態様で制御可能である
ことを特徴とする遊技機（第２実施形態の変形例１９における遊技機）。
【４８０５】
特徴ｂＭ１によれば、制御モード移行期間において、補助手段を複数種類の動作態様で制御することによって、第１の制御モードから第２の制御モードへの切り替え時に、遊技者に種々の推測をさせたり期待感を付与したりすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、制御モード移行期間に、第１の制御モードや第２の制御モードにおける動作態様とは異なる動作態様で補助手段を制御することによって、遊技者に一時的な混乱を付与することや、意外性を付与することができる。
【４８０６】
〔特徴ｂＭ２〕
特徴ｂＭ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モード移行期間における前記補助手段の動作態様を、前記第１の制御モードの実行を継続した場合の動作態様である第１の動作態様で制御する手段と、
前記制御モード移行期間における前記補助手段の動作態様を、前記第１の動作態様とは異なる動作態様で制御する手段とを備える
ことを特徴とする遊技機。
【４８０７】
特徴ｂＭ２によれば、制御モード移行期間における補助手段の動作態様を、第１の制御モードの実行を継続した場合の動作態様である第１の動作態様で制御する手段を備えるので、第１の制御モードから第２の制御モードへ切り替わったことを遊技者に認識させることを遅らせることができ、遊技者の推測を覆したり、遊技者に意外性を付与することができる。また、制御モード移行期間における補助手段の動作態様を、第１の動作態様とは異なる動作態様で制御する手段を備えるので、制御部が制御モードを第１の制御モードから第２の制御モードに切り替えたタイミングで制御モードが切り替わったことを遊技者に認

10

20

30

40

50

識させることや、遊技がどのような状態に移行したのかを遊技者が一時的に認識させにくくすることなど、興趣の向上につながる種々の制御をすることができる。さらに、これらの手段を組み合わせる用いることによって、制御モード移行期間において、遊技者に種々の感情を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 8 0 8 】

< 特徴 b N 群 >

特徴 b N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 4 8 0 9 】

[特徴 b N 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する判定結果報知手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を図柄を用いて報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 1 の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部である第 2 の入球部と、

発射された遊技球が入球可能な入球部であって、所定の役物が作動した場合に入球が容易になる第 3 の入球部と、

前記所定の役物（第 2 実施形態の可変入賞装置 3 6、開閉扉 3 6 b）の動作を制御する役物制御手段と、

特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記情報取得手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段と、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する手段とを備え、

前記取得情報記憶手段は、

前記第 1 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 1 の特別情報、および、前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第 2 の特別情報を、各々、記憶する手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第 1 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 1 特別情報遊技回と、前記第 2 の特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第 2 特別情報遊技回とを並行して実行する手段を備え、

前記役物制御手段は、

前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、前記所定の役物（第 2 実施形態の可変入賞装置 3 6、開閉扉 3 6 b）を作動させる所定条件作動手段と、前記所定の条件とは異なる特定の条件を満たす場合に（小当たりに当選した場合に）、前記所定の役物（第 2 実施形態の可変入賞装置 3 6、開閉扉 3 6 b）を作動させる特定条件作動手段とを備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、当該遊技回の終了時に前記所定条件作動手段に前記所定の役物を動作させることによって特典を付与する所定条件成立時特典付与手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記第 1 の特別情報に対応する前記第 1 特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第 2 特別情報遊技回に対応する前記第 2 の特別情報が前

10

20

30

40

50

記特定の条件として第１の特定の条件を満たす場合には（第２実施形態の変形例１２における第１小当たりに当選した場合には）、前記第１の特定の条件を満たす前記第２の特別情報に対応する前記第２特別情報遊技回の終了時に、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回を終了させる手段と、

前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する前記第２の特別情報が前記特定の条件として第２の特定の条件を満たす場合には（第２実施形態の変形例１２における第２小当たりに当選した場合には）、前記第２の特定の条件を満たす前記第２の特別情報に対応する前記第２特別情報遊技回の終了時に、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回を終了させない手段とを備える

10

ことを特徴とする遊技機（第２実施形態の変形例１２における遊技機）。

【４８１０】

特徴ｂＮ１によれば、第２特別情報遊技回に対応する特別情報が第１の特定の条件を満たす場合には、当該第２特別情報遊技回の終了時に所定の条件を満たす第１の特別情報に対応する第１特別情報遊技回を終了させてしまうので、当該第１特別情報遊技回が実行されている期間に第２特別情報遊技回が実行された場合に、当該第２特別情報遊技回に対応する第２の特別情報が特定の条件を満たす場合であっても、当該特定の条件のうち第１の特定の条件を満たすのか第２の特定の条件を満たすのかを遊技者に推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

20

【４８１１】

[特徴ｂＮ２]

特徴ｂＮ１に記載の遊技機であって、

前記判定結果報知手段は、

前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する前記第２の特別情報が前記所定の条件を満たしているとは前記判定手段が判定した場合には、前記第２の特別情報が前記所定の条件を満たしていないことを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知するにも関わらず、前記所定の条件を満たす前記第１の特別情報に対応する前記第１特別情報遊技回が実行されている期間に実行される前記第２特別情報遊技回に対応する前記第２の特別情報が前記特定の条件を満たしているとは前記判定手段が判定した場合には、前記第２の特別情報が前記特定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する前記図柄を用いて当該判定の結果を報知する特定条件成立報知処理を実行する手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【４８１２】

特徴ｂＮ２によれば、第１の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理と、第２の特別情報が所定の条件を満たしていることを示す判定の結果に対応する図柄が表示されることを契機として実行される処理とが、同時期に競合してしまうことを回避することができる。

40

【４８１３】

< 特徴ｃＡ群 >

特徴ｃＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態から抽出される。

【４８１４】

[特徴ｃＡ１]

遊技球が入球可能な入球部（第３実施形態における特電始動口５２）と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

50

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第3実施形態における普通電動役物53）と、

前記補助手段の動作を制御する制御モードとして、第1の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1の制御モードで前記補助手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすい第2の制御モード（高頻度サポートモード）とを有する補助制御手段と、

を備える遊技機であって、

10

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第1判定モード（低確率モード）と、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モード（高確率モード）とを有しており、

当該遊技機は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回（大当たりに当選した遊技回）の終了後に、前記制御モードが前記第1制御モードであり、かつ、前記判定モードが前記第2判定モードである特定状態（第3実施形態における潜伏確変状態）に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【4815】

20

特徴c A 1によれば、所定の条件を満たす遊技回の終了後に特定状態に移行するので、当該特定状態に移行することを利用して種々の処理を実行することができる。例えば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の終了後に、特定状態である期間中に限って、固有の方法によって遊技者に特典を付与する処理を実行することができる。また、判定モードと制御モードとを制御することによって特定状態に移行させたり、特定状態から他の状態に移行させたりすることができる。よって、所定の条件を満たす遊技回の終了後において、判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替えるタイミングとを制御することによって、特定状態の継続時間を制御することができ、特定状態の場合のみに行う処理の実行時間を当該判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替えるタイミングとによって制御することができる。よって、所定の条件を満たす遊技回の終了後に、簡易な処理によって、種々の処理の実行制御を行うことができる。

30

【4816】

[特徴c A 2]

特徴c A 1に記載の遊技機であって、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記特定状態（第3実施形態における潜伏確変状態）である場合に、前記特典を付与する第1の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、

前記特定状態の終了後に、前記特典を付与する第2の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）と、

40

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4817】

特徴c A 2によれば、特定状態である場合に、特典を付与する第1の特典付与手段と、特定状態の終了後に、特典を付与する第2の特典付与手段とを備えるので、判定モードを切り替えるタイミングと制御モードを切り替えるタイミングとを制御することによって、第1の特典付与手段によって特典を付与する期間の時間的な長さを制御し、さらに、第2の特典付与手段が特典の付与を開始するタイミングを制御することができる。また、特典付与手段を2種類備えるので、第1の特典付与手段による特典の付与から第2の特典付与

50

手段による特典の付与に切り替わったことを認識した遊技者に意外性を付与することができる。

【 4 8 1 8 】

[特徴 c A 3]

特徴 c A 1 または特徴 c A 2 に記載の遊技機であって、
前記特定状態の継続時間を決定する継続時間決定手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理を実行する機能）を備え、
前記継続時間決定手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回における当該特別情報に基づいて前記継続時間を決定する手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【 4 8 1 9 】

特徴 c A 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回における当該特別情報に基づいて継続時間を決定するので、特別情報が所定の条件を満たすことによって遊技者に期待感を付与することに加え、遊技回の終了後に移行する特定状態の継続時間について推測させることができ、より一層の期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 8 2 0 】

< 特徴 c B 群 >

20

特徴 c B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【 4 8 2 1 】

[特徴 c B 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球部（第 3 実施形態における特電始動口 5 2 ）と、
前記第 1 の入球部に遊技球が入球した場合に、所定の駆動機構（第 2 開閉扉 5 5 b ）を駆動させる駆動手段と、
前記第 1 の入球部に遊技球が入球してから前記所定の駆動機構の駆動を開始するまでの時間である駆動開始時間を決定する駆動開始時間決定手段（第 3 実施形態における第 2 入賞口用開閉シナリオ設定処理を実行する機能）と、
遊技の進行に関する制御を実行する制御手段（主制御装置）と、
を備える遊技機であって、
前記駆動開始時間決定手段は、
前記制御手段による制御の状態（抽選モードとサポートモードの状態）に基づいて、前記駆動開始時間を決定する
ことを特徴とする遊技機。

30

【 4 8 2 2 】

特徴 c B 1 によれば、制御手段による制御の状態に基づいて、駆動機構の駆動開始時間が決定されるので、駆動機構の駆動を期待する遊技者に対して、遊技の進行の状態について注目させることができる。また、逆に、遊技の進行の状態と駆動開始時間とが関連していることから、遊技の進行の状態を把握しようとする遊技者に対して、第 1 の入球部への遊技球の入球および駆動機構の駆動に注目させることができる。結果として、遊技の進行に関する制御の状態と駆動開始時間とを関連付けて制御することによって、遊技者を常時遊技に注目させることができる。

40

【 4 8 2 3 】

[特徴 c B 2]

特徴 c B 1 に記載の遊技機であって、
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する

50

判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記第１の入球部への遊技球の入球を補助する補助手段（第３実施形態における普通電動役物５３）と、

前記補助手段の動作を制御する制御モードとして、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１の制御モードで前記補助手段を制御する場合よりも前記入球部に遊技球が入球しやすい第２の制御モード（高頻度サポートモード）とを有する補助制御手段と、

10

を備え、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）とを有しており、

前記制御手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ、前記判定モードが前記第２判定モードである特定状態（潜伏確変状態）に移行させ、

前記駆動開始時間決定手段は、

20

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から次の遊技回が開始されるまでの期間である特別遊技期間における状態が前記特定状態であるか否かに基づいて、前記特別遊技期間における前記駆動開始時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４８２４】

特徴ｃＢ２によれば、特別遊技期間における状態が特定状態か否かに基づいて、当該特別遊技期間における駆動開始時間を決定する。したがって、特別遊技機期間において、遊技者に対して、特定状態か否かに注目させることができる。より具体的には、特別遊技期間において、遊技者に対して、判定モードと制御モードに注目させることができる。結果として、判定モード、制御モード、第１の入球部への入球、駆動開始時間、駆動機構の駆動など、種々の要素について遊技者に注目をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【４８２５】

[特徴ｃＢ３]

特徴ｃＢ１または特徴ｃＢ２に記載の遊技機であって、

前記駆動機構は、遊技球が入球可能な第２の入球部（第２大入賞口５５ａ）を備え、

前記第２の入球部は、前記駆動機構が駆動することによって、駆動前と比較して遊技球の入球が容易となり、

前記遊技機はさらに、

前記第２の入球部に遊技球が入球したことを契機として賞球としての遊技球を払い出す賞球払い出し手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【４８２６】

特徴ｃＢ３によれば、駆動機構は、遊技球が入球可能な第２の入球部を備え、第２の入球部は、駆動機構が駆動することによって、駆動前と比較して遊技球の入球が容易となり、第２の入球部に遊技球が入球したことを契機として賞球としての遊技球を払い出すので、遊技者に、駆動機構の駆動開始時間により一層注目させることができるとともに、遊技の進行の状態により一層注目させることができる。

【４８２７】

< 特徴ｃＤ群 >

50

特徴 c D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【 4 8 2 8 】

[特徴 c D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、
を備え、

前記特典付与手段は、

前記特典を付与する期間である特典付与期間の時間的長さである特典付与時間（第 3 実施形態において特定期間におけるオープニング時間）を、前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する特典付与時間決定手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 2 9 】

特徴 c D 1 によれば、特典付与時間は条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、特別情報が所定の条件を満たしたことへの遊技者の満足感に加え、特典付与時間の長さについても期待感や緊迫感を付与することができる。換言すれば、遊技回に対応する特別情報について、所定の条件を満たすか否かといった期待感だけではなく、さらに、当該特別情報に対応する特典付与時間の長さについても期待感を付与することができる。

【 4 8 3 0 】

[特徴 c D 2]

特徴 c D 1 に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第 1 の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第 2 の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記第 1 の特典付与手段は、前記特典付与時間決定手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 の特典付与手段は、前記第 1 の特典付与手段による特典の付与の終了後に、当該第 2 の特典付与手段としての特典の付与を開始する手段（遊技状態移行処理においてオープニング期間の終了後に第 1 大入賞口開閉処理を実行する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 3 1 】

特徴 c D 2 によれば、第 1 の特典付与手段は、特典付与時間決定手段を備えるので、遊技回に対応する特別情報について、所定の条件を満たすか否かといった期待感だけではなく、さらに、第 1 の特典付与手段によって特典が付与される特典付与時間の長さについても期待感を付与することができる。さらに、特徴 c D 2 によれば、特典付与手段は、第 1 の特典付与手段と、第 2 の特典付与手段とを備えるので、第 1 の特典付与手段による特典の付与に加えて、第 2 の特典付与手段による特典の付与についても、遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 8 3 2 】

< 特徴 c E 群 >

10

20

30

40

50

特徴 c E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【 4 8 3 3 】

[特徴 c E 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

10

、
前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回（第 3 実施形態において大当たりや当選した遊技回）の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

を備える遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）とを有しており、

前記特典付与手段は、

前記特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記判定を行った前記判定モードに基づいて決定する手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 3 4 】

特徴 c E 1 によれば、特典を付与する処理の方法を、当該特典を付与する契機となった条件成立遊技回に対応する特別情報に対して判定手段が判定を行った判定モードに基づいて決定するので、遊技回実行時の判定モードについて第 1 判定モードであるのか第 2 判定モードであるのかといったことに遊技者を注目させることができる。さらに、現在の判定モードにおいて特別情報が所定の条件を満たした場合に、その後に実行される特典を付与する処理の方法について遊技者に推測および注目をさせることができる。また、遊技者が判定モードを把握することなく条件成立遊技回が終了し特典の付与が開始された場合に、特典を付与する処理の方法を把握することによって、先に実行された条件成立遊技回における判定モードを推測する楽しみを遊技者に提供することができる。このように、条件成立遊技回における判定モードと、条件成立遊技回の終了後における特典を付与する処理の方法とを関連させることによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 4 8 3 5 】

[特徴 c E 2]

特徴 c E 1 に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第 1 の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第 2 の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記第 1 判定モード（低確率モード）で前記判定を行った場合には、前記条件成立遊技回の終了後に前記第 1 の特典付与手段による特典の付与はされず、前記第 2 の特典付与手段による特典の付与がされ、

前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に対して前記判定手段が前記第 2 判定モード（高確率モード）で前記判定を行った場合には、前記条件成立遊技回の終了後に前記第 1 の特典付与手段による特典の付与がされ、前記第 1 の

40

50

特典付与手段による特典の付与が終了した後に、前記第 2 の特典付与手段による特典の付与がされる

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 3 6 】

特徴 c E 2 によれば、条件成立遊技回において第 1 判定モードで判定がされた場合には、条件成立遊技回の終了後に第 1 の特典付与手段による特典の付与はされず、第 2 の特典付与手段による特典の付与がされ、条件成立遊技回において第 2 判定モードで判定がされた場合には、条件成立遊技回の終了後に第 1 の特典付与手段による特典の付与がされ、第 1 の特典付与手段による特典の付与が終了した後に、第 2 の特典付与手段による特典の付与がされるので、条件成立遊技回における判定モードによって、その後に付与される特典において遊技者への有利の度合いが異なる。従って、より一層、遊技者に対して、判定モードについて注目をさせることができる。また、判定モードが第 2 判定モードである場合において特別情報が所定の条件を満たした場合には、第 1 の特典付与手段および第 2 の特典付与手段による特典が付与されるので、判定モードが第 2 判定モードである場合には、遊技者に対して、特別情報が所定の条件を満たすことに対して、さらに大きい期待感を付与することができる。

10

【 4 8 3 7 】

[特徴 c E 3]

特徴 c E 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の特典付与手段は、

当該第 1 の特典付与手段として前記特典を付与する期間である第 1 特典付与期間の時間的長さである第 1 特典付与時間（第 3 実施形態において特定期間におけるオープニング時間）を、前記特典を付与する契機となった前記条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する第 1 特典付与時間決定手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能）を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 3 8 】

特徴 c E 3 によれば、第 1 特典付与時間を、特典を付与する契機となった条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、第 1 の特典付与手段によって特典が付与されることが分かった場合であっても、さらに、当該条件成立遊技回における特別情報に基づいて決定された第 1 特典付与時間について、遊技者に推測をさせるとともに、期待感を付与することができる。

30

【 4 8 3 9 】

[特徴 c E 4]

特徴 c E 2 から特徴 c E 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球の入球が可能な第 1 の入球部（第 3 実施形態における特電始動口 5 2 ）と、

前記入球部に遊技球が入球したことを条件として駆動する駆動機構（第 2 可変入賞装置 5 5 ）と、

前記駆動機構が駆動することによって遊技球の入球が容易となる第 2 の入球部（第 2 大入賞口 5 5 a ）と、

40

を備え、

前記第 1 特典付与手段は、

前記条件成立遊技回の終了後から前記第 2 の特典付与手段が特典を開始するまでの期間である特定期間（第 3 実施形態におけるオープニング期間）において、当該特定期間以外の期間と比べて前記第 2 の入球部に遊技球が入りやすくなるように前記第 1 の入球部に遊技球が入球してから前記駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御する（特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間を特定期間以外の期間と比べて短くする）ことによって、前記特定期間に特典を付与する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 4 0 】

50

特徴 c E 4 によれば、特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて第 2 の入球部に遊技球が入りやすくなるように第 1 の入球部に遊技球が入球してから駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御することによって、特定期間に特典を付与するので、特定期間における第 1 の入球部に遊技球が入球してから駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様に対して、遊技者を注目させることができるとともに、当該駆動態様に基づいて遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 8 4 1 】

< 特徴 c F 群 >

特徴 c F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【 4 8 4 2 】

[特徴 c F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記特別情報が前記所定の条件を満たす（第 3 実施形態において大当たりに当選する）ことを条件として、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に、連続して駆動する第 1 の駆動機構（第 3 実施形態における第 1 可変入賞装置 5 4）と、

前記第 1 の駆動機構が駆動することによって、遊技球の入球が容易となる第 1 の入球部（第 1 大入賞口 5 4 a）と、

前記条件成立遊技回の終了後から前記第 1 の駆動機構が連続した駆動を開始するまでの期間である特定期間（オープニング期間）に、特典（特別ボーナス）を付与する特別特典付与手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 8 4 3 】

特徴 c F 1 によれば、条件成立遊技回の終了後から第 1 の駆動機構が連続した駆動を開始するまでの期間である特定期間に、特典を付与する。通常、特別情報が所定の条件を満たす場合には、当該所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の終了後に、第 1 の駆動機構が連続して駆動することによって遊技者に特典を付与する。特徴 c F 1 によれば、第 1 の駆動機構が連続して駆動することによって遊技者に特典を付与することに先立って、特定期間において特典を付与するので、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 8 4 4 】

[特徴 c F 2]

特徴 c F 1 に記載の遊技機であって、

前記特別特典付与手段は、

前記特定期間（オープニング期間）の時間的な長さを、前記条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定する手段を備える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 4 5 】

特徴 c F 2 によれば、特定期間の時間的な長さを、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて実行される各種処理（例えば演出など）に基づいて、特定期間の時間的な長さについて遊技者に推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 8 4 6 】

10

20

30

40

50

[特徴 c F 3]

特徴 M 1 または特徴 M 2 に記載の遊技機であって、
前記特別特典付与手段は、
前記付与する特典の有利度を、前記特定期間（オープニング期間）の時間的な長さによって制御する
ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 4 7 】

特徴 c F 3 によれば、付与する特典の有利度を、特定期間の時間的な長さによって制御するので、遊技者に対して、特定期間の時間的な長さについて、より一層期待感を付与することができる。

【 4 8 4 8 】

[特徴 c F 4]

特徴 M 1 から特徴 M 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第 1 の入球部（第 1 大入賞口 5 4 a）とは異なる第 2 の入球部（第 3 実施形態における特電始動口 5 2）と、
前記第 2 の入球部に遊技球が入球したことを条件として駆動する第 2 の駆動機構（第 2 可変入賞装置 5 5）と、
前記第 2 の駆動機構が駆動することによって遊技球の入球が容易となる第 3 の入球部（第 2 大入賞口 5 5 a）と、
を備え、
前記特別特典付与手段は、
前記特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて前記第 3 の入球部に遊技球が入りやすくなるように前記第 2 の入球部に遊技球が入球してから前記第 2 の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御する（特電始動口 5 2 に遊技球が入球してから第 2 開閉扉 5 5 b が開放するまでの時間を特定期間以外の期間と比べて短くする）ことによって、前記特定期間に特典を付与する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 4 9 】

特徴 c F 4 によれば、特定期間において、当該特定期間以外の期間と比べて第 3 の入球部に遊技球が入りやすくなるように第 2 の入球部に遊技球が入球してから第 2 の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様を制御することによって、特定期間に特典を付与するので、特定期間における第 2 の入球部に遊技球が入球してから第 2 の駆動機構の駆動が終了するまでの駆動態様に対して、遊技者を注目させることができるとともに、当該駆動態様に基づいて遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 8 5 0 】

< 特徴 c G 群 >

特徴 c G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【 4 8 5 1 】

[特徴 c G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記判定手段によって前記所定の条件を満たすと判定された特別情報に対応する前記遊技回である条件成立遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段と、
を備える遊技機であって、

2つの前記条件成立遊技回のうち、先に実行された前記条件成立遊技回を先条件成立遊技回（第3実施形態における先当選遊技回）とし、後に実行された前記条件成立遊技回を後条件成立遊技回（第3実施形態における後当選遊技回）とした場合に、

前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報（先当選遊技回の大当たり種別に基づく次回遊技回からの判定モード）に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4852】

特徴c G 1によれば、後条件成立遊技回の終了後に実行する処理を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後に実行される処理についての期待感を遊技者に付与することに加えて、次に条件成立遊技回（後条件成立遊技回）が実行された場合における処理の方法についても期待感を付与することができる。

【4853】

[特徴c G 2]

特徴c G 1に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理として、前記後条件成立遊技回の終了後に特典を付与する処理の方法を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報（先当選遊技回の大当たり種別に基づく次回遊技回からの判定モード）に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4854】

特徴c G 2によれば、後条件成立遊技回の終了後に特典を付与する処理の方法を、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する処理の方法についての期待感を遊技者に付与することに加えて、次に条件成立遊技回（後条件成立遊技回）が実行された場合における特典を付与する処理の方法についても期待感を付与することができる。また、条件成立遊技回が実行された場合に、当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する処理の方法について、遊技者に対して、当該条件成立遊技回の前に実行された条件成立遊技回（先条件成立遊技回）における特別情報に基づいて推測をさせることができる。従って、条件成立遊技回が実行された場合には、当該条件成立遊技回から見て先条件成立遊技回における特別情報に基づく当該条件成立遊技回の終了後の特典を付与する方法の推測、および、当該条件成立遊技回から見て後条件成立遊技回における特典を付与する方法の推測をさせることができ、1回の条件成立遊技回の実行で、遊技者に対して種々の推測を促し、さらに、期待感を付与することができる。

【4855】

[特徴c G 3]

特徴c G 2に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第1の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第2の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合（大当たり種別が確変大当たりである場合）には、前記後条件成立遊技回の終了後に、前記第1の特典付与手段によって特典の付与がされ、前記第1の特典付与手段による特典の付与が終了した後に、前記第2の特典付与手段による特典の付与がされ

前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たさない場合（大当たり種別が通常大当たりである場合）には、前記後条件成立遊技回の終了後に、前記第1の特典付与手段による特典の付与はされず、前記第2の特典付与手段による特典の付与がさ

10

20

30

40

50

れる

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 5 6 】

特徴 c G 3 によれば、先条件成立遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合には、当該先条件成立遊技回が終了した後の特典の付与について遊技者に期待感を付与することに加え、後条件成立遊技回の終了後の特典の付与についても大きな期待感を付与することができる。

【 4 8 5 7 】

[特徴 c G 4]

特徴 c G 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に当該第 1 の特典付与手段として前記特典を付与する期間である第 1 特典付与期間の時間的長さである第 1 特典付与時間を、前記後条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する第 1 特典付与時間決定手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理において大当たり種別に応じたオープニング時間に設定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 5 8 】

特徴 c G 4 によれば、先条件成立遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たしていた場合には、後条件成立遊技回の終了後の第 1 特典付与期間における第 1 特典付与時間を、当該後条件成立遊技回に基づいて遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。

【 4 8 5 9 】

[特徴 c G 5]

特徴 c G 1 から特徴 c G 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記後条件成立遊技回の終了後に実行する処理として、前記後条件成立遊技回の終了後から特典の付与（ラウンド遊技）を開始するまでの時間的長さ（オープニング時間）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定する手段（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定する機能）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 6 0 】

特徴 c G 5 によれば、後条件成立遊技回の終了後から特典の付与を開始するまでの時間的長さを、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定するので、後条件成立遊技回が実行され特典の付与が開始されるまでの時間的長さを、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて遊技者に推測させ、新たな遊技性を提供することができる。

【 4 8 6 1 】

[特徴 c G 6]

特徴 c G 5 に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

第 1 の特典付与手段（特別ボーナスを付与する機能）と、第 2 の特典付与手段（ラウンド遊技を実行する機能）とを備え、

前記後条件成立遊技回の終了後から前記第 2 の特典付与手段として特典の付与（ラウンド遊技）を開始するまでの期間である第 2 特典付与開始期間の時間的長さである第 2 特典付与開始時間（オープニング時間）を、前記先条件成立遊技回に対応する前記特別情報に基づいて決定し（第 3 実施形態におけるオープニング時間設定処理において高確率モードであるか否かを判定し）、

前記第 2 特典付与開始期間（オープニング期間）に、前記第 1 の特典付与手段として特典の付与（特別ボーナスの付与）を行う

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 6 2 】

特徴 c G 6 によれば、特典付与手段は、第 1 の特典付与手段と、第 2 の特典付与手段とを備えるので、条件成立遊技回が実行された場合には、遊技者に第 1 の特定付与手段による特典の付与に対する期待感に加え、第 2 の特典付与手段による特典の付与に対する期待感を付与することができる。また、第 1 の特典付与手段が特典を付与する期間である第 2 特典付与開始期間の時間的長さである第 2 特典付与開始時間は、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて決定されるので、遊技者に対して、先条件成立遊技回に対応する特別情報に基づいて第 2 特典付与開始時間を推測させるとともに、第 2 特典付与開始期間における第 1 の特典付与手段による特典の付与について期待感を付与することができる。

10

【 4 8 6 3 】

< 特徴 d A 群 >

特徴 d A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。

【 4 8 6 4 】

[特徴 d A 1]

第 1 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の消灯）と第 2 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の点灯）とを取り得る表示手段（起動時表示部 3 9 a と、起動時表示部 3 9 を制御する機能を実現する主制御装置 6 0）と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

20

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作（第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b の変動表示）が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記判定モードが前記第 2 判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段（R A M 6 4）と、

30

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第 2 判定モードである場合に、前記第 2 の表示態様で表示を行う手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 2 8 の通常処理におけるステップ S d 0 5 0 2 および S d 0 5 0 3）と、

前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替える手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 4 の当たり判定処理におけるステップ S d 1 1 0 4 ~ S d 1 1 0 6）と、を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 6 5 】

特徴 d A 1 によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第 2 判定モードである場合に、表示手段は第 2 の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴 d A 1 においては、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。具体的には、第 1 の表示態様に切

50

り替わったことで、遊技者は第 1 判定モードに移行したと推測して落胆してしまうが、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回では、実際は第 1 判定モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 8 6 6 】

[特徴 d A 2]

特徴 d A 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 判定モードと前記第 2 判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 3 の転落判定処理）を備え、

10

前記表示手段は、

前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記判定モード決定手段によって前記第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回の開始時に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替える手段（図 2 3 3 の転落判定処理におけるステップ S d 1 0 0 2、S d 1 0 0 4、および S d 1 0 0 5）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 6 7 】

特徴 d A 2 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替えるので、表示手段の表示態様から、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d A 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

20

【 4 8 6 8 】

[特徴 d A 3]

特徴 d A 2 に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回において、特定の演出を実行する手段と、

30

前記判定モード決定手段によって前記第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回において、前記特定の演出を実行する手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 6 9 】

特徴 d A 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、同じ特定の演出が実行されることから、特定の演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、表示手段の表示態様から、上記いずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、特徴 d A 3 によれば、特定の演出によって時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

40

[特徴 d A 4]

特徴 d A 1 から特徴 d A 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、L E Dを備え、

前記第 1 の表示態様は、前記 L E Dの消灯状態であり、

前記第 2 の表示態様は、前記 L E Dの点灯状態である

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 7 0 】

特徴 d A 4 によれば、L E Dの消灯 / 点灯状態といった簡単な表示態様で、判定モード

50

の識別が可能となる。したがって、特徴 d A 4 によれば、遊技者の視認性を向上することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【 4 8 7 1 】

< 特徴 d B 群 >

特徴 d B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。

【 4 8 7 2 】

[特徴 d B 1]

第 1 の表示態様と第 2 の表示態様とを取り得る表示手段と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

10

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モードと、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モードと、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記判定モードが前記第 2 判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

20

を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第 2 判定モードである場合に、前記第 2 の表示態様で表示を行う手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 2 8 の通常処理におけるステップ S d 0 5 0 2 および S d 0 5 0 3 ）と、

前記第 2 の表示態様で表示中に、所定の遊技回が開始されることを契機に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替える手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 4 の当たり判定処理におけるステップ S d 1 1 0 4 ~ S d 1 1 0 6 ）と、

30

を備え、

前記判定手段は、

前記所定の遊技回の開始時に前記表示手段が前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様への切り替えを行うにも拘わらず、前記所定の遊技回に対応する前記判定を前記第 2 判定モードで実行する手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 4 の当たり判定処理におけるステップ S d 1 1 0 1 ~ S d 1 1 0 3 ）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 7 3 】

特徴 d B 1 によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第 2 判定モードで場合に、表示手段は第 2 の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴 d B 1 においては、所定の遊技回の開始時に表示手段が第 2 の表示態様から第 1 の表示態様への切り替えを行うにも拘わらず、所定の遊技回に対応する判定を第 2 判定モードで実行するので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、特徴 d B 1 によれば、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 4 8 7 4 】

[特徴 d B 2]

特徴 d B 1 に記載の遊技機であって、

50

前記所定の遊技回は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回である

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 7 5 】

特徴 d B 2 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、第 1 判定モードに移行したとする遊技者の推測を覆すことができることから、遊技者により大きな意外性を付与することができ、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【 4 8 7 6 】

< 特徴 d C 群 >

特徴 d C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。 10

【 4 8 7 7 】

[特徴 d C 1]

第 1 の表示態様と第 2 の表示態様とを取り得る表示手段と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モードと、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モードと、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と 20

、
前記判定モードが前記第 2 判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

前記遊技回が開始される時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 判定モードと前記第 2 判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 3 の転落判定処理）と、
を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第 2 判定モードである場合に、前記第 2 の表示態様で表示を行う手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 2 8 の通常処理におけるステップ S d 0 5 0 2 ~ S d 0 5 0 3 ）と、

前記第 2 の表示態様で表示中に、所定の切替タイミングで、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替える手段と、

を備え、

前記判定手段が前記判定モードを前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに切り替えるタイミングは、前記判定モード決定手段が前記判定を前記第 1 判定モードで実行することを決定した前記遊技回としての第 1 の遊技回と、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回としての第 2 の遊技回と、で相違するのに対して（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 3 の転落判定処理におけるステップ S d 1 0 0 2 ~ S d 1 0 0 3 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 6 の遊技状態移行処理におけるステップ S d 1 3 0 8 ）、

前記第 1 の表示態様への切替を行う前記所定の切替タイミングは、前記第 1 の遊技回と前記第 2 の遊技回とで一致する（図 2 3 3 の転落判定処理におけるステップ S d 1 0 0 4 ~ S d 1 0 0 5 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 4 の当たり判定処理におけるステップ S d 1 1 0 5 ~ S d 1 1 0 6 ）

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 7 8 】

特徴 d C 1 によれば、表示手段が表示態様を第 1 の表示態様へ切り替える所定の切替タイミングが、判定モード決定手段が判定を第 1 判定モードで実行することを決定した第 1 の遊技回と、所定の条件を満たす特別情報に対応する第 2 の遊技回とで一致する。このために、表示手段の表示態様から、第 1 判定モードで実行することを決定した第 1 の遊技回か、所定の条件を満たす特別情報に対応する第 2 の遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d C 1 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 8 7 9 】

[特徴 d C 2]

特徴 d C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技回において、前記所定の切替タイミングは前記第 1 の遊技回の開始時であり、前記第 2 の遊技回において、前記所定の切替タイミングは前記第 2 の遊技回の開始時である

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 8 0 】

特徴 d C 2 によれば、遊技回が開始されたと同時に表示手段が表示態様を第 1 の表示態様へ切り替えることから、遊技者により緊張感を与えることができる。その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【 4 8 8 1 】

[特徴 d C 3]

特徴 d C 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技回において、前記判定手段が前記判定モードを第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに切り替えるタイミングは前記第 1 の遊技回の開始時であり、前記第 2 の遊技回において、前記判定手段が前記判定モードを第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに切り替えるタイミングは前記第 2 の遊技回の終了時である

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 8 2 】

特徴 d C 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する第 2 の遊技回においては、第 2 の遊技回の終了時に第 1 判定モードへの切り替えが行われることから、第 2 の遊技回に対応する判定を第 2 判定モードで実行することができる。したがって、特徴 d C 3 によれば、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【 4 8 8 3 】

< 特徴 d D 群 >

特徴 d D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。

【 4 8 8 4 】

[特徴 d D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
排他的な 2 つの状態である第 1 の状態（低確率モード）と第 2 の状態（高確率モード）とを特定可能な状態情報（抽選モードの情報）を記憶する状態記憶手段（高確率モードフラグ）と、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報に基づいて特定の処理（起動時表示部 3 9 a の点灯）の実行を開始する特定処理実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記状態記憶手段は、

10

20

30

40

50

前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態に切り替わる直前に記憶している前記状態情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る手段を備え、

前記特定処理実行手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに前記状態情報が前記第2の状態を特定する情報である場合に前記特定の処理（起動時表示部39aの点灯）の実行を開始する手段と、

前記所定の条件を満たす前記遊技回の開始時に前記特定の処理を終了する手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【4885】

特徴dD1によれば、特定処理実行手段は、非供給状態から供給状態に切り替わったときに、状態情報が第2の状態を特定する情報である場合に特定の処理の実行を開始するので、特定の処理が実行されていることを認識した遊技者に対して、第2の状態であることを認識させることができる。また、特定処理実行手段は、所定の条件を満たす遊技回の開始時に特定の処理を終了するので、判定手段による判定の結果と特定の処理の終了とが関連していることを遊技者に推測させることができる。従って、特定の処理が実行されている場合には、遊技者に特定の処理が終了するか否かに注目させることができ、特定の処理が終了した場合には、遊技回の開始時から遊技者に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【4886】

[特徴dD2]

特徴dD1に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モードとして、第1判定モードと、前記第1判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2判定モードとを実行する手段を備え、

前記第1の状態は、前記判定手段が前記第1判定モードを実行する状態であり、前記第2の状態は、前記判定手段が前記第2判定モードを実行する状態である

ことを特徴とする遊技機。

30

【4887】

特徴dD2によれば、第1の状態は、判定手段が第1判定モードを実行する状態であり、第2の状態は、判定手段が第2判定モードを実行する状態であるので、特定の処理が実行されていることを認識した遊技者に対して、第1判定モードよりも特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第2判定モードで判定手段が判定を行うことを推測させ、遊技者に期待感を付与することができる。

【4888】

[特徴dD3]

特徴dD1または特徴dD2に記載の遊技機であって、

遊技者が視認可能な表示部を備え、

前記特定処理実行手段は、

前記特定の処理として、前記表示部の表示態様を前記第2の状態であることを示す表示態様にする

ことを特徴とする遊技機。

40

【4889】

特徴dD3によれば、遊技者に対して表示部の表示態様に注目させることができる。また、表示部の表示態様が第2の状態であることを示す表示態様になっていることを認識した遊技者に対して期待感を付与することができる。

【4890】

<特徴dE群>

50

特徴 d E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。

【 4 8 9 1 】

[特徴 d E 1]

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への前記遊技球の入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

10

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記入球部への前記遊技球の入球を補助する手段であって、前記補助を行うためのサポートモードとして、第 1 サポートモード（低頻度サポートモード）と、前記入球部への遊技球の入球の可能性が前記第 1 のサポートモードよりも高い第 2 サポートモード（高頻度サポートモード）と、を有する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段を制御する制御手段であって、前記補助手段が前記第 1 サポートモードから前記第 2 サポートモードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後に、前記判定モードが前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに移行したことを契機に、前記補助手段を前記第 2 サポートモードから前記第 1 サポートモードに移行する制御手段と、

20

前記判定モードが前記第 2 判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報と、前記サポートモードが前記第 2 サポートモードであるか否かを特定するためのサポートモード情報と、をそれぞれ記憶する手段であって、前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報および前記サポートモード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

第 1 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の消灯）と第 2 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の点灯）とを取り得る表示手段であって、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第 2 判定モードである場合に、前記第 2 の表示態様で表示を行なう表示手段（起動時表示部 3 9 a と、起動時表示部 3 9 を制御する機能を実現する主制御装置 6 0）と、

30

を備える遊技機であって、

前記表示手段が前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後に、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合に、当該判定がなされた遊技回が開始される時に、前記表示手段は、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替え（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 4 の当たり判定処理におけるステップ S d 1 1 0 4 ~ S d 1 1 0 6）、前記制御手段は、前記サポートモードを前記第 2 サポートモードから前記第 1 のサポートモードに移行する（主制御基板 W 6 1 側の M P U 6 2 にて実行される図 2 3 4 の当たり判定処理におけるステップ S d 1 1 0 8 ~ S d 1 1 1 0）

40

ことを特徴とする遊技機。

【 4 8 9 2 】

特徴 d E 1 によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第 2 判定モードである場合に、表示手段は第 2 の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。また、特徴 d E 1 によれば、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後に、判定モードが第 1 判定モード

50

に移行したことを契機に、補助手段を第 1 サポートモードに移行する。このため、補助手段が第 2 サポートモードから第 1 サポートモードに移行した場合には、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。即ち、表示手段の表示態様が第 1 の表示態様に切り替わったこと、補助手段が第 1 サポートモードに切り替わったことの双方から、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに移行したと、遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴 d E 1 によれば、第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後の、特別情報が所定の条件を満たしたと判定がなされた遊技回の開始時において、遊技者の上記の推測を覆すことができる。具体的には、第 1 の表示態様に切り替わったことと第 1 サポートモードに切り替わったこととで、遊技者は第 1 判定モードに移行したと推測して落胆してしまうが、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回では、実際は第 1 判定モードに移行することがないことから、その落胆する遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 4 8 9 3 】

[特徴 d E 2]

特徴 d E 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 判定モードと前記第 2 判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段を備え、

20

前記表示手段が前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後に、前記判定を第 1 判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、当該決定がなされた遊技回が開始される時に、前記表示手段は、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替え、前記制御手段は、前記サポートモードを前記第 2 サポートモードから前記第 1 のサポートモードに移行することを特徴とする遊技機。

【 4 8 9 4 】

特徴 d E 2 によれば、表示手段が第 2 の表示態様で表示中であって、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、判定を第 1 判定モードで実行することが判定モード決定手段によって決定された場合に、表示手段は、当該決定がなされた遊技回の開始時に、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合と同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第 1 判定モードで実行することが決定された場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。また、特徴 d E 2 によれば、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、判定を第 1 判定モードで実行することが判定モード決定手段によって決定された場合に、制御手段は、当該決定がなされた遊技回の開始時に、サポートモードを特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合と同じ第 1 のサポートモードに移行する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記 2 つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d E 2 によれば、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記 2 つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d E 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

30

40

【 4 8 9 5 】

< 特徴 d F 群 >

特徴 d F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態から抽出される。

【 4 8 9 6 】

50

〔特徴 d F 1〕

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部への前記遊技機への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

10

、
前記入球部への前記遊技球の入球を補助する手段であって、前記補助を行うためのサポートモードとして、第 1 サポートモード（低頻度サポートモード）と、前記入球部への遊技球の入球の可能性が前記第 1 のサポートモードよりも高い第 2 サポートモード（高頻度サポートモード）と、を有する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段を制御する制御手段であって、前記補助手段が前記第 1 サポートモードから前記第 2 サポートモードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合であって、前記判定モードが前記第 1 の判定モードである場合に、前記補助手段を前記第 2 サポートモードから前記第 1 サポートモードに移行する制御手段と、

前記判定モードが前記第 2 判定モードであるか否かを特定するための判定モード情報と、前記サポートモードが前記第 2 サポートモードであるか否かを特定するためのサポートモード情報と、をそれぞれ記憶する手段であって、前記遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報および前記サポートモード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段と、

20

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 判定モードと前記第 2 判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段と、

第 1 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の消灯）と第 2 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の点灯）とを取り得る表示手段であって、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第 2 判定モードである場合に、前記第 2 の表示態様で表示を行なう表示手段（起動時表示部 3 9 a と、起動時表示部 3 9 を制御する機能を実現する主制御装置 6 0）と、

30

を備える遊技機であって、

前記表示手段が前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達するより前において、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合、または前記判定を第 1 判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、

前記表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替え、

前記制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時から少なくとも当該遊技回が終了するまで、前記サポートモードとして前記第 2 サポートモードを維持する

40

ことを特徴とする遊技機。

【4 8 9 7】

特徴 d F 1 によれば、表示手段が第 2 の表示態様で表示中であって、補助手段が第 2 サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前において、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第 1 判定モードで実行することが決定された場合のいずれであっても、表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、前記 2 つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、特徴 d F 1 によれば、前記 2 つの場合のいずれであっても、制御手段は、当該判定または決定が

50

なされた遊技回の開始時から少なくとも当該遊技回が終了するまで、サポートモードとして2サポートモードを維持する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記2つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、遊技回の前記実行回数が所定の回数に達するより前における前記遊技回の開始時から遊技回が終了するまでの間において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記2つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴d F 1によれば、補助手段が第2サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前において、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴d F 1によれば、遊技機への電力の供給が非供給状態から供給状態に切り替わったときに、判定モードが第2の判定モードである場合に、表示手段は第2の表示態様で表示を行う。このため、表示手段が表示態様を第2の表示態様から第1の表示態様に切り替えた場合には、判定モードが第2判定モードから第1判定モードに移行したと遊技者に推測させることができる。しかしながら、特徴d F 1においては、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第2の表示態様から第1の表示態様に切り替えるので、遊技者の推測を覆すことができる。したがって、遊技者に意外性を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

10

【4898】

[特徴d F 2]

特徴d F 1に記載の遊技機であって、

20

前記表示手段が前記第2の表示態様で表示中であって、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後において、前記特別情報が前記所定の条件を満たしたと前記判定手段によって判定された場合、または前記判定を第1判定モードで実行することが前記判定モード決定手段によって決定された場合に、

前記表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、表示態様を前記第2の表示態様から前記第1の表示態様に切り替え、

前記制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、前記サポートモードを前記第2サポートモードから前記第1サポートモードに移行する

ことを特徴とする遊技機。

【4899】

30

特徴d F 2によれば、表示手段が第2の表示態様で表示中であって、補助手段が第2サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した以後において、特別情報が所定の条件を満たしたと判定された場合、判定を第1判定モードで実行することが決定された場合のいずれであっても、表示手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、同じ挙動をする。このため、表示手段の表示の態様から、前記2つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。さらに、特徴d F 2によれば、前記2つの場合のいずれであっても、制御手段は、当該判定または決定がなされた遊技回の開始時に、サポートモードを第1サポートモードに移行する。このため、遊技回における補助手段の挙動から、前記2つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴d F 2によれば、補助手段が第2サポートモードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するより前、前記実行回数が前記所定の回数に達した以後の双方において、表示手段の表示態様と補助手段の挙動から、前記2つの場合のいずれとなったかを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。

40

【4900】

<特徴d G群>

特徴d G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態の変形例1から抽出される。

【4901】

[特徴d G 1]

50

第 1 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の消灯）と第 2 の表示態様（起動時表示部 3 9 a の点灯）とを取り得る表示手段（起動時表示部 3 9 a と、起動時表示部 3 9 を制御する機能を実現する主制御装置 6 0）と、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 判定モード（低確率モード）と、前記第 1 判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

10

、
前記判定モードが前記第 1 判定モードであるか前記第 2 判定モードであるかを特定するための判定モード情報を記憶する手段であって、遊技機に電力が供給されている供給状態から非供給状態へ切り替わる直前に記憶している前記判定モード情報を、前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに継続して記憶し得る記憶手段（RAM 6 4）と、
を備える遊技機であって、

前記表示手段は、

前記非供給状態から前記供給状態に切り替わったときに、前記判定モードが前記第 2 判定モードである場合に、前記第 2 の表示態様で表示を行なう手段と、

前記第 2 の表示態様で表示中に、前記判定モードが前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに切り替えられたことを契機に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替える手段と、

20

を備え、

前記遊技機は、さらに、

前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第 2 判定モードから前記第 1 判定モードに切り替える手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【4 9 0 2】

特徴 d G 1 によれば、表示手段は、第 2 の表示態様で表示中に、判定モードが第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替えられたことを契機に、表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替える。また、この遊技機は、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の開始時に、判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替える。従って、表示手段は、第 2 の表示態様で表示中であって、所定の条件を満たす特別条件に対応する遊技回の開始時に、表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替える。このとき、遊技回の開始時に、表示態様が第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替わったことを認識した遊技者に対して、当該遊技回における判定が第 1 判定モードで実行されたと推測させることができる。しかしながら、判定手段によって所定の条件が満たされると判定された後に遊技回は開始され、その遊技回の開始時に判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替えているので、当該遊技回の判定は第 2 判定モードで
40
実行される。従って、遊技回における判定が第 1 判定モードで実行されたという遊技者の推測を覆し、遊技者に意外性を付与することができる。さらに、当該遊技回が所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であることで、遊技者にさらに大きな意外性や期待感を付与することができる。これらの結果、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴 d G 1 によれば、遊技回の開始時に判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替えているが、判定手段が第 2 判定モードで判定をして所定の条件が満たされると判定した後に判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替えているので、当該遊技回において遊技者が不利益となることを回避することができる。さらに、表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替える制御を、判定モードを第 2 判定モードから第 1 判定モードに切り替える制御に連動させているので、表示手段の表示態様を切り替
50

える制御を特異な制御にすることを回避し、簡易な制御としつつ、上記のような遊技者の推定を覆したり、遊技者に意外性を付与する効果を奏することができる。

【 4 9 0 3 】

[特徴 d G 2]

特徴 d G 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 判定モードと前記第 2 判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段を備え、

前記表示手段は、

前記第 2 の表示態様で表示中であって、前記判定モード決定手段によって前記第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回の開始時に、表示態様を前記第 2 の表示態様から前記第 1 の表示態様に切り替える手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 0 4 】

特徴 d G 2 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、表示手段は表示態様を第 2 の表示態様から第 1 の表示態様に切り替えるので、表示手段の表示態様から、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回か、を遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 d G 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【 4 9 0 5 】

[特徴 d G 3]

特徴 d G 2 に記載の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回において、特定の演出を実行する手段と、

前記判定モード決定手段によって前記第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回において、前記特定の演出を実行する手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 0 6 】

特徴 d G 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第 1 判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、同じ特定の演出が実行されることから、特定の演出によって上記のいずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。その上、先に説明したように、遊技回の開始時に、表示手段の表示態様から、上記いずれの場合かを遊技者に推測されてしまうことも抑制できる。したがって、特徴 d G 3 によれば、特定の演出によって時間的な幅をもたせることによって、比較的長期に亘って遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【 4 9 0 7 】

< 特徴 e A 群 >

特徴 e A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【 4 9 0 8 】

[特徴 e A 1]

遊技球が入球可能な入球口であって、当該入球した遊技球が所定の領域（第 1 始動口 3）に到達することが可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 2 0 1）と、

遊技球が入球可能な入球口であって、前記第 1 の入球口に隣接する第 2 の入球口（第 2 入球口 2 2 1）と、

前記第 1 の入球口への遊技球の入球と前記第 2 の入球口への遊技球の入球との時間的な

10

20

30

40

50

間隔が特定時間内である特定の場合に、前記特定の場合以外の場合と比較して、前記第 1 の入球口に入球した遊技球を前記所定の領域に到達し易くする補助手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 0 9 】

特徴 e A 1 によれば、補助手段を備えるので第 1 の入球口の幅（広さ）と第 2 の入球口の幅（広さ）に差がある場合であっても、その差分に対する所定の領域への遊技球の到達のし易さ（到達の期待値）の変化を抑制することができる。以下、具体例を用いて説明する。

【 4 9 1 0 】

例えば、互いに隣接する第 1 の入球口の幅（広さ）と第 2 の入球口の幅（広さ）との和が一定の幅（広さ）に規定されている構成について考える。第 1 の入球口の幅を第 2 の入球口の幅よりも広くした第 1 の構成においては、第 2 の入球口は第 1 の入球口に比べて遊技球が入球しにくいいため上記の特定の場合にはなりにくいが、第 1 の入球口の幅が広いので第 1 の入球口に遊技球が入球し易く、単位時間あたりに第 1 の入球口に入球する遊技球の数を多くすることで、所定の領域に遊技球を到達させる確率を高めることができる。

【 4 9 1 1 】

一方、第 1 の入球口の幅を第 2 の入球口の幅よりも狭くした第 2 の構成においては、第 1 の入球口は第 2 の入球口に比べて遊技球が入球しにくいいため第 1 の構成と比較して第 1 の入球口に遊技球は入球しにくい、第 2 の入球口は第 1 の構成に比べて遊技球が入球しやすいため、第 1 の入球口に遊技球が入球した場合には上記特定の場合になりやすく、所定の領域に遊技球を到達させる確率を高めることができる。

【 4 9 1 2 】

このように、特徴 e A 1 によれば、第 1 の入球口の幅（広さ）と第 2 の入球口の幅（広さ）の差分に対する所定の領域への遊技球の到達のし易さ（到達の期待値）の変化を抑制することができ、所定の領域に遊技球が到達する期待値を一定（または所定の差以内）に維持し易くすることができる。

【 4 9 1 3 】

[特徴 e A 2]

特徴 e A 1 に記載の遊技機であって、

前記補助手段は、

予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 の入球口から入球した遊技球が前記所定の領域としての入賞口に到達する確率が第 1 の確率値である第 1 種経路（通常ルート N R）と、

予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 の入球口から入球した遊技球が前記入賞口に到達する確率が前記第 1 の確率値よりも高い第 2 の確率値である第 2 種経路（特別ルート S P）と、

前記特定の場合以外の場合に、前記第 1 の入球口から入球した遊技球を前記第 1 種経路に振り分け、前記特定の場合に、前記第 1 の入球口から入球した遊技球を前記第 2 種経路に振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置 2 0 0）と

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 1 4 】

特徴 e A 2 によれば、前記特定の場合以外の場合に、第 1 の入球口から入球した遊技球は第 1 種経路に振り分けられ、前記特定の場合に、第 1 の入球口から入球した遊技球は第 2 種経路に振り分けられる。このため、特定の場合となったときには、遊技球が入賞口に到達する確率を高めることができる。このようにして、特徴 e A 2 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 9 1 5 】

< 特徴 e B 群 >

特徴 e B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【 4 9 1 6 】

[特徴 e B 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A ）と、

前記流通領域に設けられた通路であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 2 0 1 ）を有し、当該第 1 の入球口に入球した遊技球を流通させる第 1 の通路（第 1 通路 2 1 0 ）と、

前記流通領域に設けられた通路であって、前記第 1 の入球口に隣接する第 2 の入球口（第 2 入球口 2 2 1 ）を有し、当該第 2 の入球口に入球した遊技球を流通させる第 2 の通路（第 2 通路 2 2 0 ）と

を備える遊技機であって、

前記第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記第 1 の通路における遊技球の挙動を変化させる挙動変化手段（第 1 遊技球振分機構 2 4 0 ）を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【 4 9 1 7 】

特徴 e B 1 によれば、第 2 の通路を流通する遊技球から挙動変化手段が作用を受けることによって、第 1 の通路における遊技球の挙動が変化させられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 の通路において遊技球の挙動が変化する確率を変化させることができる。したがって、特徴 e B 1 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

20

【 4 9 1 8 】

特徴 e B 1 において、隣接する第 1 の通路の第 1 の入球口と第 2 の通路の第 2 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第 1 の入球口側に設けることによって、第 1 の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、挙動変化手段によって、第 1 の通路において遊技球の挙動が変化する確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第 1 の通路において、遊技球の挙動が変化する確率が高くなる。

30

【 4 9 1 9 】

一方、左右方向において上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第 2 通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第 1 の通路において、遊技球の挙動が変化する確率が低くなる。したがって、特徴 e B 1 によれば、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率と、第 1 の通路において遊技球の挙動が変化する確率とがトレードオフの関係にある。

【 4 9 2 0 】

ここで、第 1 の通路において遊技球の挙動が変化することで、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする。上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を低下させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を上昇させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴 e B 1 によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できるという効果も奏する。

40

【 4 9 2 1 】

[特徴 e B 2]

50

特徴 e B 1 に記載の遊技機であって、

前記拳動変化手段は、前記第 1 の通路における遊技球を複数の行き先のうちのいずれかに振り分ける構成である

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 2 2 】

特徴 e B 2 によれば、拳動変化手段によって、第 1 の通路における遊技球の行き先が振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球の行き先が振り分けられる確率を変化させることができる。

【 4 9 2 3 】

10

[特徴 e B 3]

特徴 e B 2 に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路（通常ルート N R ）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第 2 種経路（特別ルート S P ）と、

を備え、

前記拳動変化手段は、

前記第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けない場合には、前記第 1 の通路における遊技球を前記第 1 種経路に向けて振り分け、

20

前記第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記第 1 の通路における遊技球を前記第 2 種経路に向けて振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 2 4 】

特徴 e B 3 によれば、第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けない場合に、遊技球は第 1 種経路に向けて振り分けられ、第 2 の通路を流通する遊技球から作用を受けることによって、遊技球は遊技者にとって有利な第 2 種経路に向けて振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第 1 の通路において、遊技球が第 2 種経路に向けて振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴 e B 3 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができる。

30

【 4 9 2 5 】

< 特徴 e C 群 >

特徴 e C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【 4 9 2 6 】

[特徴 e C 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 の通路（本線通路 2 1 1 ）と

40

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた分岐通路（第 1 支線通路 2 1 2 ）と、

前記第 1 の通路における前記分岐通路への分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記分岐通路とに振り分ける遊技球振分手段（第 1 遊技球振分機構 2 4 0 ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 2 の通路（第 2 通路 2 2 0 ）とを備える遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第 2 の通路を遊技球が流通しない場合には、前記分岐点に至った遊技球を前記第 1 の通路に振り分け、

50

前記第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、前記分岐点に至った遊技球を前記分岐通路に振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 2 7 】

特徴 e C 1 によれば、第 2 の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第 1 の通路に振り分けられ、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 の通路を遊技球が流通する確率と、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴 e C 1 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 4 9 2 8 】

[特徴 e C 2]

特徴 e C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の通路は、当該第 1 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 2 0 1）を有し、

前記第 2 の通路は、当該第 2 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 2 の入球口（第 2 入球口 2 2 1）を有し、

20

前記第 1 の入球口と前記第 2 の入球口とは、隣接することを特徴とする遊技機。

【 4 9 2 9 】

特徴 e C 2 によれば、第 1 の通路が有する第 1 の入球口と第 2 の通路が有する第 2 の入球口とが隣接している。ここで、隣接する第 1 の入球口と第 2 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第 1 の入球口側に設けることによって、第 1 の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、遊技球振分手段によって、第 1 の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

30

【 4 9 3 0 】

一方、左右方向において上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第 2 通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴 e C 2 によれば、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率と、第 1 の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

40

【 4 9 3 1 】

ここで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする。上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を低下させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を上昇させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴 e C 2 によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊

50

技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【 4 9 3 2 】

[特徴 e C 3]

特徴 e C 1 または特徴 e C 2 に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路（通常ルート N R ）と、
前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第 2 種経路（特別ルート S P ）と
を備え、
前記第 1 の通路の下流端は、前記第 1 種経路に至り、
前記分岐通路の下流端は、前記第 2 種経路に至る
ことを特徴とする遊技機。

10

【 4 9 3 3 】

特徴 e C 3 によれば、第 2 の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第 1 種経路に振り分けられ、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第 2 種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第 1 の通路において、遊技球が第 2 種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴 e C 3 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

20

【 4 9 3 4 】

< 特徴 e D 群 >

特徴 e D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【 4 9 3 5 】

[特徴 e D 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 の通路（本線通路 2 1 1 ）と、
、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた分岐通路（第 1 支線通路 2 1 2 ）と、
前記第 1 の通路における前記分岐通路への分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記分岐通路とに振り分ける遊技球振分手段（第 1 遊技球振分機構 2 4 0 ）と
を備える遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、
前記第 1 の通路から前記分岐通路への開口を閉鎖する第 1 の位置と、前記開口を遊技球が通過可能に開く第 2 の位置と、に移動可能な弁体（弁体 2 4 1 ）と、
前記弁体と連動し、前記第 1 の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けることによって、前記弁体を前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に移動させ得る作用片（作用片 2 4 2 ）と
を有することを特徴とする遊技機。

30

40

【 4 9 3 6 】

特徴 e D 1 によれば、第 1 の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けて、弁体が第 1 の位置から第 2 の位置に移動することによって、第 1 の通路から分岐通路への開口が開き、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、上記別の領域を遊技球が流通する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 の通路を遊技球が流通する確率と、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴 e D 1 によれば、遊技者に対して技量に応

50

じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 9 3 7 】

[特徴 e D 2]

特徴 e D 1 に記載の遊技機であって、

前記弁体は、自重によって前記第 2 の位置から前記第 1 の位置に移動しうる構成であることを特徴とする遊技機。

【 4 9 3 8 】

特徴 e D 2 によれば、弁体は重力以外の力が働いていない初期姿勢において第 1 の位置を保つことができる。その上、上述したように、弁体は、作用片を介して、第 1 の通路とは別の領域を流通する遊技球から作用を受けることによって、第 1 の位置から第 2 の位置に移動する。このため、特徴 e D 2 によれば、弁体を開閉するためにモーター等の駆動手段を用いる必要がないことから、遊技機の構成を簡素化することができる。

10

【 4 9 3 9 】

[特徴 e D 3]

特徴 e D 1 または特徴 e D 2 に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 2 の通路（第 2 通路 2 2 0）を備え、

前記第 1 の通路とは別の領域は、前記第 2 の通路内の予め定められた領域であることを特徴とする遊技機。

【 4 9 4 0 】

特徴 e D 3 によれば、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。

20

【 4 9 4 1 】

[特徴 e D 4]

特徴 e D 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の通路は、当該第 1 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 2 0 1）を有し、

前記第 2 の通路は、当該第 2 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 2 の入球口（第 2 入球口 2 2 1）を有し、

30

前記第 1 の入球口と前記第 2 の入球口とは、隣接することを特徴とする遊技機。

【 4 9 4 2 】

特徴 e D 4 によれば、第 1 の通路が有する第 1 の入球口と第 2 の通路が有する第 2 の入球口とが隣接している。ここで、隣接する第 1 の入球口と第 2 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第 1 の入球口側に設けることによって、第 1 の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、遊技球振分手段によって、第 1 の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

40

【 4 9 4 3 】

一方、左右方向において上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第 2 通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴 e D 4 によれば、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率と、第 1 の通路において遊技球が分岐通路に振り分けられる確

50

率とがトレードオフの関係にある。

【 4 9 4 4 】

ここで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を低下させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を上昇させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴 e D 4 によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

10

【 4 9 4 5 】

[特徴 e D 5]

特徴 e D 4 に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路（通常ルート N R ）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第 2 種経路（特別ルート S P ）と

を備え、

20

前記第 1 の通路の下流端は、前記第 1 種経路に至り、

前記分岐通路の下流端は、前記第 2 種経路に至る

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 4 6 】

特徴 e D 5 によれば、第 2 の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第 1 種経路に振り分けられ、第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第 2 種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第 1 の通路において、遊技球が第 2 種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴 e D 5 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

30

【 4 9 4 7 】

< 特徴 e E 群 >

特徴 e E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【 4 9 4 8 】

[特徴 e E 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 の通路（本線通路 2 1 1 ）と

40

、前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた第 1 の分岐通路（第 1 支線通路 2 1 2 ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた第 2 の分岐通路（第 2 支線通路 2 1 3 ）と、

前記第 1 の通路における前記第 1 の分岐通路への第 1 分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記第 1 の分岐通路とに振り分ける第 1 遊技球振分手段（第 1 遊技球振分機構 2 4 0 ）と、

前記第 1 の通路における前記第 2 の分岐通路への第 2 分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記第 2 の分岐通路とに振り分ける第 2 遊技球振分手段（第 2 遊技球振分機構 2 5 0 ）と

50

を備える遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第２の通路（第２通路２２０）と

、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第３の通路（第３通路２３０）とを備え、

前記第１遊技球振分手段は、

前記第２の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第１分岐点に至った遊技球を前記第１の通路に振り分け、

前記第２の通路における遊技球の流通を契機に、前記第１分岐点に至った遊技球を前記第１の分岐通路に振り分ける手段を備え、

10

前記第２遊技球振分手段は、

前記第３の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第２分岐点に至った遊技球を前記第１の通路に振り分け、

前記第３の通路における遊技球の流通を契機に、前記第２分岐点に至った遊技球を前記第２の分岐通路に振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４９４９】

特徴 e E 1 によれば、第２の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第１の通路に振り分けられ、第２の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は第１の分岐通路に振り分けられる。また、第３の通路を遊技球が流通しない場合に、遊技球は第１の通路に振り分けられ、第３の通路における遊技球の流通を契機に、遊技球は第２の分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第２の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第１の通路において、遊技球が第１の分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができ、第３の通路を遊技球が流通する確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第１の通路を遊技球が流通する確率と、第１の通路において遊技球が第１の分岐通路に振り分けられる確率と、第１の通路において遊技球が第２の分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴 e E 1 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【４９５０】

[特徴 e E 2]

特徴 e E 1 に記載の遊技機であって、

前記第１の通路は、当該第１の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第１の入球口（第１入球口２０１）を有し、

前記第２の通路は、当該第２の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第２の入球口（第２入球口２２１）を有し、

前記第３の通路は、当該第３の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第３の入球口（第３入球口２３１）を有し、

40

前記第２の入球口は、前記第１の入球口に対して、左右方向の一方の側に隣接し、

前記第３の入球口は、前記第１の入球口に対して、左右方向の他方の側に隣接する

ことを特徴とする遊技機。

【４９５１】

特徴 e E 2 によれば、第２の通路が有する第２の入球口が第１の通路が有する第１の入球口と近接し、第３の通路が有する第３の入球口が第１の通路が有する第１の入球口と近接している。ここで、隣接する第１の入球口と第２の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第１の通路の第１の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第１の入球口側に設けることによって、第１の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができ

