

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-94126

(P2021-94126A)

(43) 公開日 令和3年6月24日(2021.6.24)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 371 頁)

(21) 出願番号 特願2019-226135 (P2019-226135)
 (22) 出願日 令和1年12月16日 (2019.12.16)

(71) 出願人 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100167900
 弁理士 福井 仁
 (72) 発明者 岡村 鉦
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
 (72) 発明者 若井 真
 愛知県名古屋市千種区春岡通7丁目49番地 株式会社ジェイ・ティ内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA56 CA57 CA58
 CA77 EA07 EA10

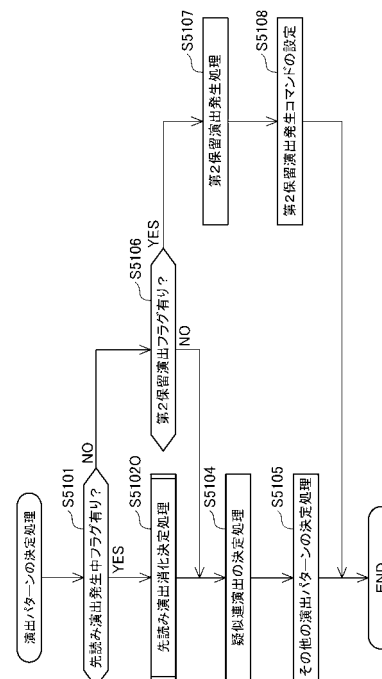
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に快適に遊技をさせることができる遊技機の提供。

【解決手段】遊技機は、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、変動表示を実行する変動表示手段と、変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える。演出実行手段は、第1の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出を変動表示手段に実行させるステップS51020の先読み演出消化決定処理と、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段とを備える。

【選択図】 図123



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の実行を前記変動表示手段に中止させる発展演出中止手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報を記憶する情報記憶手段と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 の契機の成立としての前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段と、

前記第 2 の契機の成立としての前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第 2 保留格納手段と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2005-074175号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【0005】

本発明の目的は、遊技者に快適に遊技をさせることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段と、変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える遊技機であって、演出実行手段は、第1の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出を変動表示手段に実行させる発展演出発生手段と、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段とを備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の参考形態に係るパチンコ機の正面図

【図2】遊技盤の正面図

【図3】図柄表示装置の表示画面を示す図

【図4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図

【図5】内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図

【図6】大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図

【図7】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図

10

20

30

40

50

- 【図 8】 タイマ割込み処理のフローチャートを示す図
- 【図 9】 作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図
- 【図 10】 通常処理のフローチャートを示す図
- 【図 11】 メイン処理のフローチャートを示す図
- 【図 12】 遊技回制御処理のフローチャートを示す図
- 【図 13】 データ設定処理のフローチャートを示す図
- 【図 14】 変動開始処理のフローチャートを示す図
- 【図 15】 遊技状態移行処理のフローチャートを示す図
- 【図 16】 大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図
- 【図 17】 大入賞口開放処理のフローチャートを示す図 10
- 【図 18】 開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図
- 【図 19】 音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 20】 サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図
- 【図 21】 表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 22】 音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図
- 【図 23】 保留決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 24】 保留発生処理のフローチャートを示す図
- 【図 25】 保留シフト処理のフローチャートを示す図
- 【図 26】 図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図 20
- 【図 27】 演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 28】 遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図
- 【図 29】 本発明の参考形態 A に係る表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図
- 【図 30】 保留発生処理のフローチャートを示す図
- 【図 31】 図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図
- 【図 32】 演出決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 33】 演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 34】 先読み演出の流れを示す図
- 【図 35】 第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図 30
- 【図 36】 第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
- 【図 37】 第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
- 【図 38】 第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行し、その後、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図 40
- 【図 39】 第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
- 【図 40】 本発明の参考形態 B に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
- 【図 41】 第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
- 【図 42】 第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フ 50

レームバッファの各レイヤとを示す図

【図 4 3】本発明の参考形態 C に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 4 4】第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図 4 5】本発明の参考形態 D に係る遊技盤の正面図

【図 4 6】二段ステージの近傍を拡大した斜視図

【図 4 7】二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図 4 8】第 1 プレート第 1 板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図

10

【図 4 9】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図 5 0】案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図

【図 5 1】回転扉に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図

【図 5 2】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図

【図 5 3】本発明の参考形態 E に係る遊技盤の正面図

【図 5 4】二段ステージの近傍を拡大した斜視図

【図 5 5】二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図 5 6】第 1 プレート第 1 板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図

【図 5 7】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図

20

【図 5 8】案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図

【図 5 9】突状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図

【図 6 0】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図

【図 6 1】本発明の参考形態 F に係る遊技盤の正面図

【図 6 2】二段ステージの近傍を拡大した斜視図

【図 6 3】二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図 6 4】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図 6 5】本発明の参考形態 G に係る遊技盤の正面図

【図 6 6】二段ステージの近傍を拡大した斜視図

【図 6 7】二段ステージの近傍を拡大した正面図

30

【図 6 8】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図 6 9】本発明の参考形態 H に係る二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図 7 0】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図

【図 7 1】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図 7 2】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図

【図 7 3】本発明の参考形態 I に係る遊技盤の正面図

【図 7 4】右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図

【図 7 5】クルーンを拡大して鉛直上方側から見た平面図

【図 7 6】回転体を回転させたクルーン誘導状態を示す図

【図 7 7】回転体を回転させた始動口誘導状態を示す図

40

【図 7 8】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図

【図 7 9】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図

【図 8 0】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図 8 1】開放入賞用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図 8 2】変動開始処理のフローチャートを示す図

【図 8 3】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図

【図 8 4】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図

【図 8 5】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図

【図 8 6】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図 8 7】特別遊技を実行する前の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を

50

示す図

【図 8 8】特別遊技を実行している状態の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図

【図 8 9】本発明の参考形態 J に係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図

【図 9 0】移動体を移動させたクルーン誘導状態を示す図

【図 9 1】移動体を移動させた始動口誘導状態を示す図

【図 9 2】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図

【図 9 3】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図 9 4】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図 9 5】本発明の参考形態 K に係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図 10

【図 9 6】回転振分手段にて遊技球をクルーンに誘導した状態を示す図

【図 9 7】回転振分手段にて遊技球を開放始動口に誘導した状態を示す図

【図 9 8】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図

【図 9 9】音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図

【図 1 0 0】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図 1 0 1】本発明の参考形態 L に係る遊技盤の正面図

【図 1 0 2】右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図

【図 1 0 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図

【図 1 0 4】通常処理のフローチャートを示す図

【図 1 0 5】作動入賞装置の開閉扉の開放量を示す図 20

【図 1 0 6】本発明の第 1 実施形態に係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図 1 0 7】保留発生処理のフローチャートを示す図

【図 1 0 8】保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図 1 0 9】先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図

【図 1 1 0】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図 1 1 1】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 1 1 2】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 1 1 3】第 1 サブ側保留エリアの第 4 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 1 1 4】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図 30

【図 1 1 5】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 1 1 6】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生前に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 1 1 7】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 1 1 8】先読み演出の発生していない状態において、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図 40

【図 1 1 9】本発明の第 2 実施形態に係る先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図

【図 1 2 0】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図 1 2 1】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 1 2 2】第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【図 1 2 3】本発明の第 3 実施形態に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図 50

【図 1 2 4】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図

【図 1 2 5】第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図

【発明を実施するための形態】

【0009】

〔参考形態〕

以下、本発明の参考形態を図面に基づいて説明する。

図 1 は、本発明の参考形態に係るパチンコ機の正面図である。

パチンコ機 1 は、遊技機的一种であるパチンコ遊技機である。このパチンコ機 1 は、図 1 に示すように、パチンコ機 1 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に対して前方（正面側）に回動可能に取り付けられた遊技機本体 1 2 とを備えている。

10

【0010】

遊技機本体 1 2 は、左右両側部のうち一方を支持側として回動可能となるように外枠 1 1 に支持される内枠（図示略）と、内枠の前方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能となるように内枠に支持される前扉枠 1 2 1 と、内枠の後方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能となるように内枠に支持される裏バックユニット（図示略）とを備えている。

【0011】

なお、遊技機本体 1 2 は、その回動先端部に設けられた施錠装置（図示略）を備えている。この施錠装置は、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放不能な施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 1 2 1 を内枠に対して開放不能な施錠状態とする機能を有している。これらの施錠状態は、パチンコ機 1 の前面に露出させて設けられたシリンダ錠 1 3 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことによって解除される。

20

【0012】

前扉枠 1 2 1 は、内枠の前面側全体を覆うようにして設けられた略楕円形状の窓部 1 2 2 と、窓部 1 2 2 に嵌め込まれた窓パネル 1 2 3 とを有している。なお、本参考形態では、窓パネル 1 2 3 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、合成樹脂などによって無色透明に形成されていてもよい。

また、前扉枠 1 2 1 は、窓部 1 2 2 の周囲に設けられた各種ランプ部等にて構成される発光手段の一部として窓部 1 2 2 の上方に設けられた表示ランプ部 1 2 4 と、表示ランプ部 1 2 4 の左右両側に設けられるとともに、遊技状況に応じた効果音などを出力するスピーカ部 1 2 5 と、窓部 1 2 2 の下方に設けられた上側膨出部 1 4 および下側膨出部 1 5 とを備えている。

30

【0013】

上側膨出部 1 4 および下側膨出部 1 5 は、上下に並設されるとともに、共に前方へ膨出するように設けられている。

上側膨出部 1 4 は、上方に開口するようにして内側に設けられた上皿 1 4 1 を有している。上皿 1 4 1 は、裏バックユニットに設けられた払出装置 4 8（図 4 参照）にて払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 4 9（図 4 参照）側へ導くための機能を有している。

40

下側膨出部 1 5 は、同じく上方に開口するようにして内側に設けられた下皿 1 5 1 を有している。下皿 1 5 1 は、上皿 1 4 1 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。

【0014】

さらに、前扉枠 1 2 1 は、下皿 1 5 1 の右方に設けられた発射手段としての発射ハンドル 1 6 を備えている。この発射ハンドル 1 6 は、パチンコ機 1 の遊技者に操作されることによって、内枠の下方に設けられた遊技球発射機構 4 9 から内枠の上方に設けられた遊技領域に向けて遊技球を発射する。発射ハンドル 1 6 は、その回転操作量を変更することによって、遊技領域に向けて発射する遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いを変更する。

50

【0015】

図2は、遊技盤の正面図である。

遊技盤2は、図2に示すように、その表面に取り付けられた内レール部21および外レール部22を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部21および外レール部22によって区画されるようにして遊技盤2に形成されている。この遊技領域は、窓部122を介して略全域を前方から視認することができる。

内レール部21および外レール部22は、遊技領域への遊技球の誘導レール23を構成し、この誘導レール23は、遊技者が発射ハンドル16を回転操作したことによって遊技球発射機構49から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。

【0016】

誘導レール23は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル16の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール23の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール23の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。

【0017】

遊技盤2は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤2は、各開口部に設けられた一般入賞口24、上作動口（第1始動入球手段）25、下作動口（第2始動入球手段）26、可変入賞装置27、およびアウト口28を有している。また、遊技盤2は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート31と、上部右側に設けられた主表示装置32と、中央部に設けられた可変表示ユニット33等とを有している。さらに、遊技盤2は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘NLや、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【0018】

一般入賞口24、上作動口25、下作動口26、および可変入賞装置27の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ301～304（図4参照）を備え、これらの検知センサ301～304は、遊技盤2の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口24は、検知センサ301を備え、上作動口25は、検知センサ302を備え、下作動口26は、検知センサ303を備え、可変入賞装置27は、検知センサ304を備えている。パチンコ機1は、検知センサ301～304の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ301～304は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【0019】

具体的には、パチンコ機1は、一般入賞口24への入球が発生した場合には10個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機1は、上作動口25への入球が発生した場合および下作動口26への入球が発生した場合には3個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機1は、可変入賞装置27への入球が発生した場合には15個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口25、26の賞球個数を相違させてもよい。

【0020】

アウト口28は、遊技盤2の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口28を通して遊技領域から排出される。また、アウト口28は、遊技球の入球を検知する検知センサ305（図4参照）を備え、この検知センサ305は、遊技盤2の背面側に配設されている。なお、パチンコ機1は、アウト口28への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【0021】

各スルーゲート 3 1 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 6（図 4 参照）を備え、この検知センサ 3 0 6 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、各スルーゲート 3 1 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【0022】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 2 8 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 3 1 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 3 1 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【0023】

上作動口 2 5 および下作動口 2 6 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2 に設置されている。各作動口 2 5, 2 6 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口 2 5 を上方に配置し、下作動口 2 6 を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口 2 6 は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物 2 6 1 を有している。

【0024】

電動役物 2 6 1 は、遊技盤 2 の背面側に搭載された電動役物駆動部 2 6 2 に連結されている。この電動役物 2 6 1 は、電動役物駆動部 2 6 2 にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物 2 6 1 の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口 2 6 を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物 2 6 1 の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口 2 6 を開放した状態である。

【0025】

ここで、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物 2 6 1 の上端と、上作動口 2 5 との間隔は、遊技球 1 個分よりも狭くなる。また、電動役物 2 6 1 を開放状態に設定した場合には、この電動役物 2 6 1 の上端と、上作動口 2 5 との間隔は、遊技球 1 個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物 2 6 1 を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口 2 6 に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口 2 6 に入賞することができる。

【0026】

なお、電動役物 2 6 1 は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口 2 6 に遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、下作動口 2 6 に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口 2 6 は、このような切り換えを電動役物 2 6 1 の設定によって行うのではなく、下作動口 2 6 の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口 2 6 は、電動役物 2 6 1 を備えていなくてもよい。

【0027】

可変入賞装置 2 7 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口 2 7 1 と、大入賞口 2 7 1 を開閉するための開閉扉 2 7 2 と、開閉扉 2 7 2 を駆動する可変入賞駆動部 2 7 3 とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 3 3 等を避けて可変入賞装置 2 7 に遊技球を導くことができる。

【0028】

ここで、遊技盤 2 は、可変入賞装置 2 7 の前面側を覆うようにして設けられたカバー 2 9 を備えている。このカバー 2 9 は、可変入賞装置 2 7 を前面側から視認可能とすべく透

10

20

30

40

50

明（または半透明）に形成された透明パネル 291 と、この透明パネル 291 の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 292 とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル 291 および窓部 122 を介して可変入賞装置 27 を前方から視認することができる。

【0029】

大入賞口 271 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 271 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 304 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【0030】

開閉扉 272 は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口 271 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 272 は、窓パネル 123 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、大入賞口 271 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、大入賞口 271 の開口を開放する開放状態とを有している。

可変入賞駆動部 273 は、開閉扉 272 を駆動することによって、開閉扉 272 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【0031】

具体的には、開閉扉 272 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 272 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉 272 を開放状態に設定し、大入賞口 271 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

【0032】

主表示装置 32 は、メイン表示部 34 と、役物用表示部 35 とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置 32 は、その前面側に設けられた窓パネル 123 に向かって膨出するようにして遊技盤 2 に設けられている。すなわち、主表示装置 32 は、窓パネル 123 を介してパチンコ機 1 の前方から視認可能となっている。また、主表示装置 32 と、窓パネル 123 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機 1 は、主表示装置 32 と、窓パネル 123 との間を遊技球が落下していくのを防止している。換言すれば、パチンコ機 1 は、主表示装置 32 の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【0033】

メイン表示部 34 は、上作動口 25 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 1 結果表示部 341 と、下作動口 26 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第 2 結果表示部 342 とを備えている（図 4 参照）。なお、メイン表示部 34 は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【0034】

第 1 結果表示部 341 は、上作動口 25 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口 25 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 1 結果表示部 341 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

第 2 結果表示部 342 は、下作動口 26 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行

10

20

30

40

50

するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第 2 結果表示部 3 4 2 は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードへ移行する。

【0035】

役物用表示部 3 5 は、各スルーゲート 3 1 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート 3 1 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部 3 5 は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機 1 は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 は、所定の態様で開放状態となる。

10

【0036】

なお、本参考形態では、メイン表示部 3 4 および役物用表示部 3 5 は、セグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機 EL 表示装置、CRT、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部 3 4 および役物用表示部 3 5 に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

【0037】

可変表示ユニット 3 3 は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切替表示）する図柄表示装置 3 6 を備えている。また、可変表示ユニット 3 3 は、図柄表示装置 3 6 を囲むようにして配設されたセンターフレーム 3 7 を備えている。このセンターフレーム 3 7 の上部は、その前面側に設けられた窓パネル 1 2 3 に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機 1 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面 G の視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

20

【0038】

図柄表示装置 3 6 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されている。この図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置 3 6 は、メイン表示部 3 4 の第 1 結果表示部 3 4 1 にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部 3 4 の第 2 結果表示部 3 4 2 にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

30

なお、図柄表示装置 3 6 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置、または CRT 等の他の表示装置であってもよい。

【0039】

センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の左下側の領域に設けられた第 1 保留ランプ部 3 7 1 と、図柄表示装置 3 6 の右下側の領域に設けられた第 2 保留ランプ部 3 7 2 と、図柄表示装置 3 6 の上側の領域に設けられた第 3 保留ランプ部 3 7 3 とを備えている。

40

【0040】

第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 1 結果表示部 3 4 1 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第 2 保留ランプ部 3 7 2 は、遊技球を最大 4 個まで保留することができ、第 2 結果表示部 3 4 2 および図柄表示装置 3 6 の変動表示に対応している。

第 3 保留ランプ部 3 7 3 は、各スルーゲート 3 1 に入賞した遊技球の保留個数を表示す

50

る部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第3保留ランプ部373は、遊技球を最大4個まで保留することができ、役物用表示部35の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部371～373は、後述する図柄表示装置36の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【0041】

図3は、図柄表示装置の表示画面を示す図である。

図柄表示装置36の表示画面Gは、図3に示すように、3列の表示領域に区画されており、各表示領域には、左から順に左図柄列Z1、中図柄列Z2、および右図柄列Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3は、「1」～「8」の数字からなる8種類の図柄を下方から上方に向かって昇順となるとともに、「8」の次は「1」となるように配列して構成されている。なお、図3では、各表示領域の中心線を一点鎖線で示している。

10

【0042】

図柄表示装置36は、上作動口25または下作動口26への入賞に基づいて、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Gにおいて遊技回用の演出を実行する。この遊技回用の演出は、左図柄列Z1→右図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示から停止表示に切り換わり、最終的には、有効ラインL上に所定の図柄を停止表示した状態で終了する。

すなわち、遊技回とは、各作動口25、26への入賞に基づいて、メイン表示部34および図柄表示装置36にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示するまでをいう。

20

【0043】

なお、図柄表示装置36における図柄の変動表示の態様は、これに限定されることなく任意である。例えば、図柄列の列数、各図柄列のスクロールの方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、各図柄列の図柄は、数字のみの態様に代えて、絵と数字とを組み合わせた態様としてもよく、絵のみの態様としてもよい。

【0044】

<パチンコ機の電氣的構成>

図4は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機1は、図4に示すように、主制御装置4と、音声発光制御装置5と、表示制御装置6とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機1は、払出制御装置46と、電源・発射制御装置47とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置46は、前述した払出装置48に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置47は、前述した遊技球発射機構49に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

30

【0045】

主制御装置4は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板41と、電源を監視する停電監視基板45とを備えている。なお、主制御装置4は、主制御基板41などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

40

【0046】

主制御基板41は、主制御基板41に実装されたMPU42と、このMPU42を構成しているROM43およびRAM44とを備えている。ここで、MPU42は、ROM43およびRAM44の他、CPU、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱

50

数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、ROM 4 3およびRAM 4 4は、MPU 4 2に対して1チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 4 以外の他の制御装置のMPUについても同様である。

【0047】

ROM 4 3は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。このROM 4 3は、当否テーブル記憶エリア 4 3 1や、振分テーブル記憶エリア 4 3 2や、リーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

10

RAM 4 4は、ROM 4 3に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM 4 4は、各種カウンタエリア 4 4 1や、保留球格納エリア 4 4 2や、電役保留エリア 4 4 3などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【0048】

MPU 4 2は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU 4 2の入力ポートは、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 4 5と、複数の検知センサ 3 0 1～3 0 6とに接続されている。MPU 4 2の出力ポートは、停電監視基板 4 5と、払出制御装置 4 6と、音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、MPU 4 2の出力ポートは、下作動口 2 6の電動役物 2 6 1を開閉動作させる電動役物駆動部 2 6 2と、可変入賞装置 2 7の開閉扉 2 7 2を開閉動作させる可変入賞駆動部 2 7 3と、メイン表示部 3 4と、役物用表示部 3 5とに接続されている。

20

【0049】

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

30

【0050】

停電監視基板 4 5は、主制御基板 4 1と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7とを中継し、電源・発射制御装置 4 7から出力される直流安定 2 4ボルトの電圧を監視する。したがって、MPU 4 2は、停電監視基板 4 5を介して電力を受給する。

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

40

【0051】

払出制御装置 4 6は、主制御装置 4 から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装 4 8に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【0052】

電源・発射制御装置 4 7は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、電源・発射制御装置 4 7は、その商用電源から供給される外部電力に

50

基づいて主制御基板 4 1 や払出制御装置 4 6 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。なお、電源・発射制御装置 4 7 は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機 1 への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置 4 の R A M 4 4 に記憶保持用の電力を供給する。

【0053】

また、電源・発射制御装置 4 7 は、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構 4 9 は、遊技盤 2 の誘導レール 2 3 に向けて延びる発射レールと、上皿 1 4 1 に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 2 3 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

【0054】

＜主制御装置の M P U にて内部抽選を実行するための電氣的構成＞

図 5 は、内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。

M P U 4 2 は、図 5 に示すように、各カウンタ C 1 ～ C 3 , C I N I , C S , C 4 の値（情報）を用いることによって、内部抽選などを実行する。具体的には、M P U 4 2 は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタ C 1 を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタ C 2 を使用し、リーチ表示を発生させるか否かの抽選にリーチ乱数カウンタ C 3 を使用する。また、M P U 4 2 は、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に乱数初期値カウンタ C I N I を使用し、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 における表示継続時間の決定に変動種別カウンタ C S を使用する。さらに、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を電役開放状態とするか否かの抽選に電動役物開放カウンタ C 4 を使用する。なお、各カウンタ C 1 ～ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 （図 4 参照）に設けられている。

【0055】

各カウンタ C 1 ～ C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後、0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、R A M 4 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア 4 4 2 （図 4 参照）に格納される。また、抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、電動役物開放カウンタ C 4 の値は、各スルーゲート 3 1 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3 （図 4 参照）に格納される。

【0056】

保留球格納エリア 4 4 2 は、第 1 結果表示部用保留エリア R a と、第 2 結果表示部用保留エリア R b と、実行エリア A E とを備えている。

【0057】

第 1 取得情報記憶手段として設けられた第 1 結果表示部用保留エリア R a は、第 1 エリア R a 1 ～第 4 エリア R a 4 の 4 つの記憶エリアを備えている。各エリア R a 1 ～ R a 4 は、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。M P U 4 2 は、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を保留情報として上作動口 2 5 への遊技球の入賞に合わせて各エリア R a 1 ～ R a 4 に時系列的に格納していく。具体的には、M P U 4 2 は、上作動口 2 5 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア R a 1 →第 2 エリア R a 2 →第 3 エリア R a 3 →第 4 エリア R a 4 の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【0058】

このように、第1結果表示部用保留エリアR aは、4つの記憶エリアを備えているので、上作動口25への遊技球の入賞は、最大4個まで保留されるようになっている。また、第1結果表示部用保留エリアR aは、各エリアR a 1～R a 4に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、上作動口25に係る保留個数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個、または5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0059】

第2取得情報記憶手段として設けられた第2結果表示部用保留エリアR bは、第1エリアR b 1～第4エリアR b 4の4つの記憶エリアを備えている。各エリアR b 1～R b 4は、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、およびリーチ乱数カウンタC 3の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。MPU 42は、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、およびリーチ乱数カウンタC 3の各値の組を保留情報として下作動口26への遊技球の入賞に合わせて各エリアR b 1～R b 4に時系列的に格納していく。具体的には、MPU 42は、下作動口26への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリアR b 1→第2エリアR b 2→第3エリアR b 3→第4エリアR b 4の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【0060】

このように、第2結果表示部用保留エリアR bは、4つの記憶エリアを備えているので、下作動口26への遊技球の入賞は、最大4個まで保留されるようになっている。また、第2結果表示部用保留エリアR bは、各エリアR b 1～R b 4に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、下作動口26に係る保留個数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個、または5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0061】

実行エリアA Eは、各結果表示部341、342の変動表示を開始する際に、第1結果表示部用保留エリアR a、または第2結果表示部用保留エリアR bの記憶エリアに格納された保留情報を移動させるためのエリアである。

【0062】

電役保留エリア443は、第1結果表示部用保留エリアR aおよび第2結果表示部用保留エリアR bと同様に4つの記憶エリアを備えている。したがって、各スルーゲート31への遊技球の入賞は、最大4個まで保留されるようになっている。

なお、各スルーゲート31に係る保留個数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個、または5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【0063】

<各カウンタの詳細な説明>

以下、各カウンタの詳細について説明する。

まず、電動役物開放カウンタC 4について説明する。電動役物開放カウンタC 4は、例えば、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値250に達した後、0に戻ることによって、0～250の範囲内でループするループカウンタとなっている。

電動役物開放カウンタC 4は、定期的に更新され、その更新された値は、各スルーゲート31に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM 44の電役保留エリア443に格納される。

そして、MPU 42は、電役保留エリア443に格納された電動役物開放カウンタC 4の値に基づいて、下作動口26の電動役物261を電役開放状態とするか否かの抽選（電動役物開放抽選）を実行する。

【0064】

ここで、パチンコ機1は、電動役物261を開放状態に設定することによって、下作動口26への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有して

10

20

30

40

50

いる。具体的には、パチンコ機 1 は、電動役物 261 を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物 261 を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【0065】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に 4/5）となっている。しかしながら、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際に、電動役物 261 を開放状態に設定する回数が多く、電動役物 261 を開放状態に設定する 1 回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、1 回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物 261 を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部 35 における 1 回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

【0066】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、下作動口 26 に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 16 の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 23 の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、下作動口 26 よりも上作動口 25 に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル 16 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 23 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口 25 よりも下作動口 26 に入賞する確率を高くすることができる。

そして、下作動口 26 への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0067】

このように、本参考形態では、パチンコ機 1 は、上作動口 25 への遊技球の入球を発生させやすく、下作動口 26 への遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第 1 の経路）と、下作動口 26 への遊技球の入球を発生させやすく、上作動口 25 への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第 2 の経路）とを備えている。

【0068】

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、電動役物 261 を開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、電動役物 261 を開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

【0069】

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

【0070】

大当たり乱数カウンタC 1は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口2 5または下作動口2 6に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM 4 4の保留球格納エリア4 4 2に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1の値は、上作動口2 5に遊技球が入賞したタイミングでRAM 4 4の第1結果表示部用保留エリアRaに格納され、下作動口2 6に遊技球が入賞したタイミングでRAM 4 4の第2結果表示部用保留エリアRbに格納される。

そして、MPU 4 2は、保留球格納エリア4 4 2に格納された大当たり乱数カウンタC 1の値に基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行する。

【0071】

図6は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。

10

大当たり乱数カウンタC 1の値のうち、大当たり発生に当選する乱数の値は、図6に示すように、当否情報群記憶手段として設けられたROM 4 3の当否テーブル記憶エリア4 3 1（図4参照）に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。

【0072】

ここで、パチンコ機1は、大当たり発生に当選しにくい低確率モード（低確率状態）と、大当たり発生に当選しやすい高確率モード（高確率状態）との2つの当否抽選モードを有している。また、当否テーブルは、図6（a）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図6（b）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とを備えている。

MPU 42は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリア4 4 2に格納された大当たり乱数カウンタC 1の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

20

【0073】

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

具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図6（a）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は2個である。

これに対して、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図6（b）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は21個である。ここで、低確率モード用の当否テーブルに記憶された大当たり当選となる乱数の値は、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値に含まれている。

30

【0074】

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

【0075】

40

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

ここで、パチンコ機1は、前述したように、「特別外れ結果（小当たり結果）」と、「通常外れ結果」との2種類の外れ結果を有している。これらの外れ結果は、いずれも当否抽選モードや、サポートモードの移行契機とはならない点で共通している。しかしながら、「特別外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機となるのに対して、「通常外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機とはならない点で異なっている。

【0076】

次に、大当たり種別カウンタC 2について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、例えば、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値29に達した後、0に戻ることに

50

よって、0～29の範囲内でループするループカウンタとなっている。

大当たり種別カウンタC2は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口25または下作動口26に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM44の保留球格納エリア442に格納される。具体的には、大当たり種別カウンタC2の値は、上作動口25に遊技球が入賞したタイミングでRAM44の第1結果表示部用保留エリアRaに格納され、下作動口26に遊技球が入賞したタイミングでRAM44の第2結果表示部用保留エリアRbに格納される。

そして、MPU42は、保留球格納エリア442に格納された大当たり種別カウンタC2の値に基づいて、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選（振分抽選）を実行する。

10

【0077】

図7は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図7に示すように、振分情報群記憶手段として設けられたROM43の振分テーブル記憶エリア432（図4参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図7（a）に示す第1振分テーブル（第1振分情報群）と、図7（b）に示す第2振分テーブル（第2振分情報群）とを備えている。

MPU42は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア442に格納された大当たり種別カウンタC2の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

20

【0078】

第1振分テーブルは、第1結果表示部用保留エリアRaから実行エリアAEにシフトされた大当たり種別カウンタC2の値、すなわち上作動口25への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第1振分テーブルは、図7（a）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第1振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の値「0～29」のうち、「0～9」を「低確結果」に振り分け、「10～14」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「15～19」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「20～29」を「最有利結果」に振り分けている。

30

【0079】

第2振分テーブルは、第2結果表示部用保留エリアRbから実行エリアAEにシフトされた大当たり種別カウンタC2の値、すなわち下作動口26への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第2振分テーブルは、図7（b）に示すように、「低確結果」および「最有利結果」の2つの振分結果を振分先としている。具体的には、第2振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の値「0～29」のうち、「0～9」を「低確結果」に振り分け、「10～29」を「最有利結果」に振り分けている。

40

【0080】

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

- （1）開閉実行モード終了後の当否抽選モード
- （2）開閉実行モード終了後のサポートモード
- （3）開閉実行モードにおける可変入賞装置27の開閉制御の態様

【0081】

まず、（1）の当否抽選モードの相違について説明する。

50

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

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

【0082】

次に、(2)のサポートモードの相違について説明する。

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

【0083】

「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

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

【0084】

なお、(3)の開閉実行モードにおける可変入賞装置27の開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【0085】

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

リーチ乱数カウンタC3は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口25または下作動口26に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してRAM44の保留球格納エリア442に格納される。具体的には、リーチ乱数カウンタC3の値は、上作動口25に遊技球が入賞したタイミングでRAM44の第1結果表示部用保留エリアRaに格納され、下作動口26に遊技球が入賞したタイミングでRAM44の第2結果表示部用保留エリアRbに格納される。

そして、MPU42は、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行する。

【0086】

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

具体的には、MPU42は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に、リーチ用テーブルと、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選においてリーチ表示を発生させるとなった場合にリーチ表示を発生させる。なお、リーチ用テーブルは、リーチ表示の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM43のリーチ用テーブル記憶エリア433（図4参照）に記憶されている。

【0087】

ここで、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の奇数の数字

10

20

30

40

50

または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。さらに、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、図柄表示装置36は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄（例えば「3・4・1」）の組み合わせを有効ラインL上に停止表示する。

10

【0088】

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

【0089】

20

リーチ表示の態様は、図柄表示装置36の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち、一部の図柄列（例えば、図柄列Z1および図柄列Z3）を有効ラインL上に停止表示させることによって、同一の図柄の組み合わせを表示して停止結果を示唆し、その状態で残りの図柄列（例えば、図柄列Z2）を変動表示する。

したがって、パチンコ機1は、リーチ表示を発生させることによって、図柄表示装置36にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」または「最有利結果」に振り分けられたのではないかと遊技者に期待させることができる。

【0090】

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

30

【0091】

ここで、パチンコ機1は、図柄表示装置36の変動表示の一種として期待演出を有している。期待演出とは、図柄表示装置36にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出をいう。具体的には、パチンコ機1は、前述したリーチ表示と、予告表示との2種類の期待演出を有している。

【0092】

40

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

なお、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置4にて実行されていたのに対し、予告表示を発生させるか否かの抽選は、音声発光制御装置5にて実行される。

【0093】

予告表示の態様は、図柄表示装置36の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち、全ての図柄列Z1～Z3を変動表示させている、一部の図柄列（例えば、図柄

50

列 Z 1) を有効ライン L 上に停止表示させた上で複数の図柄列 (例えば、図柄列 Z 2, Z 3) を変動表示させている、またはリーチ表示を発生させている状況において、所定のキャラクタなどを動画として表示画面 G に表示する。この予告表示は、リーチ表示を発生させる場合およびリーチ表示を発生させない場合のいずれの場合においても発生するが、リーチ表示を発生させない場合よりもリーチ表示を発生させる場合に発生しやすくなるように設定されている。

なお、予告表示は、これに限定されることはなく、例えば、背景を変更して表示してもよく、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の形態を変更して表示してもよい。

【0094】

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

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

そして、MPU 42 は、抽選カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタ C S の値に基づいて、メイン表示部 34 における絵柄の表示継続時間と、図柄表示装置 36 における図柄の表示継続時間とを決定する。なお、これらの表示継続時間については後に詳細に説明する。

【0095】

＜主制御装置にて実行される各種処理について＞

主制御装置 4 の MPU 42 は、遊技を進行させるタイマ割込み処理および通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理について順に説明する。

なお、MPU 42 は、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理の他、NMI 端子 (ノンマスクابل端子) への停電信号の入力によって起動する NMI 割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【0096】

＜タイマ割込み処理＞

図 8 は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、MPU 42 は、図 8 に示すように、ステップ S 101 ~ S 105 を定期的に (例えば、2 msec 周期で) 実行する。

【0097】

ステップ S 101 では、MPU 42 は、複数の検知センサ 301 ~ 306 の読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、MPU 42 は、複数の検知センサ 301 ~ 306 の状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報として RAM 44 に保存する。MPU 42 は、各種入賞口に対応した検知センサ 301 ~ 304 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置 46 に送信する。例えば、MPU 42 は、可変入賞装置 27 に対応した検知センサ 304 が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である 15 個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置 46 に送信する。

なお、払出制御装置 46 は、MPU 42 から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置 48 に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

【0098】

ステップ S 102 では、MPU 42 は、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行する。具体的には、MPU 42 は、前述したように、乱数初期値カウンタ CINI の前回値に 1 を加算して更新するとともに、更新後の値を RAM 44 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU 42 は、乱数初期値カウンタ CINI の前回値に 1 を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタ CINI の値を 0 に戻してクリアする。

10

20

30

40

50

【0099】

ステップS103では、MPU42は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の更新を実行する。具体的には、MPU42は、前述したように、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および電動役物開放カウンタC4の前回値にそれぞれ1を加算して更新するとともに、更新後の値をRAM44の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU42は、各カウンタC1～C4の前回値にそれぞれ1を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタC1～C4の値を0に戻してクリアする。

【0100】

ステップS104では、MPU42は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、MPU42は、各スルーゲート31に対応した検知センサ306が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップS103にて更新した電動役物開放カウンタC4の値を電役保留エリア443に格納する。また、MPU42は、第3保留ランプ部373を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置5に送信する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信されるコマンドに基づいて、第3保留ランプ部373を点灯させる。また、各スルーゲート31に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大4個であり、第3保留ランプ部373は、この保留個数に対応する数だけ点灯する。

【0101】

ステップS105では、MPU42は、作動口用の入賞処理を実行する。

以下、作動口用の入賞処理について詳細に説明する。

【0102】

<作動口用の入賞処理>

図9は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、MPU42は、図9に示すように、ステップS201～S208を実行する。

【0103】

ステップS201では、MPU42は、上作動口25に対応した検知センサ302が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、上作動口25に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。MPU42は、ステップS201にて上作動口25に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップS202において、第1結果表示部用保留エリアRaに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第1始動保留記憶数RaNとして第1結果表示部用保留エリアRaにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU42は、ステップS205以降の処理を実行する。

【0104】

これに対して、MPU42は、ステップS201にて上作動口25に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップS203において、下作動口26に対応した検知センサ303が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、下作動口26に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。

MPU42は、ステップS203にて下作動口26に遊技球が入賞していないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、MPU42は、ステップS203にて下作動口26に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップS204において、第2結果表示部用保留エリアRbに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第2始動保留記憶数RbNとして第2結果表示部用保留エリアRbにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU42は、ステップS205以降の処理を実行する。

【0105】

ステップS202またはステップS204の処理を実行した後、MPU42は、ステップS205において、ステップS202またはステップS204にてセットした始動保留

記憶数 N (R a N または R b N) が上限値 (本参考形態では 4) 未満であるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満でないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 5 にて始動保留記憶数 N が上限値未満であると判定した場合には、ステップ S 2 0 6 において、その始動保留記憶数 N の値に 1 を加算して更新する。

【0106】

ステップ S 2 0 7 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を結果表示部用保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した始動保留記憶数 N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。

10

【0107】

例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 1 結果表示部用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N に「3」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 1 始動保留記憶数 R a N の「4」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R a 4 に保留情報を格納する。

20

【0108】

また、例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ S 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の組を第 2 結果表示部用保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N と対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N に「3」をセットした場合には、ステップ S 2 0 6 にて更新した第 2 始動保留記憶数 R b N の「4」と対応する記憶エリアである第 4 エリア R b 4 に保留情報を格納する。

30

【0109】

ステップ S 2 0 8 では、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 2 にて第 1 始動保留記憶数 R a N をセットした場合には、第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 1 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 1 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第 1 保留発生コマンドは、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づいて第 1 結果表示部用保留エリア R a の記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。また、第 1 保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

40

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 1 保留発生コマンドに基づいて、第 1 保留ランプ部 3 7 1 を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、上作動口 2 5 に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大 4 個であり、第 1 保留ランプ部 3 7 1 は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【0110】

また、ステップ S 2 0 8 では、M P U 4 2 は、ステップ S 2 0 4 にて第 2 始動保留記憶数 R b N をセットした場合には、第 2 結果表示部用保留エリア R b の記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第 2 保留発生コマンドを設定し、この設定した第 2 保留発生コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、M P U 4 2 は、作動口用の

50

入賞処理を終了する。

この第2保留発生コマンドは、下作動口26への遊技球の入賞に基づいて第2結果表示部用保留エリアRbの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置5に認識させるための情報を含んでいる。また、第2保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される第2保留発生コマンドに基づいて、第2保留ランプ部372を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、下作動口26に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大4個であり、第2保留ランプ部372は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【0111】

<通常処理>

図10は、通常処理のフローチャートを示す図である。

MPU42は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、MPU42は、図10に示すように、ステップS301～S314を実行する。具体的には、MPU42は、ステップS301～S309を4msec周期で定期的に行い、残余時間が発生した場合にステップS308～S311を繰り返し実行し、ステップS308の判定結果に応じてステップS312以降を実行する。

【0112】

ステップS301では、MPU42は、タイマ割込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、MPU42は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置46に送信する。また、例えば、MPU42は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置5に送信する。

【0113】

ステップS302では、MPU42は、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、MPU42は、前述したように、変動種別カウンタCSの前回値に1を加算して更新するとともに、更新後の値をRAM44の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU42は、変動種別カウンタCSの前回値に1を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタCSの値を0に戻してクリアする。

【0114】

ステップS303では、MPU42は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、MPU42は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置36に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。

ステップS304では、MPU42は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、MPU42は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。

なお、ステップS303の遊技回制御処理およびステップS304の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。

【0115】

ステップS305では、MPU42は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、MPU42は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、30sec）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステッ

10

20

30

40

50

プ S 3 0 5 にて設定したデモコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。

【0116】

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

10

【0117】

ステップ S 3 0 6 では、M P U 4 2 は、下作動口 2 6 に設けられた電動役物 2 6 1 の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物 2 6 1 の開閉処理を実行する。また、M P U 4 2 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 3 5 の表示制御を実行する。

【0118】

ステップ S 3 0 7 では、M P U 4 2 は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、M P U 4 2 は、遊技者が発射ハンドル 1 6 を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置 4 7 に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置 4 7 は、所定の周期（本参考形態では 0 . 6 s e c ）で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル 1 6 の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置 4 7 は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構 4 9 のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。

20

【0119】

ステップ S 3 0 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、M P U 4 2 の N M I 端子に対して停電監視基板 4 5 から停電信号が入力されることによって R A M 4 4 にセットされる。停電監視基板 4 5 は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力する。なお、この停電フラグは、次のメイン処理の実行時にクリアされる。

30

【0120】

ここで、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 1 を代入することによって停電フラグをセットし、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに 0 を代入することによって停電フラグをクリアする。

40

【0121】

M P U 4 2 は、ステップ S 3 0 8 にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 3 0 9 以降の処理を実行することなく、ステップ S 3 1 2 以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップ S 3 1 2 では、M P U 4 2 は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップ S 3 1 3 では、M P U 4 2 は、R A M 判定値（R A M 4 4 のチェックサム）を算出して保存する。ステップ S 3 1 4 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 へのアクセスを禁止する。その後、M P U 4 2 は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【0122】

50

これに対して、MPU 42は、ステップS 308にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS 309において、次の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本参考形態では4 msec）が経過したか否かを判定する。

MPU 42は、ステップS 309にて次の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップS 310において、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行し、ステップS 311において、変動種別カウンタCSの更新を実行する。なお、MPU 42は、ステップS 309にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップS 308～S 311を繰り返し実行する。

10

【0123】

これに対して、MPU 42は、ステップS 309にて次の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップS 301を再び実行することによって、次の通常処理を開始する。

【0124】

<メイン処理>

図11は、メイン処理のフローチャートを示す図である。

メイン処理では、MPU 42は、図11に示すように、ステップS 401～S 412を実行する。

ステップS 401では、MPU 42は、電源投入に伴って立ち上げ処理を実行する。この立ち上げ処理では、MPU 42は、サブ側の制御基板（音声発光制御装置5の制御基板等）が動作可能な状態になるのを待つために、電源投入後、所定の時間（例えば、500 msec程度）が経過するまで待機する。

20

【0125】

ステップS 402では、MPU 42は、許可禁止用期間である1 secが経過したか否かを判定する。MPU 42は、ステップS 402にて1 secが経過していないと判定した場合には、ステップS 402の処理を繰り返し実行する。また、MPU 42は、ステップS 402にて1 secが経過したと判定した場合には、ステップS 403以降の処理を実行する。

【0126】

ここで、MPU 42は、ステップS 402の処理の実行回数をカウントすることによって1 secが経過したか否かを判定する。例えば、ステップS 402の処理を繰り返し実行する間隔が0.1 msecである場合には、MPU 42は、ステップS 402の処理の実行回数をカウントして10000回に達したときに1 secが経過したと判定する。なお、許可禁止用期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて許可禁止用期間を測定してもよい。

30

【0127】

ステップS 403では、MPU 42は、RAM 44へのアクセスを許可する。

ステップS 404では、MPU 42は、電源・発射制御装置47に設けられたRAM消去スイッチ（図示略）がオンになっているか否かを判定する。

40

MPU 42は、ステップS 404にてRAM消去スイッチがオンになっていると判定した場合には、ステップS 409以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 42は、ステップS 404にてRAM消去スイッチがオンになっていないと判定した場合には、ステップS 405において、RAM 44の停電フラグ格納エリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。

【0128】

そして、MPU 42は、ステップS 405にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS 409以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 42は、ステップS 405にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS 406において、RAM判定値を算出する。

50

ステップ S 4 0 7 では、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 6 にて算出した R A M 判定値が正常であるか否かを判定することによって、R A M 4 4 に記憶されたデータの有効性を確認する。具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 6 にて算出した R A M 判定値と、通常処理のステップ S 3 1 3（電断時処理）にて保存された R A M 判定値とを比較し、これらが一致した場合には、R A M 判定値は正常であると判定し、一致しない場合には、R A M 判定値は異常であると判定する。

【0129】

そして、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常でないと判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常であると判定した場合には、ステップ S 4 0 8 において、R A M 4 4 の停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【0130】

なお、R A M 4 4 に記憶されたデータの有効性は、R A M 判定値の整合性を確認する方法とは異なる方法によって判定してもよく、例えば、電断時処理にて R A M 4 4 の所定のエリアにキーワードを書き込み、このキーワードが正常に書き込まれているか否かをメイン処理にて判定することによって、R A M 4 4 に記憶されたデータの有効性を確認してもよい。

【0131】

前述したように、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 4 にて R A M 消去スイッチがオンになっていると判定した場合、ステップ S 4 0 5 にて停電フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップ S 4 0 7 にて R A M 判定値が正常でないと判定した場合には、ステップ S 4 0 9 以降の処理を実行する。

具体的には、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 9 において、R A M 4 4 の作業領域をクリアし、ステップ S 4 1 0 において、R A M 4 4 の初期化を実行する。

【0132】

したがって、例えば、遊技場の管理者は、遊技場の営業開始時に R A M 消去スイッチを押下しながらパチンコ機 1 の電源を投入することによって、R A M 4 4 に記憶されたデータを初期化することができる。また、パチンコ機 1 は、停電監視基板 4 5 にて停電の発生を確認していない場合や、R A M 判定値が異常であった場合には、R A M 4 4 に記憶されたデータを初期化する。

【0133】

ステップ S 4 0 8 またはステップ S 4 1 0 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 1 において、サブ側の制御基板（音声発光制御装置 5 の制御基板等）に対して初期コマンドを送信し、ステップ S 4 1 2 において、タイマ割込み処理の発生を許可し、前述した通常処理に移行する。

なお、サブ側の制御基板は、ステップ S 4 1 1 にて送信された初期コマンドを受信することによって、主制御基板 4 1 との通信が正常に行われていることを認識するとともに、自己の初期化を実行する。

【0134】

<遊技回制御処理>

図 1 2 は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。

遊技回制御処理では、M P U 4 2 は、図 1 2 に示すように、ステップ S 5 0 1 ～ S 5 0 9 を実行する。

ステップ S 5 0 1 では、M P U 4 2 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 5 0 1 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S 5 0 2 以降の処理を実行することなく、遊技回制御処理を終了する。したがって、開閉実行モード中であると判定した場合には、M P U 4 2 は、各作動口 2 5, 2 6 への遊技球の入賞を検知しているか否かに関わらず遊技回の進行を開始しない。

なお、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された開閉実行モード中フラグを参照すること

10

20

30

40

50

によって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。MPU 42は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。

【0135】

これに対して、MPU 42は、ステップS501にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップS502において、メイン表示部34が変動表示中であるか否か、すなわち遊技回を進行中であるか否かを判定する。

MPU 42は、ステップS502にてメイン表示部34が変動表示中でないと判定した場合には、ステップS503～S505の遊技回開始用処理を実行する。

これに対して、MPU 42は、ステップS502にてメイン表示部34が変動表示中であると判定した場合には、ステップS506～S509の遊技回進行用処理を実行する。

【0136】

まず、ステップS503～S505の遊技回開始用処理について説明する。

ステップS503では、MPU 42は、第1結果表示部用保留エリアRaに記憶されている保留個数と、第2結果表示部用保留エリアRbに記憶されている保留個数とを把握し、これらの保留個数の合計数CRNが「0」以下であるか否かを判定する。MPU 42は、ステップS503にて合計数CRNが「0」以下であると判定した場合には、遊技回制御処理を終了する。

【0137】

これに対して、MPU 42は、ステップS503にて合計数CRNが「0」以下でないと判定した場合には、ステップS504において、第1結果表示部用保留エリアRaまたは第2結果表示部用保留エリアRbに記憶されている保留情報を遊技回の消化用に設定するためのデータ設定処理を実行する。その後、MPU 42は、ステップS505において、メイン表示部34および図柄表示装置36に変動表示を開始させて遊技回を消化するための変動開始処理を実行し、遊技回制御処理を終了する。

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

【0138】

図13は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。

データ設定処理では、MPU 42は、図13に示すように、ステップS601～S611を実行する。

ステップS601では、MPU 42は、作動口用の入賞処理のステップS204にてセットされた第2結果表示部用保留エリアRbの第2始動保留記憶数RbNが「0」以下であるか否かを判定する。MPU 42は、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下であると判定した場合には、ステップS602～S606の第1結果表示部のデータ設定処理を実行し、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下でないと判定した場合には、ステップS607～S611の第2結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

【0139】

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

そして、MPU 42は、ステップS601にて第2始動保留記憶数RbNが「0」以下でないと判定した場合には、第1結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第2結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、MPU 42は、下作動口26への遊技球の入賞に基づいて第2結果表示部用保留エリアRbに記憶された保留情報があると判定した場合には、上作動口25への遊技球の入賞に基づいて第1結果表示部用保留エリアRaに記憶された保留情報があるか否かに関わらず第2結果表示部用保留エリアRbに記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

【0140】

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

ステップS602では、MPU42は、第1結果表示部用保留エリアRaの第1始動保留記憶数RaNの値に1を減算して更新する。

ステップS603では、MPU42は、第1結果表示部用保留エリアRaの第1エリアRa1に格納された保留情報を実行エリアAEに移動する。

ステップS604では、MPU42は、第1結果表示部用保留エリアRaの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアRa1～Ra4に格納されている保留情報を第1エリアRa1側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU42は、第2エリアRa2の保留情報を第1エリアRa1にシフトし、第3エリアRa3の保留情報を第2エリアRa2にシフトし、第4エリアRa4の保留情報を第3エリアRa3にシフトする。

10

【0141】

ステップS605では、MPU42は、RAM44に記憶された第2結果表示部フラグをクリアする。この第2結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第1結果表示部341および第2結果表示部342のうち、どちらのメイン表示部34に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップS605では、MPU42は、第2結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、上作動口25への遊技球の入賞に基づいて、第1結果表示部341に変動表示を開始させることを示している。

20

【0142】

ステップS606では、MPU42は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第1シフト時コマンドを設定する。その後、MPU42は、データ設定処理を終了する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS606にて設定した第1シフト時コマンドを音声発光制御装置5に送信する。この第1シフト時コマンドは、上作動口25への遊技球の入賞に基づいて第1結果表示部用保留エリアRaに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置5に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される第1シフト時コマンドに基づいて、第1保留ランプ部371の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置5は、上作動口25に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第1保留ランプ部371の点灯個数を減少させる。

30

【0143】

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

ステップS607では、MPU42は、第2結果表示部用保留エリアRbの第2始動保留記憶数RbNの値に1を減算して更新する。

ステップS608では、MPU42は、第2結果表示部用保留エリアRbの第2エリアRb1に格納された保留情報を実行エリアAEに移動する。

40

ステップS609では、MPU42は、第2結果表示部用保留エリアRbの記憶エリアに格納された保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアRb1～Rb4に格納されている保留情報を第1エリアRb1側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU42は、第2エリアRb2の保留情報を第1エリアRb1にシフトし、第3エリアRb3の保留情報を第2エリアRb2にシフトし、第4エリアRb4の保留情報を第3エリアRb3にシフトする。

【0144】

ステップS610では、MPU42は、RAM44に第2結果表示部フラグをセットする。このステップS610では、MPU42は、第2結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、下作動口26への遊技球の入賞に基づいて、第2結果表示部

50

3 4 2 に変動表示を開始させることを示している。

【0145】

ステップ S 6 1 1 では、M P U 4 2 は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第 2 シフト時コマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、データ設定処理を終了する。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 6 1 1 にて設定した第 2 シフト時コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。この第 2 シフト時コマンドは、下作動口 2 6 への遊技球の入賞に基づいて第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置 5 に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される第 2 シフト時コマンドに基づいて、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置 5 は、下作動口 2 6 に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第 2 保留ランプ部 3 7 2 の点灯個数を減少させる。

【0146】

図 1 4 は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

変動開始処理では、M P U 4 2 は、図 1 4 に示すように、ステップ S 7 0 1 ~ S 7 1 8 を実行する。

ステップ S 7 0 1 では、M P U 4 2 は、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 1 にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップ S 7 0 2 において、低確率モード用の当否テーブル（図 6（a）参照）を R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1 から読み出し、ステップ S 7 0 1 にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップ S 7 0 3 において、高確率モード用の当否テーブル（図 6（b）参照）を R O M 4 3 の当否テーブル記憶エリア 4 3 1 から読み出す。

【0147】

ステップ S 7 0 2 またはステップ S 7 0 3 の処理を実行した後、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、M P U 4 2 は、実行エリア A E に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、ステップ S 7 0 2 またはステップ S 7 0 3 にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。

【0148】

ステップ S 7 0 5 では、M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 4 にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップ S 7 0 6 以降の処理を実行し、ステップ S 7 0 5 にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップ S 7 1 2 以降の処理を実行する。

【0149】

まず、ステップ S 7 0 5 において、M P U 4 2 にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップ S 7 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 7 0 6 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。

【0150】

M P U 4 2 は、ステップ S 7 0 6 にて R A M 4 4 に第 2 結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、上作動口 2 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 結果表示部 3 4 1 に変動表示を開始させることを示している。ステップ S 7 0 7 において、第 1 振分テーブル（図 7（a）参照）を R O M 4 3 の振分テーブル記憶エリア 4 3 2 から読み出

10

20

30

40

50

す。

これに対して、MPU 42は、ステップS 706にてRAM 44に第2結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、下作動口26への遊技球の入賞に基づく第2結果表示部342に変動表示を開始させることを示しているので、ステップS 708において、第2振分テーブル（図7（b）参照）をROM 43の振分テーブル記憶エリア432から読み出す。

【0151】

ステップS 707またはステップS 708の処理を実行した後、MPU 42は、ステップS 709において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、MPU 42は、実行エリアAEに格納された大当たり種別カウンタC2の値と、ステップS 707または

10

【0152】

ステップS 710では、MPU 42は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、MPU 42は、メイン表示部34の第1結果表示部341または第2結果表示部342に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をステップS 709にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報をRAM 44に記憶させる。ここで、MPU 42は、ステップS 709にて判定した振分結果と、ROM 43に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり

20

【0153】

ステップS 711では、MPU 42は、ステップS 709にて判定した振分結果に応じたフラグをRAM 44にセットする。具体的には、MPU 42は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットする。その後、MPU 42は、ステップS 716以降の処理を実行する。

30

なお、以下の各処理において、MPU 42は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【0154】

次に、ステップS 705において、MPU 42にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップS 712以降の処理）について説明する。

ステップS 712では、MPU 42は、ステップS 704にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU 42は、ステップS 712にて当否結果が「特別外れ結果」とであると判定した場合には、ステップS 713以降の処理を実行し、ステップS 712にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップS 715以降の処理を実行する。

40

【0155】

ステップS 713では、MPU 42は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、MPU 42は、メイン表示部34の第1結果表示部341または第2結果表示部342に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をRAM 44に記憶させる。ここで、MPU 42は、ROM 43に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

ステップS 714では、MPU 42は、特別外れフラグをRAM 44にセットする。

50

なお、以下の各処理において、MPU 42は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。

【0156】

これに対して、ステップS715では、MPU 42は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、MPU 42は、メイン表示部34の第1結果表示部341または第2結果表示部342に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をRAM 44に記憶させる。ここで、MPU 42は、ROM 43に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。

10

【0157】

ステップS711、ステップS714、およびステップS715のいずれかの処理を実行した後、MPU 42は、ステップS716において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。

表示継続時間の設定処理では、MPU 42は、RAM 44の抽選カウンタ用バッファにおける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタCSの値を取得する。

【0158】

また、表示継続時間の設定処理では、MPU 42は、図柄表示装置36にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、MPU 42は、ステップS709にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップS704にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、MPU 42は、前述したように、ROM 43のリーチ用テーブル記憶エリア433に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。

20

【0159】

MPU 42は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ROM 43のリーチ用テーブル記憶エリア433に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタCSの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をRAM 44の各種カウンタエリア441に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

30

これに対して、MPU 42は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ROM 43のリーチ用テーブル記憶エリア433に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタCSの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をRAM 44の各種カウンタエリア441に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

【0160】

具体的には、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、上作動口25に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、上作動口25に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、下作動口26に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、下作動口26に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

40

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

50

継続時間とは異なっている。

【0161】

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

【0162】

ステップS717では、MPU42は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS717にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置5に送信する。

10

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【0163】

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

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

したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置5にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

20

【0164】

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

30

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

【0165】

ステップS718では、MPU42は、RAM44に第2結果表示部フラグがセットされているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部34に変動表示を開始させる。その後、MPU42は、変動開始処理を終了する。

具体的には、MPU42は、RAM44に第2結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、上作動口25への遊技球の入賞に基づいて、第1結果表示部341に変動表示を開始させることを示しているので、第1結果表示部341に変動表示を開始させる。

40

これに対して、MPU42は、RAM44に第2結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、下作動口26への遊技球の入賞に基づいて、第2結果表示部342に変動表示を開始させることを示しているので、第2結果表示部342に変動表示を開始させる。

【0166】

遊技回制御処理の説明に戻り、図12を参照してステップS506～S509の遊技回進行用処理について説明する。

MPU42は、ステップS502において、メイン表示部34が変動表示中であるか否かを判定し、メイン表示部34が変動表示中であると判定した場合には、ステップS506～S509の遊技回進行用処理を実行する。

50

【0167】

ステップS506では、MPU42は、変動開始処理のステップS716にてセットした表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、MPU42は、RAM44の表示継続時間カウンタにセットされた値が「0」以下になったか否かを判定する。なお、この表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。

【0168】

MPU42は、ステップS506にて表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップS507において、変動表示用処理を実行する。この変動表示用処理では、MPU42は、変動表示中のメイン表示部34の表示を更新する。その後、MPU42は、遊技回制御処理を終了する。

【0169】

これに対して、MPU42は、ステップS506にて表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップS508において、変動終了処理を実行する。この変動終了処理では、MPU42は、メイン表示部34に変動表示を開始させる際に実行された変動開始処理のステップS710、ステップS713、およびステップS715のいずれかの処理においてRAM44に記憶した情報（メイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、MPU42は、遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中のメイン表示部34に表示させるようにメイン表示部34の表示制御を実行する。

【0170】

ここで、メイン表示部34に最終的に停止表示させる絵柄は、遊技結果の種類ごとに異なっている。したがって、遊技場の管理者などは、遊技回の終了に際してメイン表示部34を目視することによって、遊技結果を確認することができる。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機1に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

また、メイン表示部34は、図柄表示装置36の表示画面Gと比較して表示領域が狭く、メイン表示部34に停止表示させる絵柄は、図柄表示装置36の表示画面Gに停止表示させる図柄列Z1～Z3と比較して遊技者にとって認識しにくいものとなっている。したがって、遊技者は、遊技回の終了に際し、メイン表示部34ではなく図柄表示装置36の表示画面Gを確認することによって、大当たり発生に当選したか否か等を判断することになるので、表示画面Gへの注目度を高めることができる。

【0171】

ステップS509では、MPU42は、変動終了コマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS509にて設定した変動終了コマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、遊技回制御処理を終了する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される変動終了コマンドに基づいて、その遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置5は、変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【0172】

<遊技状態移行処理>

図15は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、MPU42は、図15に示すように、ステップS801～S814を実行する。

ステップS801では、MPU42は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS801にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップS802以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS801にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS811以降の処理を実行する。

【0173】

まず、ステップS801において、MPU42にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップS802以降の処理）について説明する。

ステップS802では、MPU42は、メイン表示部34の変動表示が終了したか否かを判定する。MPU42は、ステップS802にてメイン表示部34の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS802にてメイン表示部34の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップS803において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、MPU42は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

10

【0174】

MPU42は、ステップS803にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、RAM44に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップS804以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS803にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【0175】

ステップS804では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

20

MPU42は、ステップS804にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS805において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられた開閉カウンタSOCに「2」をセットする。この開閉カウンタSOCは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置27の大入賞口271を開閉する総回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

【0176】

これに対して、MPU42は、ステップS804にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS806において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

30

【0177】

MPU42は、ステップS806にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップS807において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられたラウンドカウンタRCに「2」をセットする。また、MPU42は、ステップS806にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」または「最有利結果」であると判定した場合には、ステップS808において、ラウンドカウンタRCに「15」をセットする。このラウンドカウンタRCは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

【0178】

40

ここで、パチンコ機1は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機1は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【0179】

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

開閉数規定モードは、予め定められた総回数的大入賞口271の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口271に入賞したことを条件として終了す

50

る。ここで、大入賞口 271 の開閉の総回数は、開閉カウンタ SOC にセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【0180】

なお、パチンコ機 1 は、1 回のラウンド遊技につき、1 回の大入賞口 271 の開閉を実行する。また、1 回のラウンド遊技は、以下の 2 つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機 1 は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、以下の 2 つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定する。

(1) 予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること

10

(2) 大入賞口 271 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【0181】

ステップ S805、ステップ S807、およびステップ S808 のいずれかの処理を実行した後、MPU42 は、ステップ S809 において、RAM44 の各種カウンタエリア 441 に設けられたタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間（待機期間）として「1000」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は 2 sec となる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることなく任意である。

【0182】

20

このように、MPU42 は、ステップ S803 において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

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

【0183】

30

ステップ S810 では、MPU42 は、オープニングコマンドを設定する。その後、MPU42 は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。MPU42 は、通常処理のステップ S301 において、ステップ S810 にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、MPU42 から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【0184】

次に、ステップ S801 において、MPU42 にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップ S811 以降の処理）について説明する。

40

ステップ S811 では、MPU42 は、大入賞口開閉処理を実行する。

【0185】

図 16 は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開閉処理では、MPU42 は、図 16 に示すように、ステップ S901～S924 を実行する。

ステップ S901 では、MPU42 は、大入賞口 271 が開放中であるか否かを判定する。

MPU42 は、ステップ S901 にて大入賞口 271 が開放中でないと判定した場合には、ステップ S902 以降の処理を実行する。

50

これに対して、MPU 42は、ステップS 901にて大入賞口271が開放中であると判定した場合には、ステップS 906以降の処理を実行する。

【0186】

まず、ステップS 901において、MPU 42にて大入賞口271が開放中でないと判定された場合の処理（ステップS 902以降の処理）について説明する。

ステップS 902では、MPU 42は、開閉カウンタSOCの値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU 42は、ステップS 902にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の双方が「0」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【0187】

これに対して、MPU 42は、ステップS 902にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の少なくともいずれか一方が「0」以下ではないと判定した場合には、ステップS 903において、タイマカウンタTの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU 42は、ステップS 903にてタイマカウンタTの値が「0」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

【0188】

これに対して、MPU 42は、ステップS 903にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS 904において、大入賞口開放処理を実行する。

以下、ステップS 904の大入賞口開放処理について詳細に説明する。

【0189】

図17は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。

大入賞口開放処理では、MPU 42は、図17に示すように、ステップS 1001～S 1007を実行する。

ステップS 1001では、MPU 42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【0190】

MPU 42は、ステップS 1001にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS 1002において、RAM 44の各種カウンタエリア441に設けられた入賞カウンタPCに「8」をセットし、ステップS 1003において、タイマカウンタTに「85」をセットする。前述したように、タイマカウンタTは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、タイマカウンタTにセットされた時間は0.17secとなる。

【0191】

これに対して、MPU 42は、ステップS 1001にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップS 1004において、入賞カウンタPCに「8」をセットし、ステップS 1005において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【0192】

MPU 42は、ステップS 1005にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップS 1003において、タイマカウンタTに「85」をセットする。

これに対して、MPU 42は、ステップS 1005にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップS 1006において、タイマカウンタTに「15000」をセットする。前述したように、タイマカウンタTは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、タイマカウンタTにセットされた時間は30secとなる。

【0193】

ステップS 1003またはステップS 1006の処理を実行した後、MPU 42は、ス

10

20

30

40

50

テップ S 1 0 0 7 において、大入賞口 2 7 1 の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、MPU 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行することによって、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定する。その後、MPU 4 2 は、大入賞口開放処理を終了する。

【0194】

なお、ステップ S 1 0 0 2 またはステップ S 1 0 0 4 にて入賞カウンタ PC にセットされた値は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本参考形態では、MPU 4 2 は、ステップ S 1 0 0 1 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、および「特別外れ結果」でないと判定した場合に同一の値（本参考形態では「8」）を入賞カウンタ PC にセットしているが、互いに異なる値を入賞カウンタ PC にセットしてもよい。

10

【0195】

また、ステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、MPU 4 2 は、前述したように、タイマカウンタ T に「85」または「15000」をセットすることによって、長さの異なる2種類の上限継続時間を設定している。具体的には、MPU 4 2 は、上限継続時間を 30 sec に設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い 0.17 sec に設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。

【0196】

ここで、パチンコ機 1 は、前述したように、0.6 sec の周期で遊技球発射機構 4 9 のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる。また、MPU 4 2 は、前述したように、入賞カウンタ PC に「8」をセットすることによって、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限を 8 個に設定している。

20

したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である 8 個の遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは容易である。

これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口 2 7 1 への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては 1 個程度の遊技球を大入賞口 2 7 1 に入賞させることは可能である。

30

【0197】

大入賞口開閉処理の説明に戻り、図 1 6 を参照してステップ S 9 0 5 以降の処理について説明する。

MPU 4 2 は、ステップ S 9 0 4 の大入賞口開放処理を実行した後、ステップ S 9 0 5 において、開放コマンドを設定する。また、MPU 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 0 5 にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、MPU 4 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 5 は、MPU 4 2 から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0198】

40

次に、ステップ S 9 0 1 において、MPU 4 2 にて大入賞口 2 7 1 が開放中であると判定された場合の処理（ステップ S 9 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 6 では、MPU 4 2 は、タイマカウンタ T の値が「0」以下であるか否かを判定する。すなわち、MPU 4 2 は、大入賞口開放処理のステップ S 1 0 0 3 またはステップ S 1 0 0 6 にてタイマカウンタ T にセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【0199】

MPU 4 2 は、ステップ S 9 0 6 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップ S 9 0 7 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 9 0 6 にてタイマカウンタ T の値が「0」以

50

下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 8 以降の処理を実行する。

【0200】

まず、ステップ S 9 0 6 において、MPU 4 2 にてタイマカウンタ T の値が「0」以下でないと判定された場合の処理（ステップ S 9 0 7 以降の処理）について説明する。

ステップ S 9 0 7 では、MPU 4 2 は、大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口 2 7 1 に対応した検知センサ 3 0 4 の検知結果に基づいて実行される。

【0201】

MPU 4 2 は、ステップ S 9 0 7 にて大入賞口 2 7 1 への入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 9 0 7 にて大入賞口 2 7 1 への入賞が発生したと判定した場合には、ステップ S 9 0 8 において、入賞カウンタ PC の値に 1 を減算して更新する。

【0202】

ステップ S 9 0 9 では、MPU 4 2 は、入賞カウンタ PC の値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU 4 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ PC の値が「0」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 9 0 9 にて入賞カウンタ PC の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S 9 1 0 において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、MPU 4 2 は、可変入賞駆動部 2 7 3 の駆動制御を実行することによって、開閉扉 2 7 2 を閉鎖状態に設定する。

【0203】

ステップ S 9 1 1 では、MPU 4 2 は、閉鎖コマンドを設定する。MPU 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 9 1 1 にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、MPU 4 2 から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉 2 7 2 を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0204】

ステップ S 9 1 2 では、MPU 4 2 は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU 4 2 は、ステップ S 9 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップ S 9 2 3 以降の処理を実行する。

【0205】

これに対して、MPU 4 2 は、ステップ S 9 1 2 にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップ S 9 1 3 以降の処理を実行する。

ステップ S 9 1 3 では、MPU 4 2 は、ラウンドカウンタ RC の値に 1 を減算して更新する。

【0206】

ステップ S 9 1 4 では、MPU 4 2 は、ラウンドカウンタ RC の値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU 4 2 は、ステップ S 9 1 4 にてラウンドカウンタ RC の値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップ S 9 1 5 において、タイマカウンタ T の値に「500」をセットする。その後、MPU 4 2 は、大入賞口開閉処理を終了する。

【0207】

ここで、ステップ S 9 1 5 にてタイマカウンタ T にセットされた値は、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本参考形態では、開放待機時間は 1 s e c である。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。

【0208】

これに対して、MPU42は、ステップS914にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS916以降の処理を実行する。

ステップS916では、MPU42は、タイマカウンタTにエンディング用の待機時間（待機期間）として「2000」をセットする。このタイマカウンタTにセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に1を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は4secとなる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【0209】

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

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

【0210】

ステップS917では、MPU42は、エンディングコマンドを設定する。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS917にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。

【0211】

次に、ステップS906において、MPU42にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定された場合の処理（ステップS918以降の処理）について説明する。

ステップS918では、MPU42は、前述したステップS910と同様に閉鎖実行処理を実行する。

ステップS919では、MPU42は、前述したステップS911と同様に閉鎖コマンドを設定する。

【0212】

ステップS920では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS920にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS921以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS920にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS923以降の処理を実行する。

【0213】

まず、ステップS920において、MPU42にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップS921以降の処理）について説明する。

ステップS921では、MPU42は、ラウンドカウンタRCの値に1を減算して更新する。

【0214】

ステップS922では、MPU42は、ラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS922にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下でないと判定した場合には、前述したステップS915以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS922にてラウンドカウンタRCの値が「0」以下であると判定した場合には、前述したS916以降の処理を実行する。

10

20

30

40

50

【0215】

次に、ステップS912またはステップS920において、MPU42にて当否結果が「特別外れ結果」と判定された場合の処理（ステップS923以降の処理）について説明する。

ステップS923では、MPU42は、開閉カウンタSOCの値に1を減算して更新する。

【0216】

ステップS924では、MPU42は、開閉カウンタSOCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS924にて開閉カウンタSOCの値が「0」以下でないと判定した場合には、前述したステップS915以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS924にて開閉カウンタSOCの値が「0」以下であると判定した場合には、前述したS916以降の処理を実行する。

【0217】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図15を参照してステップS812以降の処理について説明する。

MPU42は、ステップS811の大入賞口開閉処理を実行した後、ステップS812において、開閉カウンタSOCの値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

【0218】

MPU42は、ステップS812にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の少なくともいずれか一方が「0」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS812にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の双方が「0」以下であると判定した場合には、ステップS813において、タイマカウンタTの値が「0」以下であるか否かを判定する。

【0219】

MPU42は、ステップS813にてタイマカウンタTの値が「0」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS813にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS814において、RAM44に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、MPU42は、遊技状態移行処理を終了する。

以下、開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【0220】

図18は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。

開閉実行モード終了時の移行処理では、MPU42は、図18に示すように、ステップS1101～S1112を実行する。

ステップS1101では、MPU42は、振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」とあるか否かを判定する。

【0221】

MPU42は、ステップS1101にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」とあると判定した場合には、ステップS1102以降の処理を実行する。

これに対して、MPU42は、ステップS1101にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」とでない判定した場合には、ステップS1105以降の処理を実行する。

【0222】

まず、ステップS1101において、MPU42にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」とあると判定された場合の処理（ステップS1102以降の処理）について説明する。

10

20

30

40

50

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 2 は、高頻度サポートフラグを R A M 4 4 にセットする。M P U 4 2 は、R A M 4 4 に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、M P U 4 2 は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 1 1 0 3 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された回数制限フラグをクリアする。

ここで、高頻度サポートモードは、R A M 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合には、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【 0 2 2 4 】

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 2 は、高確率モードフラグを R A M 4 4 にセットする。M P U 4 2 は、R A M 4 4 に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、M P U 4 2 は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、M P U 4 2 は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【 0 2 2 5 】

なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、M P U 4 2 は、振分結果に応じて R A M 4 4 にセットしたフラグ（低確結果フラグ、非明示少ラウンド高確結果フラグ、明示少ラウンド高確結果フラグ、および最有利結果フラグ）や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した変動開始処理のステップ S 7 0 1 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。

【 0 2 2 6 】

次に、ステップ S 1 1 0 1 において、M P U 4 2 にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップ S 1 1 0 5 以降の処理）について説明する。

ステップ S 1 1 0 5 では、M P U 4 2 は、振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。

【 0 2 2 7 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 5 にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップ S 1 1 0 6 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 5 にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップ S 1 1 0 8 以降の処理を実行する。

【 0 2 2 8 】

まず、ステップ S 1 1 0 5 において、M P U 4 2 にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップ S 1 1 0 6 以降の処理）について説明する。

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【 0 2 2 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 6 にて R A M 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされていると判定した場合には、前述したステップ S 1 1 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 6 にて R A M 4 4 に高頻度サポートフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 1 1 0 7 において、高確率モードフラグを R A M 4 4 にセットする。M P U 4 2 は、R A M 4 4 に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、M P U 4 2 は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、M P U 4 2 は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0230】

次に、ステップS1105において、MPU42にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップS1108以降の処理）について説明する。

ステップS1108では、MPU42は、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。

【0231】

MPU42は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合（当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合）には、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS1108にて振分結果が「低確結果」であると判定した場合には、ステップS1109以降の処理を実行する。

【0232】

ステップS1109では、MPU42は、高確率モードフラグをクリアする。これによって、MPU42は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「低確結果」以外になるまで継続する。

【0233】

ステップS1110では、MPU42は、高頻度サポートフラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、MPU42は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。

ステップS1111では、MPU42は、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられた遊技回数カウンタの値に「100」をセットする。

ステップS1112では、MPU42は、回数制限フラグをRAM44にセットする。MPU42は、RAM44に既に回数制限フラグがセットされている場合には、これを維持する。その後、MPU42は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0234】

ここで、高頻度サポートモードは、RAM44に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である100回の遊技回を消化するまで継続する。MPU42は、100回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、MPU42は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

なお、MPU42は、これらの処理を通常処理のステップS306において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【0235】

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

【0236】

また、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0237】

これに対して、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、低頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび低頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【0238】

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

10

【0239】

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

【0240】

20

<音声発光制御装置の電氣的構成>

図19は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置5は、図19に示すように、音声発光制御基板51と、この音声発光制御基板51に実装されたMPU52と、このMPU52を構成しているROM53およびRAM54とを備えている。ここで、MPU52は、ROM53およびRAM54の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【0241】

ROM53は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

30

RAM54は、ROM53に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM54は、コマンドリスト格納エリア541や、各種カウンタエリア542や、サブ側保留情報格納エリア543などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【0242】

MPU52は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU52の入力ポートは、前述したように、主制御装置4に接続されている。MPU52の出力ポートは、各種ランプ部124、371～373と、スピーカ部125と、表示制御装置6とに接続されている。

40

MPU52は、主制御装置4から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部124、371～373や、スピーカ部125の駆動制御を実行する。

また、MPU52は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置6に送信する。なお、音声発光制御装置5は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置6と電氣的に接続されている。

【0243】

図20は、サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図である。

サブ側保留情報格納エリア543は、図20に示すように、第1サブ側保留エリアSRaと、第2サブ側保留エリアSRbと、実行エリアSAEとを備えている。

50

【0244】

第1サブ側取得情報記憶手段として設けられた第1サブ側保留エリアSRaは、第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアを備えている。各エリアSRa1～SRa4は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【0245】

MPU52は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第1保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアSRa1～SRa4に時系列的に格納していく。具体的には、MPU52は、MPU42から送信された第1保留発生コマンドを受信した場合に、第1エリアSRa1→第2エリアSRa2→第3エリアSRa3→第4エリアSRa4の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【0246】

このように、第1サブ側保留エリアSRaは、4つの記憶エリアを備えているので、第1保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大4個まで保留されるようになっている。また、第1サブ側保留エリアSRaは、各エリアSRa1～SRa4に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【0247】

第2サブ側取得情報記憶手段として設けられた第2サブ側保留エリアSRbは、第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアを備えている。各エリアSRb1～SRb4は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【0248】

MPU52は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第2保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアSRb1～SRb4に時系列的に格納していく。具体的には、MPU52は、MPU42から送信された第2保留発生コマンドを受信した場合に、第1エリアSRb1→第2エリアSRb2→第3エリアSRb3→第4エリアSRb4の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【0249】

このように、第2サブ側保留エリアSRbは、4つの記憶エリアを備えているので、第2保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大4個まで保留されるようになっている。また、第2サブ側保留エリアSRbは、各エリアSRb1～SRb4に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【0250】

実行エリアSAEは、図柄表示装置36の変動表示を開始する際に、第1サブ側保留エリアSRa、または第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を移動させるためのエリアである。

【0251】

<表示制御装置の電氣的構成>

図21は、表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

表示制御装置6は、図21に示すように、表示制御基板61と、MPU62と、このMPU62を構成しているプログラムROM63およびワークRAM64と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)65と、キャラクタROM66と、ビデオRAM67とを備えている。ここで、MPU62は、プログラムROM63およびワークRAM64の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、MPU62、VDP65、キャラクタROM66、およびビデオRAM67は、表示制御基板61に実装されている。

10

20

30

40

50

【0252】

M P U 6 2 は、音声発光制御装置 5 から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行って V D P 6 5 の制御を実行する。具体的には、M P U 6 2 は、V D P 6 5 に対するコマンドを生成することによって V D P 6 5 の制御を実行する。

【0253】

プログラム R O M 6 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ワーク R A M 6 4 は、プログラム R O M 6 3 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。

【0254】

V D P 6 5 は、図柄表示装置 3 6 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P 6 5 は、I C チップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。この V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データをビデオ R A M 6 7 に記憶させる。

【0255】

キャラクタ R O M 6 6 は、図柄表示装置 3 6 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとして機能する。このキャラクタ R O M 6 6 は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等を保持している。

ビデオ R A M 6 7 は、図柄表示装置 3 6 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、図柄表示装置 3 6 の表示内容は、このビデオ R A M 6 7 の内容を書き替えることによって変更される。

【0256】

このビデオ R A M 6 7 は、展開用バッファ 6 8 と、フレームバッファ 6 9 とを備えている。

V D P 6 5 は、前述したように、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に 1 フレーム分の描画データを作成する。なお、1 フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置 3 6 の表示画面 G における画像が更新される構成において、1 の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

【0257】

ここで、フレームバッファ 6 9 は、複数のフレーム領域 6 9 1, 6 9 2 を備えている。具体的には、フレームバッファ 6 9 は、第 1 フレーム領域 6 9 1 と、第 2 フレーム領域 6 9 2 とを備えている。

【0258】

各フレーム領域 6 9 1, 6 9 2 は、1 フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各フレーム領域 6 9 1, 6 9 2 は、表示画面 G のドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、R（赤）、G（緑）、B（青）のそれぞれについて、256 色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、R G B 各色に 1 バイト（8 ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも 3 バイトの記憶容量を有している。

【0259】

VDP65は、一方のフレーム領域（例えば第1フレーム領域691）に作成された描画データを用いて図柄表示装置36への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第2フレーム領域692）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ69は、ダブルバッファ方式を採用している。

【0260】

また、VDP65は、第1フレーム領域691または第2フレーム領域692に作成された描画データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。より詳細には、VDP65は、出力対象のフレーム領域691、692に描画データを転送させる。VDP65は、この描画データを図柄表示装置36の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、VDP65は、この階調データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。

【0261】

<音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について>

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

音声発光制御装置5のMPU52は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、MPU52は、図22に示すように、ステップS2001～S2006を定期的に（例えば、2msec周期で）実行する。

【0262】

ステップS2001では、MPU52は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、MPU52は、MPU42からコマンドを受信した場合に、そのコマンドをRAM54に格納する。具体的には、RAM54は、MPU42から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、MPU52は、MPU42から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、MPU52は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

【0263】

ステップS2002では、MPU52は、MPU42から送信されたコマンドに基づいて保留決定処理を実行する。保留決定処理では、MPU52は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを決定する。この保留決定処理については後に詳細に説明する。

ステップS2003では、MPU52は、MPU42から送信されたコマンドに基づいて演出決定処理を実行する。演出決定処理では、MPU52は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。

ステップS2004では、MPU52は、ステップS2002の保留決定処理およびステップS2003の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、MPU52は、各種ランプ部124、371～373の発光制御を実行し、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0264】

ステップS2005では、MPU52は、MPU42から送信されたデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、MPU52は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、30sec）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、MPU52は、各種ランプ部124の発光制御を実行し、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0265】

ステップS2006では、ステップS2002の保留決定処理およびステップS2003の演出決定処理で設定したコマンドを表示制御装置6に送信するためのコマンド送信処

理を実行する。このコマンド送信処理では、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541にコマンドリストとして格納された各種コマンドを表示制御装置6に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを表示制御装置6に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを表示制御装置6に送信する。その後、MPU52は、タイマ割込み処理を終了する。

【0266】

＜音声発光制御装置にて実行される保留決定処理について＞

図23は、保留決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを実行するために保留決定処理を実行する。この保留決定処理では、MPU52は、図23に示すように、ステップS2101～S2104を実行する。

10

【0267】

ステップS2101では、MPU52は、MPU42から送信された保留発生コマンド（第1保留発生コマンドまたは第2保留発生コマンド）を受信しているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2101にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2103以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2101にて保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2102において、保留発生処理を実行する。この保留発生処理では、MPU52は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア543にサブ側保留情報を格納する。この保留発生処理については後に詳細に説明する。

20

【0268】

MPU52は、ステップS2102の処理を実行した後、またはステップS2101にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2103以降の処理を実行する。

ステップS2103では、MPU52は、MPU42から送信された保留シフト時コマンド（第1シフト時コマンドまたは第2シフト時コマンド）を受信しているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2103にて保留シフト時コマンドを受信していないと判定した場合には、保留決定処理を終了する。

30

これに対して、MPU52は、ステップS2103にて保留シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2104において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、MPU52は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア543に格納されたサブ側保留情報のシフトを実行する。この保留シフト処理については後に詳細に説明する。その後、MPU52は、保留発生処理を終了する。

【0269】

＜保留発生処理＞

図24は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

40

保留発生処理では、MPU52は、図24に示すように、ステップS2201～S2209を実行する。具体的には、MPU52は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア543にサブ側保留情報を格納する。

【0270】

ステップS2201では、MPU52は、MPU42から送信された第1保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2201にて第1保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2202において、第1サブ側保留エリアSRaに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第1サブ側始動保留記憶数SRaNとして第1サブ側保留エリアSRaにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU52は、ス

