

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7647678号
(P7647678)

(45)発行日 令和7年3月18日(2025.3.18)

(24)登録日 令和7年3月10日(2025.3.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全1531頁)

(21)出願番号	特願2022-85062(P2022-85062)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和4年5月25日(2022.5.25)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2023-173070(P2023-173070 A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
(43)公開日	令和5年12月7日(2023.12.7)	(74)代理人	100121821
審査請求日	令和5年12月7日(2023.12.7)		弁理士 山田 強
		(72)発明者	倉田 豪
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社三洋物産内
		審査官	西田 光宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

予め定められた判定契機の成立に基づいて特定判定を実行する手段と、
前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果
に対応した報知結果とされるようにして、遊技回が行われるように制御する手段と、
所定の可変入球手段を遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と遊技球が入球不可又
は前記開状態より入球しにくい閉状態とに切り替える開閉制御が実行される特別遊技状態
に移行させることが可能な手段と、
所定の移行契機の成立に基づいて特定状態に移行させることが可能な移行手段と、
前記特定状態にて遊技回が実行される場合に、当該遊技回の前記遊技回用動作が前記特
定状態に対応する態様で実行されることを可能とする手段と、
前記特定状態である状況で前記特定状態の第1終了契機が成立した場合に、前記特定判
定の実行より後の所定の第1タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする
第1手段と、
前記特定状態である状況で前記特定状態の第2終了契機が成立した場合に、前記所定の
第1タイミングとは異なるものであって前記特別遊技状態の終了より前の所定の第2タイ
ミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする第2手段と、
を備え、
前記所定の第1タイミングでの前記特定状態の終了より後に移行する遊技状態と、前記所
定の第2タイミングでの前記特定状態の終了より後に移行する遊技状態とで遊技者にとっ

ての有利度合いが異なり得るように構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2004-81853号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、

予め定められた判定契機の成立に基づいて特定判定を実行する手段と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされるようにして、遊技回が行われるように制御する手段と、

所定の可変入球手段を遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と遊技球が入球不可又は前記開状態より入球しにくい閉状態とに切り替える開閉制御が実行される特別遊技状態に移行させることが可能な手段と、

30

所定の移行契機の成立に基づいて特定状態に移行させることが可能な移行手段と、

前記特定状態にて遊技回が実行される場合に、当該遊技回の前記遊技回用動作が前記特定状態に対応する態様で実行されることを可能とする手段と、

前記特定状態である状況で前記特定状態の第1終了契機が成立した場合に、前記特定判定の実行より後の所定の第1タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする第1手段と、

前記特定状態である状況で前記特定状態の第2終了契機が成立した場合に、前記所定の第1タイミングとは異なるものであって前記特別遊技状態の終了より前の所定の第2タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする第2手段と、

40

を備え、

前記所定の第1タイミングでの前記特定状態の終了より後に移行する遊技状態と、前記所定の第2タイミングでの前記特定状態の終了より後に移行する遊技状態とで遊技者にとっての有利度合いが異なり得るように構成されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

50

- 【図 2】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
- 【図 3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
- 【図 4】遊技盤の構成を示す正面図である。
- 【図 5】(a) は閉鎖状態である場合の第 2 作動口の概略図、(b) は開放状態である場合の第 2 作動口の概略図である。
- 【図 6】(a) は閉鎖状態である場合の可変入賞装置の断面図、(b) は開放状態である場合の可変入賞装置の断面図である。
- 【図 7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 8】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 9】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。 10
- 【図 10】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 11】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 12】当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 13】(a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 14】(a) は大当たり用の変動表示時間テーブルの一例を示す図、(b) は外れ用の変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 15】主制御装置の MPU における NMI 割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 18】情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 28】保留先読み処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 30】演出制御装置の MPU における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
- 【図 33】(a) 保留予告演出を説明するための説明図、(b) は遊技回中の保留変化ポイントを説明するための説明図である。
- 【図 34】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】演出モードを説明するための説明図である。
- 【図 36】最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。 40
- 【図 37】演出シナリオ抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 38】(a) は保留予告の第 1 実行用処理を示すフローチャート、(b) は表示態様記憶エリアの構成を示す図である。
- 【図 39】変化示唆演出を説明するための図である。
- 【図 40】(a) はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、(b) は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。
- 【図 41】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】保留予告の第 2 実行用処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 4 5】 保留予告の第 3 実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 保留予告の昇格用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 昇格判定用テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 8】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 4 9】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 5 0】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 5 1】 第 1 の実施の形態の変形例 1 に係る保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】 演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】 保留予告用の第 2 設定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 5 4】 特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 5 6】 第 1 の実施の形態の変形例 2 に係る演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】 復帰判定用テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 8】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 5 9】 第 1 の実施の形態の変形例 3 に係る変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 0】 保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】 最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 6 2】 最終表示態様抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 3】 開閉実行モード用処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】 予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】 復帰判定用テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 6】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 6 7】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 6 8】 (a) は第 1 の実施の形態の変形例 4 に係る情報取得処理を示すフローチャート、(b) は保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】 保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】 第 1 保留先読み処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 7 1】 開閉実行モード用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2】 第 2 保留先読み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3】 予告復帰用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 4】 上限表示態様テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 5】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 7 6】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 7 7】 第 1 の実施の形態の変形例 5 に係る電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7 8】 演出制御装置の MPU におけるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 9】 通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0】 保留予告の復帰用処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 8 1】 表示態様の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2】 特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 3】 保留予告の第 4 実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4】 保留予告の昇格用処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 8 6】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 8 7】 (a) は第 1 の実施の形態の変形例 6 に係るメイン処理を示すフローチャート、(b) は通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 8】 演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 9】 表示態様の設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 9 0】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 9 1】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 9 2】 第 1 の実施の形態の変形例 7 に係る演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】 モード切替用判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】 演出モードの切替制限の態様を示す図である。
- 【図 9 5】 第 1 の実施の形態の変形例 8 に係る演出モードの切替態様を示す図である。
- 【図 9 6】 演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】 保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】 保留予告用の第 2 設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】 保留用画像の表示例を示す図である。
- 【図 1 0 0】 第 2 の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 1】 (a) は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、(b) は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 0 2】 (a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(c) は第 2 時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 1 0 3】 (a) は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルの一例を示す図、(b) は高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルの一例を示す図、(c) は役物開閉遊技の一例を示す図である。
- 【図 1 0 4】 主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】 作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】 情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】 通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 8】 特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 9】 データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 0】 変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 1】 変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 2】 変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 3】 変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 4】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 5】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 6】 開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 7】 高確率モード更新・終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 8】 高頻度サポートモード更新・終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 9】 第 2 時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 0】 (a) は確定表示開始用処理を示すフローチャート、(b) は確定表示終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 1】 普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2】 普図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 3】 電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 4】 役物開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 5】 演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 2 6】 演出制御装置の M P U における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 7】 第 1 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 8】 図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 2 9】 第 2 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 0】 図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 3 1】 終了用演出設定処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 3 2】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3】(a) は残り回数表示の更新用処理を示すフローチャート、(b) は外れ回数表示の更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 4】第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 3 5】第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 3 6】第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 3 7】第 2 の実施の形態に係る変形例 1 の第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 3 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 3 9】第 2 の実施の形態の変形例 2 に係る第 2 時短遊技状態を説明するための図である。 10
- 【図 1 4 0】第 2 時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 1】第 2 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 4 2】第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 4 3】大当たり用の種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 4 4】(a) は特殊外れ用の種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 3 時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 1 4 5】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 7】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 1 4 8】第 3 時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 9】確定表示開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 1】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 2】変動開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 3】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 5 4】第 3 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 5 5】第 3 時短遊技状態への移行の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 5 6】最終遊技回における普図遊技回の流れについて説明するための説明図である。
- 【図 1 5 7】上記第 2 の実施の形態の変形例 4 に係る当否テーブルの一例を示す図である。 30
- 【図 1 5 8】(a)、(b) は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、(c) は第 3 時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 1 5 9】第 3 時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 0】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 1】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 2】演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 3】(a) は第 1 移行用演出設定処理を示すフローチャート、(b) は第 1 時短遊技状態用の遊技回用演出の一例を示す図である。
- 【図 1 6 4】(a) は第 3 移行用演出設定処理を示すフローチャート、(b) は第 3 時短遊技状態用の遊技回用演出の一例を示す図である。 40
- 【図 1 6 5】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 6】(a) は変動開始用処理を示すフローチャート、(b) は変動表示パターンと遊技回用演出との対応関係を説明するための説明図である。
- 【図 1 6 7】特定演出 A ～ 特定演出 E の一例を示す図である。
- 【図 1 6 8】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 6 9】第 2 の実施の形態の変形例 5 に係る当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 7 0】(a)、(b) は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、(c) は第 3 時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 1 7 1】第 3 時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 2】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。 50

- 【図 1 7 3】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 7 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 1 7 5】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 7 6】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 7 7】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 7 8】第 2 の実施の形態の変形例 6 に係る当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 7 9】(a)、(b) は大当たり用の種別テーブルの一例を示す図、(c) は第 2 時短遊技状態の一例を示す図、(d) は第 3 時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 1 8 0】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 1】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 2】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 3】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 8 4】高サポ更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 5】第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 6】第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 7】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 8】時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 9】確定表示開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 0】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 9 1】第 2 の実施の形態の変形例 7 に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 2】第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 3】第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 4】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 1 9 5】(a) は第 2 の実施の形態の変形例 8 に係る特殊外れ用の種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 3 時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 1 9 6】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 7】第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 B を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 8】第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 B を示すフローチャートである。
- 【図 1 9 9】時短遊技状態移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 0】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 0 1】第 2 の実施の形態の変形例 9 に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 2】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 0 3】第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 4】第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 5】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 0 6】遊技状態の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 0 7】第 2 の実施の形態の変形例 1 1 に係る外部信号について説明するための説明図である。
- 【図 2 0 8】第 2 の実施の形態の変形例 1 2 に係る外部信号について説明するための説明図である。
- 【図 2 0 9】外部信号について説明するための説明図である。
- 【図 2 1 0】(a) は接続端子を説明するための図、(b) は外部信号の特性を説明するための図である。
- 【図 2 1 1】第 3 の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 2 1 2】(a) は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、(b) は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 1 3】 (a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図 2 1 4】 (a) は特殊外れ結果の種別の一例を示す図、(b) は突然時短遊技状態の種別の一例を示す図である。

【図 2 1 5】 サポート抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 2 1 6】 主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7】 作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8】 情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9】 通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 0】 特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 2 1】 データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 3】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 4】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 5】 開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】 高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】 (a) は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、(b) は R A M の構成を示す図である。

【図 2 2 8】 留保用処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】 変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 3 0】 変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 1】 変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 2】 変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 3】 特殊リーチ外れ A 演出、特殊リーチ外れ B 演出を説明するための図である。

【図 2 3 4】 高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5】 突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6】 突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 7】 普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 8】 (a) は普図変動開始処理を示すフローチャート、(b) は変動表示時間の一例を示す図である。

30

【図 2 3 9】 (a) は電役サポート用処理を示すフローチャート、(b) は役物開閉遊技の態様例を示す図である。

【図 2 4 0】 役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 1】 演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 4 2】 演出制御装置の M P U における演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 3】 第 1 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 4】 図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 2 4 5】 特図変動表示用処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】 (a) は第 2 移行用演出設定処理を示すフローチャート、(b) は図柄表示装置の表示例を示す図である。

40

【図 2 4 7】 (a) は留保用演出設定処理を示すフローチャート、(b) は留保用画像の表示例を示す図である。

【図 2 4 8】 図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 2 4 9】 (a) は終了用演出設定処理を示すフローチャート、(b) は図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 2 5 0】 時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。

【図 2 5 1】 第 3 の実施の形態の変形例 1 に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 2】 留保更新用処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 5 3】 (a) は演出設定処理を示すフローチャート、(b) は留保用画像の更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】 時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。

【図 2 5 5】 図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 2 5 6】 (a) は第 3 の実施の形態の変形例 2 に係る突然時短遊技状態の一例を示す図、(b) は優先度情報記憶エリアを示す図である。

【図 2 5 7】 (a) は突然時短遊技状態における普図遊技回の一例を示す図、(b) は役物開閉遊技の一例を示す図である。

【図 2 5 8】 留保更新用処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 5 9】 時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。

【図 2 6 0】 (a) は第 3 の実施の形態の変形例 3 に係る突然時短遊技状態の一例を示す図、(b) は時短遊技状態用カウンタエリアを示す図である。

【図 2 6 1】 (a) は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、(b) は発生順情報記憶エリアを示す図である。

【図 2 6 2】 留保用処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3】 変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 4】 高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 5】 突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 6 6】 突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 7】 時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。

【図 2 6 8】 時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。

【図 2 6 9】 (a) は第 3 の実施の形態の変形例 4 に係る時短遊技状態用カウンタエリアを示す図、(b) は発生順情報記憶エリアを示す図である。

【図 2 7 0】 留保用処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 1】 高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】 突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3】 終了用演出設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 7 4】 図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 2 7 5】 (a) は第 3 の実施の形態の変形例 5 に係る時短遊技状態用カウンタエリアを示す図、(b) は各時短遊技状態の優先度の一例を示す図である。

【図 2 7 6】 (a) は突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、(b) は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。

【図 2 7 7】 (a) は留保用処理を示すフローチャート、(b) は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。

【図 2 7 8】 高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 9】 突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】 (a) は突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を示すフローチャート、(b) は時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。

40

【図 2 8 1】 時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。

【図 2 8 2】 時短遊技状態用カウンタエリアの状態を示す図である。

【図 2 8 3】 (a) は第 3 の実施の形態の変形例 6 に係る時短遊技状態の一例を示す図、(b) は各時短遊技状態の優先度の一例を示す図である。

【図 2 8 4】 (a) は時短遊技状態における普図遊技回の一例を示す図、(b) は役物開閉遊技の一例を示す図である。

【図 2 8 5】 突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 6】 変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 2 8 7】突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 8】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 8 9】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 9 0】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 9 1】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 9 2】時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 9 3】(a) は第 3 の実施の形態の変形例 7 に係る天井時短遊技状態の一例を示す図、(b) は時短遊技状態の種別の一例を示す図、(c) は各時短遊技状態の優先度の一例を示す図である。
- 【図 2 9 4】(a) は変動開始処理を示すフローチャート、(b) は特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 5】天井時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 6】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 2 9 7】天井時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 8】時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合や特殊外れ結果になった場合の流れを説明するための説明図である。
- 【図 2 9 9】(a) は第 3 の実施の形態の変形例 8 に係る低確率モード用の当否テーブルを一例を示す図、(b) は特殊外れ結果の一例を示す図である。
- 【図 3 0 0】特殊外れ結果の一例を示す図である。
- 【図 3 0 1】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 2】留保解除用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 3】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 4】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 0 5】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 3 0 6】演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0 7】留保表示部の一例を示す図である。
- 【図 3 0 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 3 0 9】第 4 の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 3 1 0】(a) は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、(b) は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 1 1】(a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(c) は突然時短遊技状態の一例を示す図である。
- 【図 3 1 2】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 1 3】(a) は普図当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は低入賞役物開閉遊技の一例を示す図である。
- 【図 3 1 4】高入賞役物開閉遊技の一例を示す図である。
- 【図 3 1 5】主制御装置の MPU におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 6】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 7】情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 8】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1 9】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 0】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 1】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 2】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 3 2 3】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 4】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 5】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 6】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 7】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2 8】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 2 9】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 3 3 0】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 3 1】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 3 2】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 3 3 3】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 4】突然時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 5】(a) は普図遊技回制御処理を示すフローチャート、(b) は確定表示時間の一例を示す図である。
- 【図 3 3 6】普図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 7】(a) は普図当たり用の停止結果の一例を示す図、(b) は変動表示時間の一例を示す図である。
- 【図 3 3 8】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3 9】(a) は開放回数設定処理を示すフローチャート、(b) は上限開放時間設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 4 0】役物開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 1】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 3 4 2】演出制御装置の M P U における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 3】第 1 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 3 4 5】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 6】(a) は第 2 移行用演出設定処理を示すフローチャート、(b) は図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 3 4 7】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 8】普図変動表示用処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 4 9】普図表示領域を説明するための図である。
- 【図 3 5 0】普図表示領域での変動表示を説明するための図である。
- 【図 3 5 1】停止結果設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 2】停止結果変更用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 3】特別発光演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 4】特別発光演出の一例を示す図である。
- 【図 3 5 5】開始タイミング設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5 6】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
- 【図 3 5 7】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
- 【図 3 5 8】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。 40
- 【図 3 5 9】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
- 【図 3 6 0】特別発光演出の開始タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 3 6 1】第 4 の実施の形態の変形例 1 に係る高入賞役物開閉遊技の一例を示す図である。
- 【図 3 6 2】役物開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 3】(a) は上限開放時間設定処理を示すフローチャート、(b) は閉鎖時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6 4】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
- 【図 3 6 5】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。
- 【図 3 6 6】第 4 の実施の形態の変形例 2 に係る高入賞役物開閉遊技の一例を示す図であ 50

る。

【図 3 6 7】役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 8】開放回数変更処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 9】普図側遊技の動作態様の切り替え例を説明するための説明図である。

【図 3 7 0】第 5 の実施の形態に係る特図用表示部の構成を示す図である。

【図 3 7 1】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図 3 7 2】(a) は低確率モード用の当否テーブルの一例を示す図、(b) は高確率モード用の当否テーブルの一例を示す図である。

【図 3 7 3】(a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図 3 7 4】(a) は特殊外れ結果の種別の一例を示す図、(b) は突然時短遊技状態の一例を示す図、(c) は天井時短遊技状態の一例を示す図である。

【図 3 7 5】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 3 7 6】主制御装置の MPU におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 7】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 8】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 9】通常処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 0】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 1】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 2】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 3】第 2 特図に対応した大当たり用の停止結果テーブルの一例を示す図である。

【図 3 8 4】(a) は第 1 特図に対応した大当たり用の停止結果テーブルの一例を示す図、(b) は特殊外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図である。

【図 3 8 5】(a) は第 2 特図に対応した通常外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図、(b) は第 1 特図に対応した通常外れ用の停止結果テーブルの一例を示す図である。

【図 3 8 6】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 7】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

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

【図 3 8 9】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 0】天井時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 1】優先用処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 2】突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 3】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 4】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図 3 9 5】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 3 9 6】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図 3 9 7】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。

【図 3 9 8】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 9】時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 0】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 1】(a) は普図変動開始処理を示すフローチャート、(b) は普図変動表示時間の一例を示す図である。

【図 4 0 2】役物開閉遊技の一例を示す図である。

【図 4 0 3】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 4】役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 5】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 0 6】演出制御装置の MPU における演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 7】第 1 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 4 0 9】 残り回数用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 0】 特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 1】 変動開始用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 2】 遊技回用演出の第 1 設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 3】 図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 1 4】 遊技回用演出の第 2 設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 5】 遊技回用演出の第 3 設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 6】 遊技回用演出の第 4 設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 7】 図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 1 8】 外れ回数表示の更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 9】 (a) は第 2 移行用演出設定処理を示すフローチャート、(b) は図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 2 0】 (a) は第 3 移行用演出設定処理を示すフローチャート、(b) は終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 1】 時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 2 2】 時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 2 3】 時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 2 4】 図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 2 5】 第 5 の実施の形態の変形例 1 に係る図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 2 6】 図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 2 7】 図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 2 8】 第 5 の実施の形態の変形例 2 に係る変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2 9】 特殊外れ用の停止結果設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 0】 停止結果テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 3 1】 変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 3 2】 時短遊技状態中の遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 4 3 3】 特図用表示部の別例を示す図である。
- 【図 4 3 4】 図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 3 5】 第 6 の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
- 【図 4 3 6】 主制御装置の正面図である。
- 【図 4 3 7】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 3 8】 図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 4 3 9】 図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 4 4 0】 図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 4 4 1】 当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 4 4 2】 主側 R O M に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
- 【図 4 4 3】 報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 4 4 4】 主側 R O M のプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 4 4 5】 主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 4 4 6】 主制御装置の M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 7】 設定値更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 8】 設定確認用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 9】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 0】 特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 1】 特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 2】 入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説

10

20

30

40

50

明図である。

【図 4 5 3】入球検知処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 4】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電氣的構成を説明するためのブロック図である。

【図 4 5 5】払出制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 6】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 7】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 8】ベース値算出処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 9】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。

10

【図 4 6 0】超過判定用処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 1】(a) は表示設定用処理を示すフローチャート、(b) は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。

【図 4 6 2】報知用表示処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 3】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。

【図 4 6 4】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 5】(a) は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、(b) は部分クリア用処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 6】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。

20

【図 4 6 7】(a) は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、(b) は差球数の変化の様子を示す図である。

【図 4 6 8】(a) 遊技停止状態の態様を説明するための説明図、(b) は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。

【図 4 6 9】第 6 の実施の形態の変形例 1 に係る差球数の変化の様子を示す図である。

【図 4 7 0】(a) 非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、(b) は最下点判定処理を説明するための説明図である。

【図 4 7 1】超過判定用処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 2】第 6 の実施の形態の変形例 2 に係る停電情報記憶処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 7 3】電断時クリア用処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 4】電断時クリア用実行処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 5】第 7 の実施の形態に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図 4 7 6】当否テーブルの一例を示す図である。

【図 4 7 7】(a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(c) は突然時短遊技状態の一例を示す図である。

【図 4 7 8】サポート抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 4 7 9】主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 8 0】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 1】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 2】通常処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 3】特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 4】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 5】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 6】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 7】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 8】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 9】高確率モード更新用処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 4 9 0】高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 1】(a) 突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャート、(b) は特殊外れ結果になったときの遊技状態と突然時短遊技状態への移行有無との関係を説明するための説明図である。
- 【図 4 9 2】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 3】対応する変動表示時間テーブルを説明するための説明図である。
- 【図 4 9 4】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 9 5】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 9 6】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 4 9 7】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 9 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 4 9 9】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 0 0】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 0 1】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 0 2】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 0 3】高確率モード終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 4】高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 5】突然時短遊技状態の移行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 6】普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 7】(a) は普図変動開始処理を示すフローチャート、(b) は変動表示時間の一例を示す図である。
- 【図 5 0 8】(a) は電役サポート用処理を示すフローチャート、(b) は役物開閉遊技の状態例を示す図である。
- 【図 5 0 9】役物開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 0】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 5 1 1】演出制御装置の MPU における演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 2】第 1 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 3】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 1 4】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 5】(a) は変動開始用処理を示すフローチャート、(b) は変動表示パターンと遊技回用演出との対応関係を説明するための説明図である。
- 【図 5 1 6】第 2 移行用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 7】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 1 8】終了用演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 9】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 2 0】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 2 1】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 2 2】第 7 の実施の形態の変形例 1 に係る第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 2 3】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 4】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 2 5】第 7 の実施の形態の変形例 2 に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 6】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 2 7】ガイド演出実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 5 2 9】変動表示時間テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 3 0】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 5 3 1】第 8 の実施の形態に係る遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 5 3 2】主制御装置の正面図である。
- 【図 5 3 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 5 3 4】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 5 3 5】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 5 3 6】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
- 【図 5 3 7】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 5 3 8】主側 R O M に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
- 【図 5 3 9】（ a ）は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、（ b ）は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 4 0】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 5 4 1】主側 R O M のプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 5 4 2】主側 R A M における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 5 4 3】主制御装置の M P U におけるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 4】設定値更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 5】設定確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 6】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 7】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 8】特図変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 9】特図変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 0】特電開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 1】特電終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 2】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 3】高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 4】高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 5】入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
- 【図 5 5 6】入球検知処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 7】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電氣的構成を説明するためのブロック図である。
- 【図 5 5 8】払出制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 9】ベース値及び差球数処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 0】ベース値及び差球数用実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 1】ベース値算出処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 2】非特定制御用のワークエリアにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
- 【図 5 6 3】超過判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 4】差球数の変化の様子を示す図である。
- 【図 5 6 5】（ a ）非特定制御用のワークエリアの設定態様を説明するための説明図、（ b ）は最下点判定処理を説明するための説明図である。
- 【図 5 6 6】（ a ）は表示設定用処理を示すフローチャート、（ b ）は表示種別カウンタの値と表示種別との対応関係を説明するための説明図である。
- 【図 5 6 7】報知用表示処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 8】報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
- 【図 5 6 9】遊技停止判定用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 0】（ a ）は超過時立上げ用処理を示すフローチャート、（ b ）は部分クリア用

10

20

30

40

50

処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 1】部分クリア用実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 2】(a) は差球数を利用した遊技制限における処理の流れを説明するための説明図、(b) は差球数の変化の様子を示す図である。

【図 5 7 3】(a) 遊技停止状態の態様を説明するための説明図、(b) は復電時における初期化処理の態様を説明するための説明図である。

【図 5 7 4】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 7 5】演出制御装置の M P U における演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 6】特図変動表示用処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 7】変動開始用処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 8】コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 9】第 1 停止予告用処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 0】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 8 1】第 1 停止予告用処理の更新内容及び更新タイミングを説明するための説明図である。

【図 5 8 2】第 2 停止予告用処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 3】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 8 4】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 8 5】各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件を説明するための説明図である。

【図 5 8 6】各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係を説明するための説明図である。

【図 5 8 7】上記第 8 の実施の形態の変形例 1 に係る図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 8 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 8 9】上記第 8 の実施の形態の変形例 2 に係るコマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 0】開閉実行モード用演出の設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 1】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 9 2】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 9 3】開閉実行モード用演出と第 2 停止予告用報知との関係を説明するための説明図である。

【図 5 9 4】上記第 8 の実施の形態の変形例 3 に係る第 1 停止予告用処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 5】各遊技状態と第 1 停止予告用報知の有無との関係を説明するための説明図である。

【図 5 9 6】図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 5 9 7】停止予告用報知の別例を示す図である。

【図 5 9 8】停止予告用報知の別例を示す図である。

【図 5 9 9】停止予告用報知の別例を示す図である。

【図 6 0 0】停止予告用報知の別例を示す図である。

【図 6 0 1】第 9 の実施の形態に係る遊技盤の正面図である。

【図 6 0 2】(a) は役物装置の斜視図、(b) は役物装置に設けられた通路の平面図である。

【図 6 0 3】役物装置の分解斜視図である。

【図 6 0 4】回転体ユニットの平面図である。

【図 6 0 5】回転体ユニットの分割斜視図である。

【図 6 0 6】(a) は上昇装置の分解斜視図、(b) は上昇装置の横断面図である。

【図 6 0 7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6 0 8】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 6 0 9】 (a) は第 1 当否テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 当否テーブルの一例を示す図、(c) は大当たり種別テーブルの一例を示す図、(d) はサポート抽選テーブルの一例を示す図である。

【図 6 1 0】 主制御装置の M P U におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 1】 (a) は第 1 始動口用の入賞処理を示すフローチャート、(b) は第 2 始動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 2】 役物入球用処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 3】 通常処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 4】 普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 5】 普図変動開始処理を示すフローチャートである。

10

【図 6 1 6】 回転開始用処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 7】 役物開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 8】 役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図 6 1 9】 特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 0】 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 1】 排出判定用処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 2】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 3】 遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 6 2 4】 遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 6 2 5】 遊技の流れを説明するための説明図である。

20

【図 6 2 6】 図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 6 2 7】 図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 6 2 8】 第 9 の実施の形態の変形例 1 に係る普図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 2 9】 普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 0】 (a) は役物開閉処理を示すフローチャート、(b) は第 1 開放時間及び第 2 開放時間の一例を示す図である。

【図 6 3 1】 (a) 開放時報知の一例を示す図、(b)、(c) は図柄表示装置の表示例を示す図である。

【図 6 3 2】 開放時報知としての発光演出の一例を示す図である。

30

【図 6 3 3】 開放時報知の流れを説明するための説明図である。

【図 6 3 4】 (a) は第 9 の実施の形態の変形例 2 に係る遊技盤の正面図、(b) はその部分拡大図である。

【図 6 3 5】 (a) は通路ユニットの縦断面図、(b) は通路ユニットの正面図である。

【図 6 3 6】 通路ユニットにおける遊技球の流れを説明するための説明図である。

【図 6 3 7】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6 3 8】 当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図 6 3 9】 (a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

40

【図 6 4 0】 タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 1】 作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 2】 通常処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 3】 遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 4】 データ設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 5】 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 6】 遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 7】 第 1 0 の実施の形態にかかる遊技盤の正面図である。

【図 6 4 8】 (a) は閉鎖状態である場合の第 2 作動口の概略図、(b) は開放状態である場合の第 2 作動口の概略図である。

50

【図 6 4 9】 (a) は閉鎖状態である場合の第 1 可変入賞装置の断面図、(b) は開放状態である場合の第 1 可変入賞装置の断面図である。

【図 6 5 0】 (a) は第 2 可変入賞装置の側面側から見た縦断面図、(b) は第 2 可変入賞装置の背面側から見た縦断面図である。

【図 6 5 1】 パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6 5 2】 図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図 6 5 3】 図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図 6 5 4】 図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。

【図 6 5 5】 当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

10

【図 6 5 6】 当否テーブルの一例を示す図である。

【図 6 5 7】 (a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図 6 5 8】 (a) は第 1 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、(c) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図 6 5 9】 (a) は低振分態様を示す概略図、(b) は高振分態様を示す概略図である。

【図 6 6 0】 主制御装置の MPU におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 1】 作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 2】 情報取得処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 6 3】 通常処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 4】 特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 5】 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 6】 小当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 7】 小当たり用開閉処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 8】 小当たり遊技の終了用処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 9】 V 振分設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 0】 V 入賞用処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 1】 大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 2】 大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。

30

【図 6 7 3】 高サポ更新用処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 4】 変動回数対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 5】 小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 6】 小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 7】 当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 8】 パンク時対応の高サポ終了用処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 9】 変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 0】 変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【図 6 8 1】 変動パターンテーブルの一例を示す図である。

【図 6 8 2】 図柄表示装置の表示例を示す図である。

40

【図 6 8 3】 遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【図 6 8 4】 遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 6 8 5】 遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 6 8 6】 遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 6 8 7】 遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 6 8 8】 第 10 の実施の形態の変形例 1 に係る第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図 6 8 9】 (a) は第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。

【図 6 9 0】 小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 6 9 1】小当たり種別対応の第 2 高サボ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9 2】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9 3】パンク時対応の高サボ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9 4】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 6 9 5】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 6 9 6】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 6 9 7】第 1 0 の実施の形態の変形例 2 に係る当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
- 【図 6 9 8】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 6 9 9】(a) は第 1 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は第 2 特図用の大当たり種別テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 7 0 0】(a) は第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 0 1】情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0 2】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0 3】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 7 0 4】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 7 0 5】保留先読み処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0 6】演出制御装置及びその周辺機器の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7 0 7】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 7 0 8】保留用記憶エリアの構成を示す図である。
- 【図 7 0 9】保留予告演出を説明するための説明図である。
- 【図 7 1 0】(a) はシフト時コマンド対応処理を示すフローチャート、(b) は保留用画像のシフト処理を説明するための図である。
- 【図 7 1 1】保留予告用の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 2】保留予告用の可否判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 3】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 7 1 4】保留予告演出の流れを説明するための説明図である。
- 【図 7 1 5】(a) は第 1 0 の実施の形態の変形例 3 に係る第 2 特図用の小当たり種別テーブルの一例を示す図、(b) は V 大当たり種別テーブルの一例を示す図である。 30
- 【図 7 1 6】V 入賞用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 7】小当たり種別対応の第 1 高サボ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 8】小当たり種別対応の第 2 高サボ終了用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 9】リミッタ再セット用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 0】大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 1】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 7 2 2】図柄表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 7 2 3】第 1 0 の実施の形態の変形例 4 に係る特図遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 4】変動開始処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 7 2 5】V 入賞用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 6】当たり回数クリア用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 2 7】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 7 2 8】遊技の流れを説明するための説明図である。
- 【図 7 2 9】連続予告演出を説明するための説明図である。
- 【図 7 3 0】普電役物の変形例を示す図である。
- 【図 7 3 1】普電役物の変形例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 0 9】
- < 第 1 の実施の形態 >

10

20

30

40

50

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第1の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10を正面側から見た斜視図、図2及び図3はパチンコ機10の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図2では便宜上パチンコ機10の遊技領域PE内の構成を省略している。

【0010】

図1に示すように、パチンコ機10は、当該パチンコ機10の外壳を形成する外枠11と、この外枠11に取り付けられた遊技機本体12とを有している。

【0011】

外枠11は板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。外枠11を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機10が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機10において外枠11は必須の構成ではなく、遊技場の島設備に外枠11が備え付けられた構成としてもよい。

【0012】

遊技機本体12は、外枠11によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠11における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具17が固定されており、さらに外枠11における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具18が設けられている。これら上側支持用金具17及び下側支持用金具18により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠11に対して遊技機本体12がパチンコ機10の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機10の前方へ回動可能とされている（図2及び図3参照）。

【0013】

図2に示すように、遊技機本体12は、ベース体としての内枠13と、その内枠13の前方に配置される前扉枠14と、内枠13の後方に配置される裏パックユニット15とを備えている。なお、遊技機本体12のうち内枠13が外枠11に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠13が前方へ回動可能とされている。

【0014】

内枠13には、前扉枠14が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠13には、裏パックユニット15が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている（図3参照）。

【0015】

次に、前扉枠14について説明する。図2に示すように、前扉枠14は、外形が外枠11とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体20を主体に構成されており、内枠13における前面のほぼ全域を覆っている。枠体20の中央部分には後述する遊技領域PEのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部21が形成されており、その窓部21はガラスユニット22によって同前扉枠14の背面側から塞がれている。

【0016】

ガラスユニット22は、透明性を有する複数のガラスパネル23と、それらガラスパネル23を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル23の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル23は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル23の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル23同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル23によって遊技領域PEをパチンコ機10の正面側から2重に覆った状態となっている。

【0017】

なお、必ずしも両ガラスパネル23をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル23を枠体20に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、1枚としてもよいし、3枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上の観点から、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて

10

20

30

40

50

透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【0018】

図1に示すように、ガラスユニット22（詳しくは窓部21）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部21の周縁に沿ってLED等の発光手段を内蔵したランプ部（環状電飾部）26が設けられている。ランプ部26では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、ランプ部26の中央であってパチンコ機10の最上部には所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ部27が設けられ、さらにその左右側方には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部28が設けられている。また、左右の賞球ランプ部28に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部29が設けられている。

10

【0019】

前扉枠14（枠体20）における窓部21の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部31と下側膨出部32とが上下に並設されている。上側膨出部31の内側には上方に開口した上皿33が設けられており、下側膨出部32の内側には同じく上方に開口した下皿34が設けられている。上皿33は、後述する払出装装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構側へ導くための機能を有する。また、下皿34は、上皿33内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【0020】

また、上側膨出部31の上面部には、遊技者により手動操作される演出用操作部36（詳しくは押し操作ボタン）が設けられている。例えば、後述する図柄表示装置75の表示画面Gに表示された示唆等に従って演出用操作部36が手動操作されることにより、表示画面G等における演出内容が同操作に対応した所定の演出内容となる。

20

【0021】

下側膨出部32の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル41が設けられている。遊技球発射ハンドル41が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。

【0022】

前扉枠14の背面には、図2に示すように、通路形成ユニット45が取り付けられている。通路形成ユニット45は、合成樹脂により成形されており、上皿33に通じる前扉側上皿通路と下皿34に通じる前扉側下皿通路とを有している。通路形成ユニット45において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿33に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿34に導かれる。

30

【0023】

前扉枠14の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠13に対する組付機構を構成する。また、前扉枠14の背面における回動先端側には、図2に示すように、後方に延びる鉤金具49が上下方向に複数並設されている。これら鉤金具49は内枠13に対する施錠機構を構成する。

【0024】

次に、図2及び図3に基づき内枠13について詳細に説明する。内枠13は、外形が外枠11と同様に略矩形状をなす樹脂ベース50を主体に構成されている。樹脂ベース50の高さ寸法は、外枠11の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、樹脂ベース50は外枠11の上側枠部に寄せて配置され、外枠11の下側枠部と樹脂ベース50との間には若干の隙間が形成されている。外枠11にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、樹脂ベース50（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠13が外枠11に対して閉じられた状態では樹脂ベース50が幕板の上に載ることとなる。

40

【0025】

樹脂ベース50の前面における回動基端側には、その上端部及び下端部に支持金具51

50

、52が取り付けられている。支持金具51、52には軸孔が形成されており、それら軸孔に前扉枠14の突起軸が挿入されることにより、内枠13に対して前扉枠14が回動可能に支持されている。

【0026】

樹脂ベース50の前面における回動先端側には、前扉枠14の背面に設けられた鉤金具49を挿入するための挿入孔がそれぞれ設けられている。本パチンコ機10では、図3に示すように、内枠13や前扉枠14を施錠状態とするための施錠装置55が内枠13の背面側に隠れて配置される構成となっている。したがって、鉤金具49が挿入孔を介して施錠装置55（詳しくは前扉用鉤受け部材）に係止されることによって、前扉枠14が内枠13に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置55は、内枠13の後方へ延びる複数の内枠用鉤部材57を有している。これら内枠用鉤部材57が外枠11の鉤受け部材19に引っ掛かることにより遊技機本体12が外枠11に対して閉じた状態で施錠される。

10

【0027】

樹脂ベース50の右下隅部には、施錠装置55の解錠操作を行うためのシリンダ錠58が設置されている。シリンダ錠58は施錠装置55に一体化されており、シリンダ錠58の鍵穴に差し込んだキーを右に回すと内枠13に対する前扉枠14の施錠が解除され、シリンダ錠58の鍵穴に差し込んだキーを左に回すと外枠11に対する内枠13の施錠が解除されるように施錠装置55が構成されている。

【0028】

樹脂ベース50の中央部には略楕円形状の窓孔54が形成され、樹脂ベース50に装着された遊技盤60によって窓孔54が後方から塞がれている。遊技盤60は、木製の合板と同合板における前側の板面を覆うシート材とを有してなり、その前面が上記窓孔54を通じて樹脂ベース50の正面側に露出している。この露出している部位、すなわち遊技盤60の前面には、遊技球が流下する遊技領域PEが形成されている。なお、遊技盤60は木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

20

【0029】

以下、図4に基づき遊技盤60（特に遊技領域PEに配された各種構成）について説明する。図4は遊技盤60の正面図である。

【0030】

遊技盤60には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64、可変入賞装置65、可変表示ユニット67等がそれぞれ設けられている。

30

【0031】

一般入賞口61、可変入賞装置65、第1作動口62及び第2作動口63への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口61への入球が発生した場合には10個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置65への入球が発生した場合には15個の遊技球の払出が実行される。また、第1作動口62への入球が発生した場合には3個の遊技球の払出が実行され、第2作動口63への入球が発生した場合には1個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート64への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

40

【0032】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第1作動口62に係る賞球個数と第2作動口63に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第2作動口63に係る賞球個数の方が第1作動口62に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、可変入賞装置65に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、スルーゲート64への入球が発生した場合に所定数の遊技球が払い出される構成としてもよい。

【0033】

遊技盤60の最下部にはアウト口68が設けられており、各種入球部に入らなかった遊

50

技球はアウト口 6 8 を通って遊技領域 P E から排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域 P E から排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域 P E から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 6 8 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 6 1、作動口 6 2、6 3、可変入賞装置 6 5 又はスルーゲート 6 4 への入球を、入賞とも表現する。

【0034】

また、遊技盤 6 0 には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の釘 6 9 が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘 6 9 や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口 6 1 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

10

【0035】

遊技盤 6 0 の中央部には、上記可変表示ユニット 6 7 が配置されている。可変表示ユニット 6 7 は、遊技盤 6 0 の裏面側に設置されており（図 3）、遊技盤 6 0 の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面 G を視認することが可能となっている。遊技盤 6 0 の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム 7 6 が取り付けられている。

【0036】

センターフレーム 7 6 は遊技盤 6 0 の前面から前方に突出しており、センターフレーム 7 6 の前面とガラスユニット 2 2 との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域 P E を流下する遊技球がセンターフレーム 7 6 の内側領域に流入して表示画面 G に接触することが回避されている。また、センターフレーム 7 6 により、遊技球が遊技領域 P E を流下する際の流下経路が左右に分散され、センターフレーム 7 6 の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

20

【0037】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技盤 6 0 の左側上部から遊技領域 P E に進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを流下しやすくなる。

【0038】

詳しくは、遊技者が第 1 発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第 1 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを流下し、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル 4 1 の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを流下する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール 1 0 0 を通過して遊技領域 P E に進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム 7 6 の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

30

【0039】

センターフレーム 7 6（可変表示ユニット 6 7）の下方には、上向きに開放された第 1 作動口 6 2 が配置されている。第 1 作動口 6 2 は、遊技盤 6 0 の左右中央部に位置するが、右ルートを流下する遊技球は第 1 作動口 6 2 に入賞しないように釘 6 9 等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを流下する遊技球のみが第 1 作動口 6 2 に入賞可能となっている。よって、遊技者が第 1 作動口 6 2 への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。第 1 作動口 6 2 には第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a（図 7）が設けられており、当該入賞センサ 6 2 a により第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が検知される。

40

【0040】

センターフレーム 7 6（可変表示ユニット 6 7）の右方には、第 2 作動口 6 3 が配置されている。第 2 作動口 6 3 の構成について図 5 を参照しながら説明する。

【0041】

50

第2作動口63には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物63a（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第2作動口63としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

【0042】

そして、上記各可動片が回動することで、図5（a）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図5（b）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第2作動口63の上部には、前方に突出するようにして突出部63dが設けられており、図5（a）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部63dとの隙間が遊技球の直径未満となり、第2作動口63への遊技球の流入が阻止される。一方、図5（b）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部63dとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第2作動口63への遊技球の流入が許容される。第2作動口63には第2作動口用入賞センサ63cが設けられており、当該入賞センサ63cにより第2作動口63に入賞した遊技球が検知される。

10

【0043】

また、普電役物63aには、各可動片を駆動する駆動部63bが設けられている。各可動片は、駆動部63bにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第1作動口62には普電役物（開閉構造）が設けられていない。

20

【0044】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第2作動口63への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第2作動口63への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第2作動口63への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物63aの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動したりすることで、第2作動口63を開閉するものであってもよい。

【0045】

図4に示すように、右ルートにおいて第2作動口63の上方（上流側）にはスルーゲート64が配置されている。スルーゲート64は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート64に入賞した遊技球は、スルーゲート64を通過して再び遊技領域PEを流下する。よって、スルーゲート64に入賞した遊技球は、第2作動口63にも入賞することが可能となっている。スルーゲート64にはスルー用入賞センサ64a（図7）が設けられており、当該入賞センサ64aによりスルーゲート64に入賞した遊技球が検知される。

30

【0046】

スルーゲート64は、第2作動口63に設けられた上記普電役物63aを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート64への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

40

【0047】

右ルートにおいて第2作動口63の下方（下流側）には可変入賞装置65が配置されている。可変入賞装置65の構成について図6を参照しながら説明する。

【0048】

可変入賞装置65は、前方に開口する大入賞口65aと、当該大入賞口65aを開閉する開閉扉65bとを備えている。大入賞口65aは、正面視で横長の長方形をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。大入賞口65aは、遊技盤60の背面側に設けられた案内通路65eと連通しており、大入賞口65aに入賞した遊

50

技球は全て案内通路 6 5 e に導かれるように構成されている。案内通路 6 5 e には大入賞口用入賞センサ 6 5 c が設けられており、当該入賞センサ 6 5 c により大入賞口 6 5 a に入賞した遊技球が検知される。

【 0 0 4 9 】

また、可変入賞装置 6 5 には、開閉扉 6 5 b を駆動する駆動部 6 5 d が設けられている。開閉扉 6 5 b は、駆動部 6 5 d により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、大入賞口 6 5 a に遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図 6（a））と、大入賞口 6 5 a に遊技球が入賞可能な開放状態（図 6（b））とに切り替えられる。具体的には、通常は開閉扉 6 5 b が閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（大当たり遊技）への移行に当選した場合に開放状態に切り替えられる。

10

【 0 0 5 0 】

開閉実行モードとは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置 6 5 の開放態様としては、大当たりである場合は、所定時間（例えば 3 0 s e c）の経過又は所定個数（例えば 1 0 個）の入賞を 1 ラウンドとして、複数ラウンド（例えば 1 0 ラウンド）を上限として可変入賞装置 6 5 が繰り返し開放される態様がある。

【 0 0 5 1 】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に大入賞口 6 5 a への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、大入賞口 6 5 a への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口 6 5 a への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

20

【 0 0 5 2 】

ここで、第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4、可変入賞装置 6 5 に対しては、右ルートを下流する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第 2 作動口 6 3、スルーゲート 6 4、可変入賞装置 6 5 への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。

【 0 0 5 3 】

図 4 に示すように、可変入賞装置 6 5 の下方には、主表示ユニット 8 1 が設けられている。主表示ユニット 8 1 は、遊技領域 P E の下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤 6 0 の前面から前方に突出している。主表示ユニット 8 1 の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部 4 3 及び普図用表示部 4 4 が設けられている。これら各表示部 4 3、4 4 は、前扉枠 1 4 のガラスユニット 2 2 を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット 8 1 の前面とガラスユニット 2 2 との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット 8 1 の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部 4 3、4 4 の視認性が担保されている。

30

【 0 0 5 4 】

特図用表示部 4 3 には、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第 1 特図表示部 A S と、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第 2 特図表示部 B S とが設けられている。

40

【 0 0 5 5 】

第 1 特図表示部 A S では、第 1 作動口 6 2 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、第 1 特図表示部 A S にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

【 0 0 5 6 】

第 2 特図表示部 B S では、第 2 作動口 6 3 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに

50

対応した当選結果であった場合には、第2特図表示部BSにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードに移行する。

【0057】

以下においては、第1作動口62への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第2作動口63への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第1特別図柄又は第1特図といい、後者を第2特別図柄又は第2特図ということがある。

【0058】

ここで、いずれかの作動口62、63への入賞に基づいて、対応する特図表示部AS、BSにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部AS、BSにおける遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口62、63への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の1回とする。

【0059】

また、主表示ユニット81には特図保留数表示部AMが設けられている。遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞した回数は最大4回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部AMには、第1特図（第1作動口62）の保留数と第2特図（第2作動口63）の保留数とを各別に表示可能となっている。

【0060】

普図用表示部44は、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部44では、スルーゲート64への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート64への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物63aを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部44にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート64への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

【0061】

ここで、スルーゲート64への入賞に基づいて、普図用表示部44にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部44における遊技回の1回に相当する。以下においては、普図用表示部44における遊技回と特図表示部AS、BSにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

【0062】

また、普図用表示部44には普図保留数表示部FMが設けられている。遊技球がスルーゲート64に入賞した回数は最大4回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部FMには普図（スルーゲート64）の保留数を表示可能となっている。

【0063】

特図用表示部43及び普図用表示部44は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

【0064】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット81には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【0065】

次に、可変表示ユニット67について説明する。可変表示ユニット67には、絵柄の一

10

20

30

40

50

種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置 7 5 が設けられている。

【0066】

図柄表示装置 7 5 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 7 5 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった他の表示装置であってもよい。

【0067】

図柄表示装置 7 5 には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置 7 5 における変動表示は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部 4 3 において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置 7 5 においても変動表示が行われる。そして、可変入賞装置 6 5 が開放状態とされる大当たり遊技状態（開閉実行モード）に移行する場合には、図柄表示装置 7 5 では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

【0068】

また、図柄表示装置 7 5 には、第 1 特図表示部 A S 及び第 2 特図表示部 B S に対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口 6 3 , 6 4 の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置 7 5 に限らず、例えば、図柄表示装置 7 5 とは別に遊技盤 6 0 上に設けられた表示部（主表示ユニット 8 1 の各保留数表示部 A M , F M とは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

【0069】

再び図 2 を参照して内枠 1 3 の構成について説明する。樹脂ベース 5 0 において遊技盤 6 0 の搭載領域の下方には、上記遊技球発射ハンドル 4 1 の操作に基づいて遊技領域 P E へ向けて遊技球を発射する遊技球発射機構 1 1 0 が設けられている。遊技球発射機構 1 1 0 は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド 1 1 1 と、ソレノイド 1 1 1 によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール 1 1 2 と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置 1 1 3 と、それら各種構成 1 1 1 ~ 1 1 3 が装着されているベースプレート 1 1 4 とを主要な構成として備えている。ベースプレート 1 1 4 は樹脂ベース 5 0 に固定されており、これにより、遊技球発射機構 1 1 0 が樹脂ベース 5 0 と一体化されている。

【0070】

発射レール 1 1 2 は、遊技盤 6 0 側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート 1 1 4 に固定されている。発射レール 1 1 2 の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置 1 1 3 から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが設けられている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド 1 1 1 が配置されている。

【0071】

ソレノイド 1 1 1 は、後述する電源及び発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源及び発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド 1 1 1 の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤 6 0 側、詳しくは遊技盤 6 0 に装着された誘導レール 1 0 0 に向けて打ち出される。

【0072】

図 4 に示すように、誘導レール 1 0 0 は、遊技領域 P E を同遊技領域 P E の外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール 1 0 0 は、遊技球の直径よりも若干大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール 1 0 1 及び外レール 1 0 2 からなり、それら両レール 1 0 1 , 1 0 2 によって一条の誘導通路 1 0 3 が区画形成されてい

る。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分→出口部分）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。

【００７３】

なお、遊技盤６０において出口部分の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【００７４】

図２に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００、１１２は、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤６０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより、両レール１００、１１２を遊技盤６０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分と発射レール１１２との間に所定間隔の隙間を形成している。

【００７５】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路４６が配設されている。ファール球通路４６は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路４６内に入ることとなる。ファール球通路４６は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路４６に入った遊技球は下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制されつつ、ファール球となった遊技球が遊技者に返却される。

【００７６】

樹脂ベース５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には樹脂ベース５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、樹脂ベース５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路と本体側下皿通路とを有している。それら本体側上皿通路及び本体側下皿通路の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路の下方には前扉側下皿通路が配置されている。

【００７７】

樹脂ベース５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４はその下端に設けられた支軸により前後方向に回動可能に支持されており、さらに本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開鎖する前方位置に付勢する付勢部材が設けられている。したがって、前扉枠１４を内枠１３に対して開いた状態では開閉部材１２４が図示の如く起き上がり、本体側上皿通路及び本体側下皿通路を開鎖する。これにより、本体側上皿通路又は本体側下皿通路に遊技球が貯留されている状態で前扉枠１４を開放した場合、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路と前扉側下皿通路とが連通している。

【００７８】

次に、図３に基づき内枠１３（樹脂ベース５０及び遊技盤６０）の背面構成について説明する。

10

20

30

40

50

【0079】

樹脂ベース50の背面における回動基端側には、軸受け金具132が上下に並設されている。軸受け金具132には、上下に離間させて軸受け部が形成されており、これら軸受け部により内枠13に対して裏パックユニット15が回動可能に取り付けられている。

【0080】

樹脂ベース50の背面には、係止金具が複数設けられており、これら係止金具により樹脂ベース50に対して遊技盤60が取り付けられている。ここで、遊技盤60の背面の構成を説明する。

【0081】

遊技盤60の中央に配置される可変表示ユニット67には、当該可変表示ユニット67を背後から覆うようにして表示制御装置が取り付けられている（図示は省略）。そして、表示制御装置の後方には当該表示制御装置に重なるようにして演出制御装置ユニット142が搭載されている。演出制御装置ユニット142は、演出制御装置143と、取付台144とを具備する構成となっており、取付台144上に演出制御装置143が装着されている。

10

【0082】

演出制御装置143は、後述する主制御装置からの指示に従い音声やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス145に収容されて構成されている。

【0083】

遊技盤60の背面には、図3に示すように、可変表示ユニット67の下方に集合板150が設けられている。集合板150には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収する遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入球を検知する検知機構などが設けられている。

20

【0084】

遊技球回収機構について説明すると、集合板150には、一般入賞口61等の各種入球部に対して個々に対応する回収通路が設けられている。これら回収通路は、それら入球部から遊技盤60の背面に沿って下っており、遊技球の落下経路を規定している。各回収通路は、遊技盤60の下端付近にて合流しており、一般入賞口61等の入球部を通過した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤60の下部に集合することとなる。各回収通路の出口部分は、下方に開放されており、その先側（詳しくは遊技盤60の下方）には排出通路が設けられている。回収通路により遊技盤60の下方に集合した遊技球は、排出通路へと導出される。なお、アウト口68も同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球もアウト口68を介して排出通路へ導出される。

30

【0085】

検知機構について説明すると、集合板150には、一般入賞口61等の各種入球部に対して個々に対応する入賞センサ（検知センサ）が設けられている。これら各種入賞センサは、上記一般入賞口61等の入球部に連なる各回収通路の途中位置に配置されており、同回収通路にて遊技球の落下経路が規定された状態にて遊技球の通過を検知する。すなわち、各回収通路の途中位置に設けられた検知領域を遊技球が通過することで、一般入賞口61等の入球口への入球を検知する。入賞センサは、例えば、検知領域を遊技球が通過した場合に生じる磁場の変化を把握する磁気センサにより構成されている。

40

【0086】

これら各種入賞センサは、遊技盤60の背面側に設けられた主制御装置ユニット160（詳しくは主制御装置）に電氣的に接続されており、それら入賞センサにおける検知信号が同主制御装置に対して出力される構成となっている。以下、主制御装置ユニット160及びそれに付随する構成について説明する。

【0087】

主制御装置ユニット160は、集合板150を後側から覆うようにして遊技盤60に搭載されており、合成樹脂製の取付台161と、取付台161に搭載された主制御装置162とによって構成されている。主制御装置162は、遊技の主たる制御を司る機能（主制

50

御回路)を有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス163に収容されて構成されている。

【0088】

基板ボックス163は、略直方体形状のボックスベース(表ケース体)とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー(裏ケース体)とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印部によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス163が封印されている。封印部は、基板ボックス163の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて封印処理が行われる。

【0089】

封印部はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、封印部を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。封印部による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数の封印部のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス163を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部と他の封印部との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス163のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の封印部の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス163の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス163に残しておけば、基板ボックス163を見ることで不正な開封が行われたことを容易に発見できる。

【0090】

基板ボックス163の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片が設けられている。これら結合片は、取付台161に形成された複数の被結合片と1対1で対応しており、結合片と被結合片とにより基板ボックス163と取付台161との間で封印処理が行われる。

【0091】

次に、図2及び図3に基づき裏パックユニット15について説明する。

【0092】

図2に示すように、内枠13は裏パックユニット15によって後方から覆われている。裏パックユニット15は、裏パック201を備えており、当該裏パック201に対して、払出機構部202、排出通路盤203及び制御装置集合ユニット204が取り付けられている。

【0093】

裏パック201は透明性を有する合成樹脂により成形されており、図3に示すように払出機構部202などが取り付けられるベース部211と、パチンコ機10後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部212とを有する。保護カバー部212は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット67を囲むのに十分な大きさを有する。

【0094】

ベース部211には、その右側上部に外部出力端子213が設けられている。外部出力端子213には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側のホールコンピュータHC(管理制御装置)に対して各種信号が出力される。また、ベース部211にはパチンコ機10後方からみて右端部に上下一対の掛止ピンが設けられており、掛止ピンを内枠13に設けられた軸受け金具132(詳しくは軸受け部)に挿通させることで、裏パックユニット15が内枠13に対して回動可能に支持されている。また、ベース部211における回動先端部には、内枠13に設けられた被締結孔に対して締結するための締結具が設けられており、当該締結具を被締結孔に嵌め込むことで内枠13に対して裏パックユニット15が固定されている。

【0095】

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

10

【0096】

遊技球分配部は、払出装置222より払い出された遊技球を上皿33、下皿34又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路及び前扉側上皿通路を介して上皿33に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路及び前扉側下皿通路を介して下皿34に通じるように形成されている。

【0097】

図3に示すように、ベース部211の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤203及び制御装置集合ユニット204が取り付けられている。排出通路盤203には、制御装置集合ユニット204と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット204によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機10外部に排出される。

20

【0098】

制御装置集合ユニット204は、横長形状をなす取付台を有し、同取付台に払出制御装置181と電源及び発射制御装置191とが搭載されている。これら払出制御装置181と電源及び発射制御装置191とは、払出制御装置181がパチンコ機10後方となるように前後に重ねて配置されている。

【0099】

払出制御装置181においては基板ボックス内に払出装置222を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチが基板ボックス外に突出している。例えば、払出装置222における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチが押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

30

【0100】

電源及び発射制御装置191は、基板ボックス内に電源及び発射制御基板が収容されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル41の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。

【0101】

電源及び発射制御装置191には、電源を監視して停電等の電断状態の発生を検知する停電監視部（停電監視回路）315が設けられている。本パチンコ機10は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。また、電源及び発射制御装置191にはRAM消去スイッチが設けられている。RAM消去スイッチを押しながら電源を投入すると、RAMデータが初期化されるようになっている。

40

【0102】

＜パチンコ機10の電氣的構成＞

次に、パチンコ機10の電氣的構成について、図7のブロック図に基づいて説明する。

【0103】

主制御装置162の主制御基板311には、MPU312が搭載されている。MPU3

50

12には、当該MPU312により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM313と、そのROM313内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM314と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【0104】

RAM314は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置191からのバックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM314には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機10の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【0105】

なお、図7に示す構成では、MPU312に対してROM313及びRAM314を1チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置162以外の制御装置のMPUについても同様である。

【0106】

MPU312には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU312の入力側には、払出制御装置181と、電源及び発射制御装置191とが接続されている。また、MPU312の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64、可変入賞装置65への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ61a、第1作動口用入賞センサ62a、第2作動口用入賞センサ63c、スルー用入賞センサ64a、大入賞口用入賞センサ65c等が設けられている。MPU312では、これら各種センサ61a、62a、63c、64a、65cの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、MPU312では、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【0107】

MPU312の出力側には、払出制御装置181及び演出制御装置143等が接続されている。払出制御装置181には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

【0108】

演出制御装置143には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【0109】

また、MPU312の出力側には各種駆動部として、普電役物63a用の駆動部63b、可変入賞装置65用の駆動部65dが接続されている。主制御基板311には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU312は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モードへの移行が発生すると、可変入賞装置65の開閉扉65bが駆動されるようにMPU312において駆動部65dの駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物63aの各可動片が駆動されるようにMPU312において駆動部63bの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部43における第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSの表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部44の表示制御が実行される。

10

20

30

40

50

【0110】

さらには、MPU312の出力側に上述した外部出力端子213が接続されており、この外部出力端子213を通じてホールコンピュータHCに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

【0111】

電源及び発射制御装置191は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板311や払出制御装置181等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【0112】

電源及び発射制御装置191には停電監視部315が設けられており、この停電監視部315により電源及び発射制御装置191から出力される直流安定24ボルトの電圧を監視する。停電監視部315は、電源及び発射制御装置191からの出力電圧が22ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置162のMPU312に設けられたNMI端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置162は、停電の発生を認識してNMI割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置191にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機10の電源がOFF状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置162のRAM314に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置191は遊技球発射機構110の発射制御を担っており、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【0113】

払出制御装置181は、主制御装置162から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置222により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【0114】

演出制御装置143は、主制御装置162から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29を駆動制御したり、表示制御装置350を制御したりするものである。表示制御装置350では、演出制御装置143から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置75の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置143では、主制御装置162から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置75における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【0115】

ここで、図柄表示装置75の表示内容について図8～図10に基づいて説明する。

【0116】

図8(a)～(j)に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」～「9」の数字が各々付された9種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の9種類のキャラクタ図柄に「1」～「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【0117】

図9(a)に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gには、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が設定されている。各図柄列Z1～Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Z1には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列Z3には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の

10

20

30

40

50

主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。そして、表示画面Gでは、これら各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図9(b)に示すように、表示画面Gは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。

【0118】

表示画面Gには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Z1～Z3の変動表示が終了すれば、後述する通常4R大当たり結果又は10R確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【0119】

本パチンコ機10では、奇数番号(1, 3, 5, 7, 9)が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、10R確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号(2, 4, 6, 8)が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大4R当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【0120】

ここで、各図柄列の変動表示について図10を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Z1～Z3について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図10(a)に示すように、上図柄列Z1の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図10(b)に示すように、上図柄列Z1の変動表示が終了するとともに、下図柄列Z3の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図10(c)に示すように、下図柄列Z3の変動表示が終了する。全図柄列Z1～Z3の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【0121】

ところで、遊技機では、図柄表示装置75において図柄を停止表示させる際、最終停止列(本実施の形態では中図柄列Z2)の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部43での停止表示の開始に合わせて中図柄列Z2(最終停止列)の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置75において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【0122】

そこで、特図用表示部43での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Z1～Z3を停止(仮停止)させておき、その後、特図用表示部43での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止(確定表示)させるように構成されている。仮停止での図柄列Z1～Z3の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Z1～Z3の少なくとも1つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ(図8)の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる(停留表示)。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【0123】

なお、図柄列Z1～Z3の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列Z1～Z3の再変動表示を

10

20

30

40

50

経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

【0124】

ちなみに、特図用表示部43にて実行される特図遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（絵柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部43での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部44にて実行される普図遊技回においても同様である。

【0125】

なお、図柄表示装置75における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【0126】

図9(b)に示すように、表示画面Gの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部200が設けられており、保留表示部200を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部200には、第1特図に対応した第1保留表示領域Gaと、第2特図に対応した第2保留表示領域Gbとが設定されている。

【0127】

第1保留表示領域Gaでは、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ga1～Ga4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第1保留表示領域Gaには、第1単位保留表示領域Ga1、第2単位保留表示領域Ga2、第3単位保留表示領域Ga3、第4単位保留表示領域Ga4が設定されている。

【0128】

例えば、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1～第4単位保留表示領域Ga4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【0129】

また、第2保留表示領域Gbでは、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Gb1～Gb4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第2保留表示領域Gbには、第1単位保留表示領域Gb1、第2単位保留表示領域Gb2、第3単位保留表示領域Gb3、第4単位保留表示領域Gb4が設定されている。

【0130】

例えば、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1～第4単位保留表示領域Gb4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【0131】

また、第1保留表示領域Gaと第2保留表示領域Gbとに挟まれるようにして実行表示領域Dが設定されている。実行表示領域Dには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第1保留表示領域Gaの第1単位保留表示領域Ga1又は第2保留表示領域Gbの第1単位保留表示領域Gb1に表示されていた保留用画像が実行表示領域Dに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

10

20

30

40

50

【0132】

＜主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成＞

次に、主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図11を用いて説明する。

【0133】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図11に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43における各特図表示部AS、BSでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC3を用いることとしている。

10

【0134】

各カウンタC1～C3、CINI、CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア314bに格納される。

20

【0135】

保留球格納エリア314bは、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbからなる保留エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留エリアRa、Rbは、それぞれ、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ314aに格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

30

【0136】

この場合、第1エリア～第4エリアには、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口62又は第2作動口63への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア314bには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【0137】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留エリアREの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

40

【0138】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり199）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～199）。大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格

50

納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【0139】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM313における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア313aに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図12を用いて説明する。

【0140】

当否テーブルには、2進数の情報からなるアドレス情報と、同じく2進数の情報からなる大当たり数値情報とが1対1で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報は10進数で表して「1」～「5」の5種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は10進数で表して「7」、「17」、「27」、「37」、「47」の5種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが1対1で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタC1において更新され得る乱数情報の数値範囲である「0」～「199」に含まれている。

【0141】

ここで、本パチンコ機10では、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては当否抽選に際して、アドレス情報が「1」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては当否抽選に際して、全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が1個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い5個である。これにより、低確率モードにおいて大当たり当選となる確率が $1/200$ であるのに対して高確率モードにおいて大当たり当選となる確率が $1/40$ であり、高確率モードの方が低確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

【0142】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【0143】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図13を参照して説明する。

【0144】

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図13（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル（図13（b））とが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【0145】

図13（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当

10

20

30

40

50

たり種別として、4 R 確変大当たり結果と、4 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

【0146】

4 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで（次の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

10

【0147】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタC3を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物63aの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには1回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

20

【0148】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0149】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放回数や1回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第2作動口63への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか1条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

30

【0150】

4 R 通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、抽選モードが低確率モードとされたまま、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わる。すなわち、抽選モードが低確率モードに設定され、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

40

【0151】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4 R 確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4 R 通常大当たり結果に対応している。すなわち、4 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4 R 通常大当たり結果に振り分け

50

られる確率は35%に設定されている。

【0152】

図13(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、10R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果とが設定されている。10R確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。また、10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで継続される。

【0153】

なお、第2特図用の大当たり種別テーブルで設定される4R通常大当たり結果は、第1特図用の大当たり種別で設定される4R通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第2作動口63への入賞を契機として4R通常大当たり結果となった場合、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば100回）に達するまで、その状態が継続される。

【0154】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が10R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【0155】

このように、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図表示部の種別テーブルでは16R大当たり結果となるのに対して、第1特図表示部の種別テーブルでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【0156】

以上のとおり、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【0157】

また、大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とはいずれも同じ大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【0158】

変動種別カウンタCSは、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。

【0159】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

10

【0160】

変動種別カウンタCSに対する変動表示時間の振分先は、ROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに変動表示時間テーブルとして記憶されている。ここで、変動表示時間テーブルについて図14を参照して説明する。

【0161】

変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図14（a））と外れ用の変動表示時間テーブル（図14（b））とが設定されている。第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりとなった場合には大当たり用の変動表示時間テーブルが参照され、上記各作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が外れとなった場合には外れ用の変動表示時間テーブルが参照される。

20

【0162】

各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図14では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別にROM313に記憶されている。

【0163】

図14（a）に示すように、大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1A（15sec）と、変動パターン2A（60sec）と、変動パターン3A（60sec）と、変動パターン4A（120sec）と、変動パターン5A（120sec）とが設定されている。変動種別カウンタCSを用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSでの絵柄の変動表示が行われる。

30

【0164】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列Z1～Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1～Z3が変動表示される。

40

【0165】

また、各変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン2AはSPリーチ（スーパーリーチ）A当たり演出に対応し、変動パターン3AはSPリーチB当たり演出に対応し、変動パターン4AはSPSPリーチA当たり演出に対応し、変動パターン5AはSPSPリーチB当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御

50

装置 350 を制御する。

【0166】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列 Z1～Z3 の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 75 を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置 75 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

10

【0167】

換言すれば、図柄表示装置 75 の表示画面 G に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面 G 内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【0168】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、SPリーチ A 演出と SPリーチ B 演出とでは、リーチライン形成後の上記所定演出の内容が異なる。SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、SPリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPSPリーチ A 演出は SPリーチ A 演出から発展し、SPSPリーチ B 演出はリーチ B 演出から発展する。

20

【0169】

なお、図 14（a）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

30

【0170】

図 14（b）に示すように、外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 H と、変動パターン 2 H（15 sec）と、変動パターン 3 H（60 sec）と、変動パターン 4 H（60 sec）と、変動パターン 5 A（120 sec）と、変動パターン 6 H（120 sec）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン 1 H に対応する変動表示時間については、そのときの第 1 特図又は第 2 特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が 2 個以下である状況で変動パターン 1 H が選択された場合には変動表示時間が 8 sec となり、保留数が 3 個以上である状況で変動パターン 1 H が選択された場合には変動表示時間が 8 sec よりも短い 4 sec となるように構成されている。

40

【0171】

変動パターン 1 H は図柄表示装置 75 での完全外れ演出に対応し、変動パターン 2 H はノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン 3 H は SPリーチ A 外れ演出に対応し、変動パターン 4 H は SPリーチ B 外れ演出に対応し、変動パターン 5 H は SPSPリーチ A 外れ演出に対応し、変動パターン 6 H は SPSPリーチ B 外れ演出に対応している。

【0172】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄

50

列 Z 1 ～ Z 3 の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、S P リーチ A 外れ演出は、S P リーチ A 当たり演出に対応するものであり、S P リーチ A 当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、S P リーチ B 外れ演出、S P S P リーチ A 外れ演出及び S P S P リーチ B 外れ演出についても、それぞれ S P リーチ B 当たり演出、S P S P リーチ A 当たり演出及び S P S P リーチ B 当たり演出に対応するものである。

【0173】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の「0」が変動パターン 1 A に対応し、「1」～「12」が変動パターン 2 A に対応し、「13」～「28」が変動パターン 3 A に対応し、「29」～「63」が変動パターン 4 A に対応し、「64」～「99」が変動パターン 5 A に対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の「0」～「59」が変動パターン 1 H に対応し、「60」～「79」が変動パターン 2 H に対応し、「80」～「89」が変動パターン 3 H に対応し、「90」～「96」が変動パターン 4 H に対応し、「97」～「98」が変動パターン 5 H に対応し、「99」が変動パターン 6 H に対応している。

【0174】

作動口 6 2, 6 3 への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、S P S P リーチ B 演出に対応する変動パターン 5 A が最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、S P S P リーチ B 演出に対応する変動パターン 6 H が最も選ばれにくくなっている。つまり、S P S P リーチ B 演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【0175】

変動パターン 5 A や変動パターン 6 H 以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出 < S P リーチ A 演出 < S P リーチ B 演出 < S P S P リーチ A 演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【0176】

普図当たり乱数カウンタ C 3 は、例えば、0 ～ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 5 0）に達した後 0 に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタ C 3 の値によって普電役物 6 3 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 ～ 1 9 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御し、C 4 = 1 9 1 ～ 2 5 0 であれば、普電役物 6 3 a を開放状態に制御しない。

【0177】

<主制御装置 1 6 2 にて実行される各種処理について>

次に、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 3 1 2 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理と、N M I 端子への停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理とがある。説明の便宜上、はじめに N M I 割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理及び通常処理を説明する。

【0178】

<N M I 割込み処理>

N M I 割込み処理について図 1 5 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に実行される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、電源及び発射制御装置 1 9 1 の停電監視部 3 1 5 から停電信号が M P U 3 1 2 の N M I 端子に出力され、M P U 3 1 2 は実行中の制

10

20

30

40

50

御を中断してNMI割込み処理を開始する。

【0179】

NMI割込み処理では、先ずステップS a 1 1にて、MPU312に設けられた使用レジスタのデータをRAM314のバックアップエリアに退避させる。ステップS a 1 2では、上記バックアップエリアに停電フラグ（電断状態の発生情報）をセットする。ステップS a 1 3では、バックアップエリアに退避させたデータを再びMPU312の使用レジスタに復帰させ、その後、NMI割込み処理を終了する。なお、MPU312の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグをセットし得る場合には、ステップS a 1 1及びステップS a 1 3の処理を省略することが可能である。

【0180】

NMI割込み処理の実行後は、後述する通常処理にて停電フラグがセットされていることが確認されることで、停電時処理が実行される。当該処理については、後に説明する。

【0181】

<タイマ割込み処理>

タイマ割込み処理について図16のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【0182】

ステップS a 1 0 1では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア314eに第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート64を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【0183】

ステップS a 1 0 2では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【0184】

ステップS a 1 0 3では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【0185】

ステップS a 1 0 4では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、前記ステップS a 1 0 3にて更新した普図当たり乱数カウンタC3の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【0186】

ステップS a 1 0 4のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップS a 1 0 5に進み、作動口62、63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0187】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップS a 1 0 5の作動口用の入賞処理について図17のフローチャートを参照しながら説明する。

【0188】

まずステップS a 2 0 1にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ62aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップS a 2 0 2では、払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0189】

ステップS a 2 0 3では、第1作動口62に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS a 2 0 4では、第1特図用保留エリアR aの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアR aに保留記憶されている始動保留記憶数R a Nをセットする（以下、第1始動保留記憶数R a Nともいう）。その後、ステップS a 2 0 5では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0190】

また、ステップS a 2 0 1で否定判定した場合（第1作動口62への入賞が発生していない場合）は、ステップS a 2 0 6に進み、遊技球が第2作動口63に入賞（始動入賞）したか否かを第2作動口用入賞センサ63cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口63に入賞したと判定すると、ステップS a 2 0 7にて払出制御装置181に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【0191】

ステップS a 2 0 8では、第2作動口63に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS a 2 0 9では、第2特図用保留エリアR bの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図用保留エリアR bに保留記憶されている始動保留記憶数R b Nをセットする（以下、第2始動保留記憶数R b Nともいう）。その後、ステップS a 2 0 5にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0192】

また、ステップS a 2 0 6で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【0193】

なお、上記ステップS a 2 0 2又はステップS a 2 0 7にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置181に対して送信される。

【0194】

ここで、ステップS a 2 0 5の情報取得処理について図18のフローチャートを参照しながら説明する。

【0195】

まずステップS a 3 0 1にて、上述したステップS a 2 0 4又はステップS a 2 0 9にてセットした始動保留記憶数N（R a N又はR b N）が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップS a 3 0 2にて対応する特図用保留エリアR a, R bの始動保留記憶数Nを1インクリメントする。ステップS a 3 0 3では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数C R Nと言う）を1インクリメントする。

【0196】

ステップS a 3 0 4では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリア

10

20

30

40

50

のうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S a 3 0 2 にて 1 インクリメントした保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【 0 1 9 7 】

つまり、第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S a 3 0 2 にて 1 インクリメントした第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

【 0 1 9 8 】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S a 3 0 2 にて 1 インクリメントした第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

【 0 1 9 9 】

ステップ S a 3 0 5 では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップ S a 3 0 5 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

<メイン処理>

メイン処理について図 1 9 のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機 1 0 の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機 1 0 の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機 1 0 の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。

【 0 2 0 1 】

まずステップ S a 2 0 0 1 では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、サブ側の制御装置（払出制御装置 1 8 1 等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば 1 秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップ S a 2 0 0 2 では、R A M 3 1 4 のアクセスを許可する。

【 0 2 0 2 】

ステップ S a 2 0 0 3 では、電源及び発射制御装置 1 9 1 の R A M 消去スイッチがオンされているか否かを判定し、続くステップ S a 2 0 0 4 では R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S a 2 0 0 5 では R A M 判定値を算出し、ステップ S a 2 0 0 6 では、その R A M 判定値が正常であるか否かを判定する。具体的には、ステップ S a 2 0 0 5 で算出した R A M 判定値と、電断状態の発生時に保存した R A M 判定値とを比較し、両者が一致するか否かを判定する。そして、両者が一致する場合には、R A M 判定値が正常であるとして、R A M 3 1 4 に記憶保持されているデータを有効なものとして認識する。逆に、両者が一致しない場合は、R A M 判定値が異常であるとして、R A M 3 1 4 に記憶保持されているデータを無効なものとして認識する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、R A M 3 1 4 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

【 0 2 0 3 】

R A M 判定値が正常である場合は、ステップ S a 2 0 0 7 に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値を M P U 3 1 2 のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。ステップ S a 2 0 0 8 では、サブ側の制御装置（払出制御装置 1 8 1 等）を電断前の遊技状態に復帰させるための復電コマンドを出力する。ステップ S a 2 0 0 9 では、バックアップエリアに格納されている停電フラグを消去する。その後、ステップ S a 2 0 1 0 にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【0204】

ステップS a 2 0 0 3で肯定判定した場合（RAM消去スイッチが押されている場合）又はステップS a 2 0 0 6で否定判定した場合（RAM判定値が正常でない場合）は、ステップS a 2 0 1 1に進み、サブ側の制御装置（払出制御装置181等）を初期化するために、初期化コマンドを出力する。ステップS a 2 0 1 2ではRAM314の使用領域を0にクリアし、ステップS a 2 0 1 3ではRAM314の初期化処理を実行する。その後、ステップS a 2 0 1 0にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【0205】

<通常処理>

次に、通常処理の流れを図20のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS a 4 0 1～S a 4 0 8の処理が4 m s e c周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS a 4 0 9、S a 4 1 0のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0206】

通常処理においてはまず、ステップS a 4 0 1にて外部信号出力処理を実行する。ステップS a 4 0 1の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置181に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置143に対して送信する。

【0207】

ステップS a 4 0 2では、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC Sを1インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【0208】

ステップS a 4 0 3では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部43の表示制御などを行う。

【0209】

ステップS a 4 0 4では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップS a 4 0 3の遊技回制御処理及びステップS a 4 0 4の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【0210】

ステップS a 4 0 5では、第2作動口63に設けられた普電役物63aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、RAM314の普図保留エリア314cに格納されている普図当たり乱数カウンタC3から取得した数値情報を用いて普電役物63aを開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物63aの開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部44の表示制御などを行う。

【0211】

ここで、既に説明したとおり、普電役物63aによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てRAM314の各種フラグ格納エリア314eに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【0212】

電役サポート用処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに高頻度サポ

10

20

30

40

50

ートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物 6 3 a が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1 回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1 回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【0213】

ステップ S a 4 0 6 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0.6 sec）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【0214】

ステップ S a 4 0 7 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理（図 1 5）でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【0215】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S a 4 0 8 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。

【0216】

つまり、ステップ S a 4 0 9 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。また、ステップ S a 4 1 0 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【0217】

ここで、ステップ S a 4 0 1 ～ S a 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I（すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【0218】

上記ステップ S a 4 0 7 で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップ S a 4 1 1 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S a 4 1 2 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S a 4 1 3 では、上記バックアップエリアに停電フラグをセットする。

【0219】

ステップ S a 4 1 4 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S a 4 1 5 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期

10

20

30

40

50

間内（例えば、1日や2日）保持される。

【0220】

＜遊技回制御処理＞

ステップS a 4 0 3の遊技回制御処理について図21のフローチャートを参照しながら説明する。

【0221】

まずステップS a 5 0 1にて、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに開閉実行モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

10

【0222】

開閉実行モード中である場合には、ステップS a 5 0 2以降の処理、すなわちステップS a 5 0 2～ステップS a 5 0 5の遊技回開始用処理、ステップS a 5 0 6～ステップS a 5 0 7の遊技回進行用処理、ステップS a 5 0 8～ステップS a 5 0 9の遊技回終了用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口6 2，6 3への入賞が発生しているか否かに関係なく、特図遊技回が開始されることはない。

【0223】

なお、スルーゲート6 4への入賞を契機とする当否抽選に基づく遊技回（普図遊技回）については、開閉実行モード中であるか否かにかかわらず、実行される。すなわち、開閉実行モード中は、特図遊技回の実行が制限されるものの、普図遊技回については開閉実行モード中ではない場合と同様に実行される。よって、開閉実行モード中において普図当否抽選の結果が当たり結果となった場合は、第2作動口6 3（普電役物6 3 a）が開放状態とされる。

20

【0224】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS a 5 0 2にて、特図用表示部4 3が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに変動表示中フラグが格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

30

【0225】

特図用表示部4 3が変動表示中でない場合には、ステップS a 5 0 3に進み、共通保留数C R Nが「0」であるか否かを判定する。共通保留数C R Nが「0」である場合とは、第1作動口6 2及び第2作動口6 3のいずれについても始動保留記憶数R a N，R b Nが「0」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【0226】

共通保留数C R Nが「0」でない場合には、ステップS a 5 0 4にて第1特図用保留エリアR a又は第2特図用保留エリアR bに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS a 5 0 5にて特図用表示部4 3における変動表示及び図柄表示装置7 5における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

40

【0227】

ここで、ステップS a 5 0 4のデータ設定処理及びステップS a 5 0 5の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【0228】

まず、データ設定処理について図22のフローチャートを参照して説明する。

【0229】

50

先ずステップ S a 6 0 1 では、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」である場合にはステップ S a 6 0 2 ～ステップ S a 6 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 6 2）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」でない場合にはステップ S a 6 0 9 ～ステップ S a 6 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 6 3）用のデータ設定処理を実行する。

【0230】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第 1 始動保留記憶数 R a N 及び第 2 始動保留記憶数 R b N の少なく一方が 1 以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であるか否かを判定し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であること、すなわち、第 2 特図用の保留情報が存在しないことを条件として第 1 特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている第 2 特図（第 2 作動口 6 3）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【0231】

第 1 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S a 6 0 2 にて、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 ディクリメントする。ステップ S a 6 0 3 では共通保留数 C R N を 1 ディクリメントする。ステップ S a 6 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【0232】

ステップ S a 6 0 5 では、第 1 特図用保留エリア R a の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第 1 エリアのデータをクリアするとともに、第 2 エリア～第 4 エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【0233】

ステップ S a 6 0 6 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグは、第 2 作動口 6 3 の保留情報が存在することを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。第 2 特図フラグが格納されている場合は、ステップ S a 6 0 7 にて第 2 特図フラグを消去する。

【0234】

ステップ S a 6 0 7 の実行後又はステップ S a 6 0 6 で否定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されていない場合）は、ステップ S a 6 0 8 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 特図用保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 作動口 6 2 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0235】

ステップ S a 6 0 8 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S a 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 1 保留表示領域 G a における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【0236】

第 2 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S a 6 0 9 にて、第 2 特図用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N を 1 ディクリメントする。ステップ S a 6 1 0 では共通保留数 C R N を 1 ディクリメントする。ステップ S a 6 1 1 では、第 2 特図用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【0237】

ステップS a 6 1 2では、第2特図用保留エリアR bの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC 1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップS a 6 1 3では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップS a 6 1 4にて第2特図フラグをセットする。

【0238】

ステップS a 6 1 4の実行後又はステップS a 6 1 3で肯定判定した場合（第2特図フラグが格納されている場合）は、ステップS a 6 1 5に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置1 4 3に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3のコマンド情報記憶エリア3 1 3 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第2特図用保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2作動口6 3に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置1 4 3への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0239】

ステップS a 6 1 3にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図20）におけるステップS a 4 0 1にて、演出制御装置1 4 3に送信される。演出制御装置1 4 3では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置7 5の第2保留表示領域G bにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【0240】

次に、変動開始処理について図23のフローチャートを参照して説明する。

【0241】

まずステップS a 7 0 1では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、高確率モード中であることをMPU 3 1 2が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

【0242】

高確率モードでない場合には、ステップS a 7 0 2にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「7」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップS a 7 0 3にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「7」、「17」、「27」、「37」、「47」）と一致しているか否かを判定する。

【0243】

ステップS a 7 0 2又はステップS a 7 0 3の実行後は、ステップS a 7 0 4にて、ステップS a 7 0 2又はステップS a 7 0 3における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップS a 7 0 5にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合には、ステップS a 7 0 6にて、第1特図表示部用の種別テーブル（図13（a））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、4R確変大当たり結果の数値範囲と、4R通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

【0244】

一方、第2特図フラグが格納されている場合には、ステップS a 7 0 7にて、第2特図用の種別テーブル（図13（b））を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、10R確変大当たり

10

20

30

40

50

結果の数値範囲と、4 R 通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

【0245】

ステップ S a 7 0 6 又はステップ S a 7 0 7 の実行後は、ステップ S a 7 0 8 にて、S 7 0 6 又はステップ S a 7 0 7 の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が 1 0 R 確変大当たりである場合は、1 0 R 確変大当たりフラグを格納する。

【0246】

ステップ S a 7 0 9 では、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【0247】

上記ステップ S a 7 0 4 で否定判定した場合（大当たり発生でない場合）は、ステップ S a 7 1 0 に進み、外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が 1 種類のみ設けられており、ステップ S a 7 1 0 ではその停止結果を設定する。

【0248】

ステップ S a 7 0 9 又はステップ S a 7 1 0 の実行後は、ステップ S a 7 1 1 にて、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

【0249】

ここで、変動表示時間の設定処理について図 2 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0250】

まずステップ S a 8 0 1 では、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。大当たりである場合には、ステップ S a 8 0 2 に進み、変動表示時間（変動パターン）を抽選するためのテーブルとして、大当たり用の変動表示時間テーブル（図 1 4（a））を取得する。一方、大当たりでなく、外れである場合には、ステップ S a 8 0 3 に進み、外れ用の変動表示時間テーブル（図 1 4（b））を取得する。

【0251】

ステップ S a 8 0 2 又はステップ S a 8 0 3 の実行後は、ステップ S a 8 0 4 にて、ステップ S a 8 0 2 又はステップ S a 8 0 3 で取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S に対応する 1 の変動パターンを特定する。

【0252】

ステップ S a 8 0 5 では、上記ステップ S a 8 0 4 で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の遊技回の変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が 1 5 s e c である場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに 7 5 0 0 をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図 1 6）が起動される度に、1 ディクリメントされる。ステップ S a 8 0 5 の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

【0253】

変動開始処理（図 2 3）の説明に戻り、ステップ S a 7 1 1 の実行後は、ステップ S a 7 1 2 にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれる。変動パターンは、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため（図 1 4）、演出制御装置 1 4 3 では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することにより、主制御装置 1 6 2 で行われた当否判定の結

10

20

30

40

50

果を判別することができる。つまり、変動開始コマンドには、変動表示時間に関する情報だけでなく、当否判定の結果に関する情報も含まれている。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

【0254】

ステップS a 7 1 2にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図20）におけるステップS a 4 0 1にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置75での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は演出制御装置143から表示制御装置350に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置350では、演出制御装置143から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置75を表示制御する。

10

【0255】

ステップS a 7 1 3では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eを参照し、第2特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第2特図に対応するとして第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。一方、第2特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第1特図に対応するとして第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させる。ステップS a 7 1 3の実行後は本変動開始処理を終了する。

20

【0256】

遊技回制御処理（図21）の説明に戻り、ステップS a 5 0 2で肯定判定した場合（特図用表示部43が変動表示中である場合）は、ステップS a 5 0 6に進み、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「0」となったか否かを判定する。

【0257】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS a 5 0 7にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップS a 5 0 7の実行後は本遊技回制御処理を終了する。

30

【0258】

変動表示時間が経過している場合には、ステップS a 5 0 8にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動表示されている絵柄が上記ステップS a 7 0 9又はステップS a 7 1 0で設定した停止結果で停止表示されるように各特図表示部AS, BSを制御する。

【0259】

ステップS a 5 0 9では、変動終了コマンドを設定し、その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップS a 5 0 9にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図20）におけるステップS a 4 0 1にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置350に送信する。表示制御装置350では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

40

【0260】

<遊技状態移行処理>

ステップS a 4 0 4（図20）の遊技状態移行処理について、図25のフローチャートを参照しながら説明する。

【0261】

まずステップS a 9 0 1では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS a 9 0 2に進み、各特図表示部AS, BSでの変動表示

50

が終了（確定表示が終了）したタイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0262】

変動表示の終了タイミングである場合には、ステップS a 9 0 3にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに種別フラグ（図23のステップS a 7 0 8）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0263】

ステップS a 9 0 3で肯定判定した場合（今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップS a 9 0 4に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率モードフラグや高頻度サポートフラグが格納されている場合は、これらのフラグを消去する処理を実行する。

【0264】

ステップS a 9 0 5では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【0265】

ステップS a 9 0 6では、今回の大当たり種別が10R確変大当たり結果であるか否かを判定する。10R確変大当たり結果でない場合、すなわち、4R確変大当たり又は4R通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップS a 9 0 7にて、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたラウンドカウンタエリアRCに「4」をセットする。一方、今回の大当たり種別が10R確変大当たり結果である場合は、ステップS a 9 0 8にて、上記ラウンドカウンタエリアRCに「10」をセットする。

【0266】

ステップS a 9 0 7又はステップS a 9 0 8の実行後は、ステップS a 9 0 9にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置143に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図20）におけるステップS a 4 0 1にて、演出制御装置143に送信される。

【0267】

ステップS a 9 1 0では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【0268】

上記ステップS a 9 0 1で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップS a 9 1 1に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップS a 9 1 2にて大入賞口開閉処理を実行する。

【0269】

ここで、大入賞口開閉処理について図26のフローチャートを参照しながら説明する。

【0270】

まずステップS a 1 0 0 1では、大入賞口65aを開放中であるか否かを判定する。こ

10

20

30

40

50

の判定は駆動部 6 5 d の駆動状態に基づいて行う。大入賞口 6 5 a を開放中でない場合には、ステップ S a 1 0 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S a 1 0 0 3 にて R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【0 2 7 1】

タイマエリア T の値が「0」である場合は、ステップ S a 1 0 0 4 に進み、1 回のラウンド遊技での可変入賞装置 6 5 の上限開放時間（3 0 s e c）に対応する値として上記タイマエリア T に「1 5 0 0 0」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図 1 6）が起動される都度、1 ディクリメントされる。ステップ S a 1 0 0 5 では、1 回のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数（1 0 個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C に「1 0」をセットする。

10

【0 2 7 2】

ステップ S a 1 0 0 6 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく可変入賞駆動部 3 2 c を駆動状態とする。ステップ S a 1 0 0 7 では、大入賞口 6 5 a（可変入賞装置 6 5）の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 2 0）におけるステップ S a 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

20

【0 2 7 3】

上記ステップ S a 1 0 0 2 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C の値が 0 である場合）又はステップ S a 1 0 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T の値が 0 でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【0 2 7 4】

また、上記ステップ S a 1 0 0 1 で肯定判定した場合（大入賞口 6 5 a の開放中である場合）は、ステップ S a 1 0 0 8 に進み、タイマエリア T の値が「0」か否かを判定する。この処理は、ステップ S a 1 0 0 4 で設定した可変入賞装置 6 5 の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

30

【0 2 7 5】

タイマエリア T の値が「0」でない場合は、ステップ S a 1 0 0 9 に進み、大入賞口用入賞センサ 6 5 c の検知状態に基づいて大入賞口 6 5 a への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップ S a 1 0 1 0 にて入賞カウンタエリア P C の値を 1 ディクリメントし、その後、ステップ S a 1 0 1 1 にて入賞カウンタエリア P C の値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリア P C の値が「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【0 2 7 6】

上記ステップ S a 1 0 0 8 で肯定判定した場合（タイマエリア T の値が 0 である場合）又はステップ S a 1 0 1 1 で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C の値が 0 である場合）は、ステップ S a 1 0 1 2 に進み、駆動部 6 5 d を非駆動状態に切り替えて大入賞口 6 5 a を閉鎖する。ステップ S a 1 0 1 3 では、ラウンドカウンタエリア R C の値を 1 ディクリメントし、ステップ S a 1 0 1 4 では、ラウンドカウンタエリア R C の値が「0」であるか否かを判定する。

40

【0 2 7 7】

ラウンドカウンタエリア R C の値が「0」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S a 1 0 1 5 に進み、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（2 s e c）に対応する値として、上記タイマエリア T に「1 0 0 0」をセットする。

50

【0278】

ステップS a 1 0 1 6では、可変入賞装置65を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置143に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図20）におけるステップS a 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。

【0279】

上記ステップS a 1 0 1 4で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアRCの値が0である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップS a 1 0 1 7に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップS a 1 0 1 8では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置143に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図20）におけるステップS a 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。

10

【0280】

遊技状態移行処理（図25）の説明に戻り、ステップS a 9 1 2の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップS a 9 1 3にてラウンドカウンタエリアRCの値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

20

【0281】

ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」である場合は、ステップS a 9 1 4に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップS a 9 1 5に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【0282】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図27のフローチャートを参照しながら説明する。

【0283】

先ずステップS a 1 1 0 1では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに格納された種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップS a 1 1 0 2にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率モードフラグをセットするとともに、ステップS a 1 1 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高頻度サポートフラグをセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードであり且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（いわゆる電サポ付きの確変遊技状態）に移行する。この遊技状態は次回の大当たりが発生するまで継続する。ステップS a 1 1 0 3の実行後は開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

30

【0284】

上記ステップS a 1 1 0 1で否定判定した場合（今回の大当たりが確変大当たり結果でない場合）、すなわち、今回の大当たりが通常大当たり結果である場合は、ステップS a 1 1 0 4に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高頻度サポートフラグをセットする。今回の大当たりが通常大当たり結果である場合は、高確率モードフラグをセットしないため、ステップS a 1 1 0 4の処理により、抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（いわゆる時短遊技状態）に移行する。続くステップS a 1 1 0 5では、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられた遊技回数カウンタエリアに「100」をセットする。このセットされた値は、時短遊技状態である状況で特図遊技回が1回実行される毎に1ずつディクリメントされ、遊技回数カウンタエリアの値が「0」となった場合、上記各種フラグ格納エリア314eに格納

40

50

された高頻度サポートフラグが消去される。よって、上記時短遊技状態は100回の遊技回が行われることで終了し、その後は、抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態（通常遊技状態）に移行する。ステップS a 1 1 0 5の実行後は開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【0285】

遊技状態移行処理（図25）の説明に戻り、ステップS a 9 1 5の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップS a 9 1 6にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部43におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【0286】

ステップS a 9 1 7では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【0287】

<保留先読み処理>

ステップS a 3 0 5（図18）の保留先読み処理について図28のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づいて保留情報が取得された場合に実行されるものであり、取得された保留情報について、当該保留情報に対応する変動開始処理（図23）の実行に先立ち、大当たりの有無、大当たり種別及び変動パターンの抽選を行うものである。

【0288】

まずステップS a 1 2 0 1では、保留球格納エリア3 1 4 bの各保留エリアR a , R bに記憶された始動保留記憶数R a N , R b Nと、同保留球格納エリア3 1 4 bの総保留数記憶領域に記憶された共通保留数C R Nとを読み出し、それらの情報をMP U 3 1 2のレジスタに記憶する。

【0289】

ステップS a 1 2 0 2では、第1作動口62又は第2作動口63への今回の入賞に基づき、ステップS a 3 0 4（図18）にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタC 1の値（当否判定用の乱数値）を把握する。ステップS a 1 2 0 3では、ステップS a 1 2 0 2で把握した大当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当否判定を行う。この際、保留情報が取得されたときの抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルを参照し、保留情報が取得されたときの抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。

【0290】

ステップS a 1 2 0 4では、ステップS a 1 2 0 2における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップS a 1 2 0 5にて、第1作動口62又は第2作動口63への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる大当たり種別カウンタC 2の値（大当たり種別を抽選するための乱数）を把握する。

【0291】

ステップS a 1 2 0 6では、ステップS a 1 2 0 5で把握した大当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別の抽選を行う。この際、第1作動口62への入賞に基づく保留情報である場合は、第1特図用の種別テーブル（図13（a））を参照し、第2作動口63への入賞に基づく保留情報である場合は、第2特図用の種別テーブル（図13（b））を参照して、大当たり種別カウンタC 2の値に対応する大当たり種別を特定する。なお、ステップS a 1 2 0 3～ステップS a 1 2 0 6の処理は、変動開始処理（図23）におけるステップS a 7 0 1～ステップS a 7 0 7と同様のものである。

【0292】

ステップS a 1 2 0 7では、大当たりであることを示す大当たり情報と、ステップS a 1 2 0 6で抽選された大当たり種別を示す種別情報とをMP U 3 1 2のレジスタに記憶する。

【0293】

ステップS a 1 2 0 7の実行後又はステップS a 1 2 0 4で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップS a 1 2 0 8にて、第1作動口6 2又は第2作動口6 3への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる変動種別カウンタC Sの値を把握する。ステップS a 1 2 0 9では、ステップS a 1 2 0 8で把握した変動種別カウンタC Sの値を用いて変動パターン（変動表示時間）の抽選を行う。この際、取得した保留情報が大当たりに対応するものである場合は、大当たり用の変動表示時間テーブル（図1 4（a））を参照し、取得した保留情報が外れに対応するものである場合は、外れ用の変動表示時間テーブル（図1 4（b））を参照して、変動種別カウンタC Sの値に対応する変動パターンを特定する。なお、本ステップの処理は、変動表示時間の設定処理におけるステップS a 8 0 1～ステップS a 8 0 4と同様のものである。

10

【0294】

ステップS a 1 2 1 0では、ステップS a 1 2 0 9で抽選された変動パターンを示す変動パターン情報をMP U 3 1 2のレジスタに記憶する。ステップS a 1 2 1 1では、演出制御装置1 4 3への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第1特図と第2特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報（始動保留記憶数R a N，R b Nの情報、共通保留数C R Nの情報、大当たり情報、種別情報、変動パターン情報）が含まれる。なお、既に説明したように、大当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、大当たり情報を含まないように保留コマンドを設定してもよい。ステップS a 1 2 1 1にて設定された保留コマンドは、通常処理（図2 0）におけるステップS a 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。

20

【0295】

<演出制御装置1 4 3及び表示制御装置3 5 0の電氣的構成について>

演出制御装置1 4 3及び表示制御装置3 5 0の電氣的構成について、図2 9のブロック図を参照して以下に説明する。

【0296】

演出制御装置1 4 3に設けられた演出制御基板3 4 1には、MP U 3 4 2が搭載されている。MP U 3 4 2には、当該MP U 3 4 2により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM 3 4 3と、そのROM 3 4 3内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM 3 4 4と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

30

【0297】

MP U 3 4 2には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MP U 3 4 2の入力側には主制御装置1 6 2が接続されている。主制御装置1 6 2からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【0298】

MP U 3 4 2の出力側には、既に説明したように、前扉枠1 4に設けられたランプ部2 6～2 8やスピーカ部2 9が接続されているとともに、表示制御装置3 5 0が接続されている。

40

【0299】

また、MP U 3 4 2の入力側には、前扉枠1 4に設けられた演出用操作部3 6が接続されている。演出用操作部3 6には、当該演出用操作部3 6の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MP U 3 4 2では、当該検知情報に基づいて演出用操作部3 6が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【0300】

表示制御装置3 5 0は、プログラムROM 3 7 3及びワークRAM 3 7 4が複合的にチ

50

ップ化されたMPU372と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375と、キャラクターROM376と、ビデオRAM377とがそれぞれ搭載された表示制御基板351を備えている。

【0301】

MPU372は、演出制御装置143から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP375の制御（具体的にはVDP375に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【0302】

プログラムROM373は、MPU372により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

【0303】

ワークRAM374は、MPU372による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM374の各エリアに記憶される。

【0304】

VDP375は、図柄表示装置75に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP375は、MPU372、ビデオRAM377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM377に記憶させる画像データを、キャラクターROM376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

【0305】

キャラクターROM376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクターROM376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【0306】

なお、キャラクターROM376を複数設け、各キャラクターROM376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクターROM376に記憶する構成とすることも可能である。

【0307】

ビデオRAM377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【0308】

＜演出制御装置143にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

【0309】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図30のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU342により所定周期（例えば2msec周期）で起動される処理である。

【0310】

先ずステップSa1301では、主制御装置162からの保留コマンドを受信しているか否かを判定する。主制御装置162から受信する保留コマンドは、演出制御装置143のRAM344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に

10

20

30

40

50

受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【0311】

ステップ S a 1 3 0 1 の判定に際しては、コマンド格納エリア 3 4 4 a における今回の読み出し対象のエリアに保留コマンドが格納されているか否かを判定する。保留コマンドが格納されている場合（保留コマンドを受信している場合）には、ステップ S a 1 3 0 2 にて、表示画面 G の保留表示部 2 0 0（図 9（b））に保留用画像を表示するための保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。

【0312】

ステップ S a 1 3 0 2 の実行後又はステップ S a 1 3 0 1 で否定判定した場合（保留コマンドを受信していない場合）は、ステップ S a 1 3 0 3 にて、主制御装置 1 6 2 からのシフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。シフト時コマンドを受信している場合は、ステップ S a 1 3 0 4 にて、保留表示部 2 0 0 に表示された保留用画像をシフトさせるためのシフト時コマンド対応処理を実行する。シフト時コマンド対応処理の詳細については後述する。

【0313】

ステップ S a 1 3 0 4 の実行後又はステップ S a 1 3 0 3 で否定判定した場合（シフト時コマンドを受信していない場合）は、ステップ S a 1 3 0 5 にて、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて図柄列 Z 1 ～ Z 3 の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【0314】

ステップ S a 1 3 0 6 では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置 6 5 への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。

【0315】

ステップ S a 1 3 0 7 では、演出モードを切り替えるための演出モード切替用処理を実行する。演出モード切替用処理の詳細については後述する。

【0316】

ステップ S a 1 3 0 8 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G における映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【0317】

＜保留コマンド対応処理＞

ステップ S a 1 3 0 2 のコマンド対応処理について図 3 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0318】

まずステップ S a 1 4 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを解析し、保留情報（大当たり情報、種別情報、変動パターン情報等）を R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶する。

【0319】

図 3 2 に示すように、保留用記憶エリア 3 4 4 c には、主制御装置 1 6 2 側の保留球格納エリア 3 1 4 b と対応させて第 1 特図用保留エリア S R a と第 2 特図用保留エリア S R b とが設けられている。各保留エリア S R a , S R b は、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアの 4 個の記憶エリアを有している。また、保留用記憶エリア 3 4 4 c には、主制御装置 1 6 2 側の実行エリア A E に対応させて実行エリア S A E が設けられている。

【0320】

ステップ S a 1 4 0 1 では、保留用コマンドに基づいて今回の保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であ

10

20

30

40

50

るかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア344cの対応する記憶エリアに変動パターン情報（大当たりである場合はさらに大当たり情報及び種別情報）を記憶する。例えば、今回の保留情報が第1特図に対応する2個目の保留情報である場合は、第1特図用保留エリアS R aの第2記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。

【0321】

ステップS a 1 4 0 1の実行後はステップS a 1 4 0 2にて、RAM 3 4 4の各種カウンタエリア344bに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数S N）を1インクリメントする。各種カウンタエリア344bには、第1特図用の保留数カウンタと第2特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップS a 1 4 0 2では、対応する側の始動保留記憶数S Nを更新する。

【0322】

ステップS a 1 4 0 3では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告演出について図33を参照しながら説明する。

【0323】

本実施の形態では、表示画面Gの保留表示部200に表示される保留用画像の表示態様によって、当該保留用画像が対応する遊技回で大当たりが発生する期待度を報知又は示唆する保留予告演出を行うこととしている。保留用画像の表示態様としては、保留予告演出が行われない場合の通常表示態様と、保留予告演出が行われる場合の特定表示態様とが設定されており、さらに特定表示態様には複数の表示態様が設定されている。

【0324】

本実施の形態では、保留用画像の表示色（色彩）により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図33（a）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様H M aが設定されており、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様H M bと、緑色とされる緑色表示態様H M cと、赤色とされる赤色表示態様H M dと、虹色とされる虹色表示態様H M eとの4種類が設定されている。なお、図33（a）では、表示色の違いに合わせて異なるハッチングを付している。

【0325】

特定表示態様では、青色表示態様H M bが大当たりの期待度が最も低く、以後、緑色表示態様H M c < 赤色表示態様H M d < 虹色表示態様H M eの順で大当たりの期待度が高くなっている。虹色表示態様H M eは大当たりを示唆するものとなっている。

【0326】

また、各特定表示態様は、その保留用画像が対応する遊技回で実施される演出を示唆するものともなっている。具体的には、青色表示態様H M bは、その保留用画像が対応する遊技回でノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、S Pリーチ演出、S P S Pリーチ演出のいずれか）が行われることを示唆し、緑色表示態様H M cは、S Pリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様H M dは、S P S Pリーチ演出が行われることを示唆するものとなっている。

【0327】

保留用画像を用いた上記保留予告演出は、当該演出の実施対象となる保留用画像の表示開始から表示終了までの期間、換言すれば、保留情報の発生からその保留情報の遊技回が終了するまでの期間の少なくとも一部を用いて行われる。保留用画像が第1保留表示領域G a又は第2保留表示領域G bに表示されている期間（保留期間）での保留予告演出の実行タイミングは、その保留用画像の表示開始時やシフト時など複数のタイミングが設定されている。また、遊技回の実行中における保留予告演出の実行タイミングは、図33（b）に示すように、保留変化ポイントとして複数設定されている。各保留変化ポイントは、例えば、遊技回の開始タイミング（変動開始タイミング）や各種リーチ演出の開始タイミング、リーチ演出の発展タイミング等に合わせて設定されている。

【0328】

保留コマンド対応処理（図31）の説明に戻り、ステップS a 1 4 0 3の保留予告用の

10

20

30

40

50

設定処理では、今回の保留情報について保留予告演出を実行するか否かの実行抽選や、保留予告演出を実行する場合の保留用画像の表示態様を設定する処理を実行したりする。保留予告用の設定処理の詳細については後述する。

【0329】

ステップ S a 1 4 0 4 では、保留予告演出を実行するための保留予告の第 1 実行用処理を実行する。保留予告の第 1 実行用処理では、ステップ S a 1 4 0 3 の設定結果に基づいて保留予告演出の実行制御を行う。保留予告の第 1 実行用処理の詳細については後述する。

【0330】

ステップ S a 1 4 0 5 では、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に保留用画像を表示するための処理を実行する。具体的には、各保留表示領域 G a , G b において対応する単位保留表示領域に保留用画像が追加表示されるように保留表示コマンドを作成し、表示制御装置 3 5 0 への出力対象として設定する。当該保留表示コマンドには、今回の保留情報が第 1 特図又は第 2 特図のいずれに対応するかの情報や、何番目の保留情報であることを示す情報が含まれる。ステップ S a 1 4 0 5 の実行後は保留コマンド対応処理を終了する。

【0331】

＜保留予告用の設定処理＞

ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理について図 3 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0332】

まずステップ S a 1 5 0 1 では、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照し、今回の保留情報における変動パターン等（先読み結果）を把握する。ステップ S a 1 5 0 2 では、ステップ S a 1 5 0 1 で把握した変動パターン等に基づき、今回の保留情報が大き当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【0333】

大き当たりに対応するものでない場合、すなわち、外れに対応する保留情報である場合は、ステップ S a 1 5 0 3 に進み、その保留情報の変動パターンが変動パターン 1 H（完全外れに対応する変動パターン）であるか否かを判定する。ステップ S a 1 5 0 3 で否定判定した場合（変動パターン 1 H 以外の変動パターンである場合）又はステップ S a 1 5 0 2 で肯定判定した場合（大き当たりに対応する保留情報である場合）は、ステップ S a 1 5 0 4 にて現在の演出モードを把握する。

【0334】

ここで、演出モードについて図 3 5 を参照しながら説明する。本実施の形態では、表示画面 G で実行される遊技演出の演出モードとして演出モード A と演出モード B とが設定されている。これら演出モード A 及び演出モード B は遊技者から見て識別が可能となっており、例えば、図柄列 Z 1 ～ Z 3 や保留表示部 2 0 0 の奥側に表示される背景画像 4 0 1 が両演出モードで相違するものとなっている。

【0335】

これら演出モードは、遊技者の操作により手動切り替えを行うことが可能となっており、具体的には、モード切替の有効期間において演出用操作部 3 6（図 1）にて所定の操作を行うことにより切り替えることが可能となっている。例えば、演出モードが演出モード A となっている状況で演出用操作部 3 6 により所定の操作が行われた場合は演出モードが演出モード B に切り替わり、演出モード B となっている状況で演出用操作部 3 6 により所定の操作が行われた場合は演出モードが演出モード A に切り替わるようになっている。

【0336】

また、演出モード A と演出モード B とでは、上記保留予告演出の発生頻度が相違しており、演出モード A における保留予告演出の発生頻度が演出モード B のそれよりも高くなるように構成されている。保留予告演出の発生頻度を相違させるための構成は特に限定されるものではないが、例えば、いずれの演出モードにおいても実行抽選を介して保留予告演出を実行するようにした上で、演出モード B において保留情報が外れに対応する場合の上記実行抽選の当選確率を演出モード A のそれよりも低くする構成が考えられる。

10

20

30

40

50

【0337】

この場合、演出モードBでは、実行される保留予告演出のうち大当たりの先読みに対応するものが占める割合が演出モードAよりも高くなるため、保留予告演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなる。すなわち、演出モードAについては、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しむやすいモードとして機能させ、演出モードBについては、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能させることができる。

【0338】

なお、図35では図示を省略しているが、例えば、演出モードAでは遊技球を模した保留用画像が表示されるのに対し、演出モードBでは星を模した保留用画像が表示されるなど、演出モードAと演出モードBとで保留用画像のベース画像が異なる構成としてもよい。

【0339】

保留予告用の設定処理（図34）の説明に戻り、ステップSa1504にて現在の演出モードを把握した後は、ステップSa1505にて、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから対応する保留予告実行抽選テーブルを取得する。保留予告実行抽選テーブルは、大当たりの有無や演出モードに対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が大当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。また、演出モードAに対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、演出モードBに対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。

【0340】

ステップSa1506では、ステップSa1505で取得した保留予告実行抽選テーブルと、RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップSa1507では、ステップSa1506の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。

【0341】

上記抽選結果が実行当選である場合にはステップSa1508に進み、対応する保留数を把握する。本ステップでは、RAM344の保留用記憶エリア344cを参照し、今回の保留情報が第1特図と第2特図のいずれに対応するかを把握するとともに、対応する特図の保留数を把握する。この場合の保留数は今回の保留情報を含めた数である。例えば、今回の保留情報が保留用記憶エリア344cにおける第1特図用保留エリアSRaの第3エリアに記憶されるものである場合は、当該保留情報が第1特図に対応し且つその保留数が3であると把握する。なお、今回の保留情報が第1特図用保留エリアSRaの第1エリアに記憶されている場合（1個目の保留情報である場合）において、実行エリアSAEに保留情報が記憶されている場合（遊技回が実行されている場合）は上記保留数として1を把握し、実行エリアSAEに保留情報が記憶されていない場合（遊技回が実行されていない場合）は上記保留数として0を把握する。

【0342】

ステップSa1509では、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから最終表示態様抽選テーブルを取得する。本実施の形態では、保留用画像の表示態様を1回だけ変化させて保留予告演出を行うだけでなく、保留用画像の表示態様を複数回変化させて保留予告演出を行う場合もあるように構成されている。最終表示態様抽選テーブルは、保留予告演出における保留用画像の最終的な表示態様を抽選するためのテーブルである。

【0343】

最終表示態様抽選テーブルでは、図36に示すように、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。なお、図36において、各変動パターンに対応する遊技回演出を示す「備考（演出態様）」の項目は、便宜上付したものであり、最終表示態様抽選テーブルに設定されるものではない。

【0344】

また、最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり用の最終表示態様抽選テーブル（図36（a））と、外れ用の最終表示態様抽選テーブル（図36（b））とが設定されており、それら各抽選テーブルでは、各変動パターンに応じた最終表示態様の選択範囲や各選択肢の選択確率が異なっている。

【0345】

大当たり用の最終表示態様抽選テーブルでは、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様の範囲として、今回の保留情報が変動パターン1A（ノーマルリーチ当たり）の場合は青色表示態様HMbと虹色表示態様HMe、変動パターン2A（SPリーチA当たり）又は変動パターン3A（SPリーチB当たり）の場合は青色表示態様HMbと緑色表示態様HMcと虹色表示態様HMe、変動パターン4A（SPSPリーチA当たり）又は変動パターン5A（SPSPリーチB当たり）の場合は青色表示態様HMbと緑色表示態様HMcと赤色表示態様HMdと虹色表示態様HMeが設定されている。よって、保留予告演出として青色表示態様HMbの保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回（保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回）においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様HMcの保留用画像が表示された場合はSPリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様HMdの保留用画像が表示された場合はSPSPリーチ演出が行われることを示唆することになる。

【0346】

また、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでも、保留予告演出として青色表示態様HMbの保留用画像が表示された場合は、その保留用画像が対応する遊技回においてノーマルリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、緑色表示態様HMcの保留用画像が表示された場合はSPリーチ演出以上の順位のリーチ演出が行われることを示唆し、赤色表示態様HMdの保留用画像が表示された場合はSPSPリーチ演出が行われることを示唆するように、各変動パターンに対応する最終表示態様の選択範囲が定められている。このため、保留予告演出が行われて青色、緑色又は赤色のいずれかの保留用画像が表示された場合には、遊技者はどのレベルのリーチ演出が行われるのかを予測することができる。但し、大当たりの有無までは判別できない。

【0347】

なお、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、最終表示態様の選択肢として虹色表示態様HMeが設定されておらず、虹色表示態様HMeの保留用画像は大当たりである場合にのみ表示されるものとなっている。よって、虹色表示態様HMeの保留用画像は大当たりを示唆するものとなり、当該保留用画像が表示された場合、遊技者は、その保留用画像が対応する遊技回にて大当たりが発生することを予測することができる。

【0348】

大当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおいて虹色表示態様HMeの選択確率は、いずれの変動パターンでも小確率（例えば5%）に抑えられている。これは、虹色表示態様HMeの選択確率を高めると、遊技回の実行前に遊技者が大当たりを認識できる機会が頻発し、遊技回演出への関心が薄れてしまう懸念があることから、そのような不都合の発生を抑制するためである。それ以外の選択肢における選択確率は、各変動パターンにおいて下位の表示態様よりも上位の表示態様が選ばれやすくなっている。例えば、変動パターン3Aである場合であれば、青色表示態様HMbよりも緑色表示態様HMcの方が選択されやすいという具合である。

【0349】

一方、外れ用の最終表示態様抽選テーブルでは、大当たり用の最終表示態様抽選テーブルの場合よりも上位の表示態様が選ばれにくくなっている。例えば、大当たり用の最終表示態様抽選テーブルにおけるSPSPリーチA演出に対応する変動パターン（変動パターン4A）では、赤色表示態様HMdの選択確率が55%であるのに対し、外れ用の最終表示態様抽選テーブルにおけるSPSPリーチB演出に対応する変動パターン（変動パターン5H）では、赤色表示態様HMdの選択確率が10%に留まっている。

【0350】

大当たり用及び外れ用の各最終表示態様抽選テーブルにおいて、上記のように表示態様の選択傾向が設定されていることで、遊技回にて行われるリーチ演出の種別が同じであっても、その遊技回が対応する保留用画像として上位の表示態様が表示される場合の方が大当たりの期待度が高くなるものとなっている。

【0351】

なお、本実施の形態では、大当たり用の最終表示態様抽選テーブル及び外れ用の最終表示態様抽選テーブルとして演出モードAと演出モードBとで共通のテーブルを用いるが、それら各演出モードで異なるテーブルを設定する構成としてもよい。

【0352】

保留予告用の設定処理（図34）の説明に戻り、ステップSa1509では、ステップSa1501で把握した変動パターン等に基づき、保留情報の大当たり有無に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。ステップSa1510では、ステップSa1501で把握した変動パターンと、ステップSa1509で取得した最終表示態様抽選テーブルと、RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における最終表示態様を抽選する。

【0353】

なお、上記抽選用のカウンタは、主制御装置162からの保留コマンドを受信した場合、換言すれば、抽選処理の対象となる保留情報が発生した場合に取得される。このことは、演出制御装置143にて実行する他の抽選処理に用いるカウンタ（乱数値）についても同様である。

【0354】

ステップSa1511では、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから演出シナリオ抽選テーブルを取得する。演出シナリオ抽選テーブルは、保留予告演出の演出シナリオを抽選するためのテーブルである。

【0355】

演出シナリオ抽選テーブルでは、図37に示すように、保留数と保留予告演出の最終表示態様とに対応させて複数の演出シナリオが設定されている。詳しくは、保留数＝0に対応する演出シナリオ0のグループから保留数＝4に対応する演出シナリオ4までのグループが設定され、さらに各グループにおいて、青色、緑色、赤色及び虹色の最終表示態様に対応させて各色用の演出シナリオ群が設定されている。そして、1色分の演出シナリオ群をひとまとまりとして0～99の抽選用乱数値が割り当てられている。例えば、保留数が0であり、最終表示態様が青色表示態様HMbである場合は、演出シナリオ0青（1）と演出シナリオ0青（2）とが演出シナリオの選択対象となり、それらのうちから乱数値に対応するものが選択される。

【0356】

各演出シナリオは、最終表示態様が決定された保留予告演出において保留用画像をどのタイミングでどの表示態様で表示するのかを規定するものとなっている。第1特図に対応する保留情報の先読みを行った場合において、その際の第1特図の保留数が4であり、最終表示態様として赤色表示態様HMdが抽選された場合の選択対象となる演出シナリオ4赤（1）を例にとると、当該シナリオは、第1保留表示領域Ga（図9（b））の第4単位保留表示領域Ga4に青色表示態様HMbで保留用画像を表示した後、その保留用画像を第2単位保留表示領域Ga2に移動表示させた場合に緑色表示態様HMcに変化させ、その後、その保留用画像を実行表示領域Dに表示している期間（その保留用画像に対応する遊技回の実行中）において赤色表示態様HMdに変化させることを規定したものとなっている。

【0357】

図37では図示を省略しているが、実行表示領域Dで保留用画像の表示態様を変化させることを定めた演出シナリオでは、遊技回におけるどのタイミング（どの保留変化ポイント）で表示態様を変化させるのかについても規定されている。また、遊技回の実行中にお

10

20

30

40

50

いて複数回に亘って表示態様を変化させる演出シナリオもあり、例えば、演出シナリオ 0 緑 (2) は、遊技回の実行中における先の保留変化ポイントで保留用画像を通常表示態様 H M a から青色表示態様 H M b に変化させた後、後の保留変化ポイントでさらに緑色表示態様 H M c に変化させることを規定したものとなっている。

【0358】

なお、図 37 の「備考 (演出態様)」における「G 4 (保 4)」～「G 1 (保 1)」は、保留表示部 200 の各単位保留表示領域に保留用画像を表示する場合の表示態様を示している。また、「D (遊技回中)」は、第 1 単位保留表示領域から実行表示領域 D に保留用画像をシフトさせた場合の表示態様や、実行表示領域 D に保留用画像が表示されている期間での表示態様を示している。ちなみに、「備考 (演出態様)」欄の項目は、便宜上付したものであり、演出シナリオ抽選テーブルに設定されるものではない。

10

【0359】

また、演出シナリオ抽選テーブルとしては、大当たり用の演出シナリオ抽選テーブルと、外れ用の演出シナリオ抽選テーブルとが設定されている。本実施の形態では、大当たり用の演出シナリオ抽選テーブル及び外れ用の演出シナリオ抽選テーブルとして演出モード A と演出モード B とで共通のテーブルを用いるが、それら各演出モードで異なるテーブルを設定する構成としてもよい。なお、図 37 には大当たり用の演出シナリオ抽選テーブルの一例を示している。

【0360】

保留予告用の設定処理 (図 34) の説明に戻り、ステップ S a 1 5 1 1 では、ステップ S a 1 5 0 1 で把握した変動パターン等に基づき、保留情報の大当たり有無に対応する演出シナリオ抽選テーブルを取得する。ステップ S a 1 5 1 2 では、ステップ S a 1 5 0 8 で把握した保留数と、ステップ S a 1 5 1 0 で決定した最終表示態様と、ステップ S a 1 5 1 1 で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ (乱数値) とに基づいて、今回の保留予告演出における演出シナリオを抽選する。

20

【0361】

ステップ S a 1 5 1 3 では、ステップ S a 1 5 1 2 で抽選された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。ステップ S a 1 5 1 4 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

30

【0362】

また、ステップ S a 1 5 0 3 で肯定判定した場合 (保留情報の変動パターンが変動パターン 1 H (完全外れ) である場合) 又はステップ S a 1 5 0 7 で否定判定した場合 (保留予告演出の実行抽選で外れとなった場合) は、ステップ S a 1 5 1 5 に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

【0363】

<保留予告の第 1 実行用処理>

ステップ S a 1 4 0 4 の保留予告の第 1 実行用処理について図 38 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【0364】

まずステップ S a 1 6 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されていない場合、すなわち、保留予告演出を実行すべき状況でない場合は、そのまま保留予告の第 1 実行用処理を終了する。

【0365】

一方、保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S a 1 6 0 2 に進み、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。すなわち、保留用画

50

像を当初から特定表示態様で表示すべき状況であるか否かを判定する。本ステップでは、上記ステップ S a 1 5 1 3（図 3 4）で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果を参照して上記判定を行う。表示態様の変更タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第 1 実行用処理を終了する。

【 0 3 6 6 】

一方、表示態様の变化タイミングである場合は、ステップ S a 1 6 0 3 にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行う。変化示唆演出は、保留用画像の表示態様が変化（ランクアップ）することを示唆する演出である。変化示唆演出の態様は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、図 3 9 に示す態様にて変化示唆演出を行う。先ず、図 3 9（a）に示すように、保留用画像が変化する前の所定タイミングにて保留表示部 2 0 0 の近傍に所定のキャラクタ画像 4 0 2 を表示する。なお、保留情報の発生タイミングに合わせて変化示唆演出を行う場合は、先ずは通常表示態様で保留用画像を表示し、その後又は同時にキャラクタ画像 4 0 2 を表示する。その後、当該キャラクタが所定のアクションを行う映像を表示し、図 3 9（b）に示すように、保留用画像の表示態様を上位の表示態様に変化させる。なお、キャラクタ画像 4 0 2 は、保留用画像の表示態様を変化させた後、消去する。

【 0 3 6 7 】

ステップ S a 1 6 0 3 では、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された実行抽選用テーブルとに基づいて変化示唆演出の実行抽選を行う。ステップ S a 1 6 0 4 では、ステップ S a 1 6 0 3 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が当選結果である場合は、ステップ S a 1 6 0 5 にて、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて変化示唆演出が実行されるように設定する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への出力対象として変化示唆演出を実行すべき旨のコマンドをセットする。

【 0 3 6 8 】

なお、本実施の形態では、保留用画像の表示態様を変化させる場合にのみ変化示唆演出が実行され得る構成としているが、変化示唆演出は、保留用画像の表示態様を変化させない場合にも実行され得る構成としてもよい。すなわち、保留用画像の表示態様を変化させない場合にも変化示唆演出の実行抽選を行う構成としてもよい。

【 0 3 6 9 】

そのような場合の変化示唆演出としては、例えば、図 3 9（a）のように所定のキャラクタ画像 4 0 2 を表示した後、当該キャラクタが所定のアクションを行わなかったり、当該アクションとは異なるアクションを行った後、保留用画像の表示態様を変化させずにキャラクタ画像 4 0 2 を消去し、キャラクタ画像 4 0 2 を表示する前の表示態様をそのまま維持する態様とすることが考えられる。但し、そのようなガセ演出が頻発すると、変化示唆演出に対する遊技者の期待感が失われかねないため、その実行頻度は低く抑えるとよい。具体的には、表示態様を変化させない場合における変化示唆演出の実行当選確率が表示態様を変化させる場合よりも低くなる、換言すれば、キャラクタ画像 4 0 2 が表示された際に保留用画像の表示態様に変化しない頻度が変化する頻度よりも低くなるようにするとよい。

【 0 3 7 0 】

ステップ S a 1 6 0 5 の実行後又はステップ S a 1 6 0 4 で否定判定した場合（変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合）は、ステップ S a 1 6 0 6 に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。具体的には、青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e のうち、いずれの特定表示態様で保留用画像を表示するかを把握する。

【 0 3 7 1 】

ステップ S a 1 6 0 7 では、保留用画像の表示態様を上記ステップ S a 1 6 0 6 で把握した表示態様に変更するように設定する。なお、本処理を保留コマンドの受信時（保留用画像の追加表示時）に行う場合は、追加表示する保留用画像の初期表示態様を上記ステッ

プ S a 1 6 0 6 で把握した表示態様とるように設定する。

【 0 3 7 2 】

その際、変化示唆演出を実行しない場合は、当初から演出シナリオにより示されるいずれかの特定表示態様で保留用画像を表示するように設定する。一方、変化示唆演出を実行する場合は、通常表示態様 H M a で表示した後、演出シナリオにより示される特定表示態様に変化するように設定する。ステップ S a 1 6 0 7 の設定処理を実行した場合、保留コマンド対応処理（図 3 1）のステップ S a 1 4 0 5 では、表示制御装置 3 5 0 への保留表示コマンドにおいてステップ S a 1 6 0 7 で設定した表示態様の情報が含まれるように当該コマンドを設定する。

【 0 3 7 3 】

ステップ S a 1 6 0 8 では、今回の保留用画像の表示態様を示す情報を R A M 3 4 4 の表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶する。図 3 8（b）に示すように、表示態様記憶エリア 3 4 4 e では、各特図のそれぞれの保留情報（保留用画像）及び遊技回を実行中の保留情報に対応させてエリアが設けられており、各エリアに保留用画像の表示態様を記憶可能となっている。例えば、第 1 保留表示領域 G a の第 2 単位保留表示領域 G a 2 に青色表示態様 H M b を表示する場合、表示態様記憶エリア 3 4 4 e において第 1 特図用の第 2 エリア（2 番目の保留情報に対応するエリア）に青色表示態様 H M b で表示されることの情報を記憶する。ちなみに変化示唆演出を実行する場合は、変化後の表示態様（表示色）を示す情報を記憶する。なお、表示態様記憶エリア 3 4 4 e を設けず、保留用記憶エリア 3 4 4 c の対応エリアに表示態様の情報を記憶する構成としてもよい。ステップ S a 1 6 0 8 の実行後は保留予告の第 1 実行用処理を終了する。

【 0 3 7 4 】

<シフト時コマンド対応処理>

ステップ S a 1 3 0 4（図 3 0）のシフト時コマンド対応処理について図 4 0（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 3 7 5 】

まずステップ S a 1 7 0 1 では、保留予告の第 1 実行用処理を実行する。この処理は、保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像について、その表示態様を当該保留用画像のシフト時に変化させるためのものである。本ステップの処理は、ステップ S a 1 4 0 4（図 3 1）の保留予告の第 1 実行用処理（図 3 8（a））と基本的に同じものである。

【 0 3 7 6 】

図 3 8（a）を援用して説明すると、ステップ S a 1 7 0 1 の保留予告の第 1 実行用処理では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S a 1 6 0 2 にて、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像（各保留表示領域 G a，G b に表示されている保留用画像）について、今回のシフトタイミングが表示態様（表示色）の変更タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップ S a 1 5 1 3（図 3 4）で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果に基づいて行う。

【 0 3 7 7 】

表示態様の変更タイミングである場合は、ステップ S a 1 6 0 3 にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行い、その抽選に当選した場合は、ステップ S a 1 6 0 5 にて、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて変化示唆演出が実行されるように設定する。ステップ S a 1 6 0 5 の実行後又はステップ S a 1 6 0 4 で否定判定した場合（変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合は、ステップ S a 1 6 0 6 に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。

【 0 3 7 8 】

ステップ S a 1 6 0 7 では、保留用画像の表示態様をステップ S a 1 6 0 6 で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への出力コマンドとして、いずれの保留用画像の表示態様を変更するかを示す情報と、どの表示態様（表示色）に変更するかを示す情報とを含ませるようにして、今回のシフトタイミングで保留用

10

20

30

40

50

画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。これにより、今回のシフトタイミングにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更される。

【0379】

ステップS a 1 6 0 8では、表示態様を変更する保留用画像について、変更後の表示態様の情報をRAM 3 4 4の表示態様記憶エリア3 4 4 eに記憶する。例えば、第1保留表示領域G aの第2単位保留表示領域G a 2に表示された青色表示態様H M bの保留用画像を第1単位保留表示領域G a 1へのシフト時に緑色表示態様H M cに変更する場合には、表示態様記憶エリア3 4 4 eにおいて第1特図用の第2エリア（2番目の保留情報に対応するエリア）に記憶された青色表示の情報を消去した上で、同エリアに緑色表示の情報を記憶する。

10

【0380】

シフト時コマンド対応処理（図40）の説明に戻り、ステップS a 1 7 0 1の処理を実行した後は、ステップS a 1 7 0 2にて保留予告の第2実行用処理を実行する。この処理は、ステップS a 1 3 0 7（図30）の演出モード切替用処理と関連するため、当該切替用処理について説明した後に詳述する。

【0381】

ステップS a 1 7 0 3では、RAM 3 4 4の各種カウンタエリア3 4 4 bに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数S N）を1ディクリメントする。各種カウンタエリア3 4 4 bには、第1特図用の保留数カウンタと第2特図用の保留数カウンタとが設けられており、本ステップでは対応する側の始動保留記憶数S Nを更新する。

20

【0382】

ステップS a 1 7 0 4では、保留用画像を移動表示させるためのシフト処理を実行し、その後、本シフト時コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、RAM 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 cの第1エリアに記憶されている保留情報を実行エリアS A Eに移すとともに、第2エリア～第4エリアに記憶されている保留情報を下位エリア側に順にシフトさせる。この際、表示態様記憶エリア3 4 4 eの各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

【0383】

また、シフト処理では、表示画面Gの保留表示部2 0 0における保留用画像の表示位置を下位側の単位保留表示領域に変更するように表示制御装置3 5 0を制御する。当該制御前の状態として、例えば、図40（b 1）に示すように、第1保留表示領域G aの第1単位保留表示領域G a 1及び第2単位保留表示領域G a 2に保留用画像が表示されている場合には、当該制御により、図40（b 2）に示すように、それら保留用画像の表示位置が実行表示領域D及び第1単位保留表示領域G a 1に変更される。なお、ステップS a 1 7 0 1の保留予告の第1実行用処理において保留用画像の表示態様を変化させる設定がなされている場合は、表示位置の変更と表示態様の変更とが併せて行われる。

30

【0384】

＜特図変動表示用処理＞

ステップS a 1 3 0 5（図30）の特図変動表示用処理について図41のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【0385】

先ずステップS a 1 8 0 1では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第1特図又は第2特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップS a 1 8 0 2に進み、主制御装置1 6 2から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。変動開始コマンドには、主制御装置1 6 2における変動表示時間の設定処理（図24）で抽選された変動パターンの情報が含まれる。

【0386】

この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置1 6 2にて表示制御される特図

50

用表示部 43 での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【0387】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップ S a 1803 に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。

【0388】

変動開始用処理では、主制御装置 162 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ROM 343 の各種テーブル記憶エリア 343a には、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置 162 において各変動パターン（図 14）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置 143 と主制御装置 162 とでは、1 つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン 1A である場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置 143 及び主制御装置 162 のいずれも 15 sec となる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。

【0389】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、SPリーチA当たり、SPリーチB当たり、SPSPリーチA当たり、SPSPリーチB当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、SPリーチA外れ、SPリーチB外れ、SPSPリーチA外れ、SPSPリーチB外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図 14 を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【0390】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置 162 からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置 75 の表示画面 G に表示される図柄列 Z1～Z3 の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列 Z1～Z3 の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ライン L1～L5 は抽選等によってランダムに決定される。

【0391】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が外れである場合は、図柄列 Z1～Z3 の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ライン L1～L5 にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、一の有効ライン L1～L5 上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【0392】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置 350 への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置 350 では、受信したコマンドに従い、演出制御装置 143 にて決定された停止結果で各図柄列 Z1～Z3 の図柄が停止したり、演出制御装置 143 にて決定された演出パター

10

20

30

40

50

ンで遊技回演出が行われたりするように図柄表示装置 75 を制御する。

【0393】

ステップ S a 1 8 0 1 で肯定判定した場合（遊技回の実行中である場合）は、ステップ S a 1 8 0 4 に進み、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップ S a 1 8 0 5 にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を継続したり、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【0394】

ステップ S a 1 8 0 6 では、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップ S a 1 8 0 7 にて保留予告の第 1 実行用処理を実行する。この処理は、保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像について、その表示態様を当該保留情報の遊技回の実行中に变化させるためのものである。本ステップの処理は、ステップ S a 1 4 0 4（図 3 1）の保留予告の第 1 実行用処理（図 3 8（a））と基本的に同じである。

【0395】

図 3 8（a）を援用して説明すると、ステップ S a 1 8 0 7 の保留予告の第 1 実行用処理では、RAM 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグが格納されており、保留予告演出を実行すべき状況である場合は、ステップ S a 1 6 0 2 にて、保留予告演出の契機となった保留情報に対応する保留用画像（実行表示領域 D に表示されている保留用画像）について、表示態様の変更タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップ S a 1 5 1 3（図 3 4）で設定した保留予告演出の演出シナリオの設定結果に基づいて行う。

【0396】

表示態様の変更タイミングである場合は、ステップ S a 1 6 0 3 にて変化示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行い、その抽選に当選した場合は、ステップ S a 1 6 0 5 にて、図柄表示装置 75 の表示画面 G にて変化示唆演出が実行されるように設定する。ステップ S a 1 6 0 5 の実行後又はステップ S a 1 6 0 4 で否定判定した場合（変化示唆演出の実行抽選に非当選となった場合は、ステップ S a 1 6 0 6 に進み、演出シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様を把握する。

【0397】

ステップ S a 1 6 0 7 では、保留用画像の表示態様をステップ S a 1 6 0 6 で把握した表示態様に変更するように設定する。これにより、遊技回中の所定の保留変化ポイントにて保留用画像の表示態様が演出シナリオの設定結果により定められる表示態様に変更される。続くステップ S a 1 6 0 8 では、RAM 3 4 4 の表示態様記憶エリア 3 4 4 e における実行表示領域 D に対応するエリアに変更後の表示態様の情報を記憶する。

【0398】

特図変動表示用処理（図 4 1）の説明に戻り、ステップ S a 1 8 0 7 の処理を実行した後は、ステップ S a 1 8 0 8 にて保留予告の第 3 実行用処理を実行する。この処理は、ステップ S a 1 3 0 7（図 3 0）の演出モード切替用処理と関連するため、当該切替用処理について説明した後に詳述する。ステップ S a 1 8 0 8 の実行後は特図変動表示用処理を終了する。

【0399】

ステップ S a 1 8 0 4 で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、変動表示時間が経過したことを意味する。この場合はステップ S a 1 8 0 9 に進み、変動用終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や実行されている演出を終了させる（各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を確定停止させる）。

10

20

30

40

50

【0400】

ステップS a 1 8 1 0では、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップS a 1 8 1 1にて、各種フラグ格納エリア3 4 4 dに保留予告フラグ又は復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグの詳細については後述する。

【0401】

保留予告フラグ又は復帰用待機フラグのいずれかが格納されている場合は、ステップS a 1 8 1 2にて格納されているフラグを消去する。ステップS a 1 8 1 2の実行後又はステップS a 1 8 1 1で否定判定した場合（保留予告フラグと復帰用待機フラグのいずれも格納されていない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【0402】

なお、本実施の形態では、主制御装置1 6 2から変動終了コマンドを受信したか否かに基づいて変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としたが、演出制御装置1 4 3において変動開始時に送信される変動開始コマンドから変動表示時間を把握できるため、その把握した変動表示時間に基づき、実行中の遊技回に係る変動表示時間が経過したか否かを判定する構成としてもよい。この場合、主制御装置1 6 2から変動終了コマンドを送信しない構成としてもよい。

【0403】

<演出モード切替用処理>

ステップS a 1 3 0 7（図30）の演出モード切替用処理について図42のフローチャートを参照しながら説明する。演出モード切替用処理は、既に説明した演出モードAと演出モードBの切り替えを行うためのものである。

【0404】

まずステップS a 1 9 0 1では、演出モード切替の有効期間中であるか否かを判定する。本実施の形態では、特図遊技回においてSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行されている期間や、開閉実行モードが実行されている期間を演出モードを切り替えることができない無効期間としており、それ以外の期間は、特図遊技回の実行中も含めて演出モード切替の有効期間となっている。ステップS a 1 9 0 1では、現在のタイミングが上記有効期間に属するものであるか否かを判定する。演出モード切替の有効期間中でない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【0405】

演出モード切替の有効期間中である場合は、ステップS a 1 9 0 2に進み、演出用操作部3 6にて演出モードを切り替えるための所定操作が行われたか否かを判定する。所定操作が行われていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【0406】

所定操作が行われた場合は、ステップS a 1 9 0 3に進み、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モードAである場合は、演出モードBに切り替わるように演出データを設定する。なお、演出モードの切り替えは、上記所定操作が行われたタイミングに合わせて行ってもよいし、次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて行ってもよい。

【0407】

ステップS a 1 9 0 4では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをRAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dにセットする。本実施の形態では、演出モードA及び演出モードBにそれぞれ対応するフラグとしてモードAフラグ及びモードBフラグを設けており、例えば、演出モードAから演出モードBに演出モードを切り替える場合は、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに格納されているモードAフラグを消去するとともに、モードBフラグを当該各種フラグ格納エリア3 4 4 dに格納する。

【0408】

ステップ S a 1 9 0 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグについては後述する。

【 0 4 0 9 】

復帰用待機フラグが格納されていない場合は、ステップ S a 1 9 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【 0 4 1 0 】

一方、保留予告フラグが格納されている場合、すなわち、保留予告演出の実行中又はその待機状態である場合は、ステップ S a 1 9 0 7 に進み、当該保留予告フラグを消去する。これにより、モード切替前において保留予告演出が実行されていた場合は、当該保留予告演出の継続がキャンセルされる。また、保留予告演出の待機状態であった場合は、待機中であった保留予告演出の実行がキャンセルされる。

【 0 4 1 1 】

ステップ S a 1 9 0 8 では、保留予告演出の実行中であるか否か、すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域 G a , G b に表示されている保留用画像の中で、青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d 又は虹色表示態様 H M e のいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、R A M 3 4 4 の表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶されている各エリアの情報を参照して行う。特定表示態様で表示されている保留用画像が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【 0 4 1 2 】

一方、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合（保留予告演出の実行中である場合）は、ステップ S a 1 9 0 9 に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報を R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に記憶する。復帰用エリア 3 4 4 f では、各特図の保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 , G b 1 ~ G b 4 及び実行表示領域 D に対応させてエリアが設定されており、各エリアに保留用画像の表示態様を記憶することが可能となっている。

【 0 4 1 3 】

ステップ S a 1 9 0 9 では、その時点で表示態様記憶エリア 3 4 4 e に記憶されている表示態様の情報を復帰用エリア 3 4 4 f にも記憶する。このため、ステップ S a 1 9 0 9 の処理時点では、表示態様記憶エリア 3 4 4 e と復帰用エリア 3 4 4 f とに同じ情報が記憶されている状態となる。

【 0 4 1 4 】

なお、表示態様の情報としては、表示態様を示す識別情報であってもよいし、表示色を示す識別情報であってもよい。要は、復帰用エリア 3 4 4 f に記憶された情報から保留用画像の表示態様を特定できるものであれば足り、保留用画像の表示態様に対応するものであればよい。

【 0 4 1 5 】

上記処理により、演出モードの切り替え後に復帰用エリア 3 4 4 f を参照することで、演出モードの切り替え前においていずれの保留用画像がどの表示態様で表示されていたのかを把握することができる。なお、復帰用エリア 3 4 4 f に表示態様の情報が記憶されている状態でシフト時コマンド対応処理（図 4 0）におけるステップ S a 1 7 0 4 のシフト処理を実行する場合は、表示態様記憶エリア 3 4 4 e だけでなく、復帰用エリア 3 4 4 f の各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

【 0 4 1 6 】

ステップ S a 1 9 1 0 では、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が演出モードの切り替えに伴い、通常表示態様 H M a に切り替わるように設定する。なお、通常表示態様 H M a への切り替えは、演出モードの切り替えタイミングに合わせて行う。例えば、上記所定操作が行われたタイミングで演出モードが切り

10

20

30

40

50

替わる場合は、そのタイミングで保留用画像が通常表示態様HMaに切り替わり、次の特図遊技回の開始タイミングで演出モードが切り替わる場合は、そのタイミングで保留用画像が通常表示態様HMaに切り替わるように設定する。

【0417】

また、ステップSa1910の解除処理では、表示態様記憶エリア344eに記憶されている表示態様の情報をクリアする処理を実行する。このため、ステップSa1910の処理時点では、復帰用エリア344fにのみ表示態様の情報が記憶されている状態となる。さらに、ステップSa1910の解除処理では、保留予告用の設定処理（図34）のステップSa1513で設定された演出シナリオデータについても消去する処理を実行する。

【0418】

なお、本実施の形態では、演出モードが切り替えられた場合に、取得済みの保留情報、換言すれば、保留予告演出の実行抽選（図34の保留予告用の設定処理）が既に行われている保留情報について、再度の実行抽選を制限する構成としている。具体的には、改めて保留予告演出の実行抽選を行うことはせず、同一の保留情報（保留用画像）について演出モードの切り替え前と切り替え後で重複して実行抽選が行われないようにしている。

【0419】

ステップSa1911では、上記各種フラグ格納エリア344dに復帰用待機フラグをセットする。本実施の形態では、演出モードの切り替え後、再び元の演出モードに切り替えられた場合に、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるように構成されている。復帰用待機フラグは、その復帰処理を待機している状態であることを示すフラグである。ステップSa1911の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。

【0420】

上記ステップSa1905で肯定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されている場合）は、ステップSa1912に進み、復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。ここで、ステップSa1905で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で最初の演出モード切替が行われ、その後、モード切替の操作が再度行われた結果、元の演出モードに戻った状況であることを意味する。例えば、いずれかの保留用画像が特定表示態様で表示されている状況で演出モードが演出モードAから演出モードBに切り替えられ、その後、再び演出モードAに切り替えられた状況である。その際、先のモード切り替え（演出モードAから演出モードBへの切り替え）に際しては、保留用画像の表示態様が通常表示態様HMaとされた上で保留予告演出がキャンセルされるため、演出モードAで特定表示態様で表示されていた保留用画像は、演出モードBへの滞在中、通常表示態様HMaで表示され続けることになる。

【0421】

なお、演出モードBへの切り替え後、演出モードAへの切り替え前に、その保留用画像（保留情報）の遊技回が終了することもある。この場合は、特図変動表示用処理（図41）のステップSa1811、ステップSa1812で復帰用待機フラグが消去されるため、上記ステップSa1905で否定判定することになる。

【0422】

ステップSa1912の実行後はステップSa1913にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。その後、演出モード切替用処理を終了する。

【0423】

<演出モードの切り替えによる保留用画像の表示態様の変更について>

既に説明したように、本実施の形態では、保留用画像が特定表示態様で表示されている状況で、演出モードが切り替わった場合に、その保留用画像の表示態様が通常表示態様HMaに変更され、保留予告演出が解除されるように構成されている。この場合、背景画像401だけでなく、保留表示部200も含めて表示状態が切り替わることで、遊技者から見て演出モードの変更を分かりやすくすることができる。

【0424】

また、演出モードの切り替えが単なる表示映像の変更に留まる場合は、遊技者に対して各モードの違いを印象付けにくくなるが、本実施の形態であれば、モード間で保留予告演出の実行頻度を異ならせるため、演出モードの違いを際立たせることができる。但し、保留予告演出の実行頻度がモード間で異なる構成では、保留予告演出が行われている保留用画像の表示態様と同じであっても、当該表示態様により示唆される大当たり期待度が演出モードの種別によって相違することがある。このため、モード切替前の表示態様をモード切替後も維持すると、その保留情報の実際の期待度は切替前の演出モードに対応するにもかかわらず、あたかも切替後の演出モードに対応する期待度を示唆するかの如く表示されてしまうため、保留予告演出により示唆される期待度と実際の期待度との不整合が生じる懸念がある。この点、演出モードの切り替えに伴い保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に変更することで、そのような期待度の不整合を好適に回避することができる。

10

【0425】

このように、演出モードの切り替えに応じて保留予告演出の実行を解除することで、演出モードの変更を分かりやすくしたり、保留予告演出により示唆される期待度の不整合を回避したりすることができるが、その反面、遊技者によっては、保留予告演出が解除されたことで、その保留予告演出により示唆されていたチャンスまで消失してしまったと誤解し、落胆を招く懸念がある。

【0426】

そこで、本実施の形態では、ステップ S a 1 9 1 3 の予告復帰用の設定処理、ステップ S a 1 7 0 2 の保留予告の第2実行用処理及びステップ S a 1 8 0 8 の保留予告の第3実行用処理を設け、演出モードの切り替え後、再度の切り替えにより元の演出モードに戻った場合に、保留用画像の表示態様を復帰させるように構成している。以下、上記各ステップの処理について詳細に説明する。

20

【0427】

<予告復帰用の設定処理>

ステップ S a 1 9 1 3 の予告復帰用の設定処理について図43のフローチャートを参照しながら説明する。

【0428】

まずステップ S a 2 1 0 1 では、各保留表示領域 G a , G b 及び実行表示領域 D に表示されている保留用画像について、特定表示態様が解除されて通常表示態様 H M a とされる前の表示状況を把握する。例えば、第1特図用の4番目の保留用画像（第4単位保留表示領域 G a 4 の保留用画像）が青色表示態様 H M b で表示されている状況で演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替えられ、その後、再び演出モード A に切り替えられた場合は、その保留用画像について青色表示態様 H M b で表示されていたことを把握する。

30

【0429】

その際、演出モード A から演出モード B への切り替え後、遊技回の消化が進んで保留用画像が下位エリア側にシフトされている場合は、モード切替時に第4単位保留表示領域 G a 4 に表示されていた保留用画像に対応する保留用画像について、解除処理前に青色表示態様 H M b で表示されていた旨を把握する。例えば、演出モード B への切り替え後に2回の遊技回が消化されている場合は、第2単位保留表示領域 G a 2 に表示されている保留用画像について、モード切替時に青色表示態様 H M b で表示されていたと把握する。この把握は、R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f を参照して行う。

40

【0430】

ステップ S a 2 1 0 2 では、特定表示態様で表示されていた保留用画像（対象保留用画像）の遊技回を実行中であるか否かを判定する。すなわち、演出モード A から演出モード B への切り替え後、遊技回が消化されて対象保留用画像の遊技回まで遊技が進んでいるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップ S a 2 1 0 3 に進み、対象保留用画像よりも前の保留情報の数（保留個数）を把握する。例えば、対象保留用画像が3番目の保留情報である場合は、それよりも前の保留個数として2個を把握する。なお、遊技回を実行中の保留情報については保留個数の対象としない。また、保留個数の把握は、第

50

1 特図と第 2 特図とで各別に行う。

【0431】

ステップ S a 2 1 0 4 では、上記ステップ S a 2 1 0 3 で把握した保留個数が所定数（例えば 1 個）以上であるか否かを判定する。所定数以上である場合は、ステップ S a 2 1 0 5 に進み、復帰シナリオの抽選処理を実行する。復帰シナリオは、対象保留用画像をいずれのシフトタイミングで元の特定表示態様に戻すかを定めるものである。

【0432】

R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には、保留個数と元の特定表示態様とに対応させて、いずれのタイミングで保留用画像の表示態様を元に戻すかが定められた復帰シナリオテーブルが記憶されている。復帰シナリオテーブルでは、例えば、保留個数が 2 個である場合に対応させて、表示態様の復帰タイミングとして 1 回目のシフト時（第 2 単位保留表示領域 G a 2 へのシフト）と 2 回目のシフト時（第 1 単位保留表示領域 G a 1 へのシフト時）と 3 回目のシフト時（実行表示領域 D へのシフト時）を選択可能となっている。

【0433】

また、復帰シナリオテーブルでは、元の表示態様が青色表示態様 H M b よりも上位の特定表示態様である場合、通常表示態様 H M a から直接元の特定表示態様に戻すのか、段階的に元の特定表示態様に戻すのかについても選択可能となっている。よって、1 回の保留変化表示により解除前の特定表示態様に復帰する場合もあれば、複数回の保留変化表示を経て解除前の特定表示態様に復帰する場合もあるようになっている。

【0434】

ステップ S a 2 1 0 5 では、上記の復帰シナリオテーブルと、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、保留用画像における表示態様の復帰タイミング及び復帰態様を抽選する。

【0435】

ステップ S a 2 1 0 5 の実行後又はステップ S a 2 1 0 4 で否定判定した場合（保留個数が 1 個未満である場合）は、ステップ S a 2 1 0 6 にて復帰シナリオの設定処理を行う。ステップ S a 2 1 0 5 で復帰シナリオの抽選処理を行った場合は、その抽選された復帰シナリオにて保留用画像の表示態様を復帰させるように設定し、保留用個数が 1 個未満である場合は、実行表示領域 D へのシフト時に保留用画像の表示態様を復帰させるように設定する。

【0436】

ステップ S a 2 1 0 6 の実行後又はステップ S a 2 1 0 2 で肯定判定した場合（対象保留用画像の遊技回の実行中である場合）は、ステップ S a 2 1 0 7 にて、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。ステップ S a 2 1 0 7 の実行後は、予告復帰用の設定処理を終了する。

【0437】

＜保留予告の第 2 実行用処理＞

ステップ S a 1 7 0 2（図 4 0（a））の保留予告の第 2 実行用処理について図 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、シフト時コマンド対応処理の一環として行われるものであり、換言すれば、保留用画像のシフトタイミングにて実行される処理である。

【0438】

先ずステップ S a 2 2 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に予告復帰フラグが格納されているか否かを判定する。予告復帰フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第 2 実行用処理を終了する。

【0439】

予告復帰フラグが格納されている場合は、ステップ S a 2 2 0 2 に進み、上記予告復帰

10

20

30

40

50

用の設定処理におけるステップ S a 2 1 0 6 で設定した復帰シナリオを把握する。ステップ S a 2 2 0 3 では、ステップ S a 2 2 0 2 で把握した復帰シナリオの設定結果に基づいて、今回のシフトタイミングが対象保留用画像の表示態様の復帰タイミングであるか否かを判定する。復帰タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第 2 実行用処理を終了する。

【 0 4 4 0 】

復帰タイミングである場合は、ステップ S a 2 2 0 4 に進み、復帰シナリオの設定結果に基づいて変更先の表示態様を把握する。例えば、対象保留用画像の解除前の表示態様が緑色表示態様 H M c である場合において、復帰シナリオにより定められた表示態様が緑色表示態様 H M c である場合は、変更先の表示態様として緑色表示態様 H M c を把握する。また、復帰シナリオにより定められた表示態様が緑色表示態様 H M c への前段階である青色表示態様 H M b である場合は、変更先の表示態様として青色表示態様 H M b を把握する。

10

【 0 4 4 1 】

ステップ S a 2 2 0 5 では、対象保留用画像の表示態様をステップ S a 2 2 0 4 で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への出力コマンドとして、表示態様を変更する保留用画像を示す情報と、どの表示態様（表示色）に変更するかを示す情報とを含ませるようにして、今回のシフトタイミングで保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。ステップ S a 2 2 0 5 の実行後は、保留予告の第 2 実行用処理を終了する。

【 0 4 4 2 】

20

< 保留予告の第 3 実行用処理 >

ステップ S a 1 8 0 8（図 4 1）の保留予告の第 3 実行用処理について図 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動表示用処理の一環として行われるものであり、換言すれば、遊技回の実行中に行われる処理である。

【 0 4 4 3 】

まずステップ S a 2 3 0 1 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に予告復帰フラグが格納されているか否かを判定する。予告復帰フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第 3 実行用処理を終了する。

【 0 4 4 4 】

予告復帰フラグが格納されている場合は、ステップ S a 2 3 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に昇格フラグが格納されているか否かを判定する。昇格フラグについては後述する。

30

【 0 4 4 5 】

昇格フラグが格納されていない場合は、ステップ S a 2 3 0 3 に進み、対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様 H M a であるか否かを判定する。なお、対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様 H M a である場合とは、対象保留用画像の遊技回の実行中に元の演出モードへの切り替え操作が行われた場合である。

【 0 4 4 6 】

現在の表示態様が通常表示態様 H M a である場合は、ステップ S a 2 3 0 4 に進み、進行中の遊技回において保留変化ポイントが残存しているか否かを判定する。例えば、対象保留用画像の遊技回の終盤で演出モードが変更された場合など、保留変化ポイントが残存していない状況である場合は、ステップ S a 2 3 1 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている予告復帰フラグを消去する。これにより、保留予告演出の復帰処理がキャンセルされ、その遊技回において対象保留用画像（実行表示領域 D に表示されている保留用画像）が通常表示態様 H M a で表示され続ける。

40

【 0 4 4 7 】

保留変化ポイントが残存している場合は、ステップ S a 2 3 0 5 にて、R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f を参照して対象保留用画像における解除前の特定表示態様を把握し、これを変更先の表示態様として把握する。ステップ S a 2 3 0 6 では、保留用画像の表示態様をステップ S a 2 3 0 5 で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的に

50

は、表示制御装置 350 への出力コマンドとして、どの表示態様（表示色）に変更するかを示す情報を含ませるようにして保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。これにより、実行表示領域 D に表示されている保留用画像の表示態様が直近の保留変化ポイントにて解除前の特定表示態様に変更（復帰）される。

【0448】

ステップ S a 2306 の実行後又はステップ S a 2303 で否定判定した場合（対象保留用画像における現在の表示態様が通常表示態様 H M a でない場合）は、ステップ S a 2307 にて上記各種フラグ格納エリア 344 d に判定済みフラグが格納されているか否かを判定する。なお、対象保留用画像（実行表示領域 D に表示されている保留用画像）における現在の表示態様が通常表示態様 H M a でない場合とは、当該保留用画像の表示態様が既に解除前の特定表示態様に変更されている状況である。

10

【0449】

ステップ S a 2307 で判定済みフラグが格納されていると判定した場合は、そのまま保留予告の第 3 実行用処理を終了する。一方、判定済みフラグが格納されていない場合は、ステップ S a 2308 にて保留予告の昇格用処理を実行する。

【0450】

ここで、ステップ S a 2308 の保留予告の昇格用処理について図 46 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0451】

昇格用処理では、先ずステップ S a 2401 にて、対象保留用画像の変動パターンを把握する。この把握は、対象保留用画像の遊技回（実行中の遊技回）の開始時に主制御装置 162 から送信された変動開始コマンド（図 23 のステップ S a 712）に基づいて行う。

20

【0452】

ステップ S a 2402 では、ステップ S a 2401 で把握した変動パターンと、ROM 343 の各種テーブル記憶エリア 343 a に記憶された昇格判定用テーブルとに基づいて保留予告演出の昇格判定を行う。昇格判定は、対象保留用画像（実行表示領域 D に表示されている保留用画像）の表示態様をさらに上位の特定表示態様（解除前の表示態様よりも上位の表示態様）に変更することが可能か否かを判定するものである。

【0453】

図 47 に示すように、昇格判定用テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、S P S P リーチ A 外れに対応する変動パターン 5 H であれば、赤色表示態様 H M d までの変更が許容されている。ちなみに大当たりに対応する各変動パターンの場合は、変動パターン 1 A ～変動パターン 5 A のいずれにおいても虹色表示態様 H M e までの変更が許容されている。

30

【0454】

なお、昇格判定用テーブルは、図 47 に示す構成に限定されるものではなく、例えば、大当たりに対応する各変動パターンで上限表示態様が異なるなど、他の構成であってもよい。要は、その遊技回（変動パターン）の大当たり期待度に対応するように（換言すれば、大当たり期待度と整合するように）上限表示態様が定められるものであればよい。

【0455】

ステップ S a 2402 では、上記昇格判定用テーブルを参照してステップ S a 2401 で把握した変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、対象保留用画像の現在の表示態様がその特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定する。その結果、現在の表示態様が上限表示態様よりも下位の表示態様である場合は表示態様の昇格を許容し、そうでない場合は昇格を不可とする。なお、上記ステップ S a 2306 で表示態様の変更設定を行っている場合は、その変更後の表示態様を対象として上記特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて昇格の可否を判定する。

40

【0456】

ステップ S a 2402 の実行後はステップ S a 2403 にて、RAM 344 の各種フラ

50

グ格納エリア344dに判定済みフラグをセットする。判定済みフラグは昇格判定を実行済みであることをMPU342が把握するためのものであり、換言すれば、昇格判定の重複実施を回避するためのものである。

【0457】

ステップSa2404では、上記ステップSa2402の昇格判定の結果が表示態様の昇格を許容するものであるか否かを判定する。昇格を許容しない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップSa2314（図45）に進み、予告復帰フラグを消去して保留予告の第3実行用処理を終了する。

【0458】

昇格を許容する場合は、ステップSa2405に進み、昇格シナリオの抽選処理を実行する。昇格シナリオは、実行表示領域Dに表示されている対象保留用画像について、いずれのタイミング（保留変化ポイント）でいずれの表示態様に変更するかを定めるものである。ROM343の各種テーブル記憶エリア343aには昇格シナリオを抽選するための昇格シナリオ抽選テーブルが記憶されており、この昇格シナリオ抽選テーブルでは、昇格演出を実行するか否かを抽選するための実行抽選用の情報のほか、保留予告演出の各上限表示態様に対応させて複数種類の昇格シナリオが設定されている。ステップSa2405では、上記昇格シナリオ抽選テーブルと、RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づき、表示態様を昇格させるか否かの実行抽選と、昇格させる場合のシナリオ抽選とを行う。

【0459】

ステップSa2406では、ステップSa2405の抽選処理の結果が表示態様を昇格させるものであるか否かを判定する。昇格させない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップSa2314（図45）に進み、予告復帰フラグを消去して保留予告の第3実行用処理を終了する。

【0460】

昇格させる場合は、ステップSa2407に進み、ステップSa2405で抽選された昇格シナリオが実行されるように昇格シナリオデータを設定する。ステップSa2407の実行後はステップSa2408～ステップSa2410において、変化示唆演出に関する処理を実行する。これらの処理は、保留予告の第1実行用処理（図38（a））におけるステップSa1603～ステップSa1605と同様のものであるため、説明を省略する。

【0461】

ステップSa2410の実行後又はステップSa2409で否定判定した場合は、ステップSa2411にて上記各種フラグ格納エリア344dに昇格フラグをセットし、その後、保留予告の昇格用処理を終了する。昇格フラグは、対象保留用画像の表示態様を昇格すべきであることをMPU342が把握するためのものである。

【0462】

保留予告の第3実行用処理（図45）の説明に戻り、ステップSa2308の保留予告の昇格用処理を実行した後は、保留予告の第3実行用処理を終了する。

【0463】

上記ステップSa2302で肯定判定した場合（昇格フラグが格納されている場合）は、ステップSa2309に進み、表示態様の昇格タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップSa2407における昇格シナリオの設定結果に基づいて行う。昇格タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第3実行用処理を終了する。

【0464】

昇格タイミングである場合は、ステップSa2310に進み、昇格シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様（上位の表示態様）を把握する。続くステップSa2311では、実行表示領域Dに表示されている保留用画像の表示態様をステップSa2310で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置350への出力コマンドとして、いずれの表示態様に変更するかを示す情報を含

10

20

30

40

50

ませるようにして、実行表示領域 D に表示されている保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。

【0465】

ステップ S a 2 3 1 2 では、上記ステップ S a 2 3 1 0 で把握した表示態様又は上記ステップ S a 2 3 1 1 で変更先として設定した表示態様が昇格演出における最終表示態様であるか否かを判定する。例えば、複数回の変更処理により表示態様を多段的に昇格させるように昇格シナリオが設定されている場合において、今回の変更処理がその途中段階での処理である場合は、最終表示態様でないとして本ステップを否定判定し、そのまま保留予告の第 3 実行用処理を終了する。

【0466】

最終表示態様である場合は、ステップ S a 2 3 1 3 にて上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている昇格フラグを消去する。続くステップ S a 2 3 1 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている予告復帰フラグを消去し、その後、保留予告の第 3 実行用処理を終了する。

【0467】

<演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて>

演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて図 4 8 ～図 5 0 を参照しながら説明する。

【0468】

第 1 特図用の保留情報が 3 個取得されている状態で第 1 作動口 6 2 への入賞が発生し、4 個目の保留情報（保留用画像 HW）が取得されると、主制御装置 1 6 2 では、当該取得した保留情報に対する保留先読み処理（ステップ S a 3 0 5）を実行する。ここでは、その結果として、当否判定が外れであり、変動パターンが変動パターン 6 H（SPSPリーチ B 外れ）である結果が先読みされたとする。

【0469】

また、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 での先読み結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップ S a 1 4 0 3）を実行し、保留用画像 HW についての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。それらの抽選の結果、最終表示態様として赤色表示態様 H M d が選択され、演出シナリオとして表示当初は緑色表示態様 H M c で表示し、後のシフトタイミングで赤色表示態様 H M d に変更するシナリオが選択されたものとする。この場合、図 4 8（a）に示すように、第 1 保留表示領域 G a の第 4 単位保留表示領域 G a 4 に緑色表示態様 H M c とされた保留用画像 HW が表示される。

【0470】

その後、遊技者により演出用操作部 3 6 を用いてモード切替操作が行われると、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替わる。その際、図 4 8（b）に示すように、演出モード A において緑色表示態様 H M c とされていた保留用画像 HW の表示態様が通常表示態様 H M a に変更される。この場合、演出制御装置 1 4 3 では、モード切替前における保留用画像 HW の表示態様（緑色表示態様 H M c）を示す情報を RAM 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に記憶する。なお、図 4 8（b）には、保留用画像 HW の保留情報が取得された遊技回の途中で演出モードが切り替わった場合を示している。

【0471】

次の遊技回にて再びモード切替操作が行われ、演出モードが演出モード B から演出モード A に切り替わると、演出制御装置 1 4 3 では、復帰用エリア 3 4 4 f に記憶された情報に基づいて予告復帰用の設定処理（ステップ S a 1 9 1 3）を実行し、元の表示態様（緑色表示態様 H M c）の把握、復帰シナリオの抽選等を行う。シナリオ抽選の結果、最初は通常表示態様 H M a で表示し、その後の変更タイミングで元の表示態様である緑色表示態様 H M c に変更するシナリオが選択されたものとする。

【0472】

この場合、図 4 9（a）に示すように、演出モード A への切り替え時点では、表示態様

10

20

30

40

50

が通常表示態様HM aとされた状態で保留用画像HWが表示される。そして、上記選択された復帰シナリオが保留用画像HWの表示態様を次のシフトタイミングで青色表示態様HM bに変更し、さらに次のシフトタイミングで緑色表示態様HM cに変更するものであった場合、図49 (b) に示すように、保留用画像HWが第2単位保留表示領域Ga 2までシフトされたタイミングで、当該保留用画像HWの表示態様が元の緑色表示態様HM cに戻される。これにより、演出モードBへの切り替わり時に通常表示態様HM aとされた保留用画像HWの表示態様が演出モードBへの切り替わり前の表示態様に戻される。

【0473】

なお、演出モードBから演出モードAへの切り替え後、保留用画像HWの遊技回が開始されるまでは、保留用画像の表示態様の変化（ランクアップ）を示唆する変化示唆演出（図39）の実行抽選が行われない。このため、上記青色表示態様HM bへの変更、緑色表示態様HM cへの変更に際しては変化示唆演出が行われない。

【0474】

そして、図50 (a) に示すように、保留用画像HWの遊技回が開始されると、演出制御装置143では、保留予告の第3実行用処理（ステップSa1808）を実行し、保留用画像HWの変動パターンの把握、その把握した変動パターンに対応する上限表示態様の把握、上位の表示態様への昇格判定等を行う。

【0475】

保留用画像HWの変動パターンは変動パターン6Hであり、この場合の上限表示態様は赤色表示態様HM dであるため（図47）、昇格判定では、現状の表示態様（緑色表示態様HM c）が上限表示態様より下位の態様であることに基づいて表示態様の昇格が許容される。その結果、図50 (b) に示すように、保留用画像HWの遊技回における所定の保留変化ポイントにて、実行表示領域Dに表示されている保留用画像HWの表示態様が赤色表示態様HM d、すなわち、元の表示態様より上位の態様に変更される。その際、変化示唆演出の実行抽選に当選した場合は、変化示唆演出が行われた上で、赤色表示態様HM dへの変更が行われる。

【0476】

赤色表示態様HM dは、当該保留用画像の遊技回でSPSPリーチ演出が行われることを示唆するものである。ここで、保留用画像HWの変動パターンは、SPSPリーチB外れ演出に対応する変動パターン6Hであるため、保留用画像HWの遊技回ではSPSPリーチB演出が行われることになり、保留用画像HWによる示唆と実際の遊技回演出とが整合する。

【0477】

なお、演出モードAから演出モードBへの切り替わり後、演出モードAへの再切り替わりが行われないまま、保留用画像HWの遊技回が終了する場合もある。この場合は、保留用画像HWの表示態様が特定表示態様に復帰することなく、通常表示態様HM aに維持される。

【0478】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0479】

演出モードの切り替えにより保留予告演出の実行が解除され、対象保留用画像HWの表示態様が特定表示態様から通常表示態様HM aとされた場合、その後、元の演出モードに移行することで、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成とした。

【0480】

本実施の形態では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。また、演出モードAと演出モード

10

20

30

40

50

Bとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、保留予告演出（保留用画像を特定表示態様とする演出）の実行中に演出モードが切り替えられることで、保留予告演出の実行を解除した場合、当該演出により報知又は示唆されていた期待度まで消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。この場合、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限することが考えられるが、演出モードの切り替え頻度が低下する事態を招き、複数種類の演出モードを設けた意義が損なわれるおそれがある。

【0481】

この点、本構成では、演出モードの切り替えにより保留予告演出の実行が解除され、その状態で元の演出モードへの再切り換えが行われた場合、通常表示態様HMaに変更された対象保留用画像HWを元の特定表示態様に復帰させるようにしたため、期待度を改めて報知等することができる。これにより、期待度が消失していないことを遊技者に知らせることができ、演出モードの切り替えに制約を生じさせることなく、保留予告演出を実行することができる。つまり、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

10

【0482】

保留予告演出が行われた場合の保留用画像の報知態様に対応する情報をRAM344の復帰用エリア344fに記憶可能とし、元の演出モードに移行した場合、RAM344の復帰用エリア344fに基づいて対象保留用画像HWの報知態様を設定する構成とした。これにより、元の演出モードに移行した場合に、通常表示態様HMaとされた保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に好適に復帰させることが可能になる。

20

【0483】

上記設定の際、対象保留用画像について行われた保留先読み処理の結果にかかわらず、復帰用エリア344fに記憶された情報に基づいて対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成とした。

【0484】

例えば、演出モードAから演出モードBに移行し、その後、演出モードAに移行した場合において、対象保留用画像HWの表示態様を先の演出モードAで行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、先の演出モードAでの表示態様とは異なる態様に設定されることが想定される。この場合、後の演出モードAにおける対象保留用画像HWの表示態様が先の演出モードAでの表示態様と一致しないため、遊技者からすると、解除された保留予告演出が復帰されたことが分かりにくい。特に、保留用画像の表示態様を段階的に変化させ得る構成では、同じ先読み結果であっても、演出モードの切替タイミングによって切り替え時における保留用画像（保留予告演出）の表示態様に差異が生じ得るため、保留先読み処理の結果に基づいて後の演出モードAでの表示態様を設定すると、先の演出モードAでの表示態様とは異なる態様が設定されやすくなる。

30

【0485】

この点、本構成では、保留先読み処理の結果ではなく、復帰用エリア344fに記憶された情報に基づいて表示態様を設定するため、後の演出モードAに移行した場合に、先の演出モードAで実際に表示された表示態様と同じ態様に設定することができる。これにより、先の演出モードAでの表示態様と後の演出モードBでの表示態様とを好適に整合させることができ、遊技者から見て表示態様（保留予告演出）が復帰したと認識させやすくなる。

40

【0486】

後の演出モードAへの移行により対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に、対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaから元の特定表示態様に変更するための演出シナリオ（復帰シナリオ）を再設定する構成とした。

【0487】

後の演出モードAにて対象保留用画像HWを元の特定表示態様に復帰させる場合において、その直前の演出モードBでの滞在期間の長短により、後の演出モードAに切り替わっ

50

てから対象保留用画像HWの遊技回が終了するまでの期間、すなわち、対象保留用画像HWが表示され続ける残存期間が変動することが想定される。この点、本構成では、対象保留用画像HWを元の特定制態様に復帰させる場合に演出シナリオが再設定されるため、上記残存期間が変動する中でも対象保留用画像HWを元の特定制態様に好適に変更することができる。

【0488】

上記の際、対象保留用画像HWの前の保留数を把握し、その結果に基づいて演出シナリオを再設定する構成とした。

【0489】

この場合、上記残存期間を適切に把握した上で演出シナリオを再設定することができ、演出モードBでの滞在期間にかかわらず、対象保留用画像HWを元の特定制態様に好適に変更することができる。

【0490】

後の演出モードAで対象保留用画像HWを元の特定制態様とした後、それよりも上位の特定制態様に昇格させることが可能な構成とした。

【0491】

この場合、後の演出モードAでの表示態様（示唆される期待度）の範囲が先の演出モードAでの表示態様までに制限され、示唆可能な期待度の範囲が狭くなることを抑制できる。その際、いきなり上位の特定制態様とすると、先の演出モードAでなされていた保留予告演出との対応関係が分かりにくく、演出が分かりにくくなるおそれがある。この点、本構成では、一旦元の特定制態様としてから上位の表示態様に変更することが可能であるため、対象保留用画像HWの表示態様が復帰した（解除された保留予告演出が復帰した）と分かりやすくすることができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【0492】

上記の際、対象保留用画像HWの表示態様をいたずらに昇格させるのではなく、対象保留用画像HWの変動パターンに基づいて上位の表示態様に昇格させるか否かの昇格判定を行い、その結果に基づいて上位態様とするか否かを振り分ける構成とした。これにより、対象保留用画像HWの遊技回にて実際に行われる遊技回演出（リーチ演出等）と整合させながら対象保留用画像HWの表示態様を昇格させることが可能になる。

【0493】

保留用画像の表示態様が上位の態様に変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能とするとともに、元の演出モードに移行することで、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定制態様に復帰させる場合には、当該変化示唆演出の実行を制限する構成とした。

【0494】

変化示唆演出により上位の表示態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用画像への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、先の演出モードAで対象保留用画像HWが緑色表示態様HM cとされ、後の演出モードAにおいて通常表示態様HM aから緑色表示態様HM cに変更する場合に変化示唆演出を行うと、実際には元の特定制態様に戻るだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する先の演出モードAでの特定制態様（緑色表示態様HM c）を基準として上位の表示態様（赤色表示態様HM dや虹色表示態様HM e）を連想してしまうことが想定される。この場合、対象保留用画像HWにおける実際の表示態様（緑色表示態様HM c）が遊技者の連想する態様より下位の表示態様となるため、遊技者に不愉快な印象を与えるおそれがある。この点、本構成では、上位の表示態様への変更に該当するものであっても、先の演出モードAでの表示態様に戻すだけの場合は、変化示唆演出を不実行とするため、実際の表示態様よりも上位の態様を遊技者が連想することを抑制することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【0495】