50

る。この場合、第2の通路の第2の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、第1遊技球振分手段によって、第1の通路において遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第1の通路の第1の入球口側に設けた場合、第1の通路の第1の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第1の通路において、遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

【4952】

一方、左右方向において上記の釘を第2の通路の第2の入球口側に設けた場合、第1の通路の第1の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第2通路の第2の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第1の通路において、遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴e E 2によれば、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率と、第1の通路において遊技球が第1の分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

10

【4953】

ここで、第1の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする。上記の釘を第1の通路の第1の入球口側に設けて、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率を低下させても、第1の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第2の通路の第2の入球口側に設けて、第1の通路の第1の入球口へ入球する確率を上昇させても、第1の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴e E 2によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

20

【4954】

同様に、隣接する第1の入球口と第3の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この場合にも、前述した第1の入球口と第2の入球口との関係と同様に、この釘の打ち込み位置によって第1の通路の第1の入球口へ入球する確率を変化させることと、第1の通路において、遊技球が第2の分岐通路に振り分けられる確率を変化させることとがトレードオフの関係にある。このことから、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

30

【4955】

[特徴 e E 3]

特徴e E 1または特徴e E 2に記載の遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第1種経路（通常ルートNR）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第1種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第2種経路（特別ルートSP）とを備え、

前記第1の通路の下流端は、前記第1種経路に至り、

前記第1の分岐通路の下流端と前記第2の分岐通路の下流端とは合わさって、前記第2種経路に至る

40

ことを特徴とする遊技機。

【4956】

特徴e E 3によれば、第2の通路における遊技球の流通を契機に、または第3の通路における遊技球の流通を契機に、遊技者にとって有利な第2種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第2の通路の第2の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第3の通路の第3の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、第1の通路において、遊技球が第2種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴e E 3によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊

50

技の興趣向上をより図ることができる。

【 4 9 5 7 】

< 特徴 e F 群 >

特徴 e F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 1 から抽出される。

【 4 9 5 8 】

[特徴 e F 1]

遊技球が流通する流通領域と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 1 の通路（本線通路 3 1 1 ）と

10

、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第 1 の通路から分かれた 1 回目分岐通路（子支線通路 3 1 2 ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記 1 回目分岐通路から分かれた 2 回目分岐通路（孫支線通路 3 1 3 ）と、

前記第 1 の通路における前記 1 回目分岐通路への第 1 分岐点で、遊技球を前記第 1 の通路と前記 1 回目分岐通路とに振り分ける第 1 遊技球振分手段（第 1 遊技球振分機構 3 4 0 ）と、

前記 1 回目分岐通路における前記 2 回目分岐通路への第 2 分岐点で、遊技球を前記 1 回目分岐通路と前記 2 回目分岐通路とに振り分ける第 2 遊技球振分手段（第 2 遊技球振分機構 3 5 0 ）と

20

を備える遊技機であって、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 2 の通路（第 2 通路 3 2 0 ）と

、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第 3 の通路（第 3 通路 3 3 0 ）とを備え、

前記第 1 遊技球振分手段は、

前記第 2 の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第 1 分岐点に至った遊技球を前記第 1 の通路に振り分け、

前記第 2 の通路における遊技球の流通を契機に、前記第 1 分岐点に至った遊技球を前記 1 回目分岐通路に振り分ける手段を備え、

30

前記第 2 遊技球振分手段は、

前記第 3 の通路を遊技球が流通しない場合には、前記第 2 分岐点に至った遊技球を前記 1 回目分岐通路に振り分け、

前記第 3 の通路における遊技球の流通を契機に、前記第 2 分岐点に至った遊技球を前記 2 回目分岐通路に振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 5 9 】

特徴 e F 1 によれば、第 2 の通路を遊技球が流通し、かつ、第 3 の通路を遊技球が流通することを契機として、第 1 の通路に入った遊技球は、2 回目分岐通路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、第 1 の通路において、遊技球が 1 回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができ、第 3 の通路を遊技球が流通する確率を変化させることで、1 回目分岐通路において、遊技球が 2 回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることができる。したがって、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 1 の通路に遊技球が入球する確率と、遊技球が最終的に 2 回目分岐通路に振り分けられる確率とを個別に変化させることができる。この結果、特徴 e F 1 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 4 9 6 0 】

[特徴 e F 2]

50

特徴 e F 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の通路は、当該第 1 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 3 0 1）を有し、

前記第 2 の通路は、当該第 2 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 2 の入球口（第 2 入球口 3 2 1）を有し、

前記第 3 の通路は、当該第 3 の通路への入口であって、遊技球が入球可能な第 3 の入球口（第 3 入球口 3 3 1）を有し、

前記第 2 の入球口は、前記第 1 の入球口に対して、左右方向の一方の側に隣接し、

前記第 3 の入球口は、前記第 1 の入球口に対して、左右方向の他方の側に隣接することを特徴とする遊技機。

10

【4 9 6 1】

特徴 e F 2 によれば、第 2 の通路が有する第 2 の入球口が第 1 の通路が有する第 1 の入球口と近接し、第 3 の通路が有する第 3 の入球口が第 1 の通路が有する第 1 の入球口と近接している。ここで、隣接する第 1 の入球口と第 2 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この釘の打ち込み位置によって、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が変わる。具体的には、左右方向において上記の釘を第 1 の入球口側に設けることによって、第 1 の入球口に遊技球が入球する確率を低下させることができる。この場合、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が高くなるため、第 1 遊技球振分手段によって、第 1 の通路において遊技球が 1 回目分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。まとめると、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が低下することに相反して、第 1 の通路において、遊技球が 1 回目分岐通路に振り分けられる確率が高くなる。

20

【4 9 6 2】

一方、左右方向において上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けた場合、第 1 の通路の第 1 の入球口に遊技球が入球する確率が上昇することに相反して、第 2 通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率が低くなるため、第 1 の通路において、遊技球が 1 回目分岐通路に振り分けられる確率が低くなる。したがって、特徴 e F 2 によれば、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率と、第 1 の通路において遊技球が 1 回目分岐通路に振り分けられる確率とがトレードオフの関係にある。

【4 9 6 3】

ここで、第 1 の通路において、遊技球が分岐通路に振り分けられることによって、遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が向上するものとする、上記の釘を第 1 の通路の第 1 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を低下させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が上昇することから、ホール側と遊技者側との間でホール側に利益が偏ってしまうことを抑制できる。一方、上記の釘を第 2 の通路の第 2 の入球口側に設けて、第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を上昇させても、第 1 の通路において遊技者にとって有利な経路に遊技球が進む確率が低下することから、ホール側と遊技者側との間で遊技者に利益が偏ってしまうことを抑制できる。したがって、特徴 e F 2 によれば、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

30

40

【4 9 6 4】

同様に、隣接する第 1 の入球口と第 3 の入球口との境の上方に釘が設けられている場合を考えてみる。この場合にも、前述した第 1 の入球口と第 2 の入球口との関係と同様に、この釘の打ち込み位置によって第 1 の通路の第 1 の入球口へ入球する確率を変化させることと、遊技球が 2 回目分岐通路に振り分けられる確率を変化させることとがトレードオフの関係にある。このことから、釘の打ち込み位置によって、ホール側と遊技者側のうちの片方に利益が偏ることを抑制できる。

【4 9 6 5】

[特徴 e F 3]

特徴 e F 1 または特徴 e F 2 に記載の遊技機であって、

50

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路（通常ルート N R）と、

前記流通領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である第 2 種経路（特別ルート S P）と

を備え、

前記第 1 の通路の下流端は、前記第 1 種経路に至り、

前記 1 回目分岐通路の下流端は、前記第 2 種経路に至る

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 6 6 】

特徴 e F 3 によれば、第 2 の通路における遊技球の流通と、第 3 の通路における遊技球の流通との双方を契機に、遊技者にとって有利な第 2 種経路に振り分けられる。このため、遊技者は、遊技球の発射強度を調整することによって、第 2 の通路の第 2 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させること、および第 3 の通路の第 3 の入球口に遊技球が入球する確率を上昇させることで、遊技球が第 2 種経路に振り分けられる確率を上昇させ、遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる。したがって、特徴 e F 3 によれば、遊技者に対して技量に応じた遊技の結果を与えることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 4 9 6 7 】

< 特徴 e G 群 >

特徴 e G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 3 から抽出される。

【 4 9 6 8 】

[特徴 e G 1]

遊技球が流通する流通領域（遊技領域 P A）と、

前記流通領域に設けられた通路であって、遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 入球口 2 0 1）を有し、当該第 1 の入球口に入球した遊技球を流通させる第 1 の通路（第 1 通路 2 1 0）と、

前記流通領域に設けられた通路であって、前記第 1 の入球口に隣接する第 2 の入球口（第 2 入球口 2 2 1）を有し、当該第 2 の入球口に入球した遊技球を流通させる第 2 の通路（第 2 通路 2 2 0）と

を備える遊技機であって、

前記第 1 の入球口から入球した遊技球と前記第 2 の入球口から入球した遊技球とに基づいて、遊技球を遊技者に有利となる方向に誘導し得る遊技球誘導手段（遊技球振分装置 2 0 0）と、

遊技球を貯留する遊技球貯留手段であって、複数の遊技球が貯留された時に、当該貯留された遊技球を前記第 1 の入球口および前記第 2 の入球口に向けて放出する遊技球貯留手段（遊技球貯留装置 5 0 0）と

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 6 9 】

特徴 e G 1 によれば、遊技球誘導手段によって、第 1 の入球口から入球した遊技球と第 2 の入球口から入球した遊技球とに基づいて、遊技球は遊技者に有利となる方向に誘導され得る。一般に、隣接する 2 つの入球口に続けて遊技球が入る確率は比較的低いが、特徴 e G 1 によれば、遊技球貯留手段によって、複数の遊技球が一度に、第 1 の入球口および第 2 の入球口に向かって放出されることから、第 1 の入球口および第 2 の入球口に続けて遊技球が入球する確率を高めることができる。したがって、特徴 e G 1 によれば、遊技者に有利となる確率を高くして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 9 7 0 】

[特徴 e G 2]

特徴 e G 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技球貯留手段（遊技球貯留装置 5 0 0）は、

10

20

30

40

50

前記第 1 の入球口と前記第 2 の入球口との上方に配置され、遊技球が載る遊技球受け容器（遊技球受け容器 5 1 0）であり、複数の遊技球の重さによって当該遊技球受け容器が傾倒することで、当該遊技球受け容器に載った遊技球を落下させる

ことを特徴とする遊技機。

【 4 9 7 1 】

特徴 e G 2 によれば、モーター等の駆動手段を用いずに遊技球の重さを受けて遊技球受け容器から遊技球を放出することができることから、遊技機の構成を簡素化することができる。

【 4 9 7 2 】

[特徴 e G 3]

特徴 e G 1 または特徴 e G 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技球貯留手段に貯留された遊技球を、所定時間毎に強制的に放出させる強制放出手段（強制放出装置 6 0 0）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 7 3 】

特徴 e G 3 によれば、所定時間毎に繰り返し、遊技球貯留手段から遊技球を強制的に放出させることができる。このため、遊技者が遊技を終えようとした場合に、遊技球貯留手段に遊技球が貯留されたまま残ることがなくなる。したがって、次の遊技者が有利な状態から遊技を開始することがなくなることから、遊技の公平性を保つことができる。

【 4 9 7 4 】

< 特徴 f A 群 >

特徴 f A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態およびその変形例 1 ~ 6 , 8 , 1 0 ~ 1 2 から抽出される。

【 4 9 7 5 】

[特徴 f A 1]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる棒状部材（第 1 の釘 4 2 a , 第 2 の釘 4 2 b）と、

所定方向から見た場合（上側から下側に向けて見た場合、右側から左側に向けて見た場合）に前記棒状部材と平行になるように、前記遊技盤に設けられた基準部（第 1 始動口 3 3 の入球口 3 3 a における第 3 のへり 3 3 3 , 第 4 のへり 3 3 4、第 1 始動口 6 3 3 の上側の面 6 3 3 S、第 1 のマーク 9 5 1、第 2 のマーク 9 5 2、マーク 1 0 5 1）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 7 6 】

遊技球の流通を変化させる例えば釘等の棒状部材は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴 f A 1 によれば、メーカーが意図する棒状部材の傾き具合と一致するように、基準部の傾き具合が予め定められた構成とすることで、基準部を頼りに、所定方向から見た場合に棒状部材が基準部と平行になるように、棒状部材の傾きを確認して修正することができる。このため、棒状部材の調整についての多くの経験や専用の調整器具を必要とせず、棒状部材の傾きのずれを容易に修復することができる。

【 4 9 7 7 】

[特徴 f A 2]

特徴 f A 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球口（入球口 3 3 a）を形成する入球口部材（第 1 始動口 3 3）を備え、

前記棒状部材は、前記入球口部材の上方に設けられた釘（第 1 の釘 4 2 a , 第 2 の釘 4 2 b）であり、

前記基準部は、前記入球口部材に設けられた

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 4 9 7 8 】

特徴 f A 2 によれば、入球口部材に設けられた基準部を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。

【 4 9 7 9 】

[特徴 f A 3]

特徴 f A 2 に記載の遊技機であって、

前記基準部は、前記入球口（入球口 3 3 a）のへり（第 3 のへり 3 3 3，第 4 のへり 3 3 4）である

ことを特徴とする遊技機。

10

【 4 9 8 0 】

特徴 f A 3 によれば、入球口部材に基準部としての専用の部材を別途、設けることなく、釘の傾きの修復を行うことができることから、遊技機の構成が複雑になることを防止することができる。

【 4 9 8 1 】

[特徴 f A 4]

特徴 f A 2 に記載の遊技機であって、

前記基準部は、前記入球口部材に付けた目印（第 1 のマーク 9 5 1、第 2 のマーク 9 5 2、マーク 1 0 5 1）である

ことを特徴とする遊技機。

20

【 4 9 8 2 】

特徴 f A 4 によれば、基準部の視認性を高めることが容易にでき、修復の確実性を高めることができる。

【 4 9 8 3 】

< 特徴 f B 群 >

特徴 f B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態およびその変形例 1 ~ 6，8，10 ~ 12 から抽出される。

【 4 9 8 4 】

[特徴 f B 1]

遊技機であって、

30

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第 1 の釘 4 2 a，第 2 の釘 4 2 b）と、

前記遊技機の出荷時における前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する、前記釘とは異なる規定手段（第 1 始動口 3 3 の入球口 3 3 a における第 3 のへり 3 3 3，第 4 のへり 3 3 4、第 1 始動口 6 3 3 の上側の面 6 3 3 S、第 1 のマーク 9 5 1、第 2 のマーク 9 5 2、マーク 1 0 5 1）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 9 8 5 】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまうことがある。特徴 f B 1 によれば、規定手段は、遊技機の出荷時における釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、規定手段を頼りに、規定手段によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘を出荷時の傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

40

【 4 9 8 6 】

[特徴 f B 2]

特徴 f B 1 に記載の遊技機であって、

前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口 3 3 a）を形成する入球

50

口部材（第１始動口３３）

を備え、

前記規定手段は、前記入球口部材に設けられている
ことを特徴とする遊技機。

【４９８７】

特徴ｆＢ２によれば、入球口部材に設けられた規定手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。

【４９８８】

[特徴ｆＢ３]

特徴ｆＢ２に記載の遊技機であって、

前記規定手段は、前記入球口（入球口３３ａ）のへり（第３のへり３３３，第４のへり３３４）である

ことを特徴とする遊技機。

【４９８９】

特徴ｆＢ３によれば、規定手段としての専用の部材を別途、設けることなく、釘の傾きの修復を行うことができることから、遊技機の構成が複雑になることを防止することができる。

【４９９０】

[特徴ｆＢ４]

特徴ｆＢ２に記載の遊技機であって、

前記規定手段は、前記入球口部材に付けた目印（第１のマーク９５１、第２のマーク９５２、マーク１０５１）である

ことを特徴とする遊技機。

【４９９１】

特徴ｆＢ４によれば、規定手段の視認性を高めることが容易にでき、修復の確実性を高めることができる。

【４９９２】

< 特徴ｆＣ群 >

特徴ｆＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例９から抽出される。

【４９９３】

[特徴ｆＣ１]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第１の釘４２ａ，第２の釘４２ｂ）と、

前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度についての情報を示す角度情報明示手段（第１数値情報Ｎａ，第２数値情報Ｎｂ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４９９４】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまふことがある。特徴ｆＣ１によれば、メーカーが意図する釘の傾き具合と一致する角度についての情報を角度情報明示手段が示す構成とすることで、角度情報明示手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整器具を必要とせず、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

【４９９５】

[特徴ｆＣ２]

特徴ｆＣ１に記載の遊技機であって、

前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口３３ａ）を形成する入球

10

20

30

40

50

口部材（第１始動口３３）

を備え、

前記角度情報明示手段は、前記入球口部材に設けられていることを特徴とする遊技機。

【４９９６】

特徴ｆＣ２によれば、入球口部材に設けられた角度情報明示手段を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。

【４９９７】

[特徴ｆＣ３]

特徴ｆＣ２に記載の遊技機であって、

前記釘として、所定方向の一方の側に設けられた第１の釘と、前記所定方向の他方の側に設けられた第２の釘と、

を備え、

前記入球口部材は、

少なくとも第１パーツと第２パーツとによって構成され、

前記第１パーツに、前記第１の釘についての前記角度の情報を示す第１の角度情報明示手段が設けられ、

前記第２パーツに、前記第２の釘についての前記角度の情報を示す第２の角度情報明示手段が設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【４９９８】

特徴ｆＣ３によれば、入球口部材が少なくとも第１パーツと第２パーツとによって構成されていることから、製造時において、第１パーツに第１の角度情報明示手段を設け、第２パーツに第２の角度情報明示手段を設けることを容易に行なうことができる。特に、第１の角度情報明示手段と第２の角度情報明示手段の双方を一方の側から見るように、第１の角度情報明示手段と第２の角度情報明示手段とを同じ向きに設ける場合に、一方の角度情報明示手段は入球口部材の内側となることから、製造時に、その内側の角度情報明示手段を設けることが困難であるが、特徴ｆＣ３によれば、入球口部材が第１パーツと第２パーツとによって構成されていることから、製造が容易である。

【４９９９】

< 特徴ｆＤ群 >

特徴ｆＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態の変形例５から抽出される。

【５０００】

[特徴ｆＤ１]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第１の釘４２ａ、第２の釘４２ｂ）と、

前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する目印（第１始動口３３の入球口３３ａにおける第３のへり３３３、第４のへり３３４、第１始動口６３３の上側の面６３３Ｓ、第１のマーク９５１、第２のマーク９５２、マーク１０５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５００１】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまふことがある。特徴ｆＤ１によれば、目印は、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、目印を頼りに、目印によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘をメーカーの意図する傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせずに、釘の傾きのずれを容易に修復すること

10

20

30

40

50

ができる。

【 5 0 0 2 】

[特徴 f D 2]

特徴 f D 1 に記載の遊技機であって、

前記目印は、前記遊技機の出荷時における前記釘についての前記角度を規定することを特徴とする遊技機。

【 5 0 0 3 】

特徴 f D 2 によれば、釘の傾き具合を遊技機の出荷時の状態に容易に戻すことができる。

【 5 0 0 4 】

[特徴 f D 3]

特徴 f D 1 または特徴 f D 2 に記載の遊技機であって、

前記釘の下方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口（入球口 3 3 a）を形成する入球口部材（第 1 始動口 3 3）

を備え、

前記目印は、前記入球口部材に設けられている

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 0 5 】

特徴 f D 3 によれば、入球口部材に設けられた目印を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。このため、入球口部材の上方に設けられた釘についての傾きのずれを容易に修復することができる。

【 5 0 0 6 】

[特徴 f D 4]

特徴 f D 1 から特徴 f D 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

所定方向から見た場合（上側から下側に向けて見た場合）に、前記目印は前記釘と平行になり、かつ、前記目印の少なくとも一部分が前記釘によって隠れることがない

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 0 7 】

特徴 f D 4 によれば、所定方向から見て、釘が目印と平行であるか否かを確認することによって、釘の傾き具合がメーカーの意図する大きさであるか否かを認めることができる。その上、所定方向から見た場合に、目印の少なくとも一部分が前記釘によって隠れることがないことから、目印の視認性が高い。したがって、特徴 f D 4 によれば、釘の傾きの認定が容易であり、釘の傾きのずれをより容易に修復することができる。

【 5 0 0 8 】

< 特徴 f E 群 >

特徴 f E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態の変形例 1 0 ~ 1 2 から抽出される。

【 5 0 0 9 】

[特徴 f E 1]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第 1 の釘 4 2 a，第 2 の釘 4 2 b）と、

遊技球が入球可能な入球口（開口部 1 4 0 0）と、

前記入球口に設けられ、前記入球口への入球のし易さを変更するために閉状態と開状態とに切り換え可能な可動部（可動片 1 4 1 1 a、1 4 1 1 b，1 5 1 1 a，1 5 1 1 b，1 6 1 1 a）を備える可動手段（電動役物 1 4 1 0，1 5 1 0）と、

を備える遊技機であって、

前記可動部は、

前記釘と前記遊技盤の表面とのなす角度を規定する所定部位（S a，S b，H a，H b，T a）を有する

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 1 0 】

遊技球の流通を変化させる釘は、例えば、搬送時の偶発的な衝撃等の意図しない外的な要因によって、その傾き具合がメーカーの意図する大きさと異なってしまふことがある。特徴 f E 1 によれば、可動部における所定部位は、釘と遊技盤の表面とのなす角度を規定することから、所定部位を頼りに、所定部位によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修正することで、釘をメーカーの意図するメーカーの意図する傾き具合に直すことができる。このため、釘の調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、釘の傾きのずれを容易に修復することができる。

【 5 0 1 1 】

[特徴 f E 2]

特徴 f E 1 に記載の遊技機であって、

前記所定部位は、前記遊技機の出荷時における前記釘についての前記角度を規定することを特徴とする遊技機。

【 5 0 1 2 】

特徴 f E 2 によれば、釘を遊技機の出荷時の傾き具合に容易に修復することができる。

【 5 0 1 3 】

[特徴 f E 3]

特徴 f E 1 または特徴 f E 2 に記載の遊技機であって、

前記可動手段において、前記可動部が閉状態にある場合に、当該可動部の前記所定部位が、前記角度を規定することを特徴とする遊技機。

【 5 0 1 4 】

特徴 f E 3 によれば、閉状態にある場合の可動部の所定部位を頼りに、所定部位によって規定された角度となるように、釘の傾きを確認して修復することができる。

【 5 0 1 5 】

[特徴 f E 4]

特徴 f E 1 または特徴 f E 2 に記載の遊技機であって、

前記可動手段において、前記可動部が開状態にある場合に、当該可動部の前記所定部位が、前記角度を規定することを特徴とする遊技機。

【 5 0 1 6 】

特徴 f E 4 によれば、開状態にある場合の可動部の所定部位を頼りに、釘の傾きを確認して修復することができる。特に、開状態にある場合の可動部の位置に近い釘を、修復の対象とすることができ、その釘の修復を容易に行なうことができる。

【 5 0 1 7 】

< 特徴 f F 群 >

特徴 f F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態の変形例 7 から抽出される。

【 5 0 1 8 】

[特徴 f F 1]

遊技球が流通する遊技領域を構成する遊技盤と、

前記遊技盤の表面に対して予め定められた角度で設置されていることが保証されて、前記遊技盤に設けられた基準部（第 1 のマーク 1 1 5 1，第 2 のマーク 1 1 5 2）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【 5 0 1 9 】

遊技機においては、遊技盤上に釘等の付帯物が設置されている。特徴 f F 1 によれば、遊技盤の表面に対して予め定められた角度であることが保証されている基準部を頼りに、付帯物の傾きを確認して修正することができる。このため、付帯物の傾きの調整についての多くの経験や専用の調整用器具を必要とせず、付帯物の傾きのずれを容易かつ正確に

10

20

30

40

50

修復することができる。

【 5 0 2 0 】

[特徴 f F 2]

特徴 f F 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技盤の表面に設けられ、遊技球の流通を変化させる釘（第 1 の釘 4 2 a , 第 2 の釘 4 2 b ）

を備え、

前記基準部が保証する前記角度は、直角である

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 2 1 】

特徴 f F 2 によれば、遊技盤の表面に対して垂直に設置されていることが保証されている基準部を頼りに、釘の傾きを確認して修正することができる。釘はメーカーの意図する傾きで設けられているが、特徴 f F 2 によれば、垂直に設置されていることが保証されている基準部と釘の向きとを比べることで、釘の傾き具合を容易に確認することができる。したがって、釘の傾きの調整を容易に行うことができる。

【 5 0 2 2 】

< 特徴 g A 群 >

特徴 g A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【 5 0 2 3 】

[特徴 g A 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口）と、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、前記第 1 種入球手段への遊技球の入球数と前記第 2 種入球手段への遊技球の入球数との相対比である入球相対比を、少なくとも 3 段階に変更可能に制御する制御手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 5 0 2 4 】

特徴 g A 1 によれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第 1 種入球手段への遊技球の入球数と第 2 種入球手段への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも 3 段階に変更可能に制御するので、当該 3 段階の入球相対比を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【 5 0 2 5 】

[特徴 g A 2]

特徴 g A 1 に記載の遊技機であって、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 種入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 5 3 ）と、

を備え、

前記制御手段は、

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第 1 の確率と、前記第 1 の確率より高い第 2 の確率との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

前記所定の抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間を、第 1 の抽選実行時間と、前記第 1 の抽選実行時間より短い第 2 の抽選実行時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

10

20

30

40

50

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第 1 の補助時間と、前記第 1 の補助時間より長い第 2 の補助時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、第 2 制御モード（高頻度サポートモード A）と、第 3 制御モード（高頻度サポートモード B）とを実行可能であり、

前記第 1 制御モードは、

前記当選確率が前記第 1 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 1 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 2 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 3 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 2 の補助時間であり、

前記制御モードを切り替えることによって、前記入球相対比を変更することを特徴とする遊技機。

【5026】

特徴 g A 2 によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる 3 つの制御モードを切り替えることによって入球相対比を変更するので、比較的簡易な制御によって入球相対比の切り替えを実現することができる。

【5027】

< 特徴 g B 群 >

特徴 g B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【5028】

[特徴 g B 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

到達した遊技球を第 1 の経路（左側流路 R 1）と第 2 の経路（右側流路 R 2）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構 120）と、

前記第 2 の経路上の所定の位置である第 1 検知位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 35a）と、

前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、到達した遊技球を所定の流通方向に案内する補助手段（普通電動役物 53）と、

を備え、

前記第 1 の経路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に前記第 1 種入球手段が配置され、

前記第 2 の経路に振り分けられた遊技球が到達可能な位置に前記補助手段が配置され、

前記補助手段によって流通方向を案内された遊技球が入球可能な位置に前記第 2 種入球手段が配置される

ことを特徴とする遊技機。

【5029】

特徴 g B 1 によれば、振分手段に到達した遊技球のうち、第 1 の経路に振り分けられた遊技球は第 1 種入球手段に入球し、第 2 の経路に振り分けられた遊技球のうち補助手段によって補助された遊技球は第 2 種入球手段に入球する。従って、振分手段に到達させるよ

10

20

30

40

50

うな流通態様で遊技球を流通させた場合、所定の抽選の当選確率を変更することによって、第 1 種入球手段への遊技球の入球頻度を所定の範囲内で一定に保ちつつ、第 2 種入球手段への遊技球の入球頻度を変更することができる。

【 5 0 3 0 】

[特徴 g B 2]

特徴 g B 1 に記載の遊技機であって、

前記振分手段が設けられた位置および前記第 1 検知位置とは異なる位置である第 2 検知位置を通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 3 5 b）を備え、

前記抽選実行手段は、前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選（電役開放抽選）を実行し、

10

前記補助手段は、

前記第 2 検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 3 1 】

特徴 g B 2 によれば、振分手段が設けられた位置および第 1 検知位置を通過させないで第 2 検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第 2 種入球手段のみに遊技球を入球させることができる。従って、流通態様を変更することによって、第 1 種入球手段および第 2 種入球手段への入球頻度を変更することができる。

【 5 0 3 2 】

< 特徴 g C 群 >

20

特徴 g C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【 5 0 3 3 】

[特徴 g C 1]

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 1 の入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口 3 3 a）と、

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 2 の入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口 3 3 b）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構 1 2 0）と、

前記振り分けられた遊技球を前記第 1 の入球手段に案内する第 1 案内経路（左側流路 R 1）と、

30

前記振り分けられた遊技球を前記第 2 の入球手段に案内する第 2 案内経路（右側流路 R 2）と、

を備え、

前記第 1 の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄とが同一である

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 3 4 】

特徴 g C 1 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第 1 の入球手段に入球した場合も、第 2 の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄を変動させるので、各入球手段ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 5 0 3 5 】

[特徴 g C 2]

特徴 g C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の入球手段および前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、第 1 の図柄を変動させる第 1 図柄変動手段と、

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 3 の入球手段（第 2 始動口 3 4）と、

前記第 3 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記第 1 の図柄とは異なる

50

図柄である第 2 の図柄を変動させる第 2 図柄変動手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【 5 0 3 6 】

特徴 g C 2 によれば、遊技球の入球が第 2 の図柄を変動させる契機となる第 3 の入球手段を備えるので、遊技者に対して、第 1 の図柄の変動に関する期待感に加えて、第 2 の図柄の変動に関する期待感を付与することができる。さらに振分手段の役割に関して、遊技者に対して種々の推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 0 3 7 】

[特徴 g C 3]

特徴 g C 2 に記載の遊技機であって、

前記振分手段から前記第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上に配置され、当該経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する補助手段（普通電動役物 5 3）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 3 8 】

特徴 g C 3 によれば、第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上に第 3 の入球手段へ入球することを補助する補助手段を備えるので、振分手段によって振り分けられた遊技球が、第 1 案内経路と第 2 案内経路のいずれに振り分けられても同一の図柄（第 1 の図柄）を変動させる契機となる場合と、第 2 案内経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって第 2 の図柄を変動させる契機となる場合があり、補助手段の動作パターンによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様にするすることができる。

【 5 0 3 9 】

[特徴 g C 4]

特徴 g C 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 案内経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 3 5 a）を備え、

前記補助手段は、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記振分手段から前記第 2 の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 4 0 】

特徴 g C 4 によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として振分手段から第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上を流通する遊技球が第 3 の入球手段に入球することを補助するので、遊技球を第 2 案内経路に流通させることを遊技者に促し、遊技球が所定の位置を通過した場合には、遊技者に対して期待感を付与することができる。また、遊技球を第 2 案内経路に流通させることを遊技者に促すことで、遊技者を遊技に集中させることができる。

【 5 0 4 1 】

[特徴 g C 5]

特徴 g C 4 に記載の遊技機であって、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記振分手段から前記第 2 の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 4 2 】

特徴 g C 5 によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、振分手段から第 2 の入球手段への経路上を流通

10

20

30

40

50

する遊技球が第3の入球手段に入球することを補助するので、所定の抽選における当選確率を制御することによって、第1の図柄と第2の図柄を変動させる割合を制御することができる。

【5043】

[特徴gC6]

特徴gC4または特徴gC5に記載の遊技機であって、

前記第2案内経路上の所定の位置を通過したことを検知する前記検知手段を第1の検知手段(スルーゲート35a)とした場合に、

前記振分手段によって振り分けられる経路上の位置とは異なる特定の位置を通過したことを検知する前記第1の検知手段とは異なる第2の検知手段(スルーゲート35b)を備え、

10

前記補助手段は、

前記第2の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記第2の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第3の入球手段へ入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【5044】

特徴gC6によれば、補助手段は、第2の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、第2の検知手段によって通過が検知された遊技球が第3の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第2の検知手段を経由させて遊技球を第3の入球手段に入球させることが可能となる。その結果、高い確率で第3の入球手段にのみ遊技球を入球させることができる遊技状態を作ることができる。

20

【5045】

[特徴gC7]

特徴gC6に記載の遊技機であって、

前記抽選実行手段は、

前記第2の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第2の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第3の入球手段へ入球することを補助する

30

ことを特徴とする遊技機。

【5046】

特徴gC7によれば、補助手段は、第2の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、第2の検知手段によって通過が検知された遊技球が第3の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第2の検知手段を経由させて遊技球を第3の入球手段に入球させることが可能となる。従って、所定の抽選の当選確率を低くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第1の入球手段および第2の入球手段に遊技球が入球し、第3の入球手段に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第1の図柄のみを変動させることができる。また、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第1の入球手段、第2の入球手段、および第3の入球手段に遊技球が入球し、第1の図柄と第2の図柄とを変動させることができる。さらに、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が第2の検出手段に遊技球の通過を検知させるよう遊技球を流通させた場合には、振分手段に遊技球が到達する確率は低く、第2の検知手段および補助手段を経由して遊技球は第3の入球手段に入球する確率が高いので、高い確率で第2の図柄のみを変動させることができる。従って、高い確率で第1の図柄のみが変動する遊技状態、第1の図柄と第2の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第2の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも3つの状態をつくり出すことができる。その結果、2つの図柄の変動する割合が異なる3つの遊技状態を種々に組み合わせることによって、新たな遊技性を創出することができる。

40

50

【 5 0 4 7 】

[特徴 g C 8]

特徴 g C 6 に記載の遊技機であって、
前記遊技機を制御する制御手段を備え、
前記制御手段は、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、第 2 の制御モード（高頻度サポートモード A）と、第 3 の制御モード（高頻度サポートモード B）とを実行可能であり、

前記第 1 の制御モードにおいては、
前記第 1 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

10

前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第 2 の制御モードにおいては、
前記第 1 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが可能または容易であり、

前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第 3 の制御モードにおいては、
前記第 1 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが可能または容易であり、

20

前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第 3 の入球手段に入球することが可能または容易である

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 4 8 】

特徴 g C 8 によれば、制御手段は、第 3 の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性 / 容易性）が異なる 3 つの制御モードを実行可能であるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【 5 0 4 9 】

[特徴 g C 9]

特徴 g C 8 に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第 1 の確率と、前記第 1 の確率より高い第 2 の確率との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

30

前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第 1 の抽選実行時間と、前記第 1 の抽選実行時間より短い第 2 の抽選実行時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第 1 の補助時間と、前記第 1 の補助時間より長い第 2 の補助時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

前記第 1 制御モードは、
前記当選確率が前記第 1 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 1 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

40

前記第 2 の制御モードは、
前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 3 の制御モードは、
前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 2 の補助時間である

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 5 0 】

50

特徴 g C 9 によれば、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とを制御することによって、第 3 の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性 / 容易性）が異なる 3 つの制御モードを実行可能であるので、比較的容易な制御によって当該制御モードの切り替えを利用した新たな種々の遊技の流れの創出を実現することができる。

【 5 0 5 1 】

< 特徴 g D 群 >

特徴 g D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【 5 0 5 2 】

[特徴 g D 1]

遊技球が入球可能な所定の入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口 3 4 ）と、特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 3 5 a ）と、前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 5 3 ）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構 1 2 0 ）と、

を備える遊技機であって、

前記検知手段は、前記複数の経路のうちの一の経路上（右側流路 R 2 ）に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 5 3 】

特徴 g D 1 によれば、補助手段が入球手段への遊技球の入球を補助するか否かの所定の抽選を実行する契機となる遊技球の通過を検知する検知手段が、振分手段によって振り分けられる複数の経路のうちの一の経路上に配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に注目をさせることができる。

【 5 0 5 4 】

[特徴 g D 2]

特徴 g D 1 に記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記一の経路に振り分けられた遊技球が、前記補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に配置された第 1 の入球手段（第 1 始動口 3 3 b ）を備え、

前記補助手段によって補助された場合に遊技球が入球する前記入球手段は、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 2 始動口 3 4 ）である

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 5 5 】

特徴 g D 2 によれば、振分手段によって一の経路に振り分けられた遊技球が、補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に第 1 の入球手段が配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に期待感を付与することに加え、一の経路に振り分けられた場合には、遊技球が第 1 の入球手段に入球するのか、または、補助手段による補助によって第 2 の入球手段に入球するのかといった期待感を遊技者に付与することができ、振分手段に到達した遊技球の帰趨について、少なくとも 2 段階の期待感を付与することができる。

【 5 0 5 6 】

[特徴 g D 3]

特徴 g D 1 または特徴 g D 2 に記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記一の経路とは異なる経路（左側流路 R 1 ）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置された第 3 の入球手段（第 1 始動口 3 3 a ）と、

前記第 1 の入球手段および前記第 3 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第 1 の図柄を変動させる第 1 図柄変動手段と、

10

20

30

40

50

前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第 2 の図柄を変動させる第 2 図柄変動手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 5 0 5 7 】

特徴 g D 3 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が第 1 の入球手段に入球した場合も、第 3 の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄である第 1 の図柄を変動させるので、振分手段によって振り分けられた先の入球手段ごとに、遊技球の入球を契機として異なる図柄が変動する一般的な構成の遊技機であると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 5 0 5 8 】

< 特徴 g E 群 >

[特徴 g E 1]

到達した遊技球を第 1 の経路（第 7 実施形態における左側流路 R 1）と第 2 の経路（右側流路 R 2）とに交互に振り分ける第 1 の振分手段（振分機構 1 2 0）と、

前記第 2 の経路を流通する遊技球を第 3 の経路と第 4 の経路とに振り分ける第 2 の振分手段（普通電動役物 5 3）と、

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 始動口）と、

遊技球の入球が第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 2 始動口）と、

を備え、

20

前記第 1 種入球手段は、前記第 1 の経路および前記第 3 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記第 2 種入球手段は、前記第 4 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記第 2 の振分手段は、遊技球を前記第 4 の経路に振り分ける確率を変更可能に制御する

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 5 9 】

特徴 g E 1 によれば、2 つの振分手段を備え、かつ、第 2 の振分手段が遊技球を第 4 の経路に振り分ける確率は変更可能であるので、第 1 の振分手段が到達した遊技球を第 1 の経路と第 2 の経路とに交互に振り分ける場合であっても、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を低く設定した場合には、第 1 の振分手段によって第 1 の経路に振り分けた遊技球を第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。一方、第 2 の経路に振り分けた遊技球を、第 2 の振分手段によって高い確率で第 3 の経路に振り分け第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。すなわち、第 1 の振分手段に到達した遊技球を高い確率で第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。また、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を高く設定した場合には、第 1 の振分手段によって第 1 の経路に振り分けた遊技球を第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。一方、第 2 の経路に振り分けた遊技球を、第 2 の振分手段によって高い確率で第 4 の経路に振り分け第 2 種入球手段に入球させ、第 2 の図柄を変動させることができる。このように、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。

30

40

【 5 0 6 0 】

[特徴 g E 2]

特徴 g E 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の振分手段（普通電動役物 5 3）は、前記第 2 の経路を流通する遊技球を前記第 4 の経路に振り分ける態様（開放状態）において、前記第 1 の振分手段を経由しないで流通する遊技球を前記第 2 種入球手段に案内する案内手段を備える

50

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 6 1 】

特徴 g E 2 によれば、第 2 の経路を流通する遊技球を第 4 の経路に振り分ける態様において、第 1 の振分手段を経由しないで流通する遊技球を第 2 種入球手段に案内する案内手段を備える。従って、第 4 の経路に振り分ける態様である第 2 の振分手段に、第 1 の振分手段を経由しないで到達させる流通態様で遊技球を流通させることによって、遊技球が第 2 種入球手段に入球する確率を高めることができ、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率として、第 2 の図柄が変動する比率を高めることができる。

【 5 0 6 2 】

[特徴 g E 3]

10

特徴 g E 1 または特徴 g E 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 3 5 a ）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

を備え、

前記第 2 の振分手段は、前記所定の抽選の結果に基づいて、前記第 2 の経路を流通する遊技球を前記第 3 の経路または前記第 4 の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定することを特徴とする遊技機。

【 5 0 6 3 】

20

特徴 g E 3 によれば、第 2 の振分手段は、所定の抽選の結果に基づいて、第 2 の経路を流通する遊技球を第 3 の経路または第 4 の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定するので、遊技者は、第 2 の経路を流通する遊技球が第 3 の経路または第 4 の経路のいずれの経路に振り分けられるかを事前に認識することができない。よって、遊技者に対して、所定の抽選の結果、および、第 2 の経路を流通する遊技球が第 3 の経路または第 4 の経路のいずれの経路に振り分けられるかについて推測させるとともに、期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 0 6 4 】

< 特徴 g F 群 >

[特徴 g F 1]

30

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口 3 4 ）と、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 5 3 ）と、

当該遊技機を制御する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第 1 の確率と、前記第 1 の確率より高い第 2 の確率との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

40

前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第 1 の抽選実行時間と、前記第 1 の抽選実行時間より短い第 2 の抽選実行時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第 1 の補助時間と、前記第 1 の補助時間より長い第 2 の補助時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、第 2 制御モード（高頻度サポートモード A ）と、第 3 制御モード（高頻度サポートモード B ）とを実行可能であり、

50

前記第 1 制御モードは、

前記当選確率が前記第 1 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 1 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 2 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 3 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 2 の補助時間である

ことを特徴とする遊技機。

10

【5065】

特徴 g F 1 によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる 3 つの制御モードを切り替えることができるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【5066】

[特徴 g F 2]

特徴 g F 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段であって、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 1 始動口）と、

到達した遊技球を第 1 の経路（左側流路 R 1）と第 2 の経路（右側流路 R 2）とに交互に振り分ける第 1 の振分手段と、

20

を備え、

前記第 2 の入球手段は、前記第 1 の経路および前記第 2 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記検知手段は、前記第 2 の経路上の前記所定の位置を遊技球が通過したことを検知し、

前記補助手段は、前記第 2 の経路から前記第 2 の入球手段まで遊技球が流通する経路上に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【5067】

30

特徴 g F 2 によれば、振分手段が第 1 の経路と第 2 の経路とに交互に遊技球を振り分けるにもかかわらず、第 2 の入球手段は、第 1 の経路および第 2 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置されているので、遊技者に対して、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。また、第 2 の経路に振り分けられた遊技球を補助手段は第 1 の入球手段へ入球するのを補助するので、振分手段によって第 2 の経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって補助されるか否かについて遊技者に注目をさせることができるとともに、期待感を付与することができる。

【5068】

< 特徴 g G 群 >

特徴 g G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

40

【5069】

[特徴 g G 1]

遊技球が入球可能な入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口 34）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構 120）と、

前記複数の経路のうちの 1 の経路上の位置である第 1 検知位置を通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 35a）と、

前記振分手段が設けられた位置および前記第 1 検知位置とは異なる位置である第 2 の検知位置を通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 35b）と、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

50

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 5 3 ）と、
を備え、

前記抽選実行手段は、

前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第 1 の検知手段または前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知した時点から前記所定の抽選を開始して抽選結果を出力する時点までの抽選実行時間が T_p である抽選モードを備え、

10

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記抽選結果が出力された時点から前記補助手段が前記補助可能な状態になる時点までの時間は T_m であり、

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助をする場合に、前記補助をする時間である補助時間が第 1 補助時間 T_{s1} である補助モードと、前記補助時間が前記第 1 補助時間 T_{s1} よりも長い第 2 補助時間 T_{s2} である補助モードとを備え、

20

遊技球が前記第 1 検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間を T_{r1} 、遊技球が前記第 2 検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間を T_{r2} とし、

前記第 1 検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間を T_{f1} 、前記第 2 検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間を T_{f2} とした場合に、

$$T_p + T_m - T_{r1}$$

$$T_p + T_m - T_{r2}$$

$$T_{r1} + T_{f1} - T_p + T_m + T_{s1} < T_{r2} + T_{f2} - T_p + T_m + T_{s2}$$

30

であることを特徴とする遊技機。

【5070】

特徴 $gG1$ によれば、補助手段は、補助時間が第 1 補助時間 T_{s1} である補助モードと、補助時間が第 2 補助時間 T_{s2} である補助モードとを備える。補助時間が第 1 補助時間 T_{s1} である補助モードである場合には、第 1 検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合、すなわち、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合には、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができるが、第 2 検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合には、遊技球が入球手段に入球するよりも前に補助手段による補助が終了してしまうため、遊技球を入球手段に入球させることができない。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第 1 補助時間 T_{s1} である補助モードの場合には、第 1 検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様の方が、第 2 検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

40

【5071】

一方、補助時間が第 2 補助時間 T_{s2} である補助モードである場合には、第 1 検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合、および、第 2 検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができる。しかしながら、第 1 検知位置を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分手段を通過するので、振分手段に到達した遊技球のうち、一の経路に振り分けられた遊技球しか第 1 検知位置を通過することができない。よって

50

、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合における振分手段に到達した遊技球の個数に対する第 1 検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合は、第 2 検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合における第 2 検知位置に到達した遊技球の個数に対する当該第 2 検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第 2 補助時間 $T_s 2$ である補助モードの場合には、第 2 検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様の方が、第 1 検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【 5 0 7 2 】

10

従って、補助手段による補助モードを切り替えることによって、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させる流通態様の中で、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができるので、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 0 7 3 】

< 特徴 g H 群 >

特徴 g H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【 5 0 7 4 】

20

[特徴 g H 1]

到達した遊技球を第 1 の案内経路（第 7 実施形態の変形例 5 における左側流路 R 1 ）と第 2 の案内経路（右側流路 R 2 ）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構 1 2 0 ）と、遊技球が入球可能な入球部（第 7 実施形態の変形例 5 における第 1 始動口 3 3 a ）と、を備え、

前記第 1 の案内経路と、前記第 2 の案内経路とは、いずれも同一の前記入球部に遊技球を案内する

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 7 5 】

特徴 g H 1 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、第 1 の案内経路に振り分けられた遊技球と、第 2 の案内経路に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部に案内されるので、遊技者に、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

30

【 5 0 7 6 】

[特徴 g H 2]

特徴 g H 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の案内経路と前記第 2 の案内経路とがいずれも案内する前記入球部を第 1 の入球部とした場合において、遊技球が入球可能な入球部であって前記第 1 の入球部とは異なる第 2 の入球部（第 2 始動口 3 4 ）と、

前記第 2 の案内経路上の所定の位置である第 1 検知位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 3 5 a ）と、

40

前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選を実行する抽選実行手段と、

前記第 2 の案内経路から前記第 1 の入球部まで遊技球が流通する経路上に配置された補助手段（普通電動役物 5 3 ）であって、前記所定の抽選に当選した場合に、当該補助手段に到達した遊技球が前記第 2 の入球部に入球することを補助する補助手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 5 0 7 7 】

特徴 g H 2 によれば、第 2 の案内経路に振り分けられた遊技球の一部を第 2 の入球部に入球させることができる。よって、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第 1

50

の入球部への遊技球の入球数と第 2 の入球部への遊技球の入球数との相対比を制御することができる。

【 5 0 7 8 】

[特徴 g H 3]

特徴 g H 2 に記載の遊技機であって、

前記振分手段が設けられた位置および前記第 1 検知位置とは異なる位置である第 2 検知位置を通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 3 5 b）を備え、

前記抽選実行手段は、前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記補助手段は、

前記第 2 検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

10

【 5 0 7 9 】

特徴 g H 3 によれば、振分手段が設けられた位置および第 1 検知位置を通過させないで第 2 検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第 2 の入球部のみに遊技球を入球させることができる。

【 5 0 8 0 】

< 特徴 g I 群 >

特徴 g I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

20

【 5 0 8 1 】

[特徴 g I 1]

遊技球が流通する流通領域と、

前記流通領域に配置され、遊技球が流通可能な流通経路を変更する流通経路変更手段（第 7 実施形態の変形例 3 における普通電動役物 5 3）と、

を備え、

前記流通経路変更手段は、

第 1 の状態（閉鎖状態）のときには、遊技球が流通可能な第 1 の流通経路（右側流路 R 2 から第 2 始動口 3 4 までの経路）を遮蔽し、かつ、遊技球が流通可能な第 2 の流通経路（壁部 W から第 2 始動口 3 4 までの経路）を分断し、

30

第 2 の状態（開放状態）のときには、前記第 1 の流通経路の前記遮蔽を解除し、かつ、前記第 2 の流通経路を形成する

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 8 2 】

特徴 g I 1 によれば、流通経路変更手段は、第 1 の状態から第 2 の状態に移行することによって、2 つの流通経路を変更することができる。すなわち、流通経路変更手段は、1 つの状態変化で 2 種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、第 1 の流通経路に遊技球を流通させる場合も、第 2 の流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、流通経路変更手段を利用した遊技を実行することができる。

【 5 0 8 3 】

40

[特徴 g I 2]

特徴 g I 1 に記載の遊技機であって、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 8 4 】

特徴 g I 2 によれば、流通経路変更手段は所定の抽選に当選した場合に第 1 の状態から第 2 の状態に移行するので、遊技者に対して、所定の抽選の抽選結果について期待感を付与することができる。また、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第 1 の流通

50

経路と第 2 の流通経路を変更する確率や頻度を制御することができる。

【 5 0 8 5 】

[特徴 g I 3]

特徴 g I 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第 1 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 3 5 a ）と、

前記第 2 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して上流側の第 2 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 3 5 b ）とを備え、

10

前記抽選実行手段は、

前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 8 6 】

特徴 g I 3 によれば、遊技球が第 1 の位置または第 2 の位置を通過した場合に所定の抽選が実行されるので、当該性質を利用して種々の遊技性を創出することができる。例えば、遊技の状態に応じて、第 1 の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することや、第 2 の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になるように制御することによって、遊技者に対して遊技球の流通態様の变化を促す遊技性とし、遊技への積極的な参加を促すことができる。

20

【 5 0 8 7 】

[特徴 g I 4]

特徴 g I 3 に記載の遊技機であって、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記遮蔽が解除された前記第 1 の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に移行する

30

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 8 8 】

特徴 g I 4 によれば、第 1 の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第 1 の状態から第 2 の状態に移行し第 1 の流通経路の遮蔽が解除されたにも関わらず遮蔽が解除されている期間に遊技球を第 1 の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。

【 5 0 8 9 】

[特徴 g I 5]

特徴 g I 3 または特徴 g I 4 に記載の遊技機であって、

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記形成された前記第 2 の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に移行する

40

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 9 0 】

特徴 g I 5 によれば、第 2 の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第 1 の状態から第 2 の状態に移行し第 2 の流通経路が形成されたにも関わらず第 2 の流通経路が形成されている期間に遊技球を第 2 の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。

【 5 0 9 1 】

50

[特徴 g I 6]

特徴 g I 1 から特徴 g I 5 に記載の遊技機であって、
前記流通領域の特定の位置に配置され、遊技球が入球可能な入球手段を備え、
前記特定の位置は、
前記第 1 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、前記第 2 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置である
ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 9 2 】

特徴 g I 6 によれば、第 1 の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、第 2 の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置に入球手段を備えるので、流通経路変更手段が第 1 の状態から第 2 の状態に移行した場合には、入球手段に遊技球が入球する可能性が高く、遊技者の期待感を高めることができる。

【 5 0 9 3 】

< 特徴 g J 群 >

特徴 g J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【 5 0 9 4 】

[特徴 g J 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口 3 3 b）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 2 始動口 3 4）と、

到達した遊技球を振り分ける振分手段（普通電動役物 5 3）であって、動作しない場合に、所定の位置を流通する遊技球を前記第 1 種入球手段に入球させ、動作した場合に、前記所定の位置を流通する遊技球を前記第 2 種入球手段に入球させる振分手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 5 0 9 5 】

特徴 g J 1 によれば、振分手段が動作するか否かによって振分手段に到達した遊技球が振り分けられた後に入球する入球手段が異なり、変動する図柄が異なるので、遊技者に対して、振分手段が動作するか否かに注目させることができる。

【 5 0 9 6 】

[特徴 g J 2]

特徴 g J 1 に記載の遊技機であって、

特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 3 5 a）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

を備え、

前記振分手段は、前記所定の抽選に当選した場合に動作する

ことを特徴とする遊技機。

【 5 0 9 7 】

特徴 g J 2 によれば、振分手段は、所定の抽選に当選した場合に動作するので、当該所定の抽選における当選確率を制御することによって、振分手段が動作する頻度を制御することが可能であり、その結果、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を制御することができる。

【 5 0 9 8 】

[特徴 g J 3]

特徴 g J 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の位置は、当該特定の位置を通過した遊技球が前記振分手段に到達可能な位置

10

20

30

40

50

である

ことを特徴とする遊技機。

【5099】

特徴g J 3によれば、特定の位置は、特定の位置を通過した遊技球が振分手段に到達可能な位置であるので、振分手段の動作に期待感を抱く遊技者に対して、特定の位置を遊技球が通過するか否かについても注目させることができる。従って、特定の位置を遊技球が通過するか否かに注目させ、その後、特定の位置を通過した遊技球が振分手段によってどのように振り分けられるかに注目させることができ、遊技球が流通する態様について段階的に遊技者に期待感を付与することができる。

【5100】

<特徴g K群>

特徴g K群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【5101】

[特徴g K 1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段(第7実施形態における第1始動口)と、

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段(第7実施形態における第2始動口)と、

遊技状態を制御する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率を第1種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率を第2種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記第1種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第1の遊技状態(低頻度サポートモード)と、

前記交互入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第2の遊技状態(高頻度サポートモードA)と、

前記第2種入球手段連続入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第3の遊技状態(高頻度サポートモードB)と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5102】

特徴g K 1によれば、制御手段は、第1の遊技状態と第2の遊技状態と第3の遊技状態の3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該3つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5103】

[特徴g K 2]

特徴g K 1に記載の遊技機であって、

前記第1種入球手段および前記第2種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、

10

20

30

40

50

演出を実行する演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、

前記第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）において実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の実行後に実行される遊技回が前記第2の遊技状態において実行される場合（高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりAである場合）には特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5104】

10

特徴gK2によれば、第2の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の実行後に実行される遊技回が第2の遊技状態において実行される場合には特定の演出を実行するので、特定の演出を介して遊技者に対して第2の遊技状態が継続することを示唆することができる。また、第2の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行され、実行されている遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者が認識した場合には、遊技者に対して当該特定の演出が実行されるか否かに注目させることができ、遊技者の遊技に対する集中力を維持させることができる。

【5105】

[特徴gK3]

特徴gK2に記載の遊技機であって、

20

前記特定の演出は、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出であることを特徴とする遊技機。

【5106】

特徴gK3によれば、第2の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の実行後に実行される遊技回が第2の遊技状態において実行される場合には、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して安堵感や、より有利な遊技状態へ移行させることへの意欲を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5107】

[特徴gK4]

30

特徴gK1から特徴gK3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）よりも前記第3の遊技状態（高頻度サポートモードB）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【5108】

特徴gK4によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5109】

<特徴gL群>

特徴gL群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【5110】

[特徴gL1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第7実施形態における第1始動口）と、

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第7実施形態における第2始動口）と、

50

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記遊技回において前記第 1 の図柄および前記第 2 の図柄の各図柄の 1 回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモード A）においては、

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 1 始動口遊技回の変動時間の値）と、前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値（当たり抽選の抽選結果が外れである第 1 始動口遊技回の変動時間の値）とを、同一または略同一の値に決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 1 1】

特徴 g L 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で、その特別情報に対応する遊技回の変動時間が同一または略同一であるので、特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果について注目させないようにすることができる。従って、例えば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、遊技球が第 1 種入球手段に入球したことに起因して実行される遊技回が、遊技者に対して不利な遊技回である場合には、当該遊技回における判定の結果について遊技者に注目させないようにすることができるので、当該遊技回が実行されている期間における遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【5 1 1 2】

[特徴 g L 2]

特徴 g L 1 に記載の遊技機であって、

前記変動時間を決定する際に用いられる変動時間乱数を取得する変動時間乱数取得手段と、

各変動時間乱数の値と、変動時間の時間的な長さを特定可能な情報である変動時間情報とが、対応して記録されている変動時間テーブルと、

を備え、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態である交互入球低確率遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモード B）においては、

前記 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と

10

20

30

40

50

満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態である交互入球高確率遊技状態（高頻度サポートモード A）においては、

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 1 3】

特徴 g L 2 によれば、交互入球低確率遊技状態においては、1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、交互入球高確率遊技状態においては、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、交互入球低確率遊技状態においては、第 1 種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるのに対して、交互入球高確率遊技状態においては、第 1 種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けない。このようにすることで、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第 1 種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果を遊技者に注目させる度合に差をつけることができる。交互入球低確率遊技状態においては、第 1 種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるので、遊技者に判定の結果について注目させることができる。交互入球高確率遊技状態においては、第 1 種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けないので、遊技者に判定の結果について注目させないようにすることができる。よって、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回について遊技者の注目度合を変えることができる。遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。

【5 1 1 4】

また、交互入球高確率遊技状態においては、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いるので、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【5 1 1 5】

[特徴 g L 3]

特徴 g L 1 または特徴 g L 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 1 始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 2 始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 1 6】

特徴 g L 3 によれば、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行されるよりも、第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている。よって、遊技者は第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回に期待し、第 1 種入球手段に遊技球が入球した

ことに起因する遊技回には期待しない。しかし、交互入球低確率遊技状態においては、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けるので、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることができる。一方、交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けないので、第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることを抑制することができる。よって、交互入球高確率遊技状態において、遊技者にとって有利でない遊技回の判定結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な遊技回の判定結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

10

【5117】

[特徴 g L 4]

特徴 g L 1 から特徴 g L 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率を第1種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率を第2種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記制御手段は、

前記第1種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第1の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

20

前記交互入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記第2種入球手段連続入球確率よりも高い第2の遊技状態（高頻度サポートモードA）と、

前記第2種入球手段連続入球確率が、前記第1種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第3の遊技状態（高頻度サポートモードB）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5118】

特徴 g L 4 によれば、制御手段は、第1の遊技状態と第2の遊技状態と第3の遊技状態の3つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該3つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【5119】

< 特徴 g M 群 >

特徴 g M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態から抽出される。

【5120】

[特徴 g M 1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第7実施形態における第1始動口）と、

40

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第7実施形態における第2始動口）と、

前記第1種入球手段および前記第2種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が所定の条件を満たした場合に特典を付与する特典付与手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

50

、
前記第 1 の図柄および前記第 2 の図柄の各図柄の 1 回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 1 始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 2 始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利であり、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモード A）においては、 10

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が外れである第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 2 1】

20

遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（以下、第 1 種遊技回とも呼ぶ）が、第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回（第 2 種遊技回とも呼ぶ）よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第 1 種遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。

【5 1 2 2】

特徴 g M 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第 1 種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第 2 種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第 1 種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第 1 種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第 2 種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第 2 種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第 1 種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に上げることができる。 30

【5 1 2 3】

[特徴 g M 2]

特徴 g M 1 に記載の遊技機であって、 40

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）においては、

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記 50

変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【5124】

特徴 g M 2 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第 1 種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第 2 種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第 1 種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第 1 種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第 2 種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第 2 種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第 1 種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に上げることができる。

10

【5125】

[特徴 g M 3]

特徴 g M 1 または特徴 g M 2 に記載の遊技機であって、

遊技状態を制御する制御手段を備え、

前記制御手段は、

前記遊技状態を、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモード B）と、

20

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

に移行可能に制御する状態移行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5126】

遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態は、第 1 種遊技回が第 2 種遊技回に対して相対的に不利であることを頻繁に想起させる状態であり、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態は、第 1 種遊技回が第 2 種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態である。

30

【5127】

特徴 g M 3 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態に移行可能であり、それは、第 1 種遊技回が第 2 種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態へ移行可能であることを意味し、遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。

40

【5128】

< 特徴 g N 群 >

特徴 g N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【5129】

[特徴 g N 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口）と、

50

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第 1 始動口遊技回）において、第 1 の演出（敵側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と、

前記第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第 2 始動口遊技回）において、前記第 1 の演出とは異なる第 2 の演出（遊技者側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

【5 1 3 0】

特徴 g N 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第 1 の演出を実行し、第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第 2 の演出を実行するので、いずれの入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回であるかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのに補助することができる。

【5 1 3 1】

[特徴 g N 2]

特徴 g N 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 1 始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 2 始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されており、

前記第 1 の演出は、遊技者が不利な状況であることを示唆する演出であり、

前記第 2 の演出は、遊技者が有利な状況であることを示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 3 2】

特徴 g N 2 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。

【5 1 3 3】

[特徴 g N 3]

特徴 g N 1 または特徴 g N 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率を第 1 種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第 1 種

10

20

30

40

50

入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率を第 2 種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記第 1 種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

前記第 2 種入球手段連続入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【5 1 3 4】

特徴 g N 3 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5 1 3 5】

[特徴 g N 4]

特徴 g N 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

20

前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも前記第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 3 6】

特徴 g N 4 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5 1 3 7】

<特徴 g O 群>

特徴 g O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

30

【5 1 3 8】

[特徴 g O 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口）と、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

40

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、

遊技球が前記第 2 種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第 1 種入球手段

50

に連続して入球する確率および遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード B）において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回（第 1 始動口遊技回）が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 3 9】

特徴 g O 1 によれば、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態において、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

10

【5 1 4 0】

[特徴 g O 2]

特徴 g O 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 1 始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 2 始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている

20

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 4 1】

特徴 g O 2 によれば、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態においては、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回が実行される確率が低く、換言すれば、遊技者にとって不利な状態となる確率が低い状態である。このような遊技状態において、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

30

【5 1 4 2】

[特徴 g O 3]

特徴 g O 1 または特徴 g O 2 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、

遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率および遊技球が前記第 2 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

40

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第 2 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

遊技球が前記第 2 種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 4 3】

特徴 g O 3 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態

50

の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。このように 3 つの遊技状態が切り替わる中、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【 5 1 4 4 】

[特徴 g O 4]

特徴 g O 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、 10

前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも前記第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 4 5 】

特徴 g O 4 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 4 6 】

< 特徴 g P 群 >

特徴 g P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態から抽出される。

【 5 1 4 7 】

[特徴 g P 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 7 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 7 実施形態における第 2 始動口）と、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、 30

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）において、 40

前記演出実行手段は、

前記第 1 種入球手段に遊技球が連続して 2 回入球した場合には、当該連続した 2 回の前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した 2 回の遊技回（第 1 始動口遊技回）のうちの少なくとも 1 回の遊技回において、特定の演出（第 7 実施形態における連続演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 4 8 】

特徴 g P 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確 50

率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第 1 種入球手段に連続して 2 回入球した場合には特定の演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第 1 種入球手段に連続して 2 回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 4 9 】

[特徴 g P 2]

特徴 g P 1 に記載の遊技機であって、

前記特定の演出（第 7 実施形態の連続演出）は、遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）において、遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球した場合の前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であることを特徴とする遊技機。

10

【 5 1 5 0 】

特徴 g P 2 によれば、特定の演出は、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球した場合の第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であるので、確率の低い事象が起きたことを、より一層遊技者に認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心をさらに惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 5 1 5 1 】

[特徴 g P 3]

特徴 g P 1 または特徴 g P 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の演出は、前記連続した 2 回の前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した 2 回の遊技回を跨いだ一連の演出（連続演出）であることを特徴とする遊技機。

【 5 1 5 2 】

特徴 g P 3 によれば、特定の演出は、連続した 2 回の第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した 2 回の遊技回を跨いだ一連の演出であるので、特定の演出の内容として 2 回の遊技回を跨いだ流れのある演出を実行することができる。従って、発生する確率の低い事象が起きたことに対して、特別な状況であることをさらに遊技者に認識させることができる。

30

【 5 1 5 3 】

[特徴 g P 4]

特徴 g P 1 から特徴 g P 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率を第 1 種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率を第 2 種入球手段連続入球確率とした場合に、

40

前記制御手段は、

前記第 1 種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

前記第 2 種入球手段連続入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

50

【 5 1 5 4 】

特徴 g P 4 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 5 5 】

[特徴 g P 5]

特徴 g P 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも前記第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 5 6 】

特徴 g P 5 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 5 7 】

< 特徴 h A 群 >

特徴 h A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 5 1 5 8 】

[特徴 h A 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射された遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域（第 8 実施形態におけるクルーン 2 2 0）を有する滞留手段と、