50

ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

【0271】

これに対して、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 1 にて第 1 保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 2 0 3 において、第 2 サブ側保留エリア SRb に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 サブ側始動保留記憶数 SRbN として第 2 サブ側保留エリア SRb における所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 以降の処理を実行する。

【0272】

ステップ S 2 2 0 2 またはステップ S 2 2 0 3 の処理を実行した後、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 4 において、そのサブ側始動保留記憶数 SN（SRaN または SRbN）の値に 1 を加算して更新する。

【0273】

ステップ S 2 2 0 5 では、MPU 5 2 は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、MPU 5 2 は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、MPU 5 2 は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、RAM 5 4 の各種カウンタエリア 5 4 2 に設けられている。

【0274】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。

【0275】

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後、0 に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、RAM 5 4 の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、MPU 5 2 は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、MPU 5 2 は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM 5 3 に記憶されている。

【0276】

ステップ S 2 2 0 6 では、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 5 にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、MPU 5 2 は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU 5 2 は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【0277】

具体的には、MPU 5 2 は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 SN と対応する記憶エリアに格納する。

【0278】

例えば、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 SRaN を

10

20

30

40

50

セットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に予告保留情報を格納する。

【0279】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に予告保留情報を格納する。

【0280】

これに対して、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップS2208において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、MPU52は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0281】

具体的には、MPU52は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

【0282】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に通常保留情報を格納する。

【0283】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に通常保留情報を格納する。

【0284】

ステップS2207の予告保留発生処理、またはステップS2208の通常保留発生処理を実行した後、MPU52は、ステップS2209において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0285】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基

10

20

30

40

50

づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置 36 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 63 から読み出す。そして、MPU 62 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 65 に対してコマンドを出力する。VDP 65 は、MPU 62 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ ROM 66 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面 G に表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【0286】

<保留シフト処理>

図 25 は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、前述したように、保留決定処理のステップ S2104 において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、MPU 52 は、図 25 に示すように、ステップ S2301～S2308 を実行する。具体的には、MPU 52 は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトする。

【0287】

ステップ S2301 では、MPU 52 は、MPU 42 から送信された第 1 シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU 52 は、ステップ S2301 にて第 1 シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S2302～S2304 の第 1 サブ側保留エリア SRa のデータ設定処理を実行し、ステップ S2301 にて第 1 シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S2305～S2307 の第 2 サブ側保留エリア SRb のデータ設定処理を実行する。

【0288】

まず、ステップ S2302～S2304 の第 1 サブ側保留エリア SRa のデータ設定処理について説明する。

ステップ S2302 では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 1 サブ側始動保留記憶数 SRaN の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S2303 では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 1 エリア SRa1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア SAE に移動する。

ステップ S2304 では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア SRa の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア SRa1～SRa4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア SRa1 側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU 52 は、第 2 エリア SRa2 のサブ側保留情報を第 1 エリア SRa1 にシフトし、第 3 エリア SRa3 のサブ側保留情報を第 2 エリア SRa2 にシフトし、第 4 エリア SRa4 のサブ側保留情報を第 3 エリア SRa3 にシフトする。

【0289】

次に、ステップ S2305～S2307 の第 2 サブ側保留エリア SRb のデータ設定処理について説明する。

ステップ S2305 では、MPU 52 は、第 2 サブ側保留エリア SRb の第 2 サブ側始動保留記憶数 SRbN の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S2306 では、MPU 52 は、第 2 サブ側保留エリア SRb の第 1 エリア SRb1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア SAE に移動する。

ステップ S2307 では、MPU 52 は、第 2 サブ側保留エリア SRb の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア SRb1～SRb4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア SRb1 側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU 52 は、第 2 エリア SRb2 の

10

20

30

40

50

サブ側保留情報を第1エリアSRb1にシフトし、第3エリアSRb3のサブ側保留情報を第2エリアSRb2にシフトし、第4エリアSRb4のサブ側保留情報を第3エリアSRb3にシフトする。

【0290】

ステップS2304またはステップS2307の処理を実行した後、MPU52は、ステップS2308において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

10

【0291】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面Gに表示させて実行する。

20

【0292】

図26は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄および通常保留絵柄を示す図である。

MPU62は、図26に示すように、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられた台座B11～B14と、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられた台座B21～B24と、実行エリアSAEに対応して台座B11、B21の間に設けられた実行用台座ABとを表示画面Gに表示する。

30

【0293】

なお、第1保留ランプ部371は、左側から右側に向かって第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座B11～B14は、右側から左側に向かって第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、第2保留ランプ部372は、左側から右側に向かって第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座B21～B24は、左側から右側に向かって第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。

40

【0294】

台座B11～B14、台座B21～B24、および実行用台座ABは、その上に予告保留絵柄または通常保留絵柄を載置することによって、予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B11～B14の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト

50

時コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B11～B14の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0295】

また、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21～B24の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21～B24の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

10

【0296】

さらに、MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアSAEに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ABの上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアSAEに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ABの上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0297】

20

ここで、図26の例では、MPU62は、台座B11、B12の上に通常保留絵柄を載置し、台座B13の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座ABの上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、MPU62は、台座B21の上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、MPU62は、台座B14、B22～B24の上に絵柄を載置していない。

なお、本参考形態では、通常保留および予告保留の絵柄は、互いに異なっているが、同一としてもよい。また、本参考形態では、MPU62は、台座B11～B14、台座B21～B24、および実行用台座ABを表示画面Gに表示していたが、各台座を表示画面Gに表示しなくてもよい。

【0298】

30

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図27は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、MPU52は、図27に示すように、ステップS2401～S2413を実行する。

【0299】

ステップS2401では、MPU52は、MPU42から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2401にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2409以降の処理を実行する。

40

これに対して、MPU52は、ステップS2401にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2402において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であるか否かを判定する。

【0300】

MPU52は、ステップS2402にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」とであると判定した場合には、ステップS2403において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、MPU52は、遊技結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」とであると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表

50

示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

【0301】

これに対して、MPU52は、ステップS2402にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップS2404において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2404にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップS2405において、共通の図柄決定処理を実行する。この共通の図柄決定処理では、MPU52は、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「3・4・1」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

【0302】

これに対して、MPU52は、ステップS2404にて遊技結果が「通常外れ結果」であると判定した場合には、ステップS2406において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【0303】

MPU52は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

これに対して、MPU52は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

【0304】

ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理を実行した後、MPU52は、ステップS2407において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407では、MPU52は、予告表示が発生させるか否かの抽選も実行する。

【0305】

また、MPU52は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0306】

ステップS2408では、MPU52は、変動開始コマンドと、ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0307】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドおよび停

10

20

30

40

50

止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置 36 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 63 から読み出す。そして、MPU 62 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 65 に対してコマンドを出力する。VDP 65 は、MPU 62 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ ROM 66 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、変動表示を開始した後、MPU 52 にて決定された停止結果を有効ライン L 上に最終的に停止表示させる。

10

【0308】

MPU 52 は、ステップ S 2408 の処理を実行した後、またはステップ S 2401 にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2409 以降の処理を実行する。

ステップ S 2409 では、MPU 52 は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。

【0309】

MPU 52 は、ステップ S 2409 にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2413 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 52 は、ステップ S 2409 にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2410 において、オープニングコマンドの内容に基づいて、遊技結果の種類を判定する。

20

【0310】

ステップ S 2411 では、MPU 52 は、ステップ S 2410 にて判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。開閉実行モード用の演出の決定処理では、MPU 52 は、ステップ S 2410 にて遊技結果が「特別外れ結果」または「非明示少ラウンド高確結果」とであると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 A を選択する。また、MPU 52 は、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」とであると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 B を選択する。また、MPU 52 は、遊技結果が「最有利結果」とであると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 C または演出 D を選択する。また、MPU 52 は、遊技結果が「低確結果」とであると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出 D を選択する。

30

なお、演出 A および演出 B の継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口 271 の開閉を短時間態様で 2 回実行する場合の時間と対応している。また、演出 C および演出 D の継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口 271 の開閉を長時間態様で 15 回実行する場合の時間と対応している。

【0311】

また、MPU 52 は、演出 A ～ 演出 D の選択結果に基づいて、前述したステップ S 2004 の演出実行処理において、表示ランプ部 124 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 125 の音声制御を実行する。

40

【0312】

ステップ S 2412 では、MPU 52 は、ステップ S 2411 にて選択した開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用コマンドを設定する。そして、MPU 52 は、RAM 54 のコマンドリスト格納エリア 541 に格納されたコマンドリストに開閉実行モード用コマンドを記憶する。この開閉実行モード用コマンドは、前述したステップ S 2006 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【0313】

表示制御装置 6 の MPU 62 は、MPU 52 から送信された開閉実行モード用コマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を図柄表示装置 36 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 63 から読み出す。そして、MPU 62 は、予め定められた画像

50

更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 65 に対してコマンドを出力する。VDP 65 は、MPU 62 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ ROM 66 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、音声発光制御装置 5 の MPU 52 にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

【0314】

MPU 52 は、ステップ S 2412 の処理を実行した後、またはステップ S 2409 にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2413 以降の処理を実行する。

ステップ S 2413 では、MPU 52 は、その他の処理を実行する。その他の処理では、MPU 52 は、例えば、MPU 42 から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、MPU 52 は、演出決定処理を終了する。

【0315】

＜遊技結果と遊技状態等との関係について＞

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

図 28 は、遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。具体的には、図 28 は、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図であり、遊技結果を列方向に並べ、遊技状態等を行方向に並べている。

パチンコ機 1 は、図 28 に示すように、「通常外れ結果」を除く遊技結果として、「大当たり当選」および「特別外れ結果」の当否結果と、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「低確結果」の振分結果とを有している。

【0316】

ここで、「特別外れ結果」は、図 28 の表 2 列目に示すように、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（図中記号×）に選択される遊技結果である。また、振分結果は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合（図中記号○）に選択される遊技結果である。

以下、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係について説明する。なお、本参考形態では、パチンコ機 1 は、遊技結果と、遊技状態等との関係を以下のように設定しているが、遊技結果と、遊技状態等との組み合わせ、遊技結果の内容、および遊技状態等の内容については任意である。

【0317】

「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口 271 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「特別外れ結果」では、当否抽選モードは移行しない。

「非明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 271 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「非明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。

このように、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モードの種類は異なるが、大入賞口 271 の開閉が短時間態様で 2 回実行される点においては共通している。

【0318】

また、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出 A となる。さらに、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは移行しない。また、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置 36 は、高確率モードで

あることを明示する画像を表示画面 G に表示しない。

【0319】

したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」のいずれであるかを把握することはできない。換言すれば、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」となって高確率モードに移行した場合であっても、図柄表示装置 36 は、開閉実行モード終了後の遊技回では、当否抽選モードは移行していないかのごとく偽装を施す。

このため、遊技者は、当否抽選モードが高確率モードに移行したか否かの予測を楽しむながら遊技を行うことができる。

【0320】

10

「明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、2 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 271 の開閉は、短時間態様で 2 回実行される。また、「明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出 B となる。また、「明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。さらに、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置 36 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示する。

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

20

【0321】

「最有利結果」および「低確結果」では、開閉実行モードは、15 回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口 271 の開閉は、長時間態様で 15 回実行される。

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

30

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

【0322】

したがって、遊技者は、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなつて、開閉実行モード用の演出が演出 C となった場合には、遊技結果が「最有利結果」であることを把握することができる。しかしながら、遊技者は、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「最有利結果」および「低確結果」のいずれであるかを把握することはできない。

40

【0323】

そして、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出 D であれば、図柄表示装置 36 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示しない。

【0324】

具体的には、図柄表示装置 36 は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示することなく、高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、100 回）に達した場合には低頻度サポートモードに移行することを報知する画像を表示画面 G に表示する。換言すれば、振分抽選において「最有利結果」となった場合であつて

50

も、図柄表示装置 36 は、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出 D であれば、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく偽装を施す。

【0325】

そして、振分結果が「最有利結果」であった場合には、図柄表示装置 36 は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、100 回の遊技回を消化した後に高確率モードであることを明示する画像を表示画面 G に表示する。換言すれば、図柄表示装置 36 は、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく施していた偽装を解除する。

【0326】

〔参考形態の変形例〕

なお、本発明の参考形態は、前記参考形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲の変形、改良等を含むものである。

(1) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、1 回のラウンド遊技につき、1 回の大入賞口 271 の開閉を実行していた。これに対して、パチンコ機 1 は、1 回のラウンド遊技につき、複数回の大入賞口 271 の開閉を実行してもよい。

(2) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること、または大入賞口 271 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、上限個数は、上限継続時間に応じて変動するようにしてもよく、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定するための条件は任意である。

【0327】

(3) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、大入賞口 271 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数である 8 個に達することによって、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 1 は、上限個数を 8 個以外の任意の個数に設定してもよい。また、例えば、パチンコ機 1 は、振分結果に応じて上限個数を相違させて設定してもよい。さらに、例えば、パチンコ機 1 は、1 回の開閉実行モード中におけるラウンドごとに上限個数を相違させて設定してもよい。

【0328】

(4) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、大入賞口 271 への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 1 は、遊技球が入球したことを契機として開閉扉 272 を閉鎖状態に設定する終了契機口を備え、予め定められた時間が経過することによって、この終了契機口への入球を可能とするように構成されていてもよい。

(5) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過することによって、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 1 は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、大入賞口 271 への入賞が発生したときから予め定められた時間が経過することによって、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定してもよい。

【0329】

(6) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機 1 は、開閉扉 272 を開放状態に設定した後、開閉扉 272 を再び閉鎖状態に設定することなく、次のラウンド遊技に移行するようにしてもよい。

(7) 本参考形態では、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも短く設定されていた。これに対して、例えば、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期以上の時間であって、遊技球の発射周期の n 倍（ $n = 1, 2, 3$ のいずれか）以下の時間に設定されていてもよい。

【0330】

(8) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、2 種類の開閉実行モードを有していた。具体的には、パチンコ機 1 は、短時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を 2 回実行する開閉実行モードと、長時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を 15 回実行する開閉実行モードとを有していた。これに対して、パチンコ機 1 は、上限継続時間の態様や、ラウンド遊技の実行回数について、これらとは相違する開閉実行モードを有していてもよい。また、パチンコ機 1 は、上限継続時間の態様を相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成に代えて、半開や全開といったように開閉扉 272 の開放の度合いを相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成としてもよい。さらに、上限継続時間の態様は、遊技者からは同一の態様に見えるものの正確な上限継続時間は相違するように設定してもよい。

10

【0331】

(9) 本参考形態では、遊技結果と、開閉実行モード用の演出とは、1 対 1 で対応するように予め設定されていた。これに対して、例えば、開閉実行モード用の演出は、遊技結果に対応させることなく、複数種類の演出からランダムに選択して設定するようにしてもよく、複数種類の演出から抽選などによって選択して設定し、その選択率を遊技結果に応じて相違させるようにしてもよい。

【0332】

(10) 本参考形態では、MPU 52 は、遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定し、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一であった。これに対して、MPU 52 は、停止結果に係る情報をランダムに決定し、いずれの遊技結果であるかを遊技者に把握しにくいようにしてもよい。

20

【0333】

(11) 本参考形態では、MPU 42 は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタ C1 を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタ C2 を使用していた。これに対して、MPU 42 は、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり乱数カウンタ C1 を使用してもよい。この場合には、大当たり種別カウンタ C2 は、RAM 44 の各種カウンタエリア 441 に設けられていなくてもよい。

【0334】

(12) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、「特別外れ結果」と、「通常外れ結果」との 2 種類の外れ結果を有し、MPU 42 は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルと、保留球格納エリア 442 に格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行していた。換言すれば、MPU 42 は、大当たり乱数カウンタ C1 の値を使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行していた。これに対して、MPU 42 は、「特別外れ結果」に係る抽選を実行するために RAM 44 の各種カウンタエリア 441 に設けられた大当たり乱数カウンタ C1 とは異なる新たなカウンタを使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行してもよい。

30

【0335】

(13) 本参考形態では、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は 2 個であり、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は 1 個であった。換言すれば、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも高くなるように設定されていた。これに対して、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも低くなるように設定されていてもよく、低確率モードおよび高確率モードで同一となるように設定されていてもよい。また、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードおよび高確率モードの少なくともいずれかで 0 となるように設定されていてもよい。

40

【0336】

50

(14) 本参考形態では、パチンコ機1は、当否抽選モードおよびサポートモードを設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出していたが、これら以外の遊技状態を設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。また、例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行させるか否かによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。さらに、例えば、パチンコ機1は、開閉実行モードの終了後に高確率モードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。

10

【0337】

(15) 本参考形態では、パチンコ機1は、上作動口25に係る保留情報を第1結果表示部用保留エリアRaに格納し、下作動口26に係る保留情報を第2結果表示部用保留エリアRbに格納することによって、上作動口25に係る保留情報と、下作動口26に係る保留情報とを別々に格納していた。これに対して、パチンコ機1は、上作動口25に係る保留情報と、下作動口26に係る保留情報とを一緒に格納してもよい。

(16) 本参考形態では、MPU42は、上作動口25に係る保留情報があるか否かに関わらず下作動口26に係る保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定していた。これに対して、MPU42は、上作動口25に係る保留情報と、下作動口26に係る保留情報とを、それぞれの保留情報の入賞順に遊技回の消化用に設定してもよい。

20

【0338】

(17) 本参考形態では、主制御装置4は、音声発光制御装置5にコマンドを送信し、音声発光制御装置5は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置6に送信することによって、表示制御装置6の制御を実行していた。これに対して、主制御装置4は、表示制御装置6にコマンドを送信し、表示制御装置6は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを音声発光制御装置5に送信することによって、音声発光制御装置5の制御を実行してもよい。なお、主制御装置4から音声発光制御装置5に送信されるコマンドや、音声発光制御装置5から表示制御装置6に送信されるコマンドは、本参考形態に記載したコマンドに限らず任意である。

30

(18) 本参考形態では、パチンコ機1は、主制御装置4と、音声発光制御装置5と、表示制御装置6とを別々の制御装置として備えていた。これに対して、例えば、音声発光制御装置5と、表示制御装置6とを同一の制御装置として備えていてもよく、音声発光制御装置5および表示制御装置6の少なくともいずれかの制御装置を主制御装置4と同一の制御装置として備えていてもよい。

【0339】

(19) 本参考形態では、図柄表示装置36は、上作動口25または下作動口26への入賞に基づいて、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Gにおいて遊技回用の演出を実行していた。これに対して、遊技回用の演出は、本参考形態に記載した演出に限らず任意である。例えば、パチンコ機1は、遊技盤2に設けられた可動式の装飾部材と、図柄表示装置36とを組み合わせることで動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。また、例えば、パチンコ機1は、遊技盤2に設けられた発光手段と、図柄表示装置36とを組み合わせることで動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。さらに、例えば、パチンコ機1は、これらの装飾部材および発光手段と、図柄表示装置36とを組み合わせることで動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。

40

【0340】

(20) 本参考形態では、パチンコ機1は、上作動口25または下作動口26への入賞に基づいて、内部抽選(当否抽選および振分抽選)を実行し、その後、メイン表示部34および図柄表示装置36は、変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として

50

、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 3 4 および図柄表示装置 3 6 は、内部抽選を実行する前に変動表示を開始し、その変動表示の停止結果として、変動表示を開始した後に行われた内部抽選の結果を表示してもよい。この場合には、変動表示を開始した後、その変動表示を停止する前に、内部抽選を実行するとともに、停止結果等の設定を実行すればよい。

【0341】

(21) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、メイン表示部 3 4 を備え、メイン表示部 3 4 は、絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部 3 4 は、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果に関わらず同一の停止結果を表示してもよく、ランダムに停止結果を表示することによって、内部抽選の結果を識別できないようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機 1 は、メイン表示部 3 4 を備えていなくてもよい。

10

【0342】

(22) 本参考形態では、図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への入賞に基づいて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行していた。これに対して、図柄表示装置 3 6 は、内部抽選の結果を明示する図柄（絵柄）を表示することによって、表示画面 G において遊技回用の演出を実行してもよい。

【0343】

20

例えば、図柄表示装置 3 6 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を表示する領域よりも狭い領域および各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を表示する領域の周縁の領域の少なくともいずれかに所定の領域を設定し、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄の変動表示を停止する際に、この所定の領域に内部抽選の結果を明示する図柄を表示してもよい。この所定の領域に表示する図柄は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄の変動表示中には、変動表示を実行していてもよく、非表示となっていてよい。

【0344】

ここで、所定の領域に表示する図柄は、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様を採用してもよく、これらの組み合わせを採用してもよい。また、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様ではなくても、相互に類似する図柄や、その組み合わせを採用することによって、遊技者にとって識別しにくいようにしてもよい。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、遊技回の終了に際してメイン表示部 3 4 を目視することなく、図柄表示装置 3 6 を目視することによって、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機 1 に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

30

【0345】

(23) 本参考形態では、パチンコ機 1 は、単独で動作するように構成されていたが、携帯電話機などの外部機器と連動させることによって、情報を送受信するように構成されていてもよい。例えば、遊技者が遊技機に設けられたボタン等を操作することによって、光学コードを出力することができるよう遊技機を構成するとともに、この光学コードの情報を携帯電話等に設けられたカメラにて撮像して読み取り、ウェブサイトアクセスすることによって、遊技機を構成してもよい。また、遊技者がウェブサイトアクセスすることによって発行されたパスワードを遊技機に設けられたボタン等を操作して遊技機に入力することによって、ウェブサーバーの情報を受信できるように遊技機を構成してもよい。

40

【0346】

(24) 本参考形態では、本発明の遊技機としてパチンコ機 1 を例示して説明していた。これに対して、本発明の遊技機は、パチンコ機 1 とは異なる他のタイプのパチンコ機であってもよく、例えば、本発明の遊技機は、特定の領域に遊技球が入球すると、電動役物を所定の回数だけ開放させるパチンコ機や、特定の領域に遊技球が入球すると、大当たりの

50

権利を発生させるパチンコ機などであってもよい。また、本発明の遊技機は、アレンジボール機や、雀球等の他のタイプの遊技機であってもよい。

【0347】

〔参考形態A〕

以下、本発明の参考形態Aを図面に基づいて説明する。

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

【0348】

＜表示制御装置の電氣的構成＞

図29は、本発明の参考形態Aに係る表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

表示制御装置6は、図29に示すように、表示制御基板61と、MPU62と、このMPU62を構成しているプログラムROM63およびワークRAM64と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)65と、キャラクタROM66と、ビデオRAM67とを備えている。ここで、MPU62は、プログラムROM63およびワークRAM64の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、MPU62、VDP65、キャラクタROM66、およびビデオRAM67は、表示制御基板61に実装されている。

【0349】

MPU62は、音声発光制御装置5から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行ってVDP65の制御を実行する。具体的には、MPU62は、VDP65に対するコマンドを生成することによってVDP65の制御を実行する。

【0350】

プログラムROM63は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ワークRAM64は、プログラムROM63に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。

【0351】

VDP65は、図柄表示装置36に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP65は、ICチップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。このVDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM67に記憶させる。

【0352】

キャラクタROM66は、図柄表示装置36に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとして機能する。このキャラクタROM66は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等を保持している。

ビデオRAM67は、図柄表示装置36に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、図柄表示装置36の表示内容は、このビデオRAM67の内容を書き替えることによって変更される。

【0353】

このビデオRAM67は、展開用バッファ68と、フレームバッファ69とを備えている。

VDP65は、前述したように、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ6

10

20

30

40

50

8に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に1フレーム分の描画データを作成する。なお、1フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置36の表示画面Gにおける画像が更新される構成において、1の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

【0354】

ここで、フレームバッファ69は、複数のフレーム領域691A、692Aを備えている。具体的には、フレームバッファ69は、第1フレーム領域691Aと、第2フレーム領域692Aとを備えている。

【0355】

第1フレーム領域691Aは、第1レイヤ691A1と、この第1レイヤ691A1よりも優先度の低い第2レイヤ691A2と、この第2レイヤ691A2よりも優先度の低い第3レイヤ691A3とを備え、各レイヤ691A1～691A3を優先度の順に重ね合わせることにによって、1フレーム分の描画データを記憶している。

第2フレーム領域692は、第1レイヤ692A1と、この第1レイヤ692A1よりも優先度の低い第2レイヤ692A2と、この第2レイヤ692A2よりも優先度の低い第3レイヤ692A3とを備え、各レイヤ692A1～692A3を優先度の順に重ね合わせることにによって、1フレーム分の描画データを記憶している。

なお、以下の説明では、第1レイヤ691A1、692A1は、単に第1レイヤL1とも称し、第2レイヤ691A2、692A2は、単に第2レイヤL2とも称し、第3レイヤ691A3、692A3は、単に第3レイヤL3とも称する。

【0356】

したがって、各レイヤL1～L3は、1フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各レイヤL1～L3は、表示画面Gのドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、R（赤）、G（緑）、B（青）のそれぞれについて、256色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、RGB各色に1バイト（8ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも3バイトの記憶容量を有している。

【0357】

VDP65は、一方のフレーム領域（例えば第1フレーム領域691）に作成された描画データを用いて図柄表示装置36への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第2フレーム領域692）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ69は、ダブルバッファ方式を採用している。

【0358】

また、VDP65は、第1フレーム領域691または第2フレーム領域692に作成された描画データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。より詳細には、VDP65は、出力対象のフレーム領域691、692に描画データを転送させる。VDP65は、この描画データを図柄表示装置36の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、VDP65は、この階調データに基づいて、表示画面Gの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置36に出力する。

【0359】

本参考形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理および演出パターンの決定処理は、前記参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理および演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【0360】

< 保留発生処理 >

図 30 は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、MPU52 は、前記参考形態と略同様に、ステップ S2201～S2209 を実行する。具体的には、MPU52 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア 543 にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、MPU52 は、図 30 に示すように、ステップ S2204 の処理を実行した後、ステップ S2210A～S2212A の処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【0361】

ステップ S2201 では、MPU52 は、MPU42 から送信された第 1 保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

10

MPU52 は、ステップ S2201 にて第 1 保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S2202 において、第 1 サブ側保留エリア SRa に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 1 サブ側始動保留記憶数 SRaN として第 1 サブ側保留エリア SRa における所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU52 は、ステップ S2204 以降の処理を実行する。

【0362】

これに対して、MPU52 は、ステップ S2201 にて第 1 保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S2203 において、第 2 サブ側保留エリア SRb に記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第 2 サブ側始動保留記憶数 SRbN として第 2 サブ側保留エリア SRb における所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU52 は、ステップ S2204 以降の処理を実行する。

20

【0363】

ステップ S2202 またはステップ S2203 の処理を実行した後、MPU52 は、ステップ S2204 において、そのサブ側始動保留記憶数 SN（SRaN または SRbN）の値に 1 を加算して更新する。

【0364】

ステップ S2210A では、MPU52 は、保留発生コマンドの内容に基づいて、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるか否かを判定する。

MPU52 は、ステップ S2210A にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードでないと判定した場合（現在のサポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合）には、ステップ S2205 以降の処理を実行する。

30

これに対して、MPU52 は、ステップ S2210A にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合には、ステップ S2211A 以降の処理を実行する。

【0365】

まず、ステップ S2210A において、MPU52 にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードでないと判定された場合の処理（ステップ S2205 以降の処理）について説明する。

ステップ S2205 では、MPU52 は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、MPU52 は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

40

具体的には、MPU52 は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、RAM54 の各種カウンタエリア 542 に設けられている。

【0366】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は

50

省略する。

【0367】

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後、0に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、RAM54の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、MPU52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、MPU52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM53に記憶されている。

10

【0368】

ステップS2206では、MPU52は、ステップS2205にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、MPU52は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

20

【0369】

具体的には、MPU52は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

【0370】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に予告保留情報を格納する。

30

【0371】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に予告保留情報を格納する。

40

【0372】

これに対して、MPU52は、ステップS2207にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップS2209において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、MPU52は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0373】

50

具体的には、MPU52は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

【0374】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に通常保留情報を格納する。

10

【0375】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に通常保留情報を格納する。

【0376】

20

次に、ステップS2210Aにおいて、MPU52にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードであると判定された場合の処理（ステップS2211A以降の処理）について説明する。

ステップS2211Aでは、MPU52は、MPU42から送信された第2保留発生コマンドを受信していたか否か（ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットしたか否か）を判定する。

【0377】

MPU52は、ステップS2211Aにて第2保留発生コマンドを受信していなかったと判定した場合には、前述したステップS2205以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2211Aにて第2保留発生コマンドを受信していたと判定した場合には、ステップS2212Aにおいて、特殊保留発生処理を実行する。この特殊保留発生処理では、MPU52は、特殊保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この特殊保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

30

【0378】

具体的には、MPU52は、特殊保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

【0379】

40

ここで、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットしているので、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに特殊保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRb4に特殊保留情報を格納する。

【0380】

このように、MPU52は、特殊保留情報をサブ側保留情報として第2保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアSRb1～SRb4に時系列的に格納していく。なお、各エ

50

リアSRb1～SRb4は、特殊保留を発生させるための特殊保留情報を格納可能な記憶容量に設定されている。

【0381】

ステップS2207の予告保留発生処理、ステップS2208の通常保留発生処理、またはステップS2212Aの特殊保留発生処理を実行した後、MPU52は、ステップS2209において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0382】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、予告保留絵柄、通常保留絵柄、または特殊保留絵柄を表示画面Gに表示させて予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を遊技者に報知する。

【0383】

なお、表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを表示画面Gに表示させて実行する。

【0384】

図31は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図である。

MPU62は、図31に示すように、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられた台座B11～B14と、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられた台座B21～B24と、実行エリアSAEに対応して台座B11、B21の間に設けられた実行用台座ABとを表示画面Gに表示する。

【0385】

なお、第1保留ランプ部371は、左側から右側に向かって第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座B11～B14は、右側から左側に向かって第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1～第4エリアSRa4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、第2保留ランプ部372は、左側から右側に向かって第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座B21～B24は、左側から右側に向かって第2サブ側保留エ

リアSRbの第1エリアSRb1～第4エリアSRb4の4つの記憶エリアに対応して設けられている。

【0386】

台座B11～B14、台座B21～B24、および実行用台座ABは、その上に予告保留絵柄、通常保留絵柄、または特殊保留絵柄を載置することによって、予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B11～B14の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

10

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B11～B14の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【0387】

また、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21～B24の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21～B24の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

20

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21～B24の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。

【0388】

さらに、MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアSAEに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ABの上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

30

MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアSAEに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ABの上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアSAEに特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ABの上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。

【0389】

ここで、図31の例では、MPU62は、台座B11、B12の上に通常保留絵柄を載置し、台座B13の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座ABの上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、MPU62は、台座B21の上に特殊保留絵柄を載置している。換言すれば、この例では、サポートモードは、低頻度サポートモードとなっている。また、この例では、MPU62は、台座B14、B22～B24の上に絵柄を載置していない。

40

なお、本参考形態では、通常保留、予告保留、および特殊保留の絵柄は、互いに異なっているが、いずれか2つの絵柄を同一としてもよく、全ての絵柄を同一としてもよい。また、本参考形態では、MPU62は、台座B11～B14、台座B21～B24、および実行用台座ABを表示画面Gに表示していたが、各台座を表示画面Gに表示しなくてもよい。

【0390】

50

<音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について>

図32は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、MPU52は、前記参考形態と略同様に、ステップS2401～S2413を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、図32に示すように、ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理を実行した後、ステップS2407Aの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【0391】

ステップS2407Aでは、MPU52は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407Aでは、MPU52は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【0392】

また、MPU52は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【0393】

図33は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、図33に示すように、ステップS3001～S3011を実行する。

【0394】

ステップS3001では、保留シフト処理にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定する。

【0395】

MPU52は、ステップS3001にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップS3002において、特殊保留演出決定処理を実行する。この特殊保留演出決定処理では、MPU52は、特殊保留の消化用の演出を決定する。また、MPU52は、この特殊保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【0396】

ステップS3003では、MPU52は、特殊保留演出コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに特殊保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される特殊保留演出コマンドに含まれている。この特殊保留演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0397】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データ

10

20

30

40

50

を展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、特殊保留の消化用の演出を表示画面Gに表示させて実行する。

【0398】

これに対して、MPU52は、ステップS3001にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップS3004において、特殊保留演出終了コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに特殊保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される特殊保留演出終了コマンドに含まれている。この特殊保留演出終了コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

10

【0399】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ69の第2レイヤL2に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

なお、本参考形態では、MPU52は、ステップS3001にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップS3004において、常に特殊保留演出終了コマンドを設定し、MPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ69の第2レイヤL2に作成されていた描画データをクリアしていた。これに対して、MPU52は、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データが作成されていた場合にのみ特殊保留演出終了コマンドを設定するようにしてもよい。

20

【0400】

ステップS3005では、MPU52は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS3005にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS3006において、予告保留演出決定処理を実行する。この予告保留演出決定処理では、MPU52は、予告保留の消化用の演出（先読み演出）を決定する。また、MPU52は、この予告保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

30

【0401】

ステップS3007では、MPU52は、予告保留演出コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに予告保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される予告保留演出コマンドに含まれている。この予告保留演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

40

【0402】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69の第3レイヤL3に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、予告保留の消

50

化用の演出を表示画面 G に表示させて実行する。

【0403】

図 3 4 は、先読み演出の流れを示す図である。

具体的には、MPU 6 2 は、図 3 4 に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP 6 5 は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

10

【0404】

先読み演出は、表示画面 G の右上位置を飛行開始位置として中央位置に向かって天使のキャラクタを飛行させた後（図 3 4（A）参照）、その位置から左上位置に向かって天使のキャラクタを飛行させる（図 3 4（B）参照）。その後、先読み演出は、表示画面 G の左上位置（図 3 4（B）の位置）から右上位置に向かって天使のキャラクタを飛行させることによって（図 3 4（C）参照）、天使のキャラクタを飛行開始位置に戻すようになっている。そして、先読み演出は、図 3 4（A）～（C）に示すように、再び天使のキャラクタを飛行させることによって、天使のキャラクタを無限にループさせて飛行させるようになっている。ここで、本参考形態では、先読み演出の 1 回のループにかかる時間は 1 0 s e c となっている。

20

【0405】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図 3 3 を参照してステップ S 3 0 0 8 以降の処理について説明する。

ステップ S 3 0 0 8 では、MPU 5 2 は、表示継続時間の累積処理を実行する。この表示継続時間の累積処理では、MPU 5 2 は、ステップ S 3 0 0 6 の予告保留演出決定処理を実行する都度、変動用コマンドの内容に基づいて、表示継続時間の累積時間を算出し、その累積時間を RAM 5 4 に記憶させる。換言すれば、表示継続時間の累積時間は、先読み演出の開始から終了までにかかった時間を示している。ここで、前述した予告保留演出コマンドは、表示継続時間の累積時間に係る情報を含んでいる。したがって、MPU 6 2 は、表示継続時間の累積時間に係る情報を MPU 5 2 から受信することによって、天使のキャラクタを飛行させる際の起点と、その後の動きを把握することができるようになっている。なお、表示継続時間の累積時間の初期値は「0」であり、この時の天使のキャラクタの起点は、飛行開始位置となっている。

30

【0406】

これに対して、MPU 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 9 において、予告保留演出終了コマンドを設定する。そして、MPU 5 2 は、RAM 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに予告保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、RAM 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される予告保留演出終了コマンドに含まれている。この予告保留演出終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

40

【0407】

表示制御装置 6 の MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【0408】

ステップ S 3 0 1 0 では、MPU 5 2 は、表示継続時間の累積リセット処理を実行する。この表示継続時間の累積リセット処理では、MPU 5 2 は、RAM 5 4 に記憶された表示継続時間の累積時間に「0」を代入してリセットする。

【0409】

50

ステップ S 3 0 0 3 の処理を実行した後、ステップ S 3 0 0 8 の処理を実行した後、またはステップ S 3 0 1 0 の処理を実行した後、MP U 5 2 は、ステップ S 3 0 1 1 において、その他の処理を実行する。その後、MP U 5 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。その他の処理では、MP U 5 2 は、ROM 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MP U 5 2 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 3 0 1 1 では、MP U 5 2 は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【0410】

＜先読み演出の発生と、その後の流れについて＞

10

図 3 5 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図 3 5 (A) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 3 5 (B) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 3 5 (C) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 3 5 (D) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

なお、この例では、MP U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が記憶されていると特定し、実行エリア S A E に通常保留情報が記憶されていると特定している。

【0411】

20

MP U 6 2 は、図 3 5 (A) に示すように、MP U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MP U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 5 の例では、MP U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0412】

その後、MP U 6 2 は、MP U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

30

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 3 5 (B) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【0413】

また、MP U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 3 5 の例では、MP U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納している。

40

MP U 6 2 は、MP U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MP U 6 2 は、MP U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 3 5 (B) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に予告保留絵柄を表示している。

【0414】

50

なお、図 3 5 の例では、M P U 6 2 は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 6 5 は、図 3 5 (C) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成していない。また、図 3 5 の例では、M P U 6 2 は、予告保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 6 5 は、図 3 5 (D) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成していない。

【 0 4 1 5 】

図 3 6 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図 3 6 (A) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 3 6 (B) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 3 6 (C) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 3 6 (D) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

【 0 4 1 6 】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 6 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 3 6 (B) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【 0 4 1 7 】

M P U 6 2 は、図 3 6 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 6 の例では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 0 4 1 8 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 3 6 (B) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【 0 4 1 9 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 3 0 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 6 (A) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表

10

20

30

40

50

示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図36の例では、実行用台座A Bの上、および台座B 1 1の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図36の例では、台座B 1 2の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP 65は、図36（D）に示すように、フレームバッファ69の第3レイヤL 3に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに先読み演出を表示している。

【0420】

また、図36の例では、MPU 62は、第1サブ側保留エリアSR aの第3エリアSR a 3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、1回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は「0」となっている。したがって、MPU 62は、図36（A）、（D）に示すように、表示画面Gの右上位置を飛行開始位置として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【0421】

なお、図36の例では、MPU 62は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、VDP 65は、図36（C）に示すように、フレームバッファ69の第2レイヤL 2に描画データを作成していない。

【0422】

<先読み演出の発生後、通常保留を消化する場合の流れについて>

図37は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図37（A）は、図柄表示装置36の表示画面Gを示す図である。また、図37（B）は、フレームバッファ69の第1レイヤL 1を示す図であり、図37（C）は、フレームバッファ69の第2レイヤL 2を示す図であり、図37（D）は、フレームバッファ69の第3レイヤL 3を示す図である。

【0423】

MPU 62は、MPU 52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU 62は、図37（A）に示すように、MPU 52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B 1 1の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座A Bの上にシフトして載置し、台座B 1 2の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B 1 1の上にシフトして載置する。ここで、VDP 65は、図37（B）に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL 1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【0424】

MPU 62は、図37（A）に示すように、MPU 52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z 1～Z 3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 62は、各図柄列Z 1～Z 3の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図37の例では、MPU 62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSA Eに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0425】

その後、MPU 62は、MPU 52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本参考形態では、VDP 65は、図37（B）に示すように、フレームバッファ

10

20

30

40

50

69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに複数の図柄列Z1～Z3を表示している。

【0426】

また、MPU52は、ステップS3005にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS3005にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS3006において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップS3007において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図37(A)に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図37の例では、実行用台座ABの上に載置されている通常保留絵柄に係る保留)に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留(図37の例では、台座B11の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP65は、図37(D)に示すように、フレームバッファ69の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに先読み演出を表示している。

【0427】

また、図37の例では、MPU62は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回の遊技回の表示継続時間と同じ時間となっている。したがって、MPU62は、図37(A)，(D)に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【0428】

ここで、表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ69の第3レイヤL3に作成されていた描画データ(予告保留の消化用の演出に係る描画データ)をクリアする。換言すれば、図37の例では、MPU62は、次回の遊技回において、MPU52から予告保留演出終了コマンドを受信することになるので、この予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ69の第3レイヤL3に作成されていた描画データ(予告保留の消化用の演出に係る描画データ)をクリアする。

【0429】

なお、図37の例では、MPU62は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、VDP65は、図37(C)に示すように、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データを作成していない。

【0430】

<先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて>

図38は、第1サブ側保留エリアの第3エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、1回目の保留シフト処理を実行し、その後、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図38は、図36に示す状態となった後、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図38(A)は、図柄表示装置36の表示画面Gを示す図である。また、図38(B)は、フレームバッファ69の第1レイヤL1を示す図であり、図38(C)は、フレームバッファ69の第2レイヤL2を示す図であり、図38(D)は、フレームバッファ69の第3レイヤL3を示す図である。

【0431】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 8 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 3 8 (B) に示すように、フレイムバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

10

【0432】

M P U 6 2 は、図 3 8 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 3 8 の例では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【0433】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 3 8 (B) に示すように、フレイムバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【0434】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 3 0 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

30

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 3 8 (A) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 3 8 の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 (図 3 8 の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 6 5 は、図 3 8 (D) に示すように、フレイムバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

40

【0435】

また、図 3 8 の例では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定された後、1 回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は「0」となっている。したがって、M P U 6 2 は、図 3 8 (A) , (D) に示すように、表示画面 G の右上位置を飛行開始位置として天使のキャラクタを飛行させることになる。

50

【0436】

また、MPU52は、ステップS2211Aにて第2保留発生コマンドを受信していたと判定した場合には、ステップS2212Aにおいて、特殊保留発生処理を実行し、特殊保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図38の例では、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に特殊保留情報を格納している。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、特殊保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて特殊保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B21の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。ここで、VDP65は、図38(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに特殊保留絵柄を表示している。

【0437】

なお、図38の例では、MPU62は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、VDP65は、図38(C)に示すように、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データを作成していない。

【0438】

図39は、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図39(A)は、図柄表示装置36の表示画面Gを示す図である。また、図39(B)は、フレームバッファ69の第1レイヤL1を示す図であり、図39(C)は、フレームバッファ69の第2レイヤL2を示す図であり、図39(D)は、フレームバッファ69の第3レイヤL3を示す図である。

【0439】

MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図39(A)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B21の上に載置されていた特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。ここで、VDP65は、図39(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに通常保留絵柄、予告保留絵柄、および特殊保留絵柄を表示している。

【0440】

MPU62は、図39(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図39の例では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された特殊保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0441】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

なお、本参考形態では、VDP65は、図39(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画

10

20

30

40

50

面 G に複数の図柄列 Z 1 ～ Z 3 を表示している。

【0442】

また、MPU 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 3 0 0 1 にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 2 において、特殊保留演出決定処理を実行し、ステップ S 3 0 0 3 において、特殊保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 3 9 (A) に示すように、図柄表示装置 3 6 に「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面 G の上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面 G の中央に表示させることによって、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。ここで、VDP 6 5 は、図 3 9 (C) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に特殊保留の消化用の演出を表示している。

10

【0443】

また、VDP 6 5 は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に記憶させている。具体的には、VDP 6 5 は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 の背景を暗転させることによって、フレームバッファ 6 9 の第 3

20

【0444】

なお、図 3 9 の例では、MPU 6 2 は、予告保留の消化用の演出を実行していないので、VDP 6 5 は、図 3 9 (D) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成していない（天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている）。換言すれば、天使の位置は、前回の先読み演出の終了時における天使の位置にて静止した状態となっている。

【0445】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。その後の流れは、先読み演出の発生後、通常保留を消化する場合の流れと同様である（図 3 7 参照）。

30

【0446】

ここで、表示制御装置 6 の MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。結果として、フレームバッファ 6 9 の各レイヤ L 1 ～ L 3 は、図 3 7 と同様の状態となる。

なお、前述したように、天使の位置は、前回の先読み演出の終了時における天使の位置にて静止した状態となっているので、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアすることによって、遊技者に違和感を覚えさせることなく先読み演出を再開することができる。

40

【0447】

このように、本参考形態では、図柄表示装置 3 6 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段として機能する。また、本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、図柄表示装置 3 6 に演出を実行させる演出実行手段として機能する。

【0448】

50

また、本参考形態では、ステップS3006の予告保留演出決定処理は、上作動口25への遊技球の入球（第1の契機の成立）に基づいて、所定期間（表示継続時間の累積時間）にわたって図柄表示装置36に先読み演出（第1の演出）を実行させる第1演出手段として機能する。

また、本参考形態では、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、下作動口26への遊技球の入球（第1の契機とは異なる第2の契機の成立）に基づいて、所定期間中に図柄表示装置36に先読み演出と重複して先読み演出と異なる特殊保留の消化用の演出（第2の演出）を実行させる第2演出手段として機能する。

そして、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させている。

なお、本参考形態では、第1の演出を継続して実行するとは、第2の演出の終了後、第1の演出を動作させている状態に限らず、図柄表示装置36に表示されていれば、動作させていない状態（静止している状態）を含むものとする。

【0449】

これによれば、パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置36に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0450】

また、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を中断させ（天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている）、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を再開させている。

【0451】

これによれば、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を中断させ、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置36に先読み演出を再開させるので、先読み演出を実行させている状態であっても、先読み演出を中断させて特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を再開させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に先読み演出を確実に楽しませることができる。

【0452】

さらに、本参考形態では、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、先読み演出に係るデータをフレームバッファ69の第3レイヤL3（第1演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置36に先読み演出（第1の演出）を実行させ、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第3レイヤL3よりも優先度の高いフレームバッファ69の第2レイヤL2（第2演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出（第2の演出）を実行させる。

また、本参考形態では、フレームバッファ69は、第2レイヤL2および第3レイヤL3を含む複数のレイヤ（各レイヤL1～L3）を優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置36に画像を表示させる画像合成手段として機能する。

そして、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、フレームバッファ69の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第2レイヤL2に記憶させている。

【0453】

これによれば、フレームバッファ69は、第2レイヤL2および第3レイヤL3を含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせるによって、図柄表示装置36に画像を表示

10

20

30

40

50

させるので、予告保留演出決定処理にて上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づく先読み演出に係るデータを記憶させた第 3 レイヤ L 3 の上に、特殊保留演出決定処理にて下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出に係るデータを記憶させた第 2 レイヤ L 2 を重ね合わせることによって、図柄表示装置 3 6 に画像を表示させることができる。そして、特殊保留演出決定処理は、第 3 レイヤ L 3 に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータを第 2 レイヤ L 2 に記憶させるので、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出を上書きして実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、第 2 レイヤ L 2 に記憶させた特殊保留の消化用の演出に係るデータを消去することによって、ステップ S 3 0 0 6 の予告保留演出決定処理は、先読み演出を継続して実行させることができる。

10

【0454】

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 は、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリア S A E（実行領域）と、図柄表示装置 3 6 にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b（複数の保留領域）とを備えている。

【0455】

20

また、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、上作動口 2 5 または下作動口 2 6 への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップ S 2 0 0 2 の保留決定処理は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a（第 1 の保留領域）に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 2 の処理（第 1 保留格納手段）と、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a と異なる第 2 サブ側保留エリア S R b（第 2 の保留領域）に保留情報を記憶させるステップ S 2 2 0 3 の処理（第 2 保留格納手段）と、第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を実行エリア S A E に向かってシフトさせるステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。

30

そして、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【0456】

これによれば、保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることができる。

40

【0457】

なお、本参考形態では、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせているが、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせなくてもよく、例えば、第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を入球順に実行エリア S A E に向かってシフトさせてもよい。

【0458】

また、第 1 の演出は、先読み演出であるので、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させて

50

いる状態において、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることになる。本参考形態によれば、パチンコ機1は、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。本参考形態によれば、パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置36に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【0459】

なお、本参考形態では、第1の演出は、先読み演出であったが、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出であってもよい。

10

また、本参考形態では、第2の演出は、特殊保留の消化用の演出であったが、例えば、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、図柄表示装置36の表示画面Gに表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよい。また、第2の演出は、図柄表示装置36に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、第1の演出および第2の演出は、どのような演出であってもよく、第2の演出は、第1の演出と重複して実行される演出であればよい。ここで、本参考形態では、重複とは、第2の演出を実行することによって、第1の演出を視認できなくなる状態をいうものとする。

【0460】

20

また、本参考形態では、ステップS2102の保留発生処理は、サブ側保留情報格納エリア543に記憶された保留情報（サブ側保留情報）に基づいて、この保留情報に関連付けられた保留絵柄を図柄表示装置36に表示させる情報報知手段として機能する。

そして、ステップS2102の保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第2レイヤL2よりも優先度の高い第1レイヤL1（保留絵柄用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置36に保留絵柄を表示させている。

【0461】

これによれば、保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第2レイヤL2よりも優先度の高い第1レイヤL1に記憶させることによって、図柄表示装置36に保留絵柄を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置36に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく図柄表示装置36に保留絵柄を確実に表示させることができる。

30

【0462】

なお、本参考形態では、保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第2レイヤL2よりも優先度の高い第1レイヤL1に記憶させることによって、図柄表示装置36に保留絵柄を表示させていた。

これに対して、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第1演出用レイヤおよび第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させてもよい。

これによれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第1演出用レイヤおよび第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第1の演出および第2の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

40

【0463】

また、本参考形態では、第2演出手段は、ステップS3004にて特殊保留演出終了コマンドを設定することによって、図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させている。

これによれば、第2演出手段は、図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を一括し

50

て直ちに終了させるので、迅速に特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

【0464】

なお、本参考形態では、ステップS3006の予告保留演出決定処理は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、先読み演出（第1の演出）に係るデータをフレームバッファ69の第3レイヤL3（第1演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置36に先読み演出を実行させる第1演出手段として機能し、ステップS3002の特殊保留演出決定処理は、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる特殊保留の消化用の演出（第2の演出）に係るデータをフレームバッファ69の第3レイヤL3よりも優先度の高いフレームバッファ69の第2レイヤL2（第2演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置36に特殊保留の消化用の演出を実行させる第2演出手段として機能していた。

10

【0465】

これに対して、ステップS3006の予告保留演出決定処理およびステップS3002の特殊保留演出決定処理は、先読み演出（第1の演出）に係るデータおよび特殊保留の消化用の演出（第2の演出）に係るデータを同一のレイヤに記憶させることによって、図柄表示装置36に先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させてもよい。

また、ステップS3006の予告保留演出決定処理およびステップS3002の特殊保留演出決定処理は、同一の始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、図柄表示装置36に先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させてもよい。

【0466】

20

このように、第1演出手段および第2演出手段は、特定の契機の成立に基づいて、特定の演出に係るデータを特定演出用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に特定の演出を実行させる特定演出手段として機能していればよい。

そして、本参考形態では、ステップS2102の保留発生処理は、特定の演出とは異なる共通の画像（保留絵柄および各図柄列Z1～Z3）に係るデータを特定演出用レイヤ（第2レイヤL2および第3レイヤL3）よりも優先度の高い共通レイヤ（第1レイヤL1）に記憶させることによって、図柄表示装置36に共通の画像を表示させている。

【0467】

これによれば、ステップS2102の保留発生処理は、先読み演出および特殊保留の消化用の演出とは異なる共通の画像（保留絵柄および各図柄列Z1～Z3）に係るデータを特定演出用レイヤ（第2レイヤL2および第3レイヤL3）よりも優先度の高い共通レイヤ（第1レイヤL1）に記憶させることによって、図柄表示装置36に共通の画像を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置36に表示された共通の画像を上書きしてしまうことなく図柄表示装置36に共通の画像を確実に表示させることができる。

30

【0468】

また、本参考形態では、下作動口26への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照される第2振分テーブルは、上作動口25への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照される第1振分テーブルと比較して「最有利結果」に振り分けやすくなっている。換言すれば、下作動口26への遊技球の入賞に基づく特殊保留の消化用の演出（第2の演出）は、上作動口25への遊技球の入賞に基づく先読み演出（第1の演出）よりも遊技者にとって有用である。

40

【0469】

これによれば、特殊保留の消化用の演出は、先読み演出よりも遊技者にとって有用であるので、遊技者は、所定期間中に特殊保留の消化用の演出が実行されるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0470】

なお、本参考形態では、「最有利結果」に振り分けやすくなっていることによって、第

50

2の演出は、第1の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていたが、第2の演出は、第1の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていればよく、第1の演出および第2の演出は、どのような演出を採用してもよい。

例えば、第1始動入球手段への入球に基づく第1の遊技回と、第2始動入球手段への入球に基づく第2の遊技回とを並行して実行するように構成された遊技機において、第2の遊技回に当選した、または当選しそうな場合に、第1の遊技回にて実行中の第1の演出と重複して第2の遊技回にて第2の演出を実行することによって、第2の演出は、第1の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていなくてもよい。

また、例えば、スルーゲートへの入球に基づく電動役物開放抽選に係る電役遊技回を開閉実行モード中に実行するように構成された遊技機において、電役遊技回に当選した、または当選しそうな場合に、開閉実行モード中の第1の演出と重複して電役遊技回にて第2の演出を実行することによって、第2の演出は、第1の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていなくてもよい。

【0471】

また、本参考形態では、MPU62は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を実行していた。そして、MPU62は、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させる場合に、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を実行していた。換言すれば、先読み演出は、1種類の演出となっていた。

【0472】

これに対して、第1演出手段は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に複数の期待度を有する第1の演出を実行させるようにしてもよい。例えば、MPU62は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、低期待度の先読み演出を実行し、「熱」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、高期待度の先読み演出を実行してもよい。

【0473】

そして、所定期間にわたって変動表示手段に複数の期待度を有する第1の演出を実行させるようにした場合には、第1演出手段は、第2演出手段にて第2の演出を実行させている重複期間中に第1の演出の期待度を変更するようにしてもよい。例えば、MPU62は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を実行し、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させる場合に、「熱」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を実行してもよい。

【0474】

これによれば、パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置36に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留演出決定処理にて特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出の期待度を変更することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0475】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置36に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実

10

20

30

40

50

行させることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

(2) 予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 36 に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置 36 に先読み演出を中断させ、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 36 に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置 36 に先読み演出を再開させるので、先読み演出を実行させている状態であっても、先読み演出を中断させて特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を再開させることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に先読み演出を確実に楽しませることができる。

【0476】

(3) フレームバッファ 69 は、第 2 レイヤ L2 および第 3 レイヤ L3 を含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置 36 に画像を表示させるので、予告保留演出決定処理にて上作動口 25 への遊技球の入球に基づく先読み演出に係るデータを記憶させた第 3 レイヤ L3 の上に、特殊保留演出決定処理にて下作動口 26 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出に係るデータを記憶させた第 2 レイヤ L2 を重ね合わせることによって、図柄表示装置 36 に画像を表示させることができる。そして、特殊保留演出決定処理は、第 3 レイヤ L3 に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータを第 2 レイヤ L2 に記憶させるので、上作動口 25 への遊技球の入球に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 26 への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出を上書きして実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、第 2 レイヤ L2 に記憶させた特殊保留の消化用の演出に係るデータを消去することによって、ステップ S3006 の予告保留演出決定処理は、先読み演出を継続して実行させることができる。

【0477】

(4) 保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア SRb に記憶された保留情報を優先的に実行エリア SAE に向かってシフトさせるので、上作動口 25 への遊技球の入球に基づいて、第 1 サブ側保留エリア SRa に記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口 26 への遊技球の入球に基づいて、第 2 サブ側保留エリア SRb に記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることができる。

(5) パチンコ機 1 は、上作動口 25 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置 36 に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく遊技者に快適に遊技させることができる。

【0478】

(6) 保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第 2 レイヤ L2 よりも優先度の高い第 1 レイヤ L1 に記憶させることによって、図柄表示装置 36 に保留絵柄を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置 36 に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく図柄表示装置 36 に保留絵柄を確実に表示させることができる。

(7) 第 2 演出手段は、図柄表示装置 36 に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

【0479】

〔参考形態 B〕

以下、本発明の参考形態 B を図面に基づいて説明する。

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

前記参考形態 A では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 36 に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置 36 に先読み演出を中

10

20

30

40

50

断させ（天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている）、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 36 に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置 36 に先読み演出を再開させていた。

これに対して、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 36 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させる点で前記参考形態 A と異なる。

【0480】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 A とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態 A とは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

10

【0481】

図 40 は、本発明の参考形態 B に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU 52 は、前記参考形態 A と同様に、ステップ S 3001 ～ S 3011 を実行する。なお、本参考形態では、MPU 52 は、図 40 に示すように、ステップ S 3003 の処理を実行した後、ステップ S 3012 B の処理を実行する点で前記参考形態 A と異なる。

20

【0482】

ステップ S 3012 B では、MPU 52 は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

【0483】

MPU 52 は、ステップ S 3012 B にて予告保留情報であると判定した場合には、前述したステップ S 3006 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 52 は、ステップ S 3012 B にて予告保留情報でないと判定した場合には、前述したステップ S 3011 以降の処理を実行する。

このように、本参考形態では、サブ側保留エリアの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、MPU 52 は、特殊保留演出決定処理にて特殊保留の消化用の演出を実行させるとともに、予告保留演出決定処理にて先読み演出を実行する。

30

【0484】

<先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて>

図 41 は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図 41 は、前記参考形態 A における図 38 の状態となった後、特殊保留の消化用の演出を実行する場合を示す図である。具体的には、図 41 (A) は、図柄表示装置 36 の表示画面 G を示す図である。また、図 41 (B) は、フレームバッファ 69 の第 1 レイヤ L1 を示す図であり、図 41 (C) は、フレームバッファ 69 の第 2 レイヤ L2 を示す図であり、図 41 (D) は、フレームバッファ 69 の第 3 レイヤ L3 を示す図である。

40

【0485】

MPU 62 は、MPU 52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 62 は、図 41 (A) に示すように、MPU 52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 21 の上に載置されていた特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。ここで、VDP 65 は、図 41 (B) に示すように、フレームバッファ 69 の第 1 レイヤ L1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 36 の表示画面 G に通常保留絵柄、予告保留絵柄、お

50

よび特殊保留絵柄を表示している。

【0486】

MPU62は、図41(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図41の例では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された特殊保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0487】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

なお、本参考形態では、VDP65は、図41(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに複数の図柄列Z1～Z3を表示している。

【0488】

また、MPU52は、ステップS3001にて実行エリアSAEにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定し、ステップS3001にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップS3002において、特殊保留演出決定処理を実行し、

ステップS3003において、特殊保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図41(A)に示すように、図柄表示装置36に「リーチになればチャンス!」の文字を表示画面Gの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Gの中央に表示させることによって、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。ここで、VDP65は、図41(C)に示すように、フレームバッファ69の第2レイヤL2に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに特殊保留の消化用の演出を表示している。

【0489】

また、VDP65は、フレームバッファ69の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第2レイヤL2に記憶させている。具体的には、VDP65は、フレームバッファ69の第2レイヤL2の背景を暗転させることによって、フレームバッファ69の第3レイヤL3に記憶された先読み演出に係るデータを遊技者に視認できなくするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ69の第2レイヤL2に記憶させている。

【0490】

また、MPU52は、ステップS3012Bにてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS3012Bにて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS3006において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップS3007において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図41(D)に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Gの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置36に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留(図41の例では、実行用台座ABの上、および台座B11の上に載置されている通常保留絵柄に係る

10

20

30

40

50

保留)に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留(図41の例では、台座B12の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留)の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、VDP65は、図41(D)に示すように、フレームバッファ69の第3レイヤL3に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに先読み演出を表示している。

【0491】

また、図41の例では、MPU62は、第1サブ側保留エリアS Raの第3エリアS Ra3に予告保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回の遊技回の表示継続時間と同じ時間となっている。したがって、MPU62は、図41(D)に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【0492】

図42は、第2サブ側保留エリアの第1エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図42(A)は、図柄表示装置36の表示画面Gを示す図である。また、図42(B)は、フレームバッファ69の第1レイヤL1を示す図であり、図42(C)は、フレームバッファ69の第2レイヤL2を示す図であり、図42(D)は、フレームバッファ69の第3レイヤL3を示す図である。

【0493】

MPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図42(A)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。ここで、VDP65は、図42(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【0494】

MPU62は、図42(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本参考形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図42の例では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0495】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

なお、本参考形態では、VDP65は、図42(B)に示すように、フレームバッファ69の第1レイヤL1に描画データを作成することによって、図柄表示装置36の表示画面Gに複数の図柄列Z1~Z3を表示している。

【0496】

また、MPU52は、ステップS3005にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップS3005にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップS3006において、予告保留演出決定処

10

20

30

40

50

理を実行し、ステップ S 3 0 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 2 (A) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図 4 2 の例では、実行用台座 A B の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図 4 2 の例では、台座 B 1 1 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 6 5 は、図 4 2 (D) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

10

【 0 4 9 7 】

また、図 4 2 の例では、M P U 6 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定された後、3 回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回および前々回の遊技回の表示継続時間の合計と同じ時間となっている。したがって、M P U 6 2 は、図 4 2 (A) , (D) に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

20

【 0 4 9 8 】

ここで、表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。換言すれば、図 4 2 の例では、M P U 6 2 は、次の遊技回において、M P U 5 2 から予告保留演出終了コマンドを受信することになるので、この予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【 0 4 9 9 】

なお、図 4 2 の例では、M P U 6 2 は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、V D P 6 5 は、図 4 2 (C) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成していない。

30

【 0 5 0 0 】

このように、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させている。

【 0 5 0 1 】

これによれば、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させるので、特殊保留の消化用の演出に関わらず先読み演出を継続して実行させておくことができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に先読み演出の流れを楽しませることができる。

40

【 0 5 0 2 】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 A における (1) , (3) ~ (7) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(8) 予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させるので、特殊保留の消化用の演出に関わらず先読み演出を継続して実行させておくことができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に先読み演出の流れを楽しませることができる。

【 0 5 0 3 】

50

〔参考形態 C〕

以下、本発明の参考形態 C を図面に基づいて説明する。

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

【0504】

前記参考形態 A では、MPU 52 は、ステップ S 3001 にて実行エリア SAE にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3004 において、特殊保留演出終了コマンドを設定し、表示制御装置 6 の MPU 62 は、MPU 52 から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 69 の第 2 レイヤ L2 に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をク

10

リアしていた。これに対して、本参考形態では、MPU 52 は、ステップ S 3001 にて実行エリア SAE にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合であっても、サブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報である場合には、表示制御装置 6 の MPU 62 は、直ちにフレームバッファ 69 の第 2 レイヤ L2 に作成されていた描画データをクリアしない点で前記参考形態 A と異なる。

【0505】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 A とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態 A とは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容につ

20

【0506】

図 43 は、本発明の参考形態 C に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU 52 は、図 43 に示すように、ステップ S 3001 ～ S 3011 を実行する。

【0507】

ステップ S 3001 では、保留シフト処理にて実行エリア SAE にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定する。

30

【0508】

MPU 52 は、ステップ S 3001 にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3002 において、特殊保留演出決定処理を実行する。この特殊保留演出決定処理では、MPU 52 は、特殊保留の消化用の演出を決定する。また、MPU 52 は、この特殊保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2004 の演出実行処理において、表示ランプ部 124 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 125 の音声制御を実行する。

【0509】

ステップ S 3003 では、MPU 52 は、特殊保留演出コマンドを設定する。そして、MPU 52 は、RAM 54 のコマンドリスト格納エリア 541 に格納されたコマンドリストに特殊保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 543 に記憶されたサブ側保留情報は、RAM 54 のコマンドリスト格納エリア 541 に記憶される特殊保留演出コマンドに含まれている。この特殊保留演出コマンドは、前述したステップ S 2006 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

40

【0510】

表示制御装置 6 の MPU 62 は、MPU 52 から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置 36 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 63 から読み出す。そして、MPU 62 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V

50

D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、特殊保留の消化用の演出を表示画面 G に表示させて実行する。

【0511】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 1 にて実行エリア S A E にシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3 0 0 5 以降の処理を実行する。

ステップ S 3 0 0 5 では、M P U 5 2 は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

【0512】

M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行する。この予告保留演出決定処理では、M P U 5 2 は、予告保留の消化用の演出（先読み演出）を決定する。また、M P U 5 2 は、この予告保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

【0513】

ステップ S 3 0 0 7 では、M P U 5 2 は、予告保留演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに予告保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 に記憶されたサブ側保留情報は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される予告保留演出コマンドに含まれている。この予告保留演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【0514】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、予告保留の消化用の演出を表示画面 G に表示させて実行する。

【0515】

ステップ S 3 0 0 8 では、M P U 5 2 は、表示継続時間の累積処理を実行する。この表示継続時間の累積処理では、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 6 の予告保留演出決定処理を実行する都度、変動用コマンドの内容に基づいて、表示継続時間の累積時間を算出し、その累積時間を R A M 5 4 に記憶させる。換言すれば、表示継続時間の累積時間は、先読み演出の開始から終了までにかかった時間を示している。ここで、前述した予告保留演出コマンドは、表示継続時間の累積時間に係る情報を含んでいる。したがって、M P U 6 2 は、表示継続時間の累積時間に係る情報を M P U 5 2 から受信することによって、天使のキャラクタを飛行させる際の起点と、その後の動きを把握することができるようになっている。なお、表示継続時間の累積時間の初期値は「0」であり、この時の天使のキャラクタの起点は、飛行開始位置となっている。

【0516】

ステップ S 3 0 1 3 C では、M P U 5 2 は、特殊保留演出フェードアウトコマンドを設

10

20

30

40

50

定する。そして、MPU 52は、RAM 54のコマンドリスト格納エリア 541に格納されたコマンドリストに特殊保留演出フェードアウトコマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM 54のコマンドリスト格納エリア 541に記憶される特殊保留演出フェードアウトコマンドに含まれている。この特殊保留演出フェードアウトコマンドは、前述したステップ S 2006のコマンド送信処理において、表示制御装置 6に送信される。

【0517】

表示制御装置 6のMPU 62は、MPU 52から送信された特殊保留演出フェードアウトコマンドに基づいて、フレームバッファ 69の第2レイヤ L2に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）を図柄表示装置 36の表示画面 Gの中央から周縁に向かってフェードアウトするようにクリアする。

10

【0518】

これに対して、MPU 52は、ステップ S 3005にて予告保留情報でないと判定した場合には、ステップ S 3009において、予告保留演出終了コマンドを設定する。そして、MPU 52は、RAM 54のコマンドリスト格納エリア 541に格納されたコマンドリストに予告保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM 54のコマンドリスト格納エリア 541に記憶される予告保留演出終了コマンドに含まれている。この予告保留演出終了コマンドは、前述したステップ S 2006のコマンド送信処理において、表示制御装置 6に送信される。

【0519】

表示制御装置 6のMPU 62は、MPU 52から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 69の第3レイヤ L3に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

20

【0520】

ステップ S 3010では、MPU 52は、表示継続時間の累積リセット処理を実行する。この表示継続時間の累積リセット処理では、MPU 52は、RAM 54に記憶された表示継続時間の累積時間に「0」を代入してリセットする。

【0521】

ステップ S 3004Cでは、MPU 52は、特殊保留演出終了コマンドを設定する。そして、MPU 52は、RAM 54のコマンドリスト格納エリア 541に格納されたコマンドリストに特殊保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア 543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM 54のコマンドリスト格納エリア 541に記憶される特殊保留演出終了コマンドに含まれている。この特殊保留演出終了コマンドは、前述したステップ S 2006のコマンド送信処理において、表示制御装置 6に送信される。

30

【0522】

表示制御装置 6のMPU 62は、MPU 52から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ 69の第2レイヤ L2に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【0523】

ステップ S 3003の処理を実行した後、ステップ S 3013Cの処理を実行した後、またはステップ S 3004Cの処理を実行した後、MPU 52は、ステップ S 3011において、その他の処理を実行する。その後、MPU 52は、演出パターンの決定処理を終了する。その他の処理では、MPU 52は、ROM 53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU 52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップ S 3011では、MPU 52は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

40

【0524】

<先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて>

50

図 4 4 は、第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図 4 4 は、前記参考形態 A における図 3 9 の状態となった後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合を示す図である。具体的には、図 4 4 (A) は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G を示す図である。また、図 4 4 (B) は、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 を示す図であり、図 4 4 (C) は、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 を示す図であり、図 4 4 (D) は、フレームバッファ 6 9 の第 3 レイヤ L 3 を示す図である。

【0525】

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 4 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。ここで、V D P 6 5 は、図 4 4 (B) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【0526】

M P U 6 2 は、図 4 4 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本参考形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 4 4 の例では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【0527】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

なお、本参考形態では、V D P 6 5 は、図 4 4 (B) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 1 レイヤ L 1 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 を表示している。

【0528】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 0 6 において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップ S 3 0 0 7 において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 4 4 (A) に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面 G の全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 4 4 の例では、実行用台座 A B の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 (図 4 4 の例では、台座 B 1 1 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、V D P 6 5 は、図 4 4 (D) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 3 レ

10

20

30

40

50

イヤ L 3 に描画データを作成することによって、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に先読み演出を表示している。

【0529】

その後、MPU 5 2 は、ステップ S 3 0 0 5 にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップ S 3 0 1 3 C において、特殊保留演出フェードアウトコマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された特殊保留演出フェードアウトコマンドに基づいて、図 4 4 (C) に示すように、フレームバッファ 6 9 の第 2 レイヤ L 2 に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の中央から周縁に向かってフェードアウトするようにクリアする。

【0530】

このように、本参考形態では、ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させる第 2 演出手段として機能する。

これによれば、ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

【0531】

また、本参考形態では、ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を終了させている。

これによれば、ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を終了させるので、静止した状態となっている天使のキャラクタを遊技者に視認させることなく、第 2 レイヤ L 2 および第 3 レイヤ L 3 の画像を同時に変化させることができ、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させて先読み演出を実行することができる。

【0532】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 A における (1) ~ (6) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(9) ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。

(10) ステップ S 3 0 1 3 C の処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置 3 6 に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置 3 6 に特殊保留の消化用の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させて先読み演出を実行することができる。

【0533】

〔参考形態 D〕

以下、本発明の参考形態 D を図面に基づいて説明する。

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

【0534】

図 4 5 は、本発明の参考形態 D に係る遊技盤の正面図である。

本参考形態では、センターフレーム 3 7 は、図 4 5 に示すように、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 を備えている点で前記参考形態と異なる。

二段ステージ 7 は、鉛直上方側（図柄表示装置 3 6 の表示画面 G 側）に配置された上段ステージ 7 1 と、上段ステージ 7 1 の鉛直下方側に配置された下段ステージ 7 2 と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ 7 1 および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分けるステージ振分機構 7 3 とを備えている。

【0535】

図４６は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図４７は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

上段ステージ７１は、図４６および図４７に示すように、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面７４と、転動面７４を転動する遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内する案内路７５とを備えている。

【０５３６】

転動面７４は、遊技領域と、図柄表示装置３６との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通してステージ振分機構７３に到達し（図４５矢印Ａ参照）、ステージ振分機構７３にて上段ステージ７１に振り分けられることによって、転動面７４に到達する。

10

【０５３７】

また、転動面７４は、上作動口２５の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面７４は、上作動口２５の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部７４１と、凹状部７４１の左右両側に凹状部７４１と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する２つの凹状部７４２とを有している。

【０５３８】

凹状部７４１は、遊技盤２の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路７５に接続している。

各凹状部７４２は、遊技盤２の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

20

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面７４を転動した後、凹状部７４１の傾斜面を伝って案内路７５に入球するルートと、凹状部７４２の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通して遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ７１は、転動面７４の傾斜角度や、凹状部７４１および各凹状部７４２の傾斜角度などを設定することによって、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【０５３９】

案内路７５は、転動面７４を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部７５１と、上段導入部７５１から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部７５２とを備えている。ここで、上段ステージ７１は、案内路７５の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

30

【０５４０】

また、案内路７５は、上段導入部７５１に入球した遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部７５３と、左方案内部７５３にて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤２の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部７５４と、右方案内部７５４にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部７５２から排出して落下させる前方案内部７５５とを備えている。

40

ここで、排出部７５２は、上作動口２５の鉛直上方位置に設けられているので、案内路７５に入球するルートを通して遊技領域に排出された遊技球は、上作動口２５に入賞しやすくなる。

【０５４１】

下段ステージ７２は、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面７６と、転動面７６を転動する遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内する案内路７７とを備えている。

【０５４２】

転動面７６は、遊技領域と、図柄表示装置３６との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘Ｎ

50

L 2の間を通過してステージ振分機構 7 3 に到達し（図 4 5 矢印 A 参照）、ステージ振分機構 7 3 にて下段ステージ 7 2 に振り分けられることによって、転動面 7 6 に到達する。

【0 5 4 3】

また、転動面 7 6 は、上作動口 2 5 の上方に位置し、鉛直上方側に突出する山状部と、山状部の左右両側に位置し、鉛直下方側に陥没する 2 つの谷状部とを有し、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 と比較して大きく湾曲して形成されている。この転動面 7 6 は、上作動口 2 5 の上方（山状部の頂部）に位置し、なだらかに陥没する凹状部 7 6 1 と、谷状部の底部に位置し、なだらかに陥没する 2 つの凹状部 7 6 2 とを有している。

【0 5 4 4】

凹状部 7 6 1 は、遊技盤 2 の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路 7 7 に接続している。

各凹状部 7 6 2 は、遊技盤 2 の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面 7 6 を転動した後、凹状部 7 6 1 の傾斜面を伝って案内路 7 7 に入球するルートと、凹状部 7 6 2 の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通して遊技領域に排出されることになる。具体的には、下段ステージ 7 2 は、転動面 7 6 の傾斜角度や、凹状部 7 6 1 および各凹状部 7 6 2 の傾斜角度などを設定することによって、転動面 7 6 に到達した遊技球のうち、約 1 0 % の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分け、約 9 0 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【0 5 4 5】

案内路 7 7 は、転動面 7 6 を転動する遊技球を内部に入球可能な下段導入部 7 7 1 と、下段導入部 7 7 1 から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部 7 7 2（排出部 7 5 2）とを備えている。本参考形態では、下段ステージ 7 2 の排出部 7 7 2 は、上段ステージ 7 1 の排出部 7 5 2 と共用となっている。ここで、下段ステージ 7 2 は、案内路 7 7 の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。なお、本参考形態では、下段ステージ 7 2 の排出部 7 7 2 は、上段ステージ 7 1 の排出部 7 5 2 と共用となっているが、共用とななくてもよい。

【0 5 4 6】

また、案内路 7 7 は、下段導入部 7 7 1 に入球した遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内する後方案内部 7 7 3 と、後方案内部 7 7 3 にて遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内された遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部 7 7 2（排出部 7 5 2）から排出して落下させる前方案内部 7 7 4（前方案内部 7 5 5）とを備えている。本参考形態では、下段ステージ 7 2 の前方案内部 7 7 4 は、上段ステージ 7 1 の前方案内部 7 5 5 と共用となっている。換言すれば、下段ステージ 7 2 の前方案内部 7 7 4 は、上段ステージ 7 1 の右方案内部 7 5 4 と連通し、右方案内部 7 5 4 にて水平右方向に向かって案内された遊技球を内部に入球可能となっている。なお、本参考形態では、下段ステージ 7 2 の前方案内部 7 7 4 は、上段ステージ 7 1 の前方案内部 7 5 5 と共用となっているが、共用となってもよい。

ここで、排出部 7 7 2 は、上作動口 2 5 の鉛直上方位置に設けられているので、案内路 7 7 に入球するルートを通して遊技領域に排出された遊技球は、上作動口 2 5 に入賞しやすくなる。

【0 5 4 7】

ステージ振分機構 7 3 は、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 の左方に設けられた回転部材 7 8 と、上段ステージ 7 1 の左方案内部 7 5 3 に設けられた扉部材 7 9 とを備えている。

【0 5 4 8】

回転部材 7 8 は、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム 3 7 に回転自在に取り付けられた回転軸 7 8 1 と、回転軸 7 8 1 の水平前方側（上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 側）に固定された第 1 プレート 7 8 2 と、第 1 プレート 7 8 2 と略直交となるようにして

回転軸 781 の水平前方側に固定された第 2 プレート 783 と、第 1 プレート 782 と略平行となるようにして回転軸 781 の水平後方側（上段ステージ 71 の左方案内部 753 側）に固定された第 3 プレート 784 とを備えている。

【0549】

第 1 プレート 782 は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸 781 を貫通させるようにして回転軸 781 に固定されている。この第 1 プレート 782 は、回転軸 781 から斜め右上に向かって延在する第 1 板状部 785 と、回転軸 781 から斜め左下に向かって延在する第 2 板状部 786 とを備えている。この第 1 板状部 785 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 781 と反対側に有している。

第 2 プレート 783 は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸 781 に固定されている。この第 2 プレート 783 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 781 と反対側に有している。

第 3 プレート 784 は、矩形板状に形成されるとともに、鉛直下方側の一端を回転軸 781 に固定されている。この第 3 プレート 784 は、水平方向右側の板面に固定された永久磁石 787 を備えている。

【0550】

扉部材 79 は、水平前後方向を軸方向として上段ステージ 71 の左方案内部 753 に回転自在に取り付けられた回転軸 791 と、左方案内部 753 の内部を閉塞するようにして回転軸 791 に固定された回転扉 792 とを備えている。

回転扉 792 は、矩形板状に形成されるとともに、鉛直上方側の一端を回転軸 791 に固定されている。この回転扉 792 は、水平方向左側の板面に固定された永久磁石 793 を備えている。

【0551】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構 73 にて上段ステージ 71 および下段ステージ 72 のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

図 47 の状態では、第 2 プレート 783 の板面は、略水平状態となっているので、ステージ振分機構 73 に到達した遊技球 BA1 を転動させることができる。

遊技球 BA1 は、センターフレーム 37 の左側の領域に設けられた釘 NL1 および釘 NL2 の間を通してステージ振分機構 73 に到達し（図 45 矢印 A 参照）、図 47 に示すように、第 2 プレート 783 の板面を水平右方向に向かって転動する。

第 2 プレート 783 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 BA1 は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に衝突する。

【0552】

図 48 は、第 1 プレートの第 1 板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図 48（A）は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球 BA1 が衝突する直前の状態であり、図 48（B）は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球 BA1 が衝突した直後の状態である。

第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球 BA1 が衝突すると、第 1 プレート 782 は、回転軸 781 を軸として回転するので、回転部材 78 は、図 48（A）に示すように、回転軸 781 を軸として回転する（図中右回り方向矢印参照）。また、各プレート 783、784 は、回転軸 781 の回転に伴って回転する。

その後、遊技球 BA1 は、図 48（B）に示すように、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面を水平右方向に向かって転動することになる。

【0553】

図 49 は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材 78 は、図 49 に示すように、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球 BA1 が衝突することによって、回転軸 781 を軸として回転すると、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 における回転軸 781 と反対側の端面と、上段ステージ 71 の転動面 74 における回転部材 78 側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ 71 の転動面 74 は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の端面と対応

するとともに、転動面 7 4 の板面に対して傾斜した端面を回転部材 7 8 側に有している。

したがって、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面は、転動面 7 4 に接続することになるので、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球 B A 1 は、上段ステージ 7 1 に振り分けられることになる。

【0554】

第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 2 プレート 7 8 3 の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構 7 3 に到達した後続の遊技球 B A 2 を転動させることができなくなる。また、第 2 プレート 7 8 3 の板面に後続の遊技球 B A 2 が衝突した場合に、回転部材 7 8 は、第 1 板状部 7 8 5 および転動面 7 4 の係合によって、回転軸 7 8 1 を軸として回転することはないので、後続の遊技球 B A 2 は、上段ステージ 7 1 に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球 B A 2 は、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 7 2 に振り分けられることになる。

10

また、第 3 プレート 7 8 4 の板面は、案内路 7 5 の左方案内部 7 5 3 に近接し、第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 は、左方案内部 7 5 3 に形成された開口 7 5 6 を介して左方案内部 7 5 3 の内部に露出することになる。

【0555】

ここで、上段ステージ 7 1 は、前述したように、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 40 % の遊技球を案内路 7 5 に入球するルートに振り分け、約 60 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

20

また、下段ステージ 7 2 は、前述したように、転動面 7 6 に到達した遊技球のうち、約 10 % の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分け、約 90 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

以下、上段ステージ 7 1 の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する。なお、下段ステージ 7 2 の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについての説明は省略する。

【0556】

図 50 は、案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

案内路 7 5 に入球するルートに振り分けられた遊技球 B A 1 は、凹状部 7 4 1 の傾斜面を伝って上段導入部 7 5 1 に入球することになる。上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球 B A 1 は、図 50 に示すように、左方案内部 7 5 3 にて遊技盤 2 の後方に向かって案内された後、水平左方向に向かって案内されることになる。左方案内部 7 5 3 にて水平左方向に向かって案内された遊技球 B A 1 は、回転扉 7 9 2 に衝突する。

30

【0557】

図 51 は、回転扉に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図 51 (A) は、回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突する直前の状態であり、図 51 (B) は、回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突した直後の状態である。

回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突すると、扉部材 7 9 は、図 51 (A) に示すように、回転軸 7 9 1 を軸として回転する (図中右回り方向矢印参照)。回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突することによって、回転軸 7 9 1 を軸として扉部材 7 9 が回転すると、回転扉 7 9 2 の永久磁石 7 9 3 は、左方案内部 7 5 3 に形成された開口 7 5 6 を介して第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 に近接することになる。

40

ここで、回転扉 7 9 2 の永久磁石 7 9 3 は、扉部材 7 9 の回転に伴って第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 に近接した場合に、互いに反発し合うように回転扉 7 9 2 に取り付けられている。

【0558】

したがって、回転扉 7 9 2 に遊技球 B A 1 が衝突すると、回転扉 7 9 2 の永久磁石 7 9 3 は、左方案内部 7 5 3 に形成された開口 7 5 6 を介して第 3 プレート 7 8 4 の永久磁石 7 8 7 に近接し、第 3 プレート 7 8 4 は、永久磁石 7 8 7 の反発力によって、回転軸 7 8 1 を軸として回転するので、回転部材 7 8 は、図 51 (B) に示すように、回転軸 7 8 1

50

を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、各プレート 782, 783 は、回転軸 781 の回転に伴って回転する。

回転部材 78 は、回転扉 792 に遊技球 BA1 が衝突することによって、回転軸 781 を軸として回転すると、第 2 プレート 783 における回転軸 781 と反対側の端面と、下段ステージ 72 の転動面 76 とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材 78 は、図 47 の状態に戻るようになる。

【0559】

図 52 は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球 BA1 は、図 52 に示すように、凹状部 742 の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球 BA1 は、回転扉 792 に衝突することはないので、回転扉 792 の永久磁石 793 は、左方案内部 753 に形成された開口 756 を介して第 3 プレート 784 の永久磁石 787 に近接することはなく、回転部材 78 は、回転しないことになる。