演出モードAと演出モードBとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

【0496】

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、対象保留用画像HWの表示態様を特定表示態様としたまま（実行中の保留予告演出を継続した状態）で演出モードを切り替えると、対象保留用画像HWにより示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、演出モードの切り替えに伴い保留予告演出の実行を解除することで、そのような期待度の不整合を抑制することができるが、今度は、特定表示態様により示唆されていた期待度までが消失してしまったとの誤解や不安を遊技者に与える懸念が生じる。このような構成に対し、本実施の形態（元の演出モードに移行することで、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成等）を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

10

【0497】

<変形例1>

上記第1の実施の形態では、特定表示態様とされた保留用画像が存在する状態で、例えば、演出モードAと演出モードBの一方から他方への切り替えが行われた場合、その切替前における保留用画像の表示態様が記憶されるとともに、その保留用画像の表示態様が通常表示態様に変更される。その後、その保留用画像の遊技回が終了する前に再び元の演出モード（一方の演出モード）への切り替えが行われると、先の切り替え（他方の演出モードへの切り替え）時に記憶された表示態様の情報に基づいて、その保留用画像の表示態様の復帰処理が行われ、元の特定表示態様に変更されたり、それよりも上位の特定表示態様に変更されたりする。

20

【0498】

先の切り替えが行われてから後の切り替え（元の演出モードへの再切り替え）が行われるまでの間、すなわち、表示態様の復帰処理が待機されている期間では、遊技者によって遊技が行われているため、新たな保留情報が発生し得る。本変形例では、この新たな保留情報に対する保留予告演出の取り扱いが上記第1の実施の形態と異なっている。以下、本変形例について図51～図55を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0499】

<保留コマンド対応処理>

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図51のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置143において保留コマンドを受信した場合（保留情報が発生した場合）に実行されるものであり、図31の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図51において図31と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【0500】

ステップSa1402にて、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数SN）を1インクリメントすると、ステップSa2601にて、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグは、復帰処理（保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に戻すための処理）を待機している状態であることをMPU342が把握するためのものであり、復帰処理の待機期間において各種フラグ格納エリア344dに格納される。復帰処理の待機期間には、演出モードAと演出モードBの一方から他方への切り替えが行われてから元の演出モードに再切り替えされるまでの期間（他方の演出モードへの滞在期間）のほか、他方の演出モードに切り替えられてから、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、対象の保留用画像（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回が終了するまでの期間がある。

40

【0501】

ステップSa2601で否定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されていない場合

50

）は、ステップ S a 1 4 0 3 に進み、保留予告用の設定処理（図 3 4）を実行する。保留予告用の設定処理では、発生した保留情報を対象として保留予告演出を実行するための設定を行う。

【0502】

ステップ S a 2 6 0 1 で肯定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されている場合）は、ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理を実行することなく、ステップ S a 2 6 0 2 に進み、発生した保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。すなわち、本変形例では、復帰処理の待機期間中に新たな保留情報が発生した場合、その保留情報についての保留予告演出の実行を制限する構成としている。

【0503】

なお、その保留情報に対する保留先読み処理については、他の保留情報と同様に、主制御装置 1 6 2 の保留先読み処理（図 2 6）にて行われる。よって、演出制御装置 1 4 3 では、上記のとおり保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に強制設定するものの、変動パターン等の先読み結果については主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドにより取得した状態となっている。

【0504】

ステップ S a 2 6 0 3 では、発生した保留情報に対応させて制限中発生情報を記憶する。制限中発生情報は、制限期間中に発生した保留情報であることを示すものである。ステップ S a 2 6 0 3 の処理は、例えば、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に設けられた第 1 エリア～第 4 エリア（図 3 2）に、上記制限中発生情報を変動パターン等の保留情報とともに記憶することで行う。このため、シフト時コマンド対応処理（図 4 0）におけるステップ S a 1 7 0 4 のシフト処理を実行した場合、制限中発生情報は保留情報に付随して下位エリア側にシフトされる。これにより、シフト処理が行われて保留用画像の表示エリアがシフトされた場合でも、いずれの保留用画像が制限期間中に発生したものであるかを把握することができる。なお、制限中発生情報は、いずれの保留情報であることを認識できるようにした上で、保留用記憶エリア 3 4 4 c 以外の記憶領域に記憶されてもよい。

【0505】

ステップ S a 2 6 0 3 の実行後はステップ S a 1 4 0 5 にて、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に保留用画像を表示するための処理を実行する。上述のように、ステップ S a 2 6 0 2 で表示態様が通常表示態様 H M a に設定されているため、制限期間中に発生した保留情報の保留用画像は、通常表示態様 H M a にて表示される。

【0506】

なお、上記ステップ S a 2 6 0 1 で否定判定し（制限期間中でない場合）、ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理やステップ S a 1 4 0 4 の保留予告の第 1 実行用処理を経由してステップ S a 1 4 0 5 に至った場合は、それらの処理で設定された表示態様にて保留用画像が表示される。

【0507】

<演出モード切替用処理>

本変形例に係る演出モード切替用処理について図 5 2 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 における演出設定処理（図 3 0）のステップ S a 1 3 0 7 で実行されるものであり、図 4 2 の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。図 5 2 において図 4 2 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【0508】

ステップ S a 1 9 0 3 で演出モードの切替処理を実行した後は、ステップ S a 1 9 0 4 にて切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをセットする。続くステップ S a 1 9 0 5 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。なお、ステップ S a 1 9 0 3 の切替処理を実行した状況で上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグが格納されている状況とは、演出モードの切り替え（先の切り替え）が行われた後、元の演出モードへの再切り替えが行われ

10

20

30

40

50

た状況であることを意味する。逆に復帰用待機フラグが格納されていない状況とは、上記先の切り替えが行われた状況（元の演出モードへの再切り替えについては未だ行われていない状況）であることを意味する。

【0509】

ステップS a 1 9 0 5で復帰用待機フラグが格納されていないと判定した場合（先の切り替えが行われた場合）は、ステップS a 1 9 0 6に進み、上記第1の実施の形態と同様にステップS a 1 9 0 6～ステップS a 1 9 1 1の処理を実行する。

【0510】

一方、ステップS a 1 9 0 5で復帰用待機フラグが格納されていると判定した場合（再切り替えが行われた場合）は、ステップS a 1 9 1 2に進み、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dの復帰用待機フラグを消去する。これにより、保留予告演出の制限状態が解除される。よって、当該解除の後に発生した保留情報については、保留情報の発生時（保留コマンドの受信時）において保留予告演出の設定処理（ステップS a 1 4 0 3）等が実行される。

【0511】

ステップS a 1 9 1 3では予告復帰用の設定処理を実行し、続くステップS a 2 7 0 1では、制限期間中に発生した保留情報が存在するか否かを判定する。この判定は、保留対応コマンド処理（図51）のステップS a 2 6 0 3で記憶した制限中発生情報に基づいて行う。

【0512】

制限期間中に発生した保留情報が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。一方、制限期間中に発生した保留情報が存在する場合は、ステップS a 2 7 0 2にて保留予告用の第2設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【0513】

＜保留予告用の第2設定処理＞

ステップS a 2 7 0 2の保留予告用の第2設定処理について図53のフローチャートを参照しながら説明する。

【0514】

まずステップS a 2 8 0 1では、制限期間中に発生した保留情報を把握する。すなわち、制限中発生情報に基づき、その時点で存在している保留情報のうちいずれの保留情報が制限期間中に発生した保留情報であるかを特定する。

【0515】

ステップS a 2 8 0 1の処理を実行した後は、把握した制限期間中の発生保留を対象としてステップS a 2 8 0 2以降の処理を実行する。なお、ステップS a 2 8 0 2以降の処理は、その多くがステップS a 1 4 0 3（図51）の保留予告用の設定処理（図34）における各処理と同様のものであるため、共通の処理については説明を簡略化し、異なる処理について詳細に説明する。

【0516】

ステップS a 2 8 0 2～ステップS a 2 8 0 4では、RAM 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 cを参照して制限期間中の発生保留における変動パターンを把握したり、大当たり当選であるか否かを判定したりする。ステップS a 2 8 0 5では、切替後の演出モードを把握する。例えば、再切り替えが演出モードBから演出モードAへの切り替えである場合は、切替後の演出モードとして演出モードAを把握する。

【0517】

ステップS a 2 8 0 6～ステップS a 2 8 0 8では、ステップS a 2 8 0 5で把握した切替後の演出モードに対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、保留予告演出の実行抽選を行う。当該実行抽選に当選した場合には、ステップS a 2 8 0 9～ステップS a 2 8 1 4にて、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様を決定したり、最終表示態様を表示するまでの過程（演出シナリオ）を決定したりする。

【0518】

10

20

30

40

50

その際、最終表示態様を抽選するための最終表示態様抽選テーブルや、演出シナリオを抽選するための演出シナリオ抽選テーブルが各演出モードで異なる場合には、ステップ S a 2 8 0 5 で把握した切替後の演出モードに対応するテーブルを取得して抽選を行う。制限期間中の発生保留は切替前の演出モード中に発生したものであるものの、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等については、切替後の演出モードに対して設定された条件を適用し、切替後の演出モードに対応させて行う。

【0519】

ステップ S a 2 8 1 5 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の第 2 設定処理を終了する。このようにして保留予告フラグがセットされた後は、シフト時コマンド対応処理（図 3 8（a））におけるステップ S a 1 7 0 1 の保留予告の第 1 実行用処理や、特図変動表示用処理（図 4 1）におけるステップ S a 1 8 0 7 の保留予告の第 1 実行用処理にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に変更する処理が実行される。すなわち、モード切替前に発生した保留情報についての保留予告演出が切替後の演出モードにて行われることになる。

【0520】

＜特図変動表示用処理＞

本変形例に係る特図変動表示用処理について図 5 4 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置 1 4 3 における演出設定処理（図 3 0）のステップ S a 1 3 0 5 で実行されるものであり、図 4 1 の特図変動表示用処理に代えて実行されるものである。図 5 4 において図 4 1 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【0521】

本処理は、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、対象の保留用画像（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回が終了した場合への対処として設けられるものである。

【0522】

ステップ S a 1 8 0 9 で変動終了用処理を実行した後は、ステップ S a 1 8 1 0 にて、今回の特図遊技回が保留予告演出の契機となった保留情報（表示態様の復帰処理の対象となる保留用画像）の遊技回であるか否かを判定する。保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回である場合は、ステップ S a 1 8 1 1 にて、各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグ又は復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグ又は復帰用待機フラグのいずれかが格納されている場合は、ステップ S a 1 8 1 2 にて格納されているフラグを消去する。これにより、上記復帰処理がキャンセルされるとともに、保留予告演出の制限状態が解除される。

【0523】

ステップ S a 2 9 0 1 では、制限期間中に発生した保留情報が存在するか否かを判定する。制限期間中に発生した保留情報が存在する場合は、ステップ S a 2 9 0 2 に進み、いずれの保留情報が制限期間中に発生した保留情報であるのかを把握する。ステップ S a 2 9 0 1 及びステップ S a 2 9 0 2 の各処理は、保留対応コマンド処理（図 5 1）のステップ S a 2 6 0 3 で記憶した制限中発生情報に基づいて行う。

【0524】

ステップ S a 2 9 0 3 では、ステップ S a 2 9 0 2 で把握した制限期間中の発生保留を対象として保留予告用の設定処理を実行する。この処理は、ステップ S a 1 4 0 3（図 5 1）の保留予告用の設定処理（図 3 4）と同様のものであり、現在の演出モードに対応させて保留予告演出を実行するための設定処理を行うものとなる。

【0525】

すなわち、元の演出モードへの再切り替えが行われることなく、制限状態が解除された場合は、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等について、その時点で滞在している演出モードに対して設定された条件を適用する。例えば、先の切り替えとして演出モード A から演出モード B への切り替えが行われている場合は、演出モード B に対して設定

10

20

30

40

50

された条件を適用して保留予告演出の実行抽選等を行う。ステップ S a 2 9 0 3 の実行後又はステップ S a 2 9 0 2 で否定判定した場合（制限期間中に発生した保留情報が存在しない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

【0526】

＜制限期間中の発生保留に対応する保留用画像の表示態様の流れについて＞

制限期間中の発生保留に対応する保留用画像の表示態様の流れについて図55を参照しながら説明する。

【0527】

演出モードAとされている状況で第1特図の4個目の保留情報が発生すると、主制御装置162による保留先読み処理（ステップ S a 3 0 5）が行われるとともに、演出制御装置143による保留予告用の設定処理（ステップ S a 1 4 0 3）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様HM cとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図55（a）に示すように、表示態様が緑色表示態様HM cとされた保留用画像HAが第1保留表示領域Gaの第4単位保留表示領域Ga4に表示される。

【0528】

保留用画像HAに対応する保留情報が取得された遊技回にて遊技者によりモード切替操作が行われると、演出モードが演出モードAから演出モードBに切り替わる。この際、図55（b）に示すように、保留用画像HAの表示態様が緑色表示態様HM cから通常表示態様HM aに変更される。

【0529】

そして、演出モードが演出モードBに維持されたまま、保留用画像HAが第2単位保留表示領域Ga2にシフトされるまでの期間において新たに2個の保留情報が発生したとする。これら新たに発生した保留情報に対しては、演出制御装置143による保留予告用の設定処理が行われず、表示態様が通常表示態様HM aに設定される。すなわち、保留予告演出の実行が制限された状態となるため、図55（c）に示すように、新たに発生した保留情報に対応する保留用画像HB1、HB2は、その表示態様が通常表示態様HM aとされた状態で第3単位保留表示領域Ga3、第4単位保留表示領域Ga4にそれぞれ表示される。

【0530】

それら保留用画像HB1、HB2の保留情報に対する主制御装置162での保留先読み処理は、他の保留情報と同様に保留情報の取得タイミングで行われる。その先読み結果は、保留コマンドを通じて演出制御装置143に通知されるため、演出制御装置143では、保留予告用の設定処理を行わない状態であるものの、それらの保留情報に関する先読み結果については取得した状態にある。

【0531】

次の遊技回にて再びモード切替操作が行われ、演出モードが演出モードBから演出モードAに切り替わると、演出制御装置143では、通常表示態様HM aで表示されている保留用画像HB1、HB2を対象として保留予告用の第2設定処理（ステップ S a 2 7 0 2）を実行する。保留予告用の第2設定処理は、保留情報の取得タイミングで主制御装置162から通知された先読み結果に基づいて、保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行うものである。それらの抽選を行う際、抽選用テーブルは、切替後の演出モードである演出モードAに対応するものを用いる。すなわち、保留用画像HB1、HB2の保留情報は、演出モードBである状況で取得されたものであるものの、それらに対する保留予告演出用の抽選には、保留予告演出の実行時のモードである演出モードAに対して設定された抽選条件を適用する。

【0532】

上記抽選の結果、例えば、保留用画像HB1については保留予告演出を実行せず、保留用画像HB2については表示態様を青色表示態様HM bとする保留予告演出を実行する旨の結果となった場合には、図55（d）に示すように、保留用画像HB1の表示態様が通常表示態様HM aに維持され、保留用画像HB2の表示態様が青色表示態様HM bに変更

10

20

30

40

50

される。

【0533】

なお、演出モードBに移行する前の演出モードAで取得された保留情報に対応する保留用画像HAについては、演出制御装置143による予告復帰用の設定処理（ステップSa1913）、保留予告の第2実行用処理（ステップSa1702）が行われることにより、元の表示態様である緑色表示態様HMcに変更される。

【0534】

また、上記のように演出モードAへの切り替えが行われた場合とは異なり、図55（c）の状態となった後、演出モードBが維持されたまま、保留用画像HAの遊技回（先の演出モードAで取得された最終の保留情報の遊技回）が終了した場合は、当該遊技回の終了を以って制限状態が終了する。この場合は、その遊技回の終了タイミングにて、保留用画像HB1、HB2を対象とする保留予告用の第2設定処理が実行される。この際、保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等の各種抽選は、演出モードBに対応する抽選テーブルを用いて行われる。すなわち、図55（d）の場合とは異なる抽選条件を適用する。

【0535】

上記抽選の結果、例えば、保留用画像HB1については表示態様を青色表示態様HMbとする保留予告演出を実行し、保留用画像HB2については保留予告演出を実行しない結果となった場合には、図55（e）に示すように、保留用画像HB1の表示態様が青色表示態様HMbに変更され、保留用画像HB1の表示態様が通常表示態様HMaに維持される。

【0536】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0537】

保留予告演出の実行が制限される制限状態中に取得された保留情報に対応する保留用画像HB1、HB2について、制限状態が終了した後の表示態様を制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて設定する構成とした。

【0538】

本変形例では、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられた場合、元の演出モードへの再切り換えが行われるまでは保留予告演出の実行が制限される。その制限状態において新たな保留情報が取得された場合、そのような保留情報についてまで特定表示態様への変更が行われないものとする、制限状態中に取得された保留情報について遊技者の期待感を喚起できなくなる懸念がある。

【0539】

この点、本構成によれば、制限状態中に取得された保留情報に対応する保留用画像HB1、HB2の表示態様を制限状態の終了後に特定表示態様に変更することができるため、制限状態中に取得された保留情報について遊技者の期待感を喚起することができる。その際、制限状態後における特定表示態様への変更（保留予告演出の実行）を制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて行うため、制限状態ではない場合と同様にして保留先読み処理を行うことができる。すなわち、保留先読み処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された保留情報を契機とする保留予告演出を制限状態後に実行することが可能になる。

【0540】

所得された保留情報についての保留先読み処理を制限状態であるか否かにかかわらず、保留情報の取得タイミングに合わせて行う構成とした。

【0541】

この場合、制限状態である場合とそうではない場合とのいずれにおいても保留情報の取得タイミングに合わせて保留先読み処理を行うことができるため、前者の場合と後者の場合とで保留先読み処理を区別する必要がない。よって、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された保留情報を契機とする保留予告演出を制限状態後に実行す

10

20

30

40

50

ることが可能になる。

【0542】

制限状態後における保留用画像HB1, HB2の表示態様の設定（保留予告演出の設定）を制限状態の終了時に実行する構成とした。

【0543】

例えば、制限状態中に実行された保留先読み処理の結果に基づいて制限状態後の表示態様を設定する場合に、その設定を制限状態中に実行できないこともない。しかしながら、表示態様を設定した保留用画像HB1, HB2の遊技回が制限状態中に実行された場合に、表示態様の設定が反映されないまま保留用画像の表示期間が終了することになり、設定が無駄になるおそれがある。この点、本構成では、表示態様の設定を制限状態の終了時に行うため、そのような無駄が発生することを抑制し、効率的な処理を行うことが可能になる。

10

【0544】

制限状態中に保留情報が取得された場合、その保留情報が制限状態中に取得されたものであることを示す制限中発生情報をRAM344の保留用記憶エリア344cに記憶する構成とした。

【0545】

上記構成によれば、RAM344の保留用記憶エリア344cに記憶された制限中発生情報に基づき、その保留情報が制限状態中に取得されたものであることを制限状態後に把握することができる。このため、制限状態の終了後において、制限状態となる前に取得された保留情報と制限状態中に取得された保留情報とが混在する場合でも、制限状態中に取得された保留情報を簡単に特定することができる。これにより、制限状態後に各保留用画像の表示態様を設定する場合において、制限状態中に取得された保留情報と、そうではない保留情報とを識別し、制限状態中に取得された保留情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

20

【0546】

<変形例2>

本変形例では、保留予告演出の発生頻度が高い演出モード（演出モードA）から低い演出モード（演出モードB）に切り替えた場合と、低い演出モードから高い演出モードに切り替えた場合とを区別して保留用画像の表示態様を復帰させるように構成している。以下、本変形例について図56～図58を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

【0547】

上記第1の実施の形態では、特定表示態様の保留用画像が存在する状況で演出モードの切り替えが行われ、その保留用画像が通常表示態様HMaとされた後、元の演出モードへの再切り替えが行われると、その保留用画像に対して表示態様の復帰処理を行うように構成されているが、本変形例では、元の演出モードへの再切り替えが行われなくても、その保留用画像に対する表示態様の復帰処理を行うように構成されている。ちなみに、演出モードAにおける保留予告演出の発生頻度（先読み結果が外れである場合の保留予告演出の実行確率）が演出モードBのそれよりも高い、換言すれば、同じ表示色の特定表示態様に対して演出モードAでの大当たり期待度が演出モードBのそれよりも低くなっている点については、上記第1の実施の形態と同様である。

40

【0548】

<演出モード切替用処理>

本変形例に係る演出モード切替用処理について図56のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置143における演出設定処理（図30）のステップSa1307で実行されるものであり、図42の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。図56において図42と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

50

【0549】

ステップS a 1 9 0 3にて演出モードの切替処理を実行した後は、ステップS a 1 9 0 4にて切替後の演出モードに対応する演出モードフラグをRAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dにセットする。演出モードフラグは、演出モードの切替前は切替後の演出モードを、演出モードの切替後は現在の演出モードをそれぞれMP U 3 4 2が把握するためのものである。

【0550】

ステップS a 3 1 0 1では、上記各種フラグ格納エリアに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであること又は保留予告演出を実行中であることをMP U 3 4 2が把握するためのものである。

10

【0551】

保留予告フラグが格納されていない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。一方、保留予告フラグが格納されている場合は、ステップS a 3 1 0 2に進み、当該保留予告フラグを消去する。これにより、モード切替前に保留予告演出が実行されていた場合には、実行中の保留予告演出の継続がキャンセルされ、保留予告演出の待機状態であった場合には、保留予告演出の待機（実行予約）がキャンセルされる。

【0552】

ステップS a 3 1 0 3では、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域G a、G bに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d又は虹色表示態様H M eのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、RAM 3 4 4の表示態様記憶エリア3 4 4 eに記憶されている各エリアの情報を参照して行う。特定表示態様で表示されている保留用画像が存在しない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

20

【0553】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップS a 3 1 0 4に進み、今回のモード切替が演出モードAから演出モードBへの切り替えであるか否かを判定する。すなわち、保留予告演出の発生頻度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えであるか否か（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えであるか否か）を判定する。演出モードBへの切り替えである場合は、ステップS a 3 1 0 5にて、RAM 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 cを参照し、特定表示態様で表示されている保留用画像の変動パターンを把握する。

30

【0554】

ステップS a 3 1 0 6では、ステップS a 3 1 0 5で把握した変動パターンと、ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aに記憶された復帰判定用テーブルとに基づいて復帰用判定を行う。復帰用判定は、特定表示態様で表示されている保留用画像について演出モードの切り替え後に再び特定表示態様に復帰させることが可能か否かを判定するものである。

【0555】

40

図57に示すように、復帰判定用テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、SPSPリーチA外れに対応する変動パターン5Hであれば、緑色表示態様H M cまでの復帰（変更）が許容されている。演出モードBに滞在している状況で保留予告演出を実行する場合、変動パターン5Hに対応する上限表示態様は赤色表示態様H M dとされるが、復帰判定用テーブルでの上限表示態様はそれよりも下位の緑色表示態様H M cに制限されている。このことは、変動パターン3Hや変動パターン4Hなどの他の外れ対応変動パターンについても同様である。ちなみに大当たりに対応する各変動パターンの場合は、変動パターン1A～変動パターン5Aのいずれにおいても虹色表示態様H M eまでの変更が許容されている。なお、復帰判定用テーブルは、図57に示す構成に限定されるものではなく、例えば、大当たりに対応する各変動パターンで上

50

限表示態様が異なるなど、他の構成であってもよい。

【0556】

ステップS a 3 1 0 6では、上記復帰判定用テーブルを参照してステップS a 3 1 0 5で把握した変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、対象保留用画像の現在の表示態様がその特定した上限表示態様以下の表示態様であるか否かを判定する。その結果、現在の表示態様が上限表示態様以下の表示態様である場合は表示態様の復帰を許容し、そうでない場合は復帰を不可とする。

【0557】

ステップS a 3 1 0 7では、上記ステップS a 3 1 0 6の復帰用判定の結果が表示態様の復帰を許容するものであるか否かを判定する。復帰を許容しない場合は、ステップS a 3 1 0 8に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。すなわち、特定表示態様で表示されている保留用画像が演出モードの切り替えに伴い、通常表示態様H M aに切り替わるように設定する。また、ステップS a 3 1 0 8の解除処理では、表示態様記憶エリア3 4 4 eに記憶されている表示態様の情報や、保留予告用の設定処理（図3 4）のステップS a 1 5 1 3で設定された演出シナリオデータについても消去する処理を実行する。ステップS a 3 1 0 8の実行後は演出モード切替用処理を終了する。

【0558】

上記ステップS a 3 1 0 7で肯定判定した場合（表示態様の復帰を許容する場合）は、ステップS a 3 1 0 9にて、R A M 3 4 4の表示態様記憶エリア3 4 4 eに記憶されている各保留用画像の表示態様の情報をR A M 3 4 4の復帰用エリア3 4 4 fに記憶する。ステップS a 3 1 1 0では、上記ステップS a 3 1 0 8と同様に、特定表示態様で表示されている保留用画像について、その特定表示態様での表示を解除するための処理を実行する。

【0559】

ステップS a 3 1 1 1では予告復帰用の設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。ステップS a 3 1 1 1の予告復帰用の設定処理は、上記第1の実施の形態に係る演出モード切替用処理（図4 2）のステップS a 1 9 1 3における予告復帰用の設定処理（図4 3）と同様のものである。予告復帰用の設定処理では、演出モードBへの切替後、保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで復帰（変更）させるのかや、復帰のさせ方（1回の変更で復帰させるのか、それとも段階的な変更で復帰させるのか）などの設定処理を行う。

【0560】

上記のようにして予告復帰用の設定処理が行われた場合、シフト時コマンド対応処理（図4 0（a））のステップS a 1 7 0 2における保留予告の第2実行用処理（図4 4）や、特図変動表示用処理（図4 1）のステップS a 1 8 0 8における保留予告の第3実行用処理（図4 5）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様H M aから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第2実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（演出モードBへの切替前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

【0561】

また、保留予告の第3実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

【0562】

この際、参照される上限表示態様は、演出モードB用に設定されたもの（演出モードBでの保留予告演出の条件に即したもの）である。このため、演出モードBへの切り替えによる表示態様の復帰の時点で、復帰可能な表示態様が復帰判定用テーブルにより定められる低めの上限表示態様に制限されているとしても、最終的には演出モードBに適した上限

10

20

30

40

50

表示態様の範囲内で対象保留用画像の表示態様を変更することができる。

【0563】

また、上記ステップ S a 3 1 0 4 で否定判定した場合（演出モード B から演出モード A への切り替えの場合）は、ステップ S a 3 1 0 5 ～ステップ S a 3 1 0 7 の処理をスキップし、ステップ S a 3 1 0 9 の処理に進む。すなわち、保留予告演出の発生頻度が低い側の演出モード B から高い側の演出モード A への切り替えの場合は、演出モード B での表示態様をモード切替後の演出モード A でもそのまま反映させるように構成されている。

【0564】

＜演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて＞

演出モードが切り替わる場合における保留用画像の表示態様の流れについて図 5 8 を参照しながら説明する。ここでは、演出モード A から演出モード B に切り替わる場合について説明する。既に説明したように、演出モード A は保留予告演出の発生頻度が相対的に高く、演出モード B は保留予告演出の発生頻度が相対的に低いモードである。

【0565】

演出モード A とされている状況で第 1 特図の 3 個目の保留情報（保留用画像 HW）が発生すると、主制御装置 1 6 2 では、当該発生した保留情報に対する保留先読み処理（ステップ S a 3 0 5）を実行する。ここでは、その結果として、当否判定が外れであり、変動パターンが変動パターン 4 H（S P リーチ B 外れ）である結果が先読みされたとする。

【0566】

また、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 での先読み結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップ S a 1 4 0 3）を実行し、保留用画像 HW についての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。それらの抽選の結果、最終表示態様として緑色表示態様 H M c が選択され、演出シナリオとして表示当初は青色表示態様 H M b で表示し、最初のシフトタイミングで緑色表示態様 H M c に変更するシナリオが選択されたものとする。この場合、図 5 8（a 1）に示すように、青色表示態様 H M b とされた保留用画像 HW が第 1 保留表示領域 G a の第 3 単位保留表示領域 G a 3 に表示される。

【0567】

その後、保留用画像 HW の表示態様が青色表示態様 H M b とされた状態で、遊技者により演出用操作部 3 6 を用いてモード切替操作が行われると、図 5 8（a 2）に示すように、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替わるとともに、保留用画像 HW の表示態様が通常表示態様 H M a に変更される。

【0568】

また、演出モード B への切り替えに際し、演出制御装置 1 4 3 では、保留用画像 HW の表示態様を特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う（ステップ S a 3 1 0 6）。復帰用判定では、保留用画像 HW の変動パターンを特定するとともに、その変動パターンに対応する上限表示態様を復帰判定用テーブル（図 5 7）に基づいて把握し、演出モード B への切り替わり前の保留用画像 HW の表示態様が、その把握した上限表示態様以下の態様であるか否かを判定する。

【0569】

ここで、保留用画像 HW の変動パターンである変動パターン 4 H の上限表示態様は青色表示態様 H M b であり、演出モード B への切り替わり前の保留用画像 HW の表示態様は青色表示態様 H M b であるため、演出モード B への切り替わり前の保留用画像 HW の表示態様は変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、予告復帰用の設定処理（ステップ S a 3 1 1 1）にて復帰シナリオの設定を行う。

【0570】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様 H M b に復帰させるシナリオが設定されたとなると、図 5 8（a 3）に示すように、保留用画像 HW の表示位置が第 3 単位保留表示領域 G a 3 から第 2 単位保留表示領域 G a 2 にシフトされる際に、保留用画像 HW の

10

20

30

40

50

表示態様が通常表示態様 H M a から青色表示態様 H M b に変更される。

【 0 5 7 1 】

その後、青色表示態様 H M b とされた保留用画像 H W の表示位置が実行表示領域 D にシフトし、保留用画像 H W の遊技回が開始されると、演出制御装置 1 4 3 では、保留予告の第 3 実行用処理（ステップ S a 1 8 0 8）を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。この場合の昇格判定は演出モード B の判定条件を適用して行う。

【 0 5 7 2 】

例えば、演出モード B における変動パターン 4 H の上限表示態様が演出モード A の場合よりも下位の青色表示態様 H M b に設定されていた場合には、保留用画像 H W の昇格が不許可とされ、保留用画像 H W の表示態様が青色表示態様 H M b に維持される。また、演出モード B における変動パターン 4 H の上限表示態様が演出モード A の場合と同じく、緑色表示態様 H M c に設定されていた場合には、昇格が許可され、保留用画像 H W の遊技回における所定の保留変化ポイントにて保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c に昇格される。

10

【 0 5 7 3 】

次に、演出モード A において保留用画像 H W の表示態様が緑色表示態様 H M c とされた状況で演出モードの切り替えが行われた場合について説明する。

【 0 5 7 4 】

図 5 8（a 1）に示すように、第 3 単位保留表示領域 G a 3 に青色表示態様 H M b の保留用画像 H W が表示され、演出モードの切り替えが行われることなく、保留用画像 H W の表示位置が第 2 単位保留表示領域 G a 2 にシフトし、図 5 8（b 1）に示すように、保留用画像 H W の表示態様が青色表示態様 H M b から緑色表示態様 H M c に変更されたとする。

20

【 0 5 7 5 】

その状態で、遊技者により演出用操作部 3 6 を用いてモード切替操作が行われると、図 5 8（b 2）に示すように、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替わるとともに、保留用画像 H W の表示態様が通常表示態様 H M a に変更される。

【 0 5 7 6 】

この際、演出制御装置 1 4 3 により復帰用判定が行われるが、演出モード B への切り替え前回の保留用画像 H W の表示態様が変動パターンに対応する上限表示態様より上位の表示態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。その結果、保留用画像 H W の表示態様は、実行表示領域 D にシフトされるまでの期間において通常表示態様 H M a に維持される。

30

【 0 5 7 7 】

その後、通常表示態様 H M a とされた保留用画像 H W の表示位置が実行表示領域 D にシフトし、保留用画像 H W の遊技回が開始されると、演出制御装置 1 4 3 では、保留予告の第 3 実行用処理を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。例えば、演出モード B における変動パターン 4 H の上限表示態様が青色表示態様 H M b に設定されていた場合には、青色表示態様 H M b までの昇格が許可され、緑色表示態様 H M c に設定されていた場合には、緑色表示態様 H M c までの昇格が許可される。なお、図 5 8（b 3）には、保留用画像 H W の表示態様が青色表示態様 H M b に昇格された場合を示している。

40

【 0 5 7 8 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 0 5 7 9 】

保留用画像が特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で演出モードが切り替えられた場合、切替後の演出モードにおける対象保留用画像 H W の表示態様を切替前の演出モードでの表示態様と同じ態様とするか否かを判定する構成とした。

【 0 5 8 0 】

本変形例では、演出モード A と演出モード B とでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。その際、演出モード

50

Bは、演出モードAよりも保留予告演出が実行されにくい演出モードとして設定されている。かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。

【0581】

しかしながらその反面、保留用画像が特定表示態様とされている状況で演出モードAから演出モードBへの切替条件が成立した場合に、対象保留用画像HWの表示態様が維持されたまま演出モードの切り替わりがなされると、表示態様に変更がないにもかかわらず、対応する期待度だけが変動してしまう懸念がある。例えば、同じ緑色表示態様HM cの特定表示態様であっても演出モードBでの期待度は演出モードAのそれよりも高くなるため、対象保留用画像HWの表示態様が緑色表示態様HM cとされたままで演出モードAから演出モードBに切り替わった場合、遊技者が緑色表示態様HM cの期待度をモード切替後の演出モードBでの期待度を基準に理解すると、遊技回にて実際に行われる遊技回演出（リーチ演出等）よりも高い期待度を連想してしまうおそれがある。

【0582】

この点、本構成では、保留用画像が特定表示態様とされている状況で演出モードが切り替えられた場合、対象保留用画像HWの表示態様を切替前の演出モードでの表示態様と同じ態様とするか否かを判定する。このため、期待度の不整合が生じることを抑制でき、演出モードBへの移行後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【0583】

演出モードBへの移行時における対象保留用画像HWの表示態様を、演出モードBに対応して設定された上限表示態様と比較し、その結果に基づいて対象保留用画像HWの表示態様をモード切替前の表示態様と同じ態様とするか否かを判定する構成とした。

【0584】

上記構成では、演出モードBへの移行時における表示態様と演出モードBに対応して設定された上限表示態様との比較により、演出モードAでの表示態様と同じ態様とするものの可否が判定される。これにより、演出モードBにおいて各態様（青色表示態様HM b等）が対応する期待度を踏まえて同じ態様とするか否かを振り分けることができ、演出モードBへの移行後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【0585】

上記の際、演出モードBでの上限表示態様を各変動パターンに対応させて複数設定し、それらのうち、対象保留用画像HWについて先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様を適用して上記判定を行う構成とした。これにより、対象保留用画像HWの先読み結果、つまりは、その対象保留用画像HWの遊技回で実際に報知される当否結果や当該遊技回で行われる遊技回演出（リーチ演出等）を踏まえて同じ態様とするか否かを振り分けることができる。

【0586】

演出モードBでの対象保留用画像HWの表示態様をモード切替前の演出モードAでの表示態様と同じ態様とする場合、対象保留用画像HWの通常表示態様HM aとしてから同じ態様に変更する構成とした。

【0587】

上記構成では、対象保留用画像HWの表示態様をモード切替前と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様HM aとしてから特定表示態様に変更することが可能となっている。このような構成とすることで、モード切替前と同じ態様にする場合と同じ態様にしない場合とのいずれにおいても、対象保留用画像HWの表示態様が演出モードAから演出モードBへの切り替えに伴って通常表示態様HM aに切り替わる構成とできる。これにより、同じ態様にしないと判定されたことに起因して特定表示態様から通常表示態様HM aに変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様HM aとなつてから特定表示態様に変化する構成とすることで、同じ態様にしないと判定された場合も含め、演出モードBへの移行後、通常表示態様HM aとされた保留用画像が特定表示態様に

変更されるのではないかと期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。

【0588】

演出モードBから演出モードAへの切替の場合は、上記判定を行うことなく、モード切替後の演出モードAにおける対象保留用画像の表示態様をモード切替前の演出モードAでの表示態様と同じ態様とする構成とした。

【0589】

上記構成では、保留予告演出に対する期待度が高い側から低い側へのモード切替である場合、同じ態様とするか否かの判定を行わない。これにより、保留予告演出の継続（保留用画像の特定表示態様の維持）が過度に制限されることを抑制できるほか、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【0590】

<変形例3>

上記第1の実施の形態や各変形例では、演出モード切替の前後における保留用画像の表示態様を対象とするが、本変形例では、開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様を対象とする。以下、本変形例について図59～図67を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0591】

本変形例では、高確率モード且つ高頻度サポートモード（高確遊技状態）である場合の変動表示時間テーブルと、低確率モード且つ高頻度サポートモード（時短遊技状態）である場合の変動表示時間テーブルとが、低確率モード且つ低頻度サポートモード（通常遊技状態）である場合の変動表示時間テーブル（図14）とは別に設定されている。

【0592】

高確遊技状態の変動表示時間テーブルでは、図59（a）、（b）に示すように、大当たり用と外れ用とがそれぞれ設定されている。大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの値に対応させて、SPSPリーチA当たりに対応する変動パターン11Aと、SPSPリーチB当たりに対応する変動パターン12Aとが設定されている。

【0593】

また、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの値に対応させて、完全外れに対応する変動パターン11Hと、SPSPリーチA外れに対応する変動パターン12Hと、SPSPリーチB外れに対応する変動パターン13Hとが設定されている。変動種別カウンタCSの値が0～79の範囲内である場合、通常遊技状態では、完全外れ（変動パターン1H）とノーマルリーチ外れ（変動パターン2H）のいずれかが対応する（図14（b））、高確遊技状態では、完全外れ（変動パターン11H）のみが対応する（図59（b））。つまり、変動種別カウンタCSが同じ値であっても通常遊技状態と高確遊技状態とでは異なる遊技回演出が実施され得るものとなっている。

【0594】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルでは、図59（c）、（d）に示すように、大当たり用と外れ用とがそれぞれ設定されている。大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの値に対応させて、SPリーチA当たりに対応する変動パターン21Aと、SPリーチB当たりに対応する変動パターン22Aと、SPSPリーチA当たりに対応する変動パターン23Aと、SPSPリーチB当たりに対応する変動パターン24Aとが設定されている。

【0595】

また、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの値に対応させて、完全外れに対応する変動パターン21Hと、SPリーチA外れに対応する変動パターン22Hと、SPリーチB外れに対応する変動パターン23Hと、SPSPリーチA外れに対応する変動パターン24Hと、SPSPリーチB外れに対応する変動パターン25Hとが設定されている。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても、変動種別カウンタ

10

20

30

40

50

C Sを同じ値として比較した場合、通常遊技状態と高確遊技状態とは異なる遊技回演出が実施され得るものとなっている。時短遊技状態に対応する外れ用の変動表示時間テーブルでは、他の遊技状態に比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。

【0596】

なお、図59に示す各変動表示時間テーブルにおける変動パターンの種類数や変動種別カウンタC Sの値との対応関係は一例に過ぎず、通常遊技状態、高確遊技状態及び時短遊技状態で異なる内容に設定されるものであれば、他の態様であってもよい。

【0597】

＜保留予告用の設定処理＞

本変形例に係る保留予告用の設定処理について図60のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置143において主制御装置162からの保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。本処理は、保留コマンド対応処理（図31）のステップS a 1 4 0 3で実行されるものであり、図34の保留予告用の設定処理に代えて実行されるものである。図60において図34と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【0598】

先ずステップS a 1 5 0 1では、保留コマンド対応処理（図31）のステップS a 1 4 0 1で記憶された保留情報に基づいて今回の保留情報についての変動パターン情報等を把握する。ステップS a 1 5 0 2では、ステップS a 1 5 0 1で把握した変動パターン情報等に基づき、今回の保留情報が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【0599】

大当たりに対応するものでない場合、すなわち、外れに対応する保留情報である場合は、ステップS a 3 3 0 1に進み、その保留情報の変動パターンが変動パターン1 H（通常遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）、変動パターン1 1 H（高確遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）、変動パターン2 1 H（時短遊技状態での完全外れに対応する変動パターン）のいずれかであるか否かを判定する。ステップS a 3 3 0 1で否定判定した場合（変動パターン1 H、変動パターン1 1 H、変動パターン2 1 Hのいずれでもない場合）又はステップS a 1 5 0 2で肯定判定した場合（大当たりに対応する保留情報である場合）は、ステップS a 3 3 0 2にて現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを把握する。

【0600】

ステップS a 3 3 0 3では、ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aから対応する保留予告実行抽選テーブルを取得する。保留予告実行抽選テーブルは、大当たりの有無や遊技状態に対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が大当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。また、高確遊技状態に対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルでは、高確遊技状態でのガセ演出の発生を抑制すべく、通常遊技状態や時短遊技状態に対応し且つ今回の保留情報が外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が低く設定されている。

【0601】

なお、必ずしも遊技状態に対応させて保留予告演出の実行確率を異ならせる必要はなく、上記3状態又はそれらのうちの2状態で保留予告演出の実行確率を共通とする構成としてもよい。

【0602】

ステップS a 1 5 0 6では、ステップS a 3 3 0 3で取得した保留予告実行抽選テーブルと、RAM 3 4 4の各カウンタエリア3 4 4 bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値

10

20

30

40

50

）とに基づいて、保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う。ステップ S a 1 5 0 7 では、ステップ S a 1 5 0 6 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。この抽選結果が実行当選である場合にはステップ S a 1 5 0 8 に進み、対応する保留数を把握する。
【0603】

ステップ S a 3 3 0 4 では、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から現在の遊技状態に対応する最終表示態様抽選テーブルを取得する。最終表示態様抽選テーブルでは、各変動パターンに対応させて、選択可能な最終表示態様の範囲と各表示態様の選択確率とが設定されている。本変形例では、遊技状態に応じて各別の変動パターンが設定されているため、最終表示態様抽選テーブルも各遊技状態に対応したものが各別に設定されている。

10

【0604】

図 6 1 には、高確遊技状態での最終表示態様抽選テーブルの一例として大当たり用のテーブルと外れ用のテーブルとをそれぞれ示している。また、図 6 2 には、時短遊技状態での最終表示態様抽選テーブルの一例として大当たり用のテーブルと外れ用のテーブルとをそれぞれ示している。

【0605】

ステップ S a 1 5 1 0 では、ステップ S a 1 5 0 1 で把握した変動パターンと、ステップ S a 3 3 0 4 で取得した最終表示態様抽選テーブルと、RAM 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における最終表示態様を抽選する。ステップ S a 1 5 1 1 では、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から演出シナリオ抽選テーブルを取得する。ステップ S a 1 5 1 2 では、ステップ S a 1 5 0 8 で把握した保留数と、ステップ S a 1 5 1 0 で決定した最終表示態様と、ステップ S a 1 5 1 1 で取得した演出シナリオ抽選テーブルと、RAM 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて、今回の保留予告演出における演出シナリオを抽選する。

20

【0606】

ステップ S a 1 5 1 3 では、ステップ S a 1 5 1 2 で抽選された演出シナリオが実行されるように演出シナリオデータを設定する。ステップ S a 1 5 1 4 では、RAM 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出を実行すべきであることを MPU 3 4 2 が把握するためのものである。

30

【0607】

上記のようにして保留予告用の設定処理が行われた場合、ステップ S a 1 5 1 3 の設定結果に基づき、保留コマンド対応処理（図 3 1）のステップ S a 1 4 0 4 や、シフト時コマンド対応処理（図 4 0）のステップ S a 1 7 0 1、特図変動表示用処理（図 4 1）のステップ S a 1 8 0 7 における保留予告の第 1 実行用処理（図 3 8）にて、対象保留用画像の表示態様が変更される。

【0608】

また、ステップ S a 3 3 0 1 で肯定判定した場合（保留情報の変動パターンが完全外れ対の変動パターンである場合）は、ステップ S a 1 5 1 5 に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

40

【0609】

＜開閉実行モード用処理＞

本変形例に係る開閉実行モード用処理について図 6 3 を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図 3 0）のステップ S a 1 3 0 6 にて実行されるものである。

【0610】

先ずステップ S a 3 4 0 1 では、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップ S a 3 4 0 2 にて主制御装置 1 6 2 からオープニングコマンド（図 2 5 のステップ S a 9 0 9）を受信しているか否か、すなわち、開閉実行モードの開始タイミングであるか否かを判定する。オープニングコマンドを受信

50

していない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

【0611】

オープニングコマンドを受信している場合は、ステップS a 3 4 0 3に進み、オープニング用処理を実行する。オープニング用処理では、図柄表示装置75の表示画面G等にて所定のオープニング演出が実行されるように表示制御装置350への送信コマンドを設定する。

【0612】

ステップS a 3 4 0 4では、保留個数（特1保留と特2保留の総数）が0個であるか否か、すなわち、保留が存在するか否かを判定する。保留個数が0個である場合（保留がない場合）は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

10

【0613】

保留個数が0個でなく保留がある場合は、ステップS a 3 4 0 5に進み、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに保留予告フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告フラグが格納されている場合は、ステップS a 3 4 0 6にて当該保留予告フラグを消去する。これにより、開閉実行モードの開始前において保留予告演出が実行されていた場合には、実行中の保留予告演出の継続がキャンセルされ、保留予告演出の待機状態であった場合には、保留予告演出の待機（実行予約）がキャンセルされる。

【0614】

ステップS a 3 4 0 7では、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。具体的には、各保留表示領域Ga、Gbに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様H Mb、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d又は虹色表示態様H M eのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。この判定は、RAM344の表示態様記憶エリア344eに記憶されている各エリアの情報を参照して行う。

20

【0615】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップS a 3 4 0 8に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をRAM344の復帰用エリア344fに記憶する。続くステップS a 3 4 0 9では、開閉実行モード前の遊技状態を示す情報をRAM344に記憶する。例えば、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態である場合は、通常遊技状態に対応する情報をRAM344の所定エリアに記憶する。なお、この情報は、現在の遊技状態を示す状態フラグと区別するため、当該フラグとは別の記憶エリアに記憶される。

30

【0616】

ステップS a 3 4 1 0では、上記各種フラグ格納エリア344dに復帰用待機フラグをセットする。復帰用待機フラグは、保留用画像の表示態様を元の特定表示態様に戻すための復帰処理を待機している状態であることをMPU342が把握するためのものである。続くステップS a 3 4 1 1では、図柄表示装置75の表示画面G上から保留用画像を消去する処理を実行する。すなわち、本変形例では、保留表示部200に表示されている保留用画像を開閉実行モードの開始に伴い消去するように構成されている。ステップS a 3 4 1 1の実行後は開閉実行モード用処理を終了する。

40

【0617】

また、上記ステップS a 3 4 0 5で否定判定した場合（保留予告フラグが格納されていない場合）やステップS a 3 4 0 7で否定判定した場合（特定表示態様の保留用画像が存在しない場合）もステップS a 3 4 1 1に進み、保留用画像の消去処理を実行する。すなわち、保留予告演出の実行中でない場合も、開閉実行モードの開始に伴い保留表示部200の保留用画像を消去する。

【0618】

上記ステップS a 3 4 0 1で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップS a 3 4 1 2に進み、エンディング演出の開始から所定期間が経過したか否かを判定する。経過していない場合は、ステップS a 3 4 1 3にて開閉実行モード中用処理を実

50

行し、その後、開閉実行モード用処理を終了する。開閉実行モード中用処理では、図柄表示装置 75 の表示画面 G 等にて所定のラウンド演出や入賞時演出、エンディング演出等が実行されるように表示制御装置 350 への送信コマンドを設定する。

【0619】

上記ステップ S a 3 4 1 2 で肯定判定した場合（エンディング演出の開始から所定期間が経過した場合）は、ステップ S a 3 4 1 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に復帰用待機フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用待機フラグが格納されていない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。

【0620】

復帰用待機フラグが格納されている場合は、ステップ S a 3 4 1 5 に進み、復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。ここで、ステップ S a 3 4 1 4 で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で開閉実行モードが行われ、保留用画像の表示が消去された状況であることを意味する。この場合はステップ S a 3 4 1 6 に進み、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。当該処理の詳細については後述する。

【0621】

ステップ S a 3 4 1 6 の実行後は、ステップ S a 3 4 1 7 にて保留用画像を通常表示態様 H M a で表示するための設定を行う。すなわち、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるに際して開閉実行モードの終了直後は、保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a として表示を再開する。ステップ S a 3 4 1 7 の実行後は開閉実行モード用処理を終了する。

【0622】

上記ステップ S a 3 4 1 4 で否定判定した場合（復帰用待機フラグが格納されていない場合）は、ステップ S a 3 4 1 8 に進み、保留個数（特 1 保留と特 2 保留の総数）が 0 個であるか否かを判定する。保留個数が 0 個であり、保留がない場合は、そのまま開閉実行モード用処理を終了する。一方、保留個数が 0 個でなく、保留がある場合は、ステップ S a 3 4 1 7 にてそれらの保留についての保留用画像を通常表示態様 H M a で表示する。

【0623】

＜予告復帰用の設定処理＞

ステップ S a 3 4 1 6 の予告復帰用の設定処理について図 6 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0624】

先ずステップ S a 3 5 0 1 では、開閉実行モード前の遊技状態を把握する。この把握は、ステップ S a 3 4 0 9（図 6 3）で記憶した情報に基づいて行う。ステップ S a 3 5 0 2 では、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりの大当たり種別を把握する。この把握は、変動開始コマンドを解析して得た保留情報に基づいて行う。

【0625】

ステップ S a 3 5 0 3 では、ステップ S a 3 5 0 1 で把握した開閉実行モード前の遊技状態と、ステップ S a 3 5 0 2 で把握した大当たり種別と、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された復帰判定用テーブルとに基づいて表示態様の復帰用判定を行う。復帰用判定は、開閉実行モード前の遊技状態において特定表示態様とされた保留用画像について、開閉実行モード後の遊技状態において元の表示態様に復帰させるか否かを判定するものである。

【0626】

図 6 5 に示すように、復帰判定用テーブルでは、開閉実行モード前の遊技状態と、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりの大当たり種別とに対応させて、表示態様の復帰を許容するか否かが定められている。具体的には、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態であり、大当たり種別が通常大当たりである場合や、開閉実行モード前の遊技状態が高確遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合のように、開閉実行モードの前後において遊技状態が共通する場合は、保留用画像の表示態様の復帰を許容する

10

20

30

40

50

。一方、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合や、開閉実行モード前の遊技状態が高確遊技状態であり、大当たり種別が通常大当たりである場合、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が時短遊技状態である場合のように、開閉実行モードの前後において遊技状態が異なる場合は、上記表示態様の復帰を規制する。

【0627】

但し、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合は、対象保留用画像の先読み結果を参照して復帰の可否を判定する。具体的には、対象保留用画像の先読み結果が通常大当たり以外の結果である場合は上記表示態様の復帰を規制する一方で、対象保留用画像の先読み結果が通常大当たりである場合は上記表示態様の復帰を許容する。これは、高確遊技状態での遊技を遊技者が十分に堪能できないまま、高確遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。

【0628】

すなわち、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、大当たり種別が確変大当たりである場合は、開閉実行モードを挟んで第1特図の遊技（左打ち遊技状態）から第2特図の遊技（右打ち遊技状態）に遊技態様が切り替わるが、その際、第1特図の保留の中に通常大当たりが存在し、その保留が消化されると、せっかく高確遊技状態に移行させることができたにもかかわらず、その状態が早期に終了してしまうことになる。そこで、そのようなおそれがある場合には、第1特の保留用画像の表示態様を特定表示態様に戻して遊技者に注意喚起し、第2作動口63（第2特図用の始動口）への速やかな入賞を促すようにしている。

【0629】

なお、本変形例では、対象保留用画像の先読み結果が確変大当たりである場合に上記表示態様の復帰を規制する構成としているが、これを許容する構成としてもよい。

【0630】

予告復帰用の設定処理（図64）の説明に戻り、ステップSa3503の実行後はステップSa3504にて、ステップSa3503の判定処理の結果が表示態様の復帰を許容するものであったか否かを判定する。復帰を許容しないものであった場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。すなわち、開閉実行モード後の対象保留用画像の表示態様を通常表示態様HMaのままとする。

【0631】

復帰を許容するものであった場合は、ステップSa3505にて、RAM344の復帰用エリア344fを参照し、開閉実行モード前の対象保留用画像の表示態様を把握する。ステップSa3505の実行後はステップSa3506～ステップSa3510の処理を実行する。

【0632】

これらの処理は、図43のステップSa2103～ステップSa2107と同様のものであり、対象保留用画像よりも前の保留個数に対応させて、対象保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで元の表示態様に復帰させるかを設定するものである。すなわち、ステップSa3506では、対象保留用画像よりも前の保留個数を把握し、把握した保留個数が1以上である場合は、ステップSa3508にて、ステップSa3505で把握した表示態様とする際の復帰シナリオを抽選する。ステップSa3509では、抽選された復帰シナリオが実行されるように復帰シナリオデータの設定を行い、ステップSa3510では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることをMPU342が把握するためのものである。

【0633】

上記のようにして予告復帰用の設定処理が行われた場合、シフト時コマンド対応処理（図40（a））のステップSa1702における保留予告の第2実行用処理（図44）や、特図変動表示用処理（図41）のステップSa1808における保留予告の第3実行用

10

20

30

40

50

処理（図４５）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様HM aから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第２実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

【０６３４】

また、保留予告の第３実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

【０６３５】

＜開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様について＞

開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で通常大当たりとなり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合と、開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に確変遊技状態に移行する場合とを例にとって説明する。

【０６３６】

先ず開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で通常大当たりとなり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合について図６６を参照しながら説明する。

【０６３７】

時短遊技状態とされている状況で第２特図の３個目の保留情報が発生すると、主制御装置１６２による保留先読み処理（ステップS a 3 0 5）が行われるとともに、演出制御装置１４３による保留予告用の設定処理（ステップS a 1 4 0 3）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様HM cとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図６６（a）に示すように、表示態様が緑色表示態様HM cとされた保留用画像HWが第２保留表示領域Gbの第３単位保留表示領域Gb 3に表示される。

【０６３８】

保留用画像HWが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、図６６（b）に示すように、保留用画像HWを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。

【０６３９】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置１４３では、予告復帰用の設定処理（ステップS a 3 4 1 6）を実行し、保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。復帰用判定では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とを対比し、両者が一致するか否かを判定する。時短遊技状態で通常大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は時短遊技状態となるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致する。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの抽選を行う。

【０６４０】

その結果、開閉実行モード後における２回目のシフトタイミングで緑色表示態様HM cに復帰させるシナリオが抽選されたとすると、図６６（c）に示すように、開閉実行モードの終了時において、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HM aとされた状態で各保留用画像の表示が再開される。

【０６４１】

その後、第３単位保留表示領域Gb 3から第２単位保留表示領域Gb 2への１回目のシフトタイミングでは、図６６（d）に示すように、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HM aに維持される。そして、第２単位保留表示領域Gb 2から第１単位保留表示領域Gb 1への２回目のシフトタイミングにおいて、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HM aから緑色表示態様HM cに変更される。

10

20

30

40

50

【0642】

次に開閉実行モード前の遊技状態が時短遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に確変遊技状態に移行する場合について図67を参照しながら説明する。

【0643】

時短遊技状態とされている状況で第2特図の3個目の保留情報が発生すると、主制御装置162による保留先読み処理（ステップSa305）が行われるとともに、演出制御装置143による保留予告用の設定処理（ステップSa1403）が行われる。その結果、表示態様を緑色表示態様HMcとする保留予告演出を実行するものとなった場合には、図67（a）に示すように、表示態様が緑色表示態様HMcとされた保留用画像HWが第2保留表示領域Gbの第3単位保留表示領域Gb3に表示される。

10

【0644】

保留用画像HWが取得された遊技回で確変大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、図67（b）に示すように、保留用画像HWを含む全ての保留用画像の表示が消去される。

【0645】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置143では、予告復帰用の設定処理（ステップSa3416）を実行して復帰用判定を行う。時短遊技状態で確変大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は高確遊技状態となるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致しない。この場合、特定表示態様への復帰を不許可とし、復帰処理を実行しない。

20

【0646】

図67（c）に示すように、開閉実行モードの終了時において、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaとされた状態で各保留用画像の表示が再開される。その後、保留用画像HWが実行表示領域Dにシフトされるまでの期間において保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaに維持される。つまり、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合は、基本的に開閉実行モード前になされた保留予告演出がキャンセルされた状態となり、開閉実行モード後において同じ保留用画像HWについての保留予告演出は不実行とされる。

【0647】

その後、図67（d）に示すように、通常表示態様HMaとされた保留用画像HWの表示位置が実行表示領域Dにシフトし、保留用画像HWの遊技回が開始されると、演出制御装置143では、保留予告の第3実行用処理（ステップSa1808）を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、図67（e）に示すように、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaから特定表示態様に変更される。なお、図67（e）には、保留用画像HWの表示態様が緑色表示態様HMcに昇格された場合を示している。

30

【0648】

次に、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態である状況で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行する場合について説明する。

【0649】

この場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致しないため、上記の例に当て嵌めれば、開閉実行モード後に保留用画像HWの表示態様を復帰させないことになる。但し、第1作動口62への入賞を狙う低確遊技状態（左打ち遊技）から第2作動口63への入賞を狙う高確遊技状態（右打ち遊技）に切り替わる場合は、保留用画像HWに対応する保留情報の先読み結果に基づいて表示態様を復帰させるか否かを切り替える。

40

【0650】

具体的には、保留用画像HWに対応する保留情報の先読み結果が通常大当たり結果である場合は、開閉実行モード後に保留用画像HWの表示態様を復帰させる。すなわち、第1特図に通常大当たり結果となる保留情報が存在する場合に、その保留情報の遊技回が実行

50

されると、せっかく高確遊技状態に移行させることができたにもかかわらず、その状態が早期に終了してしまうため、第2作動口63への入賞を促すべく、表示態様を特定表示態様に変更する。

【0651】

この場合、通常表示態様HMaから特定表示態様に変更するのではなく、当初から特定表示態様とした状態で保留用画像HWを表示してもよい。開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが一致することを契機として表示態様を復帰させる場合とは異なる表示形態とすることで、遊技者の気付きが促されることが期待される。また、当初から特定表示態様で表示することにより、第1特図に通常大当たり結果となる保留情報が存在することを遊技者が早く察知しやすくなり、対応しやすくなるというメリットもある。

10

【0652】

一方、保留用画像HWに対応する保留情報の先読み結果が通常大当たり結果以外の結果である場合は、原則どおり、開閉実行モード後に保留用画像HWの表示態様を復帰させない。

【0653】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0654】

対象保留用画像HWが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合に、開閉実行モード後の対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の表示態様と異ならせる構成とした。

20

【0655】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、大当たり結果となって開閉実行モードが実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。

30

【0656】

この点、本構成では、開閉実行モードの実行前に特定表示態様とされた対象保留用画像HWについて、開閉実行モードの実行前と実行後の遊技状態が異なる場合に、開閉実行モード後の表示態様が開閉実行モード前の表示態様と異なるものとされるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等が変化しても、対象保留用画像HWにより遊技者に誤解を与えることが抑制され、開閉実行モード後の遊技状態における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【0657】

対象保留用画像HWが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合と、そうでない場合とで、開閉実行モード後の対象保留用画像HWの表示態様を異ならせる構成とした。

40

【0658】

前述のように、複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。この点、本構成では、開閉実行モードの実行前に特定表示態様とされた対象保留用画像HWについて、開閉実行モード後の遊技状態での表示態様を、開閉実行モードの実行前と実行後の遊技状態が同じであるか否かによって異ならせるため、遊技状態の違いに起因する当否判定の結果や遊技回演出の変化を踏まえて表示態様を設定することができ、開閉実行モード後の遊技状態における保留用画像の表示を好

50

適に行うことが可能になる。

【0659】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定する構成とした。

【0660】

上記構成により、開閉実行モード後において実際の期待度とは整合しない保留用画像が表示され、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常表示態様HMaとすることで、期待度の変化に合わせた表示態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の簡単化を図ることも可能になる。

10

【0661】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なることに基づいて対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定した場合に、その後に、その対象保留用画像HWの表示態様を上位の表示態様（特定表示態様）に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて対象保留用画像HWの表示態様を変更する構成とした。

【0662】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに変更することで、遊技状態の変化に起因する当否判定の結果や遊技回演出の変動を吸収できる反面、対象保留用画像HWに対応する保留情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常表示態様HMaとされた対象保留用画像HWについて、その後に特定表示態様に変化する機会が付与されるため、特定表示態様から通常表示態様HMaへと変更された場合であっても、事後的に特定表示態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

20

【0663】

上記の際、通常表示態様HMaに設定した対象保留用画像HWの遊技回まで遊技が進んだ場合に、対象保留用画像HWの表示態様を特定表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

【0664】

対象保留用画像HWの遊技回が開始されてから対象保留用画像HWの表示態様を昇格させることで、遊技回に開始に際して取得・送信される当否判定の情報や遊技回演出に関する情報を活用して昇格判定を行うことができる。これらの情報は、開閉実行モード後の遊技状態に対応しているため、開閉実行モード後の遊技状態に適した態様で上記昇格を行うことができ、遊技者に期待度等の誤解を与えることなく、開閉実行モード後に通常表示態様HMaに設定された対象保留用画像HWの表示態様を特定表示態様に変化させることが可能になる。

30

【0665】

特に、対象保留用画像HWを特定表示態様に昇格されるか否かの判定を、主制御装置162において当否判定の実行（遊技回の開始）により特定された変動パターンに基づいて行うことで、対象保留用画像HWの遊技回で遊技回演出の選択に用いられるのと同じ情報を用いて昇格の可否を判定することができる。これにより、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合において、開閉実行モード後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、対象保留用画像HWの表示態様を特定表示態様に変更することができる。

40

【0666】

また、上記構成とすることで、開閉実行モードの終了後において、専ら対象保留用画像HWを特定表示態様に昇格させるか否かの判定を行うためだけに、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターン（当否判定の結果や遊技回演出に関する情報）を送信する専用処理が追加されることを回避できる。すなわち、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像HWの遊技回を実行する場合には、図柄表示装置75の表示画面Gでの

50

図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を特図用表示部 4 3 における特図遊技回に同期させて実行させるために、主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に変動開始コマンドを送信する必要があるところ、この変動開始コマンドを活用して昇格判定を実行する構成とすることで、当該変動開始コマンドとは別の専用コマンドにより、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターンを主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に通知する必要がなくなる。よって、主制御装置 1 6 2 における既存の処理構成を利用して昇格判定を行うことができるばかりか、演出制御装置 1 4 3 においてもそのような専用コマンドを受信した場合の処理構成を搭載しなくても足り、処理構成が複雑化することを抑制できる。

【0667】

保留予告演出が行われた場合の保留用画像の報知態様に対応する情報を R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f に記憶可能とし、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像 H W の表示態様を復帰用エリア 3 4 4 f に記憶された情報に基づいて設定する構成とした。

【0668】

例えば、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定する構成であると、開閉実行モード前の表示態様とは異なる表示態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定表示態様とされた保留用画像が存在する状況で開閉実行モードが実行された場合、そのときの表示態様の情報を記憶し、その記憶された情報に基づいて開閉実行モード後の報表示態様を設定するため、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

【0669】

このように開閉実行モード前の元の態様に復帰させることで、開閉実行モード前において特定表示態様への変更により遊技者の期待感を喚起した対象保留用画像 H W (保留情報) について、開閉実行モード後においても同じように期待感を喚起することができる。

【0670】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じである場合において、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様 H M a としてから特定表示態様に変更することが可能な構成とした。

【0671】

この場合、開閉実行モード後の遊技状態と開閉実行モード前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、開閉実行モードが実行されることに伴い、対象保留用画像 H W の表示態様が特定表示態様から通常表示態様 H M a に変更され得る。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常表示態様 H M a に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様 H M a となってから特定表示態様に変化する事象を生じさせることで、遊技状態が相違する場合も含め、開閉実行モード後の遊技状態において、通常表示態様 H M a とされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかの期待感を喚起することができ、その保留用画像 (保留情報) への期待感を持続させることが可能になる。

【0672】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが同じであるか否かの同否判定を開閉実行モードの終了時に行う構成とした。

【0673】

この場合、対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード後に如何なる態様とするかについて、開閉実行モード後に速やかに対応することができる。よって、開閉実行モード後において、対象保留用画像 H W よりも前の保留数が少ない状況であっても、対象保留用画像 H W の表示態様を好適に調整することができる。

【0674】

開閉実行モードの実行中に保留用画像を非表示とする構成とした。

【0675】

開閉実行モードの終了に伴い対象保留用画像HWの表示態様を変更する場合に、それまで行われていた対象保留用画像HWを開閉実行モードの終了時に突然、他の表示態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。特に通常表示態様HMaに格下げする場合は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、開閉実行モードにおいて保留用画像が非表示とされるため、対象保留用画像HWの表示態様を変更するにあたり、他の保留用画像も含めて保留用画像の表示自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、表示態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、保留用画像が非表示とされることで、開閉実行モード用の演出（大当たり遊技演出）に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

10

【0676】

<変形例4>

上記第1の実施の形態の変形例3では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態との関係に応じて、開閉実行モード前に特定表示態様とされた保留用画像についての開閉実行モード後の表示態様を決定する構成としたが、本変形例では、開閉実行モード前に特定表示態様とされた保留用画像について開閉実行モード後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて当該保留用画像の表示態様を決定するように構成されている。以下、本変形例について図68～図76を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【0677】

主制御装置162のMPU312にて行われる処理について説明する。

【0678】

<情報取得処理>

本変形例に係る情報取得処理について図68(a)を参照しながら説明する。この処理は、作動口62, 63への入賞が発生した場合に実行される（作動口用の入賞処理（図17）のステップSa205で実行される）ものであり、図18の情報取得処理に代えて実行されるものである。図68(a)において図18と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【0679】

ステップSa304にて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を対応する特図表示部用保留エリアに格納した後は、ステップSa4101にて保留コマンドの設定処理を実行する。ステップSa4101の実行後は情報取得処理を終了する。ここで、ステップSa4101の保留コマンドの設定処理について図68(b)のフローチャートに基づいて説明する。

【0680】

先ずステップSa4201では、保留球格納エリア314bの各保留エリアRa, Rbに記憶された始動保留記憶数RaN, RbNと、同保留球格納エリア314bの総保留数記憶領域に記憶された共通保留数CRNとを読み出し、それらの情報をMPU312のレジスタに記憶する。ステップSa4202～ステップSa4204では、第1作動口62又は第2作動口63への今回の入賞に基づきステップSa304（図68(a)）にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタC1の値（当否判定用の乱数値）、大当たり種別カウンタC2の値（大当たり種別を抽選するための乱数）、変動種別カウンタCSの値（変動パターンを抽選するための乱数）をそれぞれ把握する。なお、ステップSa4201～ステップSa4204の処理は、上記第1の実施の形態に係る保留先読み処理（図28）のステップSa1202、ステップSa1205、ステップSa1208の処理と同様のものである。

40

【0681】

続くステップSa4205では、演出制御装置143への出力対象として保留コマンド

50

をセットし、その後、保留コマンドの設定処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第1特図と第2特図のいずれに対応するのかを示す情報のほか、上記ステップS a 4 2 0 2～ステップS a 4 2 0 4で把握した各種カウンタC 1, C 2, C Sの値を示す情報が含まれる。

【0682】

すなわち、上記第1の実施の形態では、保留先読み処理（図28）にて、把握した各種カウンタC 1, C 2, C Sの値に基づいて当否判定処理や変動パターンの抽選処理を行い、その結果を保留コマンドに含ませて演出制御装置143に送信する構成としていたが、本変形例では、当否判定処理や変動パターンの抽選処理の結果ではなく、把握した各種カウンタC 1, C 2, C Sの情報（当否判定処理や変動パターンの抽選処理に用いる乱数情報）を保留コマンドに含ませて演出制御装置143に送信するように構成されている。

10

【0683】

演出制御装置143のMPU342にて行われる処理について説明する。

【0684】

<保留コマンド対応処理>

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図69を参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの保留コマンドを受信した場合に実行される（演出設定処理（図30）のステップS a 1 3 0 2で実行される）ものであり、図31の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図69において図31と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

20

【0685】

ステップS a 1 4 0 2にて、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数SN）を1インクリメントした後は、ステップS a 4 3 0 1に進み、第1保留先読み処理を実行する。第1保留先読み処理は、演出制御装置143にて行う保留先読み処理であり、主制御装置162からの保留コマンドに含まれる各種カウンタC 1, C 2, C Sの情報に基づき、始動入賞の発生により取得された保留情報について当否判定の結果等を先読みするものである。ここで、ステップS a 4 3 0 1の第1保留先読み処理について図70のフローチャートに基づいて説明する。

【0686】

まずステップS a 4 4 0 1では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在の遊技状態が通常遊技状態、高確率遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを把握する。ステップS a 4 4 0 2では、主制御装置162からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における大当たり乱数カウンタC 1の値を把握する。ステップS a 4 4 0 3では、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから当否判定テーブルを取得する。

30

【0687】

本変形例では、演出制御装置143用の当否判定テーブルとして、主制御装置162のROM313（当否テーブル記憶エリア313a）に記憶されている当否判定テーブルと同一のテーブルデータが記憶されている。また、大当たり種別を抽選するための大当たり種別テーブルや、変動パターンを抽選するための変動表示時間テーブルについても、主制御装置162のROM313に記憶されている大当たり種別テーブル（図13）や変動表示時間テーブル（図14、図59）と同じテーブルデータが記憶されている。このため、主制御装置162での当否抽選や変動パターン抽選とは別に演出制御装置143でそれらの抽選処理を行ったとしても、抽選に用いる乱数値が同じ値であれば、同じ抽選結果が得られるようになっている。

40

【0688】

当否判定テーブルには、低確率モード（通常遊技状態、時短遊技状態）用の当否判定テーブルと、高確率モード（高確率遊技状態）用の当否テーブルとが各別に設定されているため、ステップS a 4 4 0 3では、ステップS a 4 4 0 1で把握した遊技状態に対応するテーブルを取得する。

【0689】

50

ステップ S a 4 4 0 4 では、大当たりであるか否かの先読み処理として、ステップ S a 4 4 0 2 で把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、ステップ S a 4 4 0 3 で取得した当否判定テーブルとに基づいて当否判定を行い、当否結果を把握する。ステップ S a 4 4 0 5 では、ステップ S a 4 4 0 4 で把握した当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップ S a 4 4 0 6 にて、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における大当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。

【 0 6 9 0 】

ステップ S a 4 4 0 7 では、大当たり種別の先読み処理として、ステップ S a 4 4 0 6 で把握した大当たり種別カウンタ C 2 の値と、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された種別テーブルとに基づいて大当たり種別の抽選を行い、種別抽選の結果を把握する。この際、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく保留情報である場合は、第 1 特図用の種別テーブルを参照し、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報である場合は、第 2 特図用の種別テーブルを参照する。

【 0 6 9 1 】

ステップ S a 4 4 0 8 では、ステップ S a 4 4 0 4 で把握した大当たり結果を示す情報としての大当たり情報と、ステップ S a 4 4 0 7 で把握した大当たり種別結果を示す情報としての種別情報とを記憶する。これらの情報は、RAM 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c (図 3 2) において対応するエリアに記憶される。

【 0 6 9 2 】

なお、本変形例では、保留予告演出に大当たり種別の先読み結果を反映させないため、ステップ S a 4 4 0 6 及びステップ S a 4 4 0 7 の処理は省略してもよい。

【 0 6 9 3 】

ステップ S a 4 4 0 8 の実行後又はステップ S a 4 4 0 5 で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップ S a 4 4 0 9 にて、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを解析し、今回の保留情報における変動種別カウンタ C 5 の値を把握する。ステップ S a 4 4 1 0 では、ステップ S a 4 4 0 1 で把握した遊技状態と、ステップ S a 4 4 0 4 で把握した当否抽選の結果とに基づき、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から対応する変動表示時間テーブルを取得する。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態であり、ステップ S a 4 4 0 4 の把握結果が外れ結果である場合には、時短遊技状態用の外れ用変動表示時間テーブル（図 5 9 (d)）を取得する。

【 0 6 9 4 】

ステップ S a 4 4 1 1 では、変動パターンの先読み処理として、ステップ S a 4 4 0 9 で把握した変動種別カウンタ C 5 の値と、ステップ S a 4 4 1 0 で取得した変動表示時間テーブルとに基づいて変動パターンの抽選処理を行い、その結果を把握する。ステップ S a 4 4 1 2 では、ステップ S a 4 4 1 1 で把握した変動パターンを示す情報を上記保留用記憶エリア 3 4 4 c の対応するエリアに記憶する。ステップ S a 4 4 1 2 の実行後は第 1 保留先読み処理を終了する。

【 0 6 9 5 】

保留コマンド対応処理（図 6 9）の説明に戻り、ステップ S a 4 3 0 1 で第 1 保留先読み処理を実行した後は、ステップ S a 1 4 0 3 にて、ステップ S a 4 3 0 1 の処理結果を用いて保留予告の設定処理を行う。保留予告の設定処理は、保留予告演出を実行するための設定処理である。

【 0 6 9 6 】

＜開閉実行モード用処理＞

本変形例に係る開閉実行モード用処理について図 7 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図 3 0）のステップ S a 1 3 0 6 にて実行されるものであり、図 6 3 の開閉実行モード用処理に代えて実行されるものである。図 7 1 において図 6 3 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

20

30

40

50

【0697】

ステップS a 3 4 0 6にて保留予告フラグを消去した後は、ステップS a 3 4 0 7にて、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。すなわち、開閉実行モードの開始タイミングにおいて、各保留表示領域G a, G bに表示されている保留用画像の中で、青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d又は虹色表示態様H M eのいずれかの態様で表示されているものが存在するか否かを判定する。

【0698】

特定表示態様で表示されている保留用画像が存在する場合は、ステップS a 3 4 0 8に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像についていずれの態様で表示されているかを示す情報をR A M 3 4 4の復帰用エリア3 4 4 fに記憶する。ステップS a 3 4 0 8の実行後は、ステップS a 3 4 0 9（図63）の処理を行うことなく、ステップS a 3 4 1 0にて、R A M 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに復帰用待機フラグをセットする。すなわち、上記変形例4では、ステップS a 3 4 0 9にて開閉実行モード前の遊技状態を記憶する処理を実行したが、本変形例では、当該処理を実行しない。

【0699】

また、ステップS a 3 4 1 4で肯定判定した場合（R A M 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに復帰用待機フラグがセットされていると判定した場合は、ステップS a 3 4 1 5にて復帰用待機フラグを消去する処理を実行する。

【0700】

ここで、ステップS a 3 4 1 4で肯定判定される状況とは、保留予告演出が実行されている状況で開閉実行モードが行われ、保留用画像の表示が消去された状況であることを意味する。この場合は、ステップS a 4 5 0 1にて、改めて保留先読みを行うための第2保留先読み処理を実行する。続くステップS a 4 5 0 2では、保留用画像の表示態様を特定表示態様に復帰させるための予告復帰用の設定処理を実行する。ステップS a 4 5 0 1の第2保留先読み処理及びステップS a 4 5 0 2の予告復帰用の設定処理の詳細については後述する。

【0701】

ステップS a 4 5 0 2の実行後は、ステップS a 3 4 1 7にて保留用画像を通常表示態様H M aで表示する処理を実行し、その後、開閉実行モード用処理を終了する。すなわち、本変形例においても、開閉実行モードの終了直後は保留用画像を通常表示態様H M aで表示する。

【0702】

<第2保留先読み処理>

ステップS a 4 5 0 1の第2保留先読み処理について図72のフローチャートを参照しながら説明する。

【0703】

先ずステップS a 4 6 0 1では、開閉実行モード後の遊技状態を把握する。この判定は、開閉実行モードの契機となった今回の大当たりについての大当たり種別を参照して行う。例えば、今回の大当たりが確変大当たり結果である場合は、開閉実行モード後の遊技状態として確変遊技状態を把握し、通常大当たり結果である場合は、開閉実行モード後の遊技状態として時短遊技状態を把握する。

【0704】

ステップS a 4 6 0 2では、R A M 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 cを参照し、当該記憶エリア3 4 4 cに記憶されている各保留情報についての大当たり乱数カウンタC 1の値を把握する。なお、この処理は、保留用記憶エリア3 4 4 cに記憶されている全ての保留情報を対象として行ってもよいし、復帰処理の対象となる保留情報（開閉実行モード前に特定表示態様で表示されていた保留用画像の保留情報）だけを対象として行ってもよい。

【0705】

ステップS a 4 6 0 3では、ステップS a 4 6 0 1で把握した遊技状態に対応する当否判定テーブルを取得する。ステップS a 4 6 0 4では、大当たりであるか否かの先読み処

10

20

30

40

50

理として、ステップ S a 4 6 0 2 で把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、ステップ S a 4 6 0 3 で取得した当否判定テーブルとに基づいて当否抽選を行い、当否結果を把握する。なお、ステップ S a 4 6 0 4 の処理は、ステップ S a 4 6 0 2 で大当たり乱数カウンタ C 1 を把握した保留情報を対象として行う。このことは、ステップ S a 4 6 0 5 以降の処理においても同様である。

【0706】

ここで、ステップ S a 4 6 0 3 及びステップ S a 4 6 0 4 の処理は、始動入賞時（保留情報の取得時）に行う第 1 保留先読み処理（図 7 0）のステップ S a 4 4 0 3 及びステップ S a 4 4 0 4 と同様のものである。但し、例えば、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態で、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合など、開閉実行モードの前後で抽選モードが変化する場合は、ステップ S a 4 6 0 3 で取得される当否判定テーブルが相違するため、第 1 保留先読み処理とは異なった抽選結果が得られる場合がある。例えば、通常遊技状態の下で確変大当たり結果に当選した場合において、保留されている保留情報についての大当たり乱数カウンタ C 1 の値が「17」である場合には、上記確変大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われる前の第 1 保留先読み処理では外れ結果が先読みされるが、開閉実行モード後の遊技状態を想定した第 2 保留先読み処理では当たり結果が先読みされる（図 1 2）。

【0707】

ステップ S a 4 6 0 5 では、ステップ S a 4 6 0 4 で把握した当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップ S a 4 6 0 6 にて、上記保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照して大当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。ステップ S a 4 6 0 7 では、大当たり種別の先読み処理として、ステップ S a 4 6 0 6 で把握した大当たり種別カウンタ C 2 の値と、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された種別テーブルとに基づいて大当たり種別の抽選を行い、種別抽選の結果を把握する。

【0708】

ステップ S a 4 6 0 8 では、ステップ S a 4 6 0 4 で把握した大当たり結果を示す情報としての大当たり情報と、ステップ S a 4 6 0 7 で把握した大当たり種別結果を示す情報としての種別情報とを上記保留用記憶エリア 3 4 4 c の対応する記憶エリアに記憶する。

【0709】

ステップ S a 4 6 0 9 では、上記保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照して変動種別カウンタ C S の値を把握する。ステップ S a 4 6 1 0 では、ステップ S a 4 6 0 1 で把握した遊技状態と、ステップ S a 4 6 0 4 で把握した当否抽選の結果とに基づき、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から対応する変動表示時間テーブルを取得する。例えば、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態であり、ステップ S a 4 6 0 4 の把握結果が外れ結果である場合には、高確遊技状態用の外れ用変動表示時間テーブル（図 5 9（b））を取得する。

【0710】

ステップ S a 4 6 1 1 では、変動パターンの先読み処理として、ステップ S a 4 6 0 9 で把握した変動種別カウンタ C S の値と、ステップ S a 4 6 1 0 で取得した変動表示時間テーブルとに基づいて変動パターンの抽選処理を行い、その結果を把握する。ステップ S a 4 6 1 1 の処理は、始動入賞時（保留情報の取得時）に行う第 1 保留先読み処理のステップ S a 4 4 1 1 と同様のものであるが、開閉実行モードの前後で遊技状態が変化する場合は、ステップ S a 4 6 1 0 で取得される変動表示時間テーブルが相違するため、第 1 保留先読み処理とは異なった抽選結果が得られる場合がある。

【0711】

ステップ S a 4 6 1 2 では、ステップ S a 4 6 1 1 で把握した変動パターンを示す情報を上記保留用記憶エリア 3 4 4 c の対応するエリアに記憶し、その後、第 2 保留先読み処理を終了する。

【0712】

10

20

30

40

50

<予告復帰用の設定処理>

ステップ S a 4 5 0 2 の予告復帰用の設定処理について図 7 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0713】

まずステップ S a 4 7 0 1 では、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照し、対象保留用画像（開閉実行モード前に特定表示態様で表示されていた保留用画像）に対応する保留情報の変動パターンを把握する。この場合に把握される変動パターンは、上記第 2 保留先読み処理で把握された変動パターンである。

【0714】

ステップ S a 4 7 0 2 では、ステップ S a 4 7 0 1 で把握した変動パターンが変動パターン 1 H、変動パターン 1 1 H 又は変動パターン 2 1 H のいずれかであるか否かを判定する。これらの変動パターンは完全外れに対応するものであり（図 1 4、図 5 9）、そのいずれかである場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。

【0715】

ステップ S a 4 7 0 1 で把握した変動パターンが変動パターン 1 H、変動パターン 1 1 H 又は変動パターン 2 1 H のいずれでもない場合は、ステップ S a 4 7 0 3 に進み、ステップ S a 4 7 0 1 で把握した変動パターン（第 2 保留先読み処理で先読みした変動パターン）に対応する上限表示態様を把握する。R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には上限表示態様テーブルが記憶されている。図 7 4 に示すように、上限表示態様テーブルには、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められており、例えば、高確遊技状態での S P S P リーチ A 外れに対応する変動パターン 1 2 H では、特定表示態様の上限として赤色表示態様 H M d が設定されている。ステップ S a 4 7 0 3 では、上限表示態様テーブルを参照し、開閉実行モード後の遊技状態での変動パターンに対応する上限表示態様を特定する。

【0716】

ステップ S a 4 7 0 4 では、R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f を参照し、対象保留用画像について開閉実行モード前の表示態様を把握する。ステップ S a 4 7 0 5 では、開閉実行モード後の遊技において対象保留用画像の表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かを判定する復帰用判定処理を行う。この処理では、ステップ S a 4 7 0 3 で把握した上限表示態様と、ステップ S a 4 7 0 4 で把握した開閉実行モード前の表示態様とを比較し、開閉実行モード前の表示態様が上限表示態様と同格又は下位の表示態様である場合は、復帰を許容する判定結果とし、開閉実行モード前の表示態様が上限表示態様より上位の表示態様である場合は、復帰を許容しない判定結果とする。

【0717】

ステップ S a 4 7 0 6 では、ステップ S a 4 7 0 5 の復帰用判定の結果が復帰を許容するものであるか否かを判定する。復帰を許容しない判定結果である場合は、そのまま予告復帰用の設定処理を終了する。

【0718】

復帰を許容する判定結果である場合は、ステップ S a 4 7 0 7 ～ステップ S a 4 7 1 1 の処理を実行する。これらの処理は、図 4 3 のステップ S a 2 1 0 3 ～ステップ S a 2 1 0 7 と同様のものであり、対象保留用画像よりも前の保留個数に対応させて、対象保留用画像の表示態様をいずれのタイミングで元の表示態様に復帰させるかを設定するものである。すなわち、ステップ S a 4 7 0 7 では、対象保留用画像よりも前の保留個数を把握し、把握した保留個数が 1 以上である場合は、ステップ S a 4 7 0 9 にて復帰シナリオの抽選処理を実行する。ステップ S a 4 7 1 0 では、抽選された復帰シナリオが実行されるように復帰シナリオデータの設定を行う。

【0719】

なお、開閉実行モードの終了時に第 2 保留先読み処理（ステップ S a 4 5 0 1）を実行するため、開閉実行モードの終了後、特定表示態様とした状態で保留用画像の表示を開始することも可能であるが、本変形例では、開閉実行モードの終了直後は一律に通常表示態

10

20

30

40

50

様HMaとする（ステップSa3417）。すなわち、開閉実行モード後に対象保留用画像を特定表示態様とする場合でも、一旦、通常表示態様HMaで表示してから事後的に特定表示態様に変化させる。このような構成とするのは、開閉実行モードが終了した直後のタイミングでは遊技球の払い出しが継続している可能性が高く、下皿34等の遊技球を排出するなど、遊技者がその対応を行っている場合があり、そのような場合には保留用画像への注意力の低下が想定されることを踏まえたものである。そのようなタイミングでの特定表示態様の表示を避けることで、遊技者から見て知らない間に特定表示態様になっていることを抑制することができる。

【0720】

ステップSa4710の実行後は、ステップSa4711にてRAM344の各種フラグ格納エリア344dに予告復帰フラグをセットする。予告復帰フラグは、保留用画像の表示態様を元に戻すための処理を実行すべきであることをMPU342が把握するためのものである。

【0721】

ステップSa4711の実行後は予告復帰用の設定処理を終了する。その後は、図71に示すように、ステップSa3417にて、対象保留用画像も含め、開閉実行モードの終了時点で存在する全ての保留について保留用画像を通常表示態様HMaで表示するように設定する。すなわち、復帰処理が行われる場合でも、開閉実行モードの終了直後は、通常表示態様HMaとされた状態で対象保留用画像が表示される。

【0722】

そして、シフト時コマンド対応処理（図40（a））のステップSa1702における保留予告の第2実行用処理（図44）や、特図変動表示用処理（図41）のステップSa1808における保留予告の第3実行用処理（図45）にて、対象保留用画像の表示態様が通常表示態様HMaから特定表示態様に変更される。この際、保留予告の第2実行用処理では、対象保留用画像の表示態様を元の特定表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様）に復帰させるように処理を実行する。

【0723】

また、保留予告の第3実行用処理では、対象保留用画像の遊技回において当該対象保留用画像の現在の表示態様（復帰処理により復帰された表示態様）と、当該対象保留用画像の変動パターンが対応する上限表示態様とが比較され、より上位の表示態様への変更（昇格）が可能であるか否かが判定される。そして、そのような変更が可能な場合には、昇格判定及び昇格抽選を経て表示態様の昇格処理が行われる。

【0724】

<開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様の流れについて>

開閉実行モードの前後における保留用画像の表示態様の流れについて説明する。まず、開閉実行モードの前後で当否判定の先読み結果は変化しないものの、変動パターンの先読み結果が変化する場合について図75を参照しながら説明する。

【0725】

図75（a）に示すように、高確遊技状態とされている状況で第2特図の3個目の保留情報（保留用画像HW）が発生すると、主制御装置162では情報取得処理（図68（a））を実行する。その結果、大当たり乱数カウンタC1の値として25、変動種別カウンタCSの値として80が取得されたとする。

【0726】

また、演出制御装置143では、主制御装置162の情報取得処理の結果に基づいて第1保留先読み処理（ステップSa4301）を実行する。第1保留先読み処理では、その時点での遊技状態、すなわち、高確遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタC1=25に対応する当否結果は外れ結果であり（図12）、変動種別カウンタCS=80に対応する変動パターンは変動パターン12Hであるため（図59（b））、第1保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン12Hとなる。変動パターン12Hは、SPSPリーチA外れに対応する

10

20

30

40

50

変動パターンである。

【0727】

さらに、演出制御装置143では、第1保留先読み処理の結果に基づいて保留予告用の設定処理（ステップS a 1 4 0 3）を実行し、保留用画像HWについての保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等を行う。変動パターン12Hに対応する最終表示態様の選択範囲は、青色表示態様HM b、緑色表示態様HM c、赤色表示態様HM dであるところ（図61（b））、ここでは、上記各種抽選の結果、最終表示態様として赤色表示態様HM dが抽選され、当初の表示態様を青色表示態様HM bとする演出シナリオが抽選されたものとする。この場合、表示態様が青色表示態様HM bとされた保留用画像HWが第2保留表示領域Gbの第3単位保留表示領域Gb3に表示される。

10

【0728】

保留用画像HWが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、上記変形例4と同様に、保留用画像HWを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。

【0729】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置143では、保留用記憶エリア344cに記憶されている保留情報に基づいて第2保留先読み処理（ステップS a 4 5 0 1）を実行する。通常大当たり結果となった場合、開閉実行モード後の遊技状態は時短遊技状態となるところ、第2保留先読み処理では、時短遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタC1=25に対応する当否結果は外れ結果であり（図12）、変動種別カウンタCS=80に対応する変動パターンは変動パターン23Hであるため（図59（d））、第2保留先読み処理の結果は、外れで且つ変動パターン23Hとなる。変動パターン23Hは、SPSPリーチA外れではなく、当該リーチ演出よりも下位となるSPリーチB外れに対応する変動パターンである。

20

【0730】

また、演出制御装置143では、第2保留先読み処理の結果に基づいて予告復帰用の設定処理（ステップS a 4 5 0 2）を実行し、保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。復帰用判定では、第2保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様を上限表示態様テーブル（図74）に基づいて把握し、開閉実行モード前の保留用画像HWの表示態様が、その把握した上限表示態様以下の態様であるか否かを判定する。

30

【0731】

ここで、第2保留先読み処理により先読みされた変動パターン23Hの上限表示態様は緑色表示態様HM cであるため（図74）、開閉実行モード前の表示態様である青色表示態様HM bは変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの設定を行う。

【0732】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様HM bに復帰させるシナリオが設定されたとなると、図75（b）に示すように、保留用画像HWの表示位置が第3単位保留表示領域Ga3から第2単位保留表示領域Ga2にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様HMaから青色表示態様HM bに変更される。

40

【0733】

なお、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像HWの表示態様が緑色表示態様HM cであった場合も、開閉実行モード前の表示態様が第2保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となるため、開閉実行モードの終了後、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaから緑色表示態様HM cに変更される。

【0734】

これらに対し、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像HWの表示態様が赤色表

50

示態様HMdであった場合は、開閉実行モード前の表示態様が第2保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。すなわち、開閉実行モードが開始されたときの保留用画像HWの表示態様によって特定表示態様に復帰するか否かが異なる。

【0735】

特定表示態様への復帰が不許可となった場合、保留用画像HWは、開閉実行モード終了時に通常表示態様HMaで表示が再開された後、実行表示領域Dにシフトされるまでの期間においてその状態が維持される（図75（c））。

【0736】

その後、通常表示態様HMaとされた保留用画像HWの表示位置が実行表示領域Dにシフトし、保留用画像HWの遊技回が開始されると、演出制御装置143では、保留予告の第3実行用処理（ステップSa1808）を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaから特定表示態様に変更される。例えば、昇格判定における変動パターン23Hの上限表示態様が緑色表示態様HMcに設定されている場合は、緑色表示態様HMcまでの範囲において保留用画像HWの表示態様が昇格される。

【0737】

次に、開閉実行モードの前後で当否判定の先読み結果が変化する場合について図76を参照しながら説明する。

【0738】

図76（a）に示すように、高確遊技状態とされている状況で第2特図の3個目の保留情報（保留用画像HW）が発生すると、主制御装置162では情報取得処理を実行する。その結果、大当たり乱数カウンタC1の値として17、変動種別カウンタCSの値として45が取得されたとする。

【0739】

また、演出制御装置143では、主制御装置162の情報取得処理の結果に基づいて第1保留先読み処理を実行する。高確遊技状態での大当たり乱数カウンタC1=17に対応する当否結果は当たり結果であり（図12）、変動種別カウンタCS=45に対応する変動パターンは変動パターン12Aであるため（図59（a））、第1保留先読み処理の結果は、当たりで且つ変動パターン12Aとなる。変動パターン12Aは、SPSPリーチB当たりに対応する変動パターンである。

【0740】

さらに、演出制御装置143では、第1保留先読み処理の結果に基づいて保留予告用の設定処理を実行する。変動パターン12Aに対応する最終表示態様の選択範囲は、青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMeであるところ（図61（a））、ここでは、上記各種抽選の結果、最終表示態様として虹色表示態様HMeが抽選され、当初の表示態様を青色表示態様HMbとする演出シナリオが抽選されたものとする。この場合、表示態様が青色表示態様HMbとされた保留用画像HWが第2保留表示領域Gbの第3単位保留表示領域Gb3に表示される。

【0741】

保留用画像HWが取得された遊技回で通常大当たり結果となり、開閉実行モードに移行すると、保留用画像HWを含む全ての保留用画像の表示が消去される。この状態は、エンディング演出の開始から所定期間が経過するまで維持される。

【0742】

そして、エンディング演出の開始から所定期間が経過すると、演出制御装置143では、保留用記憶エリア344cに記憶されている保留情報に基づいて第2保留先読み処理を実行する。第2保留先読み処理では、時短遊技状態用の当否判定テーブルや変動表示時間テーブルを用いて先読み処理を実行する。大当たり乱数カウンタC1=17に対応する当否結果は外れ結果であり（図12）、変動種別カウンタCS=45に対応する変動パターンは変動パターン22Hであるため（図59（d））、第2保留先読み処理の結果は、外

10

20

30

40

50

れで且つ変動パターン２２Ｈとなる。変動パターン２２Ｈは、リーチ当たりに対応する変動パターンではなく、リーチ外れ（ＳＰリーチＡ外れ）に対応する変動パターンである。

【０７４３】

また、演出制御装置１４３では、第２保留先読み処理の結果に基づいて予告復帰用の設定処理を実行し、保留用画像ＨＷの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様に復帰させるか否かの復帰用判定を行う。第２保留先読み処理により先読みされた変動パターン２２Ｈの上限表示態様は緑色表示態様ＨＭｃであるため（図７４）、開閉実行モード前の表示態様である青色表示態様ＨＭｂは変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となる。この場合、特定表示態様への復帰を許容し、復帰シナリオの設定を行う。

【０７４４】

その結果、次のシフトタイミングで青色表示態様ＨＭｂに復帰させるシナリオが設定されたとすると、図７６（ｂ）に示すように、保留用画像ＨＷの表示位置が第３単位保留表示領域Ｇａ３から第２単位保留表示領域Ｇａ２にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様ＨＭａから青色表示態様ＨＭｂに変更される。

【０７４５】

なお、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像ＨＷの表示態様が緑色表示態様ＨＭｃであった場合も、開閉実行モード前の表示態様が第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様となるため、開閉実行モードの終了後、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから緑色表示態様ＨＭｃに変更される。

【０７４６】

これらに対し、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像ＨＷの表示態様が赤色表示態様ＨＭｄ又は虹色表示態様ＨＭｅであった場合は、開閉実行モード前の表示態様が第２保留先読み処理により先読みされた変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様となる。この場合は、特定表示態様への復帰を不許可とする。すなわち、開閉実行モードの前後で当否が変化する場合も、開閉実行モードが開始されたときの保留用画像ＨＷの表示態様によって特定表示態様に復帰するか否かが異なる。

【０７４７】

特定表示態様への復帰が不許可となった場合、保留用画像ＨＷは、開閉実行モード終了時に通常表示態様ＨＭａで表示が再開された後、実行表示領域Ｄにシフトされるまでの期間においてその状態が維持される（図７６（ｃ））。

【０７４８】

その後、通常表示態様ＨＭａとされた保留用画像ＨＷの表示位置が実行表示領域Ｄにシフトし、保留用画像ＨＷの遊技回が開始されると、演出制御装置１４３では、保留予告の第３実行用処理を実行し、上位の表示態様への昇格判定を行う。その結果、上位の表示態様への昇格が抽選された場合は、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａから特定表示態様に変更される。

【０７４９】

なお、保留用画像ＨＷの変動種別カウンタＣＳの値によっては、開閉実行モード前の遊技状態における第１保留先読み処理の結果が当たりで且つリーチ演出以上の変動パターンであっても、開閉実行モード終了時の第２保留先読み処理の結果が外れで且つ完全外れに対応する変動パターンに変化する場合もある（例えば、上記のように高確遊技状態で通常大当たり結果となり、開閉実行モード後に時短遊技状態に移行する場合において、保留用画像ＨＷの保留情報における大当たり乱数カウンタＣ１の値が１７であり、変動種別カウンタＣＳの値が１０である場合）。このような場合は、開閉実行モード後の遊技状態において表示態様の復帰処理が行われず、保留用画像ＨＷの表示態様が通常表示態様ＨＭａに維持される。

【０７５０】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【０７５１】

10

20

30

40

50

対象保留用画像HWが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で開閉実行モードに移行した場合、開閉実行モード後に再度の保留先読み処理（第2保留先読み処理）を実行し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成とした。

【0752】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様が特定表示態様とされるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、大当たり結果となって開閉実行モードが実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、当否判定に用いられる保留情報が同じでも遊技状態によって当否の結果や遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）に差異が生じることがある。

10

【0753】

この点、本構成では、保留予告演出の実行中に開閉実行モードに移行した場合、その保留予告演出の契機となった保留情報を対象として開閉実行モード後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて対象保留用画像HW（保留予告演出の契機となった保留情報の保留用画像）の表示態様を設定する。このため、開閉実行モード前に保留予告演出が行われていた対象保留用画像HWについて、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード後の遊技状態に適した態様となるように調整することができ、開閉実行モード後における保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

20

【0754】

開閉実行モード後における再度の保留先読み処理に際し、開閉実行モード後の遊技状態に対応する当否判定条件や演出選択条件を適用して先読みを行う構成とした。これにより、開閉実行モード後に行われる対象保留用画像HWの遊技回で実際に報知される当否結果や当該遊技回で実際に行われる遊技回演出と整合させつつ、対象保留用画像HWの表示態様を調整することができる。

【0755】

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を、開閉実行モード後の再度の保留先読み処理の結果と、開閉実行モード前の対象保留用画像HWの表示態様とに基づいて設定する構成とした。

30

【0756】

例えば、開閉実行モードへの移行に伴い保留用画像の表示態様が頻繁に変化する構成であると、遊技者が違和感を抱く懸念がある。この点、本構成では、再度の先読み結果だけではなく、開閉実行モード前の表示態様も加味して開閉実行モード後の表示態様を設定するため、例えば、開閉実行モード前の表示態様を再度の先読み結果に照らし、開閉実行モード後も同じ表示態様としても支障がなければ、開閉実行モード前の表示態様を引き継ぐといった運用を行うことができる。これにより、開閉実行モードを境として保留用画像の表示態様が過度に変化することを抑制でき、自然な態様で開閉実行モード後の保留用画像の表示を行うことが可能になる。

【0757】

各遊技状態の変動パターンに対応させて複数の上限表示態様を設定し、それらのうち、開閉実行モード後の再度の先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様と、開閉実行モード前の表示態様とを比較し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成とした。より具体的には、開閉実行モード前の表示態様の変動パターンから導出された上限表示態様以下の態様である場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の表示態様と同じ態様とする構成とした。

40

【0758】

本変形例では、保留用画像の特定表示態様（保留予告演出での報知態様）として、大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このように期待度を段

50

階的に設定して多数の表示態様を設けた構成にあっては、1の表示態様が対応する期待度の範囲が狭くなるため、開閉実行モード前の表示態様で開閉実行モード後の保留用画像の表示を行うと、開閉実行モードの前後で示唆する期待度に差異が生じやすい。この点、本構成とすることで、多数の表示態様が設定されている状況でも、期待度を整合させて開閉実行モード後の保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

【0759】

開閉実行モード前の表示態様の変動パターンから導出された上限表示態様よりも上位の表示態様である場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定する構成とした。これにより、開閉実行モード後の表示態様が開閉実行モード前の遊技状態に対応する期待度をを超えることを抑制でき、開閉実行モード後の保留用画像の表示を好適に行うことが可能になる。

10

【0760】

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定した場合に、対象保留用画像HWの遊技回においてその表示態様を特定表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

【0761】

開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合、開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに変更することで、遊技状態の変化に起因する当否判定の結果や遊技回演出の変動を吸収できる反面、対象保留用画像HWに対応する保留情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常表示態様HMaとされた対象保留用画像HWについて、その対象保留用画像HWの遊技回まで遊技が進むことにより特定表示態様への変更機会が付与される。このため、表示態様が特定表示態様から通常表示態様HMaへと変更された場合であっても、事後的に特定表示態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

20

【0762】

上記の際、対象保留用画像HWを特定表示態様に昇格されるか否かの判定を、主制御装置162において当否判定の実行（遊技回の開始）により特定された変動パターンに基づいて行う構成とした。

【0763】

この場合、対象保留用画像HWの遊技回で遊技回演出の選択に用いられるのと同じ情報を用いて昇格の可否が判定されるため、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とが異なる場合において、開閉実行モード後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、対象保留用画像HWの表示態様を特定表示態様に変更することができる。

30

【0764】

また、上記構成とすることで、開閉実行モードの終了後において、専ら対象保留用画像HWを特定表示態様に昇格させるか否かの判定を行うためだけに、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターン（当否判定の結果や遊技回演出に関する情報）を送信する専用処理が追加されることを回避できる。すなわち、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像HWの遊技回を実行する場合には、図柄表示装置75の表示画面Gでの図柄列Z1～Z3の変動表示を特図用表示部43における特図遊技回に同期させて実行させるために、主制御装置162から演出制御装置143に変動開始コマンドを送信する必要があるところ、この変動開始コマンドを活用して昇格判定を実行する構成とすることで、当該変動開始コマンドとは別の専用コマンドにより、開閉実行モード後の遊技状態に対応する変動パターンを主制御装置162から演出制御装置143に通知する必要がなくなる。よって、主制御装置162における既存の処理構成を利用して昇格判定を行うことができるばかりか、演出制御装置143においてもそのような専用コマンドを受信した場合の処理構成を搭載しなくても足り、処理構成が複雑化することを抑制できる。

40

【0765】

50

開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の特定表示態様と同じ態様とする場合に、一旦通常表示態様HMaとしてから特定表示態様に変更することが可能な構成とした。

【0766】

この場合、対象保留用画像HWの表示態様が同じ態様に復帰されるか否かにかかわらず、開閉実行モードが実行されることに伴い、対象保留用画像HWの表示態様が特定表示態様から通常表示態様HMaに変更され得る。これにより、同じ態様に復帰させないと判定されたことに起因して通常表示態様HMaに変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常表示態様HMaとなってから特定表示態様に変化する事象を生じさせることで、同じ態様に復帰させないと判定された場合も含め、開閉実行モード後の遊技状態において、通常表示態様HMaとされた保留用画像が特定表示態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用画像（保留情報）への期待感を持続させることが可能になる。

【0767】

開閉実行モードの実行中に保留用画像を非表示とする構成とした。

【0768】

開閉実行モードの終了に伴い対象保留用画像HWの表示態様を変更する場合に、それまで行われていた対象保留用画像HWを開閉実行モードの終了時に突然、他の表示態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。特に通常表示態様HMaに格下げする場合は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、開閉実行モードにおいて保留用画像が非表示とされるため、対象保留用画像HWの表示態様を変更するにあたり、他の保留用画像も含めて保留用画像の表示自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、表示態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、保留用画像が非表示とされることで、開閉実行モード用の演出（大当たり遊技演出）に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【0769】

<変形例5>

本変形例では、電断状態の発生前における保留用画像の表示態様と、電断状態からの復帰時における保留用画像の表示態様とを対象とする。以下、本変形例について図77～図86を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0770】

上記第1の実施の形態や各変形例では、電源及び発射制御装置191の停電監視部315により電断状態の発生が検知された場合、主制御装置162のRAM314に設けられたバックアップエリアに停電フラグ（電断状態の発生情報）がセットされるとともに、電源及び発射制御装置191のバックアップ用電源部316から上記RAM314に電断時電力が供給される。すなわち、電断状態が発生した場合、電断状態の発生時に進行途中であった主表示ユニット81での特図及び普図の遊技回や、電断状態の発生時に主制御装置162のRAM314に記憶されていた保留情報等を保持できるようにRAM314に電力が供給され、RAM314のデータがバックアップされる。本変形例では、それに加え、演出制御装置143においてもRAM344に記憶されているデータがバックアップされる。

【0771】

但し、演出制御装置143では主制御装置162よりも扱うデータ量が多いため、演出制御装置143に搭載されるRAM344は、主制御装置162のRAM314より容量が大きく、大規模なものとなっている。このため、演出制御装置143のRAM344に記憶されているデータを全てそのままバックアップしようとする、電断状態下での電力消費量が大きくなる。その結果、バックアップ用電源部316に蓄電された電力が短期間で消費され、データの保持期間（バックアップ期間）が短くなったり、蓄電量の大きいバ

ックアップ用電源部 316 が必要となってコスト増を招いたりする懸念がある。

【0772】

そこで、本変形例では、RAM 344 に記憶されていたデータの全体をバックアップするのではなく、その一部として、保留用記憶エリア 344c に記憶されている保留情報等の保留用画像に関する情報をバックアップするように構成されている。そのための電氣的構成について図 77 を参照しながら説明する。

【0773】

演出制御装置 143 には、RAM 344 とは別に、バックアップ専用の記憶媒体としてバックアップ RAM 345 が設けられている。バックアップ RAM 345 の容量は、RAM 344 のそれより小さく、保留用画像に関する情報を記憶可能な程度となっている。なお、バックアップ RAM 345 は、RAM 344 と同様に、MPU 342 と 1 チップ化されたものであってもよいし、MPU 342 や RAM 344 とは別にチップ化されたものであってもよい。

10

【0774】

RAM 344 及びバックアップ RAM 345 には、バックアップ用電源部 316 からの電断時電力が供給される。本変形例では、電断状態が発生した場合、RAM 344 に記憶されているデータのうち保留用画像に関する情報をバックアップ RAM 345 に記憶（コピー）するようにしており、RAM 344 への電断時電力の供給は、当該 RAM 344 に記憶されている保留用画像に関する情報を読み出すのに必要な電力を供給するためのものである。よって、当該読み出し処理（バックアップ RAM 345 への書き込み処理）が終了した後は、RAM 344 への電断時電力の供給が停止される。

20

【0775】

一方、バックアップ RAM 345 に対しては、保留用画像に関する情報の書き込み処理が終了した後も電断時電力の供給が継続される。このように、電断状態が発生した場合に、バックアップ対象の情報を RAM 344 とは別に設けられた小規模の記憶媒体に記憶し、その記憶媒体に対して電断時電力を供給する構成としたため、データ保持のための電力消費量を少なく抑えることができる。これにより、データの保持期間が短くなったり、蓄電量の大きいバックアップ用電源部 316 が必要となったりすることを抑制できる。

【0776】

図示を省略しているが、電源及び発射制御装置 191 又は演出制御装置 143 には、RAM 344 への電断時電力の供給状態を切り替える切替部（スイッチ回路）が設けられている。切替部は、少なくとも RAM 344 から保留用画像に関する情報を読み出してバックアップ RAM 345 に書き込む間、バックアップ用電源部 316 からの電断時電力を RAM 344 に供給し、バックアップ RAM 345 への保留用画像に関する情報の書き込みが終了した後、RAM 344 への電断時電力の供給を停止するように動作する。

30

【0777】

演出制御装置 143 には、主制御装置 162 と同様に NMI 端子が設けられており、当該 NMI 端子には電源及び発射制御装置 191 における停電監視部 315 からの停電信号が出力される。すなわち、本変形例では、停電監視部 315 から停電信号が出力された場合、主制御装置 162 と演出制御装置 143 の双方で電断時処理が実行される。

40

【0778】

次に、演出制御装置 143 の MPU 342 にて実行される各制御処理を説明する。かかる MPU 342 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、演出制御のための通常処理と、NMI 端子への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とがある。このうち NMI 割込み処理については、主制御装置 162 における NMI 割込み処理（図 15）とほぼ同様であるため、図 15 を援用して説明する。

【0779】

<NMI 割込み処理>

図 15 に示すように、NMI 割込み処理では、先ずステップ S a 11 にて、MPU 342 に設けられた使用レジスタのデータを RAM 344 の所定記憶エリア又はバックアップ

50

R A M 3 4 5 に退避させる。ステップ S a 1 2 では、停電フラグをバックアップ R A M 3 4 5 にセットする。ステップ S a 1 3 では、退避させたデータを再び M P U 3 4 2 の使用レジスタに復帰させ、その後、N M I 割込み処理を終了する。なお、M P U 3 4 2 の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグをセットし得る場合には、ステップ S a 1 1 及びステップ S a 1 3 の処理を省略することが可能である。

【 0 7 8 0 】

<メイン処理>

メイン処理について図 7 8 のフローチャートを参照しながら説明する。メイン処理は、パチンコ機 1 0 の電源が投入された場合（外部電源が供給された状態でパチンコ機 1 0 の電源スイッチがオン操作された場合や、パチンコ機 1 0 の電源スイッチがオン状態とされた状態で外部電源が供給された場合）に実行されるものである。

10

【 0 7 8 1 】

ステップ S a 5 1 0 1 では電源投入に伴う初期設定処理を実行し、ステップ S a 5 1 0 2 では R A M 3 4 4 及びバックアップ R A M 3 4 5 のアクセスを許可する。ステップ S a 5 1 0 3 では R A M 3 4 4 の使用領域を 0 にクリアし、ステップ S a 5 1 0 4 では R A M 3 4 4 の初期化処理を実行する。その後、メイン処理を終了し、後述する通常処理に移行する。

【 0 7 8 2 】

<通常処理>

通常処理について図 7 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【 0 7 8 3 】

まずステップ S a 5 2 0 1 では、電源投入報知処理を実行する。電源投入報知処理は、パチンコ機 1 0 の電源が投入されたことに対応した電源投入報知を行うものである。

【 0 7 8 4 】

電源投入前の状態として遊技回の実行中でない状況で電断状態が発生した場合は、上記電源投入報知として、例えば「電源が投入されました」などのメッセージ表示が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にてなされる。このメッセージ表示は所定期間に亘って継続され、その後、所定のデモ映像が表示される。

【 0 7 8 5 】

また、遊技回の途中で電断状態が発生し、電源投入後（復電後）にその続きが再開される場合は、電源投入報知として、例えば「まもなく画面が復帰します」などのメッセージ表示が表示画面 G にてなされる。その際、主表示ユニット 8 1 では続きの遊技回が実行される状態となるが、表示画面 G 上では図柄列 Z 1 ～ Z 3 が表示されず、それらによる変動表示は行われない。かかる変動表示が行われるのは、電源投入後（復電後）における次の遊技回（電源投入後に開始される遊技回）の開始タイミングからとなる。なお、上記メッセージ表示は、続きの遊技回が終了した場合（次の遊技回が開始される場合）に消去される。

30

【 0 7 8 6 】

また、遊技回の実行中でない状況で電断状態が発生した場合及び遊技回の途中で電断状態が発生した場合のいずれにおいても、電源投入報知の実行中は、スピーカ部 2 9 からの音出力がなされず無音状態が維持される。音出力が行われるのは、電源投入後に開始される遊技回（復電時に続きの遊技回が行われる場合はその次の遊技回）の開始タイミングからとなる。このような構成とすることで、遊技ホールでの営業準備時等において、複数のパチンコ機 1 0 が接続されたホール電源をオン状態とし、それらパチンコ機 1 0 を同時に立ち上げた場合に、各パチンコ機 1 0 から一斉に音が出力されて騒音化することを抑制できる。

40

【 0 7 8 7 】

ステップ S a 5 2 0 2 では、保留用画像を電断前の表示態様で表示するための保留予告の復帰用処理を実行する。当該処理の詳細については後述する。なお、ステップ S a 5 2 0 1 及びステップ S a 5 2 0 2 の処理は、パチンコ機 1 0 の電源が投入された場合にのみ

50

実行される。

【0788】

ステップ S a 5 2 0 2 の実行後は、ステップ S a 5 2 0 3 にて外部信号出力処理を実行する。外部信号出力処理では、前回の通常処理で設定したコマンドを表示制御装置 3 5 0 を送信したり、各種ランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 を駆動制御するための制御信号等を送信したりする。ステップ S a 5 2 0 4 では、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられるカウンタ値を更新するカウンタ更新処理を実行する。

【0789】

ステップ S a 5 2 0 5 では、主制御装置 1 6 2 からのコマンドを受信するコマンド受信処理を実行する。コマンド受信処理により受信されたコマンドは、既に説明したように、R A M 3 4 4 のコマンド格納エリア 3 4 4 a に格納される。ステップ S a 5 2 0 6 では、図 3 0 を参照して説明した演出設定処理を実行する。

【0790】

ステップ S a 5 2 0 7 では、バックアップ R A M 3 4 5 に停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合、すなわち、電断状態が発生していない場合は、ステップ S a 5 2 0 8 に進み、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本変形例では 2 m s e c）が経過したか否かを判定する。

【0791】

所定時間が経過している場合は、ステップ S a 5 2 0 3 に戻り、ステップ S a 5 2 0 3 以降の処理を実行する。一方、所定時間が経過していない場合は、当該所定時間が経過するまで処理を待機する。この場合、主制御装置 1 6 2 での通常処理（図 2 0）と同様に、残余時間を利用して各種カウンタの値を更新する構成としてもよい。

【0792】

また、上記ステップ S a 5 2 0 7 で肯定判定した場合（停電フラグがセットされている場合）は、電断状態が発生したことを意味する。この場合は、ステップ S a 5 2 0 9 に進み、電断状態の発生前（発生直前）において各保留用画像がいずれの表示態様で表示されていたのかを示す保留用画像情報を作成する。本ステップでは、R A M 3 4 4 に記憶されている保留予告演出用の演出シナリオデータ等を参照し、特定表示態様で表示されている保留用画像が存在するかや、そのような保留用画像が存在する場合、いずれの態様で表示されているか等を把握し、その把握結果に基づいて保留用画像情報を作成する。

【0793】

ステップ S a 5 2 1 0 では、保留用画像に関する情報をバックアップ R A M 3 4 5 に記憶する。その際、上記ステップ S a 5 2 0 9 で作成した保留用画像情報に加えて、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている情報もバックアップ R A M 3 4 5 に記憶し、それらの情報を復電時に保留用画像を表示するための情報として記憶保持する。保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている情報には、第 1 特図及び第 2 特図用に設定された各エリアに記憶される保留情報（大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S の各値等）のほか、保留個数を示す情報が含まれる。

【0794】

なお、ステップ S a 5 2 0 9 で作成した保留用画像情報の記憶処理と、保留用記憶エリア 3 4 4 c に記憶されている情報の記憶処理とは必ずしも同一ステップで実行する必要はなく、いずれか一方の記憶処理を実行した後、他方の記憶処理を実行してもよい。

【0795】

ステップ S a 5 2 1 1 では R A M 判定値を算出し、バックアップ R A M 3 4 5 に保存する。R A M 判定値は、例えば、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶された保留用画像に関する情報のチェックサム値である。ステップ S a 5 2 1 2 では、R A M 3 4 4 及びバックアップ R A M 3 4 5 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【0796】

< 保留予告の復帰用処理 >

ステップ S a 5 2 0 2 の保留予告の復帰用処理について図 8 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 7 9 7 】

まずステップ S a 5 3 0 1 では、バックアップ R A M 3 4 5 に停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグが格納されていない場合は、バックアップ用電源部 3 1 6 に蓄電された電力が尽きてバックアップ R A M 3 4 5 に記憶されたデータが消失したことを意味する。この場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。

【 0 7 9 8 】

停電フラグが格納されている場合は、ステップ S a 5 3 0 2 に進み、R A M 判定値を算出する。続くステップ S a 5 3 0 3 では、その R A M 判定値が正常であるか否かを判定する。具体的には、ステップ S a 5 3 0 2 で算出した R A M 判定値と、電断状態の発生時に保存した R A M 判定値（ステップ S a 5 2 1 1）とを比較し、両者が一致するか否かを判定する。

【 0 7 9 9 】

両者が一致しない場合は、R A M 判定値が異常であるとして、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶保持されているデータを無効なものとして認識する。この場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。なお、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶保持されたデータの有効性は、バックアップ R A M 3 4 5 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより判断することも可能である。

【 0 8 0 0 】

一方、両者が一致する場合には、R A M 判定値が正常であるとして、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶保持されているデータを有効なものとして認識する。この場合は、ステップ S a 5 3 0 4 に進み、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶されているデータを参照し、電断状態の発生時における保留個数を把握する。

【 0 8 0 1 】

ステップ S a 5 3 0 5 では、ステップ S a 5 3 0 4 で把握した保留個数が 0 個であるか否かを判定する。保留個数が 0 個である場合、すなわち、保留が存在しない状況で電断状態が発生していた場合は、そのまま保留予告の復帰用処理を終了する。

【 0 8 0 2 】

保留個数が 0 個でない場合は、ステップ S a 5 3 0 6 に進み、表示態様の設定処理を実行する。この処理は、復電後に表示する保留用画像の表示態様を設定するためのものである。ここで、ステップ S a 5 3 0 6 の表示態様の設定処理について図 8 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 0 8 0 3 】

ステップ S a 5 4 0 1 では、バックアップ R A M 3 4 5 に記憶されているデータを参照し、電断状態の発生前（発生直前）における各保留用画像の表示態様を把握する。ステップ S a 5 4 0 2 では、ステップ S a 5 4 0 1 の把握結果に基づき、特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在するか否かを判定する。特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在しない場合は、ステップ S a 5 4 0 3 に進み、全ての保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。

【 0 8 0 4 】

特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在する場合は、ステップ S a 5 4 0 4 に進み、その保留用画像（対象保留用画像）の表示態様が所定表示態様（例えば、赤色表示態様 H M d）以上のものであるか否かを判定する。対象保留用画像の表示態様が所定表示態様より下位の態様（例えば、緑色表示態様 H M c 又は青色表示態様 H M b）である場合は、ステップ S a 5 4 0 5 に進み、その保留用画像の表示態様を電断前の特定表示態様に設定する。ステップ S a 5 4 0 6 では、対象保留用画像以外の保留用画像についてその表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。

【 0 8 0 5 】

対象保留用画像の表示態様が所定表示態様以上のもの（例えば、赤色表示態様H M d又は虹色表示態様H M e）である場合は、ステップS a 5 4 0 7に進み、保留用画像の表示態様を所定表示態様より下位の表示態様（例えば、緑色表示態様H M c）に設定する。すなわち、対象保留用画像の表示態様が所定表示態様以上のものである場合は、復電時における対象保留用画像の表示態様を電断前の特定表示態様よりも下位の態様に制限する。

【0806】

ステップS a 5 4 0 8では、対象保留用画像以外の保留用画像についてその表示態様を通常表示態様H M aに設定する。ステップS a 5 4 0 9では、R A M 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに復帰用予告フラグをセットする。復帰用予告フラグの役割については後述する。

【0807】

保留予告の復帰用処理（図80）の説明に戻り、ステップS a 5 3 0 6の表示態様の設定処理を実行した後は、ステップS a 5 3 0 7にて、各保留用画像がステップS a 5 3 0 6で設定した表示態様にて表示されるように表示制御装置350を制御する。ステップS a 5 3 0 8では、バックアップR A M 3 4 5に記憶されている保留情報等をR A M 3 4 4の対応するエリアに記憶する（復帰させる）。ステップS a 5 3 0 9では、バックアップR A M 3 4 5に格納されている停電フラグを消去し、その後、保留予告の復帰用処理を終了する。

【0808】

＜特図変動表示用処理＞

本変形例に係る特図変動表示用処理について図82を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図30）のステップS a 1 3 0 5で実行されるものであり、図41の特図変動表示用処理に代えて実行されるものである。図82において図41と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、図82では、便宜上、保留予告の第1実行用処理等の記載を省略する。

【0809】

ステップS a 1 8 0 4で否定判定し、変動表示中である場合は、ステップS a 1 8 0 5にて変動中用処理を実行する。ステップS a 5 5 0 1では、今回の特図遊技回が電断前に特定表示態様で表示されていた保留用画像（対象保留用画像）の遊技回であるか否かを判定する。対象保留用画像の遊技回でない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。

【0810】

対象保留用画像の遊技回である場合は、ステップS a 5 5 0 2にて保留予告の第4実行用処理を行い、その後、特図変動表示用処理を終了する。保留予告の第4実行用処理は、対象保留用画像の遊技回において当該保留用画像の表示態様を上位の態様に昇格させるためのものである。

【0811】

＜保留予告の第4実行用処理＞

ステップS a 5 5 0 2の保留予告の第4実行用処理について図83のフローチャートを参照しながら説明する。

【0812】

まずステップS a 5 6 0 1では、R A M 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに復帰用予告フラグが格納されているか否かを判定する。復帰用予告フラグは、復電時において、電断前の特定表示態様より下位の表示態様とされた保留用画像について、その表示態様を上位の態様に变化させる処理を実行すべきであることをM P U 3 4 2が把握するためのものである。復帰用予告フラグが格納されていない場合は、そのまま保留予告の第4実行用処理を終了する。

【0813】

復帰用予告フラグが格納されている場合は、ステップS a 5 6 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに昇格フラグが格納されているか否かを判定する。昇格フラグは、対象保留用画像の表示態様を昇格すべきであることをM P U 3 4 2が把握するためのもの

10

20

30

40

50

のであり、上記第1の実施の形態に係る昇格フラグと同様のものである。

【0814】

昇格フラグが格納されていない場合は、ステップS a 5 6 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに判定済みフラグが格納されているか否かを判定する。判定済みフラグが格納されている場合は、そのまま保留予告の第4実行用処理を終了する。

【0815】

判定済みフラグが格納されていない場合は、ステップS a 5 6 0 4に進み、進行中の遊技回において保留変化ポイントが残存しているか否かを判定する。保留変化ポイントが残存していない状況である場合は、ステップS a 5 6 1 1に進み、上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに格納されている復帰用予告フラグを消去し、その後、保留予告の第4実行用処理を終了する。

10

【0816】

保留変化ポイントが残存している場合は、ステップS a 5 6 0 5に進んで保留予告の昇格用処理を実行し、その後、保留予告の第4実行用処理を終了する。ここで、保留予告の昇格用処理について図84のフローチャートを参照しながら説明する。

【0817】

昇格用処理では、先ずステップS a 5 7 0 1にて、実行表示領域Dに表示されている対象保留用画像の現在の表示態様を把握する。なお、現在の表示態様は、表示態様の設定処理（図81）のステップS a 5 4 0 7で設定された表示態様である。

【0818】

ステップS a 5 7 0 2では、対象保留用画像の変動パターンを把握する。この把握は、対象保留用画像の遊技回（実行中の遊技回）の開始時に主制御装置1 6 2から送信された変動開始コマンド（図23のステップS a 7 1 2）に基づいて行う。

20

【0819】

ステップS a 5 7 0 3では、ステップS a 5 7 0 1で把握した変動パターンと、ステップS a 5 7 0 2で把握した現在の表示態様と、ROM3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aに記憶された昇格判定用テーブルとに基づいて保留予告演出の昇格判定を行う。昇格判定は、実行表示領域Dに表示されている対象保留用画像の表示態様を現状より上位の特定表示態様に変更することが可能か否かを判定するものである。

【0820】

昇格用判定テーブルには、上記第1の実施の形態に係る昇格用判定テーブル（図47）と同様に、各変動パターンに対応させて表示態様の上限が定められている。ステップS a 5 7 0 3では、昇格用判定テーブルを参照して変動パターンに対応する上限表示態様を特定し、現在の表示態様がその特定した上限表示態様よりも下位の表示態様であるか否かを判定する。その結果、下位の表示態様である場合は表示態様の昇格を許容し、そうでない場合は昇格を不可とする。

30

【0821】

ステップS a 5 7 0 3の実行後は、ステップS a 5 7 0 4にて上記各種フラグ格納エリア3 4 4 dに判定済みフラグをセットする。判定済みフラグは昇格判定を実行済みであることをMP U 3 4 2が把握するためのものである。

40

【0822】

ステップS a 5 7 0 5では、上記ステップS a 5 7 0 3の昇格判定の結果が表示態様の昇格を許容するものであるか否かを判定する。昇格を許容しない場合は、保留予告の昇格用処理を抜けてステップS a 5 6 1 1（図83）に進み、復帰用予告フラグを消去して保留予告の第4実行用処理を終了する。

【0823】

昇格を許容する場合は、ステップS a 5 7 0 6に進み、昇格シナリオの抽選処理を実行する。昇格シナリオは、実行表示領域Dに表示されている対象保留用画像について、いずれのタイミング（保留変化ポイント）でいずれの表示態様に変更するかを定めるものである。昇格シナリオの抽選は、上記第1の実施の形態に係るステップS a 2 4 0 5（図46

50

）と同様に、ROM 343の各種テーブル記憶エリア343aに記憶された昇格シナリオ抽選テーブルと、RAM 344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて行う。

【0824】

ステップSa5707では、ステップSa5706で抽選された昇格シナリオが実行されるように昇格シナリオデータを設定する。ステップSa5708では、上記各種フラグ格納エリア344dに昇格フラグをセットし、その後、保留予告の昇格用処理を終了する。

【0825】

保留予告の第4実行用処理（図83）の説明に戻り、ステップSa5602で肯定判定した場合（昇格フラグが格納されている場合）は、ステップSa5606に進み、表示態様の昇格タイミングであるか否かを判定する。この判定は、ステップSa5707における昇格シナリオの設定結果に基づいて行う。昇格タイミングでない場合は、そのまま保留予告の第4実行用処理を終了する。

10

【0826】

昇格タイミングである場合は、ステップSa5607に進み、昇格シナリオの設定結果に基づいて今回の変更処理における変更先の表示態様（上位の表示態様）を把握する。続くステップSa5608では、実行表示領域Dに表示されている保留用画像の表示態様をステップSa5607で把握した表示態様に変更するように設定する。具体的には、表示制御装置350への出力コマンドとして、いずれの表示態様に変更するかを示す情報を含ませるようにして、実行表示領域Dに表示されている保留用画像の表示態様を変更すべき旨のコマンドを設定する。

20

【0827】

ステップSa5609では、上記ステップSa5607で把握した表示態様又は上記ステップSa5608で変更先として設定した表示態様が昇格演出における最終表示態様であるか否かを判定する。例えば、複数回の変更処理により表示態様を多段的に昇格させるように昇格シナリオが設定されている場合において、今回の変更処理がその途中段階での処理である場合は、最終表示態様でないとして本ステップを否定判定し、保留予告の第4実行用処理を終了する。

【0828】

最終表示態様である場合は、ステップSa5610にて上記各種フラグ格納エリア344dに格納されている昇格フラグを消去する。続くステップSa5611では、上記各種フラグ格納エリア344dに格納されている復帰用予告フラグを消去し、その後、保留予告の第4実行用処理を終了する。

30

【0829】

＜電断前と復電後における保留用画像の表示態様について＞

電断前と復電後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは先ず、電断状態の発生前において緑色表示態様HMcとされた保留用画像が存在していた場合について図85を参照しながら説明する。

【0830】

図85（a）に示すように、第1特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第1特図の保留情報が3個存在し、第3単位保留表示領域Ga3の保留用画像HWが緑色表示態様HMcで表示されているとする。その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機10がオフ状態となり、表示画面G上の表示が消える。これに伴い、保留用画像HWを含む全ての保留用画像が表示されていない状態となる。

40

【0831】

この際、演出制御装置143では、保留用画像に関する情報をバックアップRAM345に記憶する。バックアップRAM345には、データ保持用の電断時電力が電源及び発射制御装置191から供給されるため、バックアップRAM345に記憶された保留用画像に関する情報等は、電断状態である間も保持される。

【0832】

50

その後、電断状態が解消されて復電すると、主制御装置 162 では、RAM 314 に記憶保持されたデータに基づいて復電時処理（図 19 のステップ Sa2004～ステップ Sa2010）を実行する。これにより、電断状態の発生時に中断された遊技回（第 1 特図の遊技回）の続きが特図用表示部 43 にて再開される。

【0833】

復電の際、演出制御装置 143 では、電源投入報知を実施するための電源投入報知処理（ステップ Sa5201）を実行する。これにより、表示画面 G には、例えば「まもなく画面が復帰します」などの文字表示 461 が表示される。

【0834】

また、演出制御装置 143 では、保留用画像の表示を復帰させるための保留予告の復帰用処理（ステップ Sa5202）を実行する。保留予告の復帰用処理では、バックアップ RAM 345 に記憶保持された保留用画像に関する情報等に基づいて、電断状態の発生前における保留個数、各保留用画像の表示態様を把握するとともに、把握された保留用画像の中に特定表示態様で表示されていたものが存在するか否かを判定する。特定表示態様で表示されていた保留用画像が存在する場合には、その表示態様が所定表示態様（例えば赤色表示態様 HMd）以上の態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて復電時における表示態様を設定する。

【0835】

ここでは、電断状態の発生前の表示態様が緑色表示態様 HMc であり、所定表示態様よりも下位の態様であるため、保留用画像 HW の表示態様を電断状態の発生前の表示態様とするように設定する。この結果、図 85（b）に示すように、表示画面 G には、電断状態が発生したときと同じ状態で各保留用画像が表示される。

【0836】

なお、図柄列 Z1～Z3 の変動表示に関する情報はバックアップされないため、上記の際、図柄列 Z1～Z3 の変動表示は表示されない。このため、電源投入報知としての文字表示 461 と、バックアップ RAM 345 に記憶された保留用画像に関する情報等に基づいて復帰される各保留用画像とは、図柄列 Z1～Z3 が変動表示されるとき背景とは異なる復電時背景 462 上に表示される。復電時背景 462 は、例えば、所定の表示色（例えば黒色）による単色表示の背景とされる。

【0837】

その後、再開された続きの遊技回が終了すると、図 85（c）に示すように、各保留用画像が下位側の単位保留表示領域にシフトされる。次の遊技回が開始されることに伴い、表示画面 G にて図柄列 Z1～Z3 が変動表示され、画面が復帰する。

【0838】

次に、電断状態の発生前において赤色表示態様 HMd とされた保留用画像が存在していた場合について図 86 を参照しながら説明する。

【0839】

図 86（a）に示すように、第 1 特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第 1 特図の保留情報が 3 個存在し、第 3 単位保留表示領域 Ga3 に表示されている保留用画像 HW が赤色表示態様 HMd で表示されているとする。その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機 10 がオフ状態となり、表示画面 G 上の表示が消える。

【0840】

その後、電断状態が解消されて復電すると、電断状態の発生時に中断された遊技回（第 1 特図の遊技回）の続きが特図用表示部 43 にて再開される。また、演出制御装置 143 では、保留予告の復帰用処理を実行し、電断状態の発生前における保留用画像 HW の特定表示態様が所定表示態様以上のものであるか否かを判定する。

【0841】

ここでは、電断状態の発生前における保留用画像 HW の表示態様が赤色表示態様 HMd であり、所定表示態様以上の態様となるため、復電時における保留用画像 HW の表示態様が電断前の表示態様よりも下位の緑色表示態様 HMc に設定される。これにより、図 86

10

20

30

40

50

(b) に示すように、保留用画像HWの表示態様が緑色表示態様HM cとされた状態で各保留用画像の表示が復帰される。

【0842】

その後、保留用画像HWの遊技回の開始タイミングとなると、演出制御装置143では、主制御装置162から送信される変動開始コマンドに基づき、保留用画像HWに対応する保留情報の変動パターンを把握する。そして、その変動パターンに基づき、現状の表示態様（緑色表示態様HM c）よりも上位の表示態様に昇格させるか否かを判定する。

【0843】

すなわち、電断状態の発生前における表示態様が所定表示態様以上の場合は、一旦、電断前の表示態様よりも下位の表示態様で復帰させ、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいてその保留用画像HWの表示態様を設定し直す。その結果、赤色表示態様HM d（上位の表示態様）への昇格が判定された場合には、図86（c）に示すように、実行表示領域Dにおいて保留用画像HWの表示態様が緑色表示態様HM cから赤色表示態様HM dに変更される。なお、保留用画像HWの遊技回で実施される遊技回演出（リーチ演出等）は、変動開始コマンドから解析される変動パターンに基づいて決定されるため、当該変動パターンを前提として昇格が判定された保留用画像HWの表示態様は、上記遊技回演出に整合するものとなる。

【0844】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0845】

対象保留用画像HWが特定表示態様とされている状況（保留予告演出が実行されている状況）で電断異常が発生し、その後、電断異常が解消されて復電した場合において、電断前の対象保留用画像HWの表示態様に基づいて復電後の対象保留用画像HWの表示態様を設定し、保留予告演出を再実行する構成とした。

【0846】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成の下、保留予告演出の実行中に電断異常が発生し、その後、復電した場合には、異常発生前に行われていた保留予告演出が再実行される。これにより、異常解消後に保留予告演出を復帰させることができ、異常の発生により保留予告演出が消滅してしまうことが抑制される。その際、対象保留用画像HWの表示態様が異常発生前の表示態様に基づいて設定されるため、電断前に行われていた保留予告演出を好適に復帰させることが可能になる。

【0847】

電断状態が発生した場合に保留用画像に関する情報をバックアップRAM345に記憶することで、保留用画像の表示態様に対応する情報を電断状態の発生後も保持可能とする構成とした。

【0848】

上記構成によれば、電断状態の発生により遊技機への電源供給が停止され、保留用画像に関する制御が停止された状態となっても、復電後において、バックアップRAM345に保持された情報を参照することで、電断前の対象保留用画像HWの表示態様を把握することができる。これにより、復電後に保留予告演出を再実行する場合に、対象保留用画像HWの表示態様を電断前の表示態様に好適に復帰させることが可能になる。

【0849】

電断前における対象保留用画像HWの表示態様が所定態様（緑色表示態様HM c）よりも上位の報知態様である場合、復電後の対象保留用画像HWの表示態様を所定態様以下に制限する構成とした。

【0850】

10

20

30

40

50

例えば、電断異常の影響により保留球格納エリア 3 1 4 b に記憶されていた保留情報に変化が生じた場合、電断前に行われた保留先読みの結果と、復電後の遊技回で行われる当否判定の結果や遊技回演出の選択結果とに不整合が生じる。このような場合に、電断前において保留予告演出により高い期待度を示唆しており、復電後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（当否判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、保留予告演出により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。

【0851】

この点、上記構成では、電断発生時になされていた特定表示態様の種類が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の表示態様に制限して保留予告演出を再実行する。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が保留予告演出により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

10

【0852】

対象保留用画像 HW の表示態様を所定態様以下の表示態様に制限した場合に、対象保留用画像 HW の遊技回においてその表示態様を上位の表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

【0853】

上記構成では、対象保留用画像 HW の表示態様が所定態様以下の表示態様に制限された場合でも、対象保留用画像 HW の遊技回が行われることで、上位の表示態様への昇格が果たされるため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなることが回避される。

20

【0854】

上記の際、上位の表示態様に昇格させるか否かの判定を遊技回の契機として行われる当否判定の結果や変動パターンの選択結果に基づいて行う構成とした。

【0855】

上記構成では、当否判定や遊技回演出の選択について復電後の結果を判断材料として、対象保留用画像 HW の表示態様を昇格させるか否かの判定が行われる。これにより、復電後の遊技回で実際に行われる報知結果等と整合させながら上記昇格を行うことができる。

【0856】

電断状態から復電した場合に実行される復電処理において、保留予告演出を再実行するための設定処理（保留予告の復帰処理）を実行する構成とした。

30

【0857】

この場合、電断状態が解消されて復電した際に速やかに保留予告演出を再実行することができる。これにより、遊技回の途中で電断状態が発生し、復電してから表示画面 G での図柄変動表示が行われない期間が生じる場合において、当該図柄変動表示の復帰に先立って保留予告演出を再実行することができる。

【0858】

<変形例 6>

上記第 1 の実施の形態の変形例 5 では、演出制御装置 1 4 3 にバックアップ RAM 3 4 5 が設けられていたが、本変形例では、それが設けられておらず、演出制御装置 1 4 3 がバックアップ機能を備えていない。以下、本変形例について図 8 7 ～図 9 1 を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【0859】

本変形例に係る演出制御装置 1 4 3 は、上記第 1 の実施の形態に係る演出制御装置 1 4 3 と同様の電氣的構成を有し、バックアップ RAM 3 4 5 が設けられていない。また、RAM 3 4 4 に記憶されているデータをバックアップする機能も備えていない。このため、保留が存在している状況（保留表示部 2 0 0 に保留用画像が表示されている状況）で電断状態が発生した場合は、演出制御装置 1 4 3 側で保有している保留情報等が消失する。

【0860】

50

なお、本変形例では、発射制御装置 191 の停電監視部 315 から出力される停電信号を伝送する信号線が演出制御装置 143 に接続されておらず、上記停電信号が演出制御装置 143 に入力されないように構成されている。

【0861】

また、本変形例では、主制御装置 162 の保留先読み処理（図 28）において、その処理結果（変動パターン抽選等の先読み結果）を RAM 314 の保留球格納エリア 314b（図 11）に記憶する。すなわち、保留球格納エリア 314b に設定された各エリアには、保留情報（大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、変動種別カウンタ CS の各値）のほか、その保留情報を対象として行われた保留先読みの結果が記憶される。

【0862】

保留球格納エリア 314b に記憶された先読み処理の結果に関する情報は、当該情報を演出制御装置 143 に送信した後も、消去されずに RAM 314 に保存され続ける。このような構成とするのは、電断状態が発生してその後復電した場合に、電断状態の発生前に行われた保留先読み処理の結果を把握できるようにするためである。

【0863】

すなわち、通常のパチンコ機では、主制御装置 162 にて保留先読み処理を実行し、その結果を保留コマンド等として演出制御装置 143 に送信した後は、当該先読み結果を主制御装置 162 側の制御処理に利用しないため、当該情報を主制御装置 162 側に残しておく必要がない。このため、演出制御装置 143 への送信後は、先読み結果に関する情報が記憶されていたエリアを解放し、後続の保留情報に対する先読み結果等を上書きするなどして当該情報を消去するのが一般的である。

【0864】

これに対し、本変形例では、先読み結果に関する情報を演出制御装置 143 に送信した後も、その情報を RAM 314 に保存しておく構成とする。電断状態が発生した場合には、電源及び発射制御装置 191 から電断時用電力が RAM 314 に供給され、RAM 314 内の情報が消去されずに保持される。このため、本変形例のような構成とすることで、電断状態が発生した場合に先読み結果に関する情報を保持することが可能となり、電断後の復電時において、電断状態の発生前に行われた保留先読み処理の結果を把握できるようになる。

【0865】

なお、RAM 314 に記憶された先読み結果に関する情報は、恒久的に記憶され続けるわけではなく、保留情報が消去されることに伴って消去される。すなわち、保留先読み処理の対象となった保留情報の遊技回が実行されることに応じて、RAM 314 内の先読み結果に関する情報が消去される。

【0866】

ちなみに、先読み結果に関する情報の記憶エリアを保留球格納エリア 314b とするのは、先読み結果に関する情報がいずれの保留情報に対応するのかを把握したり、不用意に他の情報が上書きされないように記憶エリアの割り当てを行ったりする上での利便性を考慮したものである。よって、当該情報の記憶エリアは、必ずしも保留球格納エリア 314b である必要はなく、RAM 314 における他の記憶領域であってもよい。

【0867】

主制御装置 162 の MPU 312 にて行われる処理について説明する。

【0868】

<メイン処理>

本変形例に係るメイン処理について図 87（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、パチンコ機 10 の電源が投入された場合に実行されるものであり、図 19 のメイン処理に代えて実行されるものである。図 87（a）において図 19 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【0869】

ステップ S a 2003 で否定判定した場合（RAM 消去スイッチが押されていない場合

10

20

30

40

50

)は、ステップS a 2 0 0 4にてRAM 3 1 4のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグが格納されている場合、すなわち、電断状態の発生後、RAM 3 1 4のデータが記憶保持されている状態で復電した場合は、ステップS a 2 0 0 5にてRAM判定値を算出する。

【0 8 7 0】

ステップS a 2 0 0 6ではRAM判定値が正常であるか否かを判定し、正常である場合は、ステップS a 2 0 0 7にてスタックポインタを復帰させる。ステップS a 2 0 0 8では復電コマンドを出力する。

【0 8 7 1】

ステップS a 6 1 0 1では、RAM 3 1 4の保留球格納エリア3 1 4 bに記憶保持されている情報に基づいて復電時保留コマンドを設定し、演出制御装置1 4 3に出力する。復電時保留用コマンドには、電断状態の発生時における保留個数を示す情報や、電断状態の発生前に行われた保留先読みの結果を示す情報等が含まれる。ステップS a 6 1 0 1の実行後は、ステップS a 2 0 0 9の処理（停電フラグの消去）を実行する。

10

【0 8 7 2】

演出制御装置1 4 3のMPU 3 4 2にて行われる処理について説明する。

【0 8 7 3】

<通常処理>

本変形例に係る通常処理について図8 7 (b)のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、図7 9の通常処理に代えて実行されるものである。図8 7 (b)に示すように、本変形例に係る通常処理では、電断状態が発生した場合の保留情報のバックアップ処理が設けられていない。

20

【0 8 7 4】

具体的には、上記変形例5に係る図7 9の通常処理では、ステップS a 5 2 0 7にてバックアップRAM 3 4 5に停電フラグが格納されているか否かを確認して電断状態の有無を判定し、停電フラグが格納されている場合（電断状態が発生した場合）は、ステップS a 5 2 0 9～ステップS a 5 2 1 2の処理を実行したが、本変形例に係る図8 7 (b)の通常処理では、これらの処理が設けられていない。また、上記第1の実施の形態の変形例5に係る図7 9の通常処理では、パチンコ機1 0の電源が投入された場合にステップS a 5 2 0 2で保留予告の復帰用処理を実行するが、本変形例に係る図8 7 (b)の通常処理では、そのような処理が設けられておらず、ステップS a 5 2 0 1の電源投入報知処理を実行した後、ステップS a 5 2 0 3の外部出力処理を実行する。

30

【0 8 7 5】

<演出設定処理>

本変形例に係る演出設定処理について図8 8のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図8 7 (b)）のステップS a 5 2 0 6で実行されるものであり、図3 0の演出設定処理に代えて実行されるものである。図8 8において図3 0と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【0 8 7 6】

まずステップS a 6 2 0 1では、主制御装置1 6 2からの復電時保留コマンドを受信しているか否かを判定する。復電時保留コマンドは、電断状態から復電した場合に出力されるものであり（図8 7 (a)のステップS a 6 1 0 1）、当該コマンドには、電断状態の発生時における保留個数を示す情報や、電断状態の発生前に行われた保留先読みの結果を示す情報等が含まれる。

40

【0 8 7 7】

復電時保留コマンドを受信している場合は、ステップS a 6 2 0 2に進み、主制御装置1 6 2からの復電時保留コマンドに基づいて電断状態の発生時における保留個数を把握する。ステップS a 6 2 0 3では、ステップS a 6 2 0 2で把握した保留個数が0個であるか否かを判定する。保留個数が0個でない場合は、ステップS a 6 2 0 4に進み、復電後における保留用画像の表示態様を設定するための表示態様の設定処理を実行する。ここで

50

、表示態様の設定処理について図 8 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0878】

先ずステップ S a 6 3 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からの復電時保留コマンドに基づいて各保留情報の変動パターンを把握する。この変動パターンは、電断状態の発生前において主制御装置 1 6 2 の保留先読み処理（図 2 8）により先読みされたものである。復電時保留コマンドには、ステップ S a 6 2 0 2 で把握した保留個数分の変動パターンの情報が含まれるため、本ステップでは、それらの変動パターンを全て把握する。

【0879】

なお、保留個数分の変動パターンの情報を含ませて復電時保留コマンドを送信する場合、データ量が大きくなったり、変動パターンの情報を収めきれなかったりすることが想定されるため、それらの情報を複数回に分けて送信してもよい。具体的には、先ず、変動パターンの情報を含まない形態で復電時保留コマンドを送信し、当該コマンドに続いて各保留情報の変動パターンの情報を順次送信する構成としてもよい。

10

【0880】

ステップ S a 6 3 0 2 では、ステップ S a 6 3 0 1 の把握結果に基づき、大当たりの保留情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップ S a 6 3 0 1 で把握した変動パターンの中に大当たりに対応する変動パターンが含まれているか否かを確認し、電断状態の発生前において大当たりが先読みされた保留情報が存在するか否かを判定する。

【0881】

大当たりの保留情報が存在する場合は、ステップ S a 6 3 0 3 に進み、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を第 1 特定表示態様に設定する。第 1 特定表示態様は、大当たりが先読みされた場合に選択される最終表示態様の上限である虹色表示態様 H M e より下位の特定表示態様であり、例えば、緑色表示態様 H M c である。

20

【0882】

ステップ S a 6 3 0 4 では、その保留用画像（対象保留用画像）に対応させて復帰用予告フラグをセットする。復帰用予告フラグは、対象保留用画像の遊技回にて当該保留用画像の表示態様を変化させる処理（昇格処理）を実行すべきであることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。なお、復帰用予告フラグは、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納してもよいし、対象保留用画像の保留情報とセットでシフトされるように、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c における対応エリア（対象保留用画像が対応するエリア）に格納してもよい。

30

【0883】

ステップ S a 6 3 0 4 の実行後又はステップ S a 6 3 0 2 で否定判定した場合（大当たりの保留情報が存在しない場合）は、ステップ S a 6 3 0 5 にて、ステップ S a 6 3 0 1 で把握した変動パターンにおいて、S P S P リーチ演出に対応する変動パターンが存在するか否かを判定する。具体的には、変動パターン 5 H、変動パターン 6 H、変動パターン 1 2 H、変動パターン 1 3 H、変動パターン 2 4 H、変動パターン 2 5 H のいずれかに該当するものが存在するか否かを判定する。本ステップは、電断前の先読み結果が外れ結果である保留情報の中に、大当たり期待度の順位が所定以上であるリーチ演出に対応するものが含まれているか否かを判定するものである。

40

【0884】

S P S P リーチ演出に対応する変動パターンが存在する場合は、ステップ S a 6 3 0 6 に進み、その変動パターンが先読みされている保留情報に対応する保留用画像の表示態様を第 2 特定表示態様に設定する。第 2 特定表示態様は、第 1 特定表示態様より下位の表示態様であり、例えば、青色表示態様 H M b である。ステップ S a 6 3 0 7 では、その保留用画像に対応させて復帰用予告フラグをセットする。

【0885】

ステップ S a 6 3 0 7 の実行後又はステップ S a 6 3 0 5 で否定判定した場合（S P S P リーチ演出に対応する変動パターンが存在しない場合）は、ステップ S a 6 3 0 8 にて、ステップ S a 6 3 0 1 で変動パターンを把握できない保留情報が存在するか否かを判定

50

する。なお、変動パターンを把握できない場合としては、電断状態の発生により先読み結果を示す情報の一部が破損したり、復電時保留コマンドの送信時にノイズ等の影響により一部のデータが破損したりした場合等が考えられる。

【0886】

変動パターンを把握できない保留情報が存在する場合は、ステップS a 6 3 0 9に進み、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様H M aに設定する。ステップS a 6 3 1 0では、その保留用画像に対応させて復帰用予告フラグをセットする。

【0887】

ステップS a 6 3 1 0の実行後又はステップS a 6 3 0 8で否定判定した場合（変動パターンを把握できない保留情報が存在しない場合）は、ステップS a 6 3 1 1にて、残りの保留用画像（ステップS a 6 3 0 2～ステップS a 6 3 1 0により表示態様が設定されてない保留用画像）の表示態様を通常表示態様H M aに設定する。

【0888】

演出設定処理（図88）の説明に戻り、ステップS a 6 2 0 4の表示態様の設定処理を実行した後は、ステップS a 6 2 0 5にて、当該設定処理にて設定された表示態様の保留用画像が表示画面Gに表示されるように表示制御装置350を制御する。ステップS a 6 2 0 5の実行後はステップS a 1 3 0 1に進み、以後、ステップS a 1 3 0 1～ステップS a 1 3 0 8の処理を実行する。

【0889】

ステップS a 6 2 0 1で否定判定した場合（復電時保留コマンドを受信していない場合）は、ステップS a 6 2 0 2～ステップS a 6 2 0 5の処理をスキップしてステップS a 1 3 0 1に進む。また、ステップS a 6 2 0 3で否定判定した場合（保留個数が0個である場合）は、ステップS a 6 2 0 4及びステップS a 6 2 0 5の処理をスキップしてステップS a 1 3 0 1に進む。

【0890】

以上の処理により、電断状態の発生後に復電した場合には、大当たり結果が先読みされていた保留情報の保留用画像が第1特定表示態様で表示され、大当たり期待度が高めのリーチ演出に対応する外れ結果が先読みされていた保留情報の保留用画像が第2特定表示態様で表示される。その後は、特定変動表示用処理（図82）におけるステップS a 5 5 0 2の保留予告の第4実行用処理が行われることにより、対象保留用画像の表示態様が昇格される。すなわち、復電後に送信される変動開始コマンドに基づいて対象保留用画像の表示態様が再設定される。なお、保留予告の第4実行用処理については上記変形例5と同様であるため、説明を省略する。

【0891】

＜電断前と復電後における保留用画像の表示態様について＞

電断前と復電後における保留用画像の表示態様について説明する。ここでは先ず、電断状態の発生前において大当たり結果が先読みされていた場合について図90を参照しながら説明する。

【0892】

図90（a）に示すように、第1特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第1特図の保留情報が3個存在し、第3単位保留表示領域G a 3の保留用画像H Wが赤色表示態様H M dで表示されていたとする。保留用画像H Wに対応する保留情報の先読み結果は大当たり結果であり、他の保留用画像に対応する保留情報の先読み結果はいずれも外れ結果（完全外れ）である。

【0893】

その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機10がオフ状態となり、表示画面G上の表示が消える。これに伴い、保留用画像H Wを含む全ての保留用画像が表示されていない状態となる。

【0894】

この際、主制御装置162のRAM314には、データ保持用の電断時電力が電源及び

10

20

30

40

50

発射制御装置 191 から供給されるため、RAM 314 に記憶されているデータは、電断状態である間も保持される。なお、RAM 314 に記憶されているデータには、電断状態の発生前において上記各保留用画像の保留情報に対して行った保留先読み処理（ステップ S a 3 0 5）の処理結果が含まれている。

【0895】

その後、電断状態が解消されて復電すると、主制御装置 162 では、RAM 314 に記憶保持されたデータに基づいて復電時処理（ステップ S a 2 0 0 4 ～ステップ S a 2 0 1 0）を実行する。これにより、電断状態の発生時に中断された遊技回（第 1 特図の遊技回）の続きが特図用表示部 43 にて再開される。

【0896】

また、復電時において主制御装置 162 では、RAM 314 に記憶されているデータのうち、保留個数を示す情報、各保留情報が第 1 特図と第 2 特図のいずれに対応するかの情報、各保留情報に対する保留先読み処理の結果情報（変動パターン）等を読み出し、復電時保留コマンドとして演出制御装置 143 に送信する（ステップ S a 6 1 0 1）。

【0897】

演出制御装置 143 では、主制御装置 162 から送信される上記各種情報に基づき、保留用画像の表示を復帰させるための処理を実行する（ステップ S a 6 2 0 2 ～ステップ S a 6 2 0 5）。かかる処理では、大当たり結果が先読みされていた保留用画像 HW の表示態様を第 1 特定表示態様（緑色表示態様 H M c）に設定し、他の保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。この際、変動パターンを把握できない保留情報が存在した場合には、その保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。

【0898】

これにより、図 90（b）に示すように、保留用画像 HW の表示態様が緑色表示態様 H M c とされ、他の保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a とされた状態で、各保留用画像の表示が復帰される。復電の際、演出制御装置 143 では、電源投入報知を実施するための電源投入報知処理（ステップ S a 5 2 0 1）を実行するため、表示画面 G には、例えば「まもなく画面が復帰します」などの文字表示 461 が表示される。このため、表示が復帰された各保留用画像は上記文字表示 461 とともに表示される。

【0899】

その後、保留用画像 HW の遊技回の開始タイミングとなると、演出制御装置 143 では、主制御装置 162 から送信される変動開始コマンドに基づき、保留用画像 HW に対応する保留情報の変動パターンを把握する。そして、その変動パターンに基づき、現状の表示態様（緑色表示態様 H M c）よりも上位の表示態様に昇格させるか否かを判定する。

【0900】

すなわち、電断状態の発生前において大当たり結果が先読みされた保留情報の保留用画像 HW については、一旦、所定以下の表示態様（第 1 特定表示態様）に制限して表示し、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいてその保留用画像 HW の表示態様を設定し直す。その結果、上位の表示態様（赤色表示態様 H M d 又は虹色表示態様 H M e）への昇格が判定された場合には、図 90（c）に示すように、実行表示領域 D において保留用画像 HW の表示態様が上位の態様（例えば赤色表示態様 H M d）に変更される。

【0901】

なお、保留用画像 HW の遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドから把握される変動パターンが大当たりに対応したものでない場合、すなわち、当該遊技回にて大当たりが報知されない状態となっている場合は、上位の表示態様への昇格が不許可とされ、実行表示領域 D の保留用画像 HW の表示態様が第 1 特定表示態様に維持される。

【0902】

次に、電断状態の発生前において S P リーチ外れ結果、S P S P リーチ外れ結果が先読みされていた場合について図 91 を参照しながら説明する。

【0903】

10

20

30

40

50

図 9 1 (a) に示すように、第 1 特図の遊技回が実行されている状況で、それとは別に第 1 特図の保留情報が 3 個存在し、第 1 単位保留表示領域 G a 1 の保留用画像 H W 1 が青色表示態様 H M b で表示され、第 3 単位保留表示領域 G a 3 の保留用画像 H W が緑色表示態様 H M c で表示されていたとする。

【 0 9 0 4 】

保留用画像 H W 1 に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン 3 H (S P リーチ A 外れ) であり、保留用画像 H W 2 に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン 6 H (S P S P リーチ B 外れ) である。なお、第 2 単位保留表示領域 G a 2 の保留用画像に対応する保留情報の先読み結果は変動パターン 1 H (完全外れ) である。

【 0 9 0 5 】

その状態で電断状態が発生すると、パチンコ機 1 0 がオフ状態となり、表示画面 G 上の表示が消える。その後、電断状態が解消されて復電すると、電断状態の発生時に中断された遊技回 (第 1 特図の遊技回) の続きが特図用表示部 4 3 にて再開される。

【 0 9 0 6 】

また、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から送信される復電時保留コマンドに基づき、保留用画像の表示を復帰させるための処理を実行する (ステップ S a 6 2 0 2 ~ ステップ S a 6 2 0 5) 。この際、S P リーチ外れに対応する変動パターン (変動パターン 3 H) が先読みされていた保留用画像 H W 1 については、その表示態様を通常表示態様 H M a に設定し、それよりも上位の S P S P リーチ外れに対応する変動パターン (変動パターン 6 H) が先読みされていた保留用画像 H W 2 については、その表示態様を第 2 特定表示態様 (青色表示態様 H M b) に設定する。

【 0 9 0 7 】

これにより、図 9 1 (b) に示すように、保留用画像 H W 1 の表示態様が通常表示態様 H M a とされ、保留用画像 H W 2 の表示態様が青色表示態様 H M b とされた状態で、各保留用画像の表示が復帰される。すなわち、所定順位より下位のリーチ外れ演出に対応する保留情報の保留用画像については、電断状態の発生前に特定表示態様で表示されていたか否かにかかわらず、通常表示態様 H M a で表示し、所定順位以上のリーチ演出に対応する保留情報の保留用画像については、所定以下の表示態様 (第 2 特定表示態様) に制限して表示する。

【 0 9 0 8 】

保留用画像 H W 2 の遊技回が実行される場合に、上位の表示態様への昇格判定が行われる点については、図 9 0 を参照して説明した大当たり結果が先読みされていた場合と同様であるため、説明を省略する。

【 0 9 0 9 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 0 9 1 0 】

対象保留用画像 H W が特定表示態様とされている状況 (保留予告演出が実行されている状況) で電断異常が発生し、その後、電断異常が解消されて復電した場合において、電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて復電後の対象保留用画像 H W の表示態様を設定し、保留予告演出を再実行する構成とした。

【 0 9 1 1 】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定表示態様として大当たり期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成の下、保留予告演出の実行中に電断異常が発生し、その後、復電した場合には、異常発生前に行われていた保留予告演出が再実行される。これにより、異常解消後に保留予告演出を復帰させることができ、異常の発生により保留予告演出が消滅してしまうことが抑制される。その際、対象保留用画像 H W の表示態様が異常発生前の保留先読み処理の結果に

10

20

30

40

50

基づいて設定されるため、復電後における保留予告演出の再実行を好適に行うことが可能になる。

【0912】

保留先読み処理により先読みされた当否結果や変動パターン等をRAM314の保留球格納エリア314bに記憶することで、上記先読み結果に対応する情報を電断状態の発生後も保持可能とする構成とした。

【0913】

上記構成では、電断状態が発生した場合に先読み結果に対応する情報が消失せずに保持されるため、復電後において、RAM314に保持された情報に基づいて対象保留用画像HWの表示態様を決定することができ、復電後における保留予告演出の再実行を好適に行うことが可能になる。

10

【0914】

復電後に保留予告演出を実行する場合において、対象保留用画像HWの表示態様を所定態様（緑色表示態様HMc）以下に制限する構成とした。

【0915】

例えば、電断異常の影響により保留球格納エリア314bに記憶されていた保留情報に変化が生じた場合、電断前に行われた保留先読みの結果と、復電後の遊技回で行われる当否判定の結果や遊技回演出の選択結果とに不整合が生じる。このような場合に、電断前において保留予告演出により高い期待度を示唆しており、復電後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（当否判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、保留予告演出により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、電断発生時になされていた特定表示態様の種類が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の表示態様に制限して保留予告演出を再実行する。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が保留予告演出により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

20

【0916】

対象保留用画像HWの表示態様を所定態様以下の表示態様に制限した場合に、対象保留用画像HWの遊技回においてその表示態様を上位の表示態様に昇格させるか否かを判定し、その結果に基づいて当該昇格を実行する構成とした。

30

【0917】

上記構成では、対象保留用画像HWの表示態様が所定態様以下の表示態様に制限された場合でも、対象保留用画像HWの遊技回が行われることで、上位の表示態様への昇格が果たされるため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなることが回避される。

【0918】

上記の際、上位の表示態様に昇格させるか否かの判定を遊技回の契機として行われる当否判定の結果や変動パターンの選択結果に基づいて行う構成とした。

【0919】

上記構成では、当否判定や遊技回演出の選択について復電後の結果を判断材料として、対象保留用画像HWの表示態様を昇格させるか否かの判定が行われる。これにより、復電後の遊技回で実際に行われる報知結果等と整合させながら上記昇格を行うことができる。

40

【0920】

復電後において、電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できない場合、対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定する構成とした。

【0921】

例えば、一部の保留用画像について電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できない場合に、その保留用画像の表示自体を取り止めると、遊技者に対して保留数を適切に報知できなくなる懸念がある。また、保留先読み処理の結果を特定できた保留用画像で保留予告演出を再実行する（その保留用画像の表示態様を特定表示態様とする）場合に、保留先読み処理の結果を特定できない保留用画像の表示が欠損することで、特定表示態様と

50

された保留用画像と遊技回の順番がずれてしまい、別の遊技回に対応するようにして期待度が示唆される結果を招くおそれもある。この点、本構成では、電断前に行われた保留先読み処理の結果を特定できる保留用画像と、特定できない保留用画像とを識別し、後者については表示態様を通常表示態様HMaとして再表示する構成としたため、遊技者に対して保留数を適切に報知しつつ、他の保留用画像における保留予告演出を好適に行うことが可能になる。

【0922】

電断状態から復電した場合に主制御装置162から演出制御装置143に復電時保留コマンドを出力し、演出制御装置143において復電時保留コマンドを受信したことに基づき、保留予告演出を再実行するための設定処理（表示態様の設定処理）を実行する構成とした。

10

【0923】

この場合、電断状態が解消されて復電した際に速やかに保留予告演出を再実行することができる。これにより、遊技回の途中で電断状態が発生し、復電してから表示画面Gでの図柄変動表示が行われない期間が生じる場合において、当該図柄変動表示の復帰に先立って保留予告演出を再実行することができる。

【0924】

<変形例7>

本変形例では、保留用画像が特定表示態様で表示されている場合に演出モードの切替を制限するように構成されている。以下、本変形例について図92～図94を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第1の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【0925】

上記第1の実施の形態では、手動操作により演出モードが切り替えられるように構成されていたが、本変形例では、演出用操作部36の操作を介することなく、自動で演出モードが切り替えられるように構成されている。なお、演出モードとしては演出モードAと演出モードBとを有し、これらは、上記第1の実施の形態と同様に、保留予告演出の発生頻度が相違するものとなっている。具体的には、演出モードAについては、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しみやすいモードとして機能し、演出モードBについては、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能するように構成されている。

30

【0926】

<演出モード切替用処理>

本変形例に係る演出モード切替用処理について図92を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図30）のステップSa1307で実行されるものであり、図42の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。

【0927】

まずステップSa7101では、演出モード切替の抽選タイミングであるか否かを判定する。本変形例では、所定状態（例えば、通常遊技状態であり且つ連続演出等の複数の遊技回を跨いで行われる演出が行われていない状態）である期間を演出モードの切替有効期間としており、その切替有効期間では、各遊技回における所定タイミング（例えば遊技回の開始タイミング）で演出モードの切替抽選を行うように構成されている。本ステップでは、その切替抽選の実行タイミングであるか否かを判定する。演出モード切替の抽選タイミングでない場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

40

【0928】

演出モード切替の抽選タイミングである場合は、ステップSa7102に進み、演出モード切替の実行抽選を行う第1モード切替抽選を実行する。本ステップでは、RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aに記憶された第1モード切替抽選用テーブルとに基

50

づいて上記抽選を行う。第1モード切替抽選用テーブルは、演出モードを切り替えるか否かを抽選するための抽選用テーブルである。なお、本テーブルは、滞在している演出モードの種類にかかわらず共通の当選確率となるものであってもよいし、滞在している演出モードによって当選確率変動するものであってもよい。

【0929】

ステップS a 7 1 0 3では、ステップS a 7 1 0 2の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【0930】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップS a 7 1 0 4に進み、モード切替用判定処理を実行する。モード切替用判定処理は、演出モードの切り替えを許容するか否かを判定するものである。ここで、ステップS a 7 1 0 4のモード切替用判定処理について図93のフローチャートを参照しながら説明する。

【0931】

まずステップS a 7 2 0 1では、RAM 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 cを参照して現在の保留個数を把握する。ステップS a 7 2 0 2では、ステップS a 7 2 0 1で把握した保留個数が0個であるか否かを判定する。保留個数が0個である場合は、ステップS a 7 2 0 3にて演出モード切替を許容すると判定し、その後、モード切替用判定処理を終了する。

【0932】

保留個数が0個でない場合は、ステップS a 7 2 0 4にて各保留用画像の現在の表示態様を把握する。続くステップS a 7 2 0 5では、ステップS a 7 2 0 4の把握結果に基づいて特定表示態様（青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d又は虹色表示態様H M eのいずれかの態様）で表示されている保留用画像が存在するか否かを判定する。特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、ステップS a 7 2 0 3に進み、演出モード切替を許容すると判定する。

【0933】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、ステップS a 7 2 0 6にて、今回のモード切替が演出モードAから演出モードBへの切り替えであるか否かを判定する。すなわち、保留予告演出の発生頻度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えであるか否か（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えであるか否か）を判定する。

【0934】

演出モードBへの切り替えである場合は、ステップS a 7 2 0 7に進み、特定表示態様で表示されている保留用画像の保留情報に対する先読み結果が大当たり結果であるか否かを判定する。先読み結果が大当たり結果でない場合は、ステップS a 7 2 0 8にて演出モード切替を許容しないと判定し、その後、モード切替用判定処理を終了する。一般に当否判定においては外れ確率の方が当選確率（大当たり確率）よりもはるかに高く、保留先読みの結果は殆どが外れ結果となるため、上記ステップS a 7 2 0 7での判定結果は大半が否定判定となって演出モード切替が許容されないことになる。すなわち、演出モードBへの切り替えである場合において特定表示態様の保留用画像が存在する状況下では、基本的に演出モードの切り替えが許容されず、制限されることになる。

【0935】

上記ステップS a 7 2 0 7で肯定判定した場合（先読み結果が大当たり結果である場合）は、ステップS a 7 2 0 9に進み、モード切替の再抽選を行う第2モード切替抽選を実行する。本ステップでは、RAM 3 4 4の各カウンタエリア3 4 4 bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aに記憶された第2モード切替抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。第2モード切替抽選用テーブルは、第1モード切替抽選用テーブルと同様に、演出モードを切り替えるか否かを抽選するための抽選用テーブルである。第2モード切替抽選用テーブルでの当選確率は、第1

10

20

30

40

50

モード切替抽選用テーブルでの当選確率と同じでもよいし、異なってもよい。

【0936】

ステップS a 7 2 1 0では、ステップS a 7 2 0 9の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、ステップS a 7 2 0 8に進み、演出モード切替を許容しないと判定する。

【0937】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップS a 7 2 0 3に進み、演出モード切替を許容すると判定する。すなわち、先読み結果が大当たり結果である場合の一部については、特定表示態様の保留用画像が表示された状況であっても、例外的に演出モードの切り替えが許容される。

【0938】

既に説明したように、特定表示態様の保留用画像が存在する状況で大当たりの先読み保留が存在しない場合は、演出モードの切り替えが許容されず、また、大当たりの先読み保留が存在する場合であっても第2モード切替抽選に外れた場合は、演出モードの切り替えが許容されない。すなわち、特定表示態様の保留用画像が存在する状況において演出モードの切り替えが許容されるのは稀なケースとなるため、遊技者には法則崩れと認識され、大当たりが確定する演出となる。

【0939】

上記ステップS a 7 2 0 6で否定判定した場合（演出モードBから演出モードAへの切り替えである場合）、すなわち、保留予告演出の発生頻度が低い側の演出モードから高い側の演出モードへの切り替えである場合（換言すれば、保留予告演出の大当たり期待度が高い側の演出モードから低い側の演出モードへの切り替えである場合）は、ステップS a 7 2 1 1にて、特定表示態様で表示されている保留用画像の表示態様が所定態様（例えば、緑色表示態様H M c）以上のものであるか否かを判定する。

【0940】

表示態様が所定態様より下位の態様（例えば、青色表示態様H M b）である場合は、ステップS a 7 2 0 3に進み、演出モード切替を許容すると判定する。すなわち、演出モードAへの切り替えである場合は、特定表示態様の保留用画像が表示されている状況であっても、所定態様より下位の表示態様であれば、演出モードの切り替えが許容される。この場合は、その保留用画像の特定表示態様が維持された状態で演出モードの切り替えが行われる。なお、演出モードによって保留用画像の形態が変化する場合、当該形態が変更されつつ、その表示色がモード切替前と同じ表示色に設定される。

【0941】

上記ステップS a 7 2 1 1で肯定判定した場合（表示態様が所定態様以上である場合）は、ステップS a 7 2 0 7にて、表示態様が所定態様以上である保留用画像について、その保留情報の先読み結果が大当たり結果であるか否かを判定する。その後は、ステップS a 7 2 0 8～ステップS a 7 2 1 0の処理を実行し、第2モード切替抽選に当選したことを条件として演出モードの切り替えを許容する。

【0942】

演出モード切替用処理（図92）の説明に戻り、ステップS a 7 1 0 4のモード切替用判定処理を実行した後は、ステップS a 7 1 0 5にて、ステップS a 7 1 0 4の判定処理の結果がモード切替を許容するものであるか否かを判定する。モード切替を許容しない結果である場合は、現状の演出モードを維持すべく、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【0943】

モード切替を許容する結果である場合は、ステップS a 7 1 0 6に進み、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モードAである場合は、演出モードBに切り替わるように演出データを設定する。なお、演出モードの切り替えは、遊技回の開始タイミングに行ってもよいし、遊技回の途中で行ってもよい。

【0944】

ステップ S a 7 1 0 7 では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグを R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットし、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【 0 9 4 5 】

なお、本変形例では、シフト時コマンド対応処理（図 4 0）におけるステップ S a 1 7 0 2 の保留予告の第 2 実行用処理や、特図変動表示用処理（図 4 1）におけるステップ S a 1 8 0 8 の第 3 実行用処理、それらに付随する処理等は実行されない。

【 0 9 4 6 】

＜演出モードの切替制限について＞

演出モードの切替制限の態様について図 9 4 を参照しながら説明する。まず、演出モード A から演出モード B に切り替える場合について図 9 4（a）を参照しながら説明する。

【 0 9 4 7 】

演出モードの切替タイミングとなった場合において、保留が存在しない場合、保留が存在しても特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、演出モードの切り替わりが許容される。

【 0 9 4 8 】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、基本的に演出モードの切り替わりが許容されない。すなわち、保留予告演出の発生頻度が相対的に高い演出モード A（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に低い演出モード）から相対的に低い演出モード B（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に高い演出モード）に切り替える場合は、特定表示態様の保留用画像が存在することを条件として演出モードの切り替わりが制限される。

【 0 9 4 9 】

但し、特定表示態様の保留用画像が存在する場合でも、その中に大当たり結果が先読みされたものが存在する場合は、例外的に演出モードの切り替わりが許容される。この場合は、既に説明したように、演出矛盾で大当たりが確定する演出となる。なお、大当たり結果が先読みされた保留情報が存在する場合において、その表示態様が通常表示態様 H M a である場合は、特定表示態様の保留用画像が存在しないとして演出モードの切り替わりが許容される。

【 0 9 5 0 】

次に、演出モード B から演出モード A に切り替える場合について図 9 4（b）を参照しながら説明する。

【 0 9 5 1 】

演出モードの切替タイミングとなった場合において、保留が存在しない場合、保留が存在しても特定表示態様の保留用画像が存在しない場合は、演出モード A から演出モード B に切り替える場合と同様に、演出モードの切り替わりが許容される。