前記滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくとも第 1 の方向と第 2 の方向とに振り分ける振分手段（非 V 入賞口シャッター 3 5 0）と、を備える遊技機であって、

前記振分手段は、前記遊技領域の所定の位置である第 1 の位置（第 1 通路検知センサー S P 1、第 2 通路検知センサー S P 2 が設けられた位置）を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の振分方向（開放状態と閉鎖状態）を切り替える切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 5 9 】

特徴 h A 1 によれば、滞留手段から流出した遊技球を振り分ける振分手段は、第 1 の位置を遊技球が通過した場合に、振分方向を切替手段によって切り替えるので、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第 1 の位置に遊技球を通過させることによって、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、遊技者は、遊技球の振り分け方向を、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 1 の位置に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、遊技球の振り分け方向について遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 6 0 】

[特徴 h A 2]

特徴 h A 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技球が前記滞留領域（クルーン 2 2 0）に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから前記第 1 の位置（第 2 通路検知センサー S P 2 が設けられた位置）を通過するまでの時間の長さである第 1 位置通過時間よりも長い

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 6 1 】

特徴 h A 2 によれば、滞留時間は第 1 位置通過時間よりも長いので、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 1 の位置に遊技球を通過させるために、第 1 の位置に向けて遊技球を発射させても、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができる。遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第 1 位置通過時間よりも短い場合には、第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、当該特徴 h A 2 は、上述のように、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 5 1 6 2 】

[特徴 h A 3]

特徴 h A 1 または特徴 h A 2 に記載の遊技機であって、

前記切替手段は、前記第 1 の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の前記振分方向を前記第 2 の方向（開放状態）から前記第 1 の方向（閉鎖状態）に、特定の期間（第 8 実施形態の場合には 0 . 2 秒）、切り替える手段を備え、

20

遊技球が前記第 1 の方向に流通する場合の方が、遊技球が前記第 2 の方向に流通する場合よりも、遊技者に有利である

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 6 3 】

特徴 h A 3 によれば、有利である第 1 の方向に遊技球を流通させるためには、滞留手段から遊技球が流出するタイミングと、特定の期間とを考慮して、第 1 の位置に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【 5 1 6 4 】

30

[特徴 h A 4]

特徴 h A 3 に記載の遊技機であって、

前記特定の期間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから、前記滞留領域から流出するまでの時間の長さである滞留領域流出時間（クルーン流出時間）よりも短い

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 6 5 】

特徴 h A 4 によれば、特定の期間は滞留領域流出時間よりも短いので、第 1 の位置を通過させた遊技球を、滞留手段を経由させ、さらに当該遊技球を切替手段によって第 1 の方向に流通させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球 1 球だけを用いて第 1 の方向に当該遊技球を通過させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、滞留領域に滞留した後に切替手段を経由して第 1 の方向に流通させる遊技球と、第 1 の位置を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 5 1 6 6 】

[特徴 h A 5]

特徴 h A 1 から特徴 h A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不

50

可能または困難である領域である第 1 領域を備え、

前記第 1 領域は、当該第 1 領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 6 7 】

特徴 h A 5 によれば、第 1 領域は、当該第 1 領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域であるので、特定の状態が遊技者に有利な状態である場合には、振分手段によって遊技球を第 1 の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

10

【 5 1 6 8 】

[特徴 h A 6]

特徴 h A 1 から特徴 h A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第 1 領域と、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難であり、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易である領域である第 2 領域と、

20

遊技者に特典を付与する特典付与手段と

を備え、

前記特典付与手段は、

前記第 1 領域または前記第 2 領域への遊技球の流入に基づいて付与する特典を決定する手段を備え、

遊技球が前記第 1 領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が前記第 2 領域に流入した場合に付与する特典よりも有利である

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 6 9 】

特徴 h A 6 によれば、遊技球が第 1 領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が第 2 領域に流入した場合に付与する特典よりも有利であるので、振分手段によって遊技球を第 1 の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

30

【 5 1 7 0 】

< 特徴 h B 群 >

特徴 h B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 5 1 7 1 】

[特徴 h B 1]

40

遊技球が流通可能な第 1 の通路と、

遊技球が入球可能な第 1 の入球領域と、

到達した遊技球の流通態様を変化させる流通態様変化手段（第 8 実施形態における非 V 入賞口シャッター 3 5 0 ）と、

前記流通態様変化手段の状態を、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を前記第 1 の入球領域に送ることが不可能又は困難な第 1 の状態（開放状態）と、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を第 1 の入球領域に送ることが可能又は容易な第 2 の状態（閉鎖状態）との間で切り替えを行なう切替手段と、

を備える遊技機であって、

前記切替手段は、

50

前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態と前記第 2 の状態との間で切り替える動作モードとして、

前記第 1 の通路（第 1 通路検知センサー S P 1）に遊技球を流通させないと、前記第 1 の入球領域に前記遊技球を入球させることが不可能又は困難な第 1 のモード（第 8 実施形態における第 1 開閉シナリオ）と、

前記第 1 の通路（第 1 通路検知センサー S P 1）に遊技球を流通させなくても、前記第 1 の入球領域に前記遊技球を入球させることが可能又は容易な第 2 のモード（第 8 実施形態における第 3 開閉シナリオ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5 1 7 2】

特徴 h B 1 によれば、切替手段は、第 1 の通路に遊技球を流通させないと、第 1 の入球領域に遊技球を入球させることが不可能又は困難な第 1 のモードと、第 1 の通路に遊技球を流通させなくても、第 1 の入球領域に遊技球を入球させることが可能又は容易な第 2 のモードとを備える。第 1 のモードが実行されている場合には、第 1 の入球領域に遊技球を入球させるために第 1 の通路に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第 2 のモードが実行されている場合には、第 1 の入球領域に遊技球を入球させるために第 1 の通路に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第 1 のモードが実行されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本特徴の遊技機によれば、切替手段の動作モードを第 1 のモードと第 2 のモードとの間で切り替えることによって、第 1 の入球領域に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5 1 7 3】

[特徴 h B 2]

特徴 h B 1 に記載の遊技機であって、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段を備え、

前記切替手段は、

前記検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える

ことを特徴とする遊技機。

【5 1 7 4】

特徴 h B 2 によれば、切替手段は、検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、流通態様変化手段の状態を第 1 の状態から第 2 の状態に切り替えるので、切替手段の動作モードが第 1 のモードまたは第 2 のモードのいずれの場合であっても、遊技球が所定の位置を通過するように操作する必要があり、遊技球を第 1 の入球領域に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【5 1 7 5】

[特徴 h B 3]

特徴 h B 1 または特徴 h B 2 に記載の遊技機であって、

遊技球が流通可能な通路であって前記第 1 の通路とは異なる第 2 の通路と、

前記第 1 の通路上の第 1 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 検知手段（第 1 通路検知センサー S P 1）と、

前記第 2 の通路上の第 2 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 2 検知手段（第 2 通路検知センサー S P 2）と、

を備え、

前記切替手段は、

前記第 1 検知手段または前記第 2 検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態（開放状態）から前記第 2 の状態（閉鎖

10

20

30

40

50

状態)に切り替え、

前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第2の状態を継続している期間を第2状態継続期間とした場合に、

前記第1のモードは、

前記第1の通路を流通した遊技球が前記第2状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第2の通路を流通した遊技球が前記第2状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが不可能または困難となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第1の状態と前記第2の状態との間で切り替える動作モードである

ことを特徴とする遊技機。

10

【5176】

特徴hB3によれば、第1のモードの場合には、第2の通路に遊技球を流通させた場合でも切替手段は流通態様変化手段の状態を第1の状態から第2の状態に切り替えるにも関わらず、第2の通路を流通した遊技球が第2状態継続期間において流通態様変化手段に到達することが不可能または困難であるので、遊技者に意外性を付与することができる。さらに、第1のモードの場合に第1の通路に遊技球を流通させることを促すことができる。さらに、第1の通路または第2の通路を遊技球が通過した場合に、遊技者に対して、流通態様変化手段の動作に注目させることができ、遊技者を遊技に集中させることができる。とともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【5177】

[特徴hB4]

特徴hB1から特徴hB3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が流通可能な通路であって前記第1の通路とは異なる第2の通路と、

前記第1の通路上の第1の位置を遊技球が通過したことを検知する第1検知手段と、

前記第2の通路上の第2の位置を遊技球が通過したことを検知する第2検知手段と、
を備え、

前記切替手段は、

前記第1検知手段または前記第2検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第1の状態から前記第2の状態に切り替え、

前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第2の状態を継続している期間を第2状態継続期間とした場合に、

30

前記第2のモードは、

前記第1の通路を流通した遊技球が前記第2状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第2の通路を流通した遊技球が前記第2状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第1の状態と前記第2の状態との間で切り替える動作モードである

ことを特徴とする遊技機。

【5178】

特徴hB4によれば、第2のモードの場合には、第1の通路と第2の通路のいずれを遊技球が流通しても第2状態継続期間に遊技球を流通態様変化手段に到達させることができるので、第2のモードの場合には、遊技者は容易に第1の入球領域に遊技球を入球させることができる。

40

【5179】

<特徴hC群>

特徴hC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態から抽出される。

【5180】

[特徴hC1]

遊技球が入球可能な入球手段(大入賞口36a)と、

50

遊技の状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、

前記制御手段は、特定の制御モード（非V入賞口シャッター350の第1開閉シナリオ）を備え、

起点となる時点（ラウンド遊技の開始時点）から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第1の入球パターンである場合を第1の場合とし、

前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第2の入球パターンである場合を第2の場合とした場合に、

前記特定の制御モード（第1開閉シナリオ）は、

前記第1の場合における前記第1の入球パターンと、前記第2の場合における前記第2の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、前記第1の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第2の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードである（高確率モードになる場合とならない場合とがある開閉シナリオである）

ことを特徴とする遊技機。

【5181】

特徴hC1によれば、特定の制御モードは、第1の場合における第1の入球パターンと、第2の場合における第2の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第1の場合における遊技者の有利の度合いと、第2の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードであるので、実行されている遊技の制御モードが特定の制御モードであると認識した遊技者に対して、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【5182】

[特徴hC2]

特徴hC1に記載の遊技機であって、

前記特定の制御モードを第1の制御モードとした場合に、

前記制御手段は、前記第1の制御モードとは異なる第2の制御モード（非V入賞口シャッター350の第2開閉シナリオ）を備え、

起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第3の入球パターンである場合を第3の場合とし、

前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第4の入球パターンである場合を第4の場合とした場合に、

前記第2の制御モードは、

前記第3の場合における前記第3の入球パターンと、前記第4の場合における前記第4の入球パターンとが同じであれば、前記第3の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第4の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードである

ことを特徴とする遊技機。

【5183】

特徴hC2によれば、第1の制御モードと第2の制御モードとを備えるので、遊技者は制御モードが第1の制御モードであるのか第2の制御モードであるのかを判断する必要があり、遊技者を遊技に集中させることができる。また、第2の制御モードは、第3の場合における第3の入球パターンと、第4の場合における第4の入球パターンとが同じであれば、第3の場合における遊技者の有利の度合いと、第4の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードであるが、第1の制御モードは、第1の場合における第1の入球パターンと、第2の場合における第2の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第1の場合における遊技者の有利の度合いと、第2の場合における遊技者の有利の度合いとが異なるので、制御モードが第1の制御モードと第2の制御モードのいずれであるのか、また、第1の制御モードである場合には有利となるのか不利となるのかというように、段階的に期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5184】

[特徴hC3]

10

20

30

40

50

特徴 h C 1 または特徴 h C 2 に記載の遊技機であって、

前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第 1 通路 2 1 0 及び第 2 通路 3 0 0）を備え、

前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、

前記特定の制御モード（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の第 1 開閉シナリオ）は、

前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なる

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 8 5 】

10

特徴 h C 3 によれば、特定の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なるので、複数の通路の通過態様を制御するために遊技者に技術介入をさせることができ、遊技者に遊技への積極的な参加を促すことができる。

【 5 1 8 6 】

[特徴 h C 4]

特徴 h C 2 に記載の遊技機であって、

前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第 1 通路 2 1 0 及び第 2 通路 3 0 0）を備え、

前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、

20

前記第 2 の制御モード（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の第 2 開閉シナリオ）は、

前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様に関わらず、遊技者の有利の度合いが同じである

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 8 7 】

特徴 h C 4 によれば、第 2 の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様にかかわらず、遊技者の有利の度合いが同じであるので、第 2 の制御モードを実行している場合には、複数の遊技球についての複数の通路の通過態様を検出する必要がなく、処理を簡易化することができる。

30

【 5 1 8 8 】

[特徴 h C 5]

特徴 h C 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の制御モードを第 1 の制御モードとした場合に、

前記制御手段は、

前記第 1 の制御モードおよび前記第 2 の制御モードと異なる第 3 の制御モード（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の第 3 開閉シナリオ）を備え、

起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第 5 の入球パターンである場合を第 5 の場合とし、

前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第 6 の入球パターンである場合を第 6 の場合とした場合に、

40

前記第 3 の制御モードは、

前記第 5 の場合における前記第 5 の入球パターンと、前記第 6 の場合における前記第 6 の入球パターンとが同じであれば、前記第 5 の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第 6 の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであり、かつ、前記第 2 の制御モードよりも遊技者にとって有利である制御モードである

ことを特徴とする遊技機。

【 5 1 8 9 】

特徴 h C 5 によれば、第 3 の制御モードは、第 5 の場合における第 5 の入球パターンと、第 6 の場合における第 6 の入球パターンとが同じであれば、第 5 の場合における遊技者

50

の有利の度合いと、第 6 の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであるので、第 1 の制御モードよりも遊技者に付与する緊迫感を緩和することができる。さらに、第 3 の制御モードは、第 2 の制御モードよりも遊技者にとって有利であるので、第 2 の制御モードよりも遊技者に期待感を付与することができる。すなわち、第 1 の制御モード、第 2 の制御モード、第 3 の制御モードは、それぞれ遊技者に付与する期待感と緊迫感とが異なるので、これら特性の異なる 3 つの制御モードを切り替えることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 9 0 】

< 特徴 h D 群 >

特徴 h D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 5 1 9 1 】

[特徴 h D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の 1 回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典（第 8 実施形態における第 1 種大当たりと第 2 種大当たり）のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

遊技の状態（第 8 実施形態においてはサポートモード）を制御する制御手段と、
を備え、

前記特典付与手段は、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第 1 の種別の特典（第 1 種大当たり）である場合には、特定の条件を満たす第 1 の場合と前記特定の条件を満たさない第 2 の場合とで、前記特典の付与の態様（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオ）を異なる態様に決定する手段と、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第 2 の種別の特典（第 2 種大当たり）である場合には、前記第 1 の場合と前記第 2 の場合とで、前記特典の付与の態様を同じ態様に決定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 5 1 9 2 】

特徴 h D 1 によれば、遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第 1 の種別の特典であるのか、第 2 の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。また、付与される特典の種別が第 1 の種別の特典である場合には、特定の条件を満たす第 1 の場合と前記特定の条件を満たさない第 2 の場合とで、特典の付与の態様が異なるので、さらに、遊技者に対して特典の付与の態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、特典の付与の態様はどのようなものであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 9 3 】

[特徴 h D 2]

特徴 h D 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第 1 の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合であり、

前記第 2 の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の

10

20

30

40

50

前記遊技の状態が第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合であることを特徴とする遊技機。

【５１９４】

特徴ｈＤ２によれば、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、遊技の状態が第１の遊技の状態である場合と第２の遊技の状態である場合とで、特典の付与の様相が異なるので、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技の状態は何であったか、といったように、遊技者に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１９５】

[特徴ｈＤ３]

特徴ｈＤ１または特徴ｈＤ２に記載の遊技機であって、
前記特典付与手段は、
前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態（抽選モード：低確率モードか高確率モードか）を決定するための処理を実行する遊技状態決定処理を実行する遊技状態決定処理実行手段を備え、

前記遊技状態決定処理実行手段は、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第１の種別の特典（第１種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様（抽選モードを決定する態様）を異なる態様（異なる非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）で実行する手段と、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第２の種別の特典（第２種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が前記第１の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と前記第２の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様を同じ態様（同じ非Ｖ入賞口シャッター３５０の開閉シナリオ）で実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５１９６】

特徴ｈＤ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第１の種別の特典であるのか、第２の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。さらに、付与される特典の種別が第１の種別の特典である場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の実行時の遊技の状態が第１の遊技の状態である場合と第２の遊技の状態である場合とで、遊技状態決定処理の処理態様が異なるので、さらに、遊技者に対して遊技状態決定処理の処理態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、遊技の状態は何であったか、特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態を決定するための処理の態様はどのようなものであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１９７】

<特徴ｈＥ群>

特徴ｈＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態から抽出される。

【５１９８】

[特徴ｈＥ１]

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を第１の入球領域に振り分けることが可能又は容易な第１の状態と、前記入球手段に入球した遊技球を第１の入球領域に振り分けることが不可能又は困難な第２の状態との間で切り替えを行う振分手段（第８実施形態において非Ｖ入賞

10

20

30

40

50

口シャッター 350) と、
を備える遊技機であって、
前記振分手段は、

起点となる時(ラウンド遊技が開始された時)から前記入球手段に入球した遊技球の数が N 個(N は 2 以上の整数)となったことを契機に、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【5199】

特徴 h E 1 によれば、振分手段は、起点となる時から入球手段に入球した遊技球の数が N 個(N は 2 以上の整数)となったことを契機に、第 2 の状態から第 1 の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第 1 の領域に振り分けることを所望する遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5200】

[特徴 h E 2]

特徴 h E 1 に記載の遊技機であって、
前記振分手段は、

前記起点となる時から N 個目の遊技球が前記入球手段に入球した時点から特定の期間内に、前記起点となる時から N - 1 個目の遊技球が前記振分手段に到達した場合に、当該 N - 1 個目の遊技球を前記第 1 の領域に振り分けることが可能または容易となるように、前記第 1 の状態と前記第 2 の状態との間で切り替えを行う

20

ことを特徴とする遊技機。

【5201】

特徴 h E 2 によれば、遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、起点となる時から N - 1 個目の遊技球と、起点となる時から N 個目の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、起点となる時から N 個目の遊技球が入球手段に入球した時点から特定の期間内に、起点となる時から N - 1 個目の遊技球が振分手段に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、N - 1 個目の遊技球を第 1 の領域に振り分けることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

30

【5202】

< 特徴 h F 群 >

特徴 h F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態の変形例 5 から抽出される。

【5203】

[特徴 h F 1]

遊技球が流通可能な第 1 の通路と、

遊技球が流通可能な第 2 の通路と、

前記第 1 の通路および前記第 2 の通路から送られてきた遊技球の流通態様を変更する流通態様変更手段であって、到達した遊技球を第 1 の領域に送ることが可能又は容易な第 1 の状態と、到達した遊技球を前記第 1 の領域に送ることが不可能又は困難な第 2 の状態との間で切り替えを行う流通態様変更手段(第 8 実施形態において非 V 入賞口シャッター 350)と、

40

を備え、

前記流通態様変更手段は、

起点となる時から前記第 1 の通路に J 個(J は整数)の遊技球が入球した後に、前記第 2 の通路に K 個(K は整数)の遊技球が入球したことを契機に、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

50

【 5 2 0 4 】

特徴 h F 1 によれば、流通態様変更手段は、起点となる時から第 1 の通路に J 個（ J は整数）の遊技球が入球した後に、第 2 の通路に K 個（ K は整数）の遊技球が入球したことを契機に、第 2 の状態から第 1 の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第 1 の領域に送ることを所望する遊技者に対して、第 1 の通路に J 個、第 2 の通路に K 個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 2 0 5 】

[特徴 h F 2]

特徴 h F 1 に記載の遊技機であって、

前記流通態様変更手段は、

前記起点となる時から前記第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球が前記流通態様変更手段に到達する時が、前記起点となる時から前記第 2 の通路に入球した遊技球の数が K 個に到達した時点から所定期間内である場合に、前記起点となる時から前記第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球を前記第 1 の領域に送る

ことを特徴とする遊技機。

【 5 2 0 6 】

特徴 h F 2 によれば、遊技球を第 1 の領域に送ることを所望する遊技者に対して、起点となる時から第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球が流通態様変更手段に到達する時が、起点となる時から第 2 の通路に入球した遊技球の数が K 個に到達した時点から所定期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。

【 5 2 0 7 】

なお、上記各特徴群は、以下の課題を解決する。

【 5 2 0 8 】

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

【 5 2 0 9 】

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

【 5 2 1 0 】

上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

【 5 2 1 1 】

なお、上記各特徴群に含まれる 1 又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 5 2 1 2 】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【 5 2 1 3 】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

【 5 2 1 4 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動

10

20

30

40

50

操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【 5 2 1 5 】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に

10

【 符号の説明 】

【 5 2 1 6 】

- 1 0 ... パチンコ機
- 1 1 ... 外枠
- 1 2 ... パチンコ機本体
- 1 3 ... 内枠
- 1 4 ... 前扉枠
- 1 5 ... ヒンジ
- 1 6 ... ヒンジ
- 1 7 ... シリンダ錠
- 1 8 ... 窓部
- 1 9 ... ガラスユニット
- 2 0 ... 上皿
- 2 1 ... 下皿
- 2 2 ... 排出口
- 2 3 ... レバー
- 2 4 ... 演出操作ボタン
- 2 5 ... 操作ハンドル
- 3 0 ... 遊技盤
- 3 1 ... 誘導レール
- 3 1 a ... 内レール部
- 3 1 b ... 外レール部
- 6 0 ... 主制御装置
- 7 0 ... 払出制御装置
- 7 1 ... 払出装置
- 8 0 ... 発射制御装置
- 8 1 ... 遊技球発射機構
- 8 5 ... 電源装置
- 9 0 ... 音声発光制御装置
- 1 0 0 ... 表示制御装置

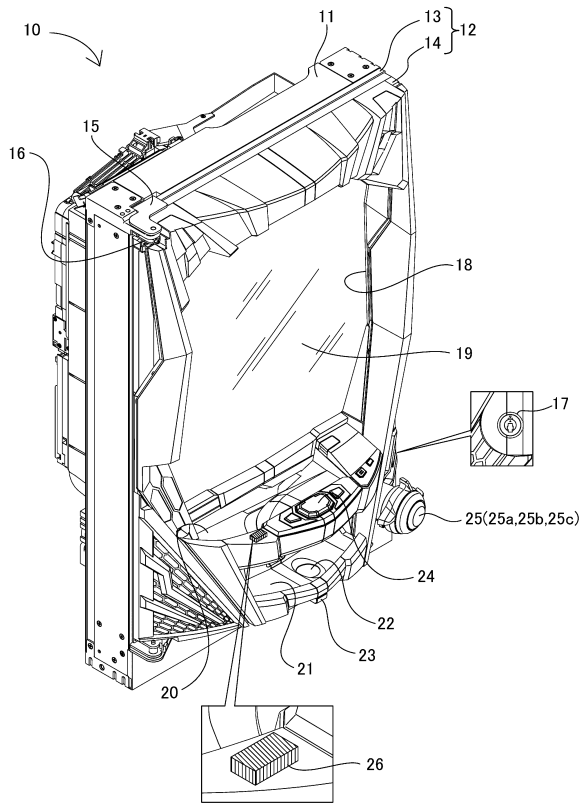
20

30

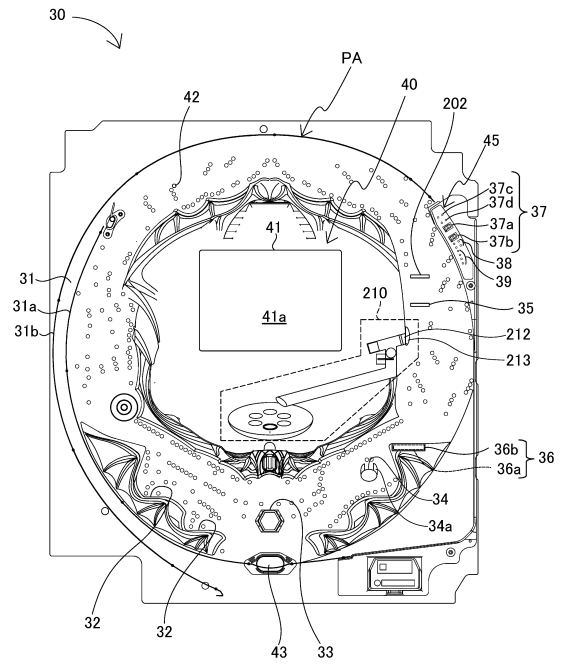
40

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

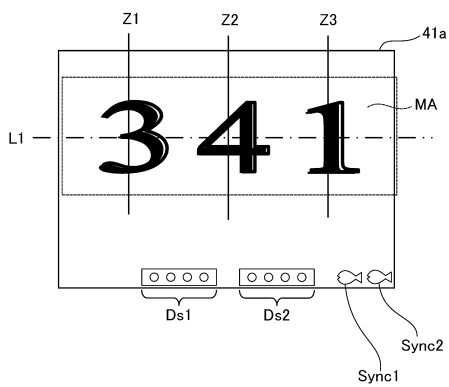
20

【図 3】

(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



【図 4】

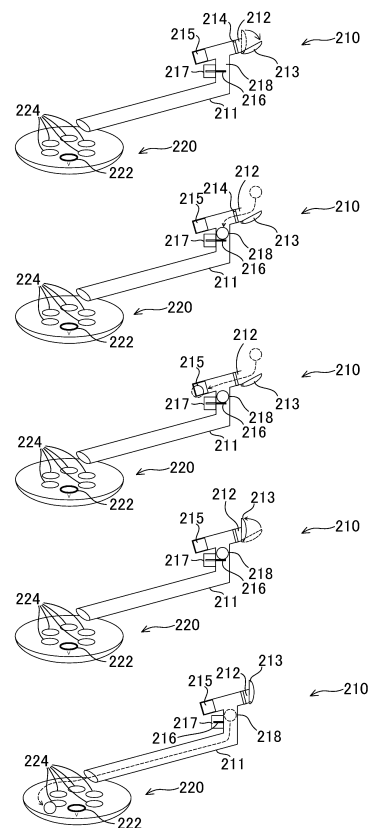
(a)

(b)

(c)

(d)

(e)

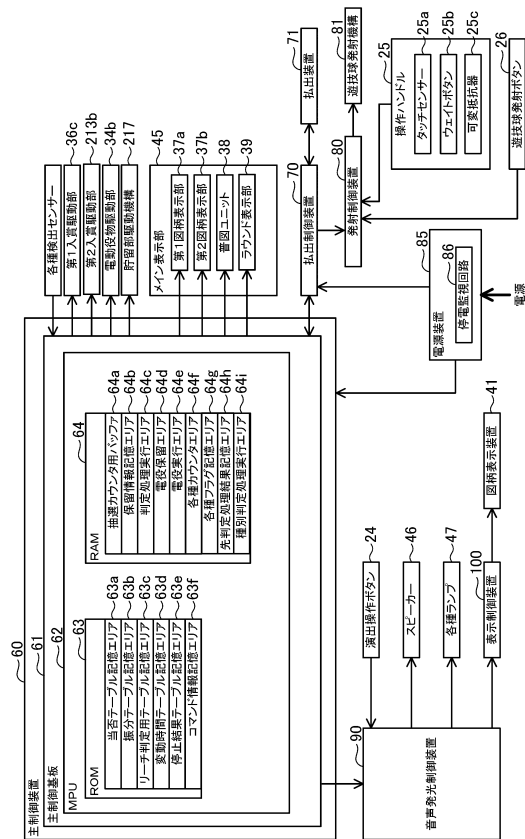


30

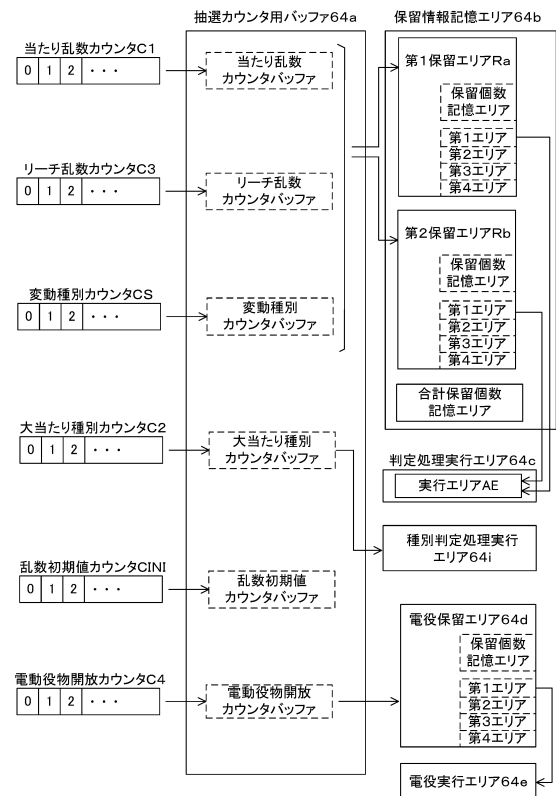
40

50

【 図 5 】



【 図 6 】



10

20

【圖 7】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
9～1199	外れ

【 図 8 】

(a)

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり(外れ)

30

40

50

【 図 9 】

(a)

第1始動口用の振分テーブル
(大当たり当選時)

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～44	5R第1種大当たり
45～60	5R第2種大当たり
61～99	10R通常大当たり

(b)

第1始動口への入球を契機としたV入賞時の
振分テーブル

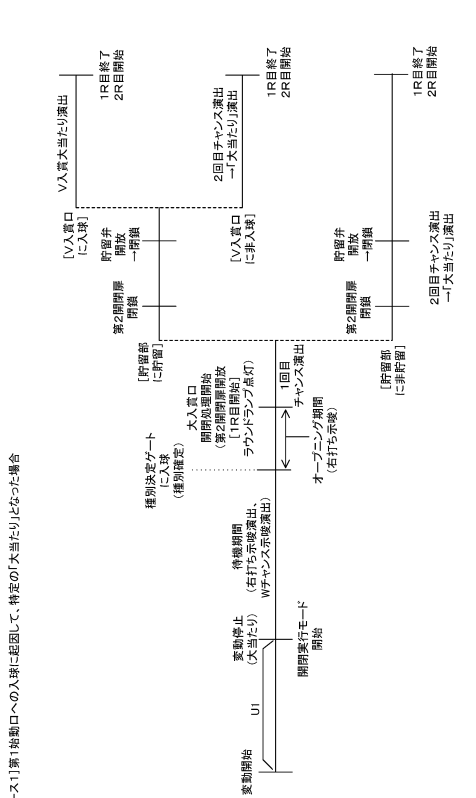
大当たり乱数カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	5R第1種大当たり
65～99	10R通常大当たり

(c)

第2始動口用の振分テーブル
(大当たり当選時および第2始動口への入球を契機としたV入賞時)

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～49	15R第1種大当たり
50～57	4R第1種大当たり
58～99	4R第2種大当たり

【 図 1 1 】



「ケース1」第1始動口への入球に起因して、特定の「大当たり」となった場合

【 図 1 0 】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

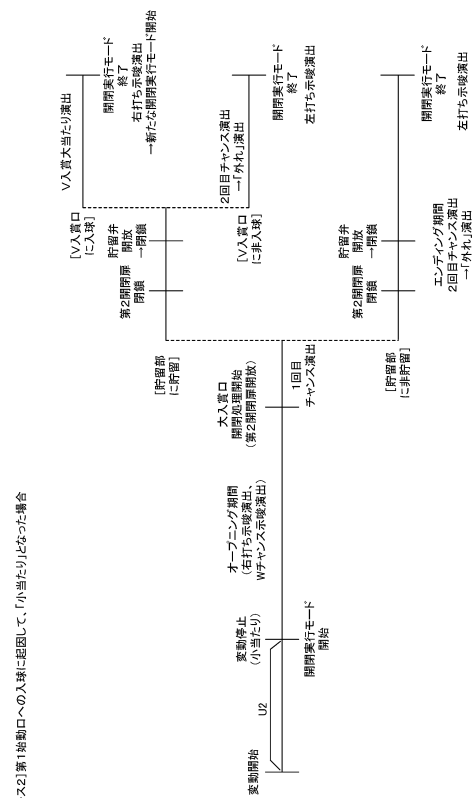
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

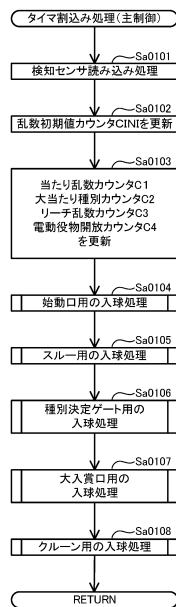
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

【 図 1 2 】

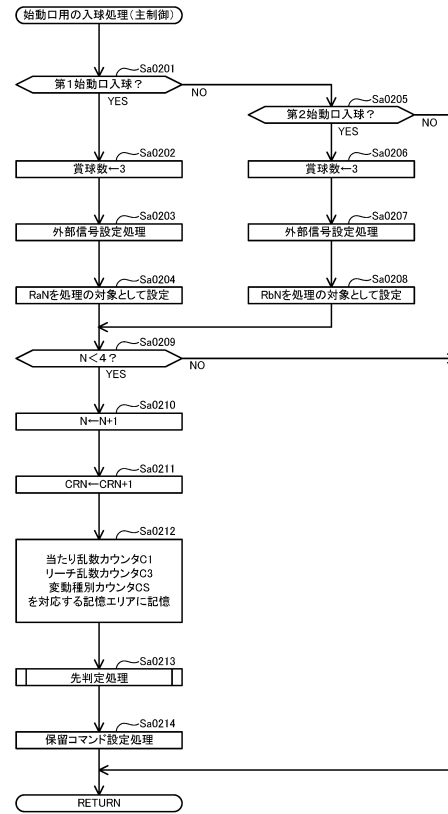


「ケース2」第1始動口への入球に起因して、「小当たり」となった場合

【図 13】



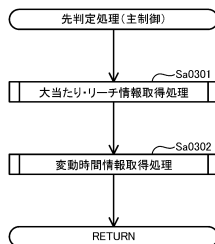
【図 14】



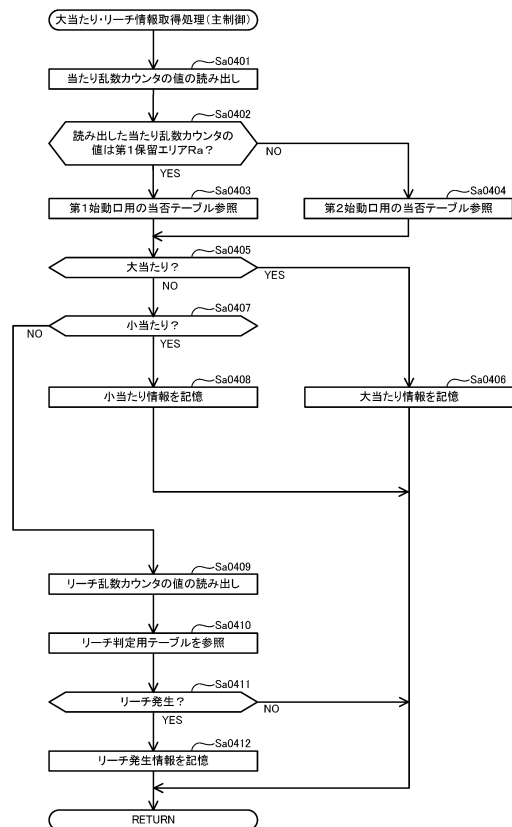
10

20

【図 15】



【図 16】

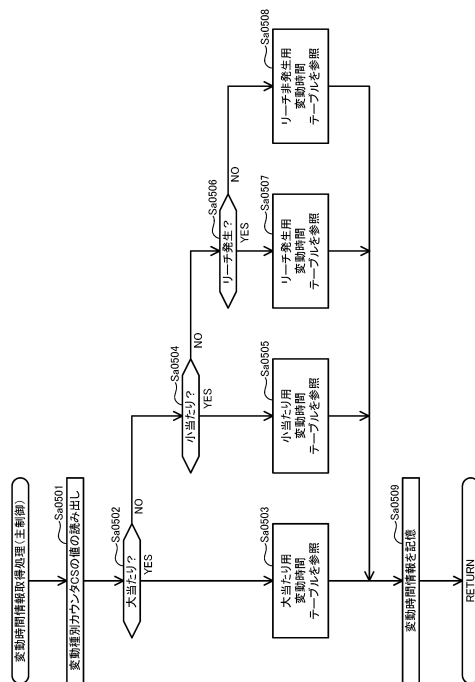


30

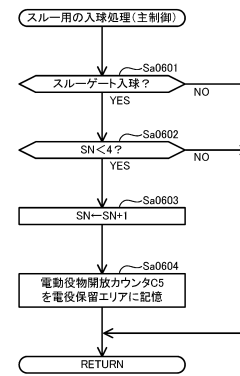
40

50

【図 17】



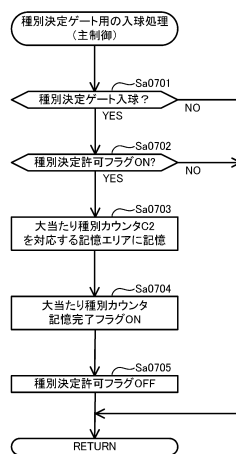
【図 18】



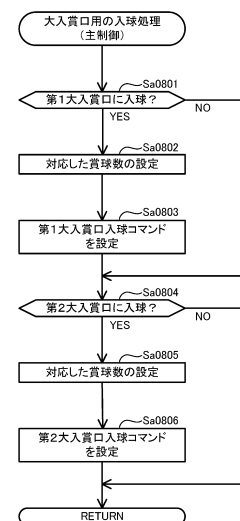
10

20

【図 19】



【図 20】

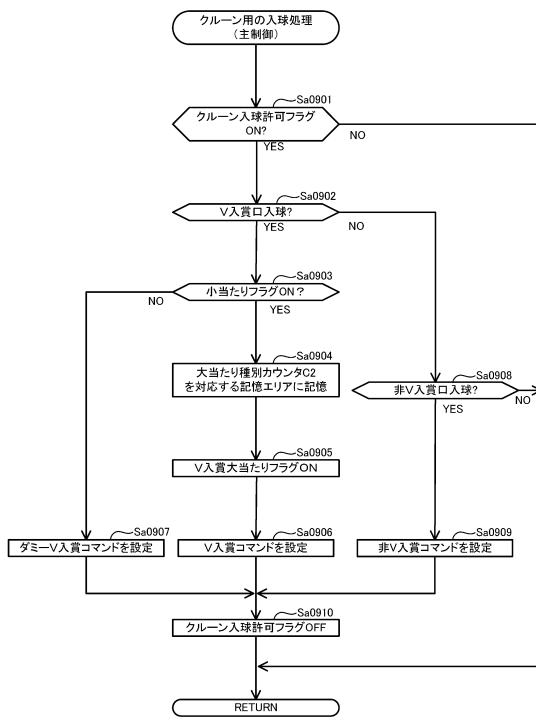


30

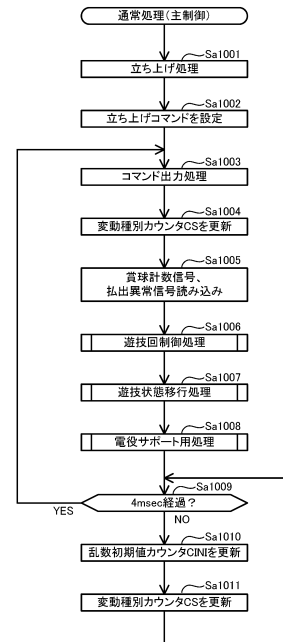
40

50

【図 2 1】



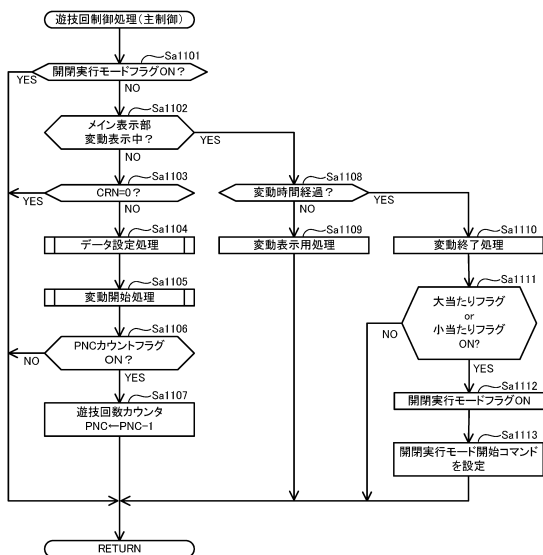
【図 2 2】



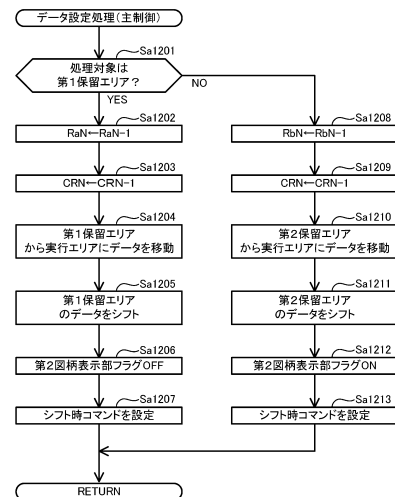
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

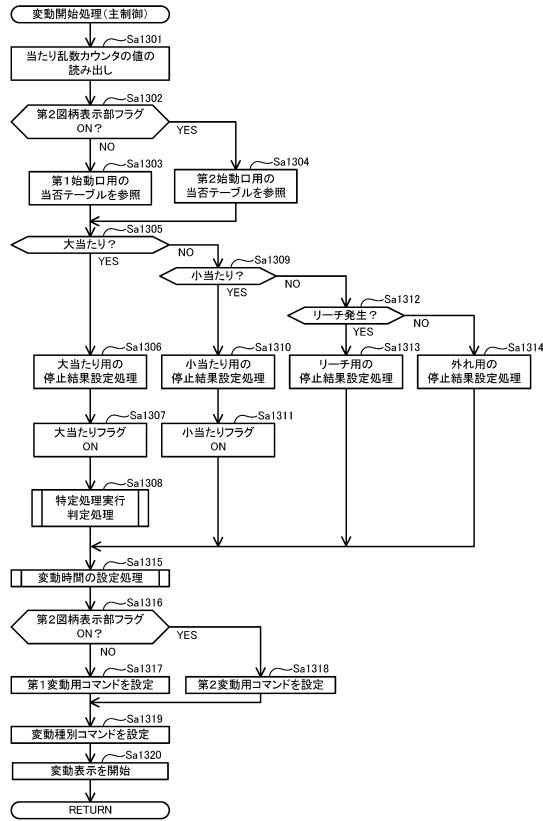


30

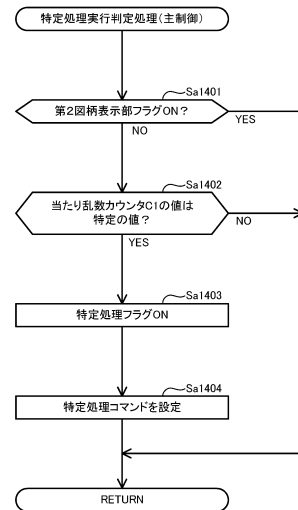
40

50

【図 25】



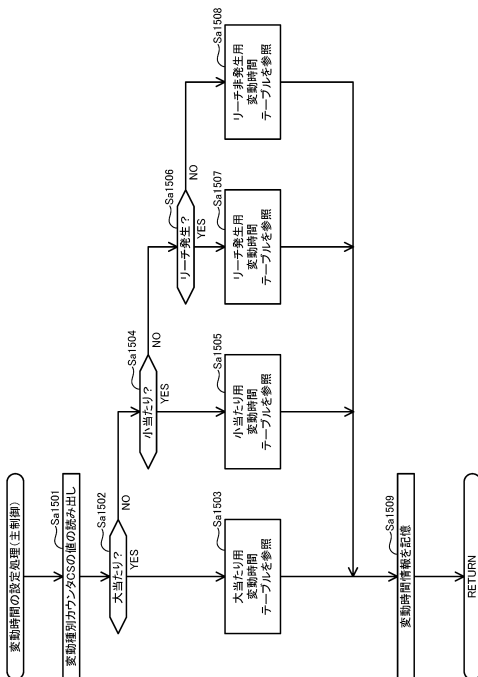
【図 26】



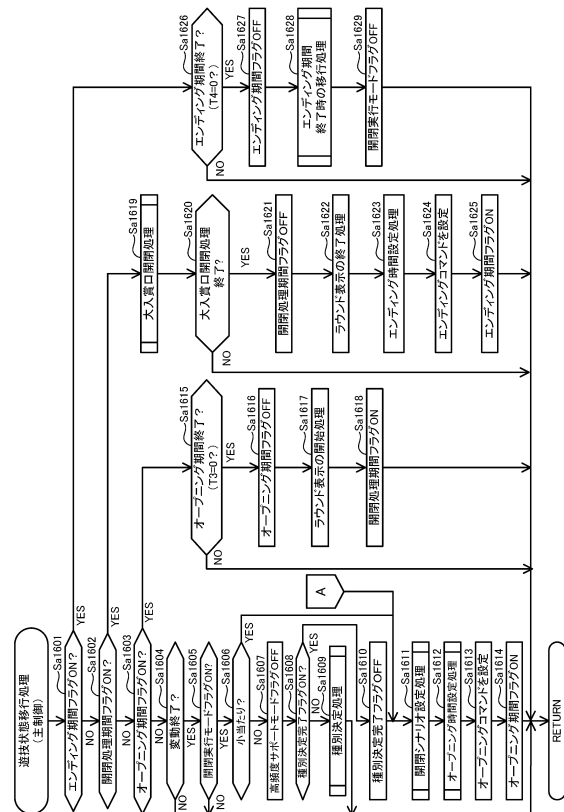
10

20

【図 27】



【図 28】

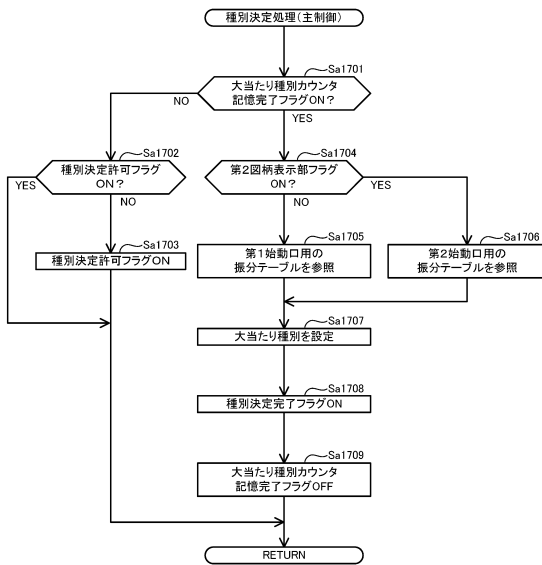


30

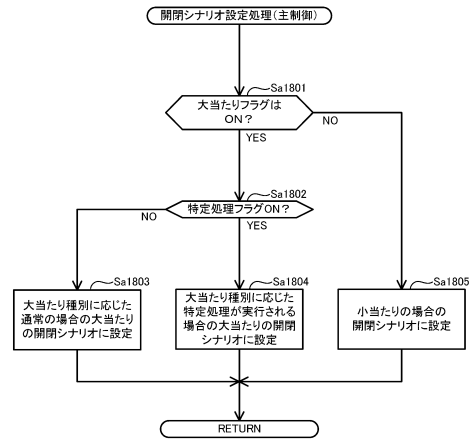
40

50

【図 29】



【図 30】



10

20

【図 31】

(a) 通常の場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC11
5R	SC12
10R	SC13
15R	SC14

第1開閉扉のみ開閉する
開閉パターンが設定され
ている。

(b) 特定処理が実行される場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC21
5R	SC22
10R	SC23
15R	SC24

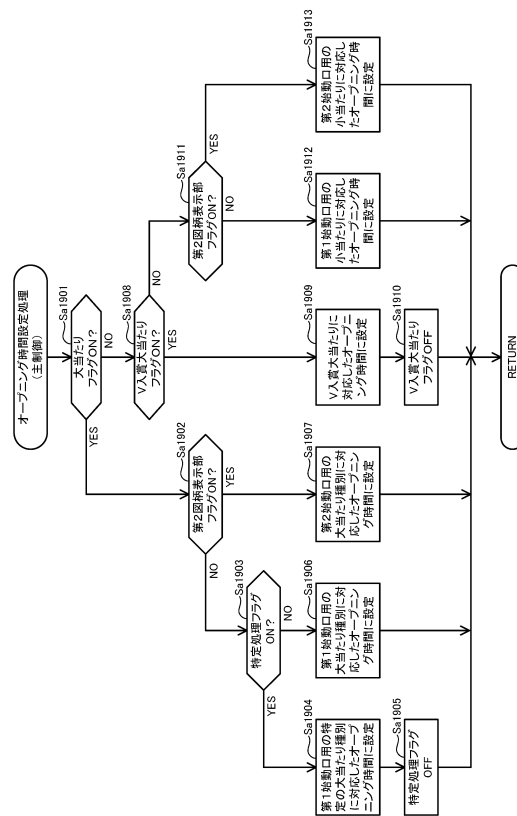
1R目に第2開閉扉が開閉。
その後は、第1開閉扉のみ
開閉する開閉パターンが設
定されている。

(c) 小当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
1R	SC31

1R目に第2開閉扉が1回
のみ開閉する開閉パターンが
設定されている。

【図 32】

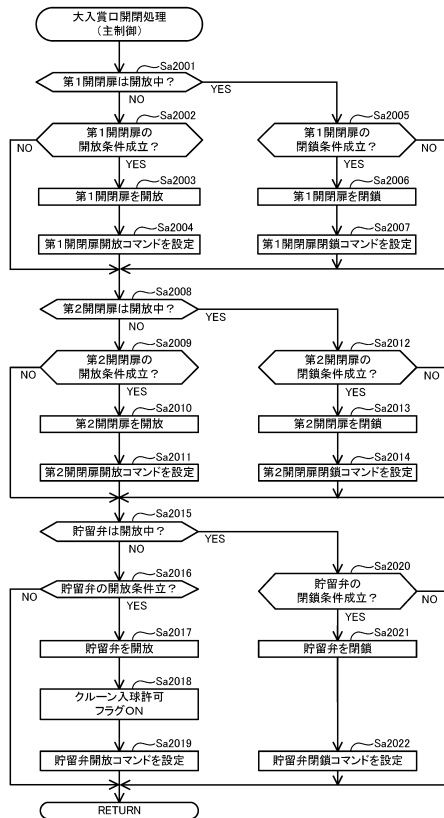


30

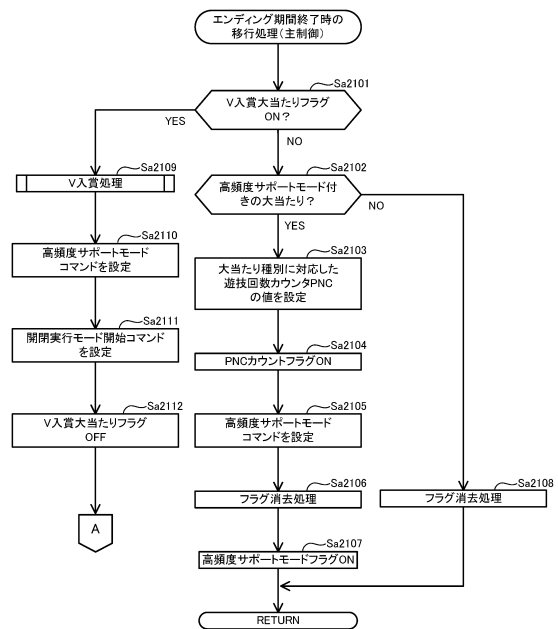
40

50

【図 3 3】



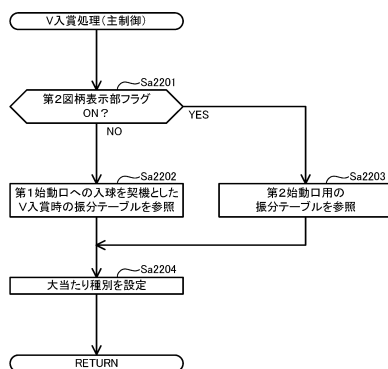
【図 3 4】



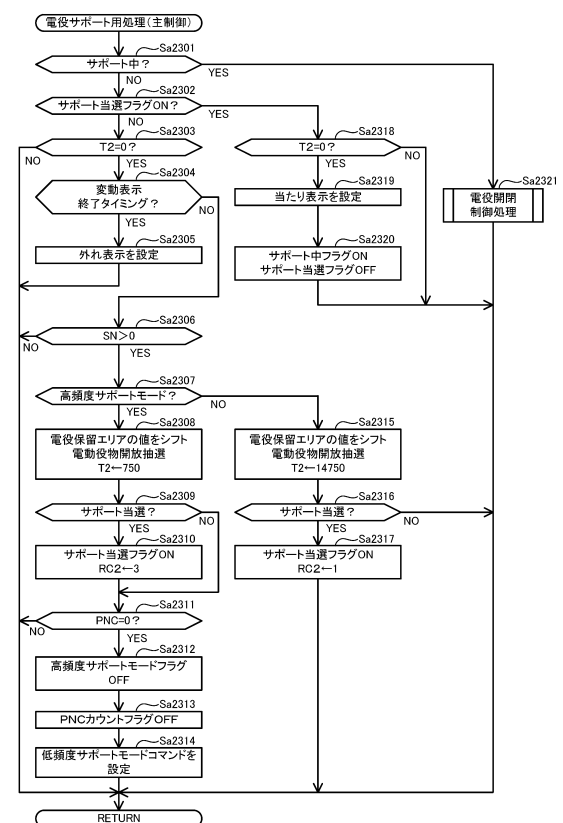
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

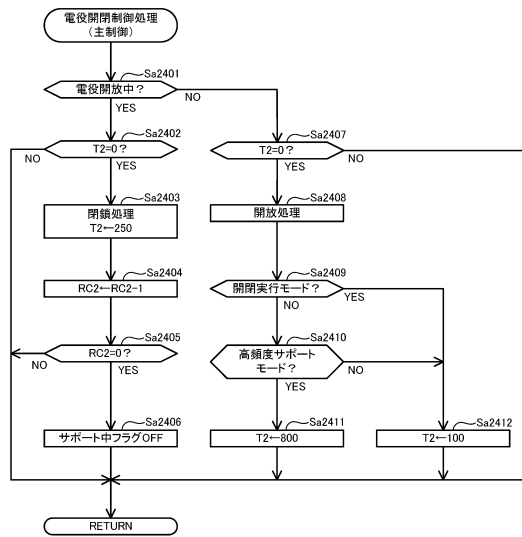


30

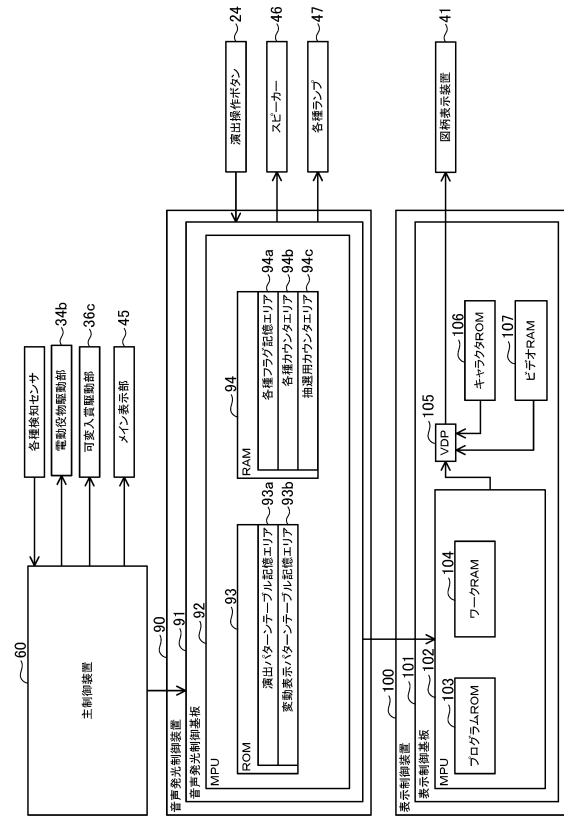
40

50

【図 37】



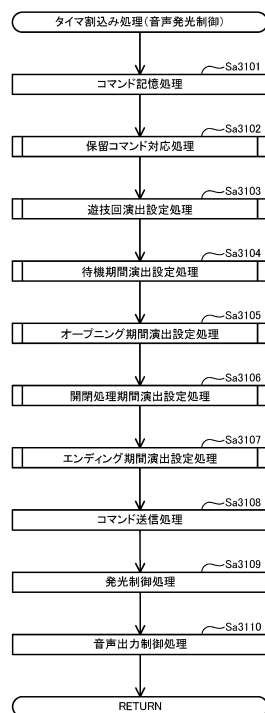
【図 38】



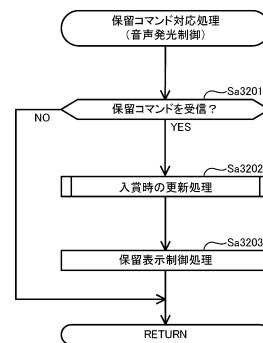
10

20

【図 39】



【図 40】

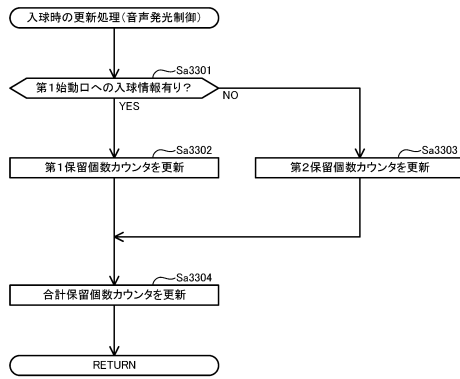


30

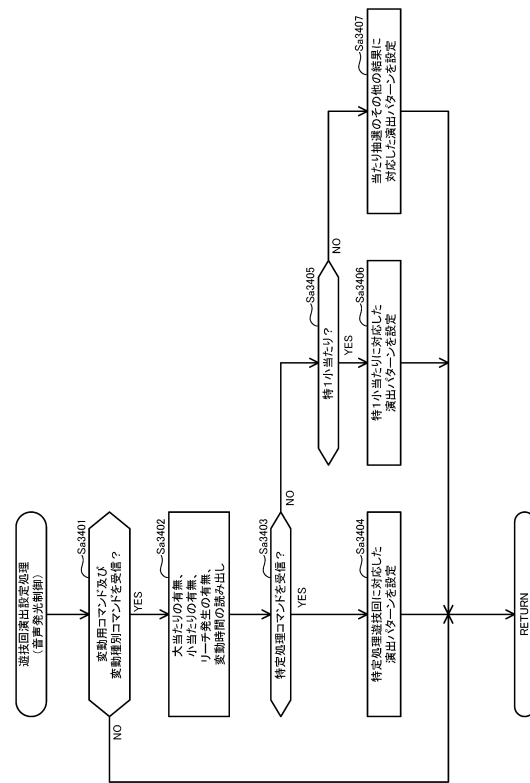
40

50

【 図 4 1 】



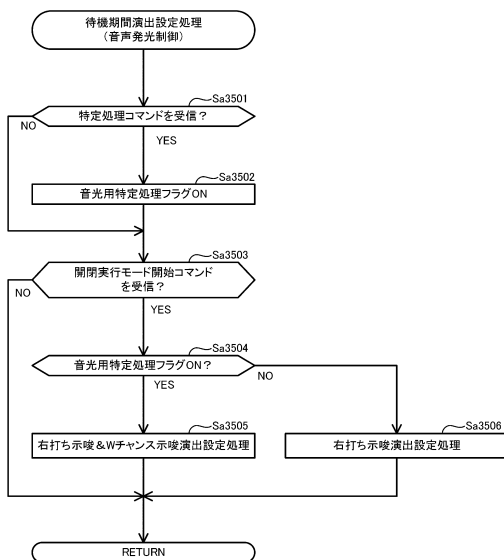
【 図 4 2 】



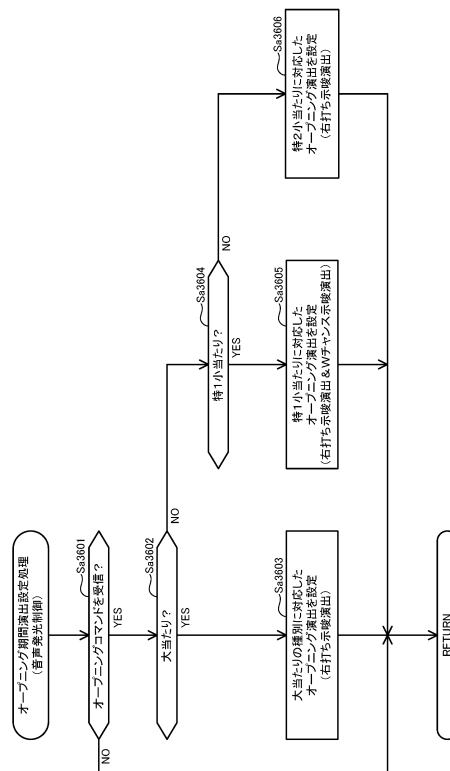
10

20

【 図 4 3 】



【 図 4 4 】

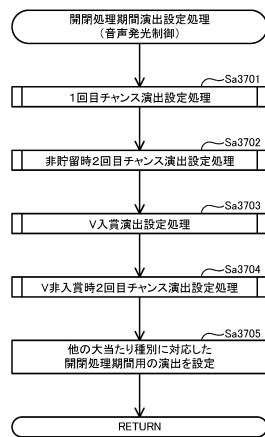


30

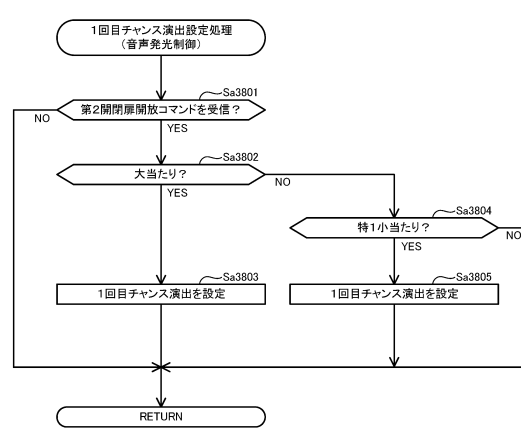
40

50

【図 4 5】



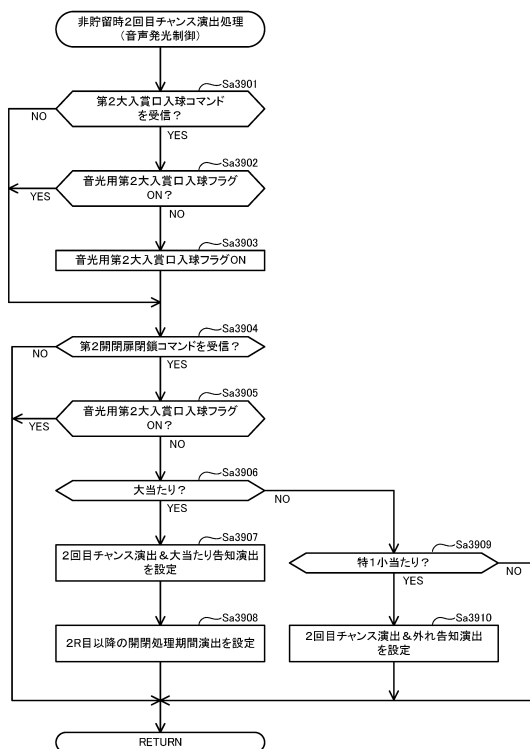
【図 4 6】



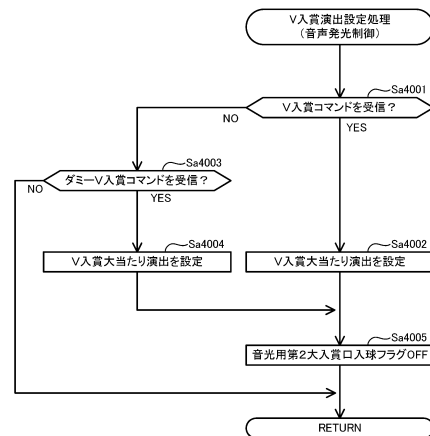
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