【0560】

ここで、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面が転動面 74 に接続した状態では、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 72 に振り分けられる後続の遊技球 BA2 は、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に衝突する場合がある。なお、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 の長さは、下段ステージ 72 に振り分けられる遊技球のうち、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に衝突する遊技球の割合を約 20% とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【0561】

第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に遊技球 BA2 が衝突すると、第 1 プレート 782 は、回転軸 781 を軸として回転するので、回転部材 78 は、回転軸 781 を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、各プレート 783, 784 は、回転軸 781 の回転に伴って回転する。

回転部材 78 は、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に遊技球 BA2 が衝突することによって、回転軸 781 を軸として回転すると、第 2 プレート 783 における回転軸 781 と反対側の端面と、下段ステージ 72 の転動面 76 とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材 78 は、図 47 の状態に戻るようになる。

【0562】

このように、本参考形態では、二段ステージ 7 は、上段ステージ 71 に遊技球を誘導する誘導手段（第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783）と、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 71 の転動面 74 に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 71 の転動面 74 に誘導することを阻止する阻止手段（第 2 プレート 783）とを備えている。

これによれば、阻止手段は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 71 の転動面 74 に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 71 の転動面 74 に誘導することを阻止するので、誘導手段にて上段ステージ 71 に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ 71 の転動面 74 を転動することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【0563】

なお、本参考形態では、第 2 プレート 783 は、誘導手段および阻止手段を兼ねているが、兼ねていなくてもよく、誘導手段および阻止手段は、別体となってもよい。

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 71 の転動面 74 に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 71 の転動面 74 に誘導することを阻止しているが、2 個以上の複数の遊技球を上段ステージ 71 の転動面 74 に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 71 の転動面 74 に誘導することを阻止してもよい。

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止しているが、例えば、所定の時間を経過したことなどの他の条件に基づいて、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止してもよい。

【０５６４】

また、本参考形態では、二段ステージ７は、上段ステージ７１（第１のステージ）と、上段ステージ７１と異なる下段ステージ７２（第２のステージ）とを備えている。誘導手段は、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を誘導している。阻止手段は、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止している。

10

これによれば、誘導手段は、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を誘導し、阻止手段は、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止するので、遊技者は、阻止手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止された場合であっても下段ステージ７２の転動面７６に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。

【０５６５】

なお、本参考形態では、阻止手段は、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止しているが、例えば、遊技領域に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止してもよい。要するに、阻止手段は、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止することができればよく、ステージは、下段ステージ７２を備えていなくてもよい。

20

【０５６６】

また、上段ステージ７１は、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。換言すれば、本参考形態では、上段ステージ７１は、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって有利なステージである。

30

これによれば、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ７１の転動面７４を転動することができ、上段ステージ７１は、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、上段ステージ７１の転動面７４に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【０５６７】

なお、本参考形態では、上段ステージ７１は、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成され、下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されているが、これとは異なる振り分け率に設定されていてもよい。

40

また、本参考形態では、上段ステージ７１は、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって有利なステージに設定されているが、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって不利なステージに設定されていてもよく、下段ステージ７２と同じ振り分け率に設定されていてもよい。

【０５６８】

50

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止する阻止状態（第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態）と、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止しない非阻止状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）とを有している。そして、二段ステージ 7 は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3（切替手段）を備えている。このステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えている。

これによれば、二段ステージ 7 は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3 を備え、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0569】

なお、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えているが、2 個以上の複数の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えてもよい。

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えているが、例えば、所定の時間を経過したことなどの他の条件に基づいて、阻止手段を阻止状態に切り替えてもよい。

【0570】

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。具体的には、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球 B A 1 が回転扉 7 9 2 に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【0571】

なお、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球 B A 1 が回転扉 7 9 2 に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えているが、例えば、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を利用することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えてもよい。要するに、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えればよい。

【0572】

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。具体的には、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球 B A 2 が第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【0573】

また、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に

10

20

30

40

50

切り替える第1プレート782の第2板状部786（接触手段）を備えている。この接触手段は、誘導手段にて上段ステージ71に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されている。具体的には、第1プレート782の第2板状部786の長さは、下段ステージ72に振り分けられる遊技球のうち、第1プレート782の第2板状部786に衝突する遊技球の割合を約20%とするように設定されている。

これによれば、ステージ振分機構73は、誘導手段にて上段ステージ71に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ71に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部（約20%）の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ71に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0574】

また、本参考形態では、ステージ振分機構73は、誘導手段にて上段ステージ71に誘導された遊技球BA1が回転扉792に衝突することによって、回転扉792の永久磁石793を左方案内部753に形成された開口756を介して第3プレート784の永久磁石787に近接させて阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構73は、永久磁石793および永久磁石787の反発力を調整することによって、阻止手段を非阻止状態に確実に切り替えることができるので、遊技者は、安心して遊技することができる。

【0575】

また、本参考形態では、第1プレート782および第2プレート783は、上段ステージ71のみに遊技球を誘導する第1の誘導状態（第2プレート783の略水平状態）と、下段ステージ72のみに遊技球を誘導する第2の誘導状態（第2プレート783の起立した状態）とを有し、上段ステージ71および下段ステージ72のいずれかに遊技球を誘導するステージ誘導手段として機能している。このステージ誘導手段は、ステージ誘導手段を第1の誘導状態および第2の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構73（切替手段）を備えている。

これによれば、第1プレート782および第2プレート783は、第1プレート782および第2プレート783を第1の誘導状態および第2の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構73を備え、ステージ振分機構73は、上段ステージ71のみに遊技球を誘導する第1の誘導状態、および下段ステージ72のみに遊技球を誘導する第2の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、第1プレート782および第2プレート783の状態に注目することになる。また、第1プレート782および第2プレート783は、第2の誘導状態（第1の誘導状態）に切り替えることによって、第1プレート782および第2プレート783にて後続の遊技球を上段ステージ71（下段ステージ72）の転動面に誘導することを阻止するので、第1プレート782および第2プレート783にて上段ステージ71（下段ステージ72）に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ71（下段ステージ72）の転動面を転動することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0576】

なお、本参考形態では、遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路は、上段ステージ71（第1の流路）と、下段ステージ72（第2の流路）とを備えた二段ステージ7を例示して説明しているが、これ以外の流路に適用してもよい。例えば、第1の流路および第2の流路は、クルーンなどの役物であってもよく、大入賞口やV入賞口などに至る流路であってもよい。

【0577】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（1）阻止手段は、誘導手段にて1個の遊技球を上段ステージ71の転動面74に誘導し

た場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止するので、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 を転動することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

(2) 誘導手段は、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球を誘導し、阻止手段は、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止するので、遊技者は、阻止手段にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導することを阻止された場合であっても下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。

10

【0578】

(3) 誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 を転動することができ、上段ステージ 7 1 は、下段ステージ 7 2 と比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

(4) 二段ステージ 7 は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3 を備え、ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて 1 個の遊技球を上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【0579】

(5) ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

(6) ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【0580】

(7) ステージ振分機構 7 3 は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部（約 20%）の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ 7 1 に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

(8) ステージ振分機構 7 3 は、永久磁石 7 9 3 および永久磁石 7 8 7 の反発力を調整することによって、阻止手段を非阻止状態に確実に切り替えることができるので、遊技者は、安心して遊技することができる。

【0581】

(9) 第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構 7 3 を備え、ステージ振分機構 7 3 は、上段ステージ 7 1 のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態、および下段ステージ 7 2 のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の状態に注目することになる。また、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の誘導状態（第 1 の誘導状態）に切り替えることによって、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて後続の遊技球を上段ステージ 7 1（下段ステージ 7 2）の転動面に誘導することを阻止するので、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1（下段ステージ 7 2）に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されること

40

50

なく、上段ステージ 7 1（下段ステージ 7 2）の転動面を転動することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0582】

ここで、本参考形態では、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に存在する遊技球は、案内路 7 5 の上段導入部 7 5 1 に入球可能となっている。上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態を第 2 の遊技状態とすれば、第 2 の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ 7 1）に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球可能としている。そして、パチンコ機 1 は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域（上作動口 2 5）に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路 7 5）を備えている。

10

したがって、パチンコ機 1 は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第 1 の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

【0583】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 1 6 にて発射された第 1 の遊技球（遊技球 B A 1）が遊技領域における所定領域（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域）を通過することに基づいて、第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段として機能する。

20

また、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 1 の遊技球よりも後に発射ハンドル 1 6 にて発射された第 2 の遊技球（遊技球 B A 2）が特定の条件を成立させた場合（遊技球 B A 2 が第 2 板状部 7 8 6 に衝突した場合）に、第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段として機能する。

そして、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球（遊技球 B A 2）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

30

【0584】

これによれば、第 2 の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部 7 5 1 に入球可能とし、案内路 7 5 は、遊技者に利益を付与する上作動口 2 5 に上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第 2 の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0585】

また、本参考形態では、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球（遊技球 B A 2）を遊技領域における所定領域（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間の領域）を通過させている。

40

【0586】

これによれば、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0587】

具体的には、本参考形態では、第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第 2 プレート

50

７８３の起立した状態）と、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

【０５８８】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

10

【０５８９】

また、本参考形態では、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球（第２板状部７８６に衝突した遊技球ＢＡ２）のみに基づいて、特定の条件を成立させている。

【０５９０】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【０５９１】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させている。

【０５９２】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３の構成を簡素にすることができる。

【０５９３】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

30

これに対して、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。この際、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

40

【０５９４】

このように、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ１が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行さ

50

れた状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第1プレート782および第2プレート783は、状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0595】

また、本参考形態では、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させている。

10

【0596】

これによれば、第2板状部786は、第2の遊技球にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させるので、第2板状部786の構成を簡素にすることができる。

【0597】

また、本参考形態では、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2の推進力にて第1プレート782および第2プレート783を変位させていた。

これに対して、第1プレート782の第2板状部786は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させてもよい。この際、第1の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ72に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

20

30

【0598】

このように、第1プレート782の第2板状部786は、第2の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された遊技球BA2が遊技領域における所定領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第1の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第1の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

40

これによれば、第2板状部786は、状態発生抽選に当選した場合に、第1の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第1の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第1遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やV入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【0599】

また、本参考形態では、上段ステージ71の転動面74に遊技球を流下させ得る状態（

50

第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１および下段ステージ７２は、上作動口２５に至る流路となっていた。

これに対して、第１の遊技状態および第２の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ７１および下段ステージ７２の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、Ｖ入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、２種のＶ入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であって

10

【０６００】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

20

【０６０１】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【０６０２】

具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１の遊技状態の発生中に第１の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

30

【０６０３】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

40

【０６０４】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第２プレート７８３を採用していたが、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【０６０５】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領

50

域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過し、第１の遊技球に当接して変位することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構７３は、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過し、第２の遊技球に当接して変位することに基づいて、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能している。

そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益（約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分ける）を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１）に誘導し、ステージ振分機構７３は、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益（約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分ける）を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導している。

【０６０６】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する上段ステージ７１に誘導し、ステージ振分機構７３は、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する下段ステージ７２に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【０６０７】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１に誘導された第１の遊技球は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、ステージ振分機構７３にて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球している。

【０６０８】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１に誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する上段導入部７５１に入球し、ステージ振分機構７３にて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する下段導入部７７１に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

【０６０９】

また、本参考形態では、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

【０６１０】

これによれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【０６１１】

また、本参考形態では、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１に誘導された第１の遊技球を第１の利益を付与する第１

10

20

30

40

50

利益入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球させる第 1 の利益付与領域として機能し、下段ステージ 7 2 は、第 2 の条件（下段導入部 7 7 1 への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構 7 3 にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球を第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 7 7 1）に入球させる第 2 の利益付与領域として機能していた。

これに対して、第 1 の利益付与領域および第 2 の利益付与領域は、上段ステージ 7 1 および下段ステージ 7 2 とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第 1 の遊技状態および第 2 の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第 1 の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第 2 の遊技状態としてもよい。

【0612】

〔参考形態 E〕

以下、本発明の参考形態 E を図面に基づいて説明する。

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

【0613】

図 5 3 は、本発明の参考形態 E に係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態 D では、センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 を備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム 3 7 は、図 5 3 に示すように、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 E を備えている点で前記参考形態 D と異なる。

【0614】

二段ステージ 7 E は、鉛直上方側（図柄表示装置 3 6 の表示画面 G 側）に配置された上段ステージ 7 1 E と、上段ステージ 7 1 E の鉛直下方側に配置された下段ステージ 7 2 と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ 7 1 E および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分けるステージ振分機構 7 3 E とを備えている。

【0615】

図 5 4 は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図 5 5 は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

上段ステージ 7 1 E は、図 5 4 および図 5 5 に示すように、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面 7 4 と、転動面 7 4 を転動する遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内する案内路 7 5 E とを備えている。

【0616】

転動面 7 4 は、遊技領域と、図柄表示装置 3 6 との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間を通してステージ振分機構 7 3 E に到達し（図 5 3 矢印 A 参照）、ステージ振分機構 7 3 E にて上段ステージ 7 1 E に振り分けられることによって、転動面 7 4 に到達する。

【0617】

また、転動面 7 4 は、上作動口 2 5 の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面 7 4 は、上作動口 2 5 の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部 7 4 1 と、凹状部 7 4 1 の左右両側に凹状部 7 4 1 と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する 2 つの凹状部 7 4 2 とを有している。

【0618】

凹状部 741 は、遊技盤 2 の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路 75E に接続している。

各凹状部 742 は、遊技盤 2 の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面 74 を転動した後、凹状部 741 の傾斜面を伝って案内路 75E に入球するルートと、凹状部 742 の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通して遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ 71E は、転動面 74 の傾斜角度や、凹状部 741 および各凹状部 742 の傾斜角度などを設定することによって、転動面 74 に到達した遊技球のうち、約 40% の遊技球を案内路 75E に入球するルートに振り分け、約 60% の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

10

【0619】

案内路 75E は、転動面 74 を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部 751 と、上段導入部 751 から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部 752 とを備えている。ここで、上段ステージ 71 は、案内路 75E の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

【0620】

また、案内路 75E は、上段導入部 751 に入球した遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部 753E と、左方案内部 753E にて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部 754 と、右方案内部 754 にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部 752 から排出して落下させる前方案内部 755 とを備えている。

20

ここで、排出部 752 は、上作動口 25 の鉛直上方位置に設けられているので、案内路 75E に入球するルートを通して遊技領域に排出された遊技球は、上作動口 25 に入賞しやすくなる。

【0621】

ステージ振分機構 73E は、上段ステージ 71E の転動面 74 の左方に設けられた回転部材 78E を備えている。

【0622】

回転部材 78E は、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム 37 に回転自在に取り付けられた回転軸 781 と、回転軸 781 の水平前方側（上段ステージ 71E の転動面 74 側）に固定された第 1 プレート 782 と、第 1 プレート 782 と略直交となるようにして回転軸 781 の水平前方側に固定された第 2 プレート 783 と、第 1 プレート 782 と略平行となるようにして回転軸 781 の水平後方側（上段ステージ 71E の左方案内部 753E 側）に固定された第 3 プレート 784E とを備えている。

30

【0623】

第 1 プレート 782 は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸 781 を貫通させるようにして回転軸 781 に固定されている。この第 1 プレート 782 は、回転軸 781 から斜め右上に向かって延在する第 1 板状部 785 と、回転軸 781 から斜め左下に向かって延在する第 2 板状部 786 とを備えている。この第 1 板状部 785 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 781 と反対側に有している。

40

第 2 プレート 783 は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸 781 に固定されている。この第 2 プレート 783 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 781 と反対側に有している。

第 3 プレート 784E は、矩形板状に形成されるとともに、鉛直下方側の一端を回転軸 781 に固定されている。この第 3 プレート 784E は、水平方向右側の板面に形成された突状部 788E を備えている。この突状部 788E は、第 3 プレート 784E の板面から離間する方向を長軸方向とする半楕円柱状に形成されている。

【0624】

50

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構 7 3 E にて上段ステージ 7 1 E および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

遊技球 B A 1 は、センターフレーム 3 7 の左側の領域に設けられた釘 N L 1 および釘 N L 2 の間を通してステージ振分機構 7 3 E に到達し（図 5 3 矢印 A 参照）、図 5 5 に示すように、第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動する。

第 2 プレート 7 8 3 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 B A 1 は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に衝突する。

【0625】

図 5 6 は、第 1 プレートの第 1 板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図 5 6 (A) は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突する直前の状態であり、図 5 6 (B) は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突した直後の状態である。

第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突すると、第 1 プレート 7 8 2 は、回転軸 7 8 1 を軸として回転するので、回転部材 7 8 E は、図 5 6 (A) に示すように、回転軸 7 8 1 を軸として回転する（図中右回り方向矢印参照）。また、各プレート 7 8 3, 7 8 4 E は、回転軸 7 8 1 の回転に伴って回転する。

その後、遊技球は、図 5 6 (B) に示すように、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面を水平右方向に向かって転動することになる。

【0626】

図 5 7 は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材 7 8 E は、図 5 7 に示すように、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 に遊技球が衝突することによって、回転軸 7 8 1 を軸として回転すると、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 における回転軸 7 8 1 と反対側の端面と、上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 における回転部材 7 8 E 側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 は、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の端面と対応するとともに、転動面 7 4 の板面に対して傾斜した端面を回転部材 7 8 E 側に有している。

したがって、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面は、転動面 7 4 に接続することになるので、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球 B A 1 は、上段ステージ 7 1 E に振り分けられることになる。

【0627】

第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 2 プレート 7 8 3 の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構 7 3 E に到達した後続の遊技球 B A 2 を転動させることができなくなる。また、第 2 プレート 7 8 3 の板面に後続の遊技球 B A 2 が衝突した場合に、回転部材 7 8 E は、第 1 板状部 7 8 5 および転動面 7 4 の係合によって、回転軸 7 8 1 を軸として回転することはないので、後続の遊技球 B A 2 は、上段ステージ 7 1 E に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球 B A 2 は、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 7 2 に振り分けられることになる。

また、第 3 プレート 7 8 4 E の板面は、案内路 7 5 E の左方案内部 7 5 3 E に近接し、第 3 プレート 7 8 4 E の突状部 7 8 8 E は、左方案内部 7 5 3 E に形成された開口 7 5 6 E（図 5 4, 5 5 参照）を介して左方案内部 7 5 3 E の内部に露出することになる。

【0628】

ここで、上段ステージ 7 1 E は、前述したように、転動面 7 4 に到達した遊技球のうち、約 40% の遊技球を案内路 7 5 E に入球するルートに振り分け、約 60% の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

また、下段ステージ 7 2 は、前述したように、転動面 7 6 に到達した遊技球のうち、約 10% の遊技球を案内路 7 7 に入球するルートに振り分け、約 90% の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

以下、上段ステージ 7 1 E の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する

。なお、下段ステージ 7 2 の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについての説明は省略する。

【0629】

図 5 8 は、案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

案内路 7 5 E に入球するルートに振り分けられた遊技球 B A 1 は、凹状部 7 4 1 の傾斜面を伝って上段導入部 7 5 1 に入球することになる。上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球は、図 5 8 に示すように、左方案内部 7 5 3 E にて遊技盤 2 の後方に向かって案内された後、水平左方向に向かって案内されることになる。左方案内部 7 5 3 E にて水平左方向に向かって案内された遊技球 B A 1 は、突状部 7 8 8 E に衝突する。

【0630】

図 5 9 は、突状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図 5 9 (A) は、突状部 7 8 8 E に遊技球 B A 1 が衝突する直前の状態であり、図 5 9 (B) は、突状部 7 8 8 E に遊技球 B A 1 が衝突した直後の状態である。

突状部 7 8 8 E に遊技球 B A 1 が衝突すると、突状部 7 8 8 E は、第 3 プレート 7 8 4 E の板面から離間する方向を長軸方向とする半楕円柱状に形成されているので、第 3 プレート 7 8 4 E は、遊技球 B A 1 にて鉛直上方側に跳ね上げられることになる。これによって、第 3 プレート 7 8 4 E は、回転軸 7 8 1 を軸として回転するので、回転部材 7 8 E は、図 5 9 (A) および図 5 9 (B) に示すように、回転軸 7 8 1 を軸として回転する (図 5 9 (B) 中左回り方向矢印参照)。また、各プレート 7 8 2, 7 8 3 は、回転軸 7 8 1 の回転に伴って回転する。

回転部材 7 8 E は、突状部 7 8 8 E に遊技球 B A 1 が衝突することによって、回転軸 7 8 1 を軸として回転すると、第 2 プレート 7 8 3 における回転軸 7 8 1 と反対側の端面と、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材 7 8 E は、図 5 5 の状態に戻るようになる。

【0631】

図 6 0 は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球 B A 1 は、図 6 0 に示すように、凹状部 7 4 2 の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球 B A 1 は、突状部 7 8 8 E に衝突することはないので、回転部材 7 8 E は、回転しないことになる。

【0632】

ここで、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 7 2 に振り分けられる遊技球は、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に衝突する場合がある。なお、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 の長さは、下段ステージ 7 2 に振り分けられる遊技球のうち、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に衝突する遊技球の割合を約 20% とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【0633】

第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に遊技球 B A 2 が衝突すると、第 1 プレート 7 8 2 は、回転軸 7 8 1 を軸として回転するので、回転部材 7 8 E は、回転軸 7 8 1 を軸として回転する (図中左回り方向矢印参照)。また、各プレート 7 8 3, 7 8 4 E は、回転軸 7 8 1 の回転に伴って回転する。

回転部材 7 8 E は、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に遊技球 B A 2 が衝突することによって、回転軸 7 8 1 を軸として回転すると、第 2 プレート 7 8 3 における回転軸 7 8 1 と反対側の端面と、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材 7 8 E は、図 5 5 の状態に戻るようになる。

【0634】

このように、本参考形態では、ステージ振分機構 7 3 E は、誘導手段にて上段ステージ

10

20

30

40

50

7 1 に誘導された遊技球 B A 1 が突状部 7 8 8 E に衝突することによって、第 3 プレート 7 8 4 E を鉛直上方側に跳ね上げて阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構 7 3 E は、突状部 7 8 8 E の形状や大きさを設定することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える確率を調整することができるので、遊技者は、第 3 プレート 7 8 4 E が鉛直上方側に跳ね上げられるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0635】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 D における (1) ~ (7), (9) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(10) ステージ振分機構 7 3 E は、突状部 7 8 8 E の形状や大きさを設定することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える確率を調整することができるので、遊技者は、第 3 プレート 7 8 4 E が鉛直上方側に跳ね上げられるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0636】

ここで、本参考形態では、上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 に存在する遊技球は、案内路 7 5 E の上段導入部 7 5 1 に入球可能となっている。上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態を第 2 の遊技状態とすれば、第 2 の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ 7 1 E）に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球可能としている。そして、パチンコ機 1 は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域（上作動口 2 5）に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路 7 5 E）を備えている。

したがって、パチンコ機 1 は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第 1 の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

【0637】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 1 6 にて発射された第 1 の遊技球（遊技球 B A 1）が遊技領域における所定領域（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域）を通過することに基づいて、第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段として機能する。

また、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 1 の遊技球よりも後に発射ハンドル 1 6 にて発射された第 2 の遊技球（遊技球 B A 2）が特定の条件を成立させた場合（遊技球 B A 2 が第 2 板状部 7 8 6 に衝突した場合）に、第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段として機能する。

そして、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球（遊技球 B A 2）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

【0638】

これによれば、第 2 の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部 7 5 1 に入球可能とし、案内路 7 5 E は、遊技者に利益を付与する上作動口 2 5 に上段導入部 7 5 1 に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第 2 の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0639】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過させている。

【０６４０】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０６４１】

具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

【０６４２】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０６４３】

また、本参考形態では、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球（第２板状部７８６に衝突した遊技球ＢＡ２）のみに基づいて、特定の条件を成立させている。

【０６４４】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０６４５】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させている。

【０６４６】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３の構成を簡素にすることができる。

【０６４７】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

これに対して、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８

10

20

30

40

50

3の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第2の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させてもよい。この際、第2の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第1プレート782および第2プレート783の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ72に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【0648】

このように、第1プレート782および第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された遊技球BA1が遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域や、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

10

これによれば、第1プレート782および第2プレート783は、状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0649】

また、本参考形態では、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させている。

20

【0650】

これによれば、第2板状部786は、第2の遊技球にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させるので、第2板状部786の構成を簡素にすることができる。

【0651】

また、本参考形態では、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2の推進力にて第1プレート782および第2プレート783を変位させていた。

30

これに対して、第1プレート782の第2板状部786は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させてもよい。この際、第1の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ72に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

40

【0652】

このように、第1プレート782の第2板状部786は、第2の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された遊技球BA2が遊技領域における所定領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第1の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第1の遊技状態を発生させな

50

いようにしてもよい。

これによれば、第2板状部786は、状態発生抽選に当選した場合に、第1の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第1の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第1遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やV入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【0653】

また、本参考形態では、上段ステージ71Eの転動面74に遊技球を流下させ得る状態（第2プレート783の略水平状態）を第1の遊技状態とし、上段ステージ71Eの転動面74に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ72の転動面76に遊技球を流下させ得る状態を第2の遊技状態としていた。そして、上段ステージ71Eおよび下段ステージ72は、上作動口25に至る流路となっていた。

これに対して、第1の遊技状態および第2の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ71Eおよび下段ステージ72の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、V入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、2種のV入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第1の遊技状態および第2の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第1の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第2の遊技状態としてもよい。

【0654】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【0655】

これによれば、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0656】

具体的には、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第2プレート783の起立した状態）と、第1の遊技状態の発生中に第1の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第2プレート783の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

【0657】

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2

10

20

30

40

50

プレート 783 にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0658】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第 2 プレート 783 を採用していたが、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【0659】

また、本参考形態では、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 は、第 1 の遊技状態の発生中に発射ハンドル 16 にて発射された第 1 の遊技球（遊技球 BA1）が遊技領域における所定領域（第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 の間の領域）を通過し、第 1 の遊技球に当接して変位することに基づいて、第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構 73E は、第 2 の遊技状態の発生中に第 1 の遊技球よりも後に発射ハンドル 16 にて発射された第 2 の遊技球（遊技球 BA2）が遊技領域における所定領域（下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間の領域）を通過し、第 2 の遊技球に当接して変位することに基づいて、第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段として機能している。

そして、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 は、第 2 の遊技状態を発生させた第 1 の遊技球を遊技者に第 1 の利益（約 40% の遊技球を案内路 75E に入球するルートに振り分ける）を付与する第 1 の利益付与領域（上段ステージ 71E）に誘導し、ステージ振分機構 73E は、第 1 の遊技状態を発生させた第 2 の遊技球を遊技者に第 1 の利益と異なる第 2 の利益（約 10% の遊技球を案内路 77 に入球するルートに振り分ける）を付与する第 2 の利益付与領域（下段ステージ 72）に誘導している。

【0660】

これによれば、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 は、第 2 の遊技状態を発生させた第 1 の遊技球を遊技者に第 1 の利益を付与する上段ステージ 71E に誘導し、ステージ振分機構 73E は、第 1 の遊技状態を発生させた第 2 の遊技球を遊技者に第 1 の利益と異なる第 2 の利益を付与する下段ステージ 72 に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【0661】

また、本参考形態では、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 にて上段ステージ 71E に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件（上段導入部 751 への入球）を満たした場合に、第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 751）に入球し、ステージ振分機構 73E にて下段ステージ 72 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件（下段導入部 771 への入球）を満たした場合に、第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 771）に入球している。

【0662】

これによれば、第 1 プレート 782 および第 2 プレート 783 にて上段ステージ 71E に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件を満たした場合に、第 1 の利益を付与する上段導入部 751 に入球し、ステージ振分機構 73E にて下段ステージ 72 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件を満たした場合に、第 2 の利益を付与する下段導入部 771 に入球するので、遊技者は、第 1 の条件および第 2 の条件を満たすか否かに注目することになる。

【0663】

また、本参考形態では、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 751 および下段導入部 771 の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

【0664】

これによれば、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 7 5 1 および下段導入部 7 7 1 の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第 1 の遊技球および第 2 の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【0665】

また、本参考形態では、上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 E の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に遊技球を流下させ得る状態を第 2 の遊技状態としていた。そして、上段ステージ 7 1 E は、第 1 の条件（上段導入部 7 5 1 への入球）を満たした場合に、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 E に誘導された第 1 の遊技球を第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球させる第 1 の利益付与領域として機能し、下段ステージ 7 2 は、第 2 の条件（下段導入部 7 7 1 への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構 7 3 E にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球を第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 7 7 1）に入球させる第 2 の利益付与領域として機能していた。

これに対して、第 1 の利益付与領域および第 2 の利益付与領域は、上段ステージ 7 1 E および下段ステージ 7 2 とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第 1 の遊技状態および第 2 の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第 1 の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第 2 の遊技状態としてもよい。

【0666】

〔参考形態 F〕

以下、本発明の参考形態 F を図面に基づいて説明する。

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

【0667】

図 6 1 は、本発明の参考形態 F に係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態 D では、センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 を備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム 3 7 は、図 6 1 に示すように、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 F を備えている点で前記参考形態 D と異なる。

【0668】

二段ステージ 7 F は、鉛直上方側（図柄表示装置 3 6 の表示画面 G 側）に配置された上段ステージ 7 1 F と、上段ステージ 7 1 F の鉛直下方側に配置された下段ステージ 7 2 と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ 7 1 F および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分けるステージ振分機構 7 3 F とを備えている。

【0669】

図 6 2 は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図 6 3 は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

上段ステージ 7 1 F は、図 6 2 および図 6 3 に示すように、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面 7 4 と、転動面 7 4 を転動する遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内する案内路 7 5 F とを備えている。

【0670】

転動面 7 4 は、遊技領域と、図柄表示装置 3 6 との間に奥行きを有するように設けられ

ている。遊技球は、センターフレーム 37 の左側の領域に設けられた釘 NL 1 および釘 NL 2 の間を通してステージ振分機構 73 F に到達し（図 6 1 矢印 A 参照）、ステージ振分機構 73 F にて上段ステージ 71 F に振り分けられることによって、転動面 74 に到達する。

【0671】

また、転動面 74 は、上作動口 25 の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面 74 は、上作動口 25 の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部 74 1 と、凹状部 74 1 の左右両側に凹状部 74 1 と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する 2 つの凹状部 74 2 とを有している。

【0672】

凹状部 74 1 は、遊技盤 2 の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路 75 F に接続している。

各凹状部 74 2 は、遊技盤 2 の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往來することによって、転動面 74 を転動した後、凹状部 74 1 の傾斜面を伝って案内路 75 F に入球するルートと、凹状部 74 2 の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通して遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ 71 F は、転動面 74 の傾斜角度や、凹状部 74 1 および各凹状部 74 2 の傾斜角度などを設定することによって、転動面 74 に到達した遊技球のうち、約 40 % の遊技球を案内路 75 F に入球するルートに振り分け、約 60 % の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【0673】

案内路 75 F は、転動面 74 を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部 75 1 と、上段導入部 75 1 から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部 75 2 とを備えている。ここで、上段ステージ 71 F は、案内路 75 F の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

【0674】

また、案内路 75 F は、上段導入部 75 1 に入球した遊技球を遊技盤 2 の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部 75 3 F と、左方案内部 75 3 F にて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部 75 4 と、右方案内部 75 4 にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤 2 の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部 75 2 から排出して落下させる前方案内部 75 5 とを備えている。

ここで、排出部 75 2 は、上作動口 25 の鉛直上方位置に設けられているので、案内路 75 F に入球するルートを通して遊技領域に排出された遊技球は、上作動口 25 に入賞しやすくなる。

【0675】

ステージ振分機構 73 F は、上段ステージ 71 F の転動面 74 の左方に設けられた回転部材 78 F を備えている。

【0676】

回転部材 78 F は、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム 37 に回転自在に取り付けられた回転軸 78 1 F と、回転軸 78 1 F の水平前方側（上段ステージ 71 F の転動面 74 側）に固定された第 1 プレート 78 2 と、第 1 プレート 78 2 と略直交となるようにして回転軸 78 1 F の水平前方側に固定された第 2 プレート 78 3 とを備えている。

【0677】

第 1 プレート 78 2 は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸 78 1 F を貫通させるようにして回転軸 78 1 F に固定されている。この第 1 プレート 78 2 は、回転軸 78 1 F から斜め右上に向かって延在する第 1 板状部 78 5 と、回転軸 78 1 F から斜め左下に向かって延在する第 2 板状部 78 6 とを備えている。この第 1 板状

10

20

30

40

50

部 785 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 781F と反対側に有している。

第 2 プレート 783 は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸 781F に固定されている。この第 2 プレート 783 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 781F と反対側に有している。

【0678】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構 73F にて上段ステージ 71F および下段ステージ 72 のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

遊技球 BA1 は、センターフレーム 37 の左側の領域に設けられた釘 NL1 および釘 NL2 の間を通してステージ振分機構 73F に到達し（図 61 矢印 A 参照）、図 63 に示すように、第 2 プレート 783 の板面を水平右方向に向かって転動する。

第 2 プレート 783 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 BA1 は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に衝突する。

【0679】

図 64 は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材 78F は、図 64 に示すように、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 に遊技球が衝突することによって、回転軸 781F を軸として回転すると、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 における回転軸 781F と反対側の端面と、上段ステージ 71F の転動面 74 における回転部材 78F 側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ 71F の転動面 74 は、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の端面と対応するとともに、転動面 74 の板面に対して傾斜した端面を回転部材 78F 側に有している。

したがって、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面は、転動面 74 に接続することになるので、第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球 BA1 は、上段ステージ 71F に振り分けられることになる。

【0680】

第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面が転動面 74 に接続した状態では、第 2 プレート 783 の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構 73F に到達した後続の遊技球 BA2 を転動させることができなくなる。また、第 2 プレート 783 の板面に後続の遊技球 BA2 が衝突した場合に、回転部材 78F は、第 1 板状部 785 および転動面 74 の係合によって、回転軸 781F を軸として回転することはないので、後続の遊技球 BA2 は、上段ステージ 71F に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球 BA2 は、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 72 に振り分けられることになる。

【0681】

そして、上段ステージ 71F は、前述したように、転動面 74 に到達した遊技球のうち、約 40% の遊技球を案内路 75F に入球するルートに振り分け、約 60% の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

なお、下段ステージ 72 は、前述したように、転動面 76 に到達した遊技球のうち、約 10% の遊技球を案内路 77 に入球するルートに振り分け、約 90% の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【0682】

第 1 プレート 782 の第 1 板状部 785 の板面が転動面 74 に接続した状態では、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ 72 の転動面 76 と、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 72 に振り分けられる遊技球は、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に衝突する場合がある。なお、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 の長さは、下段ステージ 72 に振り分けられる遊技球のうち、第 1 プレート 782 の第 2 板状部 786 に衝突する遊技球の割合を約 20% とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【0683】

第1プレート782の第2板状部786に遊技球が衝突すると、第1プレート782は、回転軸781Fを軸として回転するので、回転部材78Fは、回転軸781Fを軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、プレート783は、回転軸781Fの回転に伴って回転する。

回転部材78Fは、第1プレート782の第2板状部786に遊技球が衝突することによって、回転軸781Fを軸として回転すると、第2プレート783における回転軸781Fと反対側の端面と、下段ステージ72の転動面76とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材78Fは、図63の状態に戻ることになる。

【0684】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Dにおける（1）～（4）、（6）、（7）、（9）と同様の作用・効果を奏することができる。

【0685】

ここで、本参考形態では、上段ステージ71Fの転動面74に存在する遊技球は、案内路75Fの上段導入部751に入球可能となっている。上段ステージ71Fの転動面74に遊技球を流下させ得る状態（第2プレート783の略水平状態）を第1の遊技状態とし、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球が存在している状態を第2の遊技状態とすれば、第2の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ71F）に存在する遊技球のみを第1の入球領域（上段導入部751）に入球可能としている。そして、パチンコ機1は、遊技者に利益を付与する第2の入球領域（上作動口25）に第1の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路75F）を備えている。

したがって、パチンコ機1は、第1の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第1の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第2の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第1の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第1の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第1の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

【0686】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第1プレート782および第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された第1の遊技球（遊技球BA1）が遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）を通過することに基づいて、第2の遊技状態を発生させる第2遊技状態発生手段として機能する。

また、第1プレート782の第2板状部786は、第2の遊技状態の発生中に第1の遊技球よりも後に発射ハンドル16にて発射された第2の遊技球（遊技球BA2）が特定の条件を成立させた場合（遊技球BA2が第2板状部786に衝突した場合）に、第1の遊技状態を発生させる第1遊技状態発生手段として機能する。

そして、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

【0687】

これによれば、第2の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部751に入球可能とし、案内路75Fは、遊技者に利益を付与する上作動口25に上段導入部751に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第2の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0688】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレ

10

20

30

40

50

ト 7 8 3 の間の領域) と異なる他の領域 (下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間の領域) を通過させている。

【0 6 8 9】

これによれば、第 2 プレート 7 8 3 は、第 2 の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0 6 9 0】

具体的には、本参考形態では、第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限状態 (第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態) と、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態 (第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態) とを有している。そして、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 2 板状部 7 8 6 にて第 1 の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

【0 6 9 1】

これによれば、第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 2 板状部 7 8 6 にて第 1 の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第 1 の遊技状態の発生中に第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限することなく、第 2 の遊技状態の発生中に第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0 6 9 2】

また、本参考形態では、第 2 板状部 7 8 6 は、第 2 の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球 (第 2 板状部 7 8 6 に衝突した遊技球 B A 2) のみに基づいて、特定の条件を成立させている。

【0 6 9 3】

これによれば、第 2 板状部 7 8 6 は、第 2 の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第 2 の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0 6 9 4】

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、遊技球 B A 1 にて第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させている。

【0 6 9 5】

これによれば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、第 1 の遊技球にて第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させるので、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の構成を簡素にすることができる。

【0 6 9 6】

また、本参考形態では、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、遊技球 B A 1 にて第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、遊技球 B A 1 の推進力にて第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させていた。

これに対して、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 を変位させて第 2 の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第 2 の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、

10

20

30

40

50

第1プレート782および第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させてもよい。この際、第2の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第1プレート782および第2プレート783の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ72に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【0697】

このように、第1プレート782および第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された遊技球BA1が遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域や、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

10

これによれば、第1プレート782および第2プレート783は、状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0698】

また、本参考形態では、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させている。

【0699】

20

これによれば、第2板状部786は、第2の遊技球にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させるので、第2板状部786の構成を簡素にすることができる。

【0700】

また、本参考形態では、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2にて第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第1プレート782の第2板状部786は、遊技球BA2の推進力にて第1プレート782および第2プレート783を変位させていた。

これに対して、第1プレート782の第2板状部786は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第1プレート782および第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させてもよい。この際、第1の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ72に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

30

40

【0701】

このように、第1プレート782の第2板状部786は、第2の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された遊技球BA2が遊技領域における所定領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第1の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第1の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第2板状部786は、状態発生抽選に当選した場合に、第1の遊技状態

50

を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第1の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第1遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やV入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【0702】

また、本参考形態では、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球を流下させ得る状態（第2プレート783の略水平状態）を第1の遊技状態とし、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ72の転動面76に遊技球を流下させ得る状態を第2の遊技状態としていた。そして、上段ステージ71Fおよび下段ステージ72は、上作動口25に至る流路となっていた。

これに対して、第1の遊技状態および第2の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ71Fおよび下段ステージ72の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、V入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、2種のV入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第1の遊技状態および第2の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第1の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第2の遊技状態としてもよい。

【0703】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782および第2プレート783の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ72の転動面76と、第1プレート782の第2板状部786との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【0704】

これによれば、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0705】

具体的には、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第2プレート783の起立した状態）と、第1の遊技状態の発生中に第1の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第2プレート783の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

【0706】

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第2板状部786にて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782および第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0707】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第２プレート７８３を採用していたが、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【０７０８】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過し、第１の遊技球に当接して変位することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能している。

10

また、ステージ振分機構７３Ｆは、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過し、第２の遊技球に当接して変位することに基づいて、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能している。

そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益（約４０％の遊技球を案内路７５Ｆに入球するルートに振り分ける）を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１Ｆ）に誘導し、ステージ振分機構７３Ｆは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益（約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分ける）を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導している。

20

【０７０９】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する上段ステージ７１Ｆに誘導し、ステージ振分機構７３Ｆは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する下段ステージ７２に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【０７１０】

30

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、ステージ振分機構７３Ｆにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球している。

【０７１１】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する上段導入部７５１に入球し、ステージ振分機構７３Ｆにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する下段導入部７７１に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

40

【０７１２】

また、本参考形態では、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

【０７１３】

これによれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる

50

る他の領域に排出されるので、遊技者は、第 1 の遊技球および第 2 の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【0714】

また、本参考形態では、上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 に遊技球を流下させ得る状態を第 2 の遊技状態としていた。そして、上段ステージ 7 1 F は、第 1 の条件（上段導入部 7 5 1 への入球）を満たした場合に、第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3 にて上段ステージ 7 1 F に誘導された第 1 の遊技球を第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球させる第 1 の利益付与領域として機能し、下段ステージ 7 2 は、第 2 の条件（下段導入部 7 7 1 への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構 7 3 F にて下段ステージ 7 2 に誘導された第 2 の遊技球を第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 7 7 1）に入球させる第 2 の利益付与領域として機能していた。

10

これに対して、第 1 の利益付与領域および第 2 の利益付与領域は、上段ステージ 7 1 F および下段ステージ 7 2 とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位であってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部であってもよい。また、第 1 の遊技状態および第 2 の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第 1 の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第 2 の遊技状態としてもよい。

20

【0715】

〔参考形態 G〕

以下、本発明の参考形態 G を図面に基づいて説明する。

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

【0716】

図 6 5 は、本発明の参考形態 G に係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態 F では、センターフレーム 3 7 は、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 F を備えていた。

30

これに対して、本参考形態では、センターフレーム 3 7 は、図 6 5 に示すように、図柄表示装置 3 6 の下側の領域に設けられた二段ステージ 7 G を備えている点で前記参考形態 D と異なる。

【0717】

二段ステージ 7 G は、鉛直上方側（図柄表示装置 3 6 の表示画面 G 側）に配置された上段ステージ 7 1 F と、上段ステージ 7 1 F の鉛直下方側に配置された下段ステージ 7 2 と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ 7 1 F および下段ステージ 7 2 のいずれかに振り分けるステージ振分機構 7 3 G とを備えている。

【0718】

図 6 6 は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図 6 7 は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

40

ステージ振分機構 7 3 G は、図 6 6 および図 6 7 に示すように、上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 の左方に設けられた回転部材 7 8 G を備えている。

【0719】

回転部材 7 8 G は、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム 3 7 に回転自在に取り付けられた回転軸 7 8 1 F と、回転軸 7 8 1 F の水平前方側（上段ステージ 7 1 F の転動面 7 4 側）に固定された第 1 プレート 7 8 2 G と、第 1 プレート 7 8 2 G と略直交となるようにして回転軸 7 8 1 F の水平前方側に固定された第 2 プレート 7 8 3 と、第 1 プレート 7 8 2 G と略直交となるようにして回転軸 7 8 1 F の水平前方側に固定されるととも

50

に、回転軸 781F を挟んで第 2 プレート 783 の反対側に固定された第 4 プレート 789G とを備えている。

【0720】

第 1 プレート 782G は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸 781F を貫通させるようにして回転軸 781F に固定されている。この第 1 プレート 782G は、回転軸 781F から斜め右上に向かって延在する第 1 板状部 785 を備えている。この第 1 板状部 785 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 781F と反対側に有している。

第 2 プレート 783 は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸 781F に固定されている。この第 2 プレート 783 は、板面に対して傾斜した端面を回転軸 781F と反対側に有している。

第 4 プレート 789G は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向左側の一端を回転軸 781F に固定されている。

【0721】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構 73G にて上段ステージ 71F および下段ステージ 72 のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

遊技球 BA1 は、センターフレーム 37 の左側の領域に設けられた釘 NL1 および釘 NL2 の間を通してステージ振分機構 73G に到達し（図 65 矢印 A 参照）、図 67 に示すように、第 2 プレート 783 の板面を水平右方向に向かって転動する。

第 2 プレート 783 の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球 BA1 は、第 1 プレート 782G の第 1 板状部 785 に衝突する。

【0722】

図 68 は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材 78G は、図 68 に示すように、第 1 プレート 782G の第 1 板状部 785 に遊技球が衝突することによって、回転軸 781F を軸として回転すると、第 1 プレート 782G の第 1 板状部 785 における回転軸 781F と反対側の端面と、上段ステージ 71F の転動面 74 における回転部材 78G 側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ 71F の転動面 74 は、第 1 プレート 782G の第 1 板状部 785 の端面と対応するとともに、転動面 74 の板面に対して傾斜した端面を回転部材 78G 側に有している。

したがって、第 1 プレート 782G の第 1 板状部 785 の板面は、転動面 74 に接続することになるので、第 1 プレート 782G の第 1 板状部 785 の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球 BA1 は、上段ステージ 71F に振り分けられることになる。

【0723】

第 1 プレート 782G の第 1 板状部 785 の板面が転動面 74 に接続した状態では、第 2 プレート 783 の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構 73G に到達した後続の遊技球 BA2 を転動させることができなくなる。また、第 2 プレート 783 の板面に後続の遊技球 BA2 が衝突した場合に、回転部材 78G は、第 1 板状部 785 および転動面 74 の係合によって、回転軸 781F を軸として回転することはないので、後続の遊技球 BA2 は、上段ステージ 71F に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球 BA2 は、下段ステージ 72 の転動面 76 と、回転軸 781F との間に形成された隙間を通して下段ステージ 72 に振り分けられることになる。

【0724】

そして、上段ステージ 71F は、前述したように、転動面 74 に到達した遊技球のうち、約 40% の遊技球を案内路 75F に入球するルートに振り分け、約 60% の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

なお、下段ステージ 72 は、前述したように、転動面 76 に到達した遊技球のうち、約 10% の遊技球を案内路 77 に入球するルートに振り分け、約 90% の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【0725】

10

20

30

40

50

第1プレート782Gの第1板状部785の板面が転動面74に接続した状態では、第4プレート789Gは、鉛直下方側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ72の転動面76と、回転軸781Fとの間に形成された隙間を通して下段ステージ72に振り分けられる遊技球BA2は、第4プレート789Gに衝突することになる。

【0726】

第4プレート789Gに遊技球BA2が衝突すると、第4プレート789Gは、回転軸781Fを軸として回転するので、回転部材78Gは、第1板状部785および転動面74の係合を解除する方向に回転軸781Fを軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、プレート783は、回転軸781Fの回転に伴って回転する。

回転部材78Gは、第4プレート789Gに遊技球が衝突することによって、回転軸781Fを軸として回転すると、第2プレート783における回転軸781Fと反対側の端面と、下段ステージ72の転動面76とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材78Gは、図67の状態に戻るようになる。

【0727】

このように、本参考形態では、ステージ振分機構73Gは、誘導手段にて上段ステージ71Fに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える第4プレート789G（接触手段）を備えている。この接触手段は、誘導手段にて上段ステージ71Fに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されている。

これによれば、ステージ振分機構73Gは、誘導手段にて上段ステージ71Fに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ71Fに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ71に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【0728】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Dにおける（1）～（4）、（6）、（9）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（11）ステージ振分機構73Gは、誘導手段にて上段ステージ71Fに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ71Fに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ71Fに誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【0729】

ここで、本参考形態では、上段ステージ71Fの転動面74に存在する遊技球は、案内路75Fの上段導入部751に入球可能となっている。上段ステージ71Fの転動面74に遊技球を流下させ得る状態（第2プレート783の略水平状態）を第1の遊技状態とし、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球が存在している状態を第2の遊技状態とすれば、第2の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ71F）に存在する遊技球のみを第1の入球領域（上段導入部751）に入球可能としている。そして、パチンコ機1は、遊技者に利益を付与する第2の入球領域（上作動口25）に第1の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路75F）を備えている。

したがって、パチンコ機1は、第1の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第1の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第2の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第1の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第1の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第1の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

【0730】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された第1の遊技球（遊技球BA1）が遊技領域における所定領域（第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域）を通過することに基づいて、第2の遊技状態を発生させる第2遊技状態発生手段として機能する。

また、第4プレート789Gは、第2の遊技状態の発生中に第1の遊技球よりも後に発射ハンドル16にて発射された第2の遊技球（遊技球BA2）が特定の条件を成立させた場合（遊技球BA2が第4プレート789Gに衝突した場合）に、第1の遊技状態を発生させる第1遊技状態発生手段として機能する。

そして、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

【0731】

これによれば、第2の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部751に入球可能とし、案内路75Fは、遊技者に利益を付与する上作動口25に上段導入部751に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第2の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0732】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ72の転動面76と、回転軸781Fとの間に形成された隙間の領域）を通過させている。

【0733】

これによれば、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0734】

具体的には、本参考形態では、第2プレート783は、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第2プレート783の起立した状態）と、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第2プレート783の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第4プレート789Gにて第1の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

【0735】

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第4プレート789Gにて第1の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0736】

また、本参考形態では、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、遊技球BA1にて第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させている。

【0737】

これによれば、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、第1の遊技球にて第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させるので、第1プレート782Gおよび第2プレート783の構成を簡素にすることができる。

【0738】

また、本参考形態では、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、遊技球BA1にて第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、遊技球BA1の推進力にて第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させていた。

これに対して、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第2の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第2の遊技状態を発生させてもよい。この際、第2の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ72に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【0739】

このように、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された遊技球BA1が遊技領域における所定領域（第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域や、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、状態発生抽選に当選した場合に、第2の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第2の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0740】

また、本参考形態では、第4プレート789Gは、遊技球BA2にて第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させている。

【0741】

これによれば、第4プレート789Gは、第2の遊技球にて第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させるので、第4プレート789Gの構成を簡素にすることができる。

【0742】

また、本参考形態では、第4プレート789Gは、遊技球BA2にて第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第4プレート789Gは、遊技球BA2の推進力にて第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させていた。

これに対して、第4プレート789Gは、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ72の転動面76と、回転軸781Fとの間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ72の転動面76と、回転軸

781Fとの間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第1の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第1プレート782Gおよび第2プレート783を変位させて第1の遊技状態を発生させてもよい。この際、第1の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ72の転動面76と、回転軸781Fとの間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ72に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【0743】

このように、第4プレート789Gは、第2の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された遊技球BA2が遊技領域における所定領域（下段ステージ72の転動面76と、回転軸781Fとの間に形成された隙間の領域や、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第1の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第1の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第4プレート789Gは、状態発生抽選に当選した場合に、第1の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第1の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第1遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やV入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【0744】

また、本参考形態では、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球を流下させ得る状態（第2プレート783の略水平状態）を第1の遊技状態とし、上段ステージ71Fの転動面74に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ72の転動面76に遊技球を流下させ得る状態を第2の遊技状態としていた。そして、上段ステージ71Fおよび下段ステージ72は、上作動口25に至る流路となっていた。

これに対して、第1の遊技状態および第2の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ71Fおよび下段ステージ72の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、V入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、2種のV入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第1の遊技状態および第2の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第1の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第2の遊技状態としてもよい。

【0745】

また、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球（遊技球BA2）を遊技領域における所定領域（第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ72の転動面76と、回転軸781Fとの間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【0746】

これによれば、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第2の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【0747】

具体的には、本参考形態では、第2プレート783は、第2の遊技状態の発生中に第2

10

20

30

40

50

の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第2プレート783の起立した状態）と、第1の遊技状態の発生中に第1の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第2プレート783の略水平状態）とを有している。そして、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第4プレート789Gにて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

【0748】

これによれば、第2プレート783は、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第4プレート789Gにて第1の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第1プレート782Gおよび第2プレート783にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【0749】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第2プレート783を採用していたが、第2の遊技状態の発生中に第2の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【0750】

また、本参考形態では、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、第1の遊技状態の発生中に発射ハンドル16にて発射された第1の遊技球（遊技球BA1）が遊技領域における所定領域（第1プレート782Gおよび第2プレート783の間の領域）を通過し、第1の遊技球に当接して変位することに基づいて、第2の遊技状態を発生させる第2遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構73Gは、第2の遊技状態の発生中に第1の遊技球よりも後に発射ハンドル16にて発射された第2の遊技球（遊技球BA2）が遊技領域における所定領域（下段ステージ72の転動面76と、回転軸781Fとの間に形成された隙間の領域）を通過し、第2の遊技球に当接して変位することに基づいて、第1の遊技状態を発生させる第1遊技状態発生手段として機能している。

そして、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、第2の遊技状態を発生させた第1の遊技球を遊技者に第1の利益（約40%の遊技球を案内路75Fに入球するルートに振り分ける）を付与する第1の利益付与領域（上段ステージ71F）に誘導し、ステージ振分機構73Gは、第1の遊技状態を発生させた第2の遊技球を遊技者に第1の利益と異なる第2の利益（約10%の遊技球を案内路77に入球するルートに振り分ける）を付与する第2の利益付与領域（下段ステージ72）に誘導している。

【0751】

これによれば、第1プレート782Gおよび第2プレート783は、第2の遊技状態を発生させた第1の遊技球を遊技者に第1の利益を付与する上段ステージ71Fに誘導し、ステージ振分機構73Gは、第1の遊技状態を発生させた第2の遊技球を遊技者に第1の利益と異なる第2の利益を付与する下段ステージ72に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【0752】

また、本参考形態では、第1プレート782Gおよび第2プレート783にて上段ステージ71Fに誘導された第1の遊技球は、第1の条件（上段導入部751への入球）を満たした場合に、第1の利益を付与する第1利益入球領域（上段導入部751）に入球し、ステージ振分機構73Gにて下段ステージ72に誘導された第2の遊技球は、第1の条件とは異なる第2の条件（下段導入部771への入球）を満たした場合に、第2の利益を付

与する第 2 利益入球領域（下段導入部 771）に入球している。

【0753】

これによれば、第 1 プレート 782 G および第 2 プレート 783 にて上段ステージ 71 F に誘導された第 1 の遊技球は、第 1 の条件を満たした場合に、第 1 の利益を付与する上段導入部 751 に入球し、ステージ振分機構 73 G にて下段ステージ 72 に誘導された第 2 の遊技球は、第 1 の条件とは異なる第 2 の条件を満たした場合に、第 2 の利益を付与する下段導入部 771 に入球するので、遊技者は、第 1 の条件および第 2 の条件を満たすか否かに注目することになる。

【0754】

また、本参考形態では、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 751 および下段導入部 771 の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

10

【0755】

これによれば、第 1 の条件を満たさなかった第 1 の遊技球、および第 2 の条件を満たさなかった第 2 の遊技球は、上段導入部 751 および下段導入部 771 の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第 1 の遊技球および第 2 の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【0756】

また、本参考形態では、上段ステージ 71 F の転動面 74 に遊技球を流下させ得る状態（第 2 プレート 783 の略水平状態）を第 1 の遊技状態とし、上段ステージ 71 F の転動面 74 に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ 72 の転動面 76 に遊技球を流下させ得る状態を第 2 の遊技状態としていた。そして、上段ステージ 71 F は、第 1 の条件（上段導入部 751 への入球）を満たした場合に、第 1 プレート 782 G および第 2 プレート 783 にて上段ステージ 71 F に誘導された第 1 の遊技球を第 1 の利益を付与する第 1 利益入球領域（上段導入部 751）に入球させる第 1 の利益付与領域として機能し、下段ステージ 72 は、第 2 の条件（下段導入部 771 への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構 73 G にて下段ステージ 72 に誘導された第 2 の遊技球を第 2 の利益を付与する第 2 利益入球領域（下段導入部 771）に入球させる第 2 の利益付与領域として機能していた。

20

これに対して、第 1 の利益付与領域および第 2 の利益付与領域は、上段ステージ 71 F および下段ステージ 72 とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位であってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部であってもよい。また、第 1 の遊技状態および第 2 の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第 1 の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第 2 の遊技状態としてもよい。

30

【0757】

〔参考形態 H〕

以下、本発明の参考形態 H を図面に基づいて説明する。

40

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

【0758】

図 69 は、本発明の参考形態 H に係る二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

前記参考形態 D では、ステージ振分機構 73 は、上段ステージ 71 の転動面 74 の左方に設けられた回転部材 78 と、上段ステージ 71 の左方案内部 753 に設けられた扉部材 79 とを備えていた。

これに対して、本参考形態では、ステージ振分機構 73 H は、回転部材 78 と、扉部材 79 と、ステージ振分機構 73 H に遊技球が到達するのを邪魔する邪魔手段 70 とを備えている点で前記参考形態 D と異なる。

50

【0759】

邪魔手段70は、回転部材78の回転軸781の左上位置に設けられた邪魔板701と、邪魔板701を駆動する邪魔板駆動部702と、回転部材78の回転状態を検出する回転検出センサ703とを備えている。

【0760】

邪魔板701は、矩形板状に形成されている。この邪魔板701は、窓パネル123に向かって前進して遊技盤2から突出することによって、ステージ振分機構73Hに遊技球が到達するのを邪魔する邪魔状態と、遊技盤2の内部に向かって後退して遊技盤2に埋没することによって、ステージ振分機構73Hに遊技球が到達するのを邪魔しない非邪魔状態を有している。

10

また、邪魔板701は、遊技盤2の背面側に搭載された邪魔板駆動部702に連結されている。この邪魔板701は、邪魔板駆動部702にて駆動されることによって、邪魔状態および非邪魔状態のいずれかに設定される。

【0761】

回転検出センサ703は、回転軸781の水平後方側（上段ステージ71の左方内部753側）に取り付けられている。この回転検出センサ703は、第2プレート783の起立した状態、および第2プレート783の略水平状態の2つの回転状態を検出する。

【0762】

＜音声発光制御装置の電氣的構成＞

図70は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

20

音声発光制御装置5Hは、図70に示すように、音声発光制御基板51と、この音声発光制御基板51に実装されたMPU52と、このMPU52を構成しているROM53およびRAM54とを備えている。ここで、MPU52は、ROM53およびRAM54の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【0763】

MPU52は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU52の入力ポートは、前述したように、主制御装置4に接続されている。また、MPU52の入力ポートは、回転部材78の回転状態を検出する回転検出センサ703に接続されている。MPU52の出力ポートは、各種ランプ部124、371～373と、スピーカ部125と、表示制御装置6とに接続されている。また、MPU52の出力ポートは、邪魔板701を突没動作させる邪魔板駆動部702に接続されている。

30

なお、音声発光制御基板51は、ドライバ回路を有している。MPU52は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、MPU52は、邪魔板駆動部702の駆動制御を実行して邪魔板701を突没させる。

【0764】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構73Hにて上段ステージ71および下段ステージ72のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

MPU52は、定期的に（例えば、2msec周期で）回転検出センサ703にて第2プレート783の起立した状態、および第2プレート783の略水平状態の2つの回転状態の検出を実行する。

40

【0765】

図69の状態では、第2プレート783の板面は、略水平状態となっているので、ステージ振分機構73Hに到達した遊技球BA1を転動させることができる。

MPU52は、第2プレート783の略水平状態の回転状態を検出した場合には、邪魔板駆動部702の駆動制御を実行して邪魔板701を非邪魔状態に設定する。なお、図69では、邪魔板701を白抜きで図示することによって、非邪魔状態を示している。

邪魔板701は、非邪魔状態に設定されているので、遊技球BA1は、センターフレーム37の左側の領域に設けられた釘NL1および釘NL2の間を通過してステージ振分機構73Hに到達し（図45矢印A参照）、図69に示すように、第2プレート783の板面

50

を水平右方向に向かって転動する。

第2プレート783の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球BA1は、第1プレート782の第1板状部785に衝突する。

【0766】

図71は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材78は、図71に示すように、第1プレート782の第1板状部785に遊技球BA1が衝突することによって、回転軸781を軸として回転すると、第1プレート782の第1板状部785における回転軸781と反対側の端面と、上段ステージ71の転動面74における回転部材78側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ71の転動面74は、第1プレート782の第1板状部785の端面と対応するとともに、転動面74の板面に対して傾斜した端面を回転部材78側に有している。

したがって、第1プレート782の第1板状部785の板面は、転動面74に接続することになるので、第1プレート782の第1板状部785の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球BA1は、上段ステージ71に振り分けられることになる。

【0767】

第1プレート782の第1板状部785の板面が転動面74に接続した状態では、第2プレート783の板面は、起立した状態となっている。

また、第3プレート784の板面は、案内路75の左方案内部753に近接し、第3プレート784の永久磁石787は、左方案内部753に形成された開口756を介して左方案内部753の内部に露出することになる。

【0768】

ここで、上段ステージ71は、前述したように、転動面74に到達した遊技球のうち、約40%の遊技球を案内路75に入球するルートに振り分け、約60%の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

また、下段ステージ72は、前述したように、転動面76に到達した遊技球のうち、約10%の遊技球を案内路77に入球するルートに振り分け、約90%の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

以下、上段ステージ71の遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する。なお、上段ステージ71の案内路75に入球するルートに振り分けられた遊技球の流れ、および下段ステージ72の各ルートに振り分けられた遊技球の流れは前記参考形態Dと同様である。

【0769】

図72は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球BA1は、図72に示すように、凹状部742の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球BA1は、回転扉792に衝突することはないので、回転扉792の永久磁石793は、左方案内部753に形成された開口756を介して第3プレート784の永久磁石787に近接することはない、回転部材78は、回転しないことになる。

【0770】

MPU52は、第2プレート783の起立した状態の回転状態を検出した場合には、邪魔板駆動部702の駆動制御を実行して所定の周期にて邪魔板701を非邪魔状態および邪魔状態に繰り返し設定する。なお、図71では、邪魔板701を斜線で図示することによって、邪魔状態を示し、図72では、邪魔板701を白抜きで図示することによって、非邪魔状態を示している。

【0771】

ここで、MPU52は、邪魔板701を非邪魔状態に設定する期間を短くし（例えば0.3sec）、邪魔状態に設定する期間を長くし（例えば0.7sec）、ステージ振分機構73Hに遊技球が到達するのを邪魔する頻度の高い高頻度邪魔モードと、邪魔板701を非邪魔状態に設定する期間を長くし（例えば0.7sec）、邪魔状態に設定する期間を短くし（例えば0.3sec）、ステージ振分機構73Hに遊技球が到達するのを邪

10

20

30

40

50

魔する頻度の低い低頻度邪魔モードとを有している。

【0772】

M P U 5 2 は、第 2 プレート 7 8 3 の略水平状態から第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態への回転状態の移行を検出した場合に、高頻度邪魔モードおよび低頻度邪魔モードのいずれかを選択する抽選を実行し、この抽選に当選したモードにて邪魔板駆動部 7 0 2 の駆動制御を実行する。なお、M P U 5 2 は、高頻度邪魔モードおよび低頻度邪魔モードを各 5 0 % の確率で選択する抽選を実行するが、これとは異なる確率で選択する抽選を実行してもよい。

【0773】

M P U 5 2 にて邪魔板 7 0 1 を邪魔状態に設定した場合には、後続の遊技球 B A 2 は、
図 7 1 に示すように、邪魔板 7 0 1 に邪魔されてステージ振分機構 7 3 H に到達できなくなる。この場合には、後続の遊技球 B A 2 は、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 7 2 に振り分けられることになる。

ここで、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、水平方向左側に向かって突出した状態となっている。しかしながら、邪魔板 7 0 1 は、第 2 板状部 7 8 6 の先端部の鉛直上方位置に設けられているので、邪魔板 7 0 1 に邪魔された遊技球は、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に衝突することはない。

【0774】

これに対して、M P U 5 2 にて邪魔板 7 0 1 を非邪魔状態に設定した場合には、後続の遊技球 B A 2 は、図 7 2 に示すように、邪魔板 7 0 1 に邪魔されることなくステージ振分機構 7 3 H に到達する。しかしながら、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 2 プレート 7 8 3 の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構 7 3 H に到達した後続の遊技球 B A 2 を転動させることができなくなる。また、第 2 プレート 7 8 3 の板面に後続の遊技球 B A 2 が衝突した場合に、回転部材 7 8 は、第 1 板状部 7 8 5 および転動面 7 4 の係合によって、回転軸 7 8 1 を軸として回転することはないので、後続の遊技球 B A 2 は、上段ステージ 7 1 に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球 B A 2 は、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 7 2 に振り分けられることになる。

ここで、第 1 プレート 7 8 2 の第 1 板状部 7 8 5 の板面が転動面 7 4 に接続した状態では、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 は、水平方向左側に向かって突出した状態となっている。したがって、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 と、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 との間に形成された隙間を通して下段ステージ 7 2 に振り分けられる後続の遊技球 B A 2 は、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に衝突する場合がある。なお、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 の長さは、M P U 5 2 にて邪魔板 7 0 1 を非邪魔状態に設定した場合において、下段ステージ 7 2 に振り分けられる遊技球のうち、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に衝突する遊技球の割合を約 2 0 % とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【0775】

第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に遊技球 B A 2 が衝突すると、第 1 プレート 7 8 2 は、回転軸 7 8 1 を軸として回転するので、回転部材 7 8 は、回転軸 7 8 1 を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、各プレート 7 8 3、7 8 4 は、回転軸 7 8 1 の回転に伴って回転する。

回転部材 7 8 は、第 1 プレート 7 8 2 の第 2 板状部 7 8 6 に遊技球 B A 2 が衝突することによって、回転軸 7 8 1 を軸として回転すると、第 2 プレート 7 8 3 における回転軸 7 8 1 と反対側の端面と、下段ステージ 7 2 の転動面 7 6 とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材 7 8 は、図 6 9 の状態に戻るようになる。

なお、M P U 5 2 は、第 2 プレート 7 8 3 の起立した状態の回転状態を検出した後、回

10

20

30

40

50

転軸 781 を軸とした回転を検出した場合には、直ちに邪魔板駆動部 702 の駆動制御を実行して邪魔板 701 を非邪魔状態に設定するので、回転軸 781 を軸とした回転は、邪魔板 701 に阻害されないようになっている。

【0776】

このように、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態（高頻度邪魔モード）と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態（低頻度邪魔モード）とを有している。

【0777】

したがって、本参考形態では、第 1 確率状態は、第 2 の遊技状態において、第 1 の確率に基づいて、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させることによって、第 1 の遊技状態において、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させることを間接的に規定している。

また、本参考形態では、第 2 確率状態は、第 2 の遊技状態において、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させることによって、第 1 の遊技状態において、第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させることを間接的に規定している。

【0778】

換言すれば、本参考形態では、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態（高頻度邪魔モード）と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態（低頻度邪魔モード）とを有している。

なお、本参考形態では、第 1 確率状態および第 2 確率状態は、第 1 の確率および第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させることを間接的に規定しているが、直接的に規定してもよい。要するに、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有していればよい。

【0779】

これによれば、第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有するので、遊技者は、第 2 遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第 2 確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0780】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 D と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(12) 第 1 の遊技状態は、第 1 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 1 確率状態と、第 1 の確率よりも確率の高い第 2 の確率に基づいて、第 2 遊技状態発生手段に第 2 の遊技状態を発生させる第 2 確率状態とを有するので、遊技者は、第 2 遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第 2 確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0781】

なお、本参考形態では、第 2 の遊技状態は、邪魔板 701 を非邪魔状態および邪魔状態に設定する期間を相違させることによって、第 1 確率状態および第 2 確率状態を有していたが、第 1 遊技状態発生手段に第 1 の遊技状態を発生させる確率を相違させることができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、第 2 の遊技状態は、邪魔板 701 を邪魔状態に設定した状態を第 1 確率状態とし、邪魔板 701 を非邪魔状態に設定した状態を

第２確率状態としてもよい。

また、本参考形態では、第２の遊技状態は、邪魔板７０１を非邪魔状態および邪魔状態に設定することによって、第１確率状態および第２確率状態を有していたが、第１遊技状態発生手段に第１の遊技状態を発生させる確率を相違させることができれば、邪魔板７０１とは異なる構成を採用してもよい。例えば、第２の遊技状態は、邪魔板７０１に代えて回転軸７８１にモータを取り付け、回転軸７８１に大きな負荷をかけて回転しにくい状態を第１確率状態とし、回転軸７８１に小さな負荷をかけて回転しやすい状態を第２確率状態としてもよい。

【０７８２】

〔参考形態Ⅰ〕

以下、本発明の参考形態Ⅰを図面に基づいて説明する。

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

【０７８３】

図７３は、本発明の参考形態Ⅰに係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態では、遊技盤２は、可変入賞装置２７と、可変入賞装置２７の前面側を覆うようにして設けられたカバー２９と、中央部右側に設けられたスルーゲート３１とを備えていた。

これに対して、本参考形態では、遊技盤２は、図７３に示すように、図柄表示装置３６の右下側の領域に設けられた右下遊技手段８を備え、この右下遊技手段８は、可変入賞装置２７Ⅰと、カバー２９Ⅰと、スルーゲート３１Ⅰとを備えている点で前記参考形態と異なる。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて右下遊技手段８に遊技球を導くことができる。

【０７８４】

遊技盤２は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤２は、各開口部に設けられた一般入賞口２４、上作動口（第１始動入球手段）２５、下作動口（第２始動入球手段）２６、可変入賞装置２７Ⅰ、およびアウト口２８、２８Ⅰを有している。また、遊技盤２は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート３１、３１Ⅰと、上部右側に設けられた主表示装置３２と、中央部に設けられた可変表示ユニット３３等とを有している。さらに、遊技盤２は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘ＮＬや、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【０７８５】

一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、および可変入賞装置２７Ⅰの各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０１～３０４（図７８参照）を備え、これらの検知センサ３０１～３０４は、遊技盤２の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口２４は、検知センサ３０１を備え、上作動口２５は、検知センサ３０２を備え、下作動口２６は、検知センサ３０３を備え、可変入賞装置２７Ⅰは、検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、検知センサ３０１～３０４の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ３０１～３０４は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【０７８６】

具体的には、パチンコ機１は、一般入賞口２４への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、上作動口２５への入球が発生した場合および下作動口２６への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機

10

20

30

40

50

1 は、可変入賞装置 27 I への入球が発生した場合には 15 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口 25、26 の賞球個数を相違させてもよい。

【0787】

図 74 は、右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図 74 では、鉛直上方向を Z 軸方向とし、この Z 軸に直交する 2 軸を X、Y 軸として説明する。以下の図面においても同様である。

右下遊技手段 8 は、前述した可変入賞装置 27 I、カバー 29 I、およびスルーゲート 31 I を備えている他、図 74 に示すように、図柄表示装置 36 の下側の領域に設けられたクルーン 81 と、クルーン 81 の右側の領域に設けられた回転振分手段 82 と、回転振分手段 82 の右下側に設けられた開放始動口 83 と、開放始動口 83 の下側の領域であって、可変入賞装置 27 I の右側に隣接して設けられた開放入賞装置 84 と、開放入賞装置 84 の右側の領域に設けられたアウト口 281 と、スルーゲート 31 I の左側の領域に設けられた可変入賞用スルーゲート 85 とを備えている。

【0788】

可変入賞装置 27 I は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口 271 と、大入賞口 271 を開閉するための開閉扉 272 と、開閉扉 272 を駆動する可変入賞駆動部 273 とを備えている。換言すれば、可変入賞装置 27 I は、その位置を除いて前記参考形態における可変入賞装置 27 と同様の構成を備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 16 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 23 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 33 等を避けて可変入賞装置 27 I に遊技球を導くことができる。

【0789】

ここで、カバー 29 I は、可変入賞装置 27 I および開放入賞装置 84 の下側の領域に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル 292 を備えている。

したがって、遊技者は、窓部 122 を介して可変入賞装置 27 I および開放入賞装置 84 を前方から視認することができる。

なお、本参考形態では、カバー 29 I は、不透明パネル 292 のみを備えているが、前記参考形態と同様に、可変入賞装置 27 I および開放入賞装置 84 を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネルを備えていてもよい。

【0790】

大入賞口 271 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口 271 は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ 304 を備えている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【0791】

開閉扉 272 は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口 271 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 272 は、窓パネル 123 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、大入賞口 271 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、大入賞口 271 の開口を開放する開放状態とを有している。

可変入賞駆動部 273 は、開閉扉 272 を駆動することによって、開閉扉 272 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【0792】

具体的には、開閉扉 272 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 272 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉 272 を開放状態に設定し、大入賞口 271 に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開

10

20

30

40

50

閉扉 272 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを 1 回のラウンド遊技という。

【0793】

アウト口 281 は、開放入賞装置 84 の右側の領域に設けられている。開放入賞装置 84 の右側に流下した遊技球は、このアウト口 281 を通って遊技領域から排出される。また、アウト口 281 の流路は、アウト口 28 の流路と合流し、アウト口 281 を通った遊技球は、遊技球の入球を検知する検知センサ 305（図 78 参照）にて検知されるようになっている。なお、パチンコ機 1 は、アウト口 281 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【0794】

スルーゲート 31I は、その位置を除いて前記参考形態におけるスルーゲート 31 と同様の構成を備えている。具体的には、スルーゲート 31I は、遊技球の入球を検知する検知センサ 306（図 78 参照）を備え、この検知センサ 306 は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、各スルーゲート 31，31I への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【0795】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 28，281 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 31，31I や、可変入賞用スルーゲート 85 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 31，31I や、可変入賞用スルーゲート 85 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【0796】

図 75 は、クルーンを拡大して鉛直上方側から見た平面図である。

クルーン 81 は、図 74 および図 75 に示すように、回転振分手段 82 の左側に流下した遊技球をクルーン 81 に誘導するガイドレール 811 と、ガイドレール 811 を介してクルーン 81 に誘導された遊技球を旋回させる円盤状の旋回面 812 と、旋回面 812 の周縁に沿って設けられた側壁 813 とを備えている。

なお、ガイドレール 811 は、側壁 813 に沿うようにして遊技球を旋回面 812 に誘導する。

【0797】

旋回面 812 は、その中心から所定の距離を隔てて形成されるとともに、互いに等間隔となるように形成された 3 つの穴 814～816 と、その中心に形成されるとともに、各穴 814～816 側に向かうにしたがって下降するように傾斜する 3 つの側面を有する突出部 817 とを備えている。また、旋回面 812 は、側壁 813 側から各穴 814～816 側に向かうにしたがって下降するように傾斜している（図 74 参照）。

したがって、ガイドレール 811 を介してクルーン 81 に誘導された遊技球は、側壁 813 に沿って旋回面 812 を旋回した後、各穴 814～816 のいずれかに入球することになる（図 75 中矢印 A 参照）。

【0798】

また、クルーン 81 は、図 74 に示すように、穴 814 に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成された穴 801 を介して可変入賞用スルーゲート 85 に入球させる案内管 818 と、穴 815，816 に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成された穴 802 を介してスルーゲート 31I に入球させる案内管 819 とを備えている。

【0799】

回転振分手段 82 は、全体略 V 字状に形成された回動体 821 と、回動体 821 を回動自在に支持する回動軸 822 と、回動体 821 を駆動する回動体駆動部 823 とを備えている。そして、遊技盤 2 は、回動体 821 の上側の領域に形成された穴 803 を有してい

10

20

30

40

50

る。

回動体 8 2 1 は、+ Z 軸方向側に形成されるとともに、2 つの傾斜面を組み合わせる V 字状に形成された案内面 8 2 4 と、+ X 軸方向側に形成された案内面 8 2 5 と、- X 軸方向側に形成された案内面 8 2 6 とを有している。

【0800】

図 7 6 は、回動体を回動させたクルーン誘導状態を示す図である。図 7 7 は、回動体を回動させた始動口誘導状態を示す図である。

回動体 8 2 1 は、図 7 4、図 7 6、および図 7 7 に示すように、通常誘導状態、クルーン誘導状態、および始動口誘導状態の 3 つの誘導状態を有している。

通常誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 4 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 4 を + Z 軸方向側に位置させて静止させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球を穴 8 0 3 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

10

【0801】

ここで、案内面 8 2 4 は、- Y 軸方向側に向かうにしたがって下降するように傾斜しているため、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球は、この傾斜を利用して穴 8 0 3 に誘導されることになる。

また、回転振分手段 8 2 は、穴 8 0 3 に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成された穴 8 0 2 を介してスルーゲート 3 1 I に入球させる案内管 8 2 7 を備えている。

【0802】

20

クルーン誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 6 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 5 を + Z 軸方向側に位置させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球をクルーン 8 1 のガイドレール 8 1 1 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

始動口誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 7 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 6 を + Z 軸方向側に位置させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球を開放始動口 8 3 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【0803】

回動体駆動部 8 2 3 は、回動体 8 2 1 を駆動することによって回動体 8 2 1 を通常誘導状態および特定誘導状態のいずれかに設定する。

30

通常誘導状態では、回動体駆動部 8 2 3 は、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 4 を + Z 軸方向側に位置させて静止させる。

特定誘導状態では、回動体駆動部 8 2 3 は、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 4 を - Z 軸方向側に位置させた後、回動体 8 2 1 を回動させてクルーン誘導状態（図 7 6 参照）および始動口誘導状態（図 7 7 参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。

【0804】

開放始動口 8 3 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この開放始動口 8 3 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 7 I（図 7 8 参照）を備え、この検知センサ 3 0 7 I は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、開放入賞装置 8 4 の開放を実行する。なお、パチンコ機 1 は、開放始動口 8 3 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

40

【0805】

開放入賞装置 8 4 は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する開放入賞口 8 4 1 と、開放入賞口 8 4 1 を開閉するための開閉扉 8 4 2 と、開閉扉 8 4 2 を駆動する開放入賞駆動部 8 4 3 とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその

50

反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 3 3 等を避けて開放入賞装置 8 4 に遊技球を導くことができる。

【0806】

開放入賞口 8 4 1 は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この開放入賞口 8 4 1 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 8 I（図 7 8 参照）を備え、この検知センサ 3 0 8 I は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。パチンコ機 1 は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。具体的には、パチンコ機 1 は、開放入賞口 8 4 1 への入球が発生した場合には 1 5 個の賞球の払い出しを実行する。

【0807】

開閉扉 8 4 2 は、鉛直上方側の板面を波状に形成された略平板状に形成されるとともに、開放入賞口 8 4 1 の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 8 4 2 は、窓パネル 1 2 3 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、開放入賞口 8 4 1 の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、開放入賞口 8 4 1 の開口を開放する開放状態とを有している。

【0808】

開放入賞駆動部 8 4 3 は、開閉扉 8 4 2 を駆動することによって、開閉扉 8 4 2 を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

具体的には、開閉扉 8 4 2 は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、開放始動口 8 3 に遊技球が入球した場合には、一定の条件の下、開閉扉 8 4 2 は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

【0809】

ここで、開閉扉 8 4 2 の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて左側に移動していくことになり、開閉扉 8 4 2 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されるまでの間に複数の遊技球を保持することができる。

なお、開放入賞装置 8 4 の開閉扉 8 4 2 は、可変入賞装置 2 7 I の開閉扉 2 7 2 の右側に隣接して設けられているので、開閉扉 8 4 2 の板面にて揺られながら時間をかけて左側に移動していった遊技球は、その後、開閉扉 2 7 2 の板面を左側に移動していくことになる。

【0810】

可変入賞用スルーゲート 8 5 は、遊技球の入球を検知する検知センサ 3 0 9 I（図 7 8 参照）を備え、この検知センサ 3 0 9 I は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。なお、パチンコ機 1 は、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

可変入賞用スルーゲート 8 5 は、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合に、ラウンド遊技を開始する契機となっている。具体的には、パチンコ機 1 は、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した後、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球が発生した場合には、開閉扉 2 7 2 を開放状態に設定し、予め定められた回数のラウンド遊技の実行を開始する。

【0811】

＜パチンコ機の電氣的構成＞

図 7 8 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 7 8 に示すように、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 4 6 と、電源・発射制御装置 4 7 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置 4 6 は、前述した払出装置 4 8 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置 4 7 は、前述した遊技球発射機構 4 9 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

【0812】

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 4 1 と、電源を監視する停電監視基板 4 5 とを備えている。なお、主制御装置 4 は、主制御基板 4 1 などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

10

【0813】

主制御基板 4 1 は、主制御基板 4 1 に実装された MPU 4 2 と、この MPU 4 2 を構成している ROM 4 3 および RAM 4 4 とを備えている。ここで、MPU 4 2 は、ROM 4 3 および RAM 4 4 の他、CPU、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、ROM 4 3 および RAM 4 4 は、MPU 4 2 に対して 1 チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 4 以外の他の制御装置の MPU についても同様である。

【0814】

ROM 4 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。この ROM 4 3 は、当否テーブル記憶エリア 4 3 1 や、振分テーブル記憶エリア 4 3 2 や、リーチ用テーブル記憶エリア 4 3 3 などの各種エリアを有している。

20

RAM 4 4 は、ROM 4 3 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この RAM 4 4 は、各種カウンタエリア 4 4 1 や、保留球格納エリア 4 4 2 や、電役保留エリア 4 4 3 などの各種エリアを有している。

【0815】

MPU 4 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU 4 2 の入力ポートは、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 4 5 と、複数の検知センサ 3 0 1 ～ 3 0 6, 3 0 7 I ～ 3 0 9 I とに接続されている。MPU 4 2 の出力ポートは、停電監視基板 4 5 と、払出制御装置 4 6 と、音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、MPU 4 2 の出力ポートは、下作動口 2 6 の電動役物 2 6 1 を開閉動作させる電動役物駆動部 2 6 2 と、可変入賞装置 2 7 1 の開閉扉 2 7 2 を開閉動作させる可変入賞駆動部 2 7 3 と、開放入賞装置 8 4 の開閉扉 8 4 2 を開閉動作させる開放入賞駆動部 8 4 3 と、メイン表示部 3 4 と、役物用表示部 3 5 とに接続されている。

30

【0816】

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

40

【0817】

停電監視基板 4 5 は、主制御基板 4 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7 とを中継し、電源・発射制御装置 4 7 から出力される直流安定 2 4 ボルトの

50

電圧を監視する。したがって、MPU 42は、停電監視基板45を介して電力を受給する。

検知センサ301～306、307I～309Iは、一般入賞口24、上作動口25、下作動口26、可変入賞装置27I、および開放入賞装置84の各種入賞口や、アウト口28、281や、各スルーゲート31、31Iや、開放始動口83や、可変入賞用スルーゲート85に1対1で対応して設けられている。MPU 42は、検知センサ301～306、307I～309Iの検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口28、281や、各スルーゲート31、31Iや、開放始動口83や、可変入賞用スルーゲート85への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、MPU 42は、上作動口25または下作動口26への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

10

【0818】

払出制御装置46は、主制御装置4から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置48に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【0819】

電源・発射制御装置47は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、電源・発射制御装置47は、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板41や払出制御装置46等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。なお、電源・発射制御装置47は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機1への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置4のRAM44に記憶保持用の電力を供給する。