【 0 9 5 2 】

特定表示態様の保留用画像が存在する場合は、その表示態様によってモード切替が許容されるか否かが異なる。具体的には、特定表示態様で表示された保留用画像の表示態様が所定表示態様より下位の表示態様（青色表示態様 H M b）である場合は、演出モードの切り替わりが許容される。すなわち、保留予告演出の発生頻度が相対的に低い演出モード B（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に高い演出モード）から相対的に高い演出モード A（保留予告演出の大当たり期待度が相対的に低い演出モード）に切り替える場合は、その逆である場合よりも切替制限が緩和される。この場合、保留用画像の表示態様は、通常表示態様 H M a に変更されることなく、モード切替前の特定表示態様が維持される。

【 0 9 5 3 】

一方、保留用画像の表示態様が所定表示態様以上の表示態様である場合は、大当たり結果が先読みされたものが存在する場合を除き、演出モードの切り替わりが許容されない。つまり、保留予告演出により、ある程度の期待度を遊技者に報知している場合は、演出モードの切り替わりが制限される。

【 0 9 5 4 】

10

20

30

40

50

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【0955】

保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出の実行中である場合、演出モードの切り替えを制限する構成とした。

【0956】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、演出モードAと演出モードBとでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替えられると、演出モードの変更に気を取られて保留予告演出への注目度が低下したり、逆に保留予告演出に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出モードが変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

10

【0957】

この点、本構成では、保留予告演出の実行中である場合は演出モードの切り替えを制限するため、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとが重複することを抑制できる。これにより、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出モードが実行中の保留予告演出に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

20

【0958】

演出モードAと演出モードBとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

【0959】

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、保留予告演出を実行したままで演出モードを切り替えると、その保留予告演出により示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出モードにおいて保留予告演出により示唆される期待度と実際に報知される当否判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、本変形例（保留予告演出の実行中である場合、演出モードの切り替えを制限する構成）を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

30

【0960】

演出モードBは、演出モードAよりも保留予告演出が実行されにくい演出モードであり、演出モードAで保留予告演出が実行されている場合に演出モードBへの切替を制限する構成とした。

【0961】

演出モードBにおける保留予告演出の実行されやすさが演出モードAのそれよりも低い場合において、保留予告演出を実行したままで演出モードAから演出モードBに切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出が対応する期待度が相対的に低い）演出モードAから保留予告演出が実行されにくい（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）演出モードBへの切替に際し、保留予告演出の実行中である場合は当該切替の実行を制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

40

【0962】

演出モードAで保留予告演出が実行中である場合は基本的に演出モードBへの切替を制限しつつ、その保留予告演出と契機となった保留先読み結果が大当たり結果である場合は

50

例外的に演出モード B への切替を許容する構成とした。

【0963】

この場合、本来は演出モードの切り替えが行われない状況であるにもかかわらず、当該切り替えが生じることで、遊技者から見て法則崩れとなり、大当たりを示唆することができる。つまり、演出モードの切り替えを期待度示唆演出の1つとして活用することが可能になる。

【0964】

演出モード B で保留予告演出が実行中である場合において演出モード A への切替条件が成立した場合、切替条件が成立したときの特定表示態様の種類によって、演出モード A への切替を制限するか否かを異ならせる構成とした。

【0965】

保留予告演出が実行中である場合、画一的に演出モードの切替を制限する構成すると、演出モードの切り替えが過剰に制限されたり、保留予告演出の実行頻度が少なく抑えられたりするおそれがあり、複数種類の演出モードを設けた意義や保留予告演出の実行機能を搭載した意義が薄れてしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が対応する期待度が高い演出モード B から保留予告演出が対応する期待度が低い演出モード A への切替の場合は、モード切替の制限を緩和し、切替条件が成立したときの特定表示態様が所定態様（緑色表示態様 H M c）以下であることを条件として切替を許容する。このため、演出モードの切り替えや保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

【0966】

<変形例 8>

本変形例では、演出モードが切り替えられる場合に保留予告演出の実行が制限されるように構成されている。以下、本変形例について図 9 5～図 9 9 を参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0967】

本変形例では、演出モードの切替有効期間において切替案内報知が行われ、当該報知が行われている状況で遊技者が演出用操作部 3 6 を操作すると、次の遊技回から演出モードが切り替わるように構成されている。ここで、そのようなモード切替の一例について説明する。

【0968】

図 9 5（a）に示すように、演出モードの切替有効期間中の所定遊技回において、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G 上に切替案内報知としての切替案内画像 4 5 1 が表示される。この切替案内画像 4 5 1 は、所定期間（例えば、その遊技回が終了するまでの期間）に亘って表示される。

【0969】

図 9 5（a）では、切替案内画像 4 5 1 の表示例として、表示画面 G において図柄列 Z 1～Z 3 の上方に、「演出ボタンを押すと演出モードが切り替わるよ」といった文字表示がテロップ表示される構成を示している。なお、切替案内報知は、これに限定されるものではなく、上記文字表示が行われたウィンドウが表示されたり、切替案内に対応させた所定の発光部を発光させたりするものでもあってもよい。また、必ずしも視覚的な報知に限らず、スピーカ部 2 9 を用いた音声案内であってもよい。

【0970】

そのような状態で、遊技者が演出用操作部 3 6 により所定操作を行うと、切替待機報知が行われる。切替待機報知は、演出モードの切り替えが待機されている状態であることを報知するものである。切替待機報知の具体的態様は特に限定されるものではないが、例えば、図 9 5（b）に示すように、表示画面 G にて「モードチェンジ準備中」などの文字が表示された切替待機中画像 4 5 2 を表示するものが考えられる。

【0971】

切替待機中画像 4 5 2 が表示された遊技回が終了し、次の遊技回に移行すると、図 9 5 (c) に示すように、切替待機中画像 4 5 2 の表示が消去されるとともに、演出モードが切り替わる。

【0972】

また、図 9 5 (a) の切替案内画像 4 5 1 の表示期間において遊技者により演出用操作部 3 6 が操作されなかった場合は、演出モードが切り替えられることなく、次の遊技回に移行しても現状の演出モードが維持される。

【0973】

なお、演出モードとしては演出モード A と演出モード B とを有し、これらは、上記第 1 の実施の形態と同様に、保留予告演出の発生頻度が相違するものとなっている。具体的には、演出モード A については、保留予告演出が実行されやすく、当該演出を楽しみやすいモードとして機能し、演出モード B については、保留予告演出が実行されにくいものの、実行された場合の大当たり期待度が高いモードとして機能するように構成されている。

【0974】

＜演出モード切替用処理＞

本変形例に係る演出モード切替用処理について図 9 6 を参照しながら説明する。この処理は、演出設定処理（図 3 0）のステップ S a 1 3 0 7 で実行されるものであり、図 4 2 の演出モード切替用処理に代えて実行されるものである。

【0975】

まずステップ S a 8 1 0 1 では、演出モードの切替有効期間中であるか否かを判定する。本変形例においても、上記変形例 7 と同様に、所定状態（例えば、通常遊技状態であり且つ連続演出等の複数の遊技回を跨いで行われる演出が行われていない状態）である期間を演出モードの切替有効期間として設定している。演出モードの切替有効期間中でない場合は、現状の演出モードを維持すべく演出モード切替用処理を終了する。

【0976】

演出モードの切替有効期間中である場合は、ステップ S a 8 1 0 2 に進み、RAM 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に切替待機フラグが格納されているか否かを判定する。切替待機フラグは、モード切替を待機している状態であること、換言すれば、その後に演出モードが切り替わることを MPU 3 4 2 が把握するためのものである。

【0977】

切替待機フラグが格納されていない場合、すなわち、モード切替の待機状態でない場合は、ステップ S a 8 1 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に案内表示フラグが格納されているか否かを判定する。案内報知フラグは、切替案内報知の実行中であることを MPU 3 4 2 が把握するためのものである。

【0978】

案内報知フラグが格納されていない場合、すなわち、切替案内報知の実行中でない場合は、ステップ S a 8 1 0 4 に進み、切替案内報知の実行抽選の実行タイミングであるか否かを判定する。切替案内報知の実行抽選は、切替案内報知を実行するか否かを抽選する処理である。切替案内報知の抽選タイミングは特に限定されるものではないが、本変形例では、遊技回の開始タイミングを上記抽選タイミングに設定している。抽選タイミングでない場合は、そのまま演出モード切替用処理を終了する。

【0979】

抽選タイミングである場合は、ステップ S a 8 1 0 5 に進み、切替案内報知の実行抽選を行う。本ステップでは、RAM 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）と、ROM 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a に記憶された切替案内抽選用テーブルとに基づいて上記抽選を行う。ステップ S a 8 1 0 6 では、ステップ S a 8 1 0 5 の抽選結果が当選結果であるか否かを判定する。抽選結果が外れ結果である場合は、切替案内報知を不実行とすべく演出モード切替用処理を終了する。

【0980】

抽選結果が当選結果である場合は、ステップ S a 8 1 0 7 に進み、切替案内報知として

10

20

30

40

50

の切替案内画像 4 5 1 を表示すべく、表示制御装置 3 5 0 を制御する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドとして切替案内画像 4 5 1 を表示すべき旨のコマンドを設定する。これにより、表示画面 G に切替案内画像 4 5 1 が表示される。ステップ S a 8 1 0 8 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に案内報知フラグをセットし、その後、演出モード切替用処理を終了する。

【0981】

上記ステップ S a 8 1 0 3 で肯定判定した場合（案内報知フラグが格納されている場合）、すなわち、切替案内報知の実行中である場合は、ステップ S a 8 1 0 9 に進み、演出用操作部 3 6 にて演出モードを切り替えるための所定操作が行われたか否かを判定する。所定操作が行われた場合は、ステップ S a 8 1 1 0 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている案内報知フラグを消去する。

10

【0982】

ステップ S a 8 1 1 1 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に切替待機フラグをセットする。これにより、モード切替の待機状態に移行する。ステップ S a 8 1 1 2 では、切替待機報知としての切替待機中画像 4 5 2 を表示すべく、表示制御装置 3 5 0 を制御する。具体的には、表示制御装置 3 5 0 への送信コマンドとして切替待機中画像 4 5 2 を表示すべき旨のコマンドを設定する。これにより、表示画面 G に切替待機中画像 4 5 2 が表示される。ステップ S a 8 1 1 2 の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。

【0983】

上記ステップ S a 8 1 0 9 で否定判定した場合（所定操作が行われていない場合）は、ステップ S a 8 1 1 3 に進み、切替案内画像 4 5 1 の表示期間（切替案内報知の報知期間）が経過したか否かを判定する。表示期間が経過していない場合は、切替案内画像 4 5 1 の表示を継続すべく演出モード切替用処理を終了する。

20

【0984】

表示期間が経過している場合は、ステップ S a 8 1 1 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている案内報知フラグを消去する。これにより、演出モードの切替操作の受付期間が終了する。また、ステップ S a 8 1 1 4 では、切替案内画像 4 5 1 を消去するように表示制御装置 3 5 0 を制御する。ステップ S a 8 1 1 4 の実行後は、演出モード切替用処理を終了する。

【0985】

上記ステップ S a 8 1 0 2 で肯定判定した場合（切替待機フラグが格納されている場合）、すなわち、モード切替の待機状態である場合は、ステップ S a 8 1 1 5 に進み、モード切替の実行タイミングであるか否かを判定する。演出モードの切替タイミングは待機状態への移行後におけるタイミングであれば特に限定されるものではないが、本変形例では、切替操作がなされた遊技回の終了後に行われる次の遊技回の開始タイミングを上記切替タイミングに設定している。切替タイミングでない場合は、モード切替の待機状態を継続すべく演出モード切替用処理を終了する。

30

【0986】

切替タイミングである場合は、ステップ S a 8 1 1 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に格納されている切替待機フラグを消去する。これにより、モード切替の待機状態が終了する。ステップ S a 8 1 1 7 では、演出モードを切り替えるための切替処理を実行する。例えば、現在の演出モードが演出モード A である場合は、演出モード B に切り替わるように演出データを設定する。

40

【0987】

ステップ S a 8 1 1 8 では、切替後の演出モードに対応する演出モードフラグを上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 d にセットする。ステップ S a 8 1 1 9 では、保留予告の第 2 設定処理を実行し、その後、演出モード切替用処理を終了する。保留予告の第 2 設定処理は、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を対象として保留予告演出の実行設定を行うものである。当該設定処理の詳細については後述する。

【0988】

50

＜保留コマンド対応処理＞

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図 9 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドを受信した場合に実行される（演出設定処理（図 3 0）のステップ S a 1 3 0 2 で実行される）ものであり、図 3 1 の保留コマンド対応処理に代えて実行されるものである。図 9 7 において図 3 1 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 0 9 8 9 】

ステップ S a 1 4 0 2 にて、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数 S N）を 1 インクリメントした後は、ステップ S a 8 2 0 1 に進み、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に切替待機フラグが格納されているか否かを判定する。切替待機フラグが格納されていない場合、すなわち、モード切替の待機状態でない場合は、ステップ S a 1 4 0 3 に進み、保留予告用の設定処理（図 3 4）を実行する。保留予告用の設定処理では、発生した保留情報を対象として保留予告演出を実行するための設定を行う。

【 0 9 9 0 】

切替待機フラグが格納されている場合（モード切替の待機状態である）場合は、ステップ S a 8 2 0 2 に進み、発生した保留情報に対応する保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。すなわち、本変形例では、モード切替の待機期間中に新たな保留情報が発生した場合、その保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限する。

【 0 9 9 1 】

なお、その保留情報に対する先読みについては、他の保留情報と同様に、主制御装置 1 6 2 の保留先読み処理（図 2 6）にて行われる。よって、演出制御装置 1 4 3 では、ステップ S a 1 4 0 3 の保留予告用の設定処理を実行せず、保留用画像の表示態様を強制的に通常表示態様 H M a とするものの、変動パターン等の先読み結果については主制御装置 1 6 2 からの保留コマンドにより取得した状態となっている。

【 0 9 9 2 】

ステップ S a 8 2 0 3 では、発生した保留情報に対応させて待機期間中に発生した保留情報であることを示す待機中発生情報を記憶する。この処理は、例えば、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c に設けられた第 1 エリア～第 4 エリア（図 3 2）に、上記待機中発生情報を記憶することで行う。このため、シフト時コマンド対応処理（図 4 0）におけるステップ S a 1 7 0 4 のシフト処理を実行した場合、待機中発生情報は保留情報（変動パターン情報等）に付随して下位エリア側にシフトされる。これにより、シフト処理が行われて保留用画像の表示エリアがシフトされた場合でも、いずれの保留用画像が待機期間中に発生したものであるかを把握することができる。なお、待機中発生情報は、いずれの保留情報を対象とするかを認識できるものであれば、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c 以外の記憶領域に記憶されてもよい。

【 0 9 9 3 】

ステップ S a 8 2 0 3 の実行後はステップ S a 1 4 0 5 にて、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に保留用画像を表示するための処理を実行する。上述のように、ステップ S a 8 2 0 2 で表示態様が通常表示態様 H M a に設定されているため、待機期間中に発生した保留情報の保留用画像は、通常表示態様 H M a にて表示される。

【 0 9 9 4 】

＜保留予告用の第 2 設定処理＞

ステップ S a 8 1 1 9 の保留予告用の第 2 設定処理について図 9 8 のフローチャートを参照しながら説明する。保留予告用の第 2 設定処理は、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を対象として保留予告演出の実行設定を行うものである。

【 0 9 9 5 】

まずステップ S a 8 3 0 1 では、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を把握する。すなわち、待機中発生情報に基づき、その時点で存在している保留情報のうち、いずれの保留情報が待機期間中に発生した保留情報であることを特定する。

【0996】

ステップS a 8 3 0 1の処理を実行した後は、把握した待機期間中の発生保留を対象としてステップS a 8 3 0 2以降の処理を実行する。なお、ステップS a 8 3 0 2以降の処理は、その多くが保留予告用の設定処理（図34）における各処理と同様のものであるため、共通の処理については説明を簡略化し、異なる処理について詳細に説明する。

【0997】

ステップS a 8 3 0 2～ステップS a 8 3 0 4では、RAM 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 cを参照して待機期間中の発生保留における変動パターンを把握したり、大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS a 8 3 0 5では、切替後の演出モードを把握する。例えば、今回のモード切替が演出モードAから演出モードBへの切り替えである場合は、切替後の演出モードとして演出モードBを把握する。

10

【0998】

ステップS a 8 3 0 6～ステップS a 8 3 0 8では、ステップS a 8 3 0 5で把握した切替後の演出モードに対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、保留予告演出の実行抽選を行う。当該実行抽選に当選した場合には、ステップS a 8 3 0 9～ステップS a 8 3 1 4にて、保留予告演出における保留用画像の最終表示態様を決定したり、演出シナリオを決定したりする。その際、最終表示態様を抽選するための最終表示態様抽選テーブルや、演出シナリオを抽選するための演出シナリオ抽選テーブルとして各演出モードで異なるテーブルが設定されている場合には、ステップS a 8 3 0 5で把握した切替後の演出モードに対応するテーブルを取得して抽選を行う。

20

【0999】

このように本変形例では、モード切替の待機期間中に発生した保留情報については、待機状態が解除された場合に保留予告演出の設定（先読み結果に基づく表示態様の設定処理）を行う。その際、待機期間中の発生保留は切替前の演出モード中に発生したものであるものの、保留予告演出の実行抽選や最終表示態様の抽選等については、切替後の演出モードに対して設定された条件を適用し、切替後の演出モードに対応させて行う。

【1000】

ステップS a 8 3 1 5では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の第2設定処理を終了する。このようにして保留予告フラグがセットされた後は、シフト時コマンド対応処理（図38（a））におけるステップS a 1 7 0 1の保留予告の第1実行用処理や、特図変動表示用処理（図41）におけるステップS a 1 8 0 7の保留予告の第1実行用処理にて、保留用画像の表示態様を特定表示態様に変更する処理が実行される。すなわち、モード切替の待機期間中に発生した保留情報についての保留予告演出は、演出モードが切り替えられた後に行われる。

30

【1001】

＜演出モードが切り替わる場合の保留用画像の表示態様について＞

演出モードが切り替わる場合の保留用画像の表示態様について図95及び図99を参照しながら説明する。ここでは、演出モードAから演出モードBに切り替わる場合を例にとって説明する。

【1002】

モード切替の切替有効期間中において切替案内報知の実行抽選に当選すると、図95（a）に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gに切替案内画像451が表示される。その状態で遊技者が演出用操作部36によりモード切替操作を行うと、モード切替の待機状態（後にモード切替が行われることを把握している状態）に移行し、図99（a）に示すように、表示画面Gに切替待機中画像452が表示される。なお、モード切替の待機状態は、モード切替タイミング（次の遊技回の開始タイミング）となることで終了する。

40

【1003】

待機期間中において新たな保留情報が2個発生したとすると、主制御装置162では、待機期間中ではない状況で発生した保留情報と同様に保留先読み処理（ステップS a 3 0 5）を実行し、それら各保留情報についての変動パターン等を先読みする。また、演出制

50

御装置 1 4 3 では、それら各保留情報を対象とした保留予告用の設定処理（ステップ S a 1 4 0 3）を実行せず、それらに対応する保留用画像 H W 1，H W 2 の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する。

【1 0 0 4】

これにより、図 9 9（b）に示すように、第 1 保留表示領域 G a の第 2 単位保留表示領域 G a 2 及び第 3 単位保留表示領域 G a 3 に通常表示態様 H M a とされた保留用画像 H W 1，H W 2 が表示される。保留用画像 H W 1，H W 2 の表示態様を通常表示態様 H M a とする状態は、少なくとも待機状態が終了するまで継続される。

【1 0 0 5】

次の遊技回が開始されることに伴いモード切替タイミングとなると、モード切替の待機状態が終了し、図 9 9（c）に示すように、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替わる。この際、演出制御装置 1 4 3 では、待機期間中に発生した保留情報（保留用画像 H W 1，H W 2）を対象として保留予告用の第 2 設定処理（ステップ S a 8 1 1 9）を実行する。

【1 0 0 6】

保留予告用の第 2 設定処理では、それら保留情報が取得された際に実行された保留先読み処理の結果に基づき、保留予告演出を実行するための各種抽選（保留予告演出の実行抽選、最終表示態様の抽選、演出シナリオの抽選等）を行う。その際、それらの抽選には、切替後の演出モードである演出モード B 用に設定された抽選テーブルを用いる。

【1 0 0 7】

保留予告用の第 2 設定処理の結果、保留用画像 H W 1 については保留予告演出を実行せず、保留用画像 H W 2 については次のシフトタイミングで青色表示態様 H M b に変更する結果が抽選されたとすると、図 9 9（d）に示すように、保留用画像 H W 2 が第 2 単位保留表示領域 G a 2 から第 1 単位保留表示領域 G a 1 にシフトされる際に、その表示態様が通常表示態様 H M a から青色表示態様 H M b に変更される。すなわち、モード切替の待機期間中に発生した保留情報を契機とする保留予告演出がモード切替後に実行される。

【1 0 0 8】

なお、保留予告演出の実行中に切替案内報知の実行抽選に当選し、保留予告演出が実行されている状況で切替案内画像 4 5 1（図 9 5（a））が表示される場合もある。この場合の保留予告演出は実行制限の対象とならず、当該保留予告演出が継続された状態で待機状態に移行する。

【1 0 0 9】

また、切替案内画像 4 5 1 が表示されてから切替操作が行われるまでの間（待機状態に移行するまでの間）において保留情報が発生し、当該保留情報を契機として保留予告演出が実行される場合もある。すなわち、切替案内画像 4 5 1 の表示後に取得された保留情報の保留用画像が特定表示態様とされた状態で待機状態に移行する場合もある。この場合も当該保留予告演出は実行制限の対象とならず、当該保留予告演出が継続された状態で待機状態に移行する。

【1 0 1 0】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1 0 1 1】

演出モードの切替条件が成立して待機状態に移行し、その後、切替タイミングとなった場合に演出モードを切り替える構成において、待機状態である間、保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【1 0 1 2】

本変形例では、保留先読み処理の結果に基づいて保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出が実行されるため、遊技回の開始前から大当たり結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。また、演出モード A と演出モード B とでモード切替が行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、保留予告演出の実行中に演出モードが切り

10

20

30

40

50

替えられると、演出モードの変更に気を取られて保留予告演出への注目度が低下したり、逆に保留予告演出に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出モードが変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

【1013】

この点、本構成によれば、後に演出モードが切り替わることを把握している状態（モード切り替えの待機状態）では、保留予告演出の実行を制限するため、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わることを抑制できる。これにより、保留予告演出の実行と演出モードの切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出モードが実行中の保留予告演出に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

10

【1014】

待機状態中に取得された保留情報を対象として保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【1015】

上記構成により、保留予告演出の制限対象となる特別状態の範囲が広くなり、保留予告演出の実行が過度に制限されることを抑制できる。特に、切替案内画像451の表示後、待機状態に移行するまでの間に取得された保留情報を保留予告演出の実行制限の対象とすると、演出モードの切り替えが実際になされるのか不確定な状況で取得された保留情報についてまで保留予告演出の実行が制限されることになる。この場合、遊技者が切替操作を実行せず、演出モードの切り替えがなされなかった場合には、結果的に、制限する必要がなかった保留情報について保留予告演出の実行を制限してしまうことになるが、本構成によれば、そのような無駄な制限を抑制することが可能になる。

20

【1016】

保留先読み処理の結果にかかわらず、保留予告演出の実行を制限する構成とした。

【1017】

上記構成によれば、保留先読み処理の結果とは無関係に保留予告演出の実行を強制的に制限することができる。これにより、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わることを好適に抑制できる。また、保留予告演出の実行制限が保留先読み処理の結果に影響されないことから、待機状態（保留予告演出の制限期間中）であっても、非待機状態である場合と同様に保留先読み処理を進めることができる。すなわち、保留先読み処理の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、待機状態中の保留予告演出の実行を制限することができる。

30

【1018】

演出モードAと演出モードBとで保留予告演出の実行されやすさが異なる構成とした。

【1019】

かかる構成の場合、演出モードが切り替わることで、大当たり期待度の示唆に関する演出特性が変化するため、背景画像やキャラクタ画像の変更等による見た目だけの変更に留まる場合に比べ、演出モードの違いを遊技者に強く印象付けることができる。しかしながらその反面、保留予告演出を実行したままで演出モードを切り替えると、その保留予告演出により示唆される期待度が演出モードの切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出モードにおいて保留予告演出により示唆される期待度と実際に報知される当否判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、本変形例（演出モードの切替準備中である待機状態である場合において、保留予告演出の実行を制限する構成）を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

40

【1020】

演出モードBは、演出モードAよりも保留予告演出が実行されにくい演出モードであり、演出モードAで保留予告演出が実行されている場合に演出モードBへの切替を制限する

50

構成とした。

【1021】

演出モードBにおける保留予告演出の実行されやすさが演出モードAのそれよりも低い場合において、保留予告演出を実行したままで演出モードAから演出モードBに切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、保留予告演出が実行されやすい（保留予告演出が対応する期待度が相対的に低い）演出モードAから保留予告演出が実行されにくい（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）演出モードBへの切替に際し、当該モードへの切替準備中である場合は保留予告演出の実行を制限する。これにより、保留予告演出の実行中に演出モードAから演出モードBに切り替わることが抑制され、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

10

【1022】

待機状態中に取得された保留情報に対応する保留予告演出を演出モードの切り替え後に実行する構成とした。これにより、待機状態中に取得された保留情報について保留予告演出の実行が制限されたままとなり、期待度示唆が行えなくなることを抑制できる。

【1023】

上記の際、モード切替後の保留予告演出を待機状態中に行われた保留先読み処理（保留情報が取得されたときの保留先読み処理）の結果に基づいて実行する構成とした。この場合、演出モードの切り替わり後に改めて保留先読み処理を実行しなくても、待機状態中に取得された保留情報に対応する保留予告演出を実行することができる。これにより、主制御装置162の保留先読み処理について既存の構成をそのまま用いることができ、構成が複雑化することを抑制できる。

20

【1024】

待機状態中に取得された保留情報について演出モードの切替後に保留予告演出を実行するか否かの実行抽選を行う構成とした上で、当該実行抽選の抽選条件（当選確率等）として切替後の演出モードに対応させて設定された条件を適用する構成とした。

【1025】

上記構成では、演出モードの切替後に保留予告演出を実行するか否かを抽選するに際し、対象となる保留情報が取得されたときの抽選条件（切り替わり前の演出モードに対応させて設定された抽選条件）ではなく、切り替わり後の演出モードに対応させて設定された抽選条件が適用される。これにより、待機状態中（演出モードの切り替わり前）に取得された保留情報であっても、切り替わり後の演出モードに対応させて保留予告演出を行うことが可能になる。

30

【1026】

待機状態中に保留情報が取得された場合、その保留情報が待機状態中に取得されたものであることを示す待機中発生情報をRAM344の保留用記憶エリア344cに記憶する構成とした。

【1027】

上記構成によれば、RAM344の保留用記憶エリア344cに記憶された待機中発生情報に基づき、その保留情報が待機状態中に取得されたものであることを待機状態後に把握することができる。このため、待機状態の終了後において、待機状態となる前に取得された保留情報と待機状態中に取得された保留情報とが混在する場合でも、待機状態中に取得された保留情報を簡単に特定することができる。これにより、モード切替後に保留予告演出を実行する場合において、待機状態中に取得された保留情報と、そうではない保留情報とを識別し、待機状態中に取得された保留情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

40

【1028】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第1の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第1の実施の形態や各変形例に対

50

して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第1の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第1の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【1029】

(1) 上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、各作動口62、63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

10

【1030】

(2) 上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【1031】

(3) 上記第1の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とする。よい。

20

【1032】

(4) 上記第1の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gに保留用画像を表示することで、遊技者が保留数を認識することが可能な保留用報知を行ったが、図柄表示装置75とは別の表示部に保留用画像を表示してもよいし、上限記憶数に対応した数で設けられた保留ランプ部（発光部）を発光させ、発光した保留ランプ部の数により保留数を報知したりする構成としてもよい。保留ランプ部を発光させる場合にあっては、保留先読み処理の結果に基づいて発光態様（例えば発光色）を通常発光態様とは異なる特定発光態様とすることで、保留予告演出を行う構成とすることができる。

30

【1033】

(5) 上記第1の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてV入賞口（V入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

40

【1034】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【1035】

(6) 上記第1の実施の形態や各変形例では、特定報知として、保留用画像の表示態様を特定表示態様とする保留予告演出を実行したが、保留用画像を用いた保留予告演出に代えて、保留先読み処理の結果に基づいて複数回の遊技回に亘って実行される遊技回演出（いわゆる連続予告演出や先読みゾーン演出）を対象として各第1の実施の形態や各変形例

50

の構成を適用してもよい。

【1036】

(7) 上記第1の実施の形態や各変形例では、特定報知として遊技回を跨ぐ演出を実行したが、特定報知は必ずしも遊技回を跨ぐものである必要はなく、1回の遊技回の中で行われるものであってもよい。例えば、上記第1の実施の形態であれば、遊技回の途中で演出モードが複数回に亘って切り替えられることが想定されるためである。この場合、当該1回の遊技回の中で行われる演出は、必ずしも保留先読み処理の結果を契機とするものである必要はなく、当該遊技回の開始時に行われる当否判定等の結果に基づくものであってもよい。

【1037】

(8) 上記第1の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【1038】

(9) 上記第1の実施の形態や各変形例では、保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識可能となる報知を行うものとして実行表示領域Dを設けたが、実行表示領域Dを備えない構成としてもよい。

【1039】

(10) 上記第1の実施の形態や各変形例では、保留予告演出を実行する場合、実行表示領域Dでの報知期間を含めて演出シナリオを設定する構成としたが、対象保留用画像HWが実行表示領域Dに表示される前の期間(対象保留用画像HWの遊技回が保留中である期間)を対象として演出シナリオを設定する構成としてもよい。

【1040】

(11) 上記第1の実施の形態や各変形例では、保留予告演出を実行する場合、保留用画像の最終表示態様を決定してから演出シナリオを設定するといった具合に段階的に設定を行う構成としたが、1の処理で最終表示態様及び演出シナリオを設定する構成としてもよい。例えば、1のテーブルにより最終表示態様と演出シナリオとの両方を決定する構成としてもよい。

【1041】

(12) 上記第1の実施の形態や各変形例では、主制御装置162で実行した保留先読み処理の結果を演出制御装置143に通知する場合に変動パターンの情報を送信する構成としたが、送信コマンドのデータ容量が大きくなることを抑制すべく、当該変動パターンよりもデータ量の小さい所定情報(変動パターンに対応する識別子や、変動パターンを期待度に応じてランク分けした場合のランク情報等)を送信する構成としてもよい。このことは、第1の実施の形態の変形例5における復電時保留コマンド等においても同様である。

【1042】

(13) 上記第1の実施の形態や各変形例では、変動パターンに基づいて遊技回演出(演出パターン)を決定するが、変動種別カウンタCSや大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて遊技回演出を決定する構成としてもよい。この場合、主制御装置162にて保留先読み処理を実行せず、主制御装置162からの保留コマンド(変動種別カウンタCSや大当たり乱数カウンタC1の値を示す情報)に基づき、演出制御装置143にて保留先読み処理(当否判定の結果や遊技回演出を先読みする処理)を実行する構成とする。よい。

【1043】

(14) 上記第1の実施の形態や各変形例では、保留先読み処理により特定された変動パターンに基づいて保留予告演出の態様(保留用画像の表示態様)を設定するが、演出制御装置143において、主制御装置162から送信される変動パターン(保留先読み処理により特定された変動パターン)の情報に基づいて演出パターン(遊技回演出)を先読み

10

20

30

40

50

し、その結果に基づいて保留予告演出の態様を設定する構成としてもよい。このような構成は、例えば、1の変動パターンに対して複数種類の演出パターン（遊技回演出）が対応する場合に特に有効となる。

【1044】

（15）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例3、変形例5～変形例8では、保留先読み処理を主制御装置162で行う構成としたが、演出制御装置143や表示制御装置350で行う構成としてもよい。演出制御装置143にて保留先読み処理を実行する場合、第1の実施の形態の変形例4のように、大当たり乱数カウンタC1や変動種別カウンタCSの値（取得乱数）に対応する情報を主制御装置162から演出制御装置143に送信し、演出制御装置143にて当否判定の結果や変動パターンの抽選結果等を先読みする構成とするとよい。また、上記変形例4において、第1保留先読み処理及び第2保留先読み処理の少なくとも一方を主制御装置162にて行う構成としてもよい。

10

【1045】

（16）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させてから上位の表示態様に昇格させる構成としたが、元の特定表示態様に復帰させることなく、上位の表示態様に昇格させる構成としてもよい。また、元の特定表示態様に復帰させてから上位の表示態様に昇格させる場合と、元の特定表示態様に復帰させることなく、上位の表示態様に昇格させる場合との両方が生じ得る構成としてもよい。

【1046】

20

（17）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に、対象保留用画像HWの表示態様を段階的に復帰させる場合が生じる構成としたが、段階的な復帰態様が生じない構成としてもよい。すなわち、一律に表示態様の1回の変化で元の特定表示態様に復帰させる構成としてもよい。

【1047】

（18）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、実行表示領域Dでの表示期間も含めて復帰シナリオを設定する構成としたが、第1保留表示領域Ga又は第2保留表示領域Gbの表示期間のみを対象として（実行表示領域Dでの表示期間を含めないで）復帰シナリオを設定する構成としてもよい。

30

【1048】

（19）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4において、対象保留用画像HWの昇格処理を実行しない構成としてもよい。

【1049】

（20）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、対象保留用画像HWが第1保留表示領域Ga又は第2保留表示領域Gbに表示されている期間（保留期間）にて元の特定表示態様に復帰させ、その後、対象保留用画像HWの遊技回にて上位の表示態様に昇格させる構成としたが、必ずしも対象保留用画像HWの遊技回まで昇格を待機する必要はなく、上記保留期間にて昇格が行われ得る構成としてもよい。遊技回が開始される前に昇格処理を行う場合には、変動開始時に主制御装置162から送信される変動開始コマンドではなく、対象保留用画像HW（保留情報）について行われた保留先読み処理の結果を参照するとよい。

40

【1050】

（21）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例4では、対象保留用画像HWの遊技回にて上位の表示態様に昇格させる場合に、変動開始時に主制御装置162から送信される変動開始コマンドを参照する構成としたが、対象保留用画像HW（保留情報）について行われた保留先読み処理の結果に基づいて上記昇格を行う構成としてもよい。

【1051】

（22）上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、遊技者

50

の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としたが、上記変形例 7 のように、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。

【1052】

（23）上記第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 2 では、遊技回中に演出モードが切り替わる構成としたが、開閉実行モード（大当たり遊技）を介して演出モードが切り替わる構成としてもよい。例えば、高確遊技状態用の演出モードとして複数の演出モードが設定されており、いずれの演出モードで遊技するかをその直前の開閉実行モードにて遊技者が選択可能となっている構成に対し、第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 2 に係る構成を適用してもよい。

【1053】

例えば、第 1 の実施の形態に係る構成を適用する場合には、次の構成とすることができる。高確遊技状態中の演出モード A において対象保留用画像 HW の表示態様が特定表示態様とされ、対象保留用画像 HW よりも前の保留情報の遊技回で確変大当たりとなって開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード中に演出モード A とは異なる演出モード B が選択されると、当該開閉実行モード後の演出モード B（高確遊技状態）で対象保留用画像 HW の表示態様が通常表示態様 H M a に設定される。そして、対象保留用画像 HW よりも前の保留情報の遊技回で再び確変大当たりとなって開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード中に演出モード A が選択されると、当該開閉実行モード後の演出モード A（高確遊技状態）で対象保留用画像 HW の表示態様が元の特定表示態様に設定される。

【1054】

なお、上記の構成において、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる場合に限らず、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。

【1055】

（24）上記第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 2 では、演出モード A と演出モード B で保留予告演出の実行されやすさ（実行確率）が異なる構成としたが、これらの演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

【1056】

（25）上記第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 2 では、複数種類の演出状態として演出モード A と演出モード B の 2 種類の演出モードを備える構成としたが、3 種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、3 種類以上の演出状態として演出モード A ～演出モード C を備える構成において、演出モード A > 演出モード B > 演出モード C の順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モード A ～演出モード C でいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モード A と演出モード C は保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モード B は保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

【1057】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、演出モードの切替に伴って対象保留用画像 HW の表示態様が通常表示態様 H M a とされる構成としてもよい。つまり、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えと、異なる演出モード間での切り替えとを区別しない構成としてもよい。

【1058】

また、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいては、異なる演出モード間での切り替えとは異なり、演出モードが切り替わっても通常表示態様 H M a に変更されず、モード切替前の特定表示態様が維持される構成としてもよい。つまり、実行され

10

20

30

40

50

やすさが同じである演出モード間の切り替えと、異なる演出モード間での切り替えとを区別し、両者で保留予告演出の取り扱いを異ならせる構成としてもよい。

【1059】

(26) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、保留予告演出が実行されにくい演出モードBにおいて保留予告演出が実行され得る構成としたが、演出モードBにおいて保留予告演出が実行されない構成としてもよい。すなわち、本発明の「特定報知が実行されにくい演出状態」には、保留予告演出の実行確率が低い演出モードだけでなく、保留予告演出が不実行とされる演出モードも含まれると解することができる。

【1060】

(27) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、保留情報が外れに対応する場合の保留予告演出の実行確率を異ならせることで、演出モードAと演出モードBでの保留予告演出の実行されやすさを異ならせる構成としたが、保留情報が大当たりに対応する場合の保留予告演出の実行確率を異ならせたり、外れに対応する場合及び当たりに対応する場合の両方の実行確率を異ならせることで、それら演出モードでの保留予告演出の実行されやすさを異ならせる構成としてもよい。

【1061】

(28) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、保留予告演出の実行中に演出モードが切り替わる場合、実行表示領域Dに表示されている保留用画像も対象として通常表示態様HMaに変更する構成としたが、第1保留表示領域Ga及び第2保留表示領域Gbと実行表示領域Dとを区別し、実行表示領域Dに表示されている保留用画像を通常表示態様HMaに変更しない構成としてもよい。

【1062】

(29) 上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例2では、対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる場合に変化示唆演出の実行を制限する構成としたが、復帰させることに対応した専用演出(変化示唆演出とは異なるもの)を実行する構成としてもよい。このような構成とすることで、保留用画像の表示態様が純粋に上位の表示態様に変更される場合と、復帰処理に伴い保留用画像が元の特定表示態様に復帰される場合とを遊技者が識別しやすくすることができる。

【1063】

(30) 上記第1の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードAから演出モードBに移行し、その後、再び演出モードAに移行した場合(保留予告演出が実行されていた元の演出モードに戻った場合)に対象保留用画像HWの表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としたが、例えば、演出モードとして演出モードA～Cを備えた構成において、演出モードAで保留予告演出が実行中である状況で演出モードBに切り替わって対象保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaとされ、その後、対象保留用画像HWの遊技回が終了する前に演出モードC(演出モードAとは異なる演出モード)に切り替わった場合に、元の特定表示態様に復帰される構成としてもよい。

【1064】

上記の場合、演出モードAと演出モードCとで保留予告演出の実行されやすさが同じであったり、演出モードCが演出モードAよりも保留予告演出が実行されやすい(保留予告演出に対する期待度が低い)演出モードであったりすることが好ましい。但し、これらに限定されるものではなく、演出モードCが演出モードAよりも保留予告演出が実行されにくい構成であってもよい。その際、演出モードCは、演出モードBよりも保留予告演出が実行されやすい演出モードであってもよいし、実行されにくい演出モードであってもよい。また、演出モードA、演出モードB及び演出モードCで保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

【1065】

(31) 上記第1の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モードAから演出モ

10

20

30

40

50

ード B に切り替わる場合と、保留予告演出の実行中に演出モード B から演出モード A に切り替わる場合との双方で、対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a に変更する構成としたが、後者の場合、すなわち、保留予告演出に対応する期待度が高い演出モードから期待度が低い演出モードに切り替わる場合は、対象保留用画像 H W の表示態様が特定表示態様に維持される（通常表示態様 H M a に変更されない）構成としてもよい。

【1066】

（32）上記第1の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モード A から演出モード B に切り替わり、その後、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が終了する前に演出モード A に切り替わった場合に、対象保留用画像 H W の表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としたが、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が開始される前に演出モード A に切り替わった場合に、対象保留用画像 H W の表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の契機となった保留情報の遊技回が開始された後に演出モード A に切り替わった場合は、対象保留用画像 H W の表示態様を元の特定表示態様に復帰させない構成としてもよい。

10

【1067】

（33）上記第1の実施の形態では、保留予告演出の実行中に演出モード A から演出モード B に切り替わり、演出モード B に滞在している状況で新たな保留情報が発生した場合に、演出モード B においてその保留情報を契機とする保留予告演出を実行しない構成としたが、演出モード B に対応して設定された条件にて保留予告演出の実行抽選を行い、当該抽選に当選することで保留予告演出を実行する構成としてもよい。

20

【1068】

但し、演出モード B に切り替わる前の演出モード A において特定表示態様とされていた保留用画像が演出モード B への切り替わりにより通常表示態様 H M a に変更される一方で、演出モード B で発生した保留情報について保留予告演出が行われると、通常表示態様 H M a とされた保留用画像（保留情報）について大当たりや期待度まで消失してしまったのではないかと遊技者の不安感をより一層煽ってしまう懸念がある。また、演出モード B で開始された保留予告演出の実行中に再び演出モード A に切り替えられた場合、その保留予告演出をどう扱うべきかの問題も生じ、全体として処理が煩雑化する懸念がある。

【1069】

そのような意味では、上記第1の実施の形態のように、演出モード B に滞在している状態（換言すれば、先の演出モード A にて特定表示態様とされた対象保留用画像 H W の表示態様を元の表示態様に復帰させる復帰処理を待機している状態）で新たに発生した保留情報については、保留予告演出の実行を制限するのが好ましい。なお、保留予告演出の実行中ではない状況で演出モード A から演出モード B に切り替えられた場合については、演出モード B で新たに発生した保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限しなくてもよい。

30

【1070】

（34）上記第1の実施の形態では、ステップ S a 1508 にて今回の保留情報を含めた保留数を把握するが、今回の保留情報よりも前の保留情報を対象として保留数を把握する構成としてもよい。

40

【1071】

（35）上記第1の実施の形態の変形例1では、制限状態における対象保留用画像 H B 1, H B 2（制限状態中に発生した保留情報の保留用画像）を通常表示態様 H M a とするが、通常表示態様 H M a 及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示態様（例えば黒色表示態様）とする構成としてもよい。この場合、保留予告演出の制限状態であることを遊技者に分かりやすくすることができ、換言すれば、当該制限状態が終了することで特定表示態様に変更される可能性があることを遊技者に知らせることが可能になる。

【1072】

（36）上記第1の実施の形態の変形例1において、保留予告演出の実行中に演出モード A から演出モード B に切り替わった場合、すなわち、保留予告演出の制限状態に移行し

50

た場合に、制限状態であることに対応するものであって保留用画像とは異なる報知（例えば、制限状態中であることを教示する所定表示等）を行う構成としてもよい。

【1073】

（37）上記第1の実施の形態の変形例1において、制限状態中に保留用画像の表示を不実行とする構成としてもよい。より詳しくは、演出モードAで特定表示態様とされた保留用画像HAや演出モードBで発生した保留情報の保留用画像HB1，HB2だけでなく、他の保留用画像を含む全ての保留用画像についてその表示を不実行とする構成としてもよい。

【1074】

その際、遊技者が保留数を認識できなくなることを抑制するため、数字表示等の別表示（保留用画像とは別の保留数報知）により保留数を報知する構成としてもよい。但し、唐突に上記別表示に切り替わると、遊技者にとって分かりにくくなるため、例えば、保留用画像と数字表示等の別表示との両方によって保留数を報知する構成としておき、保留予告の実行中に演出モードAから演出モードBに切り替わった場合は、演出モードBにおいて、保留用画像の表示だけを消去する構成とするもよい。この場合、遊技者が別表示を見失うことを抑制すべく、当該別表示の表示箇所を変更しないことが好ましい。

【1075】

（38）上記第1の実施の形態の変形例1では、制限状態中に発生した保留情報を契機とする保留予告演出の態様を制限期間の終了時に設定する構成としたが（ステップS a 2 7 0 2）、制限期間中に設定してもよいし、制限期間の終了後に設定してもよい。

【1076】

（39）上記第1の実施の形態の変形例1では、制限状態中に保留情報が取得された場合に保留先読み処理を実行し、制限状態の終了後、制限状態中に行った保留先読み処理の結果に基づいて対象保留用画像HB1，HB2の表示態様を設定する構成としたが、制限状態中に取得された保留情報についての保留先読み処理を制限状態後に実行し、その結果に基づいて制限状態後における対象保留用画像HB1，HB2の表示態様を設定する構成としてもよい。この際、当該保留先読み処理は、主制御装置162にて行ってもよいし、演出制御装置143にて行ってもよい。また、制限状態中に保留情報が取得された場合の保留先読み処理を不実行としてもよいし、実行する構成としてもよい。

【1077】

（40）上記第1の実施の形態の変形例2では、保留予告演出の実行中に演出モードAから演出モードBに切り替わった場合、演出モードBにおいて演出モードAのときと同じ表示態様とする構成としたが、演出モードAと演出モードBとで保留用画像の報知態様が区別されている場合等においては、必ずしも同じ特定表示態様に復帰させる必要はなく、遊技者が同格の表示態様であると認識することが可能な表示態様に変更する構成としてもよい。例えば、演出モードAでは、青色表示態様HMb<緑色表示態様HMc<赤色表示態様HMd<虹色表示態様HMeの順番で順位付けされている一方で、演出モードBでは、黄色表示態様<茶色表示態様<紫色表示態様<虹色表示態様の順番で順位付けされている構成において、対象保留用画像HWの表示態様が緑色表示態様HMcとされた状態で演出モードAから演出モードBに切り替わった場合に、演出モードBにおいて対象保留用画像HWの表示態様を茶色表示態様とする構成としてもよい。

【1078】

また、保留用画像を所定のキャラクタ画像に変更することで期待度を示唆する遊技機において、演出モードによりキャラクタの衣装やポーズ、表情等が異なるように設定された構成にあっては、対象保留用画像HWが演出モードAに対応する衣装等のキャラクタ画像に変更されている状態（保留予告演出が実行されている状態）で演出モードAから演出モードBに切り替わった場合、演出モードBにおいて対象保留用画像HWを演出モードAのときと同じキャラクタ画像に復帰させつつ、衣装等については演出モードBに対応するものとしてもよい。

【1079】

10

20

30

40

50

要は、演出モード B での対象保留用画像 H W の表示態様が演出モード A での表示態様と同格であると遊技者が認識できるものであればよい。このことは、演出モード B において対象保留用画像 H W の表示態様を上位の表示態様に昇格させる場合についても同様である。すなわち、遊技者から見て上位の表示態様であると認識できるものであればよい。上記の例でいえば、対象保留用画像 H W の表示態様を茶色表示態様とした後、紫色表示態様に昇格させるといった具合である。

【1080】

なお、上記第 1 の実施の形態やその変形例 1 における、元の演出モード A に戻ることを契機として対象保留用画像 H W の表示態様を元の特定表示態様に復帰させる構成や、第 1 の実施の形態の変形例 3 における、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態が同じである場合に、開閉実行モード後の対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前と同じ特定表示態様とする構成、第 1 の実施の形態の変形例 4 における、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像 H W の特定表示態様が第 2 保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様以下の態様である場合、開閉実行モード後の対象保留用画像 H W の表示態様を開閉実行モード前と同じ特定表示態様とする構成、第 1 の実施の形態の変形例 5 における、復電後において対象保留用画像 H W の表示態様を電断時の表示態様と同じ特定表示態様とする構成等についても、対象保留用画像 H W の表示態様を遊技者が同格であると認識することが可能な表示態様に復帰させる具体例といえるものである。

【1081】

(41) 上記第 1 の実施の形態の変形例 2 では、保留予告演出の実行中に演出モード A から演出モード B への切り替わった場合に、一旦、対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a に変更したが、通常表示態様 H M a に変更しない構成としてもよい。すなわち、演出モード B において同格の表示態様を表示する旨の判定結果となった場合（ステップ S a 3 1 0 7 で肯定判定した場合）に、対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a とすることなく（ステップ S a 3 1 1 0 の処理を実行することなく）、同格の表示態様とする構成としてもよい。

【1082】

(42) 上記第 1 の実施の形態の変形例 2 では、演出モード B において同格の表示態様を表示しない旨の判定結果となった場合（ステップ S a 3 1 0 7 で否定判定した場合）に、対象保留用画像 H W の表示態様を通常表示態様 H M a に設定する構成としたが、実際の期待度を超えない範囲で特定表示態様に設定してもよい。具体的には、演出モード切替前の対象保留用画像 H W の特定表示態様が復帰判定用テーブルに設定された上限表示態様よりも上位の態様である場合に、その上限表示態様以下となる表示態様（演出モード切替前の特定表示態様よりも下位の表示態様）で特定表示態様とする構成としてもよい。

【1083】

(43) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3～変形例 4 では、遊技状態として通常遊技状態、高確遊技状態及び時短遊技状態の 3 種類の遊技状態を備えるが、例えば、通常遊技状態及び高確遊技状態の 2 種類の遊技状態を備えるなど、3 種類以外の遊技状態を備える構成であってもよい。すなわち、複数種類の遊技状態を備えるものであれば足りる。

【1084】

(44) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3～変形例 4 では、開閉実行モード中に保留用画像の表示を不実行とする構成としたが、保留用画像を表示する構成としてもよい。この場合、開閉実行モード中での保留用画像の表示態様が通常表示態様 H M a とされる構成としてもよいし、開閉実行モード前の特定表示態様とされる構成としてもよい。また、通常表示態様 H M a 及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示態様（例えば黒色表示態様）とされる構成としてもよい。この場合の所定表示態様は、各保留情報の大当たり期待度等に対応しないもの（期待度等を示唆しないもの）としてもよい。

【1085】

(45) 上記第 1 の実施の形態の変形例 3～変形例 4 では、エンディング期間中に保留

10

20

30

40

50

用画像の表示が再開される構成としたが、エンディング期間の開始前に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい、エンディング期間の終了後（例えば、開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回が開始される場合）に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【1086】

（46）上記第1の実施の形態の変形例3～変形例4では、開閉実行モード後の遊技状態において対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaから特定表示態様に変更する構成としたが、通常表示態様HMaとすることなく、特定表示対象で表示する構成としてもよい。すなわち、対象保留用画像HWの表示態様が特定表示態様とされた状態で保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

10

【1087】

（47）上記第1の実施の形態の変形例3～変形例4では、適用対象となる構成として、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードを介して遊技状態（変動パターンテーブル）が変更される構成を例示したが、小当たり遊技（1回のラウンド遊技が実行される開閉実行モード）を介して変動パターンテーブルが変更される構成についても適用することが可能である。なお、変動パターンテーブルの変更は、当否判定の結果が当たり結果となることや開閉実行モード（可変入賞装置65を開閉する遊技状態）が実行されることを契機とするものに限らず、例えば、当否判定の結果が外れ結果となった遊技回の回数が所定回数に達したなどの予め定められた所定条件が成立したことに基づいて行われてもよい。

20

【1088】

（48）上記第1の実施の形態の変形例3～変形例4では、大当たり乱数カウンタC1や変動種別カウンタCSの値が同じであっても抽選により得られる結果に差異が生じる構成として、開閉実行モードを契機として遊技状態が変更されるものを例示したが、開閉実行モード以外の事象を契機として上記差異が生じるものであってもよい。そのような事象としては、例えば、当否判定の結果が外れ結果となった遊技回の回数が所定回数に達したことや、何らかの抽選に当選したことなどが考えられる。つまり、如何なるものが契機であるかは任意であり、要は何らかの事象の発生により上記差異が生じる状態となるものであればよい。また、上記差異は、遊技状態の変更により生じるものに限られず、例えば、大当たり確率の変動等を伴わない演出状態の変更により生じるものであってもよい。

30

【1089】

（49）上記第1の実施の形態の変形例3では、開閉実行モードが開始される場合に保留用画像の表示態様を記憶するが、表示態様の記憶タイミングは特に限定されるものではない。例えば、当該開閉実行モードの契機となる当選遊技回で記憶する構成としてもよい。

【1090】

但し、保留予告演出において保留用画像の表示態様を段階的に昇格させる構成とした場合には、当選遊技回の実行中に保留用画像の表示態様が変化する可能性があるため、表示態様が確定した状態、換言すれば、表示態様の変化が制限された状態となってから表示態様を記憶することが好ましい。具体的には、上記変形例3のように開閉実行モードが開始される場合（当選遊技回が終了する場合）に記憶することが好ましい。

40

【1091】

（50）上記第1の実施の形態の変形例3では、エンディング期間中に復帰判定や復帰処理の設定（ステップSa3416）を実行するが、これらの処理は開閉実行モードの終了後に行ってもよい。また、開閉実行モードの開始後、エンディング期間の開始前に行ってもよい。

【1092】

なお、上記各処理を開閉実行モード中に行う場合は、オープニング期間やエンディング期間、ラウンドインターバル期間等の可変入賞装置65が閉鎖状態とされている期間に行うのがよい。開閉実行モードにおいて可変入賞装置65が開放状態となっている場合、可変入賞装置65への入賞発生に基づく入賞演出を行うための処理を行う必要があるなど

50

処理負荷が比較的高い状態となっていることが想定される。そのような期間を利用して復帰判定や復帰処理の設定を行うと、一層の高負荷を招く懸念がある。この点、可変入賞装置65が閉鎖状態とされている期間を利用して上記各処理を行う構成とすることで、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【1093】

(51) 上記第1の実施の形態の変形例3では、開閉実行モード前の遊技状態が通常遊技状態であり、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合において、保留先読み処理の結果が通常大当たり結果である場合に対象保留用画像HWの表示態様を復帰させる構成としたが、通常大当たり結果であるか、確変大当たり結果であるかを問わず、保留用先読み処理により大当たり結果が先読みされた場合、対象保留用画像HWの表示態様を復帰させる構成としてもよい。

10

【1094】

(52) 上記第1の実施の形態の変形例4では、大当たり乱数カウンタC1や変動種別カウンタCSの値等の取得乱数自体を主制御装置162から演出制御装置143に送信する構成としたが、送信コマンドのデータ容量が大きくなることを抑制すべく、それらの取得乱数よりもデータ量の小さい所定情報（乱数に対応する識別子等）を送信する構成としてもよい。

【1095】

(53) 上記第1の実施の形態の変形例4では、第2保留先読み処理を開閉実行モードの終了時に行うが、開閉実行モードの終了後に行う構成としてもよい。また、開閉実行モードの実行中に行ったり、開閉実行モードの開始前（当選遊技回の開始されてから開閉実行モードが開始されるまでの期間）に行ったりする構成としてもよい。

20

【1096】

(54) 上記第1の実施の形態の変形例4では、第1保留先読み処理及び第2保留先読み処理において変動パターンを先読みする構成としたが、演出パターン（遊技回演出）を先読みする構成としてもよい。このような構成は、例えば、1の変動パターンに対して複数種類の演出パターン（遊技回演出）が対応する場合に特に有効となる。

【1097】

(55) 上記第1の実施の形態の変形例4では、上限表示態様テーブルにおいて変動パターンに対応させて上限表示態様を設定するが、変動種別カウンタCSの値に対応させて上限表示態様を設定する構成としてもよい。

30

【1098】

(56) 上記第1の実施の形態の変形例4では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態とにおいて、取得された大当たり乱数カウンタC1に対する当否結果が変動する場合でも、対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード後に特定表示態様とする構成としたが、特定表示態様としない構成としてもよい。具体的には、第1保留先読み処理の結果が大当たりであり、第2保留先読み処理の結果が外れ結果である場合には、対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード後に特定表示態様としない構成としてもよい。

【1099】

40

(57) 上記第1の実施の形態の変形例4では、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像HWの特定表示態様と、第2保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様とを比較し、その結果に基づいて開閉実行モード後の遊技状態における対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成としたが、上記比較を行わず（開閉実行モード前の表示態様にかかわらず）、第2保留先読み処理の結果に基づいて表示態様を設定する構成としてもよい。

【1100】

(58) 上記第1の実施の形態の変形例4では、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像HWの特定表示態様が、第2保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様である場合に、開閉実行モード後の遊技状態

50

における対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HMaに設定する構成としたが、実際の期待度を超えない範囲で特定表示態様に設定してもよい。具体的には、開閉実行モード前の遊技状態における対象保留用画像HWの特定表示態様が、第2保留先読み処理により特定された変動パターンに対応する上限表示態様よりも上位の態様である場合に、上限表示態様以下となる表示態様（開閉実行モード前の特定表示態様よりも下位の表示態様）で特定表示態様とする構成としてもよい。

【1101】

（59）上記第1の実施の形態の変形例4では、開閉実行モード前の遊技状態と開閉実行モード後の遊技状態との異同にかかわらず、第2保留先読み処理を実行する構成としたが、上記各遊技状態が同じである場合は、第2保留先読み処理を実行せず、開閉実行モード後における対象保留用画像HWの表示態様を開閉実行モード前の表示態様に基づいて設定する構成としてもよい。具体的には、開閉実行モード後の表示態様を開閉実行モード前の表示態様と同じ態様に設定してもよい。この場合、一旦、通常表示態様HMaとしてから開閉実行モード前の表示態様に変化させてもよいし、当初から開閉実行モード前の表示態様で表示させてもよい。

【1102】

（60）上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6では、所定の異常として電断異常を例示したが、例えば、磁気センサ異常や振動センサ異常等の他の異常であってもよい。その際、所定の異常は、遊技進行が停止するものに限らず、遊技進行が継続されるものであってもよい。

【1103】

（61）上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6では、電断異常が解消されて復電した場合に、対象保留用画像HWが特定表示態様とされた状態で保留用画像の表示が再開されるが、復電時における初期段階では対象保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaとされ、その後、電断状態の発生前における表示態様や電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定された特定表示態様に変更される構成としてもよい。

【1104】

また、復電時における初期段階では対象保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMa及び特定表示態様のいずれとも異なる所定表示対象（復電時専用の表示態様であって、例えば紫色表示態様）とされ、その後、電断状態の発生前における表示態様や電断前に行われた保留先読み処理の結果に基づいて設定された特定表示態様に変更される構成としてもよい。その際、所定表示態様とされた保留用画像を一旦通常表示態様HMaとしてから特定表示態様に変更する構成としてもよい。

【1105】

（62）上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6では、電断異常が解消されて復電した場合に、図柄表示装置75の画面状態が復帰待機画面（「まもなく画面が復帰します」などの文字表示461が表示された画面）となっている状況で保留用画像の表示が再開される構成としたが、復帰待機画面状態では保留用画像の表示を行わず、画面復帰（図柄列Z1～Z3の図柄変動表示の復帰）される場合（又は画面復帰された場合）に保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。かかる場合には、保留用画像の表示数を更新した状態（各保留用画像を下位側にシフトさせ、保留数を1個減らした状態）で保留用画像の表示を再開する。

【1106】

また、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合と、遊技回の実行中に発生した場合とで保留用画像の表示タイミングを異ならせる構成としてもよい。具体的には、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合は、電源投入画面（「電源が投入されました」などの文字表示が表示された画面）となっている状況で保留用画像の表示が再開され、電断異常が遊技回の実行中に発生した場合には、復帰待機画面状態では保留用画像の表示が行われず、画面復帰に合わせて保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。つまり、電断異常が遊技回の非実行中に発生した場合は、遊技回の実行中に発生した場合よりも早いタ

イミング（電力供給の開始からの経過時間が短いタイミング）で保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

【1107】

（63）上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6では、遊技回の実行中や非実行中に電断異常が発生した場合を例示したが、開閉実行モードの実行中に電断異常が発生した場合にも適用することが可能である。その際、電源投入画面状態や復帰待機画面状態にて対象保留用画像の表示が再開される構成としてもよいし、復電後において続きの開閉実行モードが行われている期間は保留用画像の表示が不実行とされ、開閉実行モード後における最初の遊技回の開始タイミングに合わせて対象保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。また、復帰待機画面状態とされている期間において保留用画像の表示が不実行とされ、画面復帰に合わせて保留用画像の表示が再開される構成としてもよい。

10

【1108】

（64）上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6では、停電監視部315を電源及び発射制御装置191に設けたが、主制御装置162や演出制御装置143に設ける構成としてもよい。この場合、変形例5においては、上記停電監視部315を主制御装置162と演出制御装置143のそれぞれに設けてもよいし、主制御装置162と演出制御装置143の一方に設け、当該停電監視部315からの停電信号又は一方の制御装置からの停電コマンド（電断状態の発生を示すコマンド）を他方の制御装置に送信する構成としてもよい。

【1109】

（65）上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6では、復電後における対象保留用画像HWの表示態様の設定処理（ステップSa5202の保留予告の復帰用処理やステップSa6204の表示態様の設定処理）を復電時に実行するが、復電後に実行してもよい。具体的には、復電後において対象保留用画像HWの遊技回が開始されるまでの期間における所定タイミングで実行する構成としてもよい。

20

【1110】

（66）上記第1の実施の形態の変形例5では、対象保留用画像HWの表示態様を示す情報をバックアップし、復電後にその情報に基づいて電断発生前の表示態様を把握して復電後の対象保留用画像HWの表示態様を設定し、第1の実施の形態の変形例6では、先読み結果を示す情報をバックアップし、復電後にその情報に基づいて電断発生前の先読み結果を把握して復電後の対象保留用画像HWの表示態様を設定したが、復電後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて復電後の対象保留用画像HWの表示態様を設定してもよい。その際、復電後の先読み処理は主制御装置162にて行ってもよいし、演出制御装置143にて行ってもよい。

30

【1111】

上記の場合、複数の保留用画像が表示されている状況においていずれの保留用画像が特定表示態様とされているかを把握することが可能な変化箇所情報を記憶し、電断状態が発生してもその変化箇所情報をバックアップ（記憶保持）する構成とするとよい。このような構成とすることで、電断発生前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていたかを復電後に把握することが可能になる。変化箇所情報は、主制御装置162のRAM314に記憶して主制御装置162がバックアップする構成としてもよいし、演出制御装置143のRAM344又はバックアップRAM345に記憶して演出制御装置143がバックアップする構成としてもよい。

40

【1112】

上記の際、電断前に特定表示態様とされていたと把握された保留用画像（保留情報）を対象にして復電後の先読み処理を実行するとよい。この場合、電断前に特定表示態様とされていなかった保留用画像まで復電後の先読み処理により特定表示態様とされ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することができる。さらに、復電後に存在する全ての保留情報を対象として再度の先読み処理を行う場合に比べ、先読み処理の実行回数を少なく抑えることができ、復電時の処理負荷を軽減することが可能になる。

50

【1113】

ここで、電断前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていたかを把握するとは、電断前にいずれの保留用画像が特定表示態様で表示されていなかったかを把握するとも言い換えることができるが、その把握により、特定表示態様で表示されていなかったとして把握された保留用画像について、その表示態様を通常表示態様に設定する構成としてもよい。この場合の処理は、復電後の先読み処理の対象とならなかった保留用画像について、その表示態様を通常表示態様に設定するものでもよいし、全ての保留用画像を対象に復電後の先読み処理を行った上で、特定表示態様で表示されていなかったとして把握された保留用画像については、その先読み処理の結果にかかわらず、その表示態様を通常表示態様に強制設定するものでもよい。

10

【1114】

また、復電後の先読み結果に基づいて対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成において、第1の実施の形態の変形例5や変形例6と同様に、その表示態様を一定以下の特定表示態様（例えば緑色表示態様HM cや青色表示態様HM b）に制限して設定する構成としてもよい。

【1115】

なお、復電後の先読み処理は、復電時に行われてもよいし、電断前に特定表示態様とされていた保留用画像（保留情報）の遊技回が開始される前であれば、復電後に行われてもよい。

【1116】

また、復電後の先読み処理を実行せず、電断前に特定表示態様とされていたと把握された保留用画像について、その表示態様を予め定められた所定の特定表示態様（例えば青色表示態様HM b）に設定する構成としてもよい。

20

【1117】

（67）上記第1の実施の形態の変形例5では、バックアップRAM 345を設け、保留用画像に関する情報をバックアップ（記憶保持）する構成としたが、バックアップRAM 345を設けることなく、RAM 344に記憶された全ての情報を対象としてバックアップする構成としてもよい。また、バックアップRAM 345を設けることなく、RAM 344に記憶された一部の情報（保留用画像に関する情報）をバックアップする構成としてもよい。

30

【1118】

（68）上記第1の実施の形態の変形例5では、停電監視部315からの停電信号を主制御装置162と演出制御装置143に送信する構成としたが、主制御装置162のみに送信する構成としてもよい。かかる構成では、停電監視部315からの停電信号が主制御装置162に入力された場合に、主制御装置162から演出制御装置143に停電コマンドを送信し、演出制御装置143では停電コマンドを受信することを契機として停電処理（ステップS a 11～ステップS a 13の処理等）を実行する構成とするともよい。

【1119】

（69）上記第1の実施の形態の変形例5では、電断前における対象保留用画像HWの特定表示態様が所定表示態様（緑色表示態様HM c）以上の表示態様である場合（ステップS a 5404で肯定判定した場合）に、復電後における対象保留用画像HWの表示態様を所定表示態様より下位の特定表示態様に制限する構成としたが、対象保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HM aとする（特定表示態様を解除する）構成としてもよい。

40

【1120】

（70）上記第1の実施の形態の変形例5では、復電後における対象保留用画像HWの表示態様を電断前の特定表示態様よりも下位の特定表示態様に設定した場合を対象として、対象保留用画像HWの遊技回での昇格処理を実行する構成としたが（ステップS a 5409，ステップS a 5601）、復電後における対象保留用画像HWの表示態様を電断前の特定表示態様とした場合にも、対象保留用画像HWの遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。また、復電後における対象保留用画像HWの表示態様にかかわらず、遊

50

技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。

【1121】

(71) 上記第1の実施の形態の変形例6では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合(ステップSa6302で肯定判定した場合)に、復電後における対象保留用画像HWの表示態様を画一的に第1特定表示態様(緑色表示態様HMc)に設定する構成としたが、第1特定表示態様に設定されやすい構成としてもよい。具体的には、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合に、復電後における対象保留用画像HWの表示態様が通常表示態様HMaや、第1特定表示態様よりも下位の特定表示態様に設定される場合も生じ得る構成とした上で、それらの表示態様となる確率よりも第1特定表示態様とされる確率が高く設定された構成としてもよい。

10

【1122】

また、第1特定表示態様といった制限を設けることなく、把握された保留先読み結果(電断前に行われた保留先読み処理の結果)に基づいて電断前と同様の保留予告用の設定処理を実行し、保留予告演出の実行抽選や保留用画像の表示態様の抽選処理を行う構成としてもよい。

【1123】

これらのことは、期待度が高い外れ結果が先読みされた場合(ステップSa6305で肯定判定した場合)についても同様である。

【1124】

(72) 上記第1の実施の形態の変形例6では、電断前の保留先読み処理が大当たり結果であるか、外れ結果であるかにより、復電後における対象保留用画像HWの上限表示態様を異ならせる構成としたが、そのような区別を行わない構成としてもよい。具体的には、当否にかかわらず、復電後における対象保留用画像HWの上限表示態様を一律に所定の特態表示態様に設定する構成としてもよい。

20

【1125】

(73) 上記第1の実施の形態の変形例6では、電断前の保留先読み処理により特定された変動パターンを把握できない場合(ステップSa6308で否定判定した場合)に、その保留情報に対応する保留用画像を通常表示態様HMaに設定して表示する構成としたが、エラー扱いとして保留用画像の表示を不実行とする構成としてもよい。その際、変動パターンを把握できない保留情報に対応する保留用画像を非表示としてもよいし、他の保留用画像も含めて全ての保留用画像を表示しない構成としてもよい。

30

【1126】

(74) 上記第1の実施の形態の変形例6では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合(ステップSa6302で肯定判定した場合)に、復電後における対象保留用画像HWの表示態様を第1特定表示態様に設定するが、通常表示態様HMaに設定する構成としてもよい。すなわち、電断前に大当たり結果が先読みされていたことに基づいて復電後に期待度が高めの特定表示態様に設定すると、電断異常の影響により保留先読み結果と遊技回での当否判定の結果とに不整合が生じた場合に、遊技者に与える影響が大きいことが想定される。この点、復電後における保留用画像の表示態様をひとまず通常表示態様HMaとしておき、遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいて表示態様を変更する構成とすることで、復電後における保留用画像の表示態様を安全に設定することが可能になる。このことは、期待度が高い外れ結果が先読みされた場合(ステップSa6305で肯定判定した場合)についても同様である。

40

【1127】

(75) 上記第1の実施の形態の変形例6では、電断前の保留先読み処理により大当たり結果が先読みされている場合や、SPSPリーチ外れ以上のリーチ外れ演出に対応する変動パターンが先読みされている場合を対象として、対象保留用画像HWの遊技回での昇格処理を実行する構成としたが(ステップSa6304, ステップSa6307)、他の先読み結果である場合(SPリーチ外れのリーチ外れ演出等)にも、対象保留用画像HWの遊技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。また、先読み結果にかかわらず、遊

50

技回での昇格処理を実行する構成としてもよい。

【1128】

(76) 上記第1の実施の形態の変形例6において、電断前に行われた保留先読み処理の結果に対応する情報だけでなく、電断前における対象保留用画像HWの特定表示態様に対応する情報もバックアップし、それら両方の情報に基づいて復電後における対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成としてもよい。例えば、復電後における特定表示態様の上限(上限表示態様)を変動パターンに対応させて複数種類設定しておき、電断前における対象保留用画像HWの特定表示態様(バックアップされた特定表示態様)が電断前の保留先読み処理で先読みされた変動パターン(バックアップされた保留先読み結果)に対応する上限表示態様以下の態様である場合に、復電後における対象保留用画像HWの表示態様を電断前の特定表示態様と同じ態様に設定する構成としてもよい。

10

【1129】

(77) 上記第1の実施の形態の変形例6では、電断前に行われた保留先読み処理の結果に対応する情報を主制御装置162にてバックアップする構成としたが、演出制御装置143や表示制御装置350にてバックアップする構成としてもよい。演出制御装置143にてバックアップする場合には、第1の実施の形態の変形例5のように、演出制御装置143にバックアップRAMを設けるなどしてバックアップ機能を搭載した上で、主制御装置162から送信される保留先読み処理の結果に対応する情報を演出制御装置143のRAM344に記憶し、電断状態が発生した場合には当該情報をバックアップRAMに書き込んだり、RAM344に記憶された上記情報が電断中も保持されたりする構成とする

20

【1130】

上記の際、主制御装置162における保留先読み処理の結果に対応する情報のバックアップは行ってもよいし、行わなくてもよい。ちなみに、主制御装置162と演出制御装置143の両方で保留先読み処理の結果に対応する情報をバックアップする構成とした場合には、両制御装置162, 143でバックアップされた各情報の比較結果に基づいて当該情報の正常性を判定する構成をさらに備えてもよい。具体的には、電断状態が解消されて復電した場合に、主制御装置162でバックアップされた保留先読み処理の結果に対応する情報を演出制御装置143に送信し、演出制御装置143にて、自らがバックアップする情報(保留先読み処理の結果に対応する情報)と、主制御装置162から送信された情報とを比較する。その結果、両情報に対応するものである場合は、バックアップされた情報が正常であると判定し、当該情報を有効なものと認識して復電後における保留予告演出の設定(復帰)に利用する。逆に、両情報に対応しないものである場合は、バックアップされた情報が正常ではないと判定し、当該情報を無効なものとして保留予告演出の復帰処理(当該情報を利用した保留予告演出の設定)を実行しない。

30

【1131】

ここで、主制御装置162から送信された情報と、演出制御装置143でバックアップされた情報とが対応するとは、それら両情報の値が一致する場合のほか、記憶時における情報の形態(例えば値)が両制御装置162, 143で異なるなど、情報そのものの対比では一致しないものの、それら各情報が実質的に意味する内容は同じである場合などが考えられる。

40

【1132】

なお、情報の対比は、演出制御装置143に限らず、主制御装置162や表示制御装置350にて行ってもよい。主制御装置162にて対比を行う場合は、電断状態が解消されて復電した際に、演出制御装置143でバックアップされた情報を主制御装置162に送信する。

【1133】

また、主制御装置162と演出制御装置143のそれぞれでバックアップした結果の対

50

比（照合）により正常性を判定する情報は、必ずしも保留先読み処理の結果に限定されるものではなく、例えば、当否判定の結果や保留数に関する情報など、他の情報であってもよい。ちなみに、主制御装置 162 でバックアップされた保留数に関する情報と、演出制御装置 143 でバックアップされた保留数に関する情報とが対応しない場合は、異常であるとしてエラー報知を実行してもよいし、それに代えて又は加えて、主制御装置 162 でバックアップされた情報に基づいて保留数を報知する（主制御装置 162 でバックアップされた情報を優先する）構成としてもよい。

【1134】

（78）上記第1の実施の形態の変形例7～変形例8では、演出モードAと演出モードBで保留予告演出の実行されやすさ（実行確率）が異なる構成としたが、これらの演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよい。

10

【1135】

（79）上記第1の実施の形態の変形例7～変形例8では、保留予告演出が実行されにくい演出モードBにおいて保留予告演出が実行され得る構成としたが、演出モードBにおいて保留予告演出が実行されない構成としてもよい。すなわち、本発明の「特定報知が実行されにくい演出状態」には、保留予告演出の実行確率が低い演出モードだけでなく、保留予告演出が不実行とされる演出モードも含まれると解することができる。

【1136】

（80）上記第1の実施の形態の変形例7では、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としたが、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としてもよい。この場合、保留予告演出の実行中は演出モードの切替操作が無効化される構成とするといよい。

20

【1137】

（81）上記第1の実施の形態の変形例7では、複数種類の演出状態として演出モードAと演出モードBの2種類の演出モードを備える構成としたが、3種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、3種類以上の演出状態として演出モードA～演出モードCを備える構成において、演出モードA＞演出モードB＞演出モードCの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードA～演出モードCでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードAと演出モードCは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードBは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

30

【1138】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限する構成としてもよいし、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えの場合は、保留予告演出の実行中であっても演出モードの切り替えを許容する構成としてもよい。

40

【1139】

（82）上記第1の実施の形態の変形例7では、切替抽選タイミングとなった場合（ステップSa7101で肯定判定した場合）に演出モードの切替抽選（ステップSa7102の第1モード切替抽選）を実行し、当該抽選で当選した場合に保留予告演出の実行中であるか否かを判定し、実行中である場合に演出モードの切替処理を実行しない構成としたが、切替抽選タイミングとなった場合（ステップSa7101で肯定判定した場合）に保留予告演出を実行中であるか否かを判定し、実行中である場合に演出モードの切替抽選を行わずにモード切替を実行しない構成としてもよい。

【1140】

（83）上記第1の実施の形態の変形例7では、保留予告演出が実行されやすい演出モ

50

ード A から保留予告演出が実行されにくい演出モード B への切り替えだけでなく、演出モード B から演出モード A への切り替えについても、保留予告演出の実行中は演出モードの切り替えを制限する構成としたが、演出モード B から演出モード A への切り替えについては保留予告演出の実行中であっても許容する構成としてもよい。

【1141】

(84) 上記第1の実施の形態の変形例7では、演出モード B から演出モード A への切り替えの場合に、保留予告演出が実行されている対象保留用画像 HW の表示態様が所定表示態様（緑色表示態様 H M c）以上の表示態様であるか否かを判定し、その結果に基づいて演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としたが、演出モード A から演出モード B への切り替えの場合と同様に、対象保留用画像 HW の表示態様にかかわらず、保留予告演出の実行中であれば演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。

10

【1142】

(85) 上記第1の実施の形態の変形例7では、演出モード A から演出モード B への切り替えの場合に、対象保留用画像 HW の表示態様にかかわらず、保留予告演出の実行中であれば演出モードの切り替えを制限する構成としたが、演出モード B から演出モード A への切り替えの場合と同様に、対象保留用画像 HW の表示態様に基づいて演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としてもよい。

【1143】

上記の際、演出モードの切り替えを許容するか否かの基準（境界）となる所定表示態様は、演出モード B から演出モード A への切り替えの場合と同格の表示態様としてもよいし、演出モード B から演出モード A への切り替えの場合とは異なる表示態様としてもよい。異なる表示態様とする場合は、演出モード B から演出モード A への切り替えの場合よりも上位の表示態様とすることが好ましい。

20

【1144】

(86) 上記第1の実施の形態の変形例7では、保留予告演出の実行中に演出モード B から演出モード A への切り替えを許容する場合に、対象保留用画像 HW の表示態様が特定表示態様に維持されたまま、演出モードが切り替えられる構成としたが、演出モードの切り替えに伴い対象保留用画像 HW の表示態様が通常表示態様 H M a に変更される構成としてもよい。この場合、対象保留用画像 HW の遊技回が開始されるまで又は終了するまで通常表示態様 H M a に維持される構成としてもよいし、第1の実施の形態やその変形例1～変形例2のように、対象保留用画像 HW の遊技回が開始される前又は終了する前に特定表示態様に変更される構成としてもよい。

30

【1145】

(87) 上記第1の実施の形態の変形例7において、保留先読み処理の結果に基づいて演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。例えば、保留先読み処理により所定結果（例えば、大当たり結果や S P S P リーチ演出以上の外れ結果）が先読みされた場合に、その保留情報の遊技回が終了するまで演出モードの切り替えを制限する構成としてもよい。

【1146】

例えば、大当たり結果や、S P S P リーチ演出等の期待度が高い外れ結果が先読みされた場合、その保留情報の遊技回が開始される前から遊技者の期待感を煽る予告演出等の煽り演出（保留用画像を用いた保留予告演出とは別の演出）が行われることが想定される。その煽り演出の実行中に演出モードの切り替えを挟むと、遊技者から見て当該煽り演出が分かりにくくなったりするおそれがある。この際、保留予告演出の実行中であるか否かにかかわらず、保留予告演出の契機となる保留先読み処理の結果に基づいて演出モードの切り替えを制限する構成とした場合には、煽り演出の途中で演出モードが切り替わることを好適に抑制可能となる。また、保留予告演出の実行前に演出モード切替を制限することができるため、演出モードの切り替えタイミングと、保留予告演出の開始タイミングとが重複した場合でも、演出モードの切り替えと保留予告演出の実行とが同時に行われることを抑制できる。

40

50

【1147】

(88) 上記第1の実施の形態の変形例7では、保留予告演出の実行中に演出モードの切替条件が成立した場合（演出モードの切替タイミングとなり、第1モード切替抽選に当選した場合）において、保留予告演出が実行されている保留用画像（保留情報）の先読み結果が大当たり結果である場合に演出モードの切り替えを許容する構成としたが、これに代えて又は加えて、所定の外れ結果（例えば、SPSPリーチ演出以上の外れ結果）が先読みされた場合に演出モードの切り替えを許容する構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の実行中は原則として演出モードが切り替えられないものの、演出モードが切り替えられた場合には、その保留予告演出の対象となっている保留情報の期待度が高いことを示唆することができる。

10

【1148】

なお、上記のような例外的に演出モード切替を許容する構成は必須のものではなく、第1の実施の形態の変形例7において、保留先読み処理の結果を参照せず、保留予告演出が実行中であるか否かやそのときの特定表示態様の種類を判断材料として演出モードの切り替えを許容するか否かを振り分ける構成としてもよい。

【1149】

(89) 上記第1の実施の形態の変形例7では、第2モード切替抽選に当選したことを条件として演出モードの切り替えを許容する構成としたが、そのような抽選を経ないでモード切替を許容する構成としてもよい。すなわち、保留予告演出の実行中に演出モードの切替条件が成立した場合においてその保留情報の先読み結果が大当たり結果である場合には、必ず演出モードの切り替えが許容させる構成としてもよい。

20

【1150】

(90) 上記第1の実施の形態の変形例8では、遊技者の操作（手動）により演出モードが切り替わる構成としたが、遊技者の操作によらずに自動で演出モードが切り替わる構成としてもよい。このような構成としては、例えば、保留先読み処理により所定結果が先読みされたことに基づいて演出モードの切り替えが事前設定され、その後、切替実行条件が成立することで演出モードの自動切替が行われるものが考えられる。なお、切替実行条件としては、例えば、所定結果が先読みされた保留情報の遊技回が開始されることや、当該遊技回に対して所定回前の遊技回が開始されることなどが考えられる。

【1151】

(91) 上記第1の実施の形態の変形例8では、複数種類の演出状態として演出モードAと演出モードBの2種類の演出モードを備える構成としたが、3種類以上の演出モードを備える構成としてもよい。その際、例えば、3種類以上の演出状態として演出モードA～演出モードCを備える構成において、演出モードA＞演出モードB＞演出モードCの順で保留予告演出が実行されにくくなるなど、それら各演出モードにおいて保留予告演出の実行されやすさが相互に異なる構成としてもよいし、演出モードA～演出モードCでいずれも保留予告演出の実行されやすさが同じである構成としてもよいし、演出モードAと演出モードCは保留予告演出の実行されやすさが同じであるものの、演出モードBは保留予告演出が実行されにくいなど、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成としてもよい。

30

【1152】

なお、保留予告演出の実行されやすさが同じである演出モードと、実行されやすさが異なる演出モードとが混在する構成にあっては、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えにおいても、異なる演出モード間での切り替えと同様に、演出モード切替の待機状態である間は保留予告演出の実行を制限する構成としてもよいし、実行されやすさが同じである演出モード間の切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態であっても保留予告演出の実行を許容する構成としてもよい。

40

【1153】

(92) 上記第1の実施の形態の変形例8では、演出モード切替の待機状態である場合に一律に保留予告演出の実行を制限する構成としたが、所定以上の特定表示態様を表示す

50

る保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。例えば、演出モード切替の待機状態である場合において、保留用画像の表示態様を青色表示態様HMbとする保留予告演出の実行を許容する一方で、保留用画像の表示態様を緑色表示態様HMc以上の表示態様とする保留予告演出が実行されないようにする構成としてもよい。

【1154】

(93) 上記第1の実施の形態の変形例8では、切替先の演出モードにかかわらず、演出モード切替の待機状態である場合は保留予告演出の実行を制限する構成としたが、切替先の演出モードによって制限態様を異ならせてもよい。例えば、保留予告演出が実行されにくい演出モードBから保留予告演出が実行されやすい演出モードAへの切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態において一律に保留予告演出の実行を制限する一方で、演出モードAから演出モードBへの切り替えの場合は、演出モード切替の待機状態であっても保留予告演出の実行を許容したり、所定表示態様（例えば青色表示態様HMb）よりも上位の特定表示態様とする保留予告演出の実行は制限するものの、所定表示態様以下の特定表示態様とする保留予告演出の実行については許容したりする構成としてもよい。

【1155】

(94) 上記第1の実施の形態の変形例8では、演出モード切替後の対象保留用画像HWの表示態様を待機状態が終了する場合に設定する構成としたが、待機状態が終了した後（演出モードが切り替わった後）であって対象保留用画像HWの遊技回が開始又は終了するまでの期間における所定タイミングで設定する構成としてもよい。なお、対象保留用画像HWの遊技回中に設定する場合は、対象保留用画像HWの保留先読み処理の結果に基づいて表示態様を設定してもよいし、対象保留用画像HWの遊技回の開始時に送信される変動開始コマンドに基づいて表示態様を設定してもよい。

【1156】

(95) 上記第1の実施の形態の変形例8では、切替案内画像451の表示前に取得された保留情報について保留予告演出の実行を制限しない構成としたが、保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、待機状態中に限らず、待機状態に移行する前も保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。

【1157】

具体的には、保留予告演出の実行中に切替案内画像451が表示された場合に、切替案内画像451が表示されてから演出モードが切り替えられるまでの期間における所定タイミングで、保留予告演出の実行対象である保留用画像の表示態様が特定表示態様から通常表示態様HMaに変更される構成とすることが考えられる。なお、特定表示態様から通常表示態様HMaへの具体的な変更タイミングとしては、切替案内画像451の表示タイミングや、待機状態への移行タイミング、演出モードの切替タイミングなどが想定される。

【1158】

(96) 上記第1の実施の形態の変形例8では、切替案内画像451の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報について保留予告演出の実行を制限しない構成としたが、保留予告演出の実行を制限する構成としてもよい。

【1159】

この場合、切替案内画像451が表示されること（切替案内状態に移行する）ことに基づき、待機状態への移行に先立って保留予告演出の実行制限が開始される構成としてもよい。すなわち、切替案内画像451の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報を契機とする保留予告演出が、待機状態への移行前や待機状態において実行されない構成としてもよい。

【1160】

また、待機状態への移行前に一時的に保留予告演出が実行されるものの、待機状態に移行した場合に当該保留予告演出の実行が解除される構成としてもよい。具体的には、切替案内画像451の表示後、待機状態への移行前に取得された保留情報を契機とする保留予告演出が待機状態への移行前に実行された後、保留予告演出の実行対象である保留用画像の表示態様が特定表示態様から通常表示態様HMaに変更される構成としてもよい。なお

、特定表示態様から通常表示態様H M aへの具体的な変更タイミングとしては、待機状態への移行タイミングや演出モードの切替タイミングなどが考えられる。

【1161】

(97) 上記第1の実施の形態の変形例8では、待機状態中に保留情報が取得された場合に保留先読み処理を実行し、待機状態の終了後、待機状態中に行った保留先読み処理の結果に基づいて対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成としたが、待機状態中に取得された保留情報についての保留先読み処理を待機状態後に実行し、その結果に基づいて待機状態後における対象保留用画像HWの表示態様を設定する構成としてもよい。この際、当該保留先読み処理は、主制御装置162にて行ってもよいし、演出制御装置143にて行ってもよい。また、待機状態中に保留情報が取得された場合の保留先読み処理を不実行としてもよいし、実行する構成としてもよい。

10

【1162】

(98) 上記第1の実施の形態の変形例8において、第1の実施の形態の変形例7に係る構成を適用し、保留予告演出の実行中は切替案内状態への移行を制限する構成としてもよい。具体的には、保留予告演出の実行中は、切替案内抽選の実行タイミングとなっても当該抽選を行わない構成としたり、当該抽選に当選しても切替案内画像451の表示や案内報知フラグのセットを行わない構成としたり、切替案内抽選の実行タイミングであるか否かを判定しない構成としたりしてもよい。

【1163】

(99) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

20

【1164】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【1165】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

30

【1166】

＜第2の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図10を参照して説明したパチンコ機10の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【1167】

＜主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成＞

主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図100を用いて説明する。

40

【1168】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図100に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43における各特図表示部AS、BSでの変動表示時

50

間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC3を用いることとしている。

【1169】

各カウンタC1～C3，CINI，CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア314bに格納される。

10

【1170】

保留球格納エリア314bは、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbからなる保留エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留エリアRa，Rbは、それぞれ、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ314aに格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【1171】

この場合、第1エリア～第4エリアには、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口62又は第2作動口63への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア314bには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

20

【1172】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留エリアREの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

30

【1173】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～2999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり2999）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～2999）。

【1174】

大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

40

【1175】

大当たり乱数カウンタC1は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図101に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。本パチンコ機10では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対

50

的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【1176】

図101(a)に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「9」の計10個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は $1/300$ に設定されている。

【1177】

図101(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は $1/60$ に設定されている。

10

【1178】

各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。

【1179】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

20

【1180】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図102に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブルと第2特図用の大当たり種別テーブルとが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

30

【1181】

図102(a)に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4R確変大当たり結果Aと、4R確変大当たり結果Bと、4R通常大当たり結果Aと、4R通常大当たり結果Bとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

【1182】

40

4R確変大当たり結果Aは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

【1183】

また、4R確変大当たり結果Aでは、開閉実行モードの終了後、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数よりも大きい第2上限回数（例えば1100回）に達するまで継続される。第2上限回数に達し

50

た場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。

【1184】

すなわち、大当たり種別が4R確変大当たり結果Aになった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数に達するまで高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第1上限回数に達した後は第2上限回数に達するまで低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。第2上限回数に達した後は、低確率モード且つ低頻度サポートの状態（通常遊技状態）に移行する。

【1185】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードについて説明する。高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタC3を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物63aの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには1回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【1186】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【1187】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放回数や1回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第2作動口63への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか1条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【1188】

4R確変大当たり結果Bは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。また、4R確変大当たり結果Bでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R確変大当たり結果Bになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、第1上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【1189】

4R通常大当たり結果Aは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば1000回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R通常大当たり結果Aになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の

10

20

30

40

50

実行回数が第3上限回数に達するまでは時短遊技状態となり、第3上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【1190】

4R通常大当たり結果Bは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第3上限回数よりも少ない第4上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R通常大当たり結果Bになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第4上限回数に達するまでは時短遊技状態となり、第4上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

10

【1191】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「1」が4R確変大当たり結果Aに対応し、「2」～「49」が4R確変大当たり結果Bに対応し、「50」～「51」が4R通常大当たり結果Aに対応し、「52」～「99」が4R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、4R確変大当たり結果Aに振り分けられる確率は2%、4R確変大当たり結果Bに振り分けられる確率は48%、4R通常大当たり結果Aに振り分けられる確率は2%、4R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は48%に設定されている。

【1192】

図102(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果Aと10R確変大当たり結果Bとが設定されている。これら各大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。

20

【1193】

10R確変大当たり結果Aは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。また、10R確変大当たり結果Aでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第2上限回数（例えば1100回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が10R確変大当たり結果Aになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、その後は第2上限回数に達するまでは時短遊技状態となる。

30

【1194】

10R確変大当たり結果Bは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。また、10R確変大当たり結果Bでは、開閉実行モードの終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が10R確変大当たり結果Bになった場合、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数に達するまでは高確遊技状態となり、第1上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

40

【1195】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「19」が10R確変大当たり結果Aに対応し、「20」～「99」が10R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、10R確変大当たり結果Aに振り分けられる確率は20%、10R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は80%に設定されている。

【1196】

なお、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として通常大

50

当たり結果が設定されていない。つまり、第2作動口63への入賞に基づく第2特図の当否抽選で大当たりに当選した場合は、開閉実行モードの終了後、100%の確率で確変大当たり結果が選ばれる構成となっている。このため、第2作動口63への入賞が可能となる高確遊技状態又は時短遊技状態で大当たりになった場合には、必ず高確遊技状態に移行することとなる。加えて、第2特図の当否抽選で大当たりに当選した場合は、第1特図の当否抽選で大当たりに当選した場合よりも開閉実行モードで行われるラウンド遊技の回数が多く、より多くの遊技球の獲得を期待できるものとなっている。よって、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【1197】

このように、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【1198】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、当否抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば1000回）になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている（図102（c））。以下においては、大当たりを契機として移行する時短遊技状態と、天井回数への到達を契機として移行する時短遊技状態とを区別すべく、前者を第1時短遊技状態といい、後者を第2時短遊技状態ということがある。

【1199】

外れ遊技回の回数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば1000回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は回数の対象外とされる。よって、第2時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【1200】

第2時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、第2時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回が終了した後、直ちに第2時短遊技状態での特図遊技回を遊技することが可能である。第2時短遊技状態は、第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第5上限回数（例えば900回）に達するまで継続される。第2時短遊技状態が終了した後は通常遊技状態に移行する。

【1201】

なお、大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは相関を有するものとなる。

10

20

30

40

50

【1202】

変動種別カウンタCSは、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。

【1203】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

10

【1204】

変動種別カウンタCSに対する変動表示時間の振分先は、ROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【1205】

普図当たり乱数カウンタC3は、例えば、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC3は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の普図保留エリア314cに格納される。

20

【1206】

普図当たり乱数カウンタC3は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする役物開閉遊技が少なくとも1回行われる。

【1207】

サポート当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図103に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、高頻度サポートモードである場合は高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

30

【1208】

図103（a）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「7」の計1個が設定されている。すなわち、低頻度サポートモードでのサポート当選確率は1／100に設定されている。

【1209】

図103（b）に示すように、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「0」～「98」の計99個が設定されている。すなわち、高頻度サポートモードでのサポート当選確率は99／100に設定されており、各回のサポート抽選の殆どがサポート当選結果となる。

40

【1210】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、各サポートモードでのサポート抽選テーブルを共通化し、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでサポート当選確率が等しくなる構成

50

としてもよい。

【1211】

＜主制御装置162にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置162内のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とNMI端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【1212】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図104のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【1213】

ステップSb101では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア314eに第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート64を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【1214】

ステップSb102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【1215】

ステップSb103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【1216】

ステップSb104では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、前記ステップSb103にて更新した普図当たり乱数カウンタC3の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【1217】

ステップSb105では、作動口62，63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【1218】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップSb105の作動口用の入賞処理について図105のフローチャートを参照しながら説明する。

【1219】

まずステップS b 2 0 1にて、遊技球が第1作動口6 2に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ6 2 aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口6 2に入賞したと判定すると、ステップS b 2 0 2にて払出制御装置1 8 1に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【1 2 2 0】

ステップS b 2 0 3では、第1作動口6 2に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS b 2 0 4では、第1特図用保留エリアR aの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアR aに保留記憶されている始動保留記憶数R a Nをセットする（以下、第1始動保留記憶数R a Nともいう）。その後、ステップS b 2 0 5では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

10

【1 2 2 1】

また、ステップS b 2 0 1で否定判定した場合（第1作動口6 2への入賞が発生していない場合）は、ステップS b 2 0 6に進み、遊技球が第2作動口6 3に入賞（始動入賞）したか否かを第2作動口用入賞センサ6 3 cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口6 3に入賞したと判定すると、ステップS b 2 0 7にて払出制御装置1 8 1に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【1 2 2 2】

ステップS b 2 0 8では、第2作動口6 3に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS b 2 0 9では、第2特図用保留エリアR bの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図用保留エリアR bに保留記憶されている始動保留記憶数R b Nをセットする（以下、第2始動保留記憶数R b Nともいう）。その後、ステップS b 2 0 5にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

20

【1 2 2 3】

また、ステップS b 2 0 6で否定判定した場合（第2作動口6 3への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【1 2 2 4】

なお、上記ステップS b 2 0 2又はステップS b 2 0 7にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置1 8 1に対して送信される。

30

【1 2 2 5】

ここで、ステップS b 2 0 5の情報取得処理について図1 0 6のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 2 2 6】

まずステップS b 3 0 1にて、上述したステップS b 2 0 4又はステップS b 2 0 9にてセットした始動保留記憶数N（R a N又はR b N）が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップS b 3 0 2にて対応する特図用保留エリアR a，R bの始動保留記憶数Nを1加算する。ステップS b 3 0 3では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数C R Nと言う）を1加算する。

40

【1 2 2 7】

ステップS b 3 0 4では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップS b 3 0 2にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【1 2 2 8】

つまり、第1特図用の始動保留記憶数R a Nがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を、第1特図用保留エリアR aの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップS

50

b 3 0 2 にて 1 加算した第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

【 1 2 2 9 】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S b 3 0 2 にて 1 加算した第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

【 1 2 3 0 】

ステップ S b 3 0 5 では、主表示ユニット 8 1 の特図保留数表示部 A M について表示更新処理を実行する。特図保留数表示部 A M では、第 1 特図用の保留数と第 2 特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップ S b 3 0 5 の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第 1 作動口 6 2 の場合には第 1 特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第 2 作動口 6 3 の場合には第 2 特図用の保留数の表示を更新する。

【 1 2 3 1 】

ステップ S b 3 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第 1 特図又は第 2 特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ S b 3 0 6 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【 1 2 3 2 】

< 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図 1 0 7 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S b 4 0 1 ～ステップ S b 4 0 8 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S b 4 0 9 ～ステップ S b 4 1 1 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 1 2 3 3 】

通常処理においてはまず、ステップ S b 4 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ステップ S b 4 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

【 1 2 3 4 】

ステップ S b 4 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 1 2 3 5 】

ステップ S b 4 0 3 では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。ステップ S b 4 0 4 では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップ S b 4 0 3 の特図遊技回制御処理及びステップ S b 4 0 4 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【 1 2 3 6 】

ステップ S b 4 0 5 では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。ステップ S b 4 0 6 では、第 2 作動口 6 3 に設けられた普電

10

20

30

40

50

役物 63 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップ S b 4 0 5 の普図遊技回制御処理及びステップ S b 4 0 6 の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【1237】

ステップ S b 4 0 7 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 191 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0.6 sec）に 1 回、遊技球発射機構 110 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【1238】

ステップ S b 4 0 8 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

10

【1239】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S b 4 0 9 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 msec）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップ S b 4 1 0 にて、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

20

【1240】

ステップ S b 4 1 1 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【1241】

ステップ S b 4 0 9 で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップ S b 4 0 1 に処理を戻り、ステップ S b 4 0 1 以降の処理を実行する。

30

【1242】

このように、ステップ S b 4 0 8 の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。ここで、ステップ S b 4 0 1 ～ステップ S b 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【1243】

40

ステップ S b 4 0 8 で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップ S b 4 1 2 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S b 4 1 3 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S b 4 1 4 では、演出制御装置 143 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 143 に通知される。

【1244】

ステップ S b 4 1 5 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S b 4 1 6 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断され

50

た後も、電源及び発射制御装置 191 から RAM 314 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に RAM 314 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。

【1245】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップ S b 4 0 3 の遊技回制御処理について図 108 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1246】

先ずステップ S b 5 0 1 にて、可変入賞装置 65 を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 314 の各種フラグ格納エリア 314 e に開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることを MPU 312 が把握するためのものである。

10

【1247】

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S b 5 0 2 にて、特図用表示部 43 が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 314 e に確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で確定表示中であることを MPU 312 が把握するためのものである。

【1248】

特図用表示部 43 が確定表示中でない場合は、ステップ S b 5 0 3 にて、特図用表示部 43 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 314 e に変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で変動表示中であることを MPU 312 が把握するためのものである。

20

【1249】

特図用表示部 43 が変動表示中でない場合は、ステップ S b 5 0 4 にて、共通保留数 C R N が「0」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「0」である場合とは、第 1 作動口 62 及び第 2 作動口 63 のいずれについても始動保留記憶数 R a N, R b N が「0」であることを意味する。よって、共通保留数 C R N が「0」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

30

【1250】

共通保留数 C R N が「0」でない場合には、ステップ S b 5 0 5 にて第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S b 5 0 6 にて特図用表示部 43 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【1251】

ここで、ステップ S b 5 0 5 のデータ設定処理及びステップ S b 5 0 6 の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【1252】

先ず、データ設定処理について図 109 のフローチャートを参照して説明する。

40

【1253】

先ずステップ S b 6 0 1 では、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」である場合にはステップ S b 6 0 2 ～ステップ S b 6 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 62）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」でない場合にはステップ S b 6 0 9 ～ステップ S b 6 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 63）用のデータ設定処理を実行する。

【1254】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われ

50

るところ、データ設定処理が実行される状況とは、第1始動保留記憶数RaN及び第2始動保留記憶数RbNの少なくとも一方が1以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第2始動保留記憶数RbNが「0」であるか否かを判定し、第2始動保留記憶数RbNが「0」であること、すなわち、第2特図用の保留情報が存在しないことを条件として第1特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2特図用保留エリアRbに記憶されている第2特図（第2作動口63）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【1255】

第1特図用のデータ設定処理では、先ずステップSb602にて、第1特図用保留エリアRaの第1始動保留記憶数RaNを1減算する。ステップSb603では共通保留数CRNを1減算する。ステップSb604では、第1特図用保留エリアRaの第1エリアに格納されたデータを実行エリアAEに移動する。

10

【1256】

ステップSb605では、第1特図用保留エリアRaの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第1エリアのデータをクリアするとともに、第2エリア～第4エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【1257】

ステップSb606では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグは、第2作動口63の保留情報が存在することをMPU312が把握するためのものである。第2特図フラグが格納されている場合は、ステップSb607にて第2特図フラグを消去する。

20

【1258】

ステップSb607の実行後又はステップSb606で否定判定した場合（第2特図フラグが格納されていない場合）は、ステップSb608に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1特図用保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1作動口62に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置143への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

30

【1259】

ステップSb608にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置75の第1保留表示領域Gaにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【1260】

第2特図用のデータ設定処理では、先ずステップSb609にて、第2特図用保留エリアRbの第2始動保留記憶数RbNを1減算する。ステップSb610では共通保留数CRNを1減算する。ステップSb611では、第2特図用保留エリアRbの第1エリアに格納されたデータを実行エリアAEに移動する。

40

【1261】

ステップSb612では、第2特図用保留エリアRbの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップSb613では、上記各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップSb614にて第2特図フラグをセットする。

【1262】

ステップSb614の実行後又はステップSb613で肯定判定した場合（第2特図フ

50

ラグが格納されている場合)は、ステップS b 6 1 5に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置1 4 3に認識させるための情報であるシフトコマンド(シフト発生情報)を設定する。この場合、ROM 3 1 3のコマンド情報記憶エリア3 1 3 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第2特図用保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2作動口6 3に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置1 4 3への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【1 2 6 3】

ステップS b 6 1 5にて設定されたシフトコマンドは、通常処理(図1 0 7)におけるステップS b 4 0 1にて、演出制御装置1 4 3に送信される。演出制御装置1 4 3では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置7 5の第2保留表示領域G bにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【1 2 6 4】

次に、変動開始処理について図1 1 0のフローチャートを参照して説明する。

【1 2 6 5】

まずステップS b 7 0 1では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは、高確率モード中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

【1 2 6 6】

高確率モードでない場合には、ステップS b 7 0 2にて低確率モード用の当否テーブル(図1 0 1 (a))を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値(例えば「0」～「9」)と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップS b 7 0 3にて高確率モード用の当否テーブル(図1 0 1 (b))を参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値(例えば「0」～「4 9」)と一致しているか否かを判定する。

【1 2 6 7】

ステップS b 7 0 2又はステップS b 7 0 3の実行後は、ステップS b 7 0 4にて、ステップS b 7 0 2又はステップS b 7 0 3における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップS b 7 0 5にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合には、ステップS b 7 0 6にて、第1特図用の種別テーブル(図1 0 2 (a))を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、4 R確変大当たり結果A、4 R確変大当たり結果B、4 R通常大当たり結果A、4 R通常大当たり結果Bのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【1 2 6 8】

一方、第2特図フラグが格納されている場合には、ステップS b 7 0 7にて、第2特図用の種別テーブル(図1 0 2 (b))を参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、1 0 R確変大当たり結果A、1 0 R確変大当たり結果Bのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【1 2 6 9】

ステップS b 7 0 6又はステップS b 7 0 7の実行後は、ステップS b 7 0 8にて、ステップS b 7 0 6又はステップS b 7 0 7の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が4 R確変大当たり結果Aである場合は、4 R確変大当たりAフラグを格納する。

【1 2 7 0】

ステップ S b 7 0 9 では、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【1 2 7 1】

上記ステップ S b 7 0 4 で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップ S b 7 1 0 に進み、外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が 1 種類のみ設けられており、ステップ S b 7 1 0 ではその停止結果を設定する。

【1 2 7 2】

ステップ S b 7 0 9 又はステップ S b 7 1 0 の実行後は、ステップ S b 7 1 1 にて、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

【1 2 7 3】

ここで、変動表示時間の設定処理について図 1 1 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 2 7 4】

まずステップ S b 8 0 1 では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、高頻度サポートフラグのうちいずれのフラグが RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態のいずれであるかを特定する。高頻度サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることを MPU 3 1 2 が把握するためのものである。高確率フラグと高頻度サポートモードの両方がセットされている場合は高確遊技状態であると特定し、高頻度サポートモードのみがセットされている場合は時短遊技状態であると特定し、高確率フラグと高頻度サポートモードのいずれもセットされていない場合は通常遊技状態であると特定する。

【1 2 7 5】

ステップ S b 8 0 2 では、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。大当たりである場合には、ステップ S b 8 0 3 に進み、変動表示時間（変動パターン）を抽選するためのテーブルとして大当たり用変動表示時間テーブルを取得する。この際、ステップ S b 8 0 1 の把握結果に基づき、現在の遊技状態に対応する変動表示時間テーブルを取得する。

【1 2 7 6】

ここで、変動表示時間テーブルについて図 1 1 2 及び図 1 1 3 を参照しながら説明する。

【1 2 7 7】

変動表示時間テーブルとしては、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルと、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルと、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとが設定されている。また、各遊技状態に対応する変動表示時間テーブルでは、大当たり用のものと外れ用のものとが設定されている。

【1 2 7 8】

各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図 1 1 2 及び図 1 1 3 では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別に ROM 3 1 3 に記憶されている。

【1 2 7 9】

図 1 1 2 (a) に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 A (1 5 s e c) と、変動パターン 2 A (6 0 s e c) と、変動パターン 3 A (1 2 0 s e c) とが設定されている。変動種別カウンタ C S を用いて変動パターンが選択された場合には、選択された変動パターンに対応する変動表示時間にて第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S での絵柄の変動

10

20

30

40

50

表示が行われる。

【1280】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて上記各図柄列Z1～Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1～Z3が変動表示される。

【1281】

また、各変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン2AはSPリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン3AはSPSPリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御装置350を制御する。

【1282】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1～Z3の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【1283】

換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面G内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【1284】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、SPリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。

【1285】

なお、図112（a）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【1286】

図112（b）に示すように、通常遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1Hと、変動パターン2H（15sec）と、変動パターン3H（60sec）と、変動パターン4H（120sec）とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン1Hに対応する変動表示時間につい

10

20

30

40

50

ては、そのときの第1特図又は第2特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が2個以下である状況で変動パターン1Hが選択された場合には変動表示時間が8secとなり、保留数が3個以上である状況で変動パターン1Hが選択された場合には変動表示時間が8secよりも短い4secとなるように構成されている。

【1287】

変動パターン1Hは図柄表示装置75での完全外れ演出に対応し、変動パターン2Hはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン3HはSPリーチ外れ演出に対応し、変動パターン4HはSPSPリーチ外れ演出に対応している。

【1288】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1～Z3の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、SPリーチ外れ演出は、SPリーチ当たり演出に対応するものであり、SPリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、SPSPリーチ外れ演出についてもSPSPリーチ当たり演出に対応するものである。

【1289】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」が変動パターン1Aに対応し、「1」～「29」が変動パターン2Aに対応し、「30」～「99」が変動パターン3Aに対応している。一方、外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「64」が変動パターン1Hに対応し、「65」～「84」が変動パターン2Hに対応し、「85」～「94」が変動パターン3Hに対応し、「95」～「99」が変動パターン4Hに対応している。

【1290】

作動口62, 63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン3Aが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン4Hが最も選ばれにくくなっている。つまり、SPSPリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【1291】

変動パターン3Aや変動パターン4H以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出<SPリーチ演出<SPSPリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【1292】

図113(a)に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてSPリーチ当たりに対応する変動パターン11A(60sec)と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン12A(120sec)とが設定されている。

【1293】

また、図113(b)に示すように、高確遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン11Hと、SPリーチ外れに対応する変動パターン12H(60sec)と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン13H(120sec)とが設定されている。高確遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタCSの範囲が通常遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルよりも広く、リーチ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【1294】

10

20

30

40

50

なお、完全外れに対応する変動パターン 1 1 H の変動表示時間については、通常遊技状態での外れ用変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が 1 個以下である場合は 8 s e c となり、保留数が 2 個以上である場合は 4 s e c となるように構成されている。

【1 2 9 5】

図 1 1 3 (c) に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン 2 1 A (1 5 s e c) と、S P リーチ当たりに対応する変動パターン 2 2 A (6 0 s e c) と、S P S P リーチ当たりに対応する変動パターン 2 3 A (1 2 0 s e c) とが設定されている。

【1 2 9 6】

また、図 1 1 3 (d) に示すように、時短遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン 2 1 H と、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン 2 2 H (1 5 s e c) と、S P リーチ外れに対応する変動パターン 2 3 H (6 0 s e c) と、S P S P リーチ外れに対応する変動パターン 2 4 H (1 2 0 s e c) とが設定されている。時短遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルでは、通常遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン 2 1 H の変動表示時間については、高確遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が 1 個以下である場合は 8 s e c となり、保留数が 2 個以上である場合には 4 s e c となるように構成されている。

【1 2 9 7】

なお、図 1 1 2 及び図 1 1 3 に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタ C S の数値範囲は任意に設定することができる。

【1 2 9 8】

変動表示時間の設定処理 (図 1 1 1) の説明に戻り、ステップ S b 8 0 3 において、例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、図 1 1 2 (a) に示す通常遊技状態の大当たり用変動表示時間テーブルを取得する。

【1 2 9 9】

ステップ S b 8 0 2 で否定判定した場合 (大当たりでない場合) は、ステップ S b 8 0 4 にて、変動表示時間を抽選するためのテーブルとして現在の遊技状態に対応する外れ用変動表示時間テーブルを取得する。例えば、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、図 1 1 3 (d) に示す時短遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルを取得する。

【1 3 0 0】

ステップ S b 8 0 3 又はステップ S b 8 0 4 の実行後は、ステップ S b 8 0 5 にて、ステップ S b 8 0 3 又はステップ S b 8 0 4 で取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間 (変動パターン) の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S に対応する 1 の変動パターンを特定する。

【1 3 0 1】

ステップ S b 8 0 6 では、上記ステップ S b 8 0 5 で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が 1 5 s e c である場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに 7 5 0 0 をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理 (図 1 0 4) が起動される度に、1 減算される。ステップ S b 8 0 6 の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

【1302】

変動開始処理（図110）の説明に戻り、ステップSb711の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップSb712にて、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセットする。続くステップSb713では、演出制御装置143への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれる。図112及び図113に示すように、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置143では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

10

【1303】

ステップSb713にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置75での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は演出制御装置143から表示制御装置350に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置350では、演出制御装置143から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置75を表示制御する。

20

【1304】

ステップSb714では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eを参照し、第2特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第2特図に対応するとして第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。一方、第2特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第1特図に対応するとして第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させる。ステップSb714の実行後は本変動開始処理を終了する。

【1305】

特図遊技回制御処理（図108）の説明に戻り、ステップSb506の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップSb501で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップSb502以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部43での変動表示は行われない。

30

【1306】

ステップSb503で肯定判定した場合（特図用表示部43が変動表示中である場合）は、ステップSb507に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「0」となったか否かを判定する。

【1307】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップSb508にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップSb508の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

40

【1308】

変動表示時間が経過している場合には、ステップSb509に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップSb510では、高確率モード更新・終了用処理を実行する。高確率モード更新・終了用処理では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための処理

50

を行う。ステップS b 5 1 1では、高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する。高頻度サポートモード更新・終了用処理では、高頻度サポートモードの残り回数を更新したり、高頻度サポートモードを終了させたりするための処理を行う。

【1309】

ステップS b 5 1 2では、第2時短遊技状態（図102（c））への移行制御を行う第2時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップS b 5 1 3では、特図用表示部43での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップS b 5 1 0～ステップS b 5 1 3における各処理の詳細については後述する。

【1310】

ステップS b 5 0 2で肯定判定した場合（特図用表示部43が確定表示中である場合）は、ステップS b 5 1 4に進み、特図用表示部43での確定表示を終了させるための確定表示終了用処理を実行する。ステップS b 5 1 4の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。なお、ステップS b 5 1 4の確定表示終了用処理の詳細については後述する。

【1311】

＜遊技状態移行処理＞

ステップS b 4 0 4（図107）の遊技状態移行処理について、図114のフローチャートを参照しながら説明する。

【1312】

まずステップS b 9 0 1では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS b 9 0 2に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部43での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1313】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップS b 9 0 3にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに種別フラグ（図110のステップS b 7 0 8）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1314】

ステップS b 9 0 3で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップS b 9 0 4に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグや高頻度サポートフラグがセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【1315】

ステップS b 9 0 5では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア314eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【1316】

ステップS b 9 0 6では、今回の大当たり種別が10R確変大当たり結果であるか否かを判定する。10R確変大当たり結果でない場合、すなわち、4R確変大当たり又は4R通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップS b 9 0 7にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたラウンドカウンタエリアRC1に「4」をセット

10

20

30

40

50

する。一方、今回の大当たり種別が10R確変大当たり結果である場合は、ステップSb908にて、上記ラウンドカウンタエリアRC1に「10」をセットする。

【1317】

ステップSb907又はステップSb908の実行後は、ステップSb909にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置143に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて、演出制御装置143に送信される。

【1318】

ステップSb910では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて大当たりが発生したことを把握することができる。

10

【1319】

ステップSb901で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップSb911に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップSb912にて大入賞口開閉処理を実行する。

【1320】

ここで、大入賞口開閉処理について図115のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【1321】

まずステップSb1001では、大入賞口65aを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部65dの駆動状態に基づいて行う。大入賞口65aを開放中でない場合には、ステップSb1002にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップSb1003にて、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【1322】

タイマエリアT1の値が「0」である場合は、ステップSb1004に進み、1回のラウンド遊技での可変入賞装置65の上限開放時間（30sec）に対応する値として上記タイマエリアT1に「15000」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図104）が起動される都度、1減算される。ステップSb1005では、1回のラウンド遊技における可変入賞装置65への上限入賞個数（10個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC1に「10」をセットする。

30

【1323】

ステップSb1006では、大入賞口65aを開放すべく駆動部65dを駆動状態とする。ステップSb1007では、大入賞口65a（可変入賞装置65）の開放が開始されたことを演出制御装置143に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて演出制御装置143に送信される。

40

【1324】

ステップSb1102で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアRC1の値が0である場合）又はステップSb1103で否定判定した場合（タイマエリアT1の値が「0」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【1325】

ステップSb1001で肯定判定した場合（大入賞口65aの開放中である場合）は、ステップSb1008に進み、タイマエリアT1の値が「0」か否かを判定する。この処

50

理は、ステップS b 1 0 0 4で設定した可変入賞装置6 5の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【1 3 2 6】

タイマエリアT 1の値が「0」でない場合は、ステップS b 1 0 0 9に進み、大入賞口用入賞センサ6 5 cの検知状態に基づいて大入賞口6 5 aへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップS b 1 0 1 0にて入賞カウンタエリアP C 1の値を1減算し、その後、ステップS b 1 0 1 1にて入賞カウンタエリアP C 1の値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアP C 1の値が「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

10

【1 3 2 7】

ステップS b 1 0 0 8で肯定判定した場合（タイマエリアT 1の値が「0」である場合）又はステップS b 1 0 1 1で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアP C 1の値が「0」である場合）は、ステップS b 1 0 1 2に進み、駆動部6 5 dを非駆動状態に切り替えて大入賞口6 5 aを閉鎖する。ステップS b 1 0 1 3では、ラウンドカウンタエリアR C 1の値を1減算し、ステップS b 1 0 1 4では、ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であるか否かを判定する。

【1 3 2 8】

ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップS b 1 0 1 5に進み、可変入賞装置6 5を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（2 s e c）に対応する値として、上記タイマエリアT 1に「1 0 0 0」をセットする。

20

【1 3 2 9】

ステップS b 1 0 1 6では、可変入賞装置6 5を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置1 4 3に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図1 0 7）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。

【1 3 3 0】

ステップS b 1 0 1 4で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップS b 1 0 1 7に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置6 5を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップS b 1 0 1 8では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置1 4 3に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図1 0 7）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。

30

【1 3 3 1】

遊技状態移行処理（図1 1 4）の説明に戻り、ステップS b 9 1 2の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップS b 9 1 3にてラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【1 3 3 2】

ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」である場合は、ステップS b 9 1 4に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップS b 9 1 5に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【1 3 3 3】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図1 1 6のフローチャートを参照し

50

ながら説明する。

【1334】

先ずステップS b 1 1 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップS b 1 1 0 2にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【1335】

ステップS b 1 1 0 3では、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた確変カウンタエリアKCに第1上限回数に対応する値（例えば100）をセットする。確変カウンタエリアKCは、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をMPU 3 1 2が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

【1336】

ステップS b 1 1 0 4では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグをセットする。第1サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをMPU 3 1 2が把握するためのものであり、第1サポートフラグがセットされることにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【1337】

ステップS b 1 1 0 5では、今回の大当たり結果が4R確変大当たり結果A又は10R確変大当たり結果Aであるか否かを判定する。4R確変大当たり結果A又は10R確変大当たり結果Aである場合は、ステップS b 1 1 0 6に進み、上記各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたサポートカウンタエリアSCに第2上限回数に対応する値（例えば1100）をセットする。一方、4R確変大当たり結果A又は10R確変大当たり結果Aでない場合、すなわち、4R確変大当たり結果B又は10R確変大当たり結果Bである場合は、ステップS b 1 1 0 7に進み、上記サポートカウンタエリアSCに第1上限回数に対応する値（例えば100）をセットする。サポートカウンタエリアSCは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をMPU 3 1 2が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

【1338】

ステップS b 1 1 0 6又はステップS b 1 1 0 7の実行後は、ステップS b 1 1 0 8にて、演出制御装置143への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップS b 1 1 0 8で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図107）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置143に通知される。

【1339】

ステップS b 1 1 0 1で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップS b 1 1 0 9に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグをセットする。これにより、抽選モードが低確率モードとされた状態でサポートモードが高頻度サポートモードとなり、第1時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

【1340】

ステップS b 1 1 1 0では、今回の大当たり結果が4R通常大当たり結果Aであるか否かを判定する。4R通常大当たり結果Aである場合は、ステップS b 1 1 1 1に進み、上記サポートカウンタエリアSCに第3上限回数に対応する値（例えば1000）をセットする。一方、4R通常大当たり結果Aでない場合、すなわち、4R通常大当たり結果Bである場合は、ステップS b 1 1 1 2に進み、上記サポートカウンタエリアSCに第4上限

10

20

30

40

50

回数に対応する値（例えば100）をセットする。

【1341】

ステップS b 1 1 1 1又はステップS b 1 1 1 2の実行後は、ステップS b 1 1 1 3にて、演出制御装置143への送信対象として第1時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップS b 1 1 1 3で設定された第1時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図107）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。第1時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第1時短遊技状態の開始が演出制御装置143に通知される。

【1342】

遊技状態移行処理（図114）の説明に戻り、ステップS b 9 1 5の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップS b 9 1 6にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部43におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

10

【1343】

ステップS b 9 1 7では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【1344】

次に、図108のステップS b 5 1 0の高確率モード更新・終了処理、ステップS b 5 1 1の高頻度サポートモード更新・終了処理、ステップS b 5 1 2の第2時短遊技状態移行用処理についてそれぞれ説明する。これらの処理は、変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図用表示部43での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

20

【1345】

<高確率モード更新・終了用処理>

ステップS b 5 1 0の高確率モード更新・終了処理について図117のフローチャートを参照しながら説明する。

【1346】

まずステップS b 1 2 0 1では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされている場合、すなわち、現在の抽選モードが高確率モードである場合は、ステップS b 1 2 0 2に進み、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた確変カウンタエリアKCの値を更新する。具体的には、確変カウンタエリアKCの値を1減算する。

30

【1347】

ステップS b 1 2 0 3では、上記確変カウンタエリアKCの値が「0」であるか否かを判定する。確変カウンタエリアKCの値が「0」である場合、すなわち、高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数が0回になった場合は、ステップS b 1 2 0 4にて、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている高確率フラグをクリアする。これにより、抽選モードが低確率モードに移行する。

【1348】

その際、サポートカウンタエリアSCの値が0となっている場合には、サポートモードが低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。サポートカウンタエリアSCの値が0となっていない場合には、サポートモードが高頻度サポートモードに維持され、第1時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

40

【1349】

ステップS b 1 2 0 5では、演出制御装置143への送信対象として高確率遊技状態終了コマンドを設定し、その後、高確率モード更新・終了用処理を終了する。ステップS b 1 2 0 4で設定された高確率遊技状態終了コマンドは、通常処理（図107）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。高確率遊技状態終了コマンドが

50

送信されることにより、高確遊技状態の終了が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【1 3 5 0】

ステップ S b 1 2 0 1 で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップ S b 1 2 0 2 以降の処理を実行することなく高確率モード更新・終了用処理を終了する。また、ステップ S b 1 2 0 3 で否定判定した場合（確変カウンタエリア K C の値が「0」でない場合）は、高確率モードを継続させるべく、ステップ S b 1 2 0 4 以降の処理を実行せずに高確率モード更新・終了用処理を終了する。

【1 3 5 1】

＜高頻度サポートモード更新・終了用処理＞

ステップ S b 5 1 1 の高頻度サポートモード更新・終了処理について図 1 1 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 3 5 2】

まずステップ S b 1 3 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ又は第 2 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。これらのフラグがセットされている場合は、サポートモードが高頻度サポートモードとなっており、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態のいずれかであることを意味する。

【1 3 5 3】

この場合はステップ S b 1 3 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリア S C の値を 1 減算する。

【1 3 5 4】

ステップ S b 1 3 0 3 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「0」である場合、すなわち、高頻度サポートでの遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップ S b 1 3 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態が終了する。

【1 3 5 5】

ステップ S b 1 3 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として、対応する遊技状態終了コマンドを設定する。この際、確変遊技状態又は第 1 時短遊技状態が終了する場合には第 1 時短遊技状態終了コマンドを設定し、第 2 時短遊技状態が終了する場合には第 2 時短遊技状態終了コマンドを設定する。

【1 3 5 6】

設定された遊技状態終了コマンドは、通常処理（図 1 0 7）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、高確遊技状態終了コマンド（図 1 1 7 のステップ S b 1 2 0 5）と併せて第 1 時短遊技状態終了コマンドを受信した場合には、高確遊技状態の終了に伴い通常遊技状態に移行することを把握する。また、第 1 時短遊技状態終了コマンドのみを受信した場合には第 1 時短遊技状態が終了することを把握し、第 2 時短遊技状態終了コマンドを受信した場合には第 2 時短遊技状態が終了することを把握する。

【1 3 5 7】

ステップ S b 1 3 0 5 の実行後は高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。また、ステップ S b 1 3 0 1 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）、すなわち、通常遊技状態である場合は、ステップ S b 1 3 0 2 以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。また、ステップ S b 1 3 0 3 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「0」でない場合）は、高頻度サポートモードを継続すべく、ステップ S b 1 3 0 4 以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新・終了用処理を終了する。

【1 3 5 8】

＜第 2 時短遊技状態移行用処理＞

10

20

30

40

50

ステップ S b 5 1 2 の第 2 時短遊技状態移行用処理について図 1 1 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 3 5 9】

まずステップ S b 1 4 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合には、ステップ S b 1 4 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた外れ回数カウンタエリア H C に天井回数に対応する値（例えば 1 0 0 0）をセットする。外れ回数カウンタエリア H C は、天井回数までの残り回数を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。ステップ S b 1 4 0 2 の実行後は第 2 時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1 3 6 0】

ステップ S b 1 4 0 1 で否定判定した場合（特図当否抽選の結果が外れ結果である場合）は、ステップ S b 1 4 0 3 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第 2 サポートフラグは、遊技状態が第 2 時短遊技状態であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【1 3 6 1】

第 2 サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が第 2 遊技状態でない場合は、ステップ S b 1 4 0 4 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップ S b 1 4 0 5 に進み、上記外れ回数カウンタエリア H C の値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリア H C の値を 1 減算する。

【1 3 6 2】

ステップ S b 1 4 0 6 では、上記外れ回数カウンタエリア H C の値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリア H C の値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップ S b 1 4 0 7 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 サポートフラグをセットする。これにより、第 2 時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。

【1 3 6 3】

ここで、ステップ S b 5 1 1 の高頻度サポートモード更新・終了用処理には、高頻度サポートモードの残り回数を減算する処理と、その結果に基づいて高頻度サポートモードを終了させる処理とが含まれているところ（図 1 1 8）、本実施の形態では、それらの処理を行ってからステップ S b 5 1 2 の第 2 時短遊技状態移行用処理を行うものとしている。このため、第 1 時短遊技状態の最終遊技回で外れ回数カウンタエリア H C の値が「0」となる場合、換言すれば、第 1 時短遊技状態の終了が判定される遊技回と、第 2 時短遊技状態への移行が判定される遊技回とが同じ遊技回になる場合には、その遊技回の中で第 1 時短遊技状態が終了してから第 2 時短遊技状態に移行するものとなる。

【1 3 6 4】

なお、外れ回数カウンタエリア H C の値が「0」に達する前に特図遊技回の当否判定の結果が大当たり結果になった場合には、ステップ S b 1 4 0 2 の処理が実行されることで、外れ回数カウンタエリア H C の値が天井回数に対応する値に再セットされる。よって、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの終了後は、第 2 時短遊技状態に移行するまでの外れ遊技回の残り回数が天井回数に設定された状態で遊技が開始されることになる。

【1 3 6 5】

ステップ S b 1 4 0 8 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 5 上限回数に対応する値（例えば 9 0 0）をセットする。ステップ S b 1 4 0 9 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として第 2 時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第 2 時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 1 0 7）におけるステップ S b 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。第 2 時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第 2 時短遊技状態の開始が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

10

20

30

40

50

【1366】

ステップS b 1 4 1 0では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグがセットされているか否か、すなわち、天井回数に到達した特図遊技回が第2特図の遊技回であるか否かを判定する。天井回数に到達した特図遊技回が第2特図の遊技回である場合とは、第1時短遊技状態の最終遊技回（1000回目の特図遊技回）で天井回数に到達した場合であることを意味する。一方、天井回数に到達した特図遊技回が第1特図の遊技回である場合とは、通常遊技状態での特図遊技回で天井回数に到達したことを意味する。

【1367】

第2特図フラグがセットされていない場合（天井回数に到達した特図遊技回が第1特図の遊技回である場合）は、ステップS b 1 4 1 1に進み、普図遊技回が変動表示中であるか否かを判定する。普図遊技回が変動表示中である場合は、ステップS b 1 4 1 2に進み、その普図遊技回におけるサポート抽選結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。

10

【1368】

サポート当選結果である場合は、ステップS b 1 4 1 3に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果を外れ結果に変更する。続くステップS b 1 4 1 4では、普図遊技回の停止結果として外れ結果用の停止結果を設定する。

【1369】

ステップS b 1 4 1 4の実行後又はステップS b 1 4 1 2で否定判定した場合（変動表示中である普図遊技回の当否結果が外れ結果である場合）は、ステップS b 1 4 1 5にて普図遊技回の変動表示を強制終了させる。すなわち、変動表示時間の経過前であっても変動表示を終了させるように普図用表示部44を制御する。その後、所定の確定表示時間（例えば0.5sec）にて外れ結果に対応する停止結果を普図用表示部44に確定表示させる。ステップS b 1 4 1 5の実行後は第2時短遊技状態移行用処理を終了する。

20

【1370】

ステップS b 1 4 1 0で肯定判定した場合（第2特図フラグがセットされている場合）は、普図遊技回の強制終了等を行わないとして、ステップS b 1 4 1 1～ステップS b 1 4 1 5の処理を実行せずに第2時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1371】

ステップS b 1 4 0 3で肯定判定した場合（第2時短遊技状態中である場合）や、ステップS b 1 4 0 4で肯定判定した場合（高確率モード中である場合）は、第2時短遊技状態に関する処理を実行しないとして、ステップS b 1 4 0 5以降の処理を実行せずに第2時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップS b 1 4 0 6で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」でない場合）は、その時点での遊技状態を維持すべく、ステップS b 1 4 0 7以降の処理を実行せずに第2時短遊技状態移行用処理を終了する。

30

【1372】

ステップS b 1 4 1 1で否定判定した場合、すなわち、普図遊技回の変動表示が行われていない場合（普図遊技回の確定表示が行われている場合も含む）は、ステップS b 1 4 1 2以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態移行用処理を終了する。

40

【1373】

＜確定表示開始用処理＞

ステップS b 5 1 3（図108）の確定表示開始用処理について図120（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【1374】

先ずステップS b 1 5 0 1では、RAM3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第1特図の遊技回である場合は、ステップS b 1 5 0 2にて、今回の特図遊技回が天井到達の外れ遊技回であるか否かを判定する。すなわち、第2時短遊技状態に移行してから最初に行われる特図遊技回から見て今回の特図遊技回

50

がその直前遊技回に該当するか否かを判定する。

【1375】

ステップS b 1 5 0 1で肯定判定した場合（第2特図フラグがセットされている場合）又はステップS b 1 5 0 2で否定判定した場合（天井到達の外れ遊技回でない場合）は、ステップS b 1 5 0 3に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば0.5 sec）を設定する。

【1376】

なお、通常確定表示時間は必ずしも1種類である必要はなく、例えば、低頻度サポートモード（通常遊技状態）用の第1時間（例えば0.5 sec）と、高頻度サポートモード（確変遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態）用の第2時間（例えば0.3 sec）とがあるなど、長さが異なる複数種類が設けられてもよい。

10

【1377】

ステップS b 1 5 0 2で肯定判定した場合（天井到達の外れ遊技回である場合）は、ステップS b 1 5 0 4に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間とは異なる特定確定表示時間（例えば0.8 sec）を設定する。この特定確定表示時間は、通常確定表示時間よりも長いものである。なお、通常確定表示時間として低頻度サポートモード用と高頻度サポートモード用とが設けられる場合は、低頻度サポートモード用の通常確定表示時間よりも長いものとする。

【1378】

既に説明したように、天井到達の外れ遊技回（第1特図の遊技回）における確定表示開始タイミングで普図遊技回が変動表示中であった場合は、その変動表示が強制終了され、普図遊技回の停止結果として外れ結果が停止表示される。上記特定確定表示時間は、その際の普図遊技回の確定表示時間（0.5 sec）よりも長いものとなっている。

20

【1379】

このため、普図遊技回の確定表示の終了時において、保留中の次の普図遊技回が存在すれば、当該次の普図遊技回は、天井到達したときの特図遊技回の確定表示が終了するよりも早く開始される。この場合、内部的な遊技状態としては既に第2時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行しているため、当該次の普図遊技回は、第2時短遊技状態に対応した態様で行われる。つまり、外れ回数が天井回수에到達した際には、普図遊技回の方が特図遊技回よりも先行して第2時短遊技状態に対応した態様での遊技が開始される。

30

【1380】

ステップS b 1 5 0 3又はステップS b 1 5 0 4の実行後はステップS b 1 5 0 5にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに確定表示フラグをセットする。確定表示フラグは、特図遊技回の確定表示を実行中であることをMPU 3 1 2が把握するためのものである。

【1381】

ステップS b 1 5 0 6では確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている絵柄がステップS b 7 0 9（図110）又はステップS b 7 1 0で設定された停止結果で停止表示されるように特図用表示部43を制御する。

【1382】

40

ステップS b 1 5 0 7では、演出制御装置143への送信対象として変動終了コマンドを設定し、その後、確定表示開始用処理を終了する。ステップS b 1 5 0 7で設定された変動終了コマンドは、通常処理（図107）におけるステップS b 4 0 1にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置350に送信する。表示制御装置350では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【1383】

＜確定表示終了用処理＞

ステップS b 5 1 4（図108）の確定表示終了用処理について図120（b）のフロ

50

ーチャートを参照しながら説明する。

【1384】

先ずステップS b 1 6 0 1では、ステップS b 1 5 0 3又はステップS b 1 5 0 4で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定する。確定表示時間が経過していない場合は、特図用表示部43での停止結果の停止表示を継続させるべく、そのまま確定表示終了用処理を終了する。

【1385】

確定表示時間が経過している場合は、ステップS b 1 6 0 2にて、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている確定表示フラグをクリアし、その後、確定表示終了用処理を終了する。このように確定表示フラグがクリアされた場合は、次の処理回における特図遊技回制御処理（図108）のステップS b 5 0 2で否定判定することになる。よって、保留中の次の特図遊技回（遊技回の実行がまだ行われていない保留情報）が存在する場合は、当該次の特図遊技回に係る変動表示が開始される。一方、保留中の次の特図遊技回（未処理の保留情報）が存在しない場合は、新たな始動入賞が発生して保留情報が取得されるまで、確定表示されていた停止結果が表示され続ける。

【1386】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップS b 4 0 5（図107）の普図遊技回制御処理について図121のフローチャートを参照しながら説明する。

【1387】

先ずステップS b 1 7 0 1では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをMPU312が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【1388】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップS b 1 7 0 2にて、普図用表示部44において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部44における絵柄の変動表示と、普図用表示部44における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップS b 1 7 0 2では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【1389】

なお、特図用表示部43における特図遊技回では、可変入賞装置65を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【1390】

ステップS b 1 7 0 2で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップS b 1 7 0 3に進み、普図保留記憶数FNが「0」であるか否かを判定する。普図保留記憶数FNが「0」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【1391】

普図保留記憶数FNが「0」でない場合には、ステップS b 1 7 0 4にて電役用保留エリアRcに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数FNを1減算するとともに、電役用保留エリアRcの第1エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアRcの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【1392】

ステップS b 1 7 0 5では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図122のフローチャートを参照しながら説明する。

【1393】

まずステップS b 1 8 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグ又は第2サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップS b 1 8 0 2にて低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図103(a))を参照してサポート抽選(普図当否判定)を行う。一方、いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップS b 1 8 0 3にて高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図103(b))を参照してサポート抽選を行う。既に説明したとおり、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルよりもサポート当選確率が高く設定されており、サポート当選結果になりやすくなっている。

10

【1394】

ちなみに天井到達したときの特図遊技回の確定表示中に実行される普図遊技回では、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照されてサポート抽選が行われる。よって、この場合のサポート抽選はサポート当選結果になりやすくなっており、本実施の形態のようにサポート当選確率が95/100に設定されている状況では、非常に高い確率でサポート当選結果となる。

20

【1395】

ステップS b 1 8 0 2又はステップS b 1 8 0 3の実行後は、ステップS b 1 8 0 4にて、ステップS b 1 8 0 2又はステップS b 1 8 0 3における抽選の結果がサポート当選結果(普図当たり結果)であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップS b 1 8 0 5に進み、ROM 3 1 3の停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップS b 1 8 0 6に進み、ROM 3 1 3の停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

30

【1396】

ステップS b 1 8 0 5又はステップS b 1 8 0 6の実行後は、ステップS b 1 8 0 7にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部44における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。その際、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は相対的に長い変動表示時間を設定し、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は相対的に短い変動表示時間を設定する。

【1397】

具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、サポート抽選の結果が普図外れ結果である場合は、変動表示時間として例えば30secを設定し、低頻度サポートモードであり、サポート当選結果である場合は、変動表示時間として例えば0.5secを設定する。また、高頻度サポートモードであり、普図外れ結果である場合は、変動表示時間として例えば0.5secを設定し、高頻度サポートモードであり、サポート当選結果である場合は、変動表示時間として例えば0.5secを設定する。

40

【1398】

ちなみに天井到達したときの特図遊技回の確定表示中に実行される普図遊技回は、内部的に第2時短遊技状態に移行した状態で開始されるため、高頻度サポートモード用の変動表示時間が適用される。つまり、当該普図遊技回は短い変動表示時間で行われる。

【1399】

なお、上記の各変動表示時間は一例に過ぎず、例えば、高頻度サポートモードである状

50

況でサポート当選結果になった場合の変動表示時間として例えば0.5sec、1secといった複数種類の時間を選択可能となっているなど、他の構成となってもよい。

【1400】

ステップSb1808では、演出制御装置143への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて演出制御装置143に送信される。

【1401】

ステップSb1809では、普図用表示部44において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

10

【1402】

普図遊技回制御処理（図121）の説明に戻り、ステップSb1702で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップSb1706に進み、ステップSb1807で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップSb1707に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部44において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部44を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【1403】

ステップSb1706で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップSb1708にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップSb1805又はステップSb1806で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部44を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば0.5sec）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置143への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

20

【1404】

＜電役サポート用処理＞

ステップSb406（図107）の電役サポート用処理について図123のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【1405】

先ずステップSb1901では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【1406】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップSb1902に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【1407】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップSb1903に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

40

【1408】

サポート当選結果である場合は、ステップSb1904に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグ又は第2サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップSb1905にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた開放回数カウンタエリアRC2に「1」をセットする。開放回数カウンタエリアRC2は、役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数をカウントするためのものであり、普電役物63aが閉鎖状態から開放状態

50

に切り替えられるごとに1ずつ減算される。

【1409】

第1サポートフラグ又は第2サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップS b 1 9 0 6にて、上記開放回数カウンタエリアR C 2に「2」をセットする。すなわち、低頻度サポートモードでの役物開閉遊技では普電役物6 3 aの開放回数が1回に設定され、高頻度サポートモードでの役物開閉遊技では普電役物6 3 aの開放回数が2回に設定される。

【1410】

ステップS b 1 9 0 7では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに役物開閉中フラグをセットする。続くステップS b 1 9 0 8では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子2 1 3に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【1411】

ステップS b 1 9 0 1で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップS b 1 9 0 9にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図1 2 4のフローチャートを参照しながら説明する。

【1412】

先ずステップS b 2 1 0 1では、普電役物6 3 aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部6 3 bの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物6 3 aを開放中でない場合は、ステップS b 2 1 0 2にて開放回数カウンタエリアR C 2の値が「0」であるか否かを判定する。

【1413】

開放回数カウンタエリアR C 2の値が「0」でない場合は、ステップS b 2 1 0 3に進み、R A M 3 1 4の各種カウンタエリア3 4 4 bに設けられたタイマエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物6 3 aを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【1414】

タイマエリアT 2の値が「0」である場合は、ステップS b 2 1 0 4に進み、R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグ又は第2サポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードである場合は、ステップS b 2 1 0 5にて、上記タイマエリアT 2に「5 0」（0. 1 s e cに相当）をセットする。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップS b 2 1 0 6にて、上記タイマエリアT 2に「1 0 0 0」（2 s e cに相当）をセットする。ステップS b 2 1 0 5又はステップS b 2 1 0 6でセットされる値は、役物開閉遊技における1開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

【1415】

ステップS b 2 1 0 5又はステップS b 2 1 0 6の実行後はステップS b 2 1 0 7にて、上記各種カウンタエリア3 4 4 bに設けられた入賞カウンタエリアP C 2に「6」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物6 3 a（第2作動口6 3）への上限入賞個数（6個）に対応するものである。

【1416】

ステップS b 2 1 0 8では、普電役物6 3 aを開放すべく駆動部6 3 bを駆動状態とする。ステップS b 2 1 0 9では、演出制御装置1 4 3への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図1 0 7）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。これにより、普電役物6 3 aの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置1 4 3に通知される。

【1417】

ステップS b 2 1 0 9の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップS b 2 1 0

10

20

30

40

50

2で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合）又はステップSb2103で否定判定した場合（タイマエリアT2の値が「0」でない場合）は、普電役物63aを開放しないとして、ステップSb2104以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【1418】

ステップSb2101で肯定判定した場合（普電役物63aが開放中である場合）は、ステップSb2110に進み、上記タイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップSb2105又はステップSb1206で設定した普電役物63aの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【1419】

タイマエリアT2の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物63aの上限開放時間が経過していない場合は、ステップSb2111にて、第2作動口63に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップSb2112にて、上記入賞カウンタエリアPC2の値を1減算する。ステップSb2113では、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」であるか否か、すなわち、第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【1420】

ステップSb2111で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）又はステップSb2113で否定判定した場合（入賞カウンタエリアPC2の値が「0」でない場合）は、普電役物63aの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【1421】

ステップSb2110で肯定判定した場合（タイマエリアT2の値が「0」であり、普電役物63aの上限開放時間が経過している場合）又はステップSb2113で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアPC2の値が「0」であり、第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、ステップSb2114にて、普電役物63aを閉鎖すべく駆動部63bを非駆動状態とする。

【1422】

ステップSb2115では、演出制御装置143への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて演出制御装置143に送信される。これにより、普電役物63aの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置143に通知される。

【1423】

ステップSb2116では、上記開放回数カウンタエリアRC2の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアPC2の値を参照し、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」でない場合（第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアRC2の値を1減算する。一方、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」である場合（第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリアRC2の値に「0」をセットする。

【1424】

ステップSb2117では、開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物63aの残り開放が存在する場合は、ステップSb2118にて、上記タイマエリアT2に「100」（0.2secに相当）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップSb2118でセットされる値は、普電役物63aを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。

【1425】

電役サポート用処理（図123）の説明に戻り、ステップSb1909の役物開閉処理を実行した後はステップSb1910にて、上記開放回数カウンタエリアRC2の値が「

10

20

30

40

50

0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップSb1911にて、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。

【1426】

＜演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について＞

本実施の形態に係る演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について、図125のブロック図を参照して以下に説明する。

【1427】

演出制御装置143に設けられた演出制御基板341には、MPU342が搭載されている。MPU342には、当該MPU342により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM343と、そのROM343内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM344と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【1428】

MPU342には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU342の入力側には主制御装置162が接続されている。主制御装置162からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【1429】

MPU342の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29が接続されているとともに、表示制御装置350が接続されている。

【1430】

また、MPU342の入力側には、前扉枠14に設けられた演出用操作部36が接続されている。演出用操作部36には、当該演出用操作部36の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MPU342では、当該検知情報に基づいて演出用操作部36が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【1431】

表示制御装置350は、プログラムROM373及びワークRAM374が複合的にチップ化されたMPU372と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375と、キャラクタROM376と、ビデオRAM377とがそれぞれ搭載された表示制御基板351を備えている。

【1432】

MPU372は、演出制御装置143から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP375の制御（具体的にはVDP375に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【1433】

プログラムROM373は、MPU372により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

【1434】

ワークRAM374は、MPU372による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM374の各エリアに記憶される。

【1435】

VDP375は、図柄表示装置75に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処

10

20

30

40

50

理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP375は、MPU372、ビデオRAM377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM377に記憶させる画像データを、キャラクタROM376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

【1436】

キャラクタROM376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

10

【1437】

なお、キャラクタROM376を複数設け、各キャラクタROM376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM376に記憶する構成とすることも可能である。

【1438】

ビデオRAM377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

20

【1439】

<演出制御装置143にて実行される各種処理について>

次に、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

【1440】

<演出設定処理>

演出設定処理について図126のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU342により所定周期（例えば2msec周期）で起動される処理である。

【1441】

まずステップSb2301では、主制御装置162からのエンディングコマンド（図115のステップSb1018）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

30

【1442】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のRAM344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【1443】

ステップSb2301の判定に際しては、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップSb2302にて、高確遊技状態や第1時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。第1移行用演出設定処理の詳細については後述する。

40

【1444】

ステップSb2302の実行後又はステップSb2301で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップSb2303にて、主制御装置162からの第2時短遊技状態開始コマンド（図119のステップSb1409）を受信しているか否かを判定する。第2時短遊技状態開始コマンドは、特図遊技回における外れ遊技

50

回の回数が天井回数に到達したことを契機とする第2時短遊技状態への移行時に送信されるものである。

【1445】

第2時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップSb2304にて、第2時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第2移行用演出設定処理を実行する。第2移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【1446】

ステップSb2304の実行後又はステップSb2303で否定判定した場合（第2時短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップSb2305にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド（図117のステップSb1205）、第1時短遊技状態終了コマンド又は第2時短遊技状態終了コマンド（図118のステップSb1305）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

【1447】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップSb2306にて、高確遊技状態、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【1448】

ステップSb2306の実行後又はステップSb2305で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップSb2307にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【1449】

ステップSb2308では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置75の表示画面Gにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【1450】

＜第1移行用演出設定処理＞

ステップSb2302の第1移行用演出設定処理について図127のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【1451】

まずステップSb2401では、高確遊技状態又は第1時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は第1時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置162から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【1452】

なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は第1時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップSb2401の処理を省略することが可能である。

【1453】

高確遊技状態又は第1時短遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップSb2402にて各遊技状態に対応した開始演出を設定する。例えば、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定する。高確遊技状態用の開始演出では、図128（a）に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像471と、残り回数画像472とが表示される。残り回数画像472は、高確遊技状態に滞在可能な

10

20

30

40

50

特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【1454】

第1時短遊技状態のうち残り回数が100回である時短遊技状態用の開始演出では、図128(b)に示すように、例えば「チャンスタイム」等の残り回数100回の時短遊技状態に対応したタイトル画像473と、残り回数画像472とが表示される。この場合の残り回数画像472は、第1時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【1455】

第1時短遊技状態のうち残り回数が1000回である時短遊技状態用の開始演出では、図128(c)に示すように、例えば「スーパーチャンスタイム」等の上位の時短遊技状態に対応したタイトル画像474と、残り回数画像472とが表示される。

【1456】

また、各時短遊技状態用の開始演出では、特図当否判定の結果が外れ結果になった外れ遊技回の回数を報知する外れ回数画像475が表示される。この外れ回数画像475は、第1時短遊技状態において表示が継続されるとともに、外れ遊技回の終了ごとにその表示回数が更新される。このため、当該画像475を遊技者が見ることで、天井到達までの過程における途中経過を知ることができる(図128(d))。具体的には、現在の外れ遊技回の回数を把握したり、天井回数を知っている遊技者であれば、天井回数までの残り回数を把握したりすることができる。

【1457】

なお、図128(d)は、第1時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図128(b)、(c)の開始演出の終了後、第1時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。

【1458】

ちなみに、外れ回数画像475は、第1時短遊技状態が終了しても消去されず、通常遊技状態に移行した後も継続して表示される。なお、第1時短遊技状態の終了時に外れ回数画像475が一時的に消去され、通常遊技状態の開始時又は通常遊技状態への移行後に再び表示される構成としてもよい。

【1459】

ステップSb2402では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Gに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【1460】

ステップSb2403では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタエリアに所定値を設定する。残り回数カウンタエリアは、高確遊技状態又は第1時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をMPU342が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。本ステップでは、移行する遊技状態が高確遊技状態である場合は、上記所定値として第1上限回数(例えば100回)及び第2上限回数(例えば1100回)に対応した値をそれぞれセットし、第1時短遊技状態である場合は第3上限回数(例えば1000回)又は第4上限回数(例えば100回)に対応した値をセットする。

【1461】

本実施の形態では、演出制御装置143にて主制御装置162とは別に各遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置162での更新結果に基づいて演出制御装置143が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、確変カウンタエリアKCの更新結果(図117のステップSb1202)やサポートカウンタエリアSCの更新結果(図118のステップSb1302)を所定コマンドの送信により主制御装置162から演出制御装置143に通知し、演出制御装置143が当該コマンドを解

析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動終了コマンド（図120（a）のステップS b 1 5 0 6）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【1462】

ステップS b 2 4 0 4では、残り回数画像472の表示を開始するように設定する。その際、ステップS b 2 4 0 2で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて残り回数画像472の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、高確遊技状態等に移行してから残り回数画像472の表示が開始されるように設定してもよい。

【1463】

ステップS b 2 4 0 5では、RAM344の各種フラグ格納エリア344 dに残り回数表示フラグをセットする。残り回数表示フラグは、残り回数画像472の表示中であることをMPU342が把握するためのものである。

【1464】

ステップS b 2 4 0 6では、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態でない場合、すなわち、第1時短遊技状態である場合は、ステップS b 2 4 0 7に進み、外れ回数画像475の表示を開始するように設定する。その際、ステップS b 2 4 0 2で設定した各開始演出にて外れ回数画像475の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、第1時短遊技状態に移行してから外れ回数画像475の表示が開始されるように設定してもよい。なお、ステップS b 2 4 0 6により表示が開始されるときの外れ回数画像475の初期値は0回である。

【1465】

また、ステップS b 2 4 0 1で否定判定した場合（開閉実行モード後の遊技状態が通常遊遊技状態である場合）も、ステップS b 2 4 0 7に進み、外れ回数画像475の表示設定を行う。

【1466】

ステップS b 2 4 0 7の実行後はステップS b 2 4 0 8にて、上記各種フラグ格納エリア344 dに外れ回数表示フラグをセットする。外れ回数表示フラグは、外れ回数画像475の表示中であることをMPU342が把握するためのものである。

【1467】

ステップS b 2 4 0 8の実行後は第1移行用演出設定処理を終了する。また、ステップS b 2 4 0 6で肯定判定した場合（開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態である場合）は、外れ回数画像475を表示しないとして、ステップS b 2 4 0 7及びステップS b 2 4 0 8の処理を実行せずに第1移行用演出設定処理を終了する。

【1468】

<第2移行用演出設定処理>

ステップS b 2 3 0 4（図126）の第2移行用演出設定処理について図129のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの第2時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、第2時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【1469】

まずステップS b 2 5 0 1では、RAM344の各種カウンタエリア344 bに設けられた外れ回数カウンタエリアの値をクリアする。外れ回数カウンタエリアは、外れ結果の特図遊技回をカウントするものであり、外れ回数画像475を表示する場合に参照される。

【1470】

ステップS b 2 5 0 2では、図柄表示装置75の表示画面Gに表示されている外れ回数画像475を消去する処理を実行し、ステップS b 2 5 0 3では、RAM344の各種フラグ格納エリア344 dにセットされている外れ回数表示フラグをクリアする。

【1471】

ステップS b 2 5 0 4では、今回の特図遊技回で第1時短遊技状態が終了するか否かを判定する。すなわち、第2時短遊技状態開始コマンドを受信した特図遊技回が第1時短遊技状態での最終回の特図遊技回であるか否かを判定する。本ステップでは、同一遊技回で第1時短遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定することにより、上記判定を行う。

【1472】

既に説明したように、本実施の形態では、4 R通常大当たり結果Aになった場合に移行する第1時短遊技状態の上限回数（第3上限回数（例えば1000回））と、第2時短遊技状態の移行契機となる天井回数（例えば1000回）とが同じ回数に設定されている。かかる構成では、大当たりに当選しないまま第1時短遊技状態での消化遊技回の回数が上限回数に達すると、それと同時に外れ回数も天井回数に到達することになり、第1時短遊技状態の終了に対応する第1時短遊技状態終了コマンドと、外れ回数が天井回数に到達したことに対応する第2時短遊技状態開始コマンドとが、同じ特図遊技回で送信される。なお、4 R確変大当たり結果Aとなって高確遊技状態に移行し、その高確遊技状態の終了後に第1時短遊技状態（残り回数1000回の第1時短遊技状態）に移行する場合も同様の事象が発生する。ステップS b 2 5 0 4では、それらのケースに該当するか否かを判定する。

10

【1473】

ステップS b 2 5 0 4で否定判定した場合（今回の特図遊技回で第1時短遊技状態が終了しない場合）、すなわち、通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合には、ステップS b 2 5 0 5に進み、第2時短遊技状態に対応した開始演出を設定する。第2時短遊技状態用の開始演出では、図130（a）に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにて、例えば「スーパーチャンスタイム」等の上位の時短遊技状態に対応したタイトル画像474と、残り回数画像472とが表示される。

20

【1474】

第2時短遊技状態用の開始演出は、外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回で実行してもよいし、第2時短遊技状態に移行してから実行してもよい。前者の場合は、天井回数に到達した特図遊技回にて各図柄列Z1～Z3を外れ結果の組合せで停止表示させた後、上記開始演出を実行するとよい。その際、開始演出は、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行してもよい。

30

【1475】

なお、確定表示時間の一部を利用して上記開始演出を実行する場合は、変動表示時間と確定表示時間とを跨いで開始演出を実行する場合を除き、確定表示時間の後半部にて開始演出を実行するとよい。具体的には、各図柄列Z1～Z3の確定表示を開始した後に開始演出を実行するとよい。この場合、各図柄列Z1～Z3により特図当否抽選の結果を知らせてから第2時短遊技状態への移行を知らせることができ、特図当否抽選の結果と第2時短遊技状態への移行との両方を遊技者が把握する上で好ましい態様とすることができる。

【1476】

ステップS b 2 5 0 6では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタエリアに第5上限回数に対応した値をセットする。第5上限回数は、第2時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数であり、例えば900回である。

40

【1477】

ステップS b 2 5 0 7では、残り回数画像472の表示を開始するように設定する。その際、図130（a）に示すように、第2時短遊技状態用の開始演出にて残り回数画像472の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、第2時短遊技状態に移行してから残り回数画像472の表示が開始されるように設定してもよい。

【1478】

ステップS b 2 5 0 8では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに残り回数

50

表示フラグをセットし、その後、第2移行用演出設定処理を終了する。

【1479】

ステップS b 2 5 0 4で肯定判定した場合（今回の特図遊技回で第1時短遊技状態が終了する場合）、すなわち、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合は、ステップS b 2 5 0 9に進み、残り回数の上乗せ演出を実行するように設定する。ここで、当該上乗せ演出について図130（b）、（c）を参照しながら説明する。

【1480】

上記上乗せ演出を行うにあたっては、図130（b）に示すように、第1時短遊技状態での最終遊技回において図柄表示装置75の表示画面Gに図柄列Z1～Z3を外れ結果の組み合わせで停止表示させる。この場合の停止表示は、特殊な停止形態を取るものではなく、外れ結果を報知するものとして、第1時短遊技状態における他の特図遊技回と同様に各図柄列Z1～Z3を順番に停止表示させるものである。

【1481】

各図柄列Z1～Z3を停止表示させた後、図130（c）に示すように、それら図柄列Z1～Z3を停止表示させた特図遊技回にて、例えば「+900回!!」等の文字からなる上乗せ画像476を表示する。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたことが遊技者に報知される。この上乗せ画像は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示してもよい。その際、停止表示された図柄列Z1～Z3の画像を消去した上で上乗せ画像476を表示してもよいし、図柄列Z1～Z3の画像を消去せず、図柄列Z1～Z3の手前側に上乗せ画像476が配置されるようにして表示してもよい。

【1482】

ステップS b 2 5 0 9の実行後はステップS b 2 5 1 0にて、残り回数カウンタエリアの値に第5上限回数に対応した値を加算する。これにより、第2時短遊技状態に移行した後の遊技では、図130（d）に示すように、第5上限回数が反映された残り回数画像472が表示される。ステップS b 2 5 1 0の実行後は第2移行用演出設定処理を終了する。

【1483】

<終了用演出設定処理>

ステップS b 2 3 0 6（図126）の終了用演出設定処理について図131を参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態の各遊技状態の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【1484】

ステップS b 2 6 0 1では、今回の遊技状態の終了が第1時短遊技状態の終了であるか否かを判定する。具体的には、主制御装置162からの第1時短遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1485】

今回の遊技状態の終了が第1時短遊技状態の終了である場合は、ステップS b 2 6 0 2に進み、外れ回数が天井回数に到達しているか否かを判定する。すなわち、第2時短遊技状態への移行条件が成立しているか否かを判定する。

【1486】

ステップS b 2 6 0 2で否定判定した場合（外れ回数が天井回数に到達しておらず、第2時短遊技状態に移行しない場合）又はステップS b 2 6 0 1で否定判定した場合（高確遊技状態又は第2時短遊技状態の終了である場合）は、ステップS b 2 6 0 3にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、高確遊技状態の終了である場合には、高確遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【1487】

ステップS b 2 6 0 4では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）し、ステップS b 2 6 0 5では、図柄表示装置

10

20

30

40

50

75の表示画面Gに表示されている残り回数画像472を消去する。

【1488】

ステップSb2606では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。また、ステップSb2602で肯定判定した場合（外れ回数が天井回数に到達しており、第2時短遊技状態に移行する場合）は、残り回数の更新及び表示を継続すべく、ステップSb2603以降の処理を実行せずに終了用演出設定処理を終了する。

【1489】

＜特図変動表示用処理＞

ステップSb2307の特図変動表示用処理について図132のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【1490】

まずステップSb2701では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第1特図又は第2特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップSb2702に進み、主制御装置162からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1491】

変動開始コマンドには、主制御装置162における変動表示時間の設定処理（図111）で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置162にて表示制御される特図用表示部43での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

20

【1492】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップSb2703に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【1493】

変動開始用処理では、主制御装置162からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ROM343の各種テーブル記憶エリア343aには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置162において各変動パターン（図112、図113）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置143と主制御装置162とでは、1つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン1Aである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置143及び主制御装置162のいずれも15secとなる。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として設定する。

30

【1494】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、SPリーチ当たり、SPSPリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、SPリーチ外れ、SPSPリーチ外れが設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図112を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動開始用処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

40

【1495】

50

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置 162 からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置 75 の表示画面 G に表示される図柄列 Z1～Z3 の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列 Z1～Z3 の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ライン L1～L5 は抽選等によってランダムに決定される。

【1496】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が外れである場合は、図柄列 Z1～Z3 の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ライン L1～L5 にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくとも 1 つの有効ライン L1～L5 上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【1497】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置 350 への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置 350 では、受信したコマンドに従い、演出制御装置 143 にて決定された停止結果で各図柄列 Z1～Z3 の図柄が停止したり、演出制御装置 143 にて決定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置 75 を制御する。

【1498】

ステップ S b 2703 の実行後はステップ S b 2704 にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ここで、残り回数表示の更新用処理について図 133 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。

【1499】

まずステップ S b 2801 では、RAM 344 の各種フラグ格納エリア 344 d に残り回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、残り回数画像 472 の表示中であるか否かを判定する。なお、残り回数表示フラグは、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態である場合にセットされるため、ステップ S b 2801 の判定処理は、現在の遊技状態がそれら各遊技状態のいずれかであるか否かを判定するものともいえる。

【1500】

残り回数表示フラグがセットされていない場合はそのまま残り回数表示の更新用処理を終了する。一方、残り回数表示フラグがセットされている場合は、ステップ S b 2802 に進み、残り回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、残り回数カウンタエリアの値を 1 減算する。続くステップ S b 2803 では、ステップ S b 2802 の更新結果を参照して残り回数画像 472 の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像 472 により報知される残り回数が 1 減算される。ステップ S b 2803 の実行後は残り回数表示の更新用処理を終了する。

【1501】

特図変動表示用処理 (図 132) の説明に戻り、ステップ S b 2701 で肯定判定した場合 (特図遊技回の実行中である場合) は、ステップ S b 2705 に進み、主制御装置 162 から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップ S b 2706 にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列 Z1～Z3 の変動表示を継続したり、各図柄列 Z1～Z3 の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【1502】

ステップ S b 2705 で肯定判定した場合 (変動終了コマンドを受信している場合) は、ステップ S b 2707 に進み、変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列 Z1～Z3 の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップ S b 27

10

20

30

40

50

07では、主制御装置162で設定された確定表示時間にて各図柄列Z1～Z3の図柄を確定停止させるように制御する。

【1503】

ステップSb2708では外れ回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ここで、外れ回数表示の更新用処理について図133(b)のフローチャートを参照しながら説明する。

【1504】

まずステップSb2901では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに外れ回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、外れ回数画像475の表示中であるか否かを判定する。なお、外れ回数表示フラグは通常遊技状態や第1時短遊技状態である場合にセットされるため、ステップSb2901の判定処理は、現在の遊技状態がそれら各遊技状態のいずれかであるか否かを判定するものともいえる。

【1505】

外れ回数表示フラグがセットされている場合は、ステップSb2902にて、今回の特図当否抽選の結果が外れ結果であるか否かを判定する。外れ結果である場合は、ステップSb2903に進み、外れ回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアの値を1加算する。続くステップSb2904では、ステップSb2903の更新結果を参照して外れ回数画像475の表示内容を更新する。これにより、外れ回数画像475により報知される外れ回数が1加算される。

【1506】

ステップSb2903における外れ回数カウンタの更新処理は確定表示の開始タイミングにて実行されるが、ステップSb2904では、確定表示時間が経過した以後に外れ回数画像475が更新されるように設定する。この場合における外れ回数画像475の更新タイミングは、確定表示の終了タイミングであってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【1507】

ステップSb2904の実行後は外れ回数表示の更新用処理を終了する。また、ステップSb2901で否定判定した場合（外れ回数表示フラグがセットされていない場合）又はステップSb2902で否定判定した場合（今回の特図遊技回の当否結果が大当たり結果である場合）は、ステップSb2903以降の処理を実行することなく外れ回数表示の更新用処理を終了する。

【1508】

<第2時短遊技状態への移行の流れについて>

第2時短遊技状態への移行の流れについて説明する。ここでは、4R通常大当たり結果Aになったことを契機として第3上限回数（例えば1000回）の第1時短遊技状態に移行した後、外れ回数が天井回数（例えば1000回）に到達したことを契機として第2時短遊技状態に移行する場合について図134を参照しながら説明する。

【1509】

タイミングt1において4R通常大当たり結果Aに対応した開閉実行モードが終了すると、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグがセットされる。これにより、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態である第1時短遊技状態に移行する（図134(a)、(b)）。

【1510】

また、上記タイミングt1では、主制御装置162においてRAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに第3上限回数（例えば1000回）がセットされる（図134(c)）。サポートカウンタエリアSCの値は、第1時短遊技状態において当否判定の結果が外れ結果になった特図遊技回（外れ遊技回）が行われる都度、1ずつ減算され、当該値が「0」になることで第1時短遊技状態が終了する（図108、図118）。つまり、サポートカウンタエリアSCの値は、第1時短遊技状態を遊技可能な特図遊技回の残り回数に相当する。

10

20

30

40

50

【1511】

演出制御装置143では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタエリアにより上記残り回数がカウントされる(図133(a))。図柄表示装置75には当該残り回数カウンタエリアの値に基づく残り回数画像472(図128(d))が表示され、これにより、第1時短遊技状態の残り回数が報知される。

【1512】

なお、第1時短遊技状態の途中で大当たり結果になった場合には、開閉実行モードに移行することに伴い第1時短遊技状態が終了し、サポートカウンタエリアSC及び残り回数カウンタエリアの各値がクリアされる。

【1513】

なお、4R通常大当たり結果Aになった特図遊技回の確定表示の開始タイミングでは、主制御装置162において上記各種カウンタエリア314dの外れ回数カウンタエリアHCに天井回数(例えば1000回)に対応した値がセットされる(図134(d))。外れ回数カウンタエリアHCの値は、開閉実行モードの終了後において外れ遊技回が行われる都度、1ずつ減算される(図108、図119)。これにより、天井回数までの残り回数がカウントされる。

【1514】

演出制御装置143では、上記各種カウンタエリア344bに設けられた外れ回数カウンタエリアにより外れ遊技回の回数がカウントされる(図133(b))。演出制御装置143の外れ回数カウンタエリアの値は、外れ遊技回が行われる都度、1ずつ加算される。つまり、演出制御装置143の外れ回数カウンタエリアの値は、大当たり結果になった後(開閉実行モードが行われた後)のそれまでの外れ回数に相当する。図柄表示装置75には当該外れ回数カウンタエリアの値に基づく外れ回数画像475が表示され(図128(d))、これにより、外れ遊技回の累積回数が報知される。

【1515】

主制御装置162による外れ回数カウンタエリアHCの更新は、当否判定で外れ結果になった特図遊技回において確定表示が開始される場合に行われるが、外れ回数画像475により表示される外れ回数の更新は、その特図遊技回の確定表示時間が経過するのを待って行われる。但し、この構成は必須のものではなく、確定表示時間が経過する前に外れ回数画像475の更新が行われてもよい。すなわち、確定表示の開始時や確定表示の途中で外れ回数が更新されてもよい。

【1516】

ちなみに、再抽選演出(図柄列Z1~Z3を一旦仮停止表示させた後、図柄列Z1~Z3を再変動させ、その後、先の停止表示時とは異なる図柄組合せで図柄列Z1~Z3を停止表示させる演出)の実行機能を備えるパチンコ機にあっては、変動表示が終了して確定表示が開始された後も遊技者が図柄列Z1~Z3の再変動を期待して図柄表示装置75に注目していることが想定される。そのような構成において期待感を持続させる上では、確定表示中のいずれかのタイミングで外れ回数画像475を更新するよりも、確定表示時間が経過してから更新する方が好ましい。

【1517】

タイミングt2において第1時短遊技状態での外れ遊技回の回数が第3上限回数に達し、サポートカウンタエリアSCの値が「0」になると、第1サポートフラグがクリアされ、第1時短遊技状態が終了する(図134(b)、(c))。また、本実施の形態では、第3上限回数と天井回数とが同じ値に設定されているため、サポートカウンタエリアSCが「0」になると同時に外れ回数カウンタエリアHCの値も「0」となる。これに応じて上記各種フラグ格納エリア314eに第2サポートフラグがセットされ、低確率モード且つ高頻度サポートモードである第2時短遊技状態に移行する(図134(e))。

【1518】

この際、サポートカウンタエリアSCの値が第2時短遊技状態の継続期間に対応した第5上限回数(例えば900回)にセットし直される。また、図柄表示装置75では、時短

10

20

30

40

50

遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図130（b）～（d））が実行される。

【1519】

ここで、本実施の形態では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されている（図108、図118、図119）。そのような構成の利点について図135を参照しながら説明する。

【1520】

ここでは、理解の容易化を図るため、第2時短遊技状態の移行判定が行われてから時短遊技状態の残り回数の更新が行われる構成を比較例とし、本実施の形態に係る構成との違いを説明する。また、両者を比較しやすくするため、比較例及び本実施の形態に係る構成の双方において、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態の重複実施を規制する制限がなされていると仮定する。

10

【1521】

上記のように大当たりを契機とする第1時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数となる場合において、比較例の構成では、先ず第2時短遊技状態の移行判定が行われることにより、内部的には第2時短遊技状態に移行すべきと認識される。しかしながら、その時点では未だ第1時短遊技状態に滞在しているため、第2時短遊技状態への移行が制限され、結果的に天井到達が無効化されてしまう。

【1522】

そのような天井到達の無効化を回避するには、天井回数を第3上限回数よりも多くして第1時短遊技状態の最終遊技回より後の特図遊技回で外れ回数の累積値が天井回数となるようにすることが考えられる。第1時短遊技状態の終了後、直ちに第2時短遊技状態へ移行させたいのであれば、天井回数を1001回とするか又は第3上限回数を999回とし、上記最終遊技回の次の特図遊技回で外れ回数の累積値が天井回数に到達するようにすればよい。

20

【1523】

しかしながら、この場合は第1時短遊技状態と第2時短遊技状態との間に通常遊技状態に滞在する期間が介在することになる。例えば、時短遊技状態の残り回数の更新と第2時短遊技状態の移行判定とを特図遊技回における確定表示の開始タイミングで行う場合であれば、先の特図遊技回の確定表示の開始タイミングで第1時短遊技状態が終了し、後の特図遊技回の確定表示の開始タイミングで第2時短遊技状態に移行するまでの間、すなわち、後の特図遊技回で変動表示が行われる期間において通常遊技状態に移行することになる。

30

【1524】

その際、その通常遊技状態において普図遊技回での変動表示が開始されることがあると、その普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の長い時間に設定され、また、その当否判定の確率も通常遊技状態用の低い当選確率が適用される。この場合、その普図遊技回の当否判定が外れ結果になったとすると、普電役物63aが開放状態とされるのは、その長い変動表示時間の普図遊技回が終了して次の普図遊技回にてサポート当選結果（普図当たり結果）となり、さらにその普図遊技回が終了してからとなる。このため、後の特図遊技回の確定表示の開始タイミングとなって第2時短遊技状態に移行しても、普電役物63aが開放状態とされるまでに長い期間を要し、高頻度サポートモードの恩恵を遊技者が実際に受けられるようになるまでに遅れが生じる懸念がある。

40

【1525】

これに対し、本実施の形態では、時短遊技状態の残り回数の更新が先に行われるため、第1時短遊技状態の最終遊技回において先ず第3上限回数への到達が認識されて第1時短遊技状態が終了し、その後に天井回数への到達に基づく第2時短遊技状態への移行が認識される。よって、同じ特図遊技回の中で第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替えが行われ、天井到達が無効化されることもなければ、通常遊技状態に滞在する期間の介在も生じない。つまり、当たりを契機とする第1時短遊技状態の最終遊技回で外れ回数の累積値が天井回数となる場合において、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への移

50

行をスムーズに行うことが可能になる。

【1526】

次に、通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合について図136を参照しながら説明する。ここでは、外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回の変動表示が図136のタイミングt1～タイミングt3に亘って行われ、その途中タイミングであるタイミングt3にて普図遊技回の変動表示が開始されたものとする。

【1527】

通常遊技状態において外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回（第1特図の特図遊技回）が開始されると、タイミングt1～タイミングt3においてその変動表示が行われる。タイミングt3にて変動表示時間が経過すると、特図遊技回の確定表示が開始される。この場合の確定表示時間は、通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間（例えば0.8sec）が設定される（図120（a））。

10

【1528】

また、タイミングt3では、天井回数への到達に基づいて第2サポートフラグがセットされ、第2時短遊技状態への移行が行われる（図136（a）、（b））。この際、サポートカウンタエリアSCの値が第2時短遊技状態の継続期間に対応した第5上限回数（例えば900回）にセットされる。

【1529】

図柄表示装置75では、第2時短遊技状態への移行に対応した開始演出（図130（a））が実行される。この開始演出は、例えば、天井回数に到達した特図遊技回で実行される。その際、確定表示時間の一部又は全部にて開始演出が実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで開始演出が実行されてもよい。

20

【1530】

一方、上記特図遊技回での変動表示の途中タイミングであるタイミングt2において普図遊技回が開始されると、この時点での遊技状態は通常遊技状態であるため、当該普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の変動表示時間（例えば30sec）に設定される。

【1531】

タイミングt3において、天井到達の特図遊技回における確定表示が開始され、第2時短遊技状態への移行が行われると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図136（c））。これにより、タイミングt2で設定された変動表示時間が経過するよりも早く変動表示が終了される。上記の際、当該普図遊技回でのサポート判定結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であった場合には、外れ結果への判定結果の書き換えが行われる。このため、上記強制終了の後には、外れ結果に対応する停止結果にて確定表示が行われる。

30

【1532】

なお、上記サポート判定結果が外れ結果であった場合にはその結果が維持され、普図遊技回の開始時に設定された停止結果にて確定表示が行われる。また、タイミングt3にて普図遊技回が確定表示中であつたり、普電役物63aによる役物開閉遊技の実行中であつたりした場合は、強制終了が実行されず、それらの状態が継続される。