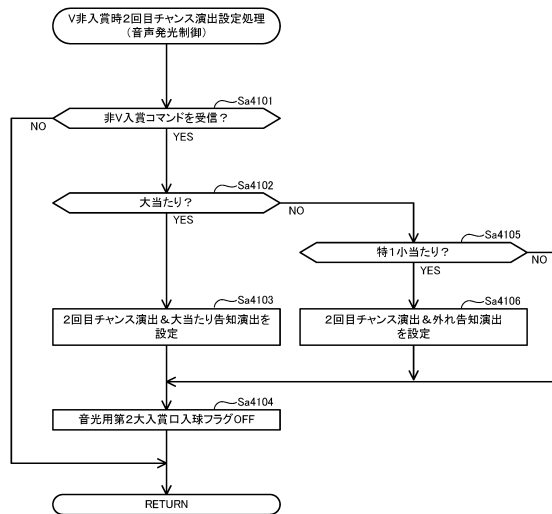


30

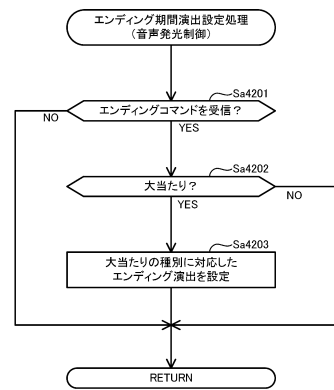
40

50

【図 49】



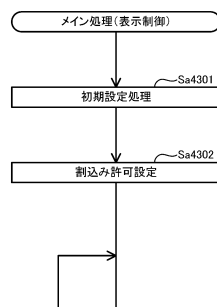
【図 50】



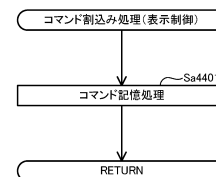
10

20

【図 51】



【図 52】

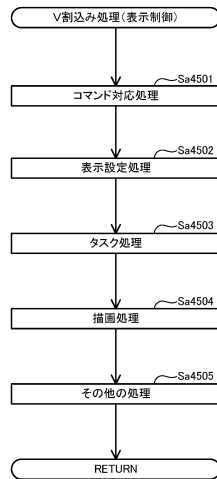


30

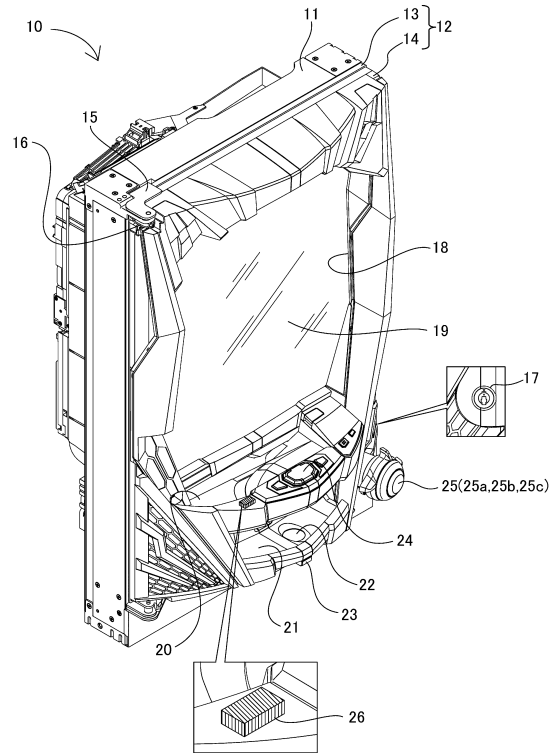
40

50

【図 5 3】



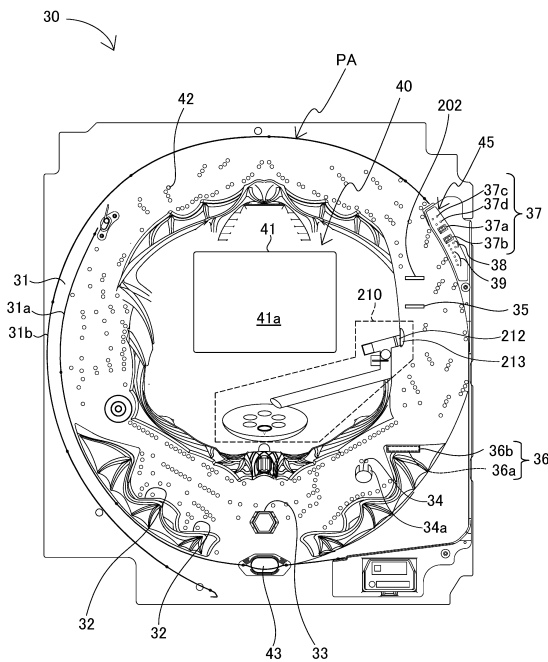
【図 5 4】



10

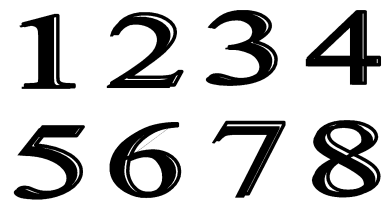
20

【図 5 5】



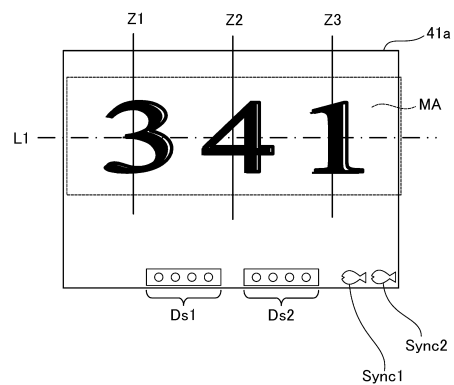
【図 5 6】

(a)



30

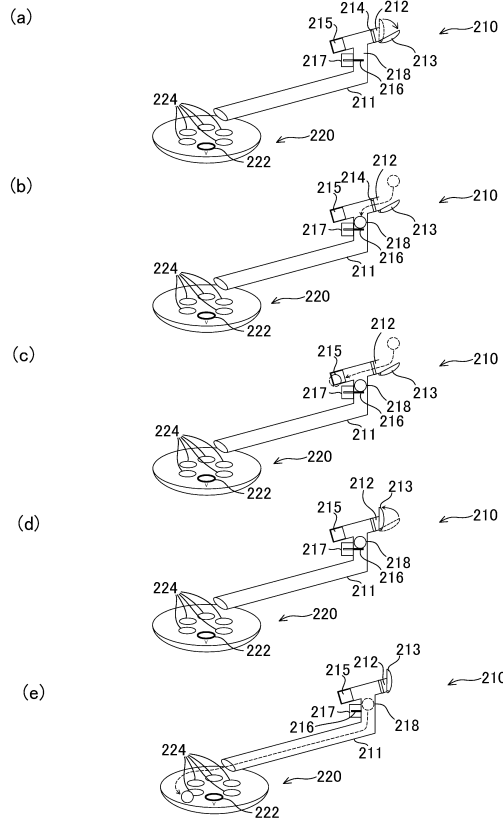
(b)



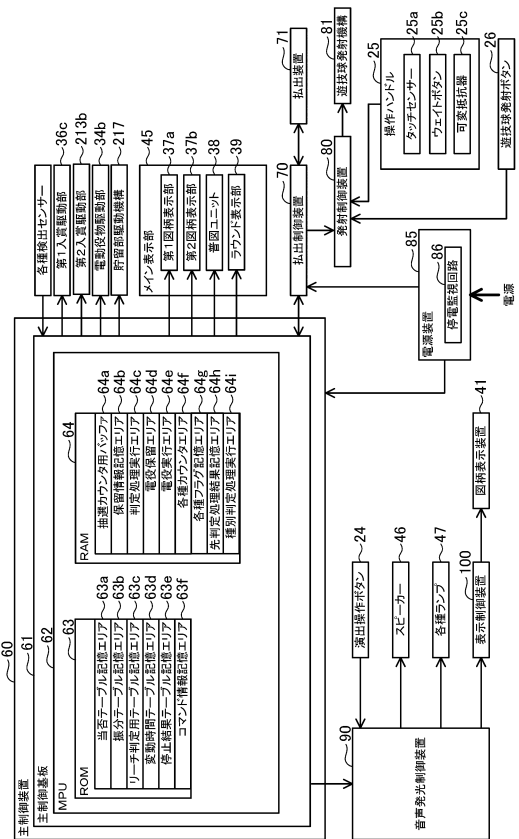
40

50

【図 57】



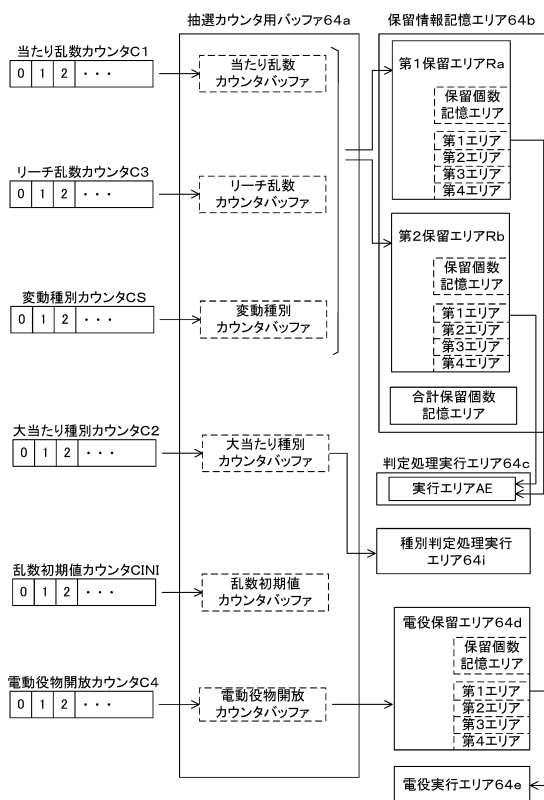
【図 58】



10

20

【図 59】



【図 60】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~9	小当たり(外れ)
9~1199	外れ

30

40

50

【 図 6 1 】

(a)

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり(外れ)

【 図 6 2 】

(a)

第1始動口用の振分テーブル
(大当たり当選時)

大当たり種別カウンタ2(0～99)	振り分け結果
0～44	5R第1種大当たり
45～60	5R第2種大当たり
61～99	10R通常大当たり

(b)

第1始動口への入球を契機としたV入賞時の
振分テーブル

大当たり乱数カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	5R第1種大当たり
65～99	10R通常大当たり

(c)

第2始動口用の振分テーブル
(大当たり当選時および第2始動口への入球を契機としたV入賞時)

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～49	15R第1種大当たり
50～57	4R第1種大当たり
58～99	4R第2種大当たり

【 図 6 3 】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

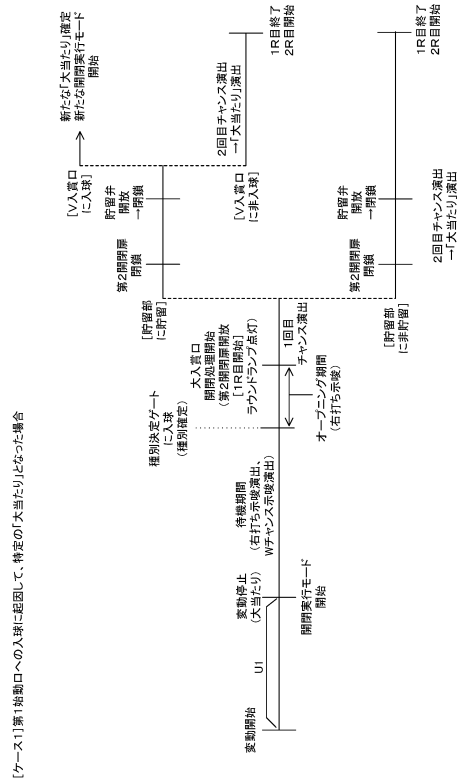
電動役物開放カウンタ04(0～465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

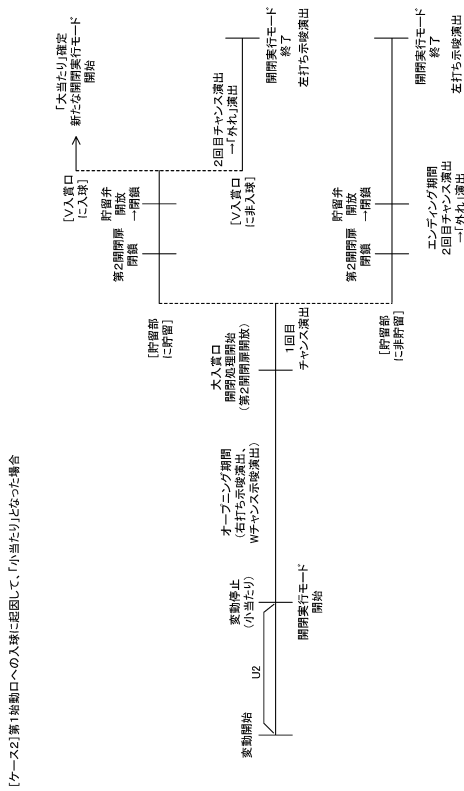
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【 図 6 4 】



「ケース1」第1始動口への入球に起因して、特定の「大当たり」となった場合

【 図 6 5 】



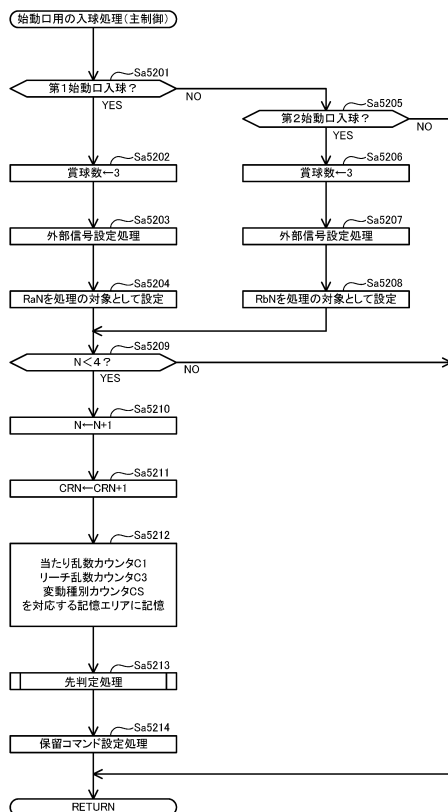
【 図 6 6 】



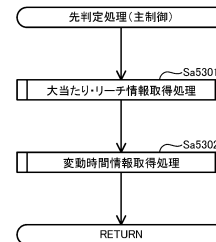
10

20

【 図 6 7 】



【 図 6 8 】

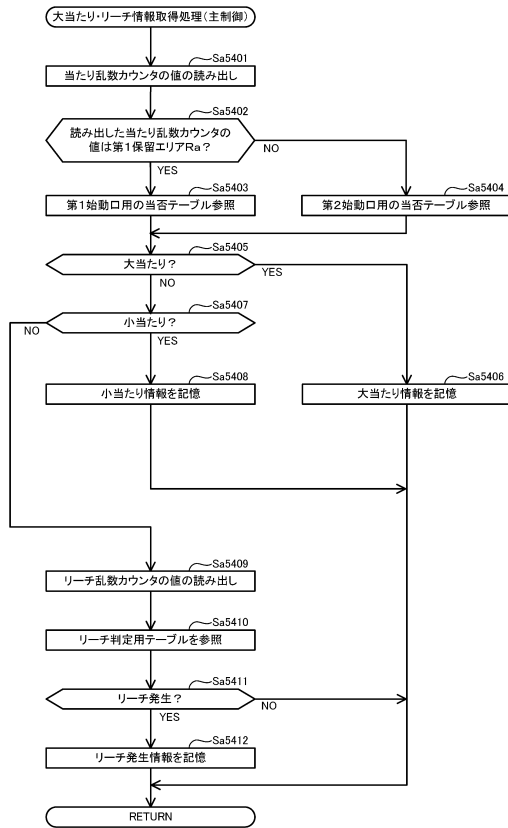


30

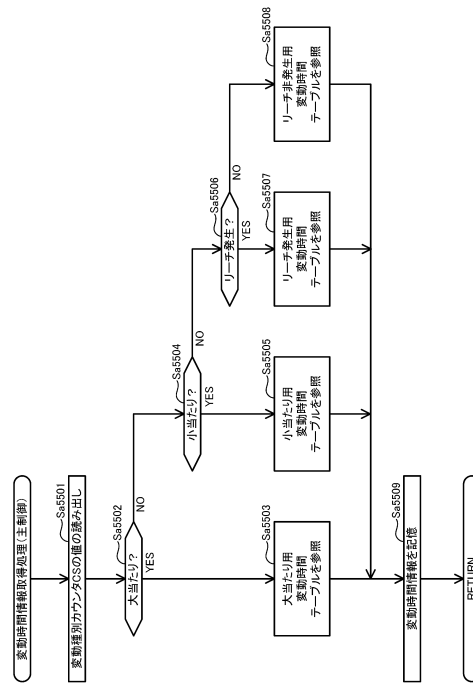
40

50

【図 69】



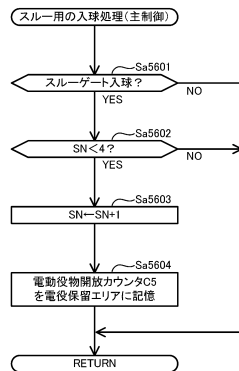
【図 70】



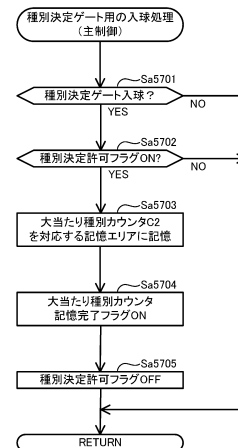
10

20

【図 71】



【図 72】

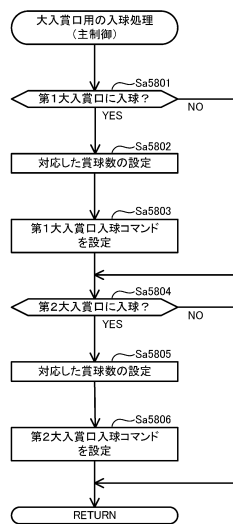


30

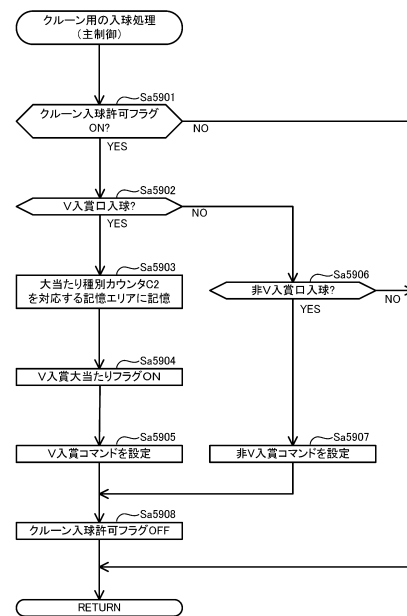
40

50

【図 7 3】



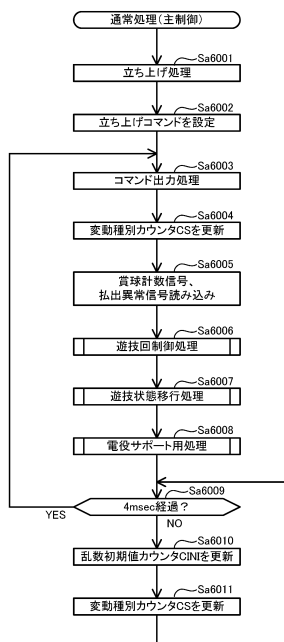
【図 7 4】



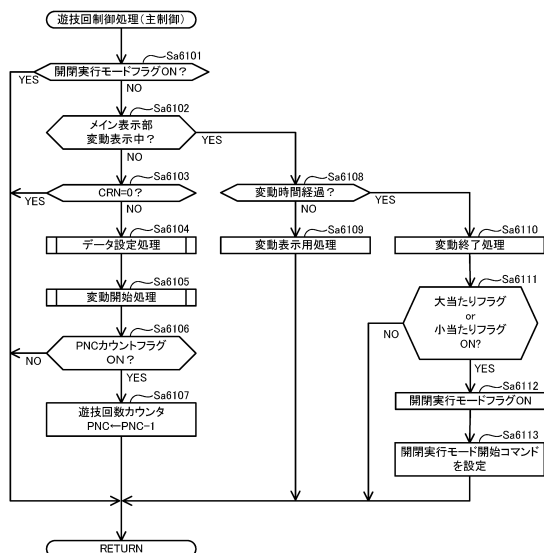
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

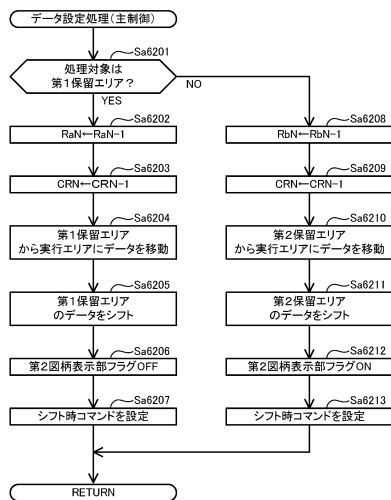


30

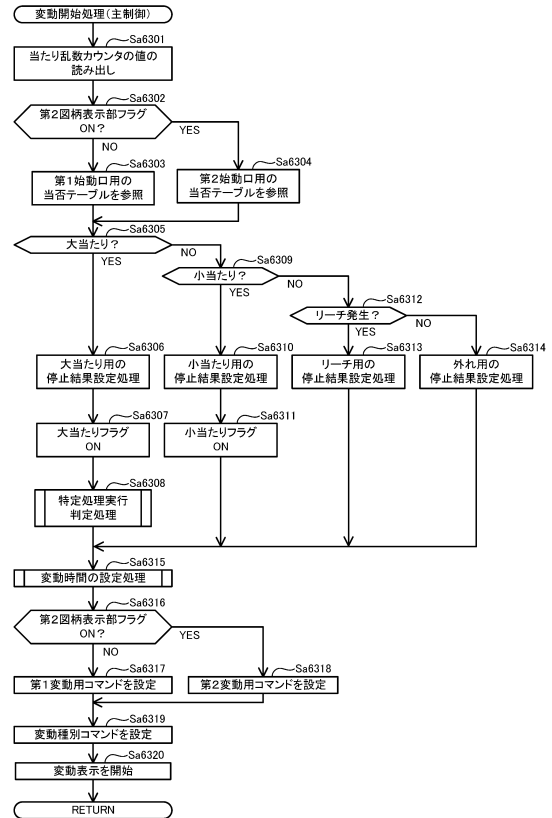
40

50

【図 77】



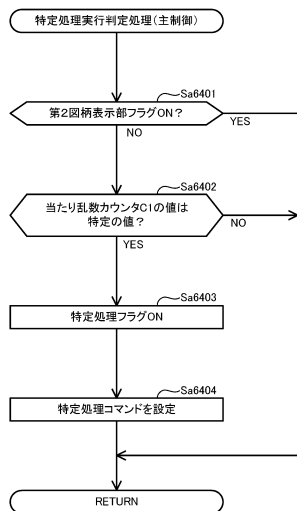
【図 78】



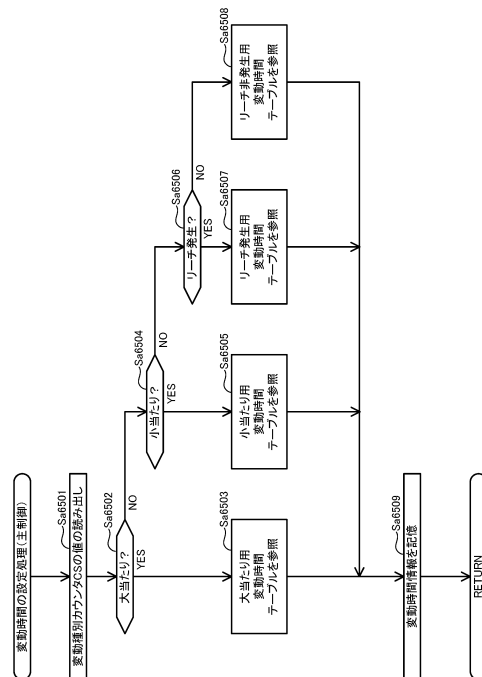
10

20

【図 79】



【図 80】

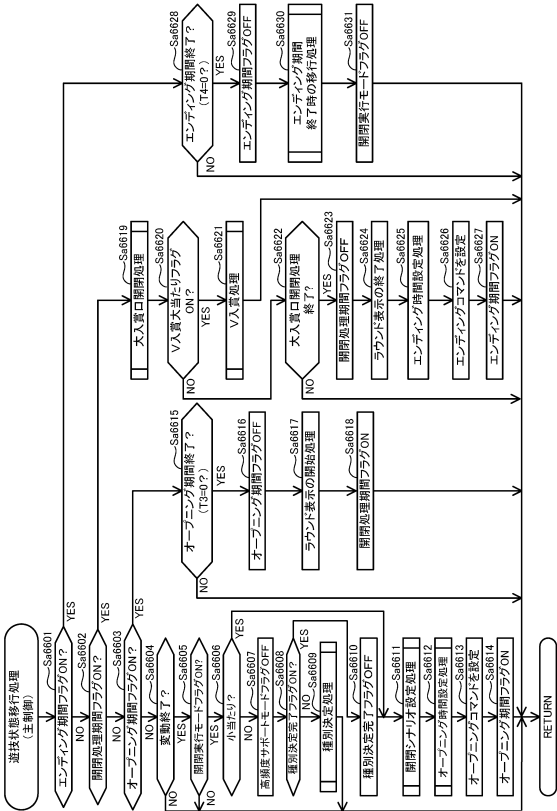


30

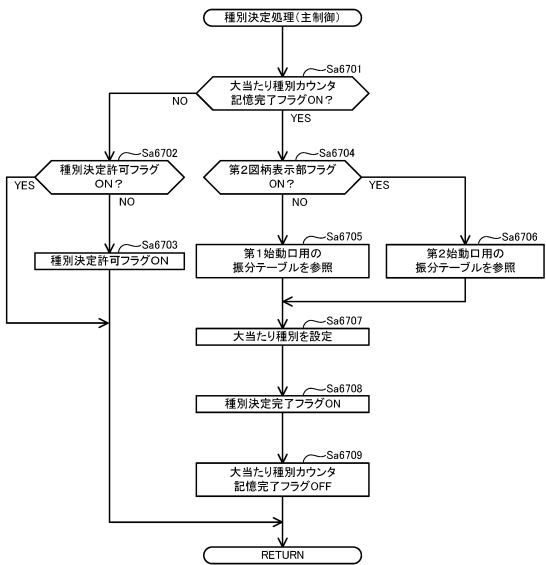
40

50

【 図 8 1 】



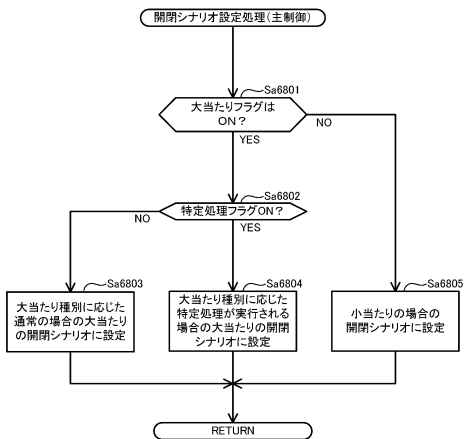
【 図 8 2 】



10

20

【 図 8 3 】



【 図 8 4 】

(a) 通常の場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC11
5R	SC12
10R	SC13
15R	SC14

第1開閉扉のみ開閉する
開閉パターンが設定され
ている。

(b) 特定処理が実行される場合の
大当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
4R	SC21
5R	SC22
10R	SC23
15R	SC24

1R目に第2開閉扉が開閉。
その後は、第1開閉扉のみ
開閉する開閉パターンが設
定されている。

(c) 小当たりの開閉シナリオ

ラウンド数	開閉シナリオ
1R	SC31

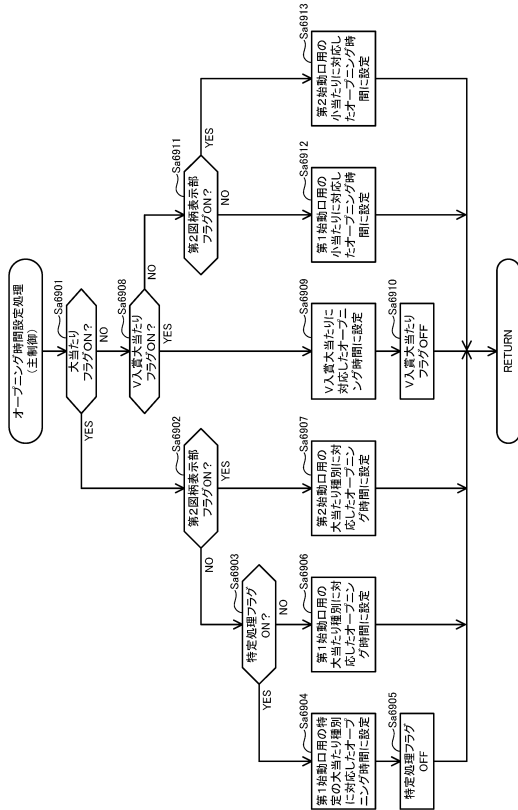
1R目に第2開閉扉が1回の
み開閉する開閉パターンが
設定されている。

30

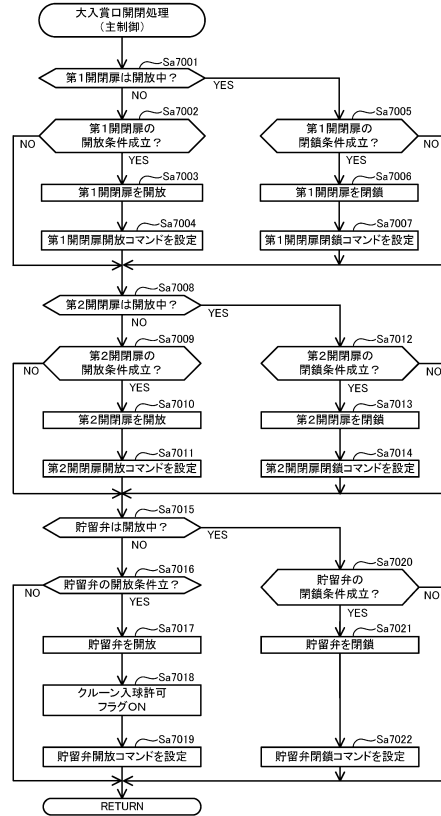
40

50

【図 85】



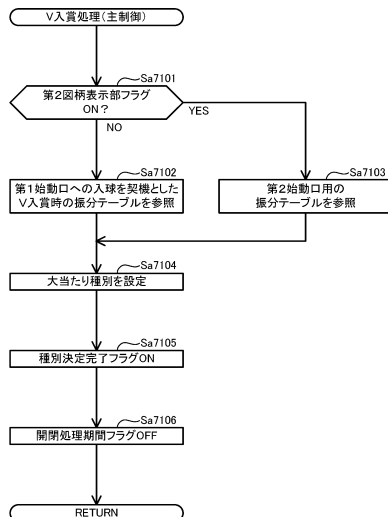
【図 86】



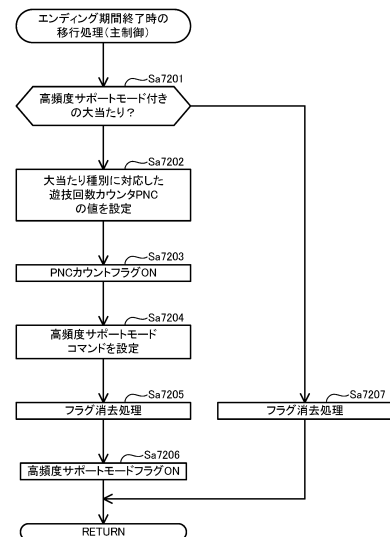
10

20

【図 87】



【図 88】

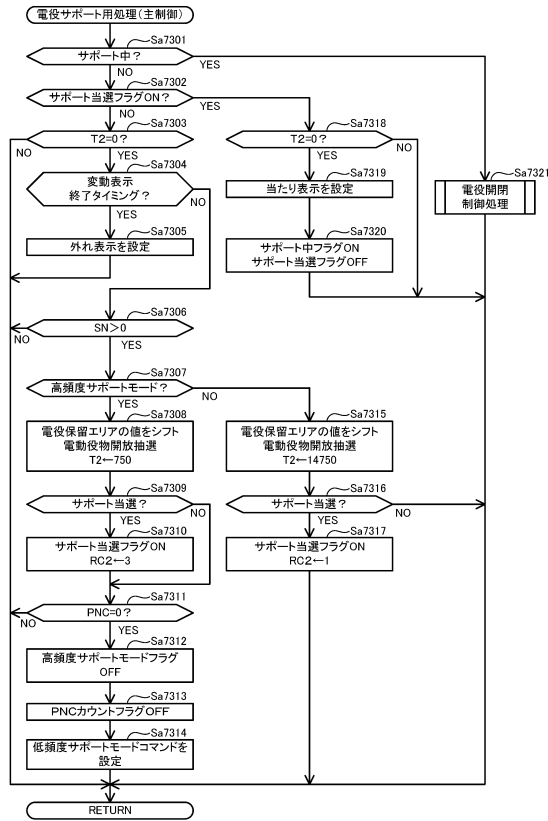


30

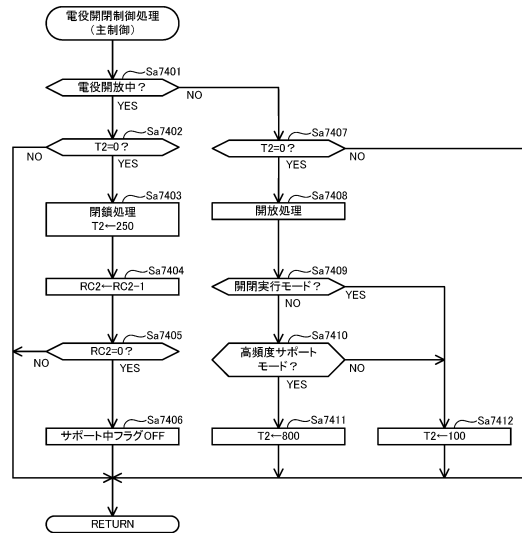
40

50

【図 89】



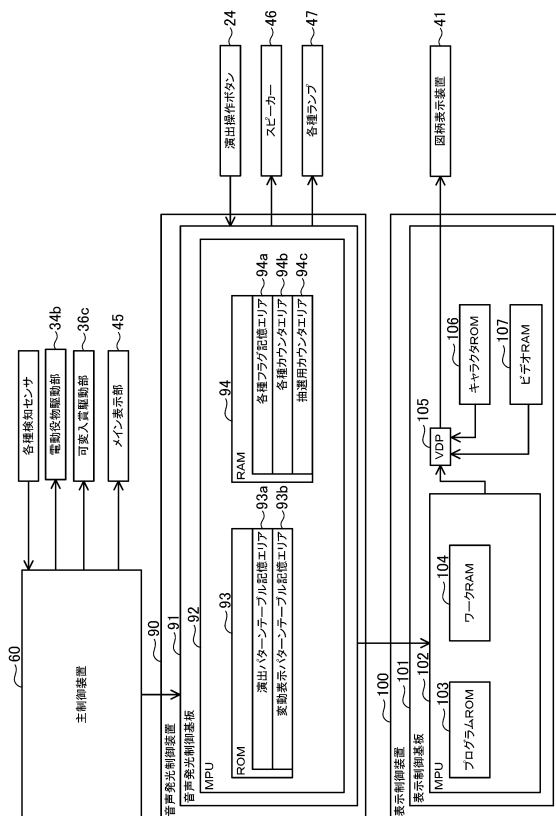
【図 90】



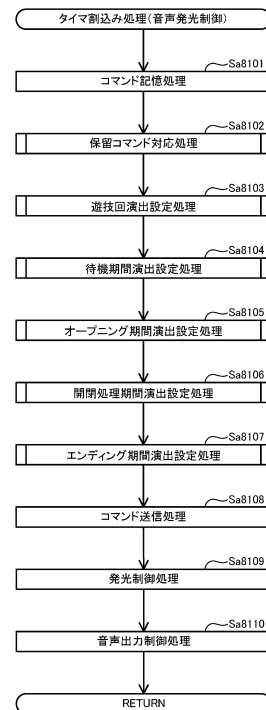
10

20

【図 91】



【図 92】

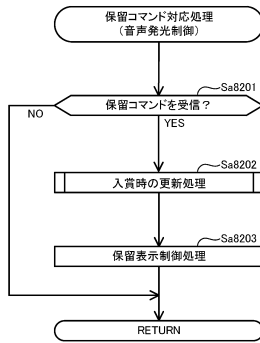


30

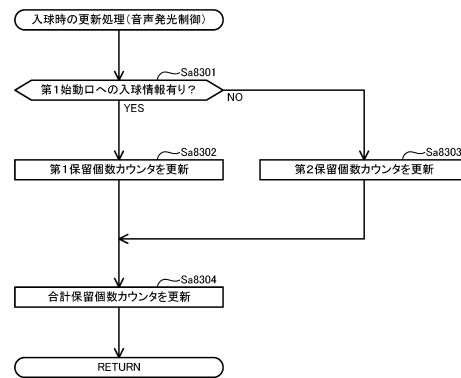
40

50

【図 9 3】



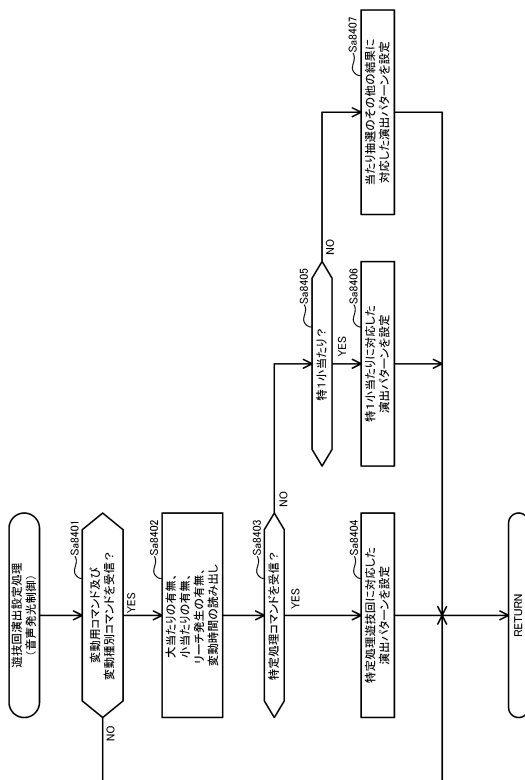
【図 9 4】



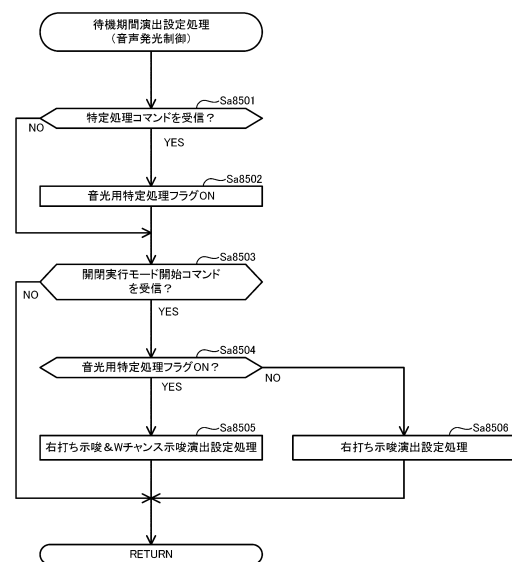
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

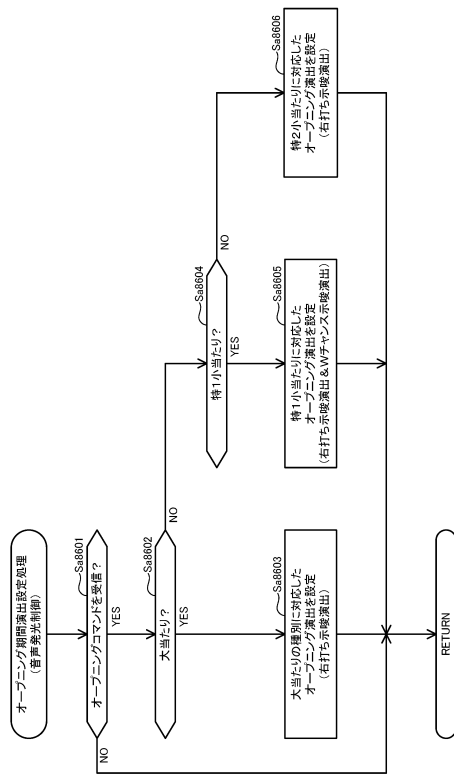


30

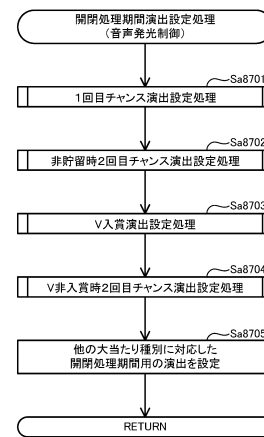
40

50

【図 97】



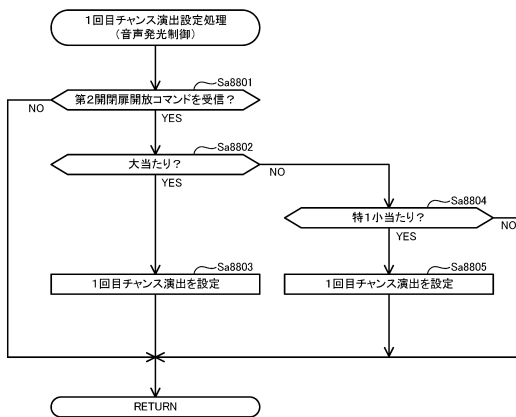
【図 98】



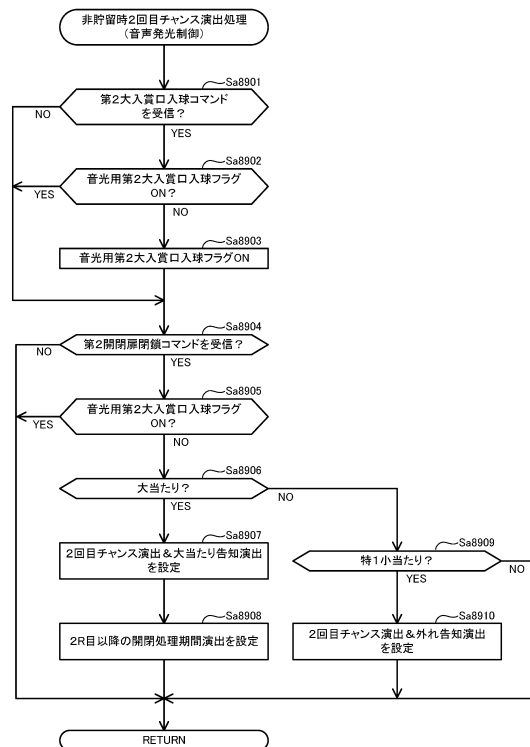
10

20

【図 99】



【図 100】

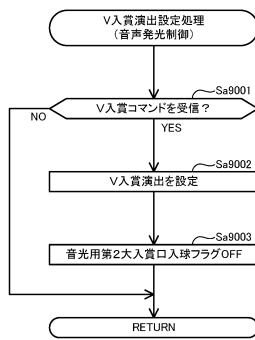


30

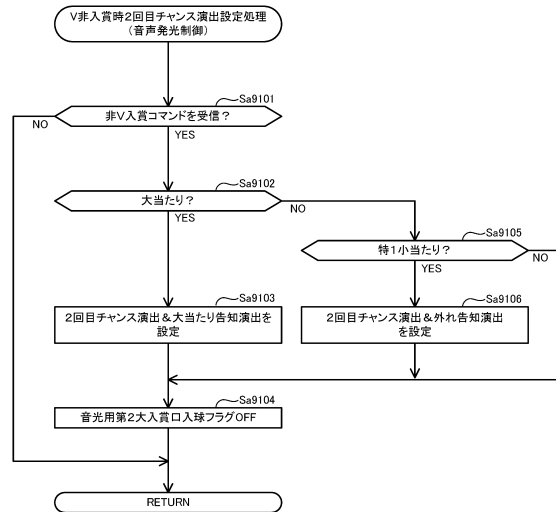
40

50

【図 101】



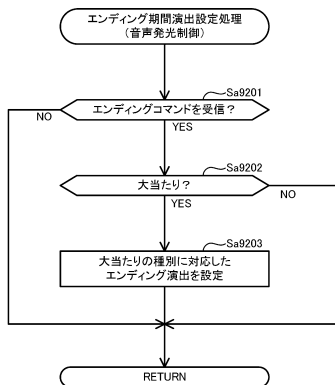
【図 102】



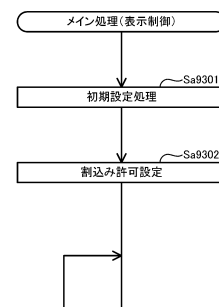
10

20

【図 103】



【図 104】

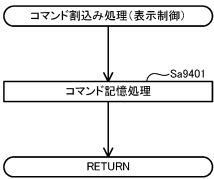


30

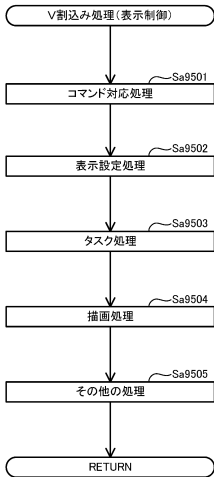
40

50

【図 1 0 5】



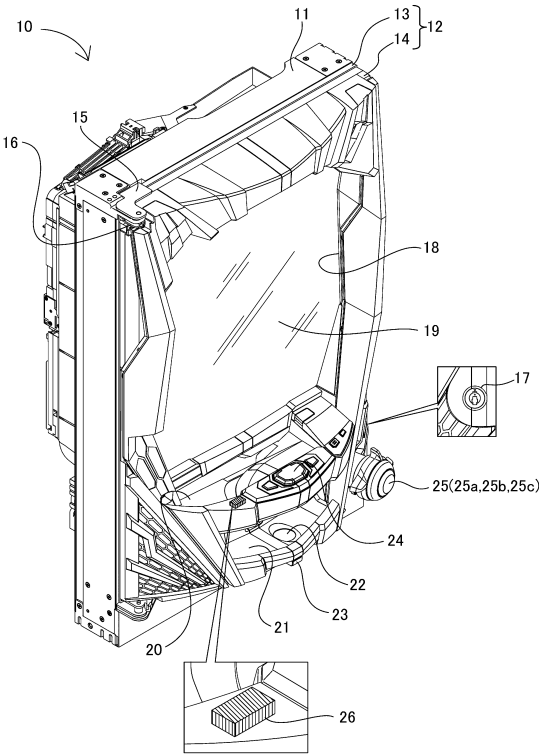
【図 1 0 6】



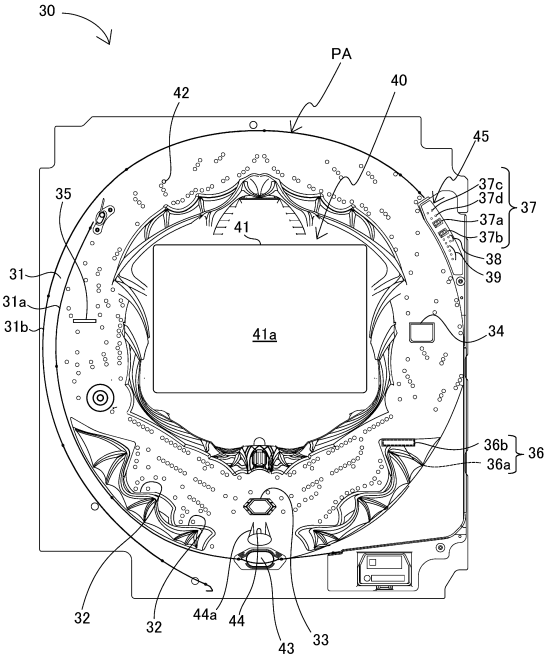
10

20

【図 1 0 7】



【図 1 0 8】



30

40

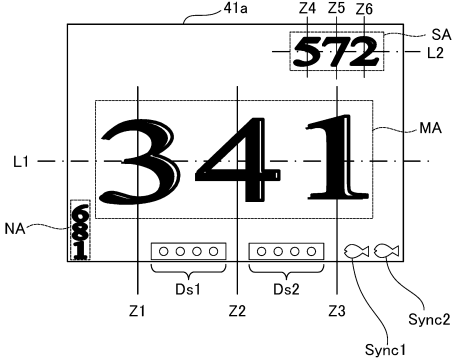
50

【図 1 0 9】

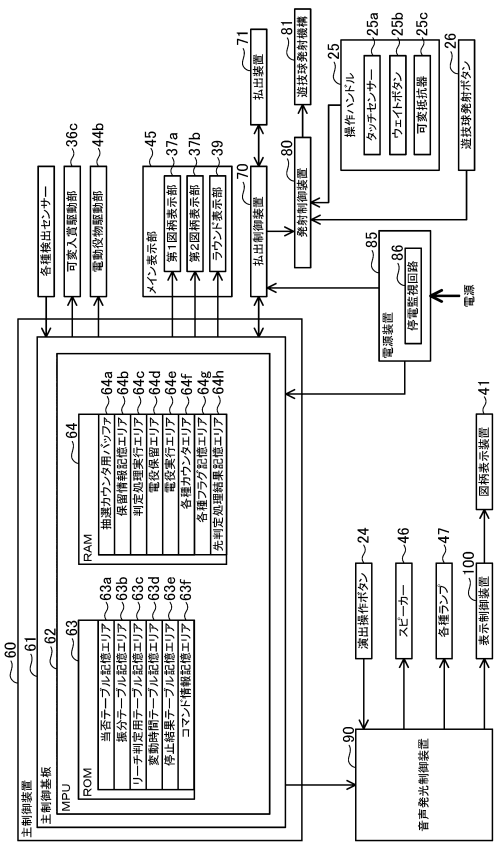
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



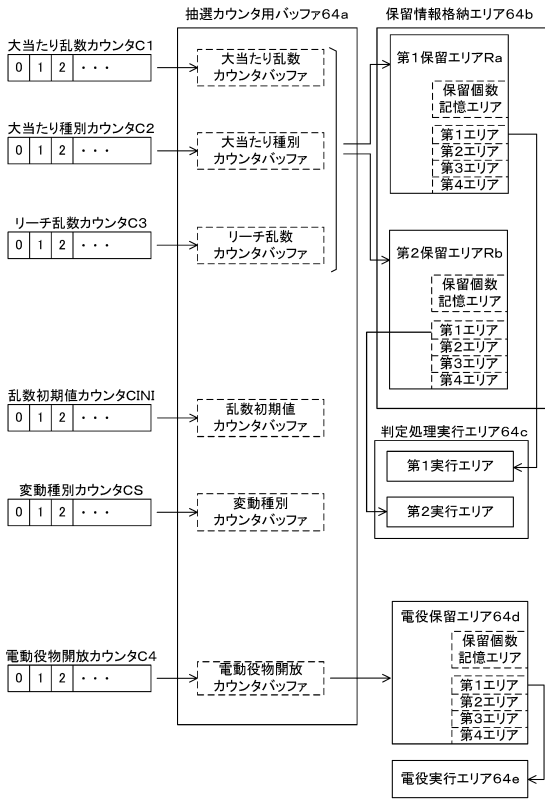
【図 1 1 0】



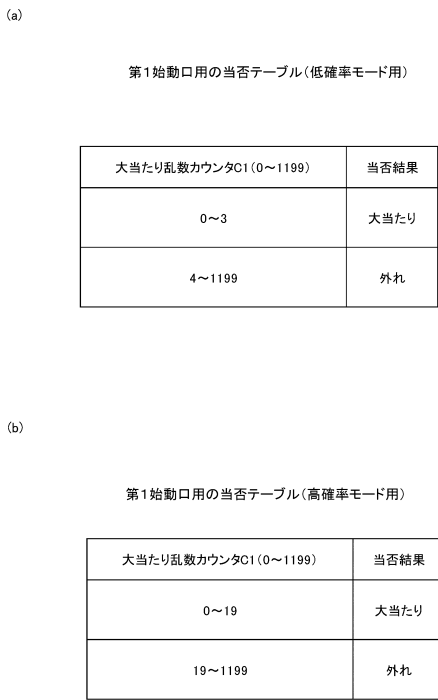
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



30

40

50

【図 1 1 3】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~3	大当たり
4~1195	小当たり
1196~1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~19	大当たり
20~1195	小当たり
1196~1199	外れ

【図 1 1 4】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~11	10R確定大当たり
12~19	10R特定確定大当たり
20~39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~19	2R確定大当たり
20~39	2R通常大当たり

10

20

【図 1 1 5】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

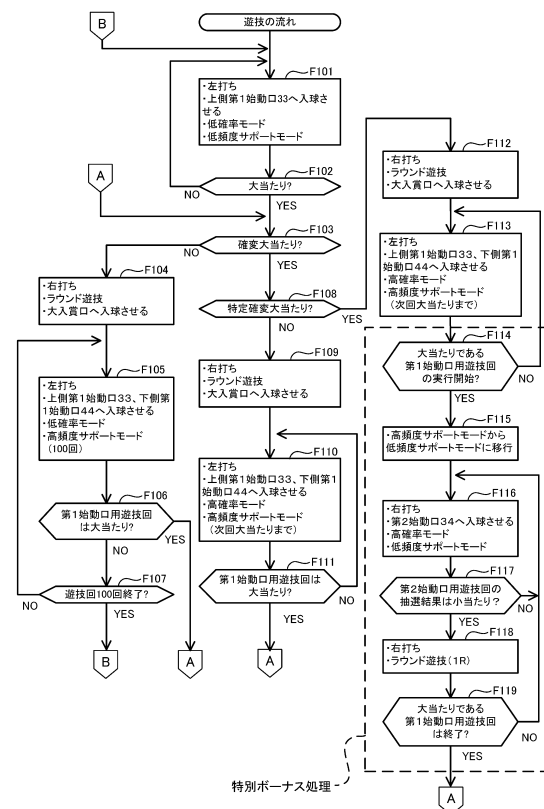
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

【図 1 1 6】

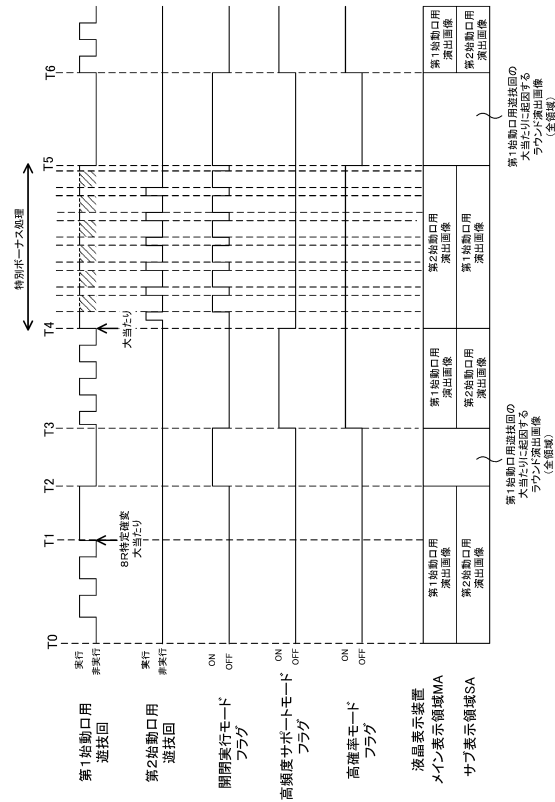


30

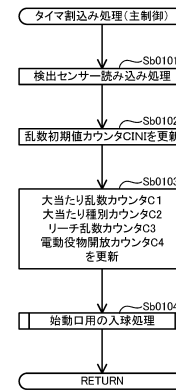
40

50

【図 1 1 7】



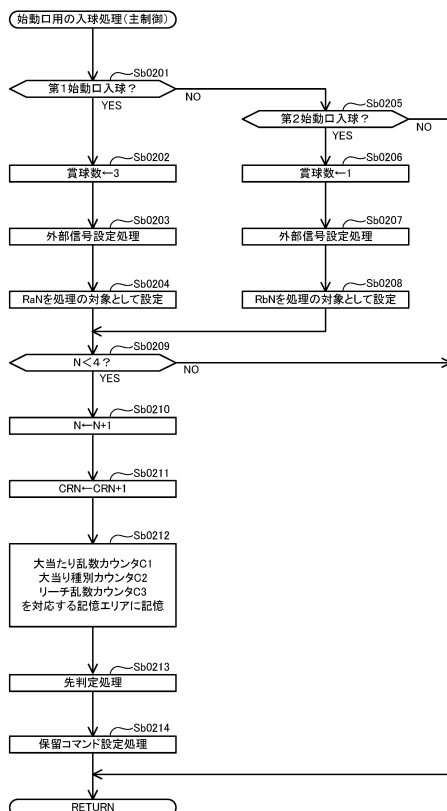
【図 1 1 8】



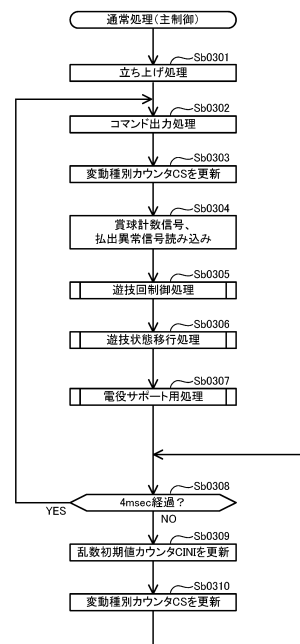
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

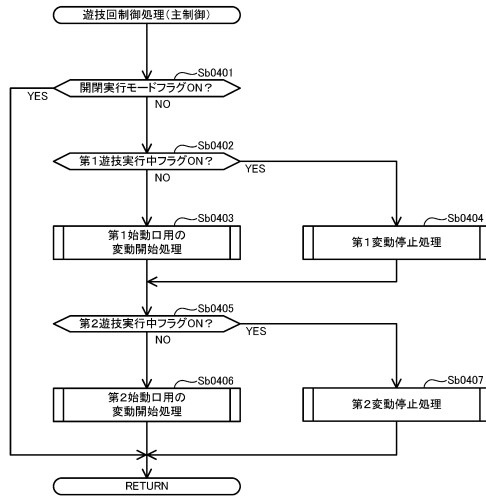


30

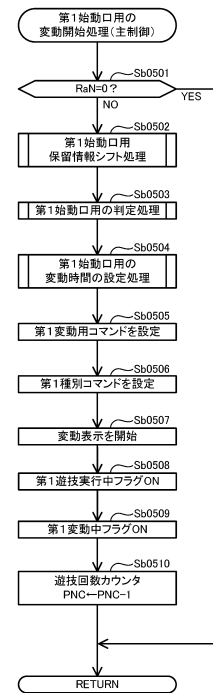
40

50

【図 1 2 1】



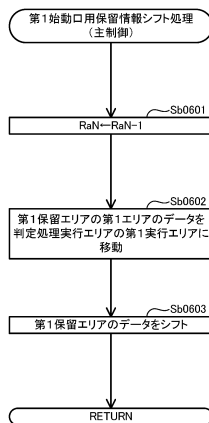
【図 1 2 2】



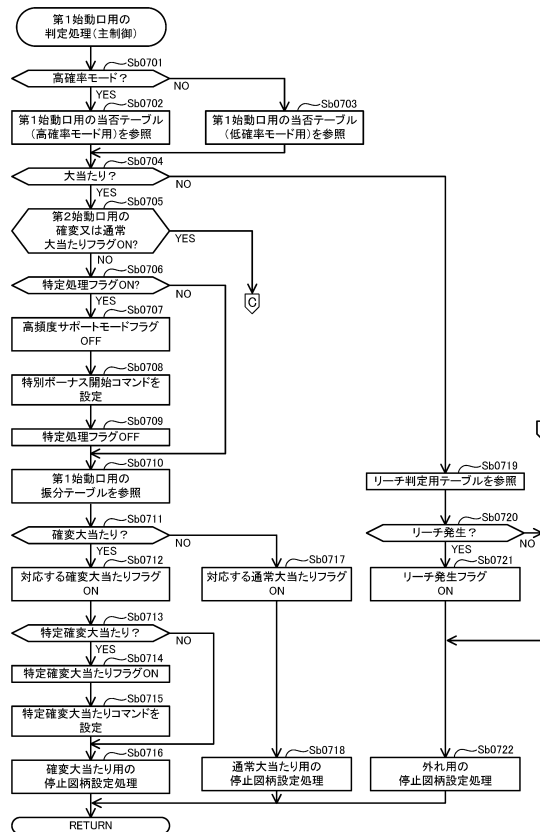
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

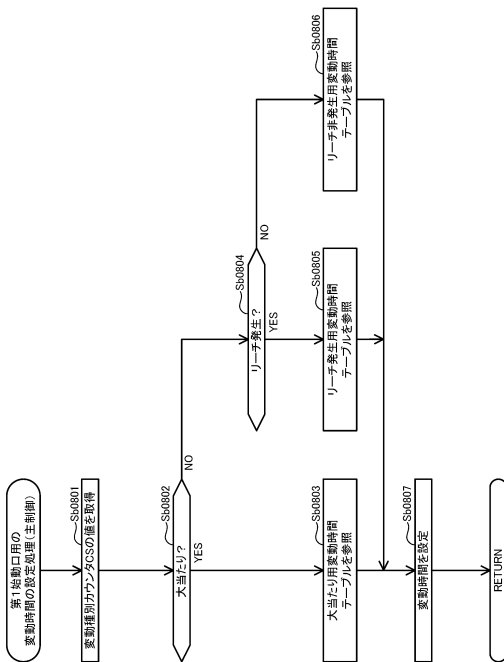


30

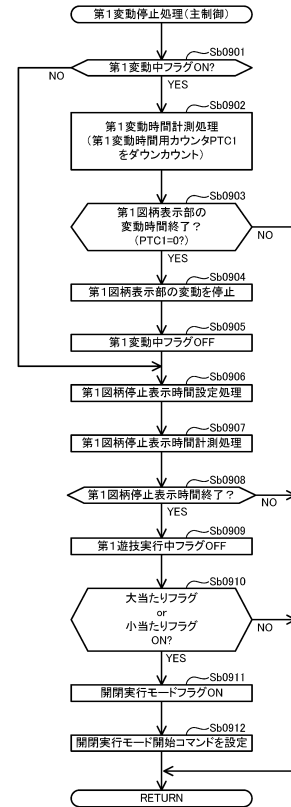
40

50

【図 1 2 5】



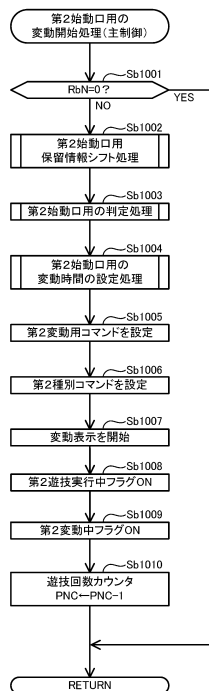
【図 1 2 6】



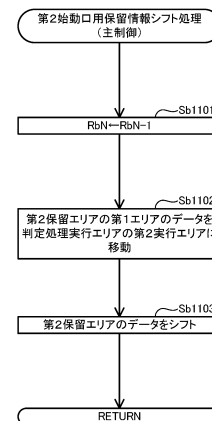
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