20

【0820】

また、電源・発射制御装置47は、遊技球発射機構49に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構49は、遊技盤2の誘導レール23に向けて延びる発射レールと、上皿141に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール23に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置47は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

30

【0821】

図79は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

本参考形態では、第1振分テーブルおよび第2振分テーブルは、前記参考形態と異なっている。

具体的には、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図79に示すように、振分情報群記憶手段として設けられたROM43の振分テーブル記憶エリア432（図78参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図79（a）に示す第1振分テーブル（第1振分情報群）と、図79（b）に示す第2振分テーブル（第2振分情報群）とを備えている。

40

MPU 42は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア442に格納された大当たり種別カウンタC2の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

【0822】

第1振分テーブルは、第1結果表示部用保留エリアRaから実行エリアAEにシフトされた大当たり種別カウンタC2の値、すなわち上作動口25への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第1振分テーブルは、図79（a）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対

50

応の特別振分結果)」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第1振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の値「0～29」のうち、「0～9」を「低確結果」に振り分け、「10～14」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「15～19」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「20～29」を「最有利結果」に振り分けている。

【0823】

第2振分テーブルは、第2結果表示部用保留エリアRbから実行エリアAEにシフトされた大当たり種別カウンタC2の値、すなわち下作動口26への入賞に基づく大当たり種別カウンタC2の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第2振分テーブルは、図79(b)に示すように、「低確結果」、「最有利結果」、および「特別遊技付最有利結果」の3つの振分結果を振分先としている。具体的には、第2振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の値「0～29」のうち、「0～9」を「低確結果」に振り分け、「10～14」を「最有利結果」に振り分け、「15～29」を「特別遊技付最有利結果」に振り分けている。

ここで、「特別遊技付最有利結果」は、右下遊技手段8による特別遊技を付加している点で「最有利結果」と異なっており、パチンコ機1では、「特別遊技付最有利結果」は、この点を除いて「最有利結果」と同様に扱われる。右下遊技手段8による特別遊技については後に詳細に説明する。

【0824】

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

- (1) 開閉実行モード終了後の当否抽選モード
- (2) 開閉実行モード終了後のサポートモード
- (3) 開閉実行モードにおける可変入賞装置27Iの開閉制御の態様

【0825】

まず、(1)の当否抽選モードの相違について説明する。

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

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

【0826】

次に、(2)のサポートモードの相違について説明する。

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

【0827】

「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

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

【0828】

なお、（３）の開閉実行モードにおける可変入賞装置２７Ｉの開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【０８２９】

本参考形態では、主制御装置４は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。以下、本参考形態において、前記参考形態とは異なる各種処理の内容について説明する。

【０８３０】

＜タイマ割込み処理＞

図８０は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、MPU４２は、図８０に示すように、ステップＳ１０１～Ｓ１０７Ｉを定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。

10

【０８３１】

ステップＳ１０１では、MPU４２は、複数の検知センサ３０１～３０６、３０７Ｉ～３０９Ｉの読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、MPU４２は、複数の検知センサ３０１～３０６、３０７Ｉ～３０９Ｉの状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報としてRAM４４に保存する。MPU４２は、各種入賞口に対応した検知センサ３０１～３０４、３０８Ｉが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置４６に送信する。例えば、MPU４２は、開放入賞装置８４に対応した検知センサ３０８Ｉが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である１５個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置４６に送信する。

20

なお、払出制御装置４６は、MPU４２から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置４８に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

【０８３２】

ステップＳ１０２では、MPU４２は、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、MPU４２は、前述したように、乱数初期値カウンタCINIの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をRAM４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU４２は、乱数初期値カウンタCINIの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタCINIの値を０に戻してクリアする。

【０８３３】

ステップＳ１０３では、MPU４２は、大当たり乱数カウンタC１、大当たり種別カウンタC２、リーチ乱数カウンタC３、および電動役物開放カウンタC４の更新を実行する。具体的には、MPU４２は、前述したように、大当たり乱数カウンタC１、大当たり種別カウンタC２、リーチ乱数カウンタC３、および電動役物開放カウンタC４の前回値にそれぞれ１を加算して更新するとともに、更新後の値をRAM４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、MPU４２は、各カウンタC１～C４の前回値にそれぞれ１を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタC１～C４の値を０に戻してクリアする。

30

【０８３４】

ステップＳ１０４では、MPU４２は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、MPU４２は、各スルーゲート３１、３１Ｉに対応した検知センサ３０６が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ステップＳ１０３にて更新した電動役物開放カウンタC４の値を電役保留エリア４４３に格納する。また、MPU４２は、第３保留ランプ部３７３を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

40

なお、音声発光制御装置５は、MPU４２から送信されるコマンドに基づいて、第３保留ランプ部３７３を点灯させる。また、各スルーゲート３１、３１Ｉに入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第３保留ランプ部３７３は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０８３５】

50

ステップ S 1 0 5 では、M P U 4 2 は、作動口用の入賞処理を実行する。

【 0 8 3 6 】

ステップ S 1 0 6 I では、M P U 4 2 は、可変入賞用の入賞処理を実行する。この可変入賞用の入賞処理では、M P U 4 2 は、可変入賞用スルーゲート 8 5 に対応した検知センサ 3 0 9 I が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、R A M 4 4 に可変入賞用フラグをセットする。この可変入賞用フラグは、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球が発生したことを特定するためのフラグである。

ここで、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 等の所定のエリアに 1 を代入することによって各種のフラグをセットし、0 を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機 1 は、R A M 4 4 の所定のエリアに 1 を代入することによって可変入賞用フラグをセットし、R A M 4 4 の所定のエリアに 0 を代入することによって可変入賞用フラグをクリアする。

【 0 8 3 7 】

ステップ S 1 0 7 I では、M P U 4 2 は、開放入賞用の入賞処理を実行する。

以下、開放入賞用の入賞処理について詳細に説明する。

【 0 8 3 8 】

< 開放入賞用の入賞処理 >

図 8 1 は、開放入賞用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

開放入賞用の入賞処理では、M P U 4 2 は、図 8 1 に示すように、ステップ S 4 0 0 1 ~ S 4 0 0 4 を実行する。

ステップ S 4 0 0 1 では、M P U 4 2 は、開放始動口 8 3 に対応した検知センサ 3 0 7 I が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、開放始動口 8 3 に遊技球が入賞したか否かを判定する。

【 0 8 3 9 】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 0 1 にて開放始動口 8 3 に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップ S 4 0 0 2 以降の処理を実行することなく、開放入賞用の入賞処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 0 1 にて開放始動口 8 3 に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップ S 4 0 0 2 において、R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされているか否かを判定する。この特別遊技中フラグは、右下遊技手段 8 による特別遊技を実行中であることを特定するためのフラグである。

なお、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に記憶された特別遊技中フラグを参照することによって、特別遊技中であるか否かを判定している。M P U 4 2 は、特別遊技への移行時に特別遊技中フラグをセットし、特別遊技の終了時に特別遊技中フラグをクリアする。特別遊技への移行時、および特別遊技の終了時については後に詳細に説明する。

【 0 8 4 0 】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 0 2 にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 0 0 3 以降の処理を実行することなく、開放入賞用の入賞処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 0 0 2 にて特別遊技中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 0 0 3 において、開放入賞口 8 4 1 の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、M P U 4 2 は、開放入賞駆動部 8 4 3 の駆動制御を実行することによって、開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定する。

なお、本参考形態では、開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの継続時間は、0. 1 7 s e c となっているが、これとは異なる継続時間となってもよく、互いに異なる長さの時間に規定された複数の継続時間を切り替えるようになっていてもよい。

【 0 8 4 1 】

ステップ S 4 0 0 4 では、M P U 4 2 は、開放入賞コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 0 0 4 にて設定した開放入

10

20

30

40

50

賞コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。その後、MPU 42 は、開放入賞用の入賞処理を終了する。

なお、音声発光制御装置 5 は、MPU 42 から送信される開放入賞コマンドに基づいて、開閉扉 842 を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0842】

図 82 は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

変動開始処理では、MPU 42 は、図 82 に示すように、ステップ S701～S718 を実行する。なお、本参考形態では、MPU 42 は、ステップ S711 に代えてステップ S711I を実行する点で前記参考形態と異なる。

【0843】

ステップ S711I では、MPU 42 は、ステップ S709 にて判定した振分結果に応じたフラグを RAM 44 にセットする。具体的には、MPU 42 は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットし、「特別遊技付最有利結果」であることを特定した場合には、特別遊技付最有利結果フラグをセットする。その後、MPU 42 は、ステップ S716 以降の処理を実行する。

なお、以下の各処理において、MPU 42 は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。

【0844】

＜遊技状態移行処理＞

図 83 は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。

遊技状態移行処理では、MPU 42 は、図 83 に示すように、ステップ S801～S814 を実行する。なお、本参考形態では、MPU 42 は、ステップ S808 を実行した後、ステップ S815I、816I を実行し、ステップ S811 を実行する前にステップ S817I を実行する点で前記参考形態と異なる。

ステップ S801 では、MPU 42 は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。

MPU 42 は、ステップ S801 にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップ S802 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 42 は、ステップ S801 にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップ S817I 以降の処理を実行する。

【0845】

まず、ステップ S801 において、MPU 42 にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップ S802 以降の処理）について説明する。

ステップ S802 では、MPU 42 は、メイン表示部 34 の変動表示が終了したか否かを判定する。MPU 42 は、ステップ S802 にてメイン表示部 34 の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU 42 は、ステップ S802 にてメイン表示部 34 の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップ S803 において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、MPU 42 は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【0846】

MPU 42 は、ステップ S803 にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、RAM 44 に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップ S804 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 42 は、ステップ S803 にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0847】

ステップS804では、MPU42は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

MPU42は、ステップS804にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップS805において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられた開閉カウンタSOCに「2」をセットする。この開閉カウンタSOCは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置271の大入賞口271を開閉する総回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

【0848】

これに対して、MPU42は、ステップS804にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS806において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【0849】

MPU42は、ステップS806にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップS807において、RAM44の各種カウンタエリア441に設けられたラウンドカウンタRCに「2」をセットする。また、MPU42は、ステップS806にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」、「最有利結果」、または「特別遊技付最有利結果」であると判定した場合には、ステップS808において、ラウンドカウンタRCに「15」をセットする。このラウンドカウンタRCは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をMPU42にて特定するためのカウンタである。

【0850】

ここで、パチンコ機1は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機1は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【0851】

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

開閉数規定モードは、予め定められた総回数的大入賞口271の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口271に入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口271の開閉の総回数は、開閉カウンタSOCにセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【0852】

なお、パチンコ機1は、1回のラウンド遊技につき、1回の大入賞口271の開閉を実行する。また、1回のラウンド遊技は、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機1は、開閉扉272を開放状態に設定した後、以下の2つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉272を再び閉鎖状態に設定する。

(1) 予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること

(2) 大入賞口271への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【0853】

ステップS808の処理を実行した後、MPU42は、ステップS815Iにおいて、RAM44に格納されている高頻度サポートフラグをクリアする。これによって、MPU42は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

ステップS816Iでは、MPU42は、RAM44に特別遊技付最有利結果フラグがセットされているか否かを判定する。

【0854】

M P U 4 2 は、ステップ S 8 1 6 I にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

【0855】

ステップ S 8 0 5 またはステップ S 8 0 7 の処理を実行した後、ならびにステップ S 8 1 6 I にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていないと判定した場合には、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 9 において、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間（待機期間）として「1 0 0 0」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は 2 s e c と
10

【0856】

このように、M P U 4 2 は、ステップ S 8 0 3 において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、ステップ S 8 1 6 I にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合を除き、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技
20

【0857】

ステップ S 8 1 0 では、M P U 4 2 は、オープニングコマンドを設定する。その後、M P U 4 2 は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 8 1 0 にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、
30

【0858】

次に、ステップ S 8 0 1 において、M P U 4 2 にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップ S 8 1 7 I 以降の処理）について説明する。

ステップ S 8 1 7 I では、M P U 4 2 は、特別遊技実行処理を実行する。

【0859】

図 8 4 は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。

特別遊技実行処理では、M P U 4 2 は、図 8 4 に示すように、ステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 1 1 を実行する。

ステップ S 4 1 0 1 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に特別遊技付最有利結果フラグが
40

【0860】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 1 にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 1 0 2 以降の処理を実行することなく、特別遊技実行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 1 にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 2 において、R A M 4 4 に特別遊技中フラグがセットされているか否かを判定する。

【0861】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 2 にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定
50

した場合には、ステップ S 4 1 0 3 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 2 にて特別遊技中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 6 以降の処理を実行する。

【0862】

まず、ステップ S 4 1 0 2 において、M P U 4 2 にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップ S 4 1 0 3 以降の処理）について説明する。

ステップ S 4 1 0 3 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に格納されている可変入賞用フラグをクリアする。

ステップ S 4 1 0 4 では、M P U 4 2 は、回転振分開始コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 4 にて設定した回
10 転振分開始コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される回転振分開始コマンドに基づいて、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0863】

ステップ S 4 1 0 5 では、M P U 4 2 は、特別遊技中フラグを R A M 4 4 にセットする。その後、M P U 4 2 は、特別遊技実行処理を終了する。

【0864】

次に、ステップ S 4 1 0 2 において、M P U 4 2 にて特別遊技中フラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップ S 4 1 0 6 以降の処理）について説明する。
20

ステップ S 4 1 0 6 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に可変入賞用フラグがセットされているか否かを判定する。換言すれば、M P U 4 2 は、特別遊技を実行し、ステップ S 4 1 0 3 にて R A M 4 4 に格納されている可変入賞用フラグをクリアした後、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球が発生し、R A M 4 4 に可変入賞用フラグがセットされたか否かを判定する。

【0865】

M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 6 にて可変入賞用フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 1 0 7 以降の処理を実行することなく、特別遊技実行処理を終了する。

これに対して、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 6 にて可変入賞用フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 4 1 0 7 において、回転振分停止コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 7
30 にて設定した回転振分停止コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される回転振分停止コマンドに基づいて、回転振分手段 8 2 を通常誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0866】

ステップ S 4 1 0 8 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に格納されている特別遊技中フラグをクリアする。

ステップ S 4 1 0 9 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 に格納されている特別遊技付最有利結果フラグに代えて最有利結果フラグを R A M 4 4 にセットする。
40

【0867】

ステップ S 4 1 1 0 では、M P U 4 2 は、R A M 4 4 の各種カウンタエリア 4 4 1 に設けられたタイマカウンタ T にオープニング用の待機時間（待機期間）として「1000」をセットする。このタイマカウンタ T にセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に 1 を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は 2 s e c となる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。
50

【0868】

ステップ S 4 1 1 1 では、M P U 4 2 は、オープニングコマンドを設定する。その後、

MPU42は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。MPU42は、通常処理のステップS301において、ステップS4111にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置5に送信する。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【0869】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図83を参照してステップS811以降の処理について説明する。

MPU42は、ステップS817Iの特別遊技実行処理を実行した後、ステップS811において、大入賞口開閉処理を実行する。

ステップS812では、MPU42は、開閉カウンタSOCの値が「0」以下であり、かつラウンドカウンタRCの値が「0」以下であるか否かを判定する。

【0870】

MPU42は、ステップS812にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の少なくともいずれか一方が「0」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS812にて開閉カウンタSOCの値およびラウンドカウンタRCの値の双方が「0」以下であると判定した場合には、ステップS813において、タイマカウンタTの値が「0」以下であるか否かを判定する。

【0871】

MPU42は、ステップS813にてタイマカウンタTの値が「0」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、MPU42は、ステップS813にてタイマカウンタTの値が「0」以下であると判定した場合には、ステップS814において、RAM44に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、MPU42は、遊技状態移行処理を終了する。

【0872】

<音声発光制御装置の電氣的構成>

図85は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置5は、図85に示すように、音声発光制御基板51と、この音声発光制御基板51に実装されたMPU52と、このMPU52を構成しているROM53およびRAM54とを備えている。ここで、MPU52は、ROM53およびRAM54の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【0873】

ROM53は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM54は、ROM53に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このRAM54は、コマンドリスト格納エリア541や、各種カウンタエリア542や、サブ側保留情報格納エリア543などの各種エリアを有している。

【0874】

MPU52は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU52の入力ポートは、前述したように、主制御装置4に接続されている。MPU52の出力ポートは、各種ランプ部124、371～373と、スピーカ部125と、回転振分手段82の回動体821を回転動作させる回動体駆動部823と、表示制御装置6とに接続されている。

M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部 1 2 4 , 3 7 1 ~ 3 7 3 や、スピーカ部 1 2 5 の駆動制御を実行する。また、M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいて、回動体駆動部 8 2 3 の駆動制御を実行して回動体 8 2 1 を回転させる。

また、M P U 5 2 は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 6 に送信する。なお、音声発光制御装置 5 は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置 6 と電氣的に接続されている。

なお、本参考形態では、回動体駆動部 8 2 3 の駆動制御は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて実行しているが、主制御装置 4 の M P U 4 2 にて実行してもよく、表示制御装置 6 の M P U 6 2 にて実行してもよい。

10

【0875】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。以下、本参考形態において、前記参考形態とは異なる各種処理の内容について説明する。

【0876】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図 8 6 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、前記参考形態と略同様に、ステップ S 2 4 0 1 ~ S 2 4 1 2 の処理を実行した後、ステップ S 2 4 1 3 の処理を実行する前に、図 8 6 に示すように、ステップ S 2 4 1 4 I ~ S 2 4 1 9 I の処理を実行する。

20

【0877】

ステップ S 2 4 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 1 にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 0 9 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 1 にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 0 2 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」であるか否かを判定する。

30

【0878】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 2 にて遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」であると判定した場合には、ステップ S 2 4 0 3 において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、M P U 5 2 は、遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）であると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、有効ライン L 上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

40

【0879】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 2 にて遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップ S 2 4 0 4 において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 0 4 にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップ S 2 4 0 5 において、共通の図柄決定処理を実行する。この共通の図柄決定処理では、M P U 5 2 は、有効ラ

50

インL上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「3・4・1」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

【0880】

これに対して、MPU52は、ステップS2404にて遊技結果が「通常外れ結果」とあると判定した場合には、ステップS2406において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、MPU52は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

10

【0881】

MPU52は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

これに対して、MPU52は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインL上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、MPU52は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

20

【0882】

ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理を実行した後、MPU52は、ステップS2407において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407では、MPU52は、予告表示が発生させるか否かの抽選も実行する。

【0883】

また、MPU52は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

30

【0884】

ステップS2408では、MPU52は、変動開始コマンドと、ステップS2403、ステップS2405、およびステップS2406のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0885】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、変動表示を開始した後、MPU52にて決定された停止結果を有効ラインL上に最終的に停止表示させる。

40

50

【0886】

MPU52は、ステップS2408の処理を実行した後、またはステップS2401にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2409以降の処理を実行する。

ステップS2409では、MPU52は、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。

【0887】

MPU52は、ステップS2409にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、前記参考形態と同様に、ステップS2410以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2409にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2414I以降の処理を実行する。

10

【0888】

ステップS2414Iでは、MPU52は、回転振分開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0889】

MPU52は、ステップS2414Iにて回転振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2416I以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2414Iにて回転振分開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2415Iにおいて、回転振分開始用演出の決定処理を実行する。回転振分開始用演出の決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、回転振分開始用演出の内容を選択する。この回転振分開始用演出は、回転振分手段82を特定誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。

20

【0890】

また、MPU52は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

また、MPU52は、前述したステップS2004の演出実行処理において、回動体駆動部823の駆動制御を実行して回動体821の回転を開始させることによって、回転振分手段82を特定誘導状態に設定する。

30

【0891】

さらに、MPU52は、ステップS2415Iの回転振分開始用演出の決定処理にて決定した回転振分開始用演出に係る回転振分開始用演出コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに回転振分開始用演出コマンドを記憶する。この回転振分開始用演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【0892】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された回転振分開始用演出コマンドに基づいて、回転振分開始用演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU52にて選択された回転振分開始用演出を実行する。

40

【0893】

ステップS2415Iの処理を実行した後、またはステップS2414Iにて回転振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU52は、ステップS2416

50

Iにおいて、回転振分停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0894】

MPU52は、ステップS2416Iにて回転振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2418I以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2416Iにて回転振分停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2417Iにおいて、回転振分停止用演出の決定処理を実行する。回転振分停止用演出の決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、回転振分停止用演出の内容を選択する。この回転振分停止用演出は、回転振分手段82を通常誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。

10

【0895】

また、MPU52は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

また、MPU52は、前述したステップS2004の演出実行処理において、回動体駆動部823の駆動制御を実行して回動体821の回転を停止させることによって、回転振分手段82を通常誘導状態に設定する。

【0896】

さらに、MPU52は、ステップS2417Iの回転振分停止用演出の決定処理にて決定した回転振分停止用演出に係る回転振分停止用演出コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに回転振分停止用演出コマンドを記憶する。この回転振分停止用演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

20

【0897】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された回転振分停止用演出コマンドに基づいて、回転振分停止用演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU52にて選択された回転振分停止用演出を実行する。

30

【0898】

ステップS2417Iの処理を実行した後、またはステップS2416Iにて回転振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU52は、ステップS2418Iにおいて、開放入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0899】

MPU52は、ステップS2418Iにて開放入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2413以降の処理を実行する。

40

これに対して、MPU52は、ステップS2418Iにて開放入賞コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2419Iにおいて、開放入賞用演出の決定処理を実行する。開放入賞用演出の決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、開放入賞用演出の内容を選択する。この開放入賞用演出は、開放入賞装置84の開閉扉842を開放状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。

【0900】

また、MPU52は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部

50

1 2 5 の音声制御を実行する。

【0901】

さらに、MPU 5 2 は、ステップ S 2 4 1 9 I の開放入賞用演出の決定処理にて決定した開放入賞用演出に係る開放入賞用演出コマンドを設定する。そして、MPU 5 2 は、RAM 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに開放入賞用演出コマンドを記憶する。この開放入賞用演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【0902】

表示制御装置 6 の MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された開放入賞用演出コマンドに基づいて、開放入賞用演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 6 3 から読み出す。そして、MPU 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 6 5 に対してコマンドを出力する。VDP 6 5 は、MPU 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ ROM 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、VDP 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、音声発光制御装置 5 の MPU 5 2 にて選択された開放入賞用演出を実行する。

【0903】

ステップ S 2 4 1 9 I の処理を実行した後、またはステップ S 2 4 1 8 I にて開放入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU 5 2 は、ステップ S 2 4 1 3 以降の処理を実行する。

【0904】

ステップ S 2 4 1 3 では、MPU 5 2 は、その他の処理を実行する。その他の処理では、MPU 5 2 は、例えば、MPU 4 2 から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、MPU 5 2 は、演出決定処理を終了する。

【0905】

＜特別遊技の流れについて＞

図 8 7 は、特別遊技を実行する前の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図である。図 8 8 は、特別遊技を実行している状態の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図である。

MPU 4 2 は、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合に特別遊技を実行する。

なお、MPU 4 2 は、下作動口 2 6 への入賞に基づく大当たり種別カウンタ C 2 の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合にのみ、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分け可能となっている。

【0906】

まず、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ～ Z 3 （図 4 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU 6 2 は、高速変動期間の経過後、MPU 5 2 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本参考形態では「7・7・7」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図 8 7 （A）参照）。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードに移行する。

【0907】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口271の開閉は、長時間態様で15回実行される。

開閉実行モードでは、MPU62は、図87(B)に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置36の表示画面Gの右上に表示する。

【0908】

ここで、開閉実行モードでは、回転振分手段82は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体821に向かって流下した後、回動体821にて穴803に誘導されたり、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることになる(図74参照)。

なお、本参考形態では、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることができるようになっているが、開放始動口83の鉛直上方側に配置された釘NLの配置や間隔を変更し、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることができないようになっていてもよい。

【0909】

そして、穴803に入球した遊技球は、案内管827を介してスルーゲート31Iに入球した後、可変入賞装置27Iに向かって流下することになる。

可変入賞装置27Iや、開放入賞装置84に向かって流下した遊技球は、大入賞口271の開放に際して大入賞口271に入賞することになる。

なお、「最有利結果」では、特別遊技は実行していないので、開閉扉842は、開放始動口83への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることはない。

【0910】

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU62は、図87(C)に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置36の表示画面Gの右上に表示する。

【0911】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル16の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール23の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口25よりも下作動口26に入賞する確率を高くすることができる。

具体的には、高頻度サポートモードでは、回転振分手段82は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体821に向かって流下した後、回動体821にて穴803に誘導されることになる(図74矢印B参照)。

【0912】

そして、穴803に入球した遊技球は、案内管827を介してスルーゲート31Iに入球し、このスルーゲート31Iへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、下作動口26に設けられた電動役物261は、所定の態様で開放状態となる。

下作動口26への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

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

【0913】

次に、MPU62は、MPU52から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図4参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は

10

20

30

40

50

、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU 6 2 は、高速変動期間の経過後、MPU 5 2 から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本参考形態では「7・7・7」）を有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図 8 7（D）参照）。その後、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行する。

なお、本参考形態では、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合には、MPU 6 2 は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本参考形態では「7・7・7」）を有効ライン L 上に停止表示させているが、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合とは異なる図柄の組み合わせ（例えば「V・V・V」）を有効ライン L 上に停止表示させてもよい。

【0914】

「特別遊技付最有利結果」では、MPU 5 2 は、MPU 4 2 から送信される回転振分開始コマンドに基づいて、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

具体的には、MPU 5 2 は、回転振分手段 8 2 を特定誘導状態に設定し、MPU 6 2 は、当否抽選の結果を報知した後、図 8 8（A）に示すように、音声発光制御装置 5 の MPU 5 2 にて選択された回転振分開始用演出を実行する。

ここで、回転振分開始用演出を実行する際、当否抽選モードは、高確率モードに設定されたままとなっており、サポートモードは、ステップ S 8 1 5 I の処理によって、高頻度サポートモードフラグをクリアしているので、低頻度サポートモードに設定されている。換言すれば、回転振分開始用演出を実行する際、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」に振り分けられた場合と同様の状態になっている。

【0915】

回転振分開始用演出では、MPU 6 2 は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右上に表示する。また、MPU 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に天使のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「クルーンを狙って！！」にて遊技者に対して遊技球をクルーンに入球させることを示唆する。

【0916】

回転振分手段 8 2 の特定誘導状態では、回動体駆動部 8 2 3 は、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 4 を－Z 軸方向側に位置させた後、回動体 8 2 1 を回動させてクルーン誘導状態（図 7 6 参照）および始動口誘導状態（図 7 7 参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。

【0917】

クルーン誘導状態では、回動体 8 2 1 は、図 7 6 に示すように、回動軸 8 2 2 を中心として回動体 8 2 1 を回動させて案内面 8 2 5 を＋Z 軸方向側に位置させることによって、回動体 8 2 1 に向かって流下してきた遊技球をクルーン 8 1 のガイドレール 8 1 1 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【0918】

クルーン 8 1 に誘導された遊技球は、側壁 8 1 3 に沿って旋回面 8 1 2 を旋回した後、各穴 8 1 4 ～ 8 1 6 のいずれかに入球することになる（図 7 5 中矢印 A 参照）。

クルーン 8 1 の穴 8 1 4 に遊技球が入球した場合には、この遊技球は、遊技領域に形成された穴 8 0 1 に案内管 8 1 8 にて案内された後、この穴 8 0 1 から排出されて可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球することになる。

【0919】

可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球した場合には、MPU 5 2 は、MPU 4 2 から送信される回転振分停止コマンドに基づいて、回転振分手段 8 2 を通常誘導状態に設

10

20

30

40

50

定したことを認識し、所定の処理を実行する。

回転振分停止用演出では、MPU62は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置36の表示画面Gの右上に表示する。また、MPU62は、図88(B)に示すように、「V」の文字を図柄表示装置36の表示画面Gの画面全体に表示する。その後、パチンコ機1は、開閉実行モードに移行する。

【0920】

回転振分手段82の通常誘導状態では、回動体821は、図74に示すように、回動軸822を中心として回動体821を回動させて案内面824を+Z軸方向側に位置させて静止させることによって、回動体821に向かって流下してきた遊技球を穴803に誘導する(図中矢印B参照)。

10

【0921】

開閉実行モードは、15回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口271の開閉は、長時間態様で15回実行される。

開閉実行モードでは、MPU62は、図88(C)に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置36の表示画面Gの右上に表示する。

【0922】

ここで、開閉実行モードでは、回転振分手段82は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体821に向かって流下した後、回動体821にて穴803に誘導されたり、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることになる(図74参照)。

20

なお、本参考形態では、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることができるようになっているが、開放始動口83の鉛直上方側に配置された釘NLの配置や間隔を変更し、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることができないようになっていてもよい。

【0923】

そして、穴803に入球した遊技球は、案内管827を介してスルーゲート31Iに入球した後、可変入賞装置27Iに向かって流下することになる。

可変入賞装置27Iや、開放入賞装置84に向かって流下した遊技球は、大入賞口271の開放に際して大入賞口271に入賞することになる。

30

なお、開閉実行モードでは、特別遊技は実行していないので、開閉扉842は、開放始動口83への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることはない。

【0924】

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、MPU62は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置36の表示画面Gの右上に表示する(図87(C)参照)。

【0925】

これに対して、クルーン81の穴815、816に遊技球が入球した場合には、この遊技球は、遊技領域に形成された穴802に案内管819にて案内された後、この穴802から排出されてスルーゲート31Iに入球することになる。

40

なお、この場合には、MPU52は、MPU42から送信される回転振分停止コマンドを受信することはないので、回転振分手段82の特定誘導状態を維持する。

【0926】

始動口誘導状態では、回動体821は、図77に示すように、回動軸822を中心として回動体821を回動させて案内面826を+Z軸方向側に位置させることによって、回動体821に向かって流下してきた遊技球を開放始動口83に誘導する(図中矢印B参照)。

開放始動口83に誘導された遊技球は、開放始動口83や、アウト口281に入球したり、開放入賞装置84に向かって流下したりすることになる(図77参照)。

50

なお、本参考形態では、開放始動口 8 3 に誘導された遊技球は、開放始動口 8 3 や、アウト口 2 8 1 に入球したり、開放入賞装置 8 4 に向かって流下したりすることになっているが、開放始動口 8 3 のみに入球するようになっていてもよい。

【0927】

特別遊技の実行中では、開閉扉 8 4 2 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることになる。

開放始動口 8 3 への遊技球の入球に基づいて開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定した場合には、MPU 5 2 は、MPU 4 2 から送信される開放入賞コマンドに基づいて、開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 8 8 (D) に示すように、音声発光制御装置 5 の MPU 5 2 にて選択された開放入賞用演出を実行する。

【0928】

開放入賞演出では、MPU 6 2 は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の右上に表示する。また、MPU 6 2 は、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に悪魔のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「チャージ中！！」にて遊技者に対して開閉扉 8 4 2 を開放状態に設定したことを示唆する。

なお、特別遊技の実行中では、MPU 6 2 は、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球するまでの間、開放始動口 8 3 への遊技球の入球が発生する都度、開放入賞演出を実行することになる。そして、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球した場合には、MPU 6 2 は、前述したように、「V」の文字を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G の画面全体に表示する（図 8 8 (B) 参照）。その後、パチンコ機 1 は、開閉実行モードに移行する。

【0929】

このように、本参考形態では、可変入賞用スルーゲート 8 5 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段として機能している。

また、本参考形態では、特別遊技実行処理は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入球に際して特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段として機能している。

そして、右下遊技手段 8 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段として機能している。

【0930】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する右下遊技手段 8 を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0931】

また、本参考形態では、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段として機能している。

また、本参考形態では、クルーン 8 1 は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段として機能している。

そして、パチンコ機 1 は、特別遊技払出手段および入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えている。

【0932】

このような構成によれば、右下遊技手段 8 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、右下遊技手段 8 は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に

案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させるクルーン 8 1 を備えているので、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【0933】

なお、本参考形態では、入球遅延手段としてクルーン 8 1 を採用しているが、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させることができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、本参考形態では、クルーン 8 1 は、3 つの穴 8 1 4 ~ 8 1 6 を備えていたが、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させることができれば、1 つの穴のみを備えていてもよい。また、例えば、回転体や、ゲート機構や、緩斜面などの他の機構を採用することによって、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させてもよい。

【0934】

また、本参考形態では、特別遊技払出手段として開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 を採用しているが、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出すことができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、大入賞口や、V 入賞口や、一般入賞口や、各作動口などを採用してもよい。

また、本参考形態では、特別遊技払出手段および入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路として右打ちルートを採用しているが、左打ちルートを採用してもよく、大入賞口の内部のルートや、役物の内部のルートなどの他のルートを採用してもよい。

【0935】

ここで、本参考形態では、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、クルーン 8 1 にて遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球させるまでの時間を遅延させる期間の長さに応じて遊技者に利益を付与している。

したがって、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与する期間利益付与手段としても機能している。

【0936】

このような構成によれば、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0937】

なお、本参考形態では、期間利益付与手段として開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 を採用し、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて開放入賞装置 8 4 の開放回数を増加させることによって、遊技球を増加させて遊技者に利益を付与していたが、遊技者に利益を付与することができれば、どのようなものを遊技者に付与してもよい。例えば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機 1 の遊技を有利に進められる状況を付与してもよい。

【0938】

また、本参考形態では、開放始動口 8 3 は、遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段として機能し、開放入賞装置 8 4 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段として機能している。そして、開放入賞装置 8 4

は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されている。

【0939】

このような構成によれば、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、開放始動口 8 3 に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0940】

また、本参考形態では、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有している。具体的には、開放入賞装置 8 4 は、RAM 4 4 に特別遊技中フラグがセットされている場合に非規制状態となり、RAM 4 4 に特別遊技中フラグがセットされていない場合に規制状態となっている。

そして、開放入賞用の入賞処理は、特別遊技を実行している場合（RAM 4 4 に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、開放入賞装置 8 4 を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM 4 4 に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、開放入賞装置 8 4 を規制状態に切り替える規制状態切替手段として機能している。

【0941】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 8 4 を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 8 4 を規制状態に切り替える開放入賞用の入賞処理を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口 8 3 を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口 8 3 を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0942】

なお、本参考形態では、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、開放始動口 8 3 への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、開放入賞用の入賞処理は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 8 4 を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 8 4 を規制状態に切り替えていた。

【0943】

これに対して、開放入賞装置 8 4 は、開放始動口 8 3 に遊技球が入球した後、遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、開放始動口 8 3 に遊技球が入球した後、遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有していてもよい。このように構成した場合には、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 8 4 を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 8 4 を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えていけばよい。

【0944】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 8 4 を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 8 4 を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口 8 3 を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口 8 3 を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0945】

ここで、本参考形態では、パチンコ機 1 は、上作動口 2 5 および下作動口 2 6 に至る左

10

20

30

40

50

打ちルート（第１の経路）と、開放始動口８３および開放入賞装置８４に至り、左打ちルートとは異なる右打ちルート（第２の経路）とを備えている。

そして、前述した規制状態切替手段および入球待機期間切替手段は、開放始動口８３および開放入賞装置８４の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制する発射抑制手段として機能している。

【０９４６】

このような構成によれば、発射抑制手段は、開放始動口８３および開放入賞装置８４の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４を狙って右打ちルートに向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【０９４７】

なお、本参考形態では、発射抑制手段は、開放入賞装置８４を非規制状態または規制状態に切り替えることや、開放入賞装置８４を第１の入球待機期間または第２の入球待機期間に切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制しているが、開放始動口８３および開放入賞装置８４の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制することができれば、開放始動口８３および開放入賞装置８４のどのような状態を切り替えてもよい。例えば、発射抑制手段は、開放入賞装置８４を入球可能に設定する時間の長さを切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制してもよい。

【０９４８】

また、本参考形態では、クルーン８１は、遊技球を旋回させる旋回面８１２を有している。そして、穴８１４は、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内可能とする案内可能穴として機能し、穴８１５，８１６は、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内不能とする案内不能穴として機能している。

【０９４９】

このような構成によれば、クルーン８１は、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内可能とする穴８１４と、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内不能とする穴８１５，８１６とを備えているので、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、クルーン８１の構成を簡素にすることができる。

【０９５０】

また、本参考形態では、回転振分手段８２は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能している。

【０９５１】

このような構成によれば、パチンコ機１は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段８２を備えているので、遊技者は、回転振分手段８２にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９５２】

なお、本参考形態では、特別振分手段として回転振分手段８２を採用しているが、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

【０９５３】

また、本参考形態では、回転振分手段８２は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と

10

20

30

40

50

、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも振り分けられない振分不能状態（通常誘導状態）とを有している。

そして、特別遊技実行処理は、特別遊技を実行している場合（RAM 44に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、回転振分手段82を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM 44に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、回転振分手段82を通常誘導状態に切り替える振分状態切替手段として機能している。

【0954】

このような構成によれば、パチンコ機1は、特別遊技を実行している場合（RAM 44に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、回転振分手段82を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM 44に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、回転振分手段82を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて回転振分手段82が特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0955】

また、本参考形態では、回転振分手段82は、特定誘導状態では、遊技盤2の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤2の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、右打ちルートを流下する遊技球を振り分けている。

【0956】

このような構成によれば、回転振分手段82は、特定誘導状態では、遊技盤2の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤2の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、パチンコ機1は、遊技球の流れを多様化することができる。

【0957】

ここで、本参考形態では、開放始動口83および開放入賞装置84は、回転振分手段82にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート85に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート85に遊技球が入球する前に、回転振分手段82にて開放始動口83および開放入賞装置84に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機1を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート85でなくてもよく、遊技領域を流下する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。例えば、特定入球手段は、大入賞口や、V入賞口や、一般入賞口や、各作動口などであってもよい。

また、特定利益付与手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口83および開放入賞装置84でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機1の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

【0958】

このような構成によれば、開放始動口83および開放入賞装置84は、回転振分手段82にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート85に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート85に遊技球が入球する前に、回転振分手段82にて開放始動口83および開放入賞装置84に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口83および開放入賞装置84にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0959】

ここで、本参考形態では、回転振分手段82は、特定誘導状態では、遊技盤2の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤2の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、右打ちルートを下流する遊技球を振り分けている。

したがって、パチンコ機1は、遊技領域を下流する遊技球を第1の振分流路および第2の振分流路のいずれかに振り分ける回転振分手段82を備えている。そして、回転振分手段82は、遊技盤2の表面を通すことによって第1の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤2の裏面を通すことによって第2の振分流路に遊技球を振り分けている。

10

【0960】

このような構成によれば、回転振分手段82は、遊技盤2の表面を通すことによって第1の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤2の裏面を通すことによって第2の振分流路に遊技球を振り分けるので、パチンコ機1は、遊技球の流れを多様化することができる。

【0961】

なお、本参考形態では、第1の振分流路は、特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに至る流路を採用し、第2の振分流路は、特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けない流路を採用しているが、第1の振分流路および第2の振分流路は、どのような流路を採用してもよい。例えば、第1の振分流路および第2の振分流路は、大入賞口に至る流路、V入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、またはスルーゲートに至る流路などであってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

20

【0962】

ここで、本参考形態では、可変入賞用スルーゲート85は、遊技領域を下流する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第1次の入球領域に遊技球を入球可能とする第1次の流路として機能している。

また、開放始動口83および開放入賞装置84は、開放入賞口841への入球が発生した場合には15個の賞球の払い出しを実行させるという第2次の利益（第1次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第2次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第2次の入球領域に遊技球を入球可能とする第2次の流路として機能している。

30

さらに、下作動口26や、アウト口28は、下作動口26への入球が発生した場合には、3個の賞球の払い出しを実行し、アウト口28への入球が発生した場合には、賞球の払い出しを実行させないという第3次の利益（第2次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第3次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第3次の入球領域に遊技球を入球可能とする第3次の流路として機能している。

そして、回転振分手段82は、第1次の流路および第2次の流路のいずれか一方に遊技球を下流可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第3次の流路に遊技球を下流可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

40

【0963】

このような構成によれば、パチンコ機1は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を下流可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を下流可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段82を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

50

【0964】

ここで、本参考形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤2の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なっている。具体的には、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路は、遊技盤2の表面に流路を形成し、通常誘導状態の流路は、遊技盤2の裏面に流路を形成している。

【0965】

このような構成によれば、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤2の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、パチンコ機1は、遊技球の流れを多様化することができる。また、パチンコ機1は、1つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、クルーン誘導状態の流路、始動口誘導状態の流路、および通常誘導状態の流路の3つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤2の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【0966】

なお、本参考形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤2の表裏方向における3つの流路を形成する面が互いに異なっているが、流路の数は、3つでなくてもよく、2つ以上の複数であればよい。

また、本参考形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路は、遊技盤2の表面に流路を形成し、通常誘導状態の流路は、遊技盤2の裏面に流路を形成しているが、遊技盤2の表裏方向における流路を形成する面は、これとは逆であってもよい。

【0967】

ここで、本参考形態では、クルーン誘導状態の流路は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート85に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート85に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段としてのクルーン81を備えている。

そして、パチンコ機1は、クルーン81にて可変入賞用スルーゲート85に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート85に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口83および開放入賞装置84に入球した場合には、即座に15個の賞球の払い出しを実行させて第2次の利益を付与する付与処理を行っている。

【0968】

このような構成によれば、パチンコ機1は、クルーン81にて可変入賞用スルーゲート85に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート85に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口83および開放入賞装置84に入球した場合には、即座に15個の賞球の払い出しを実行させて第2次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、クルーン81にて可変入賞用スルーゲート85に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート85に入球するのを待っている間であっても即座に15個の賞球の払い出しを実行させて第2次の利益を享受することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【0969】

ここで、本参考形態では、回転振分手段82は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させている。そして、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっている。

これに対して、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっていなくてもよく、例えば、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きくなっていてもよい。

【0970】

このような構成によれば、回転振分手段82は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、始動口誘導状態

10

20

30

40

50

の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、クルーン誘導状態の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【0971】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) パチンコ機 1 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する右下遊技手段 8 を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【0972】

(2) 右下遊技手段 8 は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口 83 および開放入賞装置 84 を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、右下遊技手段 8 は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 85 に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート 85 に入球させるまでの時間を遅延させるクルーン 81 を備えているので、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

20

したがって、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【0973】

(3) 開放入賞装置 84 は、開放始動口 83 への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、開放始動口 83 に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(4) パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置 84 を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置 84 を規制状態に切り替える開放入賞用の入賞処理を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口 83 を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口 83 を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【0974】

(5) クルーン 81 は、旋回面 812 を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート 85 に案内可能とする穴 814 と、旋回面 812 を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート 85 に案内不能とする穴 815、816 とを備えているので、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、クルーン 81 の構成を簡素にすることができる。

(6) パチンコ機 1 は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段 82 を備えているので、遊技者は、回転振分手段 82 にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【0975】

(7) パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合 (RAM 44 に特別遊技中フラグがセットされている場合) に、回転振分手段 82 を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合 (RAM 44 に特別遊技中フラグがセットされていない場合) に、回転振分手段 82 を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて回転振分手段 82 が特定誘導状態に切り替えられることを期待し

50

て遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(8) 回転振分手段 8 2 は、特定誘導状態では、遊技盤 2 の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤 2 の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、パチンコ機 1 は、遊技球の流れを多様化することができる。

【0976】

(9) 開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、主制御装置 4 にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

(10) 開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、回転振分手段 8 2 にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球する前に、回転振分手段 8 2 にて開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(11) 回転振分手段 8 2 は、遊技盤 2 の表面を通すことによって第 1 の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤 2 の裏面を通すことによって第 2 の振分流路に遊技球を振り分けるので、パチンコ機 1 は、遊技球の流れを多様化することができる。

20

【0977】

(12) パチンコ機 1 は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段 8 2 を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(13) クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤 2 の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、パチンコ機 1 は、遊技球の流れを多様化することができる。また、パチンコ機 1 は、1 つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、クルーン誘導状態の流路、始動口誘導状態の流路、および通常誘導状態の流路の 3 つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤 2 の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

30

【0978】

(14) パチンコ機 1 は、クルーン 8 1 にて可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に入球した場合には、即座に 15 個の賞球の払い出しを実行させて第 2 次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、クルーン 8 1 にて可変入賞用スルーゲート 8 5 に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート 8 5 に入球するのを待っている間であっても即座に 15 個の賞球の払い出しを実行させて第 2 次の利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

40

【0979】

〔参考形態 J〕

以下、本発明の参考形態 J を図面に基づいて説明する。

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

【0980】

図 8 9 は、本発明の参考形態 J に係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面

50

図である。図 8 9 では、鉛直上方向を Z 軸方向とし、この Z 軸に直交する 2 軸を X、Y 軸として説明する。以下の図面においても同様である。

前記参考形態 I では、右下遊技手段 8 は、前述した可変入賞装置 2 7 I、カバー 2 9 I、およびスルーゲート 3 1 I を備えている他、クルーン 8 1 と、回転振分手段 8 2 と、開放始動口 8 3 と、開放入賞装置 8 4 と、アウト口 2 8 1 と、可変入賞用スルーゲート 8 5 とを備えていた。

これに対して、本参考形態では、右下遊技手段 8 は、図 8 9 に示すように、回転振分手段 8 2 に代えて、移動振分手段 8 6 J を備えている点で前記参考形態 I と異なる。なお、本参考形態では、遊技盤 2 は、穴 8 0 3 を有していない点でも前記参考形態 I と異なる。

【0 9 8 1】

移動振分手段 8 6 J は、全体略三角柱状に形成された移動体 8 6 1 と、移動体 8 6 1 を水平方向（X 軸方向）に沿って移動自在に支持する移動軸 8 6 2 と、移動体 8 6 1 を駆動する移動体駆動部 8 6 3 とを備えている。そして、遊技盤 2 は、移動軸 8 6 2 を挿通させるとともに、水平方向を長手方向とするように形成された長穴 8 0 4 を有している。

移動体 8 6 1 は、－X 軸方向側に形成された案内面 8 6 4 と、＋X 軸方向側に形成された案内面 8 6 5 とを有している。

【0 9 8 2】

図 9 0 は、移動体を移動させたクルーン誘導状態を示す図である。図 9 1 は、移動体を移動させた始動口誘導状態を示す図である。

移動体 8 6 1 は、図 8 9 ～ 9 1 に示すように、通常誘導状態、クルーン誘導状態、および始動口誘導状態の 3 つの誘導状態を有している。

通常誘導状態では、移動体 8 6 1 は、図 8 9 に示すように、移動軸 8 6 2 を＋X 軸方向側に移動させて案内面 8 6 4、8 6 5 を釘 N L 3 J 群の下方に静止させることによって、釘 N L 3 J 群および釘 N L 4 J 群の間を流下してきた遊技球を、そのまま流下させてスルーゲート 3 1 I に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【0 9 8 3】

クルーン誘導状態では、移動体 8 6 1 は、図 9 0 に示すように、移動軸 8 6 2 を－X 軸方向側に移動させて案内面 8 6 4 を釘 N L 3 J 群および釘 N L 4 J 群の間に位置させることによって、移動体 8 6 1 に向かって流下してきた遊技球をクルーン 8 1 のガイドレール 8 1 1 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

始動口誘導状態では、移動体 8 6 1 は、図 9 1 に示すように、移動軸 8 6 2 を更に－X 軸方向側に移動させて案内面 8 6 5 を釘 N L 3 J 群および釘 N L 4 J 群の間に位置させることによって、移動体 8 6 1 に向かって流下してきた遊技球を開放始動口 8 3 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【0 9 8 4】

移動体駆動部 8 6 3 は、移動体 8 6 1 を駆動することによって移動体 8 6 1 を通常誘導状態および特定誘導状態のいずれかに設定する。

通常誘導状態では、移動体駆動部 8 6 3 は、移動軸 8 6 2 を＋X 軸方向側に移動させて案内面 8 6 4、8 6 5 を釘 N L 3 J 群の下方に静止させる。

特定誘導状態では、移動体駆動部 8 6 3 は、移動軸 8 6 2 を－X 軸方向側に移動させて案内面 8 6 4、8 6 5 を釘 N L 3 J 群および釘 N L 4 J 群の間に位置させた後、移動体 8 6 1 を移動させてクルーン誘導状態（図 9 0 参照）および始動口誘導状態（図 9 1 参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。

【0 9 8 5】

本参考形態では、主制御装置 4 は、前記参考形態 I とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、特別遊技実行処理は、前記参考形態 I とは異なっている。以下、本参考形態における特別遊技実行処理の内容について説明する。

【0 9 8 6】

図 9 2 は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。

特別遊技実行処理では、MPU 4 2 は、図 9 2 に示すように、ステップ S 4 1 0 1 ～ S

10

20

30

40

50

4 1 1 1 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 4 2 は、ステップ S 4 1 0 4 の処理に代えて、ステップ S 4 1 0 4 J の処理を実行し、ステップ S 4 1 0 7 の処理に代えて、ステップ S 4 1 0 7 J の処理を実行する点で前記参考形態 I と異なる。

【0987】

ステップ S 4 1 0 4 J では、M P U 4 2 は、移動振分開始コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 4 J にて設定した移動振分開始コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される移動振分開始コマンドに基づいて、移動振分手段 8 6 J を特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

10

【0988】

ステップ S 4 1 0 7 J では、M P U 4 2 は、移動振分停止コマンドを設定する。また、M P U 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 7 J にて設定した移動振分停止コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、M P U 4 2 から送信される移動振分停止コマンドに基づいて、移動振分手段 8 6 J を通常誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【0989】

< 音声発光制御装置の電氣的構成 >

図 9 3 は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

20

音声発光制御装置 5 は、図 9 3 に示すように、音声発光制御基板 5 1 と、この音声発光制御基板 5 1 に実装された M P U 5 2 と、この M P U 5 2 を構成している R O M 5 3 および R A M 5 4 とを備えている。ここで、M P U 5 2 は、R O M 5 3 および R A M 5 4 の他、C P U、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【0990】

R O M 5 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

R A M 5 4 は、R O M 5 3 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この R A M 5 4 は、コマンドリスト格納エリア 5 4 1 や、各種カウンタエリア 5 4 2 や、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 などの各種エリアを有している。

30

【0991】

M P U 5 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。M P U 5 2 の入力ポートは、前述したように、主制御装置 4 に接続されている。M P U 5 2 の出力ポートは、各種ランプ部 1 2 4、3 7 1 ~ 3 7 3 と、スピーカ部 1 2 5 と、移動振分手段 8 6 J の移動体 8 6 1 を移動動作させる移動体駆動部 8 6 3 と、表示制御装置 6 とに接続されている。

M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部 1 2 4、3 7 1 ~ 3 7 3 や、スピーカ部 1 2 5 の駆動制御を実行する。また、M P U 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいて、移動体駆動部 8 6 3 の駆動制御を実行して移動体 8 6 1 を移動させる。

40

また、M P U 5 2 は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 6 に送信する。なお、音声発光制御装置 5 は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置 6 と電氣的に接続されている。

なお、本参考形態では、移動体駆動部 8 6 3 の駆動制御は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて実行しているが、主制御装置 4 の M P U 4 2 にて実行してもよく、表示制御装置 6 の M P U 6 2 にて実行してもよい。

【0992】

50

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 I とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出決定処理は、前記参考形態 I とは異なっている。以下、本参考形態における演出決定処理の内容について説明する。

【0993】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図 9 4 は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、M P U 5 2 は、図 9 4 に示すように、ステップ S 2 4 0 1 ～ S 2 4 1 3 を実行する。なお、本参考形態では、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 I ～ S 2 4 1 7 I の処理に代えて、ステップ S 2 4 1 4 J ～ S 2 4 1 7 J の処理を実行する点で前記参考形態 I と異なる。

10

【0994】

ステップ S 2 4 1 4 J では、M P U 5 2 は、移動振分開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0995】

M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 J にて移動振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 6 J 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 4 J にて移動振分開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 4 1 5 J において、移動振分開始用演出の決定処理を実行する。移動振分開始用演出の決定処理では、M P U 5 2 は、R O M 5 3 に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、移動振分開始用演出の内容を選択する。この移動振分開始用演出は、移動振分手段 8 6 J を特定誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本参考形態では、移動振分開始用演出は、前記参考形態 I における回転振分開始用演出と同一の演出となっている。

20

【0996】

また、M P U 5 2 は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

また、M P U 5 2 は、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、移動体駆動部 8 6 3 の駆動制御を実行して移動体 8 6 1 の移動を開始させることによって、移動振分手段 8 6 J を特定誘導状態に設定する。

30

【0997】

さらに、M P U 5 2 は、ステップ S 2 4 1 5 J の移動振分開始用演出の決定処理にて決定した移動振分開始用演出に係る移動振分開始用演出コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに移動振分開始用演出コマンドを記憶する。この移動振分開始用演出コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【0998】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された移動振分開始用演出コマンドに基づいて、移動振分開始用演出を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、音声発光制御装置 5 の M P U 5 2 にて選択された移動振分開始用演出を実行する。

40

【0999】

ステップ S 2 4 1 5 J の処理を実行した後、またはステップ S 2 4 1 4 J にて移動振分

50

開始コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU52は、ステップS2416Jにおいて、移動振分停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1000】

MPU52は、ステップS2416Jにて移動振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2418I以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2416Jにて移動振分停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2417Jにおいて、移動振分停止用演出の決定処理を実行する。移動振分停止用演出の決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、移動振分停止用演出の内容を選択する。この移動振分停止用演出は、移動振分手段86Jを通常誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本参考形態では、移動振分停止用演出は、前記参考形態Iにおける回転振分停止用演出と同一の演出となっている。

10

【1001】

また、MPU52は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

また、MPU52は、前述したステップS2004の演出実行処理において、移動体駆動部863の駆動制御を実行して移動体861の移動を停止させることによって、移動振分手段86Jを通常誘導状態に設定する。

【1002】

20

さらに、MPU52は、ステップS2417Jの移動振分停止用演出の決定処理にて決定した移動振分停止用演出に係る移動振分停止用演出コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに移動振分停止用演出コマンドを記憶する。この移動振分停止用演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1003】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された移動振分停止用演出コマンドに基づいて、移動振分停止用演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU52にて選択された移動振分停止用演出を実行する。

30

【1004】

ステップS2417Jの処理を実行した後、またはステップS2416Jにて移動振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU52は、前記参考形態Iと同様に、ステップS2418I以降の処理を実行する。

40

【1005】

このように、本参考形態では、移動振分手段86Jは、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能している。

【1006】

このような構成によれば、パチンコ機1は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける移動振分手段86Jを備えているので、遊技者は、移動振分手段86Jにて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

50

【1007】

なお、本参考形態では、特別振分手段として移動振分手段86Jを採用しているが、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

【1008】

また、本参考形態では、移動振分手段86Jは、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有している。

そして、特別遊技実行処理は、特別遊技を実行している場合（RAM44に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、移動振分手段86Jを特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM44に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、移動振分手段86Jを通常誘導状態に切り替える振分状態切替手段として機能している。

10

【1009】

このような構成によれば、パチンコ機1は、特別遊技を実行している場合（RAM44に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、移動振分手段86Jを特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM44に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、移動振分手段86Jを通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて移動振分手段86Jが特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【1010】

ここで、本参考形態では、開放始動口83および開放入賞装置84は、移動振分手段86Jにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート85に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート85に遊技球が入球する前に、移動振分手段86Jにて開放始動口83および開放入賞装置84に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機1を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート85でなくてもよく、遊技領域を流下する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。また、特定利益付与手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口83および開放入賞装置84でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機1の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

30

【1011】

このような構成によれば、開放始動口83および開放入賞装置84は、移動振分手段86Jにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート85に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート85に遊技球が入球する前に、移動振分手段86Jにて開放始動口83および開放入賞装置84に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口83および開放入賞装置84にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【1012】

ここで、本参考形態では、可変入賞用スルーゲート85は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第1次の入球領域に遊技球を入球可能とする第1次の流路として機能している。

また、開放始動口83および開放入賞装置84は、開放入賞口841への入球が発生し

50

た場合には 15 個の賞球の払い出しを実行させるという第 2 次の利益（第 1 次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第 2 次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第 2 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路として機能している。

さらに、下作動口 26 や、アウト口 28 は、下作動口 26 への入球が発生した場合には、3 個の賞球の払い出しを実行し、アウト口 28 への入球が発生した場合には、賞球の払い出しを実行させないという第 3 次の利益（第 2 次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第 3 次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第 3 次の入球領域に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路として機能している。

そして、移動振分手段 86 J は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

【1013】

このような構成によれば、パチンコ機 1 は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる移動振分手段 86 J を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1014】

ここで、本参考形態では、移動振分手段 86 J は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させている。そして、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっている。

これに対して、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっていなくてもよく、例えば、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きくなっていてもよい。

【1015】

このような構成によれば、移動振分手段 86 J は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、クルーン誘導状態の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1016】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 I における（1）～（5）、（9）、（14）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（15）パチンコ機 1 は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける移動振分手段 86 J を備えているので、遊技者は、移動振分手段 86 J にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1017】

（16）パチンコ機 1 は、特別遊技を実行している場合（RAM 44 に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、移動振分手段 86 J を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（RAM 44 に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、

移動振分手段 86J を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて移動振分手段 86J が特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

(17) 開放始動口 83 および開放入賞装置 84 は、移動振分手段 86J にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 85 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 85 に遊技球が入球する前に、移動振分手段 86J にて開放始動口 83 および開放入賞装置 84 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口 83 および開放入賞装置 84 にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【1018】

(18) パチンコ機 1 は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる移動振分手段 86J を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1019】

〔参考形態 K〕

以下、本発明の参考形態 K を図面に基づいて説明する。

20

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

【1020】

図 95 は、本発明の参考形態 K に係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図 95 では、鉛直上方向を Z 軸方向とし、この Z 軸に直交する 2 軸を X、Y 軸として説明する。以下の図面においても同様である。

前記参考形態 I では、右下遊技手段 8 は、前述した可変入賞装置 27I、カバー 29I、およびスルーゲート 31I を備えている他、クルーン 81 と、回転振分手段 82 と、開放始動口 83 と、開放入賞装置 84 と、アウト口 281 と、可変入賞用スルーゲート 85 とを備えていた。

30

これに対して、本参考形態では、右下遊技手段 8 は、図 95 に示すように、回転振分手段 82 に代えて、回転振分手段 87K を備えている点で前記参考形態 I と異なる。この回転振分手段 87K は、遊技盤 2 に取り付けられた風車である。なお、本参考形態では、遊技盤 2 は、穴 803 を有していない点でも前記参考形態 I と異なる。

【1021】

図 96 は、回転振分手段にて遊技球をクルーンに誘導した状態を示す図である。図 97 は、回転振分手段にて遊技球を開放始動口に誘導した状態を示す図である。

回転振分手段 87K は、図 96 に示すように、回転振分手段 87K に向かって流下してきた遊技球を受けることによって、図中反時計回りに回転し（図中矢印方向）、回転振分手段 87K に向かって流下してきた遊技球をクルーン 81 のガイドレール 811 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

40

回転振分手段 87K は、図 97 に示すように、回転振分手段 87K に向かって流下してきた遊技球を受けることによって、図中時計回りに回転し（図中矢印方向）、回転振分手段 87K に向かって流下してきた遊技球を開放始動口 83 に誘導する（図中矢印 B 参照）。

【1022】

本参考形態では、主制御装置 4 は、前記参考形態 I とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、特別遊技実行処理は、前記参考形態 I とは異なっている。以下、本参考形態における特別遊技実行処理の内容について説明する。

【1023】

50

図 9 8 は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。

特別遊技実行処理では、MPU 4 2 は、図 9 8 に示すように、ステップ S 4 1 0 1 ～ S 4 1 1 1 を実行する。なお、本参考形態では、MPU 4 2 は、ステップ S 4 1 0 4 の処理に代えて、ステップ S 4 1 0 4 K の処理を実行し、ステップ S 4 1 0 7 の処理に代えて、ステップ S 4 1 0 7 K の処理を実行する点で前記参考形態 I と異なる。

【1024】

ステップ S 4 1 0 4 K では、MPU 4 2 は、特別遊技開始コマンドを設定する。また、MPU 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 4 K にて設定した特別遊技開始コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、MPU 4 2 から送信される特別遊技開始コマンドに基づいて、特別遊技を開始したことを認識し、所定の処理を実行する。

【1025】

ステップ S 4 1 0 7 K では、MPU 4 2 は、特別遊技停止コマンドを設定する。また、MPU 4 2 は、通常処理のステップ S 3 0 1 において、ステップ S 4 1 0 7 K にて設定した特別遊技停止コマンドを音声発光制御装置 5 に送信する。

なお、音声発光制御装置 5 は、MPU 4 2 から送信される特別遊技停止コマンドに基づいて、特別遊技を停止したことを認識し、所定の処理を実行する。

【1026】

＜音声発光制御装置の電氣的構成＞

図 9 9 は、音声発光制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置 5 は、図 9 9 に示すように、音声発光制御基板 5 1 と、この音声発光制御基板 5 1 に実装された MPU 5 2 と、この MPU 5 2 を構成している ROM 5 3 および RAM 5 4 とを備えている。ここで、MPU 5 2 は、ROM 5 3 および RAM 5 4 の他、CPU、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【1027】

ROM 5 3 は、各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

RAM 5 4 は、ROM 5 3 に記憶された制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。この RAM 5 4 は、コマンドリスト格納エリア 5 4 1 や、各種カウンタエリア 5 4 2 や、サブ側保留情報格納エリア 5 4 3 などの各種エリアを有している。

【1028】

MPU 5 2 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU 5 2 の入力ポートは、前述したように、主制御装置 4 に接続されている。MPU 5 2 の出力ポートは、各種ランプ部 1 2 4, 3 7 1 ～ 3 7 3 と、スピーカ部 1 2 5 と、表示制御装置 6 とに接続されている。

MPU 5 2 は、主制御装置 4 から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部 1 2 4, 3 7 1 ～ 3 7 3 や、スピーカ部 1 2 5 の駆動制御を実行する。

また、MPU 5 2 は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置 6 に送信する。なお、音声発光制御装置 5 は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置 6 と電氣的に接続されている。

【1029】

本参考形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記参考形態 I とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出決定処理は、前記参考形態 I とは異なっている。以下、本参考形態における演出決定処理の内容について説明する。

【1030】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

10

20

30

40

50

図100は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、MPU52は、図100に示すように、ステップS2401～S2413を実行する。なお、本参考形態では、MPU52は、ステップS2414I～S2417Iの処理に代えて、ステップS2414K～S2417Kの処理を実行する点で前記参考形態Iと異なる。

【1031】

ステップS2414Kでは、MPU52は、特別遊技開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1032】

MPU52は、ステップS2414Kにて特別遊技開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2416K以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2414Kにて特別遊技開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2415Kにおいて、特別遊技開始用演出の決定処理を実行する。特別遊技開始用演出の決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、特別遊技開始用演出の内容を選択する。この特別遊技開始用演出は、特別遊技を開始したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本参考形態では、特別遊技開始用演出は、前記参考形態Iにおける回転振分開始用演出と同一の演出となっている。

【1033】

また、MPU52は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【1034】

さらに、MPU52は、ステップS2415Kの特別遊技開始用演出の決定処理にて決定した特別遊技開始用演出に係る特別遊技開始用演出コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに特別遊技開始用演出コマンドを記憶する。この特別遊技開始用演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1035】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された特別遊技開始用演出コマンドに基づいて、特別遊技開始用演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU52にて選択された特別遊技開始用演出を実行する。

【1036】

ステップS2415Kの処理を実行した後、またはステップS2414Kにて特別遊技開始コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU52は、ステップS2416Kにおいて、特別遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1037】

MPU52は、ステップS2416Kにて特別遊技停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS2418I以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS2416Kにて特別遊技停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2417Kにおいて、特別遊技停止用演出の決定処理を実行する。特別遊技停止用演出の決定処理では、MPU52は、ROM53に予

10

20

30

40

50

め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、特別遊技停止用演出の内容を選択する。この特別遊技停止用演出は、特別遊技を停止したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本参考形態では、特別遊技停止用演出は、前記参考形態 I における回転振分停止用演出と同一の演出となっている。

【1038】

また、MPU52は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【1039】

さらに、MPU52は、ステップS2417Kの特別遊技停止用演出の決定処理にて決定した特別遊技停止用演出に係る特別遊技停止用演出コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに特別遊技停止用演出コマンドを記憶する。この特別遊技停止用演出コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1040】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された特別遊技停止用演出コマンドに基づいて、特別遊技停止用演出を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、音声発光制御装置5のMPU52にて選択された特別遊技停止用演出を実行する。

【1041】

ステップS2417Kの処理を実行した後、またはステップS2416Kにて特別遊技停止コマンドを受信していないと判定した場合には、MPU52は、前記参考形態 I と同様に、ステップS2418I以降の処理を実行する。

【1042】

このように、本参考形態では、回転振分手段87Kは、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能している。

【1043】

このような構成によれば、パチンコ機1は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段87Kを備えているので、遊技者は、回転振分手段87Kにて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1044】

なお、本参考形態では、特別振分手段として回転振分手段87Kを採用しているが、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

【1045】

ここで、本参考形態では、開放始動口83および開放入賞装置84は、回転振分手段87Kにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート85に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート85に遊技球が入球する前に、回転振分手段87Kにて開放始動口83および開放入賞装置84に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機1を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を流下

10

20

30

40

50

する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート 8 5 でなくてもよく、遊技領域を流下する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。また、特定利益付与手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機 1 の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

【1046】

このような構成によれば、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、回転振分手段 8 7 K にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球する前に、回転振分手段 8 7 K にて開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

10

【1047】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 I における (1) ~ (5), (9) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(19) パチンコ機 1 は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段 8 7 K を備えているので、遊技者は、回転振分手段 8 7 K にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【1048】

(20) 開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 は、回転振分手段 8 7 K にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート 8 5 に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート 8 5 に遊技球が入球する前に、回転振分手段 8 7 K にて開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4 にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【1049】

〔参考形態 L〕

以下、本発明の参考形態 L を図面に基づいて説明する。

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

【1050】

図 101 は、本発明の参考形態 L に係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態 I では、遊技盤 2 は、下作動口 2 6 と、可変入賞装置 2 7 I と、スルーゲート 3 1 I とを備えていた。

これに対して、本参考形態では、遊技盤 2 は、図 101 に示すように、作動入賞装置 2 6 L と、可変入賞装置 2 7 L と、スルーゲート 3 1 L とを備えている点で前記参考形態 I と異なる。また、本参考形態では、遊技盤 2 は、可変入賞用スルーゲート 8 5 の左下位置に設けられた等価入賞口 8 8 L を備えている点でも前記参考形態 I と異なる。

40

【1051】

図 102 は、右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図 102 では、鉛直上方向を Z 軸方向とし、この Z 軸に直交する 2 軸を X, Y 軸として説明する。以下の図面においても同様である。

作動入賞装置 2 6 L は、可変入賞装置 2 7 L の左側に隣接して設けられている。この作動入賞装置 2 6 L は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する作動口 2 6 1 L と、作動口 2 6 1 L を開閉するための開閉扉 2 6 2 L と、開閉扉 2 6 2 L を

50

駆動する作動入賞駆動部 2 6 3 L とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル 1 6 の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール 2 3 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット 3 3 等を避けて作動入賞装置 2 6 L に遊技球を導くことができる。

【1052】

ここで、作動入賞装置 2 6 L は、その形態および位置を除いて前記参考形態 I における下作動口 2 6 と同様の構成を備え、同様の機能を有している。

具体的には、作動口 2 6 1 L は、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通するように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この作動口 2 6 1 L は、検知センサ 3 0 3 を備え、前記参考形態 I における下作動口 2 6 と同様の機能を有している。パチンコ機 1 は、作動口 2 6 1 L への入球が発生した場合には 3 個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、上作動口 2 5 および作動口 2 6 1 L の賞球個数を相違させてもよい。

【1053】

また、開閉扉 2 6 2 L は、矩形板状に形成されるとともに、作動口 2 6 1 L の開口を閉鎖するようにして遊技盤 2 に設けられている。この開閉扉 2 6 2 L は、前記参考形態 I における電動役物 2 6 1 と同様の機能を有している。

具体的には、開閉扉 2 6 2 L は、遊技盤 2 の背面側に搭載された作動入賞駆動部 2 6 3 L に連結されている。この開閉扉 2 6 2 L は、作動入賞駆動部 2 6 3 L にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、窓パネル 1 2 3 に向かって前進して遊技盤 2 から突出することによって、作動口 2 6 1 L の開口を閉鎖した状態である。開放状態は、遊技盤 2 の内部に向かって後退して遊技盤 2 に埋没することによって、作動口 2 6 1 L の開口を開放した状態である。

【1054】

したがって、遊技球は、開閉扉 2 6 2 L を閉鎖状態に設定した場合には、作動口 2 6 1 L に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、作動口 2 6 1 L に入賞することができる。

【1055】

なお、作動入賞装置 2 6 L は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、作動口 2 6 1 L に遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、作動口 2 6 1 L に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、作動入賞装置 2 6 L は、このような切り換えを開閉扉 2 6 2 L の設定によって行うのではなく、作動口 2 6 1 L の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、作動入賞装置 2 6 L は、開閉扉 2 6 2 L を備えていなくてもよい。

【1056】

ここで、パチンコ機 1 は、前記参考形態 I と同様に、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定することによって、作動口 2 6 1 L への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機 1 は、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【1057】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に 4 / 5）となっている。しかしながら、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電役開放状態に当選した際に、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する回数が多く、開閉扉 2 6 2 L を開放状態に設定する 1 回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、1 回の電役開放状態における各回の開放の間に、開閉扉 2 6 2 L を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、1

10

20

30

40

50

回の開放時間よりも短くなっている。さらに、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、電動役物開放抽選を終えてから次の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部３５における１回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

【１０５８】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、作動口２６１Ｌに入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、作動口２６１Ｌよりも上作動口２５に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口２５よりも作動口２６１Ｌに入賞する確率を高くすることができる。

そして、作動口２６１Ｌへの入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【１０５９】

このように、本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球を発生させやすく、作動口２６１Ｌへの遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第１の経路）と、作動口２６１Ｌへの遊技球の入球を発生させやすく、上作動口２５への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第２の経路）とを備えている。

【１０６０】

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードと比較して、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

【１０６１】

可変入賞装置２７Ｌは、その大きさを除いて前記参考形態Ⅰにおける可変入賞装置２７Ⅰと同様の構成を備えている。具体的には、可変入賞装置２７Ｌは、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口２７１と、大入賞口２７１を開閉するための開閉扉２７２と、開閉扉２７２を駆動する可変入賞駆動部２７３とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて可変入賞装置２７Ｌに遊技球を導くことができる。

【１０６２】

スルーゲート３１Ｌは、その位置を除いて前記参考形態Ⅰにおけるスルーゲート３１Ⅰと同様の構成を備えている。具体的には、スルーゲート３１Ｌは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０６（図１０３参照）を備え、この検知センサ３０６は、遊技盤２の背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、各スルーゲート３１，３１Ｌへの入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【１０６３】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することをいい、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口 28、281 への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート 31、31L や、可変入賞用スルーゲート 85 への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート 31、31L や、可変入賞用スルーゲート 85 への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【1064】

等価入賞口 88L は、可変入賞装置 27L の左側の領域に設けられている。この等価入賞口 88L は、遊技球の入球を検知する検知センサ 310L（図 103 参照）を備え、この検知センサ 310L は、遊技盤 2 の背面側に配設されている。パチンコ機 1 は、検知センサ 310L の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。具体的には、パチンコ機 1 は、等価入賞口 88L への入球が発生した場合には 1 個の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ 310L は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【1065】

また、遊技盤 2 は、等価入賞口 88L の左側に植設された釘 NL5L 群を有している。この釘 NL5L 群は、開閉扉 272 の板面を左側に移動していった遊技球を全て等価入賞口 88L に入球させるように植設されている。

【1066】

＜パチンコ機の電氣的構成＞

図 103 は、パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

パチンコ機 1 は、図 103 に示すように、主制御装置 4 と、音声発光制御装置 5 と、表示制御装置 6 とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機 1 は、払出制御装置 46 と、電源・発射制御装置 47 とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置 46 は、前述した払出装置 48 に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置 47 は、前述した遊技球発射機構 49 に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

【1067】

主制御装置 4 は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板 41 と、電源を監視する停電監視基板 45 とを備えている。

主制御基板 41 は、主制御基板 41 に実装された MPU 42 と、この MPU 42 を構成している ROM 43 および RAM 44 とを備えている。ここで、MPU 42 は、ROM 43 および RAM 44 の他、CPU、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、ROM 43 および RAM 44 は、MPU 42 に対して 1 チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 4 以外の他の制御装置の MPU についても同様である。

【1068】

MPU 42 は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。MPU 42 の入力ポートは、主制御装置 4 に設けられた停電監視基板 45 と、複数の検知センサ 301～306、307I～309I、310L とに接続されている。MPU 42 の出力ポートは、停電監視基板 45 と、払出制御装置 46 と、音声発光制御装置 5 とに接続されている。また、MPU 42 の出力ポートは、作動入賞装置 26L の開閉扉 262L を開閉動作させる作動入賞駆動部 263L と、可変入賞装置 27L の開閉扉 272 を開閉動作させる可変入賞駆動部 273 と、開放入賞装置 84 の開閉扉 842 を開閉動作させる開放入賞駆動部 843 と、メイン表示部 34 と、役物用表示部 35 とに接続されている。

【1069】

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

【1070】

停電監視基板 4 5 は、主制御基板 4 1 と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 4 7 とを中継し、電源・発射制御装置 4 7 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。したがって、MPU 4 2 は、停電監視基板 4 5 を介して電力を受給する。

検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6、3 0 7 I ~ 3 0 9 I、3 1 0 L は、一般入賞口 2 4、上作動口 2 5、作動口 2 6 1 L、可変入賞装置 2 7 L、開放入賞装置 8 4、および等価入賞口 8 8 L の各種入賞口や、アウト口 2 8、2 8 1 や、各スルーゲート 3 1、3 1 L や、開放始動口 8 3 や、可変入賞用スルーゲート 8 5 に 1 対 1 で対応して設けられている。MPU 4 2 は、検知センサ 3 0 1 ~ 3 0 6、3 0 7 I ~ 3 0 9 I、3 1 0 L の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口 2 8、2 8 1 や、各スルーゲート 3 1、3 1 L や、開放始動口 8 3 や、可変入賞用スルーゲート 8 5 への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、MPU 4 2 は、上作動口 2 5 または作動口 2 6 1 L への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【1071】

本参考形態では、主制御装置 4 は、前記参考形態 I とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、通常処理は、前記参考形態 I とは異なっている。以下、本参考形態における通常処理の内容について説明する。

【1072】

図 104 は、通常処理のフローチャートを示す図である。

通常処理では、MPU 4 2 は、図 104 に示すように、ステップ S 301 ~ S 314 を実行する。なお、本参考形態では、MPU 4 2 は、ステップ S 306 の処理に代えて、ステップ S 306 L の処理を実行する点で前記参考形態 I と異なる。

【1073】

ステップ S 306 L では、MPU 4 2 は、作動入賞装置 2 6 L に設けられた開閉扉 2 6 2 L の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、MPU 4 2 は、RAM 4 4 の電役保留エリア 4 4 3 に格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、開閉扉 2 6 2 L の開閉処理を実行する。また、MPU 4 2 は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部 3 5 の表示制御を実行する。

【1074】

図 105 は、作動入賞装置の開閉扉の開放量を示す図である。具体的には、図 105 は、作動入賞装置 2 6 L の近傍を鉛直上方側から見た拡大図である。図 105 (A) は、開閉扉 2 6 2 L を閉鎖状態に設定した状態を示す図であり、図 105 (B) は、開閉扉 2 6 2 L を全開の開放状態に設定した状態を示す図であり、図 105 (C) は、開閉扉 2 6 2 L を半開の開放状態に設定した状態を示す図である。

【1075】

作動入賞装置 2 6 L の開閉扉 2 6 2 L は、電動役物開放抽選に当選しなかった場合には、図 105 (A) に示すように、作動入賞駆動部 2 6 3 L にて駆動されることによって、閉鎖状態に設定される。遊技球は、開閉扉 2 6 2 L を閉鎖状態に設定した場合には、開閉扉 2 6 2 L の上を通過してしまうので、作動口 2 6 1 L に入賞することができなくなる。

10

20

30

40

50

【1076】

ここで、ステップS306Lでは、MPU42は、RAM44に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

【1077】

MPU42は、当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、開閉扉262Lを開放状態に設定する際の開放量を全開に設定する。作動入賞装置26Lの開閉扉262Lは、電動役物開放抽選に当選した場合には、図105(B)に示すように、作動入賞駆動部263Lにて駆動されることによって、全開の開放状態に設定される。遊技球は、開閉扉262Lを全開の開放状態に設定した場合には、作動口261Lに入賞することができる。

10

【1078】

これに対して、MPU42は、当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合（当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合）には、開閉扉262Lを開放状態に設定する際の開放量を半開に設定する。作動入賞装置26Lの開閉扉262Lは、電動役物開放抽選に当選した場合には、図105(C)に示すように、作動入賞駆動部263Lにて駆動されることによって、半開の開放状態に設定される。遊技球は、開閉扉262Lを半開の開放状態に設定した場合には、開閉扉262Lの上を通過してしまうので、作動口261Lに入賞することができなくなる。

【1079】

20

このように、本参考形態では、可変入賞用スルーゲート85は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第1次の入球領域に遊技球を入球可能とする第1次の流路として機能している。

また、開放始動口83および開放入賞装置84は、開放入賞口841への入球が発生した場合には15個の賞球の払い出しを実行させるという第2次の利益（第1次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第2次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第2次の入球領域に遊技球を入球可能とする第2次の流路として機能している。

さらに、等価入賞口88Lは、等価入賞口88Lへの入球が発生した場合には、1個の賞球の払い出しを実行するという第3次の利益（第2次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第3次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第3次の入球領域に遊技球を入球可能とする第3次の流路として機能している。

30

そして、回転振分手段82は、第1次の流路および第2次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

【1080】

このような構成によれば、パチンコ機1は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段82を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【1081】

ここで、本参考形態では、等価入賞口88Lは、1個の遊技球の入球に際して1個以下の遊技球を付与可能となっている。

【1082】

このような構成によれば、等価入賞口88Lは、1個の遊技球の入球に際して1個以下

50

の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、回転振分手段 8 2 の特定誘導状態では、回転振分手段 8 2 を狙って遊技球を発射し、回転振分手段 8 2 の通常誘導状態では、回転振分手段 8 2 を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1083】

なお、本参考形態では、等価入賞口 8 8 L は、等価入賞口 8 8 L への入球が発生した場合には、1 個の賞球の払い出しを実行していた。これに対して、第 3 次の入球領域は、例えば、遊技球の入球に際して賞球の払い出しを実行するか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に 1 個の賞球の払い出しを実行するようにしてもよい。また、第 3 次の入球領域は、例えば、1 個の賞球の払い出しを実行する入賞口と、賞球の払い出しを実行しないアウト口とを並設し、これらのいずれか一方に遊技球を入球させるように切り替えるスイッチを備えていてもよい。要するに、第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっていればよい。

【1084】

ここで、本参考形態では、通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態（当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合）では、等価入賞口 8 8 L にのみ遊技球を入球可能としている。

【1085】

このような構成によれば、通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態では、等価入賞口 8 8 L にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、回転振分手段 8 2 の通常誘導状態に際して通常誘導状態の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、所定の遊技状態（通常の遊技状態）では、右打ちルートに向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【1086】

このような本参考形態によれば、前記参考形態 I における（1）～（14）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（21）等価入賞口 8 8 L は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、回転振分手段 8 2 の特定誘導状態では、回転振分手段 8 2 を狙って遊技球を発射し、回転振分手段 8 2 の通常誘導状態では、回転振分手段 8 2 を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

（22）通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態では、等価入賞口 8 8 L にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、回転振分手段 8 2 の通常誘導状態に際して通常誘導状態の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機 1 は、所定の遊技状態では、右打ちルートに向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【1087】

〔第 1 実施形態〕

以下、本発明の第 1 実施形態を図面に基づいて説明する。

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

【1088】

本実施形態では、主制御装置 4 は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、作動口用の入賞処理は、前記参考形態とは異なっている。以下、本実施形態における作動口用の入賞処理の内容について説明する。

【1089】

< 作動口用の入賞処理 >

図 106 は、本発明の第 1 実施形態に係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、MPU42は、図106に示すように、ステップS201～S208Mを実行する。なお、本実施形態では、MPU42は、ステップS208の処理に代えて、ステップS208Mの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【1090】

ステップS208Mでは、MPU42は、ステップS202にて第1始動保留記憶数RaNをセットした場合には、第1結果表示部用保留エリアRaの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第1保留発生コマンドを設定し、この設定した第1保留発生コマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第1保留発生コマンドは、上作動口25への遊技球の入賞に基づいて第1結果表示部用保留エリアRaの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置5に認識させるための情報を含んでいる。また、第1保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

10

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される第1保留発生コマンドに基づいて、第1保留ランプ部371を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、上作動口25に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大4個であり、第1保留ランプ部371は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【1091】

さらに、第1保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

20

ここで、MPU42は、保留球格納エリア442に格納された大当たり乱数カウンタC1の値と、ROM43の当否テーブル記憶エリア431（図4参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、MPU42は、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値と、ROM43のリーチ用テーブル記憶エリア433（図4参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【1092】

30

また、ステップS208Mでは、MPU42は、ステップS204にて第2始動保留記憶数RbNをセットした場合には、第2結果表示部用保留エリアRbの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第2保留発生コマンドを設定し、この設定した第2保留発生コマンドを音声発光制御装置5に送信する。その後、MPU42は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第2保留発生コマンドは、下作動口26への遊技球の入賞に基づいて第2結果表示部用保留エリアRbの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置5に認識させるための情報を含んでいる。また、第2保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置5は、MPU42から送信される第2保留発生コマンドに基づいて、第2保留ランプ部372を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、下作動口26に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大4個であり、第2保留ランプ部372は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

40

【1093】

さらに、第2保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、MPU42は、保留球格納エリア442に格納された大当たり乱数カウンタC1の値と、ROM43の当否テーブル記憶エリア431（図4参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否

50

結果)を判定する。

また、MPU42は、保留球格納エリア442に格納されたリーチ乱数カウンタC3の値と、ROM43のリーチ用テーブル記憶エリア433(図4参照)に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選(リーチ発生抽選)を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【1094】