40

【1533】

その後、タイミングt4において確定表示時間（例えば0.5sec）が経過すると、上記のとおり外れ結果への書き換えが行われているため、普電役物63aによる役物開閉遊技は実行されず、直ちに次の普図遊技回が開始される。この時点での遊技状態は第2時短遊技状態であるため、当該遊技回での変動表示は第2時短遊技状態用の短い変動表示時間（例えば0.5sec）にて行われる。また、この場合のサポート判定は第2時短遊技状態用の高い当選確率の下で行われる。ここでは、上記サポート判定の結果がサポート当選結果であったとする。

【1534】

50

ここで、天井到達に基づいて変動表示が強制終了された普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）は、天井到達した特図遊技回の確定表示時間（例えば0.8sec）よりも短くなっている。このため、普図遊技回において特図遊技回よりも早く第2時短遊技状態での遊技回が実施されることになる（図136（c））。

【1535】

タイミングt6において上記普図遊技回の変動表示時間が経過すると、その後、設定された確定表示時間（例えば0.5sec）に亘って確定表示が行われる。なお、普図遊技回の変動表示時間（例えば0.5sec）と確定表示時間（例えば0.5sec）との合計時間（例えば1sec）は、天井到達した特図遊技回の確定表示時間（例えば0.8sec）よりも長くなっている。このため、普図遊技回の確定表示の途中で特図遊技回の確定表示が終了する（タイミングt5）。

10

【1536】

その際、第1特図の保留情報が存在していた場合は、次の特図遊技回（第1特図の遊技回）が開始される。この場合の特図遊技回は第2時短遊技状態の下で行われる遊技回となる。ちなみに、この時点では普電役物63aによる役物開閉遊技が未だ実行されていないため、第2作動口63への入賞が発生せず、第2特図の遊技回は実行されない。

【1537】

タイミングt7において上記普図遊技回の確定表示時間が経過すると、役物開閉遊技が実行される。これにより、第2作動口63に遊技球が入賞しやすい状態となる。

【1538】

20

以上のような構成であることで、普図遊技回の強制終了や外れ結果への書き換えを行わない場合に比べ、第2時短遊技状態に移行してからの役物開閉遊技の開始タイミングを早めることができる。これにより、第2作動口63への入賞が可能となる期間の開始を早め、延いては、第2特図の保留情報を早く取得させることが可能になる。

【1539】

例えば、第2特図の保留情報の取得タイミングが遅れると、その分、第2時短遊技状態において第1特図の遊技回が行われやすくなる。第2特図の当否抽選で大当たり結果となった場合の種別判定は、第1特図の場合よりも優遇されているため（図102（a）、（b））、第1特図の遊技が行われるほど遊技者にとって不利となる。特に、第1特図の遊技回における変動表示時間を第2時短遊技状態の下で短縮する構成の場合は、第2時短遊技状態に移行してから行われる第1特図の遊技回の回数が増えやすくなる懸念がある。

30

【1540】

この点、本実施の形態によれば、第2特図の保留情報を発生させ得る期間の開始を早めることができるため、第2時短遊技状態に移行してからの第1特図の遊技回の回数が嵩むことを抑制することができる。よって、遊技者にとって好ましい態様で第2時短遊技状態での遊技を行うことが可能になる。

【1541】

なお、本実施の形態のように、通常遊技状態で左打ち遊技となり、また、左打ち遊技の下ではスルーゲート64への入賞が発生しない構成の下では、通常遊技状態から第2時短遊技状態への移行時に普図遊技回が実行中となる事象は基本的には発生しない。しかしながら、天井到達を認識した遊技者が慌てて右打ち遊技に切り替えてしまった場合には、普図遊技回が実行中の状態で第2時短遊技状態への移行が行われ得るものとなる。特に外れ回数画像475によりそれまでの外れ回数が報知される構成では、遊技者が比較的早い段階から第2時短遊技状態への移行を意識しがちとなり、そのような操作ミスが起こりやすくなることが想定される。このような場合、普図遊技回における通常遊技状態用の変動表示時間が長ければ長いほど、第2特図の遊技回を遊技できるタイミングが遅れることになり、本構成が有効に機能する。

40

【1542】

また、遊技球の発射強度が強すぎて遊技球が右ルートに流れてしまい、意図せずスルーゲート64を通過してしまった場合や、第1時短遊技状態が終了してから第2時短遊技状

50

態に移行するまでの間に通常遊技状態での特図遊技回を1回又は数回介在させる構成とした場合等においても、普図遊技回が実行中の状態で第2時短遊技状態への移行が行われ得るものとなる。このようなケースに対しても本構成は有効となる。

【1543】

その他、左打ち遊技で遊技球がスルーゲート64に入賞可能な構成（換言すれば、通常遊技状態でスルーゲート64への入賞が普通に生じ得る構成）にあっては、通常遊技状態から第2時短遊技状態への移行時に普図遊技回が実行中であることが自然と生じ得るため、そのようなパチンコ機に対しても本構成は有効である。

【1544】

上記のように通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合には普図遊技回の強制終了や外れ結果への書き換えを実行するが、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への移行時には、そのような処理を実行しない。第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への移行時には、当該移行の前から既に普図遊技回が高頻度サポートモードに対応した態様で行われているところ、そのような状況で普図遊技回の変動表示を途中終了させたり、外れ結果への書き換えを行ったりすると、却って役物開閉遊技の開始タイミングを遅延させる結果を招くおそれがあるためである。

【1545】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1546】

1の特図遊技回において、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われるように構成した。

【1547】

この構成によれば、第1時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した場合に、第1時短遊技状態を終了させてから第2時短遊技状態に移行させることができる。これにより、第1時短遊技状態であることを理由に第2時短遊技状態への移行が制限されることを抑制でき、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。そればかりか、第1時短遊技状態の終了と第2時短遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で行うことができるため、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態へのシームレスな移行を実現することができる。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたのと同等の状態とすることができ、遊技者の喜びを好適に喚起することが可能になる。

【1548】

なお、本実施の形態は、1の特図遊技回において、第1時短遊技状態の終了判定が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されたものと見ることもできる。この場合も上記と同様の効果を奏することができる。

【1549】

第1時短遊技状態として、その上限回数が天井回数と同じ回数に設定された所定の第1時短遊技状態（4R確変大当たり結果Aに対応する時短遊技状態、4R通常大当たり結果Aに対応する時短遊技状態）を含む構成とした。

【1550】

この場合、第1時短遊技状態として上記所定の第1時短遊技状態が実施されれば、その最終遊技回において自ずと外れ遊技回の回数が天井回数に到達し、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行させることができる。すなわち、大当たり結果を引き当てることができないまま第1時短遊技状態が終了したとしても、天井回数への到達を契機とする第2時短遊技状態への移行により時短遊技状態の残り回数が追加されることになり、遊技者からすると、そのような残り回数の追加がない場合に比べ、時短遊技状態の中で大当たり結果を引き当ててチャンスの格段に高められるものとなる。これにより、時短遊技状態として所定の時短遊技状態が選ばれることを期待する楽しみを付与できるばかりか、所定の時短遊技状態の魅力（遊技者への訴求力）を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【1551】

第2時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合にその普図遊技回を終了させることが可能な構成とした。

【1552】

例えば、第2時短遊技状態に移行する直前にスルーゲート64への入賞が発生すると、それを契機とする普図遊技回や役物開閉遊技は通常遊技状態に対応した不利な態様で行われることになる。その際、例えば、従来の時短遊技状態のように開閉実行モードを経由してから移行するものであれば、そのような状況で発生した普図遊技回等を開閉実行モードの中で終了させることができるため、その影響が第2時短遊技状態に及ぶことを抑制できる。しかしながら、開閉実行モードを経由しないで移行する第2時短遊技状態の場合は、その移行前に開始された普図遊技回等を吸収する期間を確保することができないため、通常遊技状態に対応した不利な態様の普図遊技回等が第2時短遊技状態への移行後も継続して行われる懸念がある。この点、第2時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合にその普図遊技回を終了させられることで、通常遊技状態に対応した不利な態様の普図遊技回等が第2時短遊技状態に移行してからも継続することを抑制できる。これにより、第2時短遊技状態の恩恵を遊技者が速やかに享受することが可能になる。

10

【1553】

終了の対象となった普図遊技回のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）である場合に外れ結果に変更する構成とした。

【1554】

この構成によれば、普図遊技回の終了後、役物開閉遊技を介さずに次の普図遊技回を開始させることができる。その分、第2時短遊技状態に対応した有利な態様の普図遊技回や役物開閉遊技の開始タイミングを早めることができ、第2時短遊技状態の恩恵を遊技者がより迅速に享受することが可能となる。

20

【1555】

第2時短遊技状態への移行が行われる状況で普図遊技回が実行中である場合において、その普図遊技回が確定表示の実行中である場合は、終了処理の実行を制限する構成とした。

【1556】

例えば、確定表示が実行されている状況でその表示を強制終了させると、停止結果（サポート抽選の報知結果）の報知期間が短縮される。その結果、停止結果の視認性が低下し、遊技者がサポート抽選の結果を把握しにくくなる懸念がある。この点、確定表示中である場合は強制終了の実行を制限することで、適切な報知期間を確保し、停止結果の視認性が低下することを抑制できる。

30

【1557】

また、サポート抽選の結果を外れ結果に変更する構成では、次の効果を奏することができる。例えば、第2時短遊技状態への移行が行われる状況で確定表示の実行中である普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果である場合において、第2時短遊技状態への移行に対応させて確定表示の強制終了とともに外れ結果への書き換えを行うと、まず、第2時短遊技状態への移行前から行われていたサポート当選結果に対応した確定表示が行われ、その後、第2時短遊技状態への移行に伴う強制終了によりその確定表示が終了することになる。すなわち、内部的に外れ結果への書き換えが行われるものの、それが停止結果に反映されることなく確定表示自体が終了するため、変更後の外れ結果に対応した停止結果が表示されず、変更前のサポート当選結果に対応した停止結果だけが表示される状態となる。この場合、サポート当選結果が報知されたにもかかわらず役物開閉遊技が行われないことで、遊技者が不信感を抱き、パチンコ機や遊技ホールへの信頼を低下させるおそれがある。この点、確定表示中である場合は強制終了の実行を制限することで、報知される結果と変更後のサポート抽選の結果との不整合が発生することを抑制でき、延いては、サポート当選結果が報知された状況で役物開閉遊技が行われない事象の発生を抑制することが可能になる。

40

【1558】

50

外れ回数が天井回数に到達した場合に、当該到達が成立した特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて第２時短遊技状態に移行させる構成とした。

【１５５９】

外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回において確定表示が終了することにより、次の特図遊技回として第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される。その際、本構成では、外れ回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示の開始タイミングにて第２時短遊技状態への移行を行うため、第２時短遊技状態への移行後、最初の特図遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第２時短遊技状態に移行しているが、第２時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第２時短遊技状態への移行に対応させて普図遊技回を終了させた場合に、その猶予期間において次の普図遊技回を開始させれば、第２時短遊技状態への移行後、特図遊技回よりも先行して普図遊技回を開始させることができる。その結果、普電役物６３aによる役物開閉遊技の開始タイミングが早められ、第２時短遊技状態への移行後において第２作動口６３への入賞が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

10

【１５６０】

終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間よりも上記猶予期間が長くなるように構成した。

【１５６１】

この構成によれば、終了処理により変動表示が終了される普図遊技回の確定表示が上記猶予期間の途中で終了するため、その猶予期間が終了する前に次の普図遊技回を開始させることが可能になる。その次の普図遊技回は第２時短遊技状態の下で行われるため、第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回を第２時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回よりも先行して開始させることができる。これにより、第２時短遊技状態への移行後における役物開閉遊技の開始タイミングを早め、第２作動口６３への入賞が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

20

【１５６２】

時短遊技状態への移行に対応させた普図遊技回の終了処理を、通常遊技状態から時短遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する場合を対象として行う構成とした。

【１５６３】

この構成では、普図遊技回や役物開閉遊技が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて普図遊技回の終了処理が実行されるため、上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

30

【１５６４】

時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合（第１時短遊技状態の最終遊技回で、第２時短遊技状態への移行条件である天井回数への到達が成立した場合）は、上記終了処理の実行を制限する構成とした。

【１５６５】

時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合は、当該移行条件が成立する前から既に普図遊技回や役物開閉遊技が時短遊技状態に対応した態様で実行されている。このため、このような状況で上記終了処理を行うと、当該終了処理により途中状態で普図遊技回が強制終了され、その後、役物開閉遊技が行われることなく、次の普図遊技回が開始され、その普図遊技回が終了してから役物開閉遊技が行われることになる。つまり、強制終了を行わずにそのまま普図遊技回を継続させる場合よりも役物開閉遊技の開始タイミングが遅れるおそれがある。よって、通常遊技状態から時短遊技状態に移行する場合と時短遊技状態から時短遊技状態に移行する場合とで、上記終了処理の有無を使い分けることで、いずれの移行の場合であっても役物開閉遊技の迅速な開始を実現することができる。

40

【１５６６】

第２時短遊技状態への移行条件（外れ回数の天井回数への到達）が成立した特図遊技回

50

の確定表示時間を特定確定表示時間に設定し、上記移行条件が成立しない他の特図遊技回の確定表示時間（通常確定表示時間）よりも長くする構成とした。

【1567】

時短遊技状態での遊技を遊技者がスムーズに始められるようにする上では、時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、時短遊技状態への移行を遊技者に知らせることが好ましい。この場合、従来の時短遊技状態のように開閉実行モードを経由して移行する場合であれば、開閉実行モードの期間（例えばエンディング期間等）を利用して特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことが可能であるが、本実施の形態に係る第2時短遊技状態のように開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態の場合は、移行条件が成立した特図遊技回が終了した後、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が直ちに行われるため、そのような報知の実行期間を確保することが困難となる。この点、第2時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くすることで、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるタイミングを遅らせることができ、第2時短遊技状態への移行を知らせる報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

10

【1568】

また、第2時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くする構成は、終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間よりも上記猶予期間が長くなるようにする上でも利点がある。そのような関係を構築するに際しては、終了処理の対象となった普図遊技回の確定表示時間を通常の確定表示時間よりも短くすることが考えられる。しかしながら、この場合、停止結果の表示時間が短くなることで、その視認性が低下し、サポート抽選の結果を遊技者に適切に把握できなくなる懸念がある。この点、特図遊技回の確定表示時間を長くすることで、普図遊技回における確定表示時間の無理な短縮化を回避することができ、停止結果の視認性を損なうことなく上記関係を構築することが可能になる。

20

【1569】

通常遊技状態から時短遊技状態（第2時短遊技状態）に移行する場合を対象として、移行条件が成立した特図遊技回の確定表示時間を長くする構成とした。

【1570】

この構成によれば、移行条件が成立した遊技回における長めの確定表示時間により、時短遊技状態に切り替えることへの遊技者の準備期間を確保することが可能になる。特に本実施の形態では、通常遊技状態では左打ち遊技が推奨される一方で、時短遊技状態では右打ち遊技が推奨されるため、通常遊技状態から時短遊技状態への移行に際しては遊技球の発射強度を切り替える操作が求められる。本構成によれば、そのような発射強度の切り替え操作のための時間を好適に確保することが可能になる。

30

【1571】

＜変形例1＞

上記第2の実施の形態の変形例1について図137～図138を参照しながら説明する。これらの図において上記第2の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【1572】

上記第2の実施の形態では、第1特図の遊技回で天井回数に到達し、第2時短遊技状態に移行した場合において、普図遊技回の方が特図遊技回よりも先行して行われるが、本変形例では、第2時短遊技状態に対応した態様の役物開閉遊技が特図遊技回よりも先行して行われるように構成されている。

【1573】

＜特定確定表示時間について＞

本変形例では、第1特図の遊技回で天井回数に到達した場合に設定される特定確定表示時間の長さが上記第2の実施の形態の場合よりも長くなっている。具体的には、特定確定表示時間が、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）と、第2

50

時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば0.5sec）と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）との合計期間（例えば1.5sec）よりも長い時間（例えば4sec）に設定されている。

【1574】

＜第2時短遊技状態への移行の流れについて＞

通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合について図137を参照しながら説明する。ここでは、外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回の変動表示がタイミングt1～タイミングt3に亘って行われ、その途中タイミングであるタイミングt2にて普図遊技回の変動表示が開始されたものとする。

【1575】

通常遊技状態において外れ回数が天井回数に到達する特図遊技回（第1特図の特図遊技回）が開始されると、タイミングt1～タイミングt3においてその変動表示が行われる。タイミングt3にて変動表示時間が経過すると、特図遊技回の確定表示が開始される。この場合の確定表示時間には上記の特定確定表示時間（例えば4sec）が設定される。

【1576】

また、タイミングt3では、天井回数への到達に基づいて第2サポートフラグがセットされ、第2時短遊技状態への移行が行われる（図137（a）、（b））。この際、サポートカウンタエリアSCの値が第2時短遊技状態の継続期間に対応した第5上限回数（例えば900回）にセットされる。

【1577】

一方、上記特図遊技回での変動表示の途中タイミングであるタイミングt2において普図遊技回が開始されると、この時点での遊技状態は通常遊技状態であるため、当該普図遊技回での変動表示時間は通常遊技状態用の変動表示時間（例えば30sec）に設定される。

【1578】

タイミングt3において、天井到達の特図遊技回における確定表示が開始され、第2時短遊技状態への移行が行われると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図137（c））。これにより、タイミングt2で設定された変動表示時間が経過するよりも早く変動表示が終了される。上記の際、当該普図遊技回でのサポート判定結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であった場合には、外れ結果への判定結果の書き換えが行われる。このため、上記強制終了の後、外れ結果に対応する停止結果にて確定表示が行われる。

【1579】

その後、タイミングt4において確定表示時間（例えば0.5sec）が経過すると、上記のとおり外れ結果への書き換えが行われているため、普電役物63aによる役物開閉遊技は実行されず、直ちに次の普図遊技回が開始される。この時点での遊技状態は第2時短遊技状態であるため、当該遊技回での変動表示は第2時短遊技状態用の短い変動表示時間（例えば0.5sec）にて行われる。また、この場合のサポート判定は第2時短遊技状態用の高い当選確率の下で行われる。ここでは、上記サポート判定の結果がサポート当選結果であったとする。

【1580】

タイミングt5において上記普図遊技回の変動表示時間が経過すると、その後、設定された確定表示時間（例えば0.5sec）に亘って確定表示が行われる。そして、タイミングt6においてその確定表示時間が経過すると、普電役物63aによる役物開閉遊技が実行される（図137（d））。これにより、第2作動口63に遊技球が入賞しやすい状態となる。

【1581】

ここで、タイミングt3から開始された特図遊技回の確定表示が継続される期間（特定確定表示時間）は、タイミングt3からタイミングt4までの普図遊技回の確定表示時間と、タイミングt4からタイミングt5までの普図遊技回の変動表示時間と、タイミング

10

20

30

40

50

t 5 からタイミング t 6 までの普図遊技回の確定表示時間との合計期間（例えば 1.5 sec）よりも長くなっている。このため、上記特図遊技回の確定表示の途中で役物開閉遊技が開始されることになる。

【1582】

タイミング t 7 において上記特定確定表示時間が経過すると、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が実行される。前述のとおり、本変形例では、最初の特図遊技回に先行して役物開閉遊技が開始されるため、当該最初の特図遊技回が開始される前の期間において、第 2 作動口 63 への入賞を発生させ、第 2 特図の保留情報を取得する期間を確保することができる。よって、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される時点において第 2 特図の保留情報を存在させることができる。これにより、上記最初の特図遊技回として、第 1 特図よりも優遇されている第 2 特図の遊技回を実施させることが可能になる。

10

【1583】

上記の際、タイミング t 6 からタイミング t 7 までの期間 T において第 2 特図の保留情報の取得を促進する上では、第 2 作動口 63 への入賞を促す所定報知を行うことが好ましい。所定報知の具体的な態様は特に限定されるものではないが、例えば、図 138 に示すように、図柄表示装置 75 の表示画面 G にて右打ち報知画像 477a と、例えば「電チューを狙え！」等の文字表示を含む目標案内画像 477b とを表示するとよい。右打ち報知画像 477a は、遊技領域 PE における右ルートへの遊技球の発射を促すものであり、目標案内画像 477b は、遊技球を入賞させるべき目標を案内するものである。

20

【1584】

上記所定報知は、第 2 時短遊技状態への移行が行われるタイミング t 3 以降に行えばよいが、その際、少なくとも第 2 時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示が終了するタイミング t 7 よりも前の所定タイミングにて行うことが好ましい。この所定タイミングは、役物開閉遊技が開始されるタイミング t 6 以前におけるいずれかのタイミングであってもよいし、タイミング t 6 からタイミング t 7（特定確定表示時間の経過タイミング）までの期間におけるいずれかのタイミングであってもよい。遊技者が発射強度を調整するための操作期間を踏まえると、役物開閉遊技が開始される前（普電役物 63a が開放状態とされる前）から上記報知が行われる方が好ましく、タイミング t 3 からタイミング t 6 までの期間におけるタイミングを所定タイミングとすることが好ましい。

30

【1585】

なお、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるタイミング t 7 において、第 2 特図の保留情報だけでなく、第 1 特図の保留情報も存在する場合がある。この点、本変形例では、第 1 特図及び第 2 特図の両方の保留情報が存在する場合に第 2 特図の遊技回が優先して行われるため（図 109）、そのような場合でも上記最初の特図遊技回として第 2 特図の遊技回を実施させることが可能になる。

【1586】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1587】

第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回における確定表示を、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に終了させることが可能な構成とした。

40

【1588】

この場合、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であれば、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、役物開閉遊技を開始させて普電役物 63a を開放状態とすることができる。これにより、第 2 時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始されるよりも前に、第 2 作動口 63 への入賞を発生させて第 2 特図の保留情報を貯めることができ、上記最初の特図遊技回として第 2 特図の遊技回を実施させることが可能になる。

【1589】

50

移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始に合わせて第2時短遊技状態に移行させるとともに、第2作動口63への入賞を促す所定報知を少なくとも上記特図遊技回の確定表示が終了する前に実行する構成とした。

【1590】

移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始に合わせて第2時短遊技状態に移行させることで、第2時短遊技状態への移行後、最初の特図遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第2時短遊技状態に移行しているが、第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回が開始される前に役物開閉遊技を開始させることが可能な構成において、上記猶予期間において第2作動口63への入賞を促す報知を行うことにより、遊技者が上記最初の特図遊技回の開始前に第2特図の保留情報を貯めやすくすることが可能になる。

10

【1591】

<変形例2>

上記第2の実施の形態の変形例2について図139～図140を参照しながら説明する。これらの図において上記第2の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1592】

本変形例では、第1時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に第2時短遊技状態に移行するように構成されている。以下、そのための具体的な構成について説明する。

20

【1593】

<第2時短遊技状態について>

本変形例の第2時短遊技状態について図139を参照しながら説明する。本変形例においても、通常大当たり結果となったことを契機として移行する第1時短遊技状態とは別に、外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機として移行する第2時短遊技状態が設けられている。

【1594】

本変形例の第2時短遊技状態での天井回数は、第1時短遊技状態での第3上限回数（例えば1000回）よりも少ない回数（例えば800回）に設定されている。このため、4R通常大当たり結果Aとなって開閉実行モードの終了後に第1時短遊技状態に移行した場合において第1時短遊技状態で外れ遊技回を重ねた場合に、その外れ遊技回の累積回数が当該第1時短遊技状態の終了回数に到達する前に天井回数に到達することになる。なお、第2時短遊技状態に移行した場合の継続期間は、上記第1の実施の形態と同様に、第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が予め定められた第5上限回数（例えば900回）に達するまでとなっている。

30

【1595】

<第2時短遊技状態移行用処理>

本変形例に係る第2時短遊技状態移行用処理について図140のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162における特図遊技回制御処理（図108）のステップSb512で実行されるものであり、図119の第2時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図140において図119と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

【1596】

ステップSb1404で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップSb1405にて、RAM314の外れ回数カウンタエリアHCの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアHCの値を1減算する。

【1597】

ステップSb1406では、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ結

50

果の特図遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップS b 3 1 0 1に進み、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグがセットされているかを判定する。第1サポートフラグは、第1時短遊技状態であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【1 5 9 8】

第1サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第1時短遊技状態中である場合は、ステップS b 3 1 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている第1サポートフラグをクリアする。続くステップS b 1 4 0 7では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2サポートフラグをセットし、第2時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）を開始させる。すなわち、本変形例では、第1時短遊技状態の途中で外れ回数カウンタエリアH Cの値が「0」になった場合、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態に切り替え、第2時短遊技状態を強制発動させる。

【1 5 9 9】

ステップS b 3 1 0 1で否定判定した場合（第1サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、第1時短遊技状態でない場合は、ステップS b 3 1 0 2の処理を実行することなく、ステップS b 1 4 0 7にて第2サポートフラグをセットする。

【1 6 0 0】

ステップS b 1 4 0 7の実行後はステップS b 1 4 0 8にて、RAM 3 1 4のサポートカウンタエリアS Cに第5上限回数（例えば9 0 0回）に対応する値をセットする。第1時短遊技状態の途中で第2時短遊技状態に移行させた場合も、通常遊技状態（第1時短遊技状態ではない状況）から第2時短遊技状態に移行させた場合と同様の値をセットする。つまり、第1時短遊技状態の途中で第2時短遊技状態に移行させた場合は、その時点での第1時短遊技状態の残り回数にかかわらず、その後の高頻度サポートモードの残り回数として第2時短遊技状態の第5上限回数に書き換える。

【1 6 0 1】

ステップS b 1 4 0 9では、演出制御装置1 4 3への送信対象として第2時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第2時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図1 0 7）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。その後はステップS b 1 4 1 0に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグがセットされているかを判定する。

【1 6 0 2】

<第2時短遊技状態への流れについて>

第2時短遊技状態への移行の流れについて説明する。ここでは、4 R通常大当たり結果Aになったことを契機として第3上限回数（例えば1 0 0 0回）の第1時短遊技状態に移行した後、外れ回数が天井回数（例えば8 0 0回）に到達したことを契機として第2時短遊技状態に移行する場合について説明する。

【1 6 0 3】

4 R通常大当たり結果Aに対応した開閉実行モードが終了すると、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグがセットされる。これにより、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態である第1時短遊技状態に移行する。この際、RAM 3 1 4のサポートカウンタエリアS Cに第3上限回数（例えば1 0 0 0回）に対応する値がセットされる。

【1 6 0 4】

そして、その第1時短遊技状態での外れ遊技回の累積回数が8 0 0回となり、天井回数に到達すると、天井到達した特図遊技回にて第1サポートフラグがクリアされるとともに、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2サポートフラグがセットされる。この際、第1時短遊技状態での実行遊技回の回数が第3上限回数に達しておらず、2 0 0回の残り回数が存在するが、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替えが行われる。そして、上記サポートカウンタエリアS Cに第5上限回数（例えば9 0 0回）に対応する値がセットされる。

【1605】

図柄表示装置75では、上記第1の実施の形態と同様に、時短遊技状態の残り回数が上乘せされるようにして上乘せ演出（図130（b）～（d））が実行される。但し、当該上乘せ演出により報知される上乘せ回数は、第5上限回数から第1時短遊技状態の残り回数を差し引いた回数（例えば700回）とされる。すなわち、高頻度サポートモードの継続期間として内部的には200回分の残り回数がキャンセルされて新たに900回がセットし直されるものとなるが、遊技者の目線では700回分が増えたように演出される。

【1606】

ここで、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われるように構成されている（図108、図118、図140）。その

10

【1607】

ここでは、理解の容易化を図るため、第2時短遊技状態の移行判定が行われてから時短遊技状態の残り回数の更新が行われる構成を比較例とし、本変形例に係る構成との違いを説明する。また、両者を比較しやすくするため、比較例においても第1時短遊技状態中の第2時短遊技状態への移行が許容されているものとする。

【1608】

第1時短遊技状態の途中で外れ遊技回の累積回数が天井回数になる場合において、比較例の構成では、先ず第2時短遊技状態の移行判定が行われることにより、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替えが行われる。その後、同じ特図遊技回の中で時短遊技状態の残り回数が更新されるため、実際には第2時短遊技状態での特図遊技回が実行されていなくてもかかわらず、当該第2時短遊技状態の残り回数が1減算される。このため、第2時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数が899回となり、1回分少なくなる。

20

【1609】

これに対し、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第2時短遊技状態の移行判定が行われるため、第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への切り替えが行われた後、その特図遊技回では第2時短遊技状態の残り回数が減算されない。すなわち、次の特図遊技回（第2時短遊技状態への移行後に実行された特図遊技回）が開始されてから第2時短遊技状態の残り回数が減算されるため、第2時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数が900回となる。つまり、第2時短遊技状態の下で遊技可能な特図遊技回の回数を好適に確保することが可能になる。

30

【1610】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1611】

第1時短遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に第2時短遊技状態への移行が許容されるとともに、1の特図遊技回において、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われるように構成した。

【1612】

この構成によれば、ある特図遊技回で第2時短遊技状態に移行した直後にその特図遊技回の中で残り回数の更新が実行されることを抑制できる。これにより、第2時短遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

40

【1613】

<変形例3>

上記第2の実施の形態の変形例3について図142～図156を参照しながら説明する。これらの図において上記第2の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1614】

本変形例では、特図遊技回の当否抽選での外れ結果として通常外れ結果と特殊外れ結果

50

とが含まれており、上記当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に、開閉実行モードに移行することなく、第3時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行するように構成されている。なお、通常外れ結果は上記第2の実施の形態にかかる外れ結果と同様のものである。また、本変形例において第2時短遊技状態の機能は搭載されていない。

【1615】

＜特図遊技回の当否テーブル＞

本変形例では、特図遊技回での当否抽選に用いる当否テーブルとして第1特図用の当否テーブルと第2特図用の当否テーブルとを備えている。第1特図用の当否テーブルは、第1作動口62（第1特図の始動口）への始動入賞に基づく当否抽選にて参照されるものであり、第2特図用の当否テーブルは、第2作動口63（第2特図の始動口）への始動入賞に基づく当否抽選にて参照されるものである。なお、第1特図用の当否テーブルについては、上記第2の実施の形態に係る当否テーブル（図101）と同様であるため、その説明を省略する。

【1616】

第2特図用の当否テーブルはROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている。図142に示すように、第2特図用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【1617】

図142（a）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタC1の値）として「0」～「9」の計10個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は $1/300$ に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「10」～「309」の計300個が設定されている。すなわち、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は $1/10$ に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は $2690/3000$ に設定されている。

【1618】

なお、第1特図に対応する低確率モード用の当否テーブルでは、抽選結果として特殊外れ結果が設定されていない。つまり、特殊外れ結果は、第2作動口63への入賞が可能な状況で右打ち遊技を行った場合にのみ当選可能な結果となっている。

【1619】

図142（b）に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は $1/60$ に設定されている。なお、高確率モード用の当否テーブルでは、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。高確率モードでの通常外れ結果となる確率は $59/60$ に設定されている。

【1620】

＜特図遊技回の種別テーブル＞

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図143（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル（図143（b））とが設定されている。

【1621】

図143（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として4R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。

【1622】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開

10

20

30

40

50

閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【1623】

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第2上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第2上限回数に達した場合は、第1時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【1624】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【1625】

図143（b）に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と10R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。

【1626】

10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。また、10R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第4上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。

【1627】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が10R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が10R通常大当たり結果に対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、10R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【1628】

また、本変形例では、他の種別テーブルとして特殊外れ用の種別テーブルを備えている。特殊外れ用の種別テーブルは、当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照される種別テーブルであり、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに記憶されている。

【1629】

図144（a）に示すように、特殊外れ用の種別テーブルでは、選択可能な特殊外れ種別として特殊外れ結果Aと特殊外れ結果Bとが設定されている。特殊外れ結果Aは第3時短遊技状態Aに移行する特殊外れ結果であり、特殊外れ結果Bは第3時短遊技状態Bに移行する特殊外れ結果である。

【1630】

図144（b）に示すように、第3時短遊技状態Aは、低確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態であり、第3時短遊技状態Aに移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第5上限回数（例えば900回）に達するまで継続される。第3時短遊技状態Bも同じく低確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態であり、第3時短遊技状態Bは、第3時短遊技状態Bに移行してからの特図遊技回の実行回数が第5上限回数よりも少ない第6上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。すなわち、第3時短遊技状態Bよりも第3時短遊技状態Aの方が遊技者にとって有利となっている。

【1631】

10

20

30

40

50

なお、特殊外れ結果 A、B はいずれも外れ結果の 1 つであるため、開閉実行モードは実行されない。すなわち、これらの結果になった場合、開閉実行モードを介することなく、第 3 時短遊技状態 A、B に移行する。

【1632】

特殊外れ用の種別テーブルでは、大当たり種別カウンタ C 2 の「0」～「9」が特殊外れ結果 A に対応し、「10」～「99」が特殊外れ結果 B に対応している。すなわち、特殊外れ結果 A に振り分けられる確率は 10 %、特殊外れ結果 B に振り分けられる確率は 90 % に設定されている。

【1633】

特殊外れ種別の抽選に用いる乱数値（大当たり種別カウンタ C 2）は、当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に各特図表示部 A S、B S に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM 313 の停止結果テーブル記憶エリア 313 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタ C 2 の値と対応させて、特殊外れ結果である場合の停止結果（各特図表示部 A S、B S に停止表示される特殊外れ絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタ C 2 に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と特殊外れ種別の決定とはいずれも同じ大当たり種別カウンタ C 2 を用いるため、各特図表示部 A S、B S に停止表示される特殊外れ絵柄と、その特殊外れ時に決定される特殊外れ種別とは相関を有するものとなる。

【1634】

なお、本変形例では、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて特殊外れ種別を抽選するが、特殊外れ結果に対応する専用カウンタ値（抽選用乱数）を準備し、その専用カウンタ値を用いて特殊外れ種別を抽選してもよい。

【1635】

また、変動種別カウンタ C S 等の大当たり種別カウンタ C 2 以外の既存のカウンタ値により代用して特殊外れ種別を抽選してもよい。その際、特殊外れ結果の種別数は変動パターン等の種別数に比べて少なくなると想定されるため、変動種別カウンタ C S 等の一部（一部のビット値）を用いて上記抽選を行う構成としてもよい。

【1636】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図 145 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 162 による通常処理（図 107）のステップ S b 403 で実行されるものであり、図 108 の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図 145 において図 108 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1637】

ステップ S b 503 で否定判定した場合（特図用表示部 43 が変動表示中でない場合）は、ステップ S b 504 にて共通保留数 C R N が「0」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「0」でない場合、すなわち、第 1 特図又は第 2 特図のいずれかの保留情報が存在する場合は、ステップ S b 505 に進み、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動表示用として実行エリア A E に移動させる。

【1638】

ステップ S b 3201 では、特図用表示部 43 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。ここで、ステップ S b 3201 の変動開始処理について図 146 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、図 146 において図 110 の変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1639】

先ずステップ S b 3301 では、RAM 314 の各種フラグ格納エリア 314 e に第 2

10

20

30

40

50

特図フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグは今回の特図遊技回が第2特図の特図遊技回であることをMPU312が把握するためのものである。

【1640】

第2特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第1特図の特図遊技回である場合は、ステップSb3302にて第1特図用の当否テーブル（図101）を参照して当否判定を行う。その際、その時点での抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図101（a））を参照し、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図101（b））を参照する。

【1641】

第2特図フラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図遊技回が第2特図の特図遊技回である場合は、ステップSb3303にて第2特図用の当否テーブル（図142）を参照して当否判定を行う。その際、その時点での抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図142（a））を参照し、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図142（b））を参照する。

【1642】

ステップSb3302又はステップSb3303の実行後は、ステップSb3304にて、ステップSb3302又はステップSb3303における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップSb3305に進み、対応する大当たり用の種別テーブル（図143）を参照して大当たり種別を抽選する。

【1643】

ステップSb3306では、ステップSb3305の種別判定により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア314eに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が4R確変大当たり結果である場合は、4R確変大当たりフラグを格納する。

【1644】

ステップSb3307では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【1645】

ステップSb3304で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップSb3308に進み、ステップSb3302又はステップSb3303における当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップSb3309にて、特殊外れ用の種別テーブル（図144（a））を参照して特殊外れ種別を抽選する。

【1646】

ステップSb3310では、上記各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグをセットする。特殊外れフラグは、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であることをMPU312が把握するためのものである。特殊外れフラグとしては特殊外れの種別に応じた複数種類のフラグが準備されており、ステップSb3310では、ステップSb3309で選択された種別に対応する特殊外れフラグをセットする。例えば、選択された特殊外れ種別が特殊外れ結果Aである場合は、特殊外れフラグAをセットする。

【1647】

ステップSb3311では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【1648】

ステップSb3308で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップSb3312に進

10

20

30

40

50

み、通常外れ用の停止結果を設定する。本変形例では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップS b 3 3 1 2ではその停止結果を設定する。

【1 6 4 9】

ステップS b 3 3 0 7、ステップS b 3 3 1 1又はステップS b 3 3 1 2の実行後は、ステップS b 3 3 1 3にて、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタC Sと変動表示時間テーブルとを用いて変動表示時間を抽選する。ここで、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図1 4 7を参照しながら説明する。

【1 6 5 0】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブルと、第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。また、それら各変動表示時間テーブルでは、第1時短遊技状態用のものと、第1時短遊技状態後の保留分における通常遊技状態用のものとが設定されている。ここでの保留分とは、第1時短遊技状態の終了時に存在する第2特図の保留情報に基づき、第1時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で実行される特図遊技回に相当するものである。第2特図の保留上限数は4個であるため、上記保留分の特図遊技回は最大で4回実行される。

【1 6 5 1】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）は、第1時短遊技状態である状況で第2特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図1 4 7（a）に示すように、第1時短遊技状態に移行してから（換言すれば、開閉実行モードが行われてから）の特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が1回目～99回目である状況で特殊外れ結果になった場合には変動パターンZ 1（例えば8 s e c又は4 s e c）が選択され、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が100回目、すなわち、第1時短遊技状態での最終遊技回にて特殊外れ結果になった場合には変動パターンZ 2（例えば15 s e c）が選択されるように構成されている。

【1 6 5 2】

変動パターンZ 1は完全外れ演出に対応し、変動パターンZ 2は特殊リーチ外れ演出に対応する。すなわち、変動パターンZ 1に対応する変動開始コマンドが演出制御装置1 4 3に送信された場合、図柄表示装置7 5では遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、変動パターンZ 2に対応する変動開始コマンドが演出制御装置1 4 3に送信された場合、図柄表示装置7 5では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、特殊リーチ外れ演出については後に詳述する。

【1 6 5 3】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）は、第1時短遊技状態である状況で第2特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図1 4 7（b）に示すように、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【1 6 5 4】

このうち第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が1回目～99回目である状況で通常外れ結果になった場合については、上記第2の実施の形態で説明した図1 1 3（d）の場合と同様であるため、説明を省略する。また、第1時短遊技状態での最終遊技回にて通常外れ結果になった場合は、変動種別カウンタC Sの値にかかわらず、変動パターンZ 3（8 s e c又は4 s e c）が選択されるように構成されている。変動パターンZ 3は完全外れ演出に対応する。

10

20

30

40

50

【1655】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図147（c）に示すように、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、変動パターンZ4（15sec）が選択されるように構成されている。変動パターンZ4は特殊リーチ外れ演出に対応する。

【1656】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（保留分の通常遊技状態）は、上記保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図147（d）に示すように、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、変動パターンZ5（8sec）が選択されるように構成されている。変動パターンZ5は完全外れ演出に対応する。

【1657】

上記のように各変動表示時間テーブルが構成されているため、最終遊技回～保留分の遊技回においては、特図当否抽選の結果が大当たり結果又は特殊外れ結果であるとリーチ演出が実行され、特図当否抽選の結果が通常外れ結果であるとリーチ演出の実行が制限される。よって、最終遊技回～保留分の遊技回にてリーチ演出が実行された場合は、大当たり結果又は特殊外れ結果が確定することになり、図柄列Z1～Z3が全停止される前に遊技者が通常外れ結果でないことを予測することが可能になる。つまり、これらの遊技回では、遊技者はリーチ演出が発生することを強く期待して遊技するものとなり、図柄列Z1～Z3の挙動に対する注目度を大いに高めることが可能になる。

【1658】

これら各変動表示時間テーブルは、ROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに記憶されている。なお、図147における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【1659】

その他、通常遊技状態（保留分以外）用の変動表示時間テーブルや高確遊技状態用の変動表示時間テーブルも設けられるが、これらは上記第2の実施の形態で説明した図112及び図113の場合と同様であるため、説明を省略する。

【1660】

また、第3時短遊技状態用の変動表示時間テーブルは、図113（c）、（d）に示す時短遊技状態用の変動表示時間テーブルと同様である。なお、第3時短遊技状態では右打ち遊技が行われるため、特図遊技回の当否抽選にて特殊外れ結果となることがあるが、この場合は図113（d）に示す外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）が参照され、通常外れ結果と区別することなく変動表示時間が抽選される。

【1661】

変動開始処理（図146）の説明に戻り、ステップSb3313の変動表示時間の設定処理では、現在の遊技状態や当否抽選の結果、特図遊技回の実行回数等を把握し、それら把握結果に対応した変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。そして、抽選された変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてRAM314の変動表示時間カウンタエリアにセットする。

【1662】

続くステップSb712では、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをMPU312が把握するためのものである。ステップSb712の実行後は、ステップSb713以降の処理を実行する。

【1663】

特図遊技回制御処理（図145）の説明に戻り、ステップSb507で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップSb509に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。ステップSb51

0では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための高確率モード更新・終了用処理を実行する。

【1664】

ステップS b 5 1 1では、高頻度サポートモードの残り回数を更新したり、高頻度サポートモードを終了させたりするための高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する。ステップS b 3 2 0 2では、第3時短遊技状態（図144（b））への移行制御を行う第3時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップS b 3 2 0 3では、特図用表示部43での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。

【1665】

＜第3時短遊技状態移行用処理＞

ステップS b 3 2 0 2の第3時短遊技状態移行用処理について図148のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、ステップS b 5 1 1の高頻度サポートモード更新・終了用処理の後に実行されるものである。

【1666】

まずステップS b 3 4 0 1では、RAM344の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップS b 3 4 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは現在の遊技状態が高確遊技状態であることを示すものである。

【1667】

高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、高確遊技状態でない場合は、ステップS b 3 4 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグ又は第3サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第1サポートフラグは現在の遊技状態が第1時短遊技状態であることを示し、第3サポートフラグは現在の遊技状態が第3時短遊技状態であることを示すものである。

【1668】

第1サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれもセットされていない場合、すなわち、第1時短遊技状態又は第3時短遊技状態のいずれでもない場合は、ステップS b 3 4 0 4に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグをセットする。これにより、第3時短遊技状態に移行する。

【1669】

ステップS b 3 4 0 5では、今回の特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Aであるか否かを判定する。この判定は、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている特殊外れフラグの種別を把握することにより行う。

【1670】

特殊外れ結果Aである場合は、ステップS b 3 4 0 6に進み、RAM314のサポートカウンタエリアSCに第5上限回数に対応する値（例えば900）をセットする。これにより、移行する第3時短遊技状態が第3時短遊技状態Aに設定される。

【1671】

ステップS b 3 4 0 5で否定判定した場合（特殊外れ結果Aでない場合）、すなわち、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Bである場合は、ステップS b 3 4 0 7に進み、上記サポートカウンタエリアSCに第6上限回数に対応する値（例えば100）をセットする。これにより、移行する第3時短遊技状態が第3時短遊技状態Bに設定される。

【1672】

ステップS b 3 4 0 6又はステップS b 3 4 0 7の実行後は、ステップS b 3 4 0 8にて、演出制御装置143への送信対象として第3時短遊技状態開始コマンドを設定する。その際、第3時短遊技状態Aに移行する場合は、第3時短遊技状態Aに対応した開始コマンドを設定し、第3時短遊技状態Bに移行する場合は、第3時短遊技状態Bに対応した開

10

20

30

40

50

始コマンドを設定する。それら各開始コマンドには上限回数を示す情報が含まれる。

【1673】

設定された第3時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図107）におけるステップSb401にて演出制御装置143に送信される。第3時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、第3時短遊技状態の開始が演出制御装置143に通知される。ステップSb3408の実行後は第3時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1674】

ステップSb3402で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）又はステップSb3403で肯定判定した場合（第1サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされている場合）には、ステップSb3404～ステップSb3408の処理を実行することなく、第3時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、高確遊技状態、第1時短遊技状態又は第3時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合には、第3時短遊技状態への移行が制限され、今回の特図遊技回における特殊外れ結果が無効化される。

【1675】

ステップSb3401で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は、その時点での遊技状態を継続すべく、ステップSb3402以降の処理を実行せずに第3時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1676】

＜確定表示開始用処理＞

ステップSb3203の確定表示開始用処理について図149のフローチャートを参照しながら説明する。図149において図120（a）の確定表示開始用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1677】

先ずステップSb3501では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSb3502に進み、特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。続くステップSb3503では、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば0.5sec）を設定する。

【1678】

ステップSb3501で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合は、ステップSb3504にて、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップSb3503に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。

【1679】

大当たり結果でない場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は、ステップSb3505にて、今回の特図遊技回が第1時短遊技状態での最終遊技回（100回目の遊技回）であるか否かを判定する。最終遊技回でない場合はステップSb3503に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。

【1680】

一方、最終遊技回である場合はステップSb3506に進み、普図遊技回が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この場合の普図遊技回は、第1時短遊技状態での最終遊技回における確定表示の開始よりも前に変動表示が開始されたものであり、第1時短遊技状態の下でサポート抽選が行われたもの（当選確率が高い状態で当否が抽選されたもの）である。

【1681】

普図遊技回が変動表示中である場合は、ステップSb3507に進み、変動表示中であ

10

20

30

40

50

る普図遊技回の当否結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合は、ステップS b 3 5 0 8に進み、変動表示中である普図遊技回の当否結果を外れ結果に変更する。続くステップS b 3 5 0 9では、普図遊技回の停止結果として外れ結果用の停止結果を設定する。

【1 6 8 2】

ステップS b 3 5 0 9の実行後又はステップS b 3 5 0 7で否定判定した場合（変動表示中である普図遊技回の当否結果が外れ結果である場合）は、ステップS b 3 5 1 0にて普図遊技回の変動表示を強制終了させる。その後、所定の確定表示時間（例えば0.5 sec）にて外れ結果に対応する停止結果を普図用表示部44に確定表示させる。

【1 6 8 3】

ステップS b 3 5 1 0の実行後はステップS b 3 5 1 1にて、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定する。この特定確定表示時間は、図103（c）に示す第1時短遊技状態（高頻度サポートモード）での役物開閉遊技の実行期間（開放時間2 sec + インターバル期間0.2 sec + 開放時間2 sec = 4.2 sec）よりも長い期間とされ、より詳しくは、普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5 sec）と上記役物開閉遊技の実行期間との合計期間である4.7 secよりも長い期間とされる。本変形例では、特定確定表示時間として例えば5 secを設定する。なお、第1時短遊技状態での役物開閉遊技として開放回数や開放時間等が異なる複数種類の役物開閉遊技を設ける構成にあっては、それらのうちの最長時間よりも長い時間を特定確定表示時間として設定する。

【1 6 8 4】

また、ステップS b 3 5 0 6で否定判定した場合（普図遊技回が変動表示中でない場合）は、ステップS b 3 5 0 7～ステップS b 3 5 1 0の処理を実行することなくステップS b 3 5 1 1に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として上記特定確定表示時間を設定する。

【1 6 8 5】

ステップS b 3 5 1 1又はステップS b 3 5 0 3の実行後はステップS b 1 5 0 4にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに確定表示フラグをセットする。ステップS b 1 5 0 5では、確定表示が開始されるように特図用表示部43を制御し、ステップS b 1 5 0 6では、演出制御装置1 4 3への送信対象として変動終了コマンドを設定する。

【1 6 8 6】

ステップS b 3 5 1 2では、特図遊技回の実行（より詳しくは変動表示が終了したこと）を通知するための遊技回実行信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための外部信号設定処理を行う。遊技回実行信号は、遊技ホール側で特図遊技回の実行回数を把握したり、大当たり後の特図遊技回の実行回数を遊技島のデータカウンタ等に表示したりするために用いられる。外部信号設定処理では、上記遊技回実行信号が所定期間に亘ってオン状態となるように設定する。

【1 6 8 7】

また、ステップS b 3 5 1 2の外部信号設定処理では、今回の特図当否抽選の結果を通知するための抽選結果信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するための設定処理を行う。具体的には、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合は大当たりに対応した抽選結果信号が出力され、通常外れ結果であった場合には通常外れに対応した抽選結果信号が出力され、特殊外れ結果であった場合は特殊外れに対応した抽選結果信号が出力されるように設定する。

【1 6 8 8】

これら複数の抽選結果信号は、信号ごとに信号配線（外部出力端子2 1 3の出力端子）が割り当てられるものであってもよいし、一の信号配線を共有してそれら各抽選結果信号が出力されるものであってもよい。後者の場合にあっては、一の信号配線を伝送される抽選結果信号の信号態様（オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等）を当否抽選の結果ごとに異ならせるとよい。この場合、抽選結果信号を受信した遊技ホ

10

20

30

40

50

ール側の管理制御装置では、信号態様の違いに基づいて当否抽選の結果を把握することができる。

【1689】

ここで、本変形例では、当否抽選の結果が特殊外れ結果であった場合において、その後第3時短遊技状態への移行が生じる場合と、当該移行が生じない場合（第3時短遊技状態移行用処理（図148）のステップSb3402やステップSb3403で肯定判定する場合）とがあるが、ステップSb3512の外部信号設定処理では、それらいずれの場合においても特殊外れに対応した抽選結果信号が出力されるように設定する。

【1690】

第3時短遊技状態への移行が生じない場合には、通常外れ結果として扱い、通常外れに対応した態様の抽選結果信号を出力することも考えられる。その後の遊技状態（第3時短遊技状態に移行しない状態）との整合を図る観点では、本変形例のように特殊外れに対応した信号を出力するよりも、通常外れに対応した信号を出力する方がむしろ理に適ったものといえる。

【1691】

しかしながら、通常外れに対応した抽選結果信号を出力する構成では、遊技において特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、特殊外れ結果への当選が概ね設計確率通りに推移しているかの特定が困難となる懸念がある。特に遊技ホール側に通知される特殊外れ結果の回数が間引かれて実際の回数よりも少なくなるため、例えば、特殊外れ結果の確率を不正に高めるような行為が行われていても、その発見が遅れが生じたりするおそれがある。

【1692】

この点、第3時短遊技状態への移行が生じるか否かにかかわらず、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合に特殊外れ用の外部信号を出力することで、特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【1693】

<演出設定処理>

本変形例に係る演出設定処理について図150のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置143にて所定周期（例えば2msec周期）で起動されるものであり、図126の演出設定処理に代えて実行されるものである。図150において図126と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1694】

まずステップSb2301では、主制御装置162からのエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合は、ステップSb2302にて、高確遊技状態や第1時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。

【1695】

ステップSb2302の実行後又はステップSb2301で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップSb2305にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技状態終了コマンドを受信している場合は、ステップSb2306にて、高確遊技状態、第1時短遊技状態又は第3時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。

【1696】

ステップSb2306の実行後又はステップSb2305で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップSb3601にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。ステップSb2308では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。

【1697】

＜特図変動表示用処理＞

ステップS b 3 6 0 1の特図変動表示用処理について図151のフローチャートを参照しながら説明する。図151において図132の特図変動表示用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1698】

まずステップS b 2 7 0 1では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップS b 2 7 0 2に進み、主制御装置162からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1699】

変動開始コマンドを受信している場合は、ステップS b 3 7 0 1に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図152のフローチャートを参照しながら説明する。

【1700】

まずステップS b 3 8 0 1では、今回の特図遊技回が第1時短遊技状態での最終遊技回であるか否かを判定する。最終遊技回である場合は、ステップS b 3 8 0 2に進み、今回の特図遊技回にてチャンス報知が行われるように設定する。チャンス報知では、図153(a)に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにチャンス報知画像478が表示される。チャンス報知画像478では、例えば、表示画面Gにおける図柄列Z1～Z3の上方にて、「リーチがかかればチャンス」等の文字表示が付されたテロップ画像が表示される。チャンス報知は、第1時短遊技状態での最終遊技回にて開始され、第1時短遊技状態が終了した後の第2特図の保留分の特図遊技回が終了するまで継続される。

【1701】

なお、チャンス報知は、上記文字表示が行われたウィンドウが表示されたり、チャンス報知に対応させた所定の発光部を発光させたりするものであってもよい。また、必ずしも視覚的な報知に限らず、スピーカ部29を用いた音声案内であってもよい。

【1702】

ステップS b 3 8 0 2の実行後又はステップS b 3 8 0 1で否定判定した場合（第1時短遊技状態での最終遊技回でない場合）は、ステップS b 3 8 0 3にて、主制御装置162からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップS b 3 8 0 4では、把握した変動パターンが変動パターンZ2又は変動パターンZ4のいずれかであるか否かを判定する。変動パターンZ2は、第1時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものであり（図147(b)）、変動パターンZ4は、保留分の通常遊技状態における特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものである（図147(c)）。

【1703】

把握した変動パターンが変動パターンZ2又は変動パターンZ4のいずれかである場合は、ステップS b 3 8 0 5に進み、今回の特図遊技回での遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行されるように設定する。ここで、特殊リーチ外れ演出について図153(b)～(d)を参照しながら説明する。

【1704】

特殊リーチ外れ演出ではまず、図153(b)に示すように、表示画面G上の有効ラインL1～L5のいずれかに上図柄列Z1と下図柄列Z3をリーチの組み合わせで停止表示させ、リーチ表示を行う。その後、中図柄列Z2（最終停止列の図柄列）を高速変動表示から低速変動表示に切り替えるが、その際、図153(c)に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「LUCKY」等の文字が付された特殊図柄479を配置した状態で低速変動表示させる。図153(c)には、大当たりの組合せとなる「3」図柄に対して次の図柄となる「4」図柄の位置に特殊図柄479を配置させた例を示している。

【1705】

10

20

30

40

50

そして、図１５３（ｄ）に示すように、低速変動表示している特殊図柄４７９をリーチライン上に停止表示させ、特殊外れ結果を報知する。すなわち、本変形例では、上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Ｚ２の特殊図柄４７９が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっている。

【１７０６】

特図変動表示用処理（図１５２）の説明に戻り、ステップＳｂ３８０４で否定判定した場合（変動パターンＺ２又は変動パターンＺ４のいずれでもない場合）は、ステップＳｂ３８０６にて、把握した変動パターンが変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれかであるか否かを判定する。変動パターンＺ１は、第１時短遊技状態における１回目～９９回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に選択されるものであり（図１４７（ａ））、変動パターンＺ３は、第１時短遊技状態の最終遊技回で通常外れ結果になった場合に選択されるものである（図１４７（ｂ））。また、変動パターンＺ５は、保留分の通常遊技状態における特図遊技回で通常外れ結果になった場合に選択されるものである（図１４７（ｄ））。

【１７０７】

把握した変動パターンが変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれかである場合は、ステップＳｂ３８０７にて、今回の特図遊技回での遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。ここで、把握した変動パターンが変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５であった場合だけでなく、変動パターンＺ１であった場合、すなわち、特図遊技回での抽選結果が特殊外れ結果になった場合も完全外れ演出の実行を設定するが、これは、第１時短遊技状態中に特殊外れ結果となっても無効化されることに対応させたものである。

【１７０８】

すなわち、第１時短遊技状態での１回目～９９回目の特図遊技回においては、その当否抽選の結果が特殊外れ結果となっても、図柄表示装置７５に表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３を完全外れの組み合わせで停止表示させる。これにより、遊技者に対して単なる外れ結果として報知し、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを識別不可又は識別困難とする。

【１７０９】

その際、特図用表示部４３での停止結果については、特殊外れ結果に対応した停止結果を表示する（図１４６）。図柄表示装置７５では当否抽選の実際の結果とは異なる結果が報知されるため、不正が行われていても遊技ホールの従業員がそれを把握しにくくなることが想定されるが、特図用表示部４３での表示態様には無効化を反映させない構成とすることで、特図用表示部４３を視認することにより実際の抽選結果を把握可能となり、不正行為を発見しやすくすることができる。

【１７１０】

ステップＳｂ３８０６で否定判定した場合（変動パターンＺ１、変動パターンＺ３又は変動パターンＺ５のいずれでもない場合）は、ステップＳｂ３８０８に進み、ステップＳｂ３８０３で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン２３Ａ（図１１３（ｃ））であった場合はＳＰＳＰリーチ当たり演出が実行されるように設定する。

【１７１１】

ステップＳｂ３８０５、ステップＳｂ３８０７又はステップＳｂ３８０８の実行後はステップＳｂ３８０９にて、表示制御装置３５０への出力対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。停止結果コマンドは、図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止結果を指定するコマンドであり、パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｂ３８０９の実行後

は変動開始用処理を終了する。

【1712】

特図変動表示用処理（図151）の説明に戻り、ステップSb3701の変動開始用処理を実行した後はステップSb2704にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、第1時短遊技状態等の残り回数を更新したり、残り回数画像472の表示内容を更新したりする。

【1713】

＜第3時短遊技状態への流れについて＞

本変形例における第3時短遊技状態への移行の流れについて図154及び図155を参照しながら説明する。ここでは、4R通常大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われた後、残り回数が100回の第1時短遊技状態に移行しているものとする。

【1714】

タイミングt1において、第1時短遊技状態に移行してからの例えば3回目の特図遊技回にてその当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、第3サポートフラグはオフ状態のままとされ、第3時短遊技状態への移行は生じない（図154（d））。図155に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行され、遊技者に対して通常外れ結果が報知される。

【1715】

タイミングt2において、第1時短遊技状態に移行してからの例えば10回目の特図遊技回にてその当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第1時短遊技状態中であることに基いて第3時短遊技状態への移行が制限され、特殊外れ結果が無効化される（タイミングt3）。図155に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行される。この場合の完全外れ演出は、当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合と同様のものであり、また、演出時間（変動表示時間）も同じになっている。このため、図柄表示装置75を見ている限りは通常外れ結果との見分けが付かず、遊技者から見て特殊外れ結果になったことが分かりにくくなっている。

【1716】

なお、本変形例では、特殊外れ結果の当選確率を比較的軽め（1／10）に設定しているため、第1時短遊技状態を遊技する過程で複数回に亘り特殊外れ結果に当選することが想定される（タイミングt4）。この場合も、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映されることがなく、第3時短遊技状態への移行が無効化される（タイミングt5）。また、図柄表示装置75では完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されないようにして遊技回用演出が行われる。

【1717】

タイミングt6において、第1時短遊技状態での最終遊技回（100回目の特図遊技回）でその当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第3サポートフラグがオン状態とされ、第3時短遊技状態に移行する（タイミングt7）。すなわち、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第3時短遊技状態の移行判定が行われるところ（図145、図148）、第1時短遊技状態での最終遊技回では、時短遊技状態の残り回数の更新により第1時短遊技状態が終了した後、特殊外れ結果への当選に基づく第3時短遊技状態への移行決定が行われるためである。

【1718】

つまり、本変形例では、第1時短遊技状態での最終遊技回以外の特図遊技回（1回目～99回目の特図遊技回）で特殊外れ結果を引き当てても第1時短遊技状態中であることに基いて第3時短遊技状態への移行が行われない一方で、最終遊技回で特殊外れ結果を引き当てた場合は、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映され、第3時短遊技状態への移行が生じる構成となっている。このため、最終遊技回は、第1時短遊技状態における他の特図遊技回よりも遊技者にとって有利な遊技回となっており、いわばチャンス状態の遊技回となっている。

【1719】

10

20

30

40

50

上記のように第3時短遊技状態に移行した場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードに設定される状態の残り回数が第3時短遊技状態の残り回数分だけ増加する。具体的には、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Aになった場合は残り回数が900回増加し、特殊外れ結果Bになった場合は残り回数が100回増加する（図144）。

【1720】

ここで、本変形例では、実行遊技回の回数が上限回数に到達したことによる第1時短遊技状態の終了と、特殊外れ結果への当選に基づく第3時短遊技状態への移行とが同じ遊技回の中で行われる。すなわち、第1時短遊技状態の終了を遊技者に体感させないようにして第3時短遊技状態に移行させることができるため、実質的に第1時短遊技状態の最後で残り回数の追加（上乗せ）が生じた状態とすることができる。なお、第3時短遊技状態への移行は、最終遊技回での確定表示の開始タイミング（厳密には確定表示開始の直前）にて行われる。

【1721】

上記の際、その特図遊技回では、図155に示すように、図柄表示装置75にて特殊外れリーチ演出が実行される。これにより、遊技者に対して特殊外れ結果の報知が行われる。また、特殊外れリーチ演出の実行後は、時短遊技状態の残り回数が上乗せされるようにして上乗せ演出（図130（c））が実行される。この上乗せ演出は、最終遊技回の確定表示時間の一部又は全部を利用して行われてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とに跨って行われてもよいし、次の特図遊技回にて行われてもよい。

【1722】

なお、上記最終遊技回での当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、第1時短遊技状態が終了する一方で、第3時短遊技状態への移行は生じない。すなわち、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。図155に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行される。

【1723】

ちなみに、本変形例では、最大で4個の保留情報を貯めることが可能な第2特図の保留機能を有しているため、第1時短遊技状態の最終遊技回で通常外れ結果となり、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態が終了する場合において、第2特図の保留情報が存在していれば、それらの保留分に対応した回数の第2特図の遊技回を実行させることができる。これらの遊技回は通常遊技状態の下で行われるため、特殊外れ結果となると、第1時短遊技状態での最終遊技回と同様に第3時短遊技状態への移行が生じる。

【1724】

つまり、第1時短遊技状態での最終遊技回だけでなく、第1時短遊技状態の終了後における保留分の遊技回においてもチャンス遊技回となる。保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合には、図155に示すように、図柄表示装置75にて特殊外れリーチ演出が実行され、特殊外れ結果が報知される。また、保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合には、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行される。

【1725】

＜最終遊技回における普図遊技回の流れについて＞

第1時短遊技状態での最終遊技回における普図遊技回の流れについて図156を参照しながら説明する。ここでは、上記最終遊技回での当否抽選結果が通常外れ結果になったものとする。まず、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングにて普図遊技回が変動表示中である場合について図156（a）を参照しながら説明する。

【1726】

タイミングt1において普図遊技回の変動表示が開始された後、その変動表示時間が経過する前に、タイミングt2において第1時短遊技状態の最終遊技回における確定表示の開始タイミングになると、上記普図遊技回の変動表示が強制終了される（図156（a1）、（a4）、図149）。この強制終了の対象になった普図遊技回は第1時短遊技状態

10

20

30

40

50

の下で当否抽選が行われたものであり、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図103（b））が適用されたものである。この普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であった場合は、上記強制終了に合わせて外れ結果に変更される（図149）。

【1727】

タイミングt2で普図遊技回の変動表示が強制終了されると、その後、所定の確定表示時間（例えば0.5sec）に亘って外れ結果が普図用表示部44に停止表示される（タイミングt3）。また、タイミングt2では最終遊技回（特図遊技回）の確定表示も開始されるが、この場合の確定表示時間は通常確定表示時間（例えば0.5sec）よりも長い特定確定表示時間（例えば6sec）が設定される（図149）。

10

【1728】

この際、最終遊技回の確定表示時間は、強制終了された普図遊技回の確定表示時間よりも長くなっている。また、強制終了された普図遊技回では当否抽選の結果が外れ結果とされるため、その後に普電役物63aによる役物開閉遊技が実行されず、強制終了された普図遊技回の確定表示が終了した後は直ちに次の普図遊技回が開始される。よって、上記次の普図遊技回は、上記最終遊技回の確定表示時間が経過するタイミングt4よりも前に開始される（タイミングt3）。

【1729】

第1時短遊技状態は、上記最終遊技回の確定表示の開始タイミングで終了しているため、上記次の普図遊技回は通常遊技状態の下で行われる。よって、この普図遊技回では、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図103（a））により当否抽選が行われて外れ結果となりやすく、また、その変動表示時間も低頻度サポートモード用の長めの変動表示時間（例えば30sec）が設定される。

20

【1730】

このため、次の特図遊技回（保留分の第2特図の遊技回）が開始されるタイミングt4だけでなく、その後もしばらくの間は、普電役物63aが閉鎖状態に維持され、第2作動口63への入賞が不可又は困難な状態となる。これにより、保留分の第2特図の遊技回が実施されて第2特図の保留個数に空きが生じても、新たな保留情報が補充されることを抑制できる。

【1731】

次に、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングにて役物開閉遊技の実行中である場合（普図遊技回の変動表示中でない場合）について図156（b）を参照しながら説明する。

30

【1732】

普電役物63aによる役物開閉遊技が開始された後、その実行期間（例えば4.2sec）が経過する前に、第1時短遊技状態の最終遊技回にて確定表示の開始タイミングになったとする（タイミングt11）。この際、普図遊技回の変動表示中ではないため、強制終了が実行されず、その後も役物開閉遊技の続きが実行される。

【1733】

タイミングt11から開始される最終遊技回の確定表示は、前述のとおり、通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間（例えば6sec）にて行われる。この特定確定表示時間は、役物開閉遊技の実行期間よりも長い時間となっているため、上記最終遊技回の確定表示が終了するタイミングt13よりも前に役物開閉遊技が終了する（タイミングt12）。つまり、最終遊技回の確定表示の開始タイミングで役物開閉遊技が行われていても、最終遊技回の確定表示時間の中で吸収され、次の特図遊技回（保留分の第2特図の遊技回）が開始されるタイミングt13では、役物開閉遊技が終了した状態となっている。

40

【1734】

タイミングt12において上記役物開閉遊技が終了すると、次の普図遊技回が開始されるが、この普図遊技回は通常遊技状態の下で行われるものとなる。このため、外れ結果となりやすく、また、その変動表示時間も低頻度サポートモード用の長めの変動表示時間（

50

例えば30sec)が設定される。

【1735】

よって、図156(a)の場合と同様に、次の特図遊技回(保留分の第2特図の遊技回)が開始されるタイミングt13だけでなく、その後もしばらくの間は、普電役物63aが閉鎖状態に維持され、第2作動口63への入賞が不可又は困難な状態となる。これにより、保留分の第2特図の遊技回が実施されて第2特図の保留個数に空きが生じても、新たな保留情報が補充されることを抑制できる。

【1736】

なお、上記最終遊技回での確定表示の開始タイミングで普図遊技回が確定表示中であることもあり得る。その際、その普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果であり、その後に役物開閉遊技が実行されるとしても、普図遊技回の確定表示時間と役物開閉遊技の実行期間との合計期間(例えば4.7sec)よりも上記最終遊技回の特定確定表示時間が長くなっていることで、次の特図遊技回(保留分の第2特図の遊技回)が開始される前に役物開閉遊技を終了させることができる。

【1737】

以上のように本変形例では、最終遊技回が終了してからの保留情報の補充が抑制されるため、第1時短遊技状態後に実行可能な遊技回(第2特図の遊技回)の回数を上限保留数に対応した回数(4回)に制限することができる。既に説明したように、保留分の第2特図の遊技回は、第1時短遊技状態の最終遊技回と同様に、特殊外れ結果に当選した場合に第3時短遊技状態への移行が生じる有利な遊技回になるところ、上記のような構成であることで、過度に遊技者有利となることを抑制できる。

【1738】

また、例えば、第1時短遊技状態の終了後における保留情報の補充を許容した場合、実際の遊技で何個の保留情報が補充されるかをパチンコ機の設計段階で正確に予測することは容易でないと想定される。その結果、確率設計の手間が増大し、設計作業の負担増を招く懸念があるが、本変形例によれば、第1時短遊技状態の終了後に実行可能な遊技回(第2特図の遊技回)の回数を固定化できるため、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

【1739】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1740】

第1時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果となることにより、第1時短遊技状態の終了後に第3時短遊技状態に移行する一方で、第1時短遊技状態における他の特図遊技回で特殊外れ結果となっても第3時短遊技状態への移行が生じない構成とした。

【1741】

この構成によれば、第1時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果を引き当てることで、第1時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行し、時短遊技状態の残り回数が増加されたのと同等の状態とすることができる。このため、時短遊技状態を遊技できる期間が延長され、時短遊技状態の中で大当たり結果を引き当てるチャンスを高めることができる。これにより、第1時短遊技状態において大当たり結果を引き当てることだけでなく、その最終遊技回にて特殊外れ結果を引き当てることを目指す遊技を付加することができ、楽しみ方の幅を拡げて興趣性を向上させることが可能になる。

【1742】

また、第1時短遊技状態における他の特図遊技回で特殊外れ結果となっても第3時短遊技状態への移行が制限されるため、第3時短遊技状態への移行を実現するには、特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、そのタイミングも要求されるものとなる。これにより、第3時短遊技状態に移行させる難易度を適度に高め、実現することができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に引き出すことが可能になる。さらに本構成によれば、第1時短遊技状態への最終遊技回についてチャンス遊技回としての優位性を強調することができ、当該遊技回への注目度を好適に高めることも可能になる。

【1743】

第1時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果となった場合に、第1時短遊技状態の終了と第3時短遊技状態への移行とがその最終遊技回の中で行われる構成とした。

【1744】

この構成によれば、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第1時短遊技状態から第3時短遊技状態への切り替えを行うことができる。これにより、時短遊技状態の残り回数が上乗せされたのと同様の状態とすることが可能になる。

【1745】

その場合において図柄表示装置75にて上乗せ演出を実行するため、残り回数が上乗せされたと遊技者が感受しやすくすることができる。

10

【1746】

第3時短遊技状態への移行が開閉実行モードを経由することなく行われる構成とした。

【1747】

上記構成によれば、第3時短遊技状態への移行に対して大当たり結果への当選を要しないため、当該移行が行われる確率を大当たり当選確率から独立して設定することができる。これにより、大当たり当選確率に依存することなく、第3時短遊技状態への移行確率を自由に設定することが可能になる。また、開閉実行モードを経由することなく第3時短遊技状態に移行することで、第1時短遊技状態と第3時短遊技状態とが大きく分断されることを抑制できる。これにより、両者の時短遊技状態について遊技者が一体感を感じやすくなり、時短遊技状態が延長された印象を与えやすくすることが可能になる。

20

【1748】

その際、特殊外れ結果の当選確率を大当たり当選確率よりも高くする構成としたため、第3時短遊技状態に移行しやすい印象を遊技者に与えることができる。これにより、第1時短遊技状態の最終遊技回に差し掛かった段階であっても遊技者が期待感を抱きやすくなり、第1時短遊技状態が終了してしまう寸前での活路として遊技を楽しむ要素を拡充することが可能になる。

【1749】

第3時短遊技状態への移行条件を特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になることとした。

【1750】

この構成によれば、特図当否抽選の結果が大当たり結果になるか否かの遊技と、特殊外れ結果となって第3時短遊技状態への移行条件が成立するか否かの遊技との両方を1の特図遊技回の中で実行させることができる。これにより、第3時短遊技状態への移行が許容される最終遊技回について、それら両方の遊技を行うことができるチャンス遊技回（他の特図遊技回よりも有利な遊技回）として機能させることができ、当該遊技回への期待感や注目度を好適に高めることが可能になる。

30

【1751】

特殊外れ結果となった場合に、それを通知するための外部信号をパチンコ機10の外部に出力するようにした上で、第1時短遊技状態において最終遊技回以外の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合（第3時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合）にも、特殊外れ結果になったことを通知するための上記外部信号を出力する構成とした。

40

【1752】

この構成では、特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるため、遊技ホールの管理制御装置において第3時短遊技状態への移行契機が成立したことを把握することが可能になる。この場合において、第3時短遊技状態への移行が制限される状況では、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になっても上記外部信号を出力しない構成とすることが考えられる。その後第3時短遊技状態への移行が生じないことを踏まえれば、外部信号を出力するよりもしない方がむしろ理に適うといえる。

【1753】

しかしながら、そのような構成では、遊技において特殊外れ結果になった実際の回数を

50

遊技ホール側で把握できなくなり、例えば、特殊外れ結果の当選確率を不正に高めるような行為が行われていても、その発見が遅れが生じたりするおそれがある。この点、本構成では、第3時短遊技状態への移行が制限される場合であっても敢えて上記外部信号を出力するため、特殊外れ結果になった実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができる。これにより、特殊外れ結果の当選確率が不正に高められている場合にその発見を容易化することができ、不正抑止効果を高めることが可能になる。

【1754】

大当たり結果や通常外れ結果を通知するための抽選結果信号の出力態様を異ならせて特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成とした。

【1755】

この構成によれば、大当たり結果等を通知するための既存端子や既存配線を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力することができるため、専用信号を出力する場合に比べ、パチンコ機10における出力端子数等を少なく抑えることができる。また、遊技ホール側の管理制御装置においても、大当たり結果等について通知を受けるための入力端子等を従前から備えている場合は、それを利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を受信することができる。仮に抽選結果信号について出力態様の違いを識別（認識）するための機能の追加が必要になったとしても、制御プログラムのみの小規模な変更で対応できるため、導入コストを低く抑えることが可能になる。

【1756】

なお、特殊外れに対応した抽選結果信号を出力するにあたっては、第3時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで共通の抽選結果信号を出力してもよいし、それらの場合を区別して別個の抽選結果信号を出力してもよい。後者の構成とした場合には、遊技ホール側の管理制御装置において、特殊外れ結果になったことだけでなく、第3時短遊技状態に移行すべき状態であるか否かについてまで、1の外部信号から把握することができる。これにより、特殊外れ結果になったにもかかわらず第3時短遊技状態に移行しないことに対してパチンコ機10の異常ではないことを即座に判断することが可能になる。

【1757】

第3時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで別個の抽選結果信号を出力する場合には、移行が生じる場合に出力される信号と生じない場合に出力される信号とで各別の信号配線（外部出力端子213の出力端子）が割り当てられてもよいし、1の信号配線を共有するものであってもよい。信号配線を共有する場合にあっては、移行が生じる場合と生じない場合とで、特殊外れに対応した抽選結果信号の信号態様（オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等）を異ならせるとよい。

【1758】

また、必要な信号配線（外部出力端子213の出力端子）の数を低減するため、遊技回ごとに出力される遊技回実行信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。すなわち、遊技回実行信号の信号態様を当否抽選の結果ごとに異ならせる構成としてもよい。

【1759】

具体的には、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合は大当たりに対応した態様の遊技回実行信号が出力され、通常外れ結果であった場合には通常外れに対応した態様の遊技回実行信号が出力され、特殊外れ結果であった場合は特殊外れに対応した態様の遊技回実行信号が出力されるように設定する。この場合、抽選結果信号としての専用信号は出力しない。

【1760】

このような構成とすることで、抽選結果信号用の信号端子や信号配線を省略して構成を簡略化することができるほか、遊技ホール側の管理制御装置においても入力端子の追加等を回避することができる。加えて、遊技回実行信号と同時に抽選結果信号を出力できることから、パチンコ機からの信号出力回数を低減させることもでき、パチンコ機と遊技ホー

10

20

30

40

50

ル側の管理制御装置との双方において信号授受に要する処理負荷を軽減することが可能になる。

【1761】

上記の際、大当たり結果であった場合と通常外れ結果であった場合とについては、同じ態様の遊技回実行信号が出力されるようにしてもよい。このような場合でも、開閉実行モードに対応した外部信号が事後的に出力されることで、大当たり結果であることを遊技ホール側の管理制御装置が把握できるためである。

【1762】

遊技回実行信号の信号態様を当否抽選ごとに異ならせる構成としては、オン状態である場合の出力レベルや出力期間、出力タイミング等を異ならせるものが考えられる。それらの中でも実現や導入の容易性の観点からすると、オン状態の出力期間を異ならせるものが好ましい。例えば、当否抽選の結果が大当たり結果であった場合はオン期間が0.3secの遊技回実行信号が出力され、通常外れ結果であった場合はオン期間が0.5sec（又は0.3sec）の遊技回実行信号が出力され、特殊外れ結果であった場合はオン期間が0.8secの遊技回実行信号が出力されるといった具合である。

【1763】

特殊外れ対応の遊技回実行信号を出力するに際しては、上記と同様に、第3時短遊技状態への移行が生じる場合と当該移行が生じない場合とで同じ態様の遊技回実行信号を出力してもよいし、異なる態様の遊技回実行信号を出力してもよい。

【1764】

なお、各遊技回において遊技回の開始を通知するための外部信号（遊技回開始信号）をパチンコ機10の外部に出力する機能を備える場合は、遊技回実行信号に代えて又は加えて、遊技回開始信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。すなわち、遊技回開始信号の信号態様を当否抽選の結果ごとに異ならせる構成としてもよい。

【1765】

また、遊技回実行信号や遊技回開始信号以外にも各回の遊技回で外部出力される外部信号がある場合は、その信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

【1766】

<変形例4>

上記変形例3では、第1時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が制限されるが、本変形例では、当該移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図157～図168を参照しながら説明する。これらの図において上記第2の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1767】

<特図遊技回の当否テーブル>

本変形例に係る第1特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）とについて図157を参照しながら説明する。これら各当否テーブルは、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている。

【1768】

第1特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第1作動口62への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第1特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図157（a）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタC1の値）として「0」～「9」の計10個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は1/300に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「10」～「19」の計10個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は1/300に設定されている。その他の乱数値は通常

外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は2980／3000に設定されている。

【1769】

第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第2作動口63への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図157（b）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタC1の値）として「0」～「9」の計10個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は1／300に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「10」～「39」の計30個が設定されている。すなわち、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は1／100に設定されており、第1特図とは異なる確率に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は2960／3000に設定されている。

10

【1770】

第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図157（c）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は1／60に設定されている。なお、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は59／60に設定されている。

20

【1771】

＜特図遊技回の種別テーブル＞

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図158を参照しながら説明する。

【1772】

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図158（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル（図158（b））とが設定されている。

【1773】

図158（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として4R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。

30

【1774】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【1775】

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第2上限回数（例えば1000回）に達するまで継続される。第2上限回数に達した場合は、第1時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

40

【1776】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【1777】

図158（b）に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大

50

当たり種別として10R確変大当たり結果と10R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。

【1778】

10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。また、10R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第4上限回数（例えば1000回）に達するまで継続される。

10

【1779】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が10R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が10R通常大当たり結果に対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、10R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【1780】

なお、本変形例では、特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。すなわち、第1特図及び第2特図のいずれにおいても特殊外れ結果の種別は1種類となっている。但し、第1特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合と、第2特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合とで、特殊外れ結果への当選を契機として移行する第3時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）の態様が異なるように構成されている。

20

【1781】

具体的には、図158(c)に示すように、第1特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第3時短遊技状態Aに移行し、第2特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第3時短遊技状態Bに移行する。第3時短遊技状態Aは、第3時短遊技状態Aに移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第5上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第3時短遊技状態Bは、第3時短遊技状態Bに移行してからの特図遊技回の実行回数が第5上限回数よりも少ない第6上限回数（例えば10回）に達するまで継続される。なお、特殊外れ結果は外れ結果の1つであるため、開閉実行モードは実行されない。すなわち、特殊外れ結果になった場合、開閉実行モードを介することなく、第3時短遊技状態A、Bに移行する。

30

【1782】

<第3時短遊技状態移行用処理>

本変形例に係る第3時短遊技状態移行用処理について図159のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による特図遊技回制御処理（図145）のステップSb3202で実行されるものであり、図148の第3時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図159において図148と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、第3時短遊技状態移行用処理は、ステップSb511の高頻度サポートモード更新・終了用処理の後に実行される。

40

【1783】

先ずステップSb3401では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSb3402に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【1784】

高確率フラグがセットされていない場合には、ステップSb4101にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第3サポートフラグは、第3時短遊技状態であることをMPU312が把握するためのもの

50

である。第3サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、第3時短遊技状態でない場合には、ステップS b 4 1 0 2にて上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第1サポートフラグは、第1時短遊技状態であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【1 7 8 5】

第1サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第1時短遊技状態である場合は、ステップS b 4 1 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている第1サポートフラグをクリアする。これにより、第1時短遊技状態が終了する。

【1 7 8 6】

ステップS b 4 1 0 3の実行後又はステップS b 4 1 0 2で否定判定した場合（第1サポートフラグがセットされておらず、第1時短遊技状態でない場合）は、ステップS b 4 1 0 4にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第3サポートフラグをセットする。これにより、第3時短遊技状態に移行する。

【1 7 8 7】

ステップS b 4 1 0 5では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特殊外れ結果が第1特図の特殊外れ結果である場合は、第3時短遊技状態A（図1 5 8（c））に移行させるべく、ステップS b 4 1 0 6にて、RAM 3 1 4のサポートカウンタエリアS Cに第5上限回数（例えば1 0 0回）に対応した値をセットする。

【1 7 8 8】

ステップS b 4 1 0 7では普図終了用処理を実行する。この処理は、図1 1 9の第2時短遊技状態移行用処理におけるステップS b 1 4 1 1～ステップS b 1 4 1 5の処理と同様のものである。その際、特図遊技回では、確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定するが（図1 4 9）、この特定確定表示時間は、上記第2の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば0 . 5 s e c）よりも長い時間（例えば0 . 8 s e c）としてもよいし、上記変形例2のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば0 . 5 s e c）と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば0 . 5 s e c）との合計期間（例えば1 . 5 s e c）よりも長い時間（例えば4 s e c）としてもよい。

【1 7 8 9】

ステップS b 4 1 0 5で肯定判定した場合（第2特図フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が第2特図の特殊外れ結果である場合は、第3時短遊技状態B（図1 5 8（c））に移行させるべく、ステップS b 4 1 0 8にて、上記サポートカウンタエリアS Cに第6上限回数（例えば1 0回）に対応した値をセットする。

【1 7 9 0】

ここで、本変形例では、第1サポートフラグがセットされている状況でも第3サポートフラグがセットされ、第1時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が許容されている。また、第1時短遊技状態は、第2特図に対応する第2作動口6 3への入賞が可能又は容易となる遊技状態であるため、第1時短遊技状態中に引き当てる特殊外れ結果は、第2特図の特殊外れ結果となる。よって、第1時短遊技状態の途中で移行する第3時短遊技状態は、残り回数が第6上限回数（例えば1 0回）に設定された第3時短遊技状態Bとなる。

【1 7 9 1】

このように、第1時短遊技状態の残り回数が残存している状況で第3時短遊技状態Bに移行し得るものとなっているが、その際、上記ステップS b 4 1 0 8では、サポートカウンタエリアS Cの値を、その時点での値（第1時短遊技状態の残り回数）にかかわらず、第3時短遊技状態Bの残り回数に対応した値に書き換える。このため、第1時短遊技状態におけるいずれの特図遊技回で第3時短遊技状態に移行しても、その後の残り回数は第6上限回数に変更される。

10

20

30

40

50

【1792】

第6上限回数（例えば10回）は、第1時短遊技状態の当初に設定される残り回数である第1上限回数（例えば1000回）よりも少ない回数となっているため、第1時短遊技状態の残り回数が第6上限回数未満の状態第3時短遊技状態Bに移行しない限り、時短遊技状態の残り回数が減少することになる。すなわち、特殊外れ結果への当選を回避し続けるほど、時短遊技状態を長く継続させることができ、遊技を有利に進められるようになっている。つまり、第1時短遊技状態において特殊外れ結果になる場合とならない場合とを比較すると、前者の方が後者よりも遊技者にとって不利となるように構成されている。

【1793】

なお、本変形例では、第1特図にも特殊外れ結果が設定されているため、通常遊技状態の途中で特殊外れ結果になることがある。この場合は、第3時短遊技状態Aに移行してサポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる。つまり、通常遊技状態で特殊外れ結果になった場合には、特殊外れ結果にならない場合よりも遊技者にとって有利となる。

10

【1794】

ステップSb4107又はステップSb4108の実行後はステップSb3408にて、演出制御装置143への送信対象として第3時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、第3時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1795】

また、ステップSb4101で肯定判定した場合（第3サポートフラグがセットされている場合）は、ステップSb4102～ステップSb3408の処理を実行することなく、第3時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、第3時短遊技状態で特殊外れ結果になっても第3時短遊技状態への再移行が制限され、その時点での残り回数が維持される。

20

【1796】

<特図遊技回の変動表示時間テーブル>

主制御装置162にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記変形例3の場合（図145、図146）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、第1時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態の残り回数が少なくなるように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図160及び図161を参照しながら説明する。

30

【1797】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第1特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）と、第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）と、第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）と、第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）と、第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第3時短遊技状態B用）と、第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第3時短遊技状態B用）と、第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第3時短遊技状態B用）とが設定されている。

【1798】

40

第1特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用）は、通常遊技状態である状況で第1特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図160（a）に示すように、変動パターンY1（例えば15sec）が選択されるように構成されている。変動パターンY1は特殊リーチ外れ演出に対応する。すなわち、変動パターンY1に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、図柄表示装置75では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ演出は特殊外れ結果を報知するものであり、上記変形例3に係る特殊リーチ外れ演出（図153（b）～（d））と同様のものである。

【1799】

50

第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）は、第1時短遊技状態である状況で第2特図での当否抽選の結果が大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図160（b）に示すように、変動種別カウンタCSの値が「0」～「79」である場合に変動パターン21A～変動パターン23Aのいずれかが選択され、変動種別カウンタCSの値が「80」～「99」である場合に変動パターンY2（例えば60sec）が選択されるように構成されている。変動パターン21A～変動パターン23Aは図113（c）の変動パターン21A～変動パターン23Aと同様のものである。変動パターンY2は遊技回用演出としての特定演出Aに対応する。特定演出Aの詳細については後述する。

【1800】

10

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）は、第1時短遊技状態である状況で第2特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図160（c）に示すように、変動種別カウンタCSの値が「0」～「79」である場合に変動パターン21H～変動パターン24Hのいずれかが選択され、変動種別カウンタCSの値が「80」～「99」である場合に変動パターンY3（例えば60sec）が選択されるように構成されている。変動パターン21H～変動パターン24Hは、図113（d）の変動パターン21H～変動パターン24Hと同様のものである。変動パターンY3は遊技回用演出としての特定演出Bに対応する。特定演出Bの詳細については後述する。

【1801】

20

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態用）は、第1時短遊技状態である状況で第2特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図160（d）に示すように、変動パターンY4（例えば60sec）が選択されるように構成されている。変動パターンY4は遊技回用演出としての特定演出Cに対応する。特定演出Cの詳細については後述する。

【1802】

第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（第3時短遊技状態B用）は、第3時短遊技状態Bである状況で第2特図での当否抽選の結果が大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図161（a）に示すように、変動パターンとして変動パターンY5（例えば60sec）が選択されるように構成されている。変動パターンY5は遊技回用演出としての特定演出Dに対応する。特定演出Dの詳細については後述する。

30

【1803】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第3時短遊技状態B用）は、第3時短遊技状態Bである状況で第2特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図161（b）に示すように、第3時短遊技状態Bに移行してからの1回目～9回目の特図遊技回で通常外れ結果になった場合に変動パターンY6（例えば8sec又は4sec）が選択され、第3時短遊技状態Bの最終遊技回（10回目）で通常外れ結果になった場合に変動パターンY7（例えば60sec）が選択されるように構成されている。変動パターンY6は完全外れ演出に対応し、変動パターンY7は遊技回用演出としての特定演出Eに対応する。特定演出Eの詳細については後述する。

40

【1804】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第3時短遊技状態B用）は、第3時短遊技状態Bである状況で第2特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図161（c）に示すように、第3時短遊技状態Bに移行してからの1回目～9回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に変動パターンY8（例えば8sec又は4sec）が選択され、第3時短遊技状態Bの最終遊技回（10回目）で通常外れ結果になった場合に変動パターンY9（例え

50

ば 60 sec) が選択されるように構成されている。変動パターン Y 8 は完全外れ演出に対応し、変動パターン Y 9 は遊技回用演出としての特定演出 E に対応する。

【1805】

<演出設定処理>

本変形例に係る演出設定処理について図 162 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置 143 にて所定周期（例えば 2 msec 周期）で起動されるものであり、図 126 の演出設定処理に代えて実行されるものである。図 162 において図 126 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1806】

まずステップ S b 2 3 0 1 では、主制御装置 162 からのエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合は、ステップ S b 4 2 0 1 にて、高確遊技状態や第 1 時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第 1 移行用演出設定処理を実行する。

【1807】

ステップ S b 4 2 0 1 の実行後又はステップ S b 2 3 0 1 で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップ S b 4 2 0 2 にて、主制御装置 162 からの第 3 時短遊技状態開始コマンドを受信しているか否かを判定する。第 3 時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップ S b 4 2 0 3 にて、第 3 時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第 3 移行用演出設定処理を実行する。

【1808】

ステップ S b 4 2 0 3 の実行後又はステップ S b 4 2 0 2 で否定判定した場合（第 3 時短遊技状態コマンドを受信していない場合）は、ステップ S b 2 3 0 5 にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技状態終了コマンドを受信している場合は、ステップ S b 2 3 0 6 にて、高確遊技状態、第 1 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。

【1809】

ステップ S b 2 3 0 6 の実行後又はステップ S b 2 3 0 5 で否定判定した場合（いずれの遊技状態終了コマンドも受信していない場合）は、ステップ S b 4 2 0 4 にて、図柄表示装置 75 の表示画面 G にて図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。ステップ S b 2 3 0 8 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。

【1810】

<第 1 移行用演出設定処理>

ステップ S b 4 2 0 1 の第 1 移行用演出設定処理について図 163 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。

【1811】

まずステップ S b 4 3 0 1 では、高確遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置 162 から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【1812】

高確遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップ S b 4 3 0 2 にて高確遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、例えば図 128 (a) と同様の高確遊技状態用の開始演出が実行された後、高確遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。高確遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものであり、例えば、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の奥側に表示される背景画像が通常遊技状態用のものとは異なる表示色や表示内容に設定される。

【1813】

ステップ S b 4 3 0 3 では、RAM 344 の残り回数カウンタエリアに第 1 上限回数（

10

20

30

40

50

例えば100回)に対応した値をセットする。ステップS b 4 3 0 4では、残り回数画像472(図128(a)等)の表示を開始するように設定する。ステップS b 4 3 0 5では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに残り回数表示フラグをセットし、その後、第1移行用演出設定処理を終了する。

【1814】

ステップS b 4 3 0 1で否定判定した場合(高確遊技状態への移行が生じる状況でない場合)は、ステップS b 4 3 0 6に進み、第1時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが第1時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。

【1815】

第1時短遊技状態への移行が生じる状況である場合は、ステップS b 4 3 0 7にて、第1時短遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、例えば図128(b)と同様の第1時短遊技状態用の開始演出が実行された後、第1時短遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。第1時短遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用や高確遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものであり、例えば、各図柄列Z1~Z3の奥側に表示される背景画像が通常遊技状態用や高確遊技状態用のものとは異なる表示色や表示内容に設定される。

【1816】

なお、本変形例に係る第1時短遊技状態用の開始演出や遊技回用演出では、図163(b)に示すように、残り回数画像472に代えて、チャンスタイム(第1時短遊技状態)中であることを報知する状態報知画像450が表示される。すなわち、第1時短遊技状態である場合はその残り回数が非明示とされる。

【1817】

ステップS b 4 3 0 7の実行後又はステップS b 4 3 0 6で否定判定した場合(第1時短遊技状態への移行が生じる状況でない場合)は、第1移行用演出設定処理を終了する。

【1818】

<第3移行用演出設定処理>

ステップS b 4 2 0 3の第3移行用演出設定処理について図164(a)のフローチャートを参照しながら説明する。

【1819】

まずステップS b 4 4 0 1では、第3時短遊技状態用の演出設定処理を実行する。この処理では、第3時短遊技状態用の開始演出が実行された後、第3時短遊技状態中であることに対応した遊技回用演出が実行されるように設定する。第3時短遊技状態用の遊技回用演出は、通常遊技状態用や高確遊技状態用、第1時短遊技状態用の遊技回用演出とは異なる態様を有するものである。

【1820】

ステップS b 4 4 0 2では、移行する第3時短遊技状態の上限回数に対応した値をRAM344の残り回数カウンタエリアにセットする。具体的には、第3時短遊技状態Aへの移行である場合は第5上限回数(例えば100回)に対応した値をセットし、第3時短遊技状態Bへの移行である場合は第6上限回数(例えば10回)に対応した値をセットする。

【1821】

ステップS b 4 4 0 3では、残り回数画像472(図128(a)等)の表示を開始するように設定する。なお、第1時短遊技状態の途中で第3時短遊技状態に移行する場合は、図164(b)に示すように、第3時短遊技状態への移行に合わせて状態報知画像450から残り回数画像472への変更を行う。すなわち、残り回数を非明示とした状態から明示した状態へと切り替える。

【1822】

ステップS b 4 4 0 4では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに残り回数表示フラグをセットし、その後、第3移行用演出設定処理を終了する。

【1823】

10

20

30

40

50

＜特図変動表示用処理＞

ステップS b 4 2 0 4の特図変動表示用処理について図1 6 5のフローチャートを参照しながら説明する。図1 6 5において図1 3 2の特図変動表示用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【1 8 2 4】

まずステップS b 2 7 0 1では、遊技回の実行中であるか否かを判定する。遊技回の実行中でない場合は、ステップS b 2 7 0 2に進み、主制御装置1 6 2からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【1 8 2 5】

変動開始コマンドを受信している場合は、ステップS b 4 5 0 1に進み、図柄表示装置7 5にて遊技回用演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図1 6 6 (a)のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 8 2 6】

まずステップS b 4 6 0 1では、主制御装置1 6 2からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップS b 4 6 0 2では、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。変動パターンと遊技回用演出との対応関係について図1 6 6 (b)を参照しながら説明する。

【1 8 2 7】

把握した変動パターンが変動パターンY 1である場合は特殊リーチ外れ演出が実行されるように設定する。変動パターンY 1は、第1特図で特殊外れ結果になった場合（通常遊技状態中に特殊外れ結果になった場合）に設定されるものである。また、特殊リーチ外れ演出は、上記変形例3に係る特殊リーチ外れ演出（図1 5 3 (b)～(d)）と同様のものである。

【1 8 2 8】

把握した変動パターンが変動パターンY 2である場合は特定演出Aが実行されるように設定する。変動パターンY 2は、第1時短遊技状態中に大当たり結果となった場合の一部で設定されるものである。特定演出Aは、大当たり結果を報知する演出であり、例えば、上図柄列Z 1及び下図柄列Z 3によりリーチ表示が行われた後、戦士キャラクタが敵キャラクタを倒すことができるか否かの所定のバトル演出が行われるように構成される（図1 6 7 (a)）。特定演出Aでは、上記バトル演出において戦士キャラクタが勝利する結末が表示され、その後、図柄列Z 1～Z 3が大当たりの組み合わせで停止表示される。

【1 8 2 9】

把握した変動パターンが変動パターンY 3である場合は特定演出Bが実行されるように設定する。変動パターンY 3は、第1時短遊技状態中に通常外れ結果となった場合の一部で設定されるものである。特定演出Bは、外れ結果を報知する演出であり、特定演出Aに関連した演出となっている。特定演出Bでは、リーチ表示後の上記バトル演出にて戦士キャラクタと敵キャラクタとが引き分ける結末が表示され（図1 6 7 (b)）、その後、図柄列Z 1～Z 3がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

【1 8 3 0】

把握した変動パターンが変動パターンY 4である場合は特定演出Cが実行されるように設定する。変動パターンY 4は、第1時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。特定演出Cは、第3時短遊技状態への移行を報知する演出であり、特定演出A、Bに関連するものとなっている。特定演出Cでは、リーチ表示後の上記バトル演出にて戦士キャラクタが敗北する結末が表示され（図1 6 7 (c)）、その後、図柄列Z 1～Z 3がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

【1 8 3 1】

把握した変動パターンY 5である場合は特定演出Dが実行されるように設定する。変動パターンY 5は、第3時短遊技状態中に大当たり結果になった場合に設定されるものである。特定演出Dは、大当たり結果を報知する演出であり、例えば、上図柄列Z 1及び下図柄列Z 3によるリーチ表示が行われた後、特定演出Cで敗北した敵キャラクタに戦士キャラクタ

10

20

30

40

50

ラクタが再び勝負を挑むリベンジバトル演出が行われるように構成されている（図１６７（ｄ））。特定演出Ｄでは、上記リベンジバトル演出にて戦士キャラクタが勝利する結末が表示され、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３が大当たりの組み合わせで停止表示される。

【１８３２】

把握した変動パターンが変動パターンＹ７又は変動パターンＹ９である場合は特定演出Ｅが実行されるように設定する。変動パターンＹ７は、第３時短遊技状態の最終遊技回（１０回目の特図遊技回）で通常外れ結果になった場合に設定されるものであり、変動パターンＹ９は、第３時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。特定演出Ｅは、外れ結果と第３時短遊技状態の終了とを報知する演出であり、特定演出Ｄに関連するものとなっている。特定演出Ｅでは、リーチ表示後の上記リベンジバトル演出にて戦士キャラクタが敗北する結末が表示され（図１６７（ｄ））、その後、図柄列Ｚ１～Ｚ３がリーチ外れの組み合わせで停止表示される。

10

【１８３３】

把握した変動パターンが変動パターンＹ６又は変動パターンＹ８である場合は完全外れ演出が実行されるように設定する。変動パターンＹ６は、第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回（１回目～９回目の特図遊技回）で通常外れ結果になった場合に設定されるものであり、変動パターンＹ８は、第３時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果になった場合に設定されるものである。

【１８３４】

変動開始用処理（図１６６（ａ））の説明に戻り、ステップＳｂ４６０２の実行後はステップＳｂ４６０３にて、表示制御装置３５０への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置３５０では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置７５を制御する。ステップＳｂ４６０３の実行後は変動開始用処理を終了する。

20

【１８３５】

特図変動表示用処理（図１６５）の説明に戻り、ステップＳｂ４５０１の変動開始用処理を実行した後はステップＳｂ４５０２にて、現在の遊技状態が高確遊技状態又は第３時短遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態又は第３時短遊技状態である場合は、ステップＳｂ２７０４にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、第１時短遊技状態等の残り回数を更新したり、残り回数画像４７２の表示内容を更新したりする。ステップＳｂ２７０４の実行後又はステップＳｂ４５０２で否定判定した場合（高確遊技状態又は第３時短遊技状態でない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

30

【１８３６】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図１６８を参照しながら説明する。まずは通常遊技状態から第３時短遊技状態への流れについて図１６８（ａ）を参照しながら説明する。

40

【１８３７】

通常遊技状態では左打ち遊技となり、主として第１作動口６２への入賞を契機とする第１特図の当否抽選により遊技が行われる。通常遊技状態において第１特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合は、第３時短遊技状態Ａに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替えられる。高頻度サポートモードでは第２作動口６３への入賞が可能又は容易となり、持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技することができるほか、大当たり種別が優遇された種別抽選を受けることができる。よって、通常遊技状態では、特殊外れ結果となることで遊技者にとって有利な遊技状態に移行することになる。

【１８３８】

50

第3時短遊技状態Aの上限回数（第5上限回数）は100回に設定されている。ここで、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第3時短遊技状態の移行判定が行われるため、第3時短遊技状態への切り替えが行われた後、次の特図遊技回となつてから残り回数を減算させることができる。よって、第3時短遊技状態Aに移行した後において、当該遊技状態を遊技可能な特図遊技回の回数として100回を好適に確保することができる。

【1839】

以上のように、通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合は遊技者にとって有利となるため、通常遊技状態では、大当たりだけでなく、特殊外れ結果となることも目指しながら遊技することが可能になる。

【1840】

次に、第1時短遊技状態からの遊技状態の流れについて図168（b）を参照しながら説明する。

【1841】

第1時短遊技状態では右打ち遊技となり、主として第2作動口63への入賞を契機とする第2特図の当否抽選により遊技が行われる。第1時短遊技状態において第2特図の当否抽選結果が大当たり結果になった場合は、開閉実行モードに移行する。この場合、図柄表示装置75では、特定演出Aを通じて大当たり結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに勝利する結末のバトル演出とともに図柄列Z1～Z3が大当たりの組合せで停止表示される演出が実行される。

【1842】

第1時短遊技状態において第2特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合は、第1時短遊技状態から第3時短遊技状態Bに移行する。その結果、時短遊技状態の残り回数が第3時短遊技状態Bの上限回数である第6上限回数（例えば10回）に変更される。この第6上限回数は、第1時短遊技状態の上限回数である第1上限回数（例えば1000回）よりもはるかに少ないため、時短遊技状態の残り回数が減少することになる。つまり、第1時短遊技状態への移行当初は、時短遊技状態での遊技が1000回まで許容されるものの、その途中で特殊外れ結果を引き当てた場合は残り10回までに減らされるものとなる。このため、第1時短遊技状態において特殊外れ結果になった場合は遊技者にとって不利となる。

【1843】

また、第3時短遊技状態Bへの移行時は、その時点での第1時短遊技状態の残り回数にかかわらず、第3時短遊技状態の上限回数がその後の時短遊技状態の残り回数として設定される。そうすると、第2特図の当否抽選結果で特殊外れ結果となるのが第1時短遊技状態に移行してからの何回目の特図遊技回であろうが、時短遊技状態の残り回数は10回となるため、第1時短遊技状態に移行してからの遅い段階で特殊外れ結果となるほど、時短遊技状態の継続期間を長く延ばせることになる。このため、遊技者としては特殊外れ結果を全く引かないか、引いたとしてもできるだけ遅いタイミングとなることを期待しながら遊技することができる。

【1844】

第1時短遊技状態において特殊外れ結果になった場合、図柄表示装置75では、特定演出Cを通じて特殊外れ結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに敗北する結末のバトル演出とともに図柄列Z1～Z3がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。また、図柄列Z1～Z3が停止表示された後、敗北した敵キャラクタとの勝負に再挑戦するリベンジバトル演出モードへの移行演出が実行される。

【1845】

第1時短遊技状態において第2特図の当否抽選結果が通常外れ結果になった場合は、遊技状態の移行は生じず、第1時短遊技状態が維持される。この場合、図柄表示装置75では、完全外れ演出や各種リーチ外れ演出のほか、特定演出Bが実行される。

【1846】

10

20

30

40

50

特定演出Bでは、戦士キャラクタと敵キャラクタが引き分ける結末のバトル演出とともに図柄列Z1～Z3がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。この特定演出Bは、その結末が表示されるまでは、特定演出Aや特定演出Bとの識別が不可又は困難となるように構成されており、その途中段階では、大当たり結果かもしれないという期待感とともに、特殊外れ結果となって時短遊技状態の残り回数が減ってしまうかもしれないというドキドキ感を煽るものとなっている。

【1847】

なお、特殊外れ結果の場合に実行される特定演出Cの結末を敗北とする一方で、通常外れ結果の場合に実行される特定演出Bの結末を引分けとし、前者を後者よりも不利な印象の演出とするのは、本変形例では、特図当否抽選の結果が通常外れ結果となるよりも特殊外れ結果となる方が遊技者にとって不利となるためである。

【1848】

第3時短遊技状態Bにおいて第2特図の当否抽選結果が大当たり結果になった場合は、開閉実行モードに移行する。この場合、図柄表示装置75では、特定演出Dを通じて大当たり結果が報知され、戦士キャラクタが敵キャラクタに勝利する結末のリベンジバトル演出とともに図柄列Z1～Z3が大当たりの組合せで停止表示される演出が実行される。

【1849】

なお、第3時短遊技状態Bにおいてリベンジバトル演出を行うのは、通常遊技状態に降格したわけではなく、残り10回の少ない数とはいえ、まだ時短遊技状態が継続していることに対応させたものである。このような構成とすることで、遊技者に対してチャンスが残されている印象を与え、落胆を軽減したり、奮起させたりすることができる。

【1850】

第3時短遊技状態Bにおける1回目～9回目の特図遊技回で第2特図の当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合は、遊技状態の移行は生じず、第3時短遊技状態が維持される。この場合、図柄表示装置75では完全外れ演出が実行される。

【1851】

第3時短遊技状態における最終遊技回（10回目の特図遊技回）で第2特図の当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合は、第3時短遊技状態が終了する。この場合、図柄表示装置75では、特定演出Eを通じて外れ結果及び第3時短遊技状態の終了が報知される。特定演出Eでは、戦士キャラクタが敵キャラクタに敗北する結末のリベンジバトル演出とともに図柄列Z1～Z3がリーチ外れの組合せで停止表示される演出が実行される。

【1852】

また、それらの演出後、その特図遊技回では、時短遊技状態で実行した特図遊技回のトータル回数（第1時短遊技状態及び第3時短遊技状態を通じて実行した特図遊技回の総数）を報知する回数報知演出を実行する。当該演出を視認することで、今回の時短遊技状態での実績を遊技者が把握することが可能になる。

【1853】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1854】

第1時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行を許容する構成とした上で、第3時短遊技状態に移行せずに第1時短遊技状態が継続されるよりも第3時短遊技状態に移行する方が遊技者にとって不利となるように構成した。

【1855】

この構成によれば、開閉実行モードを経て第1時短遊技状態に移行した場合に、その後の遊技展開によっては不利な状態に降格してしまうかもしれないスリルを味合わせることができ、大当たり結果への当選を目指すだけに留まらない面白み付加することができる。しかしながら、そのようなスリルを提供できる反面、不利な状態に降格した場合の遊技者の落胆があまりにも激しいと、その後の遊技意欲を減衰させてしまい、逆効果となる懸念がある。この点、本構成では、残り回数が少ない第3時短遊技状態への移行により不利な

10

20

30

40

50

状態への降格が果たされるため、そのような降格が生じた場合でも時短遊技状態の中で大当たりを引き当てるチャンスを残すことができる。これにより、通常遊技状態に移行してしまう場合に比べて遊技者の落胆を軽減することができる。特に第2特図の当否抽選で大当たり結果となった場合の種別判定が第1特図の場合よりも優遇されている構成にあっては、不利な状態に降格しても第2特図での遊技期間が確保されるため、上記効果を良好に発揮させることができる。よって、遊技意欲が大きく損なわれることを抑制しながら、上記スリルを味わうことができる遊技を提供することが可能になる。

【1856】

第1時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に、その時点での第1時短遊技状態の残り回数にかかわらず、時短遊技状態の残り回数として一律に第3時短遊技状態の上限回数を設定する構成とした。

10

【1857】

この構成によれば、第1時短遊技状態において特殊外れ結果となるタイミングが遅くなるほど、時短遊技状態を遊技できるトータルの回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。これにより、第1時短遊技状態での遊技を進めるにあたって特殊外れ結果への当選を回避する面白みを増強することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【1858】

第1時短遊技状態である場合にその残り回数を非明示とする構成とした。

【1859】

例えば、第1時短遊技状態の残り回数を明示する構成であると、特殊外れ結果となる前の残り回数が何回であったのかを遊技者が把握できるため、特殊外れ結果となり、時短遊技状態の残り回数として第3時短遊技状態の上限回数が設定された場合に、結果的に何回分が減少したのかを遊技者が簡単に特定できるようになる。この点、第1時短遊技状態の残り回数を非明示することで、特殊外れ結果となる前の残り回数を遊技者が把握できない又は把握しにくくすることができる。これにより、第3時短遊技状態に移行した場合の残り回数の減少分を遊技者が特定しにくくなり、仮に当該減少分が大きくなる場合でも遊技者が大きく落胆して遊技意欲が低下してしまうことを抑制できる。

20

【1860】

上記の際、第3時短遊技状態に移行した場合には残り回数を明示する構成とした。これにより、第3時短遊技状態に移行したことや、第3時短遊技状態に移行してからの時短遊技状態の残り回数を遊技者が容易に把握することができる。

30

【1861】

なお、本変形例では、第1時短遊技状態を1種類のみとしたが、第1時短遊技状態の残り回数を非明示とし、特殊外れ結果となる前の残り回数を遊技者が把握しにくくする上では、上限回数の異なる複数種類の第1時短遊技状態を備えることが好ましい。このような構成とすることで、第1時短遊技状態のそもそもの上限回数を遊技者が把握又は予測しにくくなり、上記効果をより好適に発揮させることができる。その際、さらにそれら各第1時短遊技状態を遊技者が判別できない又は判別することが困難な構成とすることで、上記効果を一層強化することが可能になる。

【1862】

外れ結果について特殊外れ結果と通常外れ結果とを設け、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となることにより不利な状態への降格（第3時短遊技状態への移行）が生じる構成とした。

40

【1863】

この構成によれば、不利な状態に降格するか否かが毎回の遊技回で判定される構成とすることができる。これにより、上記降格が発生するかもしれないスリルを各回の遊技回で味わわせることができ、そのようなスリルを楽しむ遊技を強化することが可能になる。

【1864】

通常遊技状態においても特殊外れ結果への当選が生じ得るとともに、特殊外れ結果になった場合には第3時短遊技状態に移行させる構成とすることで、通常遊技状態中に特殊外

50

れ結果となった場合には、第1時短遊技状態中に特殊外れ結果となった場合とは異なり、遊技者にとって有利となるように構成した。

【1865】

この構成によれば、同じ特殊外れ結果への当選であっても成立させたときの遊技状態によって有利不利が逆転するため、意外性を付与することができる。また、特殊外れ結果についてその成立を回避するだけの遊技に固定化されることを抑制でき、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【1866】

その際、通常遊技状態で特殊外れ結果になった場合に移行する第3時短遊技状態の上限回数を、第1時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に移行する第3時短遊技状態の上限回数よりも多くした。これにより、通常遊技状態から移行する第3時短遊技状態の優位性を際立たせることができ、通常遊技状態において特殊外れ結果への当選を目指す面白みを増強することが可能になる。

【1867】

<変形例5>

本変形例では、第1時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に第1時短遊技状態と第3時短遊技状態とのいずれを優先させるかを判定するように構成されている。以下、本変形例の構成について図169～図177を参照しながら説明する。

【1868】

<特図遊技回の当否テーブル>

本変形例に係る第1特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）とについて図169を参照しながら説明する。これら各当否テーブルは、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている。

【1869】

第1特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第1作動口62への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第1特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図169（a）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタC1の値）として「0」～「9」の計10個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は $1/300$ に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は $2990/3000$ に設定されている。なお、第1特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されていない。

【1870】

第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状況で第2作動口63への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図169（b）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタC1の値）として「0」～「9」の計10個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は $1/300$ に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「10」～「39」の計30個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は $1/100$ に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は $2960/3000$ に設定されている。

【1871】

第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モードである状況で第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものある。この第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図169（c）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は $1/60$ に設定されている。なお、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果とし

て特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は59／60に設定されている。

【1872】

＜特図遊技回の種別テーブル＞

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図170を参照しながら説明する。

【1873】

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図170（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル（図170（b））とが設定されている。

【1874】

図170（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として4R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果Aと4R通常大当たり結果Bとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。

【1875】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【1876】

4R通常大当たり結果Aは、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第2上限回数（例えば70回）に達するまで継続される。第2上限回数に達した場合は、第1時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【1877】

4R通常大当たり結果Bは、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第2上限回数よりも多い第3上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第3上限回数に達した場合は、第1時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【1878】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「69」が4R確変大当たり結果に対応し、「70」～「89」が4R通常大当たり結果Aに対応し、「90」～「99」が4R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は70％、4R通常大当たり結果Aに振り分けられる確率は20％、4R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は10％に設定されている。

【1879】

図170（b）に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と10R通常大当たり結果Aと10R通常大当たり結果Bとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。

【1880】

10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第4上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。

【1881】

10R通常大当たり結果Aは、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第5上限回数（例えば70回）に達するまで継続される。

10

20

30

40

50

【1882】

10R通常大当たり結果Bは、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第5上限回数よりも多い第6上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。

【1883】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「69」が10R確変大当たり結果に対応し、「70」～「89」が10R通常大当たり結果Aに対応し、「90」～「99」が10R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は70%、10R通常大当たり結果Aに振り分けられる確率は20%、10R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は10%に設定されている。

【1884】

なお、本変形例では、特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。すなわち、第2特図における特殊外れ結果の種別は1種類となっている。特殊外れ結果となった場合には、開閉実行モードを介することなく第3時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する。本変形例での第3時短遊技状態は、図170（c）に示すように、第3時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が上記第2上限回数（例えば70回）、第3上限回数（例えば100回）、第5上限回数（例えば70回）及び第6上限回数（例えば100回）よりも少ない第7上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。

【1885】

<第3時短遊技状態移行用処理>

本変形例に係る第3時短遊技状態移行用処理について図171のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による特図遊技回制御処理（図145）のステップSb3202で実行されるものであり、図148の第3時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図171において図148と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、本変形例においても、ステップSb511の高頻度サポートモード更新・終了用処理が実行された後に第3時短遊技状態移行用処理が実行される。

【1886】

先ずステップSb3401では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップSb3402に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【1887】

高確率フラグがセットされていない場合には、ステップSb4801にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第3サポートフラグは、第3時短遊技状態であることをMPU312が把握するためのものである。

【1888】

第3サポートフラグがセットされていない場合、すなわち、第3時短遊技状態でない場合には、ステップSb4802にて上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第1サポートフラグは、第1時短遊技状態であることをMPU312が把握するためのものである。

【1889】

第1サポートフラグがセットされている場合、すなわち、第1時短遊技状態である場合は、ステップSb4803に進み、特殊外れ結果への当選を契機として移行する第3時短遊技状態の上限回数が第1時短遊技状態における現在の残り回数よりも多いか否かを判定する。具体的には、RAM314のサポートカウンタエリアSCの値を参照して、滞在中

10

20

30

40

50

の第1時短遊技状態における現在の残り回数を把握し、その把握した残り回数よりも第3時短遊技状態の上限回数（第7上限回数）の方が多いか否かを判定する。本変形例では、第3時短遊技状態の第7上限回数を50回としているところ、サポートカウンタエリアSCの値が50以下である場合は本ステップを肯定判定し、50よりも大きい場合は本ステップを否定判定する。

【1890】

第3時短遊技状態の上限回数が第1時短遊技状態における現在の残り回数よりも多い場合は、第3時短遊技状態を現在の第1時短遊技状態よりも優先して適用すべく、ステップSb4804～ステップSb3408の処理を実行する。

【1891】

ステップSb4804では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている第1サポートフラグをクリアする。これにより、第1時短遊技状態が終了する。続くステップSb4805では、上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグをセットする。これにより、第3時短遊技状態に移行する。

【1892】

ステップSb4806では、RAM314のサポートカウンタエリアSCに第7上限回数（例えば50回）に対応した値をセットする。その際、その時点でのサポートカウンタエリアSCの値（第1時短遊技状態の残り回数）にかかわらず、第7上限回数に対応した値に書き換える。このため、第1時短遊技状態中のいずれのタイミングで第3時短遊技状態に移行しても、第3時短遊技状態に移行してからの時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートの状態）の残り回数は第7上限回数になる。

【1893】

ステップSb3408では、演出制御装置143への送信対象として第3時短遊技状態開始コマンドを設定する。これにより、第3時短遊技状態への移行が演出制御装置143に通知される。

【1894】

ステップSb4803で否定判定した場合（第3時短遊技状態の上限回数が第1時短遊技状態における現在の残り回数よりも少ない場合）は、現在の第1時短遊技状態を第3時短遊技状態よりも優先して適用する。具体的には、ステップSb4804～ステップSb3408の処理を行うことなく、第3時短遊技状態移行用処理を終了する。

【1895】

このように本変形例では、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態の上限回数と第1時短遊技状態の残り回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先するように構成されている。例えば、常に第3時短遊技状態に移行させる構成であると、第1時短遊技状態の残り回数よりも第3時短遊技状態の上限回数が少ない状況では、第3時短遊技状態への移行により時短遊技状態の残り回数が実質的に減少することになる。すなわち、遊技者にとって不利な状態への移行となるが、本変形例によれば、そのような不利状態への移行を抑制することが可能になる。

【1896】

なお、本変形例では、第1時短遊技状態として上限回数の異なる複数種類の第1時短遊技状態を有しているところ、第1時短遊技状態において第3時短遊技状態との優先順位が反転する遊技回数は、第1時短遊技状態の種別ごとに相違する。具体的には、4R通常大当たり結果Aへの当選を契機として移行する第1時短遊技状態A（上限回数が70回の第1時短遊技状態）では、1回目～20回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると第1時短遊技状態Aの継続が優先され、21回目以降は第3時短遊技状態への移行が優先される。また、4R通常大当たり結果Bへの当選を契機として移行する第1時短遊技状態B（上限回数が100回の第1時短遊技状態）では、1回目～50回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると第1時短遊技状態Bの継続が優先され、51回目以降は第3時短遊技状態への移行が優先される。

【1897】

このような関係は、10R通常大当たり結果Aへの当選を契機として移行する第1時短遊技状態と、10R通常大当たり結果Bへの当選を契機として移行する第1時短遊技状態とにおいても同様である。

【1898】

ステップSb4802で否定判定した場合（第1サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、通常遊技状態中である場合は、ステップSb4807にて普図終了用処理を実行する。この処理は、図119の第2時短遊技状態移行用処理におけるステップSb1411～ステップSb1415の処理と同様のものである。その際、特図遊技回では、確定表示時間として通常確定表示時間よりも長い特定確定表示時間を設定するが（図149）、この特定確定表示時間は、上記第2の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）よりも長い時間（例えば0.8sec）としてもよいし、上記変形例2のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば0.5sec）と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）との合計期間（例えば1.5sec）よりも長い時間（例えば4sec）としてもよい。

10

【1899】

ステップSb4807の実行後は、ステップSb4805に進み、第3サポートフラグをセットする処理を実行する。その後、ステップSb4806以降の処理を実行する。

【1900】

ステップSb4801で肯定判定した場合（第3サポートフラグがセットされている場合）は、ステップSb4802～ステップSb3408の処理を実行することなく、第3時短遊技状態移行用処理を終了する。すなわち、第3時短遊技状態で特殊外れ結果になっても第3時短遊技状態への再移行が制限され、その時点での残り回数が維持される。

20

【1901】

<特図遊技回の変動表示時間テーブル>

主制御装置162にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記変形例3の場合（図145、図146）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、第1時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に第1時短遊技状態の継続と第3時短遊技状態への移行とのいずれを優先するかを判定するように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図172及び図173を参照しながら説明する。

30

【1902】

本変形例での変動表示時間テーブルとしては、少なくとも、第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態A用）と、第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態B用）と、第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態A用）と、第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態B用）とが設定されている。

【1903】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態A用）は、第1時短遊技状態A（上限回数が70回の第1時短遊技状態）である状況で第2特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、特殊外れ結果になったときの状況が第1時短遊技状態Aの継続が優先される状況である場合と第3時短遊技状態への移行が優先される状況である場合とで変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

40

【1904】

具体的には、図172（a）に示すように、第1時短遊技状態Aの継続が優先される1回目～20回目の特図遊技回では変動パターンW1（例えば8sec又は4sec）が選択され、第3時短遊技状態への移行が優先される21回目～70回目の特図遊技回では変動パターンW2（例えば15sec）が選択されるように構成されている。変動パターンW1は完全外れ演出に対応し、変動パターンW2は特殊リーチ外れA演出に対応している

50

。すなわち、変動パターンW1に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、図柄表示装置75では遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、変動パターンW2に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、図柄表示装置75では遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が実行される。

【1905】

特殊リーチ外れA演出は上記変形例3に係る特殊リーチ外れ演出と同様のものである。すなわち、図174(a)、(b)に示すように、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によるリーチ表示を行った後、特殊図柄479を含む状態で中図柄列Z2を低速変動表示させ、その後、リーチライン上に特殊図柄479を停止表示させるように構成されている。特殊リーチ外れA演出が行われた後は、上記第2の実施の形態と同様の上乘せ演出(図130(c))が実行される。その際に報知される上乘せ回数は、第3時短遊技状態の上限回数(第7上限回数)である50回である。

10

【1906】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態B用)は、第1時短遊技状態B(上限回数が100回の第1時短遊技状態)である状況で第2特図での当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルにおいても、特殊外れ結果になったときの状況が第1時短遊技状態Bの継続が優先される状況である場合と第3時短遊技状態への移行が優先される状況である場合とで変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、図172(b)に示すように、第1時短遊技状態Bの継続が優先される1回目～50回目の特図遊技回では変動パターンW1が選択され、第3時短遊技状態への移行が優先される51回目～100回目の特図遊技回では変動パターンW2が選択されるように構成されている。

20

【1907】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態A用)は、第1時短遊技状態Aである状況で第2特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図173(a)に示すように、第1時短遊技状態Aに移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【1908】

具体的には、1回目～20回目の特図遊技回では、変動パターン21H～変動パターン24Hのいずれかが選択される。変動パターン21H～変動パターン24Hは、図113(d)の変動パターン21H～変動パターン24Hと同様のものである。また、21回目～60回目の特図遊技回では、変動種別カウンタCSの値が「0」～「79」である場合に変動パターン21H～変動パターン24Hのいずれかが選択され、変動種別カウンタCSの値が「80」～「99」である場合に変動パターンW3(例えば14sec)が選択される。

30

【1909】

変動パターンW3は特殊リーチ外れB演出に対応するものである。特殊リーチ外れB演出は、特殊リーチ外れA演出との対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上で特殊外れ組合せとは異なる組合せで図柄列Z1～Z3を停止表示させるものである。具体的には、図174(a)、(c)に示すように、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によるリーチ表示を行った後、特殊図柄479を含む状態で中図柄列Z2を低速変動表示させ、その後、リーチライン上に特殊図柄479が停止しないようにして中図柄列Z2を停止表示させるように構成されている。

40

【1910】

61回目～70回目の特図遊技回では、変動種別カウンタCSの値が「0」～「39」である場合に変動パターン21H～変動パターン24Hのいずれかが選択され、変動種別カウンタCSの値が「40」～「99」である場合に変動パターンW3が選択される。21回目～60回目の特図遊技回の場合と比較すると、変動パターンW3の比率が高くなっている。すなわち、61回目～70回目の特図遊技回では、21回目～60回目の特図遊

50

技回よりも特殊リーチ外れB演出が実行されやすくなっており、特殊外れ（第3時短遊技状態）への煽りが強められるようになっている。

【1911】

なお、1回目～20回目の特図遊技回は、第1時短遊技状態Aにおいて特殊外れ結果になっても第3時短遊技状態に移行しない状況であり、21回目～60回目は第1時短遊技状態Aの中盤に相当し、69～70回目は第1時短遊技状態Aの終盤に相当するものである。ちなみに、1回目～20回目の特図遊技回で選択可能な変動パターンには変動パターンW3が含まれておらず、これらの特図遊技回では特殊リーチ外れB演出が実行されない。

【1912】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態B用）は、第1時短遊技状態Bである状況で第2特図での当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図173（b）に示すように、第1時短遊技状態Aに移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【1913】

このうち1回目～70回目の特図遊技回での選択態様は、図173（a）の第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（第1時短遊技状態A用）の場合と同様である。すなわち、第1時短遊技状態Bにおいて1回目～70回目の特図遊技回では、第1時短遊技状態Aの場合と同態様の抽選テーブルを用いて変動パターンが選択される。このため、変動表示時間（遊技回用演出）の選択傾向が第1時短遊技状態Aのときと似通りがやすくなる。これにより、第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bのいずれであるか（換言すれば、滞在中の第1時短遊技状態の上限回数がいくつであるか）を、変動表示時間や遊技回用演出の挙動から遊技者が判別することが不可又は困難となっている。

【1914】

なお、変動パターンの選択態様を必ずしも完全同一とする必要はなく、同程度の選択態様を有するものであってもよい。例えば、第1時短遊技状態B用の変動表示時間テーブルにおいて、61～70回目の特図遊技回では変動パターンW3の選択比率が高くなるなど、第1時短遊技状態A用の変動表示時間テーブルと共通の傾向を持たせているなどすれば、細かい選択確率や対象遊技回等が相違するものであってもよい。

【1915】

図173（b）に示すように、71回目～90回目の特図遊技回では、変動種別カウンタCSの値が「0」～「79」である場合に変動パターン21H～変動パターン24Hのいずれかが選択され、変動種別カウンタCSの値が「80」～「99」である場合に変動パターンW3が選択される。また、91回目～100回目の特図遊技回では、変動種別カウンタCSの値が「0」～「39」である場合に変動パターン21H～変動パターン24Hのいずれかが選択され、変動種別カウンタCSの値が「40」～「99」である場合に変動パターンW3が選択される。すなわち、第1時短遊技状態Bの場合も終盤において特殊リーチ外れB演出が実行されやすくなり、特殊外れ（第3時短遊技状態）への煽りが強められるようになっている。

【1916】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて説明する。まずは第1時短遊技状態A（上限回数が70回の第1時短遊技状態）である状況で特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合について図175を参照しながら説明する。

【1917】

特殊外れ結果への当選を契機として移行する第3時短遊技状態の上限回数は50回に設定されているところ、第1時短遊技状態Aに移行してからの特図遊技回の回数が1回目～20回目においては、第3時短遊技状態の上限回数よりも第1時短遊技状態Aの残り回数の方が多くなり、上記特図遊技回の回数が21回目～70回目においては、第1時短遊技状態Aの残り回数よりも第3時短遊技状態の上限回数の方が多くなる。

【1918】

ここで、本変形例では、第1時短遊技状態中に特殊外れ結果となって第3時短遊技状態への移行契機が成立した場合に、第1時短遊技状態Aの継続と第3時短遊技状態への移行とのうち、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）の残り回数が多くなる側（遊技者にとって有利となる側）が優先されるように構成されている。このため、図175（a）、（b）に示すように、1回目～20回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合は第1時短遊技状態Aが継続され、21回目～70回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合は第3時短遊技状態に移行する。

【1919】

第3時短遊技状態に移行した際、時短遊技状態の残り回数は、その時点での第1時短遊技状態Aの残り回数にかかわらず、第3時短遊技状態の残り回数に変更される。このため、例えば30回目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合には、その時点から50回分の時短遊技状態が設定されることになり（図175（c）、（d））、同様に、例えば65回目の特図遊技回で特図遊技回で特殊外れ結果になった場合も、その時点から50回分の時短遊技状態が設定されることになる（図175（e）、（f））。但し、第1時短遊技状態Aと第3時短遊技状態との両方を踏まえた遊技回のトータル回数は、前者の場合が80回となるのに対して後者の場合は115回となる。つまり、第3時短遊技状態への移行が許容される21回目～70回目の特図遊技回においては、特殊外れ結果となる特図遊技回が遅くなるほど、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。

【1920】

その反面、第1時短遊技状態Aには上限回数が設定されており、第3時短遊技状態への移行機会が無期限に確保されているわけではない。特に本変形例では、通常遊技状態である場合には、第2作動口63への入賞が制限される結果、第1作動口62に入賞させて大当たり当選を狙う遊技形態となり、第1作動口62への入賞により行われる第1特図の当否抽選では、その結果種別に特殊外れ結果が含まれていない。このため、第3時短遊技状態への移行が生じないまま第1時短遊技状態Aが終了した場合には、第3時短遊技状態への移行機会が消失することになる。この場合、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数は70回となり、結果的に特殊外れ結果になった場合よりもトータル回数が少なく留まることになる。

【1921】

つまり、第1時短遊技状態Aの終盤に近づくほど、特殊外れ結果に当選した場合の利益が大きくなるものの、その分、そのまま第1時短遊技状態Aが終了して残り回数を増やせないリスクも高まることになる。これにより、特殊外れ結果の当選タイミングが早いよりも遅いことを願う期待感と、第1時短遊技状態Aの終了前に特殊外れ結果を引き当てなければならない焦燥感とのせめぎ合いの中で遊技を楽しませることができ、第1時短遊技状態Aにおける遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【1922】

なお、本変形例では、時短遊技状態の残り回数の更新が終了してから第3時短遊技状態の移行判定が行われるため、第1時短遊技状態Aから第3時短遊技状態に切り替えられた場合において、当該切り替えが行われた後、次の特図遊技回となってから残り回数を減算させることができる。よって、第3時短遊技状態に移行してからの残り回数として50回を好適に確保することができる。

【1923】

次に、第1時短遊技状態B（上限回数が100回の第1時短遊技状態）も踏まえた遊技状態の流れについて図176及び図177を参照しながら説明する。

【1924】

本変形例では、大当たり結果への当選を契機として移行する第1時短遊技状態の種別として、上述した第1時短遊技状態Aのほか、第1時短遊技状態Bが設定されている。この第1時短遊技状態Bでは、上限回数が第1時短遊技状態Aよりも多い100回とされるた

め、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が第1時短遊技状態Aとは異なるものとなる。具体的には、1回目～50回目の特図遊技回で特殊外れ結果になっても第3時短遊技状態に移行せず、51回目～100回目の特図遊技回で特殊外れ結果になると、第3時短遊技状態に移行して残り回数が50回に書き換えられる(図176(c)、(d))。

【1925】

例えば、第1時短遊技状態Aのみが設定され、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が固定化される構成であると、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てれば自身にとっての利益度が高くなるのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、本変形例では、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が多様化されるため、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てれば遊技者にとっての利益度が高くなるのかが一様に定まらなくなる。これにより、各回の第1時短遊技状態において遊技者の関心が同じ遊技回に集中することが抑制され、第1時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【1926】

ここで、本変形例においては、遊技者が第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとを判別することが不可又は困難となるように構成されている。具体的には、既に説明したように変動表示時間(変動表示パターン)の選択態様が第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとで共通化されているほか、それら各時短遊技状態に移行する場合の開始演出として共通の演出が実行されるように構成されている。

【1927】

例えば、図128(b)に示すように、開始演出において「チャンスタイム」等のタイトル画像473とともに残り回数画像472を図柄表示装置75に表示する構成の場合には、第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとの双方において同じ内容のタイトル画像473及び残り回数画像472を表示する。つまり、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bである場合にも、初期の残り回数としては第1時短遊技状態Aの場合と同じ回数を報知する。

【1928】

残り回数画像472については、開始演出時だけでなく、第1時短遊技状態Bにおけるその後の特図遊技回においても、第1時短遊技状態Aの場合と同じ表示内容となる。なお、第1時短遊技状態Bである場合において特図遊技回の回数が70回目に達した場合には、所定の上乗せ演出(例えば、図130(c)の上乗せ演出)を実行する。これにより、第1時短遊技状態Aとの差分(30回)に対応した回数の残り回数の増加を報知し、実際の残り回数との整合を図る。

【1929】

その他、図柄表示装置75の表示画面Gにおける背景画像として通常遊技状態用とは異なる第1時短遊技状態用の背景画像を設定する構成の場合は、当該背景画像を第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとで共通化してもよい。また、図柄列Z1～Z3における各図柄の表示態様を遊技状態の種別に応じて複数種設定する構成の場合は、第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとで同じ表示態様の各図柄を表示する構成としてもよい。

【1930】

なお、第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとの判別を不可又は困難とするにあたっては、必ずしも上記各構成の全てを実施する必要はなく、それらのうちの少なくとも1つを実施すればよい。

【1931】

上記のように、上限回数が異なる複数種類の第1時短遊技状態を備えることにより、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行が生じる特図遊技回の範囲が一様に定まらず、それら各第1時短遊技状態の判別が不可又は困難となっていることで、次のように、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数に応じた多様な楽しみ方を付

10

20

30

40

50

与することができる。

【1932】

先ず1回目～20回目の特図遊技回が行われるゾーンA（図176（e））は、開閉実行モード後に移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bのいずれであっても、特殊外れ結果に当選した場合に第3時短遊技状態への移行が生じない状態となる。このゾーンAでは、残り回数の上乗せが発生しないため、遊技者としては大当たり結果になることだけを目指して楽しめる状態となる。これに合わせ、図柄表示装置75にて行われる遊技回用演出では、特殊外れ結果への当選（上乗せの発生）を報知する特殊リーチ外れA演出と、そのガセ演出である特殊リーチ外れB演出とのいずれも実行しない（図172、図173）。

10

【1933】

21回目～50回目の特図遊技回が行われるゾーンB（図176（e））は、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Aであった場合には、特殊外れ結果への当選により第3時短遊技状態に移行し、第1時短遊技状態Bであった場合には、特殊外れ結果に当選しても第3時短遊技状態への移行が生じない状態となる。このため、ゾーンBは、残り回数の上乗せが発生することで、第1時短遊技状態Aが確定するゾーンとなる。

【1934】

その結果、遊技者からすると、上乗せが発生することにより、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数が第1時短遊技状態Aの上限回数よりも多くなるものの、逆に上乗せが発生しないことで、時短遊技状態を遊技できる特図遊技回のトータル回数としてより多くの回数を狙うことができる第1時短遊技状態Bの可能性が残る状態となる。よって、トータル回数がどの程度増えたかまでは問わず、トータル回数が増えることを期待する遊技者にとっては、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。また、トータル回数が少しでも多くなることを望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを回避しつつ、大当たり結果になることを目指して楽しめる状態となる。

20

【1935】

ゾーンBでは、図柄表示装置75の遊技回用演出において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には特殊リーチ外れA演出が実行され、通常外れ結果である場合の一部において特殊リーチ外れB演出が実行される（図172、図173）。

30

【1936】

51回目～60回目の特図遊技回が行われるゾーンC（図176（e））は、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bのいずれであっても特殊外れ結果への当選により第3時短遊技状態に移行するが、第1時短遊技状態Bであったとすると、特殊外れ結果への当選タイミング（第3時短遊技状態への移行タイミング）が早めとなり、トータル回数の増加分が少なく留まる状態となる。このため、トータル回数が少しでも多くなることを望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを望まない状態となり、特殊外れ結果になることを回避しつつ、大当たり結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【1937】

40

61回目～70回目の特図遊技回が行われるゾーンD（図176（e））は、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bのいずれであっても特殊外れ結果への当選により第3時短遊技状態に移行するが、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Aであったとすると、終盤となるため、第1時短遊技状態Aが終了する可能性が高まっている状態となる。残り回数の上乗せがないまま時短遊技状態が終了することを避けた遊技者にとっては、時短遊技状態が終了しそうなスリルを味わいながら、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【1938】

ゾーンDでは、特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に特殊リーチ外れB演出が実行される確率が高められる（図173）。これにより、特殊外れ結果に当選して残り

50

回数が上乗せされるのか、それとも、特殊外れ結果に当選しておらず、そのまま時短遊技状態が終了してしまうのかで遊技者がハラハラしながら演出を見る機会を増やすことができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【1939】

なお、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bであったとすると、特殊外れ結果への当選タイミングとして依然として早めの部類に属することになり、トータル回数の増加分が少なく留まる状態となる。このため、より多くのトータル回数を望む遊技者にとっては、特殊外れ結果になることを回避しつつ、時短遊技状態が終了しないこと（移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bであること）を望む状態となる。

【1940】

71回目～90回目の特図遊技回が行われるゾーンE（図176（e））は、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bであることが確定する状態となる。遊技者にとっては、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。

【1941】

なお、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Bであった場合において70回目の特図遊技回に到達した場合には、既に述べたように、第1時短遊技状態Aの上限回数との差分に対応した上乗せ演出を実行する。この場合、残り回数画像472による報知回数を第1時短遊技状態Bの残り回数に整合させられる効果があるほか、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Aであると思っている遊技者や、遊技性を事前把握していない遊技者に対しては、71回目以降の特図遊技回を残り回数が上乗せされた遊技回のように認識させることができるという利点もある。

【1942】

その際、上乗せ演出の実行前に、第1時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を実行してもよい。これにより、第1時短遊技状態が終了したとより強く印象付けることができる。

【1943】

91回目～100回目の特図遊技回が行われるゾーンF（図176（e））は、第1時短遊技状態Bの終盤となり、第1時短遊技状態Bが終了する可能性が高まっている状態となる。遊技者にとっては、このタイミングで特殊外れ結果に当選できれば（残り回数の上乗せを発生することができれば）、トータル回数として最大限の回数を獲得できたことになり、第1時短遊技状態Bが終了しそうなスリルを味わいながら、大当たり結果になることや特殊外れ結果になることを目指して楽しめる状態となる。ゾーンFにおいても、ゾーンDの場合と同様に、特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に特殊リーチ外れB演出が実行される確率が高められる（図173）。

【1944】

以上のような構成であることで、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bのいずれであるのかを予測したり、どのタイミングで特殊外れ結果を引き当てればトータル回数を多く増やせるのかを予測したりしながら遊技を楽しむことができ、遊技の興趣性を好適に高めることが可能になる。

【1945】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【1946】

第1時短遊技状態として、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される特図遊技回の範囲が異なる第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bを備える構成とした。

【1947】

例えば、特殊外れ結果となった場合に残り回数の増加（第3時短遊技状態への移行）が許容される特図遊技回が固定化される構成であると、どのタイミングで特殊外れ結果となれば残り回数が増加するのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の特図遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残

10

20

30

40

50

り回数の増加が許容される特図遊技回の範囲が異なる複数の第1時短遊技状態が設けられているため、どのタイミングで特殊外れ結果となれば残り回数が増加するのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の第1時短遊技状態において遊技者の関心が同じ特図遊技回に集中することが抑制され、第1時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【1948】

第1時短遊技状態の種別を明示せず、移行した第1時短遊技状態が第1時短遊技状態Aであるのか、それとも第1時短遊技状態Bであるのかを遊技者が判別できない又は判別しにくい構成とした。

【1949】

例えば、許容状態（残り回数の増加が許容される状態）の特図遊技回が明確化される構成であると、仮にそのような状態となる特図遊技回の範囲が異なる複数の第1時短遊技状態が設けられていても、それぞれの第1時短遊技状態において注目すべき特図遊技回が明確になってしまい、遊技者の関心が特定の遊技回に偏ってしまう懸念がある。この点、遊技者による第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bの判別を不可又は困難な構成とすることで、許容状態となる特図遊技回の範囲を遊技者が識別不可又は識別困難とすることができ、これにより、それぞれの第1時短遊技状態においていずれの特図遊技回が許容状態であるかを遊技者に予測させながら遊技を楽しませることができ、第1時短遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【1950】

第1時短遊技状態Bの上限回数（例えば100回）を第1時短遊技状態Aの上限回数（例えば70回）よりも多くした上で、第1時短遊技状態Bにおいて、第1時短遊技状態Aの上限回数よりも後の特図遊技回（例えば71回目～100回目の特図遊技回）にて許容状態が含まれる構成とした。

【1951】

この構成では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が第1時短遊技状態Aの上限回数に対応した回数（例えば70回）となると、移行した第1時短遊技状態について遊技者が第1時短遊技状態Aであると予測すれば、上限回数への到達により時短遊技状態が終了してしまうことになるが、その反面、第1時短遊技状態Bであると予測すれば、上記対応した回数を超えてから特殊外れ結果となることで時短遊技状態の残り回数を増やすことができ、遊技者にとって望ましい状況となる。このため、第1時短遊技状態において特図遊技回の回数が上記対応した回数に近付いた段階では、時短遊技状態が終了してしまうことの不安感と、その回数を超えてからの特殊外れ結果への当選により効率的な残り回数の増加が果たされることへの期待感とのせめぎ合いの中で遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【1952】

第1時短遊技状態A及び第1時短遊技状態Bにおいて特殊外れ結果となっても残り回数が上乗せされない共通の特図遊技回（1回目～20回目）を設けた。

【1953】

この構成によれば、上記共通の特図遊技回では、移行した時短遊技状態が第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bのいずれであっても残り回数の上乗せが生じないため、遊技者が時短遊技状態の種類や特殊外れ結果への当選を気にせずに、大当たり結果となることを目指す遊技に集中できる期間を確保することが可能になる。

【1954】

なお、上記の場合においては、特殊外れ結果となっても残り回数が上乗せされない上記共通の特図遊技回と、特殊外れ結果となった場合に残り回数が上乗せされる他の特図遊技回とを遊技者が判別可能な構成としてもよい。例えば、上記共通の特図遊技回と上記他の特図遊技回とで図柄表示装置75での背景画像等を異ならせることなどが考えられる。

【1955】

第1時短遊技状態A又は第1時短遊技状態Bにて特殊外れ結果となり、残り回数が上乗

10

20

30

40

50

せされた場合において、上乘せ後の時短遊技状態において再び特殊外れ結果となっても残り回数の上乗せが制限される構成とした。

【1956】

この構成では、特殊外れ結果への当選に基づく残り回数の上乗せが、移行した時短遊技状態の中で1度だけに限定されるため、移行した時短遊技状態にて上乗せが早くに発生する場合と遅くに発生する場合とで、時短遊技状態を遊技できる遊技回のトータル回数に大きな違いをもたらすことができる。これにより、特殊外れ結果となるタイミングの重要性を高めることができ、上記各構成の各効果を好適に引き立てることが可能になる。

【1957】

第1時短遊技状態にて特殊外れ結果となった場合に、その時点での第1時短遊技状態の残り回数と、第3時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先させる構成とした。

10

【1958】

この構成によれば、特殊外れ結果となった場合（第3時短遊技状態への移行契機が成立した場合）に、その時点での残り回数の方が多ければ、第1時短遊技状態が継続され、逆に第3時短遊技状態の上限回数の方が多ければ、第1時短遊技状態から第3時短遊技状態への切り替えが行われる。これにより、いずれのタイミングで特殊外れ結果となっても、常に遊技者にとって有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

【1959】

また、上記構成とすることにより、特殊外れ結果となった場合に時短遊技状態の残り回数の増加が許容される遊技回の範囲が異なる複数の時短遊技状態を有するパチンコ機を、簡単な構成で且つ簡単な制御により実現することができる。すなわち、上限回数が異なる複数の時短遊技状態（第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態B）についての終了管理を既存の制御方法で行いつつ、上記比較及び優先化の処理（ステップSb4803）を加えるだけで足りるため、構成や制御処理が複雑化することを抑制できる。

20

【1960】

<変形例6>

上記第2の実施の形態及びその各変形例では、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態のいずれかを備えているが、本変形例では、それら各時短遊技状態の両方を備えている。また、本変形例では、いずれの時短遊技状態中である場合に第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図178～図190を参照しながら説明する。

30

【1961】

<特図遊技回の当否テーブル>

本変形例では、特図遊技回の当否テーブルとして第1特図及び第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）と、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）とを備えている。これら各当否テーブルは、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている。

【1962】

第1特図及び第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）は、抽選モードが低確率モードである状態で第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものがある。この第1特図及び第2特図用の当否テーブル（低確率モード用）では、図178（a）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタC1の値）として「0」～「9」の計10個が設定され、低確率モードでの大当たり当選確率は1/300に設定されている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「10」～「19」の計10個が設定され、低確率モードでの特殊外れ結果となる確率は1/300に設定されている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、低確率モードでの通常外れ結果となる確率は2980/3000に設定されている。

40

【1963】

第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）は、抽選モードが高確率モ

50

ードである状況で第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものがある。この第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、図178（b）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定され、高確率モードでの大当たり当選確率は1/60に設定されている。なお、第1特図及び第2特図用の当否テーブル（高確率モード用）では、抽選結果として特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり用の乱数値以外はいずれも通常外れ結果に割り当てられている。通常外れ結果となる確率は59/60に設定されている。

【1964】

＜特図遊技回の種別テーブル＞

本変形例に係る特図遊技回の種別テーブルについて図179を参照しながら説明する。

【1965】

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図179（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル（図179（b））とが設定されている。

【1966】

図179（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として4R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。

【1967】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

【1968】

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第2上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。第2上限回数に達した場合は、第1時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【1969】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【1970】

図179（b）に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と10R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。

【1971】

10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。

【1972】

10R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、第1時短遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の第1時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた第4上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。

【1973】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が10R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が10R通常大当たり結果に

10

20

30

40

50

対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、10R通常大当たり結果は35%に設定されている。

【1974】

ここで、本変形例では、大当たりを契機として移行する第1時短遊技状態とは別に、大当たりを契機とせずに移行する第2時短遊技状態と第3時短遊技状態とが設けられている。

【1975】

このうち第2時短遊技状態は、外れ結果となる遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた天井回数（例えば800回）に到達したことを契機として移行する時短遊技状態である。この第2時短遊技状態は、図179（c）に示すように、第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた第5上限回数（例えば500回）に達するまで継続される。

10

【1976】

本変形例における天井回数は、4R通常大当たり結果又は10R通常大当たり結果になったことを契機として移行する第1時短遊技状態の上限回数（継続回数）よりも多い数に設定されている。よって、第1時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に達することが回避されている。

【1977】

第3時短遊技状態は、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態である。この第3時短遊技状態は、図179（d）に示すように、第3時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が上記第5上限回数よりも少ない第6上限回数（例えば300回）に達するまで継続される。すなわち、第3時短遊技状態は第2時短遊技状態よりも継続回数が少なく、遊技者にとって第2時短遊技状態の方が有利な時短遊技状態となっている。本変形例において第3時短遊技状態は1種類となっている。

20

【1978】

＜開閉実行モード終了時の移行処理＞

本変形例に係る開閉実行モード終了時の移行処理について図180のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による遊技状態移行処理（図114）のステップSb915で実行されるものであり、図116の開閉実行モード終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図180において図116と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【1979】

まずステップSb1101では、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップSb1102にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【1980】

ステップSb1103では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた確変カウンタエリアKCに第1上限回数に対応する値（例えば100）をセットする。ステップSb1104では、上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグをセットする。

40

【1981】

ステップSb5101では、上記各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに第1上限回数に対応する値（例えば100）をセットする。ステップSb1108では、演出制御装置143への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【1982】

ステップSb1101で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップSb1109に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグをセットする。これにより、第1時短遊技状態に移行する。

50

【1983】

ステップS b 5 1 0 2では、上記サポートカウンタエリアS Cに第2上限回数に対応する値（例えば100）をセットする。ステップS b 1 1 1 3では、演出制御装置143への送信対象として第1時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【1984】

＜特図遊技回制御処理＞

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図181を参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図107）のステップS b 4 0 3で実行されるものであり、図108の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図181において図108と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

【1985】

ステップS b 5 0 3で否定判定した場合（特図用表示部43が変動表示中でない場合）は、ステップS b 5 0 4にて共通保留数C R Nが「0」であるか否かを判定する。共通保留数C R Nが「0」でない場合、すなわち、第1特図又は第2特図のいずれかの保留情報が存在する場合は、ステップS b 5 0 5に進み、データ設定処理を実行する。データ設定処理では、第1特図用保留エリアR a又は第2特図用保留エリアR bに記憶されている保留情報を変動表示用として実行エリアA Eに移動させる。

【1986】

ステップS b 5 2 0 1では、特図用表示部43における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップS b 5 2 0 1の変動開始処理の詳細については後述する。

20

【1987】

ステップS b 5 0 7で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップS b 5 0 9にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314 eにセットされている変動表示フラグをクリアする。ステップS b 5 1 0では、高確率モードの残り回数を更新したり、高確率モードを終了させたりするための高確率モード更新・終了用処理を実行する。

【1988】

続くステップS b 5 2 0 2では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップS b 5 2 0 3では、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態への移行処理を行うための時短遊技状態移行用処理を実行する。ステップS b 5 2 0 4では、特図用表示部43での確定表示を開始させるための確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。ステップS b 5 2 0 2～ステップS b 5 2 0 4の詳細については後述する。

30

【1989】

＜変動開始処理＞

ステップS b 5 2 0 1の変動開始処理について図182のフローチャートを参照しながら説明する。なお、図182において図146の変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

【1990】

ステップS b 3 3 0 2又はステップS b 3 3 0 3の処理を実行した後は、ステップS b 3 3 0 4にて、ステップS b 3 3 0 2又はステップS b 3 3 0 3における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合は、ステップS b 3 3 0 5に進み、対応する種別テーブル（図179）を参照して大当たり種別を抽選する。

【1991】

ステップS b 3 3 0 6では、ステップS b 3 3 0 5の種別判定により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア314 eにセットする。ステップS b 3 3 0 7では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313 dに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。

50

【1992】

ステップS b 3 3 0 4で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップS b 3 3 0 8に進み、ステップS b 3 3 0 2又はステップS b 3 3 0 3における当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップS b 3 3 1 0にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに特殊外れフラグをセットする。ステップS b 3 3 1 1では、特図用表示部4 3にて変動表示される絵柄の停止結果として特殊外れ用の停止結果を設定する。

【1993】

ステップS b 3 3 0 8で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップS b 3 3 1 2に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。

10

【1994】

ステップS b 3 3 0 7、ステップS b 3 3 1 1又はステップS b 3 3 1 2の実行後は、ステップS b 5 3 0 1にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップS b 5 3 0 2では、第2時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行し、ステップS b 5 3 0 3では、第3時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップS b 5 3 0 1～ステップS b 5 3 0 3の詳細については後述する。

【1995】

ステップS b 3 3 1 3では、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタC Sと変動表示時間テーブルとを用いて変動表示時間を抽選する。

20

【1996】

本変形例では、第1特図の当否抽選にて外れ結果（特殊外れ結果又は通常外れ結果）になった場合の変動パターンとして、通常外れ結果になった場合の完全外れ演出や各種リーチ外れ演出に対応する変動パターンのほか、図1 8 3に示すように、天井到達時用の変動パターンR 1（例えば1 8 s e c）と、特殊外れ結果用の変動パターンR 2（例えば1 5 s e c）とが設定されている。

30

【1997】

変動パターンR 1は、特図当否抽選の結果が外れ結果であり且つ外れ回数が天井回数に到達した遊技回にて選択されるものである。変動パターンR 1に対応する変動開始コマンドが演出制御装置1 4 3に送信された場合、図柄表示装置7 5では遊技回用演出として天井到達用演出が実行される。天井到達用演出では、図柄列Z 1～Z 3を用いた完全外れ演出により外れ結果が報知された後、天井回数への到達を報知する到達報知演出が実行される。なお、到達報知演出に代えて又は加えて、第2時短遊技状態への移行に対応した開始演出（例えば図1 3 0（a）の開始演出）の少なくとも一部が行われてもよい。

【1998】

変動パターンR 2は、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に選択されるものである。変動パターンR 2に対応する変動開始コマンドが演出制御装置1 4 3に送信された場合、図柄表示装置7 5では遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ演出は、特殊外れ結果になったことを報知するものであり、上記変形例3に係る図1 5 3の特殊リーチ外れ演出と同様のものである。

40

【1999】

なお、本変形例では、当否抽選の結果が特殊外れ結果となっても第3時短遊技状態への移行が制限される場合がある。上記変動パターンR 2は、特殊外れ結果になった場合のうち第3時短遊技状態への移行が生じる場合に選択され、第3時短遊技状態への移行が制限される場合は、上記変形例3のように完全外れ演出に対応した変動パターンが選択される。

【2000】

50

変動開始処理（図182）の説明に戻り、ステップS b 3 3 1 3の実行後はステップS b 7 1 2にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。ステップS b 7 1 2の実行後は、ステップS b 7 1 3以降の処理を実行する。

【2001】

次に、ステップS b 5 3 0 1の高頻度サポートモード更新用処理、ステップS b 5 3 0 2の第2時短遊技状態の移行判定用処理、ステップS b 5 3 0 3の第3時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【2002】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

ステップS b 5 3 0 1の高頻度サポートモード更新用処理について図184のフローチャートを参照しながら説明する。

【2003】

まずステップS b 5 4 0 1では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップS b 5 4 0 2にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。第1サポートフラグは現在の遊技状態が第1時短遊技状態であることを示し、第2サポートフラグは現在の遊技状態が第2時短遊技状態であることを示し、第3サポートフラグは現在の遊技状態が第3時短遊技状態であることを示すものである。

【2004】

これらのフラグがセットされている場合は、ステップS b 5 4 0 3に進み、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたサポートカウンタエリアS Cの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアS Cの値を1減算する。これにより、各時短遊技状態の残り回数が1減算される。

【2005】

ステップS b 5 4 0 4では、上記サポートカウンタエリアS Cの値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアS Cの値が「0」である場合、すなわち、各時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップS b 5 4 0 5に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【2006】

ステップS b 5 4 0 5の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップS b 5 4 0 1で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップS b 5 4 0 2で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、各時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップS b 5 4 0 3以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップS b 5 4 0 4で否定判定した場合（サポートカウンタエリアS Cの値が「0」でない場合）は、各時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップS b 5 4 0 5の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【2007】

＜第2時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップS b 5 3 0 2の第2時短遊技状態の移行判定用処理について図185のフローチャートを参照しながら説明する。

【2008】

まずステップS b 5 5 0 1では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップS b 5 5 0 2に進み、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに到達済みフラグがセットされているか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることをMPU312が把握するためのものである。

【2009】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップSb5503にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップSb5504に進み、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた外れ回数カウンタエリアHCの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアHCの値を1減算する。外れ回数カウンタエリアHCは、天井回数までの残り回数をMPU312が把握するためのものである。

10

【2010】

ステップSb5505では、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップSb5506に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグをセットする。

【2011】

ステップSb5507では、第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップSb5508にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第2時短開始用フラグをセットし、その後、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第2時短開始用フラグは、第2時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

20

【2012】

ステップSb5507で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、ステップSb5509に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、各時短遊技状態の最終遊技回であることを意味する。この場合は、ステップSb5508に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに第2時短開始用フラグをセットする。すなわち、各時短遊技状態の最終遊技回で天井回数に到達した場合は、第2時短遊技状態に移行すべきとして処理する。

30

【2013】

ステップSb5509で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）、すなわち、他の時短遊技状態に滞在中であって且つその最終遊技回でない場合は、第2時短遊技状態に移行すべきではないとして、ステップSb5508の処理を実行せずに第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。これにより、第2時短遊技状態への移行が制限される。

【2014】

ステップSb5502で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップSb5503で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップSb5504以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップSb5505で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」でない場合）は、ステップSb5506以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

40

【2015】

ステップSb5501で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップSb5510に進み、上記カウンタエリアHCの値に天井回数に対応した値（例えば800）をセットする。ステップSb5511では、上記各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【2016】

到達済みフラグがセットされている場合は、ステップSb5512にて、その到達済み

50

フラグをクリアする処理を実行する。ステップ S b 5 5 1 2 の実行後又はステップ S b 5 5 1 1 で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【2017】

＜第 3 時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップ S b 5 3 0 3 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理について図 1 8 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【2018】

先ずステップ S b 5 6 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合には、ステップ S b 5 6 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

10

【2019】

高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、高確遊技状態でない場合は、ステップ S b 5 6 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 1 サポートフラグ、第 2 サポートフラグ又は第 3 サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップ S b 5 6 0 4 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

20

【2020】

ステップ S b 5 6 0 3 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップ S b 5 6 0 4 で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされ、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップ S b 5 6 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【2021】

第 2 時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第 2 時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップ S b 5 6 0 6 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 3 時短開始用フラグをセットし、その後、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第 3 時短開始用フラグは、第 3 時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

30

【2022】

ステップ S b 5 6 0 5 で肯定判定した場合（第 2 時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップ S b 5 6 0 6 の処理を実行することなく、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。すなわち、特殊外れ結果になった場合であっても、第 2 時短遊技状態に移行すべき状態である場合は、第 3 時短遊技状態への移行が制限される。

【2023】

このため、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の遊技回で成立した場合には、遊技状態が第 2 時短遊技状態に移行することになる。第 2 時短遊技状態は、第 3 時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な時短遊技状態であるところ、上記のような構成であることで、両方の移行契機が同時に成立した場合に有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

40

【2024】

ここで、ステップ S b 5 3 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理（図 1 8 5）、ステップ S b 5 3 0 3 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理（図 1 8 6）は、特図遊技回の変動表示が開始される場合（より詳しくは、ステップ S b 3 3 1 3 における変動表示時間の設定処理の前）に行われる（図 1 8 2）。

【2025】

50

これらの処理は、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行制限に関するものであるため、本来は、それら各時短遊技状態への移行タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング）で行うのが自然である。しかしながら、そのような構成では、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が同一の遊技回で成立した場合に、その遊技回での変動表示時間（変動パターン）の設定に際して、MPU312が特殊外れ結果のみを認識し、天井到達を認識していない状態となる。このため、その遊技回の変動パターンとしては、必然的に特殊外れ結果に対応した変動パターンR2（図183）が設定されることになる。

【2026】

その後のステップSb713（図182）における変動開始コマンドの設定処理では、変動パターンR2に対応した変動開始コマンドが設定されるため、演出制御装置143では、実行すべき遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出を認識することになる。つまり、遊技状態の制御では、特殊外れ結果よりも天井到達を優先採用して第2時短遊技状態に移行させるにもかかわらず、遊技回用演出では、第2時短遊技状態に対応した演出（天井到達に対応した演出）ではなく、第3時短遊技状態への移行に対応した演出（特殊外れ結果への当選を報知する演出）が行われることになる。すなわち、遊技回用演出の内容と移行する時短遊技状態との不整合が生じ、遊技回用演出を見た遊技者が移行する時短遊技状態を誤解したりするなどの不都合を招く懸念がある。

【2027】

このような場合、天井到達した場合と特殊外れ結果に当選した場合とで全く同じ遊技回用演出を行うようにすれば、上記のような不整合を解消できるが、それでは、せっかく性能の異なる複数種類の時短遊技状態を設けているにもかかわらず、それを演出に活かさないことになり、好ましくない。

【2028】

この点、本変形例では、特図遊技回の変動表示が開始される場合にステップSb5302、ステップSb5303の処理を実行するため、天井到達の成立や優先採用をMPU312が把握した状態で変動表示時間を設定することができる。よって、天井到達と特殊外れ結果の両方が成立した遊技回において、特殊外れ結果に対応した変動パターンR2の設定を取り止め、天井到達に対応した変動パターンR1（図183）を設定することができる。これにより、天井到達に対応した遊技回用演出と、特殊外れ結果に対応した遊技回用演出とを各別に設けていても、実際に移行する遊技状態に整合した遊技回用演出を実行することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【2029】

ステップSb5601で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）又はステップSb5602で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップSb5603以降の処理を実行することなく、第3時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【2030】

次に、ステップSb5202（図181）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップSb5203の時短遊技状態移行用処理、ステップSb5204の確定表示開始用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【2031】

＜高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップSb5202（図181）の高頻度サポートモード終了用処理について図187のフローチャートを参照しながら説明する。

【2032】

まずステップSb5701では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされて

10

20

30

40

50

いるか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップS b 5 7 0 2に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態における最終回の特図遊技回であることを示すものである。

【2033】

時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップS b 5 7 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態が終了する。続くステップS b 5 7 0 4では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている時短終了用フラグをクリアする。

10

【2034】

ステップS b 5 7 0 5では、演出制御装置1 4 3への送信対象として、対応する遊技状態終了コマンドを設定し、その後、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップS b 5 7 0 1で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップS b 5 7 0 2で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップS b 5 7 0 3以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

20

【2035】

<時短遊技状態移行用処理>

ステップS b 5 2 0 3（図1 8 1）の時短遊技状態移行用処理について図1 8 8のフローチャートを参照しながら説明する。

【2036】

まずステップS b 5 8 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第2時短開始用フラグは、第2時短遊技状態に移行すべきことを示すものである。

【2037】

第2時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップS b 5 8 0 2にて上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2サポートフラグをセットする。これにより、第2時短遊技状態に移行する。

30

【2038】

ここで、本変形例では、ステップS b 5 2 0 2の高頻度サポートモード終了用処理（時短遊技状態を終了させる処理）を実行してからステップS b 5 2 0 3の時短遊技状態移行用処理（時短遊技状態に移行させる処理）を実行する構成となっている。このため、他の時短遊技状態における最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、先行する時短遊技状態から第2時短遊技状態へと通常遊技状態を介することなく移行させることができる。

【2039】

ステップS b 5 8 0 3では、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたサポートカウンタエリアS Cに第5上限回数に対応する値（例えば5 0 0）をセットする。サポートカウンタエリアS Cは、高頻度サポートモードの残り回数をMP U 3 1 2が把握するためのものである。

40

【2040】

ステップS b 5 8 0 4では、演出制御装置1 4 3への送信対象として第2時短遊技状態開始コマンドを設定する。設定された第2時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図1 0 7）におけるステップS b 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。

【2041】

ステップS b 5 8 0 1で否定判定した場合（第2時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップS b 5 8 0 5に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第3時

50

短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第3時短開始用フラグは、第3時短遊技状態に移行すべきことを示すものである。

【2042】

第3時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップSb5806にて上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグをセットする。これにより、第3時短遊技状態に移行する。なお、他の時短遊技状態における最終遊技回で特殊外れ結果になった場合には、通常遊技状態を介在させることなく、先行する時短遊技状態から第3時短遊技状態へシームレスに移行させることができる。

【2043】

ステップSb5807では、上記サポートカウンタエリアSCに第6上限回数に対応する値（例えば300）をセットする。ステップSb5808では、演出制御装置143への送信対象として第3時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【2044】

ステップSb5804又はステップSb5808の実行後はステップSb5809にて、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている時短開始用フラグをクリアする。ステップSb5810では、上記各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。

【2045】

第2特図フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図遊技回が第1特図の遊技回であり、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が通常遊技状態からの移行である場合は、ステップSb5811にて普図終了用処理を実行する。この処理は、図119の第2時短遊技状態移行用処理におけるステップSb1411～ステップSb1415の処理と同様のものである。

【2046】

ステップSb5811の実行後は時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップSb5810で肯定判定した場合（第2特図フラグがセットされている場合）は、ステップSb5811の処理を実行することなく、時短遊技状態移行用処理を終了する。また、ステップSb5805で否定判定した場合（第3時短開始用フラグがセットされていない場合）、すなわち、時短遊技状態に移行させるべき状況でない場合は、そのまま時短遊技状態移行用処理を終了する。

【2047】

ここで、本変形例では、時短遊技状態の終了制御や移行制御において、遊技回の回数の更新処理や第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態に移行させるべきか否かの移行判定処理を変動表示の開始時に行う一方で、実際に時短遊技状態を終了させる処理や移行させる処理は変動表示が終了してから行う構成としている。

【2048】

前者の回数更新や移行判定を変動表示の開始時に行う場合にあっては、後者の終了処理や移行処理の処理タイミングを敢えて変動終了後に設定せず、前者と同じタイミング（処理回）に設定することが考えられる。処理効率の観点からすると、処理を分けて実行タイミングを分散させるよりも、寧ろ処理をまとめて同じタイミングで実行する方が好ましいといえる。

【2049】

しかしながら、終了処理や移行処理を変動表示の開始時に行う構成であると、特図遊技回において当否抽選結果が報知される前に、普図遊技回や普電役物63aが時短遊技状態に対応した態様で動作し、遊技者がこれらの挙動を見ることで、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行を推認できるおそれがある。第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態は当否抽選の結果が外れ結果になることを契機に移行するため、上記の場合、当否抽選結果の報知前に遊技者が外れ結果を把握できてしまうことに繋がる。その結果、特図遊技回において大当たりの期待感が早期に消失する事態の発生を招き、遊技回への注目度向上を図る上で好ましくない。

10

20

30

40

50

【2050】

この点、本変形例によれば、変動表示が終了してから第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が生じるため、当否抽選結果を報知してから普図遊技回や普電役物63aを時短遊技状態に対応した態様で動作させることができる。これにより、当否抽選結果の報知前に外れ結果を判別できてしまうことが抑制され、大当たりへの期待感を好適に持続させることが可能になる。

【2051】

＜確定表示開始用処理＞

ステップSb5204（図181）の確定表示開始用処理について図189のフローチャートを参照しながら説明する。図189において図149の確定表示開始用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

【2052】

先ずステップSb5901では、今回の特図遊技回が天井到達の外れ遊技回であるか否かを判定する。天井到達の外れ遊技回でない場合は、ステップSb5902にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。

【2053】

特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSb5903にて、その特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。ステップSb5903の実行後又はステップSb5901で肯定判定した場合（天井到達の外れ遊技回である場合）は、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が生じる状況であることを意味する。

20

【2054】

この場合はステップSb5904にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図遊技回が第2特図の遊技回である場合は、ステップSb5905にて、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時間（例えば0.5sec）を設定する。また、ステップSb5902で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果又は通常外れ結果である場合もステップSb5905に進み、今回の確定表示時間として上記通常確定表示時間を設定する。

30

【2055】

ステップSb5904で否定判定した場合（第2特図フラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図遊技回が第1特図の遊技回である場合は、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が通常遊技状態からの移行であることを意味する。この場合はステップSb5906に進み、今回の特図遊技回における確定表示時間として通常確定表示時よりも長い特定確定表示時間を設定する。この際の特定確定表示時間は、上記第2の実施の形態のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）よりも長い時間（例えば0.8sec）としてもよいし、上記変形例2のように、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示期間（例えば0.5sec）と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間（例えば0.5sec）との合計期間（例えば1.5sec）よりも長い時間（例えば4sec）としてもよい。

40

【2056】

ステップSb5905又はステップSb5906の実行後はステップSb1504にて、上記各種フラグ格納エリア314eに確定表示フラグをセットし、その後、ステップSb1505及びステップSb1506の処理を順次実行する。

【2057】

ステップSb3512では、特図遊技回の実行を通知するための遊技回実行信号や、今回の特図当否抽選の結果を通知するための抽選結果信号を遊技ホール側の管理制御装置に

50

対して出力するための外部信号設定処理を行う。なお、本変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、第3時短遊技状態への移行が制限されるが、外部信号設定処理では、そのような場合でも特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるように設定する。

【2058】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図190を参照しながら説明する。

【2059】

通常遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象A）は、通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出（図183）が図柄表示装置75にて実行される。天井到達用演出では、図柄列Z1～Z3による完全外れ演出と、天井回数への到達を報知する到達報知演出とが実行される。

10

【2060】

ここで、本変形例では、外れ回数カウンタエリアHCの更新（外れ遊技回の回数の更新）が特図遊技回における変動表示の開始時に行われるが（図182、図185）、外れ回数画像475（図128）における外れ回数の更新は、上記第2の実施の形態と同様に、その特図遊技回において確定表示時間が経過してから行われる。

【2061】

例えば、外れ回数カウンタエリアHCの更新タイミングで外れ回数画像475の表示回数を更新すると、図柄列Z1～Z3が停止表示される前に外れ回数画像475の表示回数が1加算されることになる。この場合、図柄列Z1～Z3により当否抽選結果が報知される前に遊技者が外れ結果を予測できてしまい、その特図遊技回において大当たりへの期待感を持続させることが困難となる懸念がある。

20

【2062】

この点、本変形例のように、外れ回数カウンタエリアHCの更新タイミングに対して外れ回数画像475の更新タイミングを遅らせ、確定表示時間が経過してから外れ回数画像475を更新することで、図柄列Z1～Z3により外れ結果が報知されてから外れ回数画像475の表示回数が1加算される流れとすることができる。これにより、遊技者が外れ結果を事前予測できてしまうことが抑制され、大当たりへの期待感を持続させることが可能になる。

30

【2063】

上記構成では、次の特図遊技回に対応する保留情報が存在する場合は、その特図遊技回が開始される場合に外れ回数画像475が更新されることになり、次の特図遊技回に対応する保留情報が存在しない場合は、外れ回数カウンタエリアHCが更新された特図遊技回が終了してから外れ回数画像475が更新されることになる。

【2064】

なお、外れ回数画像475の更新は、必ずしも確定表示時間の経過時に行われる必要はなく、他のタイミングであってもよい。すなわち、外れ結果の事前予測を回避する上では、図柄列Z1～Z3の停止表示により当否抽選結果が報知されてから外れ回数画像475が更新されれば足りるため、外れ回数カウンタエリアHCが更新された特図遊技回において変動表示が終了してから確定表示が終了するまでの期間におけるいずれかのタイミングで外れ回数画像475が更新される構成としてもよい。

40

【2065】

通常遊技状況である状況で特殊外れ結果になった場合（事象B）は、通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れ演出（図183）が図柄表示装置75にて実行される。

【2066】

第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果になった場合（事象C）は、第3時短遊技状態への移行が制限され、第1時短遊技状態又は第

50

2 時短遊技状態が継続される。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。なお、特図用表示部 4 3 では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【2067】

第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になった場合（事象 D）は、第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行する。なお、特殊外れ結果になった遊技回が各時短遊技状態の最終遊技回である場合に第 3 時短遊技状態への移行が許容されるのは、高頻度サポートモードの残り回数の更新処理（ステップ S b 5 3 0 1 の高頻度サポートモード更新用処理）を実行して時短遊技状態の終了を認識し、その後に第 3 時短遊技状態の移行判定処理（ステップ S b 5 3 0 3 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理）を実行するためである。

10

【2068】

上記の場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。また、その特図遊技回における確定表示時間の少なくとも一部において、高頻度サポートモードの残り回数が増えたことを報知する上乗せ演出（例えば図 1 3 0（c）の上乗せ演出）が実行される。この際、上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第 3 時短遊技状態の上限回数に対応した回数（例えば 3 0 0 回）となる。

【2069】

第 3 時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象 E）は、第 2 時短遊技状態への移行が制限され、第 3 時短遊技状態が継続される。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。

20

【2070】

第 3 時短遊技状態の最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象 F）は、第 3 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。また、その特図遊技回における確定表示時間の少なくとも一部において上記上乗せ演出が実行される。

【2071】

なお、本変形例では第 1 時短遊技状態の上限回数が天井回数よりも少ない数に設定されているため、第 1 時短遊技状態の途中や最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することはないが、上記第 2 の実施の形態のように第 1 時短遊技状態の上限回数と天井回数とを同じ回数に設定した場合には、第 1 時短遊技状態の最終遊技回で外れ結果となることで第 1 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する。

30

【2072】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果とが成立した場合（事象 G）は、第 2 時短遊技状態の移行判定（ステップ S b 5 3 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理）→第 3 時短遊技状態の移行判定（ステップ S b 5 3 0 3 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されることにより、第 2 時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が制限されるため、先の第 2 時短遊技状態の移行判定で第 2 時短遊技状態への移行が決定されることにより、後の第 3 時短遊技状態の移行判定において第 3 時短遊技状態への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第 3 時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第 2 時短遊技状態に移行させることができる。

40

【2073】

この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。なお、特図用表示部 4 3 では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【2074】