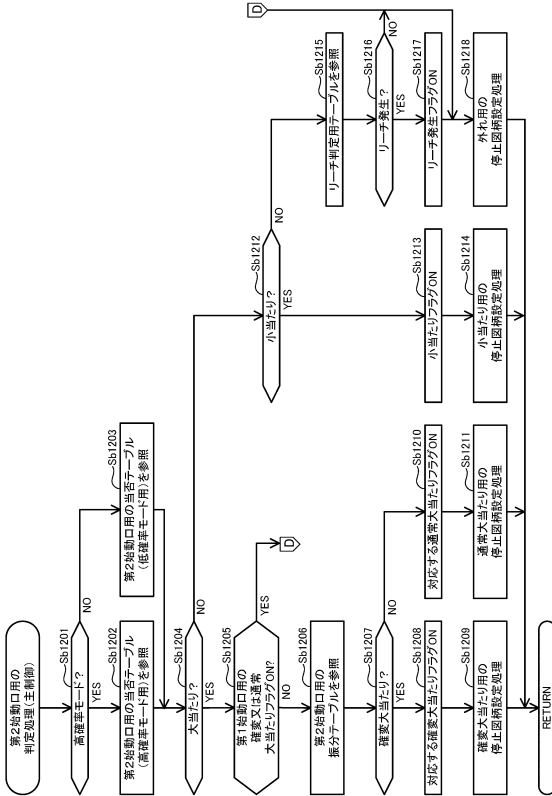


30

40

50

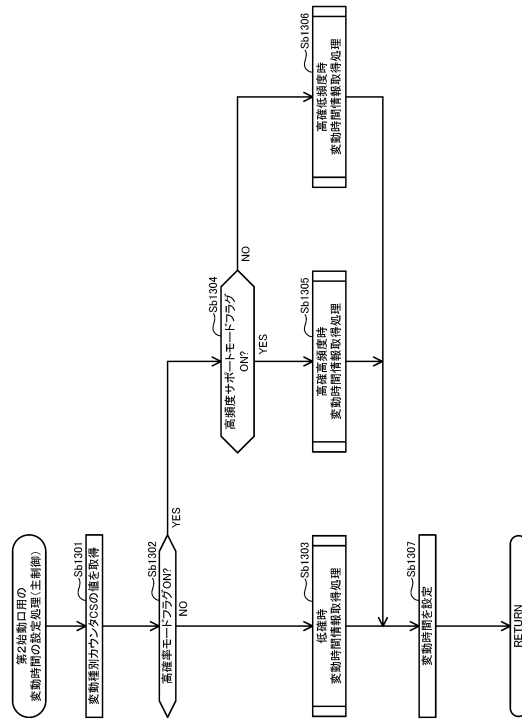
【 図 1 2 9 】



10

20

【 図 1 3 0 】

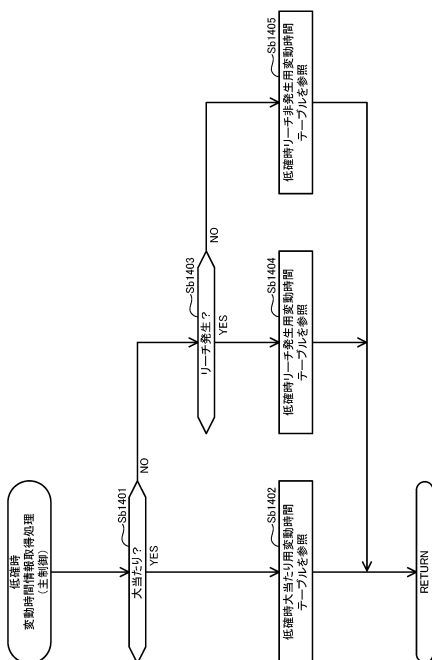


30

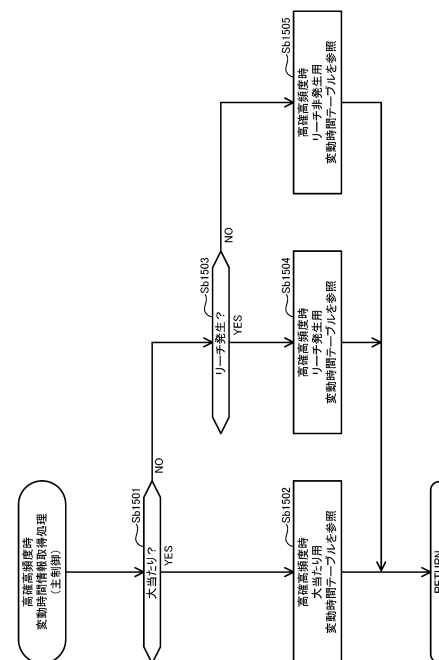
40

50

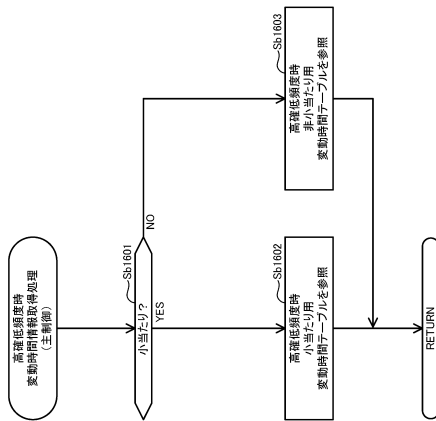
【 図 1 3 1 】



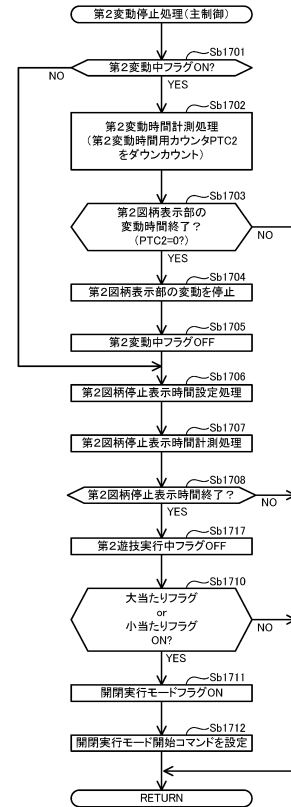
【 図 1 3 2 】



【図 1 3 3】



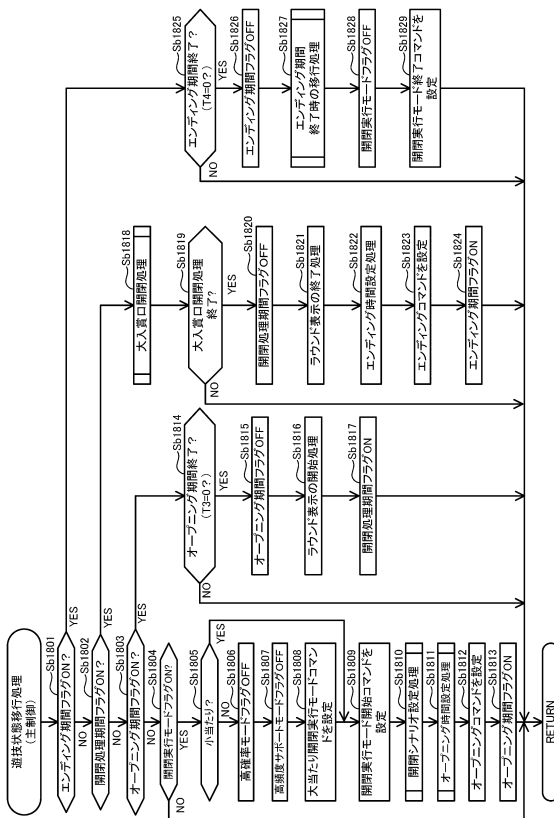
【図 1 3 4】



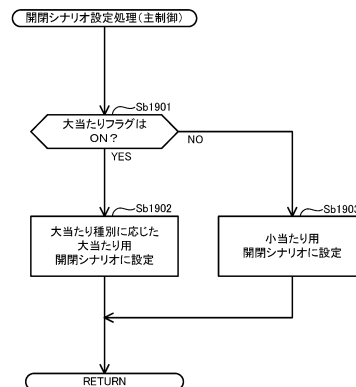
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

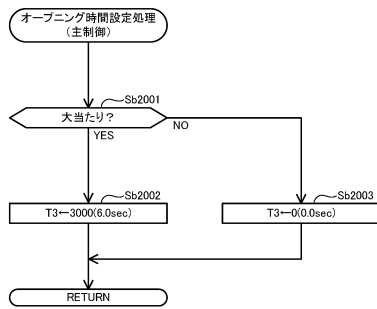


30

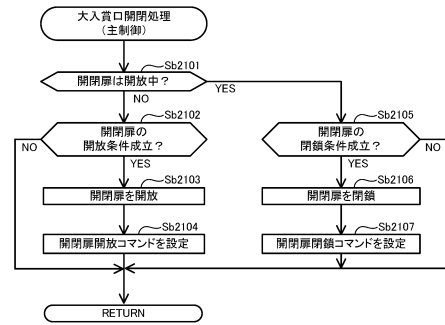
40

50

【図 1 3 7】



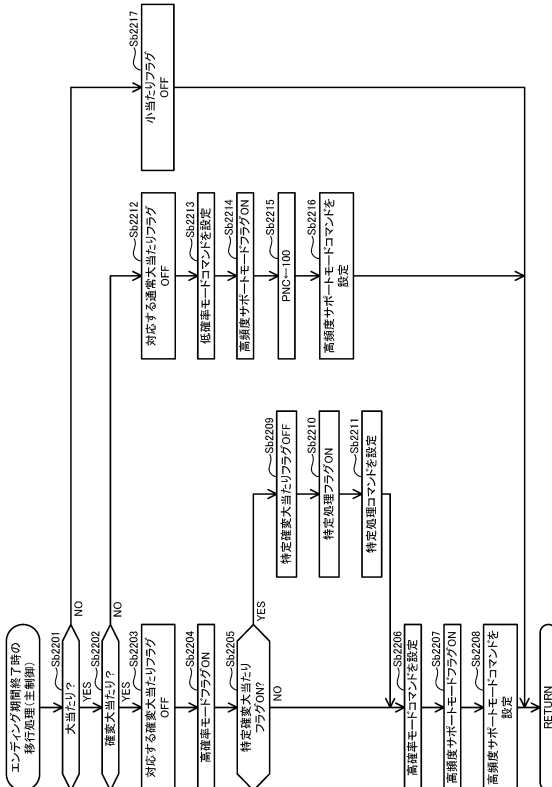
【図 1 3 8】



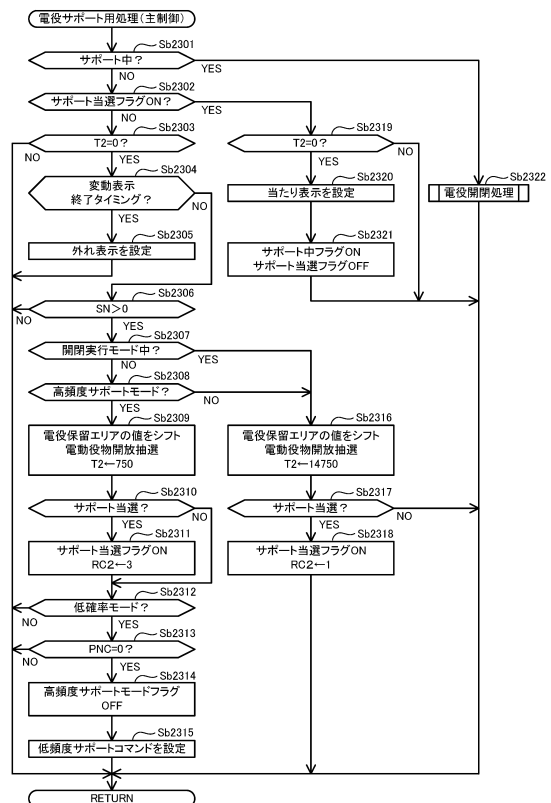
10

20

【図 1 3 9】



【図 1 4 0】

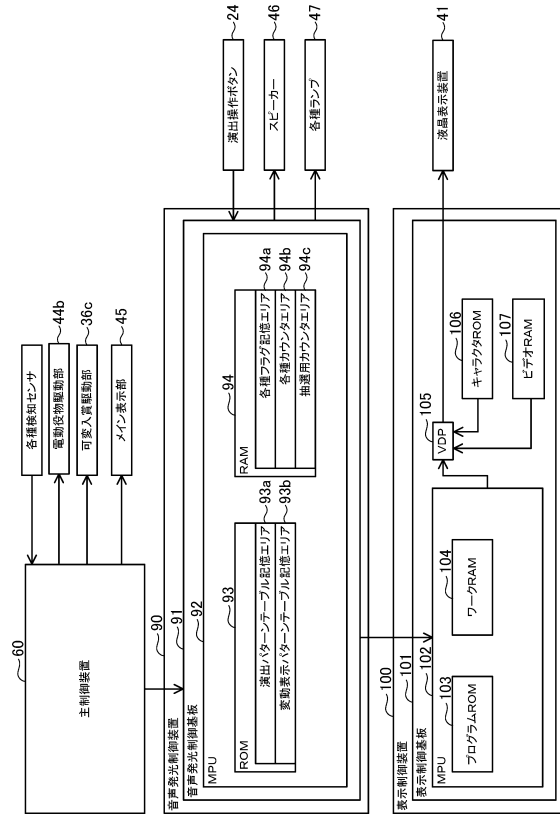


30

40

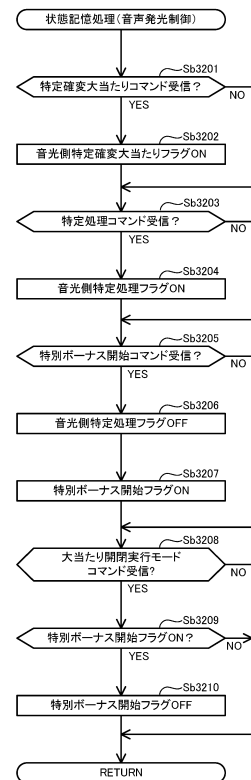
50

【 図 1 4 2 】



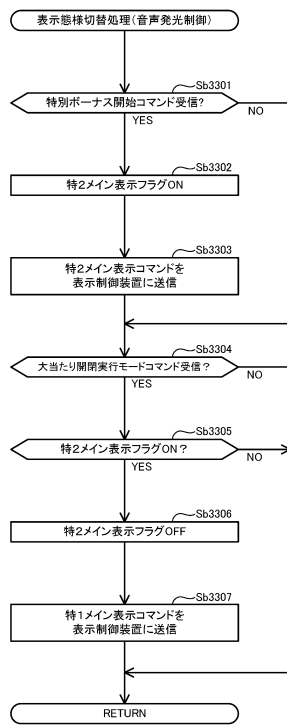
20

【 図 1 4 4 】

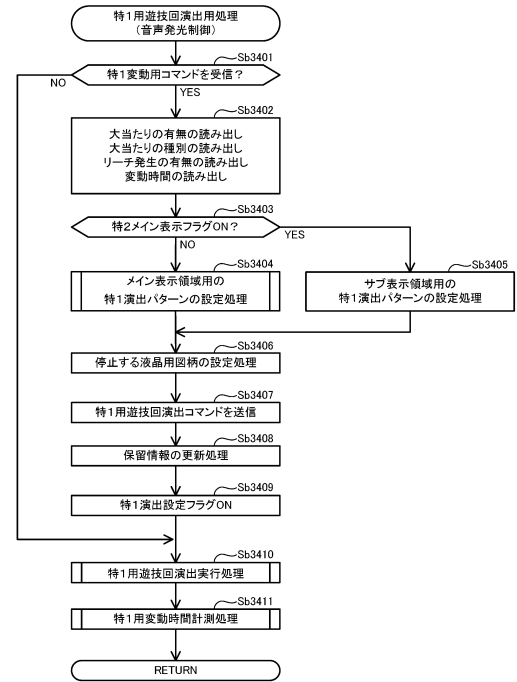


40

【図 1 4 5】



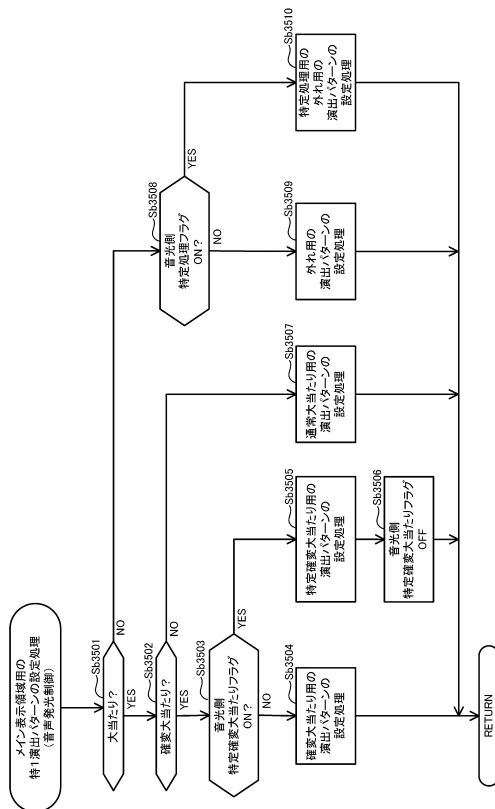
【図 1 4 6】



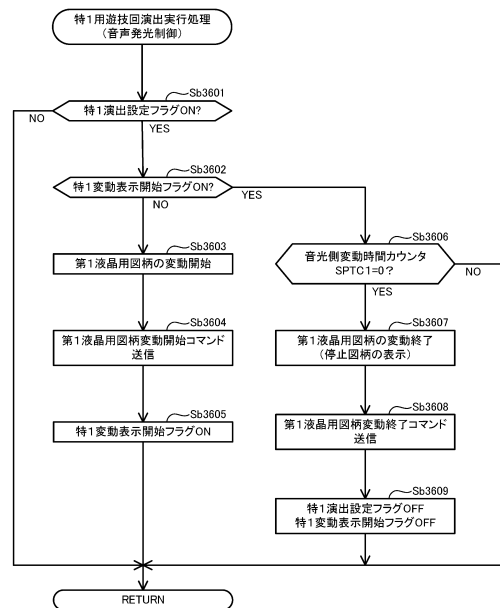
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

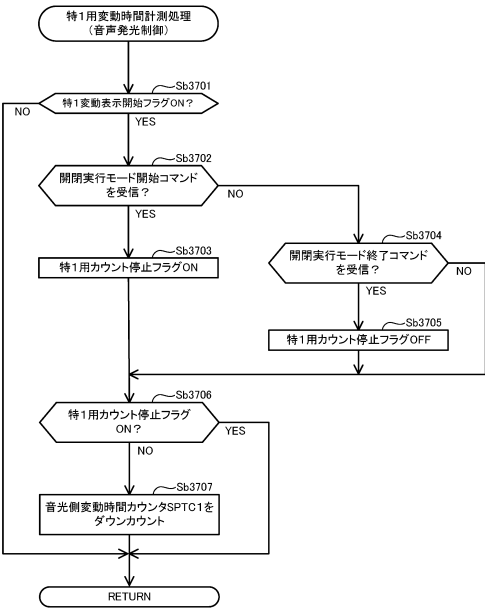


30

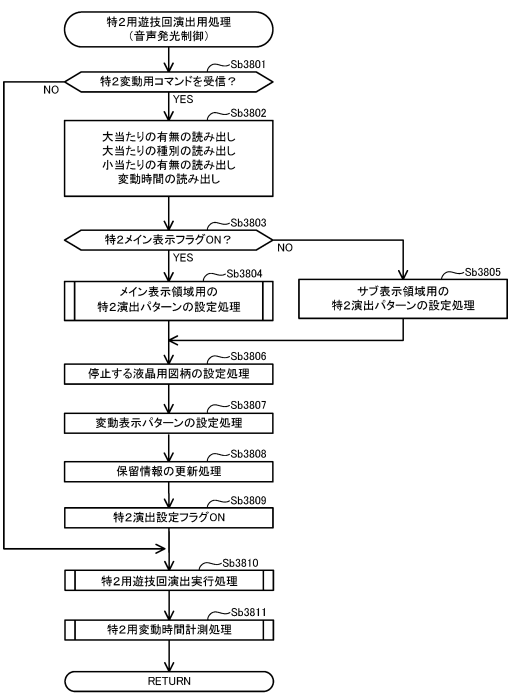
40

50

【図 1 4 9】



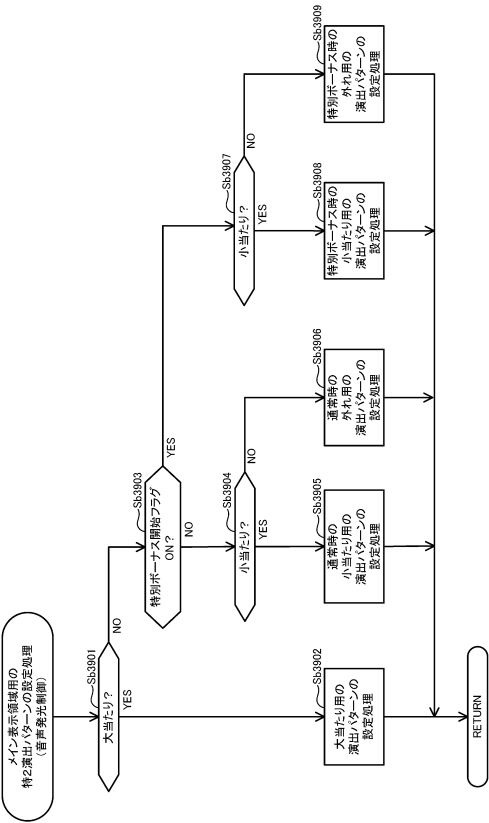
【図 1 5 0】



10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

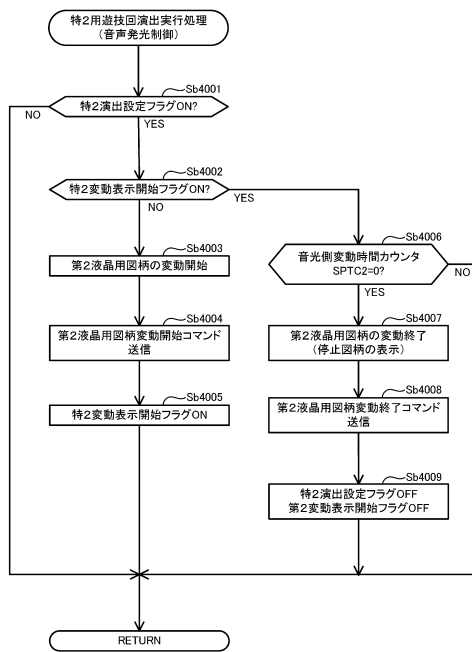
第1始動口用遊技回の 大当たり種別	第1始動口用遊技回の変動時間の残時間RT			第2始動口用遊技回の演出パターン
	T ≥ 60	60 > T ≥ 30	30 > T ≥ 0	
10R特定確変大当たり	TB1	TB2	TB3	PT1
10R確変大当たり	TB4	TB5	TB6	PT2
8R通常大当たり	TB7	TB8	TB9	PT3
				PT4
				...
				...

30

40

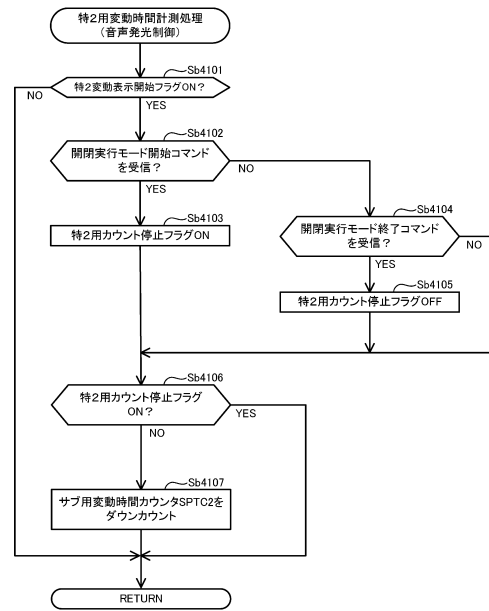
50

【図 153】



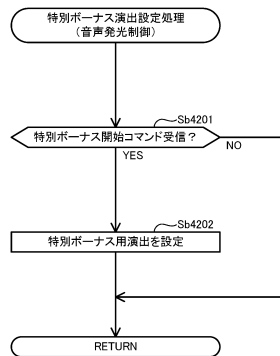
10

【図 154】

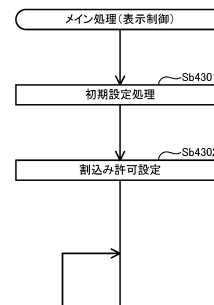


20

【図 155】



【図 156】

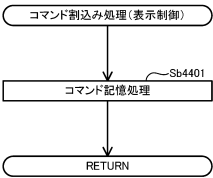


30

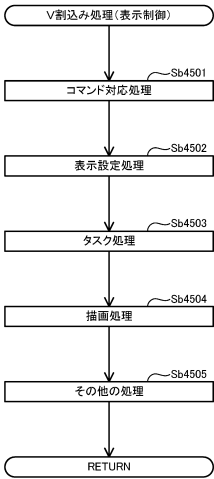
40

50

【 図 1 5 7 】



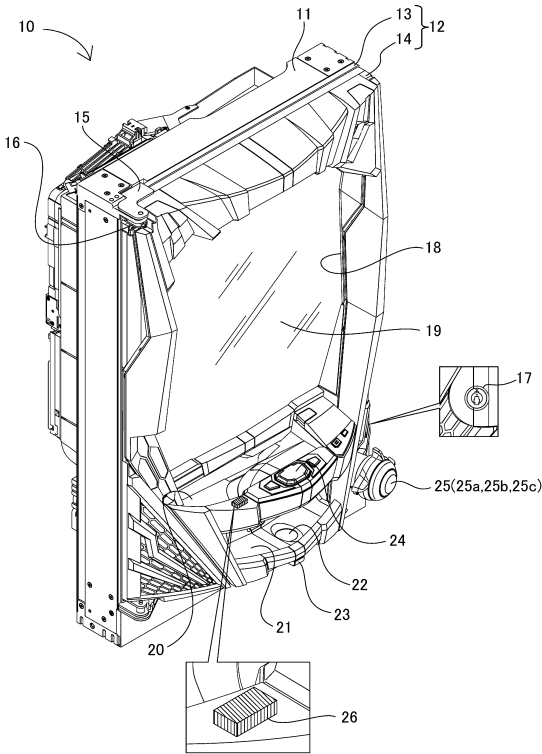
【 図 1 5 8 】



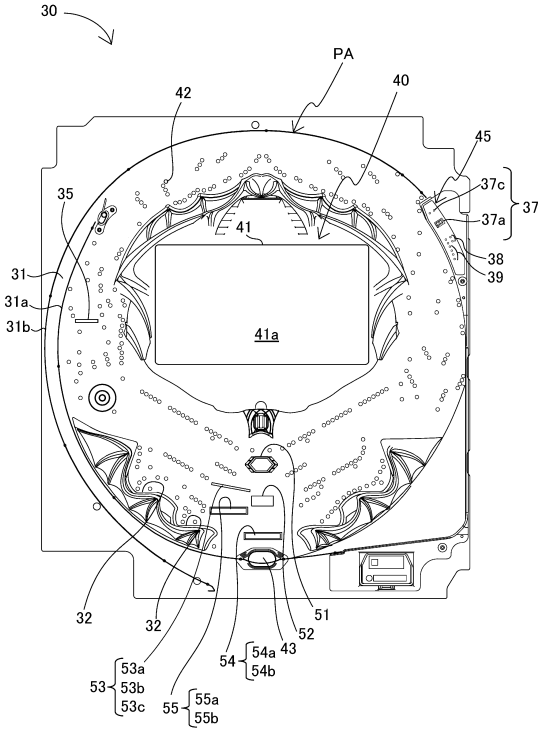
10

20

【 図 1 5 9 】



【 図 1 6 0 】

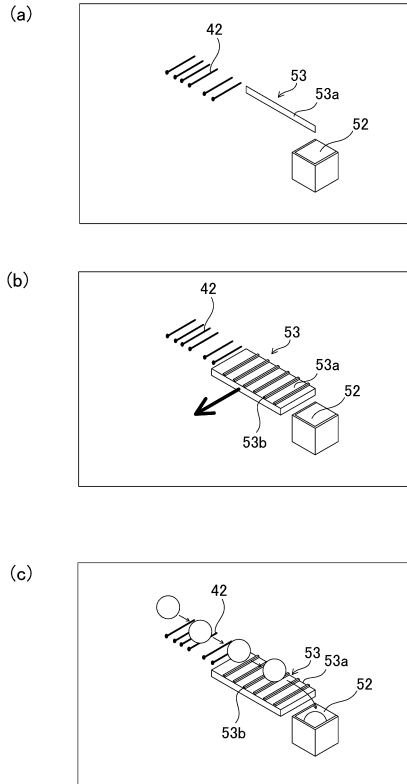


30

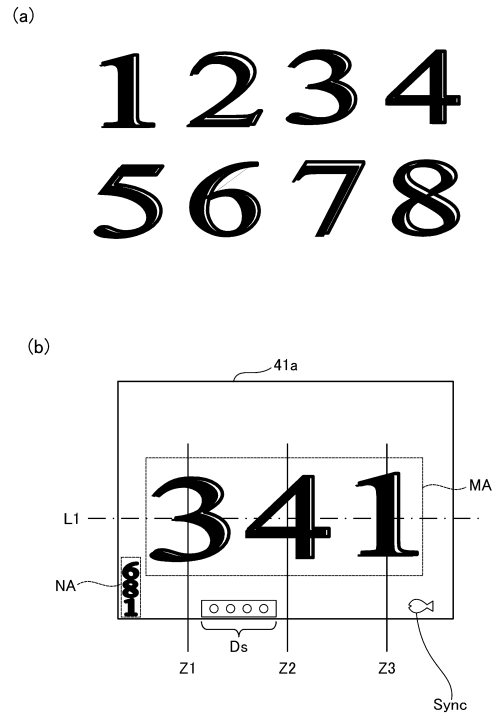
40

50

【図 1 6 1】



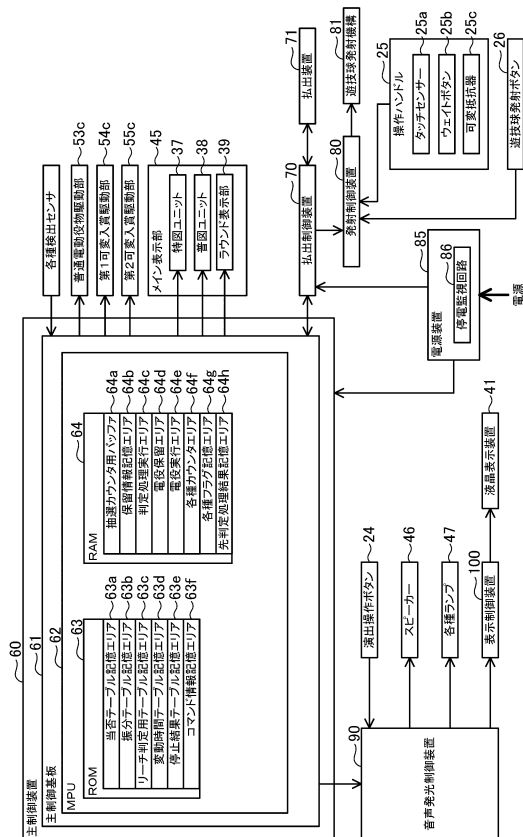
【図 1 6 2】



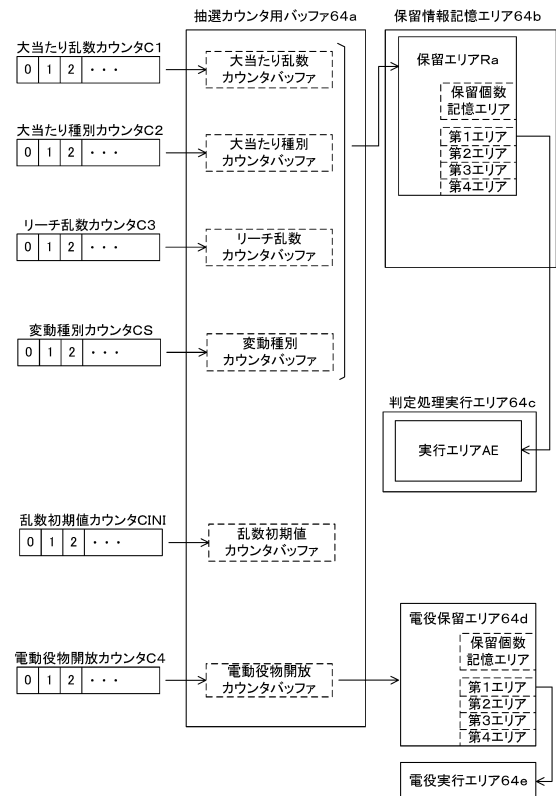
10

20

【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



30

40

50

【 図 1 6 5 】

(a)

特図始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

特図始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【 図 1 6 7 】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～463	電役開放当選
464～465	外れ

【 図 1 6 6 】

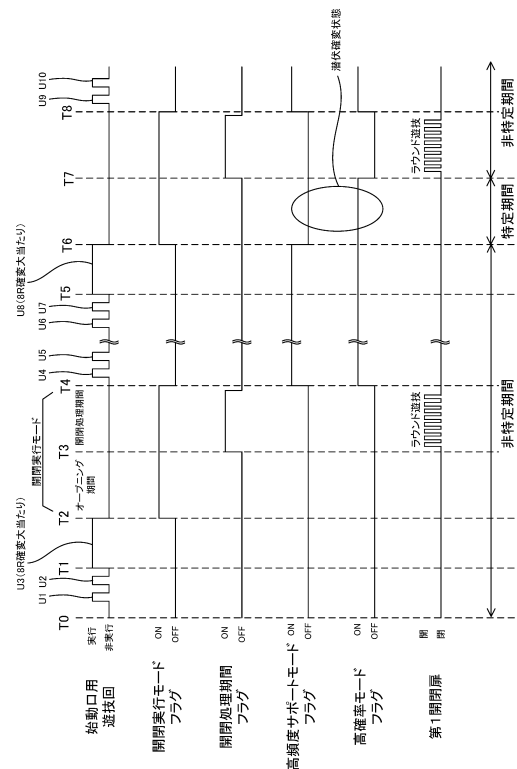
特図始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～7	16R確変大当たり
7～19	8R確変大当たり
20～39	8R通常大当たり

10

20

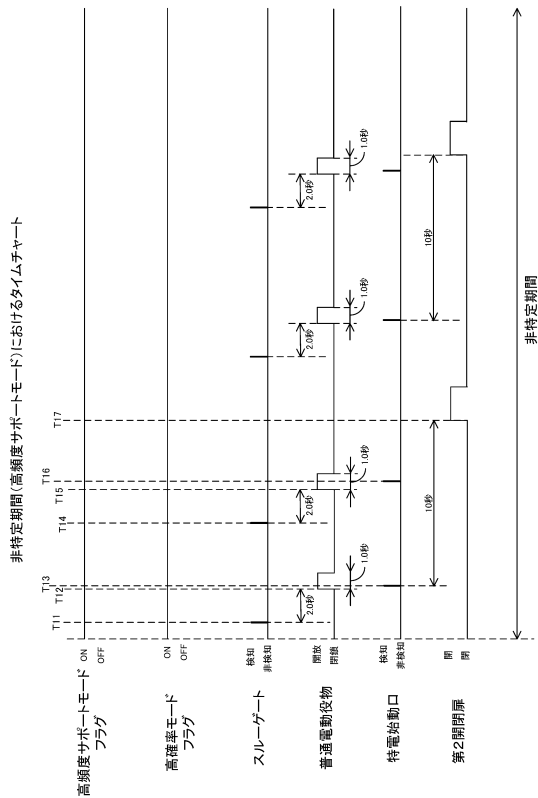
【 図 1 6 8 】



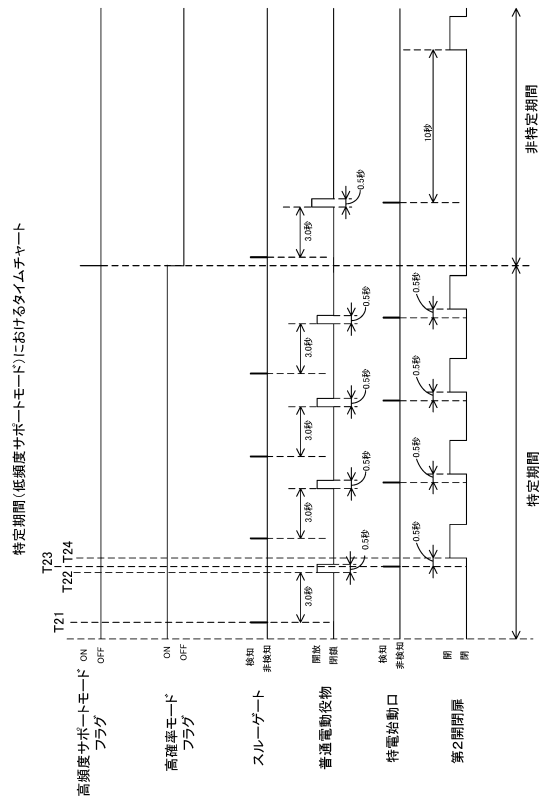
30

40

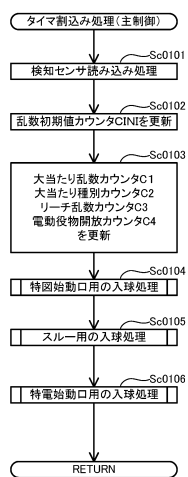
【図 169】



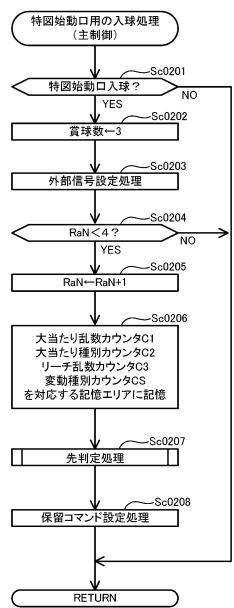
【図 170】



【図 171】



【図 172】



10

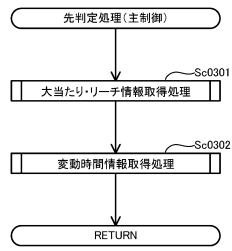
20

30

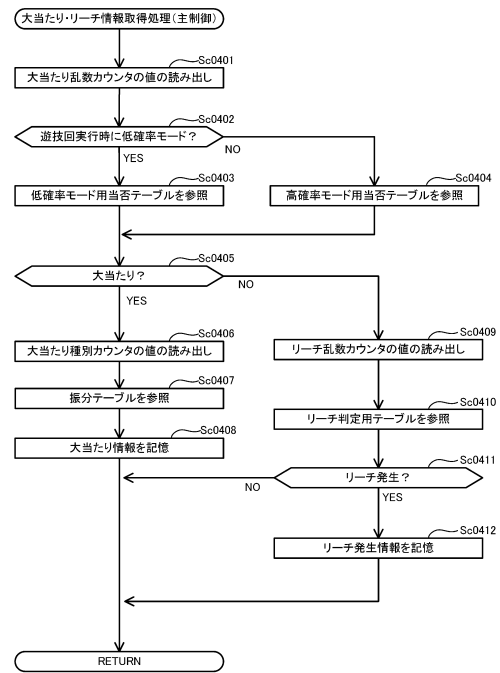
40

50

【図 173】



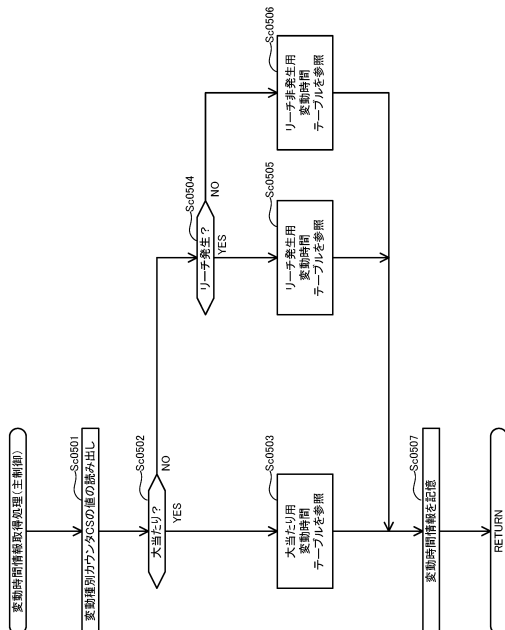
【図 174】



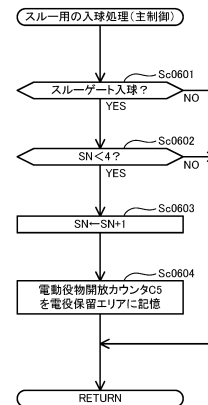
10

20

【図 175】



【図 176】

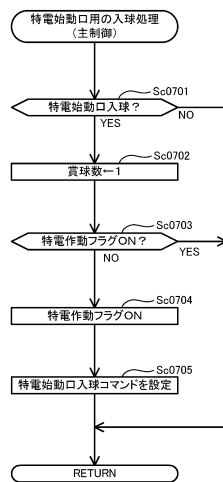


30

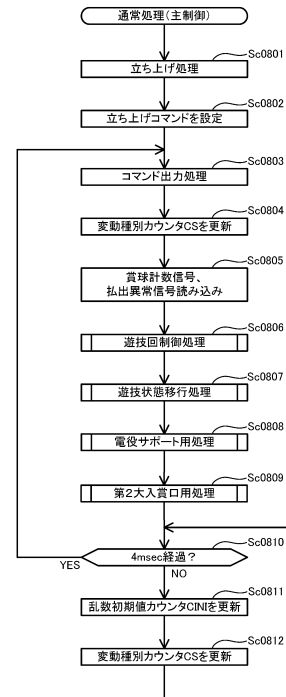
40

50

【図 177】



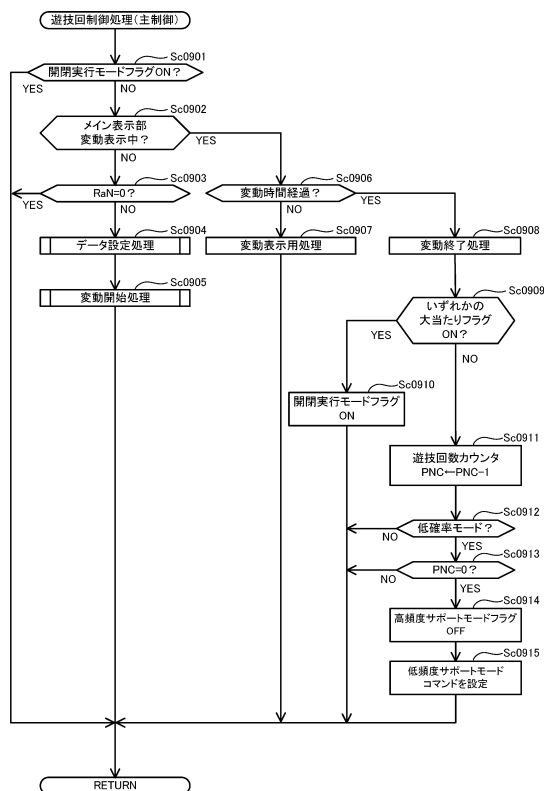
【図 178】



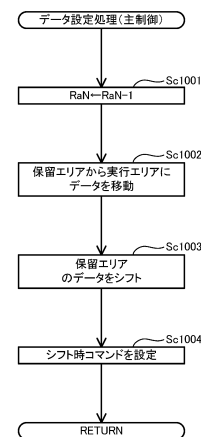
10

20

【図 179】



【図 180】

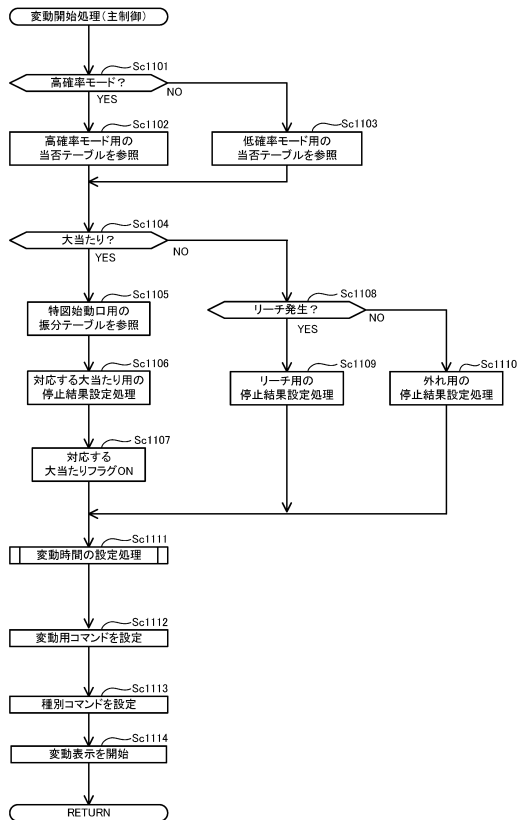


30

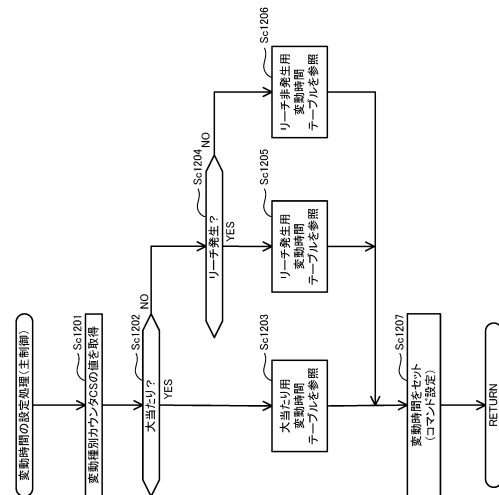
40

50

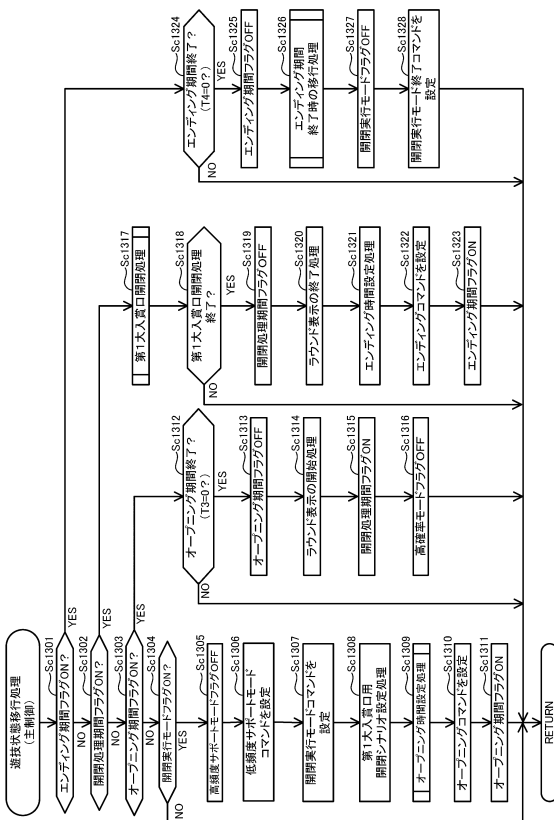
【 図 1 8 1 】



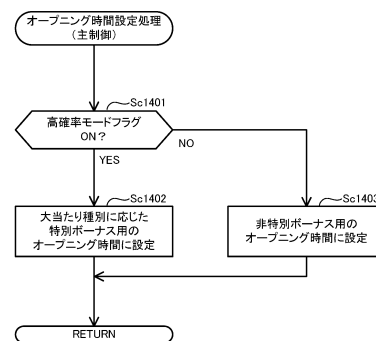
【 図 1 8 2 】



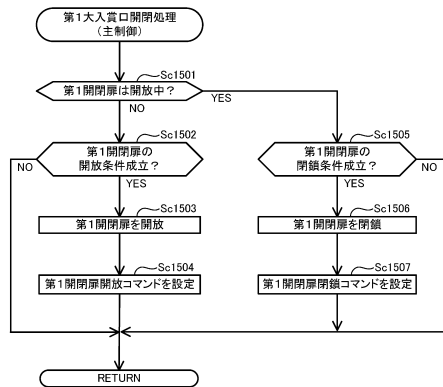
【 図 1 8 3 】



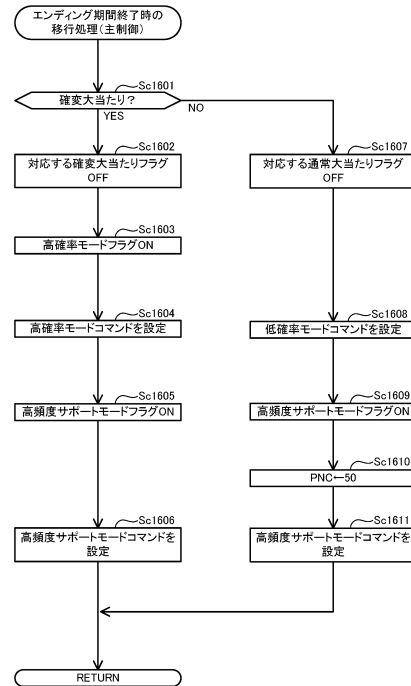
【 図 1 8 4 】



【図 185】



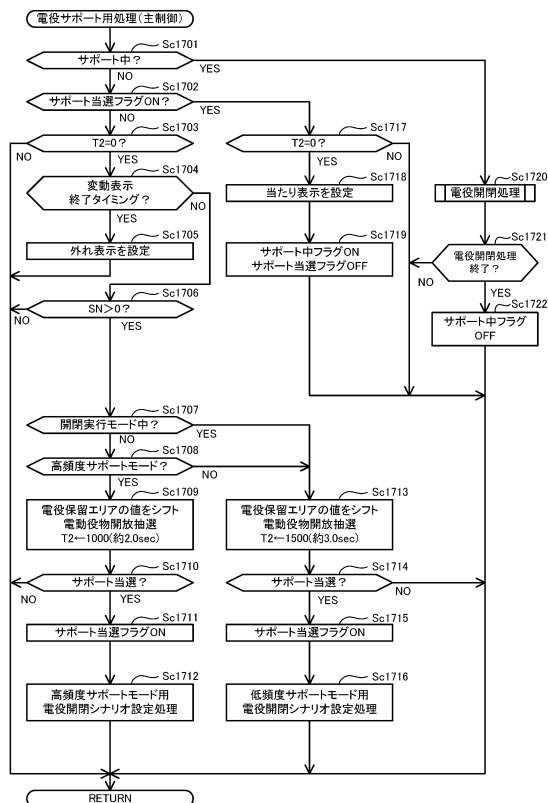
【図 186】



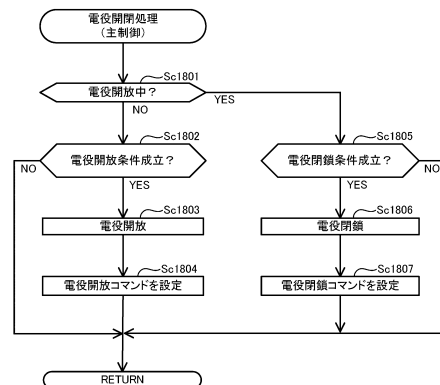
10

20

【図 187】



【図 188】

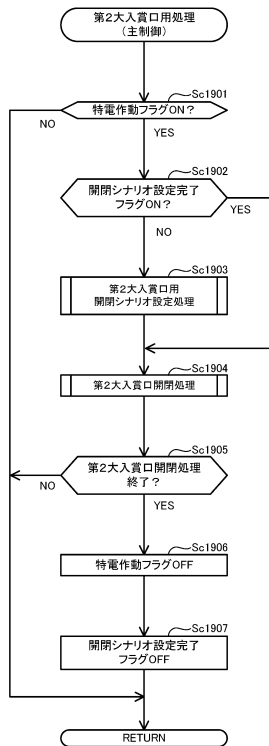


30

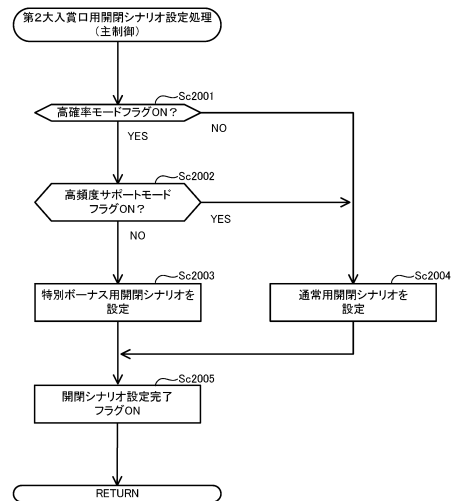
40

50

【 図 1 8 9 】



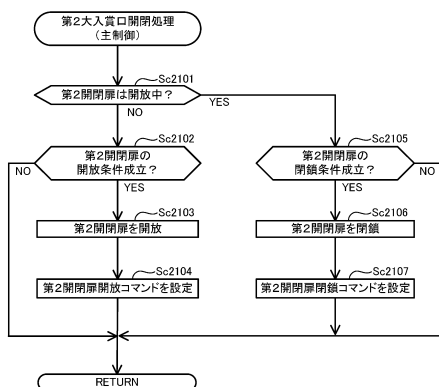
【 図 1 9 0 】



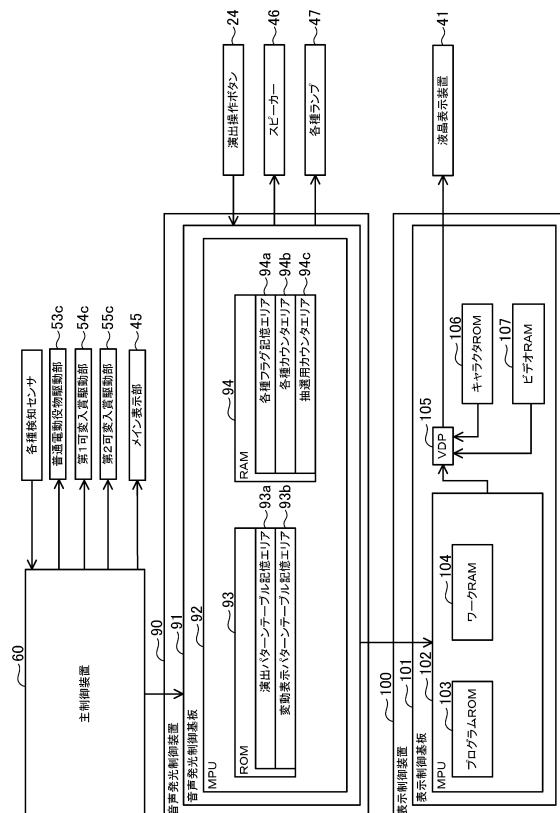
10

20

【 図 1 9 1 】



【 図 1 9 2 】

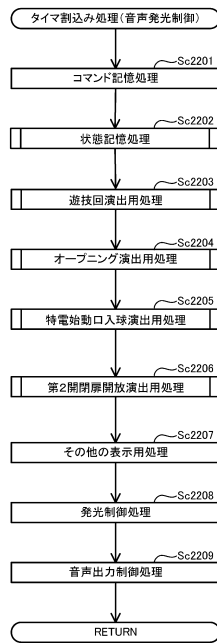


30

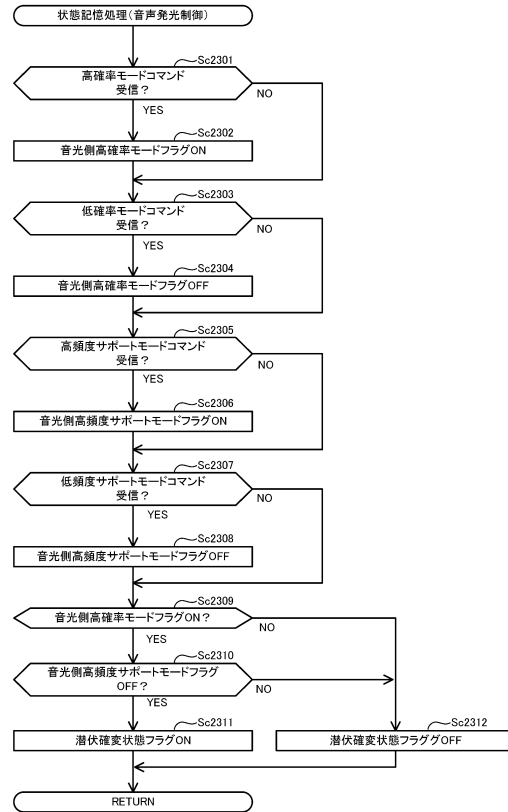
40

50

【図 193】



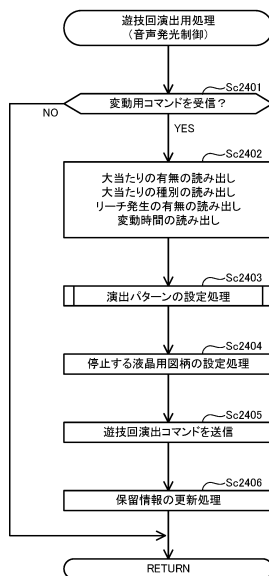
【図 194】



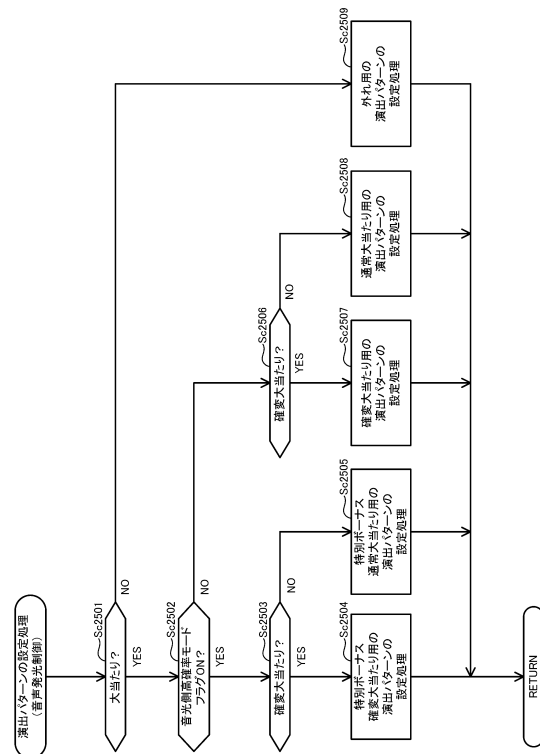
10

20

【図 195】



【図 196】

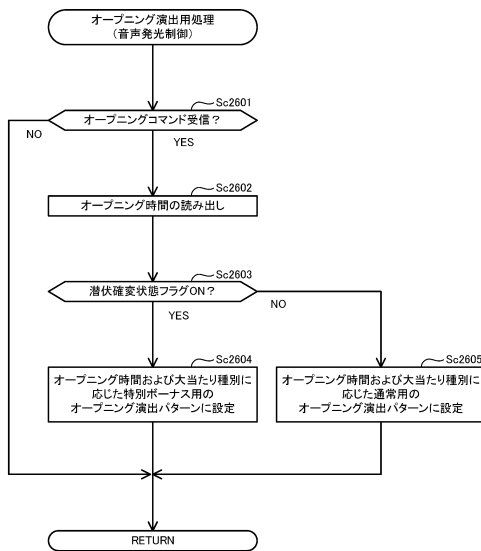


30

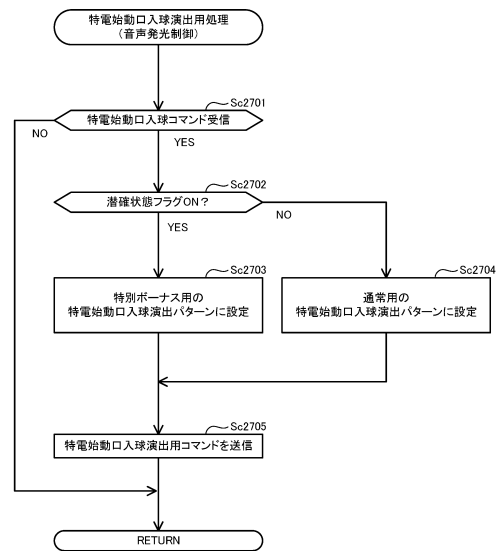
40

50

【図 197】



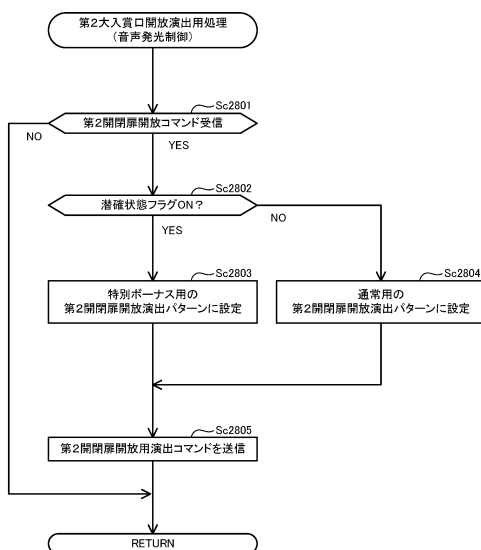
【図 198】



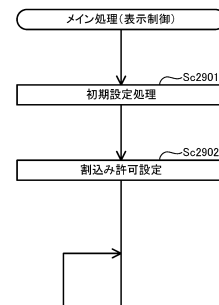
10

20

【図 199】



【図 200】

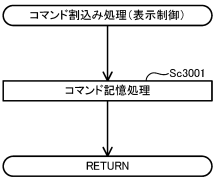


30

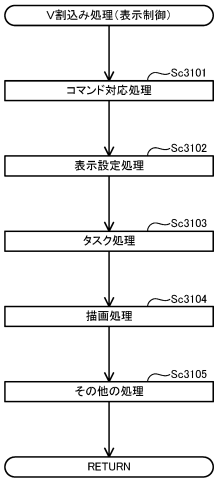
40

50

【図 2 0 1】



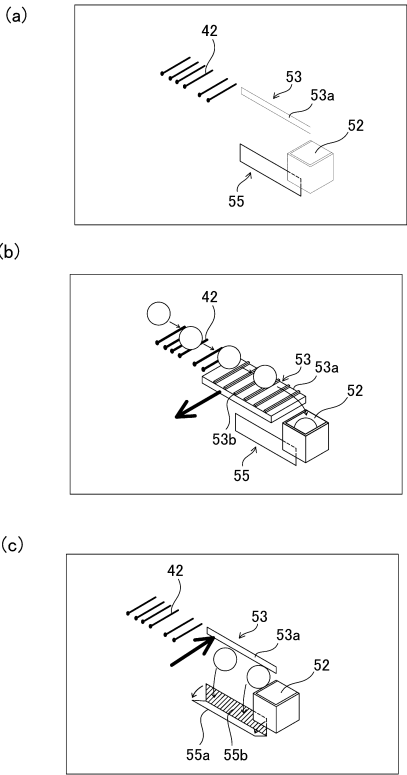
【図 2 0 2】



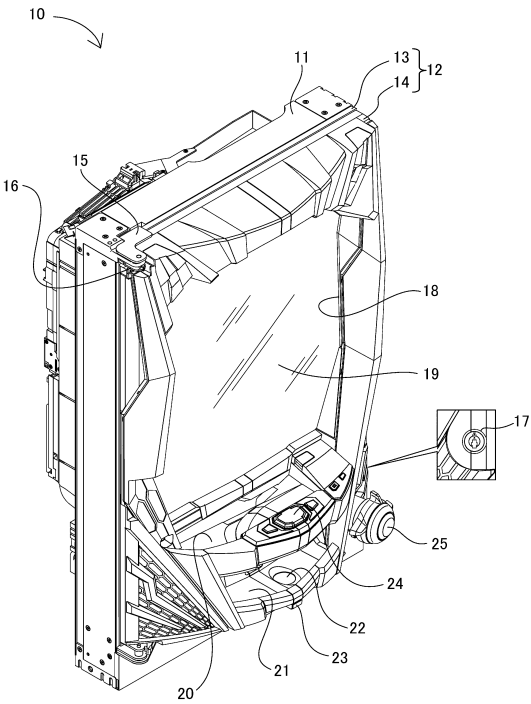
10

20

【図 2 0 3】



【図 2 0 4】

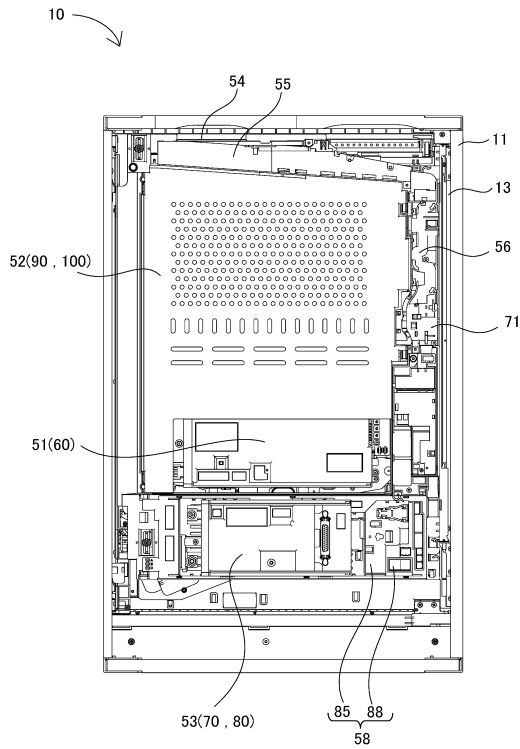


30

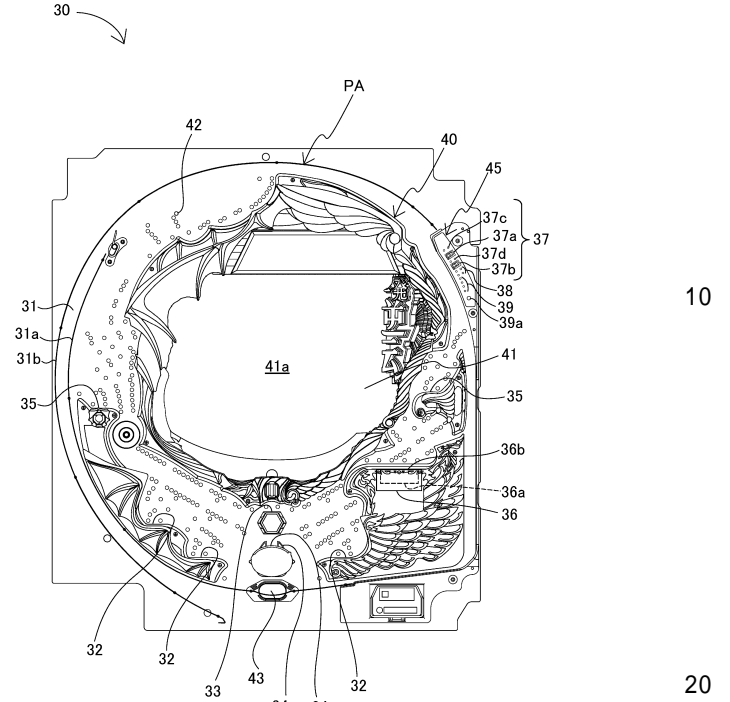
40

50

【図 205】



【図 206】

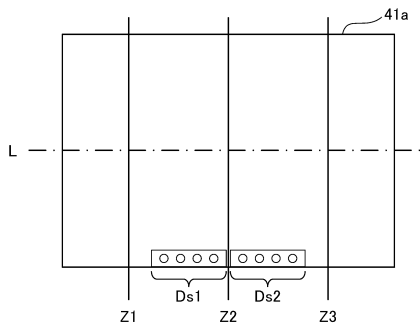


【図 207】

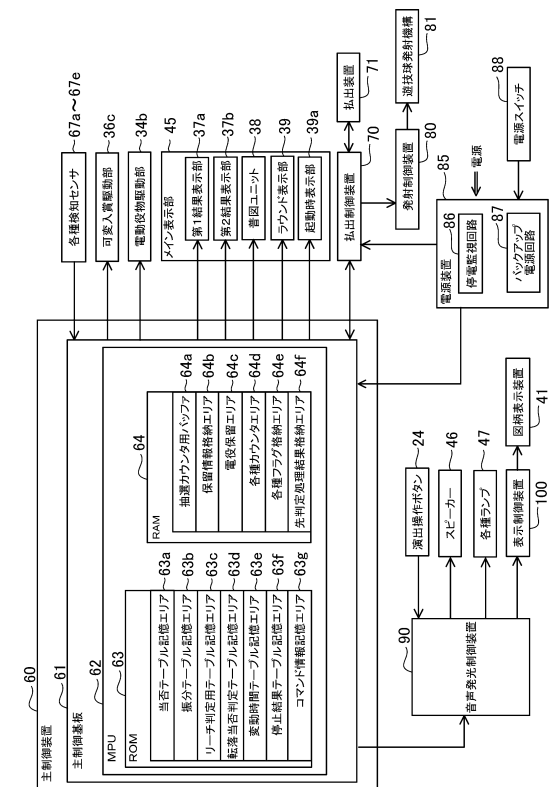
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