本実施形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理は、前記参考形態とは異なっている。以下、本実施形態における保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理の内容について説明する。

10

【1095】

<保留発生処理>

図107は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、MPU52は、図107に示すように、ステップS2201~S2209を実行する。具体的には、MPU52は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア543にサブ側保留情報を格納する。なお、本実施形態では、MPU52は、ステップS2204の処理を実行した後、ステップS2205の処理を実行する前に、ステップS2210Mの処理を実行し、ステップS2207の処理に代えて、ステップS2207Mの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【1096】

20

ステップS2201では、MPU52は、MPU42から送信された第1保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

MPU52は、ステップS2201にて第1保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップS2202において、第1サブ側保留エリアSRaに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第1サブ側始動保留記憶数SRaNとして第1サブ側保留エリアSRaにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU52は、ステップS2204以降の処理を実行する。

【1097】

これに対して、MPU52は、ステップS2201にて第1保留発生コマンドを受信していないと判定した場合(第2保留発生コマンドを受信していると判定した場合)には、ステップS2203において、第2サブ側保留エリアSRbに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第2サブ側始動保留記憶数SRbNとして第2サブ側保留エリアSRbにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、MPU52は、ステップS2204以降の処理を実行する。

30

【1098】

ステップS2202またはステップS2203の処理を実行した後、MPU52は、ステップS2204において、そのサブ側始動保留記憶数SN(SRaNまたはSRbN)の値に1を加算して更新する。

【1099】

ステップS2210Mでは、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

40

MPU52は、ステップS2210Mにて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップS2205において、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、MPU52は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、MPU52は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、RAM54の各種カウンタエリア542に設けられている。

【1100】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用する

50

ことによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本実施形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。

【1101】

予告保留発生カウンタは、その更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後、0に戻るループカウンタとなっている。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、RAM54の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、MPU52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、MPU52は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ROM53に記憶されている。

【1102】

ステップS2206では、MPU52は、ステップS2205にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。

MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207Mにおいて、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、MPU52は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、MPU52は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

【1103】

具体的には、MPU52は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。

ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

なお、MPU52は、第1保留発生コマンドおよび第2保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【1104】

例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNをセットした場合には、第1サブ側保留エリアSRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2202にて第1サブ側始動保留記憶数SRaNに「3」をセットした場合には、ステップS2204にて更新した第1サブ側始動保留記憶数SRaNの「4」と対応する記憶エリアである第4エリアSRa4に予告保留情報を格納する。

【1105】

また、例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNをセットした場合には、第2サブ側保留エリアSRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新した第2サブ側始動保留記憶数SRbNと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、MPU52は、ステップS2203にて第2サブ側始動保留記憶数SRbNに「3」をセットした場合には、ステッ

プ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の「4」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R b 4 に予告保留情報を格納する。

【1106】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップ S 2 2 1 0 M にて予告保留情報があると判定された場合には、ステップ S 2 2 0 8 において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、M P U 5 2 は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、M P U 5 2 は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップ S 2 0 0 4 の演出実行処理において、表示ランプ部 1 2 4 の発光制御を実行するとともに、スピーカ部 1 2 5 の音声制御を実行する。

10

【1107】

具体的には、M P U 5 2 は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。

【1108】

例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N をセットした場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N と対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 2 にて第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N に「3」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の「4」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R a 4 に通常保留情報を格納する。

20

【1109】

また、例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N をセットした場合には、第 2 サブ側保留エリア S R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N と対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 3 にて第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N に「3」をセットした場合には、ステップ S 2 2 0 4 にて更新した第 2 サブ側始動保留記憶数 S R b N の「4」と対応する記憶エリアである第 4 エリア S R b 4 に通常保留情報を格納する。

30

【1110】

このように、本実施形態では、M P U 5 2 は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を 1 つのみサブ側保留エリアに発生させることができ、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっている。

なお、本実施形態では、M P U 5 2 は、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。

【1111】

ステップ S 2 2 0 7 M の予告保留発生処理、またはステップ S 2 2 0 8 の通常保留発生処理を実行した後、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 9 において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

40

【1112】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像

50

データを展開用バッファ 68 に記憶させる。また、VDP 65 は、展開用バッファ 68 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 69 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 36 は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面 G に表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【1113】

＜保留シフト処理＞

図 108 は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、MPU 52 は、図 108 に示すように、ステップ S 2309M～S 2308 を実行する。なお、本実施形態では、MPU 52 は、ステップ S 2301 の処理を実行する前に、ステップ S 2309M の処理を実行し、ステップ S 2304 の処理を実行した後、ステップ S 2310M の処理を実行し、ステップ S 2307 の処理を実行した後、ステップ S 2311M の処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【1114】

ステップ S 2309M では、MPU 52 は、先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【1115】

＜先読み演出発生判定処理＞

図 109 は、先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、MPU 52 は、図 109 に示すように、ステップ S 5001～S 5011 を実行する。

ステップ S 5001 では、MPU 52 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

MPU 52 は、ステップ S 5001 にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップ S 5002 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU 52 は、ステップ S 5001 にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップ S 5002 において、RAM 54 に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。MPU 52 は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。

【1116】

MPU 52 は、ステップ S 5002 にて RAM 54 に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップ S 5003 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU 52 は、ステップ S 5002 にて RAM 54 に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 5003 において、先読み保留数 PN を取得する。

【1117】

ここで、先読み保留数 PN は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 3 エリア SRa3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 1 エリア SRa1、第 2 エリア SRa2、および第 2 サブ側保留エリア SRb の第 1 エリア SRb1 に通常保留情報が格納されている場合には、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 3 エリア SRa3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 52 は、先読み保留数 PN として「4」を取得する。

【1118】

なお、この場合において、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 4 エリア SRa4 に通常保留情報が格納されていたとしても第 1 サブ側保留エリア SRa の第 3 エリア SRa3 に格

10

20

30

40

50

納された予告保留情報よりも後に第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された通常保留情報を実行することになるので、MPU52は、先読み保留数PNとして「4」を取得する。

【1119】

ステップS5004では、MPU52は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を取得する。具体的には、MPU52は、予告保留情報に含まれている大当たり発生抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップS5005では、MPU52は、ステップS5004にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS5005にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップS5006以降の処理を実行し、ステップS5005にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップS5009以降の処理を実行する。

【1120】

まず、ステップS5005において、MPU52にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップS5006以降の処理）について説明する。

ステップS5006では、MPU52は、ステップS5003にて取得した先読み保留数PNが「4」以下であるか否かを判定する。

【1121】

MPU52は、ステップS5006にて先読み保留数PNが「4」以下でないと判定した場合には、ステップS5007以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、MPU52は、ステップS5006にて先読み保留数PNが「4」以下であると判定した場合には、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

ステップS5008では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットする。その後、MPU52は、先読み演出発生判定処理を終了する。

【1122】

次に、ステップS5005において、MPU52にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップS5009以降の処理）について説明する。

ステップS5009では、MPU52は、ステップS5004にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。MPU52は、ステップS5009にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップS5010以降の処理を実行し、ステップS5009にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップS5011以降の処理を実行する。

【1123】

まず、ステップS5009において、MPU52にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップS5010以降の処理）について説明する。

ステップS5010では、MPU52は、ステップS5003にて取得した先読み保留数PNが「3」以下であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS5009にて先読み保留数PNが「3」以下であると判定した場合には、前述したステップS5007以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS5009にて先読み保留数PNが「3」以下でないと判定した場合には、ステップS5007以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【1124】

次に、ステップS5009において、MPU52にてリーチ発生抽選の結果が「当選」

10

20

30

40

50

でないと判定された場合の処理（ステップ S 5 0 1 1 以降の処理）について説明する。

ステップ S 5 0 1 1 では、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 3 にて取得した先読み保留数 P N が「2」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 1 1 にて先読み保留数 P N が「2」以下であると判定した場合には、前述したステップ S 5 0 0 7 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 1 1 にて先読み保留数 P N が「2」以下でないと判定した場合には、ステップ S 5 0 0 7 以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【1125】

このように、本実施形態では、先読み演出発生判定処理は、先読み保留数 P N が「4」以下である場合に、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットして先読み演出を発生させると判定する。

具体的には、先読み演出は、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数 P N が「4」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数 P N が「3」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数 P N が「2」以下である場合に発生するようになっている。

【1126】

換言すれば、先読み演出は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数 P N が「4」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数 P N が「3」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。

なお、本実施形態では、先読み演出は、予告保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数 P N が「4」の場合に発生すれば、4 回連続して発生することになり、先読み保留数 P N が「3」の場合に発生すれば、3 回連続して発生することになり、先読み保留数 P N が「2」の場合に発生すれば、2 回連続して発生することになる。

【1127】

保留シフト処理の説明に戻り、図 1 0 8 を参照してステップ S 2 3 0 1 以降の処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 1 では、M P U 5 2 は、M P U 4 2 から送信された第 1 シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップ S 2 3 0 2 ～ S 2 3 1 0 M の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理を実行し、ステップ S 2 3 0 1 にて第 1 シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第 2 シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップ S 2 3 0 5 ～ S 2 3 1 1 M の第 2 サブ側保留エリア S R b のデータ設定処理を実行する。

【1128】

まず、ステップ S 2 3 0 2 ～ S 2 3 1 0 M の第 1 サブ側保留エリア S R a のデータ設定処理について説明する。

ステップ S 2 3 0 2 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 サブ側始動保留記憶数 S R a N の値に 1 を減算して更新する。

ステップ S 2 3 0 3 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動する。

ステップ S 2 3 0 4 では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリア S R a 1 ～ S R a 4 に格納されているサブ側保留情報を第 1 エリア S R a 1 側に順にシフトする処理である。具体的には、M P U 5 2 は、第 2 エリア S R a 2 の

10

20

30

40

50

サブ側保留情報を第1エリアSRa1にシフトし、第3エリアSRa3のサブ側保留情報を第2エリアSRa2にシフトし、第4エリアSRa4のサブ側保留情報を第3エリアSRa3にシフトする。

【1129】

ステップS2310Mでは、MPU52は、RAM54に記憶された第2保留演出フラグをクリアする。この第2保留演出フラグは、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動したことを特定するためのフラグである。このステップS2310Mでは、MPU52は、RAM54に記憶された第2保留演出フラグをクリアしているので、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動したことを示している。

10

【1130】

次に、ステップS2305～S2311Mの第2サブ側保留エリアSRbのデータ設定処理について説明する。

ステップS2305では、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第2サブ側始動保留記憶数SRbNの値に1を減算して更新する。

ステップS2306では、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動する。

ステップS2307では、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアSRb1～SRb4に格納されているサブ側保留情報を第1エリアSRb1側に順にシフトする処理である。具体的には、MPU52は、第2エリアSRb2のサブ側保留情報を第1エリアSRb1にシフトし、第3エリアSRb3のサブ側保留情報を第2エリアSRb2にシフトし、第4エリアSRb4のサブ側保留情報を第3エリアSRb3にシフトする。

20

【1131】

ステップS2311Mでは、MPU52は、RAM54に第2保留演出フラグをセットする。この第2保留演出フラグは、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動したことを特定するためのフラグである。このステップS2311Mでは、MPU52は、RAM54に第2保留演出フラグをセットしているので、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動したことを示している。

30

【1132】

ステップS2310MまたはステップS2311Mの処理を実行した後、MPU52は、ステップS2308において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア543に記憶されたサブ側保留情報は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1133】

40

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20msec周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面Gに表示させて実行する。

50

【1134】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図110は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、MPU52は、前記参考形態と略同様に、ステップS2401～S2413を実行する。なお、本実施形態では、MPU52は、図110に示すように、ステップS2407の処理に代えて、ステップS2407Mの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【1135】

ステップS2407Mでは、MPU52は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、ROM53に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、MPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップS2407Mでは、MPU52は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

10

【1136】

また、MPU52は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップS2004の演出実行処理において、表示ランプ部124の発光制御を実行するとともに、スピーカ部125の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

20

【1137】

図111は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置5のMPU52は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU52は、図111に示すように、ステップS5101～S5108を実行する。

【1138】

ステップS5101では、RAM54に先読み演出発生中フラグがセットされているかを判定する。

MPU52は、ステップS5101にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS5102以降の処理を実行する。

30

これに対して、MPU52は、ステップS5101にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS5106以降の処理を実行する。

【1139】

まず、ステップS5101において、MPU52にてRAM54に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップS5102以降の処理）について説明する。

ステップS5102では、MPU52は、先読み演出消化決定処理を実行する。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

40

【1140】

＜先読み演出消化決定処理＞

図112は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、図112に示すように、ステップS5201～S5214を実行する。

【1141】

ステップS5201では、MPU52は、実行時先読み保留数APNを取得する。

【1142】

ここで、実行時先読み保留数APNは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エ

50

リアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、前述したように、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が格納されている場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、先読み保留数PNとして「4」を取得する。

【1143】

その後、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納された通常保留情報を実行する場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、実行時先読み保留数APNとして「3」を取得する。

なお、この場合において、さらに第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報を格納していた場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、実行時先読み保留数APNとして「4」を取得することになる。

【1144】

ステップS5202では、MPU52は、ステップS5201にて取得した実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS5202にて実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定した場合には、ステップS5203以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS5202にて実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満でないと判定した場合には、ステップS5210以降の処理を実行する。

【1145】

まず、ステップS5202において、MPU52にて実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定した場合の処理（ステップS5203以降の処理）について説明する。

ステップS5203では、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNに「0」を代入してリセットする。この保留合成予告の消化回数CNについては後に詳細に説明する。

【1146】

ステップS5204では、MPU52は、先読み演出発生処理を実行する。この先読み演出発生処理では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに基づいて、先読み演出の発生を決定する。具体的には、MPU52は、先読み演出の消化回数PRNが「0」であれば、1回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「1」であれば、2回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「2」であれば、3回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数PRNが「3」であれば、4回目の先読み演出の発生を決定する。

【1147】

ステップS5205では、MPU52は、先読み演出発生コマンドを設定する。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される先読み演出発生コマンドに含まれている。この先読み演出発生コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1148】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと

10

20

30

40

50

、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、先読み演出を表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、M P U 6 2 は、先読み演出の消化回数 P R N が「0」であれば、1 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「1」であれば、2 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「2」であれば、3 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「3」であれば、4 回目の先読み演出の発生を遊技者に報知する。

10

【1149】

ステップ S 5 2 0 6 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新する。

ステップ S 5 2 0 7 では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して更新する。

20

【1150】

ステップ S 5 2 0 8 では、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値が「0」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「0」以下であると判定した場合には、ステップ S 5 2 0 9 において、R A M 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、M P U 5 2 は、先読み演出を終了させる。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「0」以下でないと判定した場合には、ステップ S 5 2 0 9 の処理を実行することなく、先読み演出消化決定処理を終了する。

【1151】

次に、ステップ S 5 2 0 2 において、M P U 5 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定した場合の処理（ステップ S 5 2 1 0 以降の処理）について説明する。

30

ステップ S 5 2 1 0 では、M P U 5 2 は、保留合成予告発生処理を実行する。この保留合成予告発生処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に基づいて、保留合成予告の発生を決定する。

【1152】

ここで、保留合成予告は、複数回の遊技回を合成することによって、1 回の遊技回として遊技者に見せかける予告表示である。この保留合成予告は、先読み演出の発生中にのみ発生し、先読み演出を消化することなく、保留を消化するようになっている。本実施形態では、保留合成予告は、図柄表示装置 3 6 にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する疑似変動表示を複数回の遊技回にわたって実行する疑似連演出を発生させることによって、複数の遊技回を疑似的に合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかける。

40

なお、本実施形態では、保留合成予告は、疑似連演出を採用しているが、これ以外の予告表示を採用してもよい。要するに、保留合成予告は、複数の遊技回を疑似的に合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけるようにした予告表示であればよい。

【1153】

具体的には、ステップ S 5 2 1 0 の保留合成予告発生処理では、M P U 5 2 は、保留合成予告の消化回数 C N が「0」であれば、1 回目の保留合成予告、すなわち 1 回目の疑似連演出の発生を決定し、保留合成予告の消化回数 C N が「1」であれば、2 回目の保留合

50

成予告、すなわち 2 回目の疑似連演出の発生を決定し、保留合成予告の消化回数 CN が「N」であれば、N + 1 回目の保留合成予告、すなわち N + 1 回目の疑似連演出の発生を決定する。

【1154】

ステップ S 5 2 1 1 では、MPU 5 2 は、保留合成予告発生コマンドを設定する。そして、MPU 5 2 は、RAM 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留合成予告発生コマンドを記憶する。ここで、RAM 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 CN の値は、RAM 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に記憶される保留合成予告発生コマンドに含まれている。この保留合成予告発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

10

【1155】

表示制御装置 6 の MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数 CN とに基づいて、保留合成予告の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム ROM 6 3 から読み出す。そして、MPU 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20 msec 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて VDP 6 5 に対してコマンドを出力する。VDP 6 5 は、MPU 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ ROM 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、VDP 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、保留合成予告を表示画面 G に表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。具体的には、MPU 5 2 は、保留合成予告の消化回数 CN が「0」であれば、1 回目の保留合成予告、すなわち 1 回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知し、保留合成予告の消化回数 CN が「1」であれば、2 回目の保留合成予告、すなわち 2 回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知し、保留合成予告の消化回数 CN が「N」であれば、N + 1 回目の保留合成予告、すなわち N + 1 回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知する。

20

【1156】

ステップ S 5 2 1 2 では、MPU 5 2 は、RAM 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 CN の値に 1 を加算して更新する。

30

ステップ S 5 2 1 3 では、MPU 5 2 は、RAM 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 CN の値が「1」以下であるか否かを判定する。

【1157】

MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 1 3 にて保留合成予告の消化回数 CN の値が「1」以下であると判定した場合（1 回目の保留合成予告を発生させた場合）には、前述したステップ S 5 2 0 4 以降の処理を実行する。換言すれば、MPU 5 2 は、先読み演出の発生と、1 回目の保留合成予告、すなわち 1 回目の疑似連演出の発生とを 1 回の遊技回中に実行する。

これに対して、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 1 3 にて保留合成予告の消化回数 CN の値が「1」以下でないと判定した場合（2 回目以降の保留合成予告を発生させた場合）には、ステップ S 5 2 1 4 において、ステップ S 5 2 0 1 にて取得した実行時先読み保留数 APN の値が「0」以下であるか否かを判定する。

40

【1158】

MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 1 4 にて実行時先読み保留数 APN の値が「0」以下であると判定した場合には、前述したステップ S 5 2 0 8 以降の処理を実行する。

これに対して、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 1 4 にて実行時先読み保留数 APN の値が「0」以下でないと判定した場合には、先読み演出消化決定処理を終了する。

このように、MPU 5 2 は、先読み演出の発生と、2 回目以降の保留合成予告、すなわち 2 回目以降の疑似連演出の発生とを 1 回の遊技回中に実行しないようになっている。

【1159】

50

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図 1 1 1 を参照してステップ S 5 1 0 3 以降の処理について説明する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理を実行した後、前述したステップ S 5 1 0 3 以降の処理を実行する。

【 1 1 6 0 】

ステップ S 5 1 0 3 では、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N の値が「 0 」以下であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 1 0 3 にて保留合成予告の消化回数 C N の値が「 0 」以下であると判定した場合には、ステップ S 5 1 0 4 において、疑似連演出の決定処理を実行する。疑似連演出の決定処理では、M P U 5 2 は、前述した疑似変動表示を 1 回の遊技回中に複数回にわたって実行する通常の疑似連演出を発生させる予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。

【 1 1 6 1 】

ステップ S 5 1 0 4 の処理を実行した後、またはステップ S 5 1 0 3 にて保留合成予告の消化回数 C N の値が「 0 」以下でないと判定した場合には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 1 5 において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、M P U 5 2 は、先読み演出以外、および疑似連演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。その後、M P U 5 2 は、演出パターンの決定処理を終了する。

このように、M P U 5 2 は、保留合成予告が発生している場合には、通常の疑似連演出を発生させないようにしている。

【 1 1 6 2 】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 1 0 1 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 5 1 0 6 において、R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

【 1 1 6 3 】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 1 0 6 にて R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていないと判定した場合には、前述したステップ S 5 1 0 4 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 1 0 6 にて R A M 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 5 1 0 7 において、第 2 保留演出発生処理を実行する。この第 2 保留演出発生処理では、M P U 5 2 は、先読み演出の発生していない状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動した場合にのみ実行する第 2 保留演出を発生させる。この第 2 保留演出については後に詳細に説明する。

【 1 1 6 4 】

ステップ S 5 1 0 8 では、M P U 5 2 は、第 2 保留演出発生コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに第 2 保留演出発生コマンドを記憶する。この第 2 保留演出発生コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【 1 1 6 5 】

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された第 2 保留演出発生コマンドに基づいて、第 2 保留演出の発生を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、第 2 保留演出を表示画面 G に表示させて第 2 保留演出の発生を遊技者に報知する。

【1166】

<先読み演出の発生と、その後の流れについて>

図113は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図113(A)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図113(B)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図113(C)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図113(D)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、3回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図113(E)は、第1サブ側保留エリアの第4エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る4回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

10

【1167】

MPU62は、図113(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図113(A)では、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

20

【1168】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1169】

また、MPU52は、ステップS2206にて予告保留が発生させると判定した場合には、ステップS2207Mにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図113の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報を格納している。

30

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B14の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【1170】

MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

40

具体的には、MPU62は、図113(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置し、台座B14の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B13の上にシフトして載置する。

【1171】

50

そして、MPU 62は、MPU 52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図113（B）では、MPU 62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1172】

その後、MPU 62は、MPU 52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。 10

【1173】

また、MPU 52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Mの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図113（A）の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第3エリアSRa3に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 52は、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「4」を取得することになる。 20

【1174】

したがって、MPU 52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「4」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU 52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。 30

また、MPU 52は、第1サブ側保留エリアSRaの第4エリアSRa4に予告保留情報が記憶された後、3回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。 40

【1175】

そして、MPU 52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図113の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合について説明する。

【1176】

図113の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、MPU 52は、第1サブ側保留エリアS 50

R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「4」を取得し、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1177】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 7 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 5 1 0 2 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図 1 1 3 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「3」を取得することになる。

【1178】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1179】

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 1 3 (B) に示すように、8 個の目盛りを有するゲージ G B を表示画面 G の左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージ G B の右下に配置するように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図 1 1 3 (B) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1, B 1 2 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図 1 1 3 (B) の例では、台座 B 1 3 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【1180】

また、図 1 1 3 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

【1181】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 1 3 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

【1182】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ～ Z 3 （図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 3 （C）では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1 1 8 3】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

10

【1 1 8 4】

ここで、図 1 1 3 （C）の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、RAM 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「3」に更新している。

また、図 1 1 3 （C）の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「2」を取得することになる。

20

【1 1 8 5】

したがって、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、RAM 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

30

【1 1 8 6】

また、図 1 1 3 （C）の例では、MPU 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、RAM 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「1」としているので、MPU 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 4 個まで溜めた 2 回目の先読み演出を実行している。

【1 1 8 7】

40

次に、MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 1 1 3 （D）に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【1 1 8 8】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄

50

表示装置 36 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ～ Z 3 （図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 62 は、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 113（D）では、MPU 62 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1189】

その後、MPU 62 は、MPU 52 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

10

【1190】

ここで、図 113（D）の例では、MPU 52 は、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 4 エリア SRa4 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S5207 において、RAM 54 に記憶された先読み保留数 PN の値に 1 を減算して「2」に更新している。

また、図 113（D）の例では、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 1 エリア SRa1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 1 エリア SRa1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、MPU 52 は、ステップ S5201 において、実行時先読み保留数 APN として「1」を取得することになる。

20

【1191】

したがって、MPU 52 は、ステップ S5202 において、実行時先読み保留数 APN が先読み保留数 PN 未満であると判定するので、ステップ S5203 において、RAM 54 に記憶された保留合成予告の消化回数 CN に「0」を代入してリセットした後、ステップ S5204 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S5205 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 62 は、MPU 52 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 PRN とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

30

【1192】

また、図 113（D）の例では、MPU 62 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 52 は、ステップ S5206 において、RAM 54 に記憶された先読み演出の消化回数 PRN の値に 1 を加算して更新して「2」としているため、MPU 62 は、この先読み演出の消化回数 PRN に基づいて、ゲージ GB の目盛りを 6 個まで溜めた 3 回目の先読み演出を実行している。

【1193】

次に、MPU 62 は、実行エリア SAE に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示させて実行する。

40

具体的には、MPU 62 は、図 113（E）に示すように、MPU 52 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B11 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 AB の上にシフトして載置する。

【1194】

そして、MPU 62 は、MPU 52 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 36 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ～ Z 3 （図 3 参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 62 は、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 113（E）では、MPU 62 は

50

、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1195】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【1196】

ここで、図 1 1 3（E）の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 4 エリア S R a 4 に予告保留情報が記憶された後、3 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、RAM 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「1」に更新している。

また、図 1 1 3（E）の例では、実行エリア S A E に予告保留情報が格納されているのみであるので、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「0」を取得することになる。

【1197】

したがって、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、RAM 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「0」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 9 において、RAM 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【1198】

また、図 1 1 3（E）の例では、MPU 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、4 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、RAM 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「3」としているので、MPU 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 8 個まで溜めた 4 回目の先読み演出を実行している。

【1199】

このように、図 1 1 3 の例では、先読み演出は、4 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、最大の 8 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることを把握することができる。

【1200】

図 1 1 4 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 1 1 4（A）は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 1 1 4（B）は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 1 1 4（C）は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 1 1 4（D）は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 3 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【1201】

M P U 6 2 は、図 1 1 4 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 4 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1202】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【1203】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 1 1 4 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【1204】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 1 4 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置し、台座 B 1 3 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトして載置する。

【1205】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 4 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1206】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【1207】

また、M P U 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 M の先読み演出発生判定処理を実行する。

10

20

30

40

50

ここで、図 1 1 4 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 および第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「3」を取得することになる。

【1 2 0 8】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「3」を取得することになるので、サブ側保留エ
10
リアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、2 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「2」を取得することになるので、サブ側保留エ
20
リアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1 2 0 9】

そして、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図 1 1 4 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【1 2 1 0】

図 1 1 4 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので
30
、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「3」を取得し、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1 2 1 1】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 7 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 5 1 0 2 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図 1 1 4 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エ
40
リア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「2」を取得することになる。

【1 2 1 2】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先
50

読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1 2 1 3】

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 1 4 (B) に示すように、8 個の目盛りを有するゲージ G B を表示画面 G の左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージ G B の右下に配置するように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 1 1 4 (B) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 (図 1 1 4 (B) の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【1 2 1 4】

また、図 1 1 4 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

【1 2 1 5】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 1 4 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【1 2 1 6】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 4 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1 2 1 7】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

【1 2 1 8】

ここで、図 1 1 4 (C) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「2」に更新している。

また、図 1 1 4 (C) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A

P Nとして「1」を取得することになる。

【1219】

したがって、MP U 5 2は、ステップS 5 2 0 2において、実行時先読み保留数A P Nが先読み保留数P N未満であると判定するので、ステップS 5 2 0 3において、R A M 5 4に記憶された保留合成予告の消化回数C Nに「0」を代入してリセットした後、ステップS 5 2 0 4において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS 5 2 0 5において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MP U 6 2は、MP U 5 2から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数P R Nとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置3 6の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

10

【1220】

また、図1 1 4 (C)の例では、MP U 6 2は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MP U 5 2は、ステップS 5 2 0 6において、R A M 5 4に記憶された先読み演出の消化回数P R Nの値に1を加算して更新して「1」としているので、MP U 6 2は、この先読み演出の消化回数P R Nに基づいて、ゲージG Bの目盛りを4個まで溜めた2回目の先読み演出を実行している。

【1221】

次に、MP U 6 2は、実行エリアS A Eに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MP U 5 2から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置3 6の表示画面Gに表示させて実行する。

20

具体的には、MP U 6 2は、図1 1 4 (D)に示すように、MP U 5 2から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B 1 1の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座A Bの上にシフトして載置する。

【1222】

そして、MP U 6 2は、MP U 5 2から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置3 6の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z 1～Z 3 (図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MP U 6 2は、各図柄列Z 1～Z 3の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図1 1 4 (D)では、MP U 6 2は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアS A Eに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【1223】

その後、MP U 6 2は、MP U 5 2から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

【1224】

ここで、図1 1 4 (D)の例では、MP U 5 2は、第1サブ側保留エリアS R aの第3エリアS R a 3に予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化したので、ステップS 5 2 0 7において、R A M 5 4に記憶された先読み保留数P Nの値に1を減算して「1」に更新している。

40

また、図1 1 4 (D)の例では、実行エリアS A Eに予告保留情報が格納されているのみであるので、MP U 5 2は、ステップS 5 2 0 1において、実行時先読み保留数A P Nとして「0」を取得することになる。

【1225】

したがって、MP U 5 2は、ステップS 5 2 0 2において、実行時先読み保留数A P Nが先読み保留数P N未満であると判定するので、ステップS 5 2 0 3において、R A M 5 4に記憶された保留合成予告の消化回数C Nに「0」を代入してリセットした後、ステップS 5 2 0 4において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS 5 2 0 5において、先

50

読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 8 にて先読み保留数 P N の値が「0」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 9 において、RAM 5 4 に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【1 2 2 6】

また、図 1 1 4 (D) の例では、MPU 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、RAM 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「2」としているので、MPU 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 6 個まで溜めた 3 回目の先読み演出を実行している。

【1 2 2 7】

このように、図 1 1 4 の例では、先読み演出は、3 回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、6 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【1 2 2 8】

図 1 1 5 は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 1 1 5 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 1 1 5 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 1 1 5 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 2 エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る 2 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【1 2 2 9】

MPU 6 2 は、図 1 1 5 (A) に示すように、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 5 (A) では、MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1 2 3 0】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

【1 2 3 1】

また、MPU 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 1 1 5 の例では、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報を格納している。

MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

10

20

30

40

50

具体的には、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 2 3 2 】

MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 1 1 5 (B) に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【 1 2 3 3 】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 5 (B) では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 2 3 4 】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 1 2 3 5 】

また、MPU 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 M の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 1 1 5 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 5 2 は、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになる。

【 1 2 3 6 】

したがって、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 5 0 0 7 において、RAM 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【 1 2 3 7 】

そして、MPU 5 2 は、ステップ S 5 0 0 7 において、RAM 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図 1 1 5 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【 1 2 3 8 】

図 1 1 5 の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「2」を取得し、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1 2 3 9】

MPU 5 2 は、ステップ S 5 0 0 7 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 5 1 0 2 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図 1 1 5 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「1」を取得することになる。

【1 2 4 0】

したがって、MPU 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットした後、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1 2 4 1】

また、図 1 1 5 (B) の例では、MPU 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、MPU 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

【1 2 4 2】

次に、MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、MPU 6 2 は、図 1 1 5 (C) に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置する。

【1 2 4 3】

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 5 (C) では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1 2 4 4】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1245】

ここで、図115(C)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアS R aの第2エリアS R a 2に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS 5207において、RAM 54に記憶された先読み保留数P Nの値に1を減算して「1」に更新している。

また、図115(C)の例では、実行エリアS A Eに予告保留情報が格納されているみであるので、MPU52は、ステップS 5201において、実行時先読み保留数A P Nとして「0」を取得することになる。

【1246】

したがって、MPU52は、ステップS 5202において、実行時先読み保留数A P Nが先読み保留数P N未満であると判定するので、ステップS 5203において、RAM 54に記憶された保留合成予告の消化回数C Nに「0」を代入してリセットした後、ステップS 5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS 5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数P R Nとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、MPU52は、ステップS 5208にて先読み保留数P Nの値が「0」以下であると判定するので、ステップS 5209において、RAM 54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【1247】

また、図115(C)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS 5206において、RAM 54に記憶された先読み演出の消化回数P R Nの値に1を加算して更新して「1」としているため、MPU62は、この先読み演出の消化回数P R Nに基づいて、ゲージG Bの目盛りを4個まで溜めた2回目の先読み演出を実行している。

【1248】

このように、図115の例では、先読み演出は、2回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージG Bの目盛りは、4個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【1249】

図116は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生前に第2サブ側保留エリアの第1エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図116(A)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図116(B)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図116(C)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図116(D)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る3回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【1250】

MPU62は、図116(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z 1～Z 3

(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図116(A)では、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1251】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1252】

また、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207Mにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図116の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報を格納している。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B12の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【1253】

MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図116(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B21の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトすることなく載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップS2104の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせている。

【1254】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図116(B)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1255】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1256】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS309Mの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図116(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2

10

20

30

40

50

に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、および第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになる。

【1257】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1258】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図116の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【1259】

図116の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1260】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS5102において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図116(B)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「2」を取得することになる。

【1261】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5203において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNに「0」を代入してリセットした後、ステップS5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先

読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1 2 6 2】

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 1 6 (B) に示すように、8 個の目盛りを有するゲージ G B を表示画面 G の左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージ G B の右下に配置するように図柄表示装置 3 6 に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留 (図 1 1 6 (B) の例では、実行用台座 A B の上、および台座 B 1 1 の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留) に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留 (図 1 1 6 (B) の例では、台座 B 1 2 の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留) の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【1 2 6 3】

また、図 1 1 6 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

【1 2 6 4】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 1 6 (C) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

【1 2 6 5】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 6 (C) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1 2 6 6】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

【1 2 6 7】

ここで、図 1 1 6 (C) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「2」に更新している。

また、図 1 1 6 (C) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A

10

20

30

40

50

P Nとして「1」を取得することになる。

【1268】

したがって、MP U 5 2は、ステップS 5 2 0 2において、実行時先読み保留数A P Nが先読み保留数P N未満であると判定するので、ステップS 5 2 0 3において、R A M 5 4に記憶された保留合成予告の消化回数C Nに「0」を代入してリセットした後、ステップS 5 2 0 4において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS 5 2 0 5において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MP U 6 2は、MP U 5 2から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数P R Nとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置3 6の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

10

【1269】

また、図1 1 6 (C)の例では、MP U 6 2は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MP U 5 2は、ステップS 5 2 0 6において、R A M 5 4に記憶された先読み演出の消化回数P R Nの値に1を加算して更新して「1」としているので、MP U 6 2は、この先読み演出の消化回数P R Nに基づいて、ゲージG Bの目盛りを4個まで溜めた2回目の先読み演出を実行している。

【1270】

次に、MP U 6 2は、実行エリアS A Eに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MP U 5 2から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置3 6の表示画面Gに表示させて実行する。

20

具体的には、MP U 6 2は、図1 1 6 (D)に示すように、MP U 5 2から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B 1 1の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座A Bの上にシフトして載置する。

【1271】

そして、MP U 6 2は、MP U 5 2から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置3 6の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z 1～Z 3 (図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MP U 6 2は、各図柄列Z 1～Z 3の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図1 1 6 (D)では、MP U 6 2は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアS A Eに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【1272】

その後、MP U 6 2は、MP U 5 2から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

【1273】

ここで、図1 1 6 (D)の例では、MP U 5 2は、第1サブ側保留エリアS R aの第2エリアS R a 2に予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化したので、ステップS 5 2 0 7において、R A M 5 4に記憶された先読み保留数P Nの値に1を減算して「1」に更新している。

40

また、図1 1 6 (D)の例では、実行エリアS A Eに予告保留情報が格納されているのみであるので、MP U 5 2は、ステップS 5 2 0 1において、実行時先読み保留数A P Nとして「0」を取得することになる。

【1274】

したがって、MP U 5 2は、ステップS 5 2 0 2において、実行時先読み保留数A P Nが先読み保留数P N未満であると判定するので、ステップS 5 2 0 3において、R A M 5 4に記憶された保留合成予告の消化回数C Nに「0」を代入してリセットした後、ステップS 5 2 0 4において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS 5 2 0 5において、先

50

読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、MPU52は、ステップS5208にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS5209において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【1275】

また、図116(D)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、3回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5206において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「2」としているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを6個まで溜めた3回目の先読み演出を実行している。

【1276】

このように、図116の例では、先読み演出は、3回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、6個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【1277】

<先読み演出の発生後、第2サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて>

図117は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第2サブ側保留エリアの第1エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図117(A)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図117(B)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図117(C)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化している場合に、第2サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図117(D)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図117(E)は、1回目の保留合成予告を発生させている状態を示す図である。また、図117(F)は、2回目の保留合成予告を発生させている状態を示す図である。

【1278】

MPU62は、図117(A)に示すように、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図117(A)では、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1279】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1280】

また、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合に

は、ステップ S 2 2 0 7 Mにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S Nと対応する記憶エリアに格納する。図 1 1 7 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

10

【1 2 8 1】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 1 7 (B) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトして載置する。

20

【1 2 8 2】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 7 (B) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1 2 8 3】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

30

【1 2 8 4】

また、M P U 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 M の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 1 1 7 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになる。

40

【1 2 8 5】

したがって、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 3 において、先読み保留数 P N として「 2 」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップ S 5 0 0 7 において、R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1 2 8 6】

50

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図117の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【1287】

図117の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

10

【1288】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS5102において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図117(B)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「1」を取得することになる。

20

【1289】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5203において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNに「0」を代入してリセットした後、ステップS5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

30

【1290】

また、図117(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5008において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた1回目の先読み演出を実行している。

【1291】

ここで、先読み演出の発生後、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図117(C)に示すように、台座B21の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

40

【1292】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図117(D)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B21の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B11の上に載置

50

されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【1 2 9 3】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 7 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

【1 2 9 4】

ここで、図 1 1 7 (D) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「1」に更新している。

また、図 1 1 7 (D) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「1」を取得することになる。

20

【1 2 9 5】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定するので、ステップ S 5 2 1 0 において、保留合成予告発生処理を実行し、ステップ S 5 2 1 1 において、保留合成予告発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数 C N とに基づいて、保留合成予告を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。

30

【1 2 9 6】

具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する際に、図 1 1 7 (E) に示すように、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に悪魔のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「もう 1 回！」にて 1 回目の保留合成予告、すなわち 1 回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知することになる。

40

【1 2 9 7】

その後、M P U 5 2 は、1 回目の疑似連演出を消化したので、ステップ S 5 2 1 2 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N の値に 1 を加算して「1」に更新することになる。したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 3 において、R A M 5 4 に記憶された保留合成予告の消化回数 C N の値が「1」以下であると判定するので、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する(図 1 1 7 (D), (E) 参照)。

50

【1298】

また、図117(D)，(E)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、2回目の先読み演出を実行している。具体的には、MPU52は、ステップS5206において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを4個まで溜めた2回目の先読み演出を実行している。

【1299】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図117(F)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【1300】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図117(F)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1301】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1302】

ここで、図117(F)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出を消化したので、ステップS5207において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「0」に更新している。

また、図117(F)の例では、実行エリアSAEに予告保留情報が格納されているのみであるので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「0」を取得することになる。

【1303】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満でないと判定するので、ステップS5210において、保留合成予告発生処理を実行し、ステップS5211において、保留合成予告発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数CNとに基づいて、保留合成予告を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。

【1304】

具体的には、MPU52は、1回目の疑似連演出を消化したので、ステップS5212において、RAM54に記憶された保留合成予告の消化回数CNの値に1を加算して「1」に更新している。したがって、MPU62は、図117(F)に示すように、図柄表示装置36の表示画面Gの右上に「×2」を表示して2回目の保留合成予告、すなわち2回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知する。

【1305】

その後、MPU 52は、2回目の疑似連演出を消化したので、ステップS 5212において、RAM 54に記憶された保留合成予告の消化回数CNの値に1を加算して「2」に更新することになる。したがって、MPU 52は、ステップS 5213において、RAM 54に記憶された保留合成予告の消化回数CNの値が「1」以下でないと判定し、ステップS 5214にて実行時先読み保留数APNの値が「0」以下であると判定することになる。

その後、MPU 52は、ステップS 5208にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS 5209において、RAM 54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。これによって、MPU 52は、3回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

10

【1306】

このように、図117の例では、先読み演出は、2回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、4個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【1307】

＜先読み演出の発生していない状態において、第2サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞

20

図118は、先読み演出の発生していない状態において、第2サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図118(A)は、第1サブ側保留エリアの第2エリアに通常保留情報が記憶され、第2サブ側保留エリアの第1エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図118(B)は、各エリアに通常保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図118(C)は、各エリアに通常保留情報が記憶された後、2回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。

【1308】

MPU 62は、図118(A)に示すように、MPU 52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図118(A)では、MPU 62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【1309】

その後、MPU 62は、MPU 52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

40

【1310】

また、MPU 52は、ステップS 2206にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップS 2208において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS 2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図118の例では、MPU 52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に通常保留情報を格納し、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報を格納している。

MPU 62は、MPU 52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。

50

具体的には、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 2 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。また、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 2 1 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【1 3 1 1】

MPU 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

10

具体的には、MPU 6 2 は、図 1 1 8 (B) に示すように、MPU 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【1 3 1 2】

20

そして、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 1 8 (B) では、MPU 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1 3 1 3】

その後、MPU 6 2 は、MPU 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

30

【1 3 1 4】

また、MPU 5 2 は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップ S 2 3 0 9 M の先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図 1 1 8 (A) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1、第 2 エリア S R a 2、および第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が格納されている。

【1 3 1 5】

したがって、MPU 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に通常保留情報が記憶された後、1 回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップ S 5 0 0 1 にて予告保留情報がないと判定するので、RAM 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットしないことになる。

40

そして、MPU 5 2 は、RAM 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットしなかった場合には、ステップ S 5 1 0 6 において、RAM 5 4 に第 2 保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

【1 3 1 6】

ここで、図 1 1 8 (B) の例では、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に格納されたサブ側保留情報を実行エリア S A E に移動したので、ステップ S 2 3 1 1 M において、RAM 5 4 に第 2 保留演出フラグをセットしている。

したがって、MPU 5 2 は、ステップ S 5 1 0 6 において、RAM 5 4 に第 2 保留演出

50

フラグがセットされていると判定するので、ステップS5107において、第2保留演出発生処理を実行し、ステップS5108において、第2保留演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された第2保留演出発生コマンドに基づいて、第2保留演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて第2保留演出の発生を遊技者に報知する。

【1317】

具体的には、MPU62は、図118(B)に示すように、「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Gの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Gの中央に表示させることによって、第2保留演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

10

【1318】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図118(C)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。

20

【1319】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図118(C)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1320】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

30

【1321】

ここで、図118(C)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動したので、ステップS2310Mにおいて、RAM54に記憶された第2保留演出フラグをクリアしている。

したがって、MPU52は、ステップS5106において、RAM54に第2保留演出フラグがセットされていないと判定するので、ステップS5104において、疑似連演出の決定処理を実行し、ステップS5105において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。

40

【1322】

このように、図118の例では、先読み演出の発生していない状態において、第2サブ側保留エリアSRbに通常保留情報が記憶されているので、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動した場合には、MPU52は、第2保留演出を発生させる。また、第2保留演出は、先読み演出の発生していない状態において、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動した場合にのみ実行するので、遊技者は、先読み演出の発生している状態や、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動した場合に実行する演出とは異なる演出を楽しむことができる。

50

【1323】

このように、本実施形態では、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、図柄表示装置36に演出を実行させる演出実行手段として機能している。

そして、ステップS5102の先読み演出消化決定処理は、上作動口25（第1始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出（期間演出）を図柄表示装置36に実行させる期間演出発生手段として機能している。

また、ステップS2407Mの演出パターンの決定処理は、下作動口26（第2始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第2保留演出（特別演出）を図柄表示装置36に実行させる特別演出発生手段として機能し、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を実行させている。

10

【1324】

なお、本実施形態では、第1始動入球手段は、上作動口25を採用し、第2始動入球手段は、下作動口26を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、第1始動入球手段は、大入賞口、V入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよく、第2始動入球手段は、大入賞口、V入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、第1始動入球手段および第2始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【1325】

20

このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第2保留演出を図柄表示装置36に実行させ、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を実行させる。これによれば、パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出を図柄表示装置36に実行させている場合には、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を実行させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1326】

また、本実施形態では、サブ側保留情報格納エリア543は、上作動口25または下作動口26への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

30

そして、サブ側保留情報格納エリア543は、図柄表示装置36にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアSAE（実行領域）と、図柄表示装置36にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRb（複数の保留領域）とを備えている。

【1327】

また、ステップS2002の保留決定処理は、上作動口25または下作動口26への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア543に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップS2002の保留決定処理は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、第1サブ側保留エリアSRa（第1の保留領域）に保留情報を記憶させるステップS2202の処理（第1保留格納手段）と、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaと異なる第2サブ側保留エリアSRb（第2の保留領域）に保留情報を記憶させるステップS2203の処理（第2保留格納手段）と、第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を実行エリアSAEに向かってシフトさせるステップS2104の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。

40

そして、ステップS2104の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせている。

【1328】

50

このような構成によれば、保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせるので、パチンコ機1は、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させている状態であっても、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置36に実行させることができる。

【1329】

なお、本参考形態では、ステップS2104の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせているが、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向

10

【1330】

また、本実施形態では、期間演出は、第1保留格納手段にて第1サブ側保留エリアSRaに保留情報を記憶させた場合に、この保留情報よりも前に消化される第1サブ側保留エリアSRaまたは第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、この保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出である。

【1331】

ここで、期間演出は、先読み演出であるので、パチンコ機1は、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させている状態において、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づいて、第2保留演出を図柄表示装置36に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【1332】

なお、本実施形態では、期間演出は、先読み演出を採用しているが、所定期間にわたって図柄表示装置36に実行させる演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。

30

【1333】

また、本実施形態では、先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知している。

具体的には、先読み演出は、4回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、3回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。

【1334】

このような構成によれば、先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

40

【1335】

なお、本実施形態では、先読み演出は、連続して発生する回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知しているが、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知することができればよく、例えば、演出の継続時間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するようにしてもよい。

【1336】

また、本実施形態では、先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留格納手段にて第2サブ側保留エリアSRbに優先

50

的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、優先保留情報に基づく演出（１回目の保留合成予告）と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出（２回目の保留合成予告）とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかける演出合成手段として機能している。

【１３３７】

このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。

10

【１３３８】

なお、本実施形態では、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成しているが、優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成するようにしてもよい。

20

【１３３９】

また、本実施形態では、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出（特殊演出）と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止している。

そして、疑似連演出は、先読み演出および第２保留演出とは異なる演出であり、先読み演出と重複して実行可能な演出である。

【１３４０】

このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。

30

【１３４１】

なお、本実施形態では、特殊演出は、疑似連演出を採用しているが、先読み演出および第２保留演出とは異なる演出であり、先読み演出と重複して実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示する演出であってもよい。

40

【１３４２】

また、本実施形態では、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理は、第１の契機の成立（上作動口２５への遊技球の入球）に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置３６に実行させる発展演出発生手段として機能している。

また、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立（下作動口２６への遊技球の入球）に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段として機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を

50

増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段として機能している。

【1343】

このような構成によれば、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第2の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

10

【1344】

なお、本実施形態では、第1の契機の成立は、上作動口25への遊技球の入球を採用し、第2の契機の成立は、下作動口26への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、第1の契機の成立は、大入賞口、V入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよく、第2の契機の成立は、大入賞口、V入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、第1の契機の成立および第2の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【1345】

また、このような構成によれば、保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせるので、パチンコ機1は、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させている状態であっても、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

20

【1346】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機1は、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させている状態において、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づいて、第2保留演出を図柄表示装置36に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第2の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

30

【1347】

また、このような構成によれば、先読み演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【1348】

また、このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、所定回数の遊技回中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留格納手段にて第2サブ側保留エリアSRbに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第1サブ側保留エリアSRaまたは第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機1は、所定回数の遊技回の回数を変えことなく、所定回数の遊技回中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

40

【1349】

また、このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑

50

似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第1サブ側保留エリアSRaまたは第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機1は、所定回数の遊技回の回数を変えずに、所定回数の遊技回中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【1350】

また、本実施形態では、ステップS5102の先読み演出消化決定処理は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出（遊技回演出）を図柄表示装置36に実行させる第1遊技回演出発生手段として機能している。

また、先読み演出消化決定処理は、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置36に実行させる第2遊技回演出発生手段としても機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、第1遊技回演出発生手段の疑似連演出および第2遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、1回の遊技回演出として遊技者に見せかける遊技回演出合成手段としても機能している。

【1351】

このような構成によれば、第1遊技回演出発生手段は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置36に実行させ、第2遊技回演出発生手段は、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置36に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第1遊技回演出発生手段の疑似連演出および第2遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、1回の疑似連演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1352】

なお、本実施形態では、遊技回演出は、疑似連演出を採用しているが、1回の遊技回にわたって発生する演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Z1～Z3の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【1353】

また、本実施形態では、各作動口25、26は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口25を上方に配置し、下作動口26を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されていた。これに対して、各作動口25、26は、例えば、水平左右方向の両側に配置するようにしてもよく、どのような位置関係になっていてもよい。また、各作動口25、26は、別々の流路を通った遊技球を入球可能とするように構成されていたが、例えば、共通の流路を通った遊技球を各作動口25、26のいずれか一方に振り分け、この振り分けられた遊技球を入球可能とするように構成されていてもよい。

【1354】

また、本実施形態では、ステップS2407Mの演出パターンの決定処理は、所定の契機の成立（上作動口25または下作動口26への遊技球の入球）に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出（連続演出）を図柄表示装置36に実行させる連続演出発生手段として機能している。

そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告（合成連続演出）と、1回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出（通常連続演出）とを備えている。

【1355】

このような構成によれば、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出を図柄表示装置36に実行させるステップS2407Mの演出パターンの決定処理を備えている。そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予

告と、1回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出とを備えている。したがって、パチンコ機1は、疑似連演出の種類を多様化することができる。

【1356】

なお、本実施形態では、連続演出は、疑似連演出を採用しているが、複数回の演出を連続させる演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Gに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Z1～Z3の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【1357】

なお、本実施形態では、所定の契機の成立は、上作動口25または下作動口26への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、所定の契機の成立は、大入賞口、V入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、所定の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【1358】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

(1) 演出パターンの決定処理は、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第2保留演出を図柄表示装置36に実行させ、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を実行させる。これによれば、パチンコ機1は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出を図柄表示装置36に実行させている場合には、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を実行させることができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1359】

(2) 保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせるので、パチンコ機1は、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させている状態であっても、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置36に実行させることができる。

【1360】

(3) 期間演出は、先読み演出であるので、パチンコ機1は、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させている状態において、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づいて、第2保留演出を図柄表示装置36に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

(4) 先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

【1361】

(5) 先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留格納手段にて第2サブ側保留エリアSRbに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第1サブ側保留エリアSRaまたは第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機1は、所定期間の長さを変えなく、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置36に実行させることができる。

【1362】

(6) 先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よ

10

20

30

40

50

りも後に消化される第1サブ側保留エリアSRaまたは第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機1は、所定期間の長さを変えずに、所定期間中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置36に実行させることができる。

【1363】

(7) 音声発光制御装置5および表示制御装置6は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第2の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

10

【1364】

(8) 保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせるので、パチンコ機1は、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させている状態であっても、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【1365】

20

(9) 発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機1は、第1サブ側保留エリアSRaに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させている状態において、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づいて、第2保留演出を図柄表示装置36に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置5および表示制御装置6は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第2の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

(10) 先読み演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

30

【1366】

(11) 先読み演出消化決定処理は、所定回数の遊技回中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、第2保留格納手段にて第2サブ側保留エリアSRbに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第1サブ側保留エリアSRaまたは第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機1は、所定回数の遊技回の回数を変えずに、所定回数の遊技回中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

40

【1367】

(12) 先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第1サブ側保留エリアSRaまたは第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機1は、所定回数の遊技回の回数を変えずに、所定回数の遊技回中における下作動口26への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【1368】

(13) 第1遊技回演出発生手段は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置36に実行させ、第2遊技回演出発生手段は、下作動口26への遊技

50

球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置 36 に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第 1 遊技回演出発生手段の疑似連演出および第 2 遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、1 回の疑似連演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1369】

(14) 音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出を図柄表示装置 36 に実行させるステップ S 2407M の演出パターンの決定処理を備えている。そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告と、1 回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出とを備えている。したがって、パチンコ機 1 は、複数種の一連の疑似連演出を同一の一連の疑似連演出として遊技者に見せかけることができるので、疑似連演出の種類を多様化することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【1370】

〔第 2 実施形態〕

以下、本発明の第 2 実施形態を図面に基づいて説明する。

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

【1371】

前記第 1 実施形態では、保留合成予告は、図柄表示装置 36 にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する疑似変動表示を複数回の遊技回にわたって実行する疑似連演出を発生させることによって、複数の遊技回を疑似的に合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかけていた。

これに対して、本実施形態では、保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、1 回分の先読み演出を消化させるようになっている点で前記第 1 実施形態と異なる。

【1372】

本実施形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、先読み演出発生判定処理、および演出パターンの決定処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における先読み演出発生判定処理、および演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【1373】

<先読み演出発生判定処理>

図 119 は、本発明の第 2 実施形態に係る先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、MPU 52 は、図 119 に示すように、ステップ S 5001～S 5012N を実行する。なお、本実施形態では、MPU 52 は、ステップ S 5008 の処理を実行した後、ステップ S 5012N の処理を実行する点で前記第 1 実施形態と異なる。

【1374】

ステップ S 5012N では、MPU 52 は、RAM 54 に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットする。この保留合成演出発生中フラグについては後に詳細に説明する。

【1375】

図 120 は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU 52 は、図 120 に示すように、ステップ S 5101～S 5108 を実行する。なお、本実施形態では、MPU 52 は、ステップ S 5102 の処理に代えて、ステップ S 5102N の処理を実行し、ステップ S 5103 の処理を実行しな

10

20

30

40

50

い点で前記第1実施形態と異なる。

【1376】

ステップS5102Nでは、MPU52は、先読み演出消化決定処理を実行する。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【1377】

<先読み演出消化決定処理>

図121は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、MPU52は、図121に示すように、ステップS5201～S5224Nを実行する。

【1378】

ステップS5201では、MPU52は、実行時先読み保留数APNを取得する。

【1379】

ここで、実行時先読み保留数APNは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、前述したように、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1、第2エリアSRa2、および第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が格納されている場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、先読み保留数PNとして「4」を取得する。

【1380】

その後、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納された通常保留情報を実行する場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、実行時先読み保留数APNとして「3」を取得する。

なお、この場合において、さらに第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報を格納していた場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された3個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、実行時先読み保留数APNとして「4」を取得することになる。

【1381】

ステップS5202では、MPU52は、ステップS5201にて取得した実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であるか否かを判定する。

MPU52は、ステップS5202にて実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定した場合には、ステップS5215N以降の処理を実行する。

これに対して、MPU52は、ステップS5202にて実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満でないと判定した場合には、ステップS5216N以降の処理を実行する。

【1382】

まず、ステップS5202において、MPU52にて実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定した場合の処理（ステップS5215N以降の処理）について説明する。

ステップS5215Nでは、RAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この保留合成演出発生中フラグは、保留合成演出が発生したことを特定するためのフラグである。MPU52は、保留合成演出の発生時に保留合成演出発生中フラグをセットし、保留合成演出の終了時に保留合成演出発生中フラグをクリアする。

【1383】

MPU52は、ステップS5215NにてRAM54に保留合成演出発生中フラグがセ

10

20

30

40

50

ットされていないと判定した場合には、保留合成演出が発生していないことを示しているので、前記第1実施形態と同様にステップS5204以降の処理を実行し、先読み演出が発生させる。

これに対して、MPU52は、ステップS5215NにてRAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップS5222N以降の処理を実行する。このステップS5222N以降の処理については後に詳細に説明する。

【1384】

次に、ステップS5202において、MPU52にて実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満でないとして判定した場合の処理（ステップS5216N以降の処理）について説明する。

ステップS5216Nでは、MPU52は、ステップS5215Nと同様に、RAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

【1385】

MPU52は、ステップS5216NにてRAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、保留合成演出が発生していないことを示しているので、ステップS5217Nにおいて、保留合成演出開始処理を実行する。この保留合成演出開始処理では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに基づいて、保留合成演出の開始を決定する。

【1386】

ここで、保留合成演出は、複数回の遊技回を合成することによって、1回分の先読み演出を消化させる予告表示である。この保留合成演出は、先読み演出の発生中のみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、1回分の先読み演出を消化させるようになっている。

具体的には、ステップS5217Nの保留合成演出開始処理では、MPU52は、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに基づいて、1回分の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を決定する。

【1387】

ステップS5218Nでは、MPU52は、保留合成演出開始コマンドを設定する。ここで、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に記憶される保留合成演出開始コマンドに含まれている。そして、MPU52は、RAM54のコマンドリスト格納エリア541に格納されたコマンドリストに保留合成演出開始コマンドを記憶する。この保留合成演出開始コマンドは、前述したステップS2006のコマンド送信処理において、表示制御装置6に送信される。

【1388】

表示制御装置6のMPU62は、MPU52から送信された保留合成演出開始コマンドと、この保留合成演出開始コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、保留合成演出の開始を図柄表示装置36にて実行するためのデータテーブルをプログラムROM63から読み出す。そして、MPU62は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、20ms周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてVDP65に対してコマンドを出力する。VDP65は、MPU62にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタROM66から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ68に記憶させる。また、VDP65は、展開用バッファ68に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ69に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置36は、保留合成演出を表示画面Gに表示させて保留合成演出の開始を遊技者に報知する。具体的には、MPU62は、先読み演出の消化回数PRNが「0」であれば、1回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数PRNが「1」であれば、2回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数PRNが「2」であれば、3回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に

10

20

30

40

50

報知し、先読み演出の消化回数 P R N が「3」であれば、4 回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知する。

【1389】

ステップ S 5 2 1 9 N では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグをセットする。その後、M P U 5 2 は、先読み演出消化決定処理を終了する。

【1390】

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 6 N にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップ S 5 2 2 0 N において、保留合成演出消化処理を実行する。この保留合成演出消化処理では、M P U 5 2 は、保留合成演出の消化を決定する。

10

具体的には、ステップ S 5 2 2 0 N の保留合成演出消化処理では、M P U 5 2 は、1 回分の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を決定する。

【1391】

ステップ S 5 2 2 1 N では、M P U 5 2 は、保留合成演出消化コマンドを設定する。そして、M P U 5 2 は、R A M 5 4 のコマンドリスト格納エリア 5 4 1 に格納されたコマンドリストに保留合成演出消化コマンドを記憶する。その後、M P U 5 2 は、先読み演出消化決定処理を終了する。この保留合成演出消化コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6 のコマンド送信処理において、表示制御装置 6 に送信される。

【1392】

20

表示制御装置 6 の M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成演出消化コマンドに基づいて、保留合成演出の消化を図柄表示装置 3 6 にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3 から読み出す。そして、M P U 6 2 は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c 周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて V D P 6 5 に対してコマンドを出力する。V D P 6 5 は、M P U 6 2 にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6 から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8 に記憶させる。また、V D P 6 5 は、展開用バッファ 6 8 に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9 に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6 は、保留合成演出を表示画面 G に表示させて保留合成演出の消化を遊技者に報知する。具体的には、M P U 6 2 は、1 回分の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を遊技者に報知する。

30

【1393】

次に、ステップ S 5 2 1 5 N において、M P U 5 2 にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合の処理（ステップ S 5 2 2 2 N 以降の処理）について説明する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 5 N にて R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップ S 5 2 2 2 N において、保留合成演出終了処理を実行する。この保留合成演出終了処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、保留合成演出の終了を決定する。

40

【1394】

ここで、保留合成演出は、複数回の遊技回を合成することによって、1 回分の先読み演出を消化させる予告表示である。この保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、1 回分の先読み演出を消化させるようになっている。

具体的には、ステップ S 5 2 2 2 N の保留合成演出終了処理では、M P U 5 2 は、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、1 回分の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を決定する。

【1395】

50

ステップ S 5 2 2 3 Nでは、M P U 5 2は、保留合成演出終了コマンドを設定する。ここで、R A M 5 4に記憶された先読み演出の消化回数 P R Nの値は、R A M 5 4のコマンドリスト格納エリア 5 4 1に記憶される保留合成演出終了コマンドに含まれている。そして、M P U 5 2は、R A M 5 4のコマンドリスト格納エリア 5 4 1に格納されたコマンドリストに保留合成演出終了コマンドを記憶する。この保留合成演出終了コマンドは、前述したステップ S 2 0 0 6のコマンド送信処理において、表示制御装置 6に送信される。

【1 3 9 6】

表示制御装置 6のM P U 6 2は、M P U 5 2から送信された保留合成演出終了コマンドと、この保留合成演出終了コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R Nとに基づいて、保留合成演出の終了を図柄表示装置 3 6にて実行するためのデータテーブルをプログラム R O M 6 3から読み出す。そして、M P U 6 2は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、2 0 m s e c周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてV D P 6 5に対してコマンドを出力する。V D P 6 5は、M P U 6 2にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタ R O M 6 6から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ 6 8に記憶させる。また、V D P 6 5は、展開用バッファ 6 8に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ 6 9に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置 3 6は、保留合成演出を表示画面 Gに表示させて保留合成演出の終了を遊技者に報知する。具体的には、M P U 6 2は、先読み演出の消化回数 P R Nが「0」であれば、1回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R Nが「1」であれば、2回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R Nが「2」であれば、3回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数 P R Nが「3」であれば、4回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知する。

【1 3 9 7】

ステップ S 5 2 2 4 Nでは、M P U 5 2は、R A M 5 4に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアする。その後、M P U 5 2は、前記第 1実施形態と同様に、ステップ S 5 2 0 6以降の処理を実行する。

【1 3 9 8】

<先読み演出の発生後、第 2サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて>

図 1 2 2は、第 1サブ側保留エリアの第 2エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2サブ側保留エリアの第 1エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 1 2 2（A）は、第 1サブ側保留エリアの第 2エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 1 2 2（B）は、第 1サブ側保留エリアの第 2エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 1 2 2（C）は、第 1サブ側保留エリアの第 2エリアに予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化している場合に、第 2サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 1 2 2（D）は、第 1サブ側保留エリアの第 2エリアに予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出に係る保留合成演出を開始させている状態を示す図である。また、図 1 2 2（E）は、第 1サブ側保留エリアの第 2エリアに予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出に係る保留合成演出を消化させている状態を示す図である。また、図 1 2 2（F）は、第 1サブ側保留エリアの第 2エリアに予告保留情報が記憶された後、2回目の先読み演出に係る保留合成演出を終了させている状態を示す図である。

【1 3 9 9】

M P U 6 2は、図 1 2 2（A）に示すように、M P U 5 2から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6の表示画面 Gに表示している複数の図柄列 Z 1～Z 3（図 3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2は、各図柄列 Z 1～Z 3の図柄を所定の向き（本実施形態では上

向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図122(A)では、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1400】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1401】

また、MPU52は、ステップS2206にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップS2207Mにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS2204にて更新したサブ側始動保留記憶数SNと対応する記憶エリアに格納する。図122の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報を格納している。

MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、MPU62は、MPU52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座B12の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【1402】

MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図122(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。

【1403】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1~Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1~Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図122(B)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1404】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1405】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Mの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図122(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになる。

【1406】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1407】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図122の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【1408】

図122の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「2」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1409】

MPU52は、ステップS5007にてRAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップS5102において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図122(B)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「1」を取得することになる。

【1410】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5215Nにおいて、RAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ここで、MPU52は、ステップS5012Nにおいて、RAM54に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットしている。換言すれば、MPU52は、先読み演出を発生させる場合には、RAM54に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットする。

【1411】

したがって、MPU52は、保留合成演出を開始していない場合には、ステップS5215NにてRAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定するので、ステップS5204において、先読み演出発生処理を実行し、ステップS5205において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1412】

また、図122(B)の例では、MPU62は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1回目の先読み演出を実行

10

20

30

40

50

している。具体的には、MPU 52は、ステップS 5008において、RAM 54に記憶された先読み演出の消化回数PRNに「0」を代入してリセットしているので、MPU 62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、ゲージGBの目盛りを2個まで溜めた1回目の先読み演出を実行している。

【1413】

ここで、先読み演出の発生後、MPU 62は、MPU 52から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1および第2エリアSRb2に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図122(C)に示すように、台座B21, 22の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

10

【1414】

次に、MPU 62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU 52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU 62は、図122(D)に示すように、MPU 52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B21の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B22の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B21の上にシフトして載置し、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトすることなく載置する。

20

このように、ステップS 2104の保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせている。

【1415】

そして、MPU 62は、MPU 52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU 62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図122(D)では、MPU 62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

30

【1416】

その後、MPU 62は、MPU 52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1417】

ここで、図122(D)の例では、MPU 52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS 5207において、RAM 54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「1」に更新している。

また、図122(D)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に予告保留情報が格納されており、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 52は、ステップS 5201において、実行時先読み保留数APNとして「2」を取得することになる。

40

【1418】

したがって、MPU 52は、ステップS 5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満でないとは判定するので、ステップS 5216Nにおいて、RAM 54に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

MPU 52は、保留合成演出を開始していない場合には、ステップS 5216NにてR

50

A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定するので、ステップ S 5 2 1 7 N において、保留合成演出開始処理を実行し、ステップ S 5 2 1 8 N において、保留合成演出開始コマンドを設定する。その後、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 1 9 N において、R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグをセットする。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留合成演出開始コマンドと、この保留合成演出開始コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて保留合成演出の開始を遊技者に報知する。

【1 4 1 9】

具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 6 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N の値に 1 を加算して更新して「1」としているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、2 回目の先読み演出の半分を消化すべくゲージ G B の目盛りを 3 個まで溜めた保留合成演出の開始を遊技者に報知する。

【1 4 2 0】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 2 2 (E) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【1 4 2 1】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 2 2 (E) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1 4 2 2】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略)。

【1 4 2 3】

ここで、図 1 2 2 (E) の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化したので、ステップ S 5 2 0 7 において、R A M 5 4 に記憶された先読み保留数 P N の値に 1 を減算して「1」に更新している。

また、図 1 2 2 (E) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「1」を取得することになる。

【1 4 2 4】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないと判定するので、ステップ S 5 2 1 6 N において、R A M 5 4 に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

MPU52は、保留合成演出を開始している場合には、ステップS5216NにてRAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ステップS5220Nにおいて、保留合成演出消化処理を実行し、ステップS5221Nにおいて、保留合成演出消化コマンドを設定する。

そして、MPU62は、MPU52から送信された保留合成演出消化コマンドに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて保留合成演出の消化を遊技者に報知する。

【1425】

具体的には、MPU62は、2回目の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を遊技者に報知する。換言すれば、MPU62は、ゲージGBの目盛りを3個のまま維持する。

【1426】

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図122(F)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置する。

【1427】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図122(F)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1428】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する(図示略)。

【1429】

ここで、図122(F)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS5207において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「1」に更新している。

また、図122(F)の例では、実行エリアSAEに予告保留情報が格納されているのみであるので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「0」を取得することになる。

【1430】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満であると判定するので、ステップS5215Nにおいて、RAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

MPU52は、保留合成演出を開始している場合には、ステップS5215NにてRAM54に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ステップS5222Nにおいて、保留合成演出終了処理を実行し、ステップS5223Nにおいて、保留合成演出終了コマンドを設定する。その後、MPU52は、ステップS5224Nにおいて、RAM54に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアする。

そして、MPU62は、MPU52から送信された保留合成演出終了コマンドと、この保留合成演出終了コマンドに含まれている先読み演出の消化回数PRNとに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて保留合成演出の終了を遊技者に

10

20

30

40

50

報知する。

【1431】

具体的には、MPU52は、ステップS5206において、RAM54に記憶された先読み演出の消化回数PRNの値に1を加算して更新して「1」としているので、MPU62は、この先読み演出の消化回数PRNに基づいて、2回目の先読み演出の半分を消化すべくゲージGBの目盛りを4個まで溜めた保留合成演出の終了を遊技者に報知する。

【1432】

その後、MPU52は、ステップS5207において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「0」に更新し、ステップS5208にて先読み保留数PNの値が「0」以下であると判定するので、ステップS5209において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。これによって、MPU52は、3回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

10

【1433】

このように、図122の例では、先読み演出は、2回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、4個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

20

【1434】

このように、本実施形態では、先読み演出発生処理は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置36に実行させる第1発展演出発生手段として機能している。

また、保留合成演出開始処理は、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させる第2発展演出発生手段として機能している。

そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行する発展演出合成手段として機能している。

30

【1435】

このような構成によれば、先読み演出発生処理は、上作動口25への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出を図柄表示装置36に実行させ、保留合成演出開始処理は、下作動口26への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置36に実行させる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。したがって、パチンコ機1は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1436】

また、本実施形態では、各作動口25、26は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口25を上方に配置し、下作動口26を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されていた。これに対して、各作動口25、26は、例えば、水平左右方向の両側に配置するようにしてもよく、どのような位置関係になっていてもよい。また、各作動口25、26は、別々の流路を通った遊技球を入球可能とするように構成されていたが、例えば、共通の流路を通った遊技球を各作動口25、26のいずれか一方に振り分け、この振り分けられた遊技球を入球可能とするように構成されていてもよい。

40

【1437】

また、このような構成によれば、保留シフト処理は、第2サブ側保留エリアSRbに記憶された保留情報を優先的に実行エリアSAEに向かってシフトさせるので、パチンコ機

50

1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出発生処理にて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態であっても、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、保留合成演出開始処理にて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることができる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。

【1438】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行するので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1439】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態における (1) ~ (11) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

(15) 先読み演出発生処理は、上作動口 2 5 への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させ、保留合成演出開始処理は、下作動口 2 6 への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1440】

(16) 保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出発生処理にて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態であっても、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、保留合成演出開始処理にて先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることができる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。

【1441】

(17) 発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行するので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1442】

〔第 3 実施形態〕

以下、本発明の第 3 実施形態を図面に基づいて説明する。

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

【1443】

前記第 1 実施形態では、M P U 5 2 は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数

10

20

30

40

50

を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 36 に継続させていた。

これに対して、本実施形態では、MPU 52 は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 36 に中止させる点で前記第 1 実施形態と異なる。

【1444】

本実施形態では、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、前記第 1 実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、演出パターンの決定処理は、前記第 1 実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【1445】

図 123 は、本発明の第 3 実施形態に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置 5 の MPU 52 は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、MPU 52 は、図 123 に示すように、ステップ S5101～S5108 を実行する。なお、本実施形態では、MPU 52 は、ステップ S5102 の先読み演出消化決定処理に代えてステップ S5102O の先読み演出消化決定処理を実行し、ステップ S5103 の処理を実行しない点で前記第 1 実施形態と異なる。

以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。

【1446】

<先読み演出消化決定処理>

図 124 は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出消化決定処理では、MPU 52 は、図 124 に示すように、ステップ S5201～S5209 を実行する。なお、本実施形態では、MPU 52 は、ステップ S5203 の処理、およびステップ S5210～5214 の処理を実行しない点で前記第 1 実施形態と異なる。

【1447】

ステップ S5201 では、MPU 52 は、実行時先読み保留数 APN を取得する。

【1448】

ここで、実行時先読み保留数 APN は、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、前述したように、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 3 エリア SRa3 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 1 エリア SRa1、第 2 エリア SRa2、および第 2 サブ側保留エリア SRb の第 1 エリア SRb1 に通常保留情報が格納されている場合には、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 3 エリア SRa3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 52 は、先読み保留数 PN として「4」を取得する。

【1449】

その後、第 2 サブ側保留エリア SRb の第 1 エリア SRb1 に格納された通常保留情報を実行する場合には、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 3 エリア SRa3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 2 個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 52 は、実行時先読み保留数 APN として「3」を取得する。

なお、この場合において、さらに第 2 サブ側保留エリア SRb の第 1 エリア SRb1 に通常保留情報を格納していた場合には、第 1 サブ側保留エリア SRa の第 3 エリア SRa3 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 3 個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU 52 は、実行時先読み保留数 APN として「4」を取得することになる。

【1450】

ステップ S 5 2 0 2 では、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 にて取得した実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であるか否かを判定する。

M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定した場合には、前記第 1 実施形態と同様に、ステップ S 5 2 0 4 以降の処理を実行する。

これに対して、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 にて実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満でないとは判定した場合には、ステップ S 5 2 0 9 以降の処理を実行する。

【 1 4 5 1 】

< 先読み演出の発生後、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて >

図 1 2 5 は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第 2 サブ側保留エリアの第 1 エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図 1 2 5 (A) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 1 2 5 (B) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図 1 2 5 (C) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、1 回目の先読み演出を消化している場合に、第 2 サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図 1 2 5 (D) は、第 1 サブ側保留エリアの第 3 エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出を終了した状態を示す図である。また、図 1 2 5 (E) は、先読み演出を終了した後、1 回目の変動表示を開始した状態を示す図である。また、図 1 2 5 (F) は、先読み演出を終了した後、2 回目の変動表示を開始した状態を示す図である。

【 1 4 5 2 】

M P U 6 2 は、図 1 2 5 (A) に示すように、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 2 5 (A) では、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【 1 4 5 3 】

その後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ライン L 上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する (図示略) 。

【 1 4 5 4 】

また、M P U 5 2 は、ステップ S 2 2 0 6 にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 M において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 2 2 0 4 にて更新したサブ側始動保留記憶数 S N と対応する記憶エリアに格納する。図 1 2 5 の例では、M P U 5 2 は、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報を格納している。

M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 3 エリア S R a 3 に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座 B 1 3 の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【 1 4 5 5 】

M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報

10

20

30

40

50

知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図125(B)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置し、台座B13の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B12の上にシフトして載置する。

【1456】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3（図3参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図125(B)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1457】

その後、MPU62は、MPU52から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインL上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【1458】

また、MPU52は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップS2309Mの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図125(A)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1および第2エリアSRa2に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された2個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになる。

【1459】

したがって、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1460】

そして、MPU52は、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアするまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図125の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【1461】

図125の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、1回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップS5003において、先読み保留数PNとして「3」を取得し、ステップS5007において、RAM54に先読み演出発生中フラグをセットする。

【1462】

M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 7 にて R A M 5 4 に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップ S 5 1 0 2 において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図 1 2 5 (B) の例では、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に予告保留情報が格納されており、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 1 エリア S R a 1 に通常保留情報が格納されている。この場合には、第 1 サブ側保留エリア S R a の第 2 エリア S R a 2 に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された 1 個のサブ側保留情報を実行することになるので、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 1 において、実行時先読み保留数 A P N として「2」を取得することになる。

【1463】

したがって、M P U 5 2 は、ステップ S 5 2 0 2 において、実行時先読み保留数 A P N が先読み保留数 P N 未満であると判定するので、ステップ S 5 2 0 4 において、先読み演出発生処理を実行し、ステップ S 5 2 0 5 において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数 P R N とに基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【1464】

また、図 1 2 5 (B) の例では、M P U 6 2 は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、1 回目の先読み演出を実行している。具体的には、M P U 5 2 は、ステップ S 5 0 0 8 において、R A M 5 4 に記憶された先読み演出の消化回数 P R N に「0」を代入してリセットしているので、M P U 6 2 は、この先読み演出の消化回数 P R N に基づいて、ゲージ G B の目盛りを 2 個まで溜めた 1 回目の先読み演出を実行している。

【1465】

ここで、先読み演出の発生後、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第 2 サブ側保留エリア S R b の第 1 エリア S R b 1 に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図 1 2 5 (C) に示すように、台座 B 2 1 の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【1466】

次に、M P U 6 2 は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示させて実行する。

具体的には、M P U 6 2 は、図 1 2 5 (D) に示すように、M P U 5 2 から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座 B 2 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座 A B の上にシフトして載置し、台座 B 1 2 の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座 B 1 2 の上にシフトすることなく載置し、台座 B 1 1 の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座 B 1 1 の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップ S 2 1 0 4 の保留シフト処理は、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報を優先的に実行エリア S A E に向かってシフトさせている。

【1467】

そして、M P U 6 2 は、M P U 5 2 から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置 3 6 の表示画面 G に表示している複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 3 参照) の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、M P U 6 2 は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を所定の向き (本実施形態では上向き) に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図 1 2 5 (D) では、M P U 6 2 は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

10

20

30

40

50

【1468】

ここで、図125(D)の例では、MPU52は、第1サブ側保留エリアSRaの第3エリアSRa3に予告保留情報が記憶された後、1回目の先読み演出を消化したので、ステップS5207において、RAM54に記憶された先読み保留数PNの値に1を減算して「2」に更新している。

また、図125(D)の例では、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に予告保留情報が格納されており、第1サブ側保留エリアSRaの第1エリアSRa1に通常保留情報が格納されている。この場合には、第1サブ側保留エリアSRaの第2エリアSRa2に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された1個のサブ側保留情報を実行することになるので、MPU52は、ステップS5201において、実行時先読み保留数APNとして「2」を取得することになる。

10

【1469】

したがって、MPU52は、ステップS5202において、実行時先読み保留数APNが先読み保留数PN未満でないと判定するので、ステップS5209において、RAM54に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、MPU52は、2回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

【1470】

このように、図125の例では、先読み演出は、1回のみ発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージGBの目盛りは、2個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

20

【1471】

なお、本実施形態では、先読み演出を終了させた場合には、MPU52は、第2サブ側保留エリアSRbの第1エリアSRb1に格納されたサブ側保留情報を実行エリアSAEに移動した場合であっても第2保留演出を発生させないようにしているが、第2保留演出を発生させるようになっていてもよい。

【1472】

30

次に、MPU62は、実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図125(E)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ABの上にシフトして載置し、台座B12の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座B11の上にシフトして載置する。

【1473】

40

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図125(E)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアSAEに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1474】

ここで、先読み演出を終了させることなく、先読み演出を継続していた場合には、先読み演出は、3回連続して発生することになるので、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定してしまうことになる。また、この場

50

合には、前述したように、ゲージ G B の目盛りは、6 個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握してしまうことになる。

【1475】

しかしながら、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かは先読み演出の連続回数に関わらず予め決まってしまうので、先読み演出の連続回数との間に矛盾を生じてしまう場合がある。

本実施形態では、MPU52は、2回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているので、このような矛盾を回避することができる。

【1476】

なお、本実施形態では、MPU52は、2回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているが、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かと、先読み演出の連続回数との間に矛盾を生じない場合、換言すれば、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合には、先読み演出を継続するようにしてもよい。

また、本実施形態では、MPU52は、2回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているが、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合には、必ず4回以上の先読み演出を実行することになるので、先読み演出を継続するようにしてもよい。

【1477】

次に、MPU62は、実行エリア S A E に格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置36の表示画面Gに表示させて実行する。

具体的には、MPU62は、図125(F)に示すように、MPU52から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座B11の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座A Bの上にシフトして載置する。

【1478】

そして、MPU62は、MPU52から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置36の表示画面Gに表示している複数の図柄列Z1～Z3(図3参照)の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、MPU62は、各図柄列Z1～Z3の図柄を所定の向き(本実施形態では上向き)に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図125(F)では、MPU62は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリア S A E に格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【1479】

図125の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、MPU62は、リーチ表示を発生させることになる。

【1480】

また、本実施形態では、ステップS5102 Oの先読み演出消化決定処理は、第1の契機の成立(上作動口25への遊技球の入球)に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する先読み演出(発展演出)を図柄表示装置36に実行させる発展演出発生手段として機能している。

また、ステップS2104の保留シフト処理は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立(下作動口26への遊技球の入球)に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段として機能している。

そして、先読み演出消化決定処理は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置36に中止させる発展演出中止手段として機能している。

【1481】

このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 3 6 に中止させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1482】

なお、本実施形態では、第 1 の契機の成立は、上作動口 2 5 への遊技球の入球を採用し、第 2 の契機の成立は、下作動口 2 6 への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、第 1 の契機の成立は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよく、第 2 の契機の成立は、大入賞口、V 入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、第 1 の契機の成立および第 2 の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【1483】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることになると、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 3 6 に中止させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【1484】

このような本実施形態によれば、前記第 1 実施形態における (4)、(8)、(10) と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。(18) 音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 3 6 に中止させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、パチンコ機 1 は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1485】

(19) 発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機 1 は、第 1 サブ側保留エリア S R a に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置 3 6 に実行させている状態において、第 2 サブ側保留エリア S R b に記憶された保留情報に基づいて、第 2 保留演出を図柄表示装置 3 6 に実行させることになると、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6 は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置 3 6 に中止させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【1486】

〔各実施形態および各参考形態から抽出される発明群〕

以下、前記各実施形態および各参考形態から抽出される発明群の特徴を説明する。なお、本発明群の特徴のうち、前記各実施形態および各参考形態において対応する構成を括弧

10

20

30

40

50

書きで示すが、本発明群の特徴は、前記各実施形態および各参考形態に限定されるものではなく、本発明群の特徴の目的を達成できる範囲での変形、改良等や、各特徴の組み合わせは本発明群の特徴に含まれるものである。

【1487】

<特徴A群>

特徴A1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置5および表示制御装置6）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

10

前記演出実行手段は、

第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第1の演出（先読み演出）を実行させる第1演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第2演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第1演出手段は、前記第2の演出の終了後、前記第1の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

20

【1488】

本発明群の特徴A1によれば、第2演出手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させ、第1演出手段は、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1489】

特徴A2.

30

本発明群の特徴A1に記載された遊技機において、

前記第1演出手段は、前記第2演出手段にて前記変動表示手段に前記第2の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第1の演出を中断させ、前記第2演出手段にて前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第1の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【1490】

本発明群の特徴A2によれば、第1演出手段は、第2演出手段にて変動表示手段に第2の演出を実行させる場合に変動表示手段に第1の演出を中断させ、第2演出手段にて変動表示手段に第2の演出を終了させる場合に変動表示手段に第1の演出を再開させるので、第1の演出を実行させている状態であっても、第1の演出を中断させて第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第1の演出を確実に楽しませることができる。

40

【1491】

特徴A3.

本発明群の特徴A1に記載された遊技機において、

前記第1演出手段は、前記第2演出手段にて前記変動表示手段に前記第2の演出を実行させている重複期間中に前記第1の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【1492】

本発明群の特徴A3によれば、第1演出手段は、第2演出手段にて変動表示手段に第2の演出を実行させている重複期間中に第1の演出を継続して実行させるので、第2の演出

50

に関わらず第1の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第1の演出の流れを楽しませることができる。

【1493】

特徴A4.