50

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2075】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第2時短遊技状態と、第2時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第3時短遊技状態とを有する構成において、第2時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となっても第3時短遊技状態への移行が制限されるようにした上で、1の特図遊技回において、第2時短遊技状態の移行判定が行われてから第3時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

【2076】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第2時短遊技状態の移行判定にて第2時短遊技状態への移行条件の成立が判定された後、第3時短遊技状態の移行判定にて第3時短遊技状態への移行条件の成立が判定されても、上記制限により第3時短遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第2時短遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【2077】

第2時短遊技状態の移行判定及び第3時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行う構成とした。

【2078】

上記構成では、第2時短遊技状態の移行判定及び第3時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行うため、遊技回用演出として、天井回数の到達に対応した天井到達用演出や、特殊外れ結果となったことに対応した特殊リーチ外れ演出の実行が設定されるよりも前に、それら各移行判定を行うことができる。例えば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合は、上記天井到達用演出と特殊リーチ外れ演出のいずれもが遊技回用演出の実行対象として成立することになるが、本構成によれば、第3時短遊技状態への移行が回避され、第2時短遊技状態への移行が優先されることを踏まえて上記各演出の選択を行うことができる。これにより、移行先の時短遊技状態がいずれか一方に調整される場合において、調整された移行先の時短遊技状態と整合する遊技回用演出を好適に実行することが可能になる。

【2079】

第2時短遊技状態の移行判定及び第3時短遊技状態の移行判定を特図遊技回の開始時に行う一方で、それら各時短遊技状態への移行は確定表示の開始に合わせて行う構成とした。

【2080】

第2時短遊技状態の移行判定や第3時短遊技状態の移行判定を実行し、それら各時短遊技状態に移行させることや移行先の時短遊技状態を決定した場合は、あとはその決定結果に従って時短遊技状態に移行させるだけ（RAM 314の各種フラグ格納エリア314eに対応する時短フラグをセットするだけ）の状態となる。このため、それら各移行判定を特図遊技回の開始時に行う構成では、時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行うことが自然となる。

【2081】

しかしながら、特図遊技回の開始時に時短遊技状態への移行を行うと、特図当否抽選の結果が報知される前であるにもかかわらず、時短遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、時短遊技状態への移行を確定表示の開始を待ってから行うことで、普電役物63aの挙動から遊技者が時短遊技状態に気付くことがあったとしても、特図当否抽選の結果が報知されるまで遊技回に注目させてから時短遊技状態への移行に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記各移行判定を特図遊技回の開始時に実行し、調整された移行先の時短遊技状態と整合する遊技回用演出を実行することが可能になる。

【2082】

また、第2時短遊技状態への移行条件及び第3時短遊技状態への移行条件は、いずれも特図当否抽選の結果が外れ結果となる場合に成立するものとなっている。このため、時短遊技状態への移行を特図遊技回の開始時に行うと、特図当否抽選の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が時短遊技状態への気付きから外れ結果を事前判別できてしまう不都合もある。この点、時短遊技状態への移行を確定表示の開始を待ってから行うことで、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【2083】

時短遊技状態の残り回数の更新が行われてから第2時短遊技状態の移行判定及び第3時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

【2084】

この構成によれば、例えば、第2時短遊技状態の最終遊技回にて特殊外れ結果となった場合に、その最終遊技回の中で第2時短遊技状態を終了させてから第3時短遊技状態に移行させることができる。これにより、特殊外れ結果への当選が無効化されて第3時短遊技状態への移行が制限されることを抑制できるほか、通常遊技状態での特図遊技回を介在させることなく、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への切り替えを行うことが可能になる。

【2085】

第3時短遊技状態への移行に関するものとして特図当否抽選の結果に基づいて特殊リーチ外れ演出（特殊外れ結果になったこと又は第3時短遊技状態への移行に対応した報知）の実行を設定する処理（ステップS b 3 3 1 3）と、第2時短遊技状態への移行に関するものとして外れ遊技回の回数を更新する処理（ステップS b 5 5 0 4）とを備える場合において、1の遊技回（特殊外れ結果になった特図遊技回）において、前者の設定処理が行われるよりも前に後者の更新処理が行われるように構成した。

【2086】

例えば、後者の更新処理に先立って前者の設定処理を実行する構成であると、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選との両方が成立する特図遊技回において、設定処理の段階では、パチンコ機10が特殊外れ結果への当選のみを認識し、天井回数への到達を認識していない状態となる。この場合、必然的に特殊リーチ外れ演出を実行するという設定結果になるが、実際に移行する時短遊技状態は第2時短遊技状態に調整されるため、調整先の時短遊技状態と整合しない報知が行われることになる。この点、前者の設定処理に先立って後者の更新処理を実行することで、設定処理の段階でパチンコ機10が天井回数への到達を認識可能となり、特殊リーチ外れ演出の実行を取り止めることができる。これにより、実際に移行する時短遊技状態の種別と整合しない報知が特図遊技回にて行われることを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【2087】

なお、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達しない特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合は、外れ遊技回の回数が更新された後に特殊リーチ外れ演出の実行が設定される。すなわち、第3時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合は、それに対応した報知が適切に行われるようにすることができる。

【2088】

図柄表示装置75にて外れ回数画像475を表示するとともに、その表示内容の更新を確定表示時間が経過してから行う構成とした。

【2089】

上記構成では、外れ回数画像475が表示されることにより、累積回数の途中経過や天井回数までの残り回数等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。この場合において特殊外れ結果に対応した報知の設定に先立ち外れ回数の更新処理を行う構成では、特図遊技回における比較的早い段階で当該更新処理が行われるものとなる。このような場合に、外れ回数が更新されたことに対応して直ちに外れ回数画像475の表示内容を更新すると、特図当否抽選の結果を報知する

10

20

30

40

50

前であるにもかかわらず、遊技者が外れ結果であることを判別できてしまう懸念がある。この点、外れ回数画像 475 の更新を確定表示の終了まで待つて行うことで、外れ結果の事前判別が可能となることが抑制される。これにより、大当たりへの期待感を持続させることができ、遊技回への注目度の低下を抑制することが可能になる。

【2090】

＜変形例 7＞

上記変形例 6 では、時短遊技状態中に天井到達や特殊外れ結果となっても第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が制限されるが、本変形例では、これらの移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について図 191～図 194 を参照しながら説明する。これらの図において上記第 2 の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

【2091】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや種別テーブルの構成は、図 178～図 179 に示す上記変形例 6 の当否テーブルや種別テーブルと同様である。また、第 2 時短遊技状態や第 3 時短遊技状態についても、図 179 に示す上記変形例 6 の第 2 時短遊技状態や第 3 時短遊技状態と同様である。すなわち、第 3 時短遊技状態よりも第 2 時短遊技状態の方が継続回数が多く、遊技者にとって第 2 時短遊技状態の方が有利な時短遊技状態となっている。

【2092】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図 191 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図 181）のステップ S b 5 2 0 1 で実行されるものであり、図 182 の変動開始処理に代えて実行されるものである。図 191 において図 182 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

20

【2093】

ステップ S b 3 3 0 7、ステップ S b 3 3 1 1 又はステップ S b 3 3 1 2 の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップ S b 5 3 0 1 にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップ S b 6 1 0 1 では、第 3 時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行し、ステップ S b 6 1 0 2 では、第 2 時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。すなわち、上記変形例 6 では、第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行してから第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行したが、本変形例では、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行してから第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップ S b 6 1 0 1、ステップ S b 6 1 0 2 の詳細については後述する。

30

【2094】

ステップ S b 6 1 0 2 の実行後はステップ S b 3 3 1 3 にて、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例 6 と同様に、天井到達時用の変動パターン R 1（例えば 18 sec）と、特殊外れ結果用の変動パターン R 2（例えば 15 sec）とが設定されている（図 183）。ステップ S b 3 3 1 3 の実行後はステップ S b 7 1 2 以降の処理を実行する。

40

【2095】

＜第 3 時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップ S b 6 1 0 1 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理について図 192 のフローチャートを参照しながら説明する。図 192 において図 186 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

50

【2096】

先ずステップS b 5 6 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップS b 5 6 0 2にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【2097】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップS b 6 2 0 1にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第1時短遊技状態、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップS b 6 2 0 2にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグをセットする。すなわち、本変形例では、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、滞在中の時短遊技状態を終了させるように構成されている。

【2098】

ステップS b 6 2 0 2の実行後又はステップS b 6 2 0 1で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、ステップS b 6 2 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第3時短開始用フラグをセットし、その後、第3時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第3時短開始用フラグは、第3時短遊技状態に移行すべきであることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【2099】

<第2時短遊技状態の移行判定用処理>

ステップS b 6 1 0 2の第2時短遊技状態の移行判定用処理について図193のフローチャートを参照しながら説明する。図193において図185の第2時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2100】

ステップS b 5 5 0 3で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、ステップS b 5 5 0 4にて、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた外れ回数カウンタエリアHCの値を更新する。ステップS b 5 5 0 5では、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回数の回数が天井回数に到達した場合には、ステップS b 5 5 0 6に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに到達済みフラグをセットする。

【2101】

ステップS b 6 3 0 1では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第1時短遊技状態、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態のいずれかである場合は、ステップS b 6 3 0 2にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグをセットする。

【2102】

ステップS b 6 3 0 2の実行後又はステップS b 6 3 0 1で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、ステップS b 6 3 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第3時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第3時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、天井到達した特図遊技回で特殊外れ結果となっている場合は、ステップS b 6 3 0 4に進み、上記第3時短開始用フラグをクリアする処理を実行する。これにより、第3時短遊技状態への移行がキャンセルされる。

【2103】

ステップ S b 6 3 0 4 の実行後又はステップ S b 6 3 0 3 で否定判定した場合（第 3 時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップ S b 6 3 0 5 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 時短開始用フラグをセットし、その後、第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。第 2 時短開始用フラグは、第 2 時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 2 1 0 4 】

このように本変形例では、天井到達と特殊外れ結果との両方が同一の遊技回で成立した場合に、まずは、特殊外れ結果への当選に基づいて第 3 時短遊技状態に移行すべきと設定され、その後、天井到達の成立に基づいて第 2 時短遊技状態に移行すべきと書き換えられる。第 2 時短遊技状態は、第 3 時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な時短遊技状態であるところ、上記のような構成であることで、両方の移行契機が同時に成立した場合に有利な側の時短遊技状態に移行させることができる。

10

【 2 1 0 5 】

また、ステップ S b 5 3 0 1 の高頻度サポートモード更新用処理、ステップ S b 6 1 0 1 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、ステップ S b 6 1 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理は、ステップ S b 3 3 1 3 の変動表示時間の設定処理に先立って実行される。このため、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回において、第 2 時短遊技状態への移行を優先する決定結果を変動表示時間（変動パターン）の選択に反映させることができる。具体的には、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回において同時に特殊外れ結果にもなっている場合に、その遊技回の変動パターンとして天井到達に対応した変動パターン R 1（図 1 8 3）を設定することができる。これにより、移行する遊技状態に整合した遊技回用演出を実行することが可能になる。

20

【 2 1 0 6 】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図 1 9 4 を参照しながら説明する。なお、事象 A ～事象 B については上記変形例 6 における事象 A ～事象 B の場合と同様であるため、説明を省略する。

【 2 1 0 7 】

第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合（事象 C）は、それらの各時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。

30

【 2 1 0 8 】

第 3 時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象 D）は、第 3 時短遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。

【 2 1 0 9 】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果とが成立した場合（事象 E）は、第 3 時短遊技状態の移行判定（ステップ S b 6 1 0 1 の第 3 時短遊技状態の移行判定用処理）→第 2 時短遊技状態の移行判定（ステップ S b 6 1 0 2 の第 2 時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されることにより、第 2 時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中に移行契機が成立した場合に第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が許容されるため、先の第 3 時短遊技状態の移行判定で第 3 時短遊技状態への移行が決定されても、後の第 2 時短遊技状態の移行判定で第 2 時短遊技状態に移行するように決定結果が変更されるからである。これにより、遊技者にとって不利な側の第 3 時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第 2 時短遊技状態に移行させることができる。

40

【 2 1 1 0 】

この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置 7 5 にて実行される。なお、特図用表示部 4 3 では

50

、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【2111】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2112】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第2時短遊技状態と、第2時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第3時短遊技状態とを有する構成において、第2時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となった場合に第3時短遊技状態への移行が許容されるようにした上で、1の特図遊技回において、第3時短遊技状態の移行判定が行われてから第2時短遊技状態の移行判定が行われる構成とした。

10

【2113】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第3時短遊技状態の移行判定にて第3時短遊技状態への移行が判定されても、その後、第2時短遊技状態の移行判定にて第2時短遊技状態への移行が判定されることで、先の第3時短遊技状態の移行判定の結果をキャンセルすることができる。これにより、有利な側の第2時短遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【2114】

＜変形例8＞

上記変形例6及び変形例7では、第2時短遊技状態の移行判定用処理と第3時短遊技状態の移行判定用処理との順序を固定化したが、本変形例では、これらの順序を切り替え可能に構成されている。以下、本変形例の構成について図195～図200を参照しながら説明する。これらの図において上記第2の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【2115】

本変形例では、上記変形例6と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

【2116】

また、本変形例における特図遊技回の当否テーブルや種別テーブルの構成は、図178～図179に示す上記変形例6の当否テーブルや種別テーブルと同様である。また、外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを契機として移行する第2時短遊技状態についても図179に示す上記変形例6の第2時短遊技状態と同様である。

30

【2117】

但し、本変形例では、特殊外れ結果の種別が複数設定され、第3時短遊技状態の種別も複数設定されている。

【2118】

＜特殊外れ用の種別テーブル及び第3時短遊技状態＞

本変形例に係る特殊外れ用の種別テーブル及び第3時短遊技状態について図195を参照しながら説明する。

40

【2119】

本変形例では、大当たり用の種別テーブルとは別の種別テーブルとして、特殊外れ用の種別テーブル（第1特図用）を備えている。特殊外れ用の種別テーブル（第1特図用）は、第1特図の当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合に参照される種別テーブルであり、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに記憶されている。

【2120】

図195（a）に示すように、特殊外れ用の種別テーブル（第1特図用）では、選択可能な特殊外れ種別として特殊外れ結果Aと特殊外れ結果Bとが設定されている。特殊外れ結果Aは第3時短遊技状態Aに移行する特殊外れ結果であり、特殊外れ結果Bは第3時短遊技状態Bに移行する特殊外れ結果である。

50

【2121】

図195(b)に示すように、第3時短遊技状態Aは、特図遊技回の実行回数が予め定められた第6上限回数(例えば300回)に達するまで継続される時短遊技状態である。第6上限回数は第2時短遊技状態の第5上限回数(例えば500回)よりも少ない回数であり、第3時短遊技状態Aよりも第2時短遊技状態の方が遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。

【2122】

第3時短遊技状態Bは、特図遊技回の実行回数が予め定められた第7上限回数(例えば700回)に達するまで継続される時短遊技状態である。第7上限回数は第2時短遊技状態の第5上限回数よりも多い回数であり、第2時短遊技状態よりも第3時短遊技状態Bの方が遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。

10

【2123】

特殊外れ用の種別テーブル(第1特図用)では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「89」が特殊外れ結果Aに対応し、「90」～「99」が特殊外れ結果Bに対応している。すなわち、特殊外れ結果Aに振り分けられる確率は90%、特殊外れ結果Bに振り分けられる確率は10%に設定されている。

【2124】

第2特図の当否抽選においても特殊外れ結果が設定されているが(図178(a))、第2特図の特殊外れ結果については1種類のみが設定されている。すなわち、第2特図に対応する特殊外れ用の種別テーブルは設定されていない。第2特図の当否抽選で特殊外れ結果になった場合には第3時短遊技状態Aに移行する。なお、この構成は、理解や説明の容易化を図るための便宜上のものであり、第2特図の特殊外れ結果の種別を複数設定しても構わない。

20

【2125】

<変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図196のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理(図181)のステップSb5201で実行されるものであり、図182の変動開始処理に代えて実行されるものである。図196において図182と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【2126】

ステップSb3307、ステップSb3311又はステップSb3312の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップSb5301にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新処理を実行する。

【2127】

ステップSb6501では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSb6502に進み、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Bであるか否かを判定する。特殊外れ結果Bは、第3時短遊技状態Bの移行契機となるものであり、第3時短遊技状態Bは、天井到達を契機とする第2時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態である。

40

【2128】

特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Bでない場合は、特殊外れ結果Aであることを意味する。特殊外れ結果Aは、第3時短遊技状態Aの移行契機となるものであり、第3時短遊技状態Aは、第2時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態である。この場合はステップSb6503に進み、第2時短遊技状態の移行用判定処理Aを実行し、その後、ステップSb6504にて、第3時短遊技状態の移行用判定処理Aを実行する。

【2129】

ステップSb6503の第2時短遊技状態の移行用判定処理AとステップSb6504

50

の第3時短遊技状態の移行用判定処理Aとは、上記変形例6に係るステップS b 5 3 0 2の第2時短遊技状態の移行用判定処理（図185）とステップS b 5 3 0 3の第3時短遊技状態の移行用判定処理（図186）と同様のものである。よって、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選が同一の遊技回で成立した場合において特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Aである場合は、天井回数への到達を反映させて時短遊技状態への移行処理が行われる。すなわち、第3時短遊技状態Aへの移行が制限され、第2時短遊技状態に移行する旨が決定される。

【2130】

また、ステップS b 6 5 0 1で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の特図当否抽選結果が通常外れ結果である場合も、ステップS b 6 5 0 3に進む。

10

【2131】

ステップS b 6 5 0 2で肯定判定した場合（特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Bである場合）は、ステップS b 6 5 0 5にて第3時短遊技状態の移行用判定処理Bを実行し、その後、ステップS b 6 5 0 6にて第2時短遊技状態の移行用判定処理Bを実行する。すなわち、ステップS b 6 5 0 2で否定判定した場合は逆の順序で処理を行う。

【2132】

ここで、ステップS b 6 5 0 5の第3時短遊技状態の移行用判定処理Bについて図197のフローチャートに基づいて説明する。図197において図186の第3時短遊技状態の移行用判定処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

20

【2133】

図197に示すように、ステップS b 6 5 0 5の第3時短遊技状態の移行用判定処理Bは、基本的に図186の第3時短遊技状態の移行用判定処理と同様であるが、ステップS b 5 6 0 5の処理を備えていない点で異なっている。ステップS b 5 6 0 5は、第2時短開始用フラグがセットされている場合（第2時短遊技状態に移行すべき状況である場合）に第3時短遊技状態への移行を制限するものであるが、ステップS b 6 5 0 5の第3時短遊技状態の移行用判定処理Bでは、このような処理を実行しない。すなわち、第2時短遊技状態に移行すべき状況であるか否かを考慮することなく、他の時短遊技状態の滞在中でなければ、第3時短遊技状態に移行すべきとして第3時短開始用フラグをセットする。

30

【2134】

次に、ステップS b 6 5 0 6の第2時短遊技状態の移行用判定処理Bについて図198のフローチャートを参照しながら説明する。図198において図185の第2時短遊技状態の移行用判定処理と同一の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2135】

図198に示すように、ステップS b 6 5 0 6の第3時短遊技状態の移行用判定処理Bは、基本的に図185の第2時短遊技状態の移行用判定処理と同様であるが、ステップS b 6 6 0 1の処理を備えている点で異なっている。ステップS b 6 6 0 1は、第3時短開始用フラグがセットされている場合に第2時短遊技状態への移行を制限するものである。よって、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選が同一の遊技回で成立した場合において特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Bである場合には、特殊外れ結果への当選を反映させて時短遊技状態への移行処理が行われる。すなわち、第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態Bに移行する旨が決定される。

40

【2136】

変動開始処理（図196）の説明に戻り、ステップS b 6 5 0 4又はステップS b 6 5 0 6の実行後は、ステップS b 3 3 1 3にて変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達している場合は、天井到達に対応した変動パターンR1（図183）を設定し、当否抽選結果が特殊外れ結果である場合は、特殊外れ結果に対応した変動パターンR2を設定する。但し、天井回数への到達と

50

特殊外れ結果への当選との両方が同一の遊技回で成立している場合は、いずれの時短遊技状態に移行させるかの決定結果を加味して変動パターンを設定する。具体的には、第2時短遊技状態に移行する旨を決定している場合は、天井到達に対応した変動パターンR1を設定し、第3時短遊技状態Bに移行する旨を決定している場合は、特殊外れ結果に対応した変動パターンR2を設定する。ステップSb3313の実行後はステップSb712以降の処理を実行する。

【2137】

＜時短遊技状態移行用処理＞

本変形例に係る時短遊技状態移行用処理について図199のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図181）のステップSb5203で実行されるものであり、図188の時短遊技状態移行用処理に代えて実行されるものである。図199において図188と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2138】

ステップSb5801で否定判定した場合（第2時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップSb5805にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第3時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第3時短開始用フラグがセットされている場合は、ステップSb5806にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグをセットする。これにより、第3時短遊技状態に移行する。

【2139】

ステップSb6701では、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Bであるか否かを判定する。特殊外れ結果Bでない場合、すなわち、特殊外れ結果Aである場合は、ステップSb6702に進み、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに第6上限回数に対応する値（例えば300）をセットする。これにより、移行する第3時短遊技状態が第3時短遊技状態Aに設定される。

【2140】

ステップSb6701で肯定判定した場合（特殊外れ結果Bである場合）は、ステップSb6703に進み、上記サポートカウンタエリアSCに第7上限回数に対応する値（例えば700）をセットする。これにより、移行する第3時短遊技状態が第3時短遊技状態Bに設定される。

【2141】

ステップSb6702又はステップSb6703の実行後はステップSb6704にて、演出制御装置143への送信対象として第3時短遊技状態開始コマンドを設定する。その際、第3時短遊技状態Aに移行する場合は、第3時短遊技状態Aに対応した開始コマンドを設定し、第3時短遊技状態Bに移行する場合は、第3時短遊技状態Bに対応した開始コマンドを設定する。それら各開始コマンドには上限回数を示す情報が含まれる。

【2142】

ステップSb5804又はステップSb6704の実行後はステップSb5809にて、時短開始用フラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップSb5810以降の処理を実行する。

【2143】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形例における遊技状態の流れについて図200を参照しながら説明する。なお、事象Aについては上記変形例6における事象Aの場合と同様であるため、説明を省略する。

【2144】

通常遊技状況である状況で特殊外れ結果A又は特殊外れ結果Bになった場合（事象B）には、通常遊技状態から第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bに移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出（図183）が図柄表示装置75にて実行される。

【2145】

第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又は特殊外れ結果Bになった場合（事象C）は、第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bへの移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続される。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。なお、特図用表示部43では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【2146】

第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又は特殊外れ結果Bになった場合（事象D）は、それら各時短遊技状態から第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bに移行する。この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。

10

【2147】

第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bの最終遊技回以外の遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象E）は、第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bが継続される。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。

【2148】

第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bの最終遊技回で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象F）は、それらの各第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行する。この場合、天井到達した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置75にて実行される。

20

【2149】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Aとが成立した場合（事象G）は、第2時短遊技状態の移行判定（ステップSb6503の第2時短遊技状態の移行判定用処理A）→第3時短遊技状態の移行判定（ステップSb6504の第3時短遊技状態の移行判定用処理A）の順で処理が実行されることにより、第2時短遊技状態への移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態Aへの移行が制限されるため、先の第2時短遊技状態の移行判定で第2時短遊技状態への移行が決定されることにより、後の第3時短遊技状態の移行判定において第3時短遊技状態Aへの移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第3時短遊技状態Aへの移行を回避し、有利な側の第2時短遊技状態に移行させることができる。

30

【2150】

この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置75にて実行される。なお、特図用表示部43では、特殊外れ結果Aに対応した絵柄が停止表示される。

【2151】

通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果Bとが成立した場合（事象H）は、第3時短遊技状態の移行判定（ステップSb6505の第3時短遊技状態の移行判定用処理B）→第2時短遊技状態の移行判定（ステップSb6506の第2時短遊技状態の移行判定用処理B）の順で処理が実行されることにより、第3時短遊技状態Bへの移行が優先される。すなわち、時短遊技状態中である場合は第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態Bへの移行が制限されるため、先の第3時短遊技状態の移行判定で第3時短遊技状態Bへの移行が決定されることにより、後の第2時短遊技状態の移行判定において第2時短遊技状態への移行が制限される。これにより、遊技者にとって不利な側の第2時短遊技状態への移行を回避し、有利な側の第3時短遊技状態Bに移行させることができる。この場合、天井到達と特殊外れ結果との両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。

40

【2152】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2153】

50

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第2時短遊技状態と、第2時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態であって、特殊外れ結果となることを契機として移行する第3時短遊技状態Bとを有する構成において、第2時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となっても第3時短遊技状態Bへの移行が制限されるようにした上で、1の特図遊技回において、第3時短遊技状態Bの移行判定（ステップS b 6 5 0 5）が行われてから第2時短遊技状態の移行判定（ステップS b 6 5 0 6）が行われる構成とした。

【2154】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、第3時短遊技状態Bの移行判定にて第3時短遊技状態Bへの移行条件の成立が判定された後、第2時短遊技状態の移行判定にて第2時短遊技状態への移行条件の成立が判定されても、上記制限により第2時短遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第3時短遊技状態Bへの移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【2155】

第2時短遊技状態よりも不利な第3時短遊技状態Aと、第2時短遊技状態よりも有利な第3時短遊技状態Bとを有し、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合に、特殊外れ結果の種別（移行先の第3時短遊技状態の種別）を参照し、その結果に基づいて移行判定の順序を切り替える構成とした。

【2156】

この構成によれば、天井回数への到達と特殊外れ結果の当選とが同一の特図遊技回で成立した場合において、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果A（第2時短遊技状態よりも不利な第3時短遊技状態Aへの移行に対応する種別）である場合には、第2時短遊技状態の移行判定（ステップS b 6 5 0 3）→第3時短遊技状態Aの移行判定（ステップS b 6 5 0 4）の順で処理を実行し、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果B（第2時短遊技状態よりも有利な第3時短遊技状態Bへの移行に対応する種別）である場合には、第3時短遊技状態Bの移行判定（ステップS b 6 5 0 5）→第2時短遊技状態の移行判定（ステップS b 6 5 0 6）の順で処理を実行することができる。このような構成であることで、複数の第3時短遊技状態を有し、第2時短遊技状態よりも不利なものと有利なものとが混在する状況であっても、常に有利な側の時短遊技状態への移行を優先させることができる。

【2157】

<変形例9>

本変形例では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達し、第2時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回において、第3時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理を実行しないように構成されている。以下、本変形例の構成について図201及び図202を参照しながら説明する。

【2158】

本変形例では、上記変形例8と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

【2159】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第2時短遊技状態については、図178～図179に示す上記変形例6の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第2時短遊技状態と同様である。また、本変形例における特殊外れ種別テーブルや第3時短遊技状態については、図195に示す上記変形例8の特殊外れ種別テーブルや第3時短遊技状態と同様である。すなわち、第3時短遊技状態として第3時短遊技状態Aと第3時短遊技状態Bとを有し、第3時短遊技状態Aは第2時短遊技状態よりも上限回数が少なく、第3時短遊技状態Bは第2時短遊技状態よりも上限回数が多い時短遊技状態となっている。

【2160】

<変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図201のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による特図遊技回制御処理（図181）のステップSb5201で実行されるものであり、図196の変動開始処理に代えて実行されるものである。図201において図196と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2161】

ステップSb3307、ステップSb3311又はステップSb3312の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップSb5301にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。

10

【2162】

ステップSb7201では、第2時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例6に係る図185の第2時短遊技状態の移行判定用処理と同様のものである。

【2163】

図185を援用してステップSb7201の第2時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップSb5501では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップSb5502に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

20

【2164】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップSb5503にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合は、ステップSb5504に進み、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた外れ回数カウンタエリアHCの値を更新する。

【2165】

ステップSb5505では、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップSb5506に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグをセットする。

30

【2166】

ステップSb5507では、第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合は、ステップSb5509にて、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【2167】

ステップSb5507で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップSb5509で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップSb5508にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第2時短開始用フラグをセットする。第2時短開始用フラグは、第2時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

40

【2168】

変動開始処理（図201）の説明に戻り、ステップSb7201の第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行した後は、ステップSb7202にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第2時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第2時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第2時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップSb7203にて、第3時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例8に係る図197の第3時短遊技状態の移行判定用処理Bと同様のものである。

50

【2169】

図197を援用してステップS b 7 2 0 3の第3時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップS b 5 6 0 1では、上記各種フラグ格納エリア314 eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果（特殊外れ結果A又は特殊外れ結果B）となった場合は、ステップS b 5 6 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア314 eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【2170】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップS b 5 6 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア314 eに第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合は、ステップS b 5 6 0 4にて、上記各種フラグ格納エリア314 eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【2171】

ステップS b 5 6 0 3で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップS b 5 6 0 4で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされており、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップS b 5 6 0 6にて、上記各種フラグ格納エリア314 eに第3時短開始用フラグをセットする。第3時短開始用フラグは、第3時短遊技状態に移行すべきであることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【2172】

変動開始処理（図201）の説明に戻り、ステップS b 7 2 0 2で肯定判定した場合（第2時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップS b 7 2 0 4に進み、上記各種フラグ格納エリア314 eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップS b 7 2 0 5にて、セットされている特殊外れフラグをクリアする処理を実行する。

【2173】

ステップS b 7 2 0 3、ステップS b 7 2 0 5の実行後又はステップS b 7 2 0 4で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）はステップS b 3 3 1 3にて、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例6と同様に、天井到達時用の変動パターンR 1（例えば18 sec）と、特殊外れ結果用の変動パターンR 2（例えば15 sec）とが設定されている（図183）。ステップS b 3 3 1 3の実行後はステップS b 7 1 2以降の処理を実行する。

【2174】

<遊技状態の流れについて>

本変形例における遊技状態の流れについて図202を参照しながら説明する。なお、事象A～事象Fについては上記変形例8における事象A～事象Fの場合と同様であるため、説明を省略する。

【2175】

本変形例では、第2時短遊技状態の移行判定用処理（ステップS b 7 2 0 1）→第3時短遊技状態の移行判定用処理（ステップS b 7 2 0 3）の順で処理が実行され、第2時短遊技状態の移行判定用処理において第2時短開始用フラグがセットされた場合には、第3時短遊技状態の移行判定用処理の実行が回避される。よって、通常遊技状態における同一の特図遊技回で天井到達と特殊外れ結果A又はBとが成立した場合（事象G）は、第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する。

【2176】

この場合、天井到達と特殊外れ結果A又はBとの両方が成立した特図遊技回では、遊技回用演出として天井到達用演出が図柄表示装置75にて実行される。この際、特図用表示

10

20

30

40

50

部 4 3 では、特殊外れ結果 A 又は B に対応した絵柄が停止表示される。

【 2 1 7 7 】

なお、第 3 時短遊技状態 A は第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって不利な時短遊技状態であるのに対し、第 3 時短遊技状態 B は第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態であり、それら各第 3 時短遊技状態は第 2 時短遊技状態との関係において有利不利が異なる構成となっている。本変形例では、そのような有利関係の相違にかかわらず、天井到達と同時に成立した特殊外れ結果の種別がいずれであっても、第 2 時短遊技状態への移行を優先する構成としている。このような構成とすることで、次の効果を期待することができる。

【 2 1 7 8 】

第 2 時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が第 2 時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、第 2 時短遊技状態に移行させないでいると、第 2 時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑するおそれがあり、他の時短遊技状態に移行させるにしても、第 2 時短遊技状態ではないことについて不自然な印象を与える懸念がある。

【 2 1 7 9 】

一方、第 3 時短遊技状態は特殊外れ結果への当選を移行契機とし、1 の遊技回の中で成立する条件に基づいて移行するため、当該移行契機が成立する前の段階から遊技者が第 3 時短遊技状態への移行を予測することができない。このため、内部的に特殊外れ結果への当選状態となっても、それを積極的に報知しなければ、遊技者が第 3 時短遊技状態への移行を意識することを回避できる。

【 2 1 8 0 】

これらのことより、第 2 時短遊技状態への移行契機と第 3 時短遊技状態への移行契機とが同時に成立し、いずれかの時短遊技状態を選ばざるを得ない場合にあっては、第 3 時短遊技状態への移行を制限し、第 2 時短遊技状態への移行を優先させる方が、移行の制限を遊技者に気付かれにくくすることができると考えられる。よって、本変形例のように、有利不利を問わず一律に第 2 時短遊技状態を優先させることで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することが可能になる。

【 2 1 8 1 】

なお、第 3 時短遊技状態として第 2 時短遊技状態よりも遊技者にとって不利なものしか存在しない上記変形例 6 や変形例 7 においても、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の遊技回で成立した場合に第 2 時短遊技状態への移行を優先させる点では、本変形例と同様であるため、上記の効果は、それら変形例 6 や変形例 7 の構成においても期待することができる。

【 2 1 8 2 】

< 変形例 1 0 >

本変形例では、当否抽選結果が特殊外れ結果となり、第 3 時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回において、第 2 時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理を実行しないように構成されている。以下、本変形例の構成について図 2 0 3 ～図 2 0 6 を参照しながら説明する。

【 2 1 8 3 】

本変形例では、上記変形例 8 と同様に、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したり、当否抽選結果が特殊外れ結果になったりした場合に、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態への移行が制限されるように構成されている。

【 2 1 8 4 】

本変形例における特図遊技回の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第 2 時短遊技状態については、図 1 7 8 ～図 1 7 9 に示す上記変形例 6 の当否テーブルや大当たり種別テーブル、第 2 時短遊技状態と同様である。また、本変形例における特殊外れ種別テーブル

10

20

30

40

50

や第3時短遊技状態については、図195に示す上記変形例8の特殊外れ種別テーブルや第3時短遊技状態と同様である。すなわち、第3時短遊技状態として第3時短遊技状態Aと第3時短遊技状態Bとを有し、第3時短遊技状態Aは第2時短遊技状態よりも上限回数が少なく、第3時短遊技状態Bは第2時短遊技状態よりも上限回数が多い時短遊技状態となっている。

【2185】

＜変動開始処理＞

本変形例に係る変動開始処理について図203のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による特図遊技回制御処理（図181）のステップSb5201で実行されるものであり、図196の変動開始処理に代えて実行されるものである。図203において図196と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

【2186】

ステップSb3307、ステップSb3311又はステップSb3312の実行後、すなわち、各当否抽選結果に対応する停止結果を設定した後は、ステップSb5301にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。

【2187】

ステップSb7501では、第3時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。この処理は、上記変形例8に係る図197の第3時短遊技状態の移行判定用処理Bと同様のものである。

20

【2188】

図197を援用してステップSb7501の第3時短遊技状態の移行判定用処理について説明すると、先ずステップSb5601では、上記各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合、すなわち、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果（特殊外れ結果A又は特殊外れ結果B）となった場合は、ステップSb5602に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。

【2189】

高確率フラグがセットされていない場合は、ステップSb5603にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグ、第2サポートフラグ又は第3サポートフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。これらサポートフラグのいずれかがセットされている場合は、ステップSb5604にて、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

30

【2190】

ステップSb5603で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）又はステップSb5604で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされており、各時短遊技状態の最終遊技回である場合）は、ステップSb5606にて、上記各種フラグ格納エリア314eに第3時短開始用フラグをセットする。第3時短開始用フラグは、第3時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

40

【2191】

変動開始処理（図203）の説明に戻り、ステップSb7501の第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行した後は、ステップSb7502にて、第2時短遊技状態に移行させるか否かを判定するための第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSb7502の詳細については後述する。

【2192】

続くステップSb3313では、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。本変形例においても、上記変形例6と同様に、天井到達時用の変動パターンR1（例えば18

50

sec)と、特殊外れ結果用の変動パターンR2(例えば15sec)とが設定されている(図183)。ステップSb3313の実行後はステップSb712以降の処理を実行する。

【2193】

＜第2時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップSb7502の第2時短遊技状態の移行判定用処理について図204のフローチャートを参照しながら説明する。図204において図185の第2時短遊技状態の移行判定用処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2194】

ステップSb5503で否定判定した場合(高確率フラグがセットされていない場合)は、ステップSb7601にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第3時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。第3時短開始用フラグがセットされていない場合、すなわち、第3時短遊技状態に移行すべき状況でない場合は、ステップSb7602に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに第3サポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【2195】

第3サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第3時短遊技状態である場合は、ステップSb7603にて、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が第3時短遊技状態での最終遊技回であることを意味する。

【2196】

ステップSb7602で否定判定した場合(第3サポートフラグがセットされていない場合)又はステップSb7603で肯定判定した場合(時短終了用フラグがセットされている場合)は、ステップSb7604にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた外れ回数カウンタエリアHCの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアHCの値を1減算する。外れ回数カウンタエリアHCは、天井回数までの残り回数をMPU312が把握するためのものである。

【2197】

ステップSb7605では、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップSb7606に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグをセットする。

【2198】

ステップSb7607では、上記各種フラグ格納エリア314eに第1サポートフラグがセットされているか否かを判定する。第1サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が第1時短遊技状態である場合は、ステップSb7608に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が第1時短遊技状態での最終遊技回であることを意味する。

【2199】

なお、本変形例では、第1時短遊技状態の上限回数が天井回数(例えば800回)よりも少ない回数(例えば100回)に設定されているとともに、大当たり結果となることで、外れ回数カウンタエリアHCの値が天井回数に対応した値(例えば800)に設定し直されるように構成されている。このため、第1時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することがなく、ステップSb7607の判定処理では必ず否定判定することになる。但し、第1時短遊技状態の上限回数を天井回数よりも少なくするか否かは任意であり、天井回数以上の回数に設定しても構わないため、そのような構成では、ステップSb7607の判定処理で否定判定する場合もあれば、肯定判定する場合もあるこ

10

20

30

40

50

とになる。

【2200】

ステップS b 7 6 0 7で否定判定した場合（第1サポートフラグがセットされていない場合）又はステップS b 7 6 0 8で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、ステップS b 5 5 0 8に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2時短開始用フラグをセットする。第2時短開始用フラグは、第2時短遊技状態に移行すべきであることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【2201】

ステップS b 7 6 0 1で肯定判定した場合（第3時短開始用フラグがセットされている場合）、すなわち、第3時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップS b 7 6 0 2以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。すなわち、ステップS b 7 6 0 4の処理を実行せず、外れ回数カウンタエリアH Cの値を更新しない。このため、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回において当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合は、外れ遊技回の回数更新が制限され、天井回数への到達が保留される。

10

【2202】

また、ステップS b 7 6 0 3で否定判定した場合（時短終了フラグがセットされていない場合）、すなわち、第3時短遊技状態中（最終遊技回を除く）である場合は、ステップS b 7 6 0 4以降の処理を実行することなく、第2時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。つまり、第3時短遊技状態中（最終遊技回を除く）である場合も、外れ回数カウンタエリアH Cの値を更新しない。よって、第3時短遊技状態に滞在している間は、特図当否抽選の結果が外れ結果となっても外れ遊技回の回数が更新されず、同じ値が保持され続ける。

20

【2203】

なお、第3サポートフラグがクリアされて第3時短遊技状態が終了した場合には、ステップS b 7 6 0 2で否定判定し、ステップS b 7 6 0 4の処理を実行する。すなわち、外れ遊技回の回数更新が制限される状態は、第3時短遊技状態が終了することにより解除される。

【2204】

ちなみに、ステップS b 7 6 0 2で否定判定する場合（第3サポートフラグがセットされていないと判定する場合）としては、第3サポートフラグと第1サポートフラグの両方がセットされておらず、その時点での遊技状態が通常遊技状態である場合のほか、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第1サポートフラグがセットされ、その時点での遊技状態が第1時短遊技状態である場合もある。この場合は、ステップS b 7 6 0 4の処理を実行し、外れ回数カウンタエリアH Cの値を更新する。つまり、第1時短遊技状態中である場合は、第3時短遊技状態中である場合とは異なり、特図当否抽選の結果が外れ結果となることに応じて外れ遊技回の回数を更新する。

30

【2205】

＜遊技状態の流れについて＞

本変形における遊技状態の流れについて図205を参照しながら説明する。

40

【2206】

図205（a）に示すように、第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bである状況（最終遊技回を除く）では、外れ遊技回の回数更新が制限される。この場合について図206を参照しながら説明する。ここでは、4R通常大当たり結果となって第1時短遊技状態に移行し、その後、特殊外れ結果Aとなって第3時短遊技状態Aに移行する場合を例にとって説明する。

【2207】

タイミングt1において4R通常大当たり結果に対応した開閉実行モードが終了すると、第1サポートフラグがセットされて第1時短遊技状態に移行する（図206（a）、（b））。この際、サポートカウンタエリアS Cの値が第2上限回数（例えば100回）に

50

対応した値にセットされる。なお、外れ回数カウンタエリアHCについては、4R通常大当たり結果になった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて天井回数（例えば800回）に対応した値にセットされる（図206（d）、（e））。

【2208】

タイミングt2においてサポートカウンタエリアSCの値が「0」になると、第1サポートフラグがクリアされて第1時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。第1時短遊技状態の開始から終了までの間（タイミングt1～タイミングt2）にあっては、各特図遊技回において当否抽選結果が外れ結果（特殊外れ結果又は通常外れ結果）になることに基づき、外れ回数カウンタエリアHCの値が更新される（図206（e））。

【2209】

タイミングt3において当否抽選の結果が特殊外れ結果Aになると、第3サポートフラグがセットされ、通常遊技状態から第3時短遊技状態Aに移行する（図206（c））。この際、サポートカウンタエリアSCの値が第6上限回数（例えば300回）に対応した値にセットされる。

【2210】

また、第3時短遊技状態Aに移行したタイミングt3では、外れ回数カウンタエリアHCの更新が制限される制限状態に移行する。この制限状態は、第3時短遊技状態Aが終了するまで継続される（図206（e））。これにより、第3時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数となり、第2時短遊技状態への移行が制限されること、換言すれば、天井到達が無効化されることを抑制できる。

【2211】

タイミングt4においてサポートカウンタエリアSCの値が「0」になると、第3サポートフラグがクリアされて第3時短遊技状態Aが終了し、通常遊技状態に移行する。これに伴い、上記制限状態が解除され、外れ回数カウンタエリアHCの更新が再開される。

【2212】

その後、タイミングt5において外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」になると、第2サポートフラグがセットされ、第2時短遊技状態に移行する（図206（f））。

【2213】

上記構成において、外れ回数カウンタエリアHCの更新が制限されるタイミングt3～タイミングt4においては、図柄表示装置75に表示される外れ回数画像475においても外れ回数が更新されない。すなわち、第3時短遊技状態Aに移行する直前の外れ回数が保持された状態となる。その際、図206（g）に示すように、外れ回数が保持されていることに対応した保持用画像481が表示され、外れ回数の更新が停止されていることが報知される。この保持用画像481は、タイミングt4で外れ回数カウンタエリアHCの更新が再開されることに合わせて消去される。

【2214】

外れ回数カウンタエリアHCの値が更新されるタイミングt1～タイミングt3、タイミングt4～タイミングt5においては、上記第2の実施の形態と同様に、特図当否抽選の結果が外れ結果となることに応じて表示回数が増えるように外れ回数画像475が表示される。本変形例では、外れ回数カウンタエリアHCの更新（外れ遊技回の回数の更新）が特図遊技回の開始時に行われるが（図203、図204）、外れ回数画像475における外れ回数の更新は、上記第2の実施の形態と同様に、その特図遊技回において確定表示時間が経過してから行われる。なお、外れ回数画像475の更新は、必ずしも確定表示時間の経過時に行われる必要はなく、外れ回数カウンタエリアHCが更新された特図遊技回において変動表示が終了してから確定表示が終了するまでの期間におけるいずれかのタイミングで外れ回数画像475が更新される構成としてもよい。

【2215】

次に、図205（b）に示す各事象A～Eが発生した場合の遊技状態の流れについて説明する。このうち事象A～事象Dについては上記変形例8における事象A～事象Dの場合と同様であるため、説明を省略する。

10

20

30

40

50

【2216】

外れ遊技回の回数が天井回数に到達する特図遊技回（天井回数目の遊技回）で当否抽選結果が特殊外れ結果A又は特殊外れ結果Bになった場合（事象E）は、外れ回数カウンタエリアHCの更新が制限される（図204のステップSb7601）。その結果、外れ回数カウンタエリアHCの値が天井到達の直前値である「1」に保持され、天井到達が保留される。よって、MPU312において特殊外れ結果への当選のみが認識され、遊技状態が第3時短遊技状態A又は第3時短遊技状態Bに移行する。この場合、その特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れ演出（図153）が図柄表示装置75にて実行される。

【2217】

本変形例では、当否抽選結果が特殊外れ結果になった遊技回だけでなく、第3時短遊技状態である場合も外れ回数カウンタエリアHCの更新が制限される。このため、外れ回数カウンタエリアHCの値が「1」とされた状態は、第3時短遊技状態である間も維持される。

【2218】

そして、第3時短遊技状態が終了すると、外れ回数カウンタエリアHCの更新制限が解除される。その際、本変形例では、高頻度サポートモードの残り回数の更新処理（ステップSb5301の高頻度サポートモード更新用処理）→外れ回数の更新処理（ステップSb7502の第2時短遊技状態の移行判定用処理）の順で処理が実行されるため、第3時短遊技状態の最終遊技回にて第3時短遊技状態の終了処理が行われた後、その特図遊技回の中で外れ回数の更新が再開される。

【2219】

つまり、それまで「1」に保持されていた外れ回数カウンタエリアHCの値が第3時短遊技状態の最終遊技回で1減算されて「0」となり、その結果、第2サポートフラグがセットされて第2時短遊技状態に移行する。このように、第3時短遊技状態の終了と天井到達の保留状態の解除とが同じ遊技回の中で行われ、第3時短遊技状態から第2時短遊技状態へと通常遊技状態を介することなく移行する。この場合、図柄表示装置75では、高頻度サポートモードの残り回数が増えたことを報知する上乗せ演出（例えば図130（c）の上乗せ演出）が実行される。この際、上乗せ演出により報知される上乗せ回数は、第2時短遊技状態の上限回数に対応した回数（例えば500回）となる。

【2220】

なお、上記上乗せ演出は、最終遊技回の確定表示時間の一部又は全部を利用して行われてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とに跨って行われてもよい。

【2221】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2222】

外れ遊技回の回数が天井回数となることを契機として移行する第2時短遊技状態と、特殊外れ結果となることを契機として移行する第3時短遊技状態とを有する構成において、第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を制限する構成とした。

【2223】

第3時短遊技状態は特図当否抽選の結果が特殊外れ結果となることに基づいて移行し、第3時短遊技状態の移行はランダムに発生するため、第3時短遊技状態である状況で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達することが生じ得る。この場合、第2時短遊技状態への移行を制限して第3時短遊技状態を継続すれば、複数の時短遊技状態が重複して処理が複雑化することを回避できるが、その反面、天井回数への到達を目指して重ねた遊技が無に帰す結果を招いてしまう。特に天井回数への到達は遊技者が事前に予測することができないため、天井回数への到達が無効化された場合に、遊技者がそのことに気付きやすく、不愉快な気分させる懸念がある。この点、第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を制限することで、第3時短遊技状態の途中で外れ遊技回の累積回数（パチンコ

10

20

30

40

50

機 10 が認識する回数) が天井回数に到達することを抑制できる。これにより、天井回数への到達が無効化されることが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【2224】

第3時短遊技状態が終了することに基づいて上記制限を解除する構成とした。この構成によれば、第3時短遊技状態が終了することで、外れ遊技回の回数の更新が再開される。これにより、遊技者は、第3時短遊技状態に移行する前の累積回数の続きから再び天井回数への到達を目指して遊技を行うことが可能になる。

【2225】

特図可否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合に外れ遊技回の回数の更新を制限する構成とした。

【2226】

この構成によれば、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合に、特殊外れ結果への当選を優先しつつ、天井回数への到達を留保して持ち越すことができる。よって、第2時短遊技状態への移行を回避して第3時短遊技状態に移行させることができ、複数の時短遊技状態が重複することを抑制できる。そして、第3時短遊技状態が終了した後は、外れ遊技回の回数の更新が再開されることで、更新結果が自ずと天井回数に到達し、第2時短遊技状態に移行することになる。つまり、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合は、第3時短遊技状態及び第2時短遊技状態に順次に移行させることができ、それら各時短遊技状態における両方の恩恵を遊技者が享受し得る構成とすることが可能になる。

【2227】

1の遊技回において、第3時短遊技状態への移行判定を実行した後、外れ遊技回の回数の更新を実行する構成とした。

【2228】

この構成によれば、外れ遊技回の累積回数が天井回数目となる遊技回で特殊外れ結果となった場合に、第3時短遊技状態への移行判定の結果を踏まえて外れ遊技回の回数を更新するか否かを切り替えることができる。よって、上記のように特殊外れ結果への当選を優先し、天井回数への到達を留保する構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

【2229】

第1時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新を許容する構成とした。

【2230】

開閉実行モードを経由して移行する第1時短遊技状態については、パチンコ機の設計段階において、第1時短遊技状態中に外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達しないように調整することができる。具体的には、第1時短遊技状態の上限回数を天井回数よりも少ない回数とすればよい。このような特性を踏まえ、第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数更新を制限する一方で、その途中での天井回数への到達を事前回避することが可能な第1時短遊技状態については外れ遊技回の回数更新を許容することで、設計段階での事前予測ができない第3時短遊技状態中での天井到達を回避しながらも、外れ遊技回の回数更新が過度に停滞して第2時短遊技状態への移行に大きな遅れが生じることを抑制できる。

【2231】

外れ遊技回の回数の更新が制限される場合に外れ回数画像475の表示内容を当該制限が行われる直前の状態にて保持する構成とした。

【2232】

第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数更新が制限される構成では、遊技における実際の外れ累積回数と、パチンコ機10が認識する内部的な外れ累積回数とにずれが生じる。このため、天井回数との関係において内部的に認識されている累積回数が何回であるのかを遊技者が把握しにくくなる懸念があり、このような傾向は第3時短遊技状態での遊技が進んで上記ずれが大きくなるほど顕著となる。この点、回数更新の制限が行われる場合に、その直前の状態が保持された態様で外れ回数画像475が表示されることで、

内部的な認識回数を遊技者が容易に理解することができる。これにより、遊技者の困惑を好適に抑制することが可能になる。

【 2 2 3 3 】

<変形例 1 1>

本変形例は、特殊外れ結果になった場合の外部信号の出力態様が上記変形例 3 とは異なる。

【 2 2 3 4 】

従来のパチンコ機では、開閉実行モードを経由して移行する第 1 時短遊技状態しか備えなかったため、遊技ホールのホールコンピュータ（管理制御装置）や遊技島に設置される報知部（データカウンタ等）のホール機器においても、それのみに対応した構成となっていることが想定される。このため、開閉実行モードを経由せずに移行する第 3 時短遊技状態（特殊外れ結果になった場合に移行する時短遊技状態）を備えたパチンコ機において専用の外部信号を出力する構成としても、ホール機器がそれに対応することができず、特殊外れ結果や第 3 時短遊技状態の発生を遊技ホール側が把握できない懸念がある。この場合、ホール機器を入れ替えれば対応することができるが、それでは遊技ホールの負担が大きくなってしまう。

【 2 2 3 5 】

本変形例は、そのような事情を踏まえて構成を工夫したものであり、以下、本変形例の構成について図 2 0 7 を参照しながら説明する。

【 2 2 3 6 】

まず、特図当否抽選にて通常大当たり結果となり、開閉実行モードを経由して第 1 時短遊技状態に移行する場合の外部信号について図 2 0 7（a）を参照しながら説明する。本変形例では、この場合に使用する外部信号として第 1 外部信号（図 2 0 7（a 4））と第 2 外部信号（図 2 0 7（a 5））とを有している。第 1 外部信号と第 2 外部信号とは外部出力端子 2 1 3 における各別の出力端子を用いて遊技機外部に出力される。

【 2 2 3 7 】

第 1 外部信号は、開閉実行モードに対応して出力される信号であり、図 2 0 7（a 4）に示すように、開閉実行モード（図 2 0 7（a 2））の開始から終了までの期間（タイミング t 2～タイミング t 3）にてオン状態とされる。第 2 外部信号は、開閉実行モード及び時短遊技状態（第 1 時短遊技状態）に対応して出力される信号であり、図 2 0 7（a 5）に示すように、開閉実行モードの開始から時短遊技状態（図 2 0 7（a 3））の終了までの期間（タイミング t 2～タイミング t 4）にてオン状態とされる。

【 2 2 3 8 】

ちなみに特図遊技回の期間では通常大当たり結果に対応した直接の外部信号（大当たり当選信号等）は出力されず、特図遊技回が実行されたことを示す遊技回実行信号が出力されるのみである。遊技回実行信号は、特図遊技回における確定表示の開始時や終了時に出力される。

【 2 2 3 9 】

ホールコンピュータや報知部等では、遊技回実行信号を受信することで特図遊技回の実行（終了）を認識し、その後、第 1 外部信号を受信することで、大当たりの発生や大当たり遊技（開閉実行モード）の発生を認識する。また、第 1 外部信号がオフ状態となった後、第 2 外部信号がオン状態とされていることで、時短遊技状態への移行（時短遊技状態の発生）を認識する。

【 2 2 4 0 】

次に、特図当否抽選にて特殊外れ結果となり、開閉実行モードを経由しないで第 3 時短遊技状態に移行する場合の外部信号について図 2 0 7（b）を参照しながら説明する。

【 2 2 4 1 】

特図当否抽選にて特殊外れ結果となった場合、特図遊技回の期間では、特殊外れ結果に対応した直接の外部信号（特殊外れ結果当選信号等）は出力されず、特図遊技回が実行されたことを示す遊技回実行信号のみが出力される。

【2242】

その後、第3時短遊技状態への移行タイミングにて第1外部信号が出力される（図207（b4））。本変形例では、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて第3時短遊技状態に移行するため、第1外部信号は、上記確定表示の開始タイミングにて出力される。

【2243】

前述のとおり、第1外部信号はホール機器に対して開閉実行モード中であることを通知する大当たり信号であるが、第3時短遊技状態への移行に際しては開閉実行モードが行われないため、図207（b4）の第1外部信号は、開閉実行モードに対応していない疑似的な大当たり信号となる。そこで、実際に開閉実行モードに対応する場合（通常大当たり結果になった場合）との区別が可能なように、そのような場合よりも短い期間にてオン状態とされる（タイミングt12～タイミングt13）。

10

【2244】

第1外部信号の具体的な出力期間は、通常大当たり結果となった場合の第1外部信号との区別が可能であれば特に限定されないが、開閉実行モードでの1ラウンド分の最短期間（遊技球の発射周期×可変入賞装置65への上限入賞個数）よりも短い期間であることが好ましい。このような構成とすることで、第3時短遊技状態への移行の場合に出力される第1外部信号の出力期間が、実際に開閉実行モードが行われる場合の出力期間以上となることを抑制でき、両者の区別を好適に行うことが可能なる。本変形例では、第1外部信号の出力期間が例えば200msecとされる。

20

【2245】

また、特殊外れ結果となった場合には、上記移行タイミングに対応させて第2外部信号が出力される（図207（b5））。この第2外部信号は、上記移行タイミングから時短遊技状態の終了までの期間（タイミングt12～タイミングt14）にてオン状態とされる。

【2246】

上記のように、特殊外れ結果への当選により第3時短遊技状態に移行する場合において、通常大当たり結果への当選により第1時短遊技状態に移行する場合に使用する外部信号と同じ外部信号（同じ外部端子から出力される信号）を用いるため、ホール機器において受信端子の増設等を行わなくても第3時短遊技状態に移行する場合の外部信号を受信することが可能となる。

30

【2247】

その際、ホール機器において第1外部信号の出力期間（長さの違い）を判別できる機能を備えている場合は、短い出力期間の第1外部信号を受信することで、特殊外れ結果の発生を認識できる。よって、ホールコンピュータにおいて特殊外れ結果の発生を管理したり、特殊外れ結果への当選に対応した報知をデータカウンタ等にて実施したりすることが可能となる。

【2248】

仮に出力期間の違いを判別できない場合でも、特殊外れ結果となった場合の外部信号の挙動が通常大当たり結果の場合と共通化されているため、時短遊技状態への移行や発生をホール機器が把握することができる。すなわち、特殊外れ結果となった場合についても、通常大当たり結果の場合と同じく、第1外部信号及び第2外部信号がオン状態となり、その後、第1外部信号がオフ状態で且つ第2外部信号がオン状態となる流れとしたため、通常大当たり結果と特殊外れ結果との区別が困難であるとしても、時短遊技状態への移行については認識することができる。

40

【2249】

また、データカウンタ等の種類によっては、第1外部信号に基づいて開閉実行モードに対応した発光演出を行う構成となっていることも想定される。この点、本変形例では、特殊外れ結果となった場合の第1外部信号が時短遊技状態（第3時短遊技状態）に移行してから出力される構成となっている。よって、特殊外れ結果となった場合において、時短遊

50

技状態への移行前に開閉実行モードに対応した発光演出が実行されることを抑制できる。

【2250】

その際、時短遊技状態への開始時に上記発光演出が行われ得るが、特殊外れ結果となった場合における第1外部信号の出力期間が短くされているため、かかる発光演出を短時間で終了させることができる。よって、当該発光演出を目立ちにくくすることができ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制可能となる。

【2251】

なお、上記説明では、開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態として、特殊外れ結果への当選を契機とする第3時短遊技状態を例示したが、本変形例の構成は、天井回数への到達を契機として移行する第2時短遊技状態についても適用することが可能である。具体的には、図207(b1)における特殊外れ結果の特図遊技回(タイミングt11~タイミングt12)を天井回数に到達した特図遊技回に置き換えればよい。すなわち、天井回数への到達を契機として第2時短遊技状態に移行する場合に、当該時短遊技状態への移行タイミングに対応させて図207(b4)、(b5)の第1外部信号及び第2外部信号を出力する構成とすればよい。

【2252】

<変形例12>

本変形例は、特殊外れ結果になった場合の外部信号の出力態様が上記変形例3や上記変形例11とは異なる。本変形例の構成について図208~図210を参照しながら説明する。

【2253】

本変形例では、図208に示すように、外部信号として、第1外部信号A、第1外部信号B、第2外部信号A、第2外部信号B及び第3外部信号を出力可能となっている。このうち第1外部信号A及び第2外部信号Aは、変形例11の第1外部信号及び第2外部信号と同様のものであるため、説明を省略する。すなわち、本変形例は、変形例11の構成に対して第1外部信号B、第2外部信号B及び第3外部信号が追加された構成を有している。

【2254】

第1外部信号Bは、開閉実行モードに対応して出力される信号であり、特図当否抽選にて通常大当たり結果となり、開閉実行モードを経由して第1時短遊技状態に移行する場合には、図208(e)に示すように、開閉実行モードの開始から終了までの期間(タイミングt2~タイミングt3)にてオン状態とされる。つまり、第1外部信号Aと同様の出力態様とされる。

【2255】

但し、図209(e)に示すように、特図当否抽選にて特殊外れ結果となり、開閉実行モードを経由しないで第3時短遊技状態に移行する場合は、オン状態とされず、開閉実行モードが実行されないことに対応してオフ状態が維持される。すなわち、第1外部信号A(図209(d))では、第3時短遊技状態への移行である場合に、疑似的な大当たり信号として所定期間(タイミングt12~タイミングt13)に亘りオン状態とされるが、第1外部信号Bではこのようなオン状態への切り替えが行われない。

【2256】

第2外部信号Bは、開閉実行モード及び時短遊技状態に対応して出力される信号であり、第1時短遊技状態への移行の場合は、図208(g)に示すように、開閉実行モードの開始から時短遊技状態の終了までの期間(タイミングt2~タイミングt4)にてオン状態とされる。つまり、第2外部信号Aと同様の出力態様とされる。

【2257】

但し、図209(g)に示すように、第3時短遊技状態への移行の場合は、時短遊技状態である期間においてオフ状態とされる。すなわち、第2外部信号A(図209(f))では、時短遊技状態においてオン状態とされたが、第2外部信号Bではこのようなオン状態への切り替えが行われない。

【2258】

第3外部信号は、時短遊技状態に対応して出力される信号であり、時短遊技状態の開始から終了までの期間にてオン状態とされる。このことは、移行対象の時短遊技状態が第1時短遊技状態又は第3時短遊技状態のいずれであっても同様である（図208（h）、図209（h））。

【2259】

上記第1外部信号B、第2外部信号B及び第3外部信号は、それぞれ異なる出力端子から遊技機外部に出力されるものである。

【2260】

パチンコ機の機能として第3時短遊技状態（開閉実行モードを経由することなく時短遊技状態）が追加された場合、遊技ホールでは、そのような機能に対処すべく、第3時短遊技状態に対応した新設のホール機器（ホールコンピュータやデータカウンタ等）を導入したり、既存のホール機器に対して機能追加を行ったりすることが考えられる。

10

【2261】

しかしながら、すべての遊技ホールがそのような対応を取るとは限らず、従前からのホール機器を継続使用する可能性も見込まれる。すなわち、外部信号の受信が想定されるホール機器として第3時短遊技状態に対応していない非対応機器と、第3時短遊技状態に対応している対応機器とが混在した状態となる可能性がある。

【2262】

本変形例の構成は、このような混在状態を踏まえて構成を工夫したものである。なお、上記対応機器としては、上記第3外部信号から時短遊技状態を認識できる機能を備えたものを想定している。

20

【2263】

パチンコ機10からの外部信号をデータカウンタ等が受信するには、データカウンタ等からの配線をパチンコ機10における外部出力端子213の各端子に接続する必要がある。この際、本変形例では、遊技ホール側のホール機器が非対応機器であるか、対応機器であるかによって外部出力端子213における各端子への接続態様を異ならせるようにする。

【2264】

具体的には、パチンコ機10に接続されるホール機器が非対応機器である場合は、図210（a）に示すように、外部出力端子213に設けられた第1外部信号A用の出力端子及び第2外部信号A用の出力端子に上記配線を接続する。これにより、ホール機器は、パチンコ機10から外部出力される第1外部信号A及び第2外部信号Bを受信可能な状態となる。この場合、ホール機器では、変形例11にて説明した態様にて第1時短遊技状態や第3時短遊技状態の移行等を認識する。

30

【2265】

一方、パチンコ機10に接続されるホール機器が対応機器である場合は、外部出力端子213に設けられた第1外部信号B用の出力端子及び第3外部信号用の出力端子に上記配線を接続する。これにより、ホール機器は、パチンコ機10から外部出力される第1外部信号B及び第3外部信号を受信可能な状態となる。

【2266】

前述のとおり、第1時短遊技状態への移行である場合は、第1外部信号Bが開閉実行モードにてオン状態となり、第3外部信号が時短遊技状態にてオン状態となる（図210（b））。この場合、ホール機器では、開閉実行モードの認識を経てから時短遊技状態を認識することで、開閉実行モードを経由して時短遊技状態に移行したこと、すなわち、第1時短遊技状態に移行したことを把握できる。

40

【2267】

また、第3時短遊技状態への移行である場合は、第1外部信号Bがオン状態となることなく第3外部信号が時短遊技状態にてオン状態となる（図210（b））。この場合、ホール機器では、開閉実行モードの認識を経ずに時短遊技状態を認識することで、開閉実行モードを経由することなく時短遊技状態に移行したこと、すなわち、第3時短遊技状態に移行したことを把握できる。

50

【2268】

なお、データカウンタ等において第1外部信号（大当たり信号）がオン状態となることに基いて自動的に大当たり回数を加算する機能が搭載されていることがあり得る。この場合、第3時短遊技状態への移行である場合（開閉実行モードを経由しない時短遊技状態への移行である場合）において、第1外部信号Aのように所定期間のオン状態が設けられると、特殊外れ結果であるにもかかわらず、データカウンタ等にて報知される大当たり回数が増える結果を招くおそれがある。この点、第3外部信号から時短遊技状態を認識できる対応機器がパチンコ機10に接続される場合であれば、オフ状態に維持される第1外部信号Bを用いることで、特殊外れ結果になる都度、報知される大当たり回数が増加することを抑制できる。

10

【2269】

なお、上記説明では、パチンコ機10に接続されるホール機器が対応機器である場合の接続端子として第1外部信号B用の出力端子及び第3外部信号用の出力端子を例示したが、これに代えて、第2外部信号B用の出力端子及び第3外部信号用の出力端子を接続端子としてもよい。この場合、ホール機器では、第2外部信号B及び第3外部信号の両方がオン状態となることで第1時短遊技状態への移行を認識することができ、第2外部信号Bがオフ状態とされた状態で第3外部信号がオン状態となることで第3時短遊技状態への移行を認識することができる。第1外部信号Bと第2外部信号Bとのいずれの出力端子にホール機器を接続するかは、ホール機器の仕様等に応じて任意に選択することができる。

【2270】

また、開閉実行モードを経由することなく移行する時短遊技状態として、特殊外れ結果への当選を契機とする第3時短遊技状態を例示したが、本変形例の構成は、天井回数への到達を契機として移行する第2時短遊技状態についても適用することが可能である。具体的には、図209（a）における特殊外れ結果の特図遊技回（タイミングt11～タイミングt12）を天井回数に到達した特図遊技回に置き換えればよい。

20

【2271】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第2の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第2の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第2の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第2の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

30

【2272】

（1）上記第2の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、各作動口62、63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

40

【2273】

また、第1作動口62（第1特図）又は第2作動口63（第2特図）の少なくとも一方について保留機能を備えない構成としてもよい。特に変形例3については、第2作動口63への入賞に対する保留機能を備えない構成とすることで、最終遊技回（特殊外れ結果となった場合に残り回数の増加が許容される特図遊技回）の優位性を際立たせることが可能になる。

【2274】

（2）上記第2の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく

50

保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【2275】

(3) 上記第2の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

10

【2276】

(4) 上記第2の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてV入賞口（V入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【2277】

なお、本発明における本発明における「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能」や「第1判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者に所定の特典を付与可能」、「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

20

【2278】

(5) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態について第1サポートフラグ、第2サポートフラグ及び第3サポートフラグといった具合に異なるサポートフラグを対応付ける構成としたが、このような区別を行わず、それら各時短遊技状態に共通するフラグとして1のサポートフラグを設ける構成としてもよい。

30

【2279】

このような構成とした場合、例えば、上記第2の実施の形態では、第1時短遊技状態への移行に対応させてサポートフラグをセットし、その第1時短遊技状態での最終遊技回で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した際には、第1時短遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に到達したことに応じて上記サポートフラグを一旦クリアし、その後、第2時短遊技状態への移行判定により第2時短遊技状態への移行が判定されることに応じて上記サポートフラグを再セットする構成とすればよい。

【2280】

(6) 上記第2の実施の形態や各変形例では、RAM114の各種フラグ格納エリア114eに各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア114eから各種サポートフラグが消去された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア114eに設けられた特定の記憶領域に第1の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第1の値とは異なる第2の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した情報と、高頻度サポートモード中でないことに対応した情報とが設けられ、いずれの情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

40

【2281】

50

また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第1の値と同一又は異なる第2の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した記憶領域と、高頻度サポートモード中でないことに対応した記憶領域とが設けられ、いずれの記憶領域に情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

【2282】

（7）上記第2の実施の形態や各変形例では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達したり、特殊外れ結果になったりしたことを契機として時短遊技状態に移行する構成としたが、高確遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

10

【2283】

また、時短遊技状態や高確遊技状態に移行する構成に代えて、通常遊技状態では見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードに移行するものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態に移行するものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機10に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

20

【2284】

（8）上記第2の実施の形態や各変形例では、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態とは別に、開閉実行モードを経由して移行する第1時短遊技状態を有する構成としたが、第1時短遊技状態を備えない構成としてもよい。また、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【2285】

（9）上記第2の実施の形態や各変形例では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達したり、特殊外れ結果になったりしたことを契機として、開閉実行モードを経由しない時短遊技状態に移行する構成としたが、それら以外の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

30

【2286】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【2287】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる1又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

40

50

【2288】

(10) 上記第2の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の残り回数の上乗せが行われる場合に、先行する時短遊技状態の終了と後続の時短遊技状態への移行とを伴う構成としたが、時短遊技状態が継続したまま残り回数が増加される構成としてもよい。例えば、変形例3のように、第1時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果になることで、時短遊技状態の残り回数が増加する場合であれば、時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア）が行われることなく、残り回数の書き換え（サポートカウンタエリアSCに第3時短遊技状態の上限回数に対応した値をセットする処理）が実行される構成としてもよい。

【2289】

なお、上記のように時短遊技状態の残り回数の増加に際して時短遊技状態の終了を介さない場合には、上記(5)で述べたように、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態に共通する1つのフラグとしてサポートフラグを対応付ける構成とすることが好ましい。このような構成とすることで、残り回数の書き換えに合わせてサポートフラグの種類を書き換える処理を不要化することができる。

【2290】

(11) 上記第2の実施の形態や各変形例では、特図遊技回の確定表示時間が変動表示時間とは別に選択されるように構成したが、変動表示時間とセットで選択されるようにしてもよい。例えば、予め各変動表示時間（変動パターン）に対して確定表示時間が紐付けられており、変動表示時間を選択することで、同時に確定表示時間も選択される構成とすることができる。その場合、選択した確定表示時間の設定は、確定表示の開始時に行われてもよいし、変動表示時間の設定と併せて変動表示の開始時に行われてもよい。

【2291】

(12) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態において普図遊技回や役物開閉遊技の態様を共通させたが、普図遊技回及び役物開閉遊技の少なくとも一方において態様が異なる構成としてもよい。例えば、第1時短遊技状態では、普図遊技回におけるサポート抽選が通常遊技状態よりも高い当選確率で行われる一方で、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態では上記サポート抽選が通常遊技状態と同じ当選確率で行われる構成としてもよい。また、第3時短遊技状態では、例えば普電役物63aの開放時間が長いなど第2時短遊技状態よりも有利な態様で役物開閉遊技が行われてもよい。また、第3時短遊技状態として第3時短遊技状態Aと第3時短遊技状態Bとを含む複数の状態を有し、第3時短遊技状態Aでは第3時短遊技状態Bよりも有利な態様で役物開閉遊技が行われてもよい。

【2292】

(13) 上記第2の実施の形態や各変形例では、天井回数が1種類のみ設定されるが、回数が異なる複数種類が設定されてもよい。また、第2時短遊技状態についても上限回数が異なる複数種類が設定されてもよい。この場合、複数種類の天井回数が設定され、各天井回数に対して第2時短遊技状態の種別が対応付けられる構成としてもよいし、1の天井回数が設定され、その天井回数に到達した場合にいずれの第2時短遊技状態に移行するかが抽選される構成としてもよい。

【2293】

(14) 上記第2の実施の形態や各変形例では、外れ回数が天井回数に到達して第2時短遊技状態に移行し、大当たり結果となることなく当該第2時短遊技状態が終了した場合は、その後の外れ回数に関係なく2回目の天井到達が発生しない構成としたが、大当たり結果となることなく第2時短遊技状態が終了した場合に外れ回数カウンタエリアHCに天井回数に対応した値が再セットされ、2回目以降の天井到達が生じる構成としてもよい。その場合、天井到達回数（第2時短遊技状態への移行回数）に所定の上限回数（例えば3回）を設けてもよいし、そのような上限回数を設けない構成としてもよい。

【2294】

なお、天井到達が1回のみ許容される構成では、天井到達する前（第2時短遊技状態に

10

20

30

40

50

移行する前)の通常遊技状態と、大当たり結果となることなく第2時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態とで、遊技状態としては同じ通常遊技状態であっても、前者の通常遊技状態では、第2時短遊技状態への移行し得る点で後者の通常遊技状態に比べて有利なものであるということもできる。本明細書では、前者の通常遊技状態と後者の通常遊技状態とを区別せず、それらの状態をまとめて例えば所定遊技状態ということがあり、前者の通常遊技状態と後者の通常遊技状態とを区別し、それらの一方を例えば所定遊技状態といい、他方を例えば所定遊技状態とは遊技者にとっての有利度合が異なる遊技状態ということがある。

【2295】

(15) 上記第2の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【2296】

(16) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態への移行に対応させて普図遊技回を終了させるに際し、各サポートフラグがセットされてから普図遊技回が終了されるが、各時短遊技状態への移行条件が成立したことや移行先の時短遊技状態が決定されたことに基づいて普図遊技回が終了され、その後、各サポートフラグがセットされる構成としてもよい。

【2297】

(17) 上記第2の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合(第2の実施の形態等)、通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行する場合(変形例4、変形例6等)、第1時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合(変形例3等)に普図遊技回を終了させる構成としたが、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に移行させる構成としてもよい。

【2298】

また、例えば、第1時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行する場合や、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行する場合、第3時短遊技状態Aから第3時短遊技状態Bに移行する場合など、所定の時短遊技状態から他の時短遊技状態に移行する場合に普図遊技回を終了させる構成としてもよい。これらの場合、上記(12)のように各時短遊技状態で普図遊技回や役物開閉遊技の態様が異なる構成において有益となることが期待される。

【2299】

(18) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態への移行タイミングに対応させ、それら各時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始タイミングで普図遊技回が終了されるが、確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミングで普図遊技回が終了されてもよい。なお、猶予期間(遊技状態としては第2時短遊技状態に移行しているが、第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間)を確保する観点では、確定表示の終了タイミングよりも前のタイミングで普図遊技回が終了されることが好ましい。

【2300】

(19) 上記第2の実施の形態や各変形例では、普図遊技回の終了処理に際して終了対象の普図遊技回のサポート抽選結果がサポート当選結果である場合に外れ結果に変更される構成としたが、外れ結果への変更処理を行わない構成としてもよい。通常遊技状態で行われるサポート抽選は外れ結果となる確率が高く、時短遊技状態への移行時に実行中の普図遊技回においてそのサポート抽選の結果がサポート当選結果となるケースは稀になると想定されるためである。

【2301】

(20) 上記第2の実施の形態や各変形例では、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態

10

20

30

40

50

への移行条件が成立した特図遊技回が第2特図の遊技回である場合（時短遊技状態である状況で第2時短遊技状態や第3時短遊技状態への移行条件が成立した場合）に、普図遊技回の終了処理が実行されない構成としたが、第1特図、第2特図を区別しないで上記終了処理が実行される構成としてもよい。すなわち、時短遊技状態である状況で第2時短遊技状態や第3時短遊技状態への移行条件が成立した場合にも当該終了処理が実行される構成としてもよい。

【2302】

（21）上記第2の実施の形態や各変形例では、第2時短遊技状態や第3時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回が第2特図の遊技回である場合に一律に普図遊技回の終了処理が実行されない構成としたが、その第2特図の遊技回が時短遊技状態中の特図遊技回であるか、時短遊技状態が終了した後の残り保留の特図遊技回であるかを識別し、後者の特図遊技回である場合は普図遊技回の終了処理を実行する構成としてもよい。時短遊技状態の終了時に保留されていた第2特図の遊技回は通常遊技状態の下で行われるため、これらの特図遊技回の実行中に開始された普図遊技回は通常遊技状態に対応した態様で行われる。この場合に普図遊技回の終了処理を行うことで、上記第2の実施の形態や変形例1で述べた効果と同様の効果を期待することができる。

【2303】

（22）上記第2の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を1ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアSCの値を1ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウント値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【2304】

（23）上記第2の実施の形態や各変形例では、特図遊技回の確定表示時間が経過してから外れ回数画像475の表示内容が更新される構成としたが、特図遊技回の変動表示時間が経過してから外れ回数画像475の表示内容が更新される構成としてもよい。このような構成でも、各図柄列Z1～Z3の停止表示により特図当否抽選の結果が報知される前に、外れ回数画像475の表示内容が更新されることを抑制できる。また、次の特図遊技回の開始時又は開始後に外れ回数画像475の表示内容が更新される構成としてもよい。

【2305】

（24）上記第2の実施の形態や各変形例では、天井回数への到達や特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や外れ回数の報知、右打ち報知等についても同様である。

【2306】

（25）上記第2の実施の形態、変形例1、変形例2、変形例6～変形例10（天井回数への到達を契機として移行する第2時短遊技状態を備える構成）では、時短遊技状態の残り回数の更新処理が実行された後に外れ遊技回の回数（外れ回数カウンタエリアHC）の更新処理（第2の実施の形態であればステップSb1405の処理）が実行される構成としたが、第2時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理（第2の実施の形態であればステップSb1406の処理）が時短遊技状態の残り回数の更新処理よりも後に行われるものであれば、残り回数の更新処理に先行して外れ遊技回の回数の更新処理が行われてもよい。このような構成としては、例えば、特図遊技回の開始時に外れ遊技回の回数の更新処理を実行することが考えられる。この場合、天井回数への到達をパチンコ機が特図遊技

10

20

30

40

50

回の開始時に認識することができ、上記到達に対応した遊技回用演出を特図遊技回の開始時から実行したい場合や、上記到達に対応した専用の変動表示時間（変動パターン）を設定したい場合等に対して有効となる。

【2307】

（26）上記第2の実施の形態、変形例1、変形例2、変形例6～変形例10では、第2時短遊技状態への移行が、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、天井回数に到達した特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて第2時短遊技状態への移行が実行されてもよい。但し、普図遊技回の終了処理に際して猶予期間（遊技状態としては第2時短遊技状態に移行しているが、第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保する上では、天井回数に到達した特図遊技回の確定表示が終了する前に第2時短遊技状態に移行させるとよい。

10

【2308】

なお、確定表示の終了タイミングで第2時短遊技状態に移行させる場合において、普図遊技回の終了処理を当該終了タイミングで実行する構成としてもよい。

【2309】

その場合、通常処理（図107）において第2時短遊技状態移行用処理（ステップSb512）→普図遊技回制御処理（ステップSb405）の順で処理が行われることで、第2時短遊技状態での最初の特図遊技回が開始されるよりも前に第2時短遊技状態での最初の普図遊技回が開始される構成とすることができる。すなわち、第2時短遊技状態への移行処理が行われた処理回（通常処理における1の定期処理）において、第2時短遊技状態への移行後（サポートフラグのセット後）、普図遊技回制御処理が実行されることで、第2時短遊技状態での最初の普図遊技回を開始させ、その後、次の処理回において第2時短遊技状態での最初の特図遊技回を開始させることができる。

20

【2310】

また、普図遊技回制御処理の後に第2時短遊技状態移行用処理が行われる構成であっても、通常処理においてステップSb405の普図遊技回制御処理がステップSb403の特図遊技回制御処理に先行して行われる構成とすれば、第2時短遊技状態への移行後において特図遊技回に先行して普図遊技回を開始させることができる。すなわち、第2時短遊技状態への移行が行われた次の処理回において、普図遊技回の変動開始→特図遊技回の変動開始の順で処理を行うことができ、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回を早く開始させることができる。

30

【2311】

（27）上記第2の実施の形態、変形例1、変形例2、変形例6～変形例10では、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達することに基づいて第2時短遊技状態に移行する構成としたが、内部ポイント情報等のポイント数の合計が所定ポイント数に到達することに基づいて第2時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合におけるポイント数の付与は、例えば、外れ遊技回の回数が予め定められた回数に到達することに基づいて行われてもよいし、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合や、取得した大当たり乱数カウンタC1や変動種別カウンタCSの値が予め定められた所定値になった場合に所定のポイント抽選が実行され、その抽選に当選することによりポイント数が付与される構成としてもよい。また、付与されるポイント数は付与契機が成立することに基づいて一定数が付与されるものであってもよいし、付与可能なポイント数として複数のポイント数が準備され、それらの中からポイント数抽選により選ばれたポイント数が付与されるものであってもよい。なお、ポイントの付与及び付与されたポイント数は、報知により遊技者に教示又は示唆されてもよいし、報知が行われず、遊技者が識別不可又は識別困難な構成としてもよい。

40

【2312】

（28）上記第2の実施の形態、変形例1、変形例2、変形例6～変形例10では、特

50

図当否抽選の結果が大当たり結果となった特図遊技回にて外れ回数カウンタエリアHCの値が天井回数にセットされる構成としたが、開閉実行モードの開始時や終了時、開閉実行モードの途中タイミング、第1時短遊技状態への移行時にセットされてもよい。

【2313】

また、上記第2の実施の形態、変形例1、変形例2、変形例6～変形例10では、天井回数までの残り回数を更新する構成としたが、外れ回数カウンタエリアHCの値を天井回数にセットせず、開閉実行モードの終了後において外れ遊技回が実行されるごとに外れ回数カウンタエリアHCの値を1ずつ加算し、その合計値が天井回数に達することに基づいて第2時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、天井回数に達する前に特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合には、その特図遊技回や開閉実行モード等にて、外れ結果の更新結果がクリア（初期化）される構成とするとよい。

10

【2314】

(29) 上記第2の実施の形態や変形例1では、大当たり結果となった特図遊技回にて外れ回数カウンタエリアHCに天井回数に対応する値をセットする構成としたが、開閉実行モードの開始時や開閉実行モード中、開閉実行モードの終了時、第1時短遊技状態への移行時に上記セットを実行する構成としてもよい。なお、上記(28)のように、外れ回数カウンタエリアHCの値を1ずつ加算する構成とする場合は、開閉実行モードの開始時や開閉実行モード中、開閉実行モードの終了時、第1時短遊技状態への移行時に外れ回数カウンタエリアHCの値を0に初期化する構成とするとよい。

【2315】

20

(30) 上記第2の実施の形態、変形例1及び変形例2では、第2時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、変形例6～変形例10のように特図遊技回の開始時に実行されてもよい。その場合、移行判定は特図遊技回の開始時に行う一方で、第2時短遊技状態への移行は確定表示の開始時に行う構成としてもよいし、第2時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行う構成としてもよい。

【2316】

また、上記移行判定は、外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した特図遊技回における変動表示の途中タイミングで実行されてもよい。また、確定表示の開始後に第2時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

30

【2317】

(31) 上記第2の実施の形態において、変形例1のように、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間にて、右打ち報知（第2作動口63への入賞を促す報知）が行われる構成としてもよい。この場合、確定表示時間の全般で上記報知が行われてもよいし、確定表示時間の少なくとも一部で上記報知が行われてもよい。また、変形例1において、右打ち報知が確定表示時間の全般で行われる構成としてもよい。

【2318】

(32) 上記第2の実施の形態の変形例1では、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間を、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間との合計期間よりも長くしたが、強制終了される普図遊技回の確定表示時間を含めず、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の確定表示時間との合計期間よりも長くする構成としてもよい。通常遊技状態（左打ち遊技）ではスルーゲート64への入賞が基本的に発生せず、多くの場合で普図遊技回の強制終了が行われないと想定されるため、上記のような構成でも、第2時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回の終了（第2時短遊技状態に移行してからの最初の役物開閉遊技の開始）が、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成を実現できると考えられるためである。

40

【2319】

50

(33) 上記第2の実施の形態の変形例1では、第2時短遊技状態に移行してからの最初の普図遊技回の終了(確定表示の終了)が、第2時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成としたが、上記最初の普図遊技回における変動表示の終了が上記最初の特図遊技回の開始よりも先行して行われる構成としてもよい。この場合、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した特図遊技回の確定表示時間を、強制終了される普図遊技回の確定表示時間と、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間との合計期間よりも長くするか、第2時短遊技状態に対応した普図遊技回の変動表示時間よりも長くすればよい。このような構成でも、上記最初の特図遊技回が開始された後に上記最初の普図遊技回の変動表示が終了する構成と比べれば、第2時短遊技状態に移行してからの最初の役物開閉遊技が早く開始されるものとなり、普電役物63aが開放状態とされるタイミングを早める効果を期待することができる。

10

【2320】

(34) 上記第2の実施の形態の変形例3～変形例10では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかの抽選のみを行い、その結果が外れ結果となった場合に別抽選(外れ結果の種別抽選)にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

20

【2321】

また、外れ結果の種別抽選に代えて第3時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【2322】

(35) 上記第2の実施の形態の変形例3～変形例10では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Z1～Z3を用いた報知でなくともよく、例えば、図柄表示装置75に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

30

【2323】

また、特図用表示部43に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Z1～Z3の各図柄よりも小サイズで表示される図柄(いわゆる第4図柄)が図柄表示装置75に表示されるパチンコ機にあっては、その第4図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第4図柄の態様と、停止表示される図柄列Z1～Z3の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【2324】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第2の実施の形態の変形例3～変形例10で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

40

【2325】

(36) 上記第2の実施の形態の変形例3～変形例10では、特殊外れ結果となった場合に特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としたが、当該外部信号を出力しない構成としてもよい。

【2326】

また、当該外部信号を出力するか否かを切り替え可能な構成としてもよい。例えば、切

50

り替えスイッチ等の切替操作部をパチンコ機10に設け、当該切替操作部を操作することで上記外部信号の出力可否を切り替えられる構成とするとよい。その際、前扉枠14の裏面側や遊技盤60の背面側など、前扉枠14や内枠13を開放した場合に操作可能となる位置に上記切替操作部を配置するとよい。このような構成とすることで、ホール従業員に限定して切り替え操作が許容されるものとなり、不正行為への悪用を抑制することができる。

【2327】

(37) 上記第2の実施の形態の変形例3～変形例10では、第1時短遊技状態において最終遊技回以外の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合(第3時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合)にも、特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としたが、当該外部信号を出力しない構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応した外部信号を出力しないだけの構成としてもよいし、特殊外れ結果に対応した外部信号に代えて通常外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

10

【2328】

例えば、パチンコ機から出力される特殊外れ結果用の外部信号に基づいて、特殊外れ結果に関する遊技実績(例えば、特殊外れ結果になったことや実遊技における特殊外れ結果の当選確率等)を遊技ホールの所定報知部(例えば、遊技島において各パチンコ機の上方にそれぞれ設置されるデータカウンタやその発光部等)にて報知する構成においては、第3時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果用の外部信号が出力されると、第3時短遊技状態への移行が生じないにもかかわらず、特殊外れ結果への当選に対応した報知等が上記所定報知部にて行われ、遊技者やホール従業員の誤解や混乱を招く懸念がある。この点、(37)の構成とすることで、第3時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果になった場合に、それが所定報知部での報知に反映されないようにすることができ、誤解等の発生を好適に抑制することができる。

20

【2329】

(38) 上記第2の実施の形態の変形例3～変形例10では、第3時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への再移行(残り回数の再度の上乗せ)を制限する構成としたが、再移行が許容される構成としてもよい。その際、再移行の契機である特殊外れ結果について当該特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成としてもよい。

30

【2330】

また、上記特殊外れ結果について、第3時短遊技状態への移行が生じるものの、当該特殊外れ結果に対応した外部信号を出力しない構成としてよい。このような構成とすることで、遊技ホールの所定報知部において、初回移行時における特殊外れ結果について報知を行う一方で、再移行時の特殊外れ結果については報知を行わないようにすることができる。

【2331】

(39) 上記第2の実施の形態の変形例3～変形例10では、第3時短遊技状態への移行が特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示が開始された後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示中の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて第3時短遊技状態への移行が実行される構成としてもよい。

40

【2332】

なお、確定表示の終了タイミングで第3時短遊技状態に移行させる場合において、普図遊技回の終了処理を当該終了タイミングで実行する構成としてもよい。

【2333】

その場合、通常処理(図107)において第3時短遊技状態移行用処理(ステップSb3202)→普図遊技回制御処理(ステップSb405)の順で処理が行われることで、第3時短遊技状態での最初の特図遊技回が開始されるよりも前に第3時短遊技状態での最初の普図遊技回が開始される構成とすることができる。すなわち、第3時短遊技状態への

50

移行処理が行われた処理回（通常処理における１の定期処理）において、第３時短遊技状態への移行後（サポートフラグのセット後）、普図遊技回制御処理が実行されることで、第３時短遊技状態での最初の普図遊技回を開始させ、その後、次の処理回において第３時短遊技状態での最初の特図遊技回を開始させることができる。

【２３３４】

また、普図遊技回制御処理の後に第３時短遊技状態移行用処理が行われる構成であっても、通常処理においてステップＳｂ４０５の普図遊技回制御処理がステップＳｂ４０３の特図遊技回制御処理に先行して行われる構成とすれば、第３時短遊技状態への移行後において特図遊技回に先行して普図遊技回を開始させることができる。すなわち、第３時短遊技状態への移行が行われた次の処理回において、普図遊技回の変動開始→特図遊技回の変動開始の順で処理を行うことができ、第３時短遊技状態に対応した普図遊技回を早く開始させることができる。

【２３３５】

（４０）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０において、時短遊技状態であることに対応した外部信号がパチンコ機１０の外部に出力される構成としてもよい。この場合の外部信号は、例えば、時短遊技状態である場合にオン状態又はオフ状態の一方（例えばオン状態）となり、時短遊技状態でない場合にオン状態又はオフ状態の他方（例えばオフ状態）となるものであればよい。上記外部信号を出力することで、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを遊技ホールの管理制御装置に把握させることが可能になる。また、時短遊技状態である状況で時短遊技状態の移行条件が成立しても移行を制限する構成の下では、上記外部信号を出力することで、時短遊技状態への移行が制限されている状況であることを遊技ホールの管理制御装置に把握させることも可能になる。なお、上記外部信号は、必ずしも時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）を示すものである必要はなく、サポートモードが高頻度サポートモードであることに対応した信号であってもよい。

【２３３６】

また、時短遊技状態であることに対応した外部信号を出力する構成にあつては、時短遊技状態の最終遊技回（時短遊技状態が終了する特図遊技回）にて特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった場合に、時短遊技状態に対応した外部信号がオフ状態とされてから、特殊外れ結果に対応した外部信号（抽選結果信号や遊技回実行信号）がオン状態とされる構成とするともよい。

【２３３７】

上記の場合、特殊外れ結果になったことを契機として後続の時短遊技状態に移行するが、例えば、特殊外れ結果に対応した外部信号のオン→時短遊技状態に対応した外部信号のオフの順で処理を実行すると、遊技ホール側の管理制御装置では、時短遊技状態への移行が制限される状況であるにもかかわらず時短遊技状態に移行したとして認識される懸念がある。この点、時短遊技状態に対応した外部信号のオフ→特殊外れ結果に対応した外部信号のオンの順とすることで、上記管理制御装置に対して時短遊技状態が終了してから特殊外れ結果になったと把握させることができ、その後に時短遊技状態に移行しても不自然な挙動として認識されることを抑制可能となる。

【２３３８】

（４１）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、特殊外れ結果に対応した外部信号が特図遊技回にて確定表示が開始される場合に出力される構成としたが、確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミングで出力されてもよい。また、特殊外れ結果になった特図遊技回における変動表示の途中タイミングで出力されてもよい。

【２３３９】

（４２）上記第２の実施の形態の変形例３～変形例１０では、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特殊外れ結果となった場合に、特殊外れ結果に対応する停止結果を特図用表示部４３に停止表示させる構成としたが、通常外れ結果に対応する停止結果を停止表示させる構成としてもよい。また、第３時短遊技状態への移行が制限される状況で特

特殊外れ結果となったことに対応する停止結果（特殊外れ結果に対応するが、上記移行が制限されない状況で特殊外れ結果になった場合に停止表示される停止結果とは異なるもの）が停止表示される構成としてもよい。

【2340】

（43）上記第2の実施の形態の変形例3～変形例5では、第3時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、変形例6～変形例10のように特図遊技回が開始される場合に実行されてもよい。その場合、移行判定は特図遊技回の開始時に行う一方で、第3時短遊技状態への移行は確定表示の開始時に行う構成としてもよいし、第3時短遊技状態への移行についても特図遊技回の開始時に行う構成としてもよい。

10

【2341】

また、上記移行判定は、特殊外れ結果になった特図遊技回における変動表示の途中タイミングで行われてもよい。また、確定表示の開始後に第3時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【2342】

（44）上記第2の実施の形態の変形例3では、第1時短遊技状態における最終遊技回でのみ第3時短遊技状態への移行が許容される構成としたが、最終遊技回以外の特図遊技回で第3時短遊技状態への移行が許容される構成としてもよい。例えば、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行を許容することを示す許容フラグを備える構成とした上で、その許容フラグを最終遊技回以外の特図遊技回（例えば70回目～80回目の特図遊技回）でセットしたり、最終遊技回以外の特図遊技回が実行される期間（例えば、第1時短遊技状態に移行してから所定期間が経過するまでの間）でセットしたりして許容状態とする構成が考えられる。この構成では、許容フラグがセットされている特図遊技回や期間で特殊外れ結果になった場合には第3時短遊技状態への移行が許容され、許容フラグがセットされていない特図遊技回や期間で特殊外れ結果になった場合には第3時短遊技状態への移行が制限される。

20

【2343】

なお、許容フラグに代えて又は加えて、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行を制限することを示す制限フラグを備える構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果になっても第3時短遊技状態に移行させない特図遊技回や期間にて、上記制限フラグをセットして非許容状態となるように構成する。

30

【2344】

最終遊技回以外の特図遊技回で第3時短遊技状態への移行を許容する場合は、第1時短遊技状態における後半側の特図遊技回に第3時短遊技状態への移行が許容される遊技回が含まれる構成とする。時短遊技状態の残り回数が少なくなるほど時短遊技状態の中で大当たり結果に当選する期待値が低下するため、時短遊技状態の後半側の遊技では、前半側の遊技よりも遊技者の期待感が持続されにくくなる。そのような状況で特殊外れ結果による第3時短遊技状態への移行を許容することで、期待感を好適に持続させることが可能になる。

【2345】

40

（45）上記第2の実施の形態の変形例3において、第1時短遊技状態の最終遊技回と、残り保留分の第2特図の遊技回（通常遊技状態の下で行われる第2特図の遊技回）とで異なる遊技回用演出が行われる構成としてもよい。例えば、図柄表示装置75での背景画像等を異ならせることなどが考えられる。

【2346】

（46）上記第2の実施の形態の変形例3において、第1時短遊技状態の最終遊技回や残り保留分の第2特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合の確定表示時間が通常確定表示よりも短い時間に設定される構成としてもよい。このような構成によれば、第3時短遊技状態に移行してからの遊技（特図遊技回）を迅速に開始させることが可能になる。

【2347】

50

(47) 上記第2の実施の形態の変形例3、変形例5、変形例6～10において、変形例4のように第1特図に特殊外れ結果を有する構成としてもよい。第1特図及び第2特図の両方に特殊外れ結果を有する場合において第1特図での特殊外れ結果の当選確率は、第2特図での特殊外れ結果の当選確率と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。また、第1特図で特殊外れ結果になった場合に移行する第3時短遊技状態の上限回数は、第2特図で特殊外れ結果になった場合に移行する第3時短遊技状態の上限回数と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【2348】

また、上記第2の実施の形態の変形例4において、他の変形例のように第1特図に特殊外れ結果が設けられない構成としてもよい。

【2349】

(48) 上記第2の実施の形態の変形例3、変形例4、変形例6～10において、変形例5のように特殊リーチ外れ演出（ガセ演出）が実行される構成としてもよい。

【2350】

(49) 上記第2の実施の形態の変形例4では、第1時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に遊技者にとって不利となる構成としたが、不利になりやすい構成としてもよい。具体的には、上限回数が相対的に少ない第3時短遊技状態（例えば上限回数が10回の第3時短遊技状態）と、上限回数が相対的に多い第3時短遊技状態（例えば上限回数が1000回の第3時短遊技状態）とを有し、特殊外れ結果となった場合に前者の第3時短遊技状態の方が選ばれやすい構成としてもよい。

【2351】

(50) 上記第2の実施の形態の変形例4では、第1時短遊技状態で特殊外れ結果になることで、時短遊技状態の残り回数が少なくなる構成としたが、これに加えて、第3時短遊技状態における普図遊技回や役物開閉遊技の態様が第1時短遊技状態のそれよりも不利な態様に設定されてもよい。例えば、普図遊技回の変動表示時間が長くなったり、普電役物63aの開放時間が短くなったり、1回の役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数が少なくなったりするものが考えられる。

【2352】

(51) 上記第2の実施の形態の変形例4では、第1時短遊技状態の全般で時短遊技状態の残り回数を非明示としたが、第1時短遊技状態の残り回数が所定回数（例えば10回）よりも多い状況で残り回数を非明示とし、所定回数以下となったら明示する構成としてもよい。このような構成とすることで、第1時短遊技状態の最後まで特殊外れ結果とならない場合に、その終了前に残り回数を遊技者に知らせることができ、時短遊技状態が突然終了した印象になることを抑制できる。

【2353】

(52) 上記第2の実施の形態の変形例5では、第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとの2種類の第1時短遊技状態を備える構成としたが、第1時短遊技状態の種類数は3種類以上であってもよい。

【2354】

(53) 上記第2の実施の形態の変形例5では、第1時短遊技状態の残り回数と第3時短遊技状態の上限回数とを比較して多い側を優先することで、第3時短遊技状態への移行が許容される遊技回の範囲が異なる複数の第1時短遊技状態が設けられる構成としたが、残り回数の比較に基づく優先処理を用いなくて、第3時短遊技状態への移行が許容される遊技回の範囲が異なる複数の第1時短遊技状態が設けられる構成としてもよい。例えば、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行を許容することを示す許容フラグを備える構成とした上で、その許容フラグがセットされて許容状態となる遊技回の範囲が各第1時短遊技状態で異なる構成とすることが考えられる。

【2355】

この場合、特図遊技回の範囲を対象として許容フラグがセットされる場合に限らず、1の特図遊技回や、範囲としての連続性がない複数回の特図遊技回を対象として許容フラグ

10

20

30

40

50

がセットされる構成としてもよい。例えば、第1時短遊技状態Aでは60回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたり、40回目、50回目、60回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたりする一方で、第1時短遊技状態Bでは80回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたり、80回目、90回目、100回目の特図遊技回が許容状態の特図遊技回として設定されたりするといった具合である。

【2356】

また、期間を対象として許容フラグがセットされてもよい。例えば、第1時短遊技状態Aでは、時短遊技状態に移行してから所定回数（例えば20回目）の特図遊技回が開始されてからの第1期間（例えば5分）が許容状態とされる一方で、第1時短遊技状態Bでは、時短遊技状態に移行してから特定回数（例えば20回目や25回目）の特図遊技回が開始されてからの第2期間（例えば10分）が許容状態とされるといった具合である。

【2357】

上記のように許容フラグを用いて許容状態を設定する場合も、変形例5のように、第1時短遊技状態Bでの許容状態は70回目以降の特図遊技回に含まれたり、第1時短遊技状態と第2時短遊技状態とで第3時短遊技状態への移行が制限される特図遊技回、特図遊技回の範囲又は期間が共通に設定されたりするなどの構成とすれば、変形例5で述べた各効果を奏することができる。

【2358】

なお、許容フラグを用いて許容状態を設定する場合は、第1時短遊技状態Aと第1時短遊技状態Bとで共通の上限回数が設定される構成としてもよい。また、許容フラグに代えて又は加えて、特殊外れ結果になった場合に第3時短遊技状態への移行を制限することを示す制限フラグを備える構成としてもよい。

【2359】

(54) 上記第2の実施の形態の変形例6～変形例10において、天井到達した特図遊技回や特殊外れ結果になった特図遊技回にて、変動表示の終了タイミングに対して他の特図遊技回よりも早く各図柄列Z1～Z3が停止表示（仮停止表示と本停止表示のいずれでも構わない）される構成としておき、その停止表示後、変動表示が終了するまでの残り期間を利用して天井到達や特殊外れ結果に対応する報知の少なくとも一部が行われる構成としてもよい。

【2360】

(55) 上記第2の実施の形態の変形例6～変形例10では、第2時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定と第3時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定とが特図遊技回の開始時に実行される構成としたが、第2の実施の形態や変形例1～変形例5のように確定表示の開始時（各時短遊技状態への移行タイミング）に実行されてもよい。また、上記各移行判定は、各時短遊技状態への移行条件が成立した特図遊技回における変動表示の途中タイミングで実行されてもよい。また、確定表示の開始後に各時短遊技状態に移行させる場合は、上記移行判定が確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。

【2361】

(56) 上記第2の実施の形態の変形例6～変形例10では、第2時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定が変動パターンの設定処理（遊技回用演出の設定処理）の前に実行される構成としたが、天井到達や特殊外れ結果に対応した報知の実行前であれば、上記移行判定が変動パターンの設定処理の後に実行されてもよい。このような構成では、天井回数への到達と特殊外れ結果への当選との両方が1の特図遊技回で成立した場合に、まず、特殊外れ結果に当選したことの把握に基づき、特殊外れ結果に対応した報知が実行されるように設定されるが、その後、第2時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定にて天井回数への到達が把握されることに基づき、実行対象の報知が特殊外れ結果に対応した報知から天井到達に対応した報知に変更されるようにするとよい。

【2362】

(57) 上記第2の実施の形態の変形例6～変形例10では、第2時短遊技状態に移行

10

20

30

40

50

させるか否かの移行判定が変動パターンの設定処理の前に実行される構成としたが、移行判定については変動パターンの設定処理の後に実行され、外れ遊技回の回数を更新する処理のみが変動パターンの設定処理の前に実行される構成としてもよい。このような構成でも、変動パターンを設定する前に特殊外れ結果への当選と天井回数への到達との両方が成立したことを把握し、天井到達に対応した報知が実行されるように変動パターンの設定を行うことができるためである。

【2363】

(58) 上記第2の実施の形態の変形例6～変形例10では、第2時短遊技状態と第3時短遊技状態との有利不利が上限回数の大小により生じる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態における普図遊技回や役物開閉遊技の態様により有利不利が生じる構成としてもよい。例えば、第2時短遊技状態が第3時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる場合は、第2時短遊技状態での普図遊技回の変動表示時間が第3時短遊技状態のそれよりも短くなったり、第2時短遊技状態での1回の役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数が第3時短遊技状態のそれよりも多くなったりするなどの構成が考えられる。

10

【2364】

(59) 上記第2の実施の形態の変形例7では、第2時短遊技状態の方が第3時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる構成としたが、第3時短遊技状態の方が第2時短遊技状態よりも遊技者にとって有利となる構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果への当選と天井回数への到達とが同一の特図遊技回で成立した際に有利な側の第3時短遊技状態に移行させる上では、第2時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定→第3時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定の順で処理が実行される構成とするとよい。

20

【2365】

(60) 上記第2の実施の形態の変形例7において、変形例5のように、時短遊技状態である状況で他の時短遊技状態への移行条件が成立した場合（天井回数への到達又は特殊外れ結果への当選が成立した場合）に、その時点での時短遊技状態の残り回数と、移行予定である他の時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態が優先される構成としてもよい。

【2366】

(61) 上記第2の実施の形態の変形例8では、時短遊技状態である状況で他の時短遊技状態への移行条件が成立した場合に他の時短遊技状態への移行が制限される構成としたが、変形例7のように当該移行が許容される構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果への当選と天井回数への到達とが同一の特図遊技回で成立した際に有利な側の時短遊技状態に移行させる上では、第2時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定と第3時短遊技状態に移行させるか否かの移行判定との順序が変形例8の場合と逆の順序となるように構成するとよい。

30

【2367】

(62) 上記第2の実施の形態の変形例10では、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に外れ回数の更新が制限されるように構成したが、当該更新が許容される構成としてもよい。すなわち、天井回数目の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合には天井回数への到達が無効化され、第2時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

40

【2368】

(63) 上記第2の実施の形態の変形例10では、第3時短遊技状態である場合に外れ遊技回の回数の更新が制限される一方で、その最終遊技回では当該更新が実行される構成としたが、最終遊技回でも外れ遊技回の回数の更新が制限される構成としてもよい。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数目となる特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に、先ず第3時短遊技状態に移行し、その第3時短遊技状態が終了してから行われる特図遊技回（通常遊技状態での特図遊技回）で外れ遊技回の回数の更新が再開される構成としてもよい。この場合、通常遊技状態での特図遊技回が介在するものの、第3時短遊技状態と第

50

2 時短遊技状態のそれぞれに移行させることができる。

【2369】

(64) 上記第2の実施の形態の変形例10において、第3時短遊技状態の一部で外れ遊技回の回数の更新が許容される構成としてもよい。例えば、第3時短遊技状態である状況で、外れ遊技回の回数が天井回数よりも小さい所定値(例えば、天井回数の直前値)になるまでは外れ遊技回の回数の更新が許容され、所定値に到達した後は更新が制限される構成としてもよい。この場合でも、第3時短遊技状態の途中で天井回数に到達する事象の発生を抑制することができる。

【2370】

(65) 上記第2の実施の形態の変形例10において、天井回数までの残り回数を参照して外れ回数の更新を制限するか否かを切り替える構成としてもよい。具体的には、天井回数までの残り回数が第3時短遊技状態の上限回数よりも少ない場合は、第3時短遊技状態において外れ回数の更新が制限され、多い場合は、第3時短遊技状態において当該更新が許容される構成としてもよい。

10

【2371】

(66) 上記第2の実施の形態の変形例10では、第2時短遊技状態が第1時短遊技状態や第3時短遊技状態よりも上限回数が多く、遊技者にとって有利な構成としたが、第2時短遊技状態が第1時短遊技状態や第3時短遊技状態よりも上限回数が少なく、遊技者にとって不利な構成としてもよい。

【2372】

20

(67) 上記第2の実施の形態の変形例10では、第1時短遊技状態である場合に外れ回数の更新が許容される構成としたが、第1時短遊技状態である場合に当該更新が制限される構成としてもよい。この場合、第1時短遊技状態の上限回数として天井回数以上の回数を設定しても、第1時短遊技状態である場合に天井回数に到達することを抑制できる。

【2373】

なお、上限回数が天井回数以上である第1時短遊技状態と、上限回数が天井回数未満である第1時短遊技状態との両方を有するパチンコ機にあっては、前者の場合に外れ回数の更新が制限され、後者の場合に外れ回数の更新が許容される構成としてもよい。

【2374】

(68) 上記第2の実施の形態の変形例10では、外れ回数の更新が制限される場合に、当該制限が行われる直前の状態を保持して外れ回数画像475が表示される構成としたが、外れ回数画像475が表示されない構成としてもよい。この場合、保持用画像481のみが表示される構成としてもよいし、「チャンスタイム中」などの第3時短遊技状態に関する他の画像が表示される構成としてもよい。また、制限状態に移行することに伴い外れ回数画像475が消去されるのみで、外れ回数画像475の表示箇所には他の画像が表示されない構成としてもよい。

30

【2375】

(69) 上記第2の実施の形態の変形例10において、外れ回数の更新の制限が開始される場合や制限中である場合に所定の外部信号がパチンコ機10の外部に出力される構成としてもよい。このような構成によれば、パチンコ機10において外れ遊技回の回数が更新されていないことを遊技ホール側の管理制御装置に把握させることができ、外れ遊技回の回数が天井回数を超えても第2時短遊技状態に移行しないことに対してパチンコ機10の異常でないことを即座に判断することが可能になる。

40

【2376】

(70) 上記第2の実施の形態の変形例11では第2外部信号を備えるが、これを省略してもよい。すなわち、出力期間の違いを判別できるホール機器であれば、第1外部信号に基づいて特殊外れ結果の発生を判別できるためである。なお、通常大当たり結果である場合と特殊外れ結果である場合との第1外部信号の違いは、出力期間(オン状態の期間)に限定されるものではなく、例えば出力レベル等であってもよい。

【2377】

50

(71) 上記第2の実施の形態の変形例11では第2外部信号を開閉実行モード及び時短遊技状態である期間中にオン状態とする構成としたが、開閉実行モード中にオフ状態とし、時短遊技状態中にオン状態とする構成としてもよい。このことは変形例12における第2外部信号A、Bについても同様である。

【2378】

(72) 上記第2の実施の形態の変形例11、変形例12では、特殊外れ結果になった場合の第1外部信号及び第2外部信号を時短遊技状態への移行タイミングでオン状態としたが、時短遊技状態に移行する前（例えば移行する直前）や移行した後（例えば移行した直後）にオン状態としてもよい。要は時短遊技状態への移行に対応させてそれらの外部信号がオン状態とされればよい。

10

【2379】

(73) 上記第2の実施の形態の変形例11、変形例12では、通常大当たり結果になった場合の第1外部信号を開閉実行モード中にオン状態とする構成としたが、開閉実行モードに移行する前（例えば移行する直前）や移行した後（例えば移行した直後）にオン状態としてもよい。すなわち、開閉実行モードへの移行に対応させて第1外部信号をオン状態としてもよい。

【2380】

(74) 上記第2の実施の形態の変形例12では、第1外部信号Bと第2外部信号Bの両方を出力可能な構成としたが、これらのうちの一方を出力しない構成としてもよい。

【2381】

20

(75) 上記第2の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【2382】

(76) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

30

【2383】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【2384】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

40

【2385】

<第3の実施の形態>

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図10を参照して説明したパチンコ機10の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【2386】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図2

50

1 1 を用いて説明する。

【2387】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 2 1 1 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 における各特図表示部 A S , B S での変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a をサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 3 を用いることとしている。

10

【2388】

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C I N I , C S は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

【2389】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b からなる保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a , R b は、それぞれ、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

20

【2390】

この場合、第 1 エリア～第 4 エリアには、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

30

【2391】

実行エリア A E は、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始する際に、保留エリア R E の第 1 エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【2392】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 2 9 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 9 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 2 9 9 9）。

40

【2393】

大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3

50

14の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【2394】

大当たり乱数カウンタC1は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図212に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。本パチンコ機10では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

10

【2395】

図212(a)に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「9」の計10個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は1/300に設定されている。

【2396】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「10」～「29」の計20個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は1/150となっている。

20

【2397】

図212(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は1/60に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

【2398】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

30

【2399】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

40

【2400】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図213に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブルと第2特図用の大当たり種別テーブルとが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【2401】

50

図 2 1 3 (a) に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4 R 確変大当たり結果と、4 R 通常大当たり結果 A と、4 R 通常大当たり結果 B とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 4 回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも 1 回実行されるものである。本実施の形態では、1 のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が 1 回実行されるように構成されている。

【2 4 0 2】

4 R 確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、4 R 確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となる。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

10

【2 4 0 3】

高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 6 3 への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物 6 3 a の駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物 6 3 a が開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、1 回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

20

【2 4 0 4】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

30

【2 4 0 5】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとが設けられている。このうち 4 R 確変大当たり結果となった場合に移行するのは第 1 高頻度サポートモードである。第 1 高頻度サポートモードと第 2 高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

【2 4 0 6】

4 R 通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a におけるサポートモードが第 1 高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、4 R 通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

40

【2 4 0 7】

4 R 通常大当たり結果 A になった場合の時短遊技状態は、外れ結果の特図遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた第 1 上限回数（例えば 5 0 回）に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。また、4 R 通常大当たり結果 B になった場合の時短遊技状態は、開閉実行モード後の外れ遊技回の回数が予め定められた第 2 上限回数（例えば 2 0 0 回）に達するまで継続される。第 1 上限回数又は第 2 状態回数に達した場合は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上

50

限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。

【2408】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4R確変大当たり結果に対応し、「65」～「94」が4R通常大当たり結果Aに対応し、「95」～「99」が4R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果Aに振り分けられる確率は30%、4R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は5%に設定されている。

【2409】

図213(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果Aと、4R通常大当たり結果Bとが設定されている。

10

【2410】

10R確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものであり、また、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確遊技状態となる大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで継続される。4R通常大当たり結果A、Bは、第1特図用の大当たり種別テーブルにおける4R通常大当たり結果A、Bと同様のものである。

【2411】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4R確変大当たり結果に対応し、「65」～「94」が4R通常大当たり結果Aに対応し、「95」～「99」が4R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果Aに振り分けられる確率は30%、4R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は5%に設定されている。

20

【2412】

このように、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図表示部の種別テーブルでは10R大当たり結果となるのに対して、第1特図表示部の種別テーブルでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

30

【2413】

以上のとおり、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

40

【2414】

なお、本実施の形態では、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第2特図表示部の種別テーブルにおいて、第1特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第1作動口62に入賞させるよりも第2作動口63に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第1作動口62よりも第2作動口63の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

50

【2415】

大当たり種別カウンタC2は、作動口62, 63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS, BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS, BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS, BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

10

【2416】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタC1を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる状態である。

【2417】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

20

【2418】

図214(a)に示すように、特殊外れ結果には複数種類の結果が設けられている。具体的には、特殊外れ結果A～特殊外れ結果Cの3種類の特殊外れ結果が設けられている。これら各特殊外れ結果は、大当たり乱数カウンタC1の値に対応付けられている。詳しくは、特殊外れ結果となる大当たり乱数カウンタC1の値「10」～「29」のうち、「10」～「17」が特殊外れ結果Aに対応し、「18」～「27」が特殊外れ結果Bに対応し、「28」～「29」が特殊外れ結果Cに対応する。すなわち、特殊外れ結果となる場合において特殊外れ結果Aとなる確率は40%、特殊外れ結果Bとなる確率は50%、特殊外れ結果Cとなる確率は10%に設定されている。

30

【2419】

なお、各種特殊外れ結果に対応する乱数の数及び値は一例に過ぎず、各種特殊外れ結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。

【2420】

図214(b)に示すように、特殊外れ結果Aは、突然時短遊技状態A（低確率モード且つ第2高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Aは、突然時短遊技状態Aに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第3上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。

40

【2421】

特殊外れ結果Bは、突然時短遊技状態B（低確率モード且つ第2高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Bは、突然時短遊技状態Bに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第4上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。

【2422】

特殊外れ結果Cは、突然時短遊技状態C（低確率モード且つ第2高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Cは、突然時短遊技状態Cに移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第5上限回数（例えば200回）に達

50

するまで継続される。

【2423】

突然時短遊技状態 A～C において外れ遊技回の回数が各上限回数に達した場合は、滞在中の突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って各突然時短遊技状態が終了する。

【2424】

図 211 の説明に戻り、変動種別カウンタ CS は、例えば 0～99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ CS は、特図用表示部 43 の第 1 特図表示部 AS 及び第 2 特図表示部 BS における変動表示時間を MPU 312 において決定する上で用いられる。

10

【2425】

変動種別カウンタ CS は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタ CS は、遊技球が第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 に入賞したタイミングで RAM 314 の保留球格納エリア 314b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 62 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 314 の第 1 特図用保留エリア Ra に格納され、第 2 作動口 63 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 314 の第 2 特図用保留エリア Rb に格納される。

【2426】

変動種別カウンタ CS に対する変動表示時間の振分先は、ROM 313 の変動表示時間テーブル記憶エリア 313c に変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

20

【2427】

普図当たり乱数カウンタ C3 は、例えば、0～99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ C3 は定期的に更新され、スルーゲート 64 に遊技球が入賞したタイミングで RAM 314 の普図保留エリア 314c に格納される。

【2428】

普図当たり乱数カウンタ C3 は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物 63a を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも 1 回行われる役物開閉遊技が実行される。

30

【2429】

サポート当選となる乱数の値は、ROM 313 の当否テーブル記憶エリア 313a に記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図 215 に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第 1 高頻度サポートモードである場合は第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第 2 高頻度サポートモードである場合は第 2 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

40

【2430】

図 215 (a) に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「9」の計 10 個が設定されており、サポート当選確率は 1/10 となっている。

【2431】

図 215 (b) に示すように、第 1 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「0」～「89」の計 90 個が設定されており、サポート当選確率は 9/10 となっている。すなわち、第 1 高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選

50

モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

【2432】

図215(c)に示すように、第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「9」の計10個が設定されており、サポート当選確率は1/10となっている。すなわち、第2高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第1高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【2433】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【2434】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第1高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【2435】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、1の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【2436】

＜主制御装置162にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置162内のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とNMI端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【2437】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図216のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【2438】

ステップSc101では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア314eに第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート64を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【2439】

ステップ S c 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 2 4 4 0 】

ステップ S c 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び普図当たり乱数カウンタ C 3 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び普図当たり乱数カウンタ C 3 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 3 の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 2 4 4 1 】

ステップ S c 1 0 4 では、スルーゲート 6 4 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア 3 1 4 c に記憶されている役物保留記憶数が 4 未満であることを条件として、前記ステップ S c 1 0 3 にて更新した普図当たり乱数カウンタ C 3 の値を普図保留エリア 3 1 4 c に格納する。また、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【 2 4 4 2 】

ステップ S c 1 0 5 では、作動口 6 2、6 3 への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【 2 4 4 3 】

< 作動口用の入賞処理 >

ステップ S c 1 0 5 の作動口用の入賞処理について図 2 1 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 4 4 4 】

まずステップ S c 2 0 1 にて、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞（始動入賞）したか否かを第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a の検知状態により判定する。遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞したと判定すると、ステップ S c 2 0 2 にて払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【 2 4 4 5 】

ステップ S c 2 0 3 では、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S c 2 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第 1 特図用保留エリア R a に保留記憶されている始動保留記憶数 R a N をセットする（以下、第 1 始動保留記憶数 R a N ともいう）。その後、ステップ S c 2 0 5 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【 2 4 4 6 】

また、ステップ S c 2 0 1 で否定判定した場合（第 1 作動口 6 2 への入賞が発生していない場合）は、ステップ S c 2 0 6 に進み、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞（始動入賞）したか否かを第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c の検知状態により判定する。遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞したと判定すると、ステップ S c 2 0 7 にて払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【 2 4 4 7 】

ステップ S c 2 0 8 では、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S c 2 0 9 では、第 2 特図用保留エリア R b の保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている始動保留記憶数 R b N をセットする（以下、第 2

10

20

30

40

50

始動保留記憶数 RbN ともいう)。その後、ステップ $Sc205$ にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【2448】

また、ステップ $Sc206$ で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【2449】

なお、上記ステップ $Sc202$ 又はステップ $Sc207$ にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置181に対して送信される。

【2450】

ここで、ステップ $Sc205$ の情報取得処理について図218のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【2451】

まずステップ $Sc301$ にて、上述したステップ $Sc204$ 又はステップ $Sc209$ にてセットした始動保留記憶数 N (RaN 又は RbN) が上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ $Sc302$ にて対応する特図用保留エリア Ra 、 Rb の始動保留記憶数 N を1加算する。ステップ $Sc303$ では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数 CRN と言う）を1加算する。

【2452】

ステップ $Sc304$ では、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 及び変動種別カウンタ CS の各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ $Sc302$ にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

20

【2453】

つまり、第1特図用の始動保留記憶数 RaN がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 及び変動種別カウンタ CS の各値を、第1特図用保留エリア Ra の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ $Sc302$ にて1加算した第1特図用の始動保留記憶数 RaN と対応する保留エリア Ra に格納する。

【2454】

また、第2特図用の始動保留記憶数 RbN がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 及び変動種別カウンタ CS の各値を、第2特図用の保留エリア Rb の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ $Sc302$ にて1加算した第2特図用の始動保留記憶数 RbN と対応する保留エリア Rb に格納する。

30

【2455】

ステップ $Sc305$ では、主表示ユニット81の特図保留数表示部 AM について表示更新処理を実行する。特図保留数表示部 AM では、第1特図用の保留数と第2特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップ $Sc305$ の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第1作動口62の場合には第1特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第2作動口63の場合には第2特図用の保留数の表示を更新する。

40

【2456】

ステップ $Sc306$ では、演出制御装置143への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第1特図又は第2特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ $Sc306$ の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【2457】

<通常処理>

次に、通常処理の流れを図219のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理

50

は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S c 4 0 1 ~ ステップ S c 4 0 8 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S c 4 0 9 ~ ステップ S c 4 1 1 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 2 4 5 8 】

通常処理においてはまず、ステップ S c 4 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ステップ S c 4 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

10

【 2 4 5 9 】

ステップ S c 4 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 2 4 6 0 】

ステップ S c 4 0 3 では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。ステップ S c 4 0 4 では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップ S c 4 0 3 の特図遊技回制御処理及びステップ S c 4 0 4 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

20

【 2 4 6 1 】

ステップ S c 4 0 5 では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。ステップ S c 4 0 6 では、第 2 作動口 6 3 に設けられた普電役物 6 3 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップ S c 4 0 5 の普図遊技回制御処理及びステップ S c 4 0 6 の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

30

【 2 4 6 2 】

ステップ S c 4 0 7 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【 2 4 6 3 】

ステップ S c 4 0 8 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

40

【 2 4 6 4 】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S c 4 0 9 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップ S c 4 1 0 にて、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 2 4 6 5 】

ステップ S c 4 1 1 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動

50

種別カウンタCSを1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM314の該当するエリアに格納する。

【2466】

ステップSc409で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップSc401に処理を戻り、ステップSc401以降の処理を実行する。

【2467】

このように、ステップSc408の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップSc401～ステップSc408の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCSについてもランダムに更新することができる。

【2468】

ステップSc408で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップSc412に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップSc413では、MPU312のスタックポインタの値をRAM314のバックアップエリアに記憶し、ステップSc414では、演出制御装置143への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置143に通知される。

【2469】

ステップSc415ではRAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値は、例えばRAM314の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップSc416では、RAM314へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置191からRAM314のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にRAM314に記憶されていた情報はそのままの状態での期間内（例えば、1日や2日）保持される。

【2470】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップSc403の遊技回制御処理について図220のフローチャートを参照しながら説明する。

【2471】

まずステップSc501にて、可変入賞装置65を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをMPU312が把握するためのものである。

【2472】

開閉実行モード中でない場合には、ステップSc502にて、特図用表示部43が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSで確定表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

【2473】

特図用表示部43が確定表示中でない場合は、ステップSc503にて、特図用表示部43が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSで変動表示中であることをMPU312が把握

10

20

30

40

50

するためのものである。

【2474】

特図用表示部43が変動表示中でない場合は、ステップSc504にて、共通保留数CRNが「0」であるか否かを判定する。共通保留数CRNが「0」である場合とは、第1作動口62及び第2作動口63のいずれについても始動保留記憶数RaN, RbNが「0」であることを意味する。よって、共通保留数CRNが「0」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【2475】

共通保留数CRNが「0」でない場合には、ステップSc505にて第1特図用保留エリアRa又は第2特図用保留エリアRbに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップSc506にて特図用表示部43における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

10

【2476】

ここで、ステップSc505のデータ設定処理及びステップSc506の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【2477】

先ず、データ設定処理について図221のフローチャートを参照して説明する。

【2478】

先ずステップSc601では、第2特図用保留エリアRbに保留記憶されている第2始動保留記憶数RbNが「0」であるか否かを判定する。第2始動保留記憶数RbNが「0」である場合にはステップSc602～ステップSc608の第1特図（第1作動口62）用のデータ設定処理を実行し、第2始動保留記憶数RbNが「0」でない場合にはステップSc609～ステップSc615の第2特図（第2作動口63）用のデータ設定処理を実行する。

20

【2479】

既に説明したように、共通保留数CRNが1以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第1始動保留記憶数RaN及び第2始動保留記憶数RbNの少なくとも一方が1以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第2始動保留記憶数RbNが「0」であるか否かを判定し、第2始動保留記憶数RbNが「0」であること、すなわち、第2特図用の保留情報が存在しないことを条件として第1特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2特図用保留エリアRbに記憶されている第2特図（第2作動口63）用の保留情報が優先して処理されることになる。

30

【2480】

第1特図用のデータ設定処理では、先ずステップSc602にて、第1特図用保留エリアRaの第1始動保留記憶数RaNを1減算する。ステップSc603では共通保留数CRNを1減算する。ステップSc604では、第1特図用保留エリアRaの第1エリアに格納されたデータを実行エリアAEに移動する。

40

【2481】

ステップSc605では、第1特図用保留エリアRaの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第1エリアのデータをクリアするとともに、第2エリア～第4エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【2482】

ステップSc606では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグは、第2作動口63の保留情報が存在することをMPU312が把握するためのものである。第2特図フラグが格納されている場合は、ステップSc607にて第2特図フラグを消去する。

50

【2483】

ステップSc607の実行後又はステップSc606で否定判定した場合（第2特図フラグが格納されていない場合）は、ステップSc608に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1特図用保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1作動口62に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置143への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【2484】

ステップSc608にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置75の第1保留表示領域Gaにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【2485】

第2特図用のデータ設定処理では、先ずステップSc609にて、第2特図用保留エリアRbの第2始動保留記憶数RbNを1減算する。ステップSc610では共通保留数CRNを1減算する。ステップSc611では、第2特図用保留エリアRbの第1エリアに格納されたデータを実行エリアAEに移動する。

【2486】

ステップSc612では、第2特図用保留エリアRbの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップSc613では、上記各種フラグ格納エリア314eに第2特図フラグが格納されているかを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップSc614にて第2特図フラグをセットする。

【2487】

ステップSc614の実行後又はステップSc613で肯定判定した場合（第2特図フラグが格納されている場合）は、ステップSc615に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置143に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第2特図用保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2作動口63に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置143への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【2488】

ステップSc615にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置75の第2保留表示領域Gbにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【2489】

次に、変動開始処理について図222のフローチャートを参照して説明する。

【2490】

先ずステップSc701では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図212（a））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図212（b））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているかを判定する。

【2491】

ステップ S c 7 0 2 では、ステップ S c 7 0 1 における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップ S c 7 0 3 にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第 1 特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 2 1 3（a））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第 2 特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 2 1 3（b））を参照して種別判定を行う。例えば、第 1 特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、4 R 確変大当たり結果、4 R 通常大当たり結果 A、4 R 通常大当たり結果 B のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

10

【 2 4 9 2 】

ステップ S c 7 0 4 では、ステップ S c 7 0 3 の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグを R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、選択された大当たり種別が 4 R 通常大当たり結果 A である場合は、4 R 通常大当たり A フラグをセットする。

【 2 4 9 3 】

ステップ S c 7 0 5 では、R O M 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

20

【 2 4 9 4 】

ステップ S c 7 0 2 で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップ S c 7 0 6 に進み、ステップ S c 7 0 1 の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップ S c 7 0 7 にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 A である場合は、特殊外れ A フラグをセットする。

【 2 4 9 5 】

ステップ S c 7 0 8 では、上記停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。停止結果テーブルでは、特殊外れ結果の種別ごとに固有の停止結果が設定されており、具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1 の値と対応づけて各種特殊外れ結果ごとの停止結果が設定されている。本ステップでは、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 に対応する特殊外れ用の停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。既に説明したように、特殊外れ結果の種別は突然時短遊技状態の種別に対応するため、特図用表示部 4 3 に停止表示される特殊外れ結果用の停止結果と突然時短遊技状態の種別とは対応したものとなる。

30

【 2 4 9 6 】

ステップ S c 7 0 6 で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、ステップ S c 7 0 9 に進み、今回の遊技回の停止結果として通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、通常外れ用の停止結果が 1 種類のみ設けられており、ステップ S c 7 0 9 ではその停止結果を設定する。

40

【 2 4 9 7 】

ステップ S c 7 0 5、ステップ S c 7 0 8 又はステップ S c 7 0 9 の実行後は、ステップ S c 7 1 0 にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップ S c 7 1 1 では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップ S c 7 1 2 では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップ S c 7 1 0 ～ステップ S c 7 1 2 の詳細については後述する。

【 2 4 9 8 】

ステップ S c 7 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグをセッ

50

トする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

【2499】

ステップSc714では、演出制御装置143への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置143では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

10

【2500】

ステップSc715では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第1作動口62への入賞に基づくものである場合は第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させ、第2作動口63への入賞に基づくものである場合は第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。ステップSc715の実行後は変動開始処理を終了する。

【2501】

特図遊技回制御処理(図220)の説明に戻り、ステップSc506の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップSc501で肯定判定した場合(開閉実行モード中)である場合は、ステップSc502以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部43での変動表示は行われない。

20

【2502】

ステップSc503で肯定判定した場合(特図用表示部43が変動表示中である場合)は、ステップSc507に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップSc508にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御(各表示用セグメントを発光制御)する。ステップSc508の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

30

【2503】

変動表示時間が経過している場合には、ステップSc509に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップSc510では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップSc511では突然時短遊技状態の第1移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第1移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップSc510及びステップSc511の詳細については後述する。

【2504】

ステップSc512では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップSc705、ステップSc708又はステップSc709で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部43を制御する。また、ステップSc512では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

40

【2505】

ステップSc502で肯定判定した場合(特図用表示部43が確定表示中である場合)は、ステップSc513に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップSc512で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部43を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口62,63への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップSc513の終

50

了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【2506】

＜遊技状態移行処理＞

ステップSc404（図219）の遊技状態移行処理について、図223のフローチャートを参照しながら説明する。

【2507】

まずステップSc901では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップSc902に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部43での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【2508】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップSc903にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに大当たり種別フラグ（ステップSc705）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2509】

ステップSc903で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップSc904に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグやサポートフラグ、留保用フラグが上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

20

【2510】

ステップSc905では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア314eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

30

【2511】

ステップSc906では、今回の大当たり種別が10R確変大当たり結果であるか否かを判定する。10R確変大当たり結果でない場合、すなわち、4R確変大当たり又は4R通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップSc907にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたラウンドカウンタエリアRC1に「4」をセットする。一方、今回の大当たり種別が10R確変大当たり結果である場合は、ステップSc908にて、上記ラウンドカウンタエリアRC1に「10」をセットする。

【2512】

ステップSc907又はステップSc908の実行後は、ステップSc909にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置143に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて、演出制御装置143に送信される。

40

【2513】

ステップSc910では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【2514】

50

ステップSc901で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップSc911に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップSc912にて大入賞口開閉処理を実行する。

【2515】

ここで、大入賞口開閉処理について図224のフローチャートを参照しながら説明する。

【2516】

まずステップSc1001では、大入賞口65aを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部65dの駆動状態に基づいて行う。大入賞口65aを開放中でない場合には、ステップSc1002にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップSc1003にて、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【2517】

タイマエリアT1の値が「0」である場合は、ステップSc1004に進み、1回のラウンド遊技での可変入賞装置65の上限開放時間（30sec）に対応する値として上記タイマエリアT1に「15000」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図216）が起動される都度、1減算される。ステップSc1005では、1回のラウンド遊技における可変入賞装置65への上限入賞個数（10個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC1に「10」をセットする。

【2518】

ステップSc1006では、大入賞口65aを開放すべく駆動部65dを駆動状態とする。ステップSc1007では、大入賞口65a（可変入賞装置65）の開放が開始されたことを演出制御装置143に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて演出制御装置143に送信される。

【2519】

ステップSc1102で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアRC1の値が0である場合）又はステップSc1103で否定判定した場合（タイマエリアT1の値が「0」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【2520】

ステップSc1001で肯定判定した場合（大入賞口65aの開放中である場合）は、ステップSc1008に進み、タイマエリアT1の値が「0」か否かを判定する。この処理は、ステップSc1004で設定した可変入賞装置65の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【2521】

タイマエリアT1の値が「0」でない場合は、ステップSc1009に進み、大入賞口用入賞センサ65cの検知状態に基づいて大入賞口65aへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップSc1010にて入賞カウンタエリアPC1の値を1減算し、その後、ステップSc1011にて入賞カウンタエリアPC1の値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアPC1の値が「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【2522】

ステップSc1008で肯定判定した場合（タイマエリアT1の値が「0」である場合）又はステップSc1011で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアPC1の値が「0」である場合）は、ステップSc1012に進み、駆動部65dを非駆動状態に切り替え

10

20

30

40

50

て大入賞口65aを閉鎖する。ステップSc1013では、ラウンドカウンタエリアRC1の値を1減算し、ステップSc1014では、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。

【2523】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップSc1015に進み、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間(2sec)に対応する値として、上記タイマエリアT1に「1000」をセットする。

【2524】

ステップSc1016では、可変入賞装置65を閉鎖したこと(ラウンド遊技が終了したこと)を演出制御装置143に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理(図219)におけるステップSc401にて演出制御装置143に送信される。

【2525】

ステップSc1014で肯定判定した場合(ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合)、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップSc1017に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次の遊技回(開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回)の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップSc1018では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置143に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図219)におけるステップSc401にて演出制御装置143に送信される。

【2526】

遊技状態移行処理(図223)の説明に戻り、ステップSc912の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップSc913にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【2527】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合は、ステップSc914に進み、エンディングが終了したか否か(エンディング期間が経過したか否か)を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップSc915に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【2528】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図225のフローチャートを参照しながら説明する。

【2529】

まずステップSc1201では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップSc1202にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【2530】

ステップSc1203では、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートAフラグをセットする。サポートAフラグは第1高頻度サポートモードに対応するものであり、ステップSc1203の処理によりサポートモードが第1高頻度サポートモードに移行する。

【2531】

なお、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートAフラグがセットされている状況で大当たり結果となった場合、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの開始に際し

10

20

30

40

50

てサポートAフラグがクリアされる（ステップS904）。また、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされている状況で大当たり結果となった場合も、その大当たり結果に対応する開閉実行モードの開始に際して高確率フラグがクリアされる（ステップS904）。このため、開閉実行モードでは、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが低頻度サポートモードの状態となる。この状態は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【2532】

ステップSc1204では、演出制御装置143への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップSc1204で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて演出制御装置143に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第1高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置143に通知される。

10

【2533】

ステップSc1201で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップSc1205に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートAフラグをセットする。これにより、サポートモードが第1高頻度サポートモードに移行する。

【2534】

ステップSc1206では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例えば、今回の大当たり結果が4R通常大当たり結果Aである場合は、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに第1上限回数に対応する値（例えば50）をセットする。サポートカウンタエリアSCは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をMPU312が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

20

【2535】

ステップSc1207では、演出制御装置143への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップSc1207で設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて演出制御装置143に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態（低確率モード且つ第1高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置143に通知される。

30

【2536】

遊技状態移行処理（図223）の説明に戻り、ステップSc915の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップSc916にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部43におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【2537】

ステップSc917では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

40

【2538】

次に、ステップSc710の高頻度サポートモード更新用処理、ステップSc711の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図222）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【2539】

<高頻度サポートモード更新用処理>

ステップSc710の高頻度サポートモード更新用処理について図226のフローチャ

50

ートを参照しながら説明する。

【2540】

先ずステップSc1301では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップSc1302にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートAフラグ、サポートB1フラグ、サポートB2フラグ、サポートB3フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートB1フラグ～サポートB3フラグは第2高頻度サポートモード（突然時短遊技状態）に対応するものである。

【2541】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップSc1303に進み、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアSCの値を1減算する。これにより、各時短遊技状態の残り回数が1減算される。

【2542】

ステップSc1304では、上記サポートカウンタエリアSCの値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアSCの値が「0」である場合、すなわち、各時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップSc1305に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

【2543】

ステップSc1305の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップSc1301で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップSc1302で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、各時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップSc1303以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップSc1304で否定判定した場合（サポートカウンタエリアSCの値が「0」でない場合）は、各時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップSc1305の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【2544】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップSc711の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図227（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【2545】

先ずステップSc1401では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグは、ステップSc701の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップSc707）。

【2546】

特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSc1402に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【2547】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップSc1403にて、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移

10

20

30

40

50

行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。ステップSc1403の実行後は、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【2548】

ステップSc1402で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップSc1404に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグは、時短遊技状態への移行が留保されている状態であることをMPU312が把握するためのものである。なお、時短遊技状態の留保については後に詳細に説明する。

【2549】

留保用フラグがセットされていない場合は、留保状態とされた時短遊技状態が存在しないことを意味する。この場合は、ステップSc1405に進んで留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は時短遊技状態への移行を留保（待機）するためのものである。

【2550】

ステップSc1404で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）は、ステップSc1406にて時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているか否かを判定する。本実施の形態では留保上限値として1が設定されている。留保数が留保上限値に達していない場合は、ステップSc1405に進んで留保用処理を実行する。移行留保数が留保上限値に達している場合は、ステップSc1405の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【2551】

＜留保用処理＞

ステップSc1405の留保用処理について図228のフローチャートを参照しながら説明する。

【2552】

先ずステップSc1501では、滞在中の時短遊技状態（滞在時短）における残り回数を把握する。この処理は、サポートカウンタエリアSCの値を参照することで行う。ステップSc1502では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態（対応時短）の上限回数を把握する。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Bである場合は、上記上限回数として突然時短遊技状態Bの第4上限回数（例えば100回）を把握する。

【2553】

ステップSc1503では、ステップSc1501で把握した残り回数とステップSc1502で把握した上限回数との差分回数を算出する。具体的には、ステップSc1502で把握した上限回数からステップSc1501で把握した残り回数を減算する。

【2554】

ステップSc1504では、ステップSc1503で算出した差分回数（減算結果）が1以上であるか否かを判定する。すなわち、ステップSc1502で把握した上限回数がステップSc1501で把握した残り回数よりも多いか否かを判定する。差分回数が1以上である場合（上限回数が残り回数よりも多い場合）は、ステップSc1505に進み、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態を示す種別情報と、ステップSc1503で算出した差分回数を示す差分回数情報とを記憶（保存）する。

【2555】

本実施の形態では、図227（b）に示すように、RAM314において、移行が留保された突然時短遊技状態に関する情報の記憶領域として留保用エリア314fが設けられている。ステップSc1505では、上記種別情報及び差分回数情報を留保用エリア314fに記憶する。

【2556】

続くステップSc1506では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに留保用フラグをセットする。これにより、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態へ

10

20

30

40

50

の移行が留保（待機）される。このようにして移行を留保した場合は、その後、留保解除タイミングが到来することに応じて、留保対象となった突然時短遊技状態への移行を実行する。この処理の詳細については後に説明する。

【2557】

なお、留保用フラグがセットされた後、滞在中の時短遊技状態において再び特殊外れ結果となる場合もある。この場合、突然時短遊技状態の移行判定用処理（図227（a））のステップSc1401、ステップSc1402、ステップSc1404で肯定判定した後、ステップSc1406の処理を実行するが、本実施の形態では留保上限値が1とされているため、ステップSc1406でも肯定判定し、突然時短開始用フラグのセット処理（ステップSc1403）と留保用処理（ステップSc1405）とのいずれも実施することなく、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

10

【2558】

すなわち、留保後における再度の特殊外れ結果の場合、その特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態は留保の対象外となり、当該突然時短遊技状態への移行がキャンセル（無効化）される。このように本実施の形態では、時短遊技状態中に特殊外れ結果に当選すると突然時短遊技状態の留保（ストック）が発生するものの、その対象は初回目当選の場合に制限されるように構成されている。

【2559】

ステップSc1507では、演出制御装置143への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。ステップSc1507の実行後は留保用処理を終了する。

20

【2560】

ステップSc1504で否定判定した場合（差分回数が1未満である場合）は、ステップSc1505～ステップSc1507の処理を実行することなく、留保用処理を終了する。すなわち、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数が滞在中の時短遊技状態の残り回数以下である場合は、当該突然時短遊技状態を留保状態としない。この場合、滞在中の時短遊技状態において再度の特殊外れ結果が発生し、それに対応する突然時短遊技状態の上限回数がその時点での残り回数よりも多ければ、その突時時短遊技状態を留保状態とする。

30

【2561】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップSc712の変動表示時間の設定処理について図229のフローチャートを参照しながら説明する。

【2562】

まずステップSc1601では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグや各種サポートフラグのいずれがRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及び第1高頻度サポートモードがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、第1高頻度サポートモードのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、第2高頻度サポートモードのみがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、いずれのフラグもセットされていない場合に通常遊技状態であると特定する。

40

【2563】

ステップSc1602では、ステップSc1601で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップSc1603に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタCSの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。

50

【2564】

ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図230を参照しながら説明する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図230（a））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図230（b））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図230（c））とが設定されている。

【2565】

各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。なお、図230では、理解の容易化を図るため、変動パターンとともに変動表示時間の情報を記載しているが、変動表示時間の情報は、各変動パターンに対応する時間情報として変動表示時間テーブルとは別にROM313に記憶されている。

10

【2566】

図230（a）に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1A（15sec）と、変動パターン2A（60sec）と、変動パターン3A（120sec）とが設定されている。変動種別カウンタCSを用いて変動パターンが選択された場合には、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSにおける絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【2567】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Z1～Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSでの絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1～Z3が変動表示される。

20

【2568】

また、各変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン2AはSPリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン3AはSPSPリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御装置350を制御する。

30

【2569】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1～Z3の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

40

【2570】

換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面G内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

50

【2571】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、SPリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図230(a)における「備考(演出態様)」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【2572】

図230(b)に示すように、通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ1(15sec)が設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、常に変動パターンZ1が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【2573】

変動パターンZ1は特殊リーチ外れA演出に対応しており、変動パターンZ1に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、図柄表示装置75では遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れA演出について図233を参照しながら説明する。

【2574】

特殊リーチ外れA演出ではまず、図233(a)に示すように、表示画面G上の有効ラインL1~L5のいずれかに上図柄列Z1と下図柄列Z3がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Z2(最終停止列の図柄列)が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図233(b)に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「LUCKY」等の文字が付された特殊図柄511が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄511の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図233(b)には、大当たりの組合せとなる「3」図柄に対して次の図柄となる「4」図柄の位置に特殊図柄511が配置された例を示している。

【2575】

次いで、図233(c)に示すように、低速変動表示している特殊図柄511がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Z2の特殊図柄511が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【2576】

図230(c)に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1Hと、変動パターン2H(15sec)と、変動パターン3H(60sec)と、変動パターン4H(120sec)とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン1Hに対応する変動表示時間については、そのときの第1特図又は第2特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が2個以下である状況で変動パターン1Hが選択された場合には変動表示時間が8secとなり、保留数が3個以上である状況で変動パターン1Hが選択された場合には変動表示時間が8secよりも短い4secとなるように構成されている。

【2577】

変動パターン1Hは図柄表示装置75での完全外れ演出に対応し、変動パターン2Hはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン3HはSPリーチ外れ演出に対応し、変動パターン4HはSPSPリーチ外れ演出に対応している。

10

20

30

40

50

【2578】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1～Z3の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、SPリーチ外れ演出は、SPリーチ当たり演出に対応するものであり、SPリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、SPSPリーチ外れ演出についてもSPSPリーチ当たり演出に対応するものである。

【2579】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」が変動パターン1Aに対応し、「1」～「29」が変動パターン2Aに対応し、「30」～「99」が変動パターン3Aに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「64」が変動パターン1Hに対応し、「65」～「84」が変動パターン2Hに対応し、「85」～「94」が変動パターン3Hに対応し、「95」～「98」が変動パターン4Hに対応している。

【2580】

作動口62, 63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン3Aが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン4Hが最も選ばれにくくなっている。つまり、SPSPリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【2581】

変動パターン3Aや変動パターン4H以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出<SPリーチ演出<SPSPリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【2582】

また、図230(c)に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ2が設定されている。変動パターンZ2は、変動種別カウンタの値が「99」である場合に選択されるものである。

【2583】

変動パターンZ2は特殊リーチ外れB演出に対応しており、変動パターンZ2に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、演出制御装置143では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れB演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れB演出は、特殊リーチ外れA演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Z1～Z3を停止表示させるものである。

【2584】

特殊リーチ外れB演出では、図233(a)、(b)に示すように、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄511を含む状態で中図柄列Z2が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れA演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄511がリーチラインを通り過ぎるなどして、図233(d)に示すように、中図柄列Z2において特殊図柄511とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Z1～Z3が停止表示される。

【2585】

変動表示時間の設定処理(図229)の説明に戻り、ステップSc1603では、通常遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定(ステップSc70

10

20

30

40

50

1)の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。

【2586】

ステップSc1602で否定判定した場合（通常遊技状態でない場合）は、ステップSc1604に進み、ステップSc1601で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップSc1605にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【2587】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図231を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図231（a））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図231（b））とが設定されている。

【2588】

図231（a）に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてSPリーチ当たりに対応する変動パターン11A（60sec）と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン12A（120sec）とが設定されている。

【2589】

また、図231（b）に示すように、高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン11Hと、SPリーチ外れに対応する変動パターン12H（60sec）と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン13H（120sec）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタCSの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広がっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【2590】

なお、完全外れに対応する変動パターン11Hの変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合は4secとなるように構成されている。

【2591】

ステップSc1605では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため（図212（b））、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。

【2592】

ステップSc1604で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップSc1606にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【2593】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図232を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図232（a））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブルA（図232（b））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブルB（図232（c））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図232（d））とが設定されている。

10

20

30

40

50

【2594】

図232(a)に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン21A(15sec)と、SPリーチ当たりに対応する変動パターン22A(60sec)と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン23A(120sec)とが設定されている。

【2595】

特殊外れ用の変動表示時間テーブルAは、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合において、突然時短遊技状態に移行する場合や、突然時短遊技状態が留保状態とされる場合に用いられるものである。突然時短遊技状態に移行する場合とは、通常遊技状態において特殊外れ結果となり、特殊外れ結果になった特図遊技回の終了に合わせて通常遊技状態から突然時短遊技状態への切り替えが行われる場合である。また、突然時短遊技状態が留保状態とされる場合とは、時短遊技状態(通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態)の滞在中に特殊外れ結果となったことに応じて、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態への移行が留保(待機又はストック)される場合である。なお、本実施の形態では、留保上限値が1に設定されているため、留保がない状態で特殊外れ結果になった場合が留保状態とされる場合に該当する。但し、差分回数が1未満である場合は留保が回避されるため、この場合は該当しない。

【2596】

図232(b)に示すように、時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルAでは、選択可能な変動パターンとして特殊リーチ外れA演出に対応する変動パターンZ1(15sec)が設定されている。すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保が生じる状況で特殊外れ結果になった場合には、特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。

【2597】

特殊外れ用の変動表示時間テーブルBは、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合において、突然時短遊技状態への移行が留保されない場合に用いられるものである。突然時短遊技状態への移行が留保されない場合とは、時短遊技状態(通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態)の滞在中において、移行留保数が留保上限数に達している状況で特殊外れ結果になった場合や、留保上限数に達していなくても差分回数が1未満である場合である。

【2598】

図232(c)に示すように、時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルBでは、選択可能な変動パターンとして完全外れ演出に対応する変動パターン21H(8sec又は4sec)と、特殊リーチ外れB演出に対応する変動パターンZ2(15sec)とが設定されている。すなわち、突然時短遊技状態への移行が留保されない状況で特殊外れ結果になった場合には、完全外れ演出又は特殊リーチ外れB演出のいずれかが実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。これにより、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難とされる。

【2599】

図232(d)に示すように、時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン21Hと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン22H(15sec)と、SPリーチ外れに対応する変動パターン23H(60sec)と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン24H(120sec)と、特殊リーチ外れB演出に対応する変動パターンZ2(15sec)とが設定されている。時短遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルでは、通常遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン21Hの変動表示時間については、高確遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブ

ルと同様に、保留数が1個以下である場合は8 s e cとなり、保留数が2個以上である場合には4 s e cとなるように構成されている。

【2600】

変動表示時間の設定処理（図229）の説明に戻り、ステップS c 1 6 0 6では、時短遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行又は留保の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。

【2601】

なお、図230～図232に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタC Sの数値範囲は任意に設定することができる。

10

【2602】

ステップS c 1 6 0 3、ステップS c 1 6 0 5又はステップS c 1 6 0 6の実行後は、ステップS c 1 6 0 7にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアA Eに格納されている変動種別カウンタC Sに対応する1の変動パターンを特定する。

【2603】

ステップS c 1 6 0 8では、上記ステップS c 1 6 0 7で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、R A M 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が1 5 s e cである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに7 5 0 0をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図216）が起動される度に1減算される。

20

【2604】

ステップS c 1 6 0 9では、R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグがセットされている場合は、ステップS c 1 6 1 0に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップS c 1 6 1 0の実行後又はステップS c 1 6 0 9で否定判定した場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

30

【2605】

次に、ステップS c 5 1 0（図220）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップS c 5 1 1の突然時短遊技状態の第1移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【2606】

＜高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップS c 5 1 0の高頻度サポートモード終了用処理について図234のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【2607】

まずステップS c 1 7 0 1では、R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップS c 1 7 0 2に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態における最終回の特図遊技回であることを示すものである。

【2608】

時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップS c 1 7 0 3に進み、上記各種

50

フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。すなわち、本実施の形態では、今回の特図遊技回が時短遊技状態の最終遊技回である場合にその遊技回における確定表示の開始タイミングにて時短遊技状態が終了するように構成されている。

【2 6 0 9】

ステップ S c 1 7 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている時短終了用フラグをクリアする。続くステップ S c 1 7 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。

【2 6 1 0】

ステップ S c 1 7 0 5 の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップ S c 1 7 0 1 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップ S c 1 7 0 2 で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップ S c 1 7 0 3 以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【2 6 1 1】

＜突然時短遊技状態の第 1 移行用処理＞

ステップ S c 5 1 1 の突然時短遊技状態の第 1 移行用処理について図 2 3 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【2 6 1 2】

先ずステップ S c 1 8 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグがセットされていない場合は、ステップ S c 1 8 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップ S c 7 1 1 の移行判定処理でセットされるものであり（ステップ S c 1 4 0 3）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

【2 6 1 3】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップ S c 1 8 0 3 に進み、その種別に対応したサポート B フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態 A である場合はサポート B 1 フラグをセットする。これにより、突然時短遊技状態 A に移行する。

【2 6 1 4】

ステップ S c 1 8 0 4 では、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に、対応する上限回数をセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態 A である場合は、サポートカウンタエリア S C に第 3 上限回数に対応する値（例えば 5 0）をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモード（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の残り回数を MPU 3 1 2 が把握するためのものである。

【2 6 1 5】

ステップ S c 1 8 0 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップ S c 1 8 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態に移行することを通知するためのものであり、当該コマンドには、移行する突然時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。ステップ S c 1 8 0 6 で設定された突然時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 2 1 9）におけるステップ S c 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【2 6 1 6】

ステップ S c 1 8 0 6 の実行後は突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を終了する。また

10

20

30

40

50

、ステップ S c 1 8 0 2 で否定判定した場合（突然時短遊技開始用フラグがセットされていない場合）は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップ S c 1 8 0 3 以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を終了する。

【 2 6 1 7 】

ステップ S c 1 8 0 1 で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップ S c 1 8 0 7 にて突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第 2 移行用処理は、留保状態とされた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

【 2 6 1 8 】

<突然時短遊技状態の第 2 移行用処理>

ステップ S c 1 8 0 7 の突然時短遊技状態の第 2 移行用処理について図 2 3 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 6 1 9 】

まずステップ S c 1 9 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第 2 移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合、すなわち、少なくとも現在の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるため、ステップ S c 1 9 0 1 の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。

【 2 6 2 0 】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップ S c 1 9 0 2 にて、R A M 3 1 4 の留保用エリア 3 1 4 f に記憶されている種別情報を読み出す。ステップ S c 1 9 0 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に、ステップ S c 1 9 0 2 で読み出した種別情報に対応するサポート B フラグをセットする。例えば、種別情報により示される突然時短遊技状態が突然時短遊技状態 B である場合は、対応するフラグとしてサポート B 2 フラグをセットする。

【 2 6 2 1 】

ステップ S c 1 9 0 4 では、上記留保用エリア 3 1 4 f に記憶されている差分回数情報を読み出す。ステップ S c 1 9 0 5 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に対し、今回の上限回数（移行する突然時短遊技状態の上限回数）として、ステップ S c 1 9 0 4 で読み出した差分回数情報に対応する値をセットする。例えば、差分回数情報により示される差分回数が 7 3 回である場合は、サポートカウンタエリア S C に 7 3 をセットする。

【 2 6 2 2 】

なお、差分回数は、留保契機となった特殊外れ結果の発生タイミングにおいて、その特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の本来の上限回数（突然時短遊技状態 B であれば 1 0 0 回）から滞在中の時短遊技状態における残り回数を減算したものである。すなわち、本実施の形態では、滞在中の時短遊技状態と、その途中で発生した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態とにおいて、両者が重複する期間では滞在中の時短遊技状態（先行する時短遊技状態）を優先させて継続し、その時短遊技状態の終了後、途中発生した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態について残り分を実施するように構成されている。

【 2 6 2 3 】

ステップ S c 1 9 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として、留保状態が解除された突然時短遊技状態に対応する突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。ステップ S c 1 9 0 7 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている留保用フラグをクリアし、その後、突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を終了する。ステップ S c 1 9 0 2 ～ステップ S c 1 9 0 7 の処理が実行されることにより、留保中の突然時短遊技状態について留保状態が解除され、その突然時短遊技状態への移行が実行される。

【 2 6 2 4 】

ステップ S c 1 9 0 1 で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされて

10

20

30

40

50

いる場合)は、留保状態を継続すべきとしてステップSc1902以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第2移行用処理を終了する。

【2625】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップSc405(図219)の普図遊技回制御処理について図237のフローチャートを参照しながら説明する。

【2626】

まずステップSc2001では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをMPU312が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【2627】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップSc2002にて、普図用表示部44において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部44における絵柄の変動表示と、普図用表示部44における絵柄の停止表示(確定表示)とを含む概念であり、ステップSc2002では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【2628】

なお、特図用表示部43における特図遊技回では、可変入賞装置65を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【2629】

ステップSc2002で否定判定した場合(普図遊技回の実行中でない場合)は、ステップSc2003に進み、普図保留記憶数FNが「0」であるか否かを判定する。普図保留記憶数FNが「0」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【2630】

普図保留記憶数FNが「0」でない場合には、ステップSc2004にて電役用保留エリアRcに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数FNを1減算するとともに、電役用保留エリアRcの第1エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアRcの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【2631】

ステップSc2005では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図238(a)のフローチャートを参照しながら説明する。

【2632】

まずステップSc2101では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図215(a))を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合は第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図215(b))を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第2高頻度サポートモードである場合は第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図215(c))を参照してサポート抽選を行う。

10

20

30

40

50

【2633】

ステップSc2102では、ステップSc2101のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップSc2103に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップSc2104に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【2634】

ステップSc2103又はステップSc2104の実行後は、ステップSc2105にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部44における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップSc2105で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図238(b)に示すように、低頻度サポートモード用として最も長い変動表示時間（例えば100sec）が設けられ、第2高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば0.5sec）が設けられ、第1高頻度サポート用として低頻度サポートモード用より短く、第2高頻度サポートモード用より長い変動表示時間（例えば2sec）が設けられている。ステップSc2105では、今回の変動表示時間として現在のサポートモードに対応した変動表示時間を設定する。

【2635】

なお、上記構成では、各サポートモードに1つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各サポートモードの少なくとも1つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第2高頻度サポートモード用及び第1高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から1の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【2636】

ステップSc2106では、演出制御装置143への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて演出制御装置143に送信される。

【2637】

ステップSc2107では、普図用表示部44において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【2638】

普図遊技回制御処理（図237）の説明に戻り、ステップSc2002で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップSc2006に進み、ステップSc2105で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップSc2007に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部44において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部44を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【2639】

ステップSc2006で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップSc2008にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップSc2103又はステップSc2104で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部44を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば0.5sec）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置143への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【2640】

＜電役サポート用処理＞

ステップSc406（図219）の電役サポート用処理について図239（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【2641】

まずステップSc2201では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【2642】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップSc2202に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【2643】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップSc2203に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【2644】

サポート当選結果である場合は、ステップSc2204にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた開放回数カウンタエリアRC2に対し、サポートモードの種別に対応した開放回数をセットする。例えば、図239（b）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は1回をセットし、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合は2回をセットする。

【2645】

ステップSc2205では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグをセットする。続くステップSc2206では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【2646】

ステップSc2201で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップSc2207にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図240のフローチャートを参照しながら説明する。

【2647】

まずステップSc2301では、普電役物63aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部63bの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物63aを開放中でない場合は、ステップSc2302にて開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。

【2648】

開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、ステップSc2303に進み、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物63aを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【2649】

タイマエリアT2の値が「0」である場合は、ステップSc2304にて、上記タイマエリアT2に対し、現在のサポートモードに対応した上限開放時間をセットする。例えば、図239（b）に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は最短の開放時間（例えば0.1sec）をセットし、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合は最長の開放時間（例えば2sec）をセットし、現在のサポートモードが第2高頻度サポートモードである場合は中間の開放時間（例えば1sec）をセットする。なお、ステップSc2304でセットされる値は、役物開閉遊技にお

10

20

30

40

50

ける1開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

【2650】

ステップSc2305では、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC2に「6」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物63a（第2作動口63）への上限入賞個数（6個）に対応するものである。

【2651】

ステップSc2306では、普電役物63aを開放すべく駆動部63bを駆動状態とする。ステップSc2307では、演出制御装置143への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて演出制御装置143に送信される。これにより、普電役物63aの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置143に通知される。

10

【2652】

ステップSc2307の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップSc2302で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合）又はステップSc2303で否定判定した場合（タイマエリアT2の値が「0」でない場合）は、普電役物63aを開放しないとして、ステップSc2304以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【2653】

ステップSc2301で肯定判定した場合（普電役物63aが開放中である場合）は、ステップSc2308に進み、上記タイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップSc2304で設定した普電役物63aの上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

20

【2654】

タイマエリアT2の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物63aの上限開放時間が経過していない場合は、ステップSc2309にて、第2作動口63に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップSc2310にて、上記入賞カウンタエリアPC2の値を1減算する。ステップSc2311では、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」であるか否か、すなわち、第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【2655】

ステップSc2309で否定判定した場合（第2作動口63への入賞が発生していない場合）又はステップSc2311で否定判定した場合（入賞カウンタエリアPC2の値が「0」でない場合）は、普電役物63aの開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

30

【2656】

ステップSc2308で肯定判定した場合（普電役物63aの上限開放時間が経過している場合）又はステップSc2311で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアPC2の値が「0」である場合）は、ステップSc2312にて、普電役物63aを閉鎖すべく駆動部63bを非駆動状態とする。

【2657】

ステップSc2313では、演出制御装置143への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図219）におけるステップSc401にて演出制御装置143に送信される。これにより、普電役物63aの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置143に通知される。

40

【2658】

ステップSc2314では、上記開放回数カウンタエリアRC2の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリアPC2の値を参照し、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」でない場合（第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリアRC2の値を1減算する。一方、入賞カウンタエリアPC2の値が「0」である場合（第2作動口63への入賞個数が上限入賞個数に達してい

50

る場合)は、開放回数カウンタエリアRC2の値に「0」をセットする。

【2659】

ステップSc2315では、開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物63aの残り開放が存在する場合は、ステップSc2316にて、上記タイマエリアT2にインターバル時間(例えば0.2sec)をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップSc2316でセットされる値は、普電役物63aを閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。

【2660】

電役サポート用処理(図239(a))の説明に戻り、ステップSc2207の役物開閉処理を実行した後はステップSc2208にて、上記開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップSc2208にて、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。

【2661】

<演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について>

本実施の形態に係る演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について、図241のブロック図を参照して以下に説明する。

【2662】

演出制御装置143に設けられた演出制御基板341には、MPU342が搭載されている。MPU342には、当該MPU342により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM343と、そのROM343内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM344と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【2663】

MPU342には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU342の入力側には主制御装置162が接続されている。主制御装置162からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【2664】

MPU342の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられたランプ部26~28やスピーカ部29が接続されているとともに、表示制御装置350が接続されている。

【2665】

また、MPU342の入力側には、前扉枠14に設けられた演出用操作部36が接続されている。演出用操作部36には、当該演出用操作部36の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報(検知信号)が入力される。MPU342では、当該検知情報に基づいて演出用操作部36が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【2666】

表示制御装置350は、プログラムROM373及びワークRAM374が複合的にチップ化されたMPU372と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)375と、キャラクタROM376と、ビデオRAM377とがそれぞれ搭載された表示制御基板351を備えている。

【2667】

MPU372は、演出制御装置143から受信したコマンドを解析し又は受信したコマ

10

20

30

40

50

ンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP375の制御（具体的にはVDP375に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【2668】

プログラムROM373は、MPU372により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

【2669】

ワークRAM374は、MPU372による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM374の各エリアに記憶される。

【2670】

VDP375は、図柄表示装置75に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP375は、MPU372、ビデオRAM377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM377に記憶させる画像データを、キャラクタROM376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

【2671】

キャラクタROM376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【2672】

なお、キャラクタROM376を複数設け、各キャラクタROM376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM376に記憶する構成とすることも可能である。

【2673】

ビデオRAM377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【2674】

<演出制御装置143にて実行される各種処理について>

次に、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

【2675】

<演出設定処理>

演出設定処理について図242のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU342により所定周期（例えば2msec周期）で起動される処理である。

【2676】

まずステップSc2501では、主制御装置162からのエンディングコマンド（ステップSc1018）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

【2677】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のRAM344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

10

20

30

40

50

【2678】

ステップSc2501の判定に際しては、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップSc2502にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。第1移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【2679】

ステップSc2502の実行後又はステップSc2501で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップSc2503にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【2680】

ステップSc2504では、主制御装置162からの突然時短遊技状態開始コマンド（ステップSc1806、ステップSc1906）を受信しているか否かを判定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、突然時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて行われるため、当該開始タイミングにて突然時短遊技状態開始コマンドが送信される。

【2681】

突然時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップSc2505にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第2移行用演出設定処理を実行する。第2移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【2682】

ステップSc2505の実行後又はステップSc2504で否定判定した場合（突然時短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップSc2506にて、主制御装置162からの留保コマンド（ステップSc1507）を受信しているか否かを判定する。留保コマンドは、時短遊技状態中の特図遊技回で特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が留保されたことを演出制御装置143に通知するものであり、当該留保が発生した場合に送信されるものである。

【2683】

留保コマンドを受信している場合は、ステップSc2507にて留保用演出設定処理を実行する。留保用演出設定処理では、突然時短遊技状態の留保が発生した場合の演出として留保用演出が実行されるように設定する。留保用演出設定処理の詳細については後述する。

【2684】

ステップSc2507の実行後又はステップSc2506で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）は、ステップSc2508にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップSc1705）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

【2685】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップSc2509にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【2686】

ステップSc2510では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置75の表示画面Gにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モード

10

20

30

40

50

への切り替え等を行うための処理を実行する。

【2687】

＜第1移行用演出設定処理＞

ステップSc2502の第1移行用演出設定処理について図243のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【2688】

まずステップSc2601では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置162から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【2689】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第1移行用演出設定処理を終了する。なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は通常時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップSc2601の処理を省略することが可能である。

【2690】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップSc2602にて各遊技状態に対応した開始演出を設定する。具体的には、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定し、通常時短遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として通常時短遊技状態用の開始演出を設定する。

【2691】

高確遊技状態用の開始演出では、図244(a)に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像521が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図244(b)に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像522と、残り回数画像523とが表示される。残り回数画像523は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【2692】

なお、図244(c)は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図244(b)の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。

【2693】

ステップSc2602では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Gに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【2694】

ステップSc2603では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップSc2603で肯定判定した場合は、ステップSc2604にて、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタエリアに上限回数に対応した値を設定する。残り回数カウンタエリアは、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をMPU342が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。

【2695】

本実施の形態では、演出制御装置143にて主制御装置162とは別に各遊技状態の残

10

20

30

40

50

り回数をカウントする構成としているが、主制御装置 1 6 2 での更新結果に基づいて演出制御装置 1 4 3 が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリア S C の更新結果（ステップ S c 1 3 0 3）を所定コマンドの送信により主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に通知し、演出制御装置 1 4 3 が当該コマンドを解析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステップ S c 7 1 4）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【2 6 9 6】

ステップ S c 2 6 0 5 では、残り回数画像 5 2 3 の表示を開始するように設定する。その際、ステップ S c 2 6 0 2 で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて残り回数画像 5 2 3 の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像 5 2 3 の表示が開始されるように設定してもよい。

【2 6 9 7】

ステップ S c 2 6 0 6 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に残り回数表示フラグをセットし、その後、第 1 移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像 5 2 3 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【2 6 9 8】

ステップ S c 2 6 0 3 で否定判定した場合、すなわち、今回の移行が高確遊技状態への移行である場合は、残り回数画像 5 2 3 を表示しないとしてステップ S c 2 6 0 4 以降の処理を実行することなく第 1 移行用演出設定処理を終了する。

【2 6 9 9】

＜特図変動表示用処理＞

ステップ S c 2 5 0 3 の特図変動表示用処理について図 2 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【2 7 0 0】

まずステップ S c 2 7 0 1 では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図又は第 2 特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップ S c 2 7 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【2 7 0 1】

変動開始コマンドには、主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置 1 6 2 にて表示制御される特図用表示部 4 3 での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【2 7 0 2】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップ S c 2 7 0 3 に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【2 7 0 3】

変動開始用処理では、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a には、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。

【2 7 0 4】

演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置162において各変動パターン（図230～図232）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置143と主制御装置162とでは、1つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン1Aである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置143及び主制御装置162のいずれも15secとなる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。

【2705】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、SPリーチ当たり、SPSPリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、SPリーチ外れ、SPSPリーチ外れ、特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図230～図232を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【2706】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置162からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される図柄列Z1～Z3の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Z1～Z3の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインL1～L5は抽選等によってランダムに決定される。

【2707】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が通常外れ結果である場合は、図柄列Z1～Z3の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインL1～L5にリーチが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくとも1つの有効ラインL1～L5上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【2708】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が特殊外れ結果である場合も、抽選で決定した有効ラインL1～L5にリーチが形成されるように上図柄列Z1及び下図柄列Z3の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列Z2に特殊図柄511が停止表示されるように停止図柄を決定する。すなわち、少なくとも1つの有効ラインL1～L5上に特殊外れ結果の図柄組み合わせが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【2709】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置350への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンの情報を含むコマンドを設定する。表示制御装置350では、受信したコマンドに従い、演出制御装置143にて決定された停止結果で各図柄列Z1～Z3の図柄が停止したり、演出制御装置143にて決定された演出パターンで遊技回演出が行われたりするように図柄表示装置75を制御する。

【2710】

ステップSc2703の実行後はステップSc2704にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像523の表示

10

20

30

40

50

中である場合)は、残り回数カウンタエリアの値を1減算して更新する。さらに、残り回数カウンタエリアの更新結果を参照して残り回数画像523の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像523により報知される残り回数が1減算される。

【2711】

ステップSc2701で肯定判定した場合(特図遊技回の実行中である場合)は、ステップSc2705に進み、主制御装置162から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップSc2706にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z1~Z3の変動表示を継続したり、各図柄列Z1~Z3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

10

【2712】

ステップSc2705で肯定判定した場合(変動終了コマンドを受信している場合)は、ステップSc2707にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Z1~Z3の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップSc2707では、主制御装置162で設定された確定表示時間にて各図柄列Z1~Z3の図柄を確定停止させるように制御する。

【2713】

<第2移行用演出設定処理>

ステップSc2505(図242)の第2移行用演出設定処理について図246(a)のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの突然時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

20

【2714】

まずステップSc2801では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図246(b)に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像525と、残り回数画像523とが表示される。残り回数画像523は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【2715】

本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

30

【2716】

ステップSc2802では、移行する突然時短遊技状態の上限回数に対応した値をRAM344の残り回数カウンタエリアにセットする。具体的には、移行する突然時短遊技状態の種別が第3時短遊技状態Aである場合は第3上限回数(例えば50回)に対応した値をセットし、第3時短遊技状態Bである場合は第4上限回数(例えば100回)に対応した値をセットし、第3時短遊技状態Cである場合は第5上限回数(200回)に対応した値をセットする。

40

【2717】

ステップSc2803では、残り回数画像523の表示を開始するように設定する。その際、ステップSc2801で設定した開始演出にて残り回数画像523の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像523の表示が開始されるように設定してもよい。

【2718】

ステップSc2804では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dに残り回数表示フラグをセットし、その後、第2移行用演出設定処理を終了する。

50

【2719】

<留保用演出設定処理>

ステップSc2506の留保用演出設定処理について図247(a)のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの留保コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態への移行が留保される場合に実行されるものである。

【2720】

まずステップSc2901では、主制御装置162からの留保コマンドを解析し、主制御装置162の留保用処理(図228)で導出された差分回数を把握する。差分回数は、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合において、当該特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の本来の上限回数から滞在中の時短遊技状態における残り回数を減算したものである。すなわち、差分回数は、特殊外れ結果になったタイミングで突然時短遊技状態が開始されたと仮定した場合において、滞在中の時短遊技状態が終了した後の残り分に相当するものである。

【2721】

ステップSc2902では、留保用画像の表示態様を抽選する。留保用画像は突然時短遊技状態への移行が留保されたことを報知するものであり、遊技者の目線では、時短遊技状態がストックされ、滞在中の時短遊技状態が終了した後(換言すれば、残り回数画像523により示される回数が0回になった後)も時短遊技状態が続くことを意味するものとなる。

【2722】

留保用画像は表示画面G上の所定領域(例えば右下部)に表示されて遊技者により視認可能とされるが、その表示態様により上記差分回数(ストックされた時短遊技状態が発動した場合の残り回数)が示唆又は報知されるように構成されている。留保用画像の表示態様としては、差分回数の示唆等が行われない場合の通常表示態様と、差分回数の示唆等が行われる場合の特定表示態様とが設定されており、さらに特定表示態様には複数種類の表示態様が設定されている。

【2723】

本実施の形態では、留保用画像の表示色(色彩)により差分回数を示唆等するものとしている。具体的には、図247(b)に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色(例えば白色)とされる通常表示態様SMwと、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様SMbと、主たる表示色が緑色とされる緑色表示態様SMgと、主たる表示色が赤色とされる赤色表示態様SMrとの3種類が設定されている。

【2724】

特定表示態様では、青色表示態様SMb<緑色表示態様SMg<赤色表示態様SMrの順で差分回数が多いことを示唆等している。図247(b)では、表示色の違いに合わせて異なるハッチングを付している。なお、差分回数の示唆等は表示色以外の態様を用いて行うこともでき、例えば、留保用画像の種類、形状、表示サイズ等を用いることができる。

【2725】

留保用画像は、特図遊技回の保留数を示す保留用画像との混同を避けるため、当該保留用画像とは異なる態様(例えば形状や大きさ)で表示される。例えば、保留用画像が球状画像とされる場合には、留保用画像をハート形状の画像で表示することができる。