【図 208】

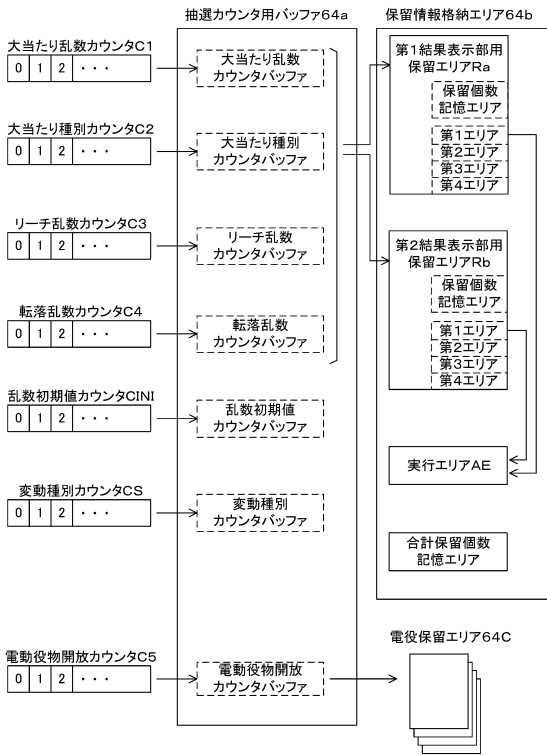


30

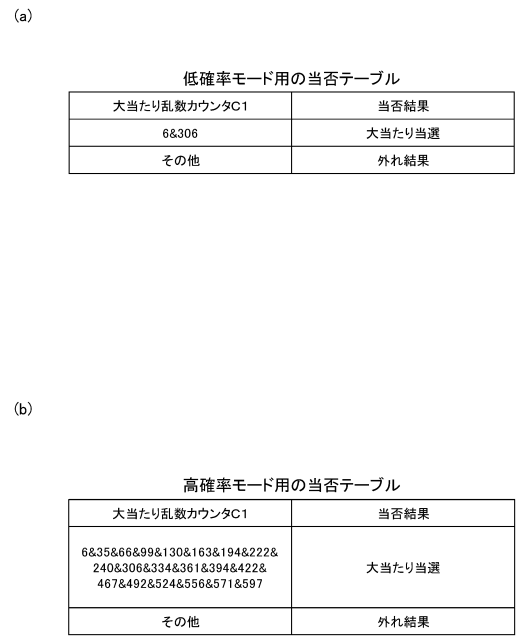
40

50

【図 2 0 9】



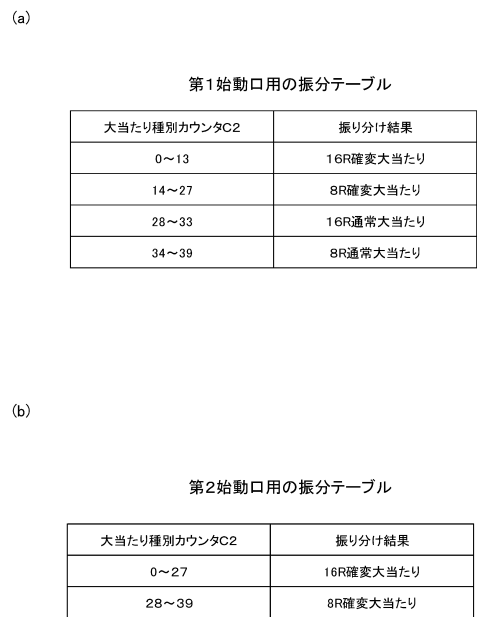
【図 2 1 0】



10

20

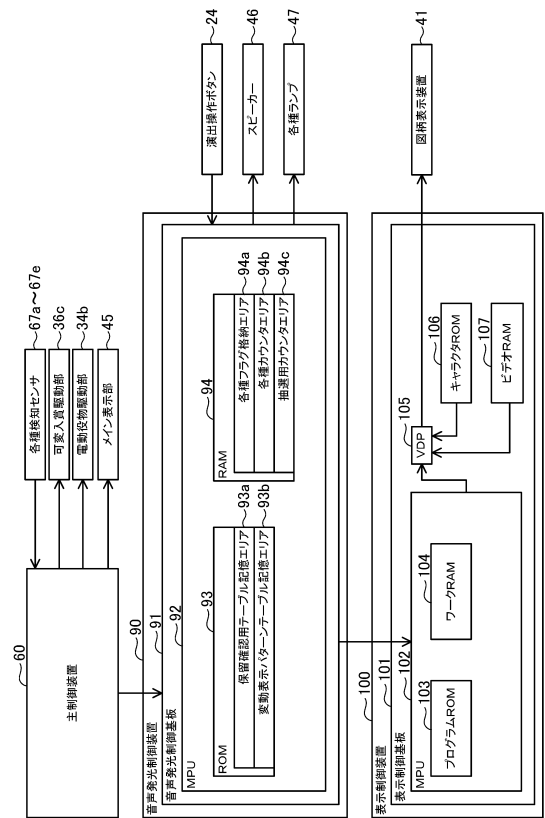
【図 2 1 1】



30

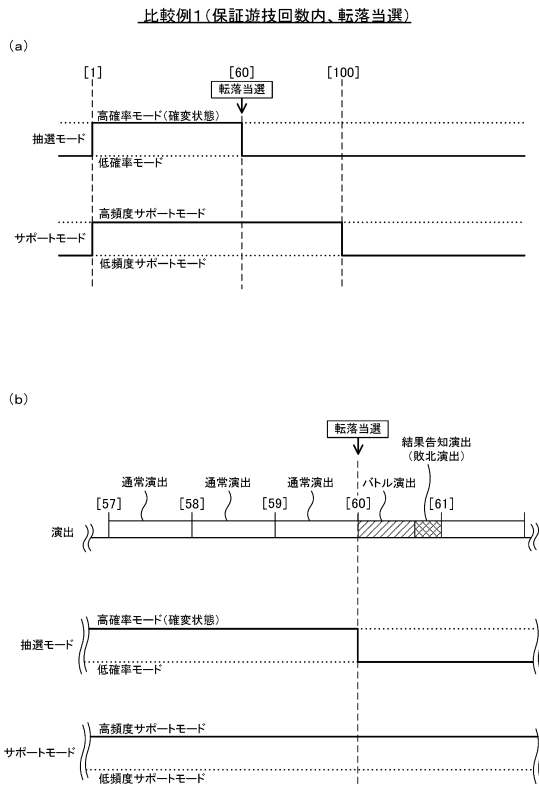
40

【図 2 1 2】

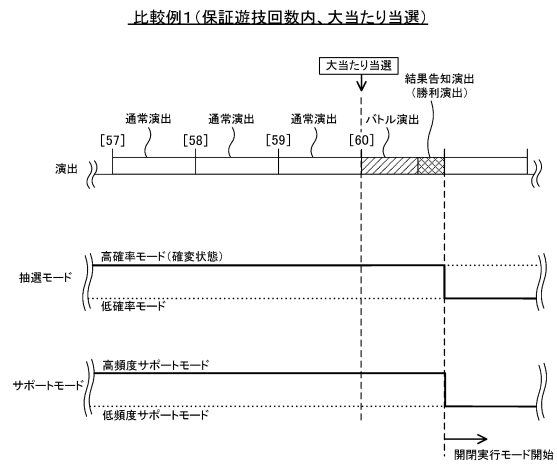


50

【図 2 1 3】



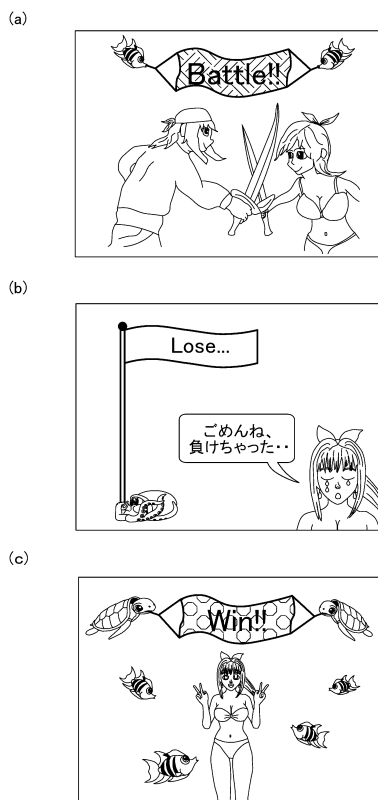
【図 2 1 4】



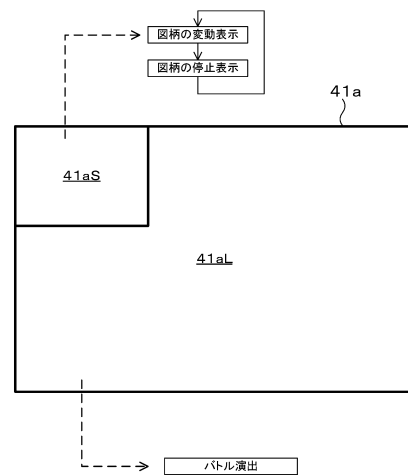
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

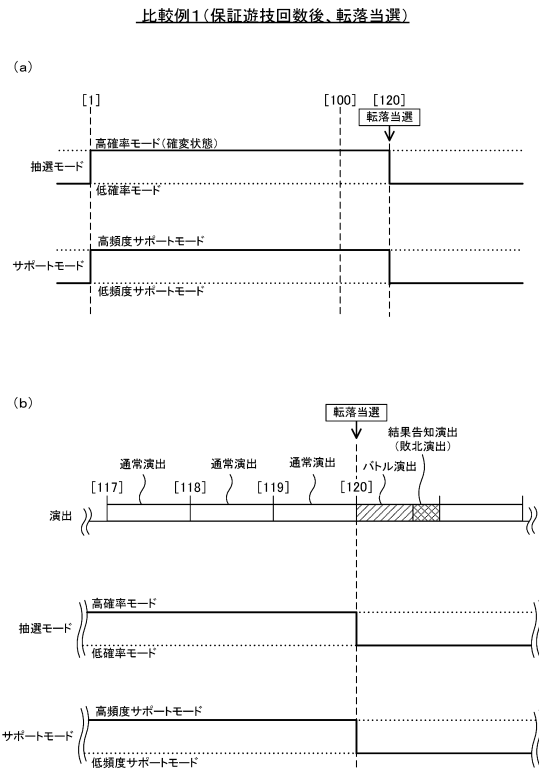


30

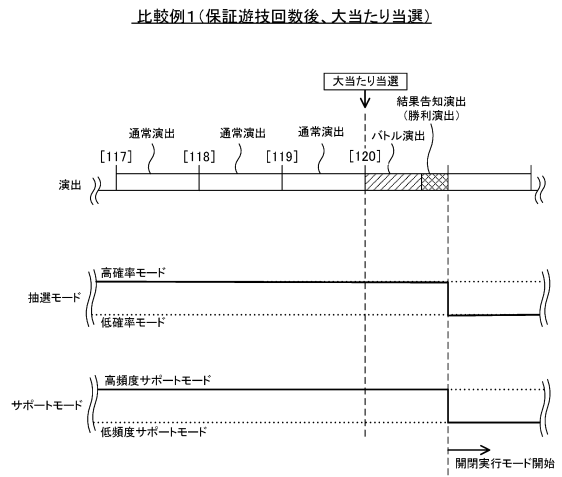
40

50

【図 2 1 7】



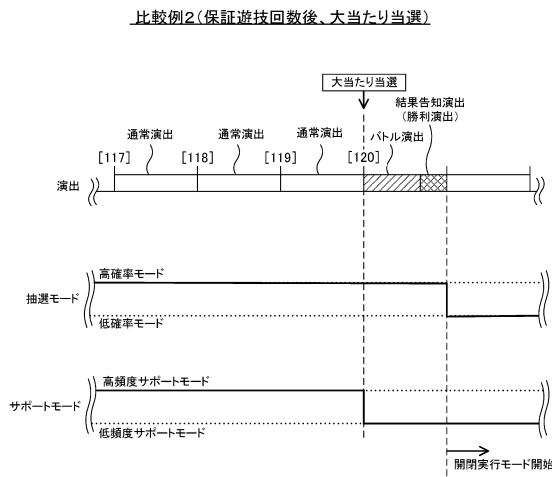
【図 2 1 8】



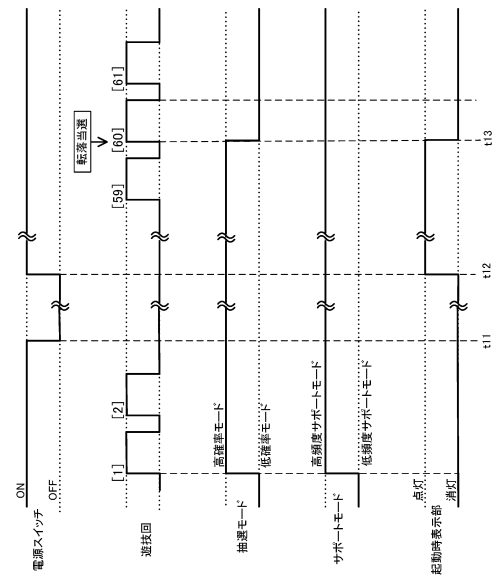
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

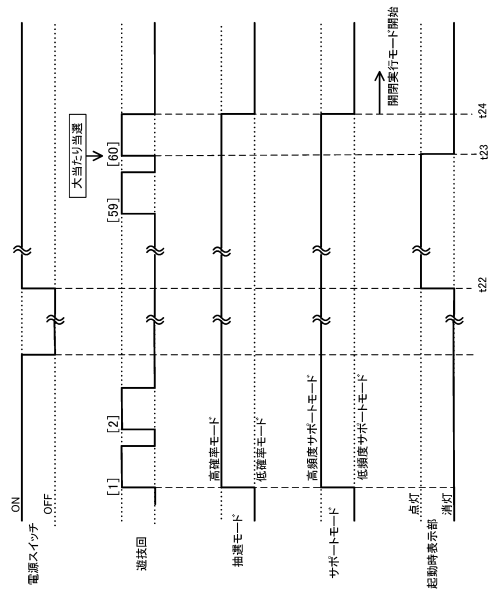


30

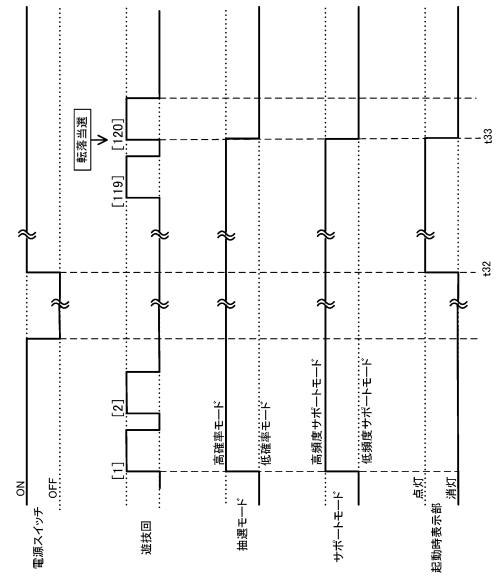
40

50

【 図 2 2 1 】



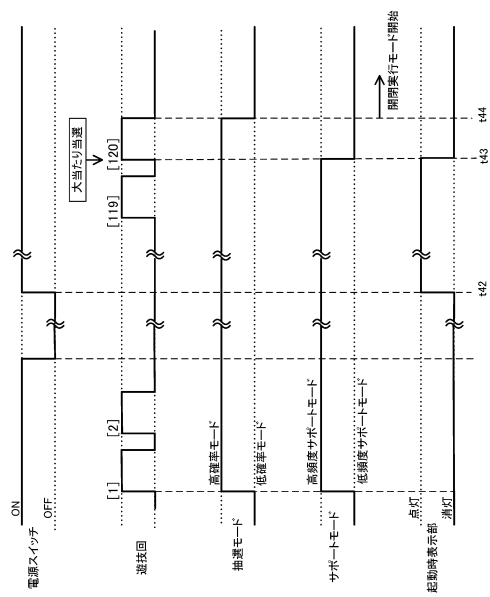
【 図 2 2 2 】



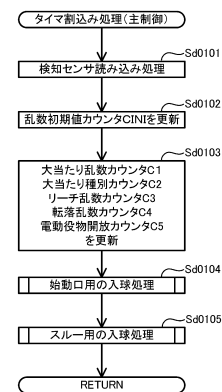
10

20

【 図 2 2 3 】



【 図 2 2 4 】

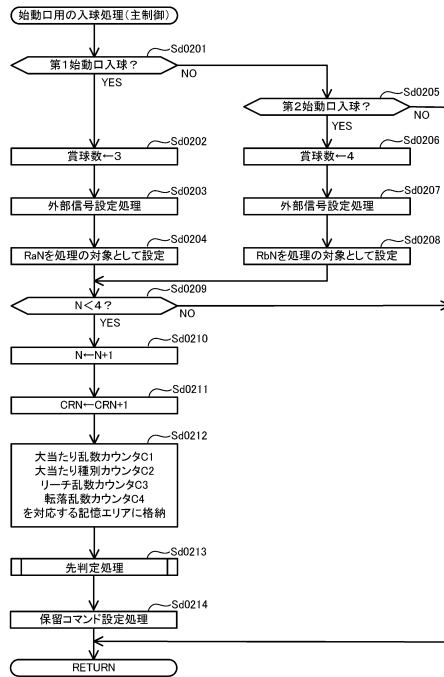


30

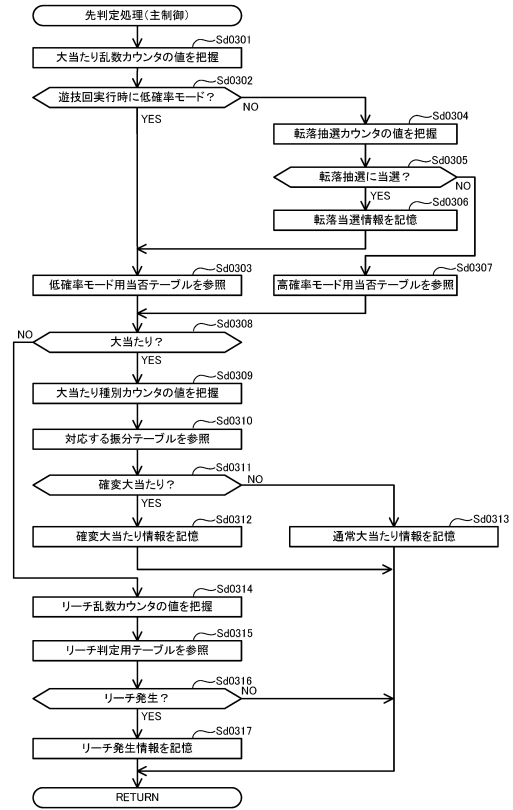
40

50

【図 2 2 5】



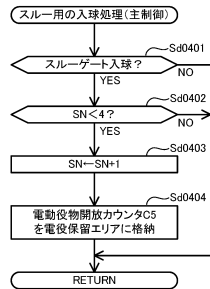
【図 2 2 6】



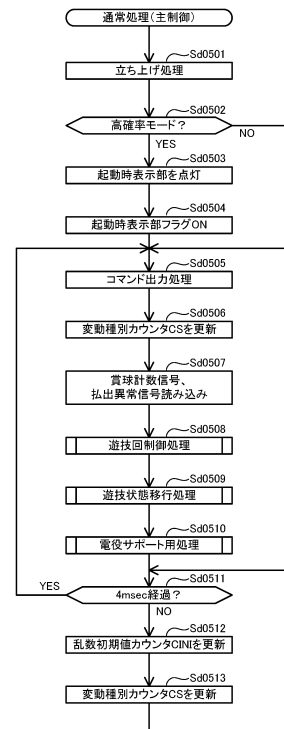
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

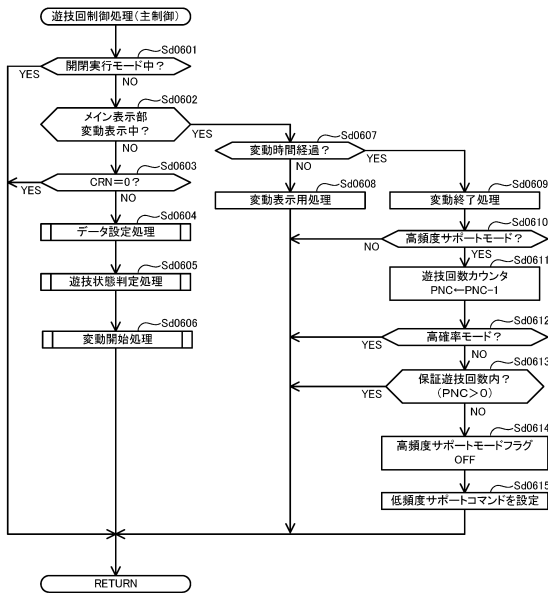


30

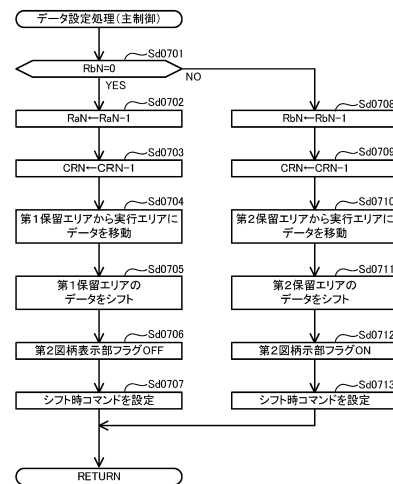
40

50

【図 2 2 9】



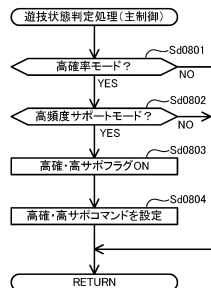
【図 2 3 0】



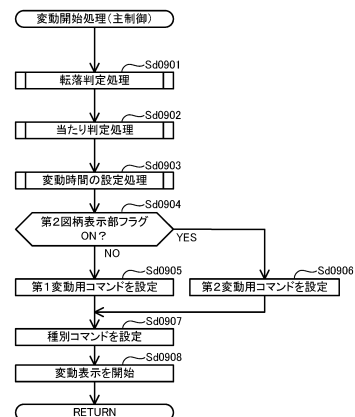
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

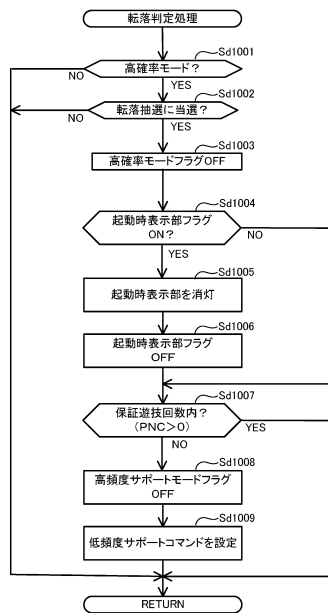


30

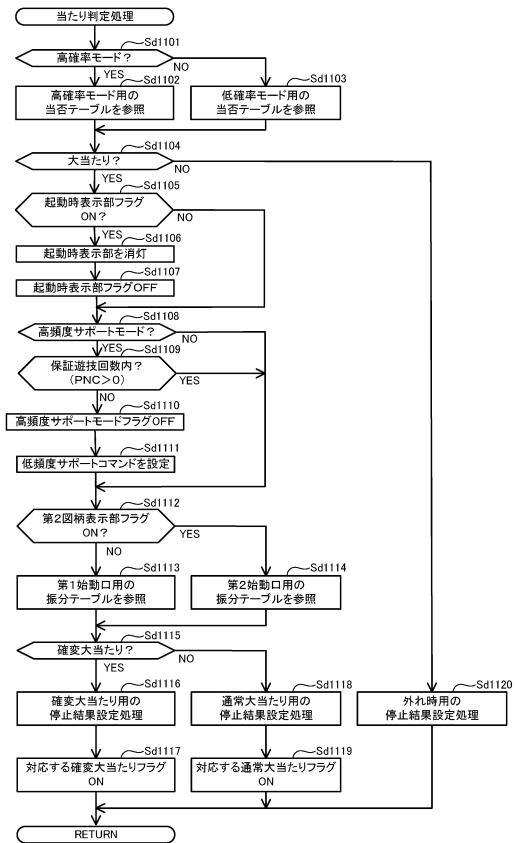
40

50

【図 2 3 3】



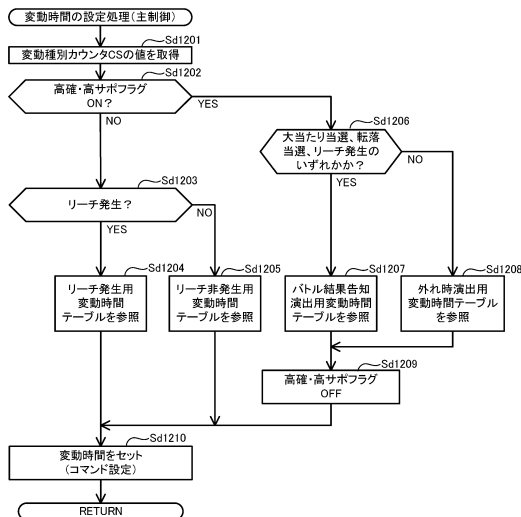
【図 2 3 4】



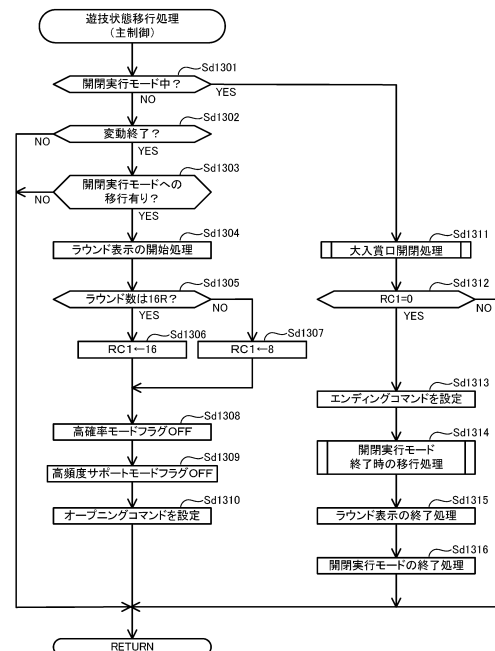
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

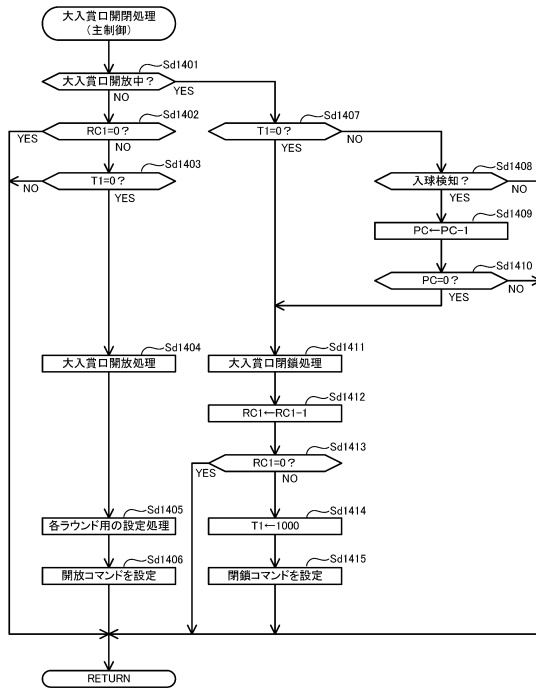


30

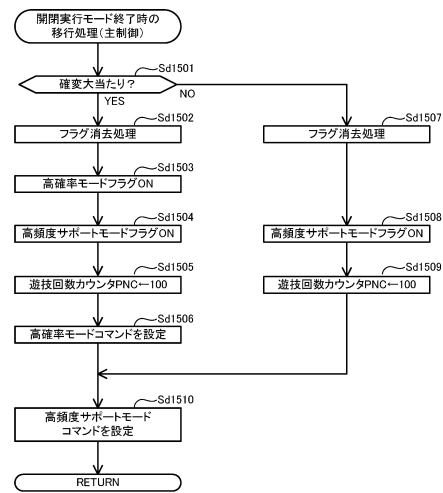
40

50

【図 2 3 7】



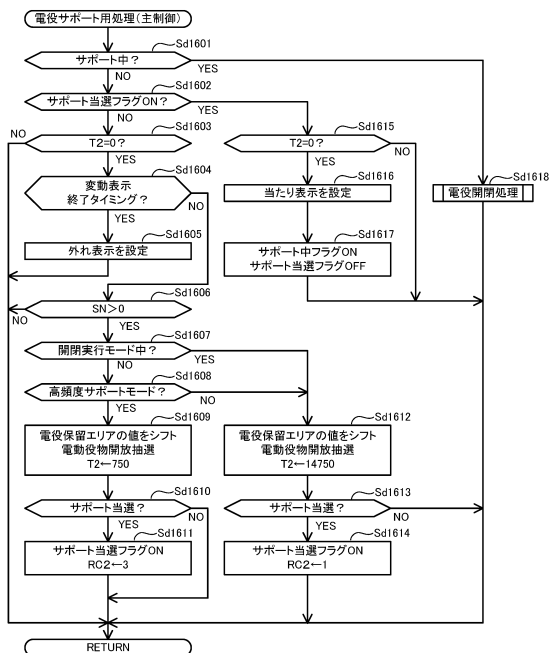
【図 2 3 8】



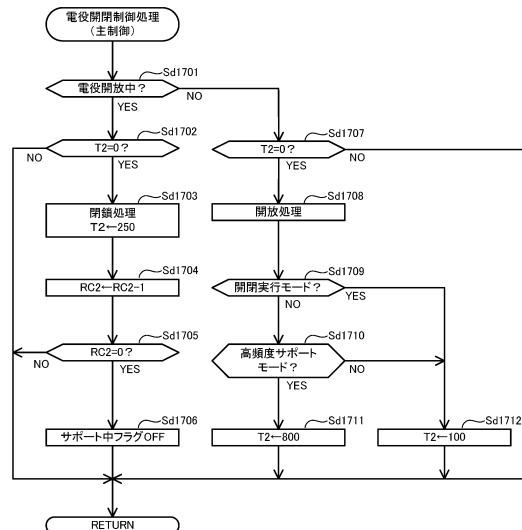
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

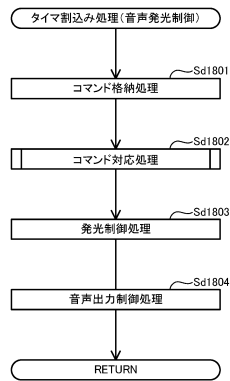


30

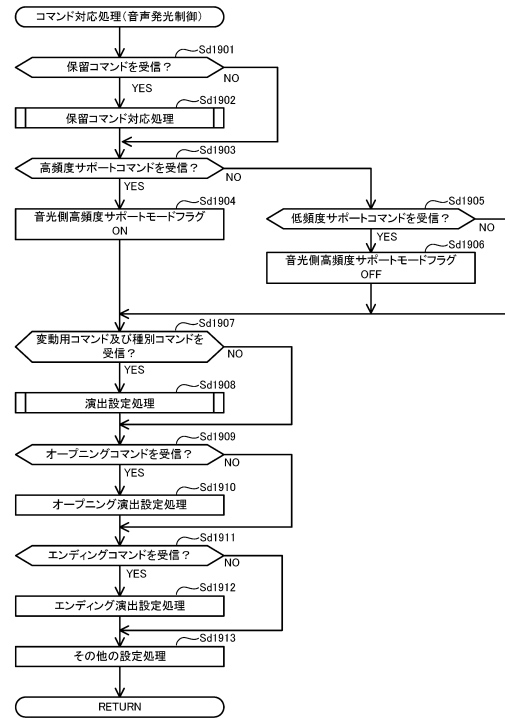
40

50

【図 2 4 1】



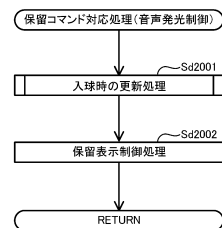
【図 2 4 2】



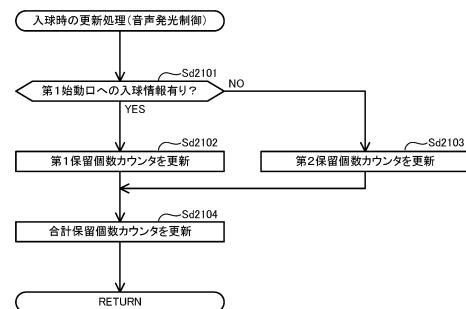
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

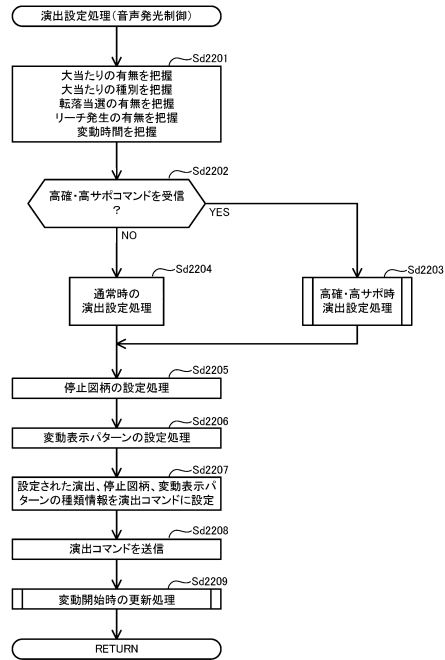


30

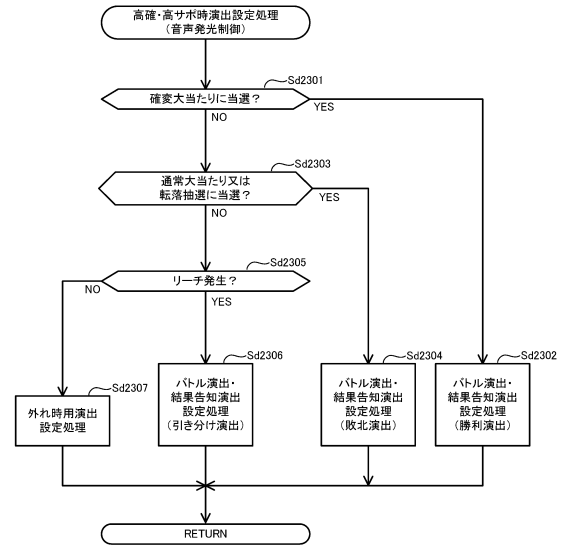
40

50

【図 2 4 5】



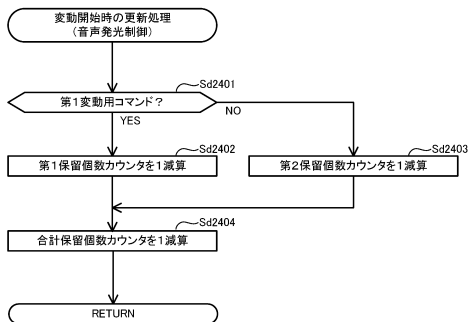
【図 2 4 6】



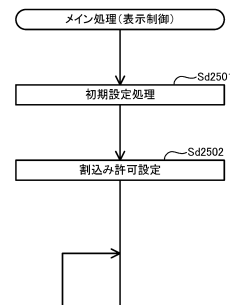
10

20

【図 2 4 7】



【図 2 4 8】

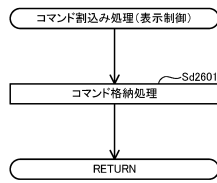


30

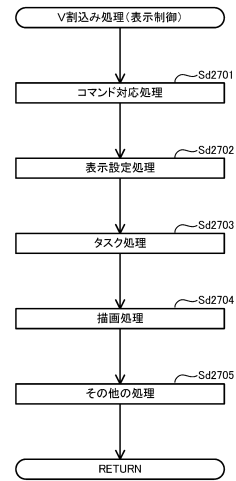
40

50

【図 2 4 9】



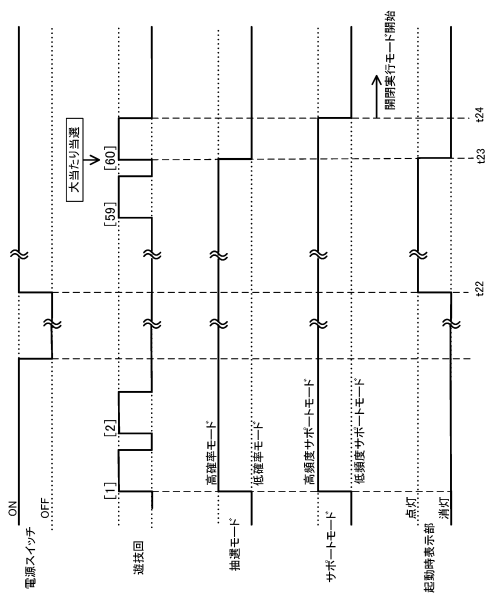
【図 2 5 0】



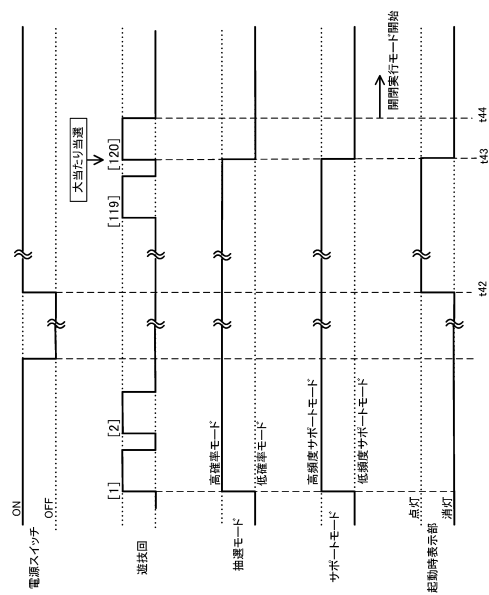
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

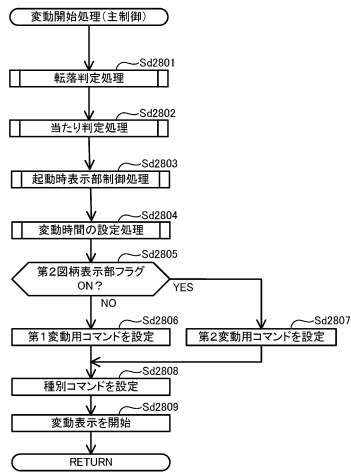


30

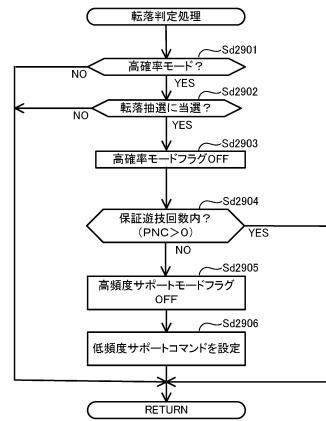
40

50

【図 2 5 3】



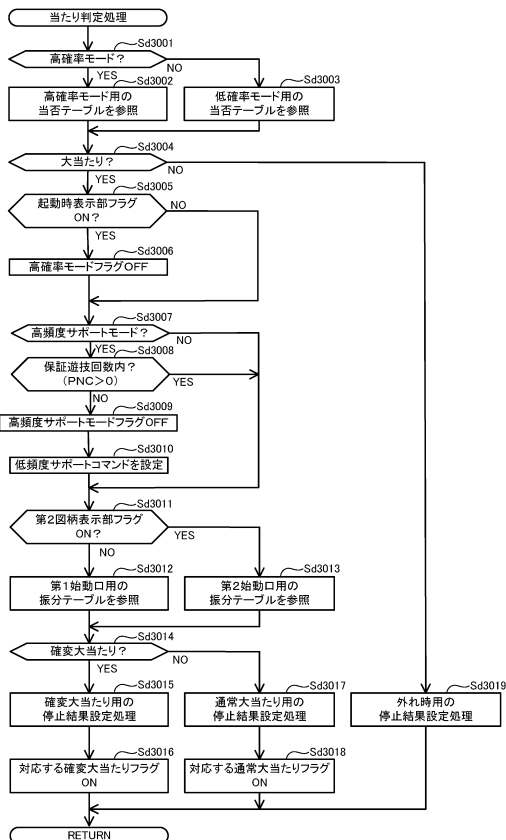
【図 2 5 4】



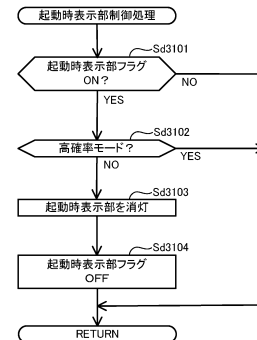
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

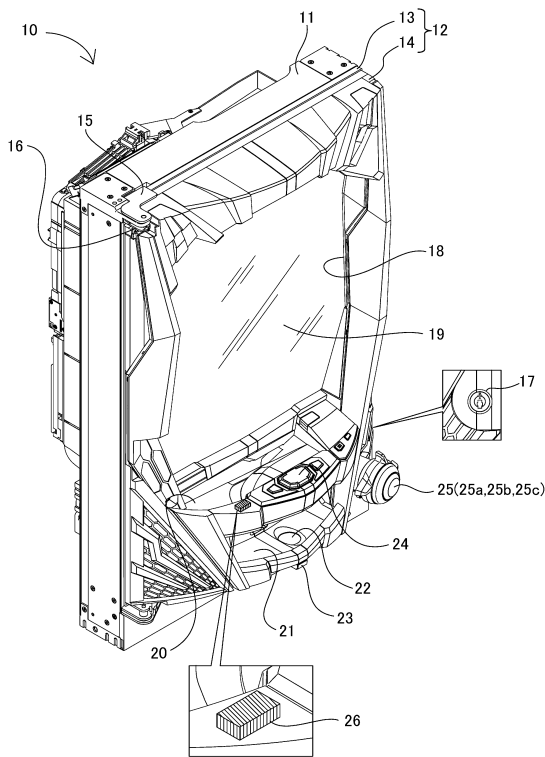


30

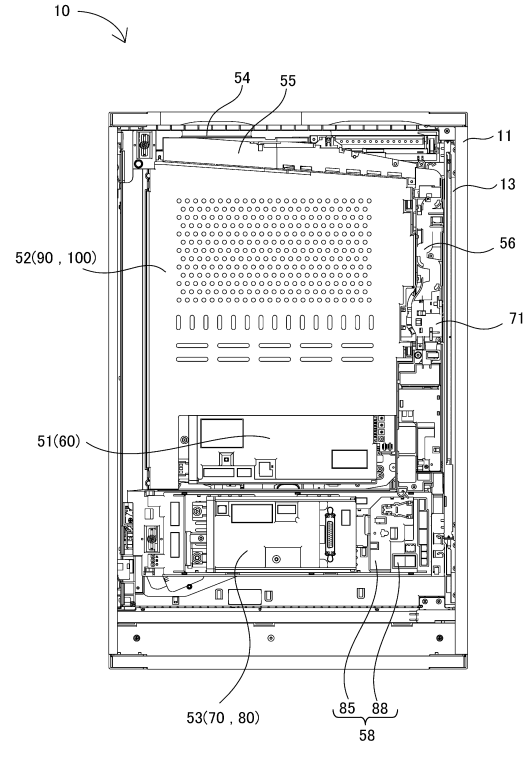
40

50

【図 2 5 7】



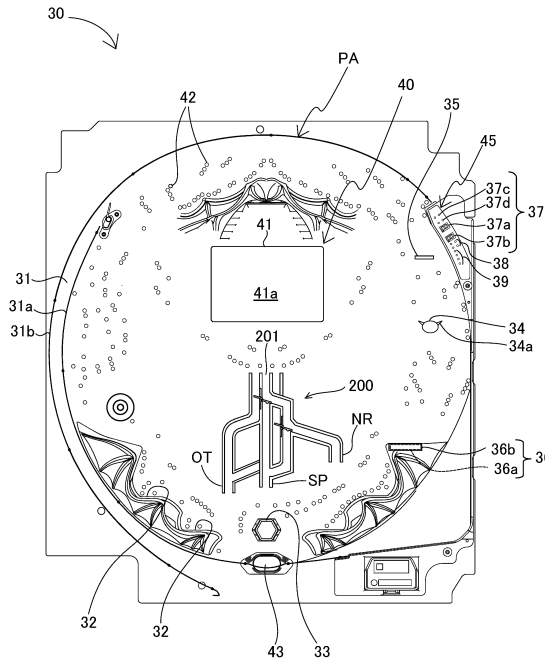
【図 2 5 8】



10

20

【図 2 5 9】



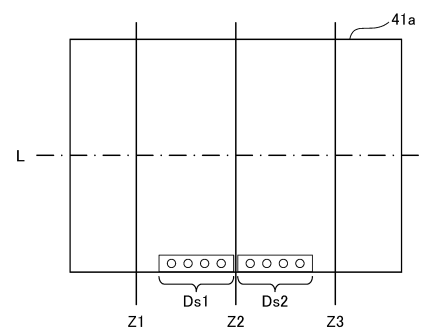
【図 2 6 0】

(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

30

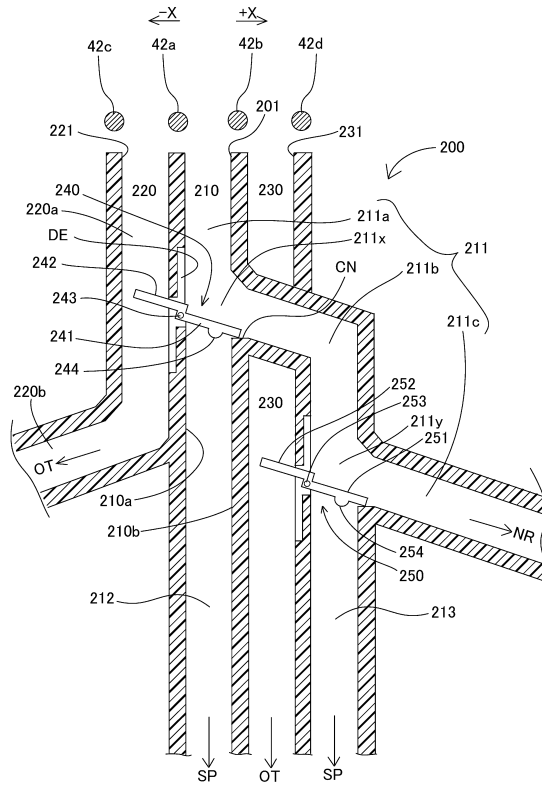
(b)