本発明群の特徴A1から特徴A3のいずれかに記載された遊技機において、
前記始動入球手段は、
第1始動入球手段（上作動口25）と、
前記第1始動入球手段と異なる第2始動入球手段（下作動口26）とを備え、
前記演出実行手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球を前記第1の契機として、前記第1の演出に係るデータを第1演出用レイヤ（第3レイヤL3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第1の演出を実行させる前記第1演出手段と、

前記第2始動入球手段への遊技球の入球を前記第2の契機として、前記第2の演出に係るデータを前記第1演出用レイヤよりも優先度の高い第2演出用レイヤ（第2レイヤL2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第2の演出を実行させる前記第2演出手段と、

前記第1演出用レイヤおよび前記第2演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ69）とを備え、

前記第2演出手段は、前記第1演出用レイヤに記憶された前記第1の演出に係るデータを上書きするように前記第2の演出に係るデータを前記第2演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

【1494】

本発明群の特徴A4によれば、画像合成手段は、第1演出用レイヤおよび第2演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせるによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第1演出手段にて第1始動入球手段への遊技球の入球に基づく第1の演出に係るデータを記憶させた第1演出用レイヤの上に、第2演出手段にて第2始動入球手段への遊技球の入球に基づく第2の演出に係るデータを記憶させた第2演出用レイヤを重ね合わせるによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第2演出手段は、第1演出用レイヤに記憶された第1の演出に係るデータを上書きするように第2の演出に係るデータを第2演出用レイヤに記憶させるので、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づく第1の演出を実行させている状態であっても、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づく第2の演出を上書きして実行させることができ、第2の演出の終了後、第2演出用レイヤに記憶させた第2の演出に係るデータを消去することによって、第1演出手段は、第1の演出を継続して実行させることができる。

【1495】

特徴A5.

本発明群の特徴A4に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアSAE）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRb）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域（第1サブ側保留

エリアSRa)に保留情報を記憶させる第1保留格納手段(ステップS2202の処理)と、

前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第1の保留領域と異なる第2の保留領域(第2サブ側保留エリアSRb)に保留情報を記憶させる第2保留格納手段(ステップS2203の処理)と、

前記第1の保留領域および前記第2の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段(保留シフト処理)とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【1496】

本発明群の特徴A5によれば、保留シフト手段は、第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく第1の演出を実行させている状態であっても、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることができる。

【1497】

特徴A6.

本発明群の特徴A5に記載された遊技機において、

前記第1の演出は、前記第1保留格納手段にて前記第1の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【1498】

本発明群の特徴A6によれば、第1の演出は、先読み演出であるので、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく第1の演出を実行させている状態において、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることになると、第1の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができるので、第1の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1499】

特徴A7.

本発明群の特徴A5または特徴A6に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段(保留発生処理)を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第2演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ(第1レイヤL1)に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【1500】

本発明群の特徴A7によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第2演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第1の演出および第2の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【1501】

特徴A8.

本発明群の特徴A5または特徴A6に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第1演出用レイヤおよび前記第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【1502】

本発明群の特徴A8によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第1演出用レイヤおよび第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第1の演出および第2の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

10

【1503】

特徴A9.

本発明群の特徴A1から特徴A8のいずれかに記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【1504】

本発明群の特徴A9によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させることができる。

20

【1505】

特徴A10.

本発明群の特徴A9に記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記第1演出手段にて前記変動表示手段に前記第1の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【1506】

本発明群の特徴A10によれば、第2演出手段は、第1演出手段にて変動表示手段に第1の演出を実行させた後、変動表示手段に第2の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させて第1の演出を実行することができる。

30

【1507】

特徴A11.

本発明群の特徴A1から特徴A8のいずれかに記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【1508】

本発明群の特徴A11によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第2の演出を終了させることができる。

【1509】

このような本発明の特徴A群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

40

【1510】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

50

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【1511】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【1512】

<特徴B群>

特徴B1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置5および表示制御装置6）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

前記演出実行手段は、

特定の契機の成立に基づいて、特定の演出（先読み演出および特殊保留の消化用の演出）に係るデータを特定演出用レイヤ（第2レイヤL2および第3レイヤL3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記特定の演出を実行させる特定演出手段（予告保留演出決定処理および特殊保留演出決定処理）と、

前記特定の演出とは異なる共通の画像に係るデータを前記特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通レイヤ（第1レイヤL1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記共通の画像を表示させる情報報知手段（保留発生処理）と、

前記特定演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ69）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1513】

本発明群の特徴B1によれば、情報報知手段は、特定の演出とは異なる共通の画像に係るデータを特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に共通の画像を表示させるので、特定の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された共通の画像を上書きしてしまうことなく変動表示手段に共通の画像を確実に表示させることができる。

【1514】

特徴B2.

本発明群の特徴B1に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）と、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記共通の画像として前記変動表示手段に表示させる前記情報報知手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【1515】

本発明群の特徴B2によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、特定の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【1516】

特徴B3.

本発明群の特徴 B 1 または特徴 B 2 に記載された遊技機において、
前記特定演出手段は、

前記特定の契機としての第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に前記特定の演出としての第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる前記特定の契機としての第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる前記特定の演出としての第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

10

【1517】

本発明群の特徴 B 3 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させ、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1518】

20

特徴 B 4.

本発明群の特徴 B 3 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【1519】

本発明群の特徴 B 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

30

【1520】

特徴 B 5.

本発明群の特徴 B 3 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【1521】

本発明群の特徴 B 5 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

40

【1522】

特徴 B 6.

本発明群の特徴 B 3 から特徴 B 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段（上作動口 25）と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段（下作動口 26）とを備え、

前記特定演出手段は、

50

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを前記特定演出用レイヤとしての第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L 3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い前記特定演出用レイヤとしての第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

10

【1523】

本発明群の特徴 B 6 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

20

【1524】

特徴 B 7.

本発明群の特徴 B 6 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 543）と、

30

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2202 の処理）と、

40

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2203 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【1525】

本発明群の特徴 B 7 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情

50

報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく第1の演出を実行させている状態であっても、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることができる。

【1526】

特徴B8.

本発明群の特徴B7に記載された遊技機において、

前記第1の演出は、前記第1保留格納手段にて前記第1の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

10

【1527】

本発明群の特徴B8によれば、第1の演出は、先読み演出であるので、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づく第1の演出を実行させている状態において、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく第2の演出を実行させることになると、第1の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができるので、第1の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【1528】

特徴B9.

本発明群の特徴B3から特徴B8のいずれかに記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【1529】

本発明群の特徴B9によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させることができる。

30

【1530】

特徴B10.

本発明群の特徴B9に記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記第1演出手段にて前記変動表示手段に前記第1の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【1531】

本発明群の特徴B10によれば、第2演出手段は、第1演出手段にて変動表示手段に第1の演出を実行させた後、変動表示手段に第2の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させて第1の演出を実行することができる。

【1532】

特徴B11.

本発明群の特徴B3から特徴B8のいずれかに記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【1533】

本発明群の特徴B11によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第2の演出を終了させることができる。

【1534】

このような本発明の特徴B群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

50

【1535】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、作動口への遊技球の入球順に情報記憶手段に保留情報を記憶させるとともに、情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、この保留情報に関連付けられた保留絵柄などの共通の画像を変動表示手段に表示させている。また、遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【1536】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、変動表示手段に表示された共通の画像に影響を与えてしまうことがあり、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【1537】

<特徴C群>

特徴C1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置5および表示制御装置6）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

前記演出実行手段は、

第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第1の演出（先読み演出）を実行させる第1演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第2演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【1538】

本発明群の特徴C1によれば、第2演出手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させる。そして、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させることができる。

【1539】

特徴C2.

本発明群の特徴C1に記載された遊技機において、

前記第2演出手段は、前記第1演出手段にて前記変動表示手段に前記第1の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【1540】

本発明群の特徴C2によれば、第2演出手段は、第1演出手段にて変動表示手段に第1の演出を実行させた後、変動表示手段に第2の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させて第1の演出を実行することができる。

【1541】

特徴 C 3.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 25 および下作動口 26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第 1 の演出（先読み演出）を実行させる第 1 演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第 1 の演出と重複して前記第 1 の演出と異なる第 2 の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第 2 演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【1542】

本発明群の特徴 C 3 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させる。そして、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

【1543】

特徴 C 4.

本発明群の特徴 C 1 から特徴 C 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【1544】

本発明群の特徴 C 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1545】

特徴 C 5.

本発明群の特徴 C 4 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【1546】

本発明群の特徴 C 5 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

【1547】

特徴 C 6.

本発明群の特徴 C 4 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【1548】

本発明群の特徴C6によれば、第1演出手段は、第2演出手段にて変動表示手段に第2の演出を実行させている重複期間中に第1の演出を継続して実行させるので、第2の演出に関わらず第1の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第1の演出の流れを楽しませることができる。

【1549】

特徴C7.

本発明群の特徴C4から特徴C6のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第1始動入球手段（上作動口25）と、

10

前記第1始動入球手段と異なる第2始動入球手段（下作動口26）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球を前記第1の契機として、前記第1の演出に係るデータを第1演出用レイヤ（第3レイヤL3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第1の演出を実行させる前記第1演出手段と、

前記第2始動入球手段への遊技球の入球を前記第2の契機として、前記第2の演出に係るデータを前記第1演出用レイヤよりも優先度の高い第2演出用レイヤ（第2レイヤL2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第2の演出を実行させる前記第2演出手段と、

前記第1演出用レイヤおよび前記第2演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ69）とを備え、

20

前記第2演出手段は、前記第1演出用レイヤに記憶された前記第1の演出に係るデータを上書きするように前記第2の演出に係るデータを前記第2演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

【1550】

本発明群の特徴C7によれば、画像合成手段は、第1演出用レイヤおよび第2演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第1演出手段にて第1始動入球手段への遊技球の入球に基づく第1の演出に係るデータを記憶させた第1演出用レイヤの上に、第2演出手段にて第2始動入球手段への遊技球の入球に基づく第2の演出に係るデータを記憶させた第2演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第2演出手段は、第1演出用レイヤに記憶された第1の演出に係るデータを上書きするように第2の演出に係るデータを第2演出用レイヤに記憶させるので、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づく第1の演出を実行させている状態であっても、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づく第2の演出を上書きして実行させることができ、第2の演出の終了後、第2演出用レイヤに記憶させた第2の演出に係るデータを消去することによって、第1演出手段は、第1の演出を継続して実行させることができる。

30

【1551】

特徴C8.

40

本発明群の特徴C7に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアSAE）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保

50

留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、

前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【１５５２】

本発明群の特徴Ｃ８によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることができる。

【１５５３】

特徴Ｃ９．

本発明群の特徴Ｃ８に記載された遊技機において、

前記第１の演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【１５５４】

本発明群の特徴Ｃ９によれば、第１の演出は、先読み演出であるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態において、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることになると、第１の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができるので、第１の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１５５５】

特徴Ｃ１０．

本発明群の特徴Ｃ８または特徴Ｃ９に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【１５５６】

本発明群の特徴Ｃ１０によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

10

20

30

40

50

【1557】

特徴C11.

本発明群の特徴C8または特徴C9に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第1演出用レイヤおよび前記第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【1558】

本発明群の特徴C11によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第1演出用レイヤおよび第2演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第1の演出および第2の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【1559】

このような本発明の特徴C群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1560】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【1561】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【1562】

<特徴D群>

特徴D1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置5および表示制御装置6）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

前記演出実行手段は、

第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第1の演出（先読み演出）を実行させる第1演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第2演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第2の演出は、前記第1の演出よりも遊技者にとって有用であることを特徴とする遊技機。

【1563】

本発明群の特徴 D 1 によれば、第 2 演出手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第 1 の演出と重複して第 1 の演出と異なる第 2 の演出を実行させる。そして、第 2 の演出は、第 1 の演出よりも遊技者にとって有用であるので、遊技者は、所定期間中に第 2 の演出が実行されるか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1564】

特徴 D 2 .

本発明群の特徴 D 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 の演出の終了後、前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

10

【1565】

本発明群の特徴 D 2 によれば、第 1 演出手段は、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1566】

特徴 D 3 .

本発明群の特徴 D 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を中断させ、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第 1 の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

20

【1567】

本発明群の特徴 D 3 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を中断させ、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を終了させる場合に変動表示手段に第 1 の演出を再開させるので、第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 1 の演出を中断させて第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出を確実に楽しませることができる。

30

【1568】

特徴 D 4 .

本発明群の特徴 D 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【1569】

本発明群の特徴 D 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

40

【1570】

特徴 D 5 .

本発明群の特徴 D 2 から特徴 D 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段（上作動口 25）と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段（下作動口 26）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

50

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L 2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 69）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

10

【1571】

本発明群の特徴 D 5 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせるによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせるによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

20

【1572】

特徴 D 6.

本発明群の特徴 D 5 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

30

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2202 の処理）と、

40

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2203 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【1573】

本発明群の特徴 D 6 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球手段への遊技球の入球

50

に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることができる。

【１５７４】

特徴Ｄ７．

本発明群の特徴Ｄ６に記載された遊技機において、

前記第１の演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

10

【１５７５】

本発明群の特徴Ｄ７によれば、第１の演出は、先読み演出であるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態において、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることになると、第１の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができるので、第１の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

20

【１５７６】

特徴Ｄ８．

本発明群の特徴Ｄ６または特徴Ｄ７に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【１５７７】

本発明群の特徴Ｄ８によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

30

【１５７８】

特徴Ｄ９．

本発明群の特徴Ｄ６または特徴Ｄ７に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

40

【１５７９】

本発明群の特徴Ｄ９によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段

50

に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【1580】

特徴D10.

本発明群の特徴D2から特徴D9のいずれかに記載された遊技機において、
前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【1581】

本発明群の特徴D10によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させることができる。

10

【1582】

特徴D11.

本発明群の特徴D10に記載された遊技機において、
前記第2演出手段は、前記第1演出手段にて前記変動表示手段に前記第1の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【1583】

本発明群の特徴D11によれば、第2演出手段は、第1演出手段にて変動表示手段に第1の演出を実行させた後、変動表示手段に第2の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第2の演出を終了させて第1の演出を実行することができる。

【1584】

20

特徴D12.

本発明群の特徴D2から特徴D9のいずれかに記載された遊技機において、
前記第2演出手段は、前記変動表示手段に前記第2の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【1585】

本発明群の特徴D12によれば、第2演出手段は、変動表示手段に第2の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第2の演出を終了させることができる。

【1586】

このような本発明の特徴D群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

30

【1587】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

40

【1588】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1589】

<特徴E群>

特徴E1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置3

50

6)と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段(音声発光制御装置5および表示制御装置6)とを備える遊技機(パチンコ機1)であって、

前記演出実行手段は、

第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に複数の期待度を有する第1の演出(先読み演出)を実行させる第1演出手段(予告保留演出決定処理)を備え、

前記遊技機は、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出(特殊保留の消化用の演出)を実行させる第2演出手段(特殊保留演出決定処理)とを備え、

前記第1演出手段は、前記第2演出手段にて前記第2の演出を実行させている重複期間中に前記第1の演出の期待度を変更することを特徴とする遊技機。

【1590】

本発明群の特徴E1によれば、第2演出手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、所定期間中に第1の演出と重複して第1の演出と異なる第2の演出を実行させ、第1演出手段は、第2演出手段にて第2の演出を実行させている重複期間中に第1の演出の期待度を変更する。これによれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2演出手段にて第2の演出を実行させている重複期間中に第1の演出の期待度を変更することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1591】

特徴E2.

本発明群の特徴E1に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第1の演出と重複して前記第1の演出と異なる第2の演出(特殊保留の消化用の演出)を実行させる前記第2演出手段(特殊保留演出決定処理)を備え、

前記第1演出手段は、前記第2の演出の終了後、前記第1の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【1592】

本発明群の特徴E2によれば、第1演出手段は、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第1の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第1の演出を実行させている状態であっても、第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1593】

特徴E3.

本発明群の特徴E2に記載された遊技機において、

前記第1演出手段は、前記第2演出手段にて前記変動表示手段に前記第2の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第1の演出を中断させ、前記第2演出手段にて前記変動表示手段に前記第2の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第1の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【1594】

本発明群の特徴E3によれば、第1演出手段は、第2演出手段にて変動表示手段に第2の演出を実行させる場合に変動表示手段に第1の演出を中断させ、第2演出手段にて変動表示手段に第2の演出を終了させる場合に変動表示手段に第1の演出を再開させるので、第1の演出を実行させている状態であっても、第1の演出を中断させて第2の演出を実行させることができ、第2の演出の終了後、第1の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第1の演出を確実に楽しませることができる。

【1595】

特徴 E 4.

本発明群の特徴 E 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 演出手段は、前記第 2 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させている重複期間中に前記第 1 の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【1596】

本発明群の特徴 E 4 によれば、第 1 演出手段は、第 2 演出手段にて変動表示手段に第 2 の演出を実行させている重複期間中に第 1 の演出を継続して実行させるので、第 2 の演出に関わらず第 1 の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第 1 の演出の流れを楽しませることができる。

10

【1597】

特徴 E 5.

本発明群の特徴 E 2 から特徴 E 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段（上作動口 25）と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段（下作動口 26）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球を前記第 1 の契機として、前記第 1 の演出に係るデータを第 1 演出用レイヤ（第 3 レイヤ L3）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させる前記第 1 演出手段と、

20

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球を前記第 2 の契機として、前記第 2 の演出に係るデータを前記第 1 演出用レイヤよりも優先度の高い第 2 演出用レイヤ（第 2 レイヤ L2）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を実行させる前記第 2 演出手段と、

前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ 69）とを備え、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出用レイヤに記憶された前記第 1 の演出に係るデータを上書きするように前記第 2 の演出に係るデータを前記第 2 演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

30

【1598】

本発明群の特徴 E 5 によれば、画像合成手段は、第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第 1 演出手段にて第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 1 の演出に係るデータを記憶させた第 1 演出用レイヤの上に、第 2 演出手段にて第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 2 の演出に係るデータを記憶させた第 2 演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第 2 演出手段は、第 1 演出用レイヤに記憶された第 1 の演出に係るデータを上書きするように第 2 の演出に係るデータを第 2 演出用レイヤに記憶させるので、第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づく第 2 の演出を上書きして実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 2 演出用レイヤに記憶させた第 2 の演出に係るデータを消去することによって、第 1 演出手段は、第 1 の演出を継続して実行させることができる。

40

【1599】

特徴 E 6.

本発明群の特徴 E 5 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報

50

格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【1600】

本発明群の特徴 E 6 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることができる。

【1601】

特徴 E 7.

本発明群の特徴 E 6 に記載された遊技機において、

前記第 1 の演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【1602】

本発明群の特徴 E 7 によれば、第 1 の演出は、先読み演出であるので、第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 1 の演出を実行させている状態において、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく第 2 の演出を実行させることになると、第 1 の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第 1 の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第 1 の演出を実行させている状態であっても、第 2 の演出を実行させることができ、第 2 の演出の終了後、第 1 の演出を継続して実行させることができるので、第 1 の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1603】

特徴 E 8.

本発明群の特徴 E 6 または特徴 E 7 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第 1 レイヤ L 1）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【1604】

本発明群の特徴 E 8 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 2 演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【1605】

特徴 E 9.

本発明群の特徴 E 6 または特徴 E 7 に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第 1 演出用レイヤおよび前記第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【1606】

本発明群の特徴 E 9 によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第 1 演出用レイヤおよび第 2 演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第 1 の演出および第 2 の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【1607】

特徴 E 10.

本発明群の特徴 E 2 から特徴 E 9 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【1608】

本発明群の特徴 E 10 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させることができる。

【1609】

特徴 E 11.

本発明群の特徴 E 10 に記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記第 1 演出手段にて前記変動表示手段に前記第 1 の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を終了させることを特徴とする遊技機。

【1610】

本発明群の特徴 E 11 によれば、第 2 演出手段は、第 1 演出手段にて変動表示手段に第 1 の演出を実行させた後、変動表示手段に第 2 の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第 2 の演出を終了させて第 1 の演出を実行することができる。

【1611】

特徴 E 12.

本発明群の特徴 E 2 から特徴 E 9 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 演出手段は、前記変動表示手段に前記第 2 の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【1612】

本発明群の特徴 E 12 によれば、第 2 演出手段は、変動表示手段に第 2 の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第 2 の演出を終了させることができる。

【1613】

このような本発明の特徴 E 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1614】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

10

【1615】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【1616】

<特徴F群>

特徴F1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面を有し、前記転動面にて遊技球を一時的に転動させて落下させるステージ（二段ステージ7、7E、7F、7G）と、前記ステージから落下した遊技球を入球可能な入球手段（上作動口25）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

20

前記ステージは、

前記ステージ（上段ステージ71、71E、71F）の転動面（転動面74）に遊技球を誘導する誘導手段（第1プレート782および第2プレート783）と、

前記誘導手段にて少なくとも1個の遊技球を前記ステージの転動面に誘導した場合に、前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止する阻止手段（第2プレート783）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1617】

本発明群の特徴F1によれば、阻止手段は、誘導手段にて少なくとも1個の遊技球をステージの転動面に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球をステージの転動面に誘導することを阻止するので、誘導手段にてステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、ステージの転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

30

【1618】

特徴F2.

本発明群の特徴F1に記載された遊技機において、

前記ステージは、

第1のステージ（上段ステージ71、71E、71F）と、

前記第1のステージと異なる第2のステージ（下段ステージ72）とを備え、

前記誘導手段は、前記第1のステージの転動面（転動面74）に遊技球を誘導し、

40

前記阻止手段は、前記第2のステージの転動面（転動面76）に遊技球を誘導することによって、前記誘導手段にて後続の遊技球を前記第1のステージの転動面に誘導することを阻止することを特徴とする遊技機。

【1619】

本発明群の特徴F2によれば、誘導手段は、第1のステージの転動面に遊技球を誘導し、阻止手段は、第2のステージの転動面に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を第1のステージの転動面に誘導することを阻止するので、遊技者は、阻止手段にて後続の遊技球を第1のステージの転動面に誘導することを阻止された場合であっても第2のステージの転動面に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。

【1620】

50

特徴 F 3 .

本発明群の特徴 F 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 のステージは、前記第 2 のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであることを特徴とする遊技機。

【1621】

本発明群の特徴 F 3 によれば、誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 のステージの転動面を転動することができ、第 1 のステージは、第 2 のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、第 1 のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

10

【1622】

特徴 F 4 .

本発明群の特徴 F 1 から特徴 F 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記阻止手段は、

前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止する阻止状態と、

前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止しない非阻止状態とを有し、

前記ステージは、

前記阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構 7 3，7 3 E，7 3 F，7 3 G，7 3 H）を備え、

20

前記切替手段は、前記誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記ステージの転動面に誘導した場合に、前記阻止手段を阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1623】

本発明群の特徴 F 4 によれば、ステージは、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替える切替手段を備え、切替手段は、誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球をステージの転動面に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1624】

30

特徴 F 5 .

本発明群の特徴 F 4 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と協働することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1625】

本発明群の特徴 F 5 によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【1626】

40

特徴 F 6 .

本発明群の特徴 F 4 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1627】

本発明群の特徴 F 6 によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【1628】

50

特徴 F 7.

本発明群の特徴 F 6 に記載された遊技機において、
前記切替手段は、

前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段（第 2 板状部 7 8 6）を備え、

前記接触手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

【1 6 2 9】

本発明群の特徴 F 7 によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1 6 3 0】

特徴 F 8.

本発明群の特徴 F 6 に記載された遊技機において、
前記切替手段は、

前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段（第 4 プレート 7 8 9 G）を備え、

前記接触手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

【1 6 3 1】

本発明群の特徴 F 8 によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、ステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【1 6 3 2】

このような本発明の特徴 F 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1 6 3 3】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージを備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

【1 6 3 4】

しかしながら、ステージを転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【1 6 3 5】

<特徴 G 群>

10

20

30

40

50

特徴 G 1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面を有し、前記転動面にて遊技球を一時的に転動させて落下させるステージ（二段ステージ 7、7 E、7 F、7 G）と、前記ステージから落下した遊技球を入球可能な入球手段（上作動口 25）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記ステージは、

第 1 のステージ（上段ステージ 7 1、7 1 E、7 1 F）と、

前記第 1 のステージと異なる第 2 のステージ（下段ステージ 7 2）と、

前記第 1 のステージのみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態と、前記第 2 のステージのみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態とを有し、前記第 1 のステージおよび前記第 2 のステージのいずれかに遊技球を誘導するステージ誘導手段（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3）とを備え、

前記ステージ誘導手段は、

前記ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構 7 3、7 3 E、7 3 F、7 3 G、7 3 H）を備えることを特徴とする遊技機。

【1636】

本発明群の特徴 G 1 によれば、ステージ誘導手段は、ステージ誘導手段を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段を備え、切替手段は、第 1 のステージのみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態、および第 2 のステージのみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第 2 の誘導状態（第 1 の誘導状態）に切り替えることによって、ステージ誘導手段にて後続の遊技球を第 1 のステージ（第 2 のステージ）の転動面に誘導することを阻止するので、ステージ誘導手段にて第 1 のステージ（第 2 のステージ）に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 のステージ（第 2 のステージ）の転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1637】

特徴 G 2.

本発明群の特徴 G 1 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記第 1 のステージの転動面に誘導した場合に、前記ステージ誘導手段を第 2 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1638】

本発明群の特徴 G 2 によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を第 1 のステージの転動面に誘導した場合に、ステージ誘導手段を第 2 の誘導状態に切り替えるので、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 のステージの転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【1639】

特徴 G 3.

本発明群の特徴 G 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 のステージは、前記第 2 のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであることを特徴とする遊技機。

【1640】

本発明群の特徴 G 3 によれば、ステージ誘導手段にて第 1 のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 のステージの転動面を転動することができる。第 1 のステージは、第 2 のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、第 1 のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむこ

とができる。

【1641】

特徴G4.

本発明群の特徴G2または特徴G3に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて前記第1のステージに誘導された遊技球と協働することによって、前記ステージ誘導手段を第1の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1642】

本発明群の特徴G4によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球と協働することによって、ステージ誘導手段を第1の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

10

【1643】

特徴G5.

本発明群の特徴G2または特徴G3に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて前記第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、前記ステージ誘導手段を第1の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1644】

本発明群の特徴G5によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、ステージ誘導手段を第1の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

20

【1645】

特徴G6.

本発明群の特徴G5に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記ステージ誘導手段にて前記第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記ステージ誘導手段を第1の誘導状態に切り替える接触手段(第2板状部786)を備え、

30

前記接触手段は、前記ステージ誘導手段にて前記第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

【1646】

本発明群の特徴G6によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、ステージ誘導手段を第1の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【1647】

特徴G7.

本発明群の特徴G5に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記ステージ誘導手段にて前記第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記ステージ誘導手段を第1の誘導状態に切り替える接触手段(第4プレート789G)を備え、

前記接触手段は、前記誘導手段にて前記第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

50

【1648】

本発明群の特徴G7によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、ステージ誘導手段を第1の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、ステージ誘導手段にて第1のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、第1のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【1649】

このような本発明の特徴G群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

10

【1650】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージを備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

20

【1651】

しかしながら、ステージを転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【1652】

<特徴H群>

特徴H1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路（二段ステージ7, 7E）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

30

前記流路は、

第1の流路（上段ステージ71, 71E）と、

前記第1の流路と異なる第2の流路（下段ステージ72）と、

前記第1の流路のみに遊技球を誘導する第1の誘導状態と、前記第2の流路のみに遊技球を誘導する第2の誘導状態とを有し、前記第1の流路および前記第2の流路のいずれかに遊技球を誘導する流路誘導手段（第1プレート782および第2プレート783）とを備え、

前記流路誘導手段は、

前記流路誘導手段を第1の誘導状態および第2の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構73, 73E, 73H）を備え、

40

前記切替手段は、前記流路誘導手段にて前記第1の流路に誘導された遊技球と協働することによって、第1の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1653】

本発明群の特徴H1によれば、切替手段は、第1の流路のみに遊技球を誘導する第1の誘導状態、および第2の流路のみに遊技球を誘導する第2の誘導状態のいずれかに流路誘導手段を切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第2の誘導状態に切り替えることによって、流路誘導手段にて後続の遊技球を第1の流路に誘導することを阻止するので、流路誘導手段にて第1の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第1の流路を流下することができる。さらに、切替手段は、流路誘導手段にて第1の流路に誘導された遊技球と協働することによ

50

って、第 1 の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1654】

特徴 H 2 .

本発明群の特徴 H 1 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記流路誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記第 1 の流路に誘導した場合に、前記流路誘導手段を前記第 2 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1655】

本発明群の特徴 H 2 によれば、切替手段は、流路誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を第 1 の流路に誘導した場合に、流路誘導手段を第 2 の誘導状態に切り替えるので、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 の流路を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【1656】

特徴 H 3 .

本発明群の特徴 H 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 の流路は、前記第 2 の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であることを特徴とする遊技機。

【1657】

本発明群の特徴 H 3 によれば、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 の流路を流下することができ、第 1 の流路は、第 2 の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であるので、遊技者は、第 1 の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【1658】

このような本発明の特徴 H 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1659】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージなどの流路を備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

【1660】

しかしながら、ステージなどの流路を転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【1661】

<特徴 I 群>

特徴 I 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路（二段ステージ 7、7 E、7 F、7 G）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記流路は、

10

20

30

40

50

第 1 の流路（上段ステージ 7 1，7 1 E，7 1 F）と、

前記第 1 の流路と異なる第 2 の流路（下段ステージ 7 2）と、

前記第 1 の流路のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態と、前記第 2 の流路のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態とを有し、前記第 1 の流路および前記第 2 の流路のいずれかに遊技球を誘導する流路誘導手段（第 1 プレート 7 8 2 および第 2 プレート 7 8 3）とを備え、

前記流路誘導手段は、

前記流路誘導手段を第 1 の誘導状態および第 2 の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構 7 3，7 3 E，7 3 F，7 3 G，7 3 H）を備え、

前記切替手段は、前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、第 1 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

10

【1 6 6 2】

本発明群の特徴 I 1 によれば、切替手段は、第 1 の流路のみに遊技球を誘導する第 1 の誘導状態、および第 2 の流路のみに遊技球を誘導する第 2 の誘導状態のいずれかに流路誘導手段を切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第 2 の誘導状態に切り替えることによって、流路誘導手段にて後続の遊技球を第 1 の流路に誘導することを阻止するので、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 の流路を流下することができる。さらに、切替手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、第 1 の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【1 6 6 3】

特徴 I 2.

本発明群の特徴 I 1 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、前記流路誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を前記第 1 の流路に誘導した場合に、前記流路誘導手段を前記第 2 の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1 6 6 4】

本発明群の特徴 I 2 によれば、切替手段は、流路誘導手段にて少なくとも 1 個の遊技球を第 1 の流路に誘導した場合に、流路誘導手段を第 2 の誘導状態に切り替えるので、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 の流路を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

30

【1 6 6 5】

特徴 I 3.

本発明群の特徴 I 2 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記流路誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段（第 2 板状部 7 8 6）を備え、

40

前記接触手段は、前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

【1 6 6 6】

本発明群の特徴 I 3 によれば、切替手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、流路誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手

50

段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1667】

特徴 I 4.

本発明群の特徴 I 2 に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記流路誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段（第 4 プレート 789G）を備え、

前記接触手段は、前記流路誘導手段にて前記第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

10

【1668】

本発明群の特徴 I 4 によれば、切替手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、流路誘導手段を第 1 の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、第 1 の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【1669】

特徴 I 5.

本発明群の特徴 I 2 から特徴 I 4 のいずれかに記載された遊技機において、

20

前記第 1 の流路は、前記第 2 の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であることを特徴とする遊技機。

【1670】

本発明群の特徴 I 5 によれば、流路誘導手段にて第 1 の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第 1 の流路を流下することができ、第 1 の流路は、第 2 の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であるので、遊技者は、第 1 の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【1671】

このような本発明の特徴 I 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

30

【1672】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージなどの流路を備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

40

【1673】

しかしながら、ステージなどの流路を転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【1674】

<特徴 J 群>

特徴 J 1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）を備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

50

第 1 の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ 7 1，7 1 E，7 1 F）に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域（上段導入部 7 5 1）に入球可能とし、前記第 1 の遊技状態と異なる第 2 の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域（上作動口 2 5）に前記第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路 7 5，7 5 E，7 5 F）と、

前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段（第 1 プレート 7 8 2，7 8 2 G および第 2 プレート 7 8 3）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 1 の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第 2 の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段（第 2 板状部 7 8 6 または第 4 プレート 7 8 9 G）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限手段（第 2 プレート 7 8 3）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1 6 7 5】

本発明群の特徴 J 1 によれば、第 2 の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、制限手段は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第 2 の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【1 6 7 6】

特徴 J 2.

本発明群の特徴 J 1 に記載された遊技機において、

前記制限手段は、前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させることを特徴とする遊技機。

【1 6 7 7】

本発明群の特徴 J 2 によれば、制限手段は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【1 6 7 8】

特徴 J 3.

本発明群の特徴 J 1 または特徴 J 2 に記載された遊技機において、

前記第 2 遊技状態発生手段は、前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第 2 の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第 2 の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。

【1 6 7 9】

本発明群の特徴 J 3 によれば、第 2 遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第 2 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 2 の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1 6 8 0】

特徴 J 4.

本発明群の特徴 J 1 から特徴 J 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記制限手段は、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、

前記第2遊技状態発生手段にて前記第2の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態とを有し、

前記第2遊技状態発生手段にて前記第2の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第1遊技状態発生手段にて前記第1の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1681】

本発明群の特徴J4によれば、制限手段は、第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第1遊技状態発生手段にて第1の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

10

【1682】

特徴J5.

本発明群の特徴J1から特徴J4のいずれかに記載された遊技機において、

前記第1遊技状態発生手段は、前記第2の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。

【1683】

本発明群の特徴J5によれば、第1遊技状態発生手段は、第2の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第2の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

20

【1684】

特徴J6.

本発明群の特徴J1から特徴J5のいずれかに記載された遊技機において、

前記第1の遊技状態は、

第1の確率に基づいて、前記第2遊技状態発生手段に前記第2の遊技状態を発生させる第1確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第1の確率よりも確率の高い第2の確率に基づいて、前記第2遊技状態発生手段に前記第2の遊技状態を発生させる第2確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

30

【1685】

本発明群の特徴J6によれば、第1の遊技状態は、第1の確率に基づいて、第2遊技状態発生手段に第2の遊技状態を発生させる第1確率状態と、第1の確率よりも確率の高い第2の確率に基づいて、第2遊技状態発生手段に第2の遊技状態を発生させる第2確率状態とを有するので、遊技者は、第2遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第2確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1686】

特徴J7.

本発明群の特徴J1から特徴J6のいずれかに記載された遊技機において、

前記第2遊技状態発生手段は、前記第1の遊技球にて前記第2遊技状態発生手段を変位させて前記第2の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【1687】

本発明群の特徴J7によれば、第2遊技状態発生手段は、第1の遊技球にて第2遊技状態発生手段を変位させて第2の遊技状態を発生させるので、第2遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【1688】

特徴J8.

本発明群の特徴J1から特徴J7のいずれかに記載された遊技機において、

50

前記第 1 遊技状態発生手段は、前記第 2 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 1 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【1689】

本発明群の特徴 J 8 によれば、第 1 遊技状態発生手段は、第 2 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 1 の遊技状態を発生させるので、第 1 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【1690】

このような本発明の特徴 J 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1691】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

【1692】

しかしながら、第 2 の遊技状態の発生中に利益を付与されることなく、第 1 の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【1693】

<特徴 K 群>

特徴 K 1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）を備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

第 1 の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ 71, 71E, 71F）に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域（上段導入部 751）に入球可能とし、前記第 1 の遊技状態と異なる第 2 の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域（上作動口 25）に前記第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路 75, 75E, 75F）と、

前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段（第 1 プレート 782, 782G および第 2 プレート 783）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 1 の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第 2 の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段（第 2 板状部 786 または第 4 プレート 789G）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導手段（第 2 プレート 783）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1694】

本発明群の特徴 K 1 によれば、第 2 の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第 1 の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第 2 の入球領域に第 1 の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第 2 の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、遊技球誘導手段は、第 2 の遊技状態の発生中に発射手段にて発射された遊技球を遊技領域における所定領域と異

10

20

30

40

50

なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【１６９５】

特徴Ｋ２．

本発明群の特徴Ｋ１に記載された遊技機において、

前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球が前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過することに基づいて、前記第１の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１６９６】

本発明群の特徴Ｋ２によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過することに基づいて、第１の遊技状態を発生させるので、第２の遊技球を利用して第１の遊技状態を発生させることができる。

【１６９７】

特徴Ｋ３．

本発明群の特徴Ｋ１または特徴Ｋ２に記載された遊技機において、

前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第２の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第２の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。

【１６９８】

本発明群の特徴Ｋ３によれば、第２遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１６９９】

特徴Ｋ４．

本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ３のいずれかに記載された遊技機において、

前記遊技球誘導手段は、

前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態と、

前記第１の遊技状態の発生中に前記第１の遊技球を前記遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態とを有し、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させた場合に前記遊技球誘導状態に切り替え、前記第１遊技状態発生手段にて前記第１の遊技状態を発生させた場合に前記遊技球非誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【１７００】

本発明群の特徴Ｋ４によれば、遊技球誘導手段は、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第１遊技状態発生手段にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【１７０１】

特徴Ｋ５．

本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。

【１７０２】

本発明群の特徴Ｋ５によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球のうち、所定の

条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７０３】

特徴Ｋ６．

本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１の遊技状態は、

第１の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第１確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第２確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

【１７０４】

本発明群の特徴Ｋ６によれば、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有するので、遊技者は、第２遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第２確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７０５】

特徴Ｋ７．

本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技球にて前記第２遊技状態発生手段を変位させて前記第２の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１７０６】

本発明群の特徴Ｋ７によれば、第２遊技状態発生手段は、第１の遊技球にて第２遊技状態発生手段を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第２遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【１７０７】

特徴Ｋ８．

本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ７のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球にて前記第２遊技状態発生手段を変位させて前記第１の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１７０８】

本発明群の特徴Ｋ８によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球にて第２遊技状態発生手段を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第１遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【１７０９】

このような本発明の特徴Ｋ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１７１０】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技へ

10

20

30

40

50

の注目度を向上させている。

【１７１１】

しかしながら、第２の遊技状態の発生中に利益を付与されことなく、第１の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【１７１２】

<特徴Ｌ群>

特徴Ｌ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）を備える遊技機（パチンコ機１）であって、

10

第１の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能とし、前記第１の遊技状態と異なる第２の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に前記第１の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路７５）と、

前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段（第１プレート７８２および第２プレート７８３）と、

前記第２の遊技状態の発生中に前記第１の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第２の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段（第２板状部７８６）とを備え、

20

前記第１の遊技状態は、

第１の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第１確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第２確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

【１７１３】

本発明群の特徴Ｌ１によれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第１の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域に第１の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第２の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有するので、遊技者は、第２遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第２確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【１７１４】

特徴Ｌ２．

40

本発明群の特徴Ｌ１に記載された遊技機において、

前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段を備えることを特徴とする遊技機。

【１７１５】

本発明群の特徴Ｌ２によれば、制限手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【１７１６】

50

特徴 L 3 .

本発明群の特徴 L 2 に記載された遊技機において、

前記制限手段は、前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させることを特徴とする遊技機。

【1717】

本発明群の特徴 L 3 によれば、制限手段は、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【1718】

特徴 L 4 .

本発明群の特徴 L 2 または特徴 L 3 に記載された遊技機において、

前記制限手段は、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態とを有し、

前記第 2 遊技状態発生手段にて前記第 2 の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第 1 遊技状態発生手段にて前記第 1 の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1719】

本発明群の特徴 L 4 によれば、制限手段は、第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第 1 遊技状態発生手段にて第 1 の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第 1 の遊技状態の発生中に第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを制限することなく、第 2 の遊技状態の発生中に第 2 遊技状態発生手段にて第 2 の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【1720】

特徴 L 5 .

本発明群の特徴 L 1 から特徴 L 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 遊技状態発生手段は、前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第 2 の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第 2 の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。

【1721】

本発明群の特徴 L 5 によれば、第 2 遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第 2 の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第 2 の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1722】

特徴 L 6 .

本発明群の特徴 L 1 から特徴 L 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 遊技状態発生手段は、前記第 2 の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。

【1723】

本発明群の特徴 L 6 によれば、第 1 遊技状態発生手段は、第 2 の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第 2 の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1724】

特徴 L 7 .

10

20

30

40

50

本発明群の特徴 L 1 から特徴 L 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 2 遊技状態発生手段は、前記第 1 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 2 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【1725】

本発明群の特徴 L 7 によれば、第 2 遊技状態発生手段は、第 1 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 2 の遊技状態を発生させるので、第 2 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【1726】

特徴 L 8 .

本発明群の特徴 L 1 から特徴 L 7 のいずれかに記載された遊技機において、

10

前記第 1 遊技状態発生手段は、前記第 2 の遊技球にて前記第 2 遊技状態発生手段を変位させて前記第 1 の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【1727】

本発明群の特徴 L 8 によれば、第 1 遊技状態発生手段は、第 2 の遊技球にて第 2 遊技状態発生手段を変位させて第 1 の遊技状態を発生させるので、第 1 遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【1728】

このような本発明の特徴 L 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1729】

20

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第 1 の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

30

【1730】

しかしながら、第 2 の遊技状態の発生中に利益を付与されることなく、第 1 の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【1731】

<特徴 M 群>

特徴 M 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）を備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

第 1 の遊技状態と、

40

前記第 1 の遊技状態と異なる第 2 の遊技状態と、

前記第 1 の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第 1 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過し、前記第 1 の遊技球に当接して変位することに基づいて、前記第 2 の遊技状態を発生させる第 2 遊技状態発生手段（第 1 プレート 782、782 G および第 2 プレート 783）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 1 の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第 2 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過し、前記第 2 の遊技球に当接して変位することに基づいて、前記第 1 の遊技状態を発生させる第 1 遊技状態発生手段（ステージ振分機構 73、73 E、73 F、73 G、73 H）と、

前記第 2 の遊技状態の発生中に前記第 2 の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通

50

過することに基づいて、前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段（第２プレート７８３）とを備え、

前記第２遊技状態発生手段は、前記第２の遊技状態を発生させた前記第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）に誘導し、前記第１遊技状態発生手段は、前記第１の遊技状態を発生させた前記第２の遊技球を遊技者に前記第１の利益と異なる第２の利益を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導することを特徴とする遊技機。

【１７３２】

本発明群の特徴Ｍ１によれば、第２遊技状態発生手段は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する第１の利益付与領域に誘導し、第１遊技状態発生手段は、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する第２の利益付与領域に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。また、制限手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

10

【１７３３】

特徴Ｍ２．

本発明群の特徴Ｍ１に記載された遊技機において、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第１の利益付与領域に誘導された前記第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、前記第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、前記第１遊技状態発生手段にて前記第２の利益付与領域に誘導された前記第２の遊技球は、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、前記第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球することを特徴とする遊技機。

20

【１７３４】

本発明群の特徴Ｍ２によれば、第２遊技状態発生手段にて第１の利益付与領域に誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域に入球し、第１遊技状態発生手段にて第２の利益付与領域に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

30

【１７３５】

特徴Ｍ３．

本発明群の特徴Ｍ２に記載された遊技機において、

前記第１の条件を満たさなかった前記第１の遊技球、および前記第２の条件を満たさなかった前記第２の遊技球は、前記第１利益入球領域および前記第２利益入球領域の双方の領域と異なる他の領域に排出されることを特徴とする遊技機。

【１７３６】

本発明群の特徴Ｍ３によれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、第１利益入球領域および第２利益入球領域の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

40

【１７３７】

特徴Ｍ４．

本発明群の特徴Ｍ１から特徴Ｍ３に記載された遊技機において、

前記制限手段は、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制

50

限状態とを有し、

前記第2遊技状態発生手段にて前記第2の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第1遊技状態発生手段にて前記第1の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【1738】

本発明群の特徴M4によれば、制限手段は、第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第1遊技状態発生手段にて第1の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第1の遊技状態の発生中に第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させることを制限することなく、第2の遊技状態の発生中に第2遊技状態発生手段にて第2の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

10

【1739】

特徴M5.

本発明群の特徴M1から特徴M4のいずれかに記載された遊技機において、

前記第1の遊技状態は、

第1の確率に基づいて、前記第2遊技状態発生手段に前記第2の遊技状態を発生させる第1確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第1の確率よりも確率の高い第2の確率に基づいて、前記第2遊技状態発生手段に前記第2の遊技状態を発生させる第2確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

20

【1740】

本発明群の特徴M5によれば、第1の遊技状態は、第1の確率に基づいて、第2遊技状態発生手段に第2の遊技状態を発生させる第1確率状態と、第1の確率よりも確率の高い第2の確率に基づいて、第2遊技状態発生手段に第2の遊技状態を発生させる第2確率状態とを有するので、遊技者は、第2遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第2確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1741】

このような本発明の特徴M群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

30

【1742】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第1の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第1の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

40

【1743】

しかしながら、第2の遊技状態の発生中に利益を付与されことなく、第1の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【1744】

<特徴N群>

特徴N1.

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（

50

上作動口 2 5 および作動口 2 6 1 L) と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段(主制御装置 4)とを備える遊技機(パチンコ機 1)であって、前記遊技盤は、

第 1 次の利益を遊技者に付与する第 1 次の入球領域(可変入賞用スルーゲート 8 5)に遊技球を入球可能とする第 1 次の流路と、

前記第 1 次の利益よりも小さな第 2 次の利益を遊技者に付与する第 2 次の入球領域(開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4)に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路と、

前記第 2 次の利益よりも小さな第 3 次の利益を遊技者に付与する第 3 次の入球領域(等価入賞口 8 8 L)に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路と、

前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材(回転振分手段 8 2)とを備え、

前記第 3 次の流路は、所定の遊技状態では、前記第 3 次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【1 7 4 5】

本発明群の特徴 N 1 によれば、遊技機は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、第 3 次の流路は、所定の遊技状態では、第 3 次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第 3 次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第 3 次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【1 7 4 6】

特徴 N 2.

本発明群の特徴 N 1 に記載された遊技機において、

前記第 1 次の流路、および前記第 2 次の流路と、前記第 3 次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【1 7 4 7】

本発明群の特徴 N 2 によれば、第 1 次の流路、および第 2 次の流路と、第 3 次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、1 つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第 1 次の流路、第 2 次の流路、および第 3 次の流路の 3 つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【1 7 4 8】

特徴 N 3.

本発明群の特徴 N 1 または特徴 N 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 1 次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第 1 次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段(クルーン 8 1)を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第 1 次の入球領域に案内された遊技球が前記第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、前記第 2 次の流路を流下する他の遊技球が前記第 2 次の入球領

10

20

30

40

50

域に入球した場合には、即座に前記第 2 次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【1749】

本発明群の特徴 N 3 によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、第 2 次の流路を流下する他の遊技球が第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に第 2 次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第 2 次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【1750】

特徴 N 4.

本発明群の特徴 N 3 に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第 1 次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第 2 次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【1751】

本発明群の特徴 N 4 によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1752】

特徴 N 5.

本発明群の特徴 N 1 から特徴 N 4 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【1753】

本発明群の特徴 N 5 によれば、第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1754】

特徴 N 6.

本発明群の特徴 N 1 から特徴 N 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【1755】

本発明群の特徴 N 6 によれば、作動部材は、作動状態では、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第 1 次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1756】

このような本発明の特徴N群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1757】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

10

【1758】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1759】

<特徴O群>

特徴O1.

20

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25、下作動口26、および作動口261L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置4）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

前記遊技盤は、

第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域（可変入賞用スルーゲート85）に遊技球を入球可能とする第1次の流路と、

前記第1次の利益よりも小さな第3次の利益を遊技者に付与する第3次の入球領域（下作動口26、アウト口28、および等価入賞口88L）に遊技球を入球可能とする第3次の流路と、

30

前記第1次の流路に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段82または移動振分手段86J）とを備え、

前記第1次の流路と、前記第3次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【1760】

本発明群の特徴O1によれば、遊技機は、第1次の流路に遊技球を流下可能とする作動状態、および第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

また、第1次の流路と、第3次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、1つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第1次の流路、および第3次の流路の2つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

50

【1761】

特徴O2.

本発明群の特徴O1に記載された遊技機において、

前記遊技盤は、

前記第1次の利益よりも小さく前記第3次の利益よりも大きな第2次の利益を遊技者に付与する第2次の入球領域（開放始動口83および開放入賞装置84）に遊技球を入球可能とする第2次の流路を備え、

前記作動部材は、前記第1次の流路および前記第2次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となり、

前記第1次の流路、および前記第2次の流路と、前記第3次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【1762】

本発明群の特徴O2によれば、遊技機は、第1次の流路および第2次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、第1次の流路、および第2次の流路と、第3次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、1つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第1次の流路、および第3次の流路の3つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【1763】

特徴O3.

本発明群の特徴O2に記載された遊技機において、

前記第1次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第1次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第1次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン81）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第1次の入球領域に案内された遊技球が前記第1次の入球領域に入球するまでの間に、前記第2次の流路を流下する他の遊技球が前記第2次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第2次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【1764】

本発明群の特徴O3によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第1次の入球領域に案内された遊技球が第1次の入球領域に入球するまでの間に、第2次の流路を流下する他の遊技球が第2次の入球領域に入球した場合には、即座に第2次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第1次の入球領域に案内された遊技球が第1次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第2次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【1765】

特徴O4.

本発明群の特徴O2に記載された遊技機において、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第1次の流路および前記第2次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第2次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第1次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【1766】

本発明群の特徴〇４によれば、作動部材は、作動状態では、第１次の流路および第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第１次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７６７】

特徴〇５．

本発明群の特徴〇２に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【１７６８】

本発明群の特徴〇５によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７６９】

特徴〇６．

本発明群の特徴〇１から特徴〇５のいずれかに記載された遊技機において、

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【１７７０】

本発明群の特徴〇６によれば、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１７７１】

特徴〇７．

本発明群の特徴〇１から特徴〇６のいずれかに記載された遊技機において、

前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【１７７２】

本発明群の特徴〇７によれば、第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７７３】

このような本発明の特徴〇群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１７７４】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊

10

20

30

40

50

技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【１７７５】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【１７７６】

<特徴 P 群>

特徴 P 1.

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記遊技盤は、

第 1 次の利益を遊技者に付与する第 1 次の入球領域（可変入賞用スルーゲート 8 5）に遊技球を入球可能とする第 1 次の流路と、

前記第 1 次の利益よりも小さな第 2 次の利益を遊技者に付与する第 2 次の入球領域（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）に遊技球を入球可能とする第 2 次の流路と、

前記第 2 次の利益よりも小さな第 3 次の利益を遊技者に付与する第 3 次の入球領域（下作動口 2 6、アウト口 2 8、および等価入賞口 8 8 L）に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路と、

前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段 8 2 または移動振分手段 8 6 J）とを備え、

前記第 1 次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 1 次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第 1 次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第 1 次の入球領域に案内された遊技球が前記第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、前記第 2 次の流路を流下する他の遊技球が前記第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第 2 次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【１７７７】

本発明群の特徴 P 1 によれば、遊技機は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているため、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、遊技機は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入

球領域に入球するまでの間に、第２次の流路を流下する他の遊技球が第２次の入球領域に入球した場合には、即座に第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第２次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【１７７８】

特徴Ｐ２．

本発明群の特徴Ｐ１に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【１７７９】

本発明群の特徴Ｐ２によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７８０】

特徴Ｐ３．

本発明群の特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載された遊技機において、

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【１７８１】

本発明群の特徴Ｐ３によれば、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１７８２】

特徴Ｐ４．

本発明群の特徴Ｐ１から特徴Ｐ３のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【１７８３】

本発明群の特徴Ｐ４によれば、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、第２次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【１７８４】

特徴Ｐ５．

本発明群の特徴Ｐ１から特徴Ｐ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能と

10

20

30

40

50

なっていることを特徴とする遊技機。

【1785】

本発明群の特徴P5によれば、第3次の入球領域は、1個の遊技球の入球に際して1個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1786】

特徴P6.

本発明群の特徴P1から特徴P5のいずれかに記載された遊技機において、

10

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第1次の流路および前記第2次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第2次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第1次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【1787】

本発明群の特徴P6によれば、作動部材は、作動状態では、第1次の流路および第2次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第2次の流路に遊技球を流下させる割合は、第1次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第1次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1788】

20

このような本発明の特徴P群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1789】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

30

【1790】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1791】

<特徴Q群>

特徴Q1.

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および作動口261L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置4）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、前記遊技盤は、

40

第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域（可変入賞用スルーゲート85）に遊技球を入球可能とする第1次の流路と、

前記第1次の利益よりも小さな第2次の利益を遊技者に付与する第2次の入球領域（開放始動口83および開放入賞装置84）に遊技球を入球可能とする第2次の流路と、

前記第2次の利益よりも小さな第3次の利益を遊技者に付与する第3次の入球領域（等

50

価入賞口 8 8 L) に遊技球を入球可能とする第 3 次の流路と、

前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段 8 2）とを備え、

前記第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【1 7 9 2】

本発明群の特徴 Q 1 によれば、遊技機は、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第 3 次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1 7 9 3】

特徴 Q 2.

本発明群の特徴 Q 1 に記載された遊技機において、

前記第 3 次の流路は、所定の遊技状態では、前記第 3 次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【1 7 9 4】

本発明群の特徴 Q 2 によれば、第 3 次の流路は、所定の遊技状態では、第 3 次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第 3 次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第 3 次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【1 7 9 5】

特徴 Q 3.

本発明群の特徴 Q 1 または特徴 Q 2 に記載された遊技機において、

前記第 1 次の流路、および前記第 2 次の流路と、前記第 3 次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【1 7 9 6】

本発明群の特徴 Q 3 によれば、第 1 次の流路、および第 2 次の流路と、第 3 次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、1 つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第 1 次の流路、第 2 次の流路、および第 3 次の流路の 3 つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【1 7 9 7】

特徴 Q 4.

本発明群の特徴 Q 1 から特徴 Q 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 1 次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 1 次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第 1 次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 8 1）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第 1 次の入球領域に案内された遊技球が前記第 1 次の入球領

10

20

30

40

50

域に入球するまでの間に、前記第 2 次の流路を流下する他の遊技球が前記第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第 2 次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【1798】

本発明群の特徴 Q 4 によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するまでの間に、第 2 次の流路を流下する他の遊技球が第 2 次の入球領域に入球した場合には、即座に第 2 次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第 1 次の入球領域に案内された遊技球が第 1 次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第 2 次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

10

【1799】

特徴 Q 5.

本発明群の特徴 Q 4 に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第 1 次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第 2 次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

20

【1800】

本発明群の特徴 Q 5 によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1801】

特徴 Q 6.

本発明群の特徴 Q 1 から特徴 Q 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第 1 次の流路および前記第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

30

【1802】

本発明群の特徴 Q 6 によれば、作動部材は、作動状態では、第 1 次の流路および第 2 次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第 2 次の流路に遊技球を流下させる割合は、第 1 次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第 1 次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【1803】

このような本発明の特徴 Q 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1804】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させるこ

50

とによって、大量の遊技球を払い出している。

【1805】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているので、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1806】

<特徴R群>

特徴R1.

10

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25、下作動口26、および作動口261L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置4）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

前記遊技盤は、

第1次の利益を遊技者に付与する第1次の入球領域（可変入賞用スルーゲート85）に遊技球を入球可能とする第1次の流路と、

前記第1次の利益よりも小さな第2次の利益を遊技者に付与する第2次の入球領域（開放始動口83および開放入賞装置84）に遊技球を入球可能とする第2次の流路と、

20

前記第2次の利益よりも小さな第3次の利益を遊技者に付与する第3次の入球領域（下作動口26、アウト口28、および等価入賞口88L）に遊技球を入球可能とする第3次の流路と、

前記第1次の流路および前記第2次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段82または移動振分手段86J）とを備え、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第1次の流路および前記第2次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第2次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第1

30

【1807】

本発明群の特徴R1によれば、遊技機は、第1次の流路および第2次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第3次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、作動部材は、作動状態では、第1次の流路および第2次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第2次の流路に遊技球を流下させる割合は、第1次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第1次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

40

【1808】

特徴R2.

本発明群の特徴R1に記載された遊技機において、

前記第3次の流路は、所定の遊技状態では、前記第3次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【1809】

本発明群の特徴R2によれば、第3次の流路は、所定の遊技状態では、第3次の入球領

50

域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第3次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第3次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【1810】

特徴R3.

本発明群の特徴R1または特徴R2に記載された遊技機において、

前記第1次の流路、および前記第2次の流路と、前記第3次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【1811】

本発明群の特徴R3によれば、第1次の流路、および第2次の流路と、第3次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、1つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第1次の流路、第2次の流路、および第3次の流路の3つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【1812】

特徴R4.

本発明群の特徴R1から特徴R3のいずれかに記載された遊技機において、

前記第1次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第1次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第1次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン81）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第1次の入球領域に案内された遊技球が前記第1次の入球領域に入球するまでの間に、前記第2次の流路を流下する他の遊技球が前記第2次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第2次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【1813】

本発明群の特徴R4によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第1次の入球領域に案内された遊技球が第1次の入球領域に入球するまでの間に、第2次の流路を流下する他の遊技球が第2次の入球領域に入球した場合には、即座に第2次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第1次の入球領域に案内された遊技球が第1次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第2次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【1814】

特徴R5.

本発明群の特徴R4に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第1次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第2次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【1815】

本発明群の特徴R5によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別

10

20

30

40

50

振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1816】

特徴 R 6 .

本発明群の特徴 R 1 から特徴 R 5 のいずれかに記載された遊技機において、

前記第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【1817】

本発明群の特徴 R 6 によれば、第 3 次の入球領域は、1 個の遊技球の入球に際して 1 個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1818】

このような本発明の特徴 R 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1819】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【1820】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1821】

<特徴 S 群>

特徴 S 1 .

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 8 5）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1822】

10

20

30

40

50

本発明群の特徴Ｓ１によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８２３】

特徴Ｓ２．

本発明群の特徴Ｓ１に記載された遊技機において、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【１８２４】

本発明群の特徴Ｓ２によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【１８２５】

特徴Ｓ３．

本発明群の特徴Ｓ２に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口８３）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置８４）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【１８２６】

本発明群の特徴Ｓ３によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８２７】

特徴Ｓ４．

本発明群の特徴Ｓ３に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする

10

20

30

40

50

遊技機。

【1828】

本発明群の特徴S4によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1829】

特徴S5.

10

本発明群の特徴S3に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第1の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第2の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第1の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第2の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

20

【1830】

本発明群の特徴S5によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第1の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第2の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1831】

特徴S6.

30

本発明群の特徴S2から特徴S5のいずれかに記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面812）を有するクルーン（クルーン81）を備え、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴814）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴815、816）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1832】

40

本発明群の特徴S6によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【1833】

特徴S7.

本発明群の特徴S2から特徴S6のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段82、移動振分手段86J、または回

50

転振分手段 87K) を備えることを特徴とする遊技機。

【1834】

本発明群の特徴 S7 によれば、遊技機は、特別遊技経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1835】

特徴 S8.

本発明群の特徴 S7 に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けられない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【1836】

本発明群の特徴 S8 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1837】

特徴 S9.

本発明群の特徴 S8 に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【1838】

本発明群の特徴 S9 によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【1839】

このような本発明の特徴 S 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1840】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

10

20

30

40

50

【1841】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行するので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1842】

<特徴T群>

特徴T1.

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25、下作動口26、および作動口261L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置4）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口83および開放入賞装置84）と、

前記始動入球手段に至る第1の経路（左打ちルート）と、

前記特別遊技払出手段に至り、前記第1の経路とは異なる第2の経路（右打ちルート）とを備え、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口83）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置84）と、

前記特別遊技払出手段の状態を切り替えることによって、前記第2の経路に向かって遊技球を発射させることを抑制する発射抑制手段とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【1843】

本発明群の特徴T1によれば、発射抑制手段は、特別遊技払出手段の状態を切り替えることによって、第2の経路に向かって遊技球を発射させることを抑制するので、遊技者は、特別遊技入球手段を狙って第2の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【1844】

特徴T2.

本発明群の特徴T1に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記発射抑制手段は、前記遊技球払出手段を前記非規制状態および前記規制状態のいずれかに切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【1845】

本発明群の特徴T2によれば、発射抑制手段は、遊技球払出手段を非規制状態および規制状態のいずれかに切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、規制状態切替手段にて遊技球払出手段を規制状態に切り替えた場合に、特別遊技入球手段を狙って第2の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1846】

特徴T3.

本発明群の特徴 T 1 に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有し、

前記発射抑制手段は、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間および前記第 2 の入球待機期間のいずれかに切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【1847】

本発明群の特徴 T 3 によれば、発射抑制手段は、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間および第 2 の入球待機期間のいずれかに切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、入球待機期間切替手段にて第 2 の入球待機期間に切り替えた場合に、特別遊技入球手段を狙って第 2 の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1848】

特徴 T 4 .

本発明群の特徴 T 1 から特徴 T 3 のいずれかに記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 85）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、前記特別遊技払出手段を備えることを特徴とする遊技機。

【1849】

本発明群の特徴 T 4 によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【1850】

特徴 T 5 .

本発明群の特徴 T 4 に記載された遊技機において、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 81）を備え、

40

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る前記第 2 の経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【1851】

本発明群の特徴 T 5 によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、遊技者は、特定

50

制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

したがって、遊技者は、第２の経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【１８５２】

特徴Ｔ６．

本発明群の特徴Ｔ５に記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面８１２）を有するクルーン（クルーン８１）を備え

、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴８１４）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴８１５，８１６）とを備えることを特徴とする遊技機。

【１８５３】

本発明群の特徴Ｔ６によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【１８５４】

特徴Ｔ７．

本発明群の特徴Ｔ５または特徴Ｔ６に記載された遊技機において、

前記第２の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段８２、移動振分手段８６Ｊ、または回転振分手段８７Ｋ）を備えることを特徴とする遊技機。

【１８５５】

本発明群の特徴Ｔ７によれば、遊技機は、第２の経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８５６】

特徴Ｔ８．

本発明群の特徴Ｔ７に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記第２の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記第２の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けられない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【１８５７】

本発明群の特徴Ｔ８によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1858】

特徴 T 9.

本発明群の特徴 T 8 に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記第 2 の経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【1859】

本発明群の特徴 T 9 によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【1860】

このような本発明の特徴 T 群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1861】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このような遊技機は、第 1 の経路（左打ちルート）と、第 1 の経路とは異なる第 2 の経路（右打ちルート）とを備え、遊技者は、第 1 の経路および第 2 の経路のいずれかに向かって遊技球を発射している。

【1862】

しかしながら、第 1 の経路および第 2 の経路のいずれか一方を遊技者にとって有利な経路とした場合には、遊技者は、遊技機の遊技状態に関わらず、遊技者にとって有利な経路に向かって遊技球を発射させてしまい、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【1863】

<特徴 U 群>

特徴 U 1.

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 25、下作動口 26、および作動口 261L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置 4）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート 85）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン 81）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御

10

20

30

40

50

開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与する期間利益付与手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）とを備え、

前記遊技機は、前記期間利益付与手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【1 8 6 4】

本発明群の特徴 U 1 によれば、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

そして、期間利益付与手段は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1 8 6 5】

特徴 U 2 .

本発明群の特徴 U 1 に記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2）を有するクルーン（クルーン 8 1）を備え、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1 4）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5, 8 1 6）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1 8 6 6】

本発明群の特徴 U 2 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【1 8 6 7】

特徴 U 3 .

本発明群の特徴 U 1 または特徴 U 2 に記載された遊技機において、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段 8）を備え、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す前記期間利益付与手段としての特別遊技払出手段（開放始動口 8 3 および開放入賞装置 8 4）と、

前記入球遅延手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【1 8 6 8】

本発明群の特徴 U 3 によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【1869】

特徴U4.

本発明群の特徴U3に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口83）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置84）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【1870】

本発明群の特徴U4によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1871】

特徴U5.

本発明群の特徴U4に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【1872】

本発明群の特徴U5によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1873】

特徴U6.

本発明群の特徴U4に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第1の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第2の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第1の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第2の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

【1874】

本発明群の特徴U6によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第1の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第2の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は

10

20

30

40

50

、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1875】

特徴U7.

本発明群の特徴U3から特徴U6のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段82、移動振分手段86J、または回転振分手段87K）を備えることを特徴とする遊技機。

【1876】

本発明群の特徴U7によれば、遊技機は、特別遊技経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1877】

特徴U8.

本発明群の特徴U7に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けられない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【1878】

本発明群の特徴U8によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1879】

特徴U9.

本発明群の特徴U8に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【1880】

本発明群の特徴U9によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【1881】

このような本発明の特徴U群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1882】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【1883】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行するので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1884】

<特徴V群>

特徴V1.

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25、下作動口26、および作動口261L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置4）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート85）と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段（開放始動口83および開放入賞装置84）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段82、移動振分手段86J、または回転振分手段87K）を備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【1885】

本発明群の特徴V1によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1886】

特徴V2.

本発明群の特徴V1に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる前記特定入球手段（可変入賞用スルーゲート85）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段8）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、

10

20

30

40

50

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す前記特定利益付与手段としての特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【１８８７】

本発明群の特徴Ｖ２によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

10

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【１８８８】

特徴Ｖ３．

本発明群の特徴Ｖ２に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

20

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口８３）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置８４）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【１８８９】

本発明群の特徴Ｖ３によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【１８９０】

特徴Ｖ４．

本発明群の特徴Ｖ３に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

40

【１８９１】

本発明群の特徴Ｖ４によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８９２】

50

特徴 V 5 .

本発明群の特徴 V 3 に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 1 8 9 3 】

本発明群の特徴 V 5 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【 1 8 9 4 】

20

特徴 V 6 .

本発明群の特徴 V 2 から特徴 V 5 のいずれかに記載された遊技機において、
前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2）を有するクルーン（クルーン 8 1）を備え、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1 4）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5, 8 1 6）とを備えることを特徴とする遊技機。

30

【 1 8 9 5 】

本発明群の特徴 V 6 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【 1 8 9 6 】

特徴 V 7 .

本発明群の特徴 V 2 から特徴 V 6 のいずれかに記載された遊技機において、
前記特別振分手段は、

40

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【 1 8 9 7 】

本発明群の特徴 V 7 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手

50

段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1898】

特徴V8.

本発明群の特徴V7に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

10

【1899】

本発明群の特徴V8によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【1900】

このような本発明の特徴V群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

20

【1901】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【1902】

30

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているため、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1903】

<特徴W群>

特徴W1.

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25、下作動口26、および作動口261L）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置4）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

40

前記遊技領域を流下する遊技球を第1の振分流路および第2の振分流路のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段82）を備え、

前記特別振分手段は、前記遊技盤の表面を通すことによって前記第1の振分流路に遊技球を振り分け、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記第2の振分流路に遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【1904】

50

本発明群の特徴W 1によれば、特別振分手段は、遊技盤の表面を通すことによって第1の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤の裏面を通すことによって第2の振分流路に遊技球を振り分けるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【1905】

特徴W 2.

本発明群の特徴W 1に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート85）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段8）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口83および開放入賞装置84）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン81）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備え、

前記特別振分手段は、前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記第1の振分流路を介して前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分けることを特徴とする遊技機。

【1906】

本発明群の特徴W 2によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

そして、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【1907】

特徴W 3.

本発明群の特徴W 2に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口83）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置84）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【1908】

本発明群の特徴W 3によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球

10

20

30

40

50

に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1909】

特徴W4.

本発明群の特徴W3に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【1910】

本発明群の特徴W4によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1911】

特徴W5.

本発明群の特徴W3に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第1の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第2の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第1の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第2の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

【1912】

本発明群の特徴W5によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第1の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第2の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1913】

特徴W6.

本発明群の特徴W2から特徴W5のいずれかに記載された遊技機において、

前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面812）を有するクルーン（クルーン81）を備え、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴81

10

20

30

40

50

4) と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5, 8 1 6）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1914】

本発明群の特徴 W 6 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【1915】

特徴 W 7.

本発明群の特徴 W 2 から特徴 W 6 のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【1916】

本発明群の特徴 W 7 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1917】

このような本発明の特徴 W 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1918】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために植設された多数の釘や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【1919】

しかしながら、遊技機は、遊技盤の表面を通すことによって遊技球を振り分けているので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1920】

<特徴 X 群>

特徴 X 1.

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5、下作動口 2 6、および作動口 2 6 1 L）と、前記始動入球手段への遊技球

10

20

30

40

50

の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球を第１の振分流路および第２の振分流路のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段８２または移動振分手段８６Ｊ）を備え、

前記特別振分手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１の振分流路および前記第２の振分流路のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１の振分流路および前記第２の振分流路のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別振分手段を前記振分可能状態および前記振分不能状態のいずれかに切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【１９２１】

本発明群の特徴Ｘ１によれば、遊技機は、特別振分手段を振分可能状態および振分不能状態のいずれかに切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１９２２】

特徴Ｘ２．

本発明群の特徴Ｘ１に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記遊技盤の表面を通すことによって前記第１の振分流路および前記第２の振分流路のいずれかに遊技球を振り分け、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記第１の振分流路および前記第２の振分流路とは異なる他の流路に遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【１９２３】

本発明群の特徴Ｘ２によれば、遊技盤の表面を通すことによって第１の振分流路および第２の振分流路のいずれかに遊技球を振り分け、遊技盤の裏面を通すことによって第１の振分流路および第２の振分流路とは異なる他の流路に遊技球を振り分けるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【１９２４】

特徴Ｘ３．

本発明群の特徴Ｘ１または特徴Ｘ２に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート８５）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段８）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備え、

前記特別振分手段は、前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記第１の振分流路を介して前記特別遊技払出手段に振り分け、前記第２の振分流路を介して前記入球遅延手段に振

10

20

30

40

50

り分けることを特徴とする遊技機。

【1925】

本発明群の特徴X3によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

10

そして、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【1926】

特徴X4.

本発明群の特徴X3に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

20

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口83）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置84）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【1927】

本発明群の特徴X4によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

30

【1928】

特徴X5.

本発明群の特徴X4に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

40

【1929】

本発明群の特徴X5によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1930】

50

特徴 X 6 .

本発明群の特徴 X 4 に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第 1 の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第 2 の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第 1 の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【1931】

本発明群の特徴 X 6 によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第 1 の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第 2 の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【1932】

20

特徴 X 7 .

本発明群の特徴 X 3 から特徴 X 6 のいずれかに記載された遊技機において、
前記入球遅延手段は、

遊技球を旋回させる旋回面（旋回面 8 1 2）を有するクルーン（クルーン 8 1）を備え、

前記クルーンは、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴 8 1 4）と、

前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴 8 1 5, 8 1 6）とを備えることを特徴とする遊技機。

30

【1933】

本発明群の特徴 X 7 によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【1934】

このような本発明の特徴 X 群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1935】

40

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために植設された多数の釘や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【1936】

50

しかしながら、遊技機は、釘や、風車等の各種部材にて遊技球を常に振り分けているので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【1937】

<特徴Y群>

特徴Y1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置5および表示制御装置6）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

前記始動入球手段は、

第1始動入球手段（上作動口25）と、

前記第1始動入球手段と異なる第2始動入球手段（下作動口26）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって期間演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる期間演出発生手段（ステップS5102の先読み演出消化決定処理）と、

前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記期間演出と異なる特別演出（第2保留演出）を前記変動表示手段に実行させる特別演出発生手段（ステップS2407Mの演出パターンの決定処理）とを備え、

前記特別演出発生手段は、前記所定期間中における前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記特別演出に代えて前記期間演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【1938】

本発明群の特徴Y1によれば、特別演出発生手段は、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、期間演出と異なる特別演出を変動表示手段に実行させ、所定期間中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させる。これによれば、遊技機は、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって期間演出を変動表示手段に実行させている場合には、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1939】

特徴Y2.

本発明群の特徴Y1に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアSAE）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRb）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域（第1サブ側保留エリアSRa）に保留情報を記憶させる第1保留格納手段（ステップS2202の処理）と、

10

20

30

40

50

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【1940】

本発明群の特徴 Y 2 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、期間演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【1941】

特徴 Y 3.

本発明群の特徴 Y 2 に記載された遊技機において、

前記期間演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【1942】

本発明群の特徴 Y 3 によれば、期間演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、期間演出を変動表示手段に実行させている状態において、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、特別演出を変動表示手段に実行させることになると、期間演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、特別演出発生手段は、所定期間中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させることができるので、期間演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1943】

特徴 Y 4.

本発明群の特徴 Y 3 に記載された遊技機において、

前記期間演出は、前記所定期間の長さに基づいて、当該期間演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【1944】

本発明群の特徴 Y 4 によれば、期間演出は、所定期間の長さに基づいて、この期間演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

【1945】

特徴 Y 5.

本発明群の特徴 Y 4 に記載された遊技機において、

前記所定期間中における前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 2 保留格納手段にて前記第 2 の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1 回の遊技回として遊技者に見せかける演出合成手段（ステップ S 5 1 0 2 の先読み演出消化決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【1946】

本発明群の特徴 Y 5 によれば、演出合成手段は、所定期間中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 保留格納手段にて第 2 の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第 1 の保留領域または第 2 の保留領域に記憶された保留

10

20

30

40

50

情報に基づく演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定期間の長さを変えず、所定期間中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【1947】

特徴Y6.

本発明群の特徴Y5に記載された遊技機において、

前記演出合成手段は、前記優先保留情報に基づく特殊演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記特殊演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記期間演出の進行を停止し、

前記特殊演出は、前記期間演出および前記特別演出とは異なる演出であり、前記期間演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【1948】

本発明群の特徴Y6によれば、演出合成手段は、優先保留情報に基づく特殊演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく特殊演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく期間演出の進行を停止するので、遊技機は、所定期間の長さを変えず、所定期間中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【1949】

特徴Y7.

本発明群の特徴Y5に記載された遊技機において、

前記演出合成手段は、前記優先保留情報に基づく前記期間演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記期間演出とを合成することを特徴とする遊技機。

【1950】

本発明群の特徴Y7によれば、演出合成手段は、優先保留情報に基づく期間演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく期間演出とを合成するので、遊技機は、所定期間の長さを変えず、所定期間中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【1951】

このような本発明の特徴Y群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1952】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【1953】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【1954】

<特徴Z群>

特徴Z1.

10

20

30

40

50

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 25 および下作動口 26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップ S 5102 の先読み演出消化決定処理）と、

前記第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップ S 2104 の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップ S 5102 の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1955】

本発明群の特徴 Z 1 によれば、演出実行手段は、第 1 の契機とは異なる第 2 の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1956】

特徴 Z 2 .

本発明群の特徴 Z 1 に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段（上作動口 25）と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段（下作動口 26）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 の契機の成立としての前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2202 の処理）と、

前記第 2 の契機の成立としての前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第 2 保留格納手段（ステップ S 2203 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【1957】

本発明群の特徴Z2によれば、保留シフト手段は、第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【1958】

特徴Z3.

本発明群の特徴Z2に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第1保留格納手段にて前記第1の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

10

【1959】

本発明群の特徴Z3によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第2の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

20

【1960】

特徴Z4.

本発明群の特徴Z3に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【1961】

本発明群の特徴Z4によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

30

【1962】

特徴Z5.

本発明群の特徴Z2から特徴Z4のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第2保留格納手段にて前記第2の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

40

【1963】

本発明群の特徴Z5によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第2保留格納手段にて第2の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えことなく、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【1964】

50

特徴 Z 6 .

本発明群の特徴 Z 5 に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく特殊演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記特殊演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記特殊演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【1965】

本発明群の特徴 Z 6 によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく特殊演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第 1 の保留領域または第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく特殊演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えず、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【1966】

特徴 Z 7 .

本発明群の特徴 Z 5 に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく前記発展演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記発展演出とを合成することを特徴とする遊技機。

【1967】

本発明群の特徴 Z 7 によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく発展演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第 1 の保留領域または第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく発展演出とを合成するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えず、所定回数の遊技回中における第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【1968】

このような本発明の特徴 Z 群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【1969】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【1970】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【1971】

<特徴 A A 群>

特徴 A A 1 .

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル 1 6）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口 2 5 および下作動口 2 6）と、前記始動入

10

20

30

40

50

球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置 3 6）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置 5 および表示制御装置 6）とを備える遊技機（パチンコ機 1）であって、

前記始動入球手段は、

第 1 始動入球手段（上作動口 2 5）と、

前記第 1 始動入球手段と異なる第 2 始動入球手段（下作動口 2 6）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる第 1 発展演出発生手段（先読み演出発生処理）と、

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出を前記変動表示手段に実行させる第 2 発展演出発生手段（保留合成演出開始処理）と、

前記第 1 発展演出発生手段の前記発展演出および前記第 2 発展演出発生手段の前記発展演出を合成して一連の発展演出を実行する発展演出合成手段（保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【1972】

本発明群の特徴 A A 1 によれば、第 1 発展演出発生手段は、第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する発展演出を変動表示手段に実行させ、第 2 発展演出発生手段は、第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させる。そして、発展演出合成手段は、第 1 発展演出発生手段の発展演出および第 2 発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1973】

特徴 A A 2 .

本発明群の特徴 A A 1 に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア 5 4 3）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【1974】

本発明群の特徴 A A 2 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、第 1 発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行さ

10

20

30

40

50

せている状態であっても、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、第2発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させることができる。そして、発展演出合成手段は、第1発展演出発生手段の発展演出および第2発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行することができる。

【1975】

特徴AA3.

本発明群の特徴AA2に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第1保留格納手段にて前記第1の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

10

【1976】

本発明群の特徴AA3によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、発展演出合成手段は、第1発展演出発生手段の発展演出および第2発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行するので、発展演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1977】

20

特徴AA4.

本発明群の特徴AA3に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定期間の長さに基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【1978】

本発明群の特徴AA4によれば、発展演出は、所定期間の長さに基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

【1979】

このような本発明の特徴AA群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

30

【1980】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

40

【1981】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【1982】

<特徴BB群>

特徴BB1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置3

50

6)と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段(音声発光制御装置5および表示制御装置6)とを備える遊技機(パチンコ機1)であって、

前記始動入球手段は、

第1始動入球手段(上作動口25)と、

前記第1始動入球手段と異なる第2始動入球手段(下作動口26)とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、1回の遊技回にわたって発生する遊技回演出(疑似連演出)を前記変動表示手段に実行させる第1遊技回演出発生手段(ステップS5102の先読み演出消化決定処理)と、

前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記遊技回演出を前記変動表示手段に実行させる第2遊技回演出発生手段(ステップS5102の先読み演出消化決定処理)と、

前記第1遊技回演出発生手段の前記遊技回演出および前記第2遊技回演出発生手段の前記遊技回演出を合成し、1回の遊技回演出として遊技者に見せかける遊技回演出合成手段(ステップS5102の先読み演出消化決定処理)とを備えることを特徴とする遊技機。

【1983】

本発明群の特徴BB1によれば、第1遊技回演出発生手段は、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回演出を変動表示手段に実行させ、第2遊技回演出発生手段は、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回演出を変動表示手段に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第1遊技回演出発生手段の遊技回演出および第2遊技回演出発生手段の遊技回演出を合成し、1回の遊技回演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1984】

特徴BB2.

本発明群の特徴BB1に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出(先読み演出)を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段(ステップS5102の先読み演出消化決定処理)と、

前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段(ステップS2104の保留シフト処理)と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段(ステップS5102の先読み演出消化決定処理)とを備え、

前記発展演出回数減少手段は、前記第1遊技回演出発生手段の前記遊技回演出および前記第2遊技回演出発生手段の前記遊技回演出を合成し、1回の遊技回演出として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる前記遊技回演出合成手段であることを特徴とする遊技機。

【1985】

本発明群の特徴BB2によれば、演出実行手段は、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【1986】

特徴BB3.

本発明群の特徴BB2に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、

前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【１９８７】

本発明群の特徴ＢＢ３によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１９８８】

特徴ＢＢ４．

本発明群の特徴ＢＢ３に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【１９８９】

本発明群の特徴ＢＢ４によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

【１９９０】

特徴ＢＢ５．

本発明群の特徴ＢＢ４に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【１９９１】

本発明群の特徴ＢＢ５によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、こ

10

20

30

40

50

の発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【1992】

特徴BB6.

本発明群の特徴BB3から特徴BB5のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第2保留格納手段にて前記第2の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく前記遊技回演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記遊技回演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

10

【1993】

本発明群の特徴BB6によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第2保留格納手段にて第2の保留領域に優先的に消化される保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく遊技回演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成し、1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えなく、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

20

【1994】

特徴BB7.

本発明群の特徴BB6に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく前記遊技回演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記遊技回演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記遊技回演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

30

【1995】

本発明群の特徴BB7によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく遊技回演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えなく、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【1996】

このような本発明の特徴BB群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

40

【1997】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

50

【1998】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【1999】

<特徴CC群>

特徴CC1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置5および表示制御装置6）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

10

前記演出実行手段は、

所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の連続演出（疑似連演出）を前記変動表示手段に実行させる連続演出発生手段（ステップS2407Mの演出パターンの決定処理）を備え、

前記連続演出は、

複数回の遊技回を合成することによって、前記一連の連続演出を実行する合成連続演出（保留合成予告）と、

1回の遊技回中に前記一連の連続演出を実行する通常連続演出（通常の疑似連演出）とを備えることを特徴とする遊技機。

20

【2000】

本発明群の特徴CC1によれば、演出実行手段は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の連続演出を変動表示手段に実行させる連続演出発生手段を備えている。そして、連続演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の連続演出を実行する合成連続演出と、1回の遊技回中に一連の連続演出を実行する通常連続演出とを備えている。したがって、遊技機は、複数種の一連の連続演出を同一の一連の連続演出として遊技者に見せかけることができるので、演出の種類を多様化することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【2001】

30

特徴CC2.

本発明群の特徴CC1に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第1始動入球手段（上作動口25）と、

前記第1始動入球手段と異なる第2始動入球手段（下作動口26）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップS5102の先読み演出消化決定処理）と、

前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップS2104の保留シフト処理）と、

40

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップS5102の先読み演出消化決定処理）とを備え、

前記発展演出回数減少手段は、前記合成連続演出を前記変動表示手段に実行させることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる前記連続演出発生手段であることを特徴とする遊技機。

【2002】

本発明群の特徴CC2によれば、演出実行手段は、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回

50

数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【2003】

特徴CC3.