【2726】

ステップSc2902では、今回の留保に対応する留保用画像を特定表示態様で表示するか否かを抽選し、特定表示態様で表示する場合にはその種別抽選を行う。具体的には、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから取得した表示態様抽選テーブルと、RAM344の各カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ(乱数値)とを用いて通常表示態様と特定表示態様のいずれで表示するかを抽選する。また、特定表示態様で表示するとの抽選結果になった場合には、ステップSc2901で把握した差分回数と、ROM343の各種テーブル記憶エリア343aから取得した種別テーブルと、RA

10

20

30

40

50

M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用い、青色表示態様 S M b、緑色表示態様 S M g、赤色表示態様 S M r のいずれで表示するかを抽選する。種別抽選テーブルでは、例えば、差分回数が 5 0 回以下の場合には青色表示態様 S M b が最も選ばれやすく、差分回数が 5 0 回よりも多く 1 0 0 回以下である場合は緑色表示態様 S M g が最も選ばれやすく、差分回数が 1 0 0 回よりも多い場合は赤色表示態様 S M r が最も選ばれやすいように、差分回数と各表示色の数値範囲との関係が設定されている。

【2 7 2 7】

ステップ S c 2 9 0 3 では、留保用演出を実行するための設定処理を行い、その後、留保用演出設定処理を終了する。留保用演出は、突然時短遊技状態への移行留保の契機となった特図遊技回（時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった遊技回）にて実行されるものである。具体的には、図 2 4 8（a）に示すように、図柄列 Z 1 ～ Z 3 が特殊外れ結果の図柄組合せで停止表示された後、図 2 4 8（b）に示すように、例えば「ストック！！」等の文字画像 5 2 7 と第 1 留保用画像 5 2 8 とが表示画面 G に表示されるようにして行われる。これにより、突然時短遊技状態の留保（ストック）の発生が報知される。

【2 7 2 8】

上記のような表示が行われた後、次の特図遊技回からは、第 1 留保用画像 5 2 8 よりも小サイズの第 2 留保用画像 5 2 9 が表示画面 G の隅部に表示され、留保状態であることが報知される（図 2 4 8（c））。第 2 留保用画像 5 2 9 は、表示画面 G 上で変動表示又は停止表示される図柄列 Z 1 ～ Z 3 と重ならないように表示され、滞在中の時短遊技状態が終了するまで継続して表示される。

【2 7 2 9】

ステップ S c 2 9 0 3 では、文字画像 5 2 7、第 1 留保用画像 5 2 8 及び第 2 留保用画像 5 2 9 が上記各タイミングで表示されるように設定処理を行うほか、第 1 留保用画像 5 2 8 及び第 2 留保用画像 5 2 9 における表示色の設定処理を行う。この際、ステップ S c 2 9 0 2 で抽選した表示態様にて各留保用画像 5 2 8、5 2 9 を表示するように設定する。

【2 7 3 0】

なお、特定表示態様での表示に際しては、上記のように当初から抽選された表示態様で表示する場合に限らず、通常表示態様で第 1 留保用画像 5 2 8 を表示した後、第 2 留保用画像 5 2 9 の表示期間にて特定表示態様に変更する場合が生じる構成としてもよい。また、当初は下位の特定表示態様（例えば青色表示態様 S M b）で表示し、その後、上位の特定表示態様（例えば緑色表示態様 S M g）に変更する場合が生じる構成としてもよい。

【2 7 3 1】

これらの構成とする場合は、ステップ S c 2 9 0 2 において留保用画像の最終表示態様を抽選するとよい。例えば、最終表示態様として緑色表示態様 S M g が抽選された場合は、第 1 留保用画像 5 2 8 を通常表示態様、青色表示態様 S M b、緑色表示態様 S M g のいずれで表示するかを選択し、通常表示態様又は青色表示態様 S M b で第 1 留保用画像 5 2 8 を表示すると決定した場合は、第 2 留保用画像 5 2 9 をいずれのタイミングで上位の表示態様に昇格させるかを選択する。このような選択・決定は、演出シナリオを抽選するためのシナリオ抽選テーブルを用いて行うことができる。

【2 7 3 2】

＜終了用演出設定処理＞

ステップ S c 2 5 0 9 の終了用演出設定処理について図 2 4 9（a）を参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態の各遊技状態の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【2 7 3 3】

ステップ S c 3 1 0 1 では、突然時短遊技状態の留保中であるか否かを判定する。留保中でない場合は、ステップ S c 3 1 0 2 にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了

10

20

30

40

50

演出が実行されるように設定する。

【2734】

ステップSc3103では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に0（初期値）となっている場合はその状態のままとする。

【2735】

ステップSc3104では、図柄表示装置75の表示画面Gに表示されている残り回数画像523を消去する。続くステップSc3105では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【2736】

ステップSc3101で肯定判定した場合（留保中である場合）は、ステップSc3106にて放出用演出の実行設定を行い、その後、終了用演出設定処理を終了する。放出用演出は、留保されていた突然時短遊技状態の移行が発動されることを報知するものであり、例えば、図249（b）に示すように、「ストック放出！！」等の文字表示531が表示されるようにして行われる。

【2737】

なお、放出用演出の実行設定を行う場合は、ステップSc3102の処理を実行しない。すなわち、時短遊技状態の終了演出を実行しないように処理する。よって、突然時短遊技状態への移行が留保されている状況で滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、滞在中の時短遊技状態における最終遊技回にて放出用演出が実行された後、当該最終遊技回又は次の特図遊技回にて突然時短遊技状態の開始演出が実行される。

【2738】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図250を参照しながら説明する。ここでは、4R通常大当たり結果Aになったことを契機として第1上限回数（例えば50回）の通常時短遊技状態に移行し、その時短遊技状態が終了する前に特殊外れ結果になった場合を例示する。

【2739】

例えば、上記通常時短遊技状態における29回目の特図遊技回（タイミングt1）において例えば特殊外れ結果Bになると、特殊外れ結果Bが対応する突然時短遊技状態Bの第4上限回数（例えば100回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（21回）が減算され、その結果が1以上であるか否かが判定される。本例では減算結果が1以上となるころ、このような場合には、滞在中の通常時短遊技状態が継続されつつ（図250（a））、留保用フラグがセットされ（図250（c））、途中当選した突然時短遊技状態Bへの移行が留保される。

【2740】

この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、図柄表示装置75（表示画面G）において特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される（図250（e））。また、特殊リーチ外れA演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック！！」等の文字画像527と第1留保用画像528とが表示される留保用演出が実行される（図250（f））。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。これらの際、特図用表示部43では特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される。

【2741】

上記の後、次の特図遊技回からは第2留保用画像529が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される（図250（g））。第1留保用画像528及び第2留保用画像529の表示に際しては、それら各保留用画像528,529を特定表示態様で表示するか否かが抽選されるとともに、特定表示態様で表示する場合には、上記減算結果（差分回数）が参照されてその種別が抽選される。

10

20

30

40

50

【2742】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における40回目の特図遊技回（タイミングt2）において再び特殊外れ結果になると、この場合は、時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているとして突然時短遊技状態が留保されない。すなわち、再当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態への移行が無効化される。

【2743】

この場合、特殊外れ結果に再当選した特図遊技回では、図柄表示装置75において完全外れ演出又は特殊リーチ外れB演出が実行される。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。但し、特図用表示部43では特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される。なお、図250（h）には完全外れ演出が実行される場合を示している。

10

【2744】

その後、50回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングt3）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了する。これに伴い、突然時短遊技状態Bの留保状態が解除され、当該時短遊技状態への移行が実施される（図250（a）、（d））。この際、移行が実施される突然時短遊技状態Bの残り回数は、上記減算結果に対応した差分回数（79回）となる。

【2745】

上記の際、50回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置75において放出用演出が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される（図250（i）、（j））。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。放出用演出及び開始演出は上記最終遊技回の確定表示時間を利用して実行される。なお、それら各演出の少なくとも一方が次の特図遊技回（突然時短遊技状態の初回遊技回）が開始されてから実行されてもよい。

20

【2746】

突然時短遊技状態Bへの移行後、79回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングt4）になると、突然時短遊技状態Bが終了する。この場合、図柄表示装置75では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【2747】

ちなみに、突然時短遊技状態Bへの移行後、当該時短遊技状態が終了する前に特殊外れ結果になった場合は、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が再び留保（ストック）される。この際、上記タイミングt1の場合と同様に、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れA演出や留保用演出が実行され、特殊外れ結果になったこと等が報知される。

30

【2748】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2749】

特殊外れ結果となった場合に突然時短遊技状態への移行を留保し、その後、その実行条件が成立することに基づいてその留保した突然時短遊技状態への移行を実施する構成とした。この構成によれば、特殊外れ結果への当選に応じて直ちに突然時短遊技状態に移行する場合だけでなく、特殊外れ結果への当選から遅れて突然時短遊技状態に移行する場合が生じる。このため、突然時短遊技状態に移行するか否かに留まらず、突然時短遊技状態が留保（ストック）されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

40

【2750】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態が留保される構成とした。この構成によれば、時短遊技状態の複数獲得が可能となるため、さらなる時短遊技状態の獲得にチャレンジする楽しみを付与することができ、興趣性を大きく向上させることが可能になる。

【2751】

50

留保を経由して移行する時短遊技状態の上限回数が留保を経由しないで移行する場合の上限回数よりも少なくなる構成とした。上記のとおり、時短遊技状態の複数獲得が可能となることで興趣の向上が期待されるが、その反面、時短遊技状態の期間が占める割合が高くなりやすく、遊技者に有利となりがちになる。この点、留保される時短遊技状態、すなわち、2個目の獲得となる時短遊技状態については、当該時短遊技状態への移行が実施された場合の上限回数を少なく抑えるため、遊技者に過度に有利となることが抑制され、バランスを取ることが可能になる。

【2752】

その際、留保を経由して移行する時短遊技状態（留保時短）の上限回数を、当該時短遊技状態の本来の上限回数（留保を経由しない場合の上限回数）から特殊外れ結果となったときの滞在時短の残り回数を減算した差分回数とする構成とした。この場合、上記のように遊技者に過度に有利となることを抑制できるが、それとは別に、特殊外れ結果となったタイミングによって留保時短の上限回数を変動させられるという特性を発揮させることができる。すなわち、同じ種別の特殊外れ結果であっても、その当選タイミングが遅い方が留保時短の上限回数（差分回数）が多くなるため、留保が生じるか否かだけでなく、その発生タイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を一層好適に高めることが可能になる。

【2753】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に特殊リーチ外れA演出を実行し、特殊外れ結果となったことを報知し、さらに留保用画像529を表示するため、突然時短遊技状態の留保発生を遊技者に明確に認識させることが可能になる。その際、留保用画像529の態様を差分回数に基づいて設定する構成としたため、留保用画像529の態様により差分回数を示唆することができる。これにより、留保用画像529を参照して留保時短の有利度合を推測する遊技を付与することができる。

【2754】

突然時短遊技状態の留保数の上限を1個とした。例えば、留保数が多くなると、その管理や制御が複雑化して処理負荷が高まる懸念がある。この点、本構成では、留保可能な時短遊技状態の数を1個に制限したため、処理負荷の増大を抑制することが可能になる。また、時短遊技状態を一時的に留保状態としてから移行を実施するには、その留保時において対象となった時短遊技状態の情報（種別や上限回数を示す情報等）を記憶し、移行時においてその情報を利用することになる。このため、そのための記憶領域を確保する必要があるが、本構成によれば、留保した特定遊技状態の情報を記憶するための領域数を少なく抑えることもできる。さらに、留保上限数が突然時短遊技状態の種別数（例えば3個）よりも少ない数であることで、全ての突然時短遊技状態を同時に留保することができず、一部に制限して留保されることになる。これにより、いずれの突然時短遊技状態が留保されるかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【2755】

時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果となった場合に、完全外れ演出又は特殊リーチ外れB演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知しない構成とした。これにより、特殊外れ結果となったことに気づかせにくくことができ、特殊外れ結果になったにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。

【2756】

<変形例1>

上記第3の実施の形態の変形例1について図251～図255を参照しながら説明する。これらの図において第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【2757】

上記第3の実施の形態では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が留保の対象外とされる構成としたが、

10

20

30

40

50

本変形例では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が留保対象となるように構成されている。なお、本変形例において留保上限値は上記第3の実施の形態と同様に1となっており、時短遊技状態を1個のみ留保可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【2758】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図251のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による変動開始処理（図222）のステップSc711で実行されるものであり、図227（a）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図251において図227（a）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

【2759】

まずステップSc1401では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSc1402に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップSc1403にて、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。

【2760】

ステップSc1402で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップSc1404に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに留保用フラグがセットされているか否かを判定する。留保用フラグがセットされていない場合、すなわち、時短遊技状態の留保状態でない場合は、ステップSc1405にて留保用処理を実行する。留保用処理は、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態を留保状態とするためのものである。

20

【2761】

ステップSc1404で肯定判定した場合（留保用フラグがセットされている場合）は、ステップSc1406にて時短遊技状態の留保数が留保上限値に達しているか否かを判定する。本実施の形態では留保上限値として1が設定されている。留保数が留保上限値に達していない場合は、ステップSc1405に進んで留保用処理を実行する。

30

【2762】

移行留保数が留保上限値に達している場合は、ステップSc3301にて留保更新用処理を実行する。留保更新用処理は、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態と留保中の突然時短遊技状態とを比較し、いずれを留保状態とするかを判別するための処理である。ステップSc3301の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【2763】

＜留保更新用処理＞

ステップSc3301の留保更新用処理について図252のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【2764】

まずステップSc3401では、滞在中の時短遊技状態における残り回数を把握する。この処理は、サポートカウンタエリアSCの値を参照することで行う。ステップSc3402では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数を把握する。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Aである場合は、上記上限回数として突然時短遊技状態Aの第3上限回数（例えば50回）を把握する。

【2765】

ステップSc3403では、ステップSc3401で把握した残り回数とステップSc3402で把握した上限回数との差分回数を算出する。具体的には、ステップSc3402で把握した上限回数からステップSc3401で把握した残り回数を減算する。

50

【2766】

ステップSc3404では、ステップSc3403で算出した差分回数（減算結果）が1以上であるか否かを判定する。すなわち、ステップSc3402で把握した上限回数がステップSc3401で把握した残り回数よりも多いか否かを判定する。差分回数が1以上である場合（上限回数が残り回数よりも多い場合）は、ステップSc3405に進み、今回の差分回数と、留保されている突然時短遊技状態（留保時短）の差分回数とを比較する。具体的には、RAM314の留保用エリア314fに記憶されている留保時短の差分回数を読み出し、当該読み出した差分回数よりもステップSc3403で導出した今回の差分回数の方が多いか否かを判定する。

【2767】

ステップSc3405で肯定判定した場合（今回の差分回数の方が多い場合）はステップSc3406に進み、留保用エリア314fの種別情報・差分回数情報を更新する。具体的には、留保時短の種別情報及び差分回数情報が記憶されている留保用エリア314fにおいて、今回の特殊外れ結果に対応する種別情報と今回の差分回数に対応する差分回数情報とを上書きする。これにより、それまでの留保状態がキャンセル（中止）され、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が新たに留保状態とされる。

【2768】

このように留保時短を変更した場合、ステップSc712の変動表示時間の設定処理（図222）では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルA（図232（b））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、突然時短遊技状態の留保中において特殊外れ結果になったことにより別の突然時短遊技状態が留保された場合には、その特図遊技回にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。

【2769】

ステップSc3407では、演出制御装置143への送信対象として留保更新コマンドを設定し、その後、留保更新用処理を終了する。留保更新コマンドは留保状態の突然時短遊技状態が変更されたことを通知するためのものであり、当該コマンドには新たに留保状態とされた突然時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。

【2770】

ステップSc3404で否定判定した場合（差分回数が1未満である場合）は、ステップSc3405以降の処理を実行することなく留保更新用処理を終了する。

【2771】

また、ステップSc3405で否定判定した場合（今回の差分回数が留保時短の差分回数以下である場合）は、留保時短の変更（更新）を行わないとして、ステップSc3406以降の処理を実行せずに留保更新用処理を終了する。留保時短を変更しない場合、ステップSc712の変動表示時間の設定処理では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルB（図232（c））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、特殊外れ結果になっても留保中の突然時短遊技状態が引き続き留保される場合は、その特図遊技回にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れB演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。

【2772】

<演出設定処理>

本変形例に係る演出設定処理について図253（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置143にて所定周期（例えば2msec周期）で起動されるものであり、図242の演出設定処理に代えて実行されるものである。図253（a）において図242と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2773】

ステップSc2506では、主制御装置162からの留保コマンドを受信しているか否かを判定する。留保コマンドを受信している場合は、ステップSc2507にて留保用演出設定処理を実行する。留保用演出設定処理では、突然時短遊技状態の留保が発生した場

10

20

30

40

50

合の演出として留保用演出が実行されるように設定する。

【2774】

ステップSc2506で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）又はステップSc2507の実行後は、ステップSc3501にて、主制御装置162からの留保更新コマンドを受信しているか否かを判定する。留保更新コマンドを受信している場合、すなわち、留保状態の突然時短遊技状態が変更された場合は、ステップSc3502に進み、留保用画像の更新処理を実行する。留保用画像の更新処理は、図柄表示装置75（表示画面G）に表示される留保用画像529（図248（c））の表示態様を更新するための処理である。

【2775】

ここで、ステップSc3502の留保用画像の更新処理について図253（b）のフローチャートを参照しながら説明する。

【2776】

当該更新処理では先ずステップSc3601にて、更新後の差分回数、すなわち、変更後の留保時短の差分回数を把握する。この処理は、受信した今回の留保更新コマンドを解析することで行う。

【2777】

ステップSc3602では、ステップSc3601で把握した差分回数を加味し、留保用画像の表示態様を抽選する。この処理は、既に説明したステップSc2902の抽選処理と同様のものであり、今回の留保に対応する留保用画像を特定表示態様で表示するか否かを抽選し、特定表示態様で表示する場合にはその種別抽選を行う。

【2778】

ステップSc3603では、ステップSc3602で抽選した表示態様が、現在の表示態様（変更前の留保時短に対応して実行された留保用画像の表示態様）よりも上位の表示態様であるか否かを判定する。例えば、現在の表示態様が青色表示態様SMbであり、ステップSc3602で抽選した表示態様が緑色表示態様SMgである場合は、上位の表示態様であるとして本ステップを肯定判定する。

【2779】

ステップSc3603で肯定判定した場合は、ステップSc3604に進み、表示されている留保用画像529の表示態様を変更するための設定処理を実行する。本ステップでは、留保用画像529の表示態様がステップSc3602で抽選した表示態様に変更されるように設定する。表示態様の変更は特殊外れ結果になった特図遊技回（上記表示態様の抽選が行われた遊技回）で行われ、これにより、留保用画像529の表示態様が昇格されるようにして変更後の留保時短の差分回数が示唆又は報知される。

【2780】

なお、表示態様の変更は、特殊外れ結果になった特図遊技回に限らず、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。また、複数回に亘って段階的に行われてもよい。

【2781】

ステップSc3604の実行後又はステップSc3603で否定判定した場合（上位の表示態様でない場合）は留保用画像の更新処理を終了する。

【2782】

演出設定処理（図253（a））の説明に戻り、ステップSc3502の実行後又はステップSc3501で否定判定した場合（留保更新コマンドを受信していない場合）は、ステップSc2508にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【2783】

<時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて>

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図254を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果Aになり、その後、同一の通

10

20

30

40

50

常時短遊技状態の中で特殊外れ結果 B になった場合を例示する。

【2784】

例えば、通常時短遊技状態における29回目の特図遊技回（タイミングt1）において特殊外れ結果 A になると、特殊外れ結果 A が対応する突然時短遊技状態 A の第3上限回数（例えば50回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（21回）が減算され、差分回数 A（29回）が導出される。また、留保用フラグがセットされ、突然時短遊技状態 A が留保状態とされる（図254（b）、（c））。

【2785】

この場合、特殊外れ結果になった特図遊技回では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れ A 演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部43では特殊外れ結果 A に対応した停止結果が停止表示される。

【2786】

また、特殊リーチ外れ A 演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック!!」等の文字画像527と第1留保用画像528とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第2留保用画像529が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

【2787】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における40回目の特図遊技回（タイミングt2）において特殊外れ結果 B になると、特殊外れ結果 B が対応する突然時短遊技状態 B の第4上限回数（例えば100回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（10回）が減算され、差分回数 B（90回）が導出される。そして、導出された今回の差分回数 B と、留保中の突然時短遊技状態 A に対応した差分回数 A とが比較される。

【2788】

その結果、差分回数 A よりも差分回数 B が多いことにより、留保状態の時短遊技状態を突然時短遊技状態 A から突然時短遊技状態 B に切り替える旨が判定される。この判定に基づき、RAM314の留保用エリア314fに記憶されている種別情報及び差分回数情報が突然時短遊技状態 A に対応する値から突然時短遊技状態 B に対応する値に更新される。

【2789】

このようにして留保時短が更新されることにより、通常時短遊技状態の終了後に実施される突然時短遊技状態の残り回数が増加することになる。本変形例では、突然時短遊技状態 A と突然時短遊技状態 B において普図遊技回や役物開閉遊技の態様が共通とされるため、残り回数の増加により、第2作動口63への入賞が発生しやすい状態がそのまま延長されることになり、遊技者にとって有利となる。

【2790】

特殊外れ結果 B になった特図遊技回では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れ A 演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部43では特殊外れ結果 B に対応した停止結果が停止表示される。なお、時短遊技状態の留保数が追加されたとの誤解を避けるため、文字画像527及び第1留保用画像528は表示されない。

【2791】

また、上記特図遊技回では、表示中の第2留保用画像529について差分回数 B を加味した表示態様の抽選が実行される。その結果、現在の表示態様よりも上位の表示態様が抽選された場合には、次の特図遊技回にて第2留保用画像529の表示態様が昇格される。

【2792】

図255（a）に示すように、留保用画像529が青色表示態様 S M b で表示されている状況で特殊外れ結果 B になり、上記表示態様の抽選にて緑色表示態様 S M g が選ばれた場合を例にとると、まず、特殊外れ結果 B になった特図遊技回で図柄列 Z 1 ~ Z 3 が特殊外れ結果の組合せで停止表示され、特殊外れ結果になったことが報知される（図255（b））。その後、その特図遊技回の確定表示時間の少なくとも一部を利用して、留保用画像529の表示態様が青色表示態様 S M b から緑色表示態様 S M g に変更される（図25

10

20

30

40

50

5 (c))。これにより、留保状態の突然時短遊技状態についてその移行後の残り回数が増えたことが示唆又は報知される。

【2793】

なお、表示態様の変更は変動表示時間の残りを利用して行われてもよいし、変動表示時間及び確定表示時間を跨いで行われてもよい。また、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。

【2794】

その後、50回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング(タイミングt3)になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了するとともに、留保状態が解除され、突然時短遊技状態Bへの移行が実施される(図254(a)、(e))。この際、突然時短遊技状態Bの残り回数は上記タイミングt2で更新された差分回数B(90回)となる。

10

【2795】

上記の際、50回目の特図遊技回(滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回)では、図柄表示装置75において放出用演出(図249(b))が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。

【2796】

突然時短遊技状態Bへの移行後、90回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング(タイミングt4)になると、突然時短遊技状態Bが終了する。この場合、図柄表示装置75では時短遊技状態の終了演出が実行される。

20

【2797】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2798】

時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果になった場合に留保時短を更新する構成とした。すなわち、留保中の時短遊技状態との入れ替えで特殊外れ結果への当選に対応した時短遊技状態が留保されるため、上限数への到達後における特殊外れ結果への当選を留保される時短遊技状態の種別に反映させることができる。これにより、留保数が上限数に到達した後も特殊外れ結果になることを期待して遊技することができ、期待感を長く持続させることが可能になる。

30

【2799】

時短遊技状態の留保数が上限数に到達している状況で特殊外れ結果になった場合に、留保時短を更新するか否かを判定し、その上で当該更新を行う構成とした。留保中の時短遊技状態と上限到達後に当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態との組合せによっては、留保時短の変更(更新)が却って遊技者に不利な状況を招く懸念がある。この点、上記組合せを参照して更新を実行するか否かを判別する構成としたため、いたずらに変更が行われることがなく、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。特に、途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態の差分回数が、留保中の時短遊技状態の差分回数よりも多い場合に更新を行うと判定するため、時短遊技状態の遊技回の残り回数が増える場合を対象に留保時短を更新することが可能となる。

40

【2800】

留保時短の更新が行われた場合に、更新後の差分回数に基づいて留保用画像529の態様を変更する構成とした。すなわち、留保用画像529における変更後の態様によって更新後の差分回数が増えるため、当該画像529の変化から留保時短の昇格(留保時短の変更や残り回数の増加等)を推測する面白みを付与することが可能になる。

【2801】

<変形例2>

上記第3の実施の形態の変形例2について図256～図259を参照しながら説明する。これらの図において第3の実施の形態や変形例1と同様の構成については同一の符号を

50

付し、その説明を省略する。

【2802】

上記変形例1では、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果になった場合に差分回数を加味して留保時短の更新が行われるが、本変形例では、突然時短遊技状態の種別ごとに優先度が設定されており、突然時短遊技状態の留保中に特殊外れ結果となった場合に、その優先度を踏まえて留保時短の更新が行われるように構成されている。なお、本変形例において留保上限値は上記第3の実施の形態と同様に1となっており、時短遊技状態を1個のみ留保可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【2803】

<突然時短遊技状態について>

本変形例に係る突然時短遊技状態について図256及び図257を参照しながら説明する。本変形例では、図256(a)に示すように、第2作動口63への入賞期待値が異なるように突然時短遊技状態A～Cが構成されている。具体的には、突然時短遊技状態C<突然時短遊技状態B<突然時短遊技状態Aの順で入賞期待値が高くなるように構成されている。入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではないが、例えば、各突然時短遊技状態における普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を図257に示す構成とすることで実現することができる。

【2804】

図257(a)に示すように、突然時短遊技状態A及び突然時短遊技状態Bにおける普図遊技回の変動表示時間を突然時短遊技状態Cのそれよりも短くし、突然時短遊技状態A及び突然時短遊技状態Bにおける単位時間当たりのサポート当選回数(サポート抽選の実行回数)が突然時短遊技状態Cのそれよりも多くなるようにする。また、図257(b)に示すように、突然時短遊技状態Aでの普電役物63aの開放期間を突然時短遊技状態B及び突然時短遊技状態Cのそれよりも長くし、役物開閉遊技が実施された場合の第2作動口63への入賞可能期間について、突然時短遊技状態B及び突然時短遊技状態Cよりも突然時短遊技状態Aの方が長くなるようにする。

【2805】

上記の構成により、第2作動口63への入賞について突然時短遊技状態Aが最も発生しやすく、突然時短遊技状態Cが最も発生しにくくなる。また、突然時短遊技状態Bがその中間の発生しやすさとなる。つまり、突然時短遊技状態Aが遊技者にとって最も有利な突然時短遊技状態となる。

【2806】

なお、各突然時短遊技状態の上限回数は共通となっており、例えば100回に設定されている(図256(a))。また、役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数やインターバル期間(1回目開放と2回目開放との間の閉鎖期間)についても各突然時短遊技状態で共通となっている(図257(b))。但し、この構成に限定されるものではなく、上限回数や開放回数を各突然時短遊技状態で異ならせる構成としてもよい。

【2807】

図256(a)に示すように、本変形例では各突然時短遊技状態に対して優先度が設定されている。図256(a)では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態C<突然時短遊技状態B<突然時短遊技状態Aの順で順位が高くなるように優先度が設定されている。本変形例では、図256(b)に示すように、ROM313に優先度情報記憶エリア551が設けられており、優先度を示す優先度情報は、突然時短遊技状態の種別と対応付けて優先度情報記憶エリア551に記憶されている。

【2808】

<留保更新用処理>

本変形例に係る留保更新用処理について図258のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理(図251)のステップSc3301で実行されるものであり、詳しくは、突然時短遊技状態が留保されている状態で特殊外れ結果になった場合に実行されるものである。この処理は、図

10

20

30

40

50

252の留保更新用処理に代えて実行されるものであり、図258において図252と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2809】

まずステップSc3401では、滞在中の時短遊技状態における残り回数を把握する。ステップSc3402では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数を把握する。ステップSc3403では、ステップSc3402で把握した上限回数からステップSc3401で把握した残り回数を減算し、差分回数を導出する。

【2810】

ステップSc3404では、ステップSc3403で導出した差分回数が1以上であるか否かを判定する。差分回数が1以上である場合は、ステップSc4101に進み、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態（今回時短）の優先度を把握する。この処理は、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされている特殊外れ種別フラグと、ROM313の優先度情報記憶エリア551に記憶されている優先度情報とを参照して行う。

【2811】

ステップSc4102では、留保されている突然時短遊技状態（留保時短）の優先度を把握する。具体的には、RAM314の留保用エリア314fに記憶されている種別情報に基づいて、留保されている突然時短遊技状態の種別を特定するとともに、その特定した突然時短遊技状態の優先度を上記優先度情報記憶エリア551の優先度情報を参照して特定する。

【2812】

ステップSc4103では、ステップSc4101で把握した今回時短の優先度とステップSc4102で把握した留保時短の優先度とを比較し、今回時短の優先度が留保時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。ステップSc4103で肯定判定した場合は、ステップSc4104に進み、留保用エリア314fの種別情報・差分回数情報を更新する。具体的には、留保時短の種別情報及び差分回数情報が記憶されている留保用エリア314fにおいて、今回の特殊外れ結果に対応する種別情報と今回の差分回数（ステップSc3403で導出した差分回数）に対応する差分回数情報とを上書きする。これにより、それまでの留保状態がキャンセル（中止）され、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が新たに留保状態とされる。

【2813】

このように留保時短を変更した場合、ステップSc712の変動表示時間の設定処理（図222）では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルA（図232（b））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、突然時短遊技状態の留保中において特殊外れ結果になったことにより別の突然時短遊技状態が留保された場合には、その特図遊技回にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。

【2814】

ステップSc4105では、演出制御装置143への送信対象として留保更新コマンドを設定し、その後、留保更新用処理を終了する。留保更新コマンドは留保状態の突然時短遊技状態が変更されたことを通知するためのものであり、当該コマンドには新たに留保状態とされた突然時短遊技状態の種別や差分回数を示す情報が含まれる。

【2815】

ステップSc4103で否定判定した場合（今回時短の優先度が下位である場合は、それまでの留保状態を維持し、留保されている突然時短遊技状態を変更しないとして、ステップSc4104以降の処理を実行せずに留保更新用処理を終了する。留保時短を変更しない場合、ステップSc712の変動表示時間の設定処理では、特殊外れ用の変動表示時間テーブルB（図232（c））を参照して変動表示時間（変動パターン）の抽選を行う。すなわち、特殊外れ結果になっても留保中の突然時短遊技状態が引き続き留保される場合は、その特図遊技回にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れB演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されない。

10

20

30

40

50

【2816】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図259を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果B、特殊外れ結果C、特殊外れ結果Aの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。

【2817】

例えば、通常時短遊技状態における20回目の特図遊技回（タイミングt1）において特殊外れ結果Bになると、特殊外れ結果Bが対応する突然時短遊技状態Bの上限回数（例えば100回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（30回）が減算され、差分回数B（70回）が導出される。この場合、差分回数Bは1以上であるため、留保用フラグがセ

10

【2818】

特殊外れ結果Bになった特図遊技回では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部43では特殊外れ結果Bに対応した停止結果が停止表示される。

【2819】

また、特殊リーチ外れA演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック!!」等の文字画像527と第1留保用画像528とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第2留保用画像529が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

20

【2820】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における30回目の特図遊技回（タイミングt2）において特殊外れ結果Cになると、特殊外れ結果Cが対応する突然時短遊技状態Cの上限回数（例えば100回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（20回）が減算され、差分回数C（80回）が導出される。この場合、差分回数Cが1以上となり、また、突然時短遊技状態Bを留保済みの状態であるため、突然時短遊技状態Cの優先度と突然時短遊技状態Bの優先度とがROM313の優先度情報記憶エリア551から読み出されて比較される。突然時短遊技状態Cの優先度は突然時短遊技状態Bの優先度よりも低いため、留保対象として突然時短遊技状態Bが優先される。

30

【2821】

すなわち、突然時短遊技状態Cの留保が無効化され、突然時短遊技状態Bの留保状態が維持される。このような構成であることで、留保されている時短遊技状態が、第2作動口63への入賞が相対的に発生しやすい突然時短遊技状態Bから第2作動口63への入賞が相対的に発生しにくい突然時短遊技状態Cに切り替えられることを抑制できる。

【2822】

上記の際、特殊外れ結果Cになった特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れB演出が実行される。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果への当選を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。但し、特図用表示部43では特殊外れ結果Cに対応した停止結果が停止表示される。

40

【2823】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における40回目の特図遊技回（タイミングt3）において特殊外れ結果Aになると、特殊外れ結果Aが対応する突然時短遊技状態Aの上限回数（例えば100回）から滞在中の時短遊技状態の残り回数（10回）が減算され、差分回数A（90回）が導出される。この場合、差分回数Aは1以上となり、また、突然時短遊技状態Bを留保済みの状態であるため、突然時短遊技状態Aの優先度と突然時短遊技状態Bの優先度とが上記優先度情報記憶エリア551から読み出されて比較される。突然時短遊技状態Aの優先度は突然時短遊技状態Bの優先度よりも高いため、留保対象として突然時短遊技状態Aが優先される。

【2824】

50

この場合、RAM 314の留保用エリア314fに記憶されている種別情報及び差分回数情報が突然時短遊技状態Bに対応する値から突然時短遊技状態Aに対応する値に更新される。具体的には、留保用エリア314fの種別情報が突然時短遊技状態Aに対応する値に書き換えられるとともに、差分回数情報が差分回数Aに対応する値に書き換えられる。

【2825】

これにより、突然時短遊技状態Bの留保状態がキャンセル（中止）され、突然時短遊技状態Aが新たに留保される。すなわち、留保状態の突然時短遊技状態が、突然時短遊技状態Bから第2作動口63への入賞がより発生しやすい突然時短遊技状態Aに切り替えられ、遊技者にとってより有利な時短遊技状態がストックされる状態となる。

【2826】

また、留保時短の上記変更により、通常時短遊技状態の終了後に実施される突然時短遊技状態の残り回数（差分回数）が増加することになる。すなわち、第2作動口63への入賞が発生しやすい状態が変更前よりも延長されることになり、遊技者にとって有利となる。

【2827】

なお、本変形例では、各突然時短遊技状態の上限回数を共通化しているため、突然時短遊技状態の留保状態で特殊外れ結果となった場合に、その差分回数が留保中の突然時短遊技状態の差分回数よりも必然的に大きくなるが、各突然時短遊技状態で上限回数を異ならせた場合、後の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の方が留保中の突然時短遊技状態よりも差分回数が少ないことがあり得る。このような場合でも、後の突然時短遊技状態に対応する優先度の方が留保中の突然時短遊技状態に対応する優先度よりも上位であれば、留保時短の変更が行われる。

【2828】

特殊外れ結果Aになった特図遊技回では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部43では特殊外れ結果Aに対応した停止結果が停止表示される。なお、時短遊技状態の留保数が追加されたとの誤解を避けるため、文字画像527及び第1留保用画像528は表示されない。

【2829】

また、上記特図遊技回では、表示中の第2留保用画像529について差分回数Aを加味した表示態様の抽選が実行される。その結果、現在の表示態様よりも上位の表示態様が抽選された場合には、次の特図遊技回にて第2留保用画像529の表示態様が昇格される。これにより、変更後の留保時短についての残り回数が示唆又は報知される。

【2830】

なお、表示態様の変更は変動表示時間の残りを利用して行われてもよいし、変動表示時間及び確定表示時間を跨いで行われてもよい。また、次の特図遊技回で行われてもよいし、それよりも後の特図遊技回で行われてもよい。

【2831】

その後、50回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングt4）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了するとともに、留保状態が解除され、突然時短遊技状態Aへの移行が実施される（図259（a）、（e））。この際、突然時短遊技状態Aの残り回数は上記タイミングt3で更新された差分回数A（90回）となる。

【2832】

上記の際、50回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置75において放出用演出（図249（b））が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。

【2833】

突然時短遊技状態Aへの移行後、90回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングt4）になると、突然時短遊技状態Aが終了する。この場合、図柄表示装置75では時短遊技状態の終了演出が

10

20

30

40

50

実行される。

【2834】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2835】

留保時短の更新を行うか否かの判定を時短遊技状態の種別に基づいて行う構成とした。すなわち、留保中の時短遊技状態の種別と、上限到達後に当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態の種別との比較により更新（変更）の有無が判定されるため、それら兩特定遊技状態における特性の違いを踏まえて変更すべきか否かを判別することが可能になる。

【2836】

突然時短遊技状態 A～C（留保が可能な複数種の時短遊技状態）のそれぞれに予め優先度を設定し、その優先度に基づいて更新の有無を判定する構成とした。この場合、第2作動口63への入賞期待値が高い側の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態 A）に対して低い側の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態 C）よりも上位の優先度を設定しておけば、留保時短の更新により、第2作動口63への入賞が発生しにくくなる方向への切り替えが発生することを抑制できる。これにより、遊技者が留保時短の格下げを気にせずに特殊外れ結果への当選を狙うことができ、特殊外れ結果への当選により留保時短を昇格させる遊技を楽しむやすくなるということが可能になる。

【2837】

また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保中の時短遊技状態と上限到達後に当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との全ての組合せを前提とし、例えば、突然時短遊技状態 A を留保中の状態で特殊外れ結果 B（突然時短遊技状態 B に対応）となった場合は留保を実行しないなど、それぞれの組合せについて更新の有無を制御プログラムの中で規定しようとする、組合せの数が増えるほど、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して更新の有無を判定することで、各時短遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。

【2838】

＜変形例3＞

上記第3の実施の形態の変形例3について図260～図268を参照しながら説明する。これらの図において第3の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【2839】

上記第3の実施の形態や各変形例では、留保上限値が1とされ、突然時短遊技状態を1個留保することが可能な構成としたが、本変形例では、複数個の突然時短遊技状態を留保することが可能に構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【2840】

＜突然時短遊技状態について＞

本変形例に係る突然時短遊技状態について図260（a）を参照しながら説明する。本変形例では、図260（a）に示すように、第2作動口63への入賞期待値が異なるように突然時短遊技状態 A～C が構成されている。具体的には、上記変形例2と同様に、突然時短遊技状態 C < 突然時短遊技状態 B < 突然時短遊技状態 A の順で入賞期待値が高くなるように構成されている。なお、入賞期待値をこのような関係にするための構成例については上記変形例2で述べたため、説明を省略する。

【2841】

また、本変形例では、突然時短遊技状態 A～C の上限回数が異なるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態 C < 突然時短遊技状態 B < 突然時短遊技状態 A の順で上限回数が多くなるように構成されている。なお、上限回数を相違させることは必須の構成ではなく、上記変形例2のように突然時短遊技状態 A～C で上限回数が等しい構成とし

10

20

30

40

50

てもよい。

【2842】

＜各種カウンタエリア314dについて＞

本変形例に係るRAM314の各種カウンタエリア314dについて図260（b）を参照しながら説明する。

【2843】

RAM314の各種カウンタエリア314dは、RAM314における記憶領域の一部に設定されるものであり、遊技の制御に関わる各種カウンタ値がセットされ、所定の更新タイミングの都度、1ずつディクリメントするように値が書き換えられることで、ソフトカウンタとして使用されるものである。本変形例では、当該カウンタエリア314dに時短遊技状態用カウンタエリア560が含まれるように構成されている。この時短遊技状態用カウンタエリア560は時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として使用されるものである。

10

【2844】

時短遊技状態用カウンタエリア560には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア561と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア562とが設けられている。このうち留保時短用エリア562には複数のカウンタエリアが設定され、具体的には、突然時短遊技状態の種別数に対応した数のカウンタエリアが確保されている。すなわち、第1留保時短用エリア562a、第2留保時短用エリア562b、第3留保時短用エリア562cからなる3つのカウンタエリアが設定された状態となっている。

20

【2845】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図261（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による変動開始処理（図222）のステップSc711で実行されるものであり、図227（a）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図261（a）において図227（a）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2846】

まずステップSc1401では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSc1402に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップSc1403にて、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。

30

【2847】

ステップSc1402で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップSc4301にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

40

【2848】

＜留保用処理＞

ステップSc4301の留保用処理について図262のフローチャートを参照しながら説明する。

【2849】

まずステップSc4401では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態A～Cに対応して留保用フラグA～Cが設定されており、例えば、留保用フラグCが

50

上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている場合には突然時短遊技状態 C の留保中であることを示すものとなっている。

【 2 8 5 0 】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップ S c 4 4 0 2 に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 A である場合は留保用フラグ A をセットする。

【 2 8 5 1 】

ステップ S c 4 4 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d における留保時短用エリア 5 6 2 に、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。より詳しくは、第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a ～第 3 留保時短用エリア 5 6 2 c のうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに上記値をセットする。ステップ S c 4 4 0 1 で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a に上記値をセットする。

【 2 8 5 2 】

ステップ S c 4 4 0 4 では、今回の特殊外れ結果についてその発生順を記憶する。本変形例において R A M 3 1 4 には、図 2 6 1 (b) に示すように、上記発生順の情報を記憶するための記憶領域として発生順情報記憶エリア 5 6 5 が設定されている。この発生順情報記憶エリア 5 6 5 には、第 1 エリア 5 6 5 a 、第 2 エリア 5 6 5 b 、第 3 エリア 5 6 5 c からなる複数の記憶領域が設定されている。これら第 1 エリア 5 6 5 a ～第 3 エリア 5 6 5 c は特殊外れ結果の当選順（留保時短の発生順）に対応しており、具体的には、第 1 エリア 5 6 5 a が最も早い当選順に対応し、第 3 エリア 5 6 5 c が最も遅い当選順に対応している。

【 2 8 5 3 】

本ステップでは、第 1 エリア 5 6 5 a ～第 3 エリア 5 6 5 c のうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。いずれの突然時短遊技状態も留保しておらず、今回の特殊外れ結果への当選が時短遊技状態において最初の当選である場合は、第 1 エリア 5 6 5 a に上記種別情報を記憶する。

【 2 8 5 4 】

ステップ S c 4 4 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【 2 8 5 5 】

ステップ S c 4 4 0 1 で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップ S c 4 4 0 6 に進み、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。この判定は R A M 3 1 4 の発生順情報記憶エリア 5 6 5 を参照して行ってもよいし、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e の留保用フラグを参照して行ってもよい。例えば、発生順情報記憶エリア 5 6 5 を参照する場合であれば、第 1 エリア 5 6 5 a ～第 3 エリア 5 6 5 c のいずれかに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報が記憶されているか否かを判定し、当該種別情報が記憶されている場合は同種の時短遊技状態を留保中であると認識する。

【 2 8 5 6 】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップ S c 4 4 0 2 に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。続くステップ S c 4 4 0 3 では、上記留保時短用エリア 5 6 2 の第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a ～第 3 留保時短用エリア 5 6 2 c において空き領域のエリアのうち最上位のエリアに上限回数に対応する値をセットする。例えば、第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b 、第 3 留保

10

20

30

40

50

時短用エリア 5 6 2 c が空き領域となっている場合は第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b に上記値をセットする。

【2 8 5 7】

ステップ S c 4 4 0 4 では、発生順情報記憶エリア 5 6 5 の第 1 エリア 5 6 5 a ～第 3 エリア 5 6 5 c において空き領域のエリアのうち最上位のエリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。

【2 8 5 8】

ステップ S c 4 4 0 6 で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合は、ステップ S c 4 4 0 2 ～ステップ S c 4 4 0 5 の処理を実行することなく留保用処理を終了する。すなわち、同種の時短遊技状態を既に留保している場合は、その時短遊技状態の留保を継続しつつ、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の留保を実行しない。

【2 8 5 9】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図 2 6 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図 2 2 2）のステップ S c 7 1 2 で実行されるものであり、図 2 2 9 の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図 2 6 3 において図 2 2 9 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2 8 6 0】

ステップ S c 1 6 0 4 で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップ S c 4 5 0 1 にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップ S c 4 5 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。

【2 8 6 1】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合は、ステップ S c 4 5 0 3 に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブル A（図 2 3 2（b））を取得する。この変動表示時間テーブル A には選択可能な変動パターンとして変動パターン Z 1（特殊リーチ外れ A 演出）のみが設定されている。すなわち、留保時短が存在しない状況で特殊外れ結果になった場合は、特殊リーチ外れ A 演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップ S c 1 6 0 7）が実行される。

【2 8 6 2】

ステップ S c 4 5 0 2 で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグが設定されている場合は、ステップ S c 4 5 0 4 に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブル B（図 2 3 2（c））を取得する。この変動表示時間テーブル B には選択可能な変動パターンとして変動パターン 2 1 H（完全外れ演出）又は変動パターン Z 2（特殊リーチ外れ B 演出）が設定されている。すなわち、留保時短が存在する状況で特殊外れ結果になった場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップ S c 1 6 0 7）が実行される。

【2 8 6 3】

なお、留保時短が存在する状況で特殊外れ結果となった場合に該当する事象としては、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が留保されておらず、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保状態とされるものと、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が既に留保されており、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保状態とされないものとがある。本変形例では、そのいずれにおいても上記変動表示時間テーブル B を用いて変動表示時間（変動

10

20

30

40

50

パターン)の抽選が行われる。すなわち、時短遊技状態への滞在中において最初の特種外れ結果への当選については、図柄表示装置75にて特種リーチ外れA演出が実行され、特種外れ結果になったことが報知されるものの、2度目以降の当選については留保の有無にかかわらず、図柄表示装置75にて完全外れ演出又は特種リーチ外れB演出が実行され、特種外れ結果になったことが報知されない。

【2864】

ステップSc4501で否定判定した場合(特種外れ結果でない場合)は、ステップSc4505に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル(図232(a))を取得し、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル(図232(d))を取得する。

10

【2865】

<高頻度サポートモード更新用処理>

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図264のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理(図222)のステップSc710で実行されるものであり、図226の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図264において図226と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2866】

ステップSc1302で肯定判定した場合(いずれかのサポートフラグがセットされている場合)、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態(通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態)である場合は、ステップSc4601に進み、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた実行時短用エリア561のカウンタ値SCを更新する。具体的には、カウンタ値SCを1減算する。これにより、滞在中の時短遊技状態の残り回数が1減算される。この場合の残り回数は、その時短遊技状態に滞在することが可能な特図遊技回の残回数とすることができる。

20

【2867】

ステップSc4602では、更新後のカウンタ値SCが「0」であるか否かを判定する。カウンタ値SCが「0」である場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップSc1305に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに時短終了用フラグをセットする。

30

【2868】

ステップSc1305の実行後又はステップSc4602で否定判定した場合(カウンタ値SCが「0」でない場合)は、ステップSc4603にて、上記各種フラグ格納エリア314eにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップSc4604に進み、上記各種カウンタエリア314dに設けられた留保時短用エリア562のカウンタ値YCを更新する。

【2869】

ステップSc4604について詳しくは、第1留保時短用エリア562a~第3留保時短用エリア562cのうち上限回数がセットされているエリア(値が「0」でないエリア)についてカウンタ値YCを1減算する。例えば、カウンタ値YCが「0」ではないエリアとして第1留保時短用エリア562a及び第2留保時短用エリア562bがある場合、それら各エリアについてそれぞれのカウンタ値YCを更新する。これにより、留保中の各時短遊技状態についてその残り回数が1減算される。

40

【2870】

ステップSc4605では、ステップSc4604でカウンタ値YCを更新したエリアのうち更新後の値が「0」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「0」となったエリアがある場合は、ステップSc4606に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。

50

【2871】

例えば、時短遊技状態中に特殊外れ結果Cとなって突然時短遊技状態Cを留保した後、特殊外れ結果Aとなって突然時短遊技状態Aを留保した場合において、ステップSc4604の更新処理の結果、突然時短遊技状態Cの上限回数がセットされている第1留保時短用エリア562aのカウンタ値YCが「0」となった場合には、突然時短遊技状態Cに対応する留保用フラグCをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Cの留保が終了する。なお、カウンタ値YCが「0」になることで留保状態が終了する点において、上記ステップSc4604で更新される留保時短の残り回数は、留保状態を継続することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。

【2872】

ステップSc4607では、発生順情報記憶エリア565に記憶されている発生順を更新する。上記の例であれば、第1エリア565aに記憶されている突然時短遊技状態Cの種別情報を消去し、第2エリア565bに記憶されている突然時短遊技状態Aの種別情報を第1エリア565aにシフトさせる。これにより、後発の突然時短遊技状態Aの発生順が繰り上がり、最先の留保時短として把握される。

【2873】

ステップSc4608では、留保時短用エリア562における第1留保時短用エリア562a～第3留保時短用エリア562cのうち更新後のカウンタ値YCが「0」となったエリアよりも下位のエリアについてカウンタ値を上位のエリアにシフトさせる。上記の例であれば、第1留保時短用エリア562aのカウンタ値が「0」となるため、第2留保時短用エリア562bのカウンタ値（突然時短遊技状態Aの残り回数に対応する値）を第1留保時短用エリア562aにシフトさせる。この際、第3留保時短用エリア562cの値が「0」でない場合には、当該エリアのカウンタ値を第2留保時短用エリア562bにシフトさせる。ステップSc4608の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【2874】

ステップSc4603で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、留保時短用エリアを更新する必要がないため、ステップSc4604以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップSc4605で否定判定した場合（更新後の値が「0」となったエリアがない場合）は、その時点での留保状況を維持するとしてステップSc4606以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【2875】

<突然時短遊技状態の第1移行用処理>

本変形例に係る突然時短遊技状態の第1移行用処理について図265のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図220）のステップSc511で実行されるものであり、図235の突然時短遊技状態の第1移行用処理に代えて実行されるものである。図265において図235と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2876】

まずステップSc4701では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、留保時短が存在しない場合は、ステップSc1802に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【2877】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップSc1803に進み、その種別に対応したサポートBフラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Aである場合はサポートB1フラグをセットする。

【2878】

ステップ S c 4 7 0 2 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた実行時短用エリア 5 6 1 に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア 5 6 1 は、滞在中の時短遊技状態における残り回数を M P U 3 1 2 が把握するためのカウンタ領域である。ステップ S c 1 8 0 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップ S c 1 8 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【 2 8 7 9 】

ステップ S c 4 7 0 1 で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、留保時短が存在する場合は、ステップ S c 4 7 0 3 にて突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第 2 移行用処理は、留保状態とされた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

10

【 2 8 8 0 】

＜突然時短遊技状態の第 2 移行用処理＞

ステップ S c 4 7 0 3 の突然時短遊技状態の第 2 移行用処理について図 2 6 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 2 8 8 1 】

先ずステップ S c 4 8 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第 2 移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合、すなわち、少なくとも現在の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるため、ステップ S c 4 8 0 1 の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。

20

【 2 8 8 2 】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップ S c 4 8 0 2 にて最先の留保時短を把握する。具体的には、R A M 3 1 4 の発生順記憶エリア 5 6 5 における第 1 エリア 5 6 5 a に記憶されている種別情報を読み出して最初に当選した特殊外れ結果の種別を把握し、その把握した種別に対応する突然時短遊技状態を特定する。

【 2 8 8 3 】

ステップ S c 4 8 0 3 では、ステップ S c 4 8 0 2 で把握した留保時短に対応するサポート B フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、最先の留保時短が突然時短遊技状態 B である場合はサポート B 2 フラグをセットする。

30

【 2 8 8 4 】

ステップ S c 4 8 0 4 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a のカウンタ値 Y C を実行時短用エリア 5 6 1 にシフトさせる。ここで、第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a のカウンタ値 Y C は、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア 5 6 1 のカウンタ値 S C とともに更新され、特図遊技回ごとに 1 ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値 Y C は、滞在中の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第 3 の実施の形態や変形例 1 等における差分回数と同様のものとなる。

40

【 2 8 8 5 】

ステップ S c 4 8 0 5 では、第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b、第 3 留保時短用エリア 5 6 2 c に格納されている値をそれぞれ上位エリアにシフトさせる。すなわち、第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b の値を第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a にシフトさせるとともに、第 3 留保時短用エリア 5 6 2 c の値を第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b にシフトさせる。

【 2 8 8 6 】

ステップ S c 4 8 0 6 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている留保用フラグのうち、ステップ S c 4 8 0 2 で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。続くステップ S c 4 8 0 7 では、発生順情報記憶エリア 5 6 5 に記憶されている発生順を更新する。具体的には、第 1 エリア 5 6 5 a に記憶されている種別情報を消

50

去し、第2エリア565b及び第3エリア565cに記憶されている種別情報をそれぞれ第1エリア565a及び第2エリア565bにシフトさせる。

【2887】

ステップSc4808では、演出制御装置143への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、突然時短遊技状態の第2移行用処理を終了する。

【2888】

ステップSc4801で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、時短遊技状態に滞在中である場合は、留保時短についての移行を実施しないとしてステップSc4802以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第2移行用処理を終了する。

【2889】

<時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて>

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図267及び図268を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果A、特殊外れ結果C、特殊外れ結果A、特殊外れ結果Bの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。便宜上、通常時短遊技状態の上限回数が100回であるとして説明を行う。

【2890】

通常時短遊技状態において突然時短遊技状態の留保中でない状況で、例えば、30回目の特図遊技回（タイミングt1）にて特殊外れ結果Aになると、留保用フラグAがセットされ、突然時短遊技状態Aが留保状態とされる（図267（b）、（c））。この際、特殊外れ結果A（突然時短遊技状態A）の種別情報が発生順情報記憶エリア565の第1エリア565aに記憶され、突然時短遊技状態Aが最初に発生した留保時短として記憶される。

【2891】

また、図268（a）に示すように、突然時短遊技状態Aの上限回数（例えば100回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア560の第1留保時短用エリア562aにセットされる。第1留保時短用エリア562aのカウンタ値は、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図267（d））。すなわち、上記カウンタ値（留保時短の残り回数）は、実行時短用エリア561のカウンタ値SC（滞在中の通常時短遊技状態の残り回数に対応）と並行して減数されていく。

【2892】

特殊外れ結果Aになった特図遊技回では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部43では特殊外れ結果Aに対応した停止結果が停止表示される。

【2893】

また、特殊リーチ外れA演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック!!」等の文字画像527と第1留保用画像528とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第2留保用画像529が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

【2894】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における60回目の特図遊技回（タイミングt2）において特殊外れ結果Cになると、留保用フラグCがセットされ、突然時短遊技状態Cが留保状態とされる（図267（b）、（e））。この際、特殊外れ結果C（突然時短遊技状態C）の種別情報が発生順情報記憶エリア565の第2エリア565bに記憶され、突然時短遊技状態Cが2番目に発生した留保時短として記憶される。

【2895】

また、図268（b）に示すように、突然時短遊技状態Cの上限回数（例えば50回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア560の第2留保時短用エリア562bにセットされる。第2留保時短用エリア562bのカウンタ値についても、滞在中の通常時

10

20

30

40

50

短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図 2 6 7（f））。

【2 8 9 6】

上記の際、特殊外れ結果への当選に対応して突然時短遊技状態が留保されるものの、特殊外れ結果 C になった特図遊技回において図柄表示装置 7 5 では完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行される。すなわち、特殊外れ結果になったことが明示されず、新たな留保が発生したことを遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。なお、特図用表示部 4 3 では特殊外れ結果 C に対応した停止結果が停止表示される。

【2 8 9 7】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における 7 0 回目の特図遊技回（タイミング t 3）において再び特殊外れ結果 A になったとする。この場合、既に突然時短遊技状態 A が留保されていることにより、今回の特殊外れ結果 A に対応する突然時短遊技状態 A の留保が無効化される。すなわち、発生順情報記憶エリア 5 6 5 の情報や各留保時短用エリア 5 6 2 a ~ 5 6 2 c に格納されている値の書き換えは行われない。

【2 8 9 8】

特殊外れ結果 A に再当選した特図遊技回では、図柄表示装置 7 5 にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部 4 3 では特殊外れ結果 A に対応した停止結果が停止表示される。

【2 8 9 9】

その後、上記通常時短遊技状態における 8 5 回目の特図遊技回（タイミング t 4）において特殊外れ結果 B になると、留保用フラグ B がセットされ、突然時短遊技状態 B が留保状態とされる（図 2 6 7（b）、（g））。この際、特殊外れ結果 B（突然時短遊技状態 B）の種別情報が発生順情報記憶エリア 5 6 5 の第 3 エリア 5 6 5 c に記憶され、突然時短遊技状態 B が 3 番目に発生した留保時短として記憶される。

【2 9 0 0】

また、図 2 6 8（c）に示すように、突然時短遊技状態 B の上限回数（例えば 8 0 回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア 5 6 0 の第 3 留保時短用エリア 5 6 2 c にセットされる。第 3 留保時短用エリア 5 6 2 c のカウンタ値についても、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図 2 6 7（h））。特殊外れ結果 B になった特図遊技回では、図柄表示装置 7 5 にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されない。

【2 9 0 1】

その後、1 0 0 回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミング t 5）になると、実行時短用エリア 5 6 1 の値が「0」であることに基づいてサポートフラグがクリアされ、滞在していた通常時短遊技状態が終了する。この場合、発生順情報記憶エリア 5 6 5 の第 1 エリア 5 6 5 a が参照され、突然時短遊技状態 A が最先の留保時短として把握される。そして、その把握した突然時短遊技状態 A に対応するサポート B 1 フラグがセットされ、突然時短遊技状態 A への移行が実施される（図 2 6 7（i））。

【2 9 0 2】

また、図 2 6 8（d）に示すように、時短遊技状態用カウンタエリア 5 6 0 において第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a のカウンタ値（突然時短遊技状態 A の残り回数に対応）が実行時短用エリア 5 6 1 にシフトされる。これにより、突然時短遊技状態 A に滞在可能な特図遊技回の回数として、通常時短遊技状態の終了時における第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a のカウンタ値がセットされる。この値は、突然時短遊技状態 A の上限回数（1 0 0 回）から特殊外れ結果 A への当選時における通常時短遊技状態の残り回数（7 0 回）を減算した差分回数 A（3 0 回）となる（図 2 6 7（i））。

【2 9 0 3】

さらに時短遊技状態用カウンタエリア 5 6 0 では、上記シフトに伴い、第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b 及び第 3 留保時短用エリア 5 6 2 c の各カウンタ値がそれぞれ第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a 及び第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b にシフトされる（図 2 6 8（d））。

）。また、発生順情報記憶エリア565において第1エリア565aの種別情報が消去され、第2エリア565b及び第3エリア565cの各種別情報がそれぞれ第1エリア565a及び第2エリア565bにシフトされる。

【2904】

上記の際、100回目の特図遊技回（滞在していた通常時短遊技状態の最終遊技回）では、図柄表示装置75において放出用演出（図249（b））が実行され、その後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。

【2905】

突然時短遊技状態Aへの移行後、当該状態Aの終了前であるタイミングt6において、第1留保時短用エリア562aのカウント値（突然時短遊技状態Cの残り回数に対応）が「0」になると、留保用フラグCがクリアされる（図267（e）、（f））。これにより、突然時短遊技状態Cの留保状態が終了する。この場合、その時点で突然時短遊技状態Aに滞在中となっているため、突然時短遊技状態Cへの移行は行われない。すなわち、突然時短遊技状態Cへの移行が生じないまま、その留保状態が終了することになる。この際、かかる留保状態の終了に対応した報知は行われず、遊技者が当該終了を認識不可又は認識困難な状態とされる。

【2906】

上記留保状態の終了に伴い時短遊技状態用カウンタエリア560では、図268（e）に示すように、第2留保時短用エリア562bのカウント値（突然時短遊技状態Bの残り回数に対応）が第1留保時短用エリア562aにシフトされる。また、発生順情報記憶エリア565では、第1エリア565aの種別情報（突然時短遊技状態Cに対応）が消去され、第2エリア565aの種別情報（突然時短遊技状態Bに対応）が第1エリア565aにシフトされる。

【2907】

タイミングt7において突然時短遊技状態Aが終了すると、発生順情報記憶エリア565の第1エリア565aが参照され、突然時短遊技状態Bが最先の留保時短として把握される。そして、その把握した突然時短遊技状態Bに対応するサポートB2フラグがセットされ、突然時短遊技状態Bへの移行が実施される（図267（j））。

【2908】

また、図268（f）に示すように、時短遊技状態用カウンタエリア560において第1留保時短用エリア562aのカウント値（突然時短遊技状態Bの残り回数に対応）が実行時短用エリア561にシフトされる。これにより、突然時短遊技状態Bに滞在可能な特図遊技回の回数として、突然時短遊技状態Aの終了時における第1留保時短用エリア562aのカウント値がセットされる。この値は、特殊外れ結果Bへの当選時における通常時短遊技状態の残り回数（15回）と上記差分回数A（30回）との合計回数を突然時短遊技状態Bの上限回数（80回）から減算した差分回数B（35回）となる。

【2909】

上記の際、突然時短遊技状態Aの最終遊技回では、図柄表示装置75において放出用演出が実行された後、突然時短遊技状態の開始演出が実行される。これにより、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。なお、本変形例では、突然時短遊技状態Bへの移行前において当該状態Bの留保（ストック）発生が明示されないため、放出用演出に代えて突然時短遊技状態Aの終了演出が実行され、その後、突然時短遊技状態Bの開始演出が実行されてもよい。

【2910】

突然時短遊技状態Bへの移行後、35回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングt8）になると、突然時短遊技状態Bが終了する。この場合、図柄表示装置75では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【2911】

10

20

30

40

50

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【2912】

複数の留保時短用エリア562a～562cを設け、時短遊技状態の留保を複数行うことが可能な構成とした。複数の留保が行われた場合、それら留保された時短遊技状態について順次に移行が果たされるため、多くの留保を生じさせるほど遊技者にとって有利になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【2913】

突然時短遊技状態（留保が可能な時短遊技状態）の種別数に対応した数の留保時短用エリア562a～562cを設け、留保数の上限数を上記種別数と同数に設定した。この場合、留保数が多大となって処理負荷の増大や記憶領域の逼迫を招いたりすることを抑制しながら、全ての突然時短遊技状態を同時に留保可能とすることができる。

【2914】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、当該結果に基づく留保時短の上限回数に対応するカウンタ値を留保時短用エリア562にセットし、遊技回が実行されるごとに、留保時短用エリア562のカウンタ値を実行時短用エリア561のカウンタ値とともに更新する構成とした。この場合、実行中の時短遊技状態の残り回数と留保状態の時短遊技状態の残り回数とを並行して更新することができ、それら両時短遊技状態の残り回数を同時に管理することが可能になる。

【2915】

特に留保された時短遊技状態について移行後の残り回数を差分回数とする構成において複数の留保を許容すると、それぞれの留保時短において移行タイミングが異なるため、差分回数が多様化し、その導出処理が複雑化することが懸念される。この点、本構成であることで、各留保時短の差分回数を簡単に導出することが可能になる。

【2916】

留保時短用エリア562で更新されるカウンタ値の更新結果が終了値となり、残り回数が0となることに応じて、当該カウンタ値が対応する留保時短の留保状態を終了させる構成とした。この場合、特殊外れ結果への当選時に滞在していた時短遊技状態の残り回数よりも、当該当選に対応する留保時短の残り回数（本来の上限回数）が少ない場合には、当該留保時短への移行を実施させずに留保状態を自動解除することができる。よって、特殊外れ結果への当選時ににおいて滞在時短の残り回数と留保時短の残り回数との比較や、その結果に基づく留保の有無判断を要することなく、留保時短用エリア562のカウンタ値をセットすることができ、処理構成を簡単化することが可能になる。

【2917】

複数の留保時短用エリア562a～562cを特殊外れ結果の当選順に対応させ、滞在時短が終了することに応じて、最も早い当選順に対応する第1留保時短用エリア562aのカウンタ値を滞在時短の残り回数を管理するための実行時短用エリア561にシフトさせる構成とした。このような構成であることにより、複数の留保が行われた場合において、それら留保の発生順に対応する順番で各留保時短への移行を順次に行うことができる。すなわち、留保の順番がそのまま移行の順番に反映されるため、第2作動口63への入賞期待値が高い時短遊技状態を早い順番で留保させることで、特図当否抽選を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めることが可能になる。つまり、留保される時短遊技状態の順番によって、その後の遊技の展開に差異が生じるため、どのような順番で留保が発生するかに対しても遊技者を注目させることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【2918】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合において、特殊リーチ外れA演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知するものの、留保された突然時短遊技状態の種別については遊技者が認識不可又は認識困難な構成とした。このような構成とすることで、移行順に関する規則性を遊技者が仮に知っていたとしても、実際の移行順を分かりに

10

20

30

40

50

くくすることができ、いずれの時短遊技状態に移行するのかを予測して楽しませることが可能になる。

【2919】

留保時短がない状態で特殊外れ結果となった場合に特殊リーチ外れA演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知する一方で、留保時短がある状態で特殊外れ結果となった場合は完全外れ演出又は特殊リーチ外れB演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知しない構成とした。すなわち、2回目以降の留保発生については非報知の状態とされるため、複数の留保が発生したこと自体、遊技者が分からないようにすることができ、留保の数や移行順を予測して楽しませることが可能になる。

【2920】

＜変形例4＞

上記第3の実施の形態の変形例4について図269～図274を参照しながら説明する。これらの図において第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【2921】

上記変形例3では、突然時短遊技状態の留保上限数が突然時短遊技状態の種別数と同数となるように構成したが、本変形例では、突然時短遊技状態の留保可能数が突然時短遊技状態の種別数よりも多い数となるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細について説明する。なお、本変形例に係る突然時短遊技状態は上記変形例3に係る突然時短遊技状態と同様である。

【2922】

＜各種カウンタエリア314dについて＞

本変形例に係るRAM314の各種カウンタエリア314dについて図269を参照しながら説明する。図269(a)に示すように、上記各種カウンタエリア314dには、時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として時短遊技状態用カウンタエリア560が設定されている。時短遊技状態用カウンタエリア560には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア561と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア562とが設けられている。

【2923】

留保時短用エリア562には複数のカウンタエリアが設定されている。詳しくは、突然時短遊技状態の種別数(3)よりも多い数のカウンタエリアが設定され、具体的には第1留保時短用エリア562a～第10留保時短用エリア562jを有する10個のカウンタエリアが設定されている。なお、カウンタエリアの数は10個に限定されるものではなく、突然時短遊技状態の種別数よりも多い数であれば他の数であってもよい。

【2924】

また、図269(b)に示すように、RAM314には発生順情報記憶エリア565が設けられている。発生順情報記憶エリア565には、留保時短用エリア562のエリア数と同数の第1エリア565a～第10エリア565jが設定されており、これら第1エリア565a～第10エリア565jは特殊外れ結果の当選順(留保時短の発生順)に対応している。具体的には、第1エリア565aが最も早い当選順に対応し、第10エリア565jが最も遅い当選順に対応している。

【2925】

＜留保用処理＞

本変形例に係る留保用処理について図270のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理(図261)のステップSc4301で実行されるものであり、図262の留保用処理に代えて実行されるものである。

【2926】

先ずステップSc5101では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにい

10

20

30

40

50

れかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態 A～C に対応して留保用フラグ A～C が設定されており、例えば、留保用フラグ C が上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている場合には突然時短遊技状態 C の留保中であることを示すものとなっている。

【2 9 2 7】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップ S c 5 1 0 2 に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 A である場合は留保用フラグ A をセットする。

【2 9 2 8】

ステップ S c 5 1 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d における留保時短用エリア 5 6 2 に、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。より詳しくは、第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a～第 1 0 留保時短用エリア 5 6 2 j のうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに上記値をセットする。ステップ S c 5 1 0 1 で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a に上記値をセットする。

【2 9 2 9】

ステップ S c 5 1 0 4 では、今回の特殊外れ結果についてその発生順を記憶する。本ステップでは、発生順情報記憶エリア 5 6 5 の第 1 エリア 5 6 5 a～第 1 0 エリア 5 6 5 j のうち空き領域となっているエリアの最上位エリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。ステップ S c 5 1 0 1 で否定判定した状況（突然時短遊技状態の留保中でない状況）で本ステップの処理を実行する場合、すべてのエリアが空き領域となっているため、第 1 エリア 5 6 5 a に上記種別情報を記憶する。

【2 9 3 0】

ステップ S c 5 1 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【2 9 3 1】

ステップ S c 5 1 0 1 で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップ S c 5 1 0 6 に進み、上記留保時短用エリア 5 6 2 の第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a～第 1 0 留保時短用エリア 5 6 2 j において空き領域のエリアが存在するか否かを判定する。空き領域のエリアが存在する場合は、ステップ S c 5 1 0 2 に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。

【2 9 3 2】

ステップ S c 5 1 0 3 では、第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a～第 1 0 留保時短用エリア 5 6 2 j において空き領域のエリアのうち最上位のエリアに上限回数に対応する値をセットする。例えば、第 6 留保時短用エリア 5 6 2 f～第 1 0 留保時短用エリア 5 6 2 j が空き領域となっている場合は第 6 留保時短用エリア 5 6 2 f に上記値をセットする。

【2 9 3 3】

ステップ S c 5 1 0 4 では、発生順情報記憶エリア 5 6 5 の第 1 エリア 5 6 5 a～第 3 エリア 5 6 5 c において空き領域のエリアのうち最上位のエリアに今回の特殊外れ結果の種別に対応した種別情報を記憶する。

【2 9 3 4】

ステップ S c 5 1 0 6 で否定判定した場合（空き領域のエリアが存在しない場合）は、ステップ S c 5 1 0 2～ステップ S c 5 1 0 5 の処理を実行することなく留保用処理を終了する。すなわち、突然時短遊技状態の留保数が既に留保上限値に到達している場合は、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の留保を実行しない。

10

20

30

40

50

【2935】

本変形例において変動表示時間の設定処理は、上記変形例3に係る変動表示時間の設定処理（図263）と同様である。

【2936】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図271のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図222）のステップSc710で実行されるものであり、図264の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図271において図264と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

【2937】

ステップSc4602で否定判定した場合（実行時短用エリア561のカウンタ値SCが「0」でない場合）又はステップSc1305（時短終了用フラグのセット）の実行後は、ステップSc4603にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップSc4604に進み、上記各種カウンタエリア314dに設けられた留保時短用エリア562のカウンタ値YCを更新する。

【2938】

ステップSc4605では、ステップSc4604でカウンタ値YCを更新したエリアのうち更新後の値が「0」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「0」となったエリアがある場合は、ステップSc5201に進み、更新後の値が「0」となったエリアの突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。例えば、第4留保時短用エリア562dに突然時短遊技状態Cの上限回数がセットされた状態において、当該エリア562dのカウンタ値YCがステップSc4604の更新により「0」になった場合は、発生順情報記憶エリア565を参照し、他の留保として突然時短遊技状態Cの留保が存在するか否かを判定する。

20

【2939】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップSc4606に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。上記の例であれば、突然時短遊技状態Cに対応する留保用フラグCをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Cの留保が終了する。

30

【2940】

ステップSc4606の実行後又はステップSc5201で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップSc4607にて、留保が終了した突然時短遊技状態の種別情報が削除されるように発生順情報記憶エリア565の情報を更新する。続くステップSc4608では、留保時短用エリア562において更新後のカウンタ値YCが「0」となったエリアよりも下位のエリアについてカウンタ値を上位のエリアにシフトさせる。ステップSc4608の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

40

【2941】

＜突然時短遊技状態の第2移行用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の第2移行用処理について図272を参照しながら説明する。この処理は、突然時短遊技状態の第1移行用処理（図265）のステップSc4703で実行されるものであり、図266の突然時短遊技状態の第2移行用処理に代えて実行されるものである。図272において図266と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2942】

まずステップSc4801では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第2移

50

行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合に実行されるものであるところ（ステップSc4701でYES）、かかる留保は時短遊技状態への滞在中に生じるため、ステップSc4801の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。

【2943】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップSc4802にて最先の留保時短を把握する。具体的には、RAM314の発生順記憶エリア565における第1エリア565aに記憶されている種別情報を読み出して最初に当選した特殊外れ結果の種別を把握し、その把握した種別に対応する突然時短遊技状態を特定する。ステップSc4803では、ステップSc4802で把握した留保時短に対応するサポートBフラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。

10

【2944】

ステップSc4804では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた第1留保時短用エリア562aのカウンタ値YCを実行時短用エリア561にシフトさせる。ここで、第1留保時短用エリア562aのカウンタ値は、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア561のカウンタ値SCとともに更新され、特図遊技回ごとに1ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値YCは、滞在中の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第3の実施の形態や変形例1等における差分回数と同様のものとなる。ステップSc4805では、第2留保時短用エリア562b～第10留保時短用エリア562jのカウンタ値YCをそれぞれ上位エリアにシフトさせる。

20

【2945】

ステップSc5301では、ステップSc4802で把握した留保時短と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。例えば、ステップSc4802で把握した留保時短が突然時短遊技状態Bである場合は、発生順情報記憶エリア565を参照し、他の留保として突然時短遊技状態Bの留保が存在するか否かを判定する。

【2946】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップSc4806に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている留保用フラグのうち、ステップSc4802で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。

30

【2947】

ステップSc4806の実行後又はステップSc5301で肯定判定した場合（同種の時短遊技状態を留保中である場合）は、ステップSc4807にて、発生順情報記憶エリア565の情報を更新する。具体的には、第1エリア565aの種別情報を削除し、第2エリア565b以降の種別情報をそれぞれ上位エリアにシフトさせる。

【2948】

＜終了用演出設定処理＞

本変形例に係る終了用演出設定処理について図273のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置143による演出設定処理（図242）のステップSc2509で実行されるものであり、図249（a）の終了用演出設定処理に代えて実行されるものである。図273において図249（a）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

【2949】

なお、終了用演出設定処理は、主制御装置162から時短遊技状態終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、時短遊技状態の終了に合わせて実行されるものである。

【2950】

ステップSc3101では、突然時短遊技状態の留保中であるか否かを判定する。留保中である場合は、ステップSc5401に進み、終了する今回の時短遊技状態（終了時短

50

）と移行する次の時短遊技状態（移行時短）とが同種の時短遊技状態であるか否かを判定する。例えば、主制御装置 162 にて終了処理が実行される今回の時短遊技状態が突然時短遊技状態 A である場合には、最先の留保時短として移行が実施される時短遊技状態が突然時短遊技状態 A であるか否かを判定する。この判定は、例えば主制御装置 162 からの時短遊技状態終了コマンド及び留保コマンドに含まれる時短遊技状態の種別情報を参照することで行うことができる。

【2951】

終了時短と移行時短とが同種の時短遊技状態である場合は、ステップ Sc5402 に進み、残り回数の上乗せ演出を実行するように設定する。ここで、当該上乗せ演出について図 274 を参照しながら説明する。

【2952】

上記上乗せ演出を行うにあたっては、図 274（a）に示すように、滞在時短の最終遊技回において図柄表示装置 75 の表示画面 G に図柄列 Z1～Z3 を外れ結果の組み合わせで停止表示させる。この場合の停止表示は、特殊な停止形態を取るものではなく、外れ結果を報知するものとして、滞在時短における他の特図遊技回と同様に各図柄列 Z1～Z3 を順番に停止表示させるものである。

【2953】

各図柄列 Z1～Z3 を停止表示させた後、図 274（b）に示すように、それら図柄列 Z1～Z3 を停止表示させた特図遊技回にて、例えば「+30 回！！」等の文字からなる上乗せ画像 581 を表示する。これにより、時短遊技状態の残り回数が追加されたことが遊技者に報知される。なお、上乗せ画像 581 により報知される上乗せ回数は、差分回数（例えば 30 回）に対応した回数である。

【2954】

上乗せ画像 581 は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示してもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示してもよい。その際、停止表示された図柄列 Z1～Z3 の画像を消去した上で上乗せ画像 581 を表示してもよいし、図柄列 Z1～Z3 の画像を消去せず、図柄列 Z1～Z3 の手前側に上乗せ画像 581 が配置されるようにして表示してもよい。

【2955】

ステップ Sc5402 の実行後はステップ Sc5403 にて、残り回数カウンタエリアの値に差分回数に対応した値を加算する。これにより、次の突然時短遊技状態に移行した後の遊技では、図 274（c）に示すように、加算分が反映された残り回数画像 523 が表示される。

【2956】

ステップ Sc5403 の実行後は終了用演出設定処理を終了する。また、ステップ Sc5401 で否定判定した場合（終了時短と移行時短とが同種の時短遊技状態でない場合）は、ステップ Sc3106 にて放出用演出の設定処理を実行し、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【2957】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて説明する。本変形例では、突然時短遊技状態の留保可能数が突然時短遊技状態の種別数よりも多い数に設定されている。このため、時短遊技状態への滞在中において同種の特別外れ結果に複数回当選した場合、それら各当選に対応する突然時短遊技状態がそれぞれ留保される。すなわち、同種の突然時短遊技状態について複数留保することができる。

【2958】

また、本変形例では、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に、その種別と当選順を認識できるようにして発生順情報記憶エリア 565 に情報が記憶され、留保時短の移行が実施される場合は、その記憶された当選順（留保時短の発生順）に従って当該移行が実施される。このため、滞在中の時短遊技状態が終了する場合において、その終了する時

10

20

30

40

50

短遊技状態と、その直後に移行が実施される留保状態の時短遊技状態との種別が同じとなる事象が生じ得る。そのような場合、図柄表示装置 75 では上乘せ演出（図 274）が実行される。これにより、滞在中の時短遊技状態が延長されたかのような印象を遊技者に与えることができる。

【2959】

なお、終了時短と移行時短との種別が異なる場合は、上記第3の実施の形態や変形例1等の場合と同様に、放出用演出が実行される。その後、突然時短遊技状態の開始演出が実行され、ストックされていた時短遊技状態の発動が報知される。

【2960】

<変形例5>

上記第3の実施の形態の変形例5について図275～図282を参照しながら説明する。これらの図において第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【2961】

上記変形例3及び変形例4では、時短遊技状態中に発生した複数の留保時短についてその発生順に対応する順番で移行を実施する構成としたが、本変形例では、それとは異なる順番で移行を実施するように構成されている。なお、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例3と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数に設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【2962】

<突然時短遊技状態について>

本変形例に係る突然時短遊技状態は、上記変形例2に係る突然時短遊技状態（図256（a））と同様になっている。図256（a）を援用して説明すると、本変形例に係る突然時短遊技状態A～Cは第2作動口63への入賞期待値が異なるものとなっており、具体的には、突然時短遊技状態C<突然時短遊技状態B<突然時短遊技状態Aの順で入賞期待値が高くなるように構成されている。なお、入賞期待値をこのような関係とするための構成例については上記変形例2で述べたため、説明を省略する。

【2963】

また、突然時短遊技状態A～Cの上限回数は共通となっており、例えば100回に設定されている。なお、上限回数を共通化させることは必須の構成ではなく、上記変形例3のように突然時短遊技状態A～Cで上限回数が相違する構成としてもよい。

【2964】

<各種カウンタエリア314dについて>

本変形例に係るRAM314の各種カウンタエリア314dについて図275を参照しながら説明する。図275（a）に示すように、上記各種カウンタエリア314dには、時短遊技状態の残り回数をカウントするための領域として時短遊技状態用カウンタエリア610が設定されている。この時短遊技状態用カウンタエリア610には、滞在中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための実行時短用エリア611と、留保中の時短遊技状態における残り回数をカウントするための留保時短用エリア612とが設けられている。

【2965】

留保時短用エリア612には複数のカウンタエリアが設定され、具体的には、突然時短遊技状態の種別数に対応した数のカウンタエリアが確保されている。すなわち、第1留保時短用エリア612a、第2留保時短用エリア612b、第3留保時短用エリア612cからなる3つのカウンタエリアが設定された状態となっている。

【2966】

これら各留保時短用エリア612a～612cには、図275（b）に示すように、突然時短遊技状態の種別が対応付けられている。具体的には、第1留保時短用エリア612aは突然時短遊技状態A用のカウンタエリアとなっており、第2留保時短用エリア612bは突然時短遊技状態B用のカウンタエリアとなっており、第3留保時短用エリア612

10

20

30

40

50

cは突然時短遊技状態C用のカウンタエリアとなっている。

【2967】

また、各留保時短用エリア612a～612cには優先度が設定されている。図275(b)では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態C用の第3留保時短用エリア612c<突然時短遊技状態B用の第2留保時短用エリア612b<突然時短遊技状態A用の第1留保時短用エリア612aの順で順位が高くなるように優先度が設定されている。

【2968】

各留保時短用エリア612a～612cに対する時短遊技状態の種別の対応付けや優先度の設定を行うための構成は特に限定されるものではないが、例えば、そのような対応付けや優先度の情報をROM313の所定領域に記憶したり、制御プログラムに組み込んだりすることで行うことができる。

【2969】

なお、上記構成は、第1留保時短用エリア612a～第3留保時短用エリア612c(各種カウンタエリア314dの記憶領域)に優先度を設定するものであるが、これら各エリアは突然時短遊技状態の種別と1対1で対応しているため、突然時短遊技状態A～Cについて優先度を設定したものということもできる。

【2970】

<突然時短遊技状態の移行判定用処理>

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図276(a)のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による変動開始処理(図222)のステップSc711で実行されるものであり、図227(a)の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図276(a)において図227(a)と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2971】

まずステップSc1401では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSc1402に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップSc1403にて、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。

【2972】

ステップSc1402で肯定判定した場合(いずれかのサポートフラグがセットされている場合)、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップSc6101にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【2973】

<留保用処理>

ステップSc6101の留保用処理について図277(a)のフローチャートを参照しながら説明する。

【2974】

まずステップSc6201では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。本変形例では、突然時短遊技状態A～Cに対応して留保用フラグA～Cが設定されており、例えば、留保用フラグCが上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている場合には突然時短遊技状態Cの留保中であることを示すように構成されている。

【2975】

いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、留保時短が存在しない場

10

20

30

40

50

合は、ステップSc6202に進み、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Aである場合は留保用フラグAをセットする。

【2976】

ステップSc6203では、RAM314の各種カウンタエリア314dにおける留保時短用エリア612に今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。具体的には、第1留保時短用エリア612a～第3留保時短用エリア612cのうち今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態用のエリアに上記値をセットする。例えば、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Cである場合は、図276(b)に示すように、突然時短遊技状態C用の第3留保時短用エリア612cに突然時短遊技状態Cの上限回数(例えば100回)に対応する値をセットする。

10

【2977】

ステップSc6204では、演出制御装置143への送信対象として留保コマンドを設定し、その後、留保用処理を終了する。留保コマンドは時短遊技状態の留保が発生したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態とされた時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【2978】

ステップSc6201で肯定判定した場合(いずれかの留保用フラグがセットされている場合)、すなわち、留保時短が存在する場合は、ステップSc6205に進み、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態を留保中であるか否かを判定する。本ステップでは、RAM314の各種フラグ格納エリア314eを参照し、今回の特殊外れ結果の種別に対応した留保用フラグが既にセットされている状況であれば、同種の時短遊技状態を留保中であると認識する。

20

【2979】

同種の時短遊技状態を留保中でない場合は、ステップSc6202～ステップSc6204の処理を実行する。すなわち、今回の特殊外れ結果に対応する留保用フラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットするとともに、第1留保時短用エリア612a～第3留保時短用エリア612cのうち対応するエリアに今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数に対応する値をセットする。

【2980】

ステップSc6205で肯定判定した場合(同種の時短遊技状態を留保中である場合)は、ステップSc6206に進み、対応する留保時短用エリア612の値を書き換える。すなわち、対応する留保時短用エリア612のカウンタ値として上限回数に対応する値を再セットする。例えば、突然時短遊技状態Cを留保中である状況で今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果Cとなった場合は、図277(b1)、(b2)に示すように、第3留保時短用エリア612cのカウンタ値を上限回数に対応した値に変更する。これにより、留保状態とされている突然時短遊技状態Cの残り回数が増大され、換言すれば、突然時短遊技状態Cの留保可能期間が延長される。ステップSc6206の実行後は留保用処理を終了する。

30

【2981】

<変動表示時間の設定処理>

本変形例に係る変動表示時間の設定処理は上記変形例3に係る変動表示時間の設定処理と同様になっている。図263を参照して説明すると、いずれの留保用フラグもセットされていない場合(ステップSc4502で否定判定した場合)、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない状況で特殊外れ結果となった場合は、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルA(図232(b))を取得する。この変動表示時間テーブルAには選択可能な変動パターンとして変動パターンZ1(特殊リーチ外れA演出)のみが設定されており、特殊リーチ外れA演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理(ステップSc1607)が実行される。

40

【2982】

50

また、いずれかの留保用フラグがセットされている場合（ステップ S c 4 5 0 2 で肯定判定した場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である状況で特殊外れ結果となった場合は、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブル B（図 2 3 2（c））を取得する。この変動表示時間テーブル B には選択可能な変動パターンとして変動パターン 2 1 H（完全外れ演出）又は変動パターン Z 2（特殊リーチ外れ B 演出）が設定されており、完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップ S c 1 6 0 7）が実行される。

【2 9 8 3】

なお、突然時短遊技状態の留保中である状況で特殊外れ結果となる場合には、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が留保されておらず、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態が留保される場合と、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態と同種の時短遊技状態が既に留保されており、対応する留保時短用エリア 6 1 2 に上限回数に対応する値が再セットされる場合とがある。本変形例では、そのいずれの場合も上記変動表示時間テーブル B を用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選が行われる。すなわち、時短遊技状態への滞在中において最初の特外れ結果への当選については、図柄表示装置 7 5 にて特殊リーチ外れ A 演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されるものの、2 度目以降の当選については図柄表示装置 7 5 にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。

【2 9 8 4】

＜高頻度サポートモード更新用処理＞

本変形例に係る高頻度サポートモード更新用処理について図 2 7 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図 2 2 2）のステップ S c 7 1 0 で実行されるものであり、図 2 2 6 の高頻度サポートモード更新用処理に代えて実行されるものである。図 2 7 8 において図 2 2 6 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【2 9 8 5】

ステップ S c 1 3 0 2 で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）である場合は、ステップ S c 6 3 0 1 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた実行時短用エリア 5 6 1 のカウンタ値 S C を更新する。具体的には、カウンタ値 S C を 1 減算する。これにより、滞在中の時短遊技状態の残り回数が 1 減算される。この場合の残り回数は、その時短遊技状態に滞在することが可能な特図遊技回の残回数ということができる。

【2 9 8 6】

ステップ S c 6 3 0 2 では、更新後のカウンタ値 S C が「0」であるか否かを判定する。カウンタ値 S C が「0」である場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップ S c 1 3 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグをセットする。

【2 9 8 7】

ステップ S c 1 3 0 5 の実行後又はステップ S c 6 3 0 2 で否定判定した場合（カウンタ値 S C が「0」でない場合）は、ステップ S c 6 3 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップ S c 6 3 0 4 に進み、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた留保時短用エリア 6 1 2 のカウンタ値 Y C を更新する。

【2 9 8 8】

ステップ S c 6 3 0 4 について詳しくは、第 1 留保時短用エリア 6 1 2 a ～第 3 留保時短用エリア 6 1 2 c のうち上限回数がセットされているエリア（値が「0」でないエリア）を対象としてカウンタ値 Y C を 1 減算する。例えば、カウンタ値 Y C が「0」ではない

10

20

30

40

50

エリアとして第1留保時短用エリア612a及び第2留保時短用エリア612bが存在する場合は、それら各エリアについてそれぞれカウンタ値YCを更新する。これにより、留保中の各時短遊技状態についてその残り回数が1減算される。なお、ステップSc6304の実行タイミングにて既にカウンタ値が「0」となっているエリア（上記例では第3留保時短用エリア612c）についてはカウンタ値YCを「0」のままで維持する。

【2989】

ステップSc6305では、ステップSc6304でカウンタ値YCを更新したエリアのうち更新後の値が「0」となったエリアがあるか否かを判定する。更新後の値が「0」となったエリアがある場合は、ステップSc6306に進み、そのエリアに対応する突然時短遊技状態の留保用フラグをクリアする。

10

【2990】

例えば、第1留保時短用エリア562aのカウンタ値を更新した結果、その値が「0」になった場合には、突然時短遊技状態Aに対応する留保用フラグAをクリアする。これにより、突然時短遊技状態Aの留保が終了する。なお、カウンタ値YCが「0」になることで留保状態が終了する点において、上記ステップSc6304で更新されるカウンタ値YC（留保時短の残り回数）は、留保状態を継続することが可能な特図遊技回の残り回数ということができる。ステップSc6306の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【2991】

ステップSc6303で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、留保時短用エリアを更新する必要がないため、ステップSc6304以降の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップSc6305で否定判定した場合（更新後の値が「0」となったエリアがない場合）は、留保中の突然時短遊技状態について留保を継続するとしてステップSc6306の処理を実行することなく高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

20

【2992】

<突然時短遊技状態の第1移行用処理>

本変形例に係る突然時短遊技状態の第1移行用処理について図279のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図220）のステップSc511で実行されるものであり、図235の突然時短遊技状態の第1移行用処理に代えて実行されるものである。図279において図235と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【2993】

まずステップSc6401では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの留保用フラグもセットされていない場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中でない場合は、ステップSc1802に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【2994】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップSc1803に進み、その種別に対応したサポートBフラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Aである場合はサポートB1フラグをセットする。

40

【2995】

ステップSc6402では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた実行時短用エリア611に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア611は、滞在中の時短遊技状態における残り回数をMPU312が把握するためのカウンタ領域である。ステップSc1805では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップSc1806では、演出制御装置143への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。

50

【2996】

ステップSc6401で肯定判定した場合（いずれかの留保用フラグがセットされている場合）、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップSc6403にて突然時短遊技状態の第2移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第2移行用処理は、留保状態とされていた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

【2997】

＜突然時短遊技状態の第2移行用処理＞

ステップSc6403の突然時短遊技状態の第2移行用処理について図280（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【2998】

まずステップSc6501では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。突然時短遊技状態の第2移行用処理は突然時短遊技状態が留保されている場合に実行されるものであるところ（ステップSc6401でYES）、かかる留保は時短遊技状態への滞在中に生じるため、ステップSc6501の処理は、実質的に滞在中の時短遊技状態が終了したか否かを判定するものとなる。

【2999】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、滞在中の時短遊技状態が終了した場合は、ステップSc6502に進み、留保状態の突然時短遊技状態のうち最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を把握する。具体的には、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた第1留保時短用エリア612a～第3留保時短用エリア612cにおいて、そのカウンタ値が「0」でないエリア（残り回数をカウント中のエリア）を対象として優先度が最も高いエリアを把握し、その把握したエリアに対応する突然時短遊技状態を最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態として特定する。例えば、第2留保時短用エリア612b及び第3留保時短用エリア612cにてカウンタ値が「0」でない場合であれば、優先度が上位の第2留保時短用エリア612bに対応する突然時短遊技状態Bを優先度が最も高い突然時短遊技状態として特定する。

【3000】

なお、留保用フラグに優先度を設定しておき、その優先度に基づいて最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を把握する構成としてもよい。例えば、留保用フラグA～Cに対して第1留保時短用エリア612a～第3留保時短用エリア612cと同順位の優先度を設定しておき、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている留保用フラグのうちから最上位の優先度が設定された留保用フラグを把握することで、最上位の優先度に対応する突然時短遊技状態を特定することができる。

【3001】

ステップSc6503では、ステップSc6502で把握した突然時短遊技状態に対応するBフラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Bである場合はサポートB2フラグをセットする。

【3002】

ステップSc6504では、第1留保時短用エリア612a～第3留保時短用エリア612cにおいてそのカウンタ値が「0」でないエリアを対象とし、優先度が最も高いエリアのカウンタ値を実行時短用エリア611にシフトさせる。例えば、図280（b）に示すように、第2留保時短用エリア612b及び第3留保時短用エリア612cにてカウンタ値が「0」でない場合であれば、第2留保時短用エリア612bのカウンタ値を実行時短用エリア611にシフトさせる。

【3003】

このように本変形例では、滞在中の時短遊技状態が終了した場合に、その時点で留保されている突然時短遊技状態のうち最上位の優先度が設定された突然時短遊技状態のサポートBフラグがセットされるとともに、最上位の優先度が設定された留保時短用エリア612のカウンタ値が実行時短用エリア611にセットされる。すなわち、複数の突然時短遊

10

20

30

40

50

技状態が留保されている場合、予め定められた優先度に基づいて移行の順番が決定されるものとなっている。

【3004】

ここで、第2留保時短用エリア612baのカウンタ値YCは、滞在中の時短遊技状態において実行時短用エリア611のカウンタ値SCとともに更新され、特図遊技回ごとに1ずつ減算されている。よって、上記シフトが行われるときのカウンタ値YCは、滞在中の時短遊技状態において特殊外れ結果に当選した際の残り回数を、当該当選を契機として留保された突然時短遊技状態の本来の上限回数から差し引いたものとなる。つまり、上記第3の実施の形態や変形例1等における差分回数と同様のものとなる。

【3005】

ステップSc6505では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている留保用フラグのうち、ステップSc6502で把握した留保時短に対応する留保用フラグをクリアする。続くステップSc6506では、演出制御装置143への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、突然時短遊技状態の第2移行用処理を終了する。

【3006】

ステップSc6501で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、時短遊技状態に滞在中である場合は、留保時短についての移行を実施しないとしてステップSc6502以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の第2移行用処理を終了する。

【3007】

<時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて>

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図281及び図282を参照しながら説明する。ここでは、通常時短遊技状態において特殊外れ結果C、特殊外れ結果B、特殊外れ結果A、特殊外れ結果Bの順で複数回、特殊外れ結果になった場合を例示する。便宜上、通常時短遊技状態の上限回数が100回であるとして説明を行う。

【3008】

通常時短遊技状態において留保時短がない状態で、例えば10回目の特図遊技回（タイミングt1）にて特殊外れ結果Cになると、留保用フラグCがセットされ、突然時短遊技状態Cが留保状態とされる（図281（b）、（c））。また、図282（a）に示すように、突然時短遊技状態Cの上限回数（例えば100回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア610の第3留保時短用エリア612cにセットされる。第3留保時短用エリア612cのカウンタ値は、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図281（d））。すなわち、上記カウンタ値（留保時短の残り回数）は、実行時短用エリア611のカウンタ値SC（滞在中の通常時短遊技状態の残り回数に対応）と並行して減数されていく。

【3009】

特殊外れ結果Cになった特図遊技回では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される。この際、特図用表示部43では特殊外れ結果Cに対応した停止結果が停止表示される。

【3010】

また、特殊リーチ外れA演出の終了後、同一の遊技回にて、例えば「ストック!!」等の文字画像527と第1留保用画像528とが表示される留保用演出が実行される。留保用演出の実行により、時短遊技状態の留保（ストック）が発生したことが報知される。次の特図遊技回からは第2留保用画像529が表示され、時短遊技状態の留保中であることが報知される。

【3011】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における30回目の特図遊技回（タイミングt2）にて特殊外れ結果Bになると、留保用フラグBがセットされ、突然時短遊技状態Bが留保状態とされる（図281（b）、（e））。また、図282（b）に示すように、突

10

20

30

40

50

然時短遊技状態 B の上限回数（例えば 100 回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア 610 の第 2 留保時短用エリア 612 b にセットされる。第 2 留保時短用エリア 612 b のカウンタ値についても、滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図 281（f））。

【3012】

上記の際、特殊外れ結果への当選に対応して突然時短遊技状態が留保されるものの、特殊外れ結果 B になった特図遊技回において図柄表示装置 75 では完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行される。すなわち、特殊外れ結果になったことが明示されず、新たな留保が発生したことを遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる。なお、特図用表示部 43 では特殊外れ結果 B に対応した停止結果が停止表示される。

10

【3013】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における 60 回目の特図遊技回（タイミング t3）において特殊外れ結果 A になると、留保用フラグ A がセットされ、突然時短遊技状態 A が留保状態とされる（図 281（b）、（g））。また、図 282（c）に示すように、突然時短遊技状態 A の上限回数（例えば 100 回）に対応する値が時短遊技状態用カウンタエリア 610 の第 1 留保時短用エリア 612 a にセットされる。第 1 留保時短用エリア 612 a のカウンタ値についても、他のエリアと同様に滞在中の通常時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに更新される（図 281（h））。

【3014】

上記の際、特殊外れ結果 A になった特図遊技回では、図柄表示装置 75 にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部 43 では特殊外れ結果 A に対応した停止結果が停止表示される。

20

【3015】

その後、例えば、上記通常時短遊技状態における 80 回目の特図遊技回（タイミング t4）において特殊外れ結果 B になったとする。突然時短遊技状態 B を既に留保している状態で再び特殊外れ結果 B となったことになるが、この場合は、突然時短遊技状態 B の留保状態が継続されつつ（図 281（e））、第 2 留保時短用エリア 612 b に上限回数（例えば 100 回）に対応する値が再セットされる（図 278（d））。すなわち、第 2 留保時短用エリア 612 b のカウンタ値が上限回数に対応する値に復帰され、留保されている突然時短遊技状態 B の残り回数が増大する。

30

【3016】

特殊外れ結果 B に再当選した特図遊技回では、図柄表示装置 75 にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行され、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。なお、特図用表示部 43 では特殊外れ結果 B に対応した停止結果が停止表示される。

【3017】

その後、100 回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミング t5）になると、実行時短用エリア 611 の値が「0」であることに基いてサポートフラグがクリアされ、滞在していた通常時短遊技状態が終了する。この場合、各種カウンタエリア 314 d の留保時短用エリア 612 が参照され、留保状態の突然時短遊技状態のうち優先度が最も高い突然時短遊技状態への移行が実施される。

40

【3018】

具体的には、突然時短遊技状態 A に対応するサポート B1 フラグがセットされるとともに、時短遊技状態用カウンタエリア 610 において第 1 留保時短用エリア 612 a のカウンタ値（突然時短遊技状態 A の残り回数に対応）が実行時短用エリア 611 にシフトされる（図 282（e））。つまり、特殊外れ結果への当選順としては最先ではないものの、優先度が最上位の突然時短遊技状態 A への移行が他の突然時短遊技状態よりも先行して実施される（図 281（i））。

【3019】

突然時短遊技状態 A への移行後、当該状態 A の終了前であるタイミング t6 において、

50

第3留保時短用エリア612cのカウンタ値（突然時短遊技状態Cの残り回数に対応）が「0」になると、留保用フラグCがクリアされる（図281（c）、（d））。これにより、突然時短遊技状態Cの留保状態が終了する。この場合、その時点で突然時短遊技状態Aに滞在中となっているため、突然時短遊技状態Cへの移行は行われない。すなわち、突然時短遊技状態Cへの移行が生じないまま、その留保状態が終了することになる。この際、かかる留保状態の終了に対応した報知は行われず、遊技者が当該終了を認識不可又は認識困難な状態とされる。

【3020】

タイミングt7において突然時短遊技状態Aが終了すると、各種カウンタエリア314dの留保時短用エリア612が参照され、留保状態の突然時短遊技状態のうち優先度が最も高い突然時短遊技状態への移行が実施される。この際、突然時短遊技状態Bの優先度が最上位となるため、突然時短遊技状態Bへの移行が実施される。

【3021】

すなわち、突然時短遊技状態Bに対応するサポートB2フラグがセットされるとともに、時短遊技状態用カウンタエリア610において第2留保時短用エリア612bのカウンタ値（突然時短遊技状態Aの残り回数に対応）が実行時短用エリア611にシフトされる（図282（f））。第2留保時短用エリア612bのカウンタ値は、特殊外れ結果Bへの再当選時における通常時短遊技状態の残り回数（20回）と上記差分回数A（60回）との総和を突然時短遊技状態Bの上限回数（100回）から減算した差分回数B（20回）となる。

【3022】

突然時短遊技状態Bへの移行後、20回目の特図遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングt8）になると、突然時短遊技状態Bが終了する。この場合、図柄表示装置75では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【3023】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3024】

突然時短遊技状態A～C（留保が可能な複数種の時短遊技状態）のそれぞれに予め優先度を設定し、複数の留保が行われた場合にその優先度に対応した順序で移行が行われるように構成した。この場合、特殊外れ結果への当選順にかかわらず、突然時短遊技状態の種別に対応した順番に移行させることができ、各突然時短遊技状態の特性を踏まえて移行順を設定することが可能になる。例えば、本変形例のように、第2作動口63への入賞期待値が高い突然時短遊技状態Aの優先度を高くすることで、複数の留保時短が存在する場合に突然時短遊技状態Aの発動順を早めることができる。これにより、特図当否抽選を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者にとって遊技しやすい構成とすることができる。

【3025】

また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保が可能な時短遊技状態の全ての組合せについてその移行順を1つ1つ制御プログラムの中で規定しようとする、組合せの数が増えるほど、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各時短遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、移行順の変更や時短遊技状態の追加等の設計変更の要望が生じても簡単に対応できるという利点もある。

【3026】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、当該結果に基づく留保時短の上限回数に対応するカウンタ値を留保時短用エリア612にセットし、遊技回が実行されるごとに、留保時短用エリア612のカウンタ値を実行時短用エリア611のカウンタ値

10

20

30

40

50

とともに更新する構成とした。この場合、実行中の時短遊技状態の残り回数と留保状態の時短遊技状態の残り回数を並行して更新することができ、それら両時短遊技状態の残り回数を同時に管理することが可能になる。

【3027】

特に優先度に基づいて移行順を制御する構成では、留保中の時短遊技状態よりも優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選することで、移行順の入れ替わりが生じて移行タイミングが変動するため、各留保時短の差分回数の導出処理が複雑化することが懸念される。この点、本構成であることで、各留保時短の差分回数を簡単に導出することが可能になる。

【3028】

留保時短用エリア612a～612cに突然時短遊技状態A～Cの種別を対応させるとともに、それら留保時短用エリア612a～612cに優先度を設定する構成とした。この場合、滞在時短の終了時においてカウンタ値がセットされている留保時短用エリア612のうち優先度が最上位のエリアの更新結果を実行時短用エリア611にシフトさせることで、優先度に応じた順番での移行制御を簡単に行うことができる。

【3029】

<変形例6>

上記第3の実施の形態の変形例6について図283～図291を参照しながら説明する。これらの図において第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【3030】

上記変形例5では、突然時短遊技状態（留保が可能な時短遊技状態）を対象に優先度が設定されるが、本変形例では、他の時短遊技状態も含めて優先度が設定されている。なお、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例5と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数に設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【3031】

<時短遊技状態について>

本変形例に係る時短遊技状態について図283及び図284を参照しながら説明する。図283(a)に示すように、本変形例では時短遊技状態として、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態Aと突然時短遊技状態Bとが設定されている。なお、通常時短遊技状態を1種類にしたり、突然時短遊技状態を2種類にしたりすることは必須の構成ではなく、上記変形例1等のように通常時短遊技状態を2種類以上にしたり、突然時短遊技状態を3種類以上にしたりしてもよい。

【3032】

上記各時短遊技状態では第2作動口63への入賞期待値に差異が設けられている。具体的には、突然時短遊技状態Aにおける第2作動口63への入賞期待値が、通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Bよりも高くなるように構成されている。入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではなく、例えば、各時短遊技状態における普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を図284に示す構成とすることで実現することができる。

【3033】

図284(a)に示すように、各時短遊技状態でのサポート当選確率を等しくした上で、突然時短遊技状態Aにおける普図遊技回の変動表示時間を通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Bのそれよりも短くし、突然時短遊技状態Aにおいて単位時間当たりのサポート当選回数（サポート抽選の実行回数）が他の時短遊技状態よりも多くなるようにする。また、図284(b)に示すように、突然時短遊技状態Aでの普電役物63aの開放期間を通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態Bのそれよりも長くし、突然時短遊技状態Aにおいて役物開閉遊技が実施された場合の第2作動口63への入賞可能期間が他の時短遊技状態よりも長くなるようにする。

【3034】

上記の構成により、第2作動口63への入賞について突然時短遊技状態Aが最も発生し

10

20

30

40

50

やすくなる。この場合、第2作動口63への入賞に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けやすくなるため、持ち球の減りを好適に抑えつつ、第2作動口63に対応する第2特図の当否抽選を受けることができ、遊技者にとって最も有利な時短遊技状態（最も望ましい時短遊技状態）となる。

【3035】

また、図283（a）に示すように、通常時短遊技状態の上限回数が突然時短遊技状態A及び突然時短遊技状態Bのそれよりも多くなるように構成されている。例えば、通常時短遊技状態の上限回数が150回に設定され、突然時短遊技状態A及び突然時短遊技状態Bの上限回数が100回に設定されている。なお、上限回数を相違させることは必ずしも必要ではなく、これら時短遊技状態において上限回数が等しい構成としてもよい。

10

【3036】

図283（b）に示すように、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態A及び突然時短遊技状態Bにおいて、それぞれに対し優先度が設定されている。図283（b）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態B<通常時短遊技状態<突然時短遊技状態Aの順で順位が高くなるように優先度が設定されている。これら優先度を示す優先度情報は、ROM313の優先度情報記憶エリア551（図256（b））に時短遊技状態の種別と対応付けて記憶されている。

【3037】

<突然時短遊技状態の移行判定用処理>

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図285のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による変動開始処理（図222）のステップSc711で実行されるものであり、図276（a）の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図285において図276（a）と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

20

【3038】

まずステップSc1401では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSc1402に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【3039】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、ステップSc6801に進み、今回の特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）と同種であるか否かを判定する。より詳しくは、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている特殊外れ種別フラグ及びサポートフラグに基づいて対応時短及び滞在時短の種別を把握するとともに、それら把握した種別が合致するか否かを判定する。例えば、通常時短遊技状態に滞在している状況で特殊外れ結果A（突然時短遊技状態Aに対応する特殊外れ結果）になった場合は本ステップを否定判定し、突然時短遊技状態Bに滞在している状況で特殊外れ結果B（突然時短遊技状態Bに対応する特殊外れ結果）になった場合は本ステップを肯定判定する。

30

40

【3040】

対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態でない場合は、ステップSc6802にて滞在時短の優先度を把握する。具体的には、RAM314の優先度情報記憶エリア551を参照し、上記ステップSc6801で把握した滞在時短の種別に基づいて滞在時短の優先度を特定する。

【3041】

ステップSc6803では対応時短の優先度を把握する。具体的には、上記優先度情報記憶エリア551を参照し、上記ステップSc6801で把握した対応時短の種別に基づいて対応時短の優先度を特定する。

【3042】

50

ステップSc6804では、ステップSc6802で把握した滞在時短の優先度とステップSc6803で把握した滞在時短の優先度とを比較し、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合は、ステップSc1403にて上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットし、その後、突然時短遊技状態の移行判定用を終了する。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものであり、この場合は対応時短への移行を実施すべきであることを示すものとなる。

【3043】

ステップSc6804で否定判定した場合（対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位でない場合）は、ステップSc6101にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

【3044】

ステップSc6801で肯定判定した場合（対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態である場合）は、ステップSc6101に進み、留保用処理を実行する。すなわち、滞在時短と同種の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果になった場合は、当該特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）を留保状態とするように制御する。

【3045】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図286のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図222）のステップSc712で実行されるものであり、図263の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図286において図263と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【3046】

ステップSc1604で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップSc6901にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップSc602に進み、RAM314の上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

【3047】

現在の遊技状態が時短遊技状態である状況で突然時短開始用フラグがセットされている場合とは、滞在時短の途中で当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）に移行すべき状況であることを意味する。この場合は、ステップSc6903に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブルA（図232（b））を取得する。この変動表示時間テーブルAには選択可能な変動パターンとして変動パターンZ1（特殊リーチ外れA演出）のみが設定されている。

【3048】

よって、滞在時短の途中で当該滞在時短よりも優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選した場合には、特殊リーチ外れA演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップSc1607）が実行される。すなわち、当該特殊外れ結果に当選した特図遊技回にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知されるように制御される。

【3049】

ステップSc6902で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）、すなわち、滞在時短の途中で当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）の優先度が滞在時短と同位であるか、滞在時短よりも下位である場合は、ステ

10

20

30

40

50

ップ S c 6 9 0 4 に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブル B (図 2 3 2 (c)) を取得する。この変動表示時間テーブル B には選択可能な変動パターンとして変動パターン 2 1 H (完全外れ演出) 又は変動パターン Z 2 (特殊リーチ外れ B 演出) が設定されており、今回の特殊外れ結果が対応する対応時短の優先度が滞在時短の優先度以下である場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理 (ステップ S c 1 6 0 7) が実行される。つまり、特殊外れ結果になったことが非明示とされる。

【3 0 5 0】

ステップ S c 6 9 0 1 で否定判定した場合 (特殊外れ結果でない場合) は、大当たり結果又は通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップ S c 4 5 0 5 に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル (図 2 3 2 (a)) を取得し、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル (図 2 3 2 (d)) を取得する。

10

【3 0 5 1】

ステップ S c 6 9 0 3、ステップ S c 6 9 0 4 又はステップ S c 4 5 0 5 の実行後はステップ S c 1 6 0 7 にて、それら各ステップで取得した動表示時間テーブルを用い、変動表示時間 (変動パターン) の抽選処理を実行する。その後、ステップ S c 1 6 0 8 以降の処理を実行する。

20

【3 0 5 2】

< 突然時短遊技状態の第 1 移行用処理 >

本変形例に係る突然時短遊技状態の第 1 移行用処理について図 2 8 7 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理 (図 2 2 0) のステップ S c 5 1 1 で実行されるものであり、図 2 7 9 の突然時短遊技状態の第 1 移行用処理に代えて実行されるものである。図 2 8 7 において図 2 7 9 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【3 0 5 3】

先ずステップ S c 7 1 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップ S c 7 1 0 2 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

30

【3 0 5 4】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、時短遊技状態である状況で優先度が上位の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に当選したことを意味する。この場合は、ステップ S c 7 1 0 3 に進み、そのセットされているサポートフラグ、すなわち、滞在時短のサポートフラグをクリアする。これにより滞在時短が終了する。このように、滞在時短の途中で優先度が上位の対応時短に対応する特殊外れ結果に当選した場合、言い換えれば、途中当選の対応時短よりも滞在時短の優先度が下位である場合は、その滞在時短を途中で強制終了させる。

40

【3 0 5 5】

ステップ S c 7 1 0 3 の実行後又はステップ S c 7 1 0 2 で否定判定した場合 (いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップ S c 1 8 0 3 に進み、今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態のサポート B フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態 A である場合はサポート B 1 フラグをセットする。

【3 0 5 6】

なお、今回の特殊外れ結果が時短遊技状態である状況で発生したものである場合 (ステップ S c 7 1 0 2 で肯定判定した場合) は、滞在時短を途中終了させた後、直ちに今回の特殊外れ結果が対応する時短遊技状態が開始されることになる。すなわち、優先度が上位

50

の時短遊技状態に対応する特殊外れ結果に途中当選した場合は、その対応時短が滞在時短に割り込んで実施される。

【3057】

ステップSc6402では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた実行時短用エリア611に上限回数に対応する値をセットする。実行時短用エリア611は、滞在中の時短遊技状態における残り回数をMPU312が把握するためのカウンタ領域である。ステップSc1805では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップSc1806では、演出制御装置143への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。

【3058】

ステップSc1806の実行後又はステップSc7101で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップSc7104にて、上記各種フラグ格納エリア314eにいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保中である場合は、ステップSc6403にて突然時短遊技状態の第2移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の第2移行用処理は、留保状態とされていた突然時短遊技状態について移行を実施するための処理である。

【3059】

ステップSc6403の実行後又はステップSc7104で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）は、突然時短遊技状態の第1移行用処理を終了する。

【3060】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて図288～図292を参照しながら説明する。

【3061】

まず、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果A（突然時短遊技状態Aに対応）になった場合について図288及び図289を参照しながら説明する。例えば、通常時短遊技状態における110回目の特図遊技回（タイミングt1）において特殊外れ結果Aになると、滞在時短である通常時短遊技状態の優先度と、対応時短である突然時短遊技状態Aの優先度とが比較される。この場合、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるため、対応時短への移行が優先される。すなわち、通常時短遊技状態が途中終了され、突然時短遊技状態Aへの移行が実施される。

【3062】

特殊外れ結果Aになった特図遊技回では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果になったことが報知される（図289（a））。この際、特図用表示部43では特殊外れ結果Aに対応した停止結果が停止表示される。

【3063】

また、それまでの時短遊技状態（通常時短遊技状態）よりも第2作動口63への入賞期待値が高い時短遊技状態（突然時短遊技状態A）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置75にて昇格演出が実行される。本変形例では、上記入賞期待値又はその高低を示唆する指標として時短遊技状態のレベル値が設定されており、時短遊技状態においては、当該レベル値に対応する報知としてのレベル報知画像621が図柄表示装置75に表示されるように構成されている。図289（a）には、一例として通常時短遊技状態にレベル1が対応付けられている場合を示している。

【3064】

上記昇格演出では、図289（b）に示すように、例えば「レベルアップ」の文字表示等からなる昇格報知画像622が図柄表示装置75に表示されるとともに、レベル報知画像621により示されるレベル値がレベル1からレベル2（上位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格上げが遊技者に報知される。

10

20

30

40

50

【3065】

昇格演出は、特殊外れ結果Aになった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Z1～Z3の画像を消去した上で昇格演出が実行されてもよいし、図柄列Z1～Z3の画像を消去せず、図柄列Z1～Z3の手前側に昇格報知画像622が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して昇格演出を実行する場合は、図柄列Z1～Z3が特殊外れ結果の組合せで停止表示された後に昇格演出が開始されるようにするとよい。

【3066】

上記のように昇格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル2を示す状態のレベル報知画像621が表示される（図289（c））。レベル2を示す状態のレベル報知画像621の表示は、突然時短遊技状態Aに滞在中において継続して実行される。

【3067】

上記の際、時短遊技状態の残り回数を報知する残り回数画像523については、突然時短遊技状態Aの残り回数には対応しない値を報知するように表示される。詳しくは、通常時短遊技状態の上限回数を基準とし、通常時短遊技状態が途中終了されずに継続していたと仮定した場合の残り回数に対応する値を報知するように表示される。

【3068】

例えば、通常時短遊技状態における110回目（残り40回）の特図遊技回で突然時短遊技状態Aへの移行が行われた場合は、突然時短遊技状態Aの初回目の特図遊技回（通常時短遊技状態の開始から見て111回目の特図遊技回）において「残り39回」を報知するように残り回数画像523が表示される。これにより、通常時短遊技状態がその途中でレベルアップし、そのレベルアップした状態が通常時短遊技状態の上限回数の範囲内で継続可能なように遊技者に感受させる。

【3069】

その後、通常遊技状態の開始から見て150回目の特図遊技回（タイミングt2）になると、残り回数画像523が「ラスト」と表示され、その特図遊技回が時短遊技状態の最終遊技回であるかのように報知される（図289（d））。また、当該遊技回の特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は、図柄列Z1～Z3が完全外れの組合せで停止表示され、通常外れ結果が報知される。

【3070】

但し、上記特図遊技回は内部的に突然時短遊技状態Aの途中遊技回（突然時短遊技状態Aの開始から見て40回目の特図遊技回）であり、その後も時短遊技状態が継続する状態となっている。これに対応させて図柄表示装置75では、図柄列Z1～Z3が完全外れの組合せで停止表示された後、継続演出が実行される。継続演出では、例えば「まだまだ！」の表示画像等からなる継続報知画像623が図柄表示装置75に表示され、これにより時短遊技状態の継続が報知される（図289（e））。

【3071】

継続演出は、上記特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Z1～Z3の画像を消去した上で昇格演出が実行されてもよいし、図柄列Z1～Z3の画像を消去せず、図柄列Z1～Z3の手前側に昇格報知画像622が配置されるようにして実行されてもよい。

【3072】

その後、次の特図遊技回では、残り回数画像523が「残り？回」と表示され、残り回数を遊技者が認識不可又は認識困難な状態とされる（図289（f））。すなわち、滞在中の突然時短遊技状態Aの残り回数が報知されず、当該回数が非明示な状態とされる

10

20

30

40

50

。この状態はその後の特図遊技回においても継続される。これにより、時短遊技状態の終了タイミングが分からないようにして遊技者のドキドキ感を煽ったり、時短遊技状態がいつまで続くかを予測しながら遊技する楽しみを付加したりすることができる。

【3073】

なお、突然時短遊技状態Aの残り回数を非明示な状態とするに際しては、残り回数画像523が表示されない構成としてもよい。つまり、残り回数画像523が「ラスト」と表示された特図遊技回の後、その次の特図遊技回において残り回数画像523が消去される構成としてもよい。

【3074】

その後、例えば、突然時短遊技状態における70回目の特図遊技回（タイミングt3）において特殊外れ結果Aになると、留保用フラグAがセットされ、その特殊外れ結果Aへの当選に対応した突然時短遊技状態Aが留保状態とされる（図288（b）、（c））。この場合、図柄表示装置75では完全外れ演出又は特殊リーチ外れB演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されない。なお、特図用表示部43では特殊外れ結果Aに対応した停止結果が停止表示される。

【3075】

その後、突然時短遊技状態Aの最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミングt4）になると、滞在中の突然時短遊技状態Aが終了する。これに伴い、留保されていた後発の突然時短遊技状態Aの留保状態が解除され、当該時短遊技状態への移行が実施される。つまり、実質的に突然時短遊技状態Aが継続する状態となる。

【3076】

上記の際、移行が実施される突然時短遊技状態Aの残り回数は、その突然時短遊技状態Aの上限回数（例えば100回）から先行の突然時短遊技状態Aの残り回数（30回）を減算した差分回数（70回）となる。この場合も残り回数画像523において「残り？回」の表示が継続され、残り回数が非明示とされる。

【3077】

後発の突然時短遊技状態Aへの移行後、当該遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数が所定回数（例えば10回）になると（タイミングt5）、「残り10回」の残り回数画像523が表示され、滞在時短の残り回数が報知される（図289（g））。このように滞在時短の残り回数が所定回数以下になることに応じて、滞在時短の残り回数を明示する状態に切り替えることで、時短遊技状態が突然終了した印象となって遊技者が困惑することを好適に抑制することができる。

【3078】

そして、後発の突然時短遊技状態Aにおいて最終遊技回が終了すると（タイミングt5）、当該突然時短遊技状態Aが終了する。この場合、図柄表示装置75では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【3079】

なお、上記では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Aになった場合を例示したが、突然時短遊技状態Bである状況で特殊外れ結果Aになった場合も同様の流れとなる。すなわち、特殊外れ結果Aになった特図遊技回において突然時短遊技状態Bが途中終了され、突然時短遊技状態Aへの移行が実施される。

【3080】

次に、突然時短遊技状態Aである状況で特殊外れ結果B（突然時短遊技状態Bに対応）になった場合について図290を参照しながら説明する。

【3081】

本例では、滞在中の時短遊技状態が突然時短遊技状態Aであるため、図柄表示装置75では、Lv2のレベル報知画像621が表示される（図290（e））。そして、例えば、突然時短遊技状態Aにおける70回目の特図遊技回（タイミングt1）において特殊外れ結果Bになると、滞在時短である突然時短遊技状態Aの優先度と、対応時短である突然

10

20

30

40

50

時短遊技状態 B の優先度が比較される。この場合、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも下位であるため、滞在時短の継続が優先される。すなわち、突然時短遊技状態 A が継続され、突然時短遊技状態 B が留保状態とされる（図 290（a）～（d））。

【3082】

特殊外れ結果 B になった特図遊技回では、図柄表示装置 75 にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行される（図 290（f））。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果になったことが明示されない。但し、特図用表示部 43 では特殊外れ結果 B に対応した停止結果が停止表示される。なお、図 290（f）には特殊リーチ外れ B 演出が実行された場合を示している。

【3083】

その後、突然時短遊技状態 A の最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミング t2）になると、滞在していた突然時短遊技状態 A が終了し、留保されていた突然時短遊技状態 B への移行が実施される（図 290（a）～（d））。この場合の突然時短遊技状態 B の残り回数は、突然時短遊技状態 B の上限回数（例えば 100 回）から突然時短遊技状態 A の残り回数（30 回）を減算した差分回数（70 回）となる。

【3084】

上記の際、それまでの時短遊技状態（突然時短遊技状態 A）よりも第 2 作動口 63 への入賞期待値が低い時短遊技状態（突然時短遊技状態 B）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置 75 にて降格演出が実行される。この降格演出では、図 290（h）に示すように、例えば「レベルダウン」の文字表示等からなる降格報知画像 624 が図柄表示装置 75 に表示されるとともに、レベル報知画像 621 により示されるレベル値がレベル 2 からレベル 1（下位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格下げが遊技者に報知される。

【3085】

降格演出は、特殊外れ結果 B になった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列 Z1～Z3 の画像を消去した上で降格演出が実行されてもよいし、図柄列 Z1～Z3 の画像を消去せず、図柄列 Z1～Z3 の手前側に降格報知画像 624 が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して降格演出を実行する場合は、図柄列 Z1～Z3 により通常外れ結果が報知された後に降格演出が開始されるようにするとよい。

【3086】

上記のように降格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル 1 を示す状態のレベル報知画像 621 が表示される（図 290（i））。また、残り回数画像 523 が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態 B の残り回数が非明示とされる。そして、突然時短遊技状態 B の残り回数が所定回数（例えば 10 回）になると、「残り 10 回」の残り回数画像 523 が表示され、滞在時短の残り回数が報知される。

【3087】

その後、突然時短遊技状態 B の最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミング t3）になると、突然時短遊技状態 B が終了する。この場合、図柄表示装置 75 では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【3088】

次に、通常遊技状態である状況で特殊外れ結果 B（突然時短遊技状態 B に対応）になった場合について図 291 を参照しながら説明する。

【3089】

本例では、滞在中の時短遊技状態が突然時短遊技状態 B であるため、図柄表示装置 75 では、Lv1 のレベル報知画像 621 が表示される（図 291（e））。そして、例えば、通常時短遊技状態における 68 回目の特図遊技回（タイミング t1）において特殊外れ

10

20

30

40

50

結果 B になると、滞在時短である通常時短遊技状態の優先度と、対応時短である突然時短遊技状態 B の優先度とが比較される。この場合、対応時短の優先度と滞在時短の優先度とが同位であるため、滞在時短の継続が優先される。すなわち、通常時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態 B が留保状態とされる（図 291（a）～（d））。

【3090】

特殊外れ結果 B になった特図遊技回では、図柄表示装置 75 にて完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出が実行される（図 291（f））。すなわち、通常外れ結果になったように報知され、特殊外れ結果になったことが明示されない。但し、特図用表示部 43 では特殊外れ結果 B に対応した停止結果が停止表示される。なお、図 291（f）には特殊リーチ外れ B 演出が実行された場合を示している。

10

【3091】

その後、通常時短遊技状態の最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミング t2）になると、滞在していた通常時短遊技状態が終了し、留保されていた突然時短遊技状態 B への移行が実施される（図 291（a）～（d））。この場合の突然時短遊技状態 B の残り回数は、突然時短遊技状態 B の上限回数（例えば 100 回）から通常時短遊技状態の残り回数（82 回）を減算した差分回数（18 回）となる。

【3092】

次の特図遊技回（突然時短遊技状態 B の初回目遊技回）では、残り回数画像 523 が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態 B の残り回数が非明示とされる。そして、突然時短遊技状態 B の残り回数が所定回数（例えば 10 回）になると、「残り 10 回」の残り回数画像 523 が表示され、滞在時短の残り回数が報知される。

20

【3093】

その後、突然時短遊技状態 B の最終遊技回において特図当否抽選の結果が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミング t3）になると、突然時短遊技状態 B が終了する。この場合、図柄表示装置 75 では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【3094】

上記の際、それまでの時短遊技状態（突然時短遊技状態 A）よりも第 2 作動口 63 への入賞期待値が低い時短遊技状態（突然時短遊技状態 B）に切り替わったことに対応させて、図柄表示装置 75 にて降格演出が実行される。この降格演出では、図 291（h）に示すように、例えば「レベルダウン」の文字表示等からなる降格報知画像 624 が図柄表示装置 75 に表示されるとともに、レベル報知画像 621 により示されるレベル値がレベル 2 からレベル 1（下位レベル）に変更される。これにより、時短遊技状態の格下げが遊技者に報知される。

30

【3095】

降格演出は、特殊外れ結果 B になった特図遊技回における変動表示時間の残りを利用して実行されてもよいし、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列 Z1～Z3 の画像を消去した上で降格演出が実行されてもよいし、図柄列 Z1～Z3 の画像を消去せず、図柄列 Z1～Z3 の手前側に降格報知画像 624 が配置されるようにして実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用して降格演出を実行する場合は、図柄列 Z1～Z3 により通常外れ結果が報知された後に降格演出が開始されるようにするとよい。

40

【3096】

上記のように降格演出が実行された後は、次回以降の特図遊技回においても、引き続きレベル 1 を示す状態のレベル報知画像 621 が表示される（図 291（i））。また、残り回数画像 523 が「残り？回」と表示され、突然時短遊技状態 B の残り回数が非明示とされる。

【3097】

その後、突然時短遊技状態 B への移行後、その最終遊技回において特図当否抽選の結果

50

が通常外れ結果となり、その確定表示の開始タイミング（タイミング t_3 ）になると、突然時短遊技状態Bが終了する。この場合、図柄表示装置75では時短遊技状態の終了演出が実行される。

【3098】

なお、上記では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Bになった場合を例示したが、突然時短遊技状態Bである状況で特殊外れ結果Bになった場合も同様の流れとなる。すなわち、特殊外れ結果Bになった特図遊技回において滞在中の突然時短遊技状態Bが継続され、後発の突然時短遊技状態Bが留保状態とされる。

【3099】

ここで、本変形例に係る構成において時短遊技状態の継続や切り替えについてまとめると、図292に示すとおりとなる。

【3100】

通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Aになった場合（事象A）は、特殊外れ結果Aが対応する突然時短遊技状態Aの優先度が通常時短遊技状態の優先度よりも上位であることにより、通常時短遊技状態が途中終了され、突然時短遊技状態Aへの移行が実行される。

【3101】

通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Bになった場合（事象B）は、特殊外れ結果Bが対応する突然時短遊技状態Bの優先度が通常時短遊技状態の優先度よりも下位であることにより、通常時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態Bが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により通常時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態Bへの移行が実施される。

【3102】

突然時短遊技状態Aである状況で特殊外れ結果Bになった場合（事象C）は、突然時短遊技状態Bの優先度が突然時短遊技状態Aの優先度よりも下位であることにより、突然時短遊技状態Aが継続され、突然時短遊技状態Bが留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により突然時短遊技状態Aが終了した後、突然時短遊技状態Bへの移行が実施される。

【3103】

突然時短遊技状態Bである状況で特殊外れ結果Aになった場合（事象D）は、突然時短遊技状態Aの優先度が突然時短遊技状態Bの優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態Bが途中終了され、突然時短遊技状態Aへの移行が実行される。

【3104】

ちなみに突然時短遊技状態Aである状況や突然時短遊技状態Bである状況で通常大当たり結果になった場合は、それら各突然時短遊技状態と通常時短遊技状態との優先度にかかわらず開閉実行モードへの移行が実行され、当該モードの終了後、通常時短遊技状態への移行が実行される。

【3105】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3106】

突然時短遊技状態B<通常時短遊技状態<突然時短遊技状態Aの順で順位が高くなるように優先度を設定し、通常遊技状態である状況で特殊外れ結果Bになった場合には、突然時短遊技状態Bへの移行に対する制限として当該移行を留保し、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Aになった場合には、上記制限を付加することなく突然時短遊技状態Aへの移行を直ちに行う構成とした。すなわち、滞在時短の種別と途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【3107】

10

20

30

40

50

上記の際、第2作動口63への入賞期待値が高い突然時短遊技状態Aの優先度を高くすることで、滞在中の時短遊技状態と途中当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態との組合せが2作動口63への入賞しやすさが高まる方向の組合せである場合は、制限を付さずに突然時短遊技状態Aへの移行を実施させることができる。すなわち、特図当否抽選を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者にとって遊技しやすい構成とすることができる。

【3108】

通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Aとなり、突然時短遊技状態Aに移行した場合において、残り回数画像523として、通常時短遊技状態が継続していたと仮定した場合の残り回数を表示する構成とした。これにより、突然時短遊技状態Aへの移行後も通常時短遊技状態が継続しているように見せることができ、それまでの時短遊技状態が特殊外れ結果への当選により昇格したような印象を与えることができる。また、その後の残り回数画像523として「残り?回」を表示することで、そのような昇格状態が終了するかもしれないドキドキ感を与えながら遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【3109】

<変形例7>

上記第3の実施の形態の変形例6について図293～図298を参照しながら説明する。これらの図において第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【3110】

上記変形例5や変形例6では、時短遊技状態として通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とが設定されているが、本変形例ではさらに天井時短遊技状態が設定されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【3111】

<時短遊技状態について>

本変形例に係る時短遊技状態について図293を参照しながら説明する。上述したように本変形例では、時短遊技状態の一種として天井時短遊技状態を備えている。この天井時短遊技状態は、図293(a)に示すように、当選抽選結果が外れ結果となった特図遊技回(外れ遊技回)の累積回数(所謂ハマリ回数)が予め定められた天井回数(例えば800回)になったことを契機として移行するものである。

【3112】

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値(例えば800回)に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、天井時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【3113】

天井時短遊技状態は、突然時短遊技状態と同様に、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる状態である。なお、天井時短遊技状態への移行契機は外れ結果であるため、天井時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が天井時短遊技状態に移行する。天井時短遊技状態は、天井時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が予め定められた上限回数に達するまで継続される。

【3114】

図293(b)に示すように、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態A及び突然時短遊技状態Bについて、第2作動口63への入賞期待値に差異が設けられている。具体的には、突然時短遊技状態Aにおける第2作動口63への入賞期待値が、通

10

20

30

40

50

常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態 B よりも高くなるように構成されている。

【3115】

入賞期待値をこのような関係とする構成は特に限定されるものではなく、通常時短遊技状態、突然時短状態 A 及び突然時短遊技状態 B については、例えば上記変形例 6 にて説明した普図遊技回及び役物開閉遊技の態様（図 284）を有する構成とすることができる。また、天井時短遊技状態についても、例えば突然時短遊技 B と同様の普図遊技回及び役物開閉遊技の態様を有する構成とすればよい。

【3116】

また、天井時短遊技状態の上限回数が通常時短遊技状態、突然時短遊技状態 A 及び突然時短遊技状態 B のそれよりも多くなるように構成されている。例えば、天井時短遊技状態の上限回数が 500 回に設定され、通常時短遊技状態の上限回数が 150 回に設定され、突然時短遊技状態 A 及び突然時短遊技状態 B の上限回数が 100 回に設定されている。なお、上限回数を相違させることは必ずしも必要ではなく、これら時短遊技状態において上限回数が等しい構成としてもよい。

【3117】

図 293（c）に示すように、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態 A 及び突然時短遊技状態 B において、それぞれに対し優先度が設定されている。図 293（c）では数値が小さいほど優先度が高いことを示しており、突然時短遊技状態 B < 通常時短遊技状態 < 突然時短遊技状態 A < 天井時短遊技状態の順で順位が高くなるように優先度が設定されている。これら優先度を示す優先度情報は、ROM 313 の優先度情報記憶エリア 551（図 256（b））に時短遊技状態の種別と対応付けて記憶されている。

【3118】

<変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図 294（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 162 による特図遊技回制御処理（図 220）のステップ Sc 506 で実行されるものであり、図 222 の変動開始処理に代えて実行されるものである。図 294（a）において図 222 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【3119】

ステップ Sc 710 で高頻度サポートモード更新用処理を実行した後は、ステップ Sc 7401 にて、天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。天井時短遊技状態の移行判定用処理は、天井時短遊技状態への移行契機が成立したか否かを判定するものである。ここで、ステップ Sc 7401 の天井時短遊技状態の移行判定用処理について図 295 のフローチャートを参照しながら説明する。

【3120】

まずステップ Sc 7501 では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップ Sc 7502 に進み、RAM 314 の各種フラグ格納エリア 314e に到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることを MPU 312 が把握するためのものである。

【3121】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップ Sc 7503 にて、上記各種フラグ格納エリア 314e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップ Sc 7504 に進み、RAM 314 の各種カウンタエリア 314d に設けられた外れ回数カウンタエリア HC の値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリア HC の値を 1 減算する。外れ回数カウンタエリア HC は、天井回数までの残り回数を MPU 312 が把握するためのものである。

【3122】

なお、天井回数までの残り回数は直接的には遊技者に報知されないものの、それまでの外れ回数を報知することによって間接的に報知される。具体的には、図296に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gに外れ回数画像651が表示され、この外れ回数画像651により開閉実行モード後（大当たり後）の外れ遊技回の回数が報知されるように構成されている。

【3123】

外れ回数画像651は、天井回数までの残り回数が計数されている場合において表示が継続され、外れ遊技回が終了するごとにその報知回数が加算更新される。このため、当該画像651を遊技者が見ることで、天井到達までの過程における途中経過を知ることができ、さらに、天井回数を知っている遊技者であれば、外れ回数画像651により示される外れ回数の累積値を参照することで、天井回数までの残り回数を把握することができる。

10

【3124】

ちなみに本変形例では、外れ回数カウンタエリアHCの更新処理（ステップSc7504）が変動開始処理に組み込まれ、天井回数までの残り回数の更新が外れ遊技回の変動開始時に実行されるが、外れ回数画像651の更新は、図柄列Z1～Z3により外れ結果を報知してから行われる（図296（b））。これにより、図柄列Z1～Z3による結果報知が行われる前に、外れ回数画像651の更新から外れ結果を遊技者が判別可能となってしまうことを抑制できる。具体的な外れ回数画像651の更新タイミングは、確定表示の開始時や確定表示中、確定表示時間の経過時等の外れ遊技回の終了時や、次の遊技回の開始時等とすることができる。

20

【3125】

なお、上記構成では、それまでの外れ遊技回の累積回数を報知するが、これに代えて天井回数までの残り回数を報知する構成としてもよい。

【3126】

天井時短遊技状態の移行判定用処理（図295）の説明に戻り、ステップSc7504の実行後はステップSc7505にて、上記外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップSc7506に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグをセットする。

【3127】

ステップSc7507では、上記各種フラグ格納エリア314eに天井時短開始用フラグをセットする。天井時短開始用フラグは、天井時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。ステップSc7507の実行後は、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

30

【3128】

ステップSc7502で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップSc7503で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップSc7504以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップSc7505で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリアHCの値が「0」でない場合）は、ステップSc7506以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

40

【3129】

ステップSc7501で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップSc7508に進み、上記カウンタエリアHCの値に天井回数に対応した値（例えば800）をセットする。ステップSc7509では、上記各種フラグ格納エリア314eに到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【3130】

到達済みフラグがセットされている場合は、ステップSc7510にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップSc7510の実行後又はステップSc7509で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、第2時短遊

50

技状態の移行判定用処理を終了する。

【3131】

変動開始処理（図294（a））の説明に戻り、ステップSc7401の実行後はステップSc711にて突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。当該処理は上記変形例6に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理（図285）と同様のものである。

【3132】

ステップSc711の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図285を援用して説明すると、まずステップSc1401では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSc1402に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

10

【3133】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、ステップSc6801に進み、今回の特殊外れ結果に対応する時短遊技状態（対応時短）が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）と同種であるか否かを判定する。対応時短が滞在時短と同種の時短遊技状態でない場合は、ステップSc6802にて滞在時短の優先度を把握し、その後、ステップSc6803にて対応時短の優先度を把握する。

【3134】

ステップSc6804では、ステップSc6802で把握した滞在時短の優先度とステップSc6803で把握した滞在時短の優先度とを比較し、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位であるか否かを判定する。対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合は、ステップSc1403にて上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものであり、この場合は対応時短への移行を実施すべきであることを示すものとなる。

20

【3135】

ステップSc6804で否定判定した場合（対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位でない場合）は、ステップSc6101にて留保用処理を実行する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

30

【3136】

なお、天井時短遊技状態の移行判定用処理（図295）では、各時短遊技状態の優先度を比較し、その結果に基づいて移行又は留保を切り替える処理が存在しないが、これは天井時短遊技状態の優先度が最上位に設定されているためである。すなわち、他の時短遊技状態への滞在中に外れ回数が天井回数に到達した場合は、常に天井時短遊技状態への移行が実施される。

【3137】

変動開始処理（図294（a））の説明に戻り、ステップSc711の実行後はステップSc712にて変動表示時間の設定処理を実行する。この処理は上記変形例6に係る変動表示時間の設定処理（図285）と同様のものである。

40

【3138】

続くステップSc713では、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

【3139】

<特図遊技回制御処理>

本変形例に係る変動開始処理について図294（b）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図219）のステップSc403で実行されるものであり、図220の特図遊技回制御に代えて実行されるものである。図294（b）におい

50

て図 2 2 0 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 3 1 4 0 】

ステップ S c 5 0 7 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップ S c 5 0 9 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップ S c 5 1 0 では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。

【 3 1 4 1 】

ステップ S c 7 4 0 2 では天井時短遊技状態の移行用処理を実行する。天井時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を天井時短遊技状態に移行させるためのものである。ここで、ステップ S c 7 4 0 2 の天井時短遊技状態の移行用処理について図 2 9 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 3 1 4 2 】

まずステップ S c 7 6 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。天井時間開始用フラグがセットされていない場合はそのまま天井時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【 3 1 4 3 】

天井時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップ S c 7 6 0 2 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合は、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを意味する。

【 3 1 4 4 】

この場合は、ステップ S c 7 6 0 3 に進み、そのセットされているサポートフラグ、すなわち、滞在時短のサポートフラグをクリアする。これにより滞在時短が終了する。このように、時短遊技状態の途中で天井回数への到達が成立した場合は、滞在中の時短遊技状態が途中で強制終了される。

【 3 1 4 5 】

ステップ S c 7 6 0 3 の実行後又はステップ S c 7 6 0 2 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップ S c 7 6 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート C フラグをセットする。サポート C フラグは天井時短遊技状態に対応するものであり、当該フラグがセットされることにより天井時短遊技状態への移行が実施される。

【 3 1 4 6 】

ステップ S c 7 6 0 5 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた実行時短用エリア 6 1 1 に天井時短遊技状態の上限回数（例えば 5 0 0 回）に対応する値をセットする。ステップ S c 7 6 0 6 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている天井時短開始用フラグをクリアする。

【 3 1 4 7 】

ステップ S c 7 6 0 7 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として天井時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、天井時短遊技状態の移行用処理を終了する。天井時短遊技状態開始コマンドは、天井時短遊技状態への移行を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。

【 3 1 4 8 】

<時短遊技状態中の遊技の流れについて>

時短遊技状態中に外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合や特殊外れ結果になった場合の流れについて図 2 9 8 を参照しながら説明する。

【 3 1 4 9 】

天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果 A になった場合（事象 A）は、特殊外れ結果 A が対応する突然時短遊技状態 A の優先度が天井時短遊技状態の優先度よりも下位であ

10

20

30

40

50

ることにより、天井時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態 A が留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により天井時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態 A への移行が実施される。この際、突然時短遊技状態 A の残り回数は、突然時短遊技状態 A の本来の上限回数（例えば 100 回）から突然時短遊技状態 A が留保されたときの天井時短遊技状態の残り回数を減算した差分回数とされる。

【3150】

突然時短遊技状態 B である状況で特殊外れ結果 A になった場合（事象 B）は、突然時短遊技状態 A の優先度が突然時短遊技状態 B の優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態 B が途中終了され、突然時短遊技状態 A への移行が実行される。すなわち、滞在時短が天井時短遊技状態であった場合のような制限（留保）が課されることなく、突然時短遊技状態 A への移行が速やかに実施される。この場合の突然時短遊技状態 A の残り回数は、当該状態 A の本来の上限回数（例えば 100 回）となる。

【3151】

天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果 B になった場合（事象 C）は、特殊外れ結果 B が対応する突然時短遊技状態 B の優先度が天井時短遊技状態の優先度よりも下位であることにより、天井時短遊技状態が継続され、突然時短遊技状態 B が留保状態とされる。この場合、上限回数への到達により天井時短遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態 B への移行が実施される。この際、突然時短遊技状態 B の残り回数は、本来の上限回数（例えば 100 回）よりも少ない差分回数とされる。

【3152】

突然時短遊技状態 A である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象 D）は、天井時短遊技状態の優先度が突然時短遊技状態 A の優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態 A が途中終了され、天井時短遊技状態への移行が実行される。

【3153】

突然時短遊技状態 B である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合（事象 E）は、天井時短遊技状態の優先度が突然時短遊技状態 B の優先度よりも上位であることにより、突然時短遊技状態 B が途中終了され、天井時短遊技状態への移行が実行される。

【3154】

なお、天井時短遊技状態の天井回数（例えば 800 回）が通常時短遊技状態の上限回数（例えば 150 回）よりも多い回数に設定されているため、通常時短遊技状態である状況で外れ遊技回の回数が天井回数に到達することはない。すなわち、通常時短遊技状態と天井時短遊技状態との競合については生じない構成となっている。

【3155】

また、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果 A になった場合や特殊外れ結果 B になった場合の流れについては、上記変形例 6 と同様であるため、説明を省略する。

【3156】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3157】

突然時短遊技状態 B < 突然時短遊技状態 A < 天井時短遊技状態の順で順位が高くなるように優先度を設定し、天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果 A になった場合には、突然時短遊技状態 A への移行に対する制限として当該移行を留保し、突然時短遊技状態 B である状況で特殊外れ結果 A になった場合には、上記制限を付加することなく突然時短遊技状態 A への移行を直ちに行う構成とした。すなわち、滞在時短の種別と途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態との組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【3158】

天井時短遊技状態の優先度を他の時短遊技状態よりも高くし、突然時短遊技状態 A、B のいずれで天井回数への到達が成立しても天井時短遊技状態への移行が優先される構成と

した。より詳しくは、第2作動口63への入賞期待値が天井時短遊技状態よりも高い突然時短遊技状態Aである状況で天井回数への到達が成立しても、天井時短遊技状態への切り替えが行われるように構成した。

【3159】

天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、天井時短遊技状態に移行させないでいると、天井時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気づきやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑し、遊技意欲の減退を招く懸念がある。この点、突然時短遊技状態Aの継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先させることで、そのような困惑の発生を回避し、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【3160】

<変形例8>

上記第3の実施の形態の変形例6について図299～図308を参照しながら説明する。これらの図において第3の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【3161】

本変形例では、時短遊技状態中の特殊外れ結果への当選により留保状態とされた突然時短遊技状態について、その移行タイミングとなる前に所定の解除条件が成立すると、その留保状態が解除されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細について説明する。

【3162】

なお、本変形例に係る突然時短遊技状態は、上記変形例3に係る突然時短遊技状態（図260（a））と同様である。また、突然時短遊技状態の留保上限数は、上記変形例3と同様に突然時短遊技状態の種別数と同数（例えば3個）に設定されている。また、RAM314に時短遊技状態用カウンタエリア560及び発生順情報記憶エリア565が設けられており、上記変形例3と同様に時短遊技状態中に発生した複数の留保時短についてその発生順に対応する順番で移行を実施するように構成されている。

【3163】

<低確率モード用の特図当否テーブル及び特殊外れ結果について>

本変形例に係る低確率モード用の特図当否テーブル及び特殊外れ結果について図299及び図300を参照しながら説明する。

【3164】

図299（a）に示すように、本変形例に係る低確率モード用の特図当否テーブルでは、取り得る結果として大当たり結果、特殊外れ結果及び通常外れ結果が設定されている。そのうち特殊外れ結果については、上記第3の実施の形態に係る低確率モード用の特図当否テーブル（図215（a））よりもその割合が高くなっている。具体的には、大当たり乱数カウンタC1として取り得る「0」～「2999」の値のうち「10」～「49」の計40個が特殊外れ結果に割り当てられ、特殊外れ結果となる確率は40／3000に設定されている。

【3165】

図299（b）に示すように、本変形例では特殊外れ結果の種別として特殊外れ結果A～Fの6種類が設定されている。このうち特殊外れ結果A～Cの3種類は、上記第3の実施の形態や変形例1等の特殊外れ結果A～Cと同様であり、突然時短遊技状態A～Cへの移行や留保の発生に対応している。但し、特殊外れ結果A～Cのいずれかに当選する確率は上記第3の実施の形態や変形例1等の場合（1／300）よりも高くなっており、1／100に設定されている。

【3166】

図300（a）に示すように、特殊外れ結果A～Cの各割合は、特殊外れ結果C＜特殊

10

20

30

40

50

外れ結果 A < 特殊外れ結果 B の順で高くなっている。すなわち、特殊外れ結果 A ~ C のうち特殊外れ結果 C が最も当選しやすく、時短遊技状態に滞在中の場合は突然時短遊技状態 B の留保が最も発生しやすくなっている。

【3167】

図299(b)において残りの特殊外れ結果 D ~ F の3種類は、留保状態の取り消し(解除)に対応する結果となっている。すなわち、時短遊技状態の留保中である状態で特図当否抽選の結果が特殊外れ結果 D ~ F になると、その時短遊技状態への移行が実行されることなく留保状態だけが解除される。

【3168】

図300(c)に示すように、特殊外れ結果 D ~ F は突然時短遊技状態の種別と対応しており、具体的には、特殊外れ結果 D が突然時短遊技状態 A に対応し、特殊外れ結果 E が突然時短遊技状態 B に対応し、特殊外れ結果 F が突然時短遊技状態 C に対応している。すなわち、特殊外れ結果 D になると突然時短遊技状態 A の留保が取り消され、特殊外れ結果 E になると突然時短遊技状態 B の留保が取り消され、特殊外れ結果 F になると突然時短遊技状態 C の留保が取り消されるように構成されている。

【3169】

但し、例えば、突然時短遊技状態 A が留保されていない状況で特殊外れ結果 D になるなど、対応する留保時短が存在しない状況で特殊外れ結果 D ~ F になった場合は留保状態の取り消しは実行されない。つまり、大当たり遊技状態への移行が生じない抽選結果として機能するに留まり、通常外れ結果と同等のものになる。

【3170】

図299(b)に示すように、特殊外れ結果 D ~ F のいずれかに当選する確率は、特殊外れ結果 A ~ C のいずれかに当選する確率 ($1/100$) よりも低くなっており、具体的には $1/300$ に設定されている。つまり、留保よりも取り消しの方が発生しにくい構成となっている。

【3171】

また、図300(b)に示すように、特殊外れ結果 D ~ F の各割合は異なっており、具体的には、特殊外れ結果 E、F よりも特殊外れ結果 D の割合が少なくなっている。すなわち、特殊外れ結果 D となる確率は特殊外れ結果 E、F となる確率よりも低くなっており、突然時短遊技状態 A は一旦留保されると、他の突然時短遊技状態 B、C よりも取り消しが発生しにくいものとなっている。

【3172】

なお、図299、図300に示す乱数の数及び値は一例に過ぎず、例えば、特殊外れ結果 A ~ C のいずれかに当選する確率よりも特殊外れ結果 D ~ F のいずれかに当選する確率の方が高いなど、各種結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。

【3173】

<突然時短遊技状態の移行判定用処理>

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図301のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による変動開始処理(図222)のステップSc711で実行されるものであり、図261(a)の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図301において図261(a)と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【3174】

まずステップSc1401では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSc8101に進み、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 A ~ C のいずれかであるか、すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応したものであるか否かを判定する。この判定はRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされる特殊外れ種別フラグ(ステップSc707)を参照して行う。

【3175】

今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 A～C のいずれかである場合は、ステップ S c 1 4 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップ S c 1 4 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグをセットする。

【3 1 7 6】

ステップ S c 1 4 0 2 で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップ S c 4 3 0 1 にて留保用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。留保用処理は、時短遊技状態の途中で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態を留保状態とするための処理である。

10

【3 1 7 7】

ステップ S c 8 1 0 1 で否定判定した場合（特殊外れ結果 A～C のいずれでもない場合）、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 D～F のいずれかであり、留保状態の取り消し（解除）に対応するものである場合は、ステップ S c 8 1 0 2 に進み、留保解除用処理を実行する。留保解除用処理は留保状態を取り消すためのものである。ステップ S c 8 1 0 2 の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【3 1 7 8】

＜留保解除用処理＞

ステップ S c 8 1 0 2 の留保解除用処理について図 3 0 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【3 1 7 9】

先ずステップ S c 8 2 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかの留保用フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかの留保用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保状態である場合は、ステップ S c 8 2 0 2 に進み、今回の特殊外れ結果の種別を把握する。留保解除用処理は今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 D～F である場合に実行されるところ、ステップ S c 8 2 0 2 では今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 D～F のうちのいずれであることを特定する。

【3 1 8 0】

ステップ S c 8 2 0 3 では、対応する留保時短が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップ S c 8 2 0 2 で把握した特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態が留保中であるか否かを判定する。例えば、ステップ S c 8 2 0 2 で把握した特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 D である場合は、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e を参照し、突然時短遊技状態 A が留保中であることを示す留保用フラグ A がセットされているか否かを判定する。

30

【3 1 8 1】

対応する留保時短が存在する場合はステップ S c 8 2 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e において対応する留保用フラグをクリアする。これにより、今回の特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の留保が取り消される（解除される）。

【3 1 8 2】

ステップ S c 8 2 0 5 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に留保解除用フラグをセットする。留保解除用フラグは留保状態の取り消しを行ったことを MPU 3 1 2 が把握するためのものである。

40

【3 1 8 3】

ステップ S c 8 2 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として留保解除コマンドを設定する。留保解除コマンドは留保状態を取り消したことを通知するものであり、当該コマンドには留保状態が取り消された時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。

【3 1 8 4】

ステップ S c 8 2 0 7 では、発生順情報記憶エリア 5 6 5 に記憶されている発生順を更新する。例えば、突然時短遊技状態 C、突然時短遊技状態 B、突然時短遊技状態 A の順で

50

発生順が記憶されている場合において突然時短遊技状態 B の留保が取り消された場合は、突然時短遊技状態 A の発生順を繰り上げるように発生順情報記憶エリア 5 6 5 の記憶内容を変更する。

【3185】

ステップ S c 8 2 0 7 の実行後は留保解除用処理を終了する。また、ステップ S c 8 2 0 1 で否定判定した場合（いずれの留保用フラグもセットされていない場合）やステップ S c 8 2 0 3 で否定判定した場合（対応する留保時短が存在しない場合）は、留保状態の取り消し（解除）を実行しないとしてステップ S c 8 2 0 4 以降の処理を実行せずに留保解除用処理を終了する。

【3186】

＜変動表示時間の設定処理＞

本変形例に係る変動表示時間の設定処理について図 3 0 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図 2 2 2）のステップ S c 7 1 2 で実行されるものであり、図 2 6 3 の変動表示時間の設定処理に代えて実行されるものである。図 3 0 3 において図 2 6 3 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【3187】

ステップ S c 1 6 0 4 で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップ S c 8 3 0 1 にて今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合はステップ S c 8 3 0 2 に進み、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 A ～ C のいずれかであるか、すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応したものであるか否かを判定する。

【3188】

特殊外れ結果 A ～ C のいずれかである場合は、ステップ S c 8 3 0 3 にて、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブル A（図 2 3 2（b））を取得する。この変動表示時間テーブル A には選択可能な変動パターンとして変動パターン Z 1（特殊リーチ外れ A 演出）のみが設定されている。よって、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 A ～ C のいずれかである場合は、特殊リーチ外れ A 演出の実行に対応した変動パターンが選択されるように変動表示時間の抽選処理（ステップ S c 1 6 0 7）が実行される。すなわち、突然時短遊技状態への移行や留保の発生に対応した特殊外れ結果となった場合は、その都度、そのような抽選結果になったことが図柄表示装置 7 5 にて報知される。

【3189】

ステップ S c 8 3 0 2 で否定判定した場合、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 D ～ F のいずれかである場合は、ステップ S c 8 3 0 4 にて RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に留保解除用フラグがセットされているか否かを判定する。留保解除用フラグがセットされている場合、すなわち、今回の遊技回で留保の取り消しを行う場合は、ステップ S c 8 3 0 5 に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブル C を取得する。

【3190】

図 3 0 4（a）に示すように、変動表示時間テーブル C には選択可能な変動パターンとして変動パターン Z 3（20 sec）のみが設定されている。変動パターン Z 3 は特殊リーチ外れ C 演出に対応しており、変動パターン Z 3 に対応する変動開始コマンドが演出制御装置 1 4 3 に送信された場合、図柄表示装置 7 5 では遊技回用演出として特殊リーチ外れ C 演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れ C 演出について図 3 0 5 を参照しながら説明する。

【3191】

特殊リーチ外れ C 演出ではまず、図 3 0 5（a）に示すように、表示画面 G 上の有効ライン L 1 ～ L 5 のいずれかに上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列 Z 2（最終停止列の図柄列）が高速

10

20

30

40

50

変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図 3 0 5 (b) に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「B A D」等の文字が付された特殊図柄 7 2 1 が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄 7 2 1 の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図 3 0 5 (b) には、大当たりの組合せとなる「4」図柄に対して次の図柄となる「5」図柄の位置に特殊図柄 7 2 1 が配置された例を示している。

【3 1 9 2】

次いで、図 3 0 5 (c) に示すように、低速変動表示している特殊図柄 7 2 1 がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列 Z 2 の特殊図柄 7 2 1 が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果 D ~ F に対応する図柄組合せとなっている。よって、かかる図柄組合せで図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止表示されることにより、特殊外れ結果 D ~ F のいずれかになったこと、換言すれば、抽選の結果として留保の取り消しに対応した結果を引き当ててしまったことが報知される。

10

【3 1 9 3】

なお、特殊リーチ外れ C 演出に対応する変動パターン Z 3 (2 0 s e c) は、特殊外れ結果 A ~ C のいずれかになった場合に実行される特殊リーチ外れ A 演出に対応する変動パターン Z 1 (1 5 s e c) よりも変動表示時間が長くなっている。これは後述する解除用演出の実行期間を確保するためである。

【3 1 9 4】

変動表示時間の設定処理 (図 3 0 3) の説明に戻り、ステップ S c 8 3 0 5 の実行後はステップ S c 8 3 0 6 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている留保解除用フラグをクリアする。

20

【3 1 9 5】

ステップ S c 8 3 0 4 で否定判定した場合 (留保解除用フラグがセットされていない場合)、すなわち、今回の特殊外れ結果が特殊外れ結果 D ~ F のいずれかであるものの、留保の取り消しを行わない場合は、ステップ S c 8 3 0 7 に進み、今回の変動表示時間テーブルとして特殊外れ用の変動表示時間テーブル D を取得する。

【3 1 9 6】

図 3 0 4 (b) に示すように、特殊外れ用の変動表示時間テーブル D には選択可能な変動パターンとして変動パターン 2 1 H (完全外れ演出) と変動パターン Z 4 とが設定されている。変動パターン Z 4 は特殊リーチ外れ D 演出に対応しており、変動パターン Z 4 に対応する変動開始コマンドが演出制御装置 1 4 3 に送信された場合、図柄表示装置 7 5 では遊技回用演出として特殊リーチ外れ D 演出が実行される。特殊リーチ外れ D 演出は、特殊リーチ外れ C 演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れ D ~ F (留保の取り消し) への危機感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列 Z 1 ~ Z 3 を停止表示させるものである。

30

【3 1 9 7】

特殊リーチ外れ D 演出では、図 3 0 5 (a)、(b) に示すように、上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄 7 2 1 を含む状態で中図柄列 Z 2 が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れ C 演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄 7 2 1 がリーチラインを通り過ぎるなどして、図 3 0 5 (d) に示すように、中図柄列 Z 2 において特殊図柄 7 2 1 とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果 D ~ F に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止表示される。

40

【3 1 9 8】

変動表示時間の設定処理 (図 3 0 3) の説明に戻り、ステップ S c 8 3 0 1 で否定判定した場合 (特殊外れ結果でない場合) は、大当たり結果又は通常外れ結果であることを意味する。この場合はステップ S c 4 5 0 5 に進み、対応する時短遊技状態用の変動表示時

50

間テーブルを取得する。具体的には、今回の当否抽選の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブル（図232（a））を取得し、今回の当否抽選の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブル（図304（c））を取得する。なお、通常外れ用の変動表示時間テーブルには、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ4（特殊リーチ外れD演出）が含まれている。

【3199】

ステップSc8303、ステップSc8306、ステップSc8307又はステップSc4505の実行後はステップSc1607にて、それら各ステップで取得した動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。その後、ステップSc1608以降の処理を実行する。

10

【3200】

<演出設定処理>

本変形例に係る演出設定処理について図306のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は演出制御装置143にて所定周期（例えば2msec周期）で起動されるものであり、図242の演出設定処理に代えて実行されるものである。図306において図242と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【3201】

ステップSc2506では、主制御装置162からの留保コマンドを受信しているか否かを判定する。留保コマンドを受信している場合、すなわち、突然時短遊技状態の留保が行われる場合は、ステップSc8401にて、留保される時短遊技状態（留保時短）を把握する。本ステップでは、主制御装置162からの留保コマンドを解析し、突然時短遊技状態A～Cのいずれについて留保が発生したかを特定する。

20

【3202】

ステップSc8402では、ステップSc8401の把握結果に基づいて留保表示部731の表示設定を行う。ここで、図307を参照して留保表示部731について説明する。

【3203】

図307（a）に示すように、本変形例では、時短遊技状態において表示画面Gに留保表示部731が表示されるように設定されている。留保表示部731は、留保時短の有無やいずれの突然時短遊技状態が留保されているかなどを報知する報知部として機能するものである。この留保表示部731は、表示画面Gにおいて図柄列Z1～Z3と重ならないように表示され、また、保留数を示す保留用画像が表示画面Gに表示される場合は、それら保留用画像の表示領域とも重ならないように表示される。なお、図307（a）では、留保表示部731が表示画面Gの右下部に配置されているが、例えば右上部や左上部など他の領域に配置されてもよい。

30

【3204】

図307（b1）に示すように、留保表示部731には、突然時短遊技状態Aに対応した第1留保表示領域731aと、突然時短遊技状態Bに対応した第2留保表示領域731bと、突然時短遊技状態Cに対応した第3留保表示領域731cとが設定されている。これら各表示領域731a～731cには、各突然時短遊技状態について留保の有無を示す留保用画像732a～732cが表示される。

40

【3205】

図307（b1）には、留保の有無のほか、対応する突然時短遊技状態を容易に認識できるように、時短遊技状態の種別を文字により示す画像で各留保用画像732a～732cを構成した例を示している。但し、留保用画像732a～732cの具体的態様はこれに限定されるものではなく、例えば記号やキャラクタ等の所定の絵柄画像等により留保用画像732a～732cを構成するなど、遊技者が留保の有無を認識できるものであれば任意の態様とすることができる。

【3206】

留保表示部731において各留保用画像732a～732cは、対応する突然時短遊技

50

状態が留保されていない状況では半透明の状態が表示される。

【3207】

ステップSc8402では、留保用画像732a～732cのうち、ステップSc8401で把握した種別に対応するものについて留保状態に対応した表示態様とするように設定する。例えば、ステップSc8401で把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Aである場合は、図307(b2)に示すように留保用画像732aを半透明な状態から不透明な状態に変更するように設定する。これにより、突然時短遊技状態Aの留保が発生したことが報知される。この不透明な状態の留保用画像732aは、時短遊技状態において突然時短遊技状態Aの留保中である期間に亘り継続して表示される。

【3208】

また、ステップSc8402では、各留保用画像732a～732cの表示態様を変更する上記演出が特殊外れ結果A～Cとなった遊技回にて実行されるように設定する。この際、当該演出がその遊技回の変動表示時間の少なくとも一部にて実行されてもよいし、確定表示時間の少なくとも一部にて実行されてもよいし、変動表示時間と確定表示時間を跨いで実行されてもよい。なお、変動表示時間を利用する場合は、図柄列Z1～Z3が特殊外れ結果D～Fに対応する図柄組合せで停止表示されてから上記演出が開始されるように構成する。

【3209】

ステップSc8402の実行後又はステップSc2506で否定判定した場合（留保コマンドを受信していない場合）は、ステップSc8403にて、主制御装置162からの留保解除コマンドを受信しているか否かを判定する。留保解除コマンドを受信している場合、すなわち、留保の取り消し（解除）が行われる場合は、ステップSc8404にて、留保状態が解除される時短遊技状態（解除時短）を把握する。本ステップでは、主制御装置162からの留保解除コマンドを解析し、突然時短遊技状態A～Cのいずれについて解除が発生したかを特定する。

【3210】

ステップSc8405では、ステップSc8404の把握結果に基づいて留保表示部731の表示設定を行う。具体的には、留保用画像732a～732cのうち、ステップSc8404で把握した種別に対応するものについて非留保状態に対応した表示態様となるように設定する。例えば、ステップSc8404で把握した突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Cである場合は、図307(c1)、(c2)に示すように留保用画像732cを不透明な状態から半透明な状態に変更するように設定する。これにより、突然時短遊技状態Cの留保が取り消されたことが報知される。

【3211】

留保表示部731の表示設定では、各留保用画像732a～732cの表示態様を変更する上記演出が特殊外れ結果A～Cとなった遊技回にて実行されるように設定する。この際、当該演出がその遊技回の変動表示時間の一部にて実行されるように設定し、留保の取り消しがより分かりやすくなるように次の態様で行われるようにする。

【3212】

図308に示すように、上記変動表示時間内のタイミングt3にて図柄列Z1～Z3を特殊外れ結果D～Fに対応する図柄組合せで停止表示した後、図308(d)に示すように留保表示部731を拡大表示する。次いで、リーチライン上に表示されている特殊図柄721を第3留保表示領域731c（留保状態が解除される突然時短遊技状態に対応する領域）に移動させ、不透明な状態で表示された留保用画像732cの前方を通過させるように表示する。

【3213】

特殊図柄721の通過に伴い、第3留保表示領域731cの留保用画像732cを半透明な状態に変更し、留保されていない状態に対応した表示態様に切り替える（図308(e)）。その後、留保表示部731を元の表示サイズに縮小表示するとともに、リーチライン上の中図柄列Z2にリーチ外れの組合せを構成する図柄を表示し、外れ結果であるこ

10

20

30

40

50

とを報知する（図308（f））。

【3214】

上記構成とすることで、特殊図柄721を含む態様で図柄列Z1～Z3が停止表示されたが故に留保が取り消されたかのような印象を遊技者に与えることができる。これにより、留保が取り消されたことや、停止表示された図柄組合せが留保の取り消しに対応することを分かりやすくできる。また、上記構成とすることで、遊技者において特殊図柄721と留保の取り消しとが強く関連付けられ、特殊図柄721を視認できる態様で図柄列Z2を低速変動表示させたり、ガセ演出としての特殊リーチ外れD演出を実行したりした場合に遊技者の危機感を好適に煽ることができ、演出効果を高めることが可能になる。なお、図308（d）～図308（f）の演出は、変動表示時間の残り分、すなわち、確定表示が開始されるまでの期間（タイミングt3～タイミングt4）を利用して行うとよい。

10

【3215】

演出設定処理（図306）の説明に戻り、ステップSc8405の実行後又はステップSc8403で否定判定した場合（留保解除コマンドを受信していない場合）は、ステップSc2508に進み、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。

【3216】

＜時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて＞

時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の流れについて説明する。ここでは、突然時短遊技状態Cを留保済みの状況で特殊外れ結果になった場合を例にとって説明する。

20

【3217】

時短遊技状態において突然時短遊技状態Cを留保中である状況で特殊外れ結果Aになると、突然時短遊技状態Aが留保状態とされる。この場合、特殊外れ結果Aになった特図遊技回では、特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果Aに対応した停止態様（特殊図柄511を含むリーチ外れの図柄組合せ）で図柄列Z1～Z3が停止表示される（図233（c））。

【3218】

また、当該遊技回では、表示画面G上の留保表示部731において突然時短遊技状態Aに対応する第1留保表示領域731aが留保状態に対応した表示態様とされる。具体的には、第1留保表示領域731aの留保用画像732aが半透明な状態から不透明な状態に変更される。これにより、遊技者に対して突然時短遊技状態Aの留保を獲得したことが報知される。

30

【3219】

その後、突然時短遊技状態C、突然時短遊技状態Aをそれぞれ留保中である状況で特殊外れ結果Fになると、突然時短遊技状態Cの留保状態が取り消される。つまり、突然時短遊技状態Cと突然時短遊技状態Aを留保中であつた状態から突然時短遊技状態Aのみを留保中である状態に変更される。

【3220】

この場合、特殊外れ結果Fになった特図遊技回では、特殊リーチ外れC演出が実行され、特殊外れ結果Fに対応した停止態様（特殊図柄721を含むリーチ外れの図柄組合せ）で図柄列Z1～Z3が停止表示される（図305（c））。また、当該遊技回では、留保表示部731において突然時短遊技状態Cに対応する第3留保表示領域731cが非留保状態に対応した態様に変更される。具体的には、第3留保表示領域731cの留保用画像732cが不透明な状態から半透明な状態に変更される。これにより、突然時短遊技状態Cの留保が取り消されたこと（消失したこと）が報知される。

40

【3221】

ここで、特殊外れ結果D～Fはいずれも留保の取り消しに対応する結果であるところ、それら各結果の当選確率に差異が設けられており、具体的には特殊外れ結果Dになる確率が特殊外れ結果E、Fになる確率よりも低くなっている。このため、突然時短遊技状態Aは、他の突然時短遊技状態に比べて留保状態の取り消しが生じにくく、遊技者にとって移

50

行の実施を期待しやすいものとなっている。このように取り消しの発生しやすさに差異を設けることで、遊技者にとって特に留保を獲得したい突然時短遊技状態を創出することができ、留保の獲得を目指す上で興趣性を高めることが可能になる。

【3 2 2 2】

なお、特殊外れ結果 F になった場合において突然時短遊技状態 C を留保中でない場合は、留保の取り消しが実行されない。この場合は、完全外れ演出又は特殊リーチ外れ D 演出が実行され、通常外れ結果又はリーチ外れ結果の図柄組合せで図柄列 Z 1 ～ Z 3 が停止表示される。すなわち、留保の取り消しに対応した抽選結果となったことが明示されない。

【3 2 2 3】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

10

【3 2 2 4】

時短遊技状態を留保中である状況で特殊外れ結果 D ～ F のいずれになると、留保の取り消しが実行される構成とした。この場合、時短遊技状態を留保させたとしても遊技者としては安心することができず、留保が消失してしまうかもしれないスリルを味合わせながら遊技させることができる。さらに、留保の実行後、それを事後的に取り消し可能な構成としたことで、そのような取り消し機能を備えない場合に比べてそもそもの留保発生確率を高く設定することができる。よって、留保の発生頻度を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【3 2 2 5】

留保取り消しに対応した特殊外れ結果として特殊外れ結果 D ～ F を設定し、それら各特殊外れ結果に対して留保が取り消される突然時短遊技状態の種別に対応させる構成とした。この場合、留保の取り消しが実行されるか否かだけでなく、いずれの時短遊技状態の留保が取り消されるかについて遊技者をドキドキさせることができる。

20

【3 2 2 6】

留保取り消しの実行条件を特殊外れ結果 D ～ F への当選とし、留保を取り消すか否かの判定と留保を発生させるか否かの判定とが同一の抽選処理（特図当否抽選）により実行される構成とした。これにより、時短遊技状態の留保と留保の取り消しとが同時に成立することが回避され、処理が複雑化したり、遊技者から見て分かりにくくなったりすることを抑制できる。また、複数の判定が一の抽選処理にまとめられることにより、それら各判定を各別に行う場合に比べて処理構成を単純化することが可能になる。

30

【3 2 2 7】

突然時短遊技状態の種別により留保取り消しの発生確率が異なる構成とした。この場合、留保が取り消されやすい時短遊技状態と、留保が取り消されにくい時短遊技状態とを創出することができる。これにより、留保の発生時において、留保された時短遊技状態の有利度合（例えば第 2 作動口 6 3 への入賞期待値）だけでなく、取り消しの発生しやすさによっても、遊技者の嬉しさに差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【3 2 2 8】

特殊外れ結果 D ～ F になった場合に特殊リーチ外れ C 演出を実行し、停止表示される図柄列 Z 1 ～ Z 3 の組合せにより留保の取り消しを報知する構成とした。図柄列 Z 1 ～ Z 3 は大当たりであるか否かの結果報知に用いられるため、遊技者の注目度が高く、本構成とすることで、取り消し報知の見落とし等を好適に抑制することが可能になる。また、留保の取り消し対応した組合せが追加されることにより、遊技者の関心が高い図柄列 Z 1 ～ Z 3 の停止パターンが多様化されることになり、図柄遊技の面白みを高めることも可能になる。

40

【3 2 2 9】

特殊図柄 7 2 1 を留保表示部 7 3 1 に移動表示させ、停止表示された図柄列 Z 1 ～ Z 3 の一部を用いて留保の取り消し演出（図 3 0 8（d）～（e））を実行する構成とした。この場合、特殊図柄 7 2 1 と留保の取り消しとが直接的に結び付けられるため、変動表示において特殊図柄 7 2 1 が視認された際や特殊図柄 7 2 1 が停止表示されそうになった際

50

のドキドキ感を強烈に煽ることができる。これにより、留保の取り消しに対応した組合せで図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止表示されることを回避する遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【3 2 3 0】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第 3 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 3 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 3 の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第 3 の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

10

【3 2 3 1】

また、理解の容易のため、例えば「第 3 の実施の形態の変形例 1 では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【3 2 3 2】