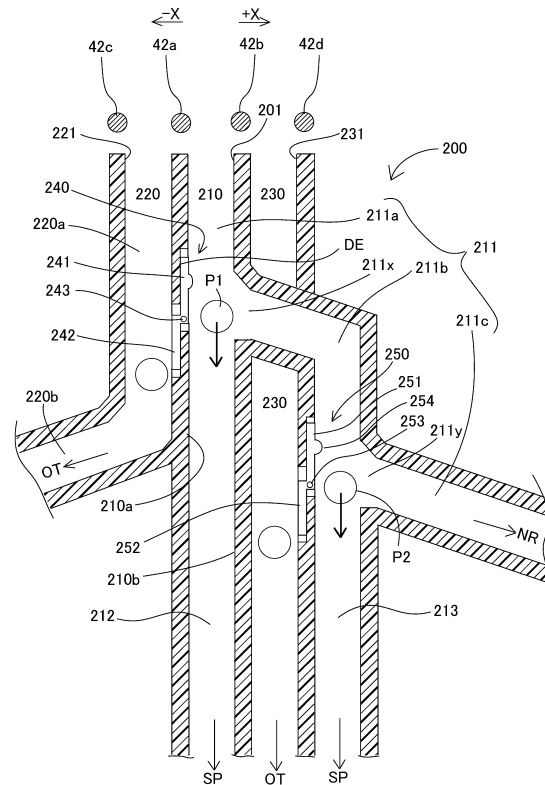
40

50

【 図 2 6 1 】



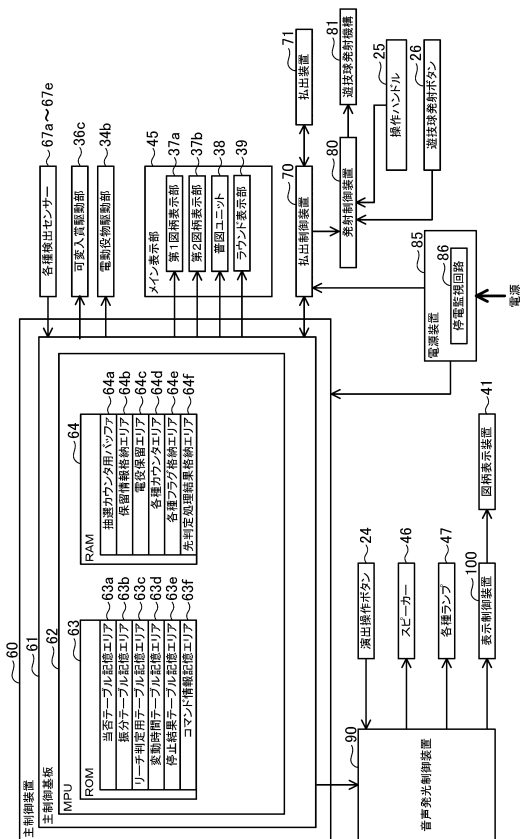
【 図 2 6 2 】



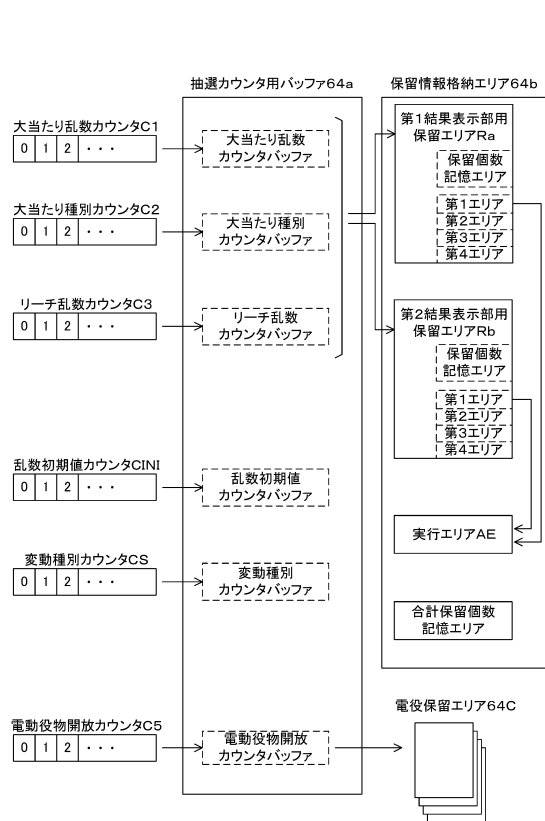
10

20

【 図 2 6 3 】



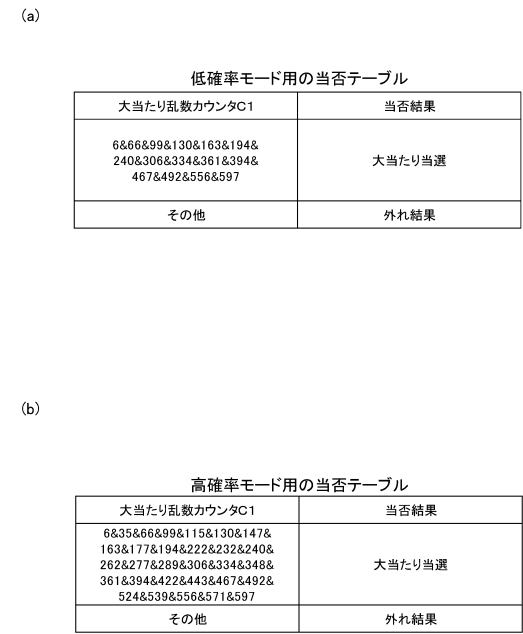
【 図 2 6 4 】



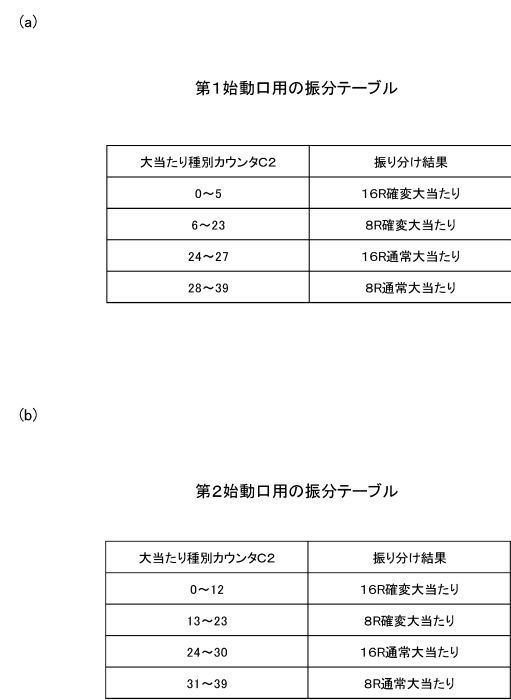
30

40

【図 2 6 5】



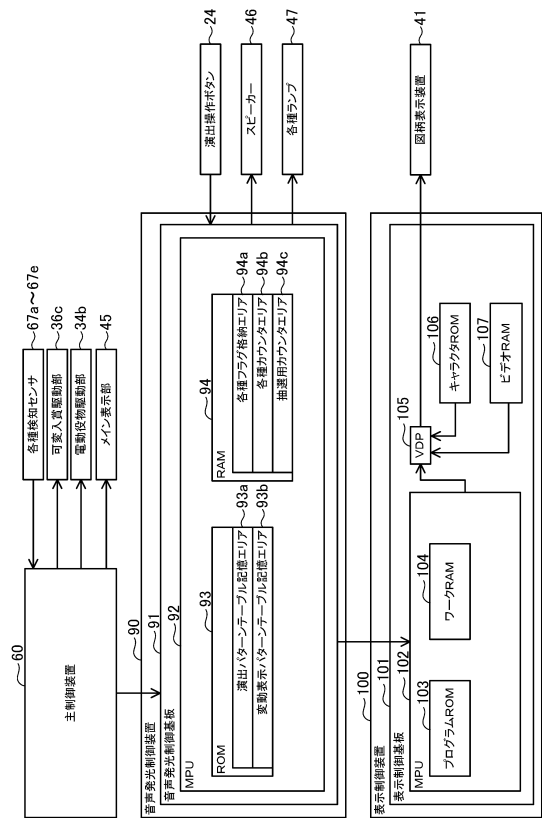
【図 2 6 6】



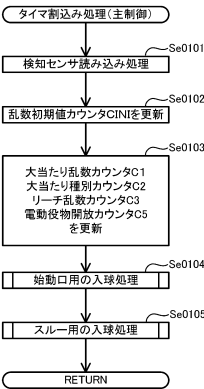
10

20

【図 2 6 7】



【図 2 6 8】

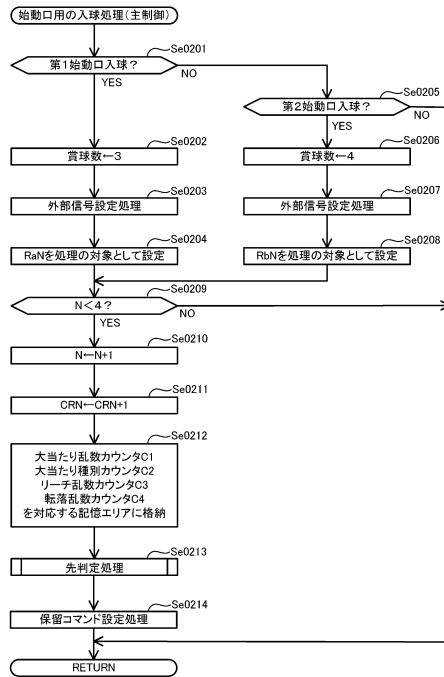


30

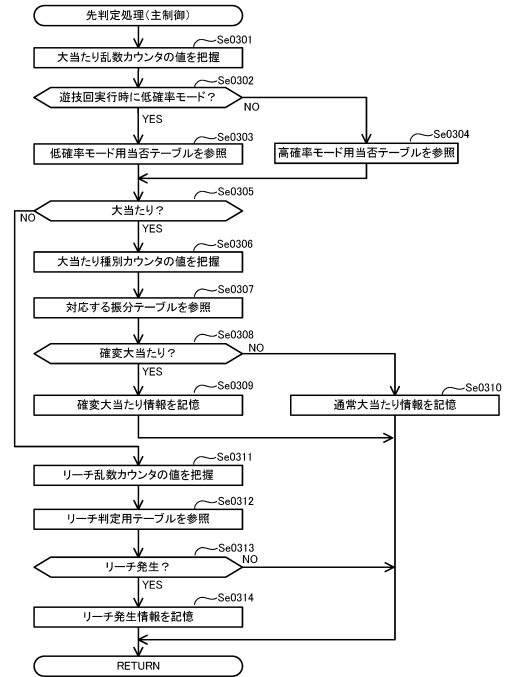
40

50

【図 269】



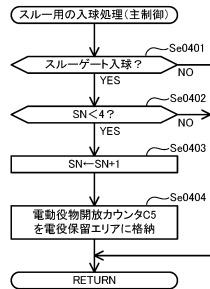
【図 270】



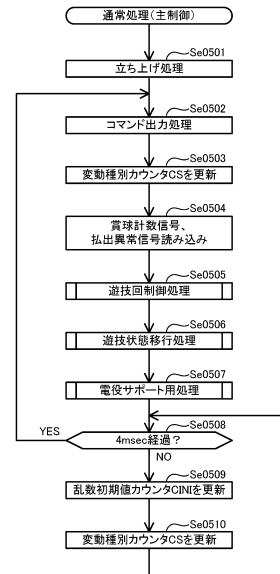
10

20

【図 271】



【図 272】

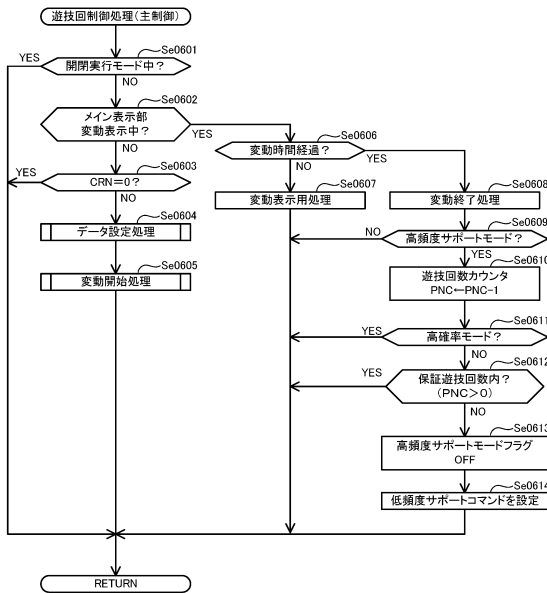


30

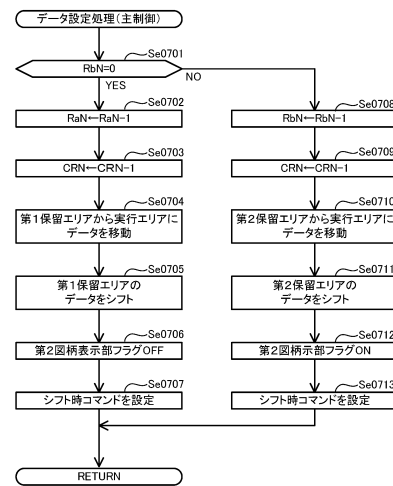
40

50

【図 273】



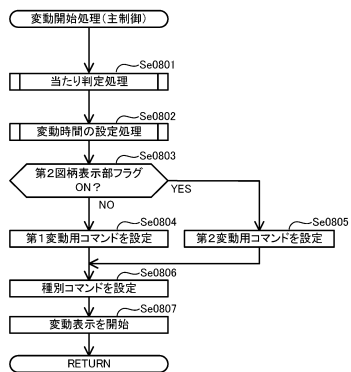
【図 274】



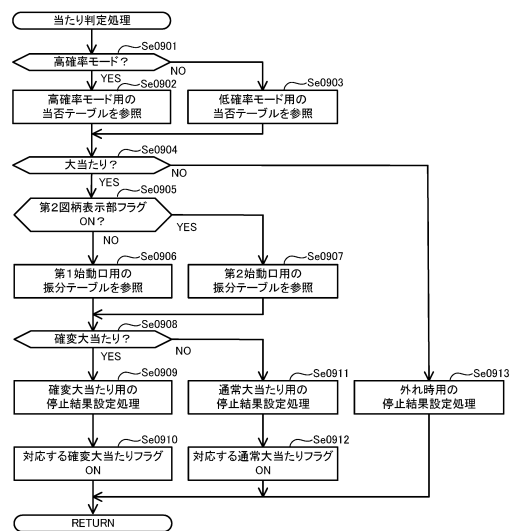
10

20

【図 275】



【図 276】

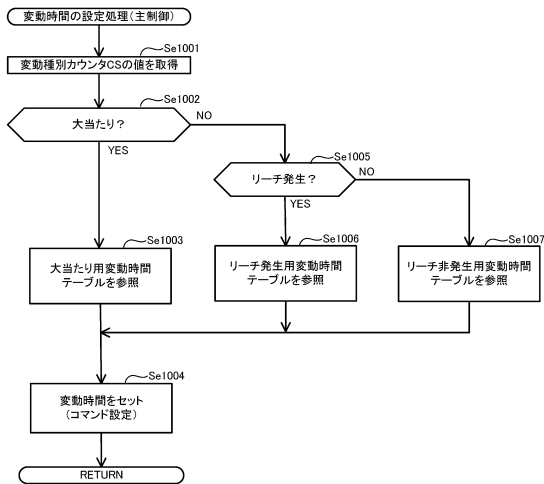


30

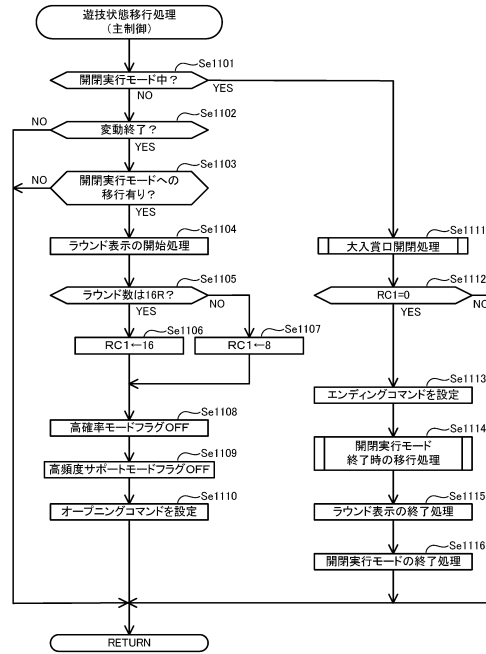
40

50

【図 277】



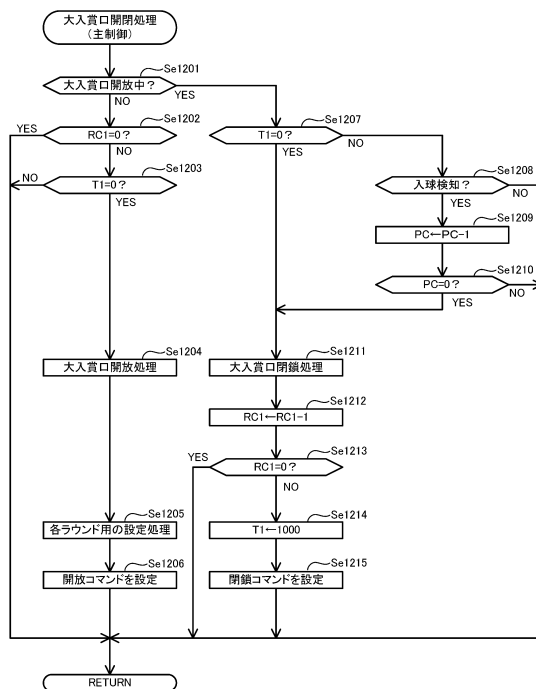
【図 278】



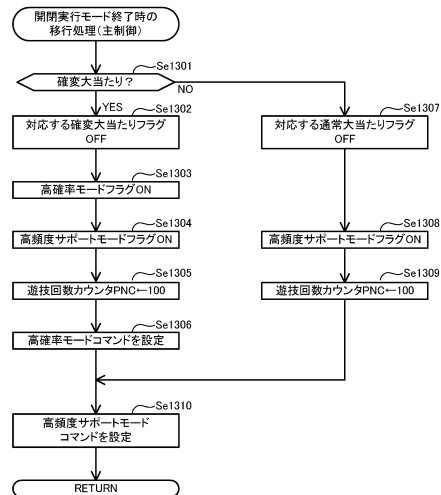
10

20

【図 279】



【図 280】

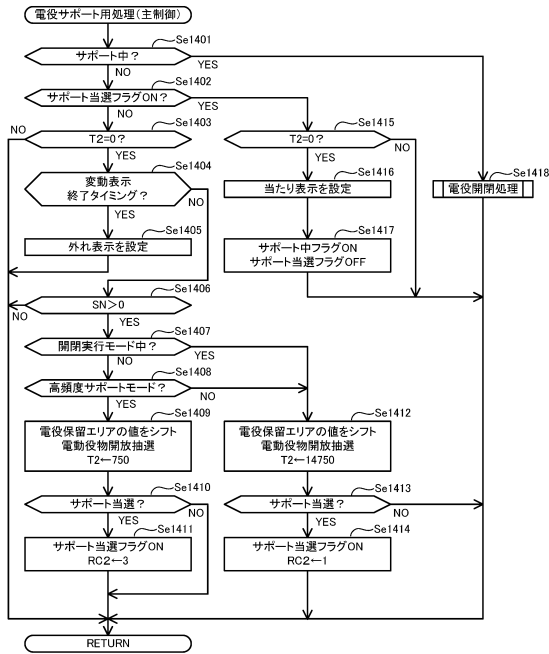


30

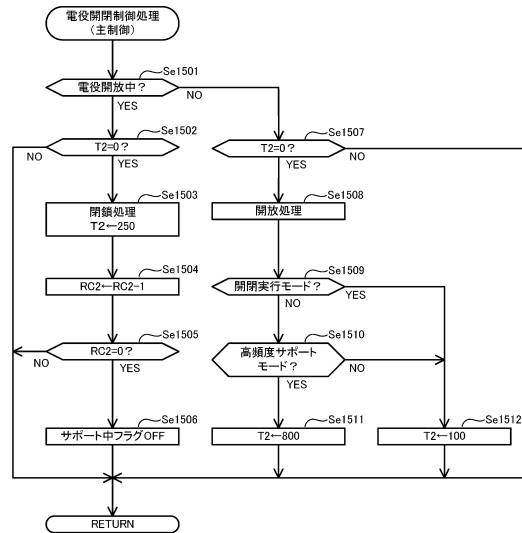
40

50

【図 281】



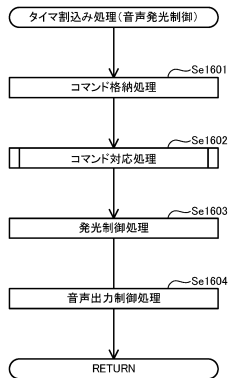
【図 282】



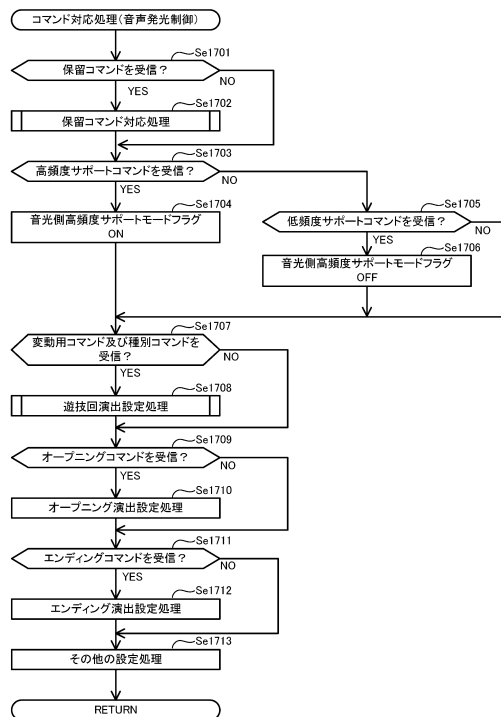
10

20

【図 283】



【図 284】

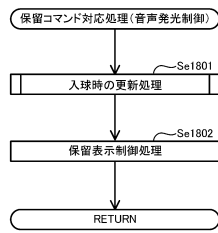


30

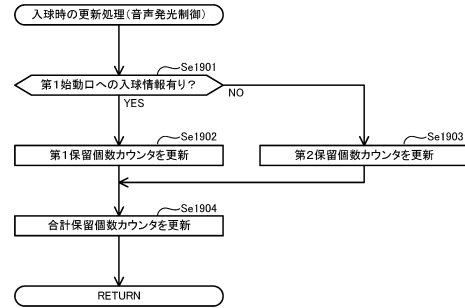
40

50

【図 285】



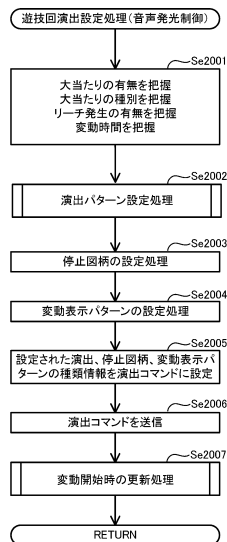
【図 286】



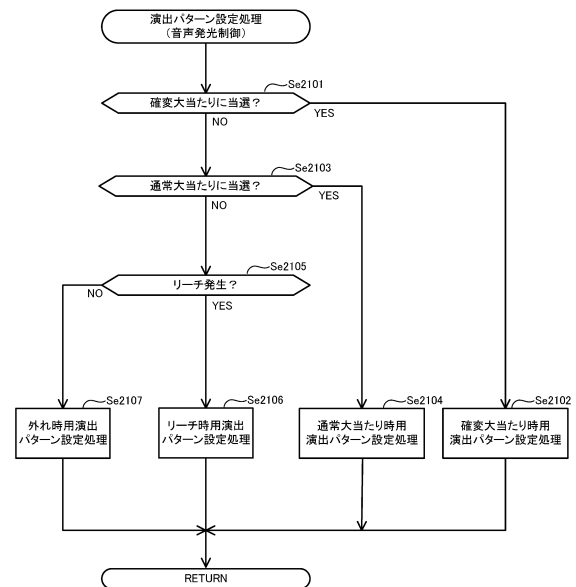
10

20

【図 287】



【図 288】

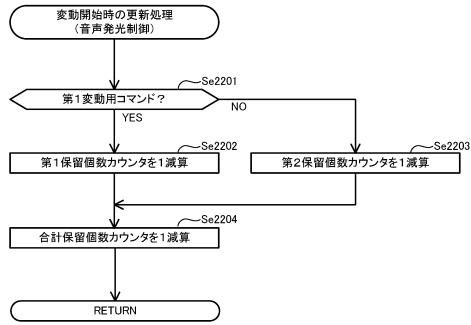


30

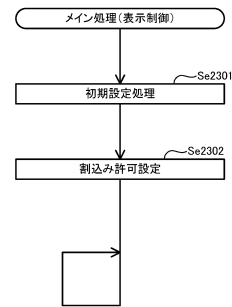
40

50

【図 289】



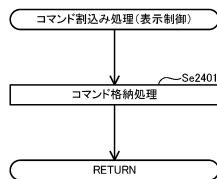
【図 290】



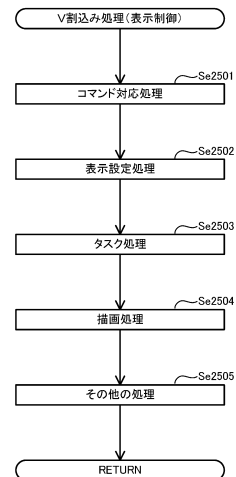
10

20

【図 291】



【図 292】

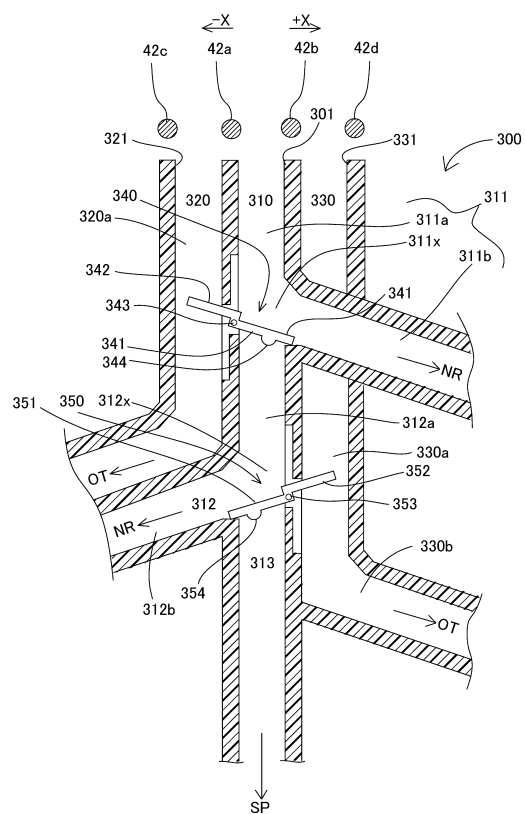


30

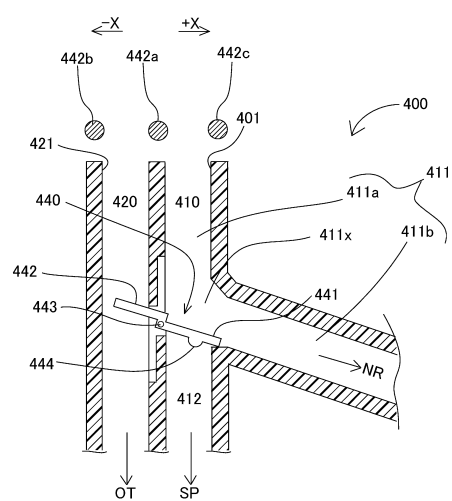
40

50

【 図 2 9 3 】



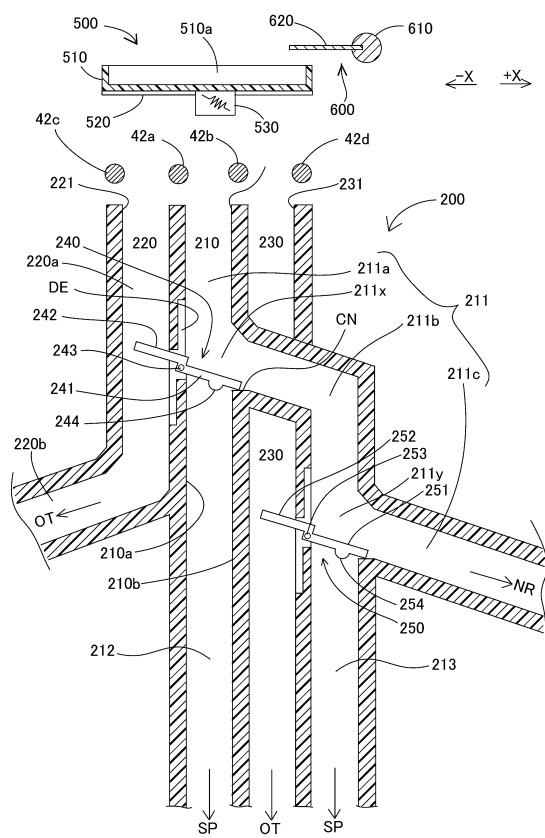
【 図 2 9 4 】



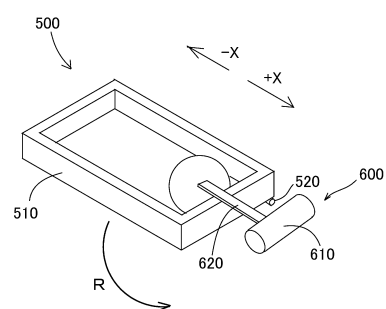
10

20

【 図 2 9 5 】



【 図 2 9 6 】

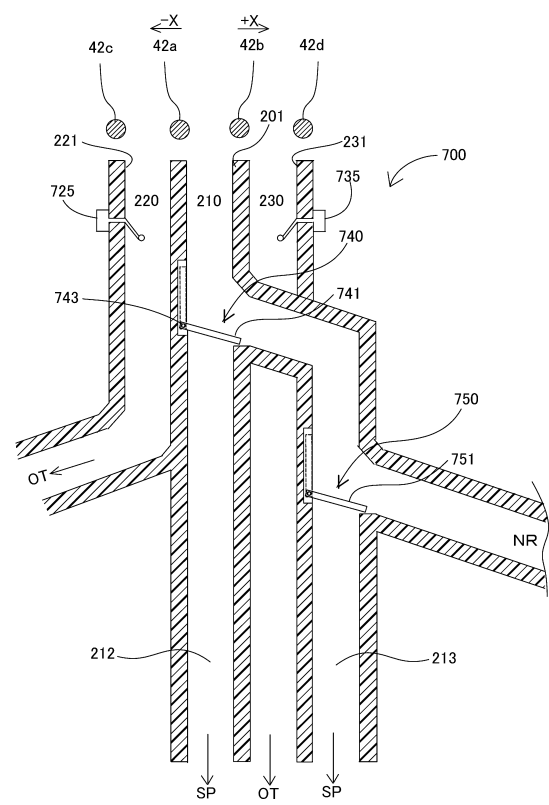


30

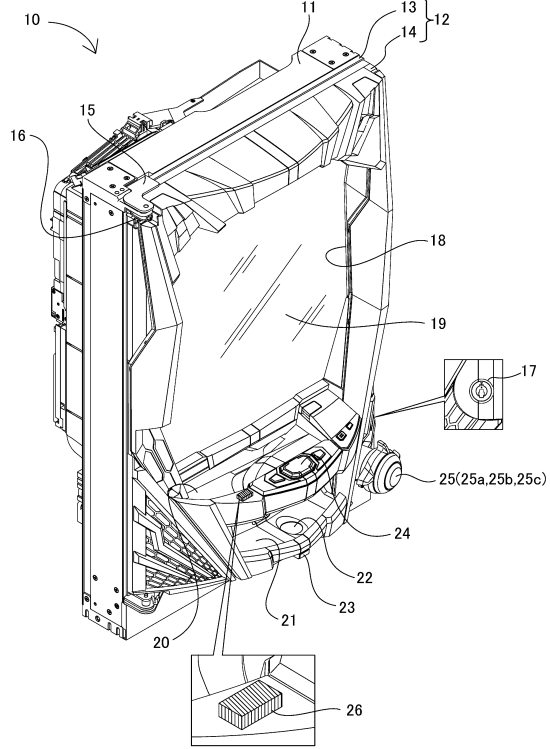
40

50

【 図 2 9 7 】



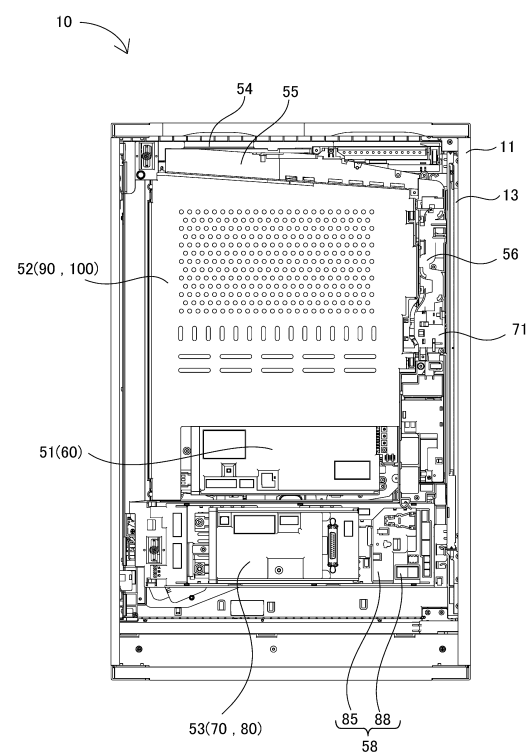
【 図 2 9 8 】



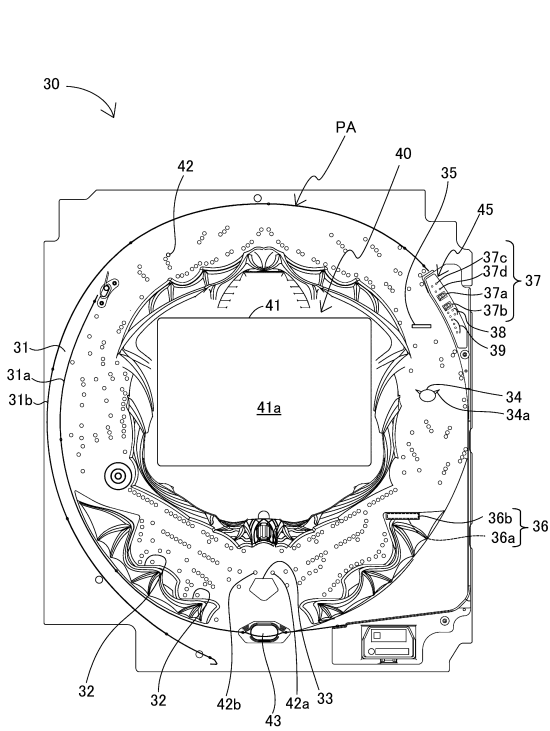
10

20

【 図 2 9 9 】



【 図 3 0 0 】



30

40

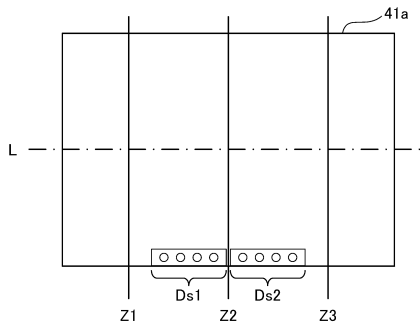
50

【図 3 0 1】

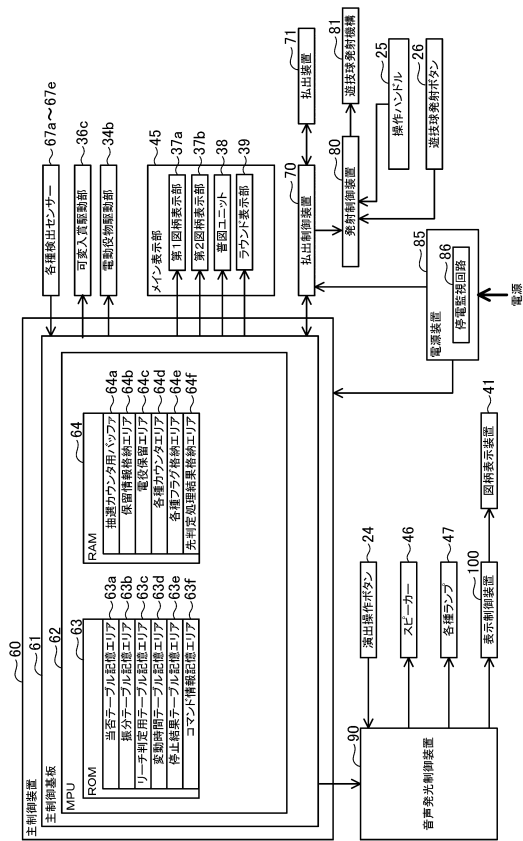
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



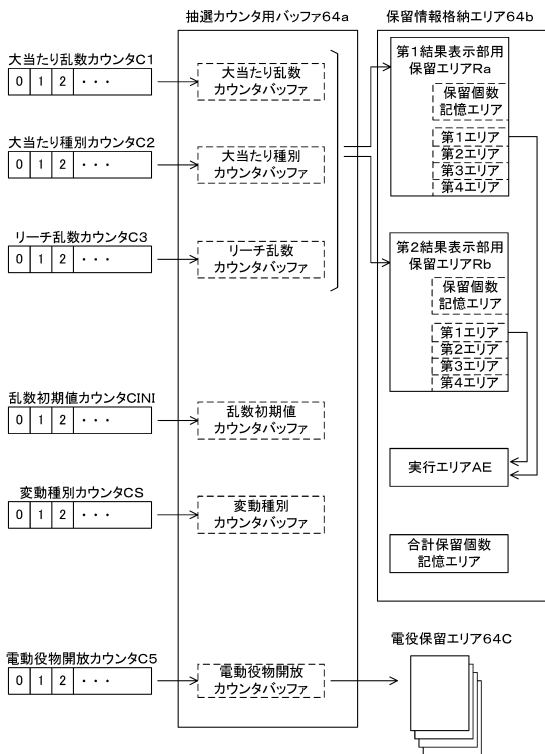
【図 3 0 2】



10

20

【図 3 0 3】



【図 3 0 4】

(a)

低確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&66&99&130&163&194& 240&306&334&361&394& 467&492&556&597	大当たり当選
その他	外れ結果

(b)

高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1	当否結果
6&35&66&89&9&115&130&147& 163&177&194&222&232&240& 262&277&289&306&334&348& 361&394&422&443&467&492& 524&539&556&571&597	大当たり当選
その他	外れ結果

30

40

50

【図 3 0 5】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

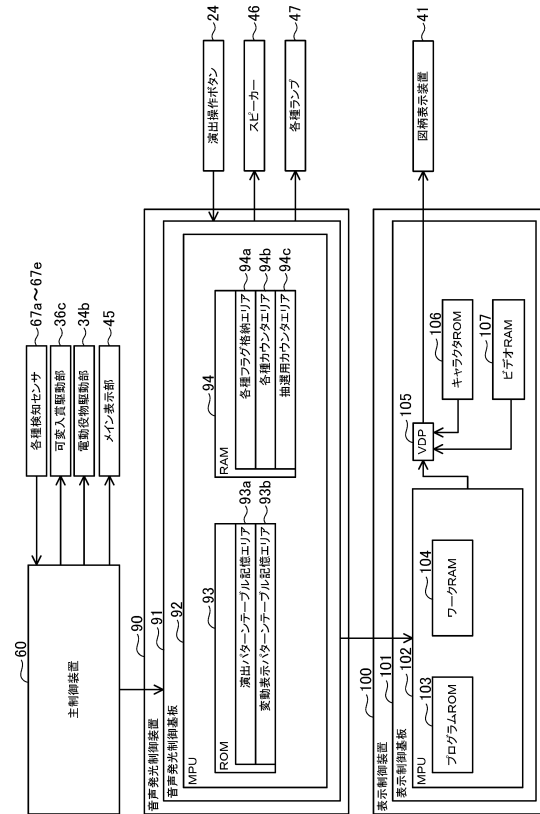
大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～5	16R確変大当たり
6～23	8R確変大当たり
24～27	16R通常大当たり
28～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振り分け結果
0～12	16R確変大当たり
13～23	8R確変大当たり
24～30	16R通常大当たり
31～39	8R通常大当たり

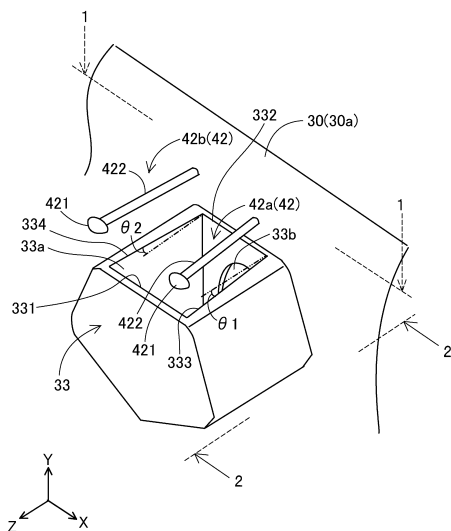
【図 3 0 6】



10

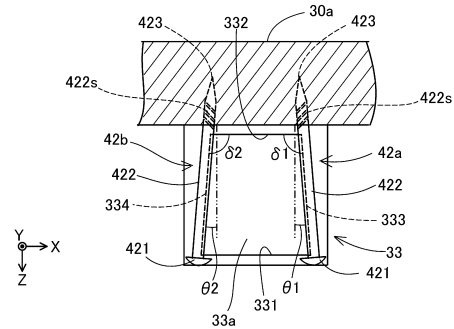
20

【図 3 0 7】



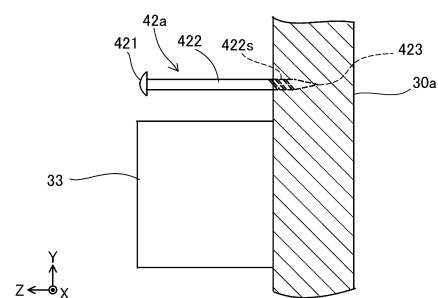
【図 3 0 8】

(a) 1-1線矢視断面図



30

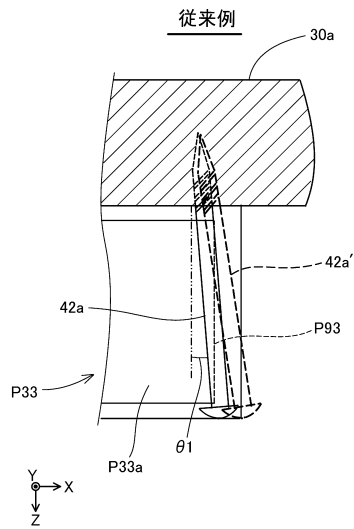
(b) 2-2線矢視断面図



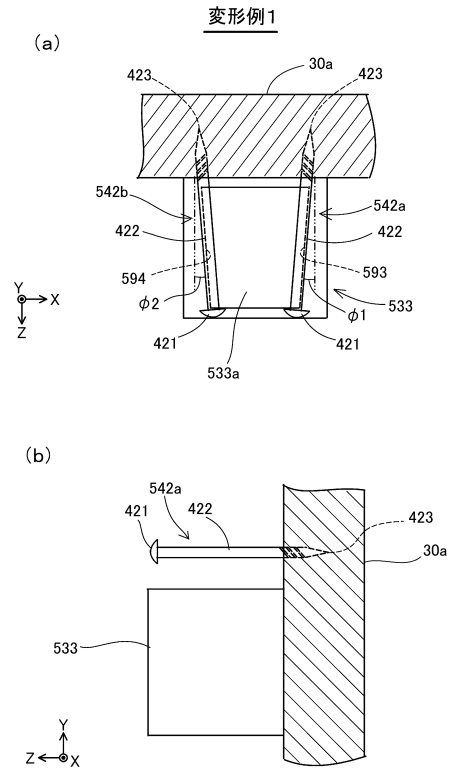
40

50

【図 3 0 9】



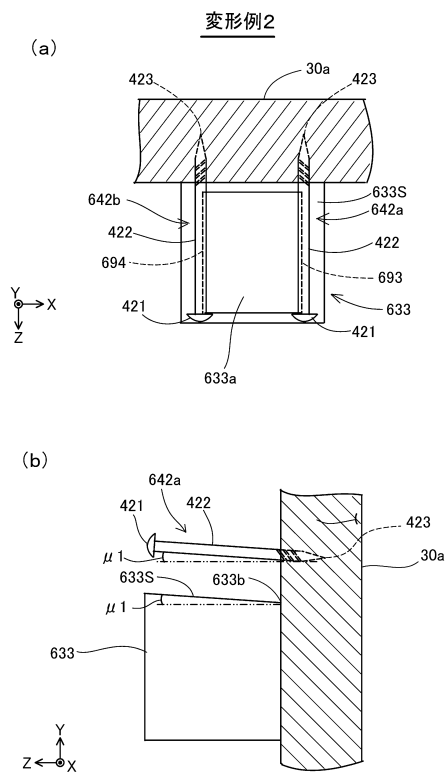
【図 3 1 0】



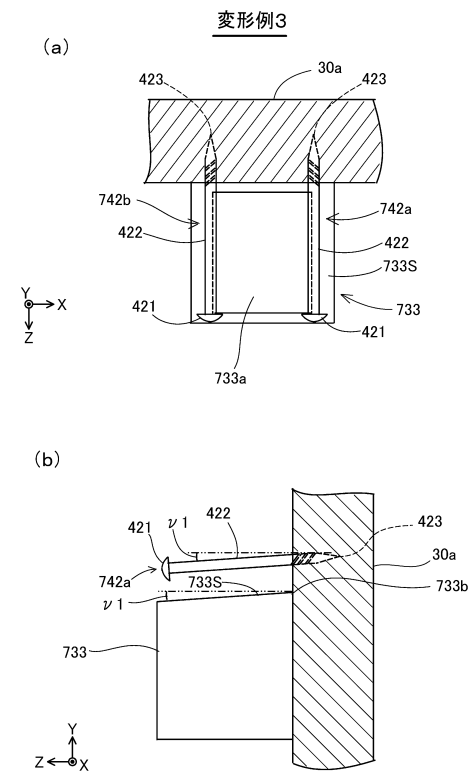
10

20

【図 3 1 1】



【図 3 1 2】

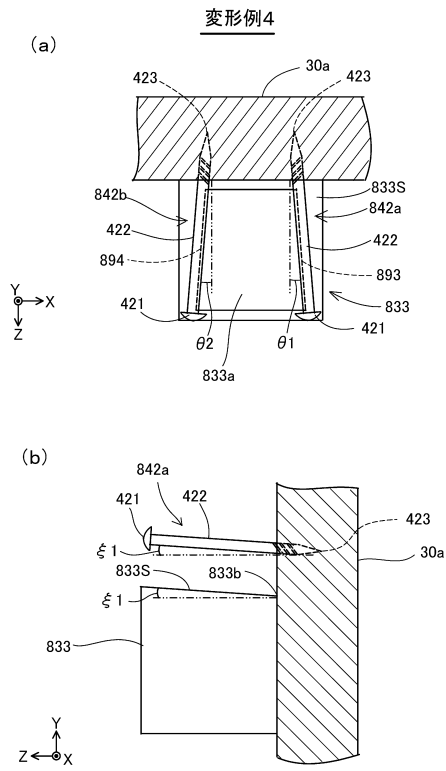


30

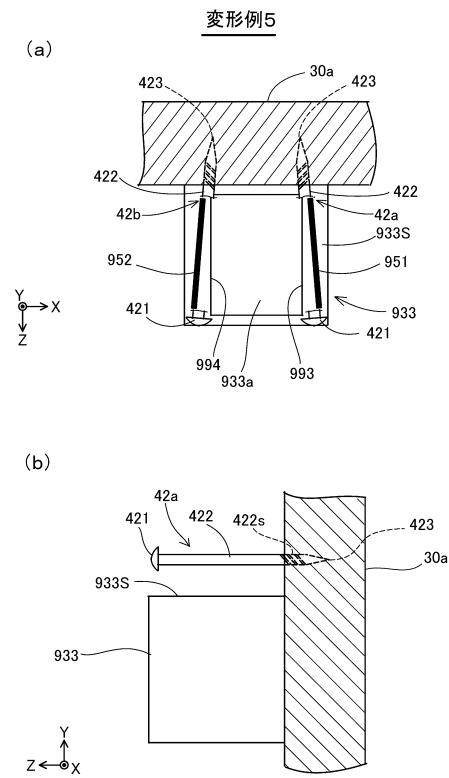
40

50

【 図 3 1 3 】



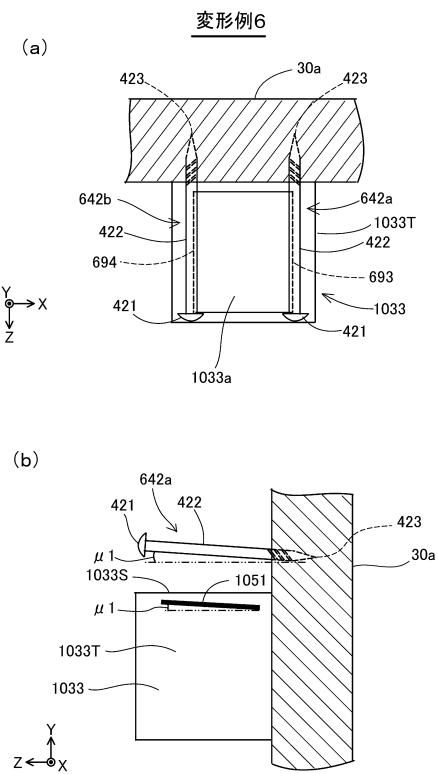
【 図 3 1 4 】



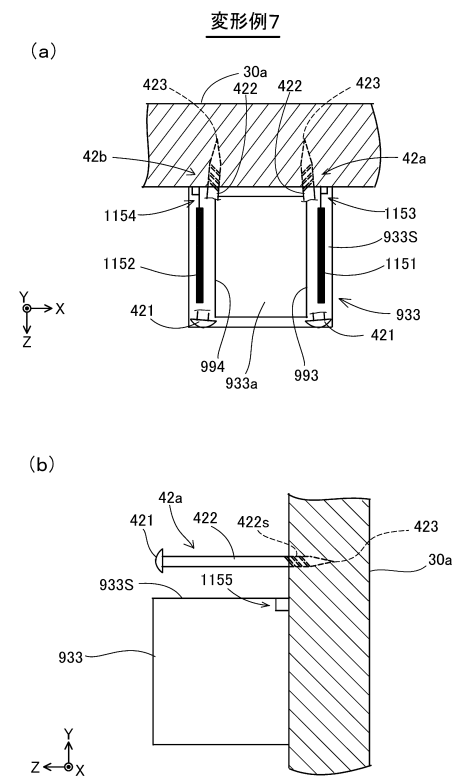
10

20

【 図 3 1 5 】



【 図 3 1 6 】



30

40

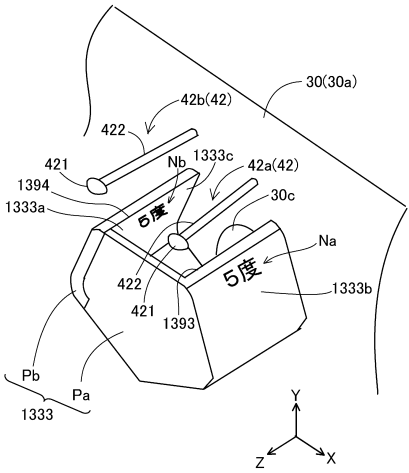
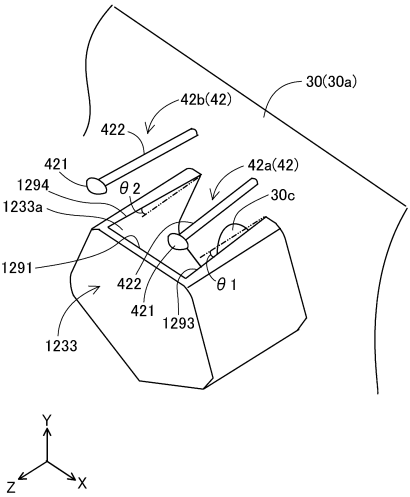
50

【 図 3 1 7 】

【 図 3 1 8 】

変形例8

変形例9

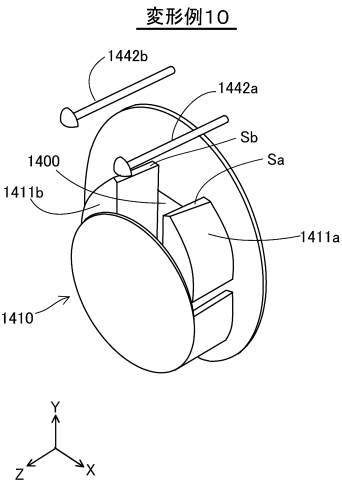
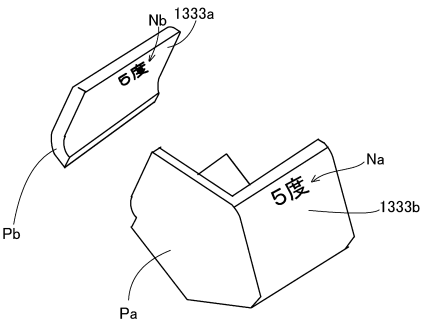


10

20

【 図 3 1 9 】

【 図 3 2 0 】



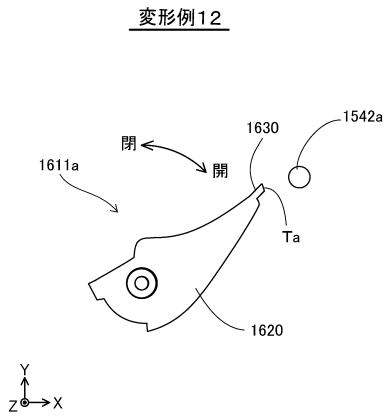
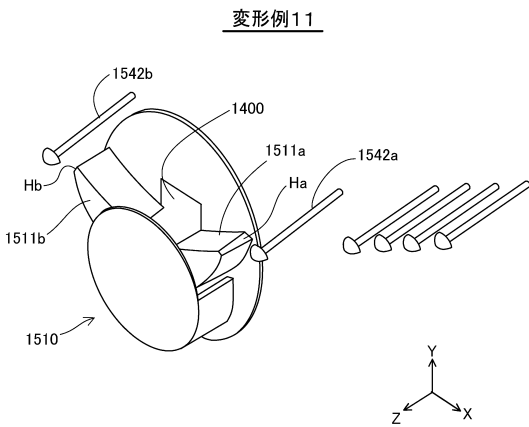
30

40

50

【 図 3 2 1 】

【 図 3 2 2 】

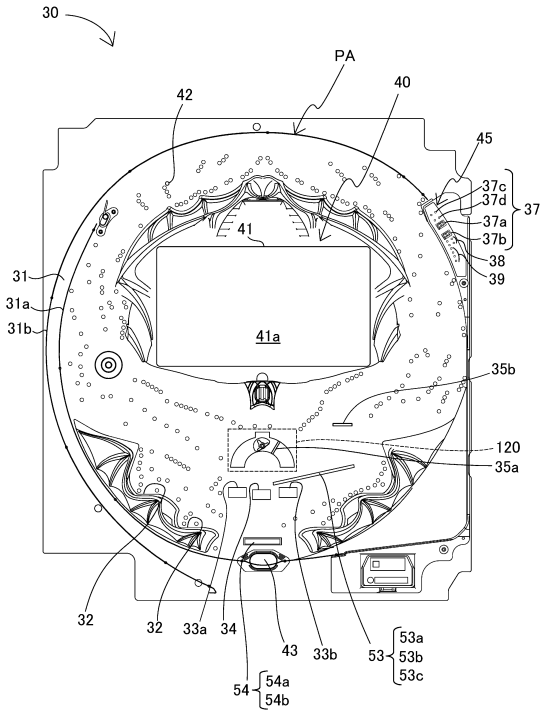
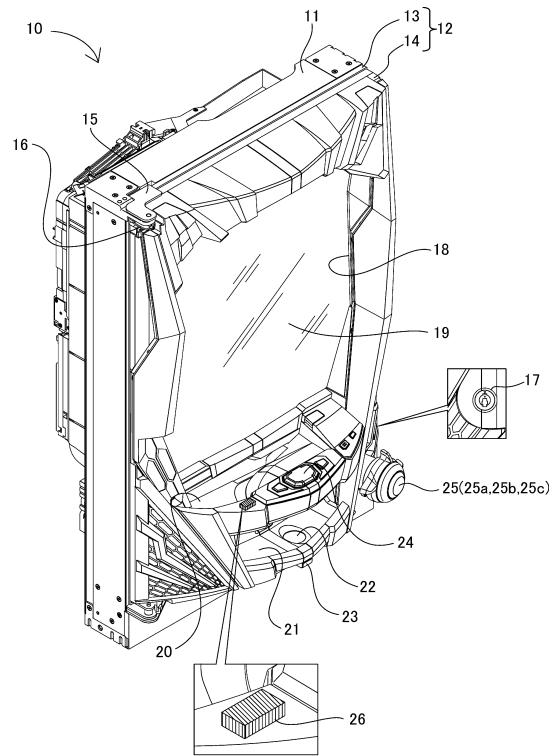


10

20

【 図 3 2 3 】

【 図 3 2 4 】

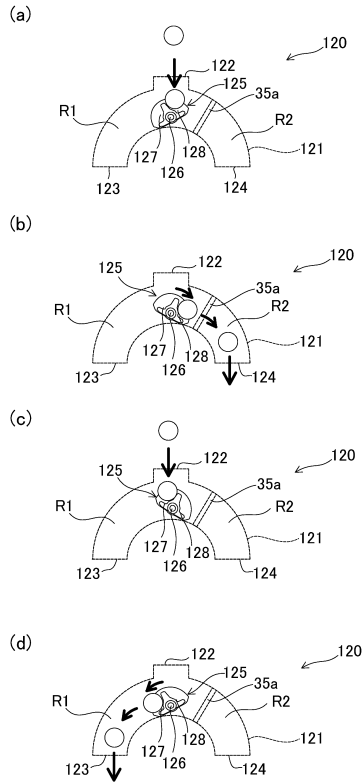


30

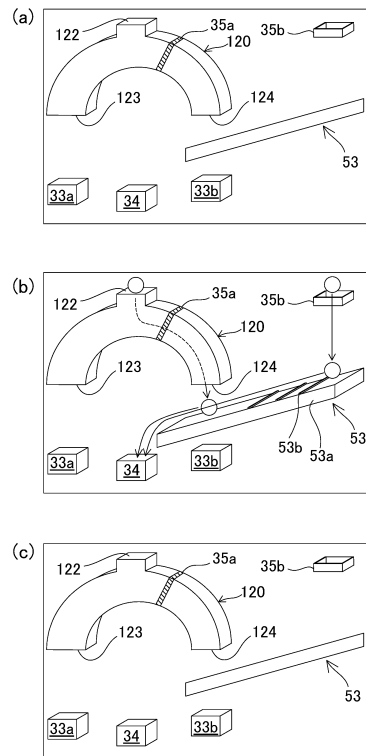
40

50

【図 3 2 5】



【図 3 2 6】



10

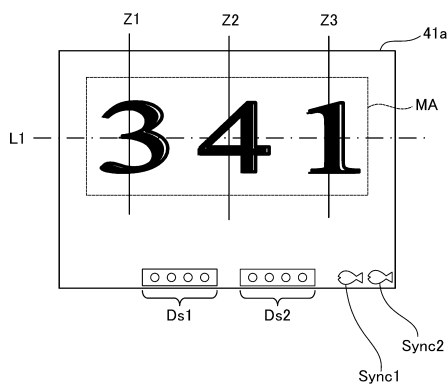
20

【図 3 2 7】

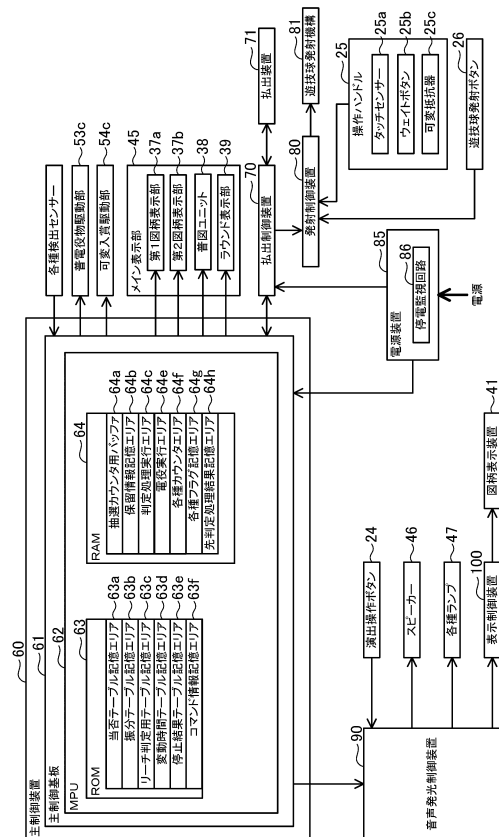
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



【図 3 2 8】

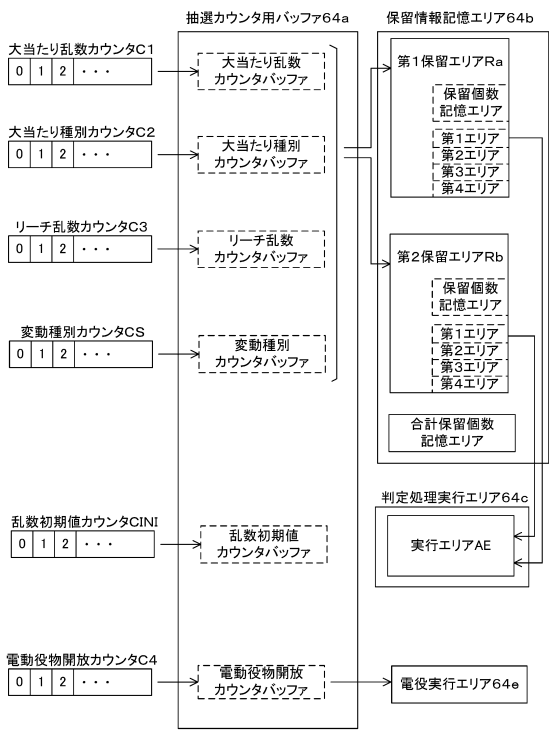


30

40

50

【図 3 2 9】



【図 3 3 0】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)	
大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~3	大当たり
4~1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)	
大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~19	大当たり
19~1199	外れ

10

20

【図 3 3 1】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)	
大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~3	大当たり
4~1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)	
大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~19	大当たり
19~1199	外れ

【図 3 3 2】

(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2 (0~39)	振り分け結果
0~4	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB: 次回大当たりまで)
5~19	8R確変大当たりA (高頻度サポートモードA: 次回大当たりまで)
20~39	8R通常大当たりA (高頻度サポートモードA: 遊技回100回終了まで)

(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2 (0~39)	振り分け結果
0~9	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB: 次回大当たりまで)
10~19	8R確変大当たりB (高頻度サポートモードB: 次回大当たりまで)
20~39	8R通常大当たりB (高頻度サポートモードB: 遊技回100回終了まで)

30

40

50

【図 3 3 3】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0 , 1	電役開放当選
2~465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

【図 3 3 4】

各サポートモードの詳細

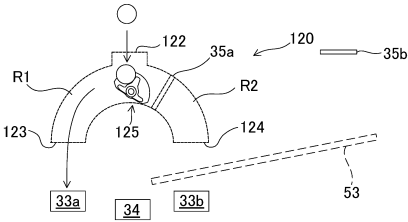
サポートモードの種類	電役開放抽選の当選確率	変動時間	開放時間
低頻度サポートモード	1/233	10秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードA	231/233	0.05秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードB	231/233	0.05秒	6秒 又は 遊技球1個が入球したら閉鎖

10

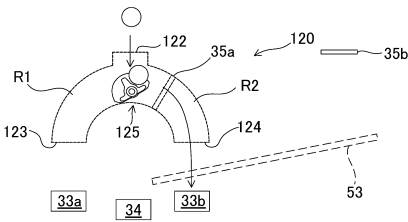
20

【図 3 3 5】

(a)

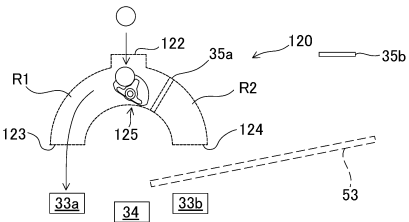


(b)

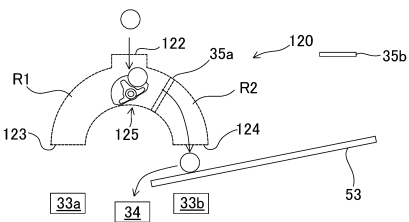


【図 3 3 6】

(a)



(b)