本発明群の特徴CC2に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアSAE）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第1サブ側保留エリアSRaおよび第2サブ側保留エリアSRb）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第1の保留領域（第1サブ側保留エリアSRa）に保留情報を記憶させる第1保留格納手段（ステップS2202の処理）と、

前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第1の保留領域と異なる第2の保留領域（第2サブ側保留エリアSRb）に保留情報を記憶させる第2保留格納手段（ステップS2203の処理）と、

前記第1の保留領域および前記第2の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【2004】

本発明群の特徴CC3によれば、保留シフト手段は、第2の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第1の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【2005】

特徴CC4.

本発明群の特徴CC3に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第1保留格納手段にて前記第1の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【2006】

本発明群の特徴CC4によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第1の保留領域に記憶された特定保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第2の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて

、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

【2007】

特徴CC5.

本発明群の特徴CC4に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【2008】

本発明群の特徴CC5によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

10

【2009】

特徴CC6.

本発明群の特徴CC3から特徴CC5のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第2保留格納手段にて前記第2の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成した前記合成連続演出を前記変動表示手段に実行させて1回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

20

【2010】

本発明群の特徴CC6によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第2保留格納手段にて第2の保留領域に優先的に消化される保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく遊技回演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成した合成連続演出を変動表示手段に実行させて1回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

30

【2011】

特徴CC7.

本発明群の特徴CC6に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第1の保留領域または前記第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記合成連続演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

40

【2012】

本発明群の特徴CC7によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第1の保留領域または第2の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【2013】

このような本発明の特徴CC群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

50

【2014】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

10

【2015】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【2016】

<特徴DD群>

特徴DD1.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル16）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口25および下作動口26）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置36）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置5および表示制御装置6）とを備える遊技機（パチンコ機1）であって、

20

前記演出実行手段は、

前記第1の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップS51020の先読み演出消化決定処理）と、

前記第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップS2104の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の実行を前記変動表示手段に中止させる発展演出中止手段（ステップS51020の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

30

【2017】

本発明群の特徴DD1によれば、演出実行手段は、第1の契機とは異なる第2の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段とを備えているので、第2の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

40

【2018】

特徴DD2.

本発明群の特徴DD1に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第1始動入球手段（上作動口25）と、

前記第1始動入球手段と異なる第2始動入球手段（下作動口26）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア543）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

50

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリア S A E）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a および第 2 サブ側保留エリア S R b）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第 1 の契機の成立としての前記第 1 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 1 の保留領域（第 1 サブ側保留エリア S R a）に保留情報を記憶させる第 1 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 2 の処理）と、

前記第 2 の契機の成立としての前記第 2 始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 1 の保留領域と異なる第 2 の保留領域（第 2 サブ側保留エリア S R b）に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第 2 保留格納手段（ステップ S 2 2 0 3 の処理）と、

前記第 1 の保留領域および前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【2019】

本発明群の特徴 D D 2 によれば、保留シフト手段は、第 2 の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【2020】

特徴 D D 3.

本発明群の特徴 D D 2 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第 1 保留格納手段にて前記第 1 の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第 1 の保留領域または前記第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【2021】

本発明群の特徴 D D 3 によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第 1 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第 2 の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段を備えているので、第 2 の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【2022】

特徴 D D 4.

本発明群の特徴 D D 3 に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【2023】

本発明群の特徴 D D 4 によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【2024】

このような本発明の特徴D D群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【2025】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

10

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【2026】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【産業上の利用可能性】

【2027】

以上のように、本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に好適に利用できる。

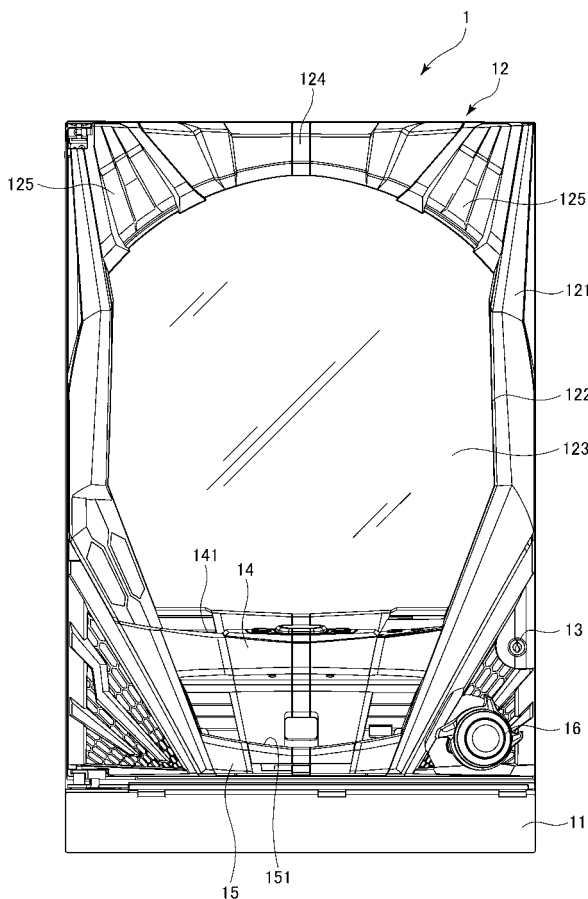
【符号の説明】

【2028】

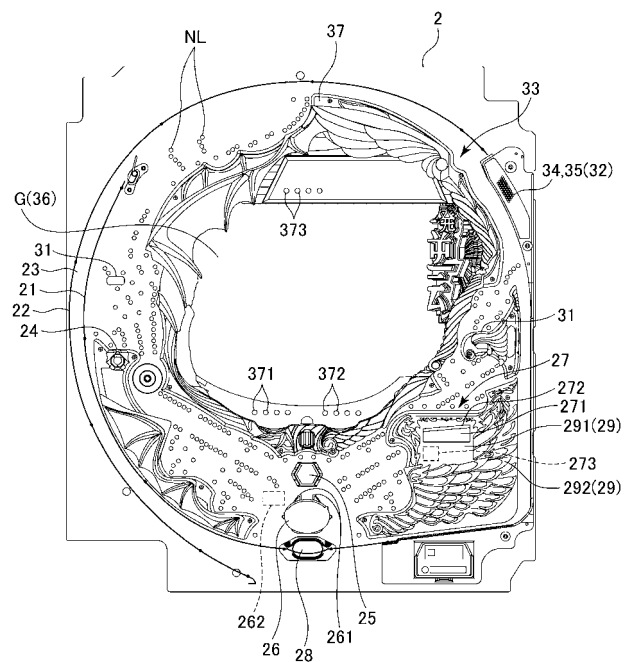
1…パチンコ機、24…一般入賞口、25…上作動口、26…下作動口、27…可変入賞装置、271…大入賞口、272…開閉扉、273…可変入賞駆動部、28…アウトレット、35…図柄表示装置、4…主制御装置、42…MPU、5…音声発光制御装置、52…MPU、6…表示制御装置、62…MPU。

20

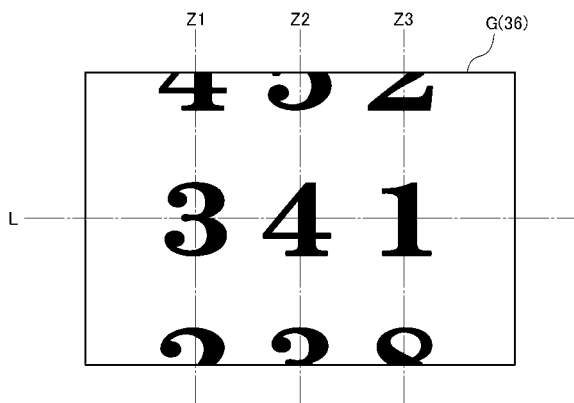
【図1】



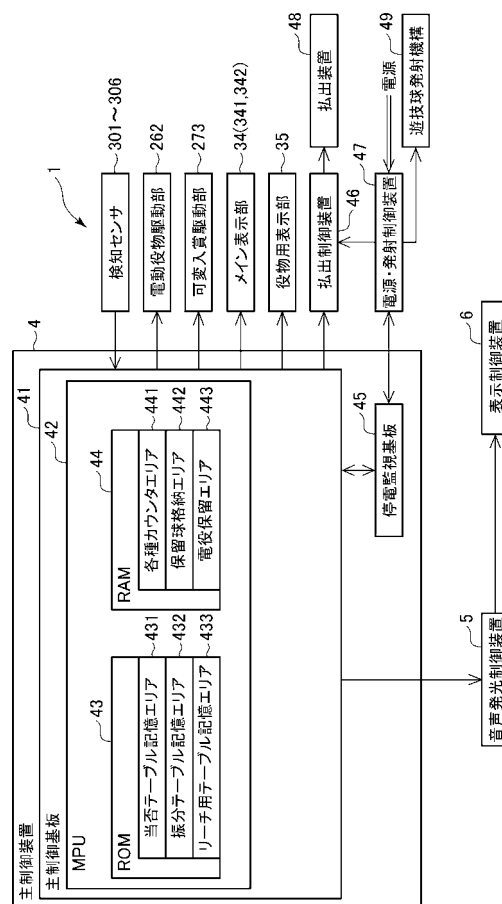
【図2】



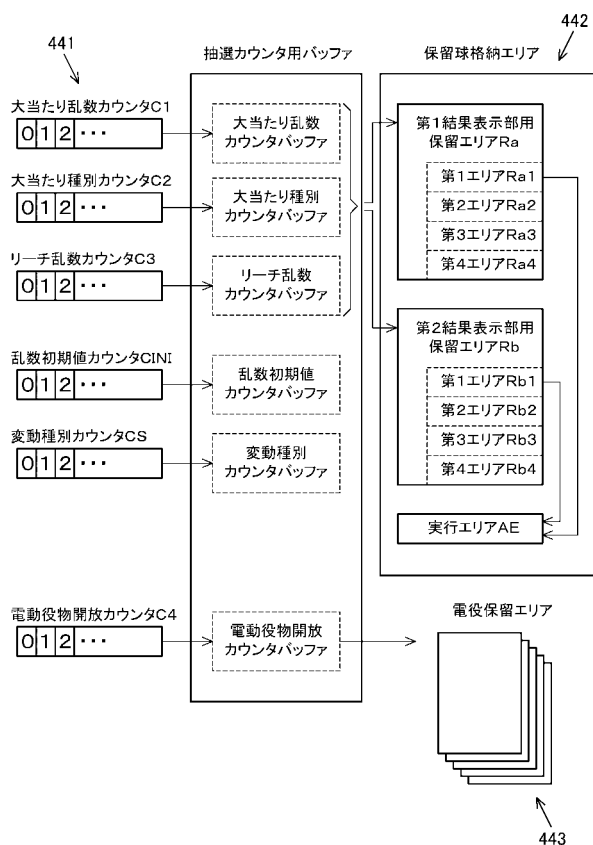
【图 3】



【图 4】



【图 5】



【图 6】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&307	大当たり当選
157&457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

(b) 高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&36&67&100&131&164& 195&223&241&272&307& 335&362&395&423&468& 493&525&557&572&598	大当たり当選
157	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

【図 7】

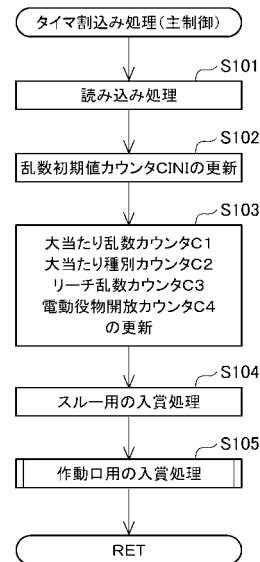
(a) 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0~9	低確結果
10~14	非明示少ラウンド高確結果
15~19	明示少ラウンド高確結果
20~29	最有利結果

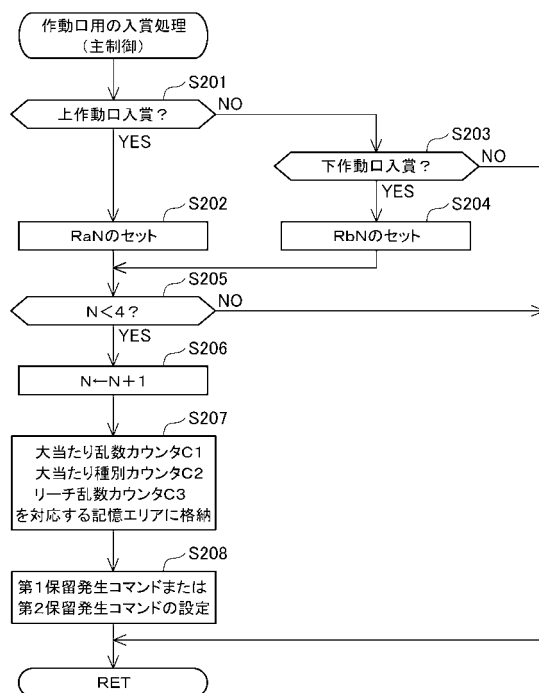
(b) 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0~9	低確結果
10~29	最有利結果

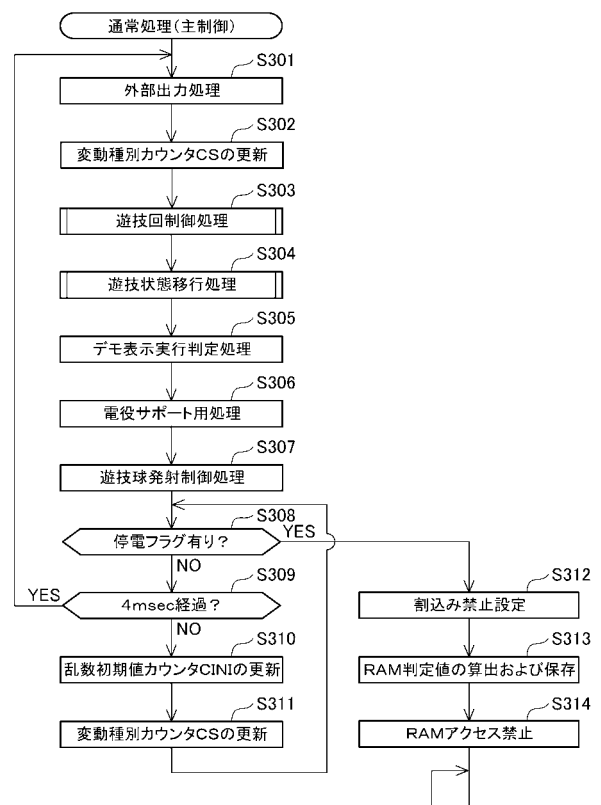
【図 8】



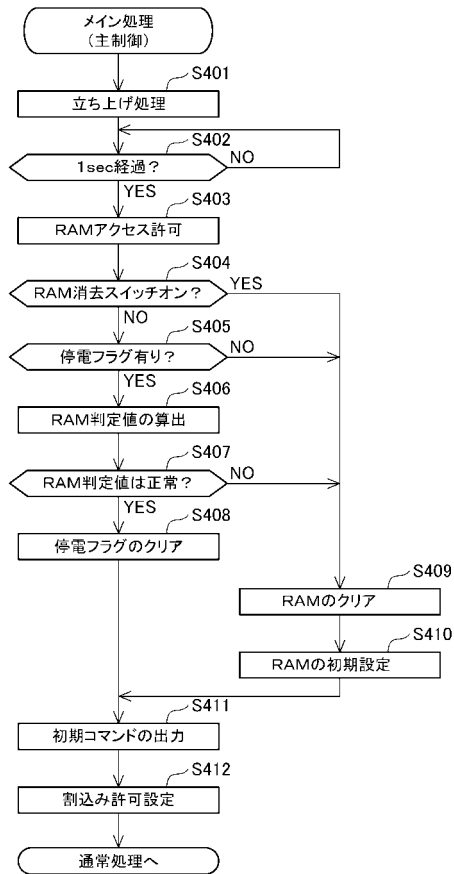
【図 9】



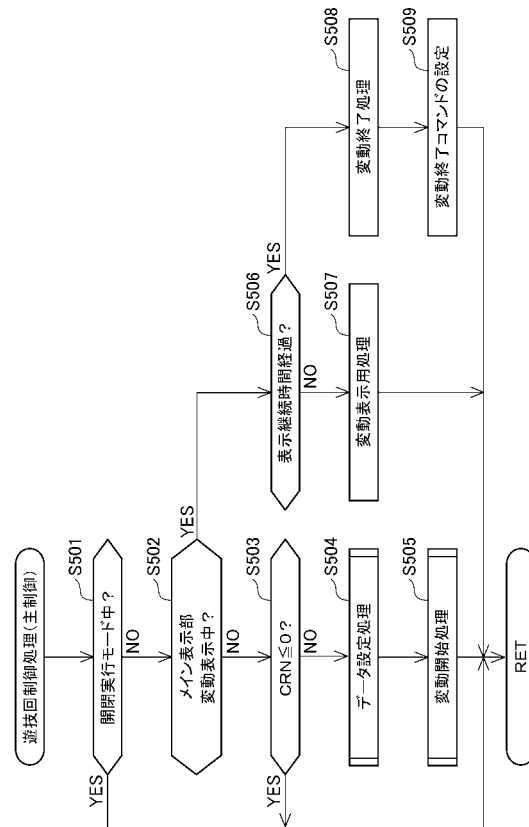
【図 10】



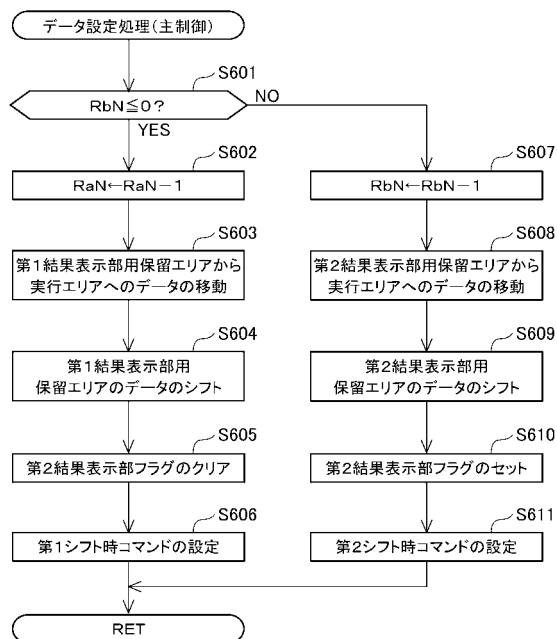
【図 1 1】



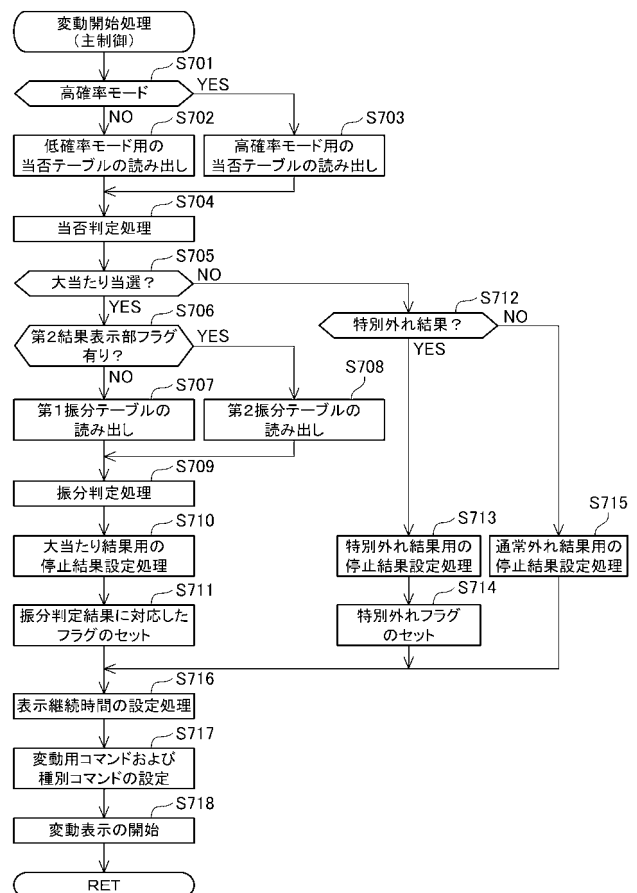
【図 1 2】



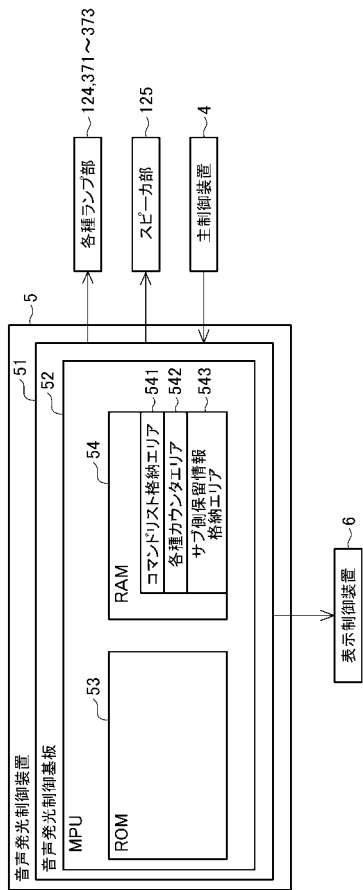
【図 1 3】



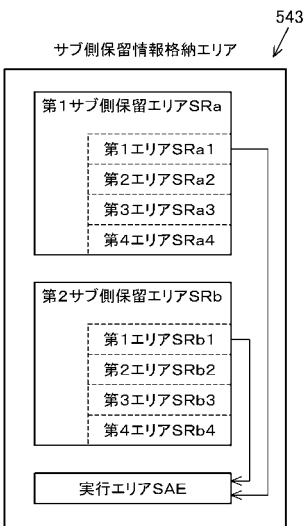
【図 1 4】



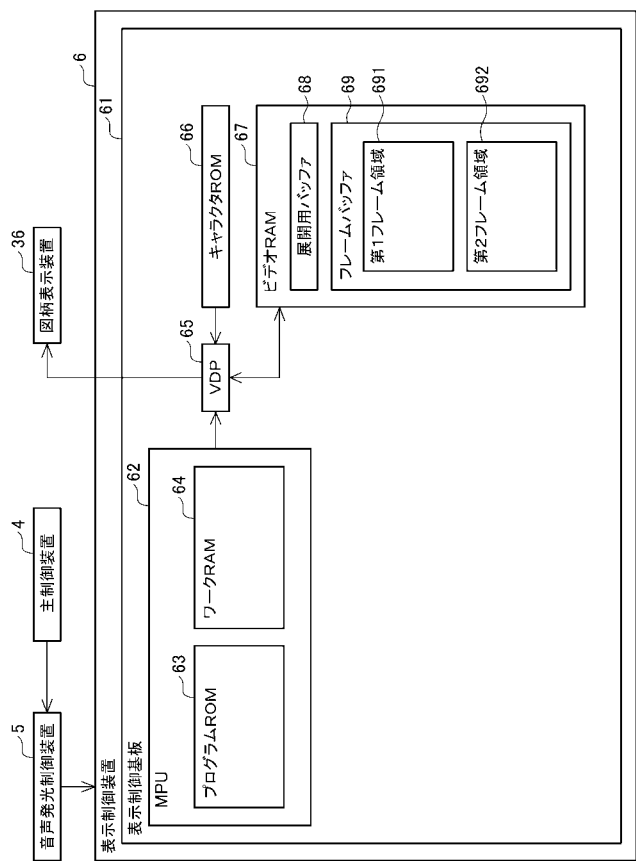
【図 19】



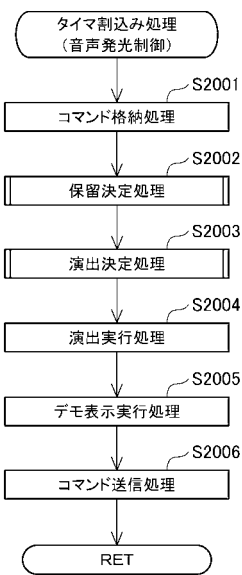
【図 20】



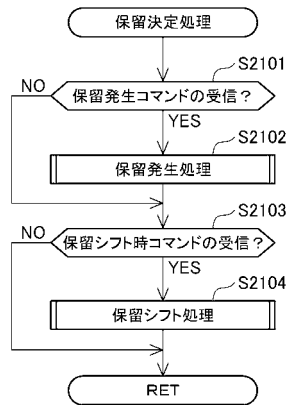
【図 21】



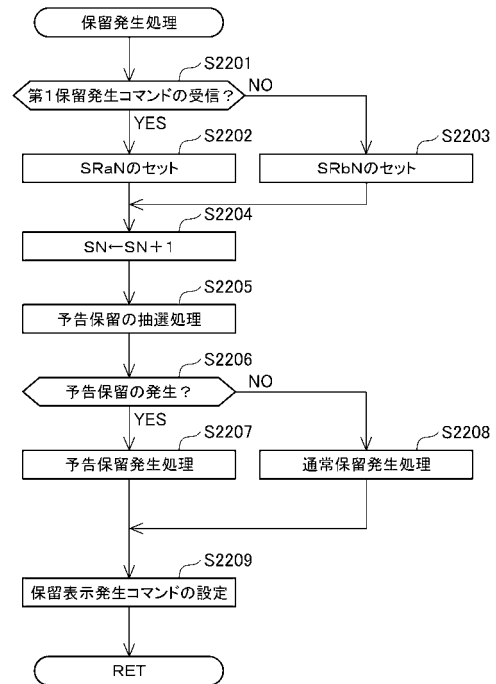
【図 22】



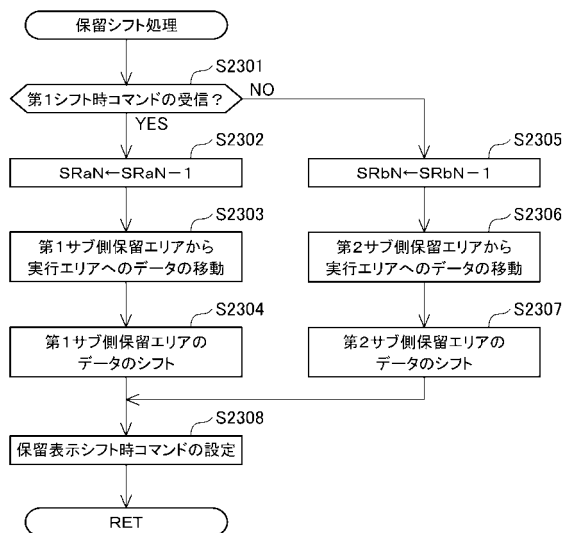
【図 2 3】



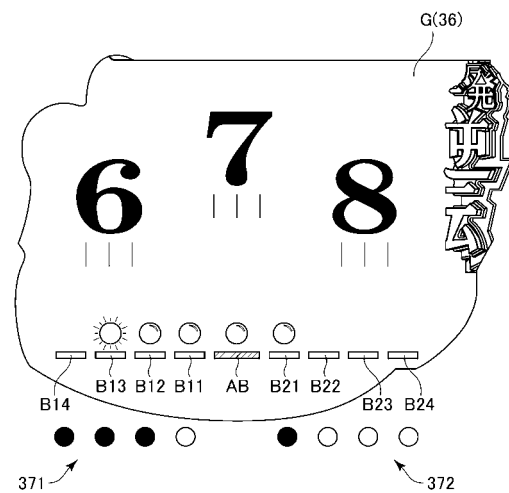
【図 2 4】



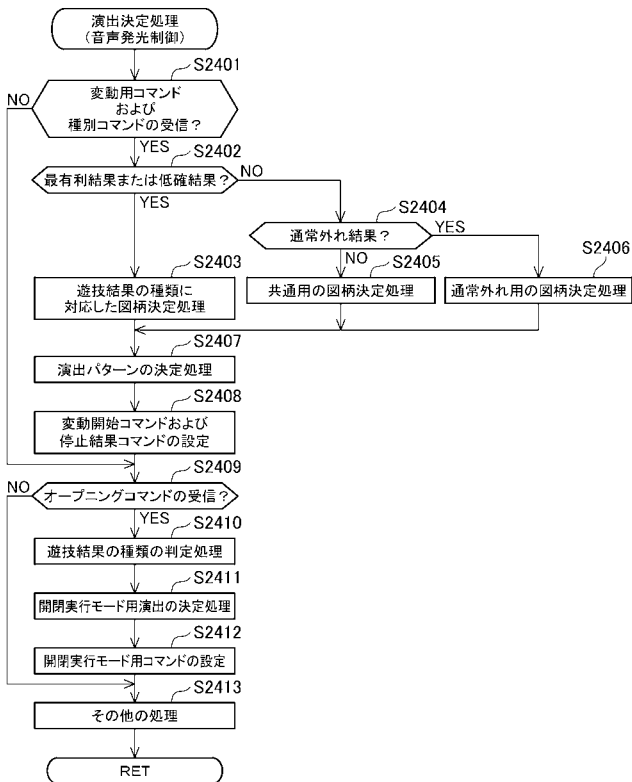
【図 2 5】



【図 2 6】



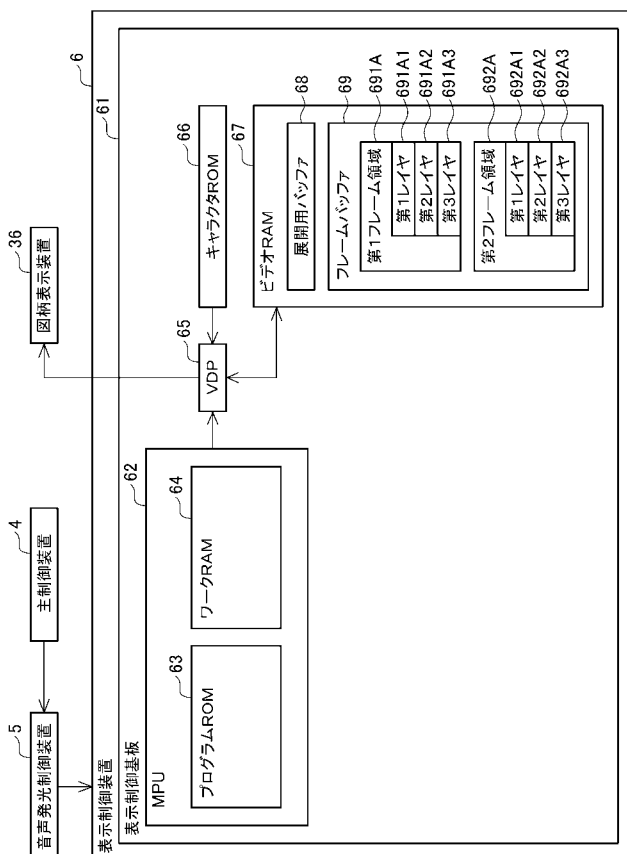
【图 27】



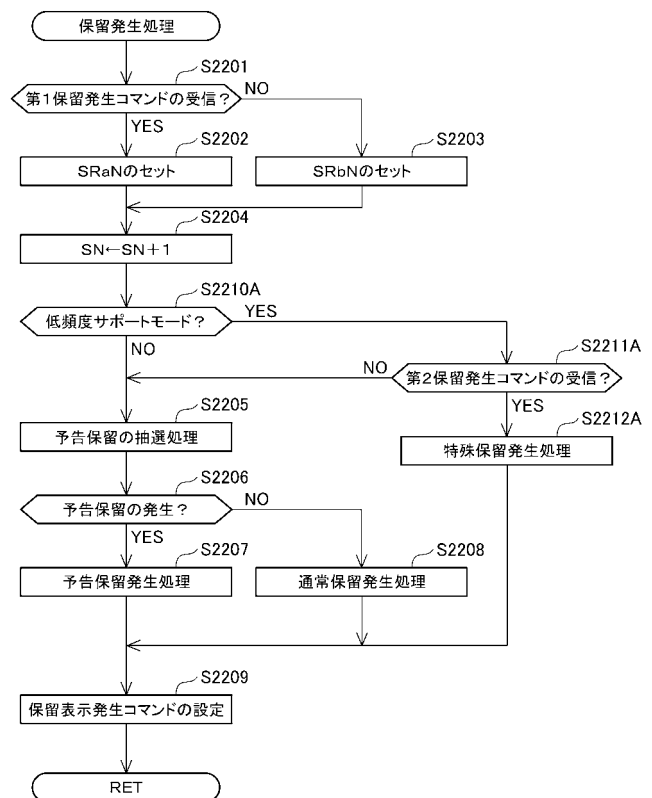
【図 28】

遊技結果	当否抽選	当否抽選モード	サポートモード	ラウンド数	開閉実行モード	停止結果	選抜演出
特別外れ結果	×	モード移行無し	モード移行無し	—	短時間態様2回	「3・4・1」	演出A
非明示少ラウンド 高確結果	○	高確率モード	モード移行無し	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出A
明示少ラウンド 高確結果	○	高確率モード	回数制限無しの 高頻度サポートモード	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出B
最有利結果	○	高確率モード	回数制限無しの 高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「1・1・1」等 「2・2・2」等	演出C 演出D
低確結果	○	低確率モード	回数制限100回の 高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「2・2・2」等	演出D

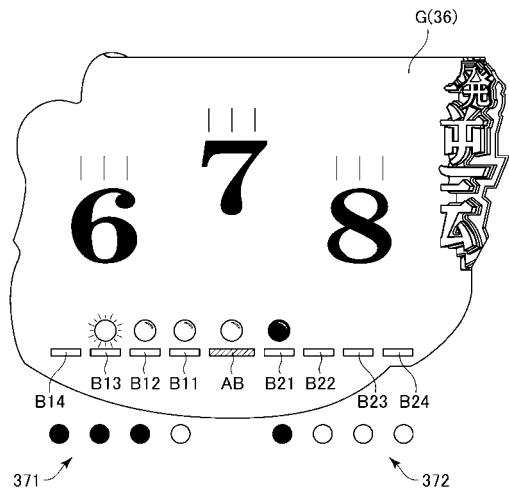
【图 29】



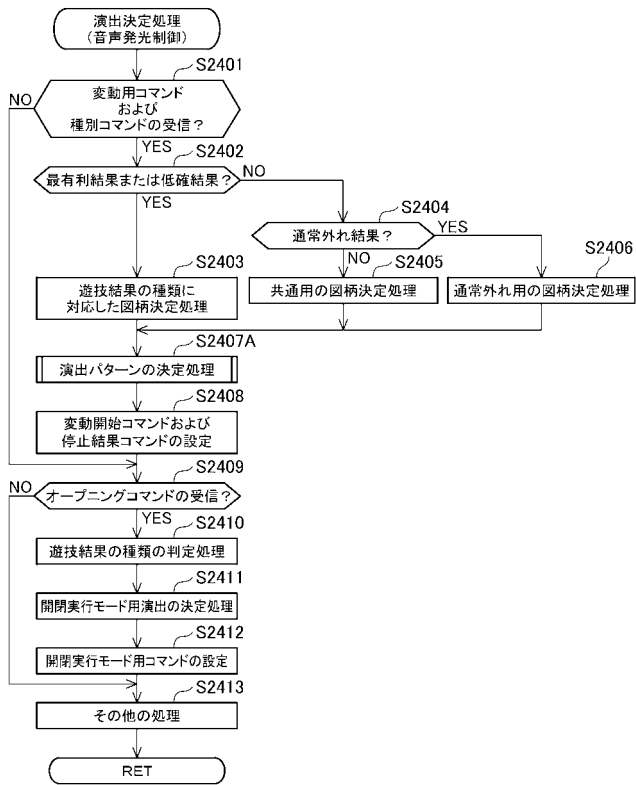
【図 30】



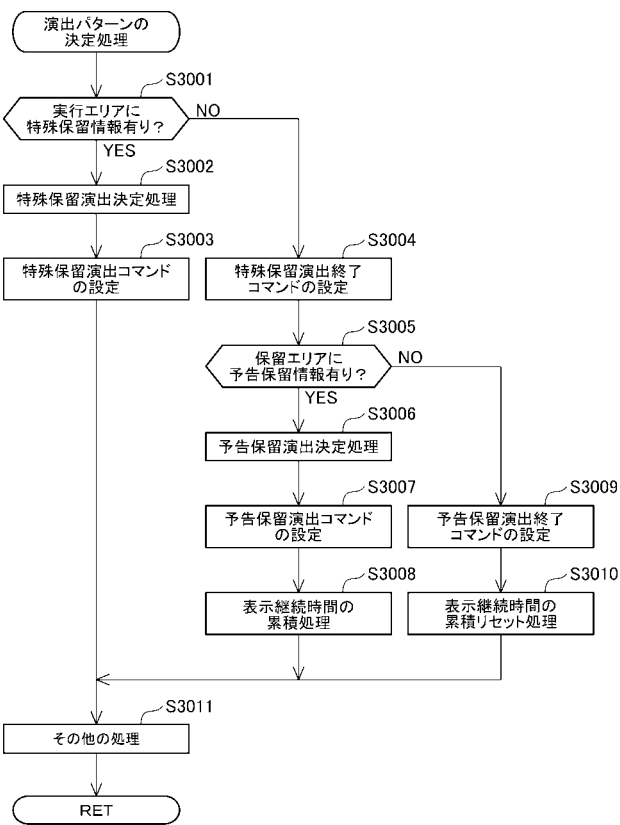
【図 3 1】



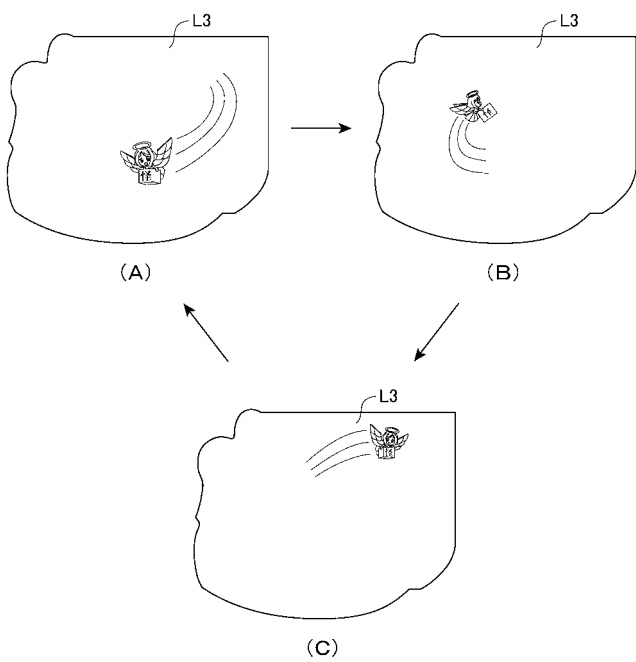
【図 3 2】



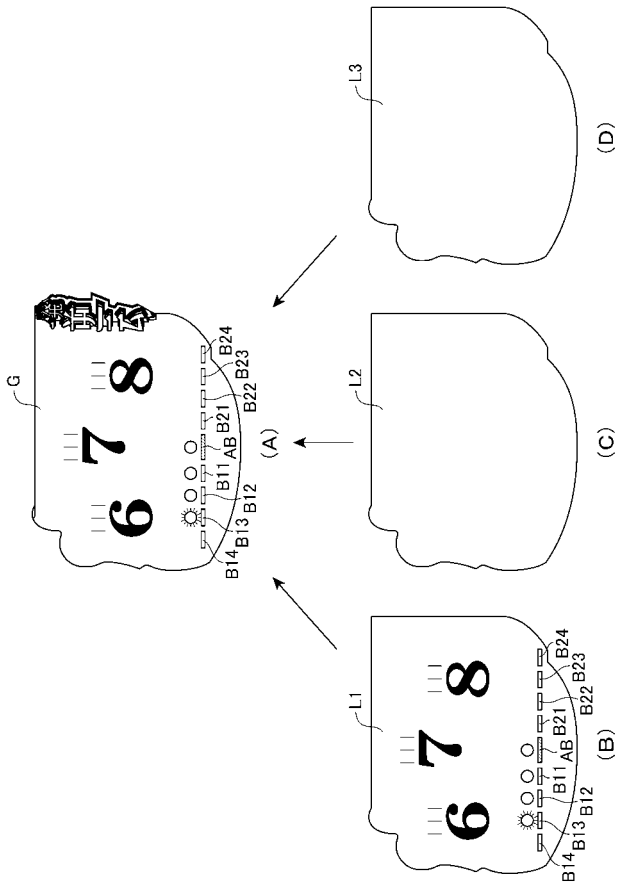
【図 3 3】



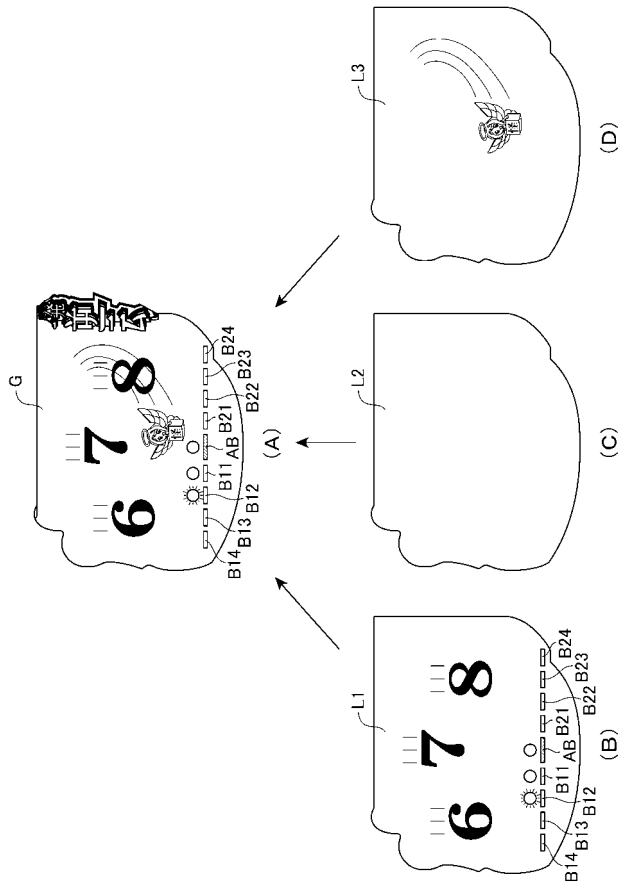
【図 3 4】



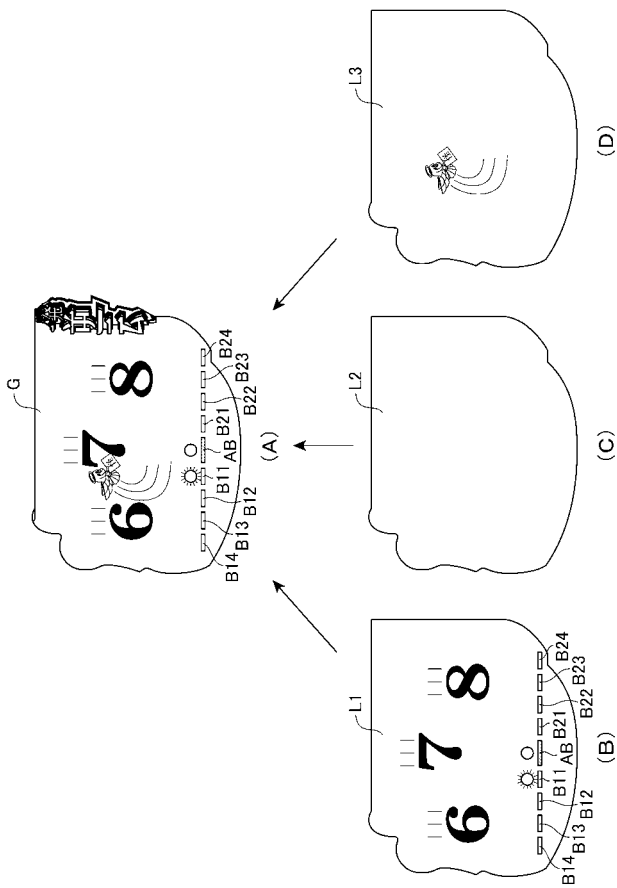
【図 35】



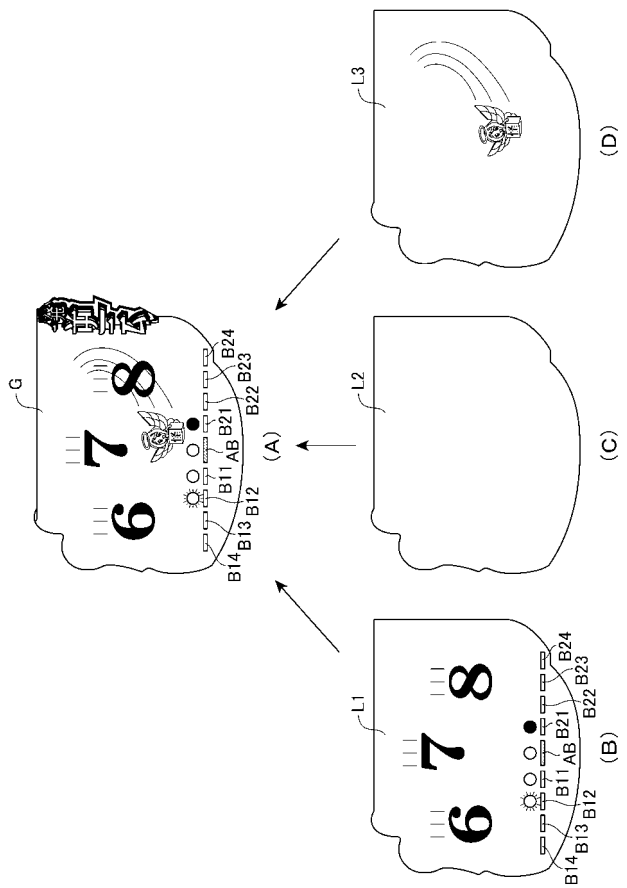
【図 36】



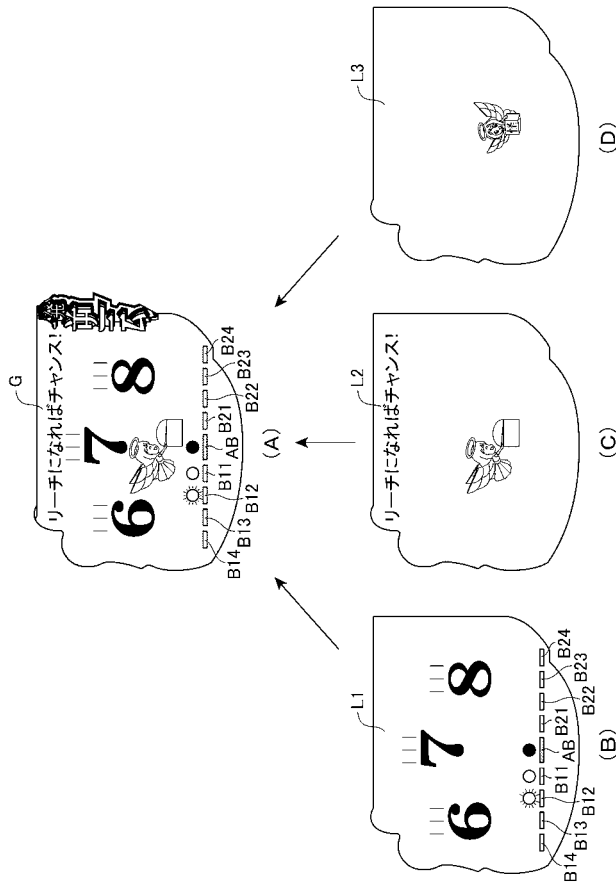
【図 37】



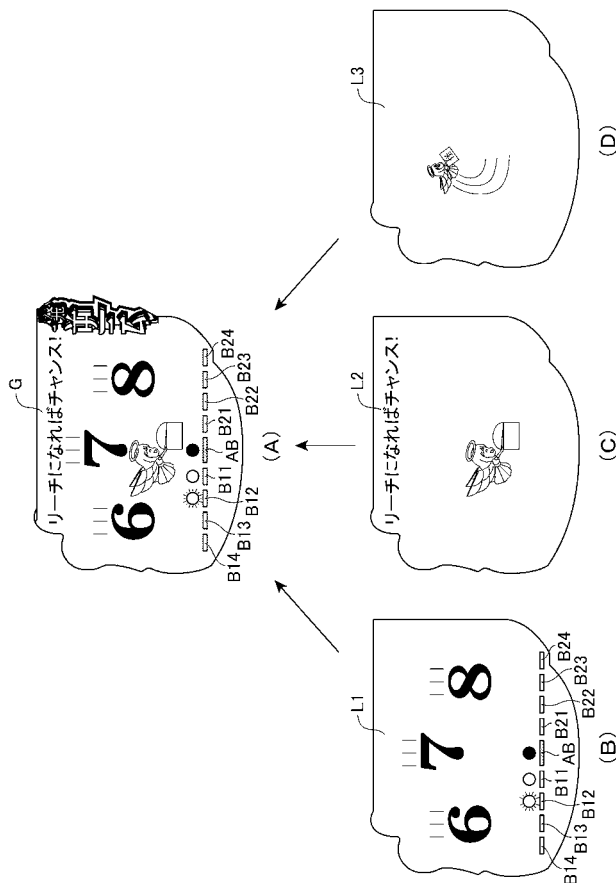
【図 38】



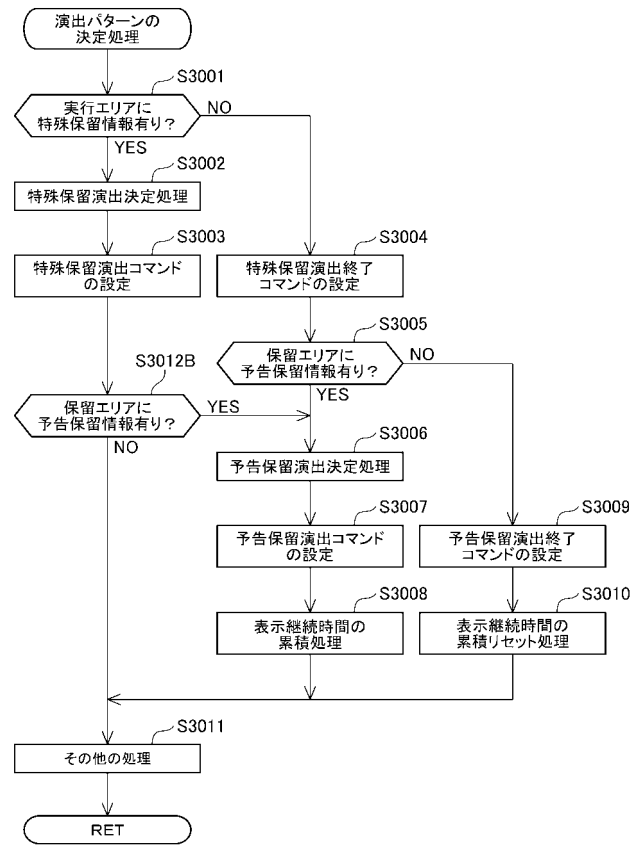
【図 39】



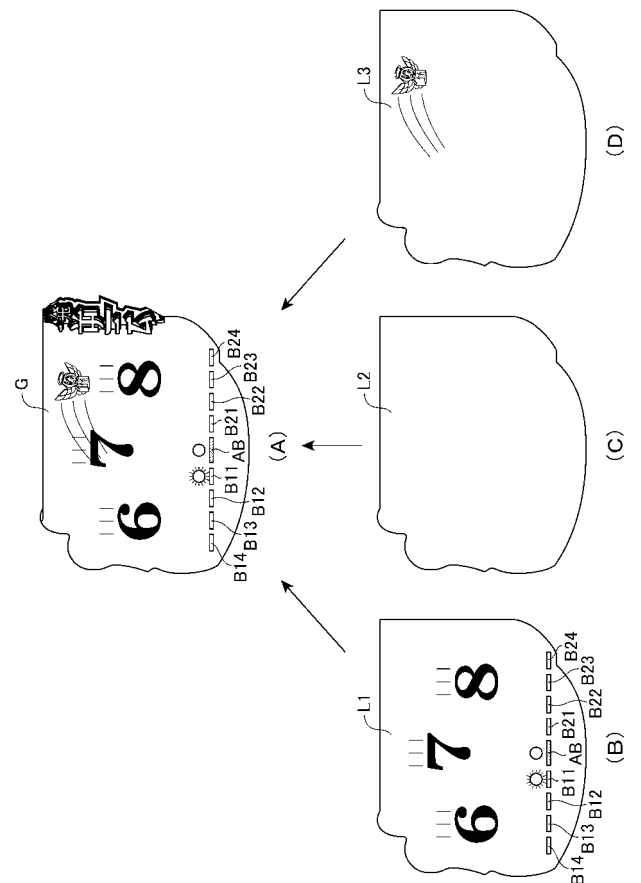
【図 41】



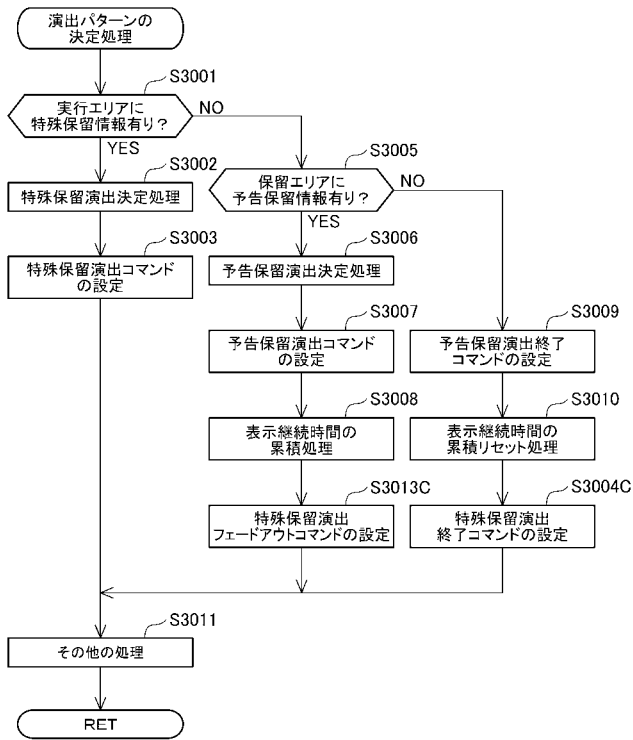
【図 40】



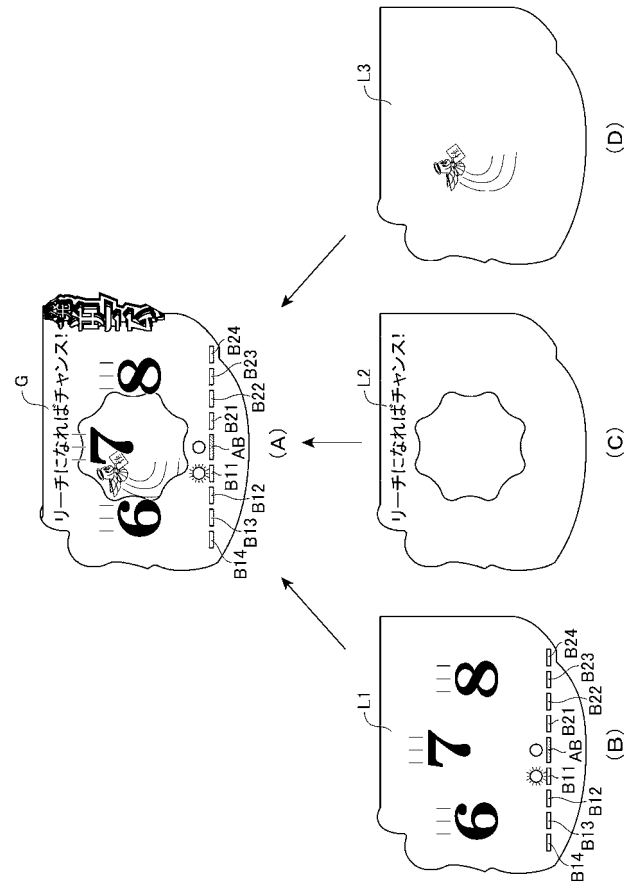
【図 42】



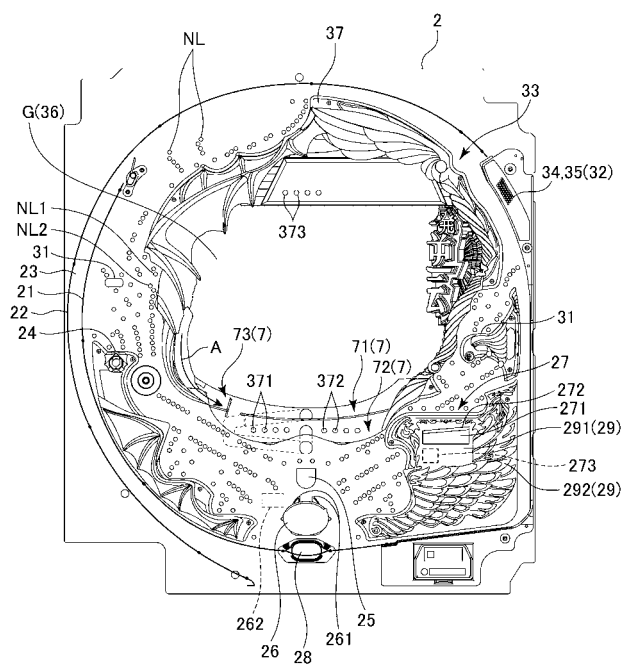
【図 4 3】



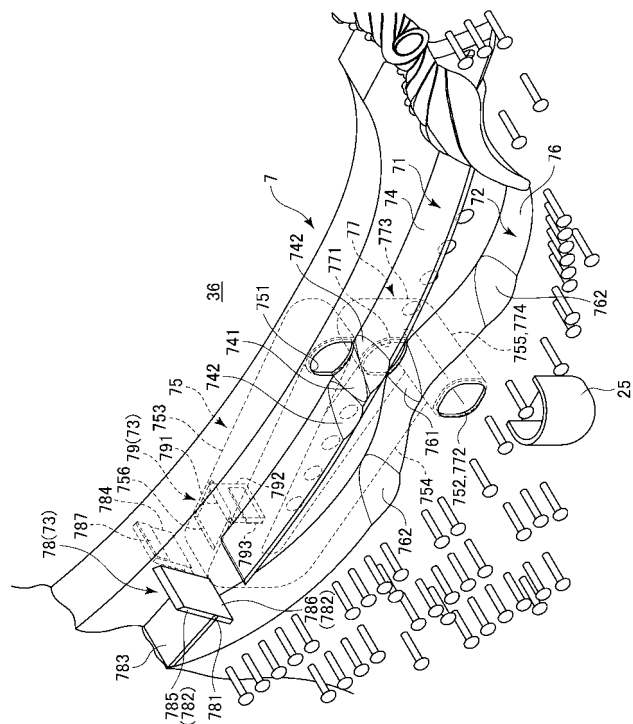
【図 4 4】



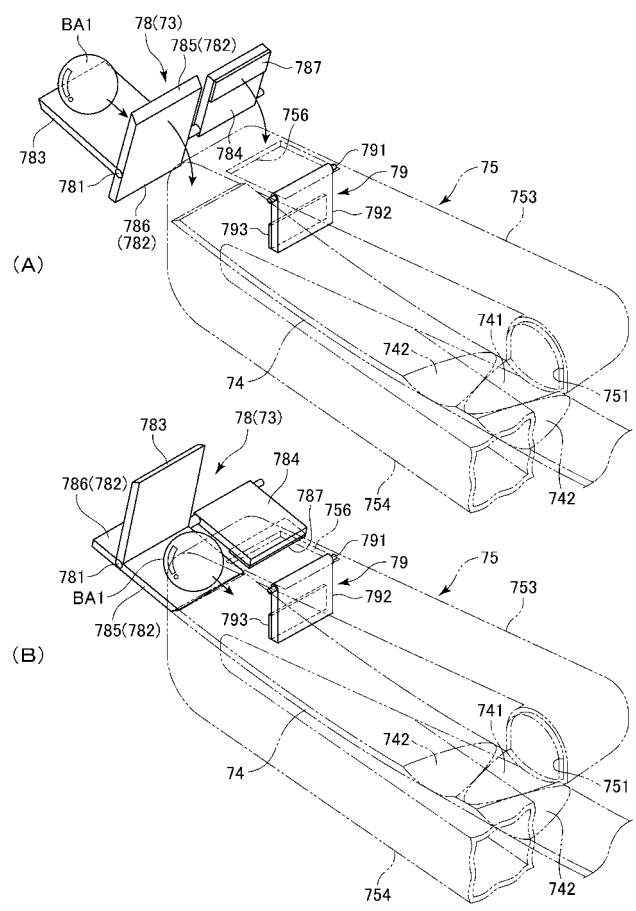
【図 4 5】



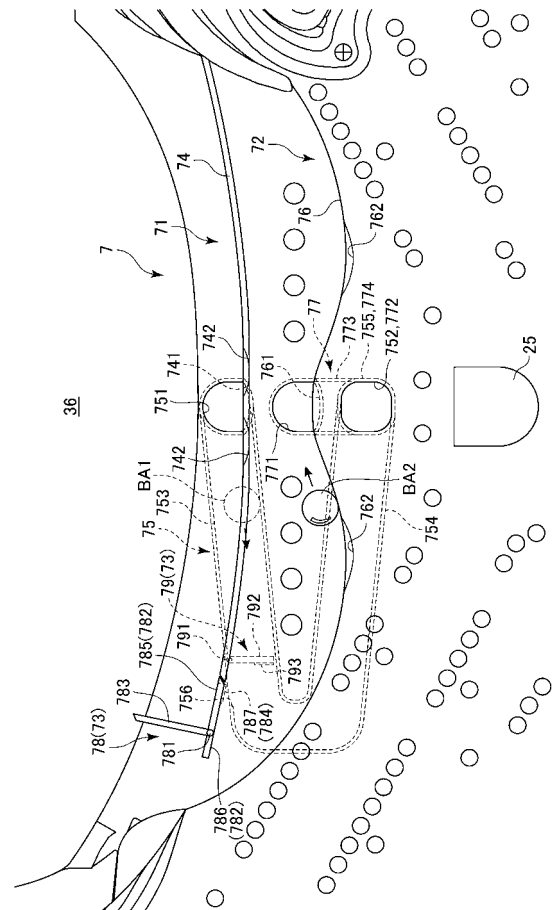
【図 4 6】



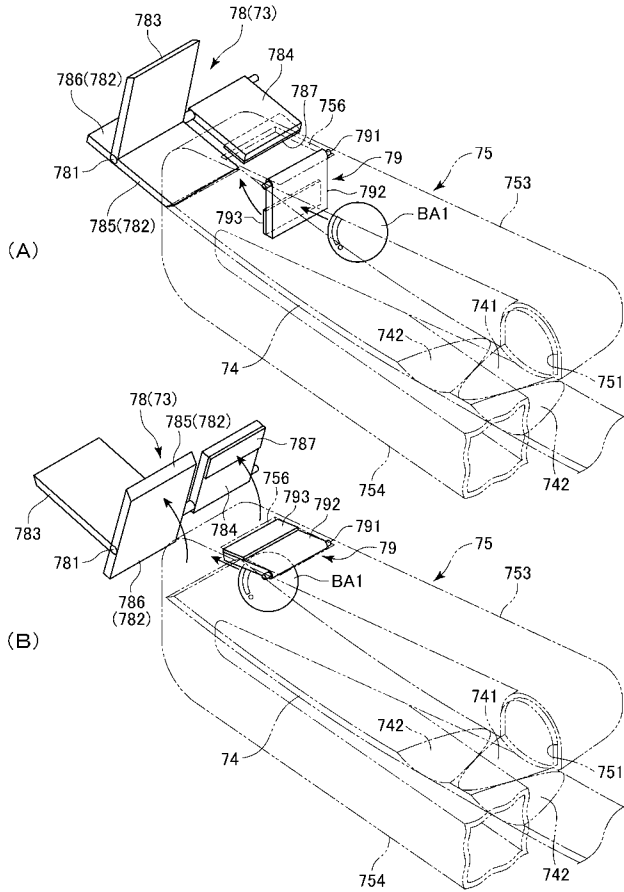
【図 48】



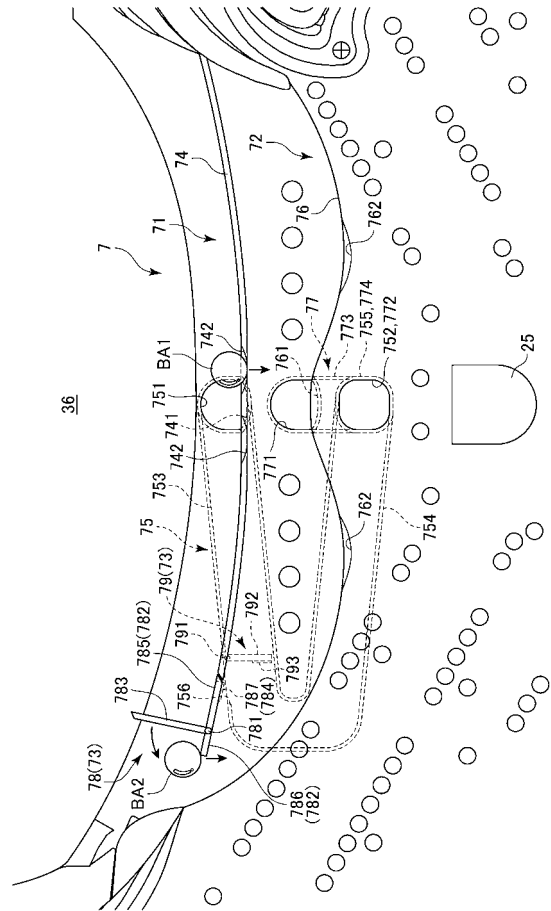
【図 50】



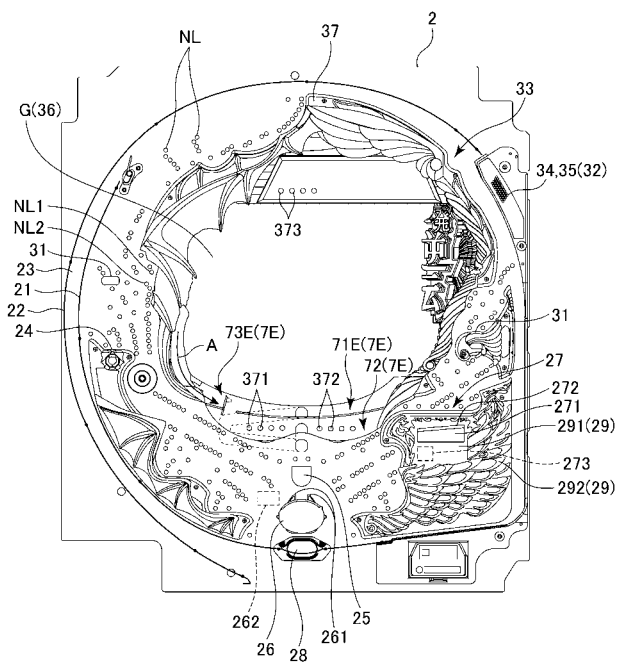
【図 5 1】



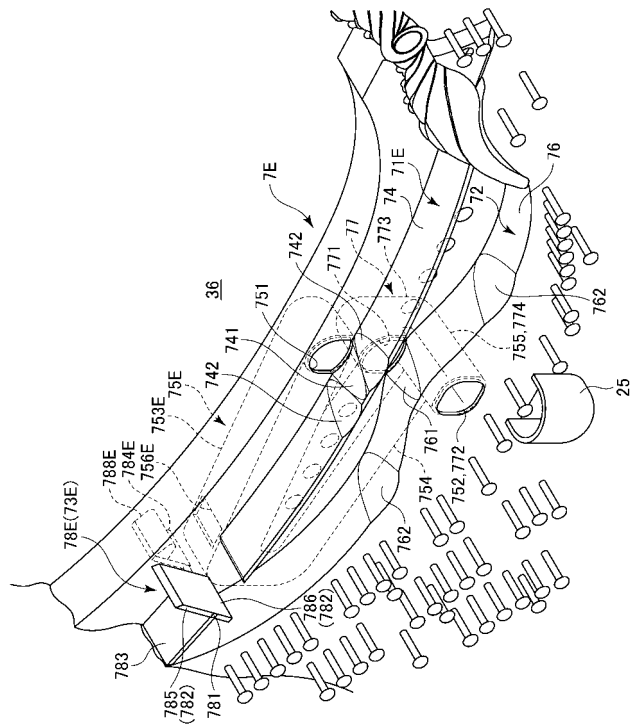
【図 5 2】



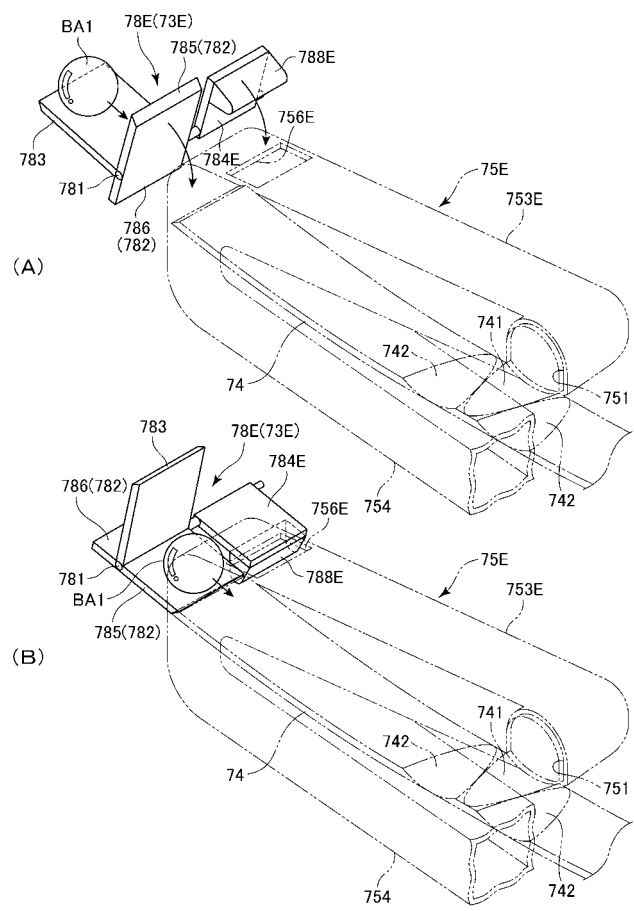
【図 5 3】



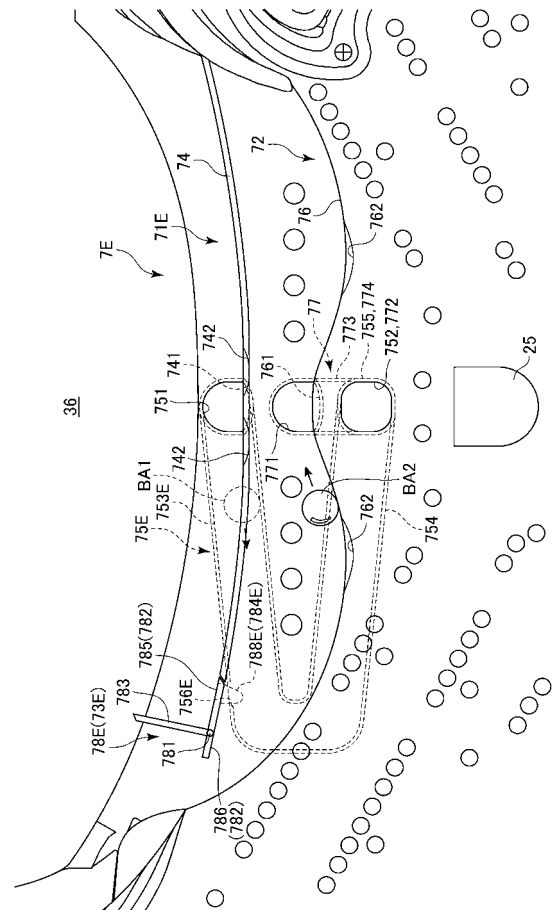
【図 5 4】



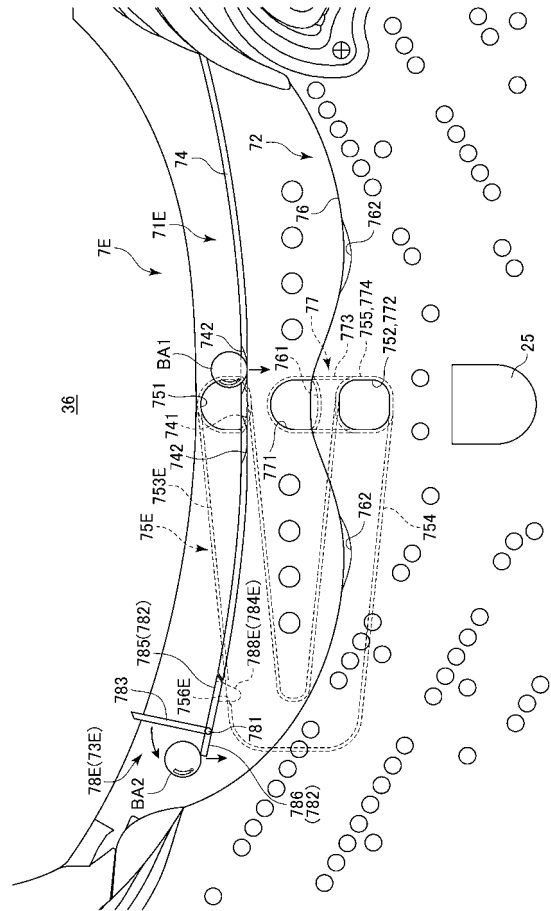
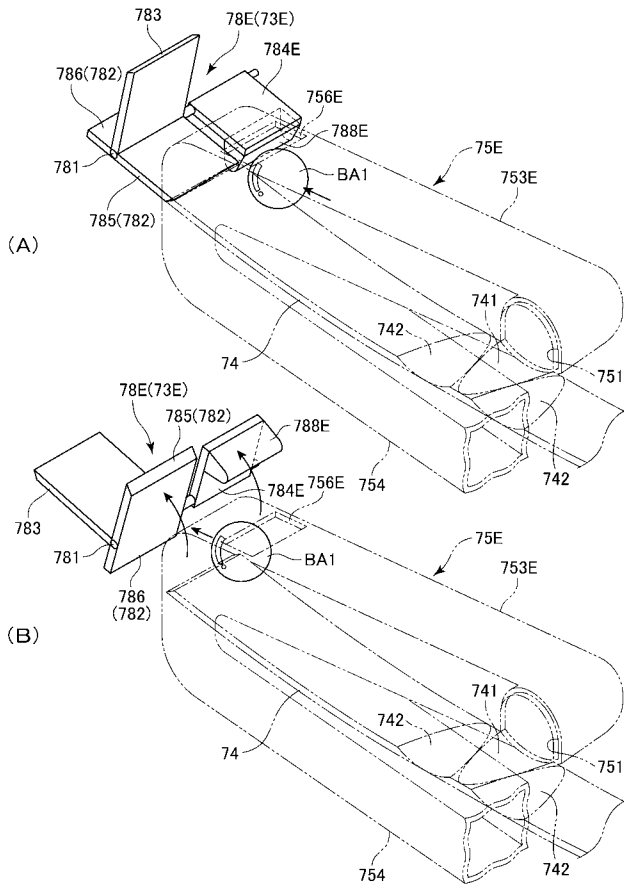
【図 5 6】