（1）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態が終了するように構成したが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの小当たり結果の回数が予め定められた特定回数（例えば 5 回）に達することで時短遊技状態が終了するように構成してもよい。

20

【3 2 3 3】

上記の際、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、その特殊外れ結果に対応した時短遊技状態への移行が留保される場合は、その留保時短の本来の残り小当たり回数（例えば 5 回）から滞在時短の残り小当たり回数（例えば 2 回）を減算した差分回数（例えば 3 回）を留保時短の実際の残り小当たり回数（例えば 3 回）とすることができる。

【3 2 3 4】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が特定回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

30

【3 2 3 5】

（2）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e から各種サポートフラグが消去された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に設けられた特定の記憶領域に第 1 の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第 1 の値とは異なる第 2 の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに

40

【3 2 3 6】

また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第 1 の値と同一又は異なる第 2 の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに

50

【3237】

(3) 上記第3の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【3238】

(4) 上記第3の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を1ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアSCの値を1ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【3239】

(5) 上記第3の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態が留保される構成としたが、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に時短遊技状態が留保される構成としてもよい。また、開閉実行モード中に特図当否抽選が実行され、当該モードである状況で特殊外れ結果になった場合に、その特殊外れ結果に対応する時短遊技状態への移行が留保される構成としてもよい。この場合、その留保された時短遊技状態は、開閉実行モードの終了後に移行が実施される構成としてもよいし、他の時短遊技状態の終了後に移行が実施される構成としてもよい。

【3240】

(6) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としたが、高確遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

【3241】

また、時短遊技状態や高確遊技状態の留保や移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードの留保や移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態の留保や移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機10に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

【3242】

(7) 上記第3の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態が留保される構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態である状況で外れ遊技回の累積回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態が留保状態とされる構成としてもよい。

【3243】

(8) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行わ

10

20

30

40

50

れてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【3244】

また、外れ結果の種別抽選に代えて第3時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【3245】

また、特図当否抽選において大当たり結果であるか、特殊外れ結果であるか、それとも通常外れ結果であるかを抽選し、その結果が特殊外れ結果になった場合に別抽選にて特殊外れ結果の種別を抽選してもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、特殊外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【3246】

(9) 上記第3の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態や天井時短遊技状態とは別に、開閉実行モードを経由して移行する通常時短遊技状態を有する構成としたが、通常時短遊技状態を備えない構成としてもよい。また、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【3247】

(10) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態の留保や移行が行われる構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【3248】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【3249】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる1又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【3250】

(11) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第1高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態のサポート当選確率を低くするとよい。

【3251】

また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

【3252】

(12) 上記第3の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種別と特殊外れ結果の種別とが1対1で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、1の突然時短遊技状態に対応する特殊外れ結果の数が各突然時短遊技状態と同じである構成としてもよいし、異なる構成としてもよい。

【3253】

(13) 上記第3の実施の形態や各変形例では、途中当選した特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態（対応時短）の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数が1以上である場合に対応時短を留保状態とする構成としたが、上記差分回数が1よりも大きい所定値（例えば10）以上である場合に対応時短を留保状態とする構成としてもよい。例えば、滞在時短の終了後、留保時短（対応時短）への移行が実施された場合において、その時短遊技状態がすぐに終了してしまうと、物足りない印象が強調されてしまい、寧ろ逆効果となる懸念がある。この点、上記構成であることで、移行した際の残り回数（差分回数）が少ない場合は留保が不実行とされるため、留保時短への移行後、早期に時短遊技状態が終了する事象の発生が抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【3254】

(14) 上記第3の実施の形態や各変形例では、滞在時短の終了時に留保時短の移行が実行される構成としたが、滞在時短の途中における所定タイミングにて留保時短の移行が実行されてもよい。例えば、留保の発生から所定回数の遊技回（例えば3回の特図遊技回）が実行された後、上記移行が実行される構成としてもよい。この際、当該留保の期間を利用して、留保発生の有無等を報知するための連続演出（複数の遊技回に亘って行う一連の演出）を実行する構成としてもよい。

【3255】

また、滞在時短の終了前に所定の実行条件が成立することで上記移行が実行される構成としてもよい。所定の実行条件としては、同種の特殊外れ結果や移行用の特殊外れ結果に当選したことや、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することなどが考えられる。なお、滞在時短が終了するまでの間に上記実行条件が成立しない場合は、留保状態の取り消し（無効化）が行われてもよいし、滞在時短の終了に応じて留保時短への移行が行われてもよい。

【3256】

また、留保時短への移行タイミングが抽選により決定される構成としてもよい。当該抽選は、留保の発生時に行われてもよいし、留保の発生後、滞在時短中の各遊技回にて行われてもよい。

【3257】

(15) 上記第3の実施の形態や各変形例では、留保時短に移行した場合の残り回数が差分回数（留保時短の本来の上限回数から特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数を減算した回数）に設定される構成としたが、本来の上限回数よりも少ない所定回数（留保用上限回数）が設定される構成としてもよい。例えば、特殊外れの当選タイミング（滞在時短の残り回数）にかかわらず、本来の上限回数よりも少ない1の回数（例えば本来の上限回数が50回である場合は30回）が設定される構成としてもよい。また、本来の上限回数よりも少ない複数の回数から1の回数が選ばれる構成としてもよい。

【3258】

また、上記第3の実施の形態や各変形例において、留保時短に移行した場合の残り回数として本来の上限回数が設定される構成としてもよい。また、留保用上限回数として本来の上限回数よりも多い回数（例えば本来の上限回数が50回である場合は80回）が設定される構成としてもよい。

【3259】

(16) 上記第3の実施の形態や各変形例では、留保時短に移行した場合の残り回数を導出するに際し、留保時短の本来の上限回数から特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数が減算される構成としたが、当該残り回数が本来の上限回数に加算される構成としてもよい。また、滞在時短の残り回数の一部が減算されたり、当該残り回数の一部が加算されたりする構成であってもよい。

【3260】

(17) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったものの留保が実行されない場合に、留保される場合よりも長い変動表示時間が選択されて完全外れ演出が実行される構成としたが、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択されて完全外れ演出が実行される構成としてもよい。また、留保が実行されない場合に、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択されて特殊リーチ外れB演出が実行される構成としたが、留保される場合と異なる長さの変動表示時間（例えば留保される場合よりも短い変動表示時間）が選択されて特殊リーチ外れB演出が実行される構成としてもよい。また、特殊リーチ外れB演出に代えて特殊リーチ外れA演出に対応しない演出（例えばリーチを伴わない所定の演出）が実行される構成としてもよい。また、留保が実行されない場合に特殊リーチ外れA演出（留保が実行される場合と同種又は同様の演出）が実行される構成としてもよい。この場合、留保される場合と同じ長さの変動表示時間が選択される構成としてもよいし、異なる長さ（例えば留保される場合よりも短い変動表示時間）の変動表示時間が選択される構成としてもよい。

【3261】

(18) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や留保発生 of 報知、留保時短の移行実施の報知等についても同様である。

【3262】

(19) 上記第3の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ外れ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Z1～Z3を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置75に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【3263】

また、特図用表示部43に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Z1～Z3の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第4図柄）が図柄表示装置75に表示されるパチンコ機にあっては、その第4図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第4図柄の態様と、停止表示される図柄列Z1～Z3の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【3264】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第3の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

【3265】

(20) 上記第3の実施の形態や各変形例では、図柄列Z1～Z3の停止態様から特殊

外れ結果になったことを遊技者が認識できるに留まり、特殊外れ結果の種別（突然時短遊技状態の種別）までは認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列 Z 1～Z 3 の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態 A が留保される場合は、特殊リーチ外れ A 演出におけるリーチ図柄として 7 図柄が設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態 B）よりも 7 図柄が設定されやすくなったりする構成が考えられる。また、突然時短遊技状態 A が留保される場合は、ダブルリーチが設定されたり、他の突然時短遊技状態（例えば突然時短遊技状態 B）よりもダブルリーチが設定されやすくなったりする構成が考えられる。

【3 2 6 6】

10

（2 1）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の留保が行われる遊技回において留保用演出（図 2 4 8）が実行され、留保の発生が報知されるように構成したが、これに代えて又は加えて、留保が行われる遊技回では留保の発生が報知されず、当該遊技回よりも後の遊技回（特殊外れ結果ではない遊技回）において留保の発生が報知される構成としてもよい。すなわち、留保の発生が直ちに報知される場合と遅れて報知される場合とが生じる構成としてもよい。なお、上記後の遊技回としては、滞在時短の最終遊技回としてもよいし、滞在時短における途中の遊技回（最終遊技回以外の遊技回）としてもよい。

【3 2 6 7】

20

（2 2）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である状況で完全外れ演出又は特殊リーチ外れ B 演出を実行して特殊外れ結果への当選を非明示とした場合に、特図用表示部 4 3 にて特殊外れ結果に対応する停止結果を表示したが、通常外れ結果に対応する停止結果を表示する構成としてもよい。このような構成とすることで、特殊外れ結果になったことを一層分かりにくくすることができる。

【3 2 6 8】

（2 3）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、留保時短への移行が実施される場合に放出用演出（図 2 4 9（b））が実行される構成としたが、これに代えて又は加えて、残り回数の追加を報知する上乗せ演出が実行される構成としてもよい。なお、上乗せ演出は、残り回数の追加を報知することができれば特に限定されるものではないが、例えば、変形例 4 における図 2 7 4 の上乗せ演出を実行することができる。

30

【3 2 6 9】

また、留保時短の残り回数（差分回数）に応じて留保時短への移行が実施される場合の演出を異ならせる構成としてもよい。例えば、上記残り回数が所定回数（例えば 2 0 回）以上である場合に放出演出が実行され、所定回数未満の場合に上乗せ演出が実行される構成としたり、所定回数以上の場合に所定回数未満の場合よりも放出演出が実行されやすく、所定回数未満の場合に所定回数以上の場合よりも上乗せ演出が実行されやすい構成としたりするとよい。残り回数が少ない中で放出演出を実行すると、遊技者が演出インパクトの大きさに対して残り回数に物足りなさを感じる懸念があるが、上記構成とすることで、そのような不都合を好適に解消することができる。

【3 2 7 0】

40

（2 4）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、留保時短の残り回数がその移行時に報知される構成としたが、当該残り回数の全部又は一部が移行後に報知される構成としてもよい。例えば、残り回数（差分回数）の一部が留保時短への移行時に報知され、当該時短遊技状態の途中で上乗せ演出により回数が追加されるように報知される構成とすることができる。

【3 2 7 1】

（2 5）上記第 3 の実施の形態や各変形例では、留保可能数に上限数が設定される構成としたが、当該上限数が設定されない構成としてもよい。具体的には、時短遊技状態の上限回数が 1 0 0 回の場合は 1 0 0 個の留保時短用エリア 5 6 2, 6 1 2 を有するなど、時短遊技状態に滞在可能な遊技回の回数に対応した数の留保時短用エリア 5 6 2, 6 1 2 が設定

50

される構成としてもよい。この場合、滞在時短における各回の遊技回で特殊外れ結果になったとしても、そのすべてについて時短遊技状態を留保させることが可能になる。なお、時短遊技状態の種別によって上限回数が異なる場合は、そのうちの最大回数に対応する数の留保時短用エリア 5 6 2, 6 1 2 が設定される構成とすればよい。

【3 2 7 2】

(26) 上記第3の実施の形態や各変形例では、留保可能数の上限数として1の上限値が設定される構成としたが、複数の上限値が設定される構成としてもよい。例えば、滞在時短が通常時短遊技状態の場合は1個、突然時短遊技状態Aの場合は2個等のように、滞在時短の種別により上限値が異なる構成としてもよい。時短遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が多いほど留保の発生頻度が高くなりやすいため、滞在時短の上限回数が相対的に多い時短遊技状態と相対的に少ない時短遊技状態とを比較した場合、前者の方が留保可能数の上限値が大きい構成とすることが好ましい。

10

【3 2 7 3】

(27) 上記第3の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始時に実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【3 2 7 4】

(28) 上記第3の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態中に特殊外れ結果となったことを契機として移行する突然時短遊技状態について、通常遊技状態中に特殊外れ結果となったことを契機として移行する突然時短遊技状態よりも、遊技者にとって有利となる構成としてもよい。例えば、通常遊技状態中に特殊外れ結果になった場合に、上限回数が相対的に少ない第1所定回数の突然時短遊技状態に移行し、その突然時短遊技状態の中でさらに特殊外れ結果になると、上限回数が相対的に多い(第1所定回数よりも多い)第2所定回数の突然時短遊技状態に移行する構成とすることが考えられる。

20

【3 2 7 5】

その際、特殊外れ結果の種別にかかわらず、突然時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となれば、上限回数が上記第2所定回数の突然時短遊技状態に移行する構成としてもよいし、突然時短遊技状態中の特殊外れ結果であっても、その種別により、上限回数が上記第2所定回数の突然時短遊技状態に移行する場合と、上限回数がそれよりも少ない特定回数(例えば上記第1所定回数又はそれとは異なる第3所定回数)の突然時短遊技状態に移行する場合とが生じる構成としてもよい。また、通常遊技状態中の特殊外れ結果の種別により、第1所定回数の突然時短遊技状態を介さずに第2所定回数の突然時短遊技状態に移行する場合がある構成としてもよい。なお、上限回数に代えて又は加えて、第2作動口63への入賞期待値を異ならせることにより、突然時短遊技状態の有利度合を異ならせる構成としてもよい。

30

【3 2 7 6】

(29) 上記第3の実施の形態の変形例1では、当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態の残り回数(差分回数)が留保済みの時短遊技状態の残り回数(差分回数)よりも多い場合に留保時短を更新する構成としたが、残り回数にかかわらず、特殊外れ結果になる都度、留保時短を更新する構成としてもよい。この場合、滞在時短において最後に当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態が最終的な留保時短となり、当該時短遊技状態への移行が実施されるものとなる。

40

【3 2 7 7】

(30) 上記第3の実施の形態の変形例1では、留保時短の更新が行われる場合に、当該更新が行われる特図遊技回にて特殊リーチ外れA演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知する構成としたが、完全外れ演出又は特殊リーチB演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知しない構成としてもよい。この場合、留保用画像529の更新は行ってもよいし、行わなくてもよい。また、留保時短の更新が行われる場合において、特殊

50

外れ結果になったことを報知する場合と報知しない場合とが生じる構成としてもよい。この際、滞在時短における特殊外れ結果の初回目当選時よりも留保時短の更新が行われる場合の方が特殊外れリーチ A 演出が実行されにくい構成とするとよい。

【3278】

(31) 上記第3の実施の形態の変形例1では、留保時短が更新される場合に、留保中の時短遊技状態の残り回数と、当選した特殊外れ結果に対応する時短遊技状態の残り回数とが置換されるように構成したが、それらの加算値(合計値)が残り回数の更新結果とされる構成としてもよい。また、留保時短が更新される場合に、留保時短の種別と残り回数との両方が更新される構成としたが、いずれか一方のみが更新される構成としてもよい。例えば、種別のみが変更され(普図遊技回や役物開閉遊技の態様のみが変更され)、残り回数は変更されない構成としてもよい。これらのことは変形例2においても同様である。

10

【3279】

(32) 上記第3の実施の形態の変形例1では、留保可能数の上限値を1としたが、2以上としてもよい。なお、2以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち差分回数が少ない側を対象として今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の差分回数との比較を行う。なお、2以上の留保時短がある場合の移行順は、変形例3のように特殊外れ結果の当選順としてもよいし、変形例5のように優先度順としてもよい。

【3280】

(33) 上記第3の実施の形態の変形例2では、第2作動口63への入賞期待値が相対的に高い時短遊技状態に対して相対的に低い時短遊技状態よりも上位の優先度が設定される構成としたが、入賞期待値と優先度との関係を逆とし、入賞期待値が相対的に高い時短遊技状態に対して相対的に低い時短遊技状態よりも下位の優先度が設定される構成としてもよい。

20

【3281】

(34) 上記第3の実施の形態の変形例2において、各突然時短遊技状態の上限回数を異ならせ、上限回数に対応させて優先度を設定する構成としてもよい。例えば、上限回数が相対的に多い時短遊技状態に対して上限回数が相対的に少ない時短遊技状態よりも上位の優先度が設定される構成としてもよい。また、上限回数が相対的に多い時短遊技状態に対して上限回数が相対的に少ない時短遊技状態よりも下位の優先度が設定される構成としてもよい。

30

【3282】

(35) 上記第3の実施の形態の変形例2において、滞在中の時短遊技状態と同種の時短遊技状態について異種の時短遊技状態よりも優先度が高くなる構成としてもよい。この場合、滞在時短の終了後、それと同種の時短遊技状態に移行する機会を増加させることができる。その際、変形例4のように上乗せ演出が実行される構成とすれば、当該演出の実行頻度を高めることができ、残り回数の上乗せが生じやすい印象を遊技者に与えることが可能になる。

【3283】

(36) 上記第3の実施の形態の変形例2では、留保可能数の上限値を1としたが、2以上としてもよい。なお、2以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち優先度が低い側を対象として今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態の優先度との比較を行う。なお、2以上の留保時短がある場合の移行順は、変形例3のように特殊外れ結果の当選順としてもよいし、変形例5のように優先度順としてもよい。

40

【3284】

(37) 上記第3の実施の形態の変形例3において、留保時短の数を報知する構成としてもよい。例えば、留保時短の数に対応した数の留保用画像を表示したり、当該数を数字により報知したりする構成としてもよい。また、留保時短の数に対応しない数の留保用画像を表示する構成(例えば、留保時短の数にかかわらず1個の留保用画像を表示する構成

50

）とした上で、その留保用画像の態様を留保時短の数に基づいて設定する構成としてもよい。この場合、留保用画像の態様により留保時短の数を示唆することができる。この際、留保用画像の態様として第1態様（例えば青色態様）と第2態様（例えば緑色態様）を含む複数の態様を有しており、留保時短の数が所定数（例えば2個）以上の場合に第2態様が設定され、所定数未満の場合に第1態様が設定される構成したり、留保時短の数が所定数以上の場合に所定数未満の場合よりも第2態様が設定されやすく、所定数未満の場合に所定数以上の場合よりも第1態様が設定されやすい構成としたりするとよい。これらのことは他の変形例においても同様である。

【3285】

（38）上記第3の実施の形態の変形例3では、時短遊技状態の滞在中において2回目以降に特殊外れ結果になった場合に特殊外れ結果になったことを報知しない構成としたが、当選回数にかかわらず特殊外れ結果になる都度、特殊外れ結果になったことを報知する構成としてもよい。

10

【3286】

また、留保時短が有効となるか否か（留保時短用エリア562にセットされたカウンタ値が「0」となって留保状態が解除される前に移行が実施されるか否か）を判別し、その結果に基づいて特殊外れ結果になったこと（時短遊技状態の留保が発生したこと）を報知するか否かを切り替えてもよい。すなわち、有効となる場合に特殊外れ結果になったことの報知を実行し、有効とならない場合に当該報知を実行しない構成としてもよい。

【3287】

20

（39）上記第3の実施の形態の変形例3では、複数の留保時短がある状況でその移行順を報知しない構成としたが、これを報知する構成としてもよい。この場合、滞在時短において常に報知する構成としてもよいし、所定の場合に報知する構成としてもよい。所定の場合としては、演出用操作部36等の遊技者が操作可能な操作手段により所定操作が行われた場合や、始動口への入賞に基づく所定抽選の結果が予め定められた所定結果になった場合等が考えられる。

【3288】

（40）上記第3の実施の形態の変形例3では、時短遊技状態の留保が行われる場合にその時短遊技状態の上限回数に対応する値を留保時短用エリア562にセットし、当該エリアにセットしたカウンタ値を実行時短用エリア561のカウンタ値と並行して更新することで、移行した場合の残り回数（差分回数）を導出する構成としたが、留保時において差分回数を算出し、その算出した差分回数により移行した場合の残り回数を設定する構成としてもよい。この場合、第3の実施の形態のようにRAM314に留保用エリア314fが設定され、その留保用エリア314fに算出した差分回数の情報が記憶される構成とするとよい。

30

【3289】

（41）上記第3の実施の形態の変形例3では、第1留保時短用エリア562aのカウンタ値が実行時短用エリア561にシフトされることで、移行が実施された場合の留保時短の残り回数が設定される構成としたが、参照するカウンタエリアがシフトされることで、上記残り回数が設定される構成としてもよい。例えば、第1留保時短用エリア562a及び第2留保時短用エリア562bにカウンタ値がセットされている場合であれば、まずは第1留保時短用エリア562aが実行時短用エリア561として機能し、当該エリア562aのカウンタ値が参照されて滞在時短の残り回数が管理され、その後、第1留保時短用エリア562aのカウンタ値が更新されて「0」となることにより滞在時短が終了され、それに伴い、参照エリアが第2留保時短用エリア562bに切り替えられることで、次の時短遊技状態の残り回数が管理される構成としてもよい。

40

【3290】

（42）上記第3の実施の形態の変形例3では、複数の留保時短がある場合に特殊外れ結果に対応する順番で移行が実施される構成としたが、残り回数に基づいて移行順が設定される構成としてもよい。例えば、残り回数が少ないものから移行させる構成とすること

50

で、移行が実施されないまま留保時短用エリア 5 6 2 のカウンタ値が「0」となる時短遊技状態の数を減らすことができ、無効化の発生を抑制することが可能になる。

【3 2 9 1】

(4 3) 上記第 3 の実施の形態の変形例 3 において、複数の留保時短がある場合の移行順を抽選により決定する構成としてもよい。この場合、複数の留保時短について移行の順番を抽選により決定する構成としてもよいし、次に移行する 1 つの留保時短を抽選により決定する構成としてもよい。後者の場合には、例えば、滞在時短の終了時において複数の留保時短のうちいずれの留保時短に移行するかを抽選により決定する構成としてもよい。

【3 2 9 2】

(4 4) 上記第 3 の実施の形態の変形例 4 では、滞在時短と同種の留保時短に移行する場合に、滞在時短の終了時に上乗せ演出が実行される構成としたが、滞在時短の途中タイミングで上乗せ演出が実行される構成としてもよい。滞在時短の途中における上乗せ演出の実行タイミングとしては、例えば、特殊外れ結果への当選時や、当該当選後で且つ滞在時短の終了前の所定タイミング等が考えられる。その際、特殊外れ結果になったときの滞在時短の残り回数に応じて各タイミングの選ばれやすさが異なる構成としてもよい。例えば、上乗せ演出の実行タイミングとして特殊外れ結果への当選時と当選後の所定タイミングとがある場合において、滞在時短の残り回数が多い方が当選後のタイミングで上乗せ演出が実行されやすい構成とすることが考えられる。

【3 2 9 3】

(4 5) 上記第 3 の実施の形態の変形例 4 において、突然時短遊技状態の種別ごとに留保上限数が設定される構成としてもよい。例えば、各突然時短遊技状態について所定数ずつ（例えば 3 個ずつ）留保が許容される構成としてもよい。また、時短遊技状態の種別によって留保上限数が異なる構成としてもよい。例えば、対応する特殊外れ結果の当選確率が相対的に高い時短遊技状態の留保上限数を当該当選確率が相対的に低い時短遊技状態の留保上限数よりも大きい数とすることが考えられる。

【3 2 9 4】

(4 6) 上記第 3 の実施の形態の変形例 5 では、第 2 作動口 6 3 への入賞期待値が最も高い突然時短遊技状態 A に対して最上位の優先度が設定される構成としたが、必ずしも入賞期待値の順位と優先度の順位とを対応させる必要はない。例えば、突然時短遊技状態 A よりも上記入賞期待値が低い突然時短遊技状態 B や突然時短遊技状態 C に対して最上位の優先度が設定されたり、上記入賞期待値が最も高い突然時短遊技状態 A に対して最下位の優先度が設定されたりしてもよい。

【3 2 9 5】

(4 7) 上記第 3 の実施の形態の変形例 5 において、優先度順と特殊外れ結果への当選順とが組み合わされて留保時短の移行順が決定される構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態 B、C については、特殊外れ結果の当選順に基づいて移行順が調整され、突然時短遊技状態 A については、特殊外れ結果の当選順にかかわらず、移行が最初に行われるように最上位の優先度が設定される構成としてもよい。

【3 2 9 6】

(4 8) 上記第 3 の実施の形態の変形例 5 では、留保時短用エリア 6 1 2 a ~ 6 1 2 c に対して優先度が設定されるが、突然時短遊技状態（又は特殊外れ結果）の種別に対して優先度が設定され、留保時短用エリアについては変形例 3 の留保時短用エリア 5 6 2 a ~ 5 6 2 c のように移行順に対応する構成としてもよい。この場合、滞在時短において初回目の特殊外れ結果への当選時には第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a に上限回数に対応するカウンタ値がセットされ、2 回目の当選において初回目よりも優先度が上位の特殊外れ結果となった場合は、第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a のカウンタ値が第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b にシフトされつつ、2 回目当選の上限回数に対応するカウンタ値が第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a にシフトされるものとなる。

【3 2 9 7】

(4 9) 上記第 3 の実施の形態の変形例 5 では、留保可能数の上限値を留保が可能な時

10

20

30

40

50

短遊技状態の種別数と同数にする構成としたが、複数で且つ種別数より少ない数（例えば２個）とする構成としてもよい。この場合、各突然時短遊技状態に設定された優先度を留保するか否かの制御にも用いる構成としてよい。具体的には、２以上の留保時短がある状況で特殊外れ結果になった場合は、それら留保時短のうち優先度が低い側を対象として対応時短（今回の特殊外れ結果が対応する突然時短遊技状態）の優先度との比較を行い、対応時短の優先度の方が高い場合に留保時短を入れ替える構成としてもよい。その際、移行順用の優先度が留保用の優先度としても用いられる構成であってもよいし、それらの優先度が各別に設定される構成であってもよい。

【３２９８】

（５０）上記第３の実施の形態の変形例６では、途中当選した特殊外れ結果が対応する時短遊技状態（対応時短）の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合に対応時短への移行が直ちに実行され、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも下位である場合に対応時短への移行が留保される構成としたが、前者の場合に対応時短への移行が留保され、後者の場合に対応時短への移行が無効化される構成としてもよい。また、前者の場合に対応時短への移行が直ちに実行され、後者の場合に対応時短への移行が無効化される構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３２９９】

（５１）上記第３の実施の形態の変形例６において、優先度を設定しない構成としてもよい。すなわち、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果Ａになった場合は突然時短遊技状態Ａの移行を直ちに実行し、特殊外れ結果Ｂになった場合は突然時短遊技状態Ｂを留保状態とするなどの対応について時短遊技状態の組み合わせごとに制御プログラムの中で規定する構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３３００】

（５２）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である場合に、滞在時短が中止されて対応時短への移行が実施される構成としたが、滞在時短が中断されて対応時短への移行が実施される構成としてもよい。すなわち、対応時短の終了後、滞在時短の続きが再開される構成としてもよい。このことは変形例７においても同様である。

【３３０１】

（５３）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である状況で対応時短への移行が行われた場合に対応時短の残り回数が報知されない構成としたが、当該残り回数が報知される構成としてもよい。また、対応時短の残り回数について基本的に報知されない構成としたうえで、所定条件が成立した場合に報知される構成としてもよい。所定条件としては、演出用操作部３６等の遊技者が操作可能な操作手段により所定操作が行われることなどが考えられる。

【３３０２】

（５４）上記第３の実施の形態の変形例６では、残り回数画像５２３として「残り？回」を表示することで、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされたが、残り回数画像５２３の表示が不実行とされることにより、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされてもよい。また、残り回数画像５２３の手前側に他の所定画像が表示されることで残り回数画像５２３の少なくとも一部が隠れて視認不能又は視認困難な状態となり、それによって対応時短の残り回数が非明示となる構成であってもよい。

【３３０３】

（５５）上記第３の実施の形態の変形例６では、対応時短の優先度が滞在時短の優先度よりも上位である状況で対応時短への移行が行われた場合において、滞在時短が継続していると仮定した場合の残り回数に対応する報知が実行される構成としたが、当該報知が実行されることなく、対応時短の残り回数が非明示となる状態とされてもよい。例えば、対応時短への移行後、残り回数画像５２３の表示が直ちに「残り？回」に切り替えられる構成としてもよい。

【３３０４】

(56) 上記第3の実施の形態の変形例7では、天井回数が1種類のみ設定されるが、回数が異なる複数種類が設定されてもよい。また、天井時短遊技状態についても上限回数が異なる複数種類が設定されてもよい。この場合、複数種類の天井回数が設定され、各天井回数に対して天井時短遊技状態の種別が対応付けられる構成としてもよいし、1の天井回数が設定され、その天井回数に到達した場合にいずれの天井時短遊技状態に移行するかが抽選される構成としてもよい。

【3305】

(57) 上記第3の実施の形態の変形例8では、特殊外れ結果D～Fになることで留保状態が解除される構成としたが、他の事象を契機として留保状態が解除される構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて留保状態の解除が行われる構成としてもよい。この場合、留保が可能な時短遊技状態の種別に対応させて複数の入球部を設け、入球が発生した場合に対応する種別の時短遊技状態の留保が解除される構成とするともよい。なお、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【3306】

(58) 上記第3の実施の形態の変形例8では、留保時短がある場合において常に留保状態の解除が発生し得る構成としたが、解除が発生し得る期間と発生し得ない期間とを有する構成としてもよい。例えば、滞在時短の残り回数が所定回数(例えば10回)以下の場合には、特殊外れ結果D～Fとなっても留保状態が解除されない構成としてもよい。これにより、留保時短の移行が実施される間際で留保状態が解除され、遊技者を過度に落胆させることを抑制できる。

【3307】

(59) 上記第3の実施の形態の変形例8では、留保状態が1つずつ解除される構成としたが、これに代えて又は加えて、複数の留保時短がある状況で解除条件が成立すると、それら留保時短のすべてについて留保状態が解除される構成としてもよい。また、すべての留保状態でなくても、1の解除条件の成立により複数の留保状態が解除される構成としてもよい。

【3308】

(60) 上記第3の実施の形態の変形例8では、留保表示部731において留保されていない突然時短遊技状態が半透明で表示される構成としたが、表示自体が行われない構成としてもよい。但し、半透明の状態とすることで、各表示領域731a～731cがいずれの突然時短遊技状態に対応するのかや、留保中の時短遊技状態と非留保の時短遊技状態とが混在する場合にいずれの時短遊技状態が非留保であるかが一見して分かりやすくなる。そのような観点では上記変形例8の構成とすることが好ましい。

【3309】

(61) 上記第3の実施の形態の変形例8では、特殊外れ結果D～Fになることで留保状態が解除される構成としたが、併せて滞在時短の終了が実行される構成としてもよい。このような構成とすることで、特殊外れ結果D～Fになった場合の落差を拡大することができ、さらにスリリングな遊技性を実現することが可能になる。

【3310】

(62) 上記第3の実施の形態の変形例8では、特殊外れ結果D～Fになった遊技回において特殊外れ結果A～Cになった遊技回よりも長い変動表示時間が設定される構成としたが、長い変動表示時間が設定されやすい構成としてもよい。例えば、相対的に長い第1変動表示時間と相対的に短い第2変動表示時間とを有しており、特殊外れ結果D～Fになった遊技回では、特殊外れ結果A～Cになった遊技回よりも第1変動表示時間が選択されやすく、特殊外れ結果A～Cになった遊技回では、特殊外れ結果D～Fになった遊技回よりも第2変動表示時間が選択されやすい構成としてもよい。

【3311】

(63) 上記第3の実施の形態の変形例8では、図柄列Z1～Z3の停止態様から特殊

10

20

30

40

50

外れ結果D～Fのいずれかになったことを遊技者が認識できるに留まり、いずれの種別になったか（いずれの留保時短が解除されるか）までは図柄列Z1～Z3の停止態様から認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列Z1～Z3の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、特殊図柄721の態様が複数設定されており、それら各態様が特殊外れ結果の種別（留保状態が解除される時短遊技状態の種別）に対応している構成としてもよい。すなわち、いずれの態様の特殊図柄721が停止表示されているかを見ることで、特殊外れ結果の種別（留保状態が解除される時短遊技状態の種別）を認識できる構成としてよい。

【3312】

（64）上記第3の実施の形態の変形例8において、可変入賞装置65が開閉される開閉実行モードとして第1開閉実行モードと第2開閉実行モードとを含む複数の開閉実行モードを有し、留保時短がある状況で第1開閉実行モードに対応する当否抽選結果となった場合に留保時短の留保状態が解除され、留保時短がある状況で第2開閉実行モードに対応する当否抽選結果となった場合に留保時短の留保状態が解除されない構成としてもよい。このような構成とすることで、第1開閉実行モードに対応する当否抽選結果となるか、第2開閉実行モードに対応する当否抽選結果となるかにより、移行する開閉実行モードに差異を生じさせるだけでなく、留保の解除が行われるか否かについても差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【3313】

また、上記構成において、第2開閉実行モードが第1開閉実行モードよりも遊技者にとって不利な開閉実行モードである構成としてよい。この場合、有利な第1開閉実行モードに移行する場合は留保の解除が行われるものの、不利な第2開閉実行モードに移行する場合は留保の解除が回避される。すなわち、開閉実行モードの不利分が留保解除の不実行により補われるため、第2開閉実行モードに移行した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能になる。

【3314】

なお、第2開閉実行モードが第1開閉実行モードよりも不利になる構成としては、期待される遊技球の総払い出し球数について第2開閉実行モードの方が第1開閉実行モードよりも少なくなる構成がある。このような構成としては、第2開閉実行モードの方が第1開閉実行モードよりもラウンド数が少なかったり、1ラウンドあたりの可変入賞装置65の開放期間について第2開閉実行モードの方が第1開閉実行モードよりも短かったり、1ラウンドあたりの可変入賞装置65への上限入賞個数について第2開閉実行モードの方が第1開閉実行モードよりも少なかったりする構成が考えられる。

【3315】

（65）上記第3の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてV入賞口（V入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【3316】

なお、本発明における「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【3317】

（66）上記第3の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技

10

20

30

40

50

媒体)を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするといよい。

【3318】

(67)上記第3の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、各作動口62, 63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【3319】

(68)上記第3の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【3320】

(69)上記第3の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするといよい。

【3321】

(70)上記第3の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【3322】

(71)上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【3323】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【3324】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【3325】

<第4の実施の形態>

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1~図10を参照して説明したパチンコ機10の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【3326】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図309を用いて説明する。

【3327】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図309に示すように、大当たり発生抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43における各特図表示部AS、BSでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC3と、サポート当選結果（普図当たり結果）の種別を判定する際に使用する普図当たり種別カウンタC4とを用いることとしている。

【3328】

各カウンタC1～C4、CINI、CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア314bに格納される。

【3329】

保留球格納エリア314bは、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbからなる保留エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留エリアRa、Rbは、それぞれ、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ314aに格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【3330】

この場合、第1エリア～第4エリアには、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口62又は第2作動口63への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア314bには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【3331】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留エリアREの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【3332】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～2999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり2999）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～2999）。

【3333】

大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

【3334】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、R O M 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されている当否テーブルにて設定されている。図 3 1 0 に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。本パチンコ機 1 0 では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【3335】

図 3 1 0 (a) に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「9」の計 1 0 個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は $1 / 300$ に設定されている。

【3336】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「10」～「29」の計 2 0 個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は $1 / 150$ となっている。

【3337】

図 3 1 0 (b) に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計 5 0 個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は $1 / 60$ に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

【3338】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【3339】

大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

【3340】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 3 1 3 の種別テーブル記憶エリア 3 1 3 b に大当たり種別テーブルとして記憶されている。図 3 1 1 に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の大当たり種別テーブルと第 2 特図用の

10

20

30

40

50

大当たり種別テーブルとが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【3341】

図311(a)に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として4R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

10

【3342】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、4R確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となる。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【3343】

20

高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物63aが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、1回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

【3344】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。

30

【3345】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとが設けられている。このうち4R確変大当たり結果となった場合に移行するのは第1高頻度サポートモードである。第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

【3346】

40

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが第1高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、4R通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

【3347】

4R通常大当たり結果になった場合の時短遊技状態は、外れ結果の特図遊技回（外れ遊技回）の回数が予め定められた上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。外れ遊技回の回数が上限回数に達した場合は、時短遊技状態が終了して通

50

常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。

【3348】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【3349】

図311(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。

【3350】

10R確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものであり、また、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確遊技状態となる大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は次回の大当たりが発生するまで継続される。4R通常大当たり結果は、第1特図用の大当たり種別テーブルにおける4R通常大当たり結果と同様のものである。

【3351】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が10R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【3352】

このように、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図表示部の種別テーブルでは10R大当たり結果となるのに対して、第1特図表示部の種別テーブルでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【3353】

以上のとおり、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【3354】

なお、本実施の形態では、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第2特図表示部の種別テーブルにおいて、第1特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第1作動口62に入賞させるよりも第2作動口63に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第1作動口62よりも第2作動口63の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【3355】

大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大

10

20

30

40

50

当たりになった場合に、各特図表示部 A S , B S に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタ C 2 の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部 A S , B S に停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタ C 2 に対応するものが読み出される。停止結果の決定と大当たり種別の決定とはいずれも同じ大当たり種別カウンタ C 2 を用いるため、各特図表示部 A S , B S に停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

10

【3356】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタ C 1 を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる状態である。

【3357】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

20

【3358】

図311(c)に示すように、特殊外れ結果になったことを契機として移行する突然時短遊技状態は、当該状態に移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。外れ遊技回の回数が上限回数に達した場合は、突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って突然時短遊技状態が終了する。

【3359】

図309の説明に戻り、変動種別カウンタ C S は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図用表示部43の第1特図表示部 A S 及び第2特図表示部 B S における変動表示時間を MPU 3 1 2 において決定する上で用いられる。

30

【3360】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタ C S は、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで RAM 3 1 4 の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングで RAM 3 1 4 の第1特図用保留エリア R a に格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングで RAM 3 1 4 の第2特図用保留エリア R b に格納される。

40

【3361】

変動種別カウンタ C S に対する変動表示時間の振分先は、ROM 3 1 3 の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【3362】

普図当たり乱数カウンタ C 3 は、例えば、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングで RAM 3 1 4 の普図保留エリア314cに格納される。

50

【3363】

普図当たり乱数カウンタC3は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも1回行われる役物開閉遊技が実行される。

【3364】

サポート当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図312に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと、第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルとが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第1高頻度サポートモードである場合は第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第2高頻度サポートモードである場合は第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【3365】

図312（a）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されており、サポート当選確率は $1/2$ となっている。

【3366】

図312（b）に示すように、第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「0」～「89」の計90個が設定されており、サポート当選確率は $9/10$ となっている。すなわち、第1高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

【3367】

図312（c）に示すように、第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されており、サポート当選確率は $1/2$ となっている。すなわち、第2高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第1高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【3368】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【3369】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第1高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【3370】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、1

10

20

30

40

50

の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【3371】

図309の説明に戻り、普図当たり種別カウンタC4は、サポート当選となった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順次に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり種別カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の普図保留エリア314cに格納される。

【3372】

普図当たり種別カウンタC4に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに普図当たり種別テーブルとして記憶されている。図313(a)に示すように、普図当たり種別テーブルでは、選択可能なサポート当選の種別としてサポート当選結果Aとサポート当選結果Bとが設定されている。

10

【3373】

本実施の形態では、サポート当選になったことを契機として行われる役物開閉遊技（普電役物63aの開閉遊技）として複数種類の役物開閉遊技が設定されており、サポート当選の種別は、それら役物開閉遊技の種別に対応している。但し、滞在するサポートモードの種別によって、各サポート当選結果が対応する役物開閉遊技の種別が異なるように構成されている。具体的には、低頻度サポートモードである状況でサポート当選結果A又はサポート当選結果Bとなった場合は低入賞役物開閉遊技が実行され、第1又は第2高頻度サポートモードである状況でサポート当選結果Aとなった場合は第1高入賞役物開閉遊技が実行され、第1又は第2高頻度サポートモードである状況でサポート当選結果Bとなった場合は第2高入賞役物開閉遊技が実行される。

20

【3374】

低入賞役物開閉遊技は、後述する第1高入賞役物開閉遊技や第2高入賞役物開閉遊技よりも第2作動口63への入賞率（入賞期待値）が低く、遊技者が第2作動口63への入賞を期待しにくい役物開閉遊技である。低入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に長めの期間とされるオープニング及びエンディングと、比較的に短めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。

【3375】

例えば、図313(b)に示すように、普電役物63aの開放回数（開閉制御の回数）が2回に設定された上で、5secのオープニングと、0.1secの1回目開放と、1.5secの閉鎖と、0.1secの2回目開放と、5secのエンディングとを順に有する構成とすることができる。この場合、普電役物63aの各回の開放期間が遊技球の発射周期（0.6sec）よりも短いため、第2作動口63への入賞が発生しにくくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が長く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が少ないことから、第2作動口63への入賞が困難化されている。

30

【3376】

第1高入賞役物開閉遊技は、第2作動口63への入賞率（入賞期待値）が低入賞役物開閉遊技よりも高く、遊技者が第2作動口63への入賞を期待しやすい役物開閉遊技である。但し、後述する第2高入賞役物開閉遊技よりも上記入賞率が低くなっている。第1高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に短めの期間とされるオープニング及びエンディングと比較的に長めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。

40

【3377】

例えば、図314(a)に示すように、普電役物63aの開放回数が1回に設定された上で、0.1secのオープニングと、1.5secの開放と、0.1secのエンディングとを順に有する構成とすることができる。この場合、普電役物63aの開放期間が遊技球の発射周期（0.6sec）よりも長いため、第2作動口63への入賞が発生しやすくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が短く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が多いことから、第2作動口63への入賞が容易化されて

50

いる。

【3378】

第2高入賞役物開閉遊技は、第2作動口63への入賞率（入賞期待値）が第1高入賞役物開閉遊技よりもさらに高く、遊技者が第2作動口63への入賞を期待しやすい役物開閉遊技である。第2高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的短めの期間とされるオープニング及びエンディングと比較的に長めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。

【3379】

例えば、図314（b）に示すように、普電役物63aの開放回数が2回に設定された上で、0.1secのオープニングと、2secの1回目開放と、0.3secの閉鎖と、2secの2回目開放と、0.1secのエンディングとを順に有する構成とすることができる。この場合、普電役物63aの開放期間が遊技球の発射周期（0.6sec）よりも長いため、第2作動口63への入賞が発生しやすくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が短く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が多いことから、第2作動口63への入賞が容易化されている。

【3380】

図313（a）に示すように、普図当たり種別テーブルでは、普図当たり種別カウンタC4の「0」～「49」がサポート当選結果Aに対応し、「50」～「99」がサポート当選結果Bに対応している。すなわち、サポート当選結果Aに振り分けられる確率は50%、サポート当選結果Bに振り分けられる確率は50%に設定されている。

【3381】

なお、各サポート当選結果の振分確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、サポート当選結果Aの確率よりもサポート当選結果Bの確率を高くしてもよいし、その逆としてもよい。また、サポート当選の種別数は2つに限定されるものではなく、1つとしてもよいし、3つ以上としてもよい。

【3382】

普図当たり種別カウンタC4は、サポート抽選結果がサポート当選になった場合に、普図用表示部44に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、普図当たり種別カウンタC4の値と対応させて、サポート当選である場合の停止結果（普図用表示部44に停止表示される普図当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された普図当たり種別カウンタC4に対応するものが読み出される。停止結果の決定とサポート当選種別の決定とにはいずれも同じ普図当たり種別カウンタC4を用いるため、普図用表示部44に停止表示される普図当たり絵柄と、そのサポート当選時に決定されるサポート当選の種別とは対応したものとなる。

【3383】

＜主制御装置162にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置162内のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とNMI端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【3384】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図315のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【3385】

ステップSd101では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞セン

10

20

30

40

50

サの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア314eに第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート64を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

【3386】

ステップSd102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

10

【3387】

ステップSd103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、普図当たり乱数カウンタC3及び普図当たり種別カウンタC4の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、普図当たり乱数カウンタC3及び普図当たり種別カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【3388】

20

ステップSd104では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、前記ステップSd103にて更新した普図当たり乱数カウンタC3及び普図当たり種別カウンタC4の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【3389】

ステップSd105では、作動口62、63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

30

【3390】

<作動口用の入賞処理>

ステップSd105の作動口用の入賞処理について図316のフローチャートを参照しながら説明する。

【3391】

まずステップSd201にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ62aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップSd202にて払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

40

【3392】

ステップSd203では、第1作動口62に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSd204では、第1特図用保留エリアRaの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアRaに保留記憶されている始動保留記憶数RaNをセットする（以下、第1始動保留記憶数RaNともいう）。その後、ステップSd205では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【3393】

また、ステップSd201で否定判定した場合（第1作動口62への入賞が発生してい

50

ない場合)は、ステップS d 2 0 6に進み、遊技球が第2作動口6 3に入賞(始動入賞)したか否かを第2作動口用入賞センサ6 3 cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口6 3に入賞したと判定すると、ステップS d 2 0 7にて払出制御装置1 8 1に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【3 3 9 4】

ステップS d 2 0 8では、第2作動口6 3に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS d 2 0 9では、第2特図用保留エリアR bの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図用保留エリアR bに保留記憶されている始動保留記憶数R b Nをセットする(以下、第2始動保留記憶数R b Nともいう)。その後、ステップS d 2 0 5にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

10

【3 3 9 5】

また、ステップS d 2 0 6で否定判定した場合(第2作動口6 3への入賞が発生していない場合)は、そのまま本入賞処理を終了する。

【3 3 9 6】

なお、上記ステップS d 2 0 2又はステップS d 2 0 7にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置1 8 1に対して送信される。

【3 3 9 7】

ここで、ステップS d 2 0 5の情報取得処理について図3 1 7のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【3 3 9 8】

まずステップS d 3 0 1にて、上述したステップS d 2 0 4又はステップS d 2 0 9にてセットした始動保留記憶数N(R a N又はR b N)が上限値(本実施の形態では4)未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Nが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップS d 3 0 2にて対応する特図用保留エリアR a, R bの始動保留記憶数Nを1加算する。ステップS d 3 0 3では、総保留数記憶領域に格納された値(以下、共通保留数C R Nと言う)を1加算する。

【3 3 9 9】

ステップS d 3 0 4では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップS d 3 0 2にて1加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

30

【3 4 0 0】

つまり、第1特図用の始動保留記憶数R a Nがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を、第1特図用保留エリアR aの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップS d 3 0 2にて1加算した第1特図用の始動保留記憶数R a Nと対応する保留エリアR aに格納する。

【3 4 0 1】

また、第2特図用の始動保留記憶数R b Nがセットされている場合には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を、第2特図用の保留エリアR bの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップS d 3 0 2にて1加算した第2特図用の始動保留記憶数R b Nと対応する保留エリアR bに格納する。

40

【3 4 0 2】

ステップS d 3 0 5では、主表示ユニット8 1の特図保留数表示部A Mについて表示更新処理を実行する。特図保留数表示部A Mでは、第1特図用の保留数と第2特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップS d 3 0 5の表示更新処理では、今回の入球先(入賞先)が第1作動口6 2の場合には第1特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先(入賞先)が第2作動口6 3の場合には第2特図用の保留数の表示を更

50

新する。

【3403】

ステップS d 3 0 6では、演出制御装置143への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第1特図又は第2特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップS d 3 0 6の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【3404】

<通常処理>

次に、通常処理の流れを図318のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS d 4 0 1～ステップS d 4 0 8の処理が4 m s e c周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS d 4 0 9～ステップS d 4 1 1のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【3405】

通常処理においてはまず、ステップS d 4 0 1にて外部信号出力処理を実行する。ステップS d 4 0 1の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置181に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置143に対して送信する。

【3406】

ステップS d 4 0 2では、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC Sを1加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 3 1 4の該当するバッファ領域に格納する。

【3407】

ステップS d 4 0 3では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部43の表示制御などを行う。ステップS d 4 0 4では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップS d 4 0 3の特図遊技回制御処理及びステップS d 4 0 4の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【3408】

ステップS d 4 0 5では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部44の表示制御などを行う。ステップS d 4 0 6では、第2作動口63に設けられた普電役物63aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップS d 4 0 5の普図遊技回制御処理及びステップS d 4 0 6の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【3409】

ステップS d 4 0 7では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置191から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0.6 s e c）に1回、遊技球発射機構110のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域P Eに向けて打ち出される。

【3410】

ステップS d 4 0 8では、R A M 3 1 4のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるN M I割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をM P U 3 1 2が把握するためのものである。

【3411】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S d 4 0 9 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップ S d 4 1 0 にて、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 3 4 1 2 】

ステップ S d 4 1 1 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 3 4 1 3 】

ステップ S d 4 0 9 で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップ S d 4 0 1 に処理を戻り、ステップ S d 4 0 1 以降の処理を実行する。

【 3 4 1 4 】

このように、ステップ S d 4 0 8 の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。ここで、ステップ S d 4 0 1 ～ステップ S d 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【 3 4 1 5 】

ステップ S d 4 0 8 で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップ S d 4 1 2 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S d 4 1 3 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S d 4 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 3 4 1 6 】

ステップ S d 4 1 5 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S d 4 1 6 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。

【 3 4 1 7 】

< 特図遊技回制御処理 >

ステップ S d 4 0 3 の遊技回制御処理について図 3 1 9 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 3 4 1 8 】

まずステップ S d 5 0 1 にて、可変入賞装置 6 5 を用いた開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグがセットされているか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 3 4 1 9 】

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S d 5 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が確定

10

20

30

40

50

表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で確定表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【3 4 2 0】

特図用表示部 4 3 が確定表示中でない場合は、ステップ S d 5 0 3 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示中フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示中フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

10

【3 4 2 1】

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合は、ステップ S d 5 0 4 にて、共通保留数 C R N が「0」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「0」である場合とは、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N, R b N が「0」であることを意味する。よって、共通保留数 C R N が「0」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【3 4 2 2】

共通保留数 C R N が「0」でない場合には、ステップ S d 5 0 5 にて第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S d 5 0 6 にて特図用表示部 4 3 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

20

【3 4 2 3】

ここで、ステップ S d 5 0 5 のデータ設定処理及びステップ S d 5 0 6 の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【3 4 2 4】

まず、データ設定処理について図 3 2 0 のフローチャートを参照して説明する。

【3 4 2 5】

まずステップ S d 6 0 1 では、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」である場合にはステップ S d 6 0 2 ～ステップ S d 6 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 6 2）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」でない場合にはステップ S d 6 0 9 ～ステップ S d 6 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 6 3）用のデータ設定処理を実行する。

30

【3 4 2 6】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第 1 始動保留記憶数 R a N 及び第 2 始動保留記憶数 R b N の少なくとも一方が 1 以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、まず第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であるか否かを判定し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であること、すなわち、第 2 特図用の保留情報が存在しないことを条件として第 1 特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている第 2 特図（第 2 作動口 6 3）用の保留情報が優先して処理されることになる。

40

【3 4 2 7】

第 1 特図用のデータ設定処理では、まずステップ S d 6 0 2 にて、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 減算する。ステップ S d 6 0 3 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S d 6 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【3 4 2 8】

50

ステップ S d 6 0 5 では、第 1 特図用保留エリア R a の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第 1 エリアのデータをクリアするとともに、第 2 エリア～第 4 エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【 3 4 2 9 】

ステップ S d 6 0 6 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグは、第 2 作動口 6 3 の保留情報が存在することを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。第 2 特図フラグが格納されている場合は、ステップ S d 6 0 7 にて第 2 特図フラグを消去する。

【 3 4 3 0 】

ステップ S d 6 0 7 の実行後又はステップ S d 6 0 6 で否定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されていない場合）は、ステップ S d 6 0 8 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 特図用保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 作動口 6 2 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 3 4 3 1 】

ステップ S d 6 0 8 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 3 1 8 ）におけるステップ S d 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 1 保留表示領域 G a における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【 3 4 3 2 】

第 2 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S d 6 0 9 にて、第 2 特図用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N を 1 減算する。ステップ S d 6 1 0 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S d 6 1 1 では、第 2 特図用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【 3 4 3 3 】

ステップ S d 6 1 2 では、第 2 特図用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップ S d 6 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグが格納されていない場合は、ステップ S d 6 1 4 にて第 2 特図フラグをセットする。

【 3 4 3 4 】

ステップ S d 6 1 4 の実行後又はステップ S d 6 1 3 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されている場合）は、ステップ S d 6 1 5 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第 2 特図用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 6 3 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【 3 4 3 5 】

ステップ S d 6 1 5 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 3 1 8 ）におけるステップ S d 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【 3 4 3 6 】

次に、変動開始処理について図 3 2 1 のフローチャートを参照して説明する。

10

20

30

40

50

【3437】

まずステップS d 7 0 1では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図310（a））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図310（b））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【3438】

ステップS d 7 0 2では、ステップS d 7 0 1における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップS d 7 0 3にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第1特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第1特図用の大当たり種別テーブル（図311（a））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第2特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第2特図用の大当たり種別テーブル（図311（b））を参照して種別判定を行う。例えば、第1特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、4 R確変大当たり結果、4 R通常大当たり結果のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【3439】

ステップS d 7 0 4では、ステップS d 7 0 3の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをRAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットする。例えば、選択された大当たり種別が4 R通常大当たり結果Aである場合は、4 R通常大当たりAフラグをセットする。

【3440】

ステップS d 7 0 5では、ROM 3 1 3の停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【3441】

ステップS d 7 0 2で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップS d 7 0 6に進み、ステップS d 7 0 1の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップS d 7 0 7にて特殊外れフラグを上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットする。特殊外れフラグは、今回の当否判定の結果が特殊外れ結果であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【3442】

ステップS d 7 0 8では、上記停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果を設定する。停止結果テーブルでは、特殊外れ結果に対応した固有の停止結果のデータが設定されており、本ステップでは、当該データを読み出して今回の遊技回の停止結果として設定する。

【3443】

ステップS d 7 0 6で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、ステップS d 7 0 9に進み、今回の遊技回の停止結果として通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、通常外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップS d 7 0 9ではその停止結果を設定する。

【3444】

ステップS d 7 0 5、ステップS d 7 0 8又はステップS d 7 0 9の実行後は、ステップS d 7 1 0にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップS d 7 1 1では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する

10

20

30

40

50

。ステップ S d 7 1 2 では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップ S d 7 1 0 ～ステップ S d 7 1 2 の詳細については後述する。

【3 4 4 5】

ステップ S d 7 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【3 4 4 6】

ステップ S d 7 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置 1 4 3 では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合にのみ設定される。

【3 4 4 7】

ステップ S d 7 1 5 では、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第 1 作動口 6 2 への入賞に基づくものである場合は第 1 特図表示部 A S の絵柄を変動表示させ、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づくものである場合は第 2 特図表示部 B S の絵柄を変動表示させる。ステップ S d 7 1 5 の実行後は変動開始処理を終了する。

【3 4 4 8】

特図遊技回制御処理（図 3 1 9）の説明に戻り、ステップ S d 5 0 6 の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S d 5 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中）である場合は、ステップ S d 5 0 2 以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部 4 3 での変動表示は行われない。

【3 4 4 9】

ステップ S d 5 0 3 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が変動表示中である場合）は、ステップ S d 5 0 7 に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S d 5 0 8 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップ S d 5 0 8 の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【3 4 5 0】

変動表示時間が経過している場合には、ステップ S d 5 0 9 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップ S d 5 1 0 では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップ S d 5 1 1 では突然時短遊技状態の移行用処理を実行する。突然時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップ S d 5 1 0 及びステップ S d 5 1 1 の詳細については後述する。

【3 4 5 1】

ステップ S d 5 1 2 では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップ S d 7 0 5、ステップ S d 7 0 8 又はステップ S d 7 0 9 で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部 4 3 を制御する。また、ステップ S d 5 1 2 では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

【3 4 5 2】

ステップ S d 5 0 2 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が確定表示中である場合）

は、ステップ S d 5 1 3 に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップ S d 5 1 2 で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部 4 3 を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口 6 2, 6 3 への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップ S d 5 1 3 の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【3 4 5 3】

＜遊技状態移行処理＞

ステップ S d 4 0 4（図 3 1 8）の遊技状態移行処理について、図 3 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 4 5 4】

まずステップ S d 9 0 1 では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップ S d 9 0 2 に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部 4 3 での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【3 4 5 5】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップ S d 9 0 3 にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に大当たり種別フラグ（ステップ S d 7 0 4）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【3 4 5 6】

ステップ S d 9 0 3 で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップ S d 9 0 4 に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや高頻度サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【3 4 5 7】

ステップ S d 9 0 5 では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【3 4 5 8】

ステップ S d 9 0 6 では、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果であるか否かを判定する。1 0 R 確変大当たり結果でない場合、すなわち、4 R 確変大当たり又は 4 R 通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップ S d 9 0 7 にて、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア R C 1 に「4」をセットする。一方、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果である場合は、ステップ S d 9 0 8 にて、上記ラウンドカウンタエリア R C 1 に「1 0」をセットする。

【3 4 5 9】

ステップ S d 9 0 7 又はステップ S d 9 0 8 の実行後は、ステップ S d 9 0 9 にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 3 1 8）におけるステップ S d 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【3 4 6 0】

ステップ S d 9 1 0 では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終

10

20

30

40

50

了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 1 0 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【3 4 6 1】

ステップ S d 9 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S d 9 1 1 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップ S d 9 1 2 にて大入賞口開閉処理を実行する。

【3 4 6 2】

ここで、大入賞口開閉処理について図 3 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 4 6 3】

まずステップ S d 1 0 0 1 では、大入賞口 6 5 a を開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部 6 5 d の駆動状態に基づいて行う。大入賞口 6 5 a を開放中でない場合には、ステップ S d 1 0 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S d 1 0 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

【3 4 6 4】

タイマエリア T 1 の値が「0」である場合は、ステップ S d 1 0 0 4 に進み、1 回のラウンド遊技での可変入賞装置 6 5 の上限開放時間（3 0 s e c）に対応する値として上記タイマエリア T 1 に「1 5 0 0 0」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図 3 1 5）が起動される都度、1 減算される。ステップ S d 1 0 0 5 では、1 回のラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数（1 0 個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C 1 に「1 0」をセットする。

【3 4 6 5】

ステップ S d 1 0 0 6 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく駆動部 6 5 d を駆動状態とする。ステップ S d 1 0 0 7 では、大入賞口 6 5 a（可変入賞装置 6 5）の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 3 1 8）におけるステップ S d 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【3 4 6 6】

ステップ S d 1 1 0 2 で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」である場合）又はステップ S d 1 1 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T 1 の値が「0」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【3 4 6 7】

ステップ S d 1 0 0 1 で肯定判定した場合（大入賞口 6 5 a の開放中である場合）は、ステップ S d 1 0 0 8 に進み、タイマエリア T 1 の値が「0」か否かを判定する。この処理は、ステップ S d 1 0 0 4 で設定した可変入賞装置 6 5 の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【3 4 6 8】

タイマエリア T 1 の値が「0」でない場合は、ステップ S d 1 0 0 9 に進み、大入賞口用入賞センサ 6 5 c の検知状態に基づいて大入賞口 6 5 a への入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップ S d 1 0 1 0 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値を 1 減算し、その後、ステップ S d 1 0 1 1 にて入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリア P C 1 の値が「0」でない場合にはその

10

20

30

40

50

まま本大入賞口開閉処理を終了する。

【3469】

ステップS d 1 0 0 8で肯定判定した場合（タイマエリアT 1の値が「0」である場合）又はステップS d 1 0 1 1で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアP C 1の値が「0」である場合）は、ステップS d 1 0 1 2に進み、駆動部6 5 dを非駆動状態に切り替えて大入賞口6 5 aを閉鎖する。ステップS d 1 0 1 3では、ラウンドカウンタエリアR C 1の値を1減算し、ステップS d 1 0 1 4では、ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であるか否かを判定する。

【3470】

ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップS d 1 0 1 5に進み、可変入賞装置6 5を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（2 s e c）に対応する値として、上記タイマエリアT 1に「1 0 0 0」をセットする。

10

【3471】

ステップS d 1 0 1 6では、可変入賞装置6 5を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置1 4 3に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図3 1 8）におけるステップS d 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。

【3472】

ステップS d 1 0 1 4で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップS d 1 0 1 7に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置6 5を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップS d 1 0 1 8では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置1 4 3に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図3 1 8）におけるステップS d 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。

20

【3473】

遊技状態移行処理（図3 2 2）の説明に戻り、ステップS d 9 1 2の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップS d 9 1 3にてラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【3474】

ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」である場合は、ステップS d 9 1 4に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップS d 9 1 5に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【3475】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図3 2 4のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【3476】

まずステップS d 1 2 0 1では、R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップS d 1 2 0 2にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【3477】

ステップS d 1 2 0 3では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートAフラグを

50

セットする。サポートAフラグは第1高頻度サポートモードに対応するものである。サポートAフラグがセットされることにより、第1高頻度サポートモードに対応した内部状態となる。

【3478】

ステップS d 1 2 0 4では、演出制御装置143への送信対象として高確遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップS d 1 2 0 4で設定された高確遊技状態開始コマンドは、通常処理（図318）におけるステップS d 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。高確遊技状態開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第1高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置143に通知される。

10

【3479】

ステップS d 1 2 0 1で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップS d 1 2 0 5に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートAフラグをセットする。これにより、サポートモードが第1高頻度サポートモードに移行する。

【3480】

ステップS d 1 2 0 6では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例えば、今回の大当たり結果が4R通常大当たり結果である場合は、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに上限回数に対応する値（例えば100）をセットする。サポートカウンタエリアSCは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をMPU312が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

20

【3481】

ステップS d 1 2 0 7では、演出制御装置143への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップS d 1 2 0 7で設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図318）におけるステップS d 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態（低確率モード且つ第1高頻度サポートモード）の開始が演出制御装置143に通知される。

30

【3482】

遊技状態移行処理（図322）の説明に戻り、ステップS d 9 1 5の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップS d 9 1 6にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部43におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【3483】

ステップS d 9 1 7では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【3484】

次に、ステップS d 7 1 0の高頻度サポートモード更新用処理、ステップS d 7 1 1の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図321）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

40

【3485】

<高頻度サポートモード更新用処理>

ステップS d 7 1 0の高頻度サポートモード更新用処理について図325のフローチャートを参照しながら説明する。

【3486】

先ずステップS d 1 3 0 1では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否

50

かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップ S d 1 3 0 2 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポート A フラグ、サポート B フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポート B フラグは第 2 高頻度サポートモード（突然時短遊技状態）に対応するものである。

【 3 4 8 7 】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップ S d 1 3 0 3 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリア S C の値を 1 減算する。これにより、時短遊技状態の残り回数（時短遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数）が 1 減算される。

10

【 3 4 8 8 】

ステップ S d 1 3 0 4 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「0」である場合、すなわち、時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップ S d 1 3 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 3 4 8 9 】

ステップ S d 1 3 0 5 の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップ S d 1 3 0 1 で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）又はステップ S d 1 3 0 2 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップ S d 1 3 0 3 以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップ S d 1 3 0 4 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「0」でない場合）は、時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップ S d 1 3 0 5 の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

20

【 3 4 9 0 】

<突然時短遊技状態の移行判定用処理>

ステップ S d 7 1 1 の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図 3 2 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【 3 4 9 1 】

まずステップ S d 1 4 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグは、ステップ S d 7 0 1 の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップ S d 7 0 7 ）。

【 3 4 9 2 】

特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップ S d 1 4 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

40

【 3 4 9 3 】

いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップ S d 1 4 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。ステップ S d 1 4 0 3 の実行後は、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【 3 4 9 4 】

ステップ S d 1 4 0 2 で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされて

50

いる場合)、すなわち、現在の遊技状態が通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップS d 1 4 0 3の処理を実行することなく、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。つまり、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合、換言すれば、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行契機が成立した場合には、当該結果に対応した突然時短遊技状態への移行が無効化される。ステップS d 1 4 0 3の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【3 4 9 5】

ここで、本実施の形態では、高頻度サポートモード更新用処理(図3 2 5)を実行してから突然時短遊技状態の移行判定用処理(図3 2 6)を実行するように構成され、時短遊技状態の残り回数(サポートカウンタエリアS C)を更新した後、突然時短遊技状態に移行すべきか否かを判定する順序となっている。このため、時短遊技状態に滞在している状況で、その時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果となった場合は前述のとおり突然時短遊技状態への移行が生じないが、最終遊技回で特殊外れ結果となった場合は突然時短遊技状態への移行が許容されるようになっている。

【3 4 9 6】

すなわち、最終遊技回では、時短遊技状態の残り回数が「0」となり、内部的に時短遊技状態が終了した状態(サポートフラグがクリアされた状態)となってから、突然時短遊技状態の移行判定用処理が行われる。このため、最終遊技回にて実行される突然時短遊技状態の移行判定用処理では、ステップS d 1 4 0 2にてサポートフラグがセットされていないと判定することになり、特殊外れ結果となって特殊外れフラグがセットされていれば、ステップS d 1 4 0 3にて突然時短開始用フラグがセットされることになる。

【3 4 9 7】

なお、本実施の形態では、最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果となった場合に、突然時短遊技状態への移行が無効化される構成としたが、上記第3の実施の形態やその各変形例のように、留保用フラグがセットされて突然時短遊技状態への移行が留保される構成としてもよい。

【3 4 9 8】

<変動表示時間の設定処理>

ステップS d 7 1 2の変動表示時間の設定処理について図3 2 7のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 4 9 9】

先ずステップS d 1 6 0 1では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、第1高頻度サポートフラグ、第2高頻度サポートフラグのいずれがRAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及び第1高頻度サポートモードがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、第1高頻度サポートモードのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、第2高頻度サポートモードのみがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、いずれのフラグもセットされていない場合に通常遊技状態であると特定する。

【3 5 0 0】

ステップS d 1 6 0 2では、ステップS d 1 6 0 1で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップS d 1 6 0 3に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタC Sの値に基づいて変動表示時間(変動パターン)を選択するために用いられるものである。

【3 5 0 1】

ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図3 2 8を参照しながら説明する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル(図3 2 8 (a))と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル(図3 2 8 (b))と、

通常外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 2 8（c））とが設定されている。各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。

【3 5 0 2】

図 3 2 8（a）に示すように、通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 A（1 5 s e c）と、変動パターン 2 A（6 0 s e c）と、変動パターン 3 A（1 2 0 s e c）とが設定されている。変動種別カウンタ C S を用いて変動パターンが選択された場合には、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

10

【3 5 0 3】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置 1 6 2 で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の変動表示が行われるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。これにより、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置 7 5 にて各図柄列 Z 1 ～ Z 3 が変動表示される。

【3 5 0 4】

また、各変動パターンは、図柄表示装置 7 5 で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン 1 A はノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン 2 A は S P リーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン 3 A は S P S P リーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置 7 5 で行われるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。

20

【3 5 0 5】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列 Z 1 ～ Z 3 の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 7 5 を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置 7 5 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

30

【3 5 0 6】

換言すれば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面 G 内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

40

【3 5 0 7】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。S P リーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。S P S P リーチ演出は、S P リーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、S P リーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図 3 2 8（a）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付

50

したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【3508】

図328(b)に示すように、通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ1(15sec)が設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、常に変動パターンZ1が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【3509】

変動パターンZ1は特殊リーチ外れA演出に対応しており、変動パターンZ1に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、図柄表示装置75では遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れA演出について図329を参照しながら説明する。

【3510】

特殊リーチ外れA演出ではまず、図329(a)に示すように、表示画面G上の有効ラインL1~L5のいずれかに上図柄列Z1と下図柄列Z3がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列Z2(最終停止列の図柄列)が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図329(b)に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「LUCKY」等の文字が付された特殊図柄711が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄711の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図329(b)には、大当たりの組合せとなる「3」図柄に対して次の図柄となる「4」図柄の位置に特殊図柄711が配置された例を示している。

【3511】

次いで、図329(c)に示すように、低速変動表示している特殊図柄711がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列Z2の特殊図柄711が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【3512】

図328(c)に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1Hと、変動パターン2H(15sec)と、変動パターン3H(60sec)と、変動パターン4H(120sec)とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン1Hに対応する変動表示時間については、そのときの第1特図又は第2特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が2個以下である状況で変動パターン1Hが選択された場合には変動表示時間が8secとなり、保留数が3個以上である状況で変動パターン1Hが選択された場合には変動表示時間が8secよりも短い4secとなるように構成されている。

【3513】

変動パターン1Hは図柄表示装置75での完全外れ演出に対応し、変動パターン2Hはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン3HはSPリーチ外れ演出に対応し、変動パターン4HはSPSPリーチ外れ演出に対応している。

【3514】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1~Z3の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ(リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態)で停止表示されるものである。なお、SPリーチ外れ演出は、SPリーチ当たり演出に対応するものであり、SPリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、外れ対応の結末映像が表示され、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるも

10

20

30

40

50

のである。また、SPSPリーチ外れ演出についてもSPSPリーチ当たり演出に対応するものである。

【3515】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」が変動パターン1Aに対応し、「1」～「29」が変動パターン2Aに対応し、「30」～「99」が変動パターン3Aに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「64」が変動パターン1Hに対応し、「65」～「84」が変動パターン2Hに対応し、「85」～「94」が変動パターン3Hに対応し、「95」～「98」が変動パターン4Hに対応している。

【3516】

作動口62, 63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン3Aが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン4Hが最も選ばれにくくなっている。つまり、SPSPリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【3517】

変動パターン3Aや変動パターン4H以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出<SPリーチ演出<SPSPリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【3518】

また、図328(c)に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ2が設定されている。変動パターンZ2は、変動種別カウンタの値が「99」である場合に選択されるものである。

【3519】

変動パターンZ2は特殊リーチ外れB演出に対応しており、変動パターンZ2に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、演出制御装置143では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れB演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れB演出は、特殊リーチ外れA演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Z1～Z3を停止表示させるものである。

【3520】

特殊リーチ外れB演出では、図329(a)、(b)に示すように、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄711を含む状態で中図柄列Z2が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れA演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄711がリーチラインを通り過ぎるなどして、図329(d)に示すように、中図柄列Z2において特殊図柄711とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Z1～Z3が停止表示される。

【3521】

変動表示時間の設定処理(図327)の説明に戻り、ステップSd1603では、通常遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定(ステップSd701)の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。

【3522】

ステップSd1602で否定判定した場合(通常遊技状態でない場合)は、ステップS

10

20

30

40

50

d 1 6 0 4に進み、ステップ S d 1 6 0 1で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップ S d 1 6 0 5にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【3 5 2 3】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図 3 3 0を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図 3 3 0（a））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 3 0（b））とが設定されている。

【3 5 2 4】

図 3 3 0（a）に示すように、高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして S P リーチ当たりに対応する変動パターン 1 1 A（6 0 s e c）と、S P S P リーチ当たりに対応する変動パターン 1 2 A（1 2 0 s e c）とが設定されている。

【3 5 2 5】

また、図 3 3 0（b）に示すように、高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン 1 1 Hと、S P リーチ外れに対応する変動パターン 1 2 H（6 0 s e c）と、S P S P リーチ外れに対応する変動パターン 1 3 H（1 2 0 s e c）とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタ C S の範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広がっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【3 5 2 6】

なお、完全外れに対応する変動パターン 1 1 Hの変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が1個以下である場合は8 s e cとなり、保留数が2個以上である場合は4 s e cとなるように構成されている。

【3 5 2 7】

ステップ S d 1 6 0 5では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため（図 3 1 0（b））、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。

【3 5 2 8】

ステップ S d 1 6 0 4で否定判定した場合（高確遊技状態でない場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）であることを意味する。この場合はステップ S d 1 6 0 6にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【3 5 2 9】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図 3 3 1及び図 3 3 2を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図 3 3 1（a））と、第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 3 1（b））と、第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 3 2（a））と、第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 3 2（b））とが設定されている。

【3 5 3 0】

図 3 3 1（a）に示すように、時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン 2 1 A（1 5 s e c）と、S P リーチ当たりに対応する変動パターン 2 2 A（6 0 s e c）と、S P S P リーチ当たりに対応する変動パターン 2 3 A（1 2 0 s e c）とが設定されている。

【3531】

第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態下での第1特図の当否抽選にて特殊外れ結果や通常外れ結果になった場合に参照されるものである。本テーブルでは、図331（b）に示すように、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ外れに対応する変動パターンW1（15sec）と、SPリーチ外れに対応する変動パターンW2（60sec）とが設定されている。

【3532】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態下での第2特図の当否抽選にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図332（a）に示すように、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

10

【3533】

具体的には、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が1回目～99回目である状況で特殊外れ結果になった場合には変動パターンX1（例えば8sec又は4sec）が選択され、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が100回目、すなわち、時短遊技状態での最終遊技回にて特殊外れ結果になった場合には変動パターンX2（例えば15sec）が選択されるように構成されている。変動パターンX1は完全外れ演出に対応し、変動パターンX2は特殊リーチ外れA演出に対応する。

【3534】

すなわち、時短遊技状態への移行後、1回目～99回目の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果となったことが報知されない。これは、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となっても、当該結果に対応した突然時短遊技状態への移行が行われないことに対応させたものである。

20

【3535】

その一方で、100回目の特図遊技回で特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れA演出が実行され、特殊外れ結果となったことが報知される。既に説明したように、時短遊技状態であっても特殊外れ結果となった遊技回が最終遊技回である場合は、当該結果に対応した突然時短遊技状態への移行が行われるように構成されており、特殊外れ結果となったことを報知するのはこのためである。

30

【3536】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態下での第2特図の当否抽選にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでも、図332（b）に示すように、第1時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数によって変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。

【3537】

時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が1回目～99回目である状況で通常外れ結果となった場合は、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン21Hと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン22H（15sec）と、SPリーチ外れに対応する変動パターン23H（60sec）と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン24H（120sec）とが設定されている。通常遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン21Hの変動表示時間については、高確遊技状態の外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合には4secとなるように構成されている。

40

【3538】

また、時短遊技状態での最終遊技回にて通常外れ結果になった場合は、変動種別カウン

50

タCSの値にかかわらず、変動パターンX3(8sec又は4sec)が選択されるように構成されている。変動パターンX3は完全外れ演出に対応する。

【3539】

図332(c)、(d)に示すように、時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で参照される変動表示時間テーブルとして、時短遊技状態後の保留分用の変動表示時間テーブルが設定されている。ここでの保留分とは、時短遊技状態の終了時に存在する第2特図の保留情報に基づき、時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態で実行される特図遊技回に相当するものである。第2特図の保留上限数は4個であるため、上記保留分の特図遊技回は最大で4回実行される。

【3540】

第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態)は、上記保留分の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図332(c)に示すように、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、変動パターンX4(15sec)が選択されるように構成されている。変動パターンX4は特殊リーチ外れA演出に対応する。

【3541】

第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態)は、上記保留分の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、図332(d)に示すように、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、変動パターンX5(8sec)が選択されるように構成されている。変動パターンX5は完全外れ演出に対応する。

【3542】

上記のように各変動表示時間テーブルが構成されているため、最終遊技回～保留分の遊技回においては、特図当否抽選の結果が大当たり結果又は特殊外れ結果であるとリーチ演出が実行され、特図当否抽選の結果が通常外れ結果であるとリーチ演出の実行が制限される。よって、最終遊技回～保留分の遊技回にてリーチ演出が実行された場合は、大当たり結果又は特殊外れ結果が確定することになり、図柄列Z1～Z3が全停止される前に遊技者が通常外れ結果でないことを予測することが可能になる。つまり、これらの遊技回では、遊技者はリーチ演出が発生することを強く期待して遊技するものとなり、図柄列Z1～Z3の挙動に対する注目度を大いに高めることが可能になる。

【3543】

なお、図332(a)、(b)に示すように、時短遊技状態において第2特図での当否抽選にて外れ結果となった場合は、比較的に変動表示時間が短い完全外れ演出に対応した変動パターンが一定の確率で選択される一方で、図331(b)に示すように、時短遊技状態において第1特図での当否抽選にて外れ結果となった場合は、完全外れ演出に対応した変動パターンが選択されず、比較的に変動表示時間が長いリーチ外れ演出に対応した変動パターンが選択されるように構成されている。すなわち、第1特図の遊技回が実行される場合は、第2特図の遊技回が実行される場合よりも長い変動表示時間が選択されやすくなっている。

【3544】

このような構成であることで、時短遊技状態にて第1特図の保留数が2個以上で且つ第2特図の保留数が0個の状況で第1特図の遊技回が開始された場合において、次の第1特図の遊技回が実行される前に第2特図の保留情報を取得する期間を長く確保することができる。これにより、次の第1特図の遊技回の実行を回避しやすくし、第1特図の当否抽選(遊技者にとって不利な側の当否抽選)が実行される回数を少なく抑えることが可能になる。

【3545】

変動表示時間の設定処理(図327)の説明に戻り、ステップSd1606では、時短遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態へ

10

20

30

40

50

の移行の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。

【3546】

なお、図328、図330～図332に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタCSの数値範囲は任意に設定することができる。

【3547】

ステップSd1603、ステップSd1605又はステップSd1606の実行後は、ステップSd1607にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSに対応する1の変動パターンを特定する。

10

【3548】

ステップSd1608では、上記ステップSd1607で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が15secである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに7500をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図315）が起動される度に1減算される。

【3549】

ステップSd1609では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップSd1610に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップSd1610の実行後又はステップSd1609で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

20

【3550】

次に、ステップSd510（図319）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップSd511の突然時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

30

【3551】

＜高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップSd510の高頻度サポートモード終了用処理について図333のフローチャートを参照しながら説明する。

【3552】

まずステップSd1701では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップSd1702に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは、滞在中の時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、換言すれば、今回の特図遊技回が、滞在中の時短遊技状態における最終回の特図遊技回であることを示すものである。

40

【3553】

時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップSd1703に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモードの終了に対応した内部状態となる。なお、実際の高頻度サポートモードの終了、すなわち、普電役物63aが低頻度サポートモードに対応した態様で動作するように制御される状態は、本ステップの実行タイミングよりも後に到来するものとなる。

【3554】

50

ステップ S d 1 7 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている時短終了用フラグをクリアする。続くステップ S d 1 7 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。

【3 5 5 5】

ステップ S d 1 7 0 5 の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップ S d 1 7 0 1 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップ S d 1 7 0 2 で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップ S d 1 7 0 3 以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

10

【3 5 5 6】

＜突然時短遊技状態の移行用処理＞

ステップ S d 5 1 1 の突然時短遊技状態の第 1 移行用処理について図 3 3 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 5 5 7】

先ずステップ S d 1 8 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップ S d 7 1 1 の移行判定処理でセットされるものであり（ステップ S d 1 4 0 3）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

20

【3 5 5 8】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップ S d 1 8 0 2 に進み、サポート B フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。これにより、突然時短遊技状態（第 2 高頻度サポートモード）に対応した内部状態に移行する。なお、実際の第 2 高頻度サポートモードへの移行、すなわち、普電役物 6 3 a が高頻度サポートモードに対応した態様で動作するように制御される状態は、本ステップの実行タイミングよりも後に到来するものとなる。

【3 5 5 9】

ステップ S d 1 8 0 3 では、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア SC に突然時短遊技状態の上限回数（例えば 1 0 0 回）に対応する値をセットする。サポートカウンタエリア SC は、高頻度サポートモード（通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態）の残り回数を MPU 3 1 2 が把握するためのものである。

30

【3 5 6 0】

ステップ S d 1 8 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップ S d 1 8 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として突然時短遊技状態開始コマンドを設定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態に移行することを通知するためのものであり、当該コマンドには、移行する突然時短遊技状態の種別を示す情報が含まれる。ステップ S d 1 8 0 5 で設定された突然時短遊技状態開始コマンドは、通常処理（図 3 1 8）におけるステップ S d 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

40

【3 5 6 1】

ステップ S d 1 8 0 5 の実行後は突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を終了する。また、ステップ S d 1 8 0 1 で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップ S d 1 8 0 2 以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【3 5 6 2】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップ S d 4 0 5（図 3 1 8）の普図遊技回制御処理について図 3 3 5（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 5 6 3】

50

まずステップS d 1 9 0 1では、普電役物6 3 aを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【3 5 6 4】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップS d 1 9 0 2にて、普図用表示部4 4において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部4 4における絵柄の変動表示と、普図用表示部4 4における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップS d 1 9 0 2では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

【3 5 6 5】

なお、特図用表示部4 3における特図遊技回では、可変入賞装置6 5を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物6 3 aを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回は特図遊技回の実行中に開始することができ、特図遊技回は普図遊技回の実行中に開始することができる。すなわち、これらの遊技回は並行して実行することが可能である。但し、連携しておらず、互いに独立して実行制御されるため、普図遊技回と特図遊技回は非同期に実行されるものとなる。

【3 5 6 6】

ステップS d 1 9 0 2で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップS d 1 9 0 3に進み、普図保留記憶数F Nが「0」であるか否かを判定する。普図保留記憶数F Nが「0」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【3 5 6 7】

普図保留記憶数F Nが「0」でない場合には、ステップS d 1 9 0 4にて電役用保留エリアR cに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数F Nを1減算するとともに、電役用保留エリアR cの第1エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアR cの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置1 4 3に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【3 5 6 8】

ステップS d 1 9 0 5では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図3 3 6のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 5 6 9】

まずステップS d 2 0 0 1では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。この判定は、RAM 3 1 4に各種フラグ格納エリア3 1 4 eがセットされているか否かや、セットされている場合はサポートAフラグとサポートBフラグのいずれがセットされているかを参照することにより行う。

【3 5 7 0】

ステップS d 2 0 0 2では、ステップS d 2 0 0 1で把握した遊技状態に対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図3 1 2（a））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合は第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図3 1 2（b））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第2高頻度サポートモ

10

20

30

40

50

ードである場合は第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図312（c））を参照してサポート抽選を行う。

【3571】

ステップSd2003では、ステップSd2002のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップSd2004にて普図当たり種別判定（普図当たり種別の抽選）を行う。本ステップでは、普図当たり種別テーブル（図313（a））を参照し、今回の普図遊技回に対応する普図当たり種別カウンタC4に対応する普図当たり種別（サポート当選の種別）を特定する。

【3572】

ステップSd2005では、ステップSd2004の種別判定により選択された普図当たり種別に対応した普図当たり種別フラグをRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、選択された普図当たり種別がサポート当選結果Aである場合は普図当たりAフラグをセットする。

【3573】

ステップSd2006では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。具体的には、今回の普図遊技回に対応する普図当たり種別カウンタC4に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の普図遊技回の停止結果として設定する。

【3574】

その際、低頻度サポートモード（通常遊技状態）と第1又は第2高頻度サポートモード（時短遊技状態又は高確遊技状態）とで共通の停止結果テーブルが用いられる。このため、図337（a）に示すように、取得された普図当たり種別カウンタC4の値に対して低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで同じ停止結果が設定される。すなわち、取得された普図当たり種別カウンタC4が0～49の範囲内の値であれば、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとのいずれであるかにかかわらず、普図当たり用の停止結果として停止結果Aが設定され、取得された普図当たり種別カウンタC4が50～99の範囲内の値であれば、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとのいずれであるかにかかわらず、普図当たり用の停止結果として停止結果Bが設定される。

【3575】

ステップSd2003で否定判定した場合（サポート当選結果でない場合）、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップSd2007に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。なお、普図外れ用の停止結果においても低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで共通の停止結果が用いられる。

【3576】

ステップSd2006又はステップSd2007の実行後は、ステップSd2008にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部44における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップSd2008で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図337（b）に示すように、低頻度サポートモード用として最も長い変動表示時間（例えば30sec）が設けられ、第2高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば0.5sec）が設けられ、第1高頻度サポートモード用として低頻度サポートモード用より短く、第2高頻度サポートモード用より長い変動表示時間（例えば2sec）が設けられている。ステップSd2008では、ステップSd2001で把握したサポートモードに対応した変動表示時間を今回の変動表示時間として設定する。

【3577】

なお、上記構成では、各サポートモードに1つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各サポートモードの少なくとも1つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられ

10

20

30

40

50

てもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第2高頻度サポートモード用及び第1高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から1の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【3578】

ステップS d 2 0 0 9では、演出制御装置143への送信対象として普図変動開始コマンド及び普図種別コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターン情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。また、普図種別コマンドにはサポート当選種別の情報が含まれる。なお、普図種別コマンドは、サポート抽選の結果がサポート当選である場合にのみ設定される。設定された普図変動開始コマンド及び普図種別コマンドは、通常処理（図318）におけるステップS d 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。

10

【3579】

ステップS d 2 0 1 0では、普図用表示部44において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【3580】

普図遊技回制御処理（図335）の説明に戻り、ステップS d 1 9 0 2で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップS d 1 9 0 6に進み、ステップS d 1 9 0 5で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップS d 1 9 0 7に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部44において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部44を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。

20

【3581】

ステップS d 1 9 0 7では、高頻度サポートモード（第1又は第2高頻度サポートモード）から低頻度サポートモードへの移行が生じたか否かを判定する。具体的には、サポートフラグがセットされている状態からセットされていない状態への変化が生じたか否かを判定する。なお、このような変化が生じる場合としては、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該上限回数目の特図遊技回にてサポートフラグがクリアされた場合等がある。

【3582】

低頻度サポートモードへの移行が生じた場合は、ステップS d 1 9 0 9に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに低サポ移行フラグをセットする。低サポ移行フラグは、サポートフラグの非セット状態への変化が生じたことをMPU312が把握するためのものである。

30

【3583】

ステップS d 1 9 0 9の実行後は普図遊技回制御処理を終了する。また、ステップS d 1 9 0 8で否定判定した場合（低頻度サポートモードへの移行が生じていない場合）は、ステップS d 1 9 0 9の処理を実行することなく普図遊技回制御処理を終了する。

【3584】

ステップS d 1 9 0 6で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップS d 1 9 1 0にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップS d 2 0 0 6又はステップS d 2 0 0 7で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部44を制御する。

40

【3585】

その際、上記停止表示を行う停止表示期間（確定表示時間）の設定を行う。本実施の形態では、ステップS d 1 9 1 0で設定可能な確定表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の確定表示時間が設けられている。具体的には、図335（b）に示すように、低頻度サポートモード用として相対的に長い確定表示時間（例えば2sec）が設けられ、第1又は第2高頻度サポートモード用として相対的に短い確定表示時間（例えば0.2sec）が設けられている。ステップS d 1 9 1 0では、ステップS d

50

2001で把握したサポートモードに対応した確定表示時間を今回の確定表示時間として設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置143への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【3586】

なお、図335(b)では、第1高頻度サポートモード用の確定表示時間と第2高頻度サポートモード用の確定表示時間とを同じ長さとしているが、異なる長さとしてもよい。例えば、変動表示時間の長短関係(図336(b))に合わせて、第2高頻度サポートモード用の確定表示時間を第1高頻度サポートモード用の確定表示時間よりも短くする構成としてもよい。

【3587】

＜電役サポート用処理＞

ステップSd406(図318)の電役サポート用処理について図338のフローチャートを参照しながら説明する。

【3588】

まずステップSd2101では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【3589】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップSd2102に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【3590】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップSd2103に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【3591】

サポート当選結果である場合は、ステップSd2104にて、役物開閉遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグをセットする。また、普電役物63aを閉鎖状態としたまま当該役物36aの1回目開放を待機するためのオープニング期間を設定する。この際、オープニング期間は、当該役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時におけるサポートモードに対応した期間を設定する。サポート抽選時のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は例えば5secを設定し、第1又は第2高頻度サポートモードである場合は例えば0.1secを設定する(図313(b)、図314)。

【3592】

ステップSd2105では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているかや、セットされている場合はその種別を参照することにより、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。続くステップSd2106では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている普図当たり種別フラグに基づいて今回の普図当たり種別を把握する。

【3593】

なお、既に説明したように、普図当たり種別カウンタC4により抽選される普図当たり種別(サポート当選の種別)と、普図用表示部44に停止表示される普図当たり用の停止結果とは対応しているため、ステップSd2106の処理は、今回の普図遊技回における普図当たり用の停止結果を把握するものということもできる。

【3594】

ステップSd2107では、今回の役物開閉遊技の開放回数を設定するための開放回数設定処理を実行する。ここで、ステップSd2107の開放回数設定処理について図33

10

20

30

40

50

9 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。

【3595】

先ずステップ S d 2 2 0 1 では、ステップ S d 2 1 0 5 での把握結果が高頻度サポートモード（第 1 又は第 2 高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。なお、高頻度サポートモードであるとは、換言すれば、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされている状態である。

【3596】

高頻度サポートモードである場合は、ステップ S d 2 2 0 2 に進み、今回の役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の開放回数として高頻度サポートモード用の開放回数を設定する。ここで、ステップ S d 2 1 0 5 にて高頻度サポートモードであると把握する場合としては、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の開始前から高頻度サポートモードであった場合と、当該契機となった普図遊技回の途中で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わった場合とがある。本実施の形態では、そのいずれの場合も今回の開放回数として高頻度サポートモード用の開放回数を設定する。すなわち、低頻度サポートモードの下で開始された普図遊技回の実行中に高頻度サポートモードへの移行が生じた場合、その普図遊技回の後に行われる役物開閉遊技では、高頻度サポートモードに対応した回数にて普電役物 6 3 a が開放される。

【3597】

高頻度サポートモードに対応した回数としては 1 回と 2 回があるが（図 3 1 4）、その振分はステップ S d 2 1 0 6 における普図当たり種別の把握結果に基づいて行う。具体的には、把握した普図当たり種別がサポート当選結果 A であれば開放回数を 1 回に設定し、サポート当選結果 B であれば開放回数を 1 回に設定する。

【3598】

その際、上記契機となった普図遊技回の途中で高頻度サポートモードへの移行が生じた場合も同様に、ステップ S d 2 1 0 6 における普図当たり種別の把握結果を利用する。すなわち、高頻度サポートモードへの移行が生じる前に行われた種別抽選の結果に基づき、高頻度サポートモードへの移行後における役物開閉遊技の開放回数を設定する。

【3599】

ステップ S d 2 2 0 2 では、上記開放回数に対応する値を R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた開放回数カウンタエリア R C 2 にセットする。例えば、開放回数が 2 回である場合は、開放回数カウンタエリア R C 2 の値として「2」をセットする。ステップ S d 2 2 0 2 の実行後は開放回数設定処理を終了する。

【3600】

ステップ S d 2 2 0 1 で否定判定した場合、すなわち、ステップ S d 2 1 0 5 での把握結果が低頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされていない状態である場合）は、ステップ S d 2 2 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に低サポ移行フラグがセットされているか否かを判定する。

【3601】

低サポ移行フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の途中で高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへの移行が生じていない場合（換言すれば、上記契機となった普図遊技回の開始前から低頻度サポートモードである場合）は、ステップ S d 2 2 0 4 に進み、今回の役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の開放回数として低頻度サポートモード用の開放回数を設定する。具体的には 2 回を設定する（図 3 1 3 (b)）。ステップ S d 2 2 0 4 の実行後は開放回数設定処理を終了する。

【3602】

ステップ S d 2 2 0 3 で肯定判定した場合（低サポ移行フラグがセットされている場合）は、上記契機となった普図遊技回の途中で低頻度サポートモードへの移行が生じたことを意味する。この場合はステップ S d 2 2 0 2 に進み、今回の役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の開放回数として高頻度サポートモード用の開放回数を設定する。すなわち、

普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされている状態からセットされていない状態への切り替えが行われた場合は、普電役物 6 3 a の開放時においてサポートフラグがセットされていない状態であっても、高頻度サポートモードに対応した回数にて普電役物 6 3 a が開放される。

【3 6 0 3】

電役サポート用処理（図 3 3 8）の説明に戻り、ステップ S d 2 1 0 7 の開放回数設定処理を実行した後は、ステップ S d 2 1 0 8 にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するための普図オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 3 1 8）におけるステップ S d 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

10

【3 6 0 4】

ステップ S d 2 1 0 9 では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【3 6 0 5】

ステップ S d 2 1 0 1 で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップ S d 2 1 1 0 にてオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま電役サポート用処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップ S d 2 1 1 1 にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図 3 4 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【3 6 0 6】

まずステップ S d 2 3 0 1 では、普電役物 6 3 a を開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部 6 3 b の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物 6 3 a を開放中でない場合は、ステップ S d 2 3 0 2 にて開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。

【3 6 0 7】

開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」でない場合は、ステップ S d 2 3 0 3 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物 6 3 a を複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

30

【3 6 0 8】

タイマエリア T 2 の値が「0」である場合は、ステップ S d 2 3 0 4 にて、今回の開放における普電役物 6 3 a の上限開放時間を設定するための上限開放時間設定処理を実行する。ここで、ステップ S d 2 3 0 4 の上限開放時間設定処理について図 3 3 9（b）のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 6 0 9】

まずステップ S d 2 2 1 1 では、ステップ S d 2 1 0 5 での把握結果が高頻度サポートモード（第 1 又は第 2 高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされている状態である場合）は、ステップ S d 2 2 1 2 に進み、今回の開放における上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。

40

【3 6 1 0】

ここで、ステップ S d 2 1 0 5 にて高頻度サポートモードであると把握する場合としては、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の開始前から高頻度サポートモードであった場合と、当該契機となった普図遊技回の途中で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わった場合とがある。本実施の形態では、そのいずれの場合も今回の上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。すなわち、低頻度サポートモードの下で開始された普図遊技回の実行中に高頻度サポートモードへの移行が生じた場合、その普図遊技回の後に行われる役物開閉遊技では、高頻度サポートモードに対応した上限開放時間にて普電役物 6 3 a が開放される。

50

【3611】

高頻度サポートモードに対応した上限開放時間としては1.5secと2secがあるが(図314)、その振分はステップSd2106における普図当たり種別の把握結果に基づいて行う。把握した普図当たり種別がサポート当選結果Aであれば上限開放時間を1.5secに設定し、サポート当選結果Bであれば上限開放時間を2secに設定する。

【3612】

その際、上記契機となった普図遊技回の途中で高頻度サポートモードへの移行が生じた場合も同様に、ステップSd2106における普図当たり種別の把握結果を利用する。すなわち、高頻度サポートモードへの移行が生じる前に行われた種別抽選の結果に基づき、高頻度サポートモードへの移行後における役物開閉遊技での上限開放時間を設定する。

10

【3613】

ステップSd2212では、上記上限開放時間に対応する値を上記タイマエリアT2にセットし、その後、上限開放時間設定処理を終了する。なお、役物開閉遊技にて普電役物63aを2回開放する場合において1回目開放と2回目開放とで上限開放時間を異ならせる場合は、今回の開放が何回目の開放であるかを把握し、その結果に対応した上限開放時間をセットする。

【3614】

ステップSd2211で否定判定した場合、すなわち、ステップSd2105での把握結果が低頻度サポートモードである場合(各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされていない状態である場合)は、ステップSd2213に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに低サポ移行フラグがセットされているか否かを判定する。

20

【3615】

低サポ移行フラグがセットされていない場合、すなわち、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の途中で高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへの移行が生じていない場合(換言すれば、上記契機となった普図遊技回の開始前から低頻度サポートモードである場合)は、ステップSd2214に進み、今回の開放における上限開放時間として低頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。具体的には上限開放時間を0.1secに設定する(図313(b))。

【3616】

ステップSd2213で肯定判定した場合(低サポ移行フラグがセットされている場合)は、開放回数カウンタエリアRC2の値が「1」であるか否かを判定する。すなわち、今回の開放が最終回目の開放であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリアRC2の値が「1」である場合は、ステップSd2216に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされている低サポ移行フラグをクリアする。

30

【3617】

ステップSd2216の実行後又はステップSd2215で否定判定した場合(開放回数カウンタエリアRC2の値が「1」でない場合)は、ステップSd2212に進み、今回の開放における上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。すなわち、普図遊技の実行中にサポートフラグがセットされている状態からセットされていない状態への切り替えが行われた場合は、普電役物63aの開放時においてサポートフラグがセットされていない状態であっても、高頻度サポートモードに対応した上限開放時間にて普電役物63aが開放される。

40

【3618】

役物開閉処理(図340)の説明に戻り、ステップSd2304の上限開放時間設定処理を実行した後は、ステップSd2305にて、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC2に「6」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物63a(第2作動口63)への上限入賞個数(6個)に対応するものである。

【3619】

ステップSd2306では、普電役物63aを開放すべく駆動部63bを駆動状態とする。ステップSd2307では、演出制御装置143への送信対象として役物開放コマン

50

ドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図 3 1 8）におけるステップ S d 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。これにより、普電役物 6 3 a の閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【3 6 2 0】

ステップ S d 2 3 0 7 の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップ S d 2 3 0 2 で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」である場合）又はステップ S d 2 3 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T 2 の値が「0」でない場合）は、普電役物 6 3 a を開放しないとして、ステップ S d 2 3 0 4 以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【3 6 2 1】

ステップ S d 2 3 0 1 で肯定判定した場合（普電役物 6 3 a が開放中である場合）は、ステップ S d 2 3 0 8 に進み、上記タイマエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップ S d 2 3 0 4 で設定した普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【3 6 2 2】

タイマエリア T 2 の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過していない場合は、ステップ S d 2 3 0 9 にて、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップ S d 2 3 1 0 にて、上記入賞カウンタエリア P C 2 の値を 1 減算する。ステップ S d 2 3 1 1 では、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」であるか否か、すなわち、第 2 作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【3 6 2 3】

ステップ S d 2 3 0 9 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）又はステップ S d 2 3 1 1 で否定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」でない場合）は、普電役物 6 3 a の開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【3 6 2 4】

ステップ S d 2 3 0 8 で肯定判定した場合（普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過している場合）又はステップ S d 2 3 1 1 で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」である場合）は、ステップ S d 2 3 1 2 にて、普電役物 6 3 a を閉鎖すべく駆動部 6 3 b を非駆動状態とする。

【3 6 2 5】

ステップ S d 2 3 1 3 では、上記開放回数カウンタエリア R C 2 の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリア P C 2 の値を参照し、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」でない場合（第 2 作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2 の値を 1 減算する。一方、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」である場合（第 2 作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2 の値に「0」をセットする。

【3 6 2 6】

ステップ S d 2 3 1 4 では、開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物 6 3 a の残り開放が存在する場合は、ステップ S d 2 3 1 5 にて、上記タイマエリア T 2 に対し、普電役物 6 3 a を閉鎖状態として次の開放を待機するインターバル時間（待機時間）の値をセットする。

【3 6 2 7】

この際、ステップ S d 2 1 0 5（図 3 3 8）で把握した遊技状態と、ステップ S d 2 1 0 6（図 3 3 8）で把握した普図当たり種別とに対応したインターバル時間の値をセットする。サポートモードが低頻度サポートモードである場合は普図当たり種別がサポート当選結果 A、B のいずれの場合も 1. 5 s e c に対応する値をセットし、サポートモードが第 1 又は第 2 高頻度サポートモードであり、サポート当選結果 B である場合は 0. 3 s e c

10

20

30

40

50

に対応する値をセットする（図 3 1 3（b）、図 3 1 4）。なお、役物開閉遊技にて普電役物 6 3 a を 3 回以上開放する場合において各開放間のインターバル時間を異ならせる場合は、今回のインターバルが何回目のものであるかを把握し、その結果に対応したインターバル時間をセットする。

【3 6 2 8】

ステップ S d 2 3 1 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図 3 1 8）におけるステップ S d 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。これにより、普電役物 6 3 a の開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

10

【3 6 2 9】

ステップ S d 2 3 1 4 で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」である場合）は、ステップ S d 2 3 1 7 にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、普電役物 6 3 a を閉鎖状態としたまま次の遊技回（役物開閉遊技が終了した後の最初の普図遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。

【3 6 3 0】

この際、ステップ S d 2 2 0 5（図 3 3 8）で把握した遊技状態と、ステップ S d 2 2 0 6（図 3 3 8）で把握した普図当たり種別とに対応したエンディング期間の値をセットする。サポートモードが低頻度サポートモードである場合は普図当たり種別がサポート当選結果 A、B のいずれの場合も 5 s e c に対応する値をセットし、サポートモードが第 1 又は第 2 高頻度サポートモードであり、サポート当選結果 B である場合は 0 . 1 s e c に対応する値をセットする（図 3 1 3（b）、図 3 1 4）。

20

【3 6 3 1】

ステップ S d 2 3 1 8 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するための普図エンディングコマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された普図エンディングコマンドは、通常処理（図 3 1 8）におけるステップ S d 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【3 6 3 2】

電役サポート用処理（図 3 3 8）の説明に戻り、ステップ S d 2 1 1 1 の役物開閉処理を実行した後はステップ S d 2 1 1 2 にて、上記開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」でない場合は、役物開閉遊技を継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

30

【3 6 3 3】

開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」である場合は、ステップ S d 2 1 1 3 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【3 6 3 4】

エンディングが終了している場合は、ステップ S d 2 1 1 4 にて役物開閉遊技の終了処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。役物開閉遊技の終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された普図当たり種別フラグや役物開閉中フラグを消去する処理を実行する。

40

【3 6 3 5】

<演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について>

本実施の形態に係る演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について、図 3 4 1 のブロック図を参照して以下に説明する。

【3 6 3 6】

演出制御装置 1 4 3 に設けられた演出制御基板 3 4 1 には、M P U 3 4 2 が搭載されている。M P U 3 4 2 には、当該 M P U 3 4 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 3 4 3 と、その R O M 3 4 3 内に記憶される制御プログラム

50

の実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM 344と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【3637】

MPU 342には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 342の入力側には主制御装置162が接続されている。主制御装置162からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【3638】

MPU 342の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29が接続されているとともに、表示制御装置350が接続されている。

【3639】

また、MPU 342の入力側には、前扉枠14に設けられた演出用操作部36が接続されている。演出用操作部36には、当該演出用操作部36の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MPU 342では、当該検知情報に基づいて演出用操作部36が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【3640】

表示制御装置350は、プログラムROM 373及びワークRAM 374が複合的にチップ化されたMPU 372と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375と、キャラクタROM 376と、ビデオRAM 377とがそれぞれ搭載された表示制御基板351を備えている。

【3641】

MPU 372は、演出制御装置143から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP 375の制御（具体的にはVDP 375に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【3642】

プログラムROM 373は、MPU 372により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

【3643】

ワークRAM 374は、MPU 372による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM 374の各エリアに記憶される。

【3644】

VDP 375は、図柄表示装置75に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP 375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP 375は、MPU 372、ビデオRAM 377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM 377に記憶させる画像データを、キャラクタROM 376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

【3645】

キャラクタROM 376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【3646】

なお、キャラクタROM 376を複数設け、各キャラクタROM 376に分担して画像

10

20

30

40

50

データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM376に記憶する構成とすることも可能である。

【3647】

ビデオRAM377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【3648】

＜演出制御装置143にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

【3649】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図342のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU342により所定周期（例えば2msec周期）で起動される処理である。

【3650】

まずステップSd2501では、主制御装置162からのエンディングコマンド（ステップSd1018）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

【3651】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のRAM344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【3652】

ステップSd2501の判定に際しては、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。エンディングコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップSd2502にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。第1移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【3653】

ステップSd2502の実行後又はステップSd2501で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップSd2503にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【3654】

ステップSd2504では、主制御装置162からの突然時短遊技状態開始コマンド（ステップSd1805）を受信しているか否かを判定する。突然時短遊技状態開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、突然時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて行われるため、当該開始タイミングにて突然時短遊技状態開始コマンドが送信される。

【3655】

突然時短遊技状態開始コマンドを受信している場合は、ステップSd2505にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第2移行用演出設定処理を実行する。第2移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【3656】

10

20

30

40

50

ステップ S d 2 5 0 5 の実行後又はステップ S d 2 5 0 4 で否定判定した場合（突然時短遊技状態開始コマンドを受信していない場合）は、ステップ S d 2 5 0 6 にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップ S d 1 7 0 5）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

【3 6 5 7】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップ S d 2 5 0 7 にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【3 6 5 8】

ステップ S d 2 5 0 8 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に設定された普図表示領域 P（図 3 4 9（a））の変動表示等を行うための普図変動表示用処理を実行する。普図変動表示用処理の詳細については後述する。

【3 6 5 9】

ステップ S d 2 5 0 9 では、特別発光演出を行うための特別発光演出用処理を実行する。特別発光演出は、普電役物 6 3 a やその周辺部に設けられた発光部を用いて行われる演出である。特別発光演出用処理の詳細については後述する。

【3 6 6 0】

ステップ S d 2 5 1 0 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G における映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【3 6 6 1】

＜第 1 移行用演出設定処理＞

ステップ S d 2 5 0 2 の第 1 移行用演出設定処理について図 3 4 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【3 6 6 2】

まずステップ S d 2 6 0 1 では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置 1 6 2 から送信される種別コマンドに基づいて行う。

【3 6 6 3】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第 1 移行用演出設定処理を終了する。なお、本実施の形態のように開閉実行モードの終了後、高確遊技状態又は通常時短遊技状態のいずれかに必ず移行する大当たり種別しか存在しない場合は、ステップ S d 2 6 0 1 の処理を省略することが可能である。

【3 6 6 4】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップ S d 2 6 0 2 にて各遊技状態に対応した開始演出を設定する。具体的には、高確遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として高確遊技状態用の開始演出を設定し、通常時短遊技状態への移行が生じる場合であれば、上記開始演出として通常時短遊技状態用の開始演出を設定する。

【3 6 6 5】

高確遊技状態用の開始演出では、図 3 4 4（a）に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像 7 2 1 が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図 3 4 4（b）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像 7 2 2 と、

10

20

30

40

50

残り回数画像 7 2 3 とが表示される。残り回数画像 7 2 3 は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【3 6 6 6】

なお、図 3 4 4 (c) は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図 3 4 4 (b) の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど、通常時演出との識別が可能な構成となっている。

【3 6 6 7】

ステップ S d 2 6 0 2 では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面 G に表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【3 6 6 8】

ステップ S d 2 6 0 3 では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップ S d 2 6 0 3 で肯定判定した場合は、ステップ S d 2 6 0 4 にて、RAM 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた残り回数カウンタエリアに上限回数に対応した値を設定する。残り回数カウンタエリアは、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を MPU 3 4 2 が把握するためのものであり、それら各遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。

【3 6 6 9】

本実施の形態では、演出制御装置 1 4 3 にて主制御装置 1 6 2 とは別に各遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置 1 6 2 での更新結果に基づいて演出制御装置 1 4 3 が各遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリア S C の更新結果（ステップ S d 1 3 0 3）を所定コマンドの送信により主制御装置 1 6 2 から演出制御装置 1 4 3 に通知し、演出制御装置 1 4 3 が当該コマンドを解析して上記各更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステップ S d 7 1 4）等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【3 6 7 0】

ステップ S d 2 6 0 5 では、残り回数画像 7 2 3 の表示を開始するように設定する。その際、ステップ S d 2 6 0 2 で設定した各開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて残り回数画像 7 2 3 の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像 7 2 3 の表示が開始されるように設定してもよい。

【3 6 7 1】

ステップ S d 2 6 0 6 では、RAM 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に残り回数表示フラグをセットし、その後、第 1 移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像 7 2 3 の表示中であることを MPU 3 4 2 が把握するためのものである。

【3 6 7 2】

ステップ S d 2 6 0 3 で否定判定した場合、すなわち、今回の移行が高確遊技状態への移行である場合は、残り回数画像 7 2 3 を表示しないとしてステップ S d 2 6 0 4 以降の処理を実行することなく第 1 移行用演出設定処理を終了する。

【3 6 7 3】

＜特図変動表示用処理＞

ステップ S d 2 5 0 3 の特図変動表示用処理について図 3 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【3 6 7 4】

先ずステップ S d 2 7 0 1 では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的

10

20

30

40

50

には、第1特図又は第2特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップS d 2 7 0 2に進み、主制御装置1 6 2からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【3 6 7 5】

変動開始コマンドには、主制御装置1 6 2における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置1 6 2にて表示制御される特図用表示部4 3での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【3 6 7 6】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップS d 2 7 0 3に進み、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。

【3 6 7 7】

変動開始用処理では、主制御装置1 6 2からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。

【3 6 7 8】

演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置1 6 2において各変動パターン（図3 2 8、図3 3 0～図3 3 3）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置1 4 3と主制御装置1 6 2とでは、1つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン1 Aである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置1 4 3及び主制御装置1 6 2のいずれも1 5 s e cとなる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。

【3 6 7 9】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、SPリーチ当たり、SPSPリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、SPリーチ外れ、SPSPリーチ外れ、特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図3 2 8、図3 3 0～図3 3 3を参照して既に述べているため、説明を省略する。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して今回の変動パターンに対応する演出パターンを特定し、これを今回の特図遊技回の演出パターンとして設定する。

【3 6 8 0】

また、変動開始用処理では、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が大当たりである場合、主制御装置1 6 2からの種別コマンドに基づいて大当たり種別を特定する。大当たり種別が確変大当たりである場合は、図柄表示装置7 5の表示画面Gに表示される図柄列Z 1～Z 3の停止結果として確変大当たり用の停止結果を設定する。逆に、大当たり種別が通常大当たりである場合は、図柄列Z 1～Z 3の停止結果として通常大当たり用の停止結果を設定する。これらの場合、大当たり用の停止結果が停止表示される有効ラインL 1～L 5は抽選等によってランダムに決定される。

【3 6 8 1】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が通常外れ結果である場合は、図柄列Z 1～Z 3の各停止図柄をランダムに決定する。但し、変動パターンに対応する演出パターンがリーチ演出を行うものである場合は、抽選で決定した有効ラインL 1～L 5にリー

10

20

30

40

50

チが形成されるように各停止図柄を決定する。すなわち、少なくとも1つの有効ラインL1～L5上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【3682】

また、今回の特図遊技回に関する当否判定の結果が特殊外れ結果である場合も、抽選で決定した有効ラインL1～L5にリーチが形成されるように上図柄列Z1及び下図柄列Z3の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列Z2に特殊図柄711が停止表示されるように停止図柄を決定する。すなわち、少なくとも1つの有効ラインL1～L5上に特殊外れ結果の図柄組み合わせが成立する停止結果を、今回の停止結果として設定する。

【3683】

変動開始用処理では、上記各処理を実行した後、表示制御装置350への出力対象として、今回の停止図柄の情報や演出パターンを含むコマンドを設定する。表示制御装置350では、受信したコマンドに従い、演出制御装置143にて決定された停止結果で各図柄列Z1～Z3の図柄が停止したり、演出制御装置143にて決定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置75を制御する。

【3684】

ステップSd2703の実行後はステップSd2704にて残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、RAM344の各種フラグ格納エリア344cに残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像723の表示中である場合）は、残り回数カウンタエリアの値を1減算して更新する。さらに、残り回数カウンタエリアの更新結果を参照して残り回数画像723の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像723により報知される残り回数が1減算される。

【3685】

ステップSd2701で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップSd2705に進み、主制御装置162から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップSd2706にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z1～Z3の変動表示を継続したり、各図柄列Z1～Z3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【3686】

ステップSd2705で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップSd2707にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Z1～Z3の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップSd2707では、主制御装置162で設定された確定表示時間にて各図柄列Z1～Z3の図柄を確定停止させるように制御する。

【3687】

<第2移行用演出設定処理>

ステップSd2505（図342）の第2移行用演出設定処理について図346（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの突然時短遊技状態開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【3688】

まずステップSd2801では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図346（b）に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像725と、残り回数画像723とが表示される。残り回数画像723は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

10

20

30

40

50

【3689】

本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【3690】

ステップS d 2 8 0 2では、突然時短遊技状態の上限回数（例えば100回）に対応した値をRAM 3 4 4の残り回数カウンタエリアにセットする。続くステップS d 2 8 0 3では、残り回数画像7 2 3の表示を開始するように設定する。その際、ステップS d 2 8 0 1で設定した開始演出にて残り回数画像7 2 3の表示が開始されるように設定してもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから残り回数画像7 2 3の表示が開始されるように設定してもよい。

【3691】

ステップS d 2 8 0 4では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 cに残り回数表示フラグをセットし、その後、第2移行用演出設定処理を終了する。

【3692】

<終了用演出設定処理>

ステップS d 2 5 0 7（図3 4 2）の終了用演出設定処理について図3 4 7のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態の各遊技状態の終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、それら各遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【3693】

ステップS d 2 9 0 1では、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【3694】

ステップS d 2 9 0 2では、RAM 3 4 4の各種カウンタエリア3 4 4 bに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に0（初期値）となっている場合はその状態のままとする。

【3695】

ステップS d 2 9 0 3では、図柄表示装置7 5の表示画面Gに表示されている残り回数画像7 2 3を消去する。続くステップS d 2 9 0 4では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 cにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【3696】

<普図変動表示用処理>

ステップS d 2 5 0 8（図3 4 2）の普図変動表示用処理について図3 4 8のフローチャートを参照しながら説明する。

【3697】

本実施の形態では、図3 4 9に示すように、図柄表示装置7 5の表示画面Gに普図表示領域Pが設定されている。この普図表示領域Pには複数（2個）の絵柄F 1, F 2が表示され、これら各絵柄における表示色の切換により変動表示が可能となっている。普図変動表示用処理は、当該普図表示領域Pでの絵柄の変動表示を制御するための処理である。

【3698】

なお、普図表示領域Pは、特図遊技回用の図柄列Z 1～Z 3等と重ならない領域（例えば表示画面Gの上部）に設定されている。また、普図表示領域Pは各図柄列Z 1～Z 3における変動表示領域よりも小さく、また、普図表示領域Pにおける各絵柄は図柄列Z 1～Z 3における各図柄よりも小さい。

【3699】

ここで、絵柄 F 1, F 2 による普図遊技回の変動表示について図 3 5 0 を参照しながら説明する。

【3700】

上述のとおり、普図表示領域 P における普図遊技回の変動表示は、絵柄 F 1, F 2 の表示色の切替によって行われる。例えば、図 3 5 0 (a) に示すように、絵柄 F 1, F 2 の表示色が第 1 表示色（例えば白色）で表示された状況から普図遊技回が開始されると、図 3 5 0 (b) に示すように、一方の絵柄である絵柄 F 2 の表示色がそれまでの色とは異なる色である第 2 表示色（例えば青色）に切り換えられる（図では表示色の違いをハッチにより異ならせて表示している）。

【3701】

その後、図 3 5 0 (c) に示すように、第 2 表示色に切り換えられた絵柄 F 2 の色が元の第 1 表示色に切り換えられるとともに、他方の絵柄である絵柄 F 1 の色が第 1 表示色から第 2 表示色に切り換えられる。さらにその後、図 3 5 0 (d) に示すように、再度それぞれの絵柄の色の切り換えが行われる。普図遊技回の変動表示は、基本的には上記表示色の切り換えの繰り返し（図 3 5 0 (b) → 図 3 5 0 (c) → 図 3 5 0 (d) → 図 3 5 0 (b) の繰り返し）によって行われる。この表示色の切り換えは約 0.05 sec で 1 周するように設定されており、切り換え前後のそれぞれの表示を遊技者が識別することは困難となっている。

【3702】

普図遊技回の変動表示時間が経過すると、絵柄 F 1, F 2 の停止表示が行われ、サポート抽選の結果が報知される。サポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）である場合は、第 1 停止結果（図 3 5 0 (e)）、第 2 停止結果（図 3 5 0 (f)）、第 3 停止結果（図 3 5 0 (g)）のいずれかの表示態様で絵柄 F 1, F 2 の停止表示が行われる。第 1 停止結果は、絵柄 F 1 が第 2 表示色で且つ絵柄 F 2 が第 1 表示色の停止態様であり、第 2 停止結果は、絵柄 F 1 が第 1 表示色で且つ絵柄 F 2 が第 2 表示色の停止態様であり、第 3 停止結果は、絵柄 F 1, F 2 が第 2 表示色の停止態様である。また、サポート抽選の結果が外れ結果である場合は、絵柄 F 1, F 2 が第 1 表示色である第 4 停止結果（図 3 5 0 (h)）で絵柄 F 1, F 2 の停止表示が行われる。

【3703】

さて、図 3 4 8 に示すように、普図変動表示用処理では、先ずステップ S d 3 1 0 1 にて普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。普図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S d 3 1 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの普図変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。普図変動開始コマンドには、主制御装置 1 6 2 にて行われたサポート抽選結果の情報と、主制御装置 1 6 2 にて設定された普図遊技回の変動表示時間の情報が含まれる。

【3704】

普図変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま普図変動表示用処理を終了する。一方、普図変動開始コマンドを受信している場合は、ステップ S d 3 1 0 3 にて普図変動開始コマンドを解析し、今回の普図遊技回におけるサポート抽選結果及び変動表示時間を把握する。

【3705】

ステップ S d 3 1 0 4 では、普図表示領域 P における絵柄 F 1, F 2 の停止結果を設定するための停止結果設定処理を実行する。ここで、停止結果設定処理について図 3 5 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【3706】

停止結果設定処理では先ずステップ S d 3 2 0 1 にて、現在のサポートモードが高頻度サポートモード（第 1 又は第 2 高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。なお、サポートモードが高頻度サポートモードである場合とは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態、突然時短遊技状態又は高確遊技状態であることを意味する。

【3707】

10

20

30

40

50

現在のサポートモードが高頻度サポートモードでない場合、すなわち、低頻度サポートモードである場合（現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）は、ステップS d 3 2 0 2にて今回のサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。この判定は、ステップS d 3 1 0 3の把握結果を参照して行う。

【3708】

サポート当選結果である場合は、ステップS d 3 2 0 3に進み、普図表示領域Pにおける今回の停止結果として第1停止結果（図350（e））を設定する。一方、今回のサポート抽選の結果がサポート当選結果でない場合、すなわち、外れ結果である場合は、ステップS d 3 2 0 4に進み、普図表示領域Pにおける今回の停止結果として第4停止結果（図350（h））を設定する。ステップS d 3 2 0 3又はステップS d 3 2 0 4の実行後は停止結果設定処理を終了する。

10

【3709】

ステップS d 3 2 0 1で肯定判定した場合（現在のサポートモードが高頻度サポートモード）である場合は、ステップS d 3 2 0 5にて今回のサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合は、ステップS d 3 2 0 6に進み、サポート当選の種別がサポート当選結果Aであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置162から送信される普図種別コマンドに基づいて行う。

【3710】

サポート当選の種別がサポート当選結果Aである場合は、ステップS d 3 2 0 7に進み、普図表示領域Pにおける今回の停止結果として第2停止結果（図350（f））を設定する。すでに説明したように、サポート当選の種別は役物開閉遊技の種別（態様）に対応し、サポート当選結果Aは第1高入賞役物開閉遊技に対応している（図313（a））。このため、遊技者は、第2停止結果が停止表示されることにより、第1高入賞役物開閉遊技の態様（図314（a））で役物開閉遊技が実行されることを認識することが可能になる。

20

【3711】

なお、低頻度サポートモードである場合は、サポート当選の種別にかかわらず、サポート当選結果に対応する停止結果が第1停止結果に設定されるが、これは、低頻度サポートモードの状況下では、サポート当選結果A、Bのいずれの場合も同じ態様の役物開閉遊技（低入賞役物開閉遊技）が実行されることに対応するものである（図313（a））。

30

【3712】

ステップS d 3 2 0 6で否定判定した場合、すなわち、サポート当選の種別がサポート当選結果Bである場合は、ステップS d 3 2 0 8に進み、普図表示領域Pにおける今回の停止結果として第3停止結果（図350（h））を設定する。サポート当選結果Bは第2高入賞役物開閉遊技に対応しているため（図313（a））、遊技者は、第3停止結果が停止表示されることにより、第2高入賞役物開閉遊技の態様（図314（b））で役物開閉遊技が実行されることを認識することが可能になる。

【3713】

また、今回のサポート抽選の結果がサポート当選結果でない場合、すなわち、外れ結果である場合は、ステップS d 3 2 0 4にて今回の停止結果を第4停止結果に設定する。ステップS d 3 2 0 7、ステップS d 3 2 0 8又はステップS d 3 2 0 4の実行後は停止結果設定処理を終了する。

40

【3714】

普図変動表示用処理（図348）の説明に戻り、ステップS d 3 1 0 4の停止結果設定処理の実行後はステップS d 3 1 0 5にて、普図表示領域Pでの変動表示を開始する処理を実行する。具体的には、ステップS d 3 1 0 4で設定された停止結果の情報を含むコマンドを表示制御装置350に出力し、絵柄F1、F2の変動表示を開始させる。ステップS d 3 1 0 5の実行後は普図変動表示用処理を終了する。

【3715】

ステップS d 3 1 0 1で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステ

50

ップ S d 3 1 0 6 に進み、主制御装置 1 6 2 から変動表示終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の普図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップ S d 3 1 0 7 にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、絵柄 F 1, F 2 の変動表示を継続させるように処理する。

【 3 7 1 6 】

ステップ S d 3 1 0 8 では、ステップ S d 3 1 0 4 で設定された停止結果を変更するための停止結果変更用処理を実行する。ここで、停止結果変更用処理について図 3 5 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 3 7 1 7 】

まずステップ S d 3 3 0 1 では、低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（第 1 又は第 2 高頻度サポートモード）への移行が発生したか否かを判定する。具体的には、普図遊技回の変動表示中において主制御装置 1 6 2 からの時短遊技状態開始コマンドを受信したか否かを判定する。

【 3 7 1 8 】

高頻度サポートモードへの移行が発生した場合は、ステップ S d 3 3 0 2 に進み、実行中の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合は、ステップ S d 3 3 0 3 にてサポート当選の種別がサポート当選結果 A であるか否かを判定する。

【 3 7 1 9 】

サポート当選の種別がサポート当選結果 A である場合は、ステップ S d 3 3 0 4 にて、普図表示領域 P における今回の停止結果を第 1 停止結果から第 2 停止結果に変更する。すなわち、変動表示の途中で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへの切り替えが生じた場合、普図遊技回の開始時におけるステップ S d 3 1 0 4 の停止結果設定処理では、普図表示領域 P における今回の停止結果として、低頻度サポートモード中にサポート当選結果となった場合に対応した停止結果である第 1 停止結果が設定される。ステップ S d 3 3 0 4 では、そのようにして設定された停止結果について、高頻度サポートモード中にサポート当選結果となり且つその種別がサポート当選結果 A となった場合に対応した第 2 停止結果となるように、停止結果に関する設定結果の書き換えを行う。

【 3 7 2 0 】

ステップ S d 3 3 0 3 で否定判定した場合、すなわち、サポート当選の種別がサポート当選結果 B である場合は、ステップ S d 3 3 0 5 にて、普図表示領域 P における今回の停止結果を第 1 停止結果から第 3 停止結果に変更する。第 3 停止結果は、高頻度サポートモード中にサポート当選結果となり且つその種別がサポート当選結果 B となった場合に対応する停止結果である。

【 3 7 2 1 】

ステップ S d 3 3 0 4 又はステップ S d 3 3 0 5 の実行後は、停止結果変更用処理を終了する。また、ステップ S d 3 3 0 1 で否定判定した場合（高頻度サポートモードへの移行が発生していない場合）、ステップ S d 3 3 0 2 で否定判定した場合（サポート抽選の結果が外れ結果である場合）は、停止結果の設定を変更しないとして、ステップ S d 3 3 0 3 以降の処理を実行することなく停止結果変更用処理を終了する。

【 3 7 2 2 】

普図変動表示用処理（図 3 4 8）の説明に戻り、ステップ S d 3 1 0 6 で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップ S d 3 1 0 9 にて変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、ステップ S d 3 1 0 4 で設定された停止結果やステップ S d 3 1 0 8 で変更された停止結果で絵柄 F 1, F 2 が停止表示されるように制御する。ステップ S d 3 1 0 9 の実行後は普図変動表示用処理を終了する。

【 3 7 2 3 】

< 特別発光演出用処理 >

ステップ S d 2 5 0 9（図 3 4 2）の特別発光演出用処理について図 3 5 3 のフローチ

10

20

30

40

50

ャートを参照しながら説明する。

【3724】

特別発光演出用処理は、普電役物63aやその周辺部に配置された発光部を用いて行われる演出である。ここで、上記発光部について図354を参照しながら説明する。

【3725】

図354(a)に示すように、普電役物63aには、第2作動口63を遊技機前方側から覆うようにして前壁部751が設けられている。前壁部751は遊技盤60の前面(遊技領域PE)よりも前方に突出しており、その後方側には遊技球が通過可能な空間部が形成されている。普電役物63aの開放状態において左右の可動片により前壁部751の後方側に導かれた遊技球は、上記空間部を通して第2作動口63に入賞する。

10

【3726】

前壁部751には第1発光部752が設けられている。具体的には、発光素子753が搭載された発光基板が前壁部751の内側に配置されているとともに、その発光基板を前方から覆うようにして透明性の透過部754が配置されている。発光素子753(発光基板)は演出制御装置143に電氣的に接続されており、演出制御装置143によって発光素子753(第1発光部752)の発光制御が行われる。

【3727】

また、普電役物63aの上方には第2発光部761が配置されている。第2発光部761は遊技盤60の背面側に配置されている。すなわち、遊技盤60の後方において普電役物63aの上方位置には発光素子762が搭載された発光基板が配置されており、遊技盤60において当該発光基板の前方領域が透明性を有するか、遊技盤60が透明性を有する透明遊技盤により形成されることにより、前方から遊技盤を通じて発光素子762からの光を視認可能となっている。

20

【3728】

遊技球の流れで見ると第2発光部761は普電役物63aの上流側に位置しており、第2作動口63に向かって遊技領域PEを流下する遊技球が第2発光部761の前方を通過することが可能となっている。発光素子762(発光基板)は演出制御装置143に電氣的に接続されており、演出制御装置143によって発光素子762(第2発光部761)の発光制御が行われる。

【3729】

次に、第1発光部752及び第2発光部761にて行われる特別発光演出について図354(b)、(c)を参照しながら説明する。

30

【3730】

サポートモードが低頻度サポートモードである場合(遊技状態が通常遊技状態である場合)は、第1発光部752及び第2発光部761が通常発光態様となるように制御される。通常発光態様は、例えば、図354(b)に示すように、各発光部752,761が第1発光色(例えば白色)で発光する態様である。

【3731】

そして、サポートモードが高頻度サポートモードになると(遊技状態が時短遊技状態又は高確遊技状態になると)、第1発光部752及び第2発光部761の発光態様が特別発光態様となるように切り替えられ、特別発光演出が実行される。特別発光態様は、例えば、図354(c)に示すように、各発光部752,761が第1発光色とは異なる第2発光色(例えば青色)で発光する態様である。これにより、普電役物63aやその周辺部を目立たせ、第2作動口63への入賞が生じやすい状態であることを遊技者にアピールする。

40

【3732】

なお、特別発光態様の具体的態様は、通常発光態様と発光色が異なるものに限定されず、通常発光態様との見分けができるものであれば、特に限定されるものではない。例えば、通常発光態様が連続発光であるのに対し、特別発光態様が点滅発光であるなど、発光パターンが異なるものであってもよい。

【3733】

50

特別発光演出は、その開始後、サポートモードが高頻度サポートモードである期間は継続して実行される。そして、高頻度サポートモードである状況で大当たりに応選し、開閉実行モードに移行する場合は、開閉実行モードへの移行に対応して特別発光演出が終了する。特別発光演出の終了後は開閉実行モード用の発光態様への切り替えが行われるか、通常発光態様への切り替えが行われる。

【3734】

また、特図遊技回の消化回数が上限回数に到達したことにより高頻度サポートモードが終了する場合には、それに対応して特別発光演出が終了する。その際、高頻度サポートモードの終了に応じて特別発光演出が直ちに終了する構成としてもよいし、高頻度サポートモードの終了後、残り保留分として第2特図の遊技回が実行されている間は特別発光演出が継続され、当該遊技回の終了に応じて特別発光演出が終了する構成としてもよい。特別発光演出の終了後は通常発光態様への切り替えが行われる。

10

【3735】

さて、図353に示すように、特別発光演出用処理では、先ずステップSd3501にて、特別発光演出（図354（c））の実行中であるか否かを判定する。特別発光演出の実行中でない場合は、ステップSd3502にてRAM344の各種フラグ格納エリア344cに開始用フラグがセットされているか否かを判定する。開始用フラグは、特別発光演出を実行すべき状態であることをMPU342が把握するためのものである。

【3736】

開始用フラグがセットされていない場合はステップSd3503に進み、低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（第1又は第2高頻度サポートモード）への移行が発生したか否かを判定する。具体的には、主制御装置162からの時短遊技状態開始コマンドを受信したか否かを判定する。

20

【3737】

高頻度サポートモードへの移行が発生した場合は、ステップSd3504にて開始タイミング設定処理を実行する。開始タイミング設定処理は、特別発光演出の開始タイミングを設定するためのものである。ここで、開始タイミング設定処理について図355のフローチャートを参照しながら説明する。

【3738】

先ずステップSd3601では普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。普図遊技回の実行中でない場合はステップSd3602に進み、役物開閉遊技の実行中であるか否かを判定する。

30

【3739】

ステップSd3602で否定判定した場合は、普図遊技回及び役物開閉遊技のいずれも実行中でない状況で高頻度サポートモードへの移行が発生したことを意味する。この場合はステップSd3603に進み、特別発光演出の開始タイミングを第1タイミングに設定する。第1タイミングは、主制御装置162でのサポートフラグのセット処理に対応したタイミングであり、換言すれば、特図側遊技（特図遊技回や開閉実行モードの終了）に対応したタイミングである。第1タイミングについて具体的にはサポートフラグのセット時であり、特別発光演出の開始タイミングが第1タイミングに設定されることにより、特別発光演出を直ちに実行すべきことを指定するものとなる。ステップSd3602の実行後は開始タイミング設定処理を終了する。

40

【3740】

ステップSd3602で肯定判定した場合は、低頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技が実行されている状況で高頻度サポートモードへの移行が発生したことを意味する。この場合はステップSd3604に進み、その役物開閉遊技の残り期間を把握する。具体的には当該役物開閉遊技におけるエンディング終了までの期間を把握する。

【3741】

ステップSd3605では、ステップSd3604で把握した期間が第1特定期間以下であるか否かを判定する。第1特定期間は、実行中の役物開閉遊技（低頻度サポートモー

50

ドに対応した態様の役物開閉遊技）が終了するまでの期間が比較的に短期間であるか否かを判別するためのものである。第1特定期間の具体的な長さは特に限定されるものではないが、本実施の形態では、例えば5 secとする。

【3742】

役物開閉遊技の残り期間が第1特定期間以下である場合は、ステップS d 3 6 0 3に進み、特別発光演出の開始タイミングを第1タイミングに設定する。すなわち、高頻度サポートモードへの移行タイミングから、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技が終了して次の普図遊技回（高頻度サポートモード用の普図遊技回）が開始されるまでの期間が比較的に短いと想定される場合は、特別発光演出を直ちに実行するように設定する。

【3743】

ステップS d 3 6 0 5で否定判定した場合（役物開閉遊技の残り期間が第1特定期間よりも長い場合）は、ステップS d 3 6 0 6にて開始タイミングを第2タイミングに設定する。第2タイミングは、実行中の役物開閉遊技に対応したタイミングであり、換言すれば普図側遊技に対応するタイミングである。第2タイミングについて具体的には役物開閉遊技の終了時であり、第2タイミングは上記第1タイミングよりも後のタイミングである。

【3744】

すなわち、高頻度サポートモードへの移行タイミングから次の普図遊技回が開始されるまでの期間が比較的に長いと想定される場合は、役物開閉遊技の終了を待って特別発光演出を実行するものとし、当該期間が比較的に短いと想定される場合よりも特別発光演出が遅れて開始されるように設定する。なお、第2タイミングは役物開閉遊技の終了時に限定されるものではなく、当該終了の所定期間前（例えば1 sec前）のタイミングであってもよい。また、次の普図遊技回（高頻度サポートモード用の普図遊技回）の開始時であってもよい。ステップS d 3 6 0 6の実行後は開始タイミング設定処理を終了する。

【3745】

ステップS d 3 6 0 1で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップS d 3 6 0 7に進み、実行中の遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップS d 3 6 0 8にて普電役物63aが開放されるまでの期間を把握する。具体的には、実行中の普図遊技回の残り期間と役物開閉遊技におけるオープニング期間との合計期間を把握する。

【3746】

ステップS d 3 6 0 9では、ステップS d 3 6 0 8で把握した期間が第2特定期間以下であるか否かを判定する。第2特定期間は、普電役物63aの開放タイミングまでの期間が比較的に短期間であるか否かを判別するためのものである。第2特定期間の具体的な長さは特に限定されるものではないが、本実施の形態では、例えば10 secとする。

【3747】

開放までの期間が第2特定期間以下である場合は、ステップS d 3 6 0 3にて特別発光演出の実行開始タイミングを第1タイミングに設定し、特別発光演出を直ちに実行するように設定する。一方、開放までの期間が第2特定期間よりも長い場合は、ステップS d 3 6 1 0に進み、特別発光演出の開始タイミングを第3タイミングに設定する。

【3748】

第3タイミングは普電役物63aの開放に対応したタイミングであり、換言すれば普図側遊技に対応するタイミングである。第3タイミングについて具体的には普電役物63aの1回目開放時であり、第3タイミングは上記第1タイミングよりも後のタイミングである。

【3749】

既に説明したように、本実施の形態では、サポート抽選結果が当たりである普図遊技回の途中で高頻度サポートモードへの移行が発生した場合、その普図遊技回の終了後に実行される役物開閉遊技は高頻度サポートモードに対応した態様で実行されるように構成されているところ（ステップS d 2 2 0 5～ステップS d 2 2 0 7、ステップS d 2 3 0 4）、その1回目開放までの期間が比較的に長いと想定される場合は、当該開放の開始を待つ

10

20

30

40

50

て特別発光演出を実行するように設定する。なお、第3タイミングは1回目開放の開始時に限定されるものではなく、当該開始の所定期間前（例えば1 sec 前）のタイミングであってもよい。すなわち、1回目開放に先立って特別発光演出を開始する構成としてもよい。ステップ S d 3 6 1 0 の実行後は開始タイミング設定処理を終了する。

【3750】

ステップ S d 3 6 0 7 で否定判定した場合、すなわち、実行中の普図遊技回におけるサポート抽選結果が外れ結果である場合は、ステップ S d 3 6 1 1 に進み、その普図遊技回の残り期間を把握する。ステップ S d 3 6 1 2 では、ステップ S d 3 6 1 1 で把握した期間が第3特定期間以下であるか否かを判定する。第3特定期間は、実行中の普図遊技回（低頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回）の終了までの期間が比較的に短期間であるか否かを判別するためのものである。第3特定期間の具体的な長さは特に限定されるものではないが、本実施の形態では、例えば5 sec とする。

10

【3751】

普図遊技回の残り期間が第3特定期間以下である場合は、ステップ S d 3 6 0 3 にて特別発光演出の実行開始タイミングを第1タイミングに設定し、特別発光演出を直ちに実行するように設定する。一方、普図遊技回の残り期間が第3特定期間よりも長い場合は、ステップ S d 3 6 1 3 に進み、特別発光演出の開始タイミングを第4タイミングに設定する。

【3752】

第4タイミングは次の普図遊技回の開始に対応したタイミングであり、換言すれば普図側遊技に対応するタイミングである。第4タイミングについて具体的には次の普図遊技回の開始時であり、第4タイミングは上記第1タイミングよりも後のタイミングである。

20

【3753】

すなわち、低頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回が終了し、高頻度サポートモードに対応した態様の次の普図遊技回が開始されるまでの期間が比較的に長いと想定される場合は、次の普図遊技回の開始を待って特別発光演出を実行するように設定する。なお、第4タイミングは次の普図遊技回の開始時に限定されるものではなく、当該開始の所定期間前（例えば1 sec 前）のタイミングであってもよい。ステップ S d 3 6 1 3 の実行後は開始タイミング設定処理を終了する。

【3754】

特別発光演出用処理（図353）の説明に戻り、ステップ S d 3 5 0 4 の開始タイミング設定処理の実行後はステップ S d 3 5 0 5 にて、RAM 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に開始用フラグをセットする。ステップ S d 3 5 0 5 の実行後は特別発光演出用処理を終了する。

30

【3755】

ステップ S d 3 5 0 2 で肯定判定した場合（開始用フラグがセットされている場合）は、ステップ S d 3 5 0 6 に進み、特別発光演出の開始タイミングであるか否かを判定する。すなわち、ステップ S d 3 5 0 4 で設定した開始タイミングが到来したか否かを判定する。

【3756】

特別発光演出の開始タイミングである場合はステップ S d 3 5 0 7 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 c にセットされている開始用フラグをクリアする。続くステップ S d 3 5 0 8 では特別発光演出が実行されるように第1発光部 7 5 2 及び第2発光部 7 6 1 を制御する。これにより、第1発光部 7 5 2 及び第2発光部 7 6 1 の発光態様が通常発光態様から特別発光態様に切り替えられ、それら各発光部 7 5 2, 7 6 1 の発光色が第1発光色から第2発光色に変化する。

40

【3757】

ステップ S d 3 5 0 8 の実行後は特別発光演出用処理を終了する。また、ステップ S d 3 5 0 6 で否定判定した場合（特別発光演出の開始タイミングでない場合）は、特別発光演出の実行を待機するとして、ステップ S d 3 5 0 7 以降の処理を実行することなく特別発光演出用処理を終了する。

50

【3758】

ステップS d 3 5 0 1で肯定判定した場合（特別発光演出の実行中である場合）は、ステップS d 3 5 0 9に進み、特別発光演出の終了タイミングであるか否かを判定する。特別発光演出の終了タイミングである場合は、ステップS d 3 5 1 0にて特別発光演出を終了するように第1発光部7 5 2及び第2発光部7 6 1を制御する。この際、高頻度サポートモード中の大当たり当選に基づく開閉実行モードへの移行により特別発光演出が終了する場合は、開閉実行モード用の発光態様への切り替えが行われるか、通常発光態様への切り替えが行われるように各発光部7 5 2, 7 6 1を制御する。また、上限回数への到達に基づく高頻度サポートモードの終了により特別発光演出が終了する場合は、通常発光態様への切り替えが行われるように各発光部7 5 2, 7 6 1を制御する。

10

【3759】

ステップS d 3 5 1 0の実行後は特別発光演出用処理を終了する。また、ステップS d 3 5 0 9で否定判定した場合（特別発光演出の終了タイミングでない場合）は、特別発光演出を継続するとして、ステップS d 3 5 1 0の処理を実行することなく特別発光演出用処理を終了する。

【3760】

＜遊技状態の変更に伴う普図側遊技の動作態様の切り替えについて＞

普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技に関して遊技状態の変更に伴う動作態様の切り替えの流れを説明する。まず、普図遊技回及び役物開閉遊技の実行中でない状態でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図3 5 6を参照しながら説明する。ここでは、特図遊技回の当否抽選にて特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合を例にとって説明する。

20

【3761】

タイミングt 1において通常遊技状態中に行われた特図当否抽選にて特殊外れ結果になると、その当否抽選に対応する特図遊技回での確定表示の開始タイミング（タイミングt 2）にて主制御装置1 6 2のRAM 3 1 4にサポートフラグがセットされる（図3 5 6（a）,（b））。このとき、普図側遊技では普図遊技回及び役物開閉遊技のいずれも実行されていなかったとする。

【3762】

その後、タイミングt 3においてスルーゲート6 4への入賞が発生すると、サポート抽選が行われる。この場合のサポート抽選は、サポートフラグがセットされた状態（高頻度サポートモードに対応した内部状態）であることに基づき、高頻度サポートモード（詳しくは第2高頻度サポートモード）に対応した態様で実行される。但し、第2高頻度サポートモードである場合は、低頻度サポートモードの場合と同じ当選確率でサポート抽選が行われるため（図3 1 2（a）、（c））、タイミングt 3でのサポート抽選は、低頻度サポートモード時のサポート抽選と同じ態様で行われる。なお、移行する高頻度サポートモードが第1高頻度サポートモードである場合は、低頻度サポートモード時よりも高い当選確率でサポート抽選が行われる（図3 1 2（b））。

30

【3763】

ここでは、上記サポート抽選の結果がサポート当選結果であったとする。サポート当選結果となった場合、普図当たり種別の抽選が行われるが、ここではその結果としてサポート当選結果Aが選ばれたものとする。

40

【3764】

また、タイミングt 3では、上記サポート抽選が行われることに基づき、普図遊技回が実行される。この普図遊技回においても高頻度サポートモードに対応した態様で実行され、低頻度サポートモードである場合より短い変動表示時間、短い確定表示時間にて実行される。例えば、変動表示時間として0. 5 s e cが設定され（図3 3 7（b））、確定表示時間として0. 2 s e cが設定される（図3 3 5（b））。

【3765】

確定表示に際し普図用表示部4 4では、普図当たり種別としてサポート当選結果Aが抽

50

選されたことに基づき、サポート当選に対応する停止結果として停止結果Aが停止表示される（図337（a））。また、図柄表示装置75の普図表示領域Pでは、絵柄F1、F2の停止結果として第2停止結果が停止表示される（図350、図351）。なお、これら各停止結果の設定は普図遊技回の開始時に行われる。

【3766】

タイミングt4において普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づき、普電役物63aによる役物開閉遊技が実行される（図356（d）～（f））。この場合の役物開閉遊技は、サポートフラグがセットされており且つサポート当選結果Aが抽選されたことに基づき、第1高入賞役物開閉遊技の態様にて行われる（図313）。

【3767】

上記役物開閉遊技においては、まず、普電役物63aを閉鎖状態として例えば0.1sec間に亘りオープニングが実行され、その後、普電役物63aが閉鎖状態から開放状態に切り替えられる（タイミングt5）。この開放状態の上限開放時間は、低頻度サポートモードである場合の期間（例えば0.1sec）よりも長い期間（例えば1.5sec）に設定される。遊技球発射ハンドル41を操作し続けた場合の遊技球の発射周期は0.6secであるため、上記のような態様で普電役物63aが開放された場合、第2作動口63への入賞を好適に果たすことができる。

【3768】

普電役物63aの開放時間が上限開放時間に達した場合又は第2作動口63への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達した場合は、普電役物63aが閉鎖状態とされる（タイミングt6）。これに伴い、例えば0.1secに亘りエンディングが実行される。

【3769】

以上のように、サポートフラグのセット時において普図側遊技が不実行である場合は、その後の普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図356（g））。

【3770】

次に、サポート当選結果の普図遊技回を実行中である状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図357を参照しながら説明する。

【3771】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中のタイミングt1においてサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される（図357（c））。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Bが選ばれたものとする。

【3772】

この際、主制御装置162のRAM314にはサポートフラグがセットされておらず、低頻度サポートモードに対応する内部状態となっているため（図357（b））、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として30secが設定され（図337（b））、確定表示時間として2secが設定される（図335（b））。

【3773】

普図遊技回の開始時には普図用表示部44での停止結果が設定される。ここでは、普図当たり種別としてサポート当選結果Bが抽選されたことに基づき、上記停止結果として停止結果Bが設定される（図337（b））。また、図柄表示装置75の普図表示領域Pでの停止結果の設定も行われるが、ここでは、その時点でのサポートモードが低頻度サポートモードであることに基づき、絵柄F1、F2の停止結果として第1停止結果が設定される（図350、図351）。

【3774】

上記普図遊技回の開始後（上記サポート抽選の実行後）、その変動表示の実行中であるタイミングt2において、特図当否抽選にて特殊外れ結果になると（図357（a））、その当否抽選に対応する特図遊技回での確定表示の開始タイミング（タイミングt3）に

10

20

30

40

50

て主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモードに対応した内部状態に移行する（図 3 5 7（b））。この際、実行中の普図遊技回における変動表示は低頻度サポートモードに対応した態様となっているが、サポートフラグのセット後もその態様が維持される。すなわち、上記変動表示は、その途中でサポートフラグがセットされたとしても、タイミング t 1 で設定された変動表示時間が経過するまで継続される。

【3 7 7 5】

上記のように、サポート抽選の実行後において普図遊技回での変動表示の途中でサポートフラグがセットされた場合は、普図表示領域 P での絵柄 F 1, F 2 の停止結果の設定が低頻度サポートモードに対応したものと高頻度サポートモードに対応したものに更新される（図 3 4 8、図 3 5 2）。その際、タイミング t 1 で実行された普図当たり種別抽選にてサポート当選結果 B が選ばれたことに基づき、高頻度サポートモードに対応した停止結果の中でも第 3 停止結果が設定されるように上記変更が行われる。

【3 7 7 6】

一方、普図用表示部 4 4 での停止結果については、普図表示領域 P のような変更は行われず、タイミング t 1 で実行された停止結果の設定（停止結果 B）がそのまま維持される。これは、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとにおいて普図当たり種別カウンタ C 4 の各値に対応する停止結果を共通化しているためである。

【3 7 7 7】

タイミング t 4 にて普図遊技回の変動表示が終了すると、確定表示が実行される。この時点ではサポートフラグがセットされているが、サポートフラグのセット前であるタイミング t 1 にて設定された確定表示時間（例えば 2 s e c）に亘って確定表示が行われる。すなわち、低頻度サポートモードに対応した態様（例えば 2 s e c の確定表示時間）で確定表示が実行される。この際、普図用表示部 4 4 では停止結果 B が停止表示され、図柄表示装置 7 5 の普図表示領域 P では第 3 停止結果が停止表示される。

【3 7 7 8】

タイミング t 5 において確定表示が終了し、普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物 6 3 a による役物開閉遊技が実行される（図 3 5 7（d）～（f））。その際、サポートフラグがセットされた状態となっているが、役物開閉遊技でのオープニングは、その役物開閉遊技の契機となったサポート抽選が低頻度サポートモードの下で行われたことに基づき、低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。具体的には、普電役物 6 3 a を閉鎖状態として例えば 5 s e c に亘りオープニングが実行される。

【3 7 7 9】

タイミング t 6 においてオープニングが終了すると、今回の役物開閉遊技における普電役物 6 3 a の開閉態様が設定される。その際、サポートフラグがセットされていることに基づき、高頻度サポートモードに対応した態様で当該開閉が行われるように設定される。つまり、サポート当選結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合には、そのサポート当選結果を契機とする役物開閉遊技での普電役物 6 3 a の開放開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図 3 5 7（g））。

【3 7 8 0】

高頻度サポートモードに対応する開閉の態様として第 1 高入賞役物開閉遊技と第 2 高入賞役物開閉遊技とからなる複数種類の態様が設けられているため、普電役物 6 3 a の開閉態様の設定に際してはそのうちのいずれの態様とするのかを選択する必要がある。この際、サポートフラグがセットされる前に行われた当たり種別抽選の結果に基づいて上記選択が行われる。

【3 7 8 1】

本例では、タイミング t 1 で行われた当たり種別抽選にてサポート当選結果 B が選ばれているため、普電役物 6 3 a の開閉態様として第 2 高入賞役物開閉遊技の態様が設定され

10

20

30

40

50

る。具体的には、上限開放時間が例えば 2 sec の 1 回目開放と、例えば 0.3 sec の閉鎖と、上限開放時間が例えば 2 sec の 2 回目開放とが設定される。既に説明したように遊技球の発射周期は 0.6 sec であるため、このような態様で普電役物 63a が開放された場合、第 2 作動口 63 への入賞を好適に果たすことができる。

【3782】

上限開放時間の到達により 2 回目開放が終了した場合又は第 2 作動口 63 への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達した場合は、普電役物 63a が閉鎖状態とされる（タイミング 7）。その後、今回の役物開閉遊技におけるエンディングが実行される。このエンディングは、高頻度サポートモードに対応した態様で実行され、例えば 0.1 sec に亘り継続される。なお、役物開閉遊技の開始から終了までの間においては、普図用表示部 44 にて停止結果 B が継続して表示されるとともに、普図表示領域 P にて第 3 停止結果が継続して表示される。

10

【3783】

タイミング 8 にて役物開閉遊技が終了すると、普図保留情報がある場合は次の普図遊技回が実行される。この普図遊技回は高頻度サポートモードに対応した態様で実行される。

【3784】

上記では、普図遊技回での変動表示中にサポートフラグがセットされた場合を例示したが、普図遊技回での確定表示中にサポートフラグがセットされた場合や、役物開閉遊技におけるオープニングの実行中にサポートフラグがセットされた場合も、上記と同様に、役物開閉遊技での開放開始から高頻度サポートモードに対応した態様への動作切り替えが行われる。但し、これらの場合、普図表示領域 P での停止結果の変更は実行されない。すなわち、サポートフラグのセット前から表示されている停止結果がサポートフラグのセット後もそのまま継続して表示される。

20

【3785】

なお、役物開閉遊技でのオープニングの終了後にサポートフラグがセットされる場合も想定されるが、この場合、その役物開閉遊技の終了後に行われる次の普図遊技回の開始に合わせて高頻度サポートモードに対応した態様への動作切り替えが行われる。すなわち、開放状態の開始以後にサポートフラグがセットされた場合は、その開放は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。

【3786】

また、特図当否抽選にて特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態（第 2 高頻度サポートモード）に移行する場合を例示したが、特図当否抽選で大当たり結果になり、開閉実行モードを経て高確遊技状態又は通常時短遊技状態（第 1 高頻度サポートモード）に移行する場合も上記と同様に動作する。すなわち、普図遊技回は開閉実行モード中にも行われるため、サポート当選結果の普図遊技回の実行中に開閉実行モードが終了してサポートフラグがセットされた場合には、その普図遊技回に対応する役物開閉遊技での開放開始から高頻度サポートモードに対応した態様への動作切り替えが行われる。

30

【3787】

次に、外れ結果の普図遊技回を実行中である状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図 358 を参照しながら説明する。

40

【3788】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中のタイミング 1 においてサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される（図 358（c））。ここでは、そのサポート抽選の結果が外れ結果になったとする。

【3789】

この際、主制御装置 162 の RAM 314 にはサポートフラグがセットされておらず、低頻度サポートモードに対応する内部状態となっているため（図 358（b））、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として 30 sec が設定され（図 337（b））、確定表示時間として 2 sec が設定される（図 335（b））。

50

【3790】

上記普図遊技回の開始後（上記サポート抽選の実行後）、その変動表示の実行中であるタイミングt2において、特図当否抽選にて特殊外れ結果になると（図358（a））、その当否抽選に対応する特図遊技回での確定表示の開始タイミング（タイミングt3）にて主制御装置162のRAM314にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモードに対応した内部状態に移行する（図358（b））。この際、実行中の変動表示は低頻度サポートモードに対応した態様となっているが、サポートフラグのセット後もその態様が維持される。

【3791】

その後、タイミングt4にて普図遊技回の変動表示が終了すると、低頻度サポートモードに対応した態様で確定表示が実行される。この際、普図用表示部44では普図外れ用の停止結果が停止表示され、図柄表示装置75の普図表示領域Pでは第4停止結果が停止表示される（図350、図351）。

【3792】

タイミングt5において確定表示が終了し、普図遊技回が終了すると、次の普図遊技回が実行される。この場合の普図遊技回は、サポートフラグがセットされていることに基づき、高頻度サポートモード（詳しくは第2高頻度サポートモード）に対応した態様で実行される。

【3793】

このように、外れ結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合には、その次に実行される普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図358（g））。

【3794】

次に、サポート当選結果の普図遊技回を実行中である状況でサポートフラグがクリアされた場合の流れについて図359を参照しながら説明する。ここでは、時短遊技状態（高頻度サポートモード）での特図遊技回の実行回数が上限回数に到達したことにより通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する場合を例にとって説明する。

【3795】

時短遊技状態中のタイミングt1においてサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される（図359（c））。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Bが選ばれたものとする。

【3796】

この際、主制御装置162のRAM314にはサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモードに対応する内部状態となっているため（図359（b））、上記普図遊技回は高頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として0.5secが設定され、確定表示時間として0.2secが設定される。

【3797】

上記普図遊技回の開始後（上記サポート抽選の実行後）、その変動表示の実行中であるタイミングt2において、上限回数目となる特図遊技回の変動表示が終了すると、サポートフラグがクリアされ、低頻度サポートモードに対応した内部状態に移行する。この際、実行中の変動表示は高頻度サポートモードに対応した態様となっているが、サポートフラグのクリア後もその態様が維持される。また、その変動表示の終了後における確定表示についても高頻度サポートモードに対応した態様で実行される。

【3798】

タイミングt3において確定表示が終了し、普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物63aによる役物開閉遊技が実行される（図359（d）～（f））。その際、サポートフラグがクリアされた状態となっているが、高頻度サポートモードに対応した態様で役物開閉遊技が実行される。具体的には、例えば0.1secのオープニングと、上限開放時間が例えば2secの1回目開放と、例えば0.3sec

10

20

30

40

50

の閉鎖と、上限開放時間が例えば 2 s e c の 2 回目開放と、例えば 0 . 1 s e c のエンディングとが順に行われる。

【 3 7 9 9 】

タイミング t 4 においてエンディングが終了し、役物開閉遊技が終了すると、次の普図遊技回が実行される。この場合の普図遊技回は、サポートフラグがセットされていないことに基づき、低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。

【 3 8 0 0 】

このように、サポート当選結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがクリアされた場合は、そのサポート当選結果に対応する役物開閉遊技が終了するまで高頻度サポートモードに対応した態様が適用され、低頻度サポートモードに対応した態様への切り替えは次の普図遊技回の開始を待って行われる。このような構成であることにより、高頻度サポートモード中に開始された普図遊技回の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その普図遊技回に対応した役物開閉遊技が終了するまで第 2 作動口 6 3 への入賞が発生しやすい状態が継続するものとなり、高頻度サポートモードの恩恵を遊技者がより長く受けることが可能になる。

【 3 8 0 1 】

なお、役物開閉遊技の実行中や外れ結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがクリアされた場合も、次の普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。また、普図遊技回及び役物開閉遊技の実行中でない状況でサポートフラグがクリアされた場合は、その後の普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。

【 3 8 0 2 】

< 特別発光演出の開始タイミングについて >

第 1 発光部 7 5 2 及び第 2 発光部 7 6 1 を用いた特別発光演出の開始タイミングについて図 3 6 0 を参照しながら説明する。特別発光演出は、第 1 発光部 7 5 2 や第 2 発光部 7 6 1 を通常発光態様とは異なる特別発光態様で発光させることで、普電役物 6 3 a (第 2 作動口 6 3) や、第 2 作動口 6 3 への入賞ルートを目立たせながら、高頻度サポートモードである (第 2 作動口 6 3 への入賞が生じやすい状態である) ことを遊技者に報知する演出である。

【 3 8 0 3 】

この特別発光演出は、高頻度サポートモードに対応するものであるため、基本的にサポートフラグのセットに対応したタイミングで開始されるが、フラグセット時における普図側動作の状況によっては他のタイミングで開始されるようになっている。以下、その開始タイミングの使い分けについて説明する。

【 3 8 0 4 】

図 3 6 0 (a) に示すように、フラグセット時の状況として、低頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技の実行中にサポートフラグがセットされる場合がある。この場合、役物開閉遊技の残り期間が把握され、その期間が比較的短いものであるか否かが判定される。具体的には、把握された残り期間が予め定められた第 1 特定期間 (例えば 5 s e c) 以下であるか否かが判定される。

【 3 8 0 5 】

残り期間が第 1 特定期間以下であり、比較的短いものである場合は、サポートフラグのセット時 (第 1 タイミング) にて特別発光演出が開始される。これにより、内部状態の変化に対応する対応で高頻度サポートモードへの移行を遊技者に知らせることができる。なお、第 1 タイミングは、必ずしもサポートフラグがセットされたタイミングである必要はなく、例えば、サポートフラグのセットから所定期間 (例えば 1 s e c) が経過した後のタイミングであってもよい。要はサポートフラグがセットされたタイミングを基準とするものであればよい。

【 3 8 0 6 】

一方、残り期間が第 1 特定期間より長く、比較的長いものである場合は、役物開閉遊

10

20

30

40

50

技の終了時（第2タイミング）にて特別発光演出が開始される。すなわち、役物開閉遊技の残り期間が比較的短いものである場合よりも遅いタイミングで特別発光演出が開始される。

【3807】

サポートフラグがセットされてから高頻度サポートモード用の普電役物63aの開放が行われるまでの期間が長い状況で、フラグセット時のタイミングで特別発光演出が開始されると、高頻度サポートモードであることが報知されているにもかかわらず、実際には第2作動口63への入賞がなかなか発生しない状態となり、遊技者に不自然な印象を与えるおそれがある。特に普電役物63aや第2作動口63への入賞ルートを目立たせるため、それらに遊技者の注目が寄せられやすく、第2作動口63への入賞が発生しないことに気づきやすくなるため、逆効果となる懸念もある。

10

【3808】

この点、上記のように特別発光演出の開始タイミングを遅らせることで、当該演出の開始から高頻度サポートモード用の開放が行われるまでの期間を短く抑えることができる。これにより、第2作動口63への入賞がなかなか発生しない印象となることを好適に抑制しつつ、普電役物63aや第2作動口63への入賞ルートを目立たせる効果を好適に発揮させることが可能になる。

【3809】

また、図360（b）に示すように、フラグセット時の他の状況として、サポート当選結果である普図遊技回（低頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回）の実行中にサポートフラグがセットされる場合がある。この場合、そのサポート当選結果を契機とする役物開閉遊技にて普電役物63aの開放が開始されるまでの期間が把握され、その期間が比較的短いものであるか否かが判定される。具体的には、把握された期間が予め定められた第2特定期間（例えば10sec）以下であるか否かが判定される。

20

【3810】

残り期間が第2特定期間以下であり、比較的短いものである場合は、サポートフラグのセット時（第1タイミング）にて特別発光演出が開始される。一方、残り期間が第2特定期間より長く、比較的長いものである場合は、普電役物63aの開放時（第3タイミング）にて特別発光演出が開始される。すなわち、開放までの期間が比較的短いものである場合よりも遅いタイミングで特別発光演出が開始される。このような構成とすることで、特別発光演出の開始後、速やかに第2作動口63への入賞が発生する状態とすることができ、上記と同様の効果を得ることが可能になる。

30

【3811】

また、図360（c）に示すように、フラグセット時の他の状況として、外れ結果である普図遊技回（低頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回）の実行中にサポートフラグがセットされる場合がある。この場合、その普図遊技回の残り期間が把握され、その期間が比較的短いものであるか否かが判定される。具体的には、把握された残り期間が予め定められた第3特定期間（例えば5sec）以下であるか否かが判定される。

【3812】

残り期間が第3特定期間以下であり、比較的短いものである場合は、サポートフラグのセット時（第1タイミング）にて特別発光演出が開始される。一方、残り期間が第3特定期間より長く、比較的長いものである場合は、次の普図遊技回（高頻度サポートモードに対応した態様の普図遊技回）の開始時（第4タイミング）にて特別発光演出が開始される。すなわち、普図遊技回の残り期間が比較的短いものである場合よりも遅いタイミングで特別発光演出が開始される。上記次の普図遊技回は、高頻度サポートモードに対応した態様となり、短時間で終了することが見込まれるため、上記構成とすることで、特別発光演出の開始から高頻度サポートモード用の開放が行われるまでの期間を短く抑えることができる。

40

【3813】

その他、図360（d）に示すように、普図遊技回及び役物開閉遊技のいずれもが実行

50

中でない状況でサポートフラグがセットされた場合は、サポートフラグのセット時（第1タイミング）にて特別発光演出が開始される。

【3814】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3815】

サポートフラグがセットされて高頻度サポートモードに対応した内部状態とされた後、普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技の動作態様について高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われるパチンコ機において、当該切り替えを実行可能なタイミングが1の普図側遊技（普図遊技回の開始からその普図遊技回に対応する役物開閉遊技の終了までの遊技）の中で複数設けられる構成とした。

10

【3816】

このような構成であることで、低頻度サポートモードである状況で開始されたサポート当選結果の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、その普図遊技回に対応した役物開閉遊技の終了を待たずに高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行うことができる。これにより、高頻度サポートモードに対応した態様での普電役物63aの開閉動作を早く発動させることができ、高頻度サポートモードへの移行条件が成立した場合にその恩恵を遊技者が早く受けることが可能になる。

【3817】

なお、本実施の形態に係る上記構成は、サポートフラグがセットされた場合に、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図側遊技の途中である特定タイミングにて実行され得るように構成されたものと見ることもできる。この場合、その普図側遊技の終了を待たずに上記切り替えを行うことができるため、サポートフラグがセットされてから上記切り替えが行われるまでの待機期間を短縮することができ、高頻度サポートモードに対応した態様での普電役物63aの開閉動作を早く発動させることが可能になる。

20

【3818】

高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、普図遊技回の開始時に対応したタイミング（第1タイミング）と、役物開閉遊技における普電役物63aの1回目開放時に対応したタイミング（第2タイミング）とを設ける構成とした。この場合、サポートフラグがセットされたタイミングと普図側動作の状況とを踏まえて、それら各タイミングのうちのいずれで上記切り替えを行うかを使い分けることができる。すなわち、上記各タイミングのうちサポートフラグがセットされたタイミングと近い側のタイミングを選んで上記切り替えを行うことができ、サポートフラグがセットされた後、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

30

【3819】

普図遊技回及び役物開閉遊技の実行中でない場合にサポートフラグがセットされた場合や外れ結果の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に上記第1タイミングにて上記切り替えを行う一方で、サポート当選結果の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に上記第2タイミングにて上記切り替えを行う構成とした。これにより、切り替えタイミングの最適化を図ることができ、サポートフラグがセットされた後、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

40

【3820】

時短遊技状態（高頻度サポートモード）としてサポート抽選の当選確率が通常遊技状態（低頻度サポートモード）と同じ確率の突然時短遊技状態（第2高頻度サポートモード）を有するパチンコ機において、上記切り替えのタイミングを複数設ける構成とした。

【3821】

高頻度サポートモードを第2作動口63への入賞が発生しやすい遊技状態として機能させるには、サポート抽選での当選確率を一定値以上とし、第2作動口63（普電役物63a）が開放状態となる頻度のある程度確保する必要がある。その際、サポート抽選の当選確率が低頻度サポートモードでの確率と同じであるため、低頻度サポートモードでも開放状態となる頻度が高まることになってしまい、それら両モード間で第2作動口63への遊

50

技球の入賞しやすさに明確な差異を生じさせにくくなる。そこで、低頻度サポートモードにおいて1回の普図遊技回や1回の役物開閉遊技に要する期間を長くすることで、単位時間当たりのサポート抽選の頻度を少なく抑え、第2作動口63への入賞を生じさせにくくすることが考えられる。

【3822】

しかしながら、その反面、それらの期間が長くなることによって、サポートフラグがセットされた後、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われるまでの待機期間も長くなり、内部的に高頻度サポートモードに対応した状態になっているにもかかわらず、第2作動口63への入賞が発生しやすい状態がなかなか到来しないという事態を招く懸念がある。このように構成に対し、本実施の形態に係る切り替えタイミングを多様化した構成を適用することで、上記待機期間を効果的に短縮することができ、可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることが可能となる。

【3823】

サポート当選結果の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、役物開閉遊技での普電役物63aの開放が高頻度サポートモード用の態様に切り替えられて実行される場合に、その高頻度サポートモード用の開放について、第1高入賞役物開閉遊技と第2高入賞役物開閉遊技のいずれを設定するかを選択を、サポートフラグのセット前に行われた普図当たり種別抽選の結果を活用して行う構成とした。この場合、普図当たり種別抽選のやり直しが不要となるため、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することができ、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。

【3824】

普図用表示部44に停止表示されるサポート当選結果用の停止結果について、普図当たり種別カウンタC4の値に対する結果（停止結果の態様）を時短遊技状態用の停止結果と通常遊技状態用の停止結果とで同じにする構成とした。

【3825】

普図当たり種別の抽選結果は、役物開閉遊技をいずれの態様で実施するかを選択と、サポート当選結果用の停止結果の選択との両方に利用されるため、普図用表示部44に停止表示される停止結果により、サポート抽選の結果だけでなく、役物開閉遊技の態様も示されることになる。その際、普図当たり種別カウンタC4の値に対する結果（停止結果の態様）を時短遊技状態用の停止結果と通常遊技状態用の停止結果とで共通にすることで、高頻度サポートモード用に切り替えられた開放動作の態様を、サポートフラグのセット前に行われた普図当たり種別抽選の結果により設定する構成としても、停止表示される停止結果（通常遊技状態用の停止結果）と、切り替え後の開放動作の態様（時短遊技状態用の開放動作の態様）とを整合させることができる。これにより、停止表示される停止結果と開放動作の態様とに不整合が生じて遊技者が困惑する不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【3826】

普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、図柄表示装置75の普図表示領域Pでの停止結果を変更する構成とした。具体的には、絵柄F1、F2の停止結果を第1停止結果から第2又は第3停止結果に切り替える構成とした。このような構成であることにより、低頻度サポートモード用の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、役物開閉遊技が高頻度サポート用の態様に切り替えられて実行される場合であっても、その役物開閉遊技の態様に対応した停止結果を報知することができる。

【3827】

ちなみに、図柄表示装置75にて行われる図柄列Z1～Z3の特図遊技回において特殊外れ結果になったことが明示されない構成であれば、遊技者は、その特図遊技回からは特殊外れ結果への当選を認識することが困難であるものの、普図表示領域Pでの停止結果を視認することで、特殊外れ結果になったこと（換言すれば、サポートフラグがセットされたこと）を察知することが可能になる。すなわち、サポート抽選の結果だけでなく、サポートフラグがセットされたか否かも反映された状態で絵柄F1、F2の停止結果が停止表示

されるため、当該停止結果に対する遊技者の関心を高めることができ、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【3828】

時短遊技状態に対応した特別発光演出（第1発光部752、第2発光部761での発光演出）を実行する場合において、その開始タイミングを普図側遊技の状況により異ならせる構成とした。例えば、時短遊技状態に対応した特別発光演出が実行されているにもかかわらず、第2作動口63への入賞が発生しやすい状態への切り替えがなかなか行われない場合は、遊技者に対して不自然な印象を与える懸念がある。かかる場合において、特別発光演出の開始タイミングを普図側遊技の状況に応じて変動させられる構成であることにより、高頻度サポートモードへの切り替えに応じた適切なタイミングで特別発光演出を開始させることができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

10

【3829】

サポートフラグがセットされてから、高頻度サポートモードに対応した態様の普電役物63aの開放が行われるまでの期間を把握し、その期間が第2特定期間よりも長い場合に、当該開放の実行タイミングに対応した第3タイミングに遅らせて特別発光演出を開始する構成とした。この場合、特別発光演出が開始されてから高頻度サポートモード用の開放動作が行われるまでのタイムラグを短く抑えることができる。これにより、第2作動口63への入賞が生じやすい状態であることを高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えに応じた好適なタイミングで遊技者に知らせることが可能になる。

20

【3830】

<変形例1>

上記第4の実施の形態の変形例1について図361～図365を参照しながら説明する。これらの図において第4の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【3831】

上記第4の実施の形態では、普図遊技回の開始時と役物開閉遊技の1回目開放時において低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われるが、本変形例ではさらに別のタイミングでの切り替えが可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【3832】

本変形例に係る高入賞役物開閉遊技について図361を参照しながら説明する。

30

【3833】

高頻度サポートモードである場合の役物開閉遊技の態様として第1高入賞役物開閉遊技と第2高入賞役物開閉遊技とが設けられる。図361(a)に示すように、第1高入賞役物開閉遊技は、普電役物63aの開放回数が2回に設定された上で、0.1secのオープニングと、1.5secの1回目開放と、0.3secの閉鎖と、1.5secの2回目開放と、0.1secのエンディングとが順に行われるように構成されている。また、図361(b)に示すように、第2高入賞役物開閉遊技は、普電役物63aの開放回数が2回に設定された上で、0.1secのオープニングと、2secの1回目開放と、0.3secの閉鎖と、2secの2回目開放と、0.1secのエンディングとが順に行われるように構成されている。これら各開閉遊技では、普電役物63aの開放回数は同じであるものの、各回の開放における上限開放時間が異なるようになっている。

40

【3834】

<役物開閉処理>

本変形例に係る役物開閉処理について図362のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による電役サポート用処理（図338）のステップSd2111で実行されるものであり、図340の役物開閉処理に代えて実行されるものである。図362において図340と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【3835】

50

まずステップ S d 2 3 0 1 では、普電役物 6 3 a を開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部 6 3 b の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物 6 3 a を開放中でない場合は、ステップ S d 2 3 0 2 にて開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。

【3 8 3 6】

開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」でない場合は、ステップ S d 2 3 0 3 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。タイマエリア T 2 の値が「0」である場合は、ステップ S d 4 1 0 1 にて、今回の開放における普電役物 6 3 a の上限開放時間を設定するための上限開放時間設定処理を実行する。ここで、ステップ S d 4 1 0 1 の上限開放時間設定処理について図 3 6 3 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【3 8 3 7】

まずステップ S d 4 2 0 1 では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているかや、セットされている場合はその種別を参照することにより、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第 1 高頻度サポートモード、第 2 高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。

【3 8 3 8】

ステップ S d 4 2 0 2 では、ステップ S d 4 2 0 1 での把握結果が高頻度サポートモード（第 1 又は第 2 高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされている状態である場合）は、ステップ S d 4 2 0 3 に進み、今回の開放における上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。

20

【3 8 3 9】

高頻度サポートモードに対応した上限開放時間としては 1.5 sec と 2 sec があるが（図 3 6 1）、その振分は、電役サポート用処理（図 3 3 8）のステップ S d 2 1 0 6 における普図当たり種別の把握結果に基づいて行う。具体的には、把握した普図当たり種別がサポート当選結果 A であれば上限開放時間を 1.5 sec に設定し、サポート当選結果 B であれば上限開放時間を 2 sec に設定する。ステップ S d 4 2 0 3 では、上限開放時間に対応する値を R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 2 にセットする。ステップ S d 4 2 0 3 の実行後は上限開放時間設定処理を終了する。