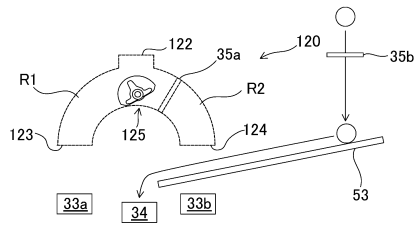


30

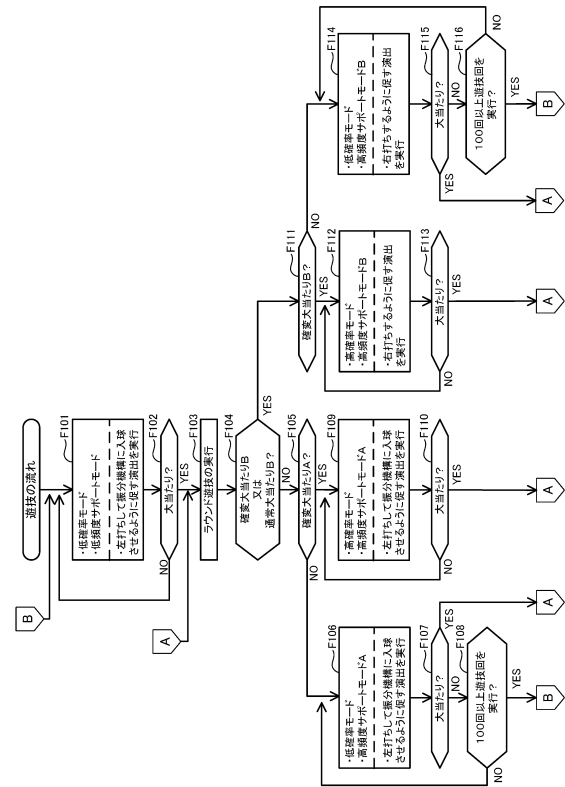
40

50

【図 3 3 7】



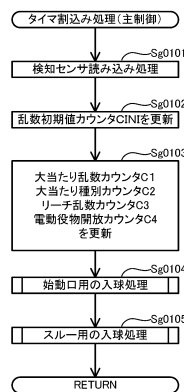
【図 3 3 8】



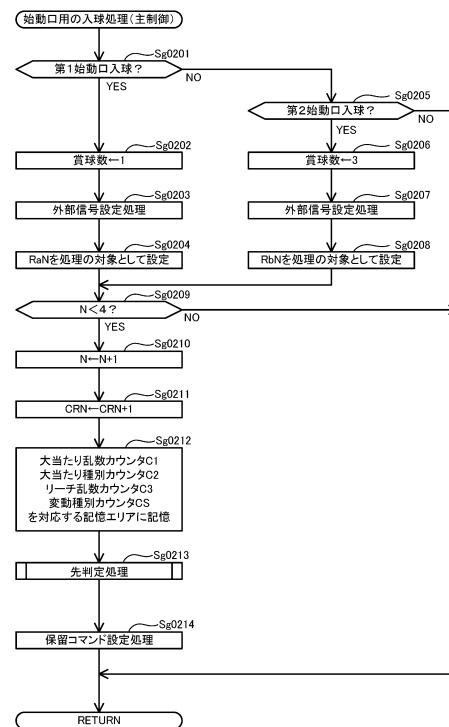
10

20

【図 3 3 9】



【図 3 4 0】

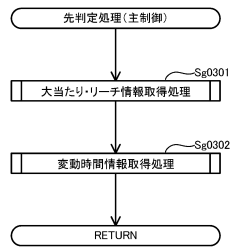


30

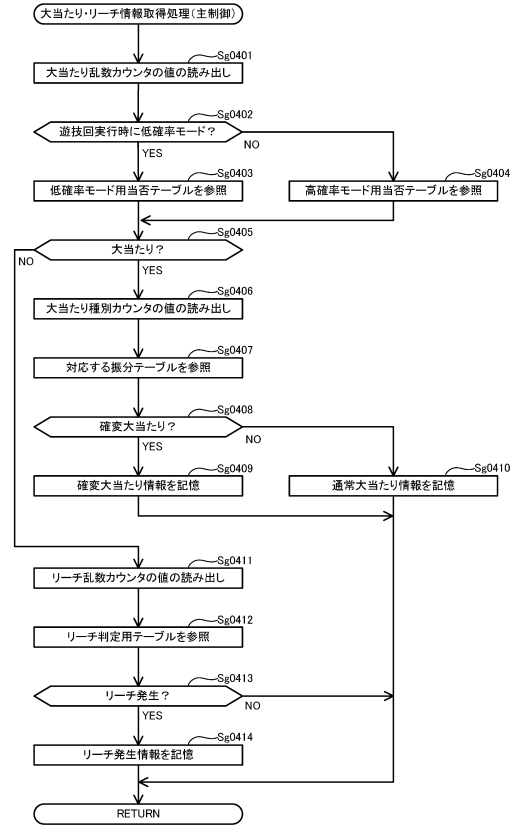
40

50

【図 3 4 1】



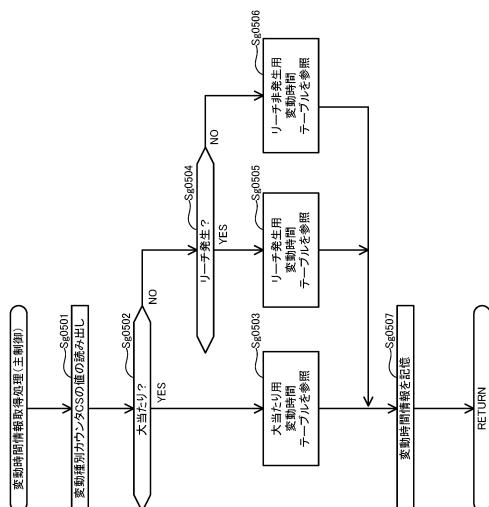
【図 3 4 2】



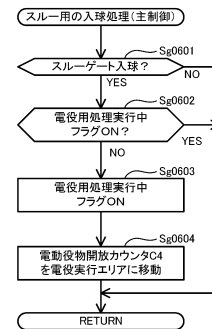
10

20

【図 3 4 3】



【図 3 4 4】

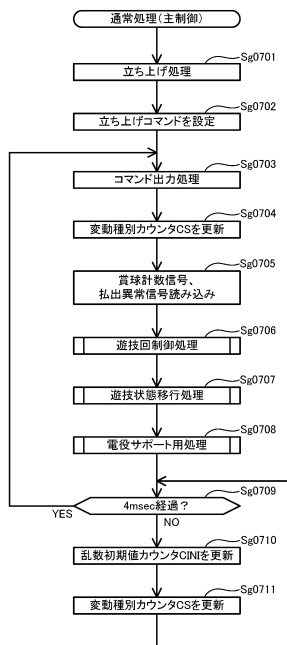


30

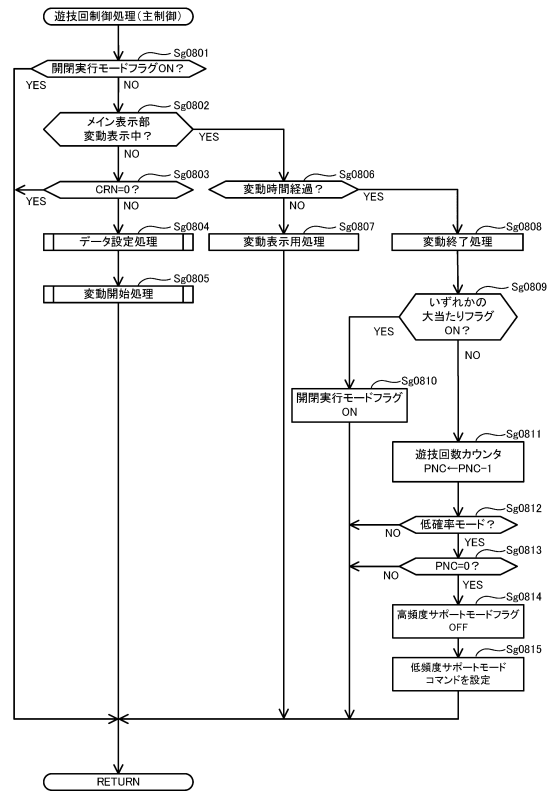
40

50

【図 3 4 5】



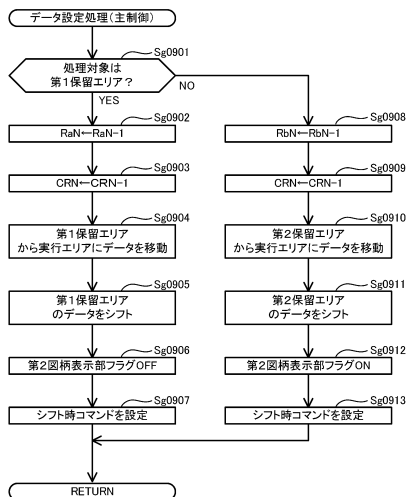
【図 3 4 6】



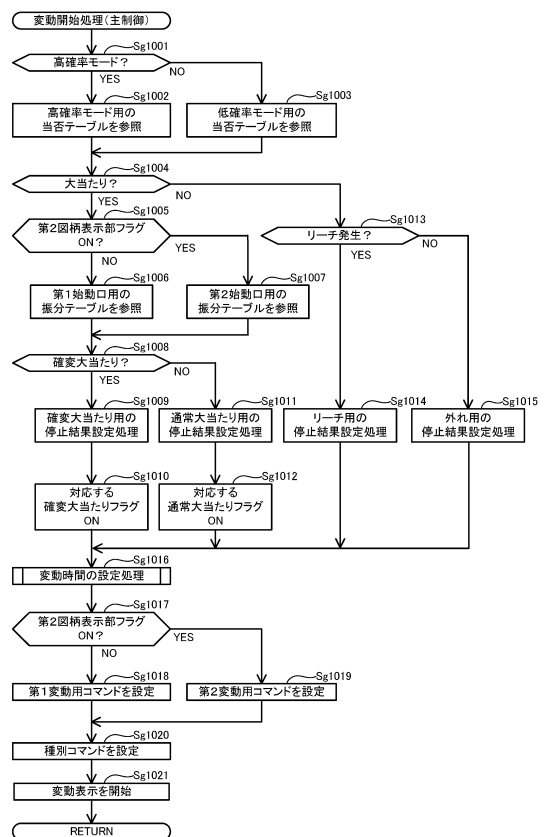
10

20

【図 3 4 7】



【図 3 4 8】

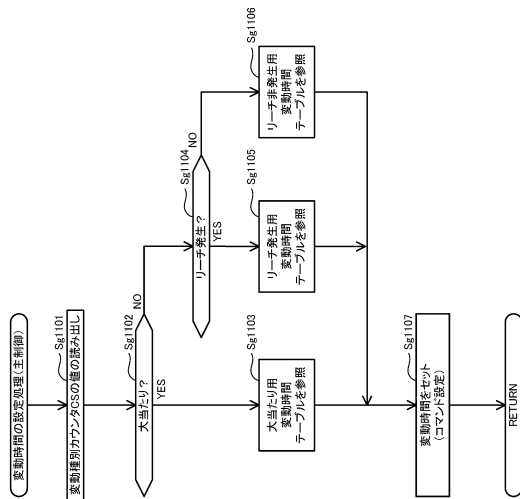


30

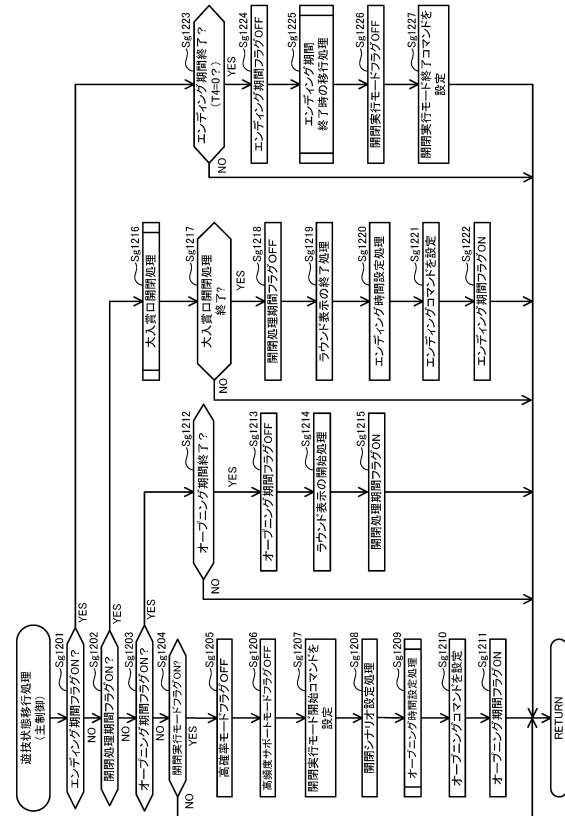
40

50

【図 3 4 9】



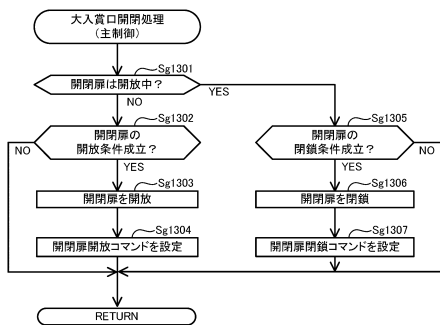
【図 3 5 0】



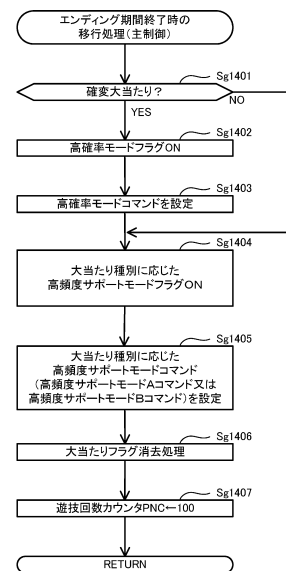
10

20

【図 3 5 1】



【図 3 5 2】

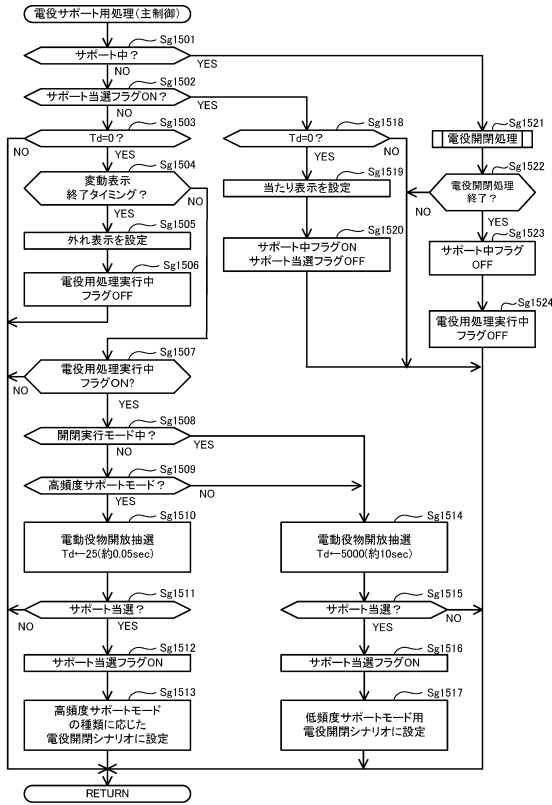


30

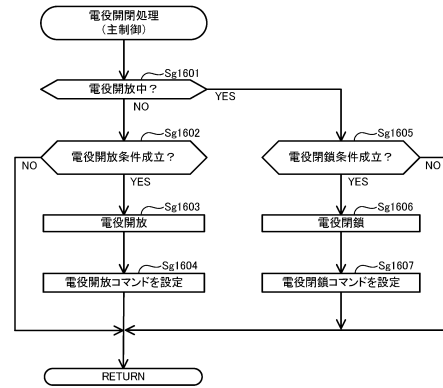
40

50

【図 3 5 3】



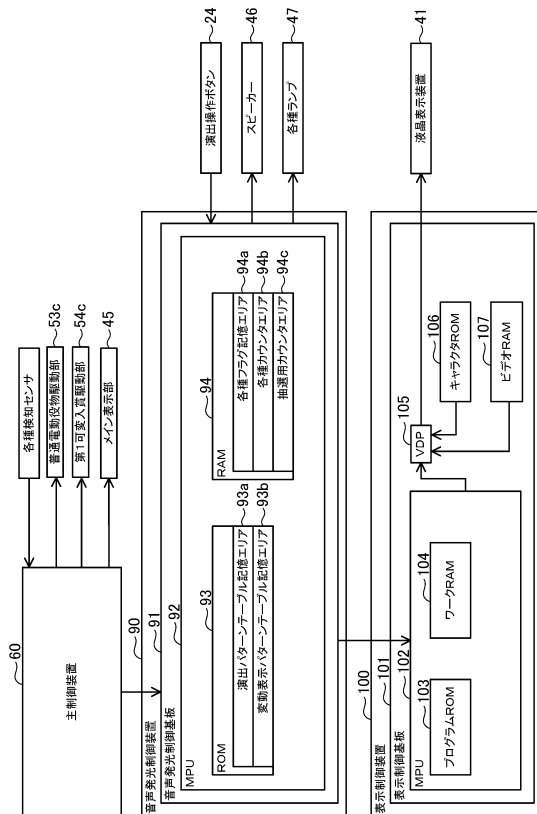
【図 3 5 4】



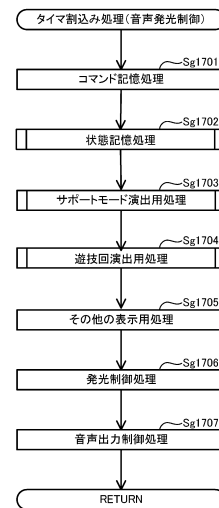
10

20

【図 3 5 5】



【図 3 5 6】

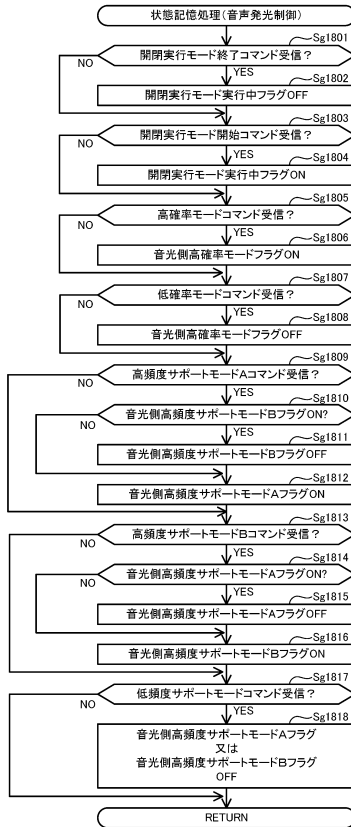


30

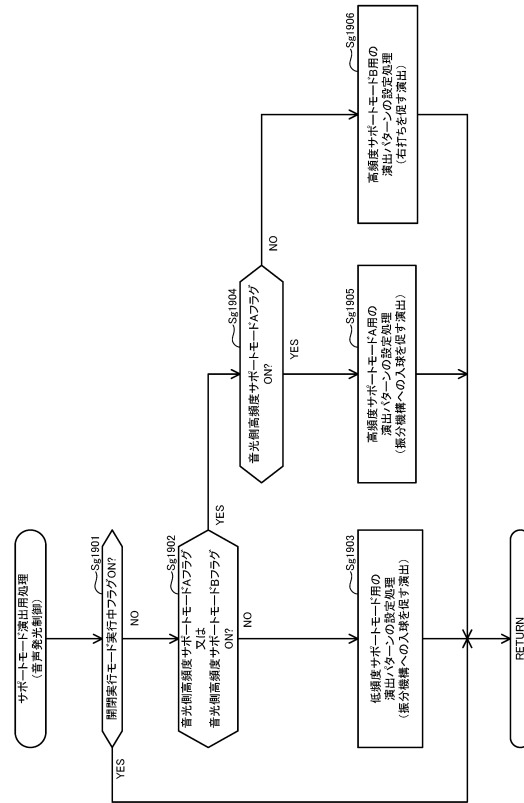
40

50

【図 3 5 7】



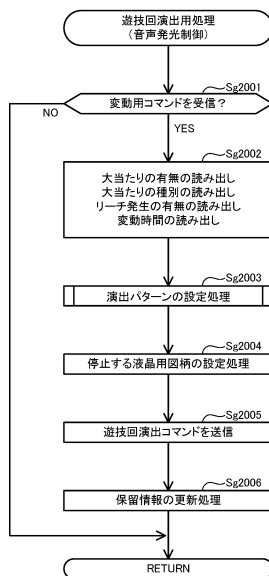
【図 3 5 8】



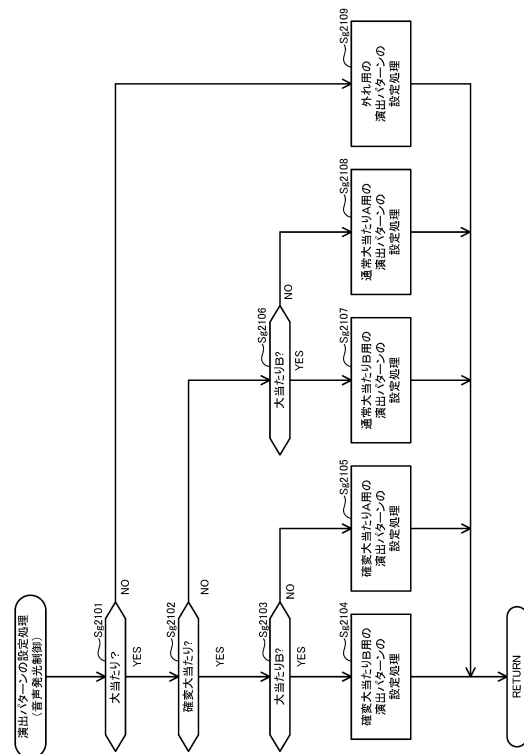
10

20

【図 3 5 9】



【図 3 6 0】

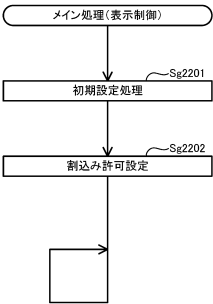


30

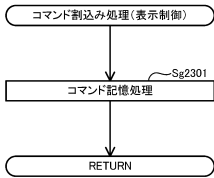
40

50

【図 3 6 1】



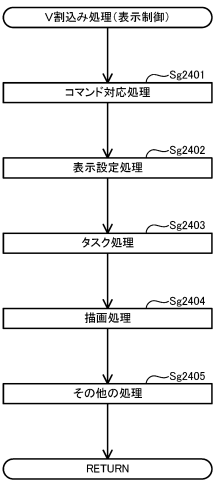
【図 3 6 2】



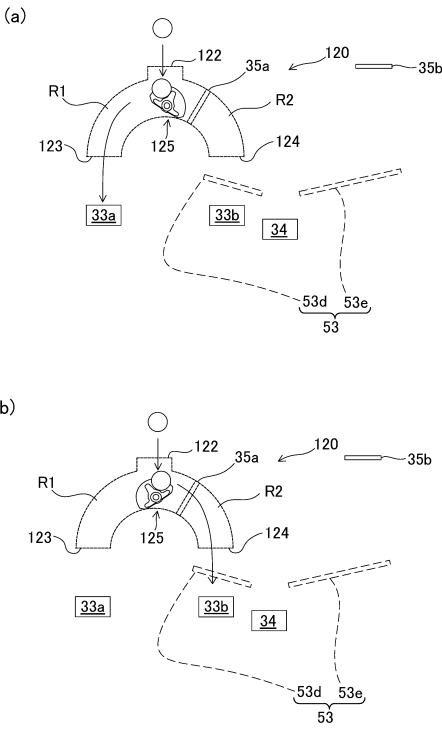
10

20

【図 3 6 3】



【図 3 6 4】

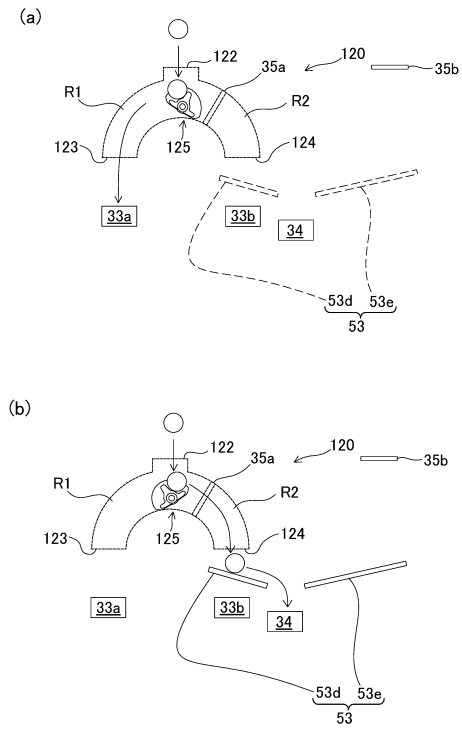


30

40

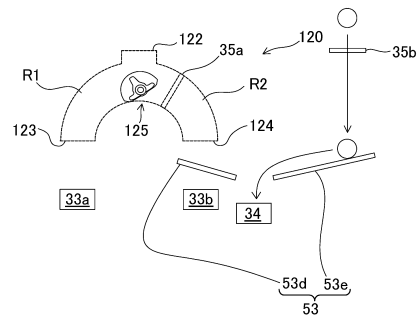
50

【図 3 6 5】



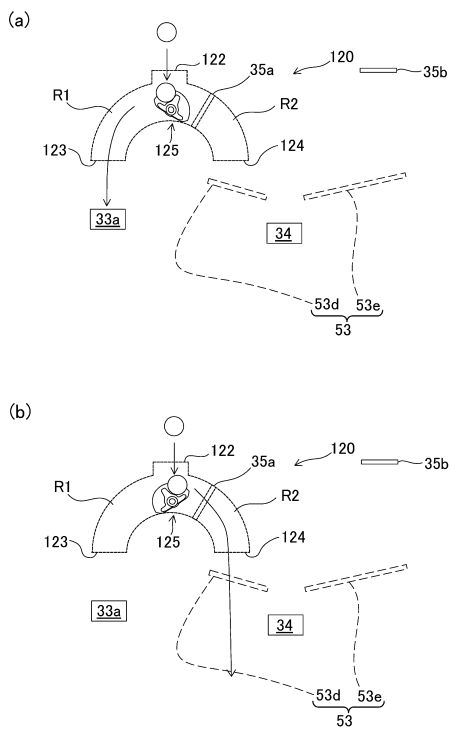
10

【図 3 6 6】

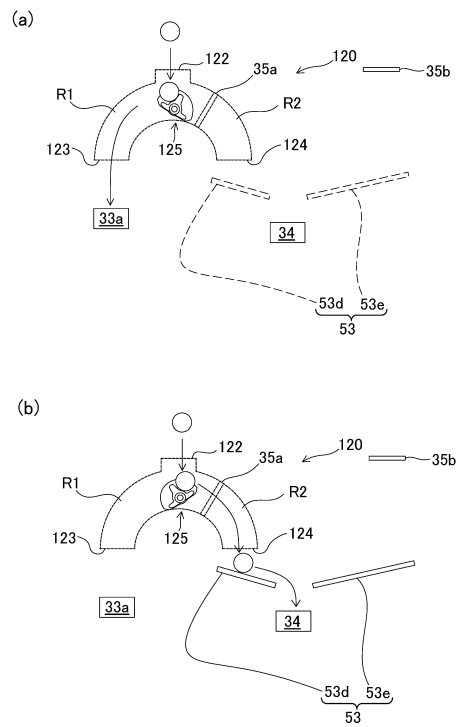


20

【図 3 6 7】



【図 3 6 8】

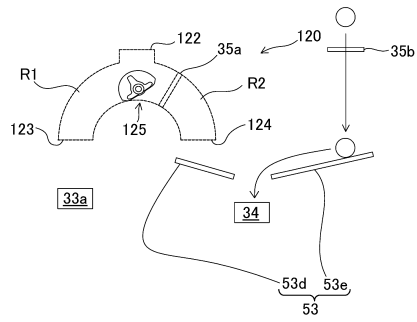


30

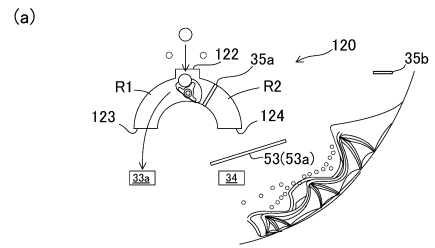
40

50

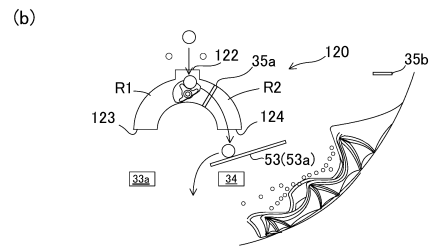
【図 3 6 9】



【図 3 7 0】

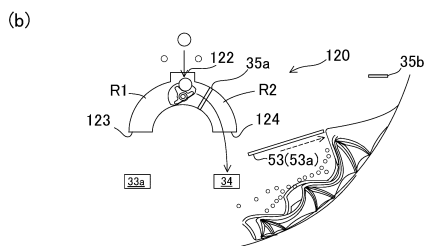
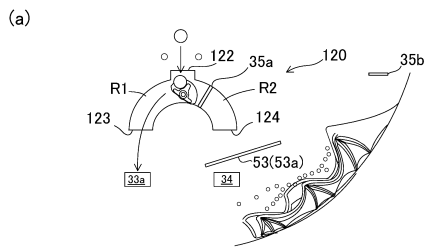


10

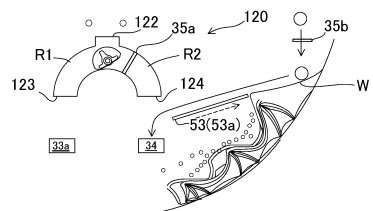


20

【図 3 7 1】



【図 3 7 2】

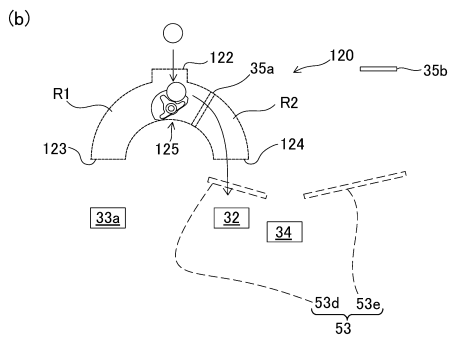
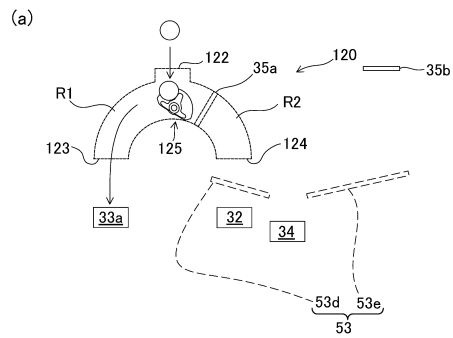


30

40

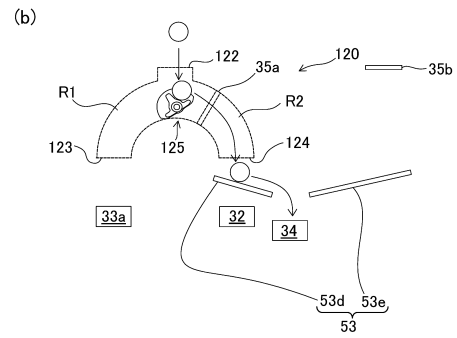
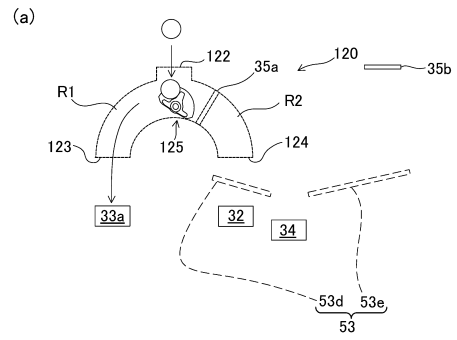
50

【図 3 7 3】



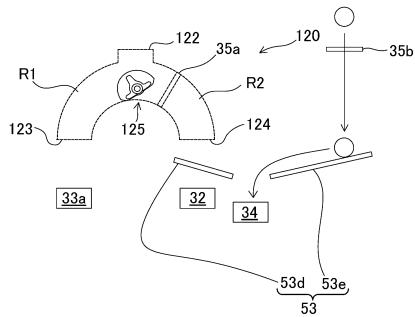
10

【図 3 7 4】

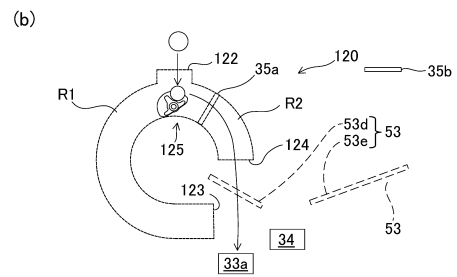
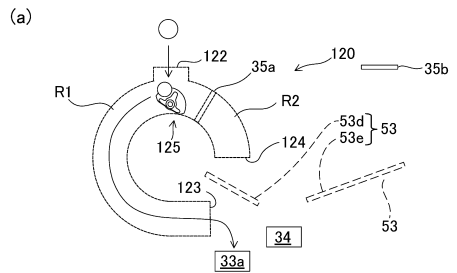


20

【図 3 7 5】



【図 3 7 6】

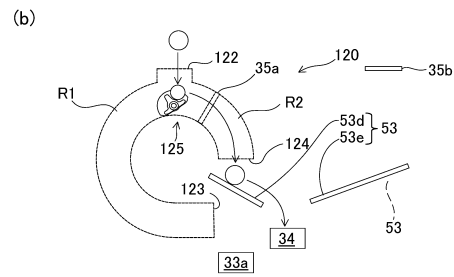
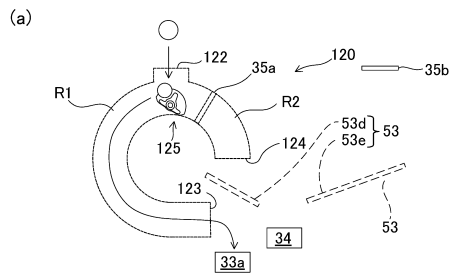


30

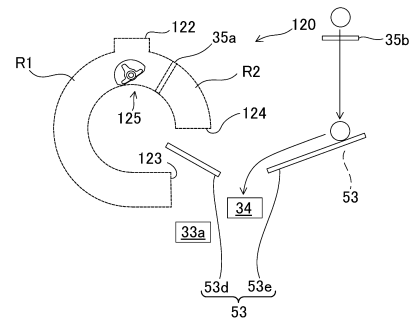
40

50

【図 3 7 7】



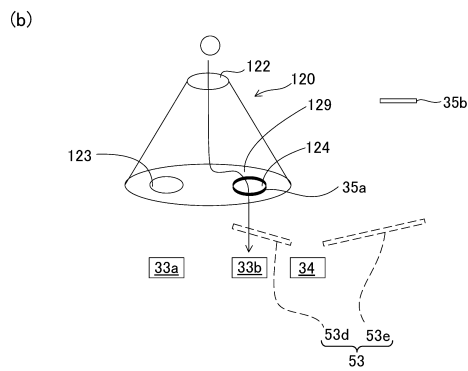
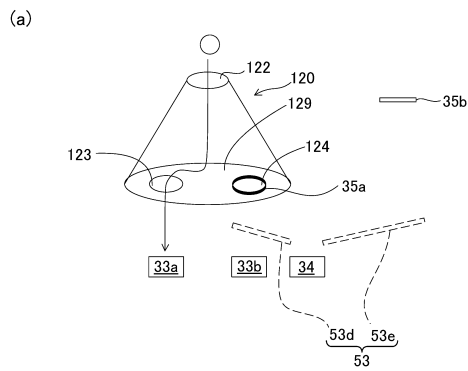
【図 3 7 8】



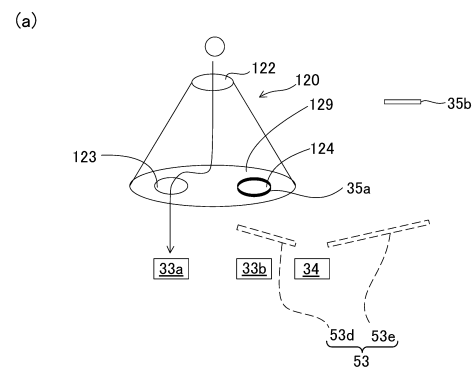
10

20

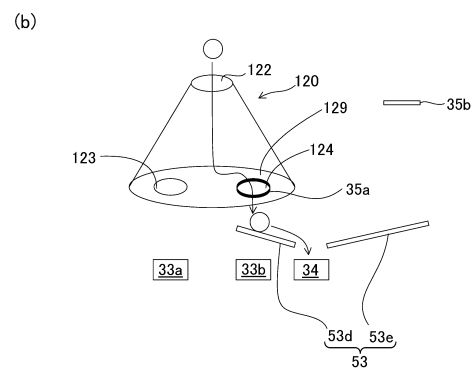
【図 3 7 9】



【図 3 8 0】



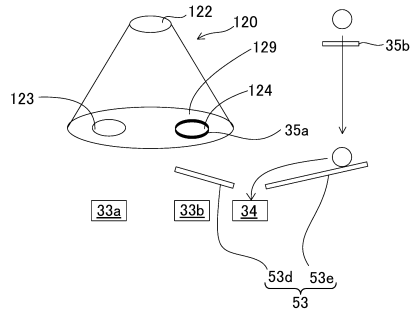
30



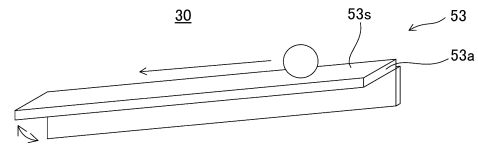
40

50

【図 3 8 1】



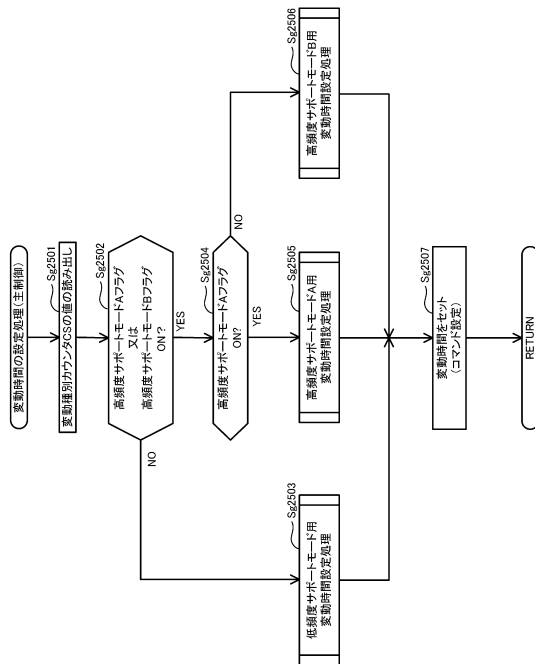
【図 3 8 2】



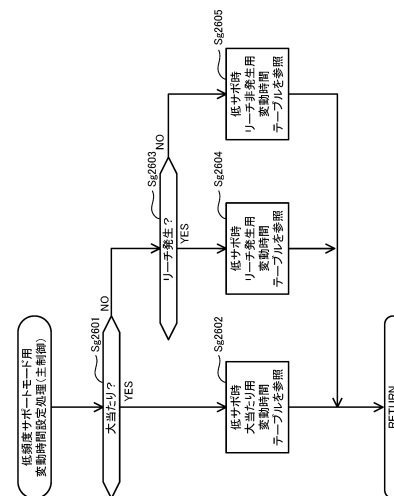
10

20

【図 3 8 3】



【図 3 8 4】

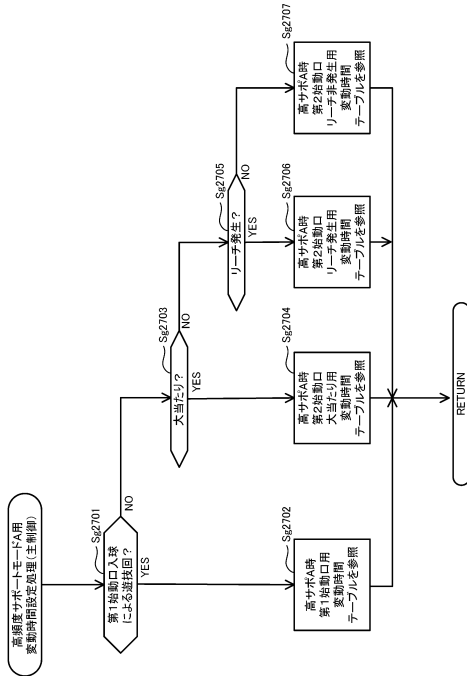


30

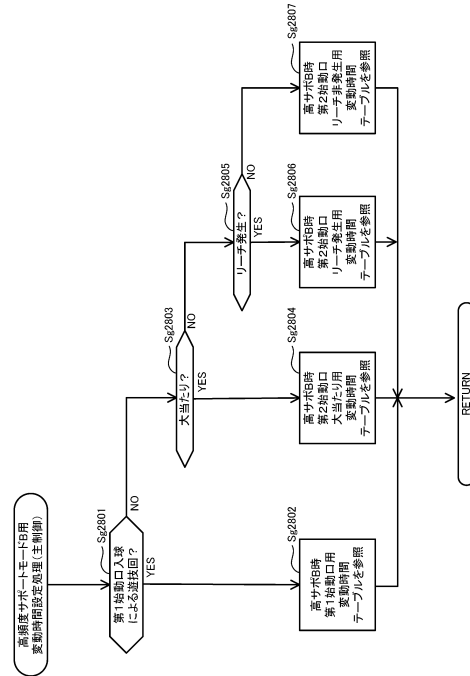
40

50

【図 3 8 5】



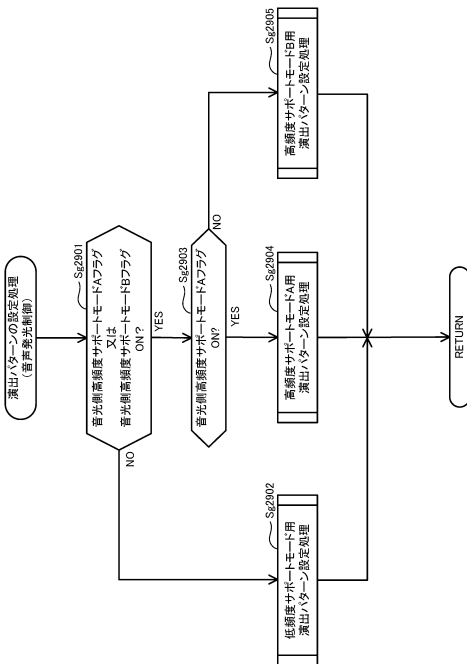
【図 3 8 6】



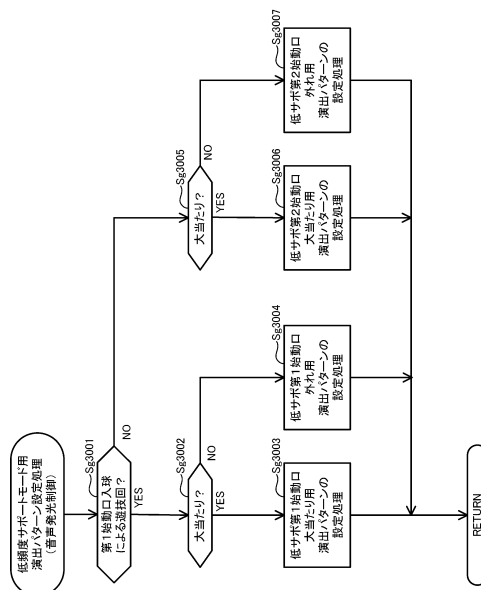
10

20

【図 3 8 7】



【図 3 8 8】

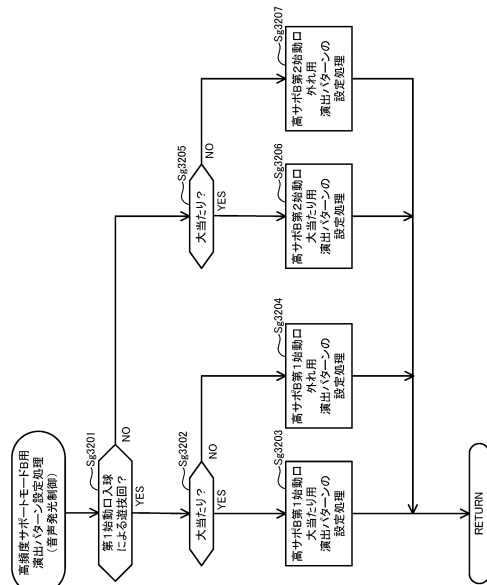


30

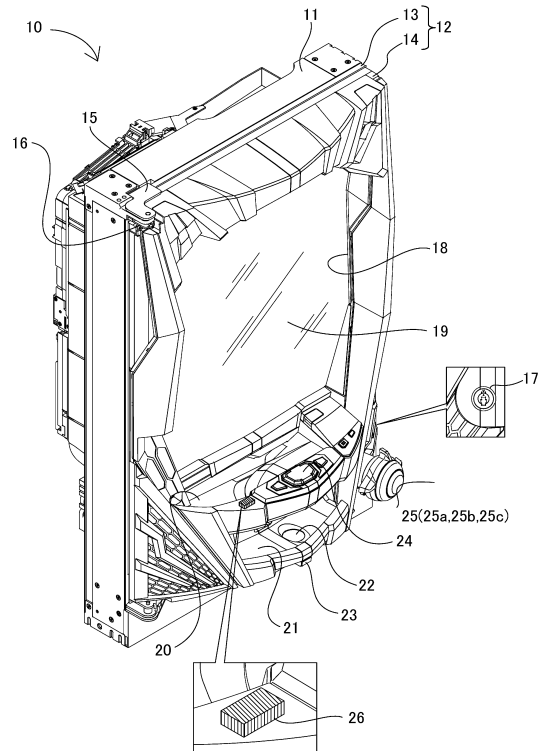
40

50

【図 3 9 3】



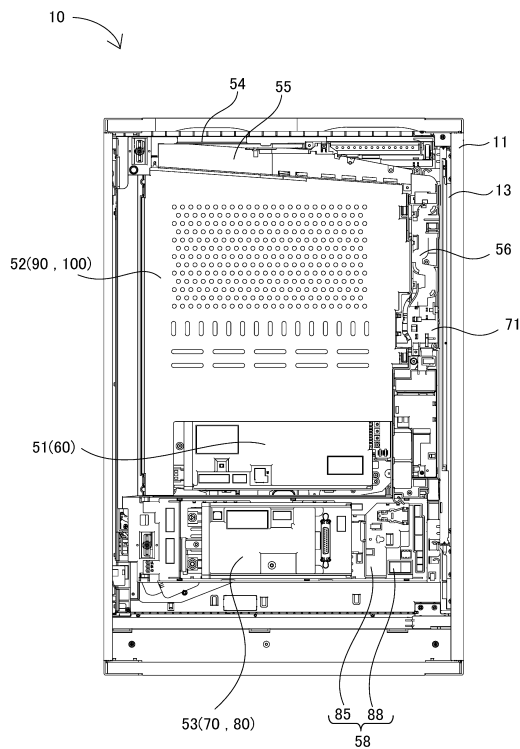
【図 3 9 4】



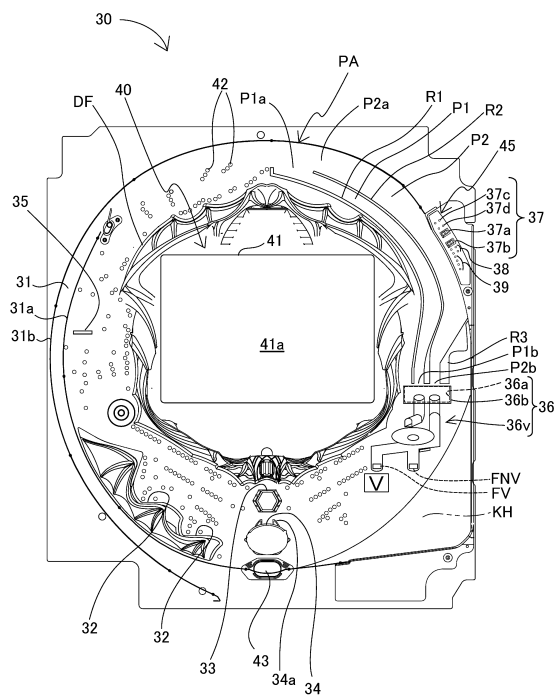
10

20

【図 3 9 5】



【図 3 9 6】



30

40

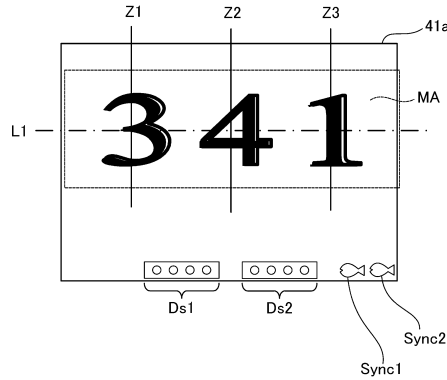
50

【図 3 9 7】

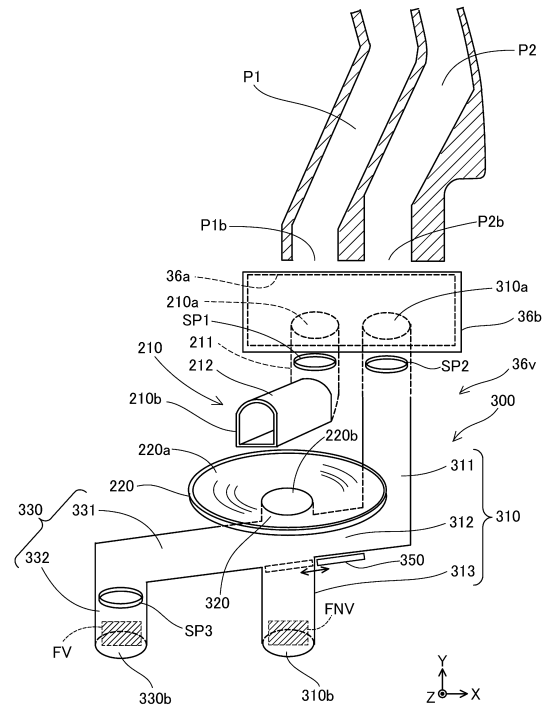
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

(b)



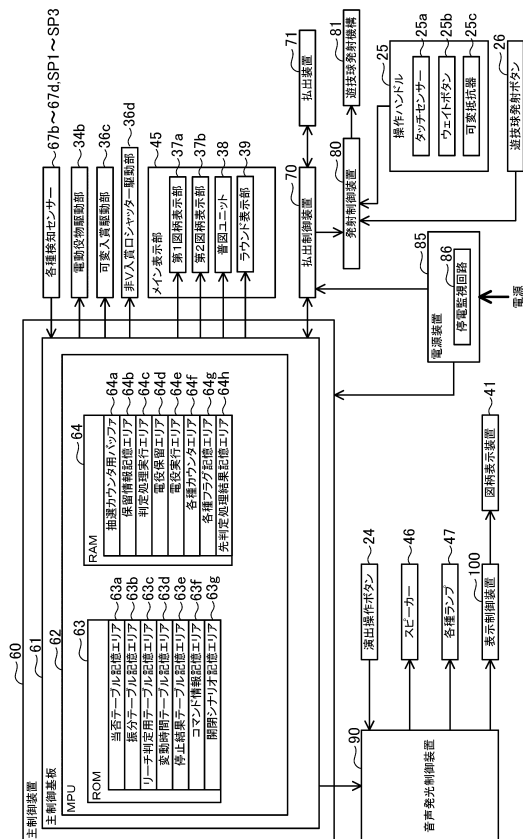
【図 3 9 8】



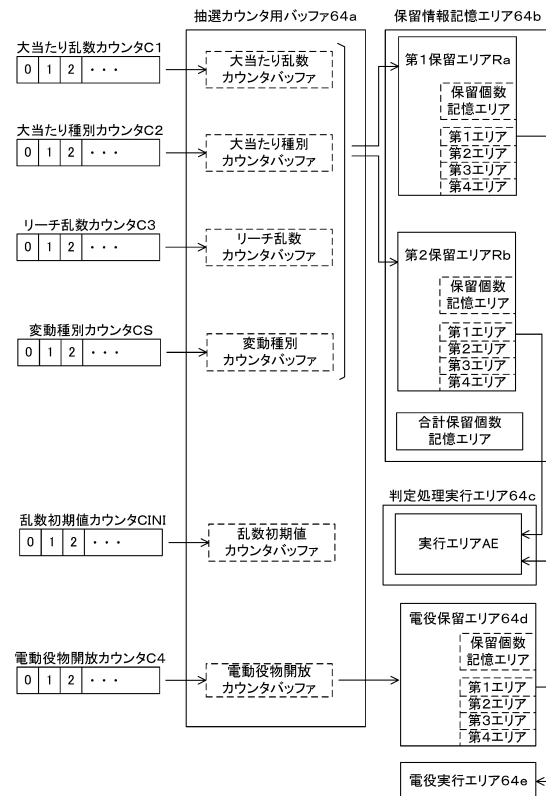
10

20

【図 3 9 9】



【図 4 0 0】



30

40

50

【 図 4 0 1 】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【 図 4 0 2 】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【 図 4 0 3 】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	8R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～27	16R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

【 図 4 0 4 】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0 , 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

10

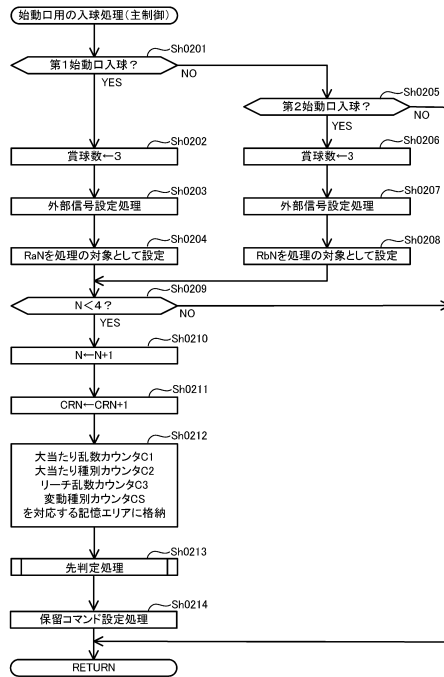
20

30

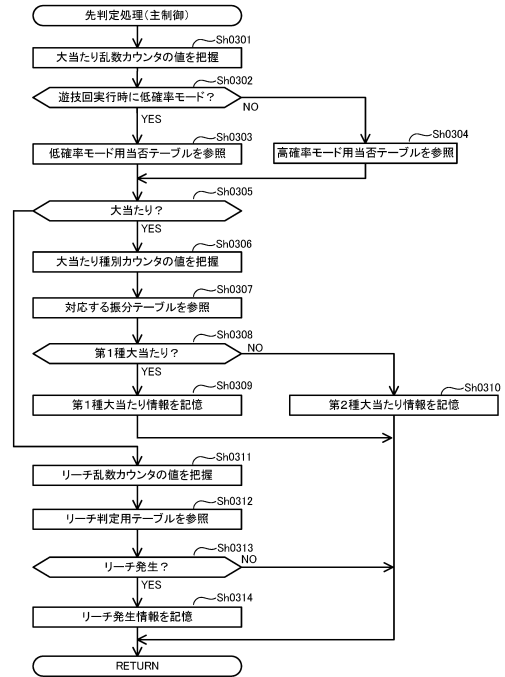
40

50

【図 4 1 3】



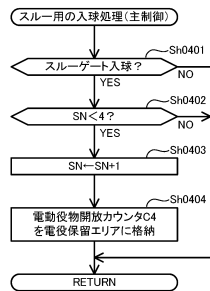
【図 4 1 4】



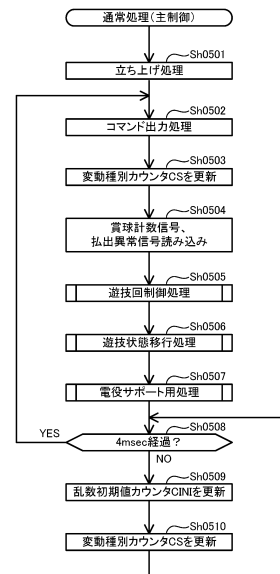
10

20

【図 4 1 5】



【図 4 1 6】

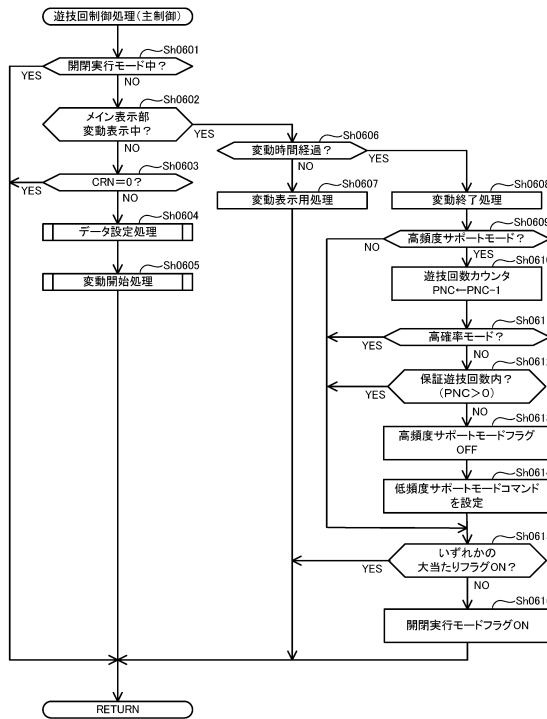


30

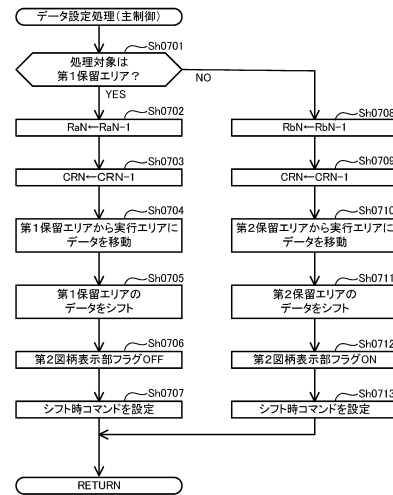
40

50

【図 4 1 7】



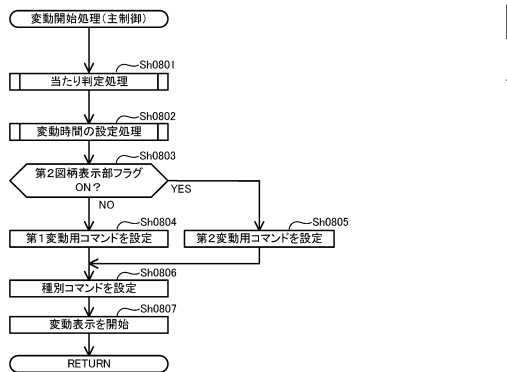
【図 4 1 8】



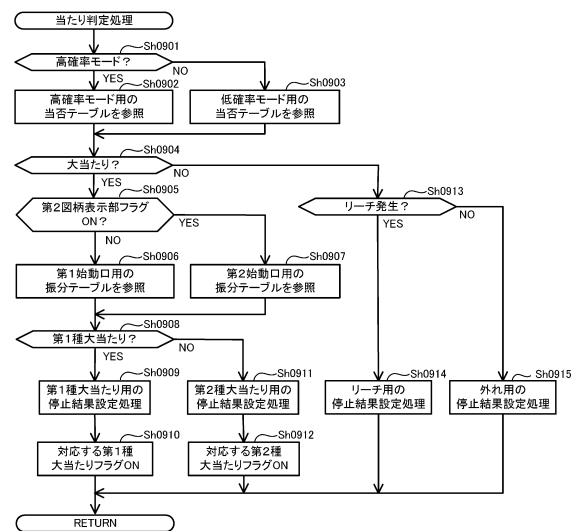
10

20

【図 4 1 9】



【図 4 2 0】

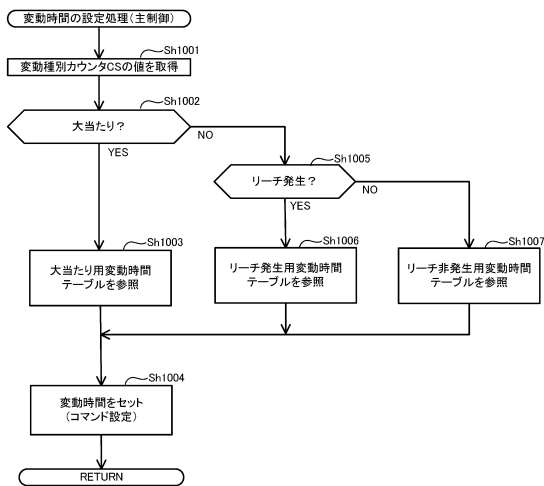


30

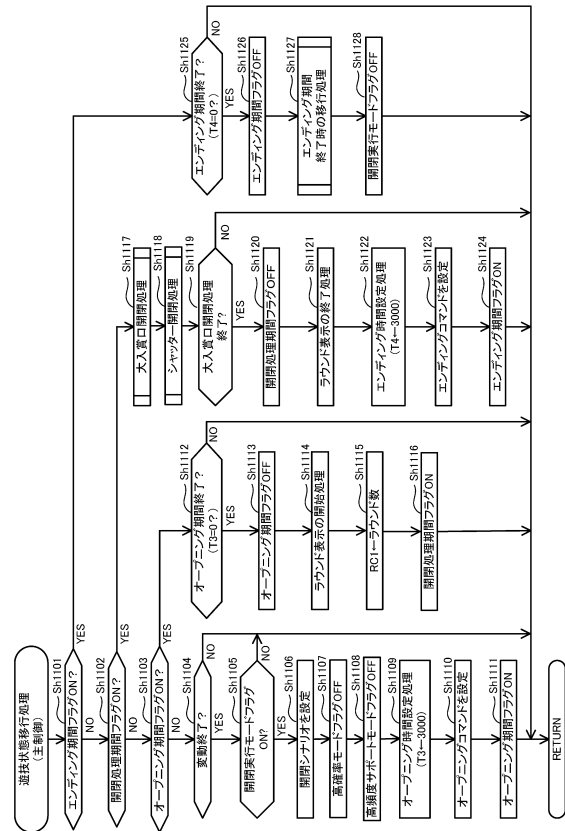
40

50

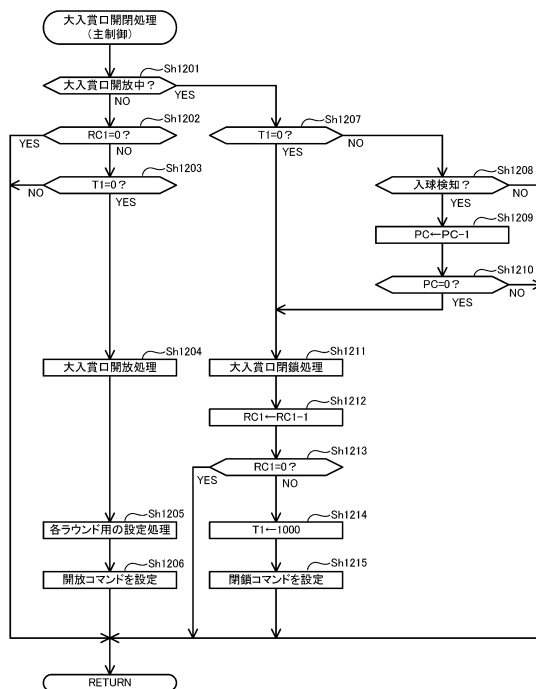
【 図 4 2 1 】



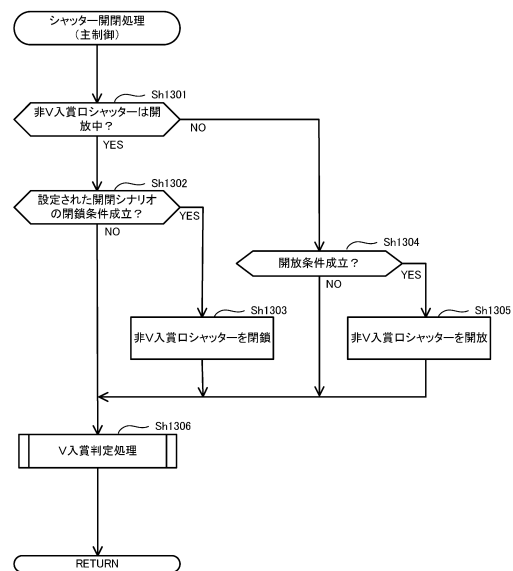
【 図 4 2 2 】



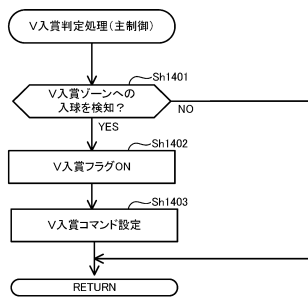
【 図 4 2 3 】



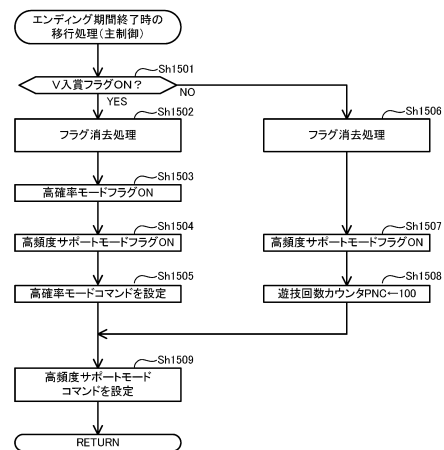
【 ㊦ 4 2 4 】



【図 4 2 5】



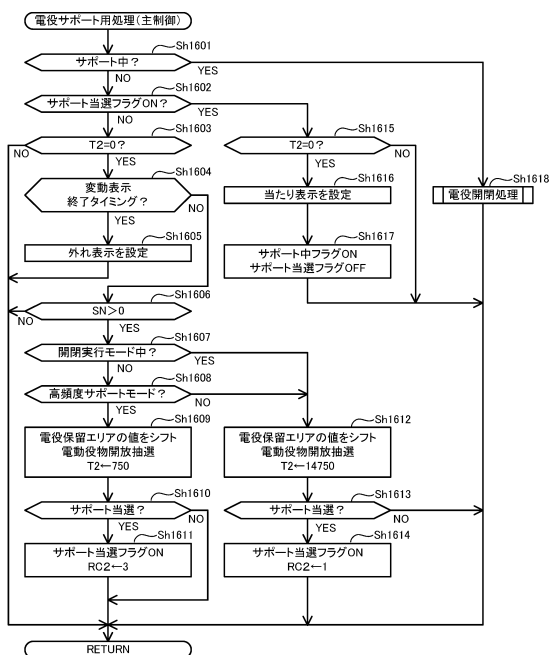
【図 4 2 6】



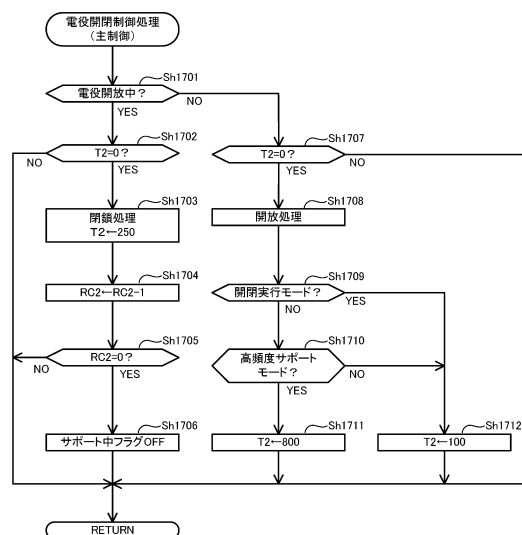
10

20

【図 4 2 7】



【図 4 2 8】

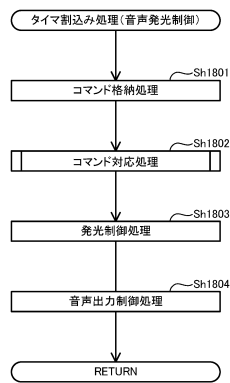


30

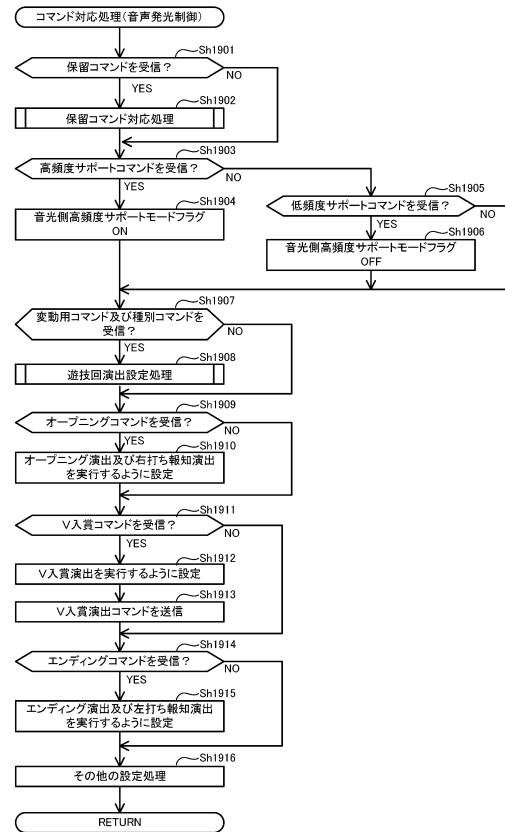
40

50

【図 4 2 9】



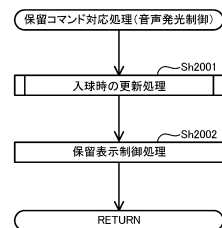
【図 4 3 0】



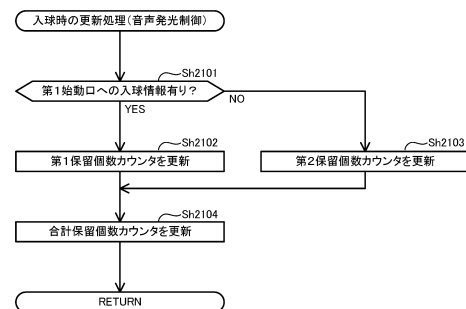
10

20

【図 4 3 1】



【図 4 3 2】

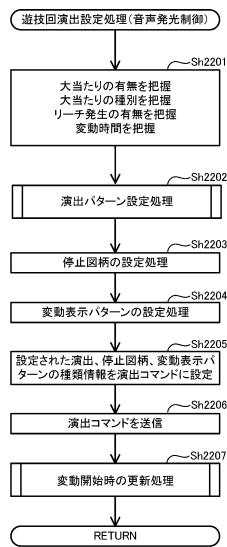


30

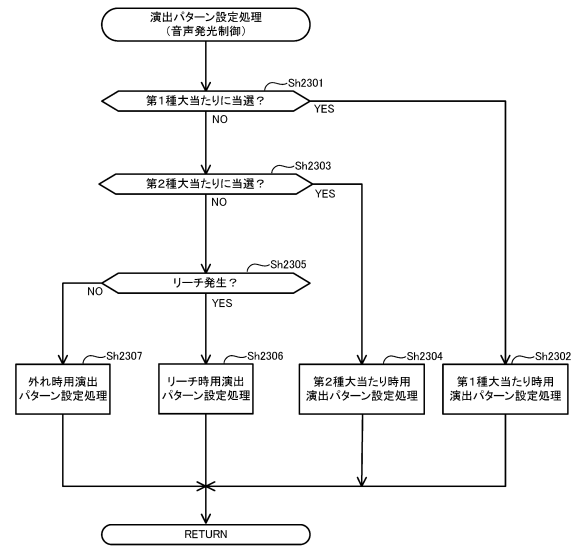
40

50

【図 4 3 3】



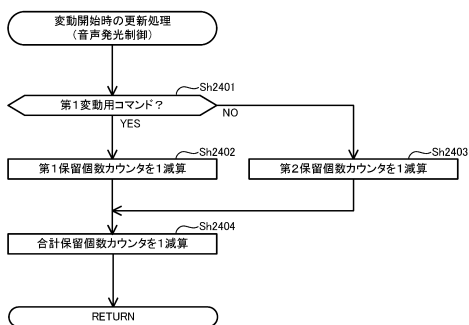
【図 4 3 4】



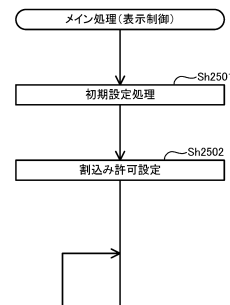
10

20

【図 4 3 5】



【図 4 3 6】

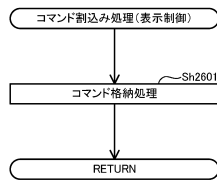


30

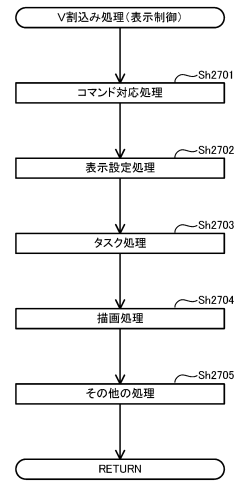
40

50

【図 4 3 7】



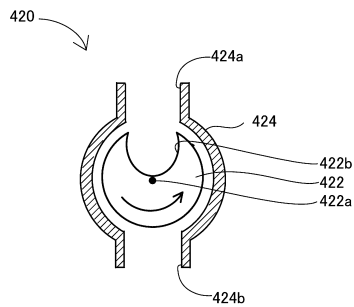
【図 4 3 8】



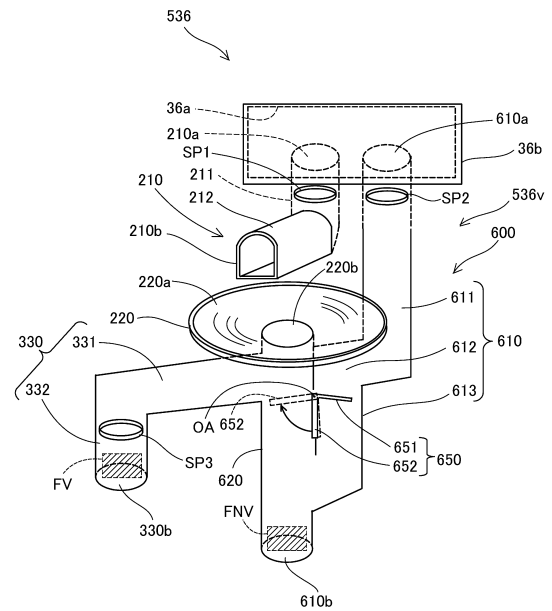
10

20

【図 4 3 9】



【図 4 4 0】



30

40

50

【 4 4 1 】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～27	8R第1種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

10

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0～39)	振り分け結果
0～27	16R第3種大当たり
28～39	8R第2種大当たり

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 谷口 尚央
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 加藤 靖生
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 稲葉 尚弘
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 廣田 誠
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内