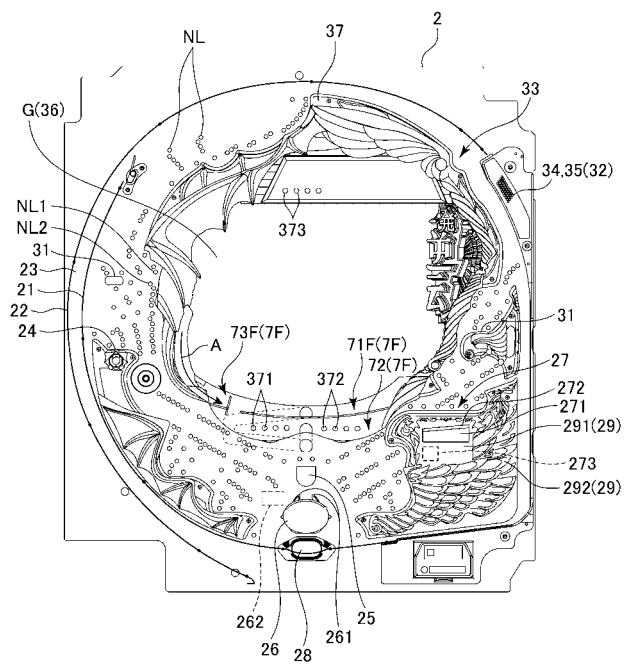
【図 5 8】



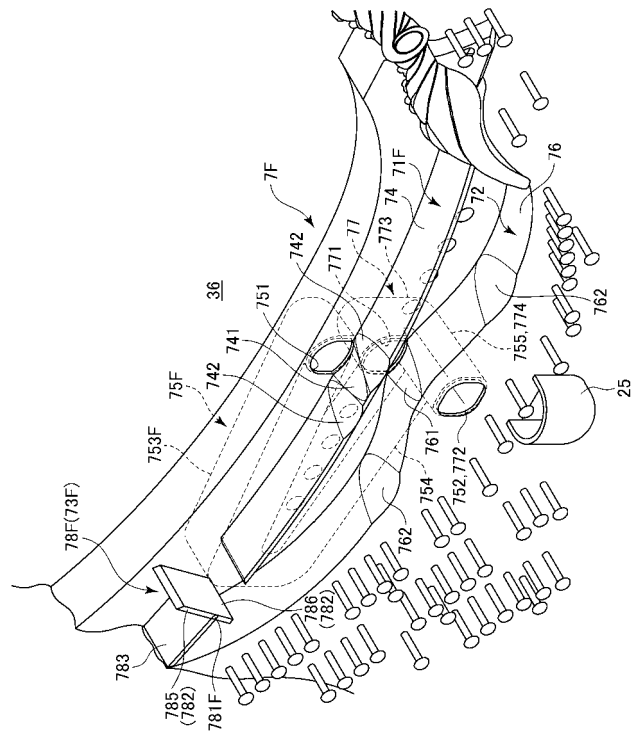
【図 6 0】



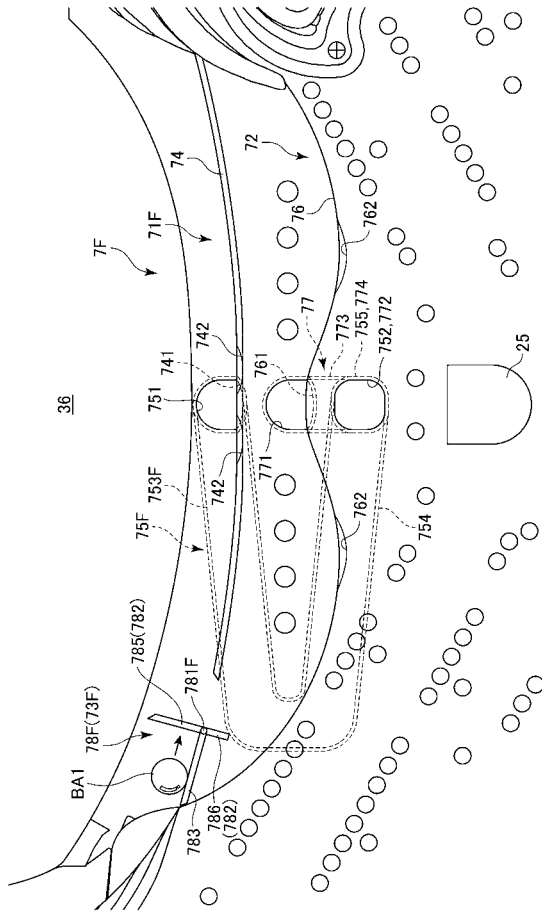
【图 6 1】



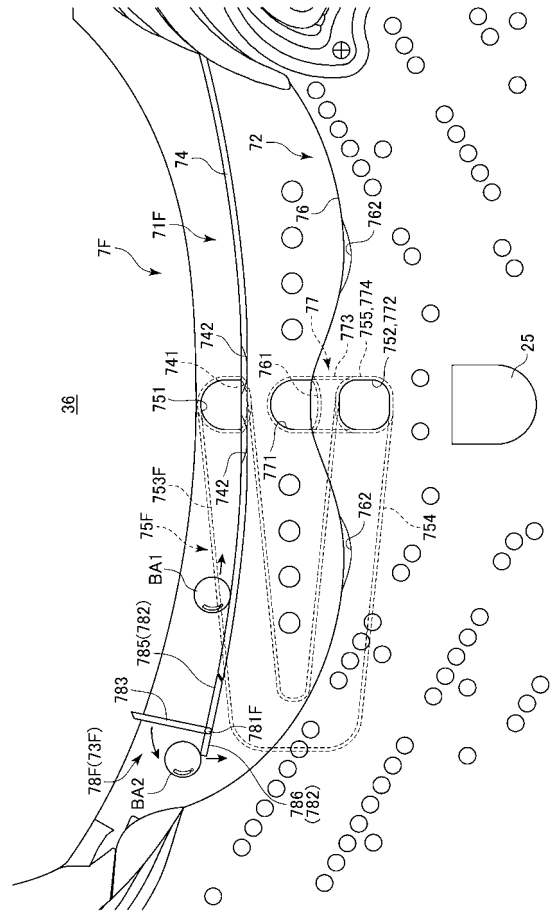
【图 6 2】



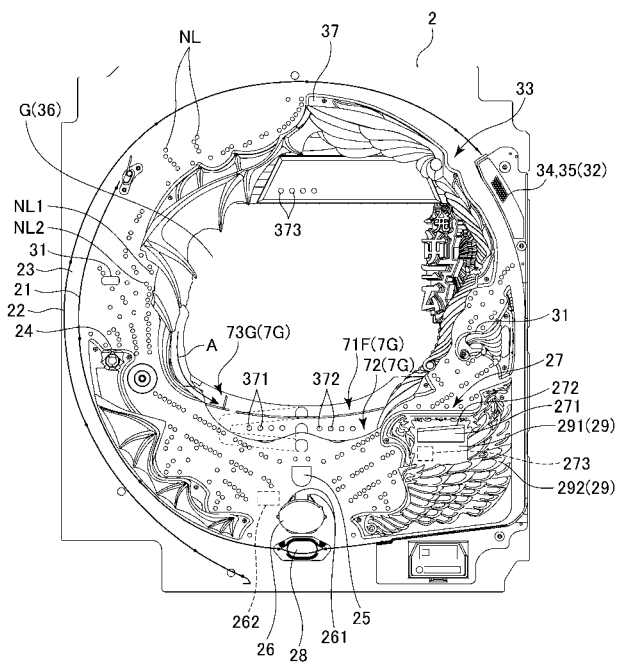
【図 6 3】



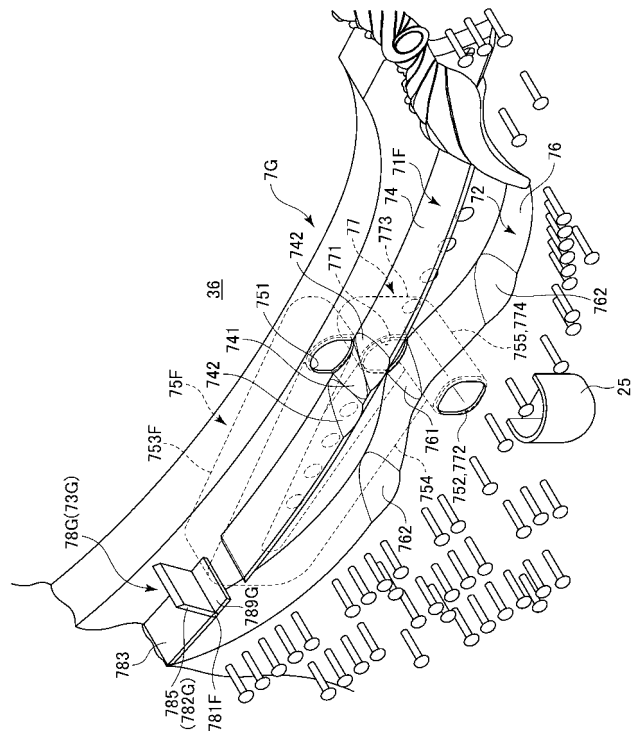
【図 6 4】



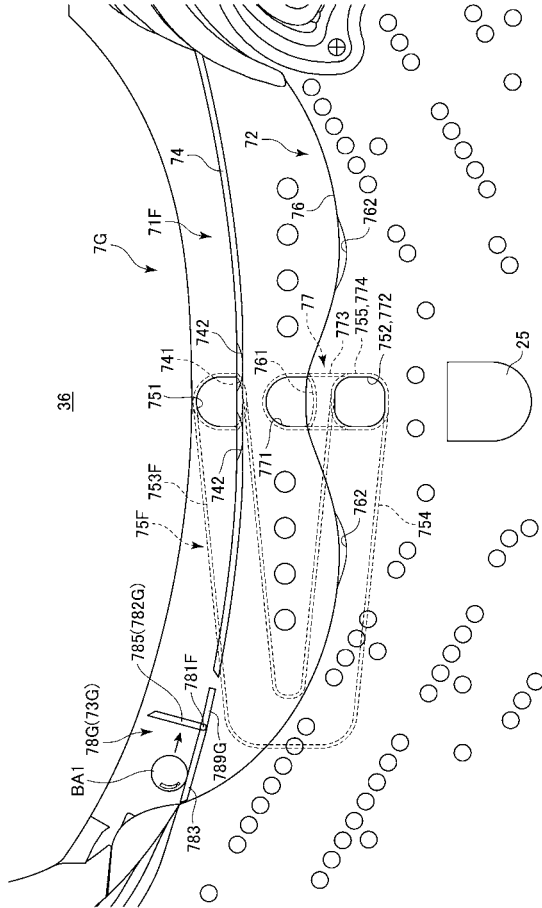
【図 6 5】



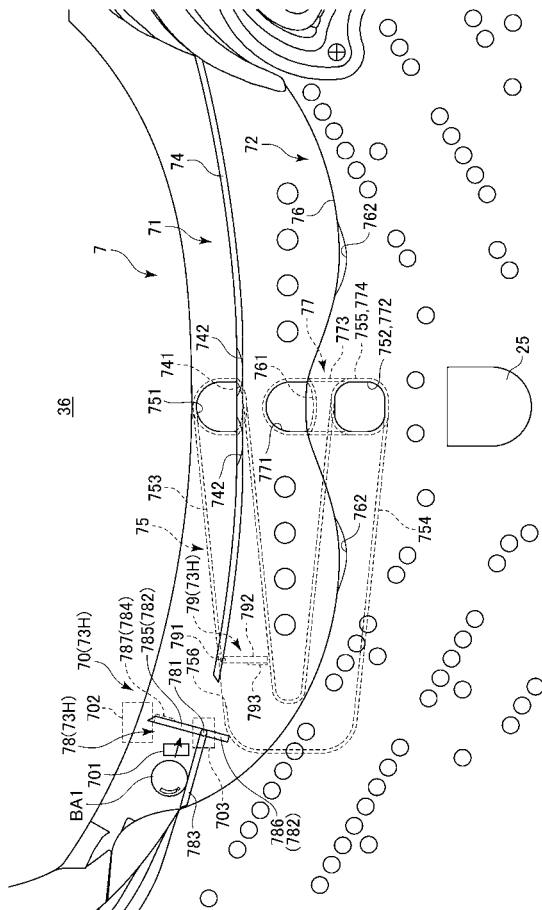
【図 6 6】



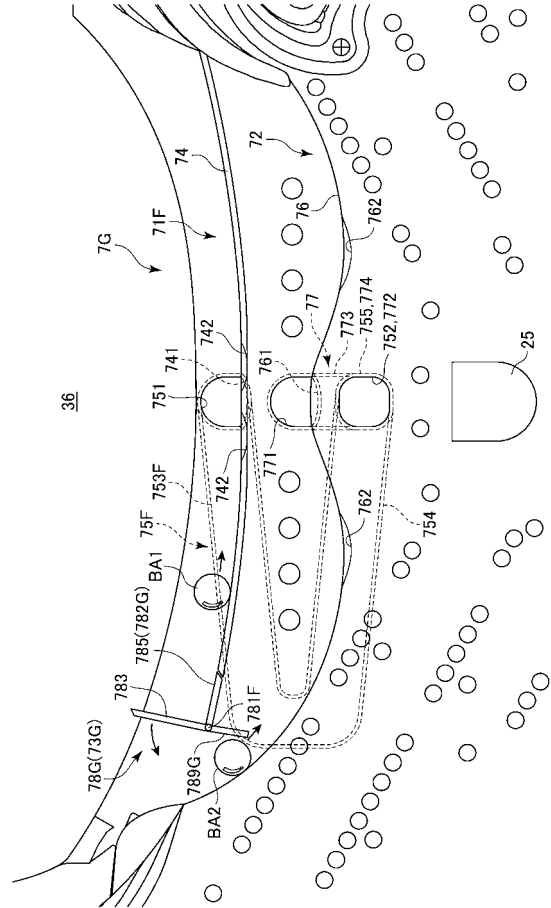
【图 6 7】



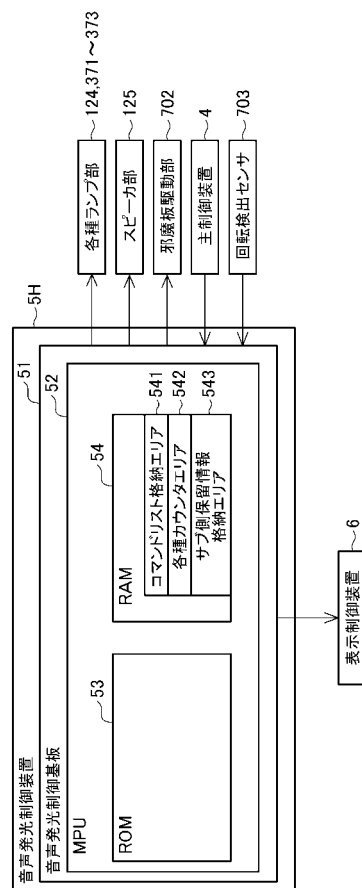
【图 6 9】



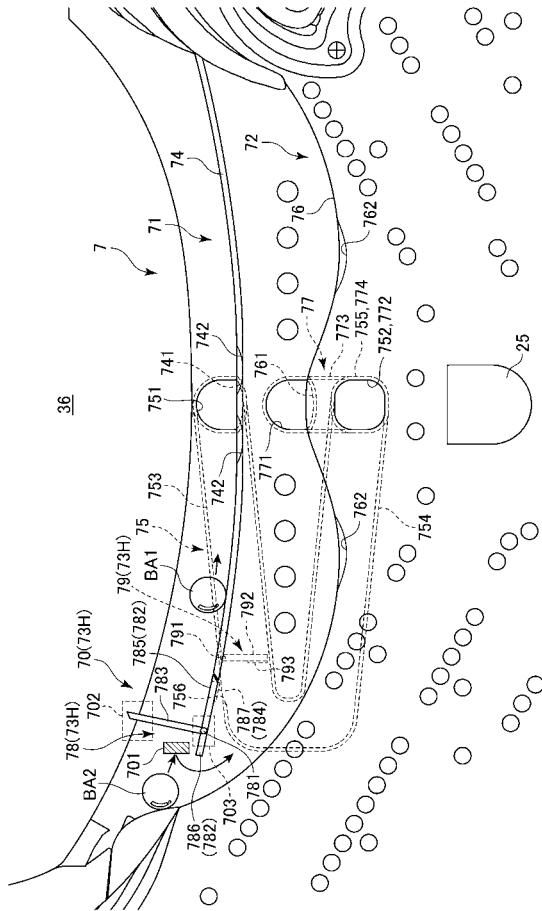
【图 6 8】



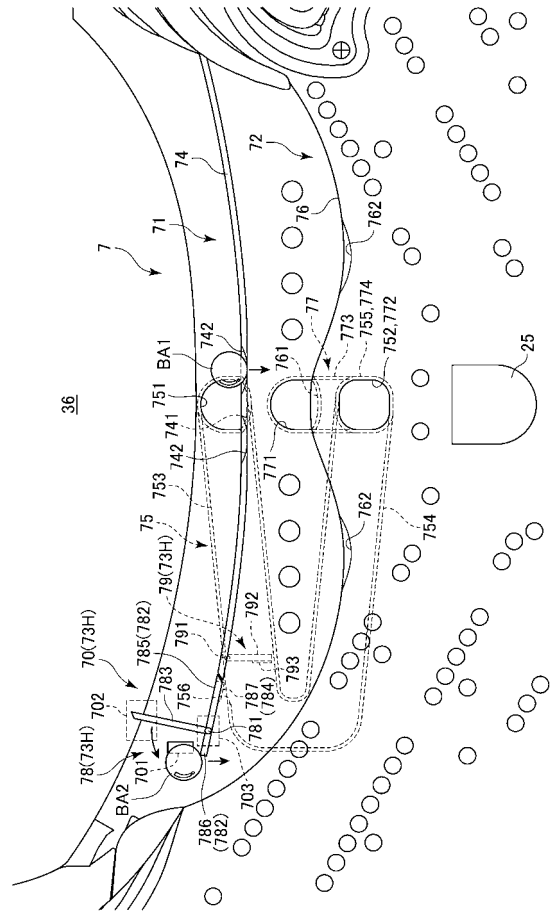
【 図 7 0 】



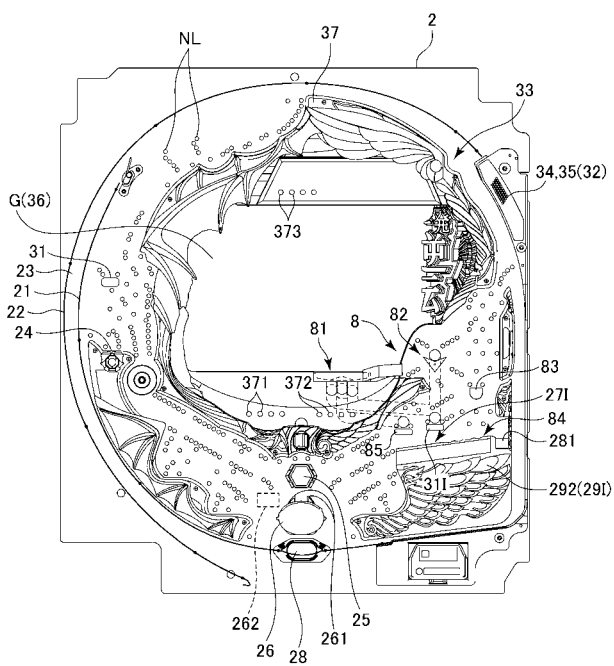
【図 7 1】



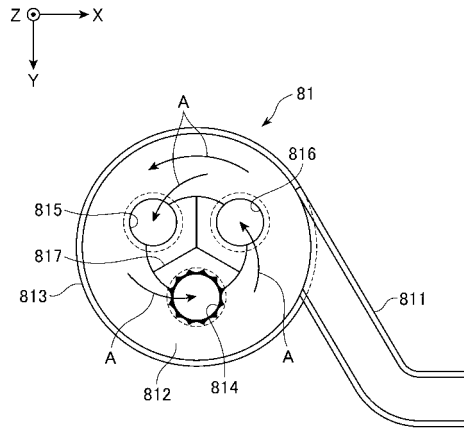
【図 7 2】



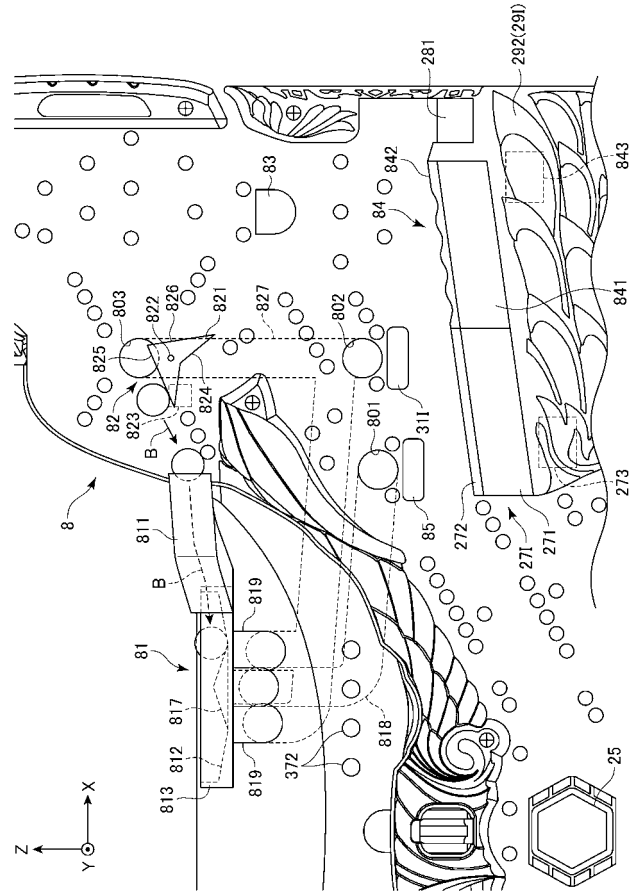
【図 7 3】



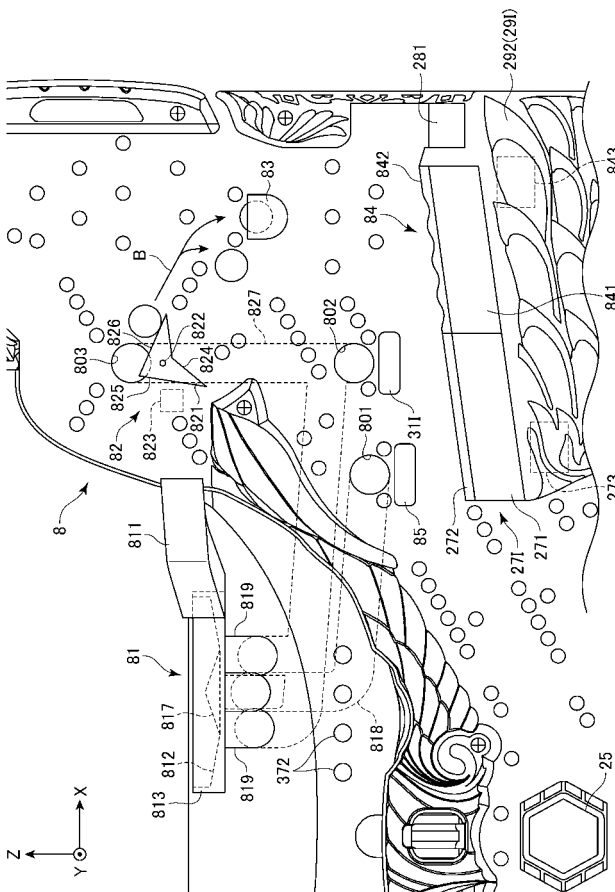
【図 75】



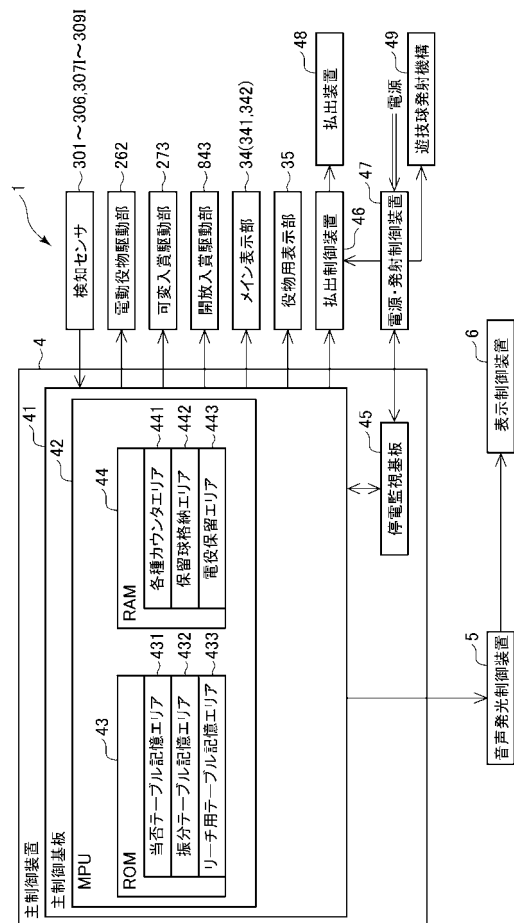
【図 76】



【図 77】



【図 78】



【図 79】

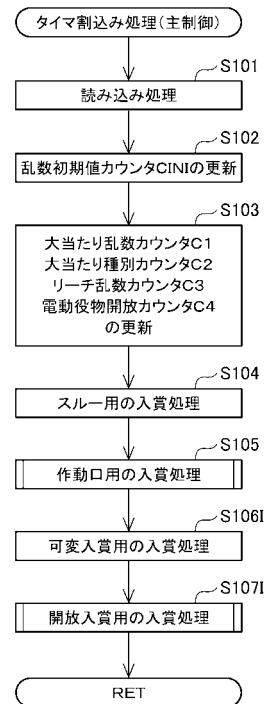
(a) 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	非明示少ラウンド高確結果
15～19	明示少ラウンド高確結果
20～29	最有利結果

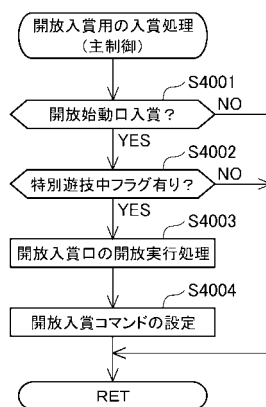
(b) 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	最有利結果
15～29	特別遊技付最有利結果

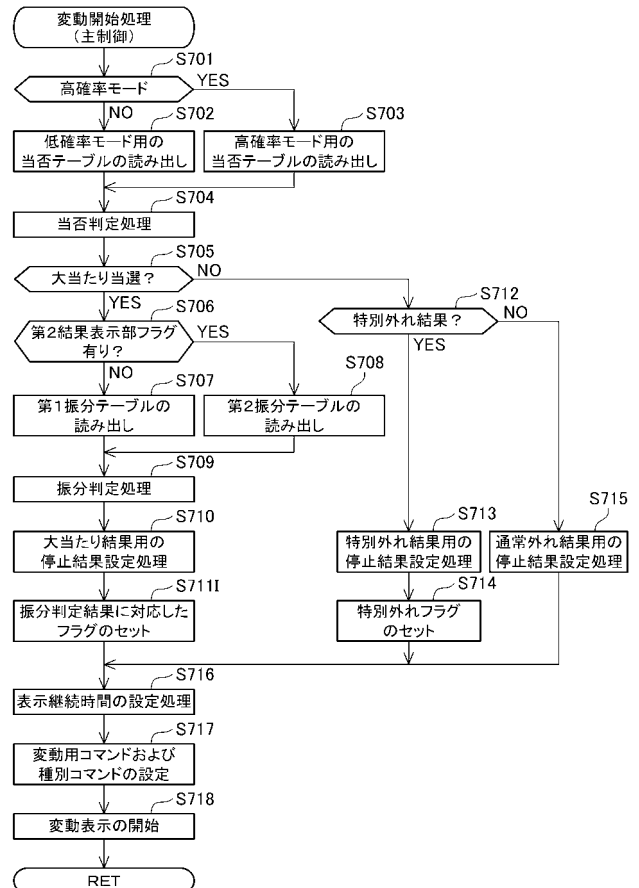
【図 80】



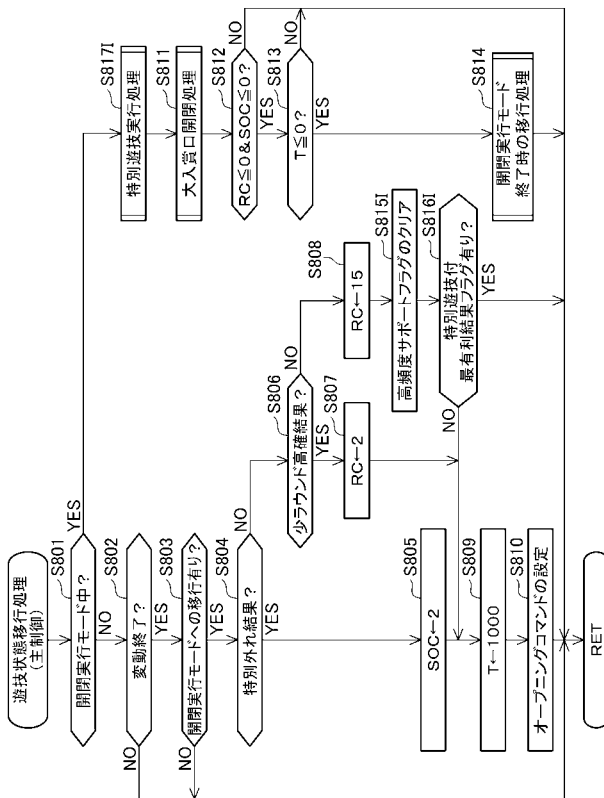
【図 81】



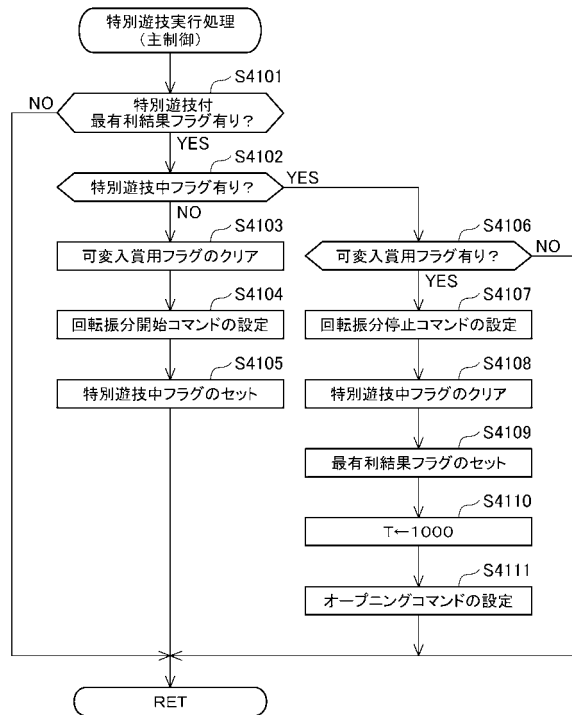
【図 82】



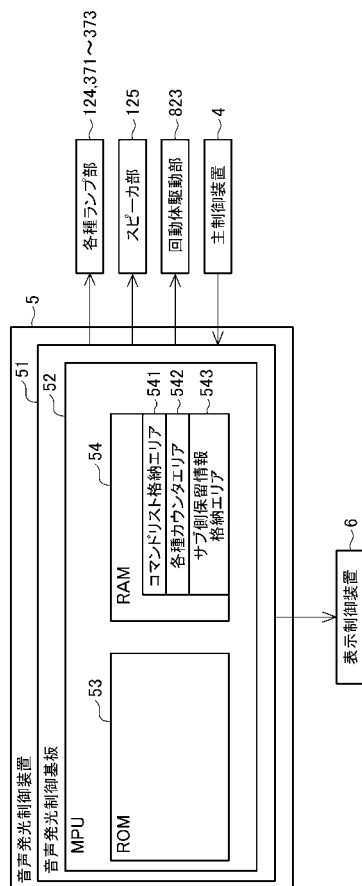
【図 8 3】



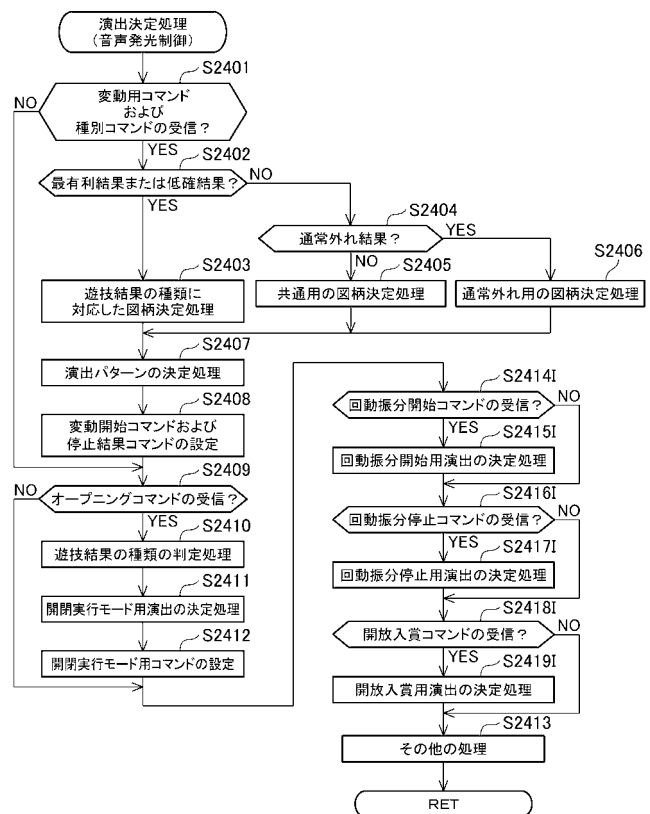
【図 8 4】



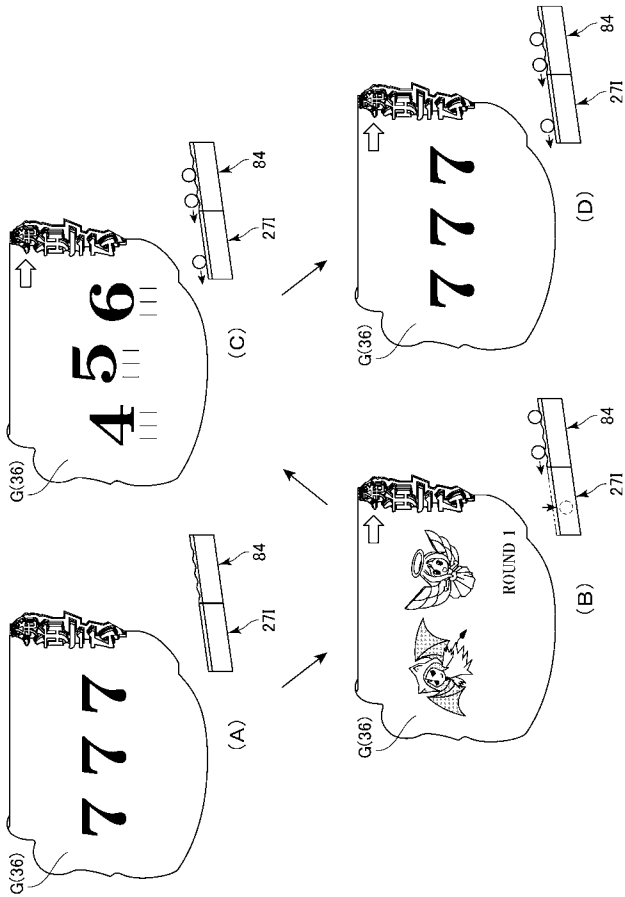
【図 8 5】



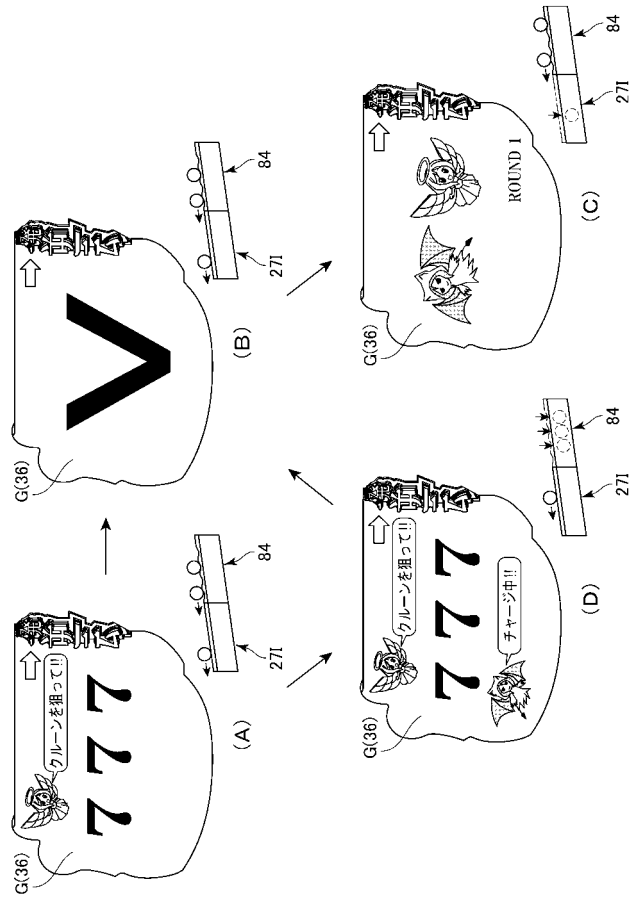
【図 8 6】



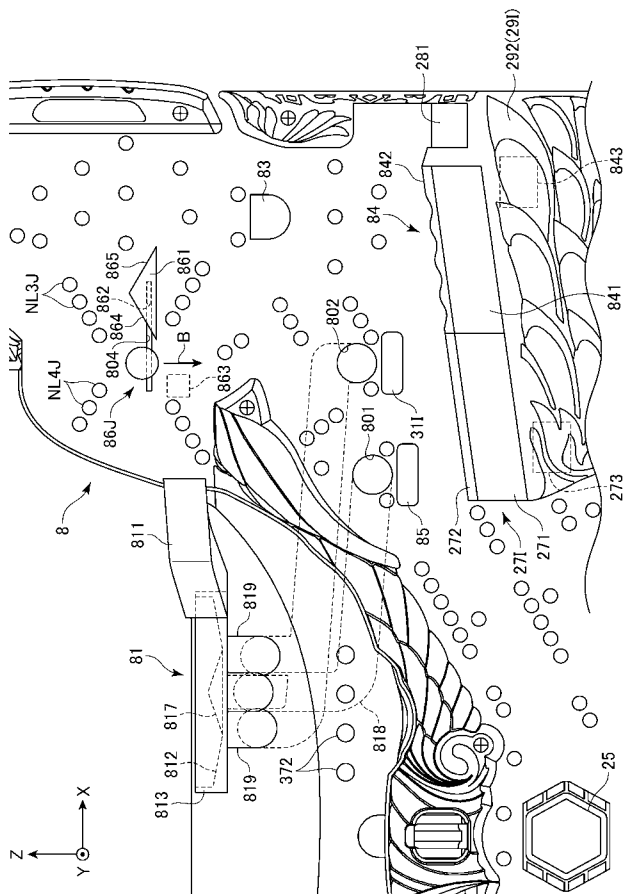
【図 87】



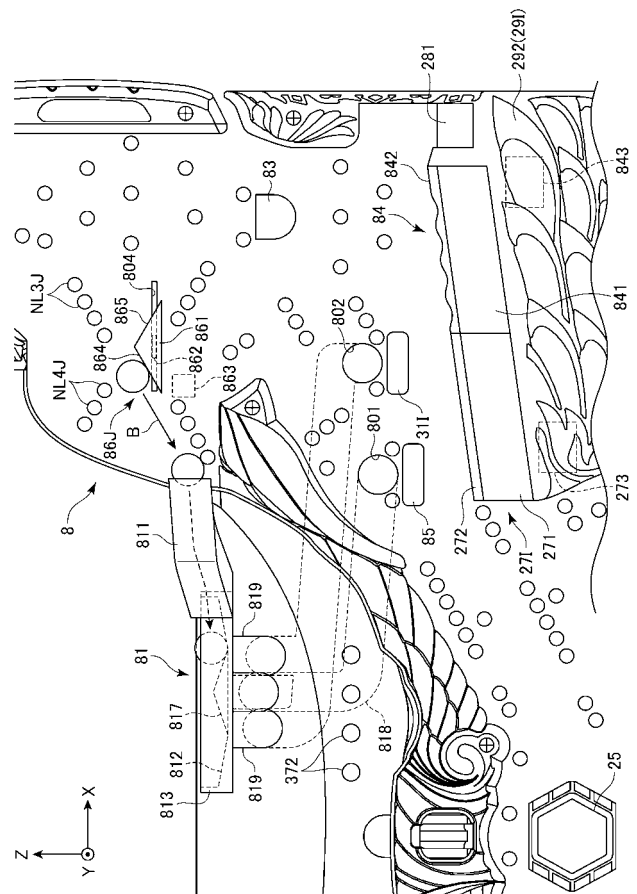
【図 88】



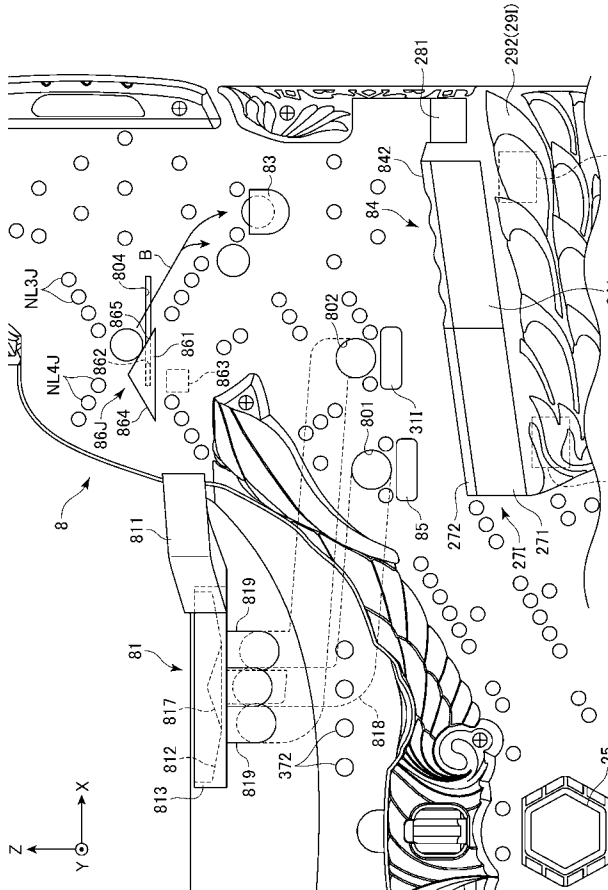
【図 89】



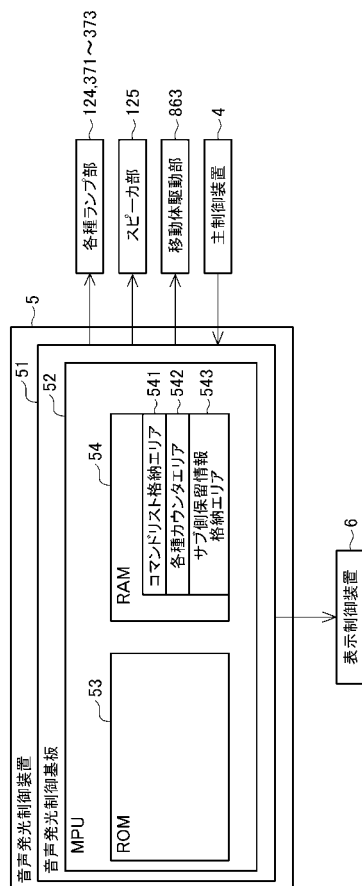
【図 90】



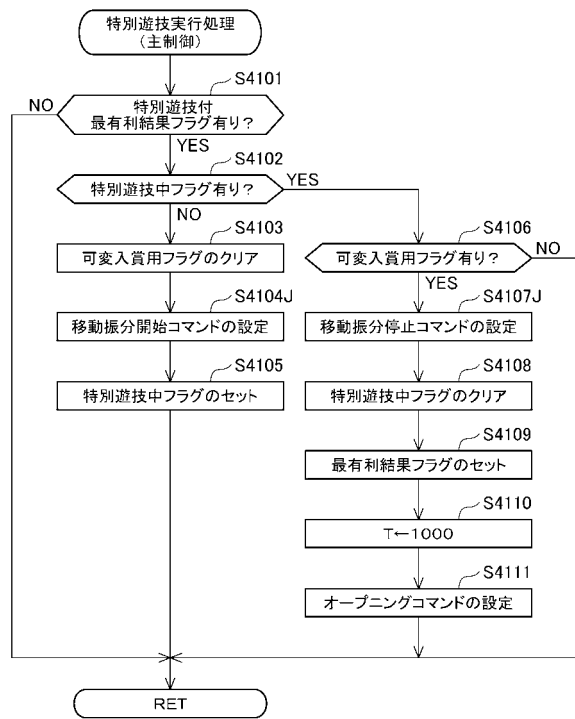
【図 9 1】



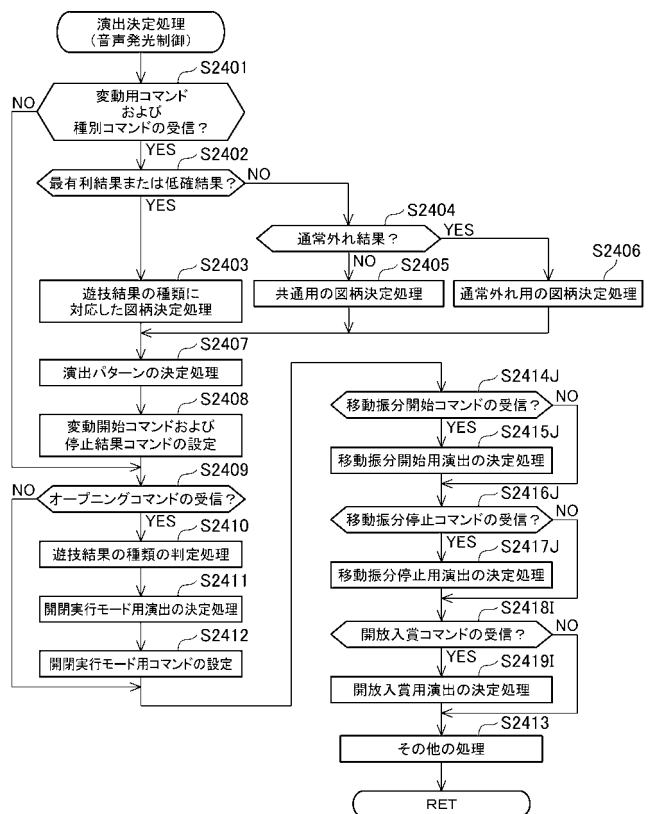
【図 9 3】



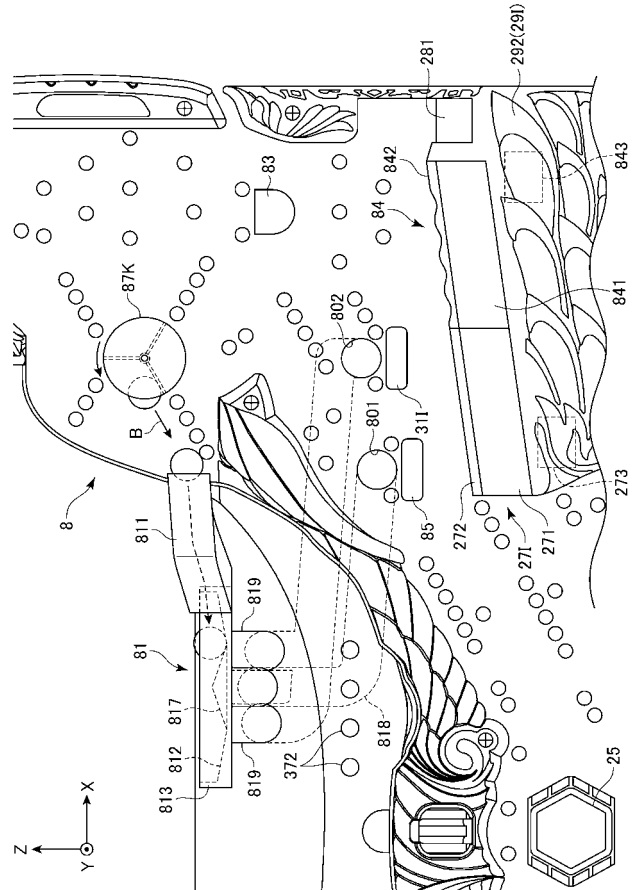
【図 9 2】



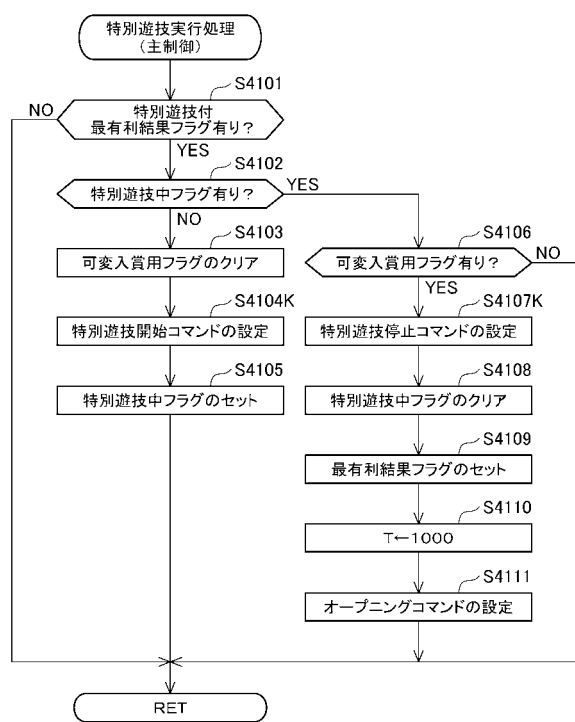
【図 9 4】



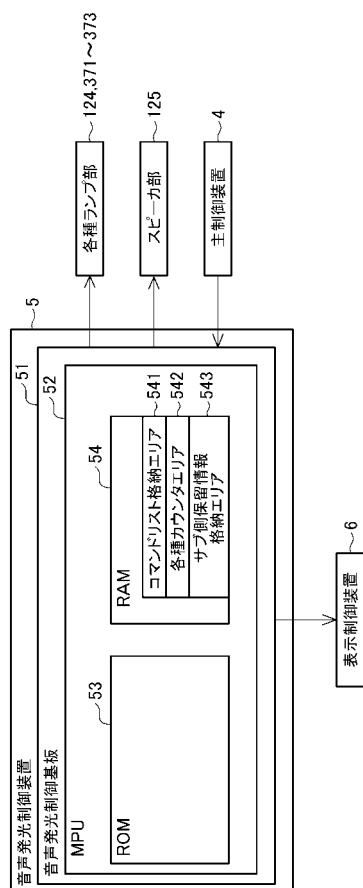
【 図 9 6 】



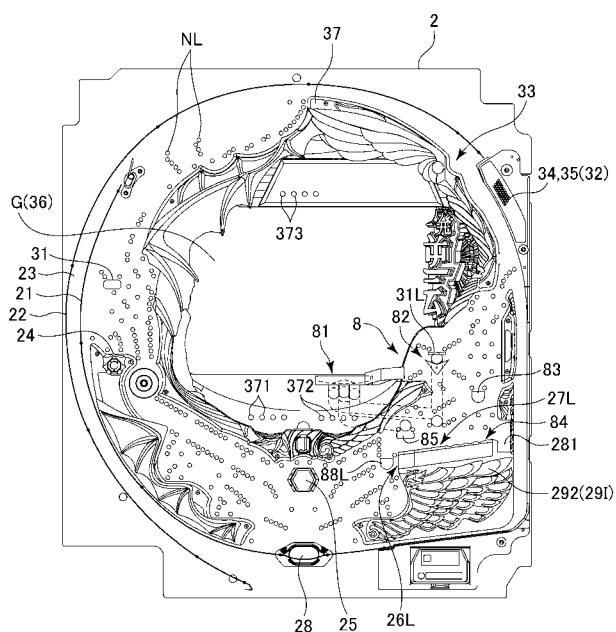
【图 9 8】



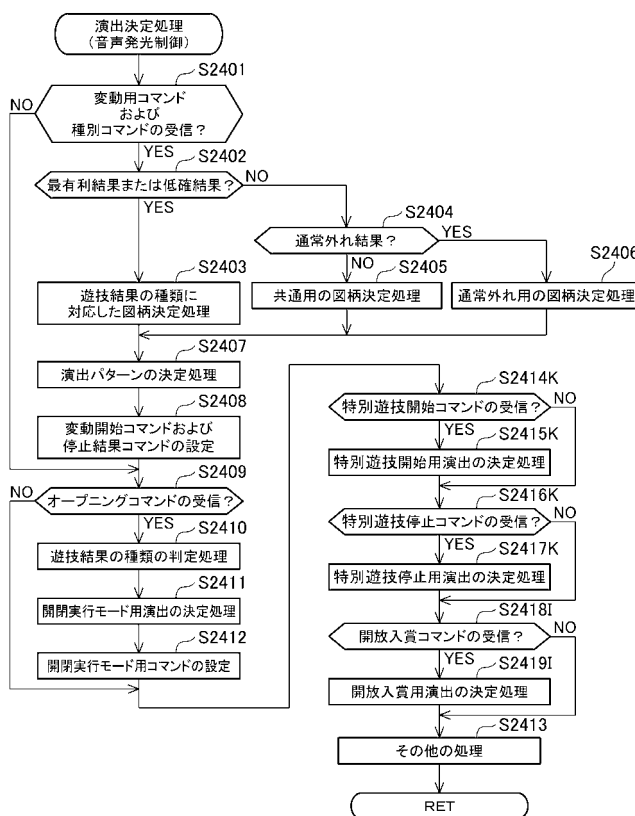
【图 9-9】



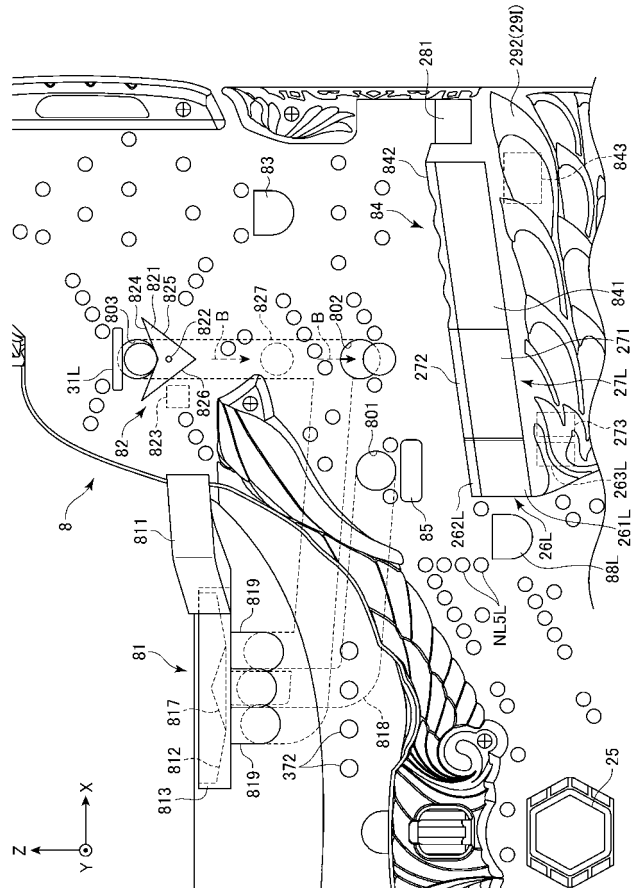
【 兪 1 0 1 】



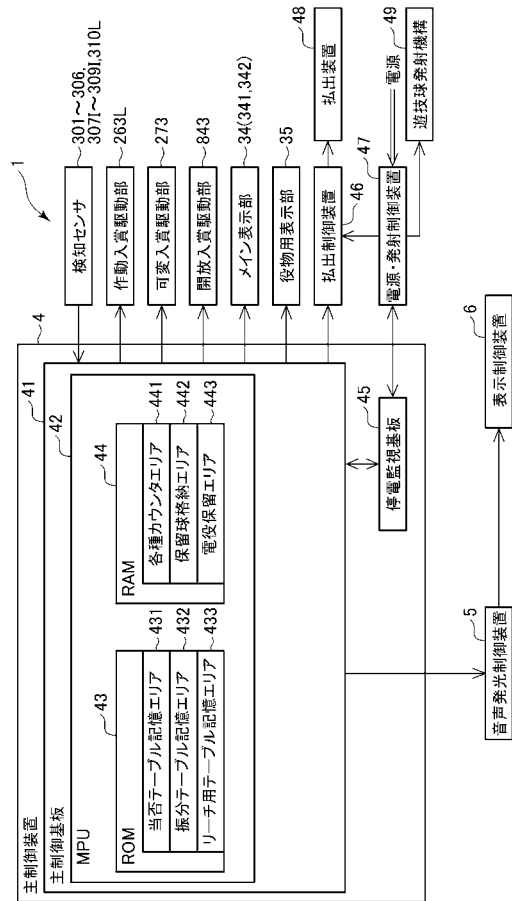
【 兪 1 0 0 】



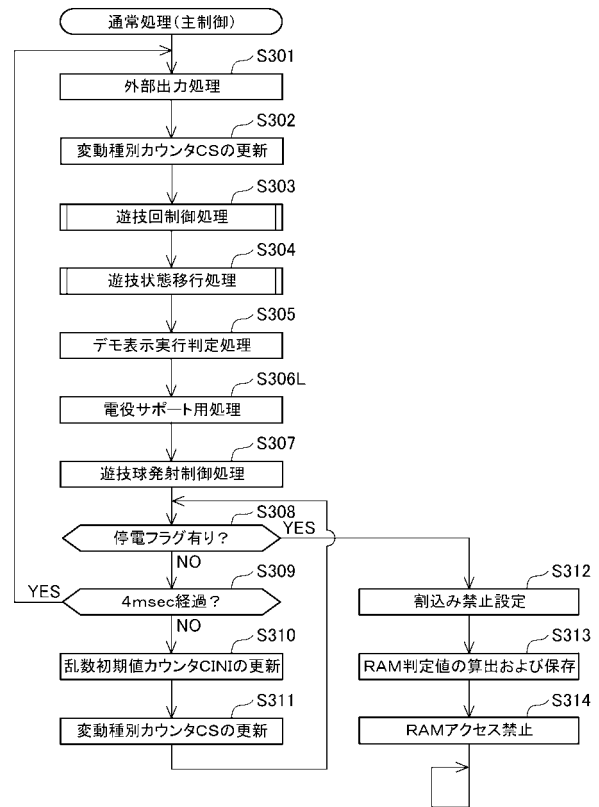
【図 102】



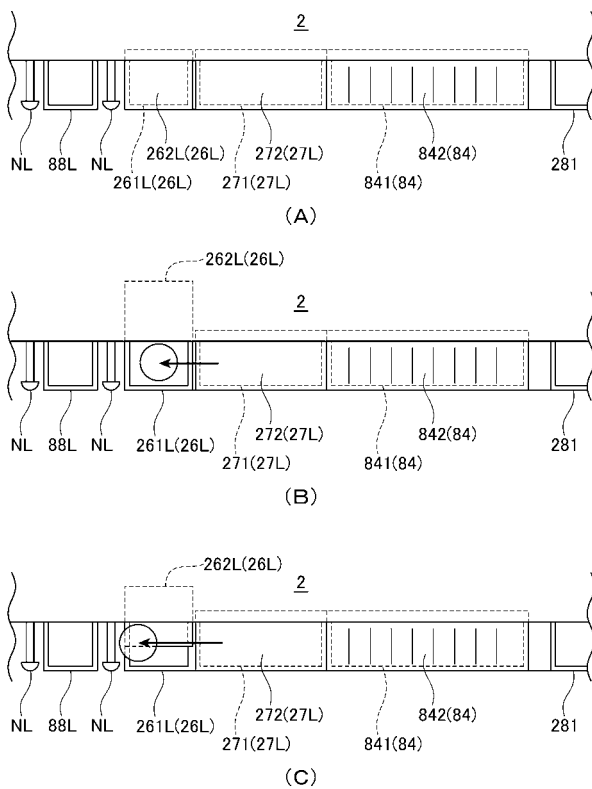
【図103】



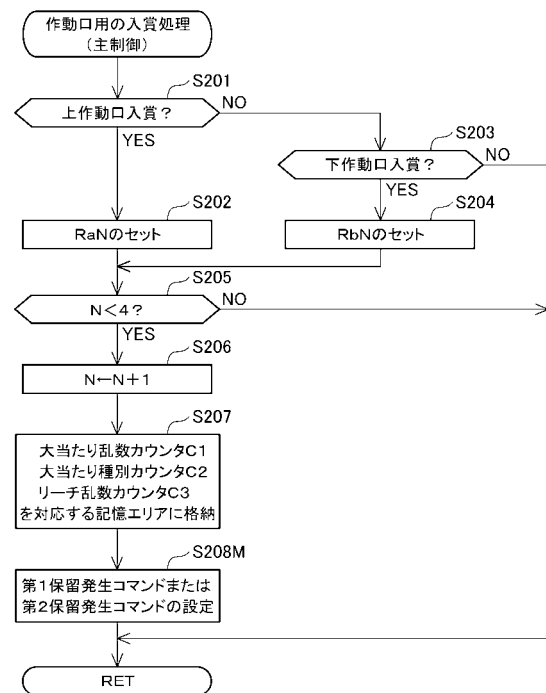
【図104】



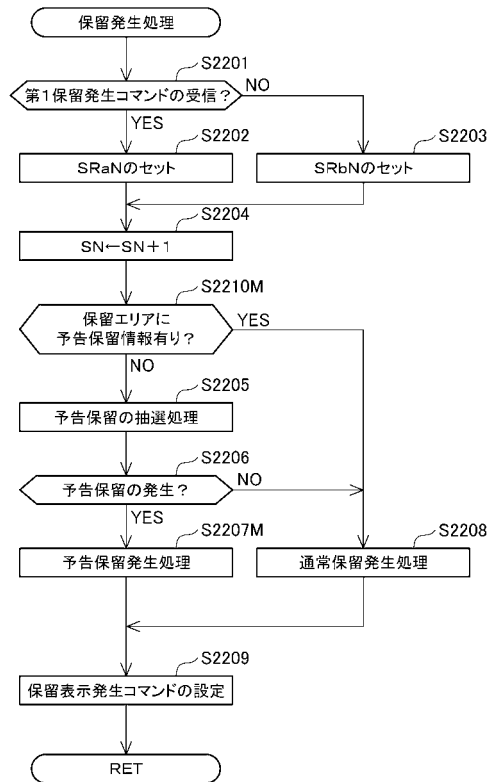
【図105】



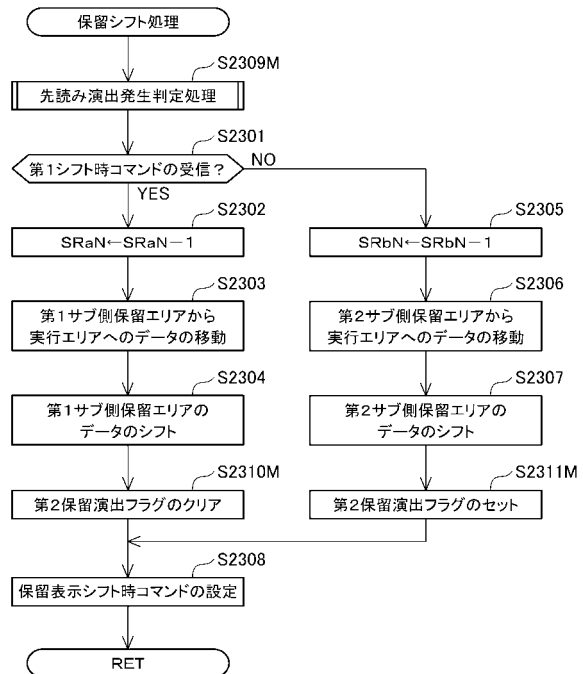
【図106】



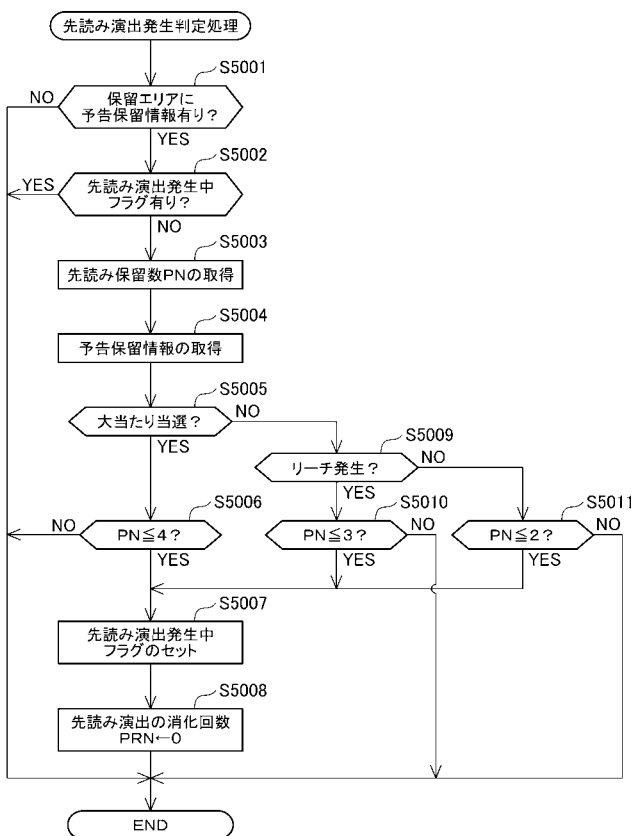
【図 107】



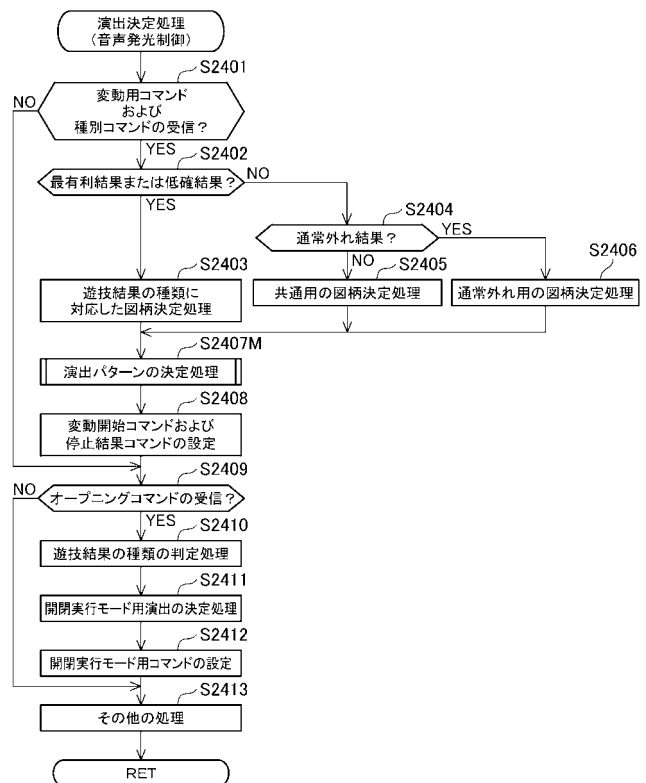
【図 108】



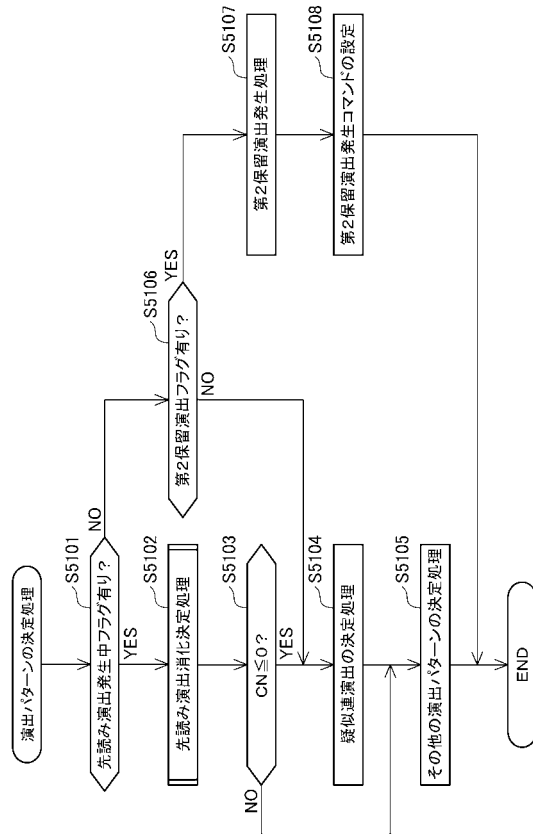
【図 109】



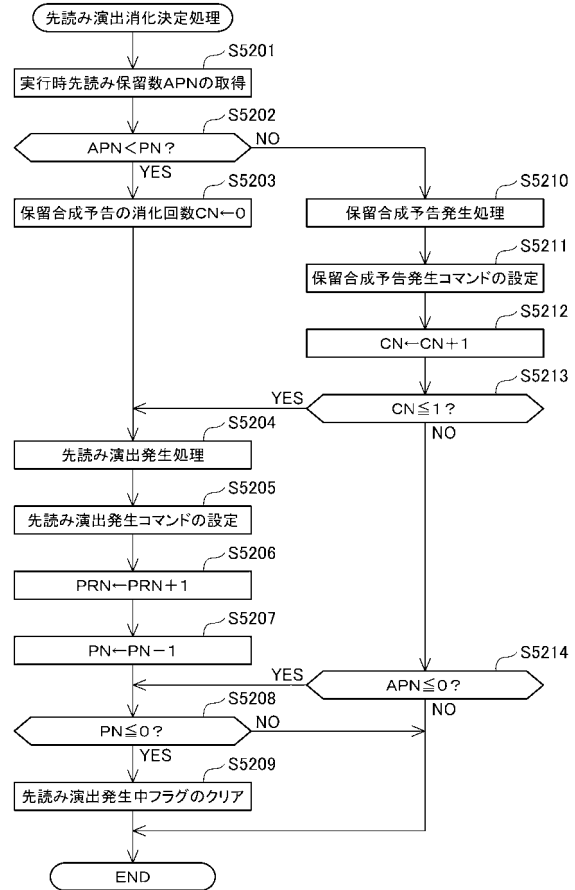
【図 110】



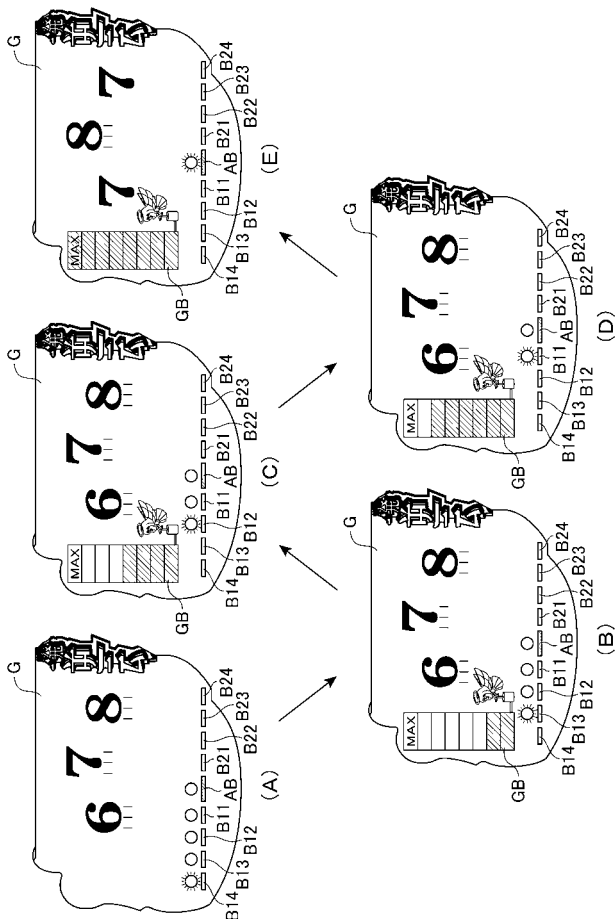
【図 1 1 1】



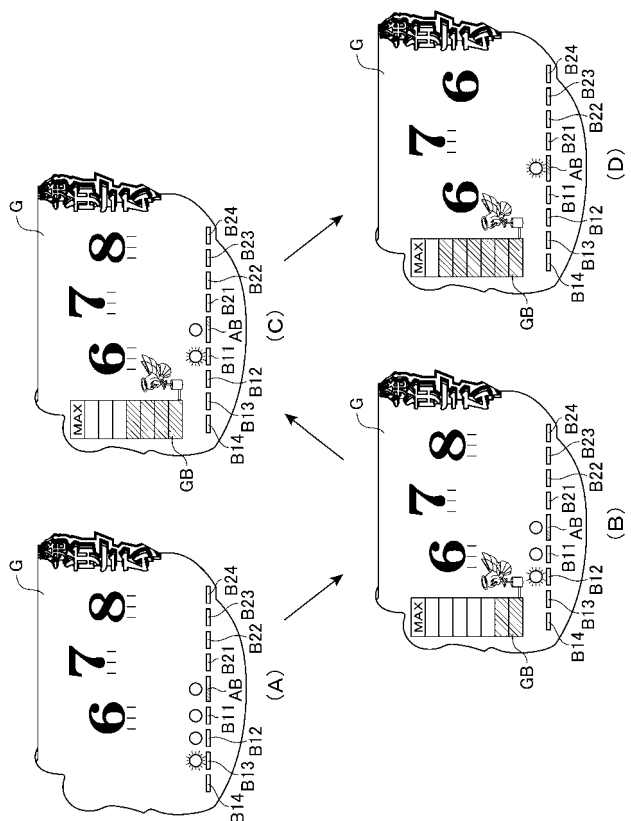
【図 1 1 2】



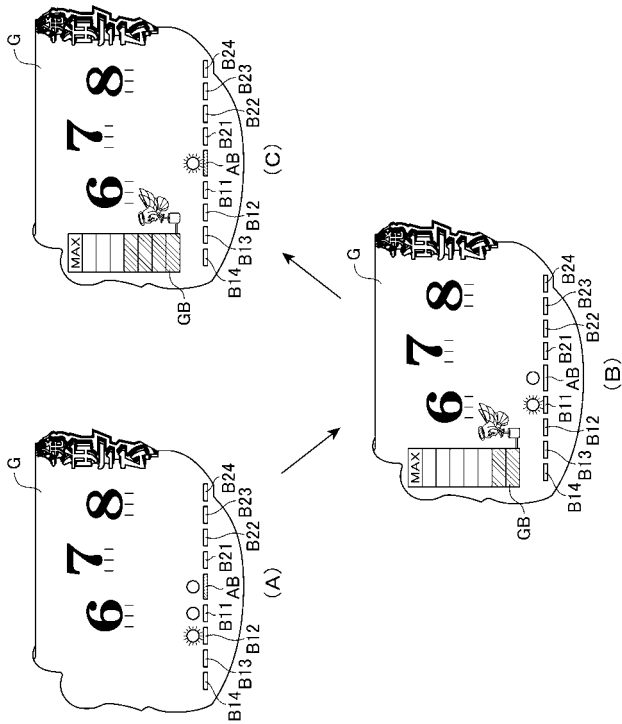
【図 1 1 3】



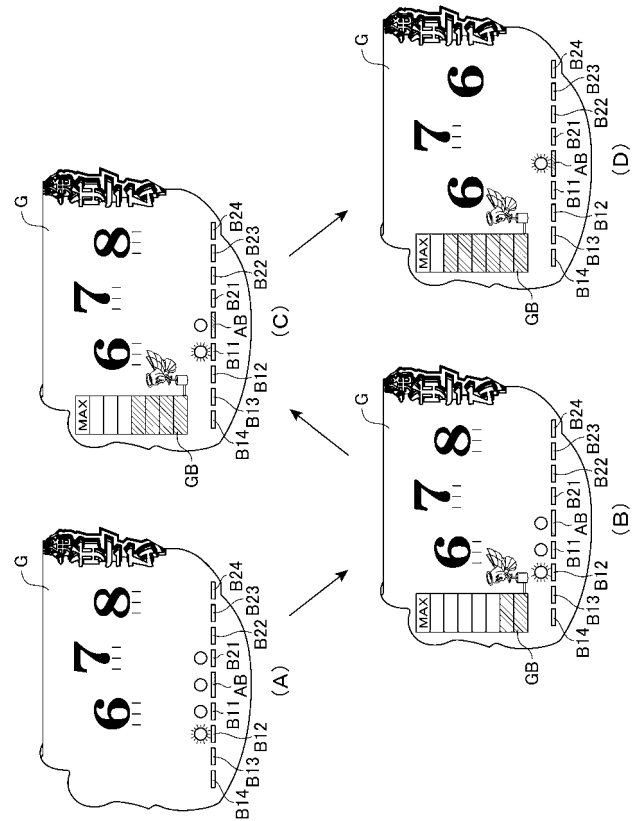
【図 1 1 4】



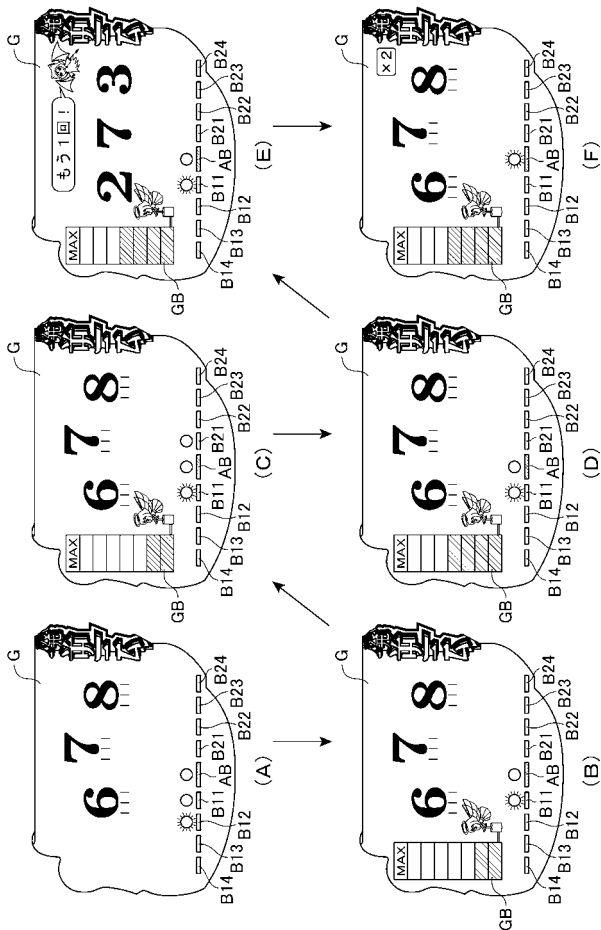
【図 115】



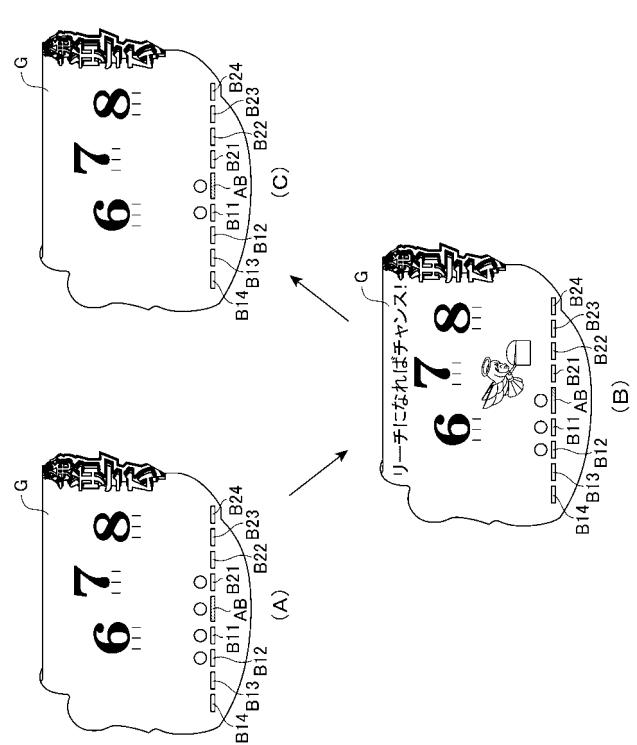
【図 116】



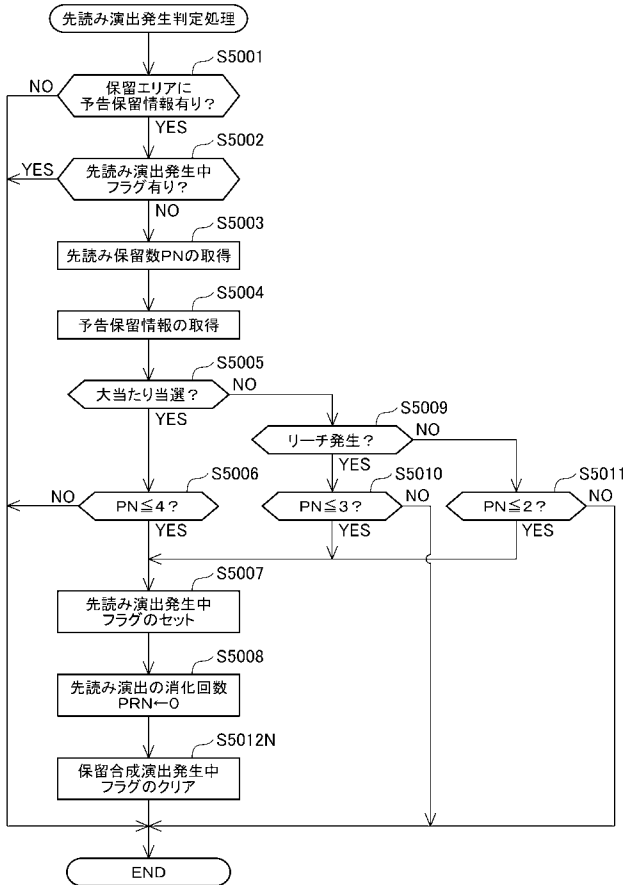
【図 117】



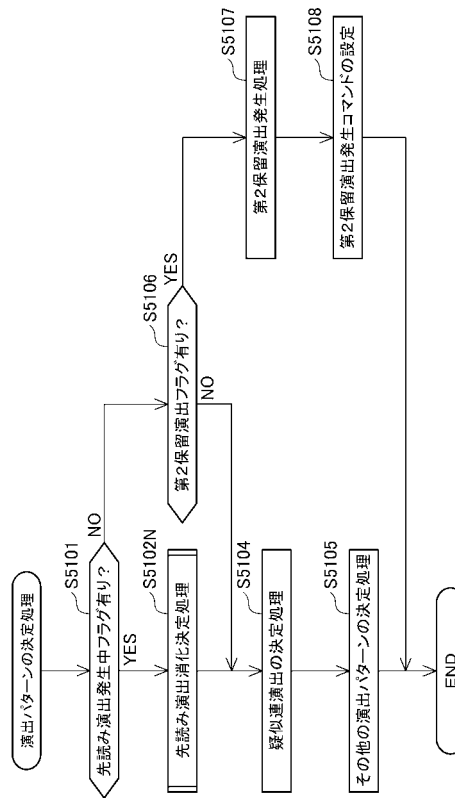
【図 118】



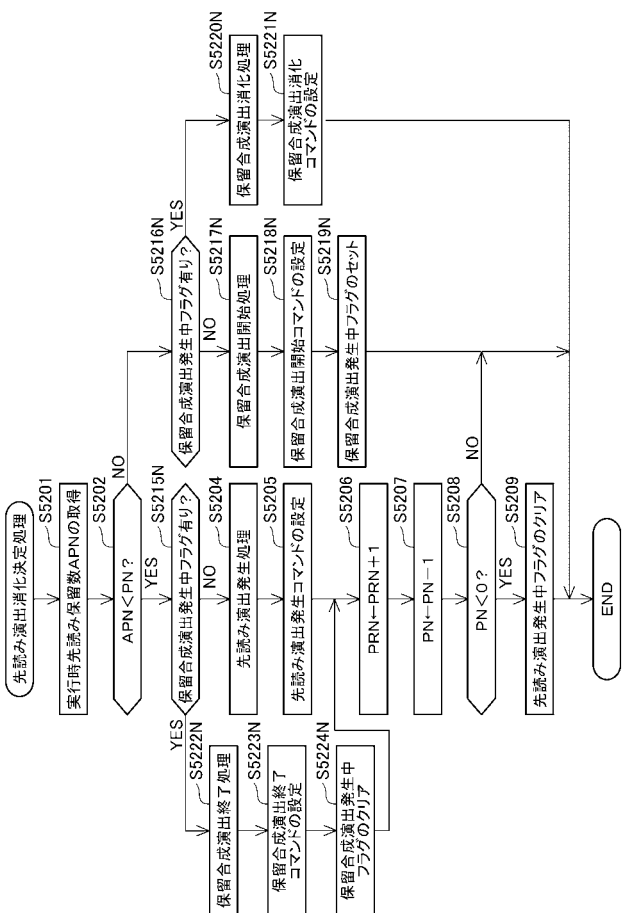
【図 1 1 9】



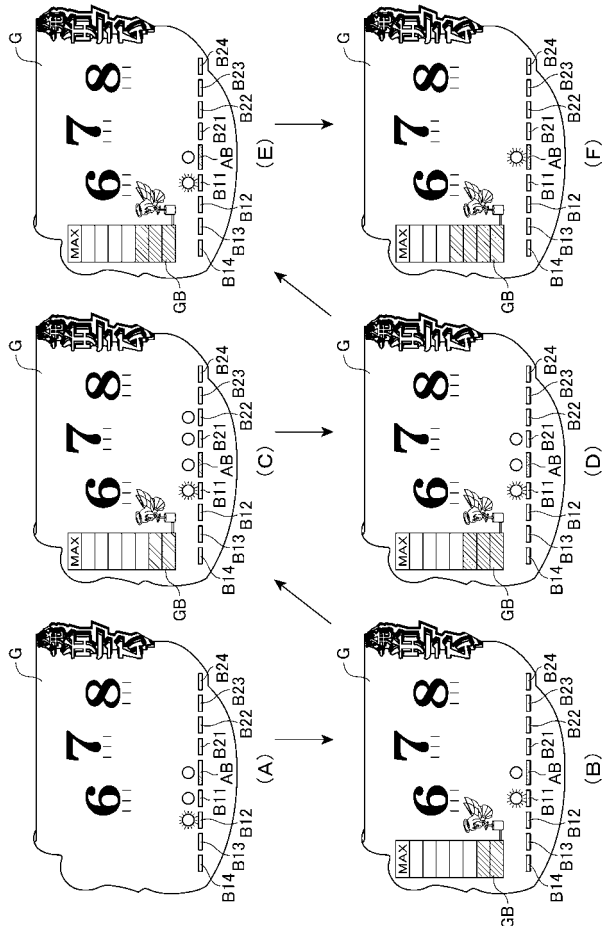
【図 1 2 0】



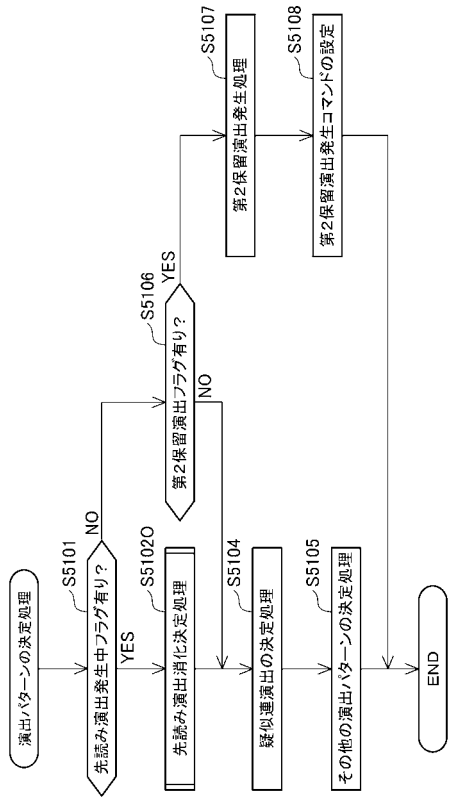
【図 1 2 1】



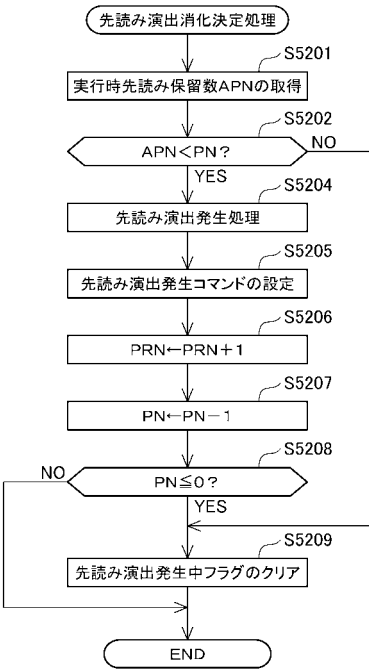
【図 1 2 2】



【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



【図 1 2 5】