30

【3 8 4 0】

ステップ S d 4 2 0 2 で否定判定した場合、すなわち、ステップ S d 4 2 0 1 での把握結果が低頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされていない状態である場合）は、ステップ S d 4 2 0 4 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に低サポ移行フラグがセットされているか否かを判定する。

【3 8 4 1】

低サポ移行フラグがセットされていない場合は、ステップ S d 4 2 0 5 に進み、今回の開放における上限開放時間として低頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。具体的には上限開放時間を 0.1 sec に設定する（図 3 1 3 (b)）。ステップ S d 4 2 0 5 の実行後は上限開放時間設定処理を終了する。

40

【3 8 4 2】

ステップ S d 4 2 0 4 で肯定判定した場合（低サポ移行フラグがセットされている場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「1」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「1」である場合は、ステップ S d 4 2 0 7 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている低サポ移行フラグをクリアする。

【3 8 4 3】

ステップ S d 4 2 0 7 の実行後又はステップ S d 4 2 0 6 で否定判定した場合（開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「1」でない場合）は、ステップ S d 4 2 0 3 に進み、今

50

回の開放における上限開放時間として高頻度サポートモード用の上限開放時間を設定する。なお、ステップS d 4 2 0 4～ステップS d 4 2 0 7の処理は上記第4の実施の形態におけるステップS d 2 2 1 3～ステップS d 2 2 1 6（図339（b））と同様のものである。

【3844】

役物開閉処理（図362）の説明に戻り、ステップS d 4 1 0 1の上限開放時間設定処理を実行した後は、ステップS d 2 3 0 5にて、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアP C 2に「6」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物63a（第2作動口63）への上限入賞個数（6個）に対応するものである。

【3845】

また、ステップS d 2 3 1 4で否定判定した場合（開放回数カウンタエリアR C 2の値が「0」でない場合）は、ステップS d 4 1 0 2にて閉鎖時間設定処理を実行する。閉鎖時間設定処理は、普電役物63aを閉鎖状態として次の開放を待機するインターバル時間（待機時間）を設定するためのものである。ここで、ステップS d 4 1 0 2の閉鎖時間設定処理について図363（b）のフローチャートを参照しながら説明する。

【3846】

まずステップS d 4 3 0 1では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているかや、セットされている場合はその種別を参照することにより、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。

【3847】

ステップS d 4 3 0 2では、ステップS d 4 3 0 1での把握結果が高頻度サポートモード（第1又は第2高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされている状態である場合）は、ステップS d 4 3 0 3に進み、今回の閉鎖時間として高頻度サポートモード用の閉鎖時間（例えば0.3sec）を設定する。詳しくは、当該閉鎖時間に対応する値をRAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT2にセットする。ステップS d 4 3 0 3の実行後は閉鎖時間設定処理を終了する。

【3848】

ステップS d 4 3 0 2で否定判定した場合、すなわち、ステップS d 4 3 0 1での把握結果が低頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされていない状態である場合）は、ステップS d 4 3 0 4にて、上記各種フラグ格納エリア314eに低サポ移行フラグがセットされているか否かを判定する。低サポ移行フラグがセットされていない場合は、ステップS d 4 3 0 5に進み、今回の閉鎖時間として低頻度サポートモード用の閉鎖時間（例えば1.5sec）を設定する。ステップS d 4 3 0 5の実行後は閉鎖時間設定処理を終了する。

【3849】

ステップS d 4 3 0 4で肯定判定した場合（低サポ移行フラグがセットされている場合）は、ステップS d 4 3 0 3にて、今回の閉鎖時間として高頻度サポートモード用の閉鎖時間（例えば0.3sec）を設定し、その後、閉鎖時間設定処理を終了する。

【3850】

役物開閉処理（図362）の説明に戻り、ステップS d 4 1 0 2の閉鎖時間設定処理を実行した後は、ステップS d 2 3 1 6にて、演出制御装置143への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。役物閉鎖コマンドが送信されることにより、普電役物63aの開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置143に通知される。役物閉鎖コマンドには、ステップS d 4 1 0 2で設定された閉鎖時間を示す情報が含まれる。

【3851】

＜遊技状態の変更に伴う普図側遊技の動作態様の切り替えについて＞

普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技に関して遊技状態の変更に伴う動作態様の切り替えの流れを説明する。なお、普図遊技回及び役物開閉遊技の実行中でない状態で

10

20

30

40

50

サポートフラグがセットされた場合（図356）や、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合（図357）の切り替えについては、上記第4の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【3852】

まず、低頻度サポートモードに対応する態様で開始された役物開閉遊技のインターバル（1回目開放と2回目開放との間の閉鎖）中にサポートフラグがセットされた場合の流れについて図364を参照しながら説明する。ここでは、特図遊技回の当否抽選にて特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合を例にとって説明する。

【3853】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中にサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Aが選ばれたものとする。

【3854】

この際、主制御装置162のRAM314ではサポートフラグがセットされておらず、低頻度サポートモードに対応した内部状態となっているため、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として30secが設定され、確定表示時間として2secが設定される（図364（c））。確定表示に際しては普図用表示部44にてサポート当選結果Aに対応する停止結果が停止表示され、図柄表示装置75の普図表示領域Pでは絵柄F1、F2の停止結果として第1停止結果が設定される。

【3855】

タイミングt1において上記普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物63aによる役物開閉遊技が実行される。役物開閉遊技でのオープニングは、その役物開閉遊技の契機となったサポート抽選が低頻度サポートモードの下で行われたことに基づき、低頻度サポートモードに対応した態様で実行される（図364（d））。具体的には、普電役物63aを閉鎖状態として例えば5secに亘りオープニングが実行される。

【3856】

タイミングt2においてオープニングが終了すると、今回の役物開閉遊技における1回目開放の開放態様が設定される。この際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。そして、その把握結果に基づいて当該1回目開放の開放態様が設定される。この時点ではサポートフラグがセットされていないため、上記開放態様として低頻度サポートモードに対応した態様が設定される。具体的には1回目開放の上限開放時間として例えば0.1secが設定される。

【3857】

タイミングt3において1回目開放が終了すると、今回の役物開閉遊技におけるインターバル（1回目開放と2回目開放との間の閉鎖）の態様が設定される。このときもRAM314の各種フラグ格納エリア314eが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。そして、その把握結果に基づいて上記インターバルの態様が設定される。この時点ではサポートフラグがセットされていないため、上記インターバルの態様として低頻度サポートモードに対応した態様が設定される。具体的には閉鎖期間として例えば1.5secが設定される。

【3858】

インターバル中であるタイミングt4において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった特図遊技回の確定表示の開始タイミングになると、主制御装置162のRAM314にサポートフラグがセットされる（図364（b））。

【3859】

その後、タイミングt5においてインターバルが終了すると、今回の役物開閉遊技における2回目開放の開放態様が設定される。このときもRAM314の各種フラグ格納エリア314eが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。そして

10

20

30

40

50

、その把握結果に基づいて2回目開放の開放態様が設定される。この時点ではサポートフラグがセットされているため、上記開放態様として高頻度サポートモードに対応した態様が設定される。

【3860】

高頻度サポートモードに対応した態様としては第1高入賞役物開閉遊技（図361（a））と第2高入賞役物開閉遊技（図361（b））とが設けられているところ、上記設定に際しては、上記普図遊技回の開始時に行われた普図当たり種別抽選の結果が参照され、その結果に基づいて上記各開閉遊技のうちのいずれを設定するかが選択される。ここでは、上記普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Aが選ばれているため、今回の開放（2回目開放）に関する上限開放時間として第1高入賞役物開閉遊技における2回目開放の上限開放時間（例えば1.5sec）が設定される。

10

【3861】

このように1回目開放の終了後、インターバルの途中でサポートフラグがセットされた場合は、2回目開放の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる（図364（g））。

【3862】

タイミングt6において今回の役物開閉遊技における2回目開放が終了すると、エンディングが実行される。このエンディングは高頻度サポートモードに対応した態様で実行され、例えば0.1secに亘って継続される。なお、2回目開放が終了する前に第2作動口63への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達した場合は、その時点で普電役物63aが閉鎖状態とされ、上記エンディングが実行される。

20

【3863】

普図遊技回の確定表示期間にて停止表示された普図用表示部44の停止結果及び普図表示領域Pの停止結果は、役物開閉遊技の実行中も表示され続ける。役物開閉遊技の途中で高頻度サポートモードに対応した態様の動作に切り替えられるが、それら各停止結果は変更されず、当該切り替えの前から表示されていた停止結果がそのまま継続して表示される。

【3864】

次に、低頻度サポートモードに対応する態様で開始された役物開閉遊技の1回目開放中である状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図365を参照しながら説明する。

30

【3865】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中にサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Bが選ばれたものとする。この際、主制御装置162のRAM314ではサポートフラグがセットされていない状態となっているため、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として30secが設定され、確定表示時間として2secが設定される（図365（c））。

【3866】

タイミングt1において上記普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物63aによる役物開閉遊技が実行される。役物開閉遊技でのオープニングは、その役物開閉遊技の契機となったサポート抽選が低頻度サポートモードの下で行われたことに基づき、低頻度サポートモードに対応した態様で実行される（図365（d））。

40

【3867】

タイミングt2においてオープニングが終了すると、今回の役物開閉遊技における1回目開放の開放態様が設定される。この際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かが参照されるが、この時点ではサポートフラグがセットされていないため、上記開放態様として低頻度サポートモードに対応した態様（例えば0.1secの上限開放時間）が設定される。

【3868】

50

その1回目開放の途中であるタイミングt3において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった特図遊技回の確定表示の開始タイミングになると、主制御装置162のRAM314にサポートフラグがセットされる(図365(b))。

【3869】

その後、タイミングt4において1回目開放が終了すると、今回の役物開閉遊技におけるインターバルが設定される。この際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。この場合、サポートフラグがセットされているため、上記インターバルの態様として高頻度サポートモードに対応した態様(例えば0.3secの閉鎖期間)が設定される。

【3870】

このように1回目開放の途中でサポートフラグがセットされた場合は、インターバルの開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる(図365(g))。その後の流れは、図364のタイミングt5以降と同様であるため、説明を省略する。

【3871】

ちなみに、2回目開放やエンディングの途中でサポートフラグがセットされた場合は、その役物開閉遊技の終了後に行われる次の普図遊技回の開始に合わせて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。

【3872】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3873】

普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技について、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、役物開閉遊技における2回目開放の開始タイミングを設ける構成とした。この場合、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがセットされた場合に、次の普図遊技回の開始を待つことなく、実行中の役物開閉遊技にて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行うことができる。よって、第2作動口63への入賞が発生しやすい普電役物63aの開放動作を早く発動させることが可能になる。

【3874】

上記切り替えを実行可能なタイミングとして1回目開放の直後におけるインターバルの開始タイミングを設ける構成とした。この場合、1回目開放の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、2回目開放の開始を待つことなく、インターバルの開始タイミングから高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行うことができる。役物開閉遊技において、高頻度サポートモード用のインターバル(例えば0.3sec)が低頻度サポートモード用のインターバル(例えば1.5sec)よりも短い構成であれば、高頻度サポートモードに対応した態様の2回目開放を早く到来させることに繋がり、第2作動口63への入賞が発生しやすい普電役物63aの開放動作をより早く発動させることが可能になる。

【3875】

<変形例2>

上記第4の実施の形態の変形例2について図366～図369を参照しながら説明する。これらの図において第4の実施の形態や変形例1と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【3876】

本変形例では、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがセットされた場合に普電役物63aの開放回数を変更可能に構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【3877】

本変形例に係る高入賞役物開閉遊技について図366を参照しながら説明する。本変形例に係る第2高入賞役物開閉遊技は、普電役物63aの開放回数が3回に設定された上で

10

20

30

40

50

、0.1 secのオープニングと、2 secの1回目開放と、0.3 secの1回目閉鎖と、2 secの2回目開放と、0.3 secの2回目閉鎖と、2 secの3回目開放と、0.1 secのエンディングとが順に行われるように構成されている。なお、第1高入賞役物開閉遊技については上記変形例1と同様の構成となっている。

【3878】

<役物開閉処理>

本変形例に係る役物開閉処理について図367のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による電役サポート用処理（図338）のステップSd2111で実行されるものであり、図362の役物開閉処理に代えて実行されるものである。図367において図362と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【3879】

先ずステップSd2301では、普電役物63aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部63bの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物63aを開放中でない場合は、ステップSd2302にて開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。

【3880】

開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、ステップSd2303に進み、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。タイマエリアT2の値が「0」である場合は、ステップSd5101にて、普電役物63aの開放回数を変更するための開放回数変更処理を実行する。ここで、ステップSd5101の開放回数変更処理について図368のフローチャートを参照しながら説明する。

【3881】

先ずステップSd5201では、今回の開放が1回目開放であるか否かを判定する。1回目開放でない場合は、ステップSd5202にて現在の遊技状態を把握する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているかや、セットされている場合はその種別を参照することにより、現在のサポートモードが低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモードのいずれであるかを特定する。

【3882】

ステップSd5203では、前回の開放が低頻度サポートモードに対応する態様で実行されたか否かを判定する。例えば、今回の開放が2回目開放である場合は、その役物開閉遊技における1回目開放が低頻度サポートモードに対応する態様で実行されたか否かを判定する。

【3883】

前回の開放が低頻度サポートモードに対応する態様で実行された場合は、ステップSd5204に進み、ステップSd5202での把握結果が高頻度サポートモード（第1又は第2高頻度サポートモード）であるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合（各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされている状態である場合）は、役物開閉遊技の開始から今回開放の開始までの間においてサポートフラグの非セット状態からセット状態への変化が生じたことを意味する。この場合はステップSd5205に進み、残り開放回数を変更するための処理を実行する。

【3884】

ステップSd5205の処理では、今回の役物開閉遊技の契機となった普図遊技回の開始時に抽選された普図当たり種別の結果を参照する。そして、今回の開放が2回目開放である場合において、抽選された普図当たり種別がサポート当選結果Bである場合は、残り開放回数を1加算するように開放回数カウンタエリアRC2の値を変更する。これにより、今回の役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数が高頻度サポートモード用の第2高入賞役物開閉遊技に対応した3回に変更される。

10

20

30

40

50

【3885】

なお、抽選された普図当たり種別がサポート当選結果Aである場合は、第1高入賞役物開閉遊技と低入賞役物開閉遊技の開放回数が等しいことから、残り開放回数の加算処理は実行されない。

【3886】

ステップS d 5 2 0 5の実行後は開放回数変更処理を終了する。また、ステップS d 5 2 0 1で肯定判定した場合（1回目開放である場合）は、ステップS d 2 1 0 7（図338）で設定された結果に基づいて1回目開放を実行するとして、ステップS d 5 2 0 2以降の処理を実行することなく開放回数変更処理を終了する。また、ステップS d 5 2 0 3で否定判定した場合（前回開放が低頻度サポートモードに対応した態様で実行されていない場合）又はステップS d 5 2 0 4で否定判定した場合（高頻度サポートモードでない場合）は、サポートフラグの非セット状態からセット状態への変化が生じていないとして、ステップS d 5 2 0 5の処理を実行することなく開放回数変更処理を終了する。

10

【3887】

ステップS d 5 1 0 1の開放回数変更処理を実行した後は、ステップS d 4 1 0 1に進み、上限開放時間設定処理を実行する。

【3888】

＜遊技状態の変更に伴う普図側遊技の動作態様の切り替えについて＞

普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技に関して遊技状態の変更に伴う動作態様の切り替えの流れを説明する。低頻度サポートモードに対応する態様で開始された役物開閉遊技の1回目開放中である状況でサポートフラグがセットされた場合の流れについて図369を参照しながら説明する。

20

【3889】

通常遊技状態（低頻度サポートモード）中にサポート抽選が行われると、それに基づき普図遊技回が実行される。ここでは、そのサポート抽選の結果がサポート当選となり、普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Bが選ばれたものとする。この際、主制御装置162のRAM314ではサポートフラグがセットされていない状態となっているため、上記普図遊技回は低頻度サポートモードに対応した態様で実行される。例えば、変動表示時間として30secが設定され、確定表示時間として2secが設定される（図369（c））。

30

【3890】

タイミングt1において上記普図遊技回が終了すると、サポート当選となったことに基づいて普電役物63aによる役物開閉遊技が実行される。役物開閉遊技でのオープニングは、その役物開閉遊技の契機となったサポート抽選が低頻度サポートモードの下で行われたことに基づき、低頻度サポートモードに対応した低入賞役物開閉遊技（図313（b））にて実行される（図369（d））。この際、普電役物63aの開放回数が設定されるが、低入賞役物開閉遊技での開放回数は2回となっているため、今回の役物開閉遊技での開放回数として2回が設定される。

【3891】

タイミングt2においてオープニングが終了すると、今回の役物開閉遊技における1回目開放の開放態様が設定される。この際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かが参照されるが、この時点ではサポートフラグがセットされていないため、上記開放態様として低頻度サポートモードに対応した態様（例えば0.1secの上限開放時間）が設定される。

40

【3892】

その1回目開放の途中であるタイミングt3において、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果になった特図遊技回の確定表示の開始タイミングになると、主制御装置162のRAM314にサポートフラグがセットされる（図369（b））。

【3893】

その後、タイミングt4において1回目開放が終了すると、今回の役物開閉遊技におけ

50

るインターバルが設定される。この際、サポートフラグがセットされた状態となっているため、上記インターバルの態様として高頻度サポートモードに対応した態様（例えば0.3 secの閉鎖期間）が設定される。

【3894】

その後、タイミングt5においてインターバルが終了すると、今回の役物開閉遊技における2回目開放の開放態様が設定される。この際、RAM314の各種フラグ格納エリア314eが参照され、サポートフラグがセットされているか否かが把握される。そして、その把握結果に基づいて2回目開放の開放態様が設定される。この時点ではサポートフラグがセットされているため、上記開放態様として高頻度サポートモードに対応した態様が設定される。

10

【3895】

高頻度サポートモードに対応した態様としては第1高入賞役物開閉遊技（図361（a））と第2高入賞役物開閉遊技（図366）とが設けられているところ、上記設定に際しては、上記普図遊技回の開始時に行われた普図当たり種別抽選の結果が参照され、その結果に基づいて上記各開閉遊技のうちのいずれを設定するかが選択される。ここでは、上記普図当たり種別抽選にてサポート当選結果Bが選ばれているため、今回の開放（2回目開放）に関する上限開放時間として第2高入賞役物開閉遊技における2回目開放の上限開放時間（例えば2 sec）が設定される。

【3896】

また、第2高入賞役物開閉遊技での開放回数は3回となっており、タイミングt1で設定された低入賞役物開閉遊技用の開放回数（2回）よりも多いため、その差分（1回）が残り開放回数に追加される。これにより、今回の役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数が3回に増加される。

20

【3897】

タイミングt6において今回の役物開閉遊技における3回目開放が終了すると、エンディングが実行される。このエンディングは高頻度サポートモードに対応した態様で実行され、例えば0.1 secに亘って継続される。なお、3回目開放が終了する前に第2作動口63への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達した場合は、その時点で普電役物63aが閉鎖状態とされ、上記エンディングが実行される。

【3898】

上記説明では、役物開閉遊技の1回目開放中にサポートフラグがセットされた場合を例示したが、1回目開放と2回目開放との間のインターバル中にサポートフラグがセットされた場合についても、普図当たり種別抽選の結果がサポート当選結果Bであれば、残り開放回数の追加が行われる。その際、上記インターバルについては低頻度サポートモードに対応した態様（例えば1.5 sec）で実行される。

30

【3899】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【3900】

役物開閉遊技の残り開放回数（上限開放回数）をその役物開閉遊技の途中で変更し得る構成とした。この構成によれば、役物開閉遊技の実行中にサポートフラグがセットされ、その役物開閉遊技の途中で低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる場合において、低頻度サポートモード用の開放回数が高頻度サポートモード用の開放回数よりも少ない場合に、その不足分を事後的に追加することができる。これにより、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替え後、普電役物63aの開放回数が少なく留まることが抑制され、開放回数の面でも高頻度サポートモードの恩恵を遊技者が早く受けられる構成とすることができる。

40

【3901】

<その他の変形例>

なお、上述した第4の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第4の実施の形態や各変形例に対

50

して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第4の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第4の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【3902】

また、理解の容易のため、例えば「第4の実施の形態の変形例1では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【3903】

(1) 上記第4の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【3904】

また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【3905】

(2) 上記第4の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や、図柄表示装置75の普図表示領域Pに停止表示される各種停止結果、発光部752, 761での特別発光演出等についても同様である。

【3906】

(3) 上記第4の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Z1～Z3を用いた報知でなくてもよく、例えば、図柄表示装置75に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【3907】

また、特図用表示部43に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Z1～Z3の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第4図柄）が図柄表示装置75に表示されるパチンコ機にあっては、その第4図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第4図柄の態様と、停止表示される図柄列Z1～Z3の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【3908】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第4の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

10

20

30

40

50

【3909】

(4) 上記第4の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【3910】

(5) 上記第4の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

10

【3911】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

20

【3912】

なお、特定の入球部について、開閉機構（開閉体等）を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。また、上記所定入球部についても、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、開状態と閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。これらの際、特定の入球部又は所定入球部としての可変タイプの入球部は、普電役物63aであってもよいし、可変入賞装置65であってもよいし、それらとは別の入球部であってもよい。

【3913】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる1又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

30

40

【3914】

(6) 上記第4の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態及び通常時短遊技状態を備える構成としたが、突然時短遊技状態を備えずに通常時短遊技状態を備える構成としてもよいし、通常時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。また、突然時短遊技状態及び通常時短遊技状態の少なくとも一方を備えつつ、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【3915】

(7) 上記第4の実施の形態や各変形例では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに各種サポートフラグがセットされた場合に高頻度サポートモード（時短遊技状態）に移行し、各種フラグ格納エリア314eから各種サポートフラグが消去された場合に

50

高頻度サポートモードが終了する構成としたが、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に設けられた特定の記憶領域に第 1 の値に対応する情報（例えば、サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードに移行し、上記特定の記憶領域に第 1 の値とは異なる第 2 の値に対応する情報（例えば、非サポート中フラグ）が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した情報と、高頻度サポートモード中でないことに対応した情報とが設けられ、いずれの情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

【3 9 1 6】

また、上記特定の記憶領域とは異なる記憶領域に上記第 1 の値と同一又は異なる第 2 の値に対応する情報が記憶された場合に高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。すなわち、高頻度サポートモード中であることに対応した記憶領域と、高頻度サポートモード中でないことに対応した記憶領域とが設けられ、いずれの記憶領域に情報が記憶（セット）されるかにより、高頻度サポートモードへの移行や高頻度サポートモードの終了が制御される構成としてもよい。

【3 9 1 7】

（8）上記第 4 の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了（サポートフラグのクリア処理）が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて時短遊技状態の終了が実行されてもよい。

【3 9 1 8】

（9）上記第 4 の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態の終了（サポートフラグのクリア処理）が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態への移行後、特図当否抽選にて小当たり結果となった回数が予め定められた特定回数（例えば 5 回）に達することで時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が特定回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【3 9 1 9】

ちなみに、特図当否抽選の結果が小当たり結果となった場合には、可変入賞装置が開閉される小当たり遊技（小当たり結果を契機とする開閉実行モード）が実行される。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）よりも遊技者に不利な態様で実行される。例えば、可変入賞装置への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、1 開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での 1 ラウンド遊技又は 1 開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。

【3 9 2 0】

また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの普図遊技回の回数が予め定められた特定回数（例えば 1 0 0 回）に達することで時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果が当たり結果となった普図遊技回の回数が特定回数に達することで時短遊技状態が終了してもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果となった普図遊技回の回数が特定回数に達することで時短遊技状態が終了してもよいし、サポート抽選の結果にかかわらず普図遊技回の回数が特定回数に達することで時短遊技状態が終了してもよい。なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することや小当たり結果の回数が特定回数に達することと併せて、普図遊技回の回数が特定回数に達することを時短遊技状態の終了条件として備える場合は、それらの条件のいずれか 1 つが成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それらの条件の全てが成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【3921】

(10) 上記第4の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を1ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアSCの値を1ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【3922】

(11) 上記第4の実施の形態や各変形例では、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、その普図遊技回に対応して行われる役物開閉遊技の1回目開放の開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成としたが、上記役物開閉遊技のオープニングの開始時に上記切り替えが行われる構成としてもよい。すなわち、当該オープニングが高頻度サポートモード用の短い態様（例えば0.1sec）で行われ、低頻度サポートモードの場合よりも早くオープニングが終了する構成としてもよい。なお、低頻度サポートモードに対応したオープニングの実行中にサポートフラグがセットされた場合は、1回目開放の開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。

【3923】

また、普図遊技回の変動表示中にサポートフラグがセットされた場合に、その普図遊技回の確定表示の開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成としてもよい。すなわち、当該確定表示が高頻度サポートモード用の短い態様（0.2sec）で行われる構成としてもよい。なお、確定表示の実行中にサポートフラグがセットされた場合は、オープニングや1回目開放の開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる。

【3924】

また、役物開閉遊技の最終開放（上限開放回数が2回の場合は2回目開放）の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、その役物開閉遊技におけるエンディングの開始時に高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成としてもよい。すなわち、当該エンディングが高頻度サポートモード用の短い態様（0.1sec）で行われる構成としてもよい。

【3925】

(12) 上記第4の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えタイミングとして普図遊技回の開始タイミングを備える構成としたが、これを備えない構成としてもよい。すなわち、第4の実施の形態であれば、上記切り替えタイミングとして1回目開放の開始タイミングのみを備え、変形例1であれば、上記切り替えタイミングとして1回目開放の開始タイミング、インターバルの開始タイミング、2回目開放の開始タイミングを備える構成としてもよい。

【3926】

(13) 上記第4の実施の形態や各変形例では、普図遊技回の実行中にサポートフラグがクリアされた場合に、その普図遊技回に対応して行われる役物開閉遊技が終了してから低頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行う構成としたが、上記役物開閉遊技の1回目開放の開始タイミングやオープニングの開始タイミング、普図遊技回の確定表示の開始タイミングにて上記切り替えを行う構成としてもよい。

【3927】

また、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に、その普図遊技回に対応して行われる役物開閉遊技が終了してから高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行う構成としてもよい。

【3928】

(14) 上記第4の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態に移行する構成としたが、高確遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

【3929】

(15) 上記第4の実施の形態や各変形例において、当否抽選とは別に特殊抽選が行われる構成とした上で、通常遊技状態のほか、特殊外れ結果への当選を契機として移行する特殊遊技状態を有し、上記特殊抽選での当選確率や実行確率等について通常遊技状態よりも特殊遊技状態が優遇される構成としてもよい。特殊抽選の実行契機としては、例えば、特図当否抽選や普図当否抽選の結果が特定の外れ結果（特殊外れ結果とは異なる外れ結果）等になることなどが考えられる。このような構成において、特殊遊技状態に対応した内部状態（特殊遊技状態用フラグのセット状態）に移行した場合の特殊抽選の態様を切り替えるタイミングについて上記第4の実施の形態や各変形例の構成を適用してもよい。この場合、特殊遊技状態が「特定遊技状態」に相当し、特殊抽選が「特定制御」に相当する。

【3930】

なお、特殊抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モード、役物開閉遊技に移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機10に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。また、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいてポイント抽選が行われてもよい。

【3931】

(16) 上記第4の実施の形態や各変形例において、低頻度サポートモードである状態でサポート当選結果になった場合に外れ結果になった場合よりも短い変動表示時間（例えば5sec）が選ばれる、又は、外れ結果になった場合よりも短い変動表示時間が選ばれやすい構成としてもよい。このような構成とすることで、外れ時の変動表示時間が長いことで、単位時間当たりのサポート抽選の実行頻度を少なく抑えて第2作動口63への入賞が発生しにくい状態を担保しつつも、当たり時の変動表示時間が短いことで、普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモード用の1回目開放が行われる場合には、その1回目開放を早く到来させることができる。これにより、高頻度サポートモードに対応した態様の開放動作をより早く発動させることが可能になる。

【3932】

(17) 上記第4の実施の形態や各変形例では、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技として1種類の低入賞役物開閉遊技を備える構成としたが、態様の異なる複数種類の低入賞役物開閉遊技を備える構成としてもよい。例えば、1回開放の低入賞役物開閉遊技と、複数回開放の低入賞役物開閉遊技とを備える構成としてもよい。

【3933】

(18) 上記第4の実施の形態や各変形例では、役物開閉遊技の態様と、普図用表示部44に停止表示されるサポート当選結果用の停止結果の種類とが1対1で対応する構成としたが、1対複数で対応する構成としてもよい。すなわち、役物開閉遊技の1の態様に対して複数の停止結果が対応する構成であってもよい。

【3934】

(19) 上記第4の実施の形態や各変形例では、普図当たり種別の抽選結果（普図用の停止結果の抽選結果）に基づいて役物開閉遊技の態様を選択する構成としたが、普図当たり種別の抽選とは別に、役物開閉遊技の態様を選択するための特定抽選を行い、その結果に基づいて役物開閉遊技の態様を選択する構成としてもよい。低頻度サポートモード用の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモード用の1回目開放が実行される場合は、サポートフラグがセットされる前に行われた上記特定抽選の結果を活用し、上記高頻度サポートモード用の1回目開放の態様を設定する構成とするといよい。

【3935】

(20) 上記第4の実施の形態や各変形例において、低頻度サポートモード用の普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモード用の1回目開放が実行される場合に、普図当たり種別の抽選を再実行し、その結果に基づいて1回目開放の態様を設定する構成としてもよい。上記再実行の抽選は、サポートフラグがセットされてから1回目開放が実行されるまでのいずれかのタイミングで実行されればよい。また、再実行の抽選は、普図当たり種別の抽選とは異なる抽選(1回目開放の態様を選択するための専用抽選)であってもよい。

【3936】

(21) 上記第4の実施の形態や各変形例では、普図表示領域Pに停止表示される停止結果について、通常遊技状態での普図変動表示中にサポートフラグがセットされた場合に、時短遊技状態に対応した態様の停止結果を表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、普図変動表示中にサポートフラグがセットされた場合に、当該フラグがセットされない場合には表示されない特定画像が表示される構成としてもよい。例えば、通常遊技状態での普図変動表示にサポートフラグがセットされた場合にはハート画像が表示される一方で、サポートフラグがセットされない場合には当該画像が表示されない構成としてもよい。この場合、当該画像の有無により遊技者が状態変化を推測することが可能になる。

10

【3937】

上記の際、特定画像は、停止結果が表示される図柄表示装置75の表示画面Gに表示される構成とする。このような構成とすることで、注目箇所の集約化が図られ、遊技者が大きく視線移動しなくても停止結果と特定画像の両方を視認することが可能になる。このような意味では、表示画面G上でも普図表示領域P内又はその周辺部に上記特定画像を表示する構成とすることが好ましい。

20

【3938】

また、上記特定画像は、サポートフラグがセットされてからその普図遊技回が終了するまでのいずれかのタイミングで表示することができる。但し、変動表示中に表示すると、遊技者が予告演出(その遊技回における当たりの期待度を示唆する演出)と誤認する懸念があるため、停止結果の表示開始以後に表示することが好ましい。

【3939】

(22) 上記第4の実施の形態や各変形例では、普図表示領域Pに停止表示される停止結果の種別(絵柄F1、F2の第1停止結果～第3停止結果)が役物開閉遊技の態様に対応する構成としたが、遊技状態に対応する構成としてもよい。すなわち、役物開閉遊技の態様にかかわらず、通常遊技状態(低頻度サポートモード)用に設定されたサポート当選の停止結果と、時短遊技状態(高頻度サポートモード)用に設定されたサポート当選の停止結果とを備える構成としてもよい。

30

【3940】

(23) 上記第4の実施の形態や各変形例において、普図表示領域Pに停止表示される外れ結果用の停止結果に関し、通常遊技状態(低頻度サポートモード)用の停止結果(第4停止結果)と、時短遊技状態(高頻度サポートモード)用の停止結果(第4停止結果とは異なる第5停止結果)とを有し、外れ結果である普図遊技回の実行中にサポートフラグがセットされた場合に第4停止結果から第5停止結果に変更する構成としてもよい。このような構成でも、内部状態の変化が反映された停止結果を停止表示することが可能になる。

40

【3941】

(24) 上記第4の実施の形態や各変形例では、普図表示領域Pに停止表示される停止結果の種別を普図遊技回の変動表示の開始時に設定する構成としたが、確定表示の開始時に設定する構成としてもよい。低頻度サポートモード用の普図遊技回の変動表示中にサポートフラグがセットされ、高頻度サポートモード用の1回目開放が行われる場合は、上記普図遊技回の確定表示の開始タイミングにて第2停止結果又は第3停止結果(高頻度サポートモード用の停止結果)が設定されることになる。この場合、停止結果の変更処理は実行されない。

【3942】

50

(25) 上記第4の実施の形態や各変形例において、普図表示領域Pに停止表示される停止結果について、通常遊技状態（低頻度サポートモード）用に設定されるサポート当選の停止結果と、時短遊技状態（高頻度サポートモード）用に設定されるサポート当選の停止結果とが同じ態様（種別）となるようにしてもよい。すなわち、それら各遊技状態で停止結果の態様を共通にする構成としてもよい。

【3943】

(26) 上記第4の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態である場合に発光部752, 761を通常発光態様で発光させたが、これら発光部752, 761を消灯させる構成としてもよい。すなわち、特別発光演出の実行により発光部752, 761が発光する構成としてもよい。

【3944】

(27) 上記第4の実施の形態や各変形例において、発光部752, 761とは別に、普電役物63a（第2作動口63）に対して発光部752, 761よりも遠い位置の報知部（例えば、前扉枠14に設けられたランプ部26）にて、時短遊技状態であることに対応した発光演出が行われる構成としてもよい。この際、サポートフラグがセットされてから1回目開放が実行されるまでの期間が第2特定期間よりも長く、発光部752, 761での発光演出が普電役物63aの開放に対応した第3タイミングで開始される場合に、上記遠い位置の報知部では、サポートフラグのセットに対応した第1タイミングで上記発光演出が開始される構成としてもよい。また、第1タイミングに代えて、第1タイミングより後で且つ第3タイミングよりも前のタイミングで上記発光演出が開始されてもよい。

【3945】

ちなみにサポートフラグがセットされてから1回目開放が実行されるまでの期間が第2特定期間以下であり、発光部752, 761での発光演出が第1タイミングで実行される場合は、上記遠い位置の報知部でも上記発光演出が第1タイミングで開始されればよい。なお、上記遠い位置の報知部で行われる発光演出は、必ずしも発光部752, 761での特別発光演出と同一の発光態様である必要はなく、時短遊技状態中であることを示す報知として機能するものであれば足りる。

【3946】

(28) 上記第4の実施の形態や各変形例では、普電役物63aによる役物開閉遊技の実行中に所定の状態変化（時短フラグのセット状態への変化）が生じた場合に、その状態変化が実行中である当該役物開閉遊技に反映される構成としたが、可変入賞装置65による開閉実行モードの実行中に所定の状態変化が生じた場合に、その状態変化が実行中である開閉実行モードに反映される構成としてもよい。すなわち、本発明は、役物開閉遊技に限らず、開閉実行モードを対象に適用されるものであってもよい。

【3947】

開閉実行モードを対象に適用する場合としては、例えば、特定の入球部への入賞に基づいて時短フラグがセットされるものとした上で、開閉実行モードでの可変入賞装置65の開閉態様として、時短フラグの非セット状態に対応した非セット態様と、時短フラグのセット状態に対応したセット態様とが設けられ、開閉実行モード中の所定回目のラウンド遊技が上記非セット態様で実施されている状況で上記特定の入球部に遊技球が入賞して時短フラグがセットされた場合に、その次のラウンド遊技が上記セット態様で実施されたり、それら両ラウンド遊技間の閉鎖期間（ラウンドインターバル）が上記セット態様で実施されたりする構成が考えられる。

【3948】

また、他の例としては、第1特図遊技回及び第2特図遊技回を並行して実行することが可能、換言すれば、それらの特図遊技回の一方を実行中である状況で他方の特図遊技回を実行することが可能な同時変動タイプの遊技機において、一方の特図遊技回で大当たり結果となり、その開閉実行モードの実行中において、他方の特図遊技回を実施することが可能となっており、その他方の特図遊技回でも大当たり結果になった場合は、その開閉実行モードでのラウンド遊技の回数が増えるなどして後者の大当たり結果が反映される構成が

10

20

30

40

50

考えられる。

【3949】

また、ラウンド遊技が増える構成に代えて又は加えて、開閉実行モード後の有利度合に差異が生じる構成としてもよい。例えば、開閉実行モード後に通常時短遊技状態に移行する場合において、上記他方の特図遊技回でも大当たり結果になった場合は、当該大当たりが生じない場合に比べて時短遊技状態の上限回数が多くなったり、第2作動口63への入賞期待値が高くなる態様で役物開閉遊技が実施されたりする構成とすることができる。

【3950】

(29) 上記第4の実施の形態の変形例1において、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを2回目開放の開始タイミングで行える一方で、インターバルの開始タイミングで行えない構成としてもよい。この場合、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技における1回目開放の実行中にサポートフラグがセットされた場合は、低頻度サポートモードに対応した態様のインターバルが実行され、その後、高頻度サポートモードに対応した態様の2回目開放が実行される。

10

【3951】

また、上記第4の実施の形態の変形例1において、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えをインターバルの開始タイミングで行える一方で、2回目開放の開始タイミングで行えない構成としてもよい。

【3952】

(30) 上記第4の実施の形態の変形例1において、低入賞役物開閉遊技及び高入賞役物開閉遊技の態様として3回開放の態様を備える構成としてもよい。この場合、2回目開放と3回目開放とのそれぞれで高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行える構成であってもよいし、2回目開放と3回目開放とのいずれか一方で上記切り替えを行える構成としてもよい。また、4回以上の開放が行われる態様を備える構成としてもよい。

20

【3953】

(31) 上記第4の実施の形態の変形例1において、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技（低入賞役物開閉遊技）にて、1回目開放の開始からインターバルの終了までの所要期間が異なる複数種類の態様を備える構成としてもよい。上記所要期間が長い側の態様では、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがセットされた場合に、上記所要期間が短い側の態様よりもサポートフラグのセットタイミングが2回目開放の開始前になりやすくなるため、2回目開放が高頻度サポートモードに対応した態様で行われやすくなる。つまり、サポートフラグがセットされたときに実行されている役物開閉遊技の種別によって、高頻度サポートモード用の2回目開放の実行されやすさに差異を生じさせることができる。

30

【3954】

なお、上記所要期間が異なる具体的構成としては、1回目開放の長さが異なるものであってもよいし、インターバルの長さが異なるものであってもよいし、それらの両方が異なるものであってもよい。但し、第2作動口63への入賞を発生しにくくする上では、インターバルの長さについて一方の態様よりも他方の態様の方を長くしたものであることが好ましい。

【3955】

(32) 上記第4の実施の形態の変形例2では、高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えにより役物開閉遊技の残り回数が増加する構成としたが、これに代えて又は加えて、役物開閉遊技の残り回数が減少する構成としてもよい。例えば、低入賞役物開閉遊技として2回開放の態様を備えるとともに、高入賞役物開閉遊技として2回開放の態様と1回開放の態様とを備える構成とする。低頻度サポートモード用の役物開閉遊技（低入賞役物開閉遊技）におけるインターバルの実行中にサポートフラグがセットされると、2回目開放の開始時に普図当たり種別の抽選結果が参照されることになるが、その際、1回開放の態様に対応する抽選結果であった場合には、差分としての1回が残り開放回数から減算され、残り開放回数が0回に変更される。つまり、2回目開放の実行がキャンセルされ、役物開閉遊技の開放回数が2回から1回に減少することになる。

40

50

【3956】

(33) 上記第4の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてV入賞口（V入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【3957】

なお、「特別判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

10

【3958】

(34) 上記第4の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

【3959】

(35) 上記第4の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、各作動口62、63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

20

【3960】

(36) 上記第4の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

30

【3961】

(37) 上記第4の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするともよい。

【3962】

(38) 上記第4の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

40

【3963】

(39) 上記第4の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても3個に限定されるものではなく、2個で

50

あってもよいし、４個以上であってもよい。

【３９６４】

（４０）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【３９６５】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認

10

【３９６６】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【３９６７】

<第５の実施の形態>

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第１の実施の形態において図１～図１０を参照して説明したパチンコ機１０の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

20

【３９６８】

<特図用表示部４３の構成>

本実施の形態に係る特図用表示部４３の構成について図３７０を参照しながら説明する。図３７０（ａ）は特図用表示部４３の正面図、（ｂ）は特図用表示部４３及びその前方側を含めた領域の縦断面図である。特図用表示部４３には、第１特図表示部ＡＳ及び第２特図表示部ＢＳが設けられているところ、これらは同一の構成を有するため、第１特図表示部ＡＳを例にとってその構成を説明する。

【３９６９】

図３７０（ａ）に示すように、第１特図表示部ＡＳには、セグメント表示器８０１が設けられている。セグメント表示器８０１の表示面には表示領域８０５が形成されており、表示領域８０５には７個の表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が設けられている。各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７は、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させたり、任意の組み合わせで複数個の表示用セグメントを点灯させたりすることができる。なお、上記個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７による表示は単一色でなされる。

30

【３９７０】

各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７は、パチンコ機１０前方からの正面視において直線状をなしており、表示領域８０５では、これら各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が数字の「８」の字状に並ぶようにして配置されている。そして、それら各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７のうちいずれを点灯させ、いずれを消灯させるかを制御することで、表示態様（見た目）が互いに異なる複数種類の絵柄を表示することが可能となっている。

40

【３９７１】

表示領域８０５では、第１作動口６２への入賞を契機として各表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７の点灯及び消灯が繰り返され、絵柄の変動表示（可変表示又は切換表示）が行われる。そして、変動表示が行われた後、点灯対象に設定された表示用セグメントＳＧ１～ＳＧ７が停止表示期間に亘って継続点灯され、停止結果としての絵柄が停止表示される。これにより、第１作動口６２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が報知される。

50

【3972】

なお、第2特図表示部BSの表示領域805では、第2作動口63への入賞を契機として各表示用セグメントSG1～SG7の点灯及び消灯による絵柄の変動表示が行われ、その後、停止結果としての絵柄が停止表示される。

【3973】

このように各特図表示部AS,BSの表示領域805にて絵柄の停止表示が行われるところ、この表示領域805は、図柄表示装置75の表示画面G（又は表示画面Gのうちパチンコ機10前方からの正面視で視認可能な領域）よりも表面積が小さく形成されている。すなわち、表示領域805での絵柄は、図柄表示装置75に表示される図柄よりも表示サイズが小さく、各図柄列Z1～Z3の図柄よりも目立ちにくい態様で表示される。

10

【3974】

図370（b）に示すように、セグメント表示器801は表示器用基板802上に搭載されている。表示器用基板802は主制御装置162と電気配線を通じて電氣的に接続されており、主制御装置162から表示器用基板802に駆動信号が出力されることで、各表示用セグメントSG1～SG7が点灯される。表示器用基板802は、遊技盤60上の装飾部材39に設けられた開口部39aからセグメント表示器801の表示領域805の全体が露出するように、装飾部材39に対して位置決めされ、装飾部材39の裏側から固定されている。

【3975】

セグメント表示器801の前方には、表示領域805と対向するようにしてカバーパネル803が設けられている。カバーパネル803は、装飾部材39の開口部39aを後方から塞ぐようにして配置され、パチンコ機10前方からガラスパネル23及びカバーパネル803を通じて表示領域805の表示が視認可能となるように半透明に形成されている。具体的には、カバーパネル803は、黒色半透明の合成樹脂により形成されている。

20

【3976】

このようにカバーパネル803を半透明とすることで、第1特図表示部ASにおける表示を視認可能としつつ、カバーパネル803を無色透明とする場合に比べて第1特図表示部ASにおける表示を目立ちにくくできる。これにより、第1特図表示部ASにおける表示よりも図柄表示装置75の表示などに遊技者の注意を引き付けることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、カバーパネル803を無色透明に形成したり、当該カバーパネル803を備えない構成としてもよい。

30

【3977】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図371を用いて説明する。

【3978】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図371に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43における各特図表示部AS,BSでの変動表示時間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC3を用いることとしている。

40

【3979】

各カウンタC1～C4, CINI, CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当たり乱数カウンタC

50

1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア314bに格納される。

【3980】

保留球格納エリア314bは、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbからなる保留エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留エリアRa、Rbは、それぞれ、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ314aに格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

10

【3981】

この場合、第1エリア～第4エリアには、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口62又は第2作動口63への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア314bには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【3982】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留エリアREの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

20

【3983】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～2999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり2999）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～2999）。

【3984】

大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

30

【3985】

大当たり乱数カウンタC1は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図372に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（図372（a））と、高確率モード用の当否テーブル（図372（b））とが設定されている。本パチンコ機10では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。当否抽選に際して抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブルが参照される。

40

【3986】

図372（a）に示すように、低確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「9」の計10個が設定されている。すなわち、低確率モードでの大当たり当選確率は1／300に設定されている。

50

【3987】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、本実施の形態では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。上記低確率モード用の当否テーブルにおいて特殊外れ結果となる乱数の値としては「10」～「29」の計20個が設定されており、特殊外れ結果となる確率は $1/150$ となっている。

【3988】

図372(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されている。すなわち、高確率モードでの大当たり当選確率は $1/60$ に設定されている。高確率モード用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されておらず、大当たり当選となる乱数の値以外はすべて通常外れ結果となる。

10

【3989】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、低確率モード用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【3990】

20

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【3991】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図373に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図373(a)）と第2特図用の大当たり種別テーブル（図373(b)）とが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

30

【3992】

図373(a)に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、10R確変大当たり結果と、7R確変大当たり結果と、3R確変大当たり結果と、7R通常大当たり結果と、3R通常大当たり結果とが設定されている。これら各大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数がそれぞれ10回、7回、3回、7回、3回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

40

【3993】

10R確変大当たり結果、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果の各確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、確変大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、

50

確変遊技状態)となる。この場合の高確変遊技状態は次回の大当たりが発生するまで(回りの開閉実行モードが開始されるまで)継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【3994】

高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物63aが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、1回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

10

【3995】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。

【3996】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとが設けられている。このうち確変大当たり結果となった場合に移行するのは第1高頻度サポートモードである。第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

20

【3997】

7R通常大当たり結果、3R通常大当たり結果の各通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが第1高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、これらの通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態(時短遊技状態)となる。

30

【3998】

7R通常大当たり結果、3R通常大当たり結果になった場合の時短遊技状態は、外れ結果の特図遊技回(外れ遊技回)の回数が例えば100回に達するまで継続される。この場合の外れ遊技回の回数は、開閉実行モードが終了した後の特図遊技回を対象としてカウントされる。外れ遊技回の回数が上限回数(100回)に達した場合は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態(低確率モード且つ低頻度サポートモード)に移行する。なお、上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って時短遊技状態が終了する。

【3999】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「4」が10R確変大当たり結果に対応し、「5」～「14」が7R確変大当たり結果に対応し、「15」～「60」が3R確変大当たり結果に対応し、「61」～「80」が7R通常大当たり結果に対応し、「81」～「99」が3R大当たり結果に対応している。すなわち、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は5%、7R確変大当たり結果に振り分けられる確率は10%、3R確変大当たり結果に振り分けられる確率は36%、7R通常大当たり結果に振り分けられる確率は20%、3R通常大当たり結果に振り分けられる確率は19%に設定されている。

40

【4000】

図373(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大

50

当たり種別として、10R確変大当たり結果と、7R確変大当たり結果と、3R確変大当たり結果と、10R通常大当たり結果A～Dと、7R通常大当たり結果A～Dと、3R通常大当たり結果A～Dとが設定されている。10R確変大当たり結果、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果については、第1特図用の大当たり種別テーブルにおける10R確変大当たり結果、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果と同様であるため、説明を省略する。

【4001】

10R通常大当たり結果A～D、7R通常大当たり結果A～D、3R通常大当たり結果A～Dの各通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが第1高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、これらの通常大当たり結果となった場合は、開閉実行モード終了後の遊技状態が低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）となる。

10

【4002】

10R通常大当たり結果A～Dは、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。10R通常大当たり結果Aになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば3000回に達するまで継続され、10R通常大当たり結果Bになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば300回に達するまで継続される。また、10R通常大当たり結果Cになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば200回に達するまで継続され、10R通常大当たり結果Dになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば100回に達するまで継続される。

20

【4003】

7R通常大当たり結果A～Dは、実行されるラウンド遊技の回数が7回となるものである。7R通常大当たり結果Aになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば3000回に達するまで継続され、7R通常大当たり結果Bになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば300回に達するまで継続される。また、7R通常大当たり結果Cになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば200回に達するまで継続され、7R通常大当たり結果Dになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば100回に達するまで継続される。

【4004】

30

3R通常大当たり結果A～Dは、実行されるラウンド遊技の回数が3回となるものである。3R通常大当たり結果Aになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば3000回に達するまで継続され、3R通常大当たり結果Bになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば300回に達するまで継続される。また、3R通常大当たり結果Cになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば200回に達するまで継続され、3R通常大当たり結果Dになった場合の時短遊技状態は、外れ遊技回の回数が例えば100回に達するまで継続される。

【4005】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「50」が10R確変大当たり結果に対応し、「51」～「55」が7R確変大当たり結果に対応し、「56」～「60」が3R確変大当たり結果に対応し、「61」が10R通常大当たり結果Aに対応し、「62」～「65」、「66」～「69」、「70」～「73」がそれぞれ10R通常大当たり結果B、10R通常大当たり結果C、10R通常大当たり結果Dに対応している。また、大当たり種別カウンタC2の「74」が7R通常大当たり結果に対応し、「75」～「78」、「79」～「82」、「83」～「86」がそれぞれ7R通常大当たり結果B、7R通常大当たり結果C、7R通常大当たり結果Dに対応し、「87」が3R通常大当たり結果に対応し、「88」～「91」、「92」～「95」、「96」～「99」がそれぞれ3R通常大当たり結果B、3R通常大当たり結果C、3R通常大当たり結果Dに対応している。すなわち、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は51%、

40

50

7 R 確変大当たり結果、3 R 確変大当たり結果に振り分けられる確率はいずれも 5 % となっている。また、10 R 通常大当たり結果 A、7 R 通常大当たり結果 A、3 R 通常大当たり結果 A に振り分けられる確率はいずれも 1 % となり、それら以外の通常大当たり結果に振り分けられる確率はいずれも 4 % となっている。

【4006】

ここで、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は 61 % に設定され、同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図表示部の種別テーブルでは 10 R 大当たり結果となる確率が 51 % に設定され、第1特図表示部の種別テーブルにおける 5 % よりも高くなっている。つまり、第2作動口 63 への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口 62 への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口 62 に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口 63 に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【4007】

このように、第1作動口 62 と第2作動口 63 とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口 62 及び第2作動口 63 のうち、第2作動口 63 への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口 63 への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【4008】

なお、本実施の形態では、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第2特図表示部の種別テーブルにおいて、第1特図表示部の種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第1作動口 62 に入賞させるよりも第2作動口 63 に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第1作動口 62 よりも第2作動口 63 の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【4009】

大当たり種別カウンタ C2 は、作動口 62、63 への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部 AS、BS に停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM 313 の停止結果テーブル記憶エリア 313d に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタ C2 の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部 AS、BS に停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタ C2 に対応するものが読み出される。停止結果の決定と大当たり種別の決定とはいずれも同じ大当たり種別カウンタ C2 を用いるため、各特図表示部 AS、BS に停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【4010】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタ C1 を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる状態である。

【4011】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モー

ドを經由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、通常大当たり結果を契機とする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

【4012】

図374(a)に示すように、特殊外れ結果には複数種類の結果が設けられている。具体的には、特殊外れ結果A～特殊外れ結果Cの3種類の特殊外れ結果が設けられている。これら各特殊外れ結果は、大当たり乱数カウンタC1の値に対応付けられている。詳しくは、特殊外れ結果となる大当たり乱数カウンタC1の値「10」～「29」のうち、「10」～「13」が特殊外れ結果Aに対応し、「14」～「19」が特殊外れ結果Bに対応し、「20」～「29」が特殊外れ結果Cに対応する。すなわち、特殊外れ結果となる場合において特殊外れ結果Aとなる確率は20%、特殊外れ結果Bとなる確率は30%、特殊外れ結果Cとなる確率は50%に設定されている。

10

【4013】

なお、各種特殊外れ結果に対応する乱数の数及び値は一例に過ぎず、各種特殊外れ結果の確率や対応する乱数等は任意に設定することができる。

【4014】

図374(b)に示すように、特殊外れ結果Aは、突然時短遊技状態A（低確率モード且つ第2高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Aは、突然時短遊技状態Aに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば200回に達するまで継続される。

20

【4015】

特殊外れ結果Bは、突然時短遊技状態B（低確率モード且つ第2高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Bは、突然時短遊技状態Bに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば100回に達するまで継続される。

【4016】

特殊外れ結果Cは、突然時短遊技状態C（低確率モード且つ第2高頻度サポートモード）の移行契機となる特殊外れ結果である。突然時短遊技状態Cは、突然時短遊技状態Cに移行してからの外れ遊技回の回数が例えば50回に達するまで継続される。

【4017】

突然時短遊技状態A～Cにおいて外れ遊技回の回数が各上限回数に達した場合は、滞在中の突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。なお、各上限回数に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って各突然時短遊技状態が終了する。

30

【4018】

さらに本実施の形態では、図374(c)に示すように、通常時短遊技状態や突然時短遊技状態とは別に、当否抽選結果が外れ結果となった特図遊技回（外れ遊技回）の累積回数（所謂ハマリ回数）が予め定められた天井回数（例えば990回）になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。以下においては、この時短遊技状態を他の時短遊技状態と区別するため、「天井時短遊技状態」ということがある。

40

【4019】

外れ遊技回の計数においては、天井回数への到達前に大当たり結果になると、天井回数までの残り回数が初期値（例えば990回）に再設定され、それまでの外れ回数が破棄される。また、高確遊技状態中の外れ遊技回は計数の対象外とされる。よって、天井時短遊技状態に移行するには、開閉実行モードが終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となり、また、開閉実行モード後に高確遊技状態に移行した場合は、高確遊技状態が終了してからの外れ遊技回の回数が天井回数に到達することが必要となる。

【4020】

天井時短遊技状態は、突然時短遊技状態と同様に、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる状態である。天井時短遊技状態への移

50

行契機は外れ結果であるため、天井時短遊技状態には開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が天井時短遊技状態に移行する。天井時短遊技状態は、天井時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が例えば1100回に達するまで継続される。なお、上限回数（1100回）に達する前に大当たり結果となった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って天井時短遊技状態が終了する。天井時短遊技状態が終了した場合は通常遊技状態に移行する。

【4021】

図371の説明に戻り、変動種別カウンタCSは、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。

【4022】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【4023】

変動種別カウンタCSに対する変動表示時間の振分先は、ROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【4024】

普図当たり乱数カウンタC3は、例えば、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC3は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の普図保留エリア314cに格納される。

【4025】

普図当たり乱数カウンタC3は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも1回行われる役物開閉遊技が実行される。

【4026】

サポート当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図375に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図375（a））と、第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図375（b））と、第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図375（c））とが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第1高頻度サポートモードである場合は第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第2高頻度サポートモードである場合は第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【4027】

図375（a）に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されており、サポート当選確率は1／2となっている。

【4028】

図375（b）に示すように、第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「0」～「89」の計90個が設定されており、サポート当選確率は9／10となっ

10

20

30

40

50

ている。すなわち、第1高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

【4029】

図375(c)に示すように、第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されており、サポート当選確率は1/2となっている。すなわち、第2高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第1高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【4030】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【4031】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第1高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【4032】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、1の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【4033】

<主制御装置162にて実行される各種処理について>

次に、主制御装置162内のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とNMI端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【4034】

<タイマ割込み処理>

タイマ割込み処理について図376のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【4035】

ステップSe101では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア314eに第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート64を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

10

20

30

40

50

【4036】

ステップS e 1 0 2では、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタC I N Iを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 3 1 4の該当するバッファ領域に格納する。

【4037】

ステップS e 1 0 3では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び普図当たり乱数カウンタC 3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び普図当たり乱数カウンタC 3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 3の更新値を、R A M 3 1 4の該当するバッファ領域に格納する。

【4038】

ステップS e 1 0 4では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、ステップS e 1 0 3にて更新した普図当たり乱数カウンタC 3の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【4039】

ステップS e 1 0 5では、作動口62，63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【4040】

<作動口用の入賞処理>

ステップS e 1 0 5の作動口用の入賞処理について図377のフローチャートを参照しながら説明する。

【4041】

まずステップS e 2 0 1にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ62aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップS e 2 0 2にて払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【4042】

ステップS e 2 0 3では、第1作動口62に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS e 2 0 4では、第1特図用保留エリアR aの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアR aに保留記憶されている始動保留記憶数R a Nをセットする（以下、第1始動保留記憶数R a Nともいう）。その後、ステップS e 2 0 5では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【4043】

また、ステップS e 2 0 1で否定判定した場合（第1作動口62への入賞が発生していない場合）は、ステップS e 2 0 6に進み、遊技球が第2作動口63に入賞（始動入賞）したか否かを第2作動口用入賞センサ63cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口63に入賞したと判定すると、ステップS e 2 0 7にて払出制御装置181に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【4044】

ステップS e 2 0 8では、第2作動口63に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップS e 2 0 9では、第2特図用保留エリアR bの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図

10

20

30

40

50

用保留エリア R b に保留記憶されている始動保留記憶数 R b N をセットする（以下、第 2 始動保留記憶数 R b N ともいう）。その後、ステップ S e 2 0 5 にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【 4 0 4 5 】

また、ステップ S e 2 0 6 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【 4 0 4 6 】

なお、上記ステップ S e 2 0 2 又はステップ S e 2 0 7 にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置 1 8 1 に対して送信される。

【 4 0 4 7 】

ここで、ステップ S e 2 0 5 の情報取得処理について図 3 7 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 0 4 8 】

まずステップ S e 3 0 1 にて、上述したステップ S e 2 0 4 又はステップ S e 2 0 9 にてセットした始動保留記憶数 N （ R a N 又は R b N ）が上限値（本実施の形態では 4 ）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S e 3 0 2 にて対応する特図用保留エリア R a , R b の始動保留記憶数 N を 1 加算する。ステップ S e 3 0 3 では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数 C R N と言う）を 1 加算する。

【 4 0 4 9 】

ステップ S e 3 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S e 3 0 2 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【 4 0 5 0 】

つまり、第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S e 3 0 2 にて 1 加算した第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

【 4 0 5 1 】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S e 3 0 2 にて 1 加算した第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

【 4 0 5 2 】

ステップ S e 3 0 5 では、主表示ユニット 8 1 の特図保留数表示部 A M について表示更新処理を実行する。特図保留数表示部 A M では、第 1 特図用の保留数と第 2 特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップ S e 3 0 5 の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第 1 作動口 6 2 の場合には第 1 特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第 2 作動口 6 3 の場合には第 2 特図用の保留数の表示を更新する。

【 4 0 5 3 】

ステップ S e 3 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第 1 特図又は第 2 特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ S e 3 0 6 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【 4 0 5 4 】

< 通常処理 >

10

20

30

40

50

次に、通常処理の流れを図379のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップSe401～ステップSe408の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップSe409～ステップSe411のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【4055】

通常処理においてはまず、ステップSe401にて外部信号出力処理を実行する。ステップSe401の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置181に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置143に対して送信する。

【4056】

ステップSe402では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【4057】

ステップSe403では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部43の表示制御などを行う。ステップSe404では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップSe403の特図遊技回制御処理及びステップSe404の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【4058】

ステップSe405では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部44の表示制御などを行う。ステップSe406では、第2作動口63に設けられた普電役物63aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップSe405の普図遊技回制御処理及びステップSe406の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【4059】

ステップSe407では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置191から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0.6sec）に1回、遊技球発射機構110のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域PEに向けて打ち出される。

【4060】

ステップSe408では、RAM314のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるNMI割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をMPU312が把握するためのものである。

【4061】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップSe409にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップSe410にて、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するエリアに格納する。

【4062】

10

20

30

40

50

ステップ S e 4 1 1 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 4 0 6 3 】

ステップ S e 4 0 9 で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップ S e 4 0 1 に処理を戻り、ステップ S e 4 0 1 以降の処理を実行する。

【 4 0 6 4 】

このように、ステップ S e 4 0 8 の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。ここで、ステップ S e 4 0 1 ～ステップ S e 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【 4 0 6 5 】

ステップ S e 4 0 8 で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップ S e 4 1 2 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S e 4 1 3 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S e 4 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 4 0 6 6 】

ステップ S e 4 1 5 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S e 4 1 6 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態ですの期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。

【 4 0 6 7 】

< 特図遊技回制御処理 >

ステップ S e 4 0 3 の特図遊技回制御処理について図 3 8 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 0 6 8 】

先ずステップ S e 5 0 1 にて、可変入賞装置 6 5 を用いた開閉実行モード中であるかを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグがセットされているかを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 4 0 6 9 】

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S e 5 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が確定表示中であるかを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に確定表示フラグがセットされているかを判定する。確定表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で確定表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 4 0 7 0 】

特図用表示部 4 3 が確定表示中でない場合は、ステップ S e 5 0 3 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるかを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグがセットされているかを判定する。変動表示フラグは、第 1 特

10

20

30

40

50

図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 4 0 7 1 】

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合は、ステップ S e 5 0 4 にて、共通保留数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N , R b N が「 0 」であることを意味する。よって、共通保留数 C R N が「 0 」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【 4 0 7 2 】

共通保留数 C R N が「 0 」でない場合には、ステップ S e 5 0 5 にて第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S e 5 0 6 にて特図用表示部 4 3 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

10

【 4 0 7 3 】

ここで、ステップ S e 5 0 5 のデータ設定処理及びステップ S e 5 0 6 の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【 4 0 7 4 】

まず、データ設定処理について図 3 8 1 のフローチャートを参照して説明する。

【 4 0 7 5 】

まずステップ S e 6 0 1 では、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」である場合にはステップ S e 6 0 2 ～ステップ S e 6 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 6 2 ）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」でない場合にはステップ S e 6 0 9 ～ステップ S e 6 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 6 3 ）用のデータ設定処理を実行する。

20

【 4 0 7 6 】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第 1 始動保留記憶数 R a N 及び第 2 始動保留記憶数 R b N の少なくとも一方が 1 以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、先ず第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であること、すなわち、第 2 特図用の保留情報が存在しないことを条件として第 1 特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている第 2 特図（第 2 作動口 6 3 ）用の保留情報が優先して処理されることになる。

30

【 4 0 7 7 】

第 1 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S e 6 0 2 にて、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 減算する。ステップ S e 6 0 3 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S e 6 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

40

【 4 0 7 8 】

ステップ S e 6 0 5 では、第 1 特図用保留エリア R a の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第 1 エリアのデータをクリアするとともに、第 2 エリア～第 4 エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【 4 0 7 9 】

ステップ S e 6 0 6 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグは、第 2 作動口 6 3 の保留情報が存在することを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。第 2 特図フラグが格納され

50

ている場合は、ステップ S e 6 0 7 にて第 2 特図フラグを消去する。

【4080】

ステップ S e 6 0 7 の実行後又はステップ S e 6 0 6 で否定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されていない場合）は、ステップ S e 6 0 8 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 特図用保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 作動口 6 2 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

10

【4081】

ステップ S e 6 0 8 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 3 7 9）におけるステップ S e 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 1 保留表示領域 G a における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【4082】

第 2 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S e 6 0 9 にて、第 2 特図用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N を 1 減算する。ステップ S e 6 1 0 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S e 6 1 1 では、第 2 特図用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

20

【4083】

ステップ S e 6 1 2 では、第 2 特図用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップ S e 6 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているかを判定する。第 2 特図フラグが格納されていない場合は、ステップ S e 6 1 4 にて第 2 特図フラグをセットする。

【4084】

ステップ S e 6 1 4 の実行後又はステップ S e 6 1 3 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されている場合）は、ステップ S e 6 1 5 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第 2 特図用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 6 3 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

30

【4085】

ステップ S e 6 1 5 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 3 7 9）におけるステップ S e 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

40

【4086】

次に、変動開始処理について図 3 8 2 のフローチャートを参照して説明する。

【4087】

先ずステップ S e 7 0 1 では、現在の遊技状態に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合は低確率モード用の当否テーブル（図 3 7 2（a））を参照して当否判定を行い、現在の抽選モードが高確率モードである場合は高確率モード用の当否テーブル（図 3 7 2（b））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているかを判定する。

50

【4088】

ステップS e 7 0 2では、ステップS e 7 0 1における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップS e 7 0 3にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第1特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第1特図用の大当たり種別テーブル（図373（a））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第2特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第2特図用の大当たり種別テーブル（図373（b））を参照して種別判定を行う。例えば、第1特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、10R確変大当たり結果、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果、7R通常大当たり結果、3R通常大当たり結果のいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

10

【4089】

ステップS e 7 0 4では、ステップS e 7 0 3の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをRAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットする。例えば、選択された大当たり種別が10R確変大当たり結果である場合は、10R確変大当たりフラグをセットする。

【4090】

ステップS e 7 0 5では、ROM 3 1 3の停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。ここで、大当たり用の停止結果テーブルについて図383、図384（a）を参照しながら説明する。

20

【4091】

大当たり用の停止結果テーブルとしては、大当たり用の第1特図停止結果テーブル（図384（a））と大当たり用の第2特図停止結果テーブル（図383）とが設定されている。大当たり用の第1特図停止結果テーブルは、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選で大当たりとなった場合に参照されるものであり、第1特図に対応するものである。一方、大当たり用の第2特図停止結果テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選で大当たりとなった場合に参照されるものであり、第2特図に対応するものである。

【4092】

まず、大当たり用の第2特図停止結果テーブルについて説明する。図383に示すように、大当たり用の第2特図停止結果テーブルには、大当たり結果用の第2特図の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果SD 0～SD 14からなる15種類の停止結果データが記憶されている。これら各停止結果SD 0～SD 14には大当たり種別カウンタC 2の値が対応付けられており、例えば、停止結果SD 0には、大当たり種別カウンタC 2の「0」～「50」が割り当てられている。

30

【4093】

ここで、大当たり種別の抽選に用いられる第2特図用の大当たり種別テーブル（図373（b））では、大当たり種別カウンタC 2の「0」～「50」に対して10R確変大当たり結果が割り当てられている。停止結果テーブルを参照した大当たり図柄の抽選と、大当たり種別テーブルを参照した大当たり種別の抽選とには、同じタイミングで取得された同一の大当たり種別カウンタC 2（取得乱数）が用いられるため、大当たり種別として10R確変大当たり結果が選ばれる場合、大当たり図柄として停止結果SD 0が選ばれることになる。このため、停止結果SD 0は、10R確変大当たり結果に対応した停止結果として機能し得るものとなる。

40

【4094】

図383に示すように、大当たり用の第2特図停止結果テーブルでは、停止結果SD 0以外の停止結果SD 1～SD 14においても、それぞれ7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果、10R通常大当たり結果A～D、7R通常大当たり結果A～D、3R通常大当たり結果A～Dに対応した停止結果となるように、大当たり種別カウンタC 2の値が

50

対応付けられている。

【4095】

既に述べたように、第2特図表示部BSには停止結果を表示するための手段として複数の表示用セグメントSG1～SG7が設けられており、停止結果データは、それら表示用セグメントSG1～SG7のうち、どの表示用セグメントを点灯させ、どの表示用セグメントを消灯させるかを示す情報となっている。図383の「結果表示」欄に示す各絵柄は、各停止結果データによって表示される絵柄を示すものである。

【4096】

例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「0」である場合の停止結果SD0に対応する停止結果データは、表示用セグメントSG1，SG6，SG7を点灯させる一方、表示用セグメントSG2～SG5を消灯させるものとなっている。このため、停止結果として停止結果SD0が設定された場合には、第2特図表示部BSにおいて数字の「7」に類似する表示態様の絵柄が表示される。

【4097】

停止結果SD0～SD14に対応する各停止結果データでは、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが相違しており、これによって、それらの停止結果ごとに固有の絵柄が表示される。大当たり用の停止結果SD0～SD14はいずれも、セグメント表示器801に配置される7個の表示用セグメントSG1～SG7のうち、2個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（大当たり図柄）が表示されるように設定されている。

【4098】

なお、図383では、各停止結果の表示絵柄がどのような絵柄であるのかや、各停止結果（各大当たり図柄）がいずれの大当たり種別と組みになっているのかを分かりやすくするために、「結果表示」及び「大当たり種別」の項目を記載しているが、これらは停止結果テーブルに記憶されるものではない。

【4099】

図384（a）に示すように、大当たり用の第1特図停止結果テーブルには、大当たり結果用の第1特図の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果SD0～SD2、SD10、SD14からなる5種類の停止結果データが記憶されている。これらにおいても、第1特図用の大当たり種別テーブル（図373（a））に設定された10R確変大当たり結果、7R確変大当たり結果、3R確変大当たり結果、7R通常大当たり結果、3R通常大当たり結果にそれぞれ対応するように、大当たり種別カウンタC2の値が割り当てられている。

【4100】

本実施の形態では、第1特図用の大当たり図柄と第2特図用の大当たり図柄とで停止結果データを共有しており、例えば、大当たり種別として10R確変大当たり結果が選ばれる場合には、第1特図及び第2特図のいずれにおいても停止結果SD0が選択され、数字の「7」に類似する絵柄が表示されるように構成されている。なお、これに限定されるものではなく、例えば、大当たり種別として10R確変大当たり結果が選ばれる場合において第1特図と第2特図とで表示される絵柄が異なるなど、別々の停止結果が設定される構成としてもよい。

【4101】

変動開始処理（図382）の説明に戻り、ステップSe705では、今回の大当たりが第1特図と第2特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【4102】

ステップSe702で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップSe706に進み、ステップSe701の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定

10

20

30

40

50

する。特殊外れ結果である場合は、ステップ S e 7 0 7 にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果 A である場合は、特殊外れ A フラグをセットする。

【 4 1 0 3 】

ステップ S e 7 0 8 では、上記停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている特殊外れ用の停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定する。ここで、特殊外れ用の停止結果テーブルについて図 3 8 4 （ b ）参照しながら説明する。

【 4 1 0 4 】

特殊外れ用の停止結果テーブルには、特殊外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 よりなる 3 種類の停止結果データが記憶されている。これら各停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 には大当たり乱数カウンタ C 1 の値が対応付けられており、例えば、停止結果 S D 1 5 には、大当たり乱数カウンタ C 1 の「 1 0 」～「 1 3 」が割り当てられている。

【 4 1 0 5 】

ここで、特殊外れ種別の抽選に用いられる特殊外れ用の種別テーブル（図 3 7 4 （ a ））では、大当たり乱数 C 1 の「 1 0 」～「 1 3 」に対して特殊外れ結果 A が割り当てられている。このため、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった場合において特殊外れ結果 A が得られる場合は、特殊外れ図柄として停止結果 S D 1 5 が選ばれることになり、停止結果 S D 1 5 は、特殊外れ結果 A に対応した停止結果として機能し得るものとなる。

【 4 1 0 6 】

図 3 8 4 （ b ）に示すように、特殊外れ用の停止結果テーブルでは、他の停止結果 S D 1 6 、 S D 1 7 においても、それぞれ特殊外れ結果 B 、特殊外れ結果 C に対応した停止結果となるように、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が対応付けられている。

【 4 1 0 7 】

停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 に対応する各停止結果データは、それらの停止結果間において、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが異なるだけでなく、大当たり用の停止結果 S D 0 ～ S D 1 4 のいずれに対しても上記組み合わせが異なるようになっている。このため、停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 は、表示される際の見た目（絵柄）が相互に異なり、大当たり用の停止結果 S D 0 ～ S D 1 4 との関係でも絵柄が重複しないようになっている。特殊外れ用の停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 はいずれも、セグメント表示器 8 0 1 に配置される 7 個の表示用セグメント S G 1 ～ S G 7 のうち、 2 個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（特殊外れ図柄）が表示されるように設定されている。

【 4 1 0 8 】

なお、本実施の形態では、第 1 特図の当否抽選と第 2 特図の当否抽選との両方において特殊外れ結果となり得るが、前者の抽選で特殊外れ結果になった場合と、後者の抽選で特殊外れ結果になった場合とで同一の停止結果テーブルを用いることとしている。すなわち、第 1 作動口 6 2 への入賞により特殊外れ結果になった場合と、第 2 作動口 6 3 への入賞により特殊外れ結果になった場合とで、同じ特殊外れ図柄が表示されるように構成されている。

【 4 1 0 9 】

但し、これに限定されるものではなく、第 1 特図に対応する特殊外れ結果用の停止結果テーブルと第 2 特図に対応する特殊外れ結果用の停止結果テーブルとが各別に設けられ、第 1 作動口 6 2 への入賞により特殊外れ結果になった場合と第 2 作動口 6 3 への入賞により特殊外れ結果になった場合とで異なる停止結果テーブルが参照される構成としてもよい。この場合、両者の場合で同じ特殊外れ図柄が表示されてもよいし、異なる特殊外れ図柄が表示されてもよい。

【 4 1 1 0 】

変動開始処理（図 3 8 2 ）の説明に戻り、ステップ S e 7 0 8 では、実行エリア A E に

10

20

30

40

50

格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 に対応する停止結果を特殊外れ用の停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【 4 1 1 1 】

ステップ S e 7 0 6 で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップ S e 7 0 9 に進み、上記停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている通常外れ用の停止結果テーブルを参照して通常外れ用の停止結果（通常外れ図柄）を設定する。ここで、通常外れ用の停止結果テーブルについて図 3 8 5 を参照しながら説明する。

【 4 1 1 2 】

通常外れ用の停止結果テーブルとしては、通常外れ用の第 1 特図停止結果テーブル（図 3 8 5 （ b ））と通常外れ用の第 2 特図停止結果テーブル（図 3 8 5 （ a ））とが設定されている。通常外れ用の第 1 特図停止結果テーブルは、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものであり、通常外れ用の第 2 特図停止結果テーブルは、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものである。

【 4 1 1 3 】

まず、通常外れ用の第 2 特図停止結果テーブルについて説明する。図 3 8 5 （ a ）に示すように、通常外れ用の第 2 特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には、停止結果 S D 1 8、S D 1 9 からなる 2 種類の停止結果データが記憶されている。

【 4 1 1 4 】

停止結果 S D 1 8、S D 1 9 に対応する各停止結果データは、それらの停止結果間において、点灯させる表示用セグメントと消灯させる表示用セグメントとの組み合わせが異なるだけでなく、大当たり用や特殊外れ用の停止結果 S D 0 ～ S D 1 7 のいずれに対しても上記組み合わせが異なるようになっている。このため、停止結果 S D 1 8、S D 1 9 は、表示される際の見た目（絵柄）が相互に異なり、他の停止結果 S D 0 ～ S D 1 7 との関係でも絵柄が重複しないようになっている。

【 4 1 1 5 】

停止結果 S D 1 8 は、複数の表示用セグメント S G 1 ～ S G 7 のうち中央の表示用セグメント S G 3 のみが点灯されるものである。すなわち、1 個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、見た目がシンプルな絵柄となっている。このため、2 個以上の表示用セグメントが点灯される見た目が複雑な大当たり用の停止結果 S D 0 ～ S D 1 4 や特殊外れ用の停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 との見分けが付きやすくなっている。一方、停止結果 S D 1 9 は、2 個以上の表示用セグメントが点灯されて絵柄が表示されるものであり、上記各停止結果との見分けが付きにくくなっている。すなわち、停止結果 S D 1 8 は、通常外れ結果であることを識別しやすく、停止結果 S D 1 9 は、通常外れ結果であることを識別しにくいものとなっている。

【 4 1 1 6 】

ここで、停止結果 S D 1 9 は、特殊外れ結果に対応する停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 のうち選択確率が最も高い停止結果 S D 1 7 との間において、点灯される表示用セグメントの少なくとも 1 つが重複するように設定されている。すなわち、停止結果 S D 1 7 では、表示用セグメント S G 2、S G 3、S G 4 が点灯され、その他の表示用セグメントが消灯されるところ（図 3 8 4 （ b ））、停止結果 S D 1 9 では、表示用セグメント S G 1、S G 2、S G 4 が点灯され、その他の表示用セグメントが消灯されるように、その停止結果データが設定される。

【 4 1 1 7 】

つまり、通常外れ結果に対応する停止結果 S D 1 9 と、特殊外れ結果に対応する停止結果 S D 1 7 とでは、表示用セグメント S G 2、S G 4 にて点灯される表示用セグメントが共通している。よって、停止結果 S D 1 9 の絵柄は、特殊外れ結果に対応する 3 種類の絵柄のうち最も表示されやすい絵柄に類似するようになっている。

10

20

30

40

50

【4118】

通常外れ用の第2特図停止結果テーブルでは、停止結果SD18、SD19のそれぞれに対して大当たり乱数カウンタC1の値が対応付けられている。具体的には、大当たり乱数カウンタC1の「30」～「2977」が停止結果SD18に対応し、大当たり乱数カウンタC1の「2978」～「2999」が停止結果SD19に対応している。すなわち、停止結果SD19に対応する大当たり乱数カウンタC1の範囲が停止結果SD18に対応する大当たり乱数カウンタC1の範囲よりも狭くされ、停止結果SD19の選択確率が停止結果SD18の選択確率よりも低く抑えられている。

【4119】

図385(b)に示すように、通常外れ用の第1特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として停止結果SD18からなる1種類の停止結果データが記憶されている。すなわち、第1特図の当否抽選で通常外れ結果となった場合には、そのときの大当たり乱数カウンタC1の値にかかわらず、停止結果SD18が選択されるように設定されている。

10

【4120】

変動開始処理(図382)の説明に戻り、ステップSe709では、今回の通常外れ結果が第1特図と第2特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

20

【4121】

ステップSe705、ステップSe708又はステップSe709の実行後は、ステップSe710にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップSe711では、天井時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSe712では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSe713では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップSe710～ステップSe713の詳細については後述する。

【4122】

ステップSe714では、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

30

【4123】

ステップSe715では、演出制御装置143への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置143では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や特殊外れ種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合や特殊外れである場合に設定される。

40

【4124】

ステップSe716では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第1作動口62への入賞に基づくものである場合は第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させ、第2作動口63への入賞に基づくものである場合は第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。ステップSe716の実行後は変動開始処理を終了する。

【4125】

特図遊技回制御処理(図380)の説明に戻り、ステップSe506の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップSe501で肯定判定した場合(開閉実行モ

50

ード中)である場合は、ステップS e 5 0 2以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部43での変動表示は行われない。

【4126】

ステップS e 5 0 3で肯定判定した場合(特図用表示部43が変動表示中である場合)は、ステップS e 5 0 7に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップS e 5 0 8にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御(各表示用セグメントを発光制御)する。ステップS e 5 0 8の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

10

【4127】

ステップS e 5 0 7で肯定判定した場合(変動表示時間が経過している場合)には、ステップS e 5 0 9に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップS e 5 1 0では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップS e 5 1 1では時短遊技状態の移行用処理を実行する。時短遊技状態の移行用処理は、遊技状態を突然時短遊技状態や天井時短遊技状態に移行させるためのものである。ステップS e 5 1 0及びステップS e 5 1 1の詳細については後述する。

【4128】

ステップS e 5 1 2では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップS e 7 0 5、ステップS e 7 0 8又はステップS e 7 0 9で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部43を制御する。また、ステップS e 5 1 2では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

20

【4129】

ステップS e 5 0 2で肯定判定した場合(特図用表示部43が確定表示中である場合)は、ステップS e 5 1 3に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップS e 5 1 2で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部43を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口62,63への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップS e 5 1 3の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

30

【4130】

<遊技状態移行処理>

ステップS e 4 0 4(図379)の遊技状態移行処理について、図386のフローチャートを参照しながら説明する。

【4131】

まずステップS e 9 0 1では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS e 9 0 2に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か(特図用表示部43での確定表示が終了したタイミングであるか否か)を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【4132】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップS e 9 0 3にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに大当たり種別フラグ(ステップS e 7 0 4)が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【4133】

50

ステップ S e 9 0 3 で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップ S e 9 0 4 に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや各種サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【 4 1 3 4 】

ステップ S e 9 0 5 では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

10

【 4 1 3 5 】

ステップ S e 9 0 6 では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップ S e 9 0 5 で把握した大当たり種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値を R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア R C 1 にセットする。例えば、今回の大当たり種別が 1 0 R 確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリア R C 1 に「1 0」をセットし、7 R 確変大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリア R C 1 に「7」をセットする。

20

【 4 1 3 6 】

ステップ S e 9 0 7 では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 3 7 9）におけるステップ S e 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 4 1 3 7 】

ステップ S e 9 0 8 では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 2 1 3 に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 1 0 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

30

【 4 1 3 8 】

ステップ S e 9 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S e 9 0 9 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップ S e 9 1 0 にて大入賞口開閉処理を実行する。

【 4 1 3 9 】

ここで、大入賞口開閉処理について図 3 8 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 1 4 0 】

まずステップ S e 1 0 0 1 では、大入賞口 6 5 a を開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部 6 5 d の駆動状態に基づいて行う。大入賞口 6 5 a を開放中でない場合には、ステップ S e 1 0 0 2 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップ S e 1 0 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられたタイマエリア T 1 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

40

【 4 1 4 1 】

タイマエリア T 1 の値が「0」である場合は、ステップ S e 1 0 0 4 に進み、1 回のラウンド遊技での可変入賞装置 6 5 の上限開放時間（3 0 s e c）に対応する値として上記

50

タイマエリアT1に「15000」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図376）が起動される都度、1ずつ減算される。ステップSe1005では、1回のラウンド遊技における可変入賞装置65への上限入賞個数（10個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC1に「10」をセットする。

【4142】

ステップSe1006では、大入賞口65aを開放すべく駆動部65dを駆動状態とする。ステップSe1007では、大入賞口65a（可変入賞装置65）の開放が開始されたことを演出制御装置143に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図379）におけるステップSe401にて演出制御装置143に送信される。

10

【4143】

ステップSe1002で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合）又はステップSe1003で否定判定した場合（タイマエリアT1の値が「0」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【4144】

ステップSe1001で肯定判定した場合（大入賞口65aの開放中である場合）は、ステップSe1008に進み、タイマエリアT1の値が「0」か否かを判定する。この処理は、ステップSe1004で設定した可変入賞装置65の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

20

【4145】

タイマエリアT1の値が「0」でない場合は、ステップSe1009に進み、大入賞口用入賞センサ65cの検知状態に基づいて大入賞口65aへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップSe1010にて入賞カウンタエリアPC1の値を1減算し、その後、ステップSe1011にて入賞カウンタエリアPC1の値が「0」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアPC1の値が「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【4146】

ステップSe1008で肯定判定した場合（タイマエリアT1の値が「0」である場合）又はステップSe1011で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアPC1の値が「0」である場合）は、ステップSe1012に進み、駆動部65dを非駆動状態に切り替えて大入賞口65aを閉鎖する。ステップSe1013では、ラウンドカウンタエリアRC1の値を1減算し、ステップSe1014では、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。

30

【4147】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップSe1015に進み、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（2sec）に対応する値として、上記タイマエリアT1に「1000」をセットする。

40

【4148】

ステップSe1016では、可変入賞装置65を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置143に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図379）におけるステップSe401にて演出制御装置143に送信される。

【4149】

ステップSe1014で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップSe1017に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回

50

）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップ S e 1 0 1 8 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 3 7 9）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 4 1 5 0 】

遊技状態移行処理（図 3 8 6）の説明に戻り、ステップ S e 9 1 0 の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップ S e 9 1 1 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 4 1 5 1 】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」である場合は、ステップ S e 9 1 2 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップ S e 9 1 3 に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【 4 1 5 2 】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図 3 8 8 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 1 5 3 】

20

先ずステップ S e 1 1 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップ S e 1 1 0 2 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【 4 1 5 4 】

ステップ S e 1 1 0 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。サポート A フラグは第 1 高頻度サポートモードに対応するものである。サポート A フラグがセットされることにより、第 1 高頻度サポートモードに対応した内部状態となる。

30

【 4 1 5 5 】

ステップ S e 1 1 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S e 1 1 0 4 で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図 3 7 9）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 4 1 5 6 】

ステップ S e 1 1 0 1 で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップ S e 1 1 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。これにより、通常時短遊技状態に移行する。

40

【 4 1 5 7 】

なお、サポート A フラグは、通常大当たり結果として、第 1 特図に対応した 7 R 通常大当たり結果、3 R 通常大当たり結果に対応した 2 種類と、第 2 特図に対応した 1 0 R 通常大当たり結果 A ～ 3 R 通常大当たり結果 D の 1 5 種類との計 1 7 種類が設定されていることに対応して、サポート A 1 フラグ～サポート A 1 7 フラグの 1 7 種類のフラグが設定されている。例えば、今回の通常大当たり結果が第 1 特図の 7 R 通常大当たり結果である場合は、サポート A フラグとしてサポート A 1 フラグがセットされる。

【 4 1 5 8 】

ステップ S e 1 1 0 6 では、今回の大当たり結果に対応する上限回数をセットする。例

50

例えば、今回の大当たり結果が10R通常大当たり結果Aである場合は、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに例えば「3000」をセットし、10R通常大当たり結果Bである場合はサポートカウンタエリアSCに例えば「300」をセットし、10R通常大当たり結果Cである場合はサポートカウンタエリアSCに例えば「200」をセットし、10R通常大当たり結果Dである場合はサポートカウンタエリアSCに例えば「100」をセットする。サポートカウンタエリアSCは、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をMPU312が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

【4159】

ステップSe1107では、演出制御装置143への送信対象として通常時短開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップSe1107で設定された通常時短開始コマンドは、通常処理（図379）におけるステップSe401にて演出制御装置143に送信される。通常時短開始コマンドが送信されることにより、通常時短遊技状態（低確率モード且つ第1高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置143に通知される。なお、通常時短開始コマンドには、移行対象となる通常時短遊技状態の種別を示す情報のほか、その上限回数を示す情報が含まれる。

【4160】

遊技状態移行処理（図386）の説明に戻り、ステップSe913の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップSe914にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部43におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【4161】

ステップSe915では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【4162】

次に、ステップSe710の高頻度サポートモード更新用処理、ステップSe711の天井時短遊技状態の移行判定用処理、ステップSe712の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図382）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【4163】

<高頻度サポートモード更新用処理>

ステップSe710の高頻度サポートモード更新用処理について図389のフローチャートを参照しながら説明する。

【4164】

まずステップSe1201では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートAフラグ、サポートBフラグ、サポートCフラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートAフラグは通常時短遊技状態に対応し、サポートBフラグは天井時短遊技状態に対応し、サポートCフラグは突然時短遊技状態に対応する。

【4165】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモード中である場合は、ステップSe1202に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップSe1203にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアSCの値を1減算する。これにより、時短遊技状態の残り回数（時短遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数）が1減算される。

【4166】

10

20

30

40

50

ステップ S e 1 2 0 4 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「0」である場合、すなわち、時短遊技状態での遊技回の実行回数が上限回数に到達している場合には、ステップ S e 1 2 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグをセットする。時短終了用フラグは、各時短遊技状態を終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【4 1 6 7】

また、ステップ S e 1 2 0 2 で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S e 1 2 0 3 及びステップ S e 1 2 0 4 の処理をスキップした上でステップ S e 1 2 0 5 の処理を実行する。すなわち、時短遊技状態の途中で大当たり結果となった場合には、その残り回数にかかわらず、当該時短遊技状態を終了させる。

10

【4 1 6 8】

ステップ S e 1 2 0 5 の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップ S e 1 2 0 1 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態の残り回数を更新しないとして、ステップ S e 1 2 0 2 以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップ S e 1 2 0 4 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「0」でない場合）は、時短遊技状態を終了すべきではないとして、ステップ S e 1 2 0 5 の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

20

【4 1 6 9】

＜天井時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップ S e 7 1 1 の天井時短遊技状態の移行判定用処理について図 3 9 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【4 1 7 0】

まずステップ S e 1 3 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合には、ステップ S e 1 3 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。到達済みフラグは、外れ遊技回の回数が天井回数に到達済みであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

30

【4 1 7 1】

到達済みフラグがセットされていない場合は、ステップ S e 1 3 0 3 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされていない場合、すなわち、現在の抽選モードが低確率モードである場合は、ステップ S e 1 3 0 4 に進み、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた外れ回数カウンタエリア H C の値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリア H C の値を 1 減算する。外れ回数カウンタエリア H C は、天井回数までの残り回数を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【4 1 7 2】

ステップ S e 1 3 0 5 では、上記外れ回数カウンタエリア H C の値が「0」であるか否かを判定する。外れ回数カウンタエリア H C の値が「0」である場合、すなわち、外れ遊技回の回数が天井回数に到達した場合には、ステップ S e 1 3 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に到達済みフラグをセットする。

40

【4 1 7 3】

ステップ S e 1 3 0 7 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、通常時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に滞在中であるか否かを判定する。

【4 1 7 4】

いずれのサポートフラグもセットされておらず、現在の遊技状態が時短遊技状態でない場合は、通常遊技状態である状況で外れ回数が天井回数に到達したことを意味する。この

50

場合は、ステップ S e 1 3 0 8 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に天井時短開始用フラグをセットする。天井時短開始用フラグは、天井時短遊技状態に移行すべきであることを MPU 3 1 2 が把握するためのものである。

【 4 1 7 5 】

ステップ S e 1 3 0 7 で否定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、時短遊技状態に滞在している状況で外れ回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合は、ステップ S e 1 3 0 9 に進み、滞在中の時短遊技状態と天井時短遊技状態とのいずれを優先するかを選択するための優先用処理を実行する。ステップ S e 1 3 0 9 の詳細については後述する。

【 4 1 7 6 】

ステップ S e 1 3 0 8 又はステップ S e 1 3 0 9 の実行後は天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップ S e 1 3 0 2 で肯定判定した場合（到達済みフラグがセットされている場合）又はステップ S e 1 3 0 3 で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）は、ステップ S e 1 3 0 4 以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップ S e 1 3 0 5 で否定判定した場合（外れ回数カウンタエリア H C の値が「0」でない場合）は、ステップ S e 1 3 0 6 以降の処理を実行することなく、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【 4 1 7 7 】

ステップ S e 1 3 0 1 で肯定判定した場合（大当たり結果である場合）は、ステップ S e 1 3 1 0 に進み、上記カウンタエリア H C に天井回数に対応した値（例えば 9 9 0）をセットする。ステップ S e 1 3 1 1 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に到達済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【 4 1 7 8 】

到達済みフラグがセットされている場合は、ステップ S e 1 3 1 2 にて、その到達済みフラグをクリアする処理を実行する。ステップ S e 1 3 1 2 の実行後又はステップ S e 1 3 1 1 で否定判定した場合（到達済みフラグがセットされていない場合）は、天井時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【 4 1 7 9 】

< 優先用処理 >

ステップ S e 1 3 0 9 の優先用処理について図 3 9 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 1 8 0 】

先ずステップ S e 1 4 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の特図遊技回が滞在中の時短遊技状態（滞在時短）における最終遊技回であるか否かを判定する。

【 4 1 8 1 】

時短終了用フラグがセットされていない場合は、時短遊技状態に滞在している状況において、その最終遊技回よりも前の特図遊技回にて外れ遊技回の回数が天井回数に到達したことを意味する。この場合はステップ S e 1 4 0 2 に進み、滞在時短の残り回数（その時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数）を把握する。この把握は、RAM 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d における外れ回数カウンタエリア H C の値を参照して行う。

【 4 1 8 2 】

ステップ S e 1 4 0 3 では、天井時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）を把握する。本ステップでは、当該上限回数として 9 9 0 回を把握する。

【 4 1 8 3 】

ステップ S e 1 4 0 4 では、ステップ S e 1 4 0 2 で把握した滞在時短の残り回数と、ステップ S e 1 4 0 3 で把握した今回の上限回数とを比較し、後者が前者よりも多いか否かを判定する。今回の上限回数（天井時短遊技状態の上限回数）が滞在時短の残り回数よりも多い場合、すなわち、天井時短遊技状態に移行することで時短遊技状態の残り回数が増えることになる場合は、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先すべき

10

20

30

40

50

と認識する。

【4184】

この場合は、ステップS e 1 4 0 5にて、滞在中の時短遊技状態を終了させるべく、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグをセットする。続くステップS e 1 4 0 6では、天井時短遊技状態（今回の時短遊技状態）に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに天井時短開始用フラグをセットし、その後、優先用処理を終了する。

【4185】

ステップS e 1 4 0 4で否定判定した場合（今回の上限回数が滞在時短の残り回数以下である場合）は、天井時短遊技状態への移行よりも滞在時短の継続を優先すべきと認識する。この場合は、ステップS e 1 4 0 5及びステップS e 1 4 0 6の処理を実行することなく、そのまま優先用処理を終了する。

10

【4186】

また、ステップS e 1 4 0 1で肯定判定した場合（時短終了用フラグがセットされている場合）は、今回の特図遊技回が滞在時短の最終遊技回であり、今回の特図遊技回の終了により滞在時短が終了することを意味する。この場合は、ステップS e 1 4 0 2～ステップS e 1 4 0 5をスキップしてステップS e 1 4 0 6に進み、天井時短遊技状態に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに天井時短開始用フラグをセットする。

【4187】

<突然時短遊技状態の移行判定用処理>

20

ステップS e 7 1 2の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図3 9 2のフローチャートを参照しながら説明する。

【4188】

まずステップS e 1 5 0 1では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに特殊外れ種別フラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れ種別フラグは、ステップS e 7 0 1（図3 8 2）の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである（ステップS e 7 0 7）。

【4189】

特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合（特殊外れ種別フラグがセットされていない場合）は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップS e 1 5 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。

30

【4190】

天井時短開始用フラグがセットされている場合は、今回の特図遊技回が天井回数への到達遊技回であることを意味し、換言すれば、外れ遊技回の回数の天井回数への到達と特殊外れ結果への当選とが同一の特図遊技回で発生したことを意味する。この場合は、天井時短遊技状態への移行を優先すべく、突然時短遊技状態への移行を行わないとして、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【4191】

40

なお、天井時短遊技状態への移行と突然時短遊技状態への移行とが競合した場合に前者を優先するのは次の理由による。

【4192】

天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前（移行契機が成立する前）から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。一方、突然時短遊技状態は特殊外れ結果への当選を移行契機とし、1の遊技回の中で成立する条件に基づいて移行するため、当該移行契機が成立する前の段階から遊技者が突然時短遊技状態への移行を予測することができない。これらのことから、天井時短遊技状態への移行契機と突然時短遊技状態への移行契機とが同時に成立し、いずれかの時短遊技状態を選ばざるを得ない場合にあっては、突然時短遊技状態への移

50

行を制限し、天井時短遊技状態への移行を優先させることで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の時短遊技状態を調整することができる。

【4193】

ステップS e 1 5 0 2で否定判定した場合（天井時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップS e 1 5 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれのサポートフラグもセットされていない場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップS e 1 5 0 4にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。ステップS e 1 5 0 4の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

10

【4194】

ステップS e 1 5 0 3で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合）は、現在の遊技状態が時短遊技状態であり、時短遊技状態に滞在している状況で特殊外れ結果となったことを意味する。この場合は、ステップS e 1 5 0 5にて、滞在中の時短遊技状態と突然時短遊技状態とのいずれを優先するかを選択するための優先用処理を実行し、その後、突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【4195】

ステップS e 1 5 0 5の優先用処理は、ステップS e 1 3 0 9（図3 9 0）の優先用処理（図3 9 1）と基本的に同じである。図3 9 1を援用して説明すると、ステップS e 1 4 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグがセットされていない場合、すなわち、時短遊技状態に滞在している状況において、その最終遊技回よりも前の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合は、ステップS e 1 4 0 2に進み、滞在時短の残り回数（その時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数）を把握する。

20

【4196】

ステップS e 1 4 0 3では、今回の特殊外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）を把握する。この把握は、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている特殊外れ種別フラグを参照して今回の特殊外れ結果の種別を特定し、その特定に基づいて今回の突然時短遊技状態の種別を導出することにより行う。例えば、セットされている特殊外れ種別フラグが特殊外れ結果Aに対応するフラグである場合は、突然時短遊技状態Aの上限回数（例えば2 0 0回）を今回の上限回数として把握する。

30

【4197】

ステップS e 1 4 0 4では、ステップS e 1 4 0 2で把握した滞在時短の残り回数と、ステップS e 1 4 0 3で把握した今回の上限回数とを比較し、後者が前者よりも多いか否かを判定する。今回の上限回数（当選した特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数）が滞在時短の残り回数よりも多い場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行することで時短遊技状態の残り回数が増えることになる場合は、滞在時短の継続よりも突然時短遊技状態への移行を優先すべきと認識する。

【4198】

この場合は、ステップS e 1 4 0 5にて、滞在中の時短遊技状態を終了させるべく、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに時短終了用フラグをセットする。続くステップS e 1 4 0 6では、突然時短遊技状態（今回の時短遊技状態）に移行させるべく、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに突然時短開始用フラグをセットする。

40

【4199】

ステップS e 1 4 0 4で否定判定した場合（今回の上限回数が滞在時短の残り回数以下である場合）は、突然時短遊技状態への移行よりも滞在時短の継続を優先すべきと認識する。この場合は、ステップS e 1 4 0 5及びステップS e 1 4 0 6の処理を実行することなく、そのまま優先用処理を終了する。

【4200】

50

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップ S e 7 1 3 の変動表示時間の設定処理について図 3 9 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 2 0 1 】

まずステップ S e 1 6 0 1 では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、各種サポートフラグのいずれが R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態、天井時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及びサポート A フラグがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、サポート A フラグのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、サポート B フラグがセットされている場合に天井時短遊技状態であると特定し、サポート C フラグがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定する。

【 4 2 0 2 】

ステップ S e 1 6 0 2 では、ステップ S e 1 6 0 1 で把握した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合は、ステップ S e 1 6 0 3 に進み、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタ C S の値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。

【 4 2 0 3 】

ここで、通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図 3 9 4 を参照しながら説明する。通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル（図 3 9 4（a））と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 9 4（b））と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図 3 9 4（c））とが設定されている。各変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。

【 4 2 0 4 】

通常遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図 3 9 4（a）に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 A（1 5 s e c）と、変動パターン 2 A（6 0 s e c）と、変動パターン 3 A（1 2 0 s e c）とが設定されている。変動種別カウンタ C S を用いて変動パターンが選択された場合には、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【 4 2 0 5 】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置 1 6 2 で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の変動表示が行われるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。これにより、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置 7 5 にて各図柄列 Z 1 ～ Z 3 が変動表示される。

【 4 2 0 6 】

また、各変動パターンは、図柄表示装置 7 5 で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン 1 A はノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン 2 A は S P リーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン 3 A は S P S P リーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置 7 5 で行われるように表示制御装置 3 5 0 を制御する。

【 4 2 0 7 】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 7 5 を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置 7 5 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【4208】

換言すれば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面 G 内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【4209】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。S P リーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。S P S P リーチ演出は、S P リーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、S P リーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図 3 9 4（a）における「備考（演出態様）」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【4210】

通常遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。図 3 9 4（b）に示すように、この特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン Z 1（15 sec）が設定されている。すなわち、変動種別カウンタ C S の値にかかわらず、常に変動パターン Z 1 が選択される。既に説明したように、特殊外れ結果は突然時短遊技状態への移行契機となるものである。

【4211】

変動パターン Z 1 は特殊リーチ外れ A 演出に対応しており、変動パターン Z 1 に対応する変動開始コマンドが演出制御装置 1 4 3 に送信された場合、図柄表示装置 7 5 では遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出が実行される。ここで、特殊リーチ外れ A 演出について図 3 9 5 を参照しながら説明する。

【4212】

特殊リーチ外れ A 演出ではまず、図 3 9 5（a）に示すように、表示画面 G 上の有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかに上図柄列 Z 1 と下図柄列 Z 3 がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。その後、中図柄列 Z 2（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図 3 9 5（b）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「LUCKY」等の文字が付された特殊図柄 8 1 1 が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄 8 1 1 の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図 3 9 5（b）には、大当たりの組合せとなる「3」図柄に対して次の図柄となる「4」図柄の位置に特殊図柄 8 1 1 が配置された例を示している。

【4213】

次いで、図 3 9 5（c）に示すように、低速変動表示している特殊図柄 8 1 1 がリーチライン上に停止表示される。本実施の形態では、上図柄列 Z 1 及び下図柄列 Z 3 によりリ

10

20

30

40

50

ーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列 Z 2 の特殊図柄 8 1 1 が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっており、これにより、特殊外れ結果になったことが報知される。

【4 2 1 4】

通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。図 3 9 4 (c) に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 H と、変動パターン 2 H (1 5 s e c) と、変動パターン 3 H (6 0 s e c) と、変動パターン 4 H (1 2 0 s e c) とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は大当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン 1 H に対応する変動表示時間については、そのときの第 1 特図又は第 2 特図の保留数によって変動するようになっている。具体的には、保留数が 2 個以下である状況で変動パターン 1 H が選択された場合には変動表示時間が 8 s e c となり、保留数が 3 個以上である状況で変動パターン 1 H が選択された場合には変動表示時間が 8 s e c よりも短い 4 s e c となるように構成されている。

10

【4 2 1 5】

変動パターン 1 H は図柄表示装置 7 5 での完全外れ演出に対応し、変動パターン 2 H はノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン 3 H は S P リーチ外れ演出に対応し、変動パターン 4 H は S P S P リーチ外れ演出に対応している。

【4 2 1 6】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ（リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態）で停止表示されるものである。なお、S P リーチ外れ演出は、S P リーチ当たり演出に対応するものであり、S P リーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、外れ対応の結末映像が表示され、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、S P S P リーチ外れ演出についても S P S P リーチ当たり演出に対応するものである。

20

【4 2 1 7】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の「0」が変動パターン 1 A に対応し、「1」~「2 9」が変動パターン 2 A に対応し、「3 0」~「9 9」が変動パターン 3 A に対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタ C S の「0」~「6 4」が変動パターン 1 H に対応し、「6 5」~「8 4」が変動パターン 2 H に対応し、「8 5」~「9 4」が変動パターン 3 H に対応し、「9 5」~「9 8」が変動パターン 4 H に対応している。

30

【4 2 1 8】

作動口 6 2, 6 3 への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、S P S P リーチ演出に対応する変動パターン 3 A が最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、S P S P リーチ演出に対応する変動パターン 4 H が最も選ばれにくくなっている。つまり、S P S P リーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

40

【4 2 1 9】

変動パターン 3 A や変動パターン 4 H 以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出 < S P リーチ演出 < S P S P リーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【4 2 2 0】

また、図 3 9 4 (c) に示すように、通常遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時

50

間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ2が設定されている。変動パターンZ2は、変動種別カウンタの値が「99」である場合に選択されるものである。

【4221】

変動パターンZ2は特殊リーチ外れB演出に対応しており、変動パターンZ2に対応する変動開始コマンドが演出制御装置143に送信された場合、演出制御装置143では、図柄表示装置75にて特殊リーチ外れB演出が実行されるように制御する。特殊リーチ外れB演出は、特殊リーチ外れA演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Z1～Z3を停止表示させるものである。

【4222】

特殊リーチ外れB演出では、図395(a)、(b)に示すように、上図柄列Z1及び下図柄列Z3によるリーチ表示が実行された後、特殊図柄711を含む状態で中図柄列Z2が低速変動表示される。すなわち、特殊リーチ外れA演出と同様の態様にて図柄変動演出の途中までが実行される。その後、例えば、特殊図柄711がリーチラインを通り過ぎるなどして、図395(d)に示すように、中図柄列Z2において特殊図柄711とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示される。つまり、特殊外れ結果に対応する図柄組合せが成立するかのように見せかけつつ、最終的には当該組合せが成立しないようにして図柄列Z1～Z3が停止表示される。

【4223】

変動表示時間の設定処理(図393)の説明に戻り、ステップSe1603では、通常遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定(ステップSe702)の結果に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果が大当たり結果である場合は大当たり用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が特殊外れ結果である場合は特殊外れ用の変動表示時間テーブルを取得し、今回の特図当否判定の結果が通常外れ結果である場合は通常外れ用の変動表示時間テーブルを取得する。

【4224】

ステップSe1602で否定判定した場合(通常遊技状態でない場合)は、ステップSe1604に進み、ステップSe1601で把握した現在の遊技状態が高確遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態である場合はステップSe1605にて、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【4225】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図396を参照しながら説明する。高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル(図396(a))と、通常外れ用の変動表示時間テーブル(図396(b))とが設定されている。

【4226】

高確遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図396(a)に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてSPリーチ当たりに対応する変動パターン11A(60sec)と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン12A(120sec)とが設定されている。

【4227】

高確遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。図396(b)に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン11Hと、SPリーチ外れに対応する変動パターン12H(60sec)と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン13H(120sec)とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタCSの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広がっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊

10

20

30

40

50

技を進められるようになっている。

【4228】

なお、完全外れに対応する変動パターン11Hの変動表示時間については、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合は4secとなるように構成されている。

【4229】

ステップSe1605では、高確遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中から今回の特図当否判定の結果に対応したものを取得する。なお、高確遊技状態用の当否テーブルには特殊外れ結果が設定されていないため(図372(b))、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルにおいても特殊外れ結果に対応するものは設定されていない。

10

【4230】

ステップSe1604で否定判定した場合(高確遊技状態でない場合)は、現在の遊技状態が時短遊技状態(通常時短遊技状態、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態)であることを意味する。この場合はステップSe1606にて、時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【4231】

時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図397を参照しながら説明する。時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブル(図397(a))と、特殊外れ用の変動表示時間テーブル(図397(b))と、通常外れ用の変動表示時間テーブルA(図397(c))と、通常外れ用の変動表示時間テーブルB(図397(d))とが設定されている。

20

【4232】

時短遊技状態に対応する大当たり用の変動表示時間テーブルは、時短遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。図397(a)に示すように、この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてノーマルリーチ当たりに対応する変動パターン21A(15sec)と、SPリーチ当たりに対応する変動パターン22A(60sec)と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン23A(120sec)とが設定されている。

【4233】

時短遊技状態に対応する特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。図397(b)に示すように、この変動表示時間テーブルでは、突然時短遊技状態への移行の有無により変動パターンの選択態様が異なるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態への移行がある場合は変動パターンW1(15sec)が選択され、突然時短遊技状態への移行がない場合は変動パターンW2(15sec)が選択されるようになっている。

30

【4234】

変動パターンW1は特殊リーチ外れA演出に対応し、変動パターンW2は特殊リーチ外れA演出及び特殊リーチ外れB演出に対応している。変動パターンW2に対応する変動開始コマンドが送信された場合、演出制御装置143では、特殊リーチ外れA演出と特殊リーチ外れB演出とのいずれかを選択して実行する。特殊リーチ外れA演出又は特殊リーチ外れB演出を選択して実行するための構成については、後に詳細に説明する。

40

【4235】

時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルAは、時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となり、特図用表示部43での停止結果として停止結果SD18(図385(a))が選択された場合に参照されるものである。図397(c)に示すように、この変動表示時間テーブルAでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン21Hと、ノーマルリーチ外れに対応する変動パターン22H(15sec)と、SPリーチ外れに対応する変動パターン23H(60sec)と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン24H(120sec)とが設定されている。

50

【4236】

時短遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルAでは、通常遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルに比べて完全外れの割合が少なくなっているが、これは、リーチ演出の発生頻度を高めることで、リーチ演出が発生しないまま時短遊技状態が終了してしまうことを抑制するためである。なお、完全外れに対応する変動パターン21Hの変動表示時間については、高確遊技状態の通常外れ用変動表示時間テーブルと同様に、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合には4secとなるように構成されている。

【4237】

時短遊技状態に対応する通常外れ用の変動表示時間テーブルBは、時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となり、特図用表示部43での停止結果として停止結果SD19（図385（a））が選択された場合に参照されるものである。図397（d）に示すように、選択可能な変動パターンとして特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出及びノーマルリーチ外れに対応する変動パターンW3（15sec）が設定されている。変動パターンW3は、特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出及びノーマルリーチ外れの3種類のリーチ外れ演出に対応するところ、変動パターンW3が送信された場合、演出制御装置143では、特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出及びノーマルリーチ外れのいずれかを選択して実行する。それら各リーチ外れ演出を選択して実行するための構成については、後に詳細に説明する。

【4238】

なお、本実施の形態では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態に対して共通の変動表示時間テーブルが設定されるが、これら各時短遊技状態に対して各別に変動表示時間テーブルが設定される構成としてもよい。また、図394、図396、図397に示す各変動表示時間テーブルは一例に過ぎず、変動パターンの種類数や各変動パターンに対応する変動種別カウンタCSの数値範囲は任意に設定することができる。

【4239】

変動表示時間の設定処理（図393）の説明に戻り、ステップSe1606では、時短遊技状態用の各種変動表示時間テーブルの中からその時点での状況に対応したものを取得する。具体的には、今回の特図当否判定の結果と、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行の有無とを参照し、それらに対応したテーブルを取得する。

【4240】

ステップSe1603、ステップSe1605又はステップSe1606の実行後は、ステップSe1607にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSに対応する1の変動パターンを特定する。

【4241】

ステップSe1608では、上記ステップSe1607で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が15secである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに7500をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図376）が起動される度に1減算される。

【4242】

ステップSe1609では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップSe1610に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップSe1610の実行後又はステップSe1609で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【4243】

次に、ステップS e 5 1 0（図380）の高頻度サポートモード終了用処理、ステップS e 5 1 1の時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【4244】

＜高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップS e 5 1 0の高頻度サポートモード終了用処理について図398のフローチャートを参照しながら説明する。

【4245】

まずステップS e 1 7 0 1では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態のいずれかに滞在中である場合は、ステップS e 1 7 0 2に進み、時短終了用フラグがセットされているか否かを判定する。時短終了用フラグは時短遊技状態を終了すべきであることを示すものであり、今回の特図遊技回が時短遊技状態における上限回数目の遊技回（最終回の遊技回）である場合や、優先用処理（ステップS e 1 3 0 9、ステップS e 1 5 0 5）において、滞有時短を終了させて突然時短遊技状態への移行を実行する旨を判定した場合等に当該フラグがセットされる。

【4246】

時短終了用フラグがセットされている場合は、ステップS e c 1 7 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。すなわち、本実施の形態では、時短遊技状態の終了条件が成立した特図遊技回の確定表示の開始タイミングにて時短遊技状態の終了処理が行われる。

【4247】

ステップS e 1 7 0 4では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている時短終了用フラグをクリアする。続くステップS e 1 7 0 5では、演出制御装置143への送信対象として、対応する時短遊技状態終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短遊技状態終了コマンドを設定する。

【4248】

ステップS e 1 7 0 5の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップS e 1 7 0 1で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップS e 1 7 0 2で否定判定した場合（時短終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップS e 1 7 0 3以降の処理を実行することなく、高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【4249】

＜時短遊技状態の移行用処理＞

ステップS e 5 1 1の時短遊技状態の移行用処理について図399のフローチャートを参照しながら説明する。

【4250】

まずステップS e 1 8 0 1では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに天井時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。天井時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップS e 7 1 1の移行判定用処理でセットされるものであり（ステップS e 1 3 0 8、ステップS e 1 4 0 6）、天井時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

【4251】

天井時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、天井時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップS e 1 8 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア314

10

20

30

40

50

eにサポートBフラグをセットする。これにより、天井時短遊技状態に移行する。

【4252】

ステップSe1801で否定判定した場合（天井時短開始用フラグがセットされていない場合）は、ステップSe1803に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップSe712の移行判定処理でセットされるものであり（ステップSe1504、ステップSe1406）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

【4253】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップSe1804に進み、サポートCフラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。これにより、突然時短遊技状態に移行する。なお、サポートCフラグは、突然時短遊技状態として突然時短遊技状態A～突然時短遊技状態Cの3種類が設定されていることに対応して、サポートC1フラグ～サポートC3フラグの3種類のフラグが設定されている。例えば、移行すべき突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Aである場合（今回の特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Aである場合）は、サポートCフラグとしてサポートC1フラグがセットされる。

【4254】

ステップSe1802又はステップSe1804の実行後は、ステップSe1805にて、移行する時短遊技状態に対応した上限回数をセットする。具体的には、当該上限回数に対応する値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCにセットする。例えば、移行対象の時短遊技状態が天井時短遊技状態である場合は、上限回数に対応する値として1100をセットし、移行対象の時短遊技状態が突然時短遊技状態Aである場合は、上限回数に対応する値として200をセットする。サポートカウンタエリアSCは、時短遊技状態の残り回数をMPU312が把握するためのものである。

【4255】

ステップSe1806では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている時短開始用フラグをクリアし、ステップSe1807では、演出制御装置143への送信対象として、移行対象の時短遊技状態に対応する時短開始コマンドを設定する。例えば、移行対象の時短遊技状態が天井時短遊技状態である場合は天井時短開始コマンドを設定し、移行対象の時短遊技状態が突然時短遊技状態である場合は突然時短開始コマンドを設定する。

【4256】

ステップSe1807で設定された各時短開始コマンドは、通常処理（図379）におけるステップSe401にて演出制御装置143に送信される。これらの時短開始コマンドが送信されることにより、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態への移行が通知される。なお、各時短開始コマンドには、移行対象となる時短遊技状態の種別を示す情報のほか、その上限回数を示す情報が含まれる。

【4257】

ステップSe1807の実行後は時短遊技状態の移行用処理を終了する。また、ステップSe1803で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、時短遊技状態への移行を実行しないとして、そのまま時短遊技状態の移行用処理を終了する。

【4258】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップSe405（図379）の普図遊技回制御処理について図400のフローチャートを参照しながら説明する。

【4259】

先ずステップSe2001では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であるか否か

10

20

30

40

50

を判定する。具体的には、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをMPU 312が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

【4260】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップSe2002にて、普図用表示部44において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部44における絵柄の変動表示と、普図用表示部44における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップSe2002では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

10

【4261】

なお、特図用表示部43における特図遊技回では、可変入賞装置65を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回は特図遊技回の実行中に開始することができ、特図遊技回は普図遊技回の実行中に開始することができる。すなわち、これらの遊技回は並行して実行することが可能である。但し、連携しておらず、互いに独立して実行制御されるため、普図遊技回と特図遊技回は非同期に実行されるものとなる。

20

【4262】

ステップSe2002で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップSe2003に進み、普図保留記憶数FNが「0」であるか否かを判定する。普図保留記憶数FNが「0」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【4263】

普図保留記憶数FNが「0」でない場合には、ステップSe2004にて電役用保留エリアRcに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数FNを1減算するとともに、電役用保留エリアRcの第1エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアRcの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

30

【4264】

ステップSe2005では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図401（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【4265】

まずステップSe2101では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図375（a））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合は第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図375（b））を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第2高頻度サポートモードである場合は第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図375（c））を参照してサポート抽選を行う。

40

【4266】

ステップSe2102では、ステップSe2101のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップSe2103に進み、ROM 313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート

50

当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップ S e 2 1 0 4 に進み、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【4 2 6 7】

ステップ S e 2 1 0 3 又はステップ S e 2 1 0 4 の実行後は、ステップ S e 2 1 0 5 にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部 4 4 における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。

【4 2 6 8】

本実施の形態では、ステップ S e 2 1 0 5 で設定可能な変動表示時間として、遊技状態の種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図 4 0 1 (b) に示すように、通常遊技状態用（低頻度サポートモード用）として最も長い第 1 変動表示時間（例えば 1 0 0 s e c）が設けられ、通常時短遊技状態用として第 1 変動表示時間よりも短い第 2 変動表示時間（例えば 2 s e c）が設けられ、天井時短遊技状態用として第 2 変動表示時間よりも短い第 3 変動表示時間（例えば 1 s e c）が設けられ、突然時短遊技状態用として第 3 変動表示時間よりも短い第 4 変動表示時間（例えば 0 . 5 s e c）が設けられている。ステップ S e 2 1 0 5 では、今回の変動表示時間として現在の遊技状態に対応した変動表示時間を設定する。

【4 2 6 9】

なお、上記構成では、各遊技状態に 1 つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各遊技状態の少なくとも 1 つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。その際、遊技状態間において普図変動表示時間の長短の順序を上記のように定める場合には、各遊技状態での変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係を満たすように変動表示時間の長さや選択確率を設定すればよい。

【4 2 7 0】

ステップ S e 2 1 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図 3 7 9）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【4 2 7 1】

ステップ S e 2 1 0 7 では、普図用表示部 4 4 において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【4 2 7 2】

普図遊技回制御処理（図 4 0 0）の説明に戻り、ステップ S e 2 0 0 2 で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップ S e 2 0 0 6 に進み、ステップ S e 2 1 0 5 で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップ S e 2 0 0 7 に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部 4 4 において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部 4 4 を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【4 2 7 3】

ステップ S e 2 0 0 6 で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップ S e 2 0 0 8 にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップ S e 2 1 0 3 又はステップ S e 2 1 0 4 で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部 4 4 を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば 0 . 5 s e c）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【4 2 7 4】

なお、本実施の形態では、その時点での遊技状態にかかわらず、同じ長さの確定表示時間が設定される構成としているが、遊技状態に応じて長さの異なる確定表示時間が設定さ

10

20

30

40

50

れる構成としてもよい。例えば、通常遊技状態での確定表示時間として各時短遊技状態での確定表示時間よりも長い時間が設定される構成としてもよい。

【4275】

＜電役サポート用処理＞

ステップS e 4 0 6（図379）の電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、普電役物63aを開閉する役物開閉遊技を制御するための処理であるところ、本実施の形態では、役物開閉遊技として複数種類の役物開閉遊技が設定されている。先ず、これらの役物開閉遊技について図402を参照しながら説明する。

【4276】

役物開閉遊技としては、低入賞役物開閉遊技（図402（a））と、第1高入賞役物開閉遊技（図402（b））、第2高入賞役物開閉遊技（図402（c））と、第3高入賞役物開閉遊技（図402（d））が設定されている。

10

【4277】

低入賞役物開閉遊技は、通常遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。低入賞役物開閉遊技は、普電役物63aの開放期間が他の役物開閉遊技よりも短く、他の役物開閉遊技に比べて第2作動口63への入賞率（入賞期待値）が低くなっている。

【4278】

低入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に長めの期間とされるオープニング及びエンディングと、比較的に短めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。なお、オープニングとは、役物開閉遊技の開始後、普電役物63aを閉鎖した状態で普電役物63aの初回目開放を待機する期間である。また、エンディングとは、普電役物63aの最終開放の終了後、普電役物63aを閉鎖した状態で役物開閉遊技の終了を待機する期間である。

20

【4279】

低入賞役物開閉遊技は、例えば、図402（a）に示すように、普電役物63aの開放回数（開閉制御の回数）が1回に設定された上で、5secのオープニングと、0.1secの開放と、5secのエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、普電役物63aの開放期間が遊技球の発射周期（0.6sec）よりも短いため、第2作動口63への入賞が発生しにくくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が長く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が少ないことから、第2作動口63への入賞が困難化されている。

30

【4280】

第1高入賞役物開閉遊技は、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第1高入賞役物開閉遊技は、普電役物63aの開放期間が低入賞役物開閉遊技よりも長く、低入賞役物開閉遊技に比べて第2作動口63への入賞率（入賞期待値）が高くなっている。

【4281】

第1高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、比較的に短めの期間とされるオープニング及びエンディングと比較的に長めの期間とされる開放期間とを有する態様に設定される。例えば、図402（b）に示すように、普電役物63aの開放回数が1回に設定された上で、0.5secのオープニングと、2secの開放と、0.5secのエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、普電役物63aの開放期間が遊技球の発射周期よりも長いため、第2作動口63への入賞が発生しやすくなる。また、オープニング及びエンディングの期間が短く、役物開閉遊技の全体期間において開放期間の占める割合が多いことから、第2作動口63への入賞が容易化されている。

40

【4282】

第2高入賞役物開閉遊技は、天井時短遊技状態で状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第2高入賞役物開閉遊技は、第1高入賞

50

役物開閉遊技と同じく低入賞役物開閉遊技よりも普電役物 6 3 a の開放期間が長く、第 2 作動口 6 3 への入賞の発生を遊技者が期待できるものとなっている。

【 4 2 8 3 】

但し、第 1 高入賞役物開閉遊技と比べると、普電役物 6 3 a の開放期間、オープニング期間、エンディング期間が異なっており、高確遊技状態や通常時短遊技状態にて実行される役物開閉遊技の態様とは異なるものとなっている。第 2 高入賞役物開閉遊技の具体的な態様は特に限定されないが、例えば、図 4 0 2 (c) に示すように、普電役物 6 3 a の開放回数が 1 回に設定された上で、0 . 1 s e c のオープニングと、2 s e c の開放と、0 . 1 s e c のエンディングとを順に有する構成となっている。

【 4 2 8 4 】

第 3 高入賞役物開閉遊技は、突然時短遊技状態である状況でサポート抽選の結果がサポート当選結果となった場合に実行されるものである。第 3 高入賞役物開閉遊技は、第 1 及び第 2 高入賞役物開閉遊技と同じく低入賞役物開閉遊技よりも普電役物 6 3 a の開放期間が長く、第 2 作動口 6 3 への入賞の発生を遊技者が期待できるものとなっている。

【 4 2 8 5 】

但し、第 1 及び第 2 高入賞役物開閉遊技と比べると、普電役物 6 3 a の開放回数が異なっており、高確遊技状態、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態にて実行される役物開閉遊技の態様とは異なるものとなっている。例えば、図 4 0 2 (d) に示すように、普電役物 6 3 a の開放回数が 2 回に設定された上で、0 . 1 s e c のオープニングと、0 . 2 s e c の 1 回目開放と、0 . 3 s e c の閉鎖と、2 s e c の 2 回目開放と、0 . 1 s e c のエンディングとを順に有する構成となっている。この場合、1 回目開放の開放期間が遊技球の発射周期よりも短く、当該開放での第 2 作動口 6 3 への入賞は見込みにくいものの、2 回目開放の開放期間が遊技球の発射周期よりも長く、当該開放にて第 2 作動口 6 3 への入賞を期待することができる。

【 4 2 8 6 】

次に、電役サポート用処理の流れについて図 4 0 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 2 8 7 】

先ずステップ S e 2 2 0 1 では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【 4 2 8 8 】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップ S e 2 2 0 2 に進み、普図遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【 4 2 8 9 】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップ S e 2 2 0 3 に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【 4 2 9 0 】

サポート当選結果である場合は、ステップ S e 2 2 0 4 にて、役物開閉遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開閉中フラグをセットする。また、普電役物 6 3 a を閉鎖状態としたまま当該役物 3 6 a の 1 回目開放を待機するためのオープニング期間を設定する。

【 4 2 9 1 】

この際、オープニング期間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば 5 s e c を設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば 0 . 5 s e c を設定し、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は例えば 0 . 1 s e c を設定する。

10

20

30

40

50

【4292】

なお、オープニング期間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、オープニング期間の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した期間（例えば0.1sec）を設定してもよい。

【4293】

ステップSe2205では、今回の役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数を設定する。この際、開放回数は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した回数を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技状態、通常時短遊技状態又は天井時短遊技状態である場合は例えば1回を設定し、突然時短遊技状態である場合は例えば2回を設定する。本ステップでは、これらの開放回数に対応する値をRAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた開放回数カウンタエリアRC2にセットする。例えば、開放回数が2回である場合は、これに対応する値として「2」を開放回数カウンタエリアRC2にセットする。

【4294】

なお、開放回数として、その設定時における遊技状態に対応した回数を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、開放回数の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した回数（例えば2回）を設定してもよい。

【4295】

ステップSe2206では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置143に通知するための普図オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図379）におけるステップSe401にて演出制御装置143に送信される。

【4296】

ステップSe2207では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【4297】

ステップSe2201で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップSe2208にてオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま電役サポート用処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップSe2209にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図404のフローチャートを参照しながら説明する。

【4298】

まずステップSe2301では、普電役物63aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部63bの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物63aを開放中でない場合は、ステップSe2302にて開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。

【4299】

開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、ステップSe2303に進み、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物63aを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【4300】

タイマエリアT2の値が「0」である場合は、ステップSe2304にて、今回の開放における普電役物63aの上限開放時間を設定する。この際、上限開放時間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば0.1secを設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば1.5secを設定し、天井時短遊

10

20

30

40

50

技状態である場合は例えば 2 s e c を設定する。また、突然時短遊技状態である場合において 1 回目開放の場合は例えば 0 . 2 s e c を設定し、2 回目開放である場合は例えば 2 s e c を設定する。

【4301】

本ステップでは、上記上限開放時間に対応する値を上記タイマエリア T 2 にセットする。例えば、上限開放時間が 0 . 1 s e c である場合は、これに対応する値として「100」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割込み処理（図376）が起動される都度、1 ずつ減算される。

【4302】

なお、上限開放時間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、開放回数の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した上限開放時間（例えば 0 . 1 s e c ）を設定してもよい。

【4303】

ステップ S e 2 3 0 5 では、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた入賞カウンタエリア P C 2 に「6」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物 6 3 a（第2作動口 6 3）への上限入賞個数（6 個）に対応するものである。

【4304】

ステップ S e 2 3 0 6 では、普電役物 6 3 a を開放すべく駆動部 6 3 b を駆動状態とする。ステップ S e 2 3 0 7 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図379）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。これにより、普電役物 6 3 a の閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【4305】

ステップ S e 2 3 0 7 の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップ S e 2 3 0 2 で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」である場合）又はステップ S e 2 3 0 3 で否定判定した場合（タイマエリア T 2 の値が「0」でない場合）は、普電役物 6 3 a を開放しないとして、ステップ S e 2 3 0 4 以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【4306】

ステップ S e 2 3 0 1 で肯定判定した場合（普電役物 6 3 a が開放中である場合）は、ステップ S e 2 3 0 8 に進み、上記タイマエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップ S e 2 3 0 4 で設定した普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【4307】

タイマエリア T 2 の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過していない場合は、ステップ S e 2 3 0 9 にて、第2作動口 6 3 に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップ S e 2 3 1 0 にて、上記入賞カウンタエリア P C 2 の値を 1 減算する。ステップ S e 2 3 1 1 では、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」であるか否か、すなわち、第2作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

【4308】

ステップ S e 2 3 0 9 で否定判定した場合（第2作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）又はステップ S e 2 3 1 1 で否定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」でない場合）は、普電役物 6 3 a の開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【4309】

ステップ S e 2 3 0 8 で肯定判定した場合（普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過している場合）又はステップ S e 2 3 1 1 で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」である場合）は、ステップ S e 2 3 1 2 にて、普電役物 6 3 a を閉鎖すべく駆

10

20

30

40

50

動部 6 3 b を非駆動状態とする。

【 4 3 1 0 】

ステップ S e 2 3 1 3 では、上記開放回数カウンタエリア R C 2 の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリア P C 2 の値を参照し、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」でない場合（第 2 作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2 の値を 1 減算する。一方、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」である場合（第 2 作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2 の値に「0」をセットする。

【 4 3 1 1 】

ステップ S e 2 3 1 4 では、開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物 6 3 a の残り開放が存在する場合は、ステップ S e 2 3 1 5 にて、上記タイマエリア T 2 に対し、普電役物 6 3 a を閉鎖状態として次の開放を待機するインターバル時間（待機時間）の値をセットする。

【 4 3 1 2 】

ステップ S e 2 3 1 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図 3 7 9）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。これにより、普電役物 6 3 a の開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 4 3 1 3 】

ステップ S e 2 3 1 4 で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」である場合）は、ステップ S e 2 3 1 7 にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、普電役物 6 3 a を閉鎖状態としたまま次の遊技回（役物開閉遊技が終了した後の最初の普図遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。

【 4 3 1 4 】

この際、エンディング期間は、役物開閉遊技の契機となったサポート抽選の実行時における遊技状態に対応した期間を設定する。サポート抽選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は例えば 5 s e c を設定し、高確遊技状態又は通常時短遊技状態である場合は例えば 0 . 5 s e c を設定し、天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は例えば 0 . 1 s e c を設定する。

【 4 3 1 5 】

なお、エンディング期間として、その設定時における遊技状態に対応した期間を設定する構成としてもよい。例えば、サポート抽選の実行時における遊技状態が通常時短遊技状態であり、エンディング期間の設定時における遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態に対応した期間（例えば 0 . 1 s e c）を設定してもよい。

【 4 3 1 6 】

ステップ S e 2 3 1 8 では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置 1 4 3 に通知するための普図エンディングコマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された普図エンディングコマンドは、通常処理（図 3 7 9）におけるステップ S e 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。

【 4 3 1 7 】

電役サポート用処理（図 4 0 3）の説明に戻り、ステップ S e 2 2 0 9 の役物開閉処理を実行した後はステップ S e 2 2 1 0 にて、上記開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」でない場合は、役物開閉遊技を継続させるべく、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【 4 3 1 8 】

開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」である場合は、ステップ S e 2 2 1 1 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま電役サ

10

20

30

40

50

ポート用処理を終了する。

【4319】

エンディングが終了している場合は、ステップS e 2 2 1 2にて役物開閉遊技の終了処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。役物開閉遊技の終了処理では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされた役物開閉中フラグをクリアしたりするなどの処理を実行する。

【4320】

＜演出制御装置1 4 3及び表示制御装置3 5 0の電氣的構成について＞

本実施の形態に係る演出制御装置1 4 3及び表示制御装置3 5 0の電氣的構成について、図4 0 5のブロック図を参照して以下に説明する。

【4321】

演出制御装置1 4 3に設けられた演出制御基板3 4 1には、MP U 3 4 2が搭載されている。MP U 3 4 2には、当該MP U 3 4 2により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM 3 4 3と、そのROM 3 4 3内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM 3 4 4と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【4322】

MP U 3 4 2には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MP U 3 4 2の入力側には主制御装置1 6 2が接続されている。主制御装置1 6 2からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【4323】

MP U 3 4 2の出力側には、既に説明したように、前扉枠1 4に設けられたランプ部2 6～2 8やスピーカ部2 9が接続されているとともに、表示制御装置3 5 0が接続されている。

【4324】

また、MP U 3 4 2の入力側には、前扉枠1 4に設けられた演出用操作部3 6が接続されている。演出用操作部3 6には、当該演出用操作部3 6の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MP U 3 4 2では、当該検知情報に基づいて演出用操作部3 6が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【4325】

表示制御装置3 5 0は、プログラムROM 3 7 3及びワークRAM 3 7 4が複合的にチップ化されたMP U 3 7 2と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）3 7 5と、キャラクタROM 3 7 6と、ビデオRAM 3 7 7とがそれぞれ搭載された表示制御基板3 5 1を備えている。

【4326】

MP U 3 7 2は、演出制御装置1 4 3から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP 3 7 5の制御（具体的にはVDP 3 7 5に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【4327】

プログラムROM 3 7 3は、MP U 3 7 2により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJ P E G形式画像データも併せて記憶保持されている。

【4328】

ワークRAM 3 7 4は、MP U 3 7 2による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM 3 7 4の各エリアに記憶される。

【4329】

VDP375は、図柄表示装置75に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP375は、MPU372、ビデオRAM377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM377に記憶させる画像データを、キャラクタROM376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

【4330】

キャラクタROM376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【4331】

なお、キャラクタROM376を複数設け、各キャラクタROM376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM376に記憶する構成とすることも可能である。

【4332】

ビデオRAM377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【4333】

＜演出制御装置143にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置143のMPU342にて実行される各制御処理を説明する。

【4334】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図406のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU342により所定周期（例えば2ms周期）で起動される処理である。

【4335】

まずステップSe2501では、主制御装置162からのエンディングコマンド（ステップSe1018）を受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドは、特図遊技回での当否判定結果が大当たりになった場合に行われる開閉実行モードにおいてエンディングが開始される場合に送信されるものである。

【4336】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のRAM344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【4337】

ステップSe2501の判定に際しては、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアにエンディングコマンドが格納されているか否かを判定する。これらのコマンドが格納されている場合（エンディングコマンドを受信している場合）には、ステップSe2502にて、高確遊技状態や通常時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。第1移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【4338】

ステップSe2502の実行後又はステップSe2501で否定判定した場合（エンディングコマンドを受信していない場合）は、ステップSe2503にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実

10

20

30

40

50

行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【4339】

ステップSe2504では、主制御装置162からの突然時短開始コマンド（ステップSe1807）を受信しているか否かを判定する。突然時短開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、突然時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が行われるため、確定表示の開始タイミングにて突然時短開始コマンドが送信される。

【4340】

突然時短開始コマンドを受信している場合は、ステップSe2505にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第2移行用演出設定処理を実行する。第2移行用演出設定処理の詳細については後述する。

10

【4341】

ステップSe2505の実行後又はステップSe2504で否定判定した場合（突然時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップSe2506にて、主制御装置162からの天井時短開始コマンド（ステップSe1807）を受信しているか否かを判定する。天井時短開始コマンドは、天井時短遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、天井時短遊技状態への移行タイミングにて送信されるものである。なお、本実施の形態では、外れ遊技回の回数が天井回수에到達した特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて天井時短遊技状態への移行が行われるため、確定表示の開始タイミングにて天井時短開始コマンドが送信される。

20

【4342】

天井時短開始コマンドを受信している場合は、ステップSe2507にて、天井時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第3移行用演出設定処理を実行する。第3移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【4343】

ステップSe2507の実行後又はステップSe2506で否定判定した場合（天井時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップSe2508にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確遊技状態終了コマンド、時短遊技状態終了コマンド（ステップSe1705）のいずれかを受信しているか否かを判定する。

30

【4344】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップSe2509にて、高確遊技状態又は各時短遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【4345】

ステップSe2510では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置75の表示画面Gにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

40

【4346】

＜第1移行用演出設定処理＞

ステップSe2502の第1移行用演出設定処理について図407のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からのエンディングコマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、開閉実行モードのエンディング開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【4347】

まずステップSe2601では、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる状況であるか否かを判定する。すなわち、エンディングコマンドが送信された開閉実行モードが高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行を生じさせる大当たり結果に対応する

50

ものであるか否かを判定する。この判定は、主制御装置 162 からの高確開始コマンド（ステップ S e 1 1 0 4）や通常時短開始コマンド（ステップ S e 1 1 0 7）を受信しているか否かに基づいて行う。

【4348】

高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じない場合は、そのまま第1移行用演出設定処理を終了する。一方、高確遊技状態又は通常時短遊技状態への移行が生じる場合は、ステップ S e 2 6 0 2 にて、高確遊技状態又は通常時短遊技状態に対応した開始演出を設定する。

【4349】

高確遊技状態用の開始演出では、図408（a）に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにて、例えば「ラッキータイム」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像821が表示される。また、通常時短遊技状態用の開始演出では、図408（b）に示すように、例えば「チャンスタイム」等の通常時短遊技状態に対応したタイトル画像822と、残り回数画像823とが表示される。残り回数画像823は、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【4350】

なお、図408（c）は、通常時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図408（b）の開始演出の終了後、通常時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、例えば、通常遊技状態中の通常時演出とは背景画像等が異なるなど通常時演出とは異なる態様の表示演出が実施される。

【4351】

ステップ S e 2 6 0 2 では、開閉実行モードのエンディング期間にて上記各種開始演出が表示画面Gに表示されるように設定する。この場合、それら開始演出がエンディング期間の全体で表示される構成としてもよいし、エンディング期間の一部で表示される構成としてもよい。

【4352】

ステップ S e 2 6 0 3 では、今回の移行が通常時短遊技状態への移行であるか否かを判定する。ステップ S e 2 6 0 3 で肯定判定した場合は、ステップ S e 2 6 0 4 にて残り回数用処理を実行する。残り回数用処理は、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するためのものである。ここで、ステップ S e 2 6 0 4 の残り回数用処理について図409のフローチャートを参照しながら説明する。

【4353】

先ずステップ S e 2 7 0 1 では、移行対象となる時短遊技状態（移行時短）の上限回数を把握する。例えば、移行時短が10R通常大当たり結果Bに対応する通常時短遊技状態である場合は、上記上限回数として300回を把握する（図373（b））。この把握は、主制御装置162から送信される通常時短開始コマンドを解析することで行う。

【4354】

ステップ S e 2 7 0 2 では、ステップ S e 2 7 0 1 で把握した上限回数に対応する値を、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた実残り回数カウンタエリアSS1にセットする。例えば、移行時短が10R通常大当たり結果Bに対応する通常時短遊技状態である場合は、上限回数に対応する値として実残り回数カウンタエリアSS1に「300」をセットする。実残り回数カウンタエリアSS1は、時短遊技状態の実際の残り回数をMPU342が把握するためのものであり、特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。

【4355】

ステップ S e 2 7 0 3 では、初期報知回数の抽選処理を実行する。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時において報知する残り回数であり、ステップ S e 2 7 0 1 で把握した実際の上限回数の範囲内で抽選される。例えば、実際の上限回数が300回である場合は、初期報知回数が300回以下の数となるように当該報知回数が抽選される。

【4356】

10

20

30

40

50

ステップ S e 2 7 0 4 では、ステップ S e 2 7 0 3 で抽選した初期報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた報知残り回数カウンタエリア S S 2 にセットする。例えば、初期報知回数として 5 0 回が抽選された場合は、それに対応する値として「5 0」を報知残り回数カウンタエリア S S 2 にセットする。報知残り回数カウンタエリア S S 2 は、報知上の残り回数を M P U 3 4 2 が把握するためのものであり、実残り回数カウンタエリア S S 1 と同様に、特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。

【 4 3 5 7 】

ステップ S e 2 7 0 5 では、未報知回数を把握する。未報知回数は、実際の残り回数（上限回数）のうち遊技者に報知していない回数であり、移行対象となる時短遊技状態の上限回数から初期報知回数を差し引いたものである。例えば、ステップ S e 2 7 0 1 で把握した上限回数が 3 0 0 回であり、ステップ S e 2 7 0 3 で抽選した初期報知回数が 5 0 回である場合は、未報知回数として 2 5 0 回を導出する。

【 4 3 5 8 】

ステップ S e 2 7 0 6 では、ステップ S e 2 7 0 5 で把握した未報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた未報知回数カウンタエリア S S 3 にセットする。上記の例であれば、未報知回数に対応する値として「2 5 0」を未報知回数カウンタエリア S S 3 にセットする。未報知回数カウンタエリア S S 3 は、実際の残り回数のうち報知していないものが何回であるかや、報知していない回数の有無を M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 4 3 5 9 】

ステップ S e 2 7 0 7 では、残り回数画像 8 2 3 の表示を開始するように設定する。その際、ステップ S e 2 7 0 3 で抽選された初期報知回数の残り回数画像 8 2 3 が表示されるように設定する。ここで、ステップ S e 2 7 0 3 で抽選された初期報知回数が実際の残り回数よりも少ない回数である場合には、残り回数画像 8 2 3 を通じて遊技者に報知される残り回数が実際の残り回数よりも少ないものとなる。なお、残り回数画像 8 2 3 の表示は、ステップ S e 2 6 0 2 で設定した開始演出（エンディング期間を利用して行われる演出）にて開始されてもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから開始されてもよい。

【 4 3 6 0 】

ステップ S e 2 7 0 8 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に残り回数表示フラグをセットし、その後、残り回数用処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像 8 2 3 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 4 3 6 1 】

第 1 移行用演出設定処理（図 4 0 7）の説明に戻り、ステップ S e 2 6 0 4 の残り回数用処理を実行した後は、ステップ S e 2 6 0 5 にて、外れ回数画像 8 2 4 の表示を開始するように設定する。外れ回数画像 8 2 4 は、外れ遊技回の回数を報知するものであり、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される（図 4 0 8（c））。外れ回数画像 8 2 4 の初期表示は「0 回」であり、外れ回数画像 8 2 4 の天井回数に到達するまで継続される。なお、外れ回数画像 8 2 4 の表示は、ステップ S e 2 6 0 2 で設定した開始演出にて開始されてもよいし、開始演出の終了後、通常時短遊技状態に移行してから開始されてもよい。

【 4 3 6 2 】

ステップ S e 2 6 0 6 では、上記各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に外れ回数表示フラグをセットし、その後、第 1 移行用演出設定処理を終了する。外れ回数表示フラグは、外れ回数画像 8 2 4 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 4 3 6 3 】

＜特図変動表示用処理＞

ステップ S e 2 5 0 3 の特図変動表示用処理について図 4 1 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 3 6 4 】

まずステップS e 2 8 0 1では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第1特図又は第2特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップS e 2 8 0 2に進み、主制御装置1 6 2からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【4 3 6 5】

変動開始コマンドには、主制御装置1 6 2における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置1 6 2にて表示制御される特図用表示部4 3での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【4 3 6 6】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップS e 2 8 0 3に進み、RAM 3 4 4の各種カウンタエリア3 4 4 bにおける実残り回数カウンタエリアS S 1の値を更新する。具体的には、実残り回数カウンタエリアS S 1の値を1減算する。これにより、MPU 3 4 2（演出制御装置1 4 3）にて把握される時短遊技状態の実際の残り回数が1減算される。

【4 3 6 7】

なお、本実施の形態では、演出制御装置1 4 3にて主制御装置1 6 2とは別に時短遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置1 6 2での更新結果に基づいて演出制御装置1 4 3が時短遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、サポートカウンタエリアS Cの更新結果（ステップS e 1 2 0 3）を所定コマンドの送信により主制御装置1 6 2から演出制御装置1 4 3に通知し、演出制御装置1 4 3が当該コマンドを解析して上記更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド等の既存コマンドに上記各更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記各更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【4 3 6 8】

ステップS e 2 8 0 4では、上記各種カウンタエリア3 4 4 bの報知残り回数カウンタエリアS S 2の値を更新する。具体的には、報知残り回数カウンタエリアS S 2の値を1減算する。これにより、MPU 3 4 2にて把握される報知上の残り回数が1減算される。

【4 3 6 9】

ステップS e 2 8 0 5では、遊技回用の演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。変動開始用処理では、主制御装置1 6 2からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを特定する。さらに特定した変動パターンに基づいて今回の特図遊技回における変動表示時間を把握する。ROM 3 4 3の各種テーブル記憶エリア3 4 3 aには、各変動パターンと対応付けて変動表示時間が定められた演出パターンテーブルが記憶されている。

【4 3 7 0】

演出パターンテーブルで定められる変動表示時間は、主制御装置1 6 2において各変動パターン（図3 9 4、図3 9 6、図3 9 7）が対応する変動表示時間に対応しており、演出制御装置1 4 3と主制御装置1 6 2とでは、1つの変動パターンに対して共通の変動表示時間が割り当てられている。例えば、変動パターンが変動パターン1 Aである場合、それに対応する変動表示時間は、演出制御装置1 4 3及び主制御装置1 6 2のいずれも1 5 s e cとなる。変動開始処理では、演出パターンテーブルを参照して変動開始コマンドから解析した変動パターンに対応する変動表示時間を特定し、これを今回の特図遊技回の変動表示時間として把握する。

【4 3 7 1】

また、演出パターンテーブルには、各変動パターンと対応付けて遊技回演出用の演出パ

10

20

30

40

50

ターンが対応付けられている。それら各演出パターンとしては、変動表示時間テーブルの説明の際に述べたノーマルリーチ当たり、SPリーチ当たり、SPSPリーチ当たり、完全外れ、ノーマルリーチ外れ、SPリーチ外れ、SPSPリーチ外れ、特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出が設定されている。変動パターンと演出パターンとの対応関係については、図394、図396、図397を参照して既に述べているため、説明を省略する。

【4372】

なお、ステップSe2805の変動開始用処理における遊技回演出の設定に関する詳細については後述する。

【4373】

ステップSe2806では、残り回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。残り回数表示の更新用処理では、RAM344の各種フラグ格納エリア344cに残り回数表示フラグがセットされているか否かを判定し、残り回数表示フラグがセットされている場合（残り回数画像823の表示中である場合）は、ステップSe2804で更新した報知残り回数カウンタエリアSS2の値を参照して残り回数画像823の表示内容を更新する。これにより、残り回数画像823により報知される残り回数が1減算される。

【4374】

ステップSe2801で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップSe2807に進み、主制御装置162から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップSe2808にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z1～Z3の変動表示を継続したり、各図柄列Z1～Z3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【4375】

ステップSe2807で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップSe2809にて変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、各図柄列Z1～Z3の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップSe2809では、主制御装置162で設定された確定表示時間にて各図柄列Z1～Z3の図柄を確定停止させるように制御する。

【4376】

ステップSe2810では、外れ回数画像824の表示内容を更新したりするための外れ回数表示の更新用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。ステップSe2810の詳細については後述する。

【4377】

<変動開始用処理>

ステップSe2805の変動開始用処理について図411のフローチャートを参照しながら説明する。

【4378】

ステップSe2901では、主制御装置162からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップSe2902では、ステップSe2901で把握した変動パターンが変動パターンW1であるか否かを判定する。変動パターンW1は、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、且つ、その結果に基づいて突然時短遊技状態への移行が行われる場合に選択されるものである（図397（b））。

【4379】

把握した変動パターンが変動パターンW1である場合は、ステップSe2903に進み、遊技回用演出の第1設定処理を実行する。遊技回用演出の第1設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が実行されるとともに、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数の一部又は全部が上乗せ演出にて報知されるように設

10

20

30

40

50

定する。ここで、遊技回用演出の第1設定処理について図412のフローチャートを参照しながら説明する。

【4380】

まずステップSe3101では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れA演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出であり、図395(a)～(c)に示すように、所定のリーチラインにてリーチ表示を行った後、そのリーチライン上の中図柄列Z2に特殊図柄811を停止表示させるものである。ステップSe3101では、抽選で決定した有効ラインL1～L5のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Z1及び下図柄列Z3の停止図柄を決定し、さらに、リーチライン上の中図柄列Z2に特殊図柄811が停止表示されるように停止図柄を決定する。このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、滞在時短の途中で突然時短遊技状態に移行する場合は、図柄表示装置75の表示画面Gにて特殊外れ結果になったことが遊技者に報知される。

10

【4381】

ステップSe3102では、今回の特殊外れ結果の種別を把握する。この把握は主制御装置162から送信される種別コマンド(ステップSe715)に基づいて行う。続くステップSe3103では、ステップSe3102で把握した特殊外れ結果の種別に基づき、移行する突然時短遊技状態の上限回数Kを把握する。例えば、把握した特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Aであり、移行する突然時短遊技状態が突然時短遊技状態Aである場合は、上限回数Kとして200回を把握する(図374(b))。

20

【4382】

ステップSe3104では、RAM344の各種カウンタエリア344bにおける実残り回数カウンタエリアSS1に、ステップSe3103で把握した上限回数Kに対応する値を上書きする。これにより、実残り回数カウンタエリアSS1の値が滞在時短の残り回数から上限回数Kに対応する値に変更され、MPU342にて把握される時短遊技状態の残り回数が、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数(残り回数)に置き換えられる。

【4383】

ステップSe3105では、上記各種カウンタエリア344bの未報知回数カウンタエリアSS3の値を更新する。具体的には、ステップSe3103で把握した上限回数Kから上記各種カウンタエリア344bにおける報知残り回数カウンタエリアSS2の値を減算し、その減算結果を未報知回数カウンタエリアSS3に上書きする。これにより、MPU342にて把握される未報知回数が、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数から、残り回数画像823により報知されている現在の残り回数を差し引いた回数に置き換えられる。

30

【4384】

ステップSe3106では、報知上乗せ回数Mの抽選処理を実行する。本実施の形態では、滞在時短の途中で突然時短遊技状態に移行する場合、後述する上乗せ演出を行って時短遊技状態の残り回数が追加されたように見せるところ、報知上乗せ回数Mは、その上乗せ演出に際して報知する追加の残り回数である。本ステップでは、ステップSe3105で更新した未報知回数カウンタエリアSS3の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Mを抽選する。例えば、更新後の未報知回数が150回である場合は、報知上乗せ回数Mが150回以下の回数となるように当該回数Mが抽選される。

40

【4385】

ステップSe3107では、上記報知残り回数カウンタエリアSS2の値を更新する。具体的には、その時点での報知残り回数カウンタエリアSS2の値に、ステップSe3106で抽選した報知上乗せ回数Mに対応する値を加算する。これにより、MPU342にて把握される報知上の残り回数が、その時点で残り回数と、上乗せ演出により報知する追加の残り回数との合計回数に変更される。

【4386】

50

ステップ S e 3 1 0 8 では、未報知回数カウンタエリア S S 3 の値の再更新を行う。具体的には、ステップ S e 3 1 0 5 で更新された未報知回数カウンタエリア S S 3 の値から、ステップ S e 3 1 0 6 で抽選した報知上乗せ回数 M に対応する値を減算する。

【 4 3 8 7 】

ステップ S e 3 1 0 9 では、第 1 上乗せ演出（残り回数の上乗せ演出）が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。第 1 上乗せ演出では、図 4 1 3 （ a ） 、 （ b ） に示すように、特殊外れ結果に対応する図柄組合せで図柄列 Z 1 ～ Z 3 の各図柄が停止表示された後、その特図遊技回にて、ステップ S e 3 1 0 6 で抽選した報知上乗せ回数 M を文字等により報知する上乗せ画像 8 2 6 が表示される。これにより、時短遊技状態の残り回数の追加が遊技者に報知される。

【 4 3 8 8 】

上乗せ画像 8 2 6 は、確定表示時間の一部又は全部を利用して表示されてもよいし、変動表示時間（変動表示時間の一部）と確定表示時間（確定表示時間の一部又は全部）とを跨いで表示されてもよい。その際、停止表示された図柄列 Z 1 ～ Z 3 の画像が消去された上で上乗せ画像 8 2 6 が表示されてもよいし、図柄列 Z 1 ～ Z 3 の画像が消去されず、図柄列 Z 1 ～ Z 3 の手前側に上乗せ画像 8 2 6 が配置されるように表示されてもよい。

【 4 3 8 9 】

なお、上乗せ画像 8 2 6 が表示された後は、ステップ S e 3 1 0 7 で更新された報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値が参照され、図 4 1 3 （ c ） に示すように、上乗せ画像 8 2 6 により報知された追加の残り回数が反映された残り回数画像 8 2 3 が表示される。

【 4 3 9 0 】

ステップ S e 3 1 1 0 では、 R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に上乗せ報知フラグをセットし、その後、遊技回用演出の第 1 設定処理を終了する。上乗せ報知フラグは、第 1 上乗せ演出を実行したことを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

【 4 3 9 1 】

変動開始用処理（図 4 1 1 ）の説明に戻り、ステップ S e 2 9 0 2 で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターン W 1 でない場合）は、ステップ S e 2 9 0 4 に進み、把握した変動パターンが変動パターン W 2 であるか否かを判定する。変動パターン W 2 は、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が行われない場合に選択されるものである（図 3 9 7 （ b ） ）。

【 4 3 9 2 】

把握した変動パターンが変動パターン W 2 である場合は、ステップ S e 2 9 0 5 に進み、遊技回用演出の第 2 設定処理を実行する。遊技回用演出の第 2 設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れ A 演出又は特殊リーチ外れ B 演出のいずれかが実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第 2 設定処理について図 4 1 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 4 3 9 3 】

先ずステップ S e 3 2 0 1 では、 R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b における未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数より大きいかな否かを判定する。未報知回数カウンタエリア S S 3 は、滞在している時短遊技状態の実際の残り回数のうち未だ報知していない回数があるかを把握するためのものである。このため、本ステップの判定処理は、遊技者に未だ知らせていない残り回数が一定数以上存在するか否かを判定するものとなっている。

【 4 3 9 4 】

なお、本実施の形態では、第 1 所定数を 0 回としており、ステップ S e 3 2 0 1 において未報知の残り回数が存在するか否かを判定する構成となっている。但し、これに限定されるものではなく、例えば 1 0 回等の 0 回よりも大きい数を第 1 所定数としてもよい。

【 4 3 9 5 】

未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数より大きい場合（未報知の残り回数が存在する場合）は、ステップ S e 3 2 0 2 に進み、今回の遊技回用演出として特殊リー

10

20

30

40

50

チ外れA演出が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れA演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出である。本ステップの処理は、既に説明したステップSe3101（図412）と同様のものである。

【4396】

ステップSe3203では、報知上乗せ回数Mの抽選処理を実行する。前述のように、報知上乗せ回数Mは、上乗せ演出に際して報知する追加の残り回数である。本ステップでは、未報知回数カウンタエリアSS3の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Mを抽選する。例えば、その時点での未報知回数が50回である場合は、報知上乗せ回数Mが50回以下の回数となるように当該回数Mが抽選される。

【4397】

ステップSe3204では、上記各種カウンタエリア344bにおける報知残り回数カウンタエリアSS2の値を更新する。具体的には、その時点での報知残り回数カウンタエリアSS2の値に、ステップSe3203で抽選した報知上乗せ回数Mに対応する値を加算する。

【4398】

ステップSe3205では、上記未報知回数カウンタエリアSS3の値を更新する。具体的には、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値からステップSe3203で抽選した報知上乗せ回数Mを減算する。

【4399】

ステップSe3206では、第1上乗せ演出が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。この場合の第1上乗せ演出では、ステップSe3203で抽選した報知上乗せ回数Mに対応した上乗せ画像826が表示されるように設定される。

【4400】

このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態への移行が行われない場合において、未報知の残り回数が残存している場合は、その範囲内で追加の回数が報知される上乗せ演出を実行するように構成されている。これにより、実際には突然時短遊技状態への移行が制限されて残り回数が増えていない状態であっても、あたかも、突然時短遊技状態への移行が発生して残り回数が増えたかのような印象を与えることができる。

【4401】

ステップSe3206の実行後は遊技回用演出の第2設定処理を終了する。ステップSe3201で否定判定した場合（未報知回数カウンタエリアSS3の値が第1所定数以下である場合）は、ステップSe3207に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れB演出が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。特殊リーチ外れB演出は、特殊リーチ外れA演出と対をなす所謂ガセ演出であり、特殊外れへの期待感を煽った上でそれとは異なる図柄組合せで図柄列Z1～Z3を停止表示させるものである。ステップSe3207では、抽選で決定した有効ラインL1～L5のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Z1及び下図柄列Z3の停止図柄を決定し、さらに、そのリーチライン上の中図柄列Z2に特殊図柄811とは異なる図柄が停止表示されるように決定する。

【4402】

ステップSe3207の実行後は遊技回用演出の第2設定処理を終了する。すなわち、第1上乗せ演出の実行設定を行うことなく、遊技回用演出の第2設定処理を終了する。このように、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になり、突然時短遊技状態への移行が行われない場合において、未報知の残り回数が不足している場合（或いは残存しない場合）は、特殊リーチ外れA演出とは異なる遊技回用演出を実行し、特殊外れ結果になったことを報知せず、また、上乗せ演出も実行しない。

【4403】

変動開始用処理（図411）の説明に戻り、ステップSe2904で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターンW1でない場合）は、ステップSe2906に進

10

20

30

40

50

み、把握した変動パターンが変動パターンW3であるか否かを判定する。変動パターンW3は、時短遊技状態である状況で通常外れ結果となり、特図用表示部43での停止結果として停止結果SD19（図385（a））が決定された場合に選択されるものである（図397（d））。変動パターンW3は、特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出及びノーマルリーチ外れに対応する変動パターンである。

【4404】

把握した変動パターンが変動パターンW3である場合は、ステップSe2907に進み、遊技回用演出の第3設定処理を実行する。遊技回用演出の第3設定処理では、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出、特殊リーチ外れB演出又はノーマルリーチ外れ演出のいずれかが実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第3設定処理について図415のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【4405】

まずステップSe3301では、RAM344の各種カウンタエリア344bにおける未報知回数カウンタエリアSS3の値が第1所定数より大きいかな否かを判定する。この処理は、既に説明したステップSe3201と同様のものである。

【4406】

未報知回数カウンタエリアSS3の値が第1所定数より大きい場合（未報知の残り回数が一定数以上である場合又は存在する場合）は、ステップSe3302に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が実行されるように設定する。特殊リーチ外れA演出は、特殊外れ結果になったことを報知する遊技回用演出である。本ステップの処理は、既に説明したステップSe3101（図412）と同様のものである。

20

【4407】

ステップSe3303では、未報知回数カウンタエリアSS3の値を参照し、その範囲内で報知上乗せ回数Mを抽選する。例えば、その時点での未報知回数が50回である場合は、報知上乗せ回数Mが50回以下の回数となるように当該回数Mが抽選される。

【4408】

ステップSe3304では、報知残り回数カウンタエリアSS2の値にステップSe3303で抽選した報知上乗せ回数Mを加算し、MPU342により把握される報知上の残り回数を更新する。続くステップSe3305では、未報知回数カウンタエリアSS3の値からステップSe3303で抽選した報知上乗せ回数Mを減算し、MPU342により把握される未報知の残り回数（換言すれば、上乗せ演出により追加の回数として報知することが可能な余裕分）を更新する。

30

【4409】

ステップSe3306では、第1上乗せ演出が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定し、その後、遊技回用演出の第3設定処理を終了する。ステップSe3306の第1上乗せ演出では、ステップSe3304で抽選した報知上乗せ回数Mに対応した上乗せ画像826が表示されるように設定される。

【4410】

ステップSe3301で否定判定した場合（未報知回数カウンタエリアSS3の値が第1所定数以下である場合）は、ステップSe3307に進み、特殊リーチ外れB演出を実行するか否かの抽選処理を行う。ステップSe3307では、ROM343に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア344bから取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とに基づいて特殊リーチ外れB演出の実行抽選を行う。

40

【4411】

ステップSe3308では、ステップSe3307の実行抽選に当選したかな否かを判定する。当選した場合はステップSe3309に進み、今回の遊技回用演出として特殊リーチ外れB演出が実行されるように設定する。本ステップの処理はステップSe3207と同様のものである。

【4412】

ステップSe3308で否定判定した場合（実行抽選に外れた場合）は、ステップSe

50

3310に進み、今回の遊技回用演出としてノーマルリーチ外れ演出が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。ステップSe3310では、抽選で決定した有効ラインL1～L5のいずれかにリーチが形成されるように上図柄列Z1及び下図柄列Z3の停止図柄を決定し、さらに、その停止図柄とは異なる図柄がリーチライン上の中図柄列Z2に停止表示されるように中図柄列Z2の停止図柄を決定する。

【4413】

ステップSe3309又はステップSe3310の実行後は、第1上乘せ演出の実行設定を行うことなく、そのまま遊技回用演出の第3設定処理を終了する。

【4414】

変動開始用処理（図411）の説明に戻り、ステップSe2906で否定判定した場合（把握した変動パターンが変動パターンW3でない場合）は、ステップSe2908に進み、把握した変動パターンが変動パターン21Hであるか否かを判定する。変動パターン21Hは、時短遊技状態である状況で通常外れ結果となり、特図用表示部43での停止結果として停止結果SD18（図385（a））が決定された場合に選択され得る複数種類の変動パターン21H～24Hのうち、完全外れ演出用の変動表示時間に対応付けられた変動パターンである（図397（c））。

【4415】

把握した変動パターンが変動パターン21Hである場合は、ステップSe2909に進み、遊技回用演出の第4設定処理を実行する。遊技回用演出の第4設定処理では、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。ここで、遊技回用演出の第4設定処理について図416のフローチャートを参照しながら説明する。

【4416】

ステップSe3401では、RAM344の各種カウンタエリア344bにおける未報知回数カウンタエリアSS3の値が第1所定数より大きいかな否かを判定する。この処理は、既に説明したステップSe3201と同様のものである。

【4417】

未報知回数カウンタエリアSS3の値が第1所定数より大きい場合（未報知の残り回数が一定数以上である場合又は存在する場合）は、ステップSe3402に進み、上記各種カウンタエリア344bにおける報知残り回数カウンタエリアSS2の値が第2所定数以下であるかな否かを判定する。報知残り回数カウンタエリアSS2は、残り回数画像823（図408（c））により報知される残り回数をMPU342が把握するためのものである。このため、本ステップの判定処理は、遊技者に報知している残り回数が一定数以下になったかな否かを判定するものとなっている。

【4418】

本実施の形態では、第2所定数を5としており、ステップSe3402では報知上の残り回数が5回以下となったかな否かを判定する構成となっている。これにより、報知上の残り回数が僅かであるかな否かが判定される。なお、第2所定数は上記に限定されるものではなく、例えば第2所定数を0回として今回の特図遊技回が報知上の最終遊技回であるかな否かを判定する構成としてもよい。

【4419】

報知残り回数カウンタエリアSS2が第2所定数以下である場合は、ステップSe3403に進み、報知上乘せ回数Mの抽選を行う。続くステップSe3404では、報知残り回数カウンタエリアSS2の値にステップSe3403で抽選した報知上乘せ回数Mを加算し、ステップSe3405では、未報知回数カウンタエリアSS3の値からステップSe3403で抽選した報知上乘せ回数Mを減算する。これらステップSe3403～ステップSe3405の処理はステップSe3106～ステップSe3108と同様のものである。

【4420】

ステップSe3406では、図柄表示装置75の表示画面Gにて第2上乘せ演出Aが実行されるように設定する。第2上乘せ演出Aは、特殊リーチ外れA演出（特殊外れ結果と

10

20

30

40

50

なったことの報知)の実行を伴わずに、時短遊技状態の残り回数の上乗せを報知するものである。

【4421】

第2上乗せ演出Aでは、図417(a)、(b)に示すように、各図柄列Z1～Z3の図柄が完全外れの組合わせで停止表示された後、例えば「押せ！」等の文字表示からなる操作指示画像831と、演出用操作部36を模したボタン画像832とが表示され、遊技者に対して演出用操作部36の押し下げ操作が指示される。これと併せ、演出用操作部36の有効操作期間(操作残り期間)を示す操作期間用画像833が表示される。

【4422】

そして、有効操作期間内に演出用操作部36の押し下げ操作が行われた場合には、図417(c)に示すように、ステップSe3403で抽選した報知上乗せ回数Mを文字等により報知する上乗せ画像826が表示される。これにより、時短遊技状態の残り回数の追加が遊技者に報知される。

【4423】

なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合は、有効操作期間の経過タイミングにて上記上乗せ画像826が表示されるか、又は、上乗せ画像826が表示されることなく、操作指示画像831やボタン画像832等が消去される。

【4424】

第2上乗せ演出Aは、確定表示時間の一部又は全部を利用して実行されてもよいし、変動表示時間(変動表示時間の一部)と確定表示時間(確定表示時間の一部又は全部)とを跨いで実行されてもよい。その際、停止表示された図柄列Z1～Z3の画像が消去された上で第2上乗せ演出Aが実行されてもよいし、図柄列Z1～Z3の画像が消去されず、図柄列Z1～Z3の手前側に操作指示画像831やボタン画像832等が表示されるように実行されてもよい。

【4425】

このように、完全外れ用の変動パターンが選択された場合でも上乗せ演出を実行し得る構成であることで、報知上の残り回数が第3所定数以下となった際に、第2上乗せ演出Aを実行して上乗せ画像826により報知される残り回数を増加させることができる。これにより、報知上の残り回数を時短遊技状態の継続状況と整合させることができ、報知される残り回数が0回となった後も時短遊技状態が継続して遊技者に不自然な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【4426】

ステップSe3406の実行後はステップSe3407にて、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75の表示画面Gにて実行されるように設定する。ステップSe3407では、有効ラインL1～L5のいずれにも大当たり、リーチ外れ、特殊リーチ外れの図柄組合せが成立しないように、各図柄列Z1～Z3の停止図柄を決定する。

【4427】

なお、変動表示時間の一部を利用して第2上乗せ演出Aを実行する場合は、第2上乗せ演出Aを実行しない場合よりも早く各図柄列Z1～Z3の変動表示が終了するように設定する。これにより、第2上乗せ演出の実行前において、遊技者が各図柄列Z1～Z3の停止結果を視認するための期間を好適に確保することができる。

【4428】

このように、報知上の残り回数が第2所定数以下となった状況で通常外れ結果となり、完全外れ用の変動パターンが選択された場合は、第2上乗せ演出Aを実行して報知上の残り回数の追加を行う。これにより、報知上の残り回数を時短遊技状態の継続状況と整合させることができ、報知される残り回数が0回となった後も時短遊技状態が継続して遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能となる。

【4429】

ステップSe3407の実行後は遊技回用演出の第4設定処理を終了する。ステップSe3402で否定判定した場合(報知残り回数カウンタエリアSS2が第2所定数より大

10

20

30

40

50

きい場合)は、ステップS e 3 4 0 8に進み、第2上乗せ演出Aを実行するか否かの抽選処理を行う。ステップS e 3 4 0 8では、ROM 3 4 3に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア3 4 4 bから取得した抽選用のカウンタ(乱数値)とに基づいて第2上乗せ演出Aの有無を抽選する。なお、ステップS e 3 4 0 8での実行抽選における当選確率は特に限定されるものではないが、例えば、当選確率よりも外れ確率の方が高くなるように設定することができる。

【4 4 3 0】

ステップS e 3 4 0 9では、ステップS e 3 4 0 8の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップS e 3 4 0 3に進み、第2上乗せ演出Aが実行されるように設定する。また、ステップS e 3 4 0 7にて、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。

10

【4 4 3 1】

ステップS e 3 4 0 9で否定判定した場合(実行抽選に外れた場合)は、ステップS e 3 4 1 0に進み、第2上乗せ演出Bを実行するか否かの抽選を行う。第2上乗せ演出Bは、第2上乗せ演出Aと対をなす所謂ガセ演出である。第2上乗せ演出Bでは、図4 1 7 (b)に示すように、操作指示画像8 3 1及びボタン画像8 3 2が表示された後、有効操作期間内に演出用操作部3 6の押し下げ操作が行われると、図4 1 7 (d)に示すように、上乗せ画像8 2 6が表示されることなく、操作指示画像8 3 1及びボタン画像8 3 2が消去される。なお、有効操作期間内に押し下げ操作が行われなかった場合も、有効操作期間の経過タイミングにて上記と同様の表示態様とされる。

20

【4 4 3 2】

ステップS e 3 4 1 0では、ROM 3 4 3に記憶された実行抽選用テーブルと、各種カウンタエリア3 4 4 bから取得した抽選用のカウンタ(乱数値)とに基づいて第2上乗せ演出Bの実行抽選を行う。

【4 4 3 3】

ステップS e 3 4 1 1では、ステップS e 3 4 1 0の実行抽選に当選したか否かを判定する。当選した場合はステップS e 3 4 1 2に進み、第2上乗せ演出Bが実行されるように設定する。その後、ステップS e 3 4 0 7に進み、今回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定する。一方、ステップS e 3 4 1 1で否定判定した場合(実行抽選に外れた場合)は、そのままステップS e 3 4 0 7に進み、完全外れ演出の実行設定を行う。

30

【4 4 3 4】

変動開始用処理(図4 1 1)の説明に戻り、ステップS e 2 9 0 8で否定判定した場合(把握した変動パターンが変動パターン2 1 Hでない場合)は、ステップS e 2 9 1 0に進み、ステップS e 2 9 0 1で把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン3 A(図3 9 4 (a))である場合はSPSPリーチ当たり演出が実行されるように設定する。

【4 4 3 5】

ステップS e 2 9 0 3、ステップS e 2 9 0 5、ステップS e 2 9 0 7、ステップS e 2 9 0 9、ステップS e 2 9 1 0の実行後はステップS e 2 9 1 1にて、表示制御装置3 5 0への出力対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。停止結果コマンドは、図柄列Z 1~Z 3の停止結果を指定するコマンドであり、パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置3 5 0では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列Z 1~Z 3の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置7 5を制御する。ステップS e 2 9 1 1の実行後は変動開始用処理を終了する。

40

【4 4 3 6】

<外れ回数表示の更新用処理>

ステップS e 2 3 1 0(図4 1 0)の外れ回数表示の更新用処理について図4 1 8のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置1 6 2からの変動終了コ

50

マンドを受信した場合に実行されるものであり、特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行されるものである。

【4437】

まずステップS e 3 6 0 1では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに外れ回数表示フラグがセットされているか否か、すなわち、外れ回数画像8 2 4（図4 0 8（c））の表示中であるか否かを判定する。外れ回数表示フラグがセットされている場合は、ステップS e 3 6 0 2にて、今回の特図当否抽選の結果が外れ結果（通常外れ結果又は特殊外れ結果）であるか否かを判定する。

【4438】

外れ結果である場合は、ステップS e 3 6 0 3に進み、RAM 3 4 4の各種カウンタエリア3 4 4 bに設けられた外れ回数カウンタエリアの値を更新する。具体的には、外れ回数カウンタエリアの値を1加算する。外れ回数カウンタエリアは、天井回数までの残り回数をMPU 3 4 2が把握するためのものである。

10

【4439】

ステップS e 3 6 0 4では、ステップS e 3 6 0 3の更新結果を参照して外れ回数画像8 2 4の表示内容を更新する。これにより、外れ回数画像8 2 4により報知される外れ回数が1加算される。

【4440】

ステップS e 3 6 0 3における外れ回数カウンタの更新処理は確定表示の開始タイミングにて実行されるが、ステップS e 3 6 0 4では、確定表示時間が経過した以後に外れ回数画像8 2 4が更新されるように設定する。この場合における外れ回数画像8 2 4の更新タイミングは、確定表示の終了タイミングであってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

20

【4441】

外れ遊技回の終了ごとに外れ回数画像8 2 4の表示が更新されることで、遊技者は天井到達までの過程における進捗状況を知ることができる。具体的には、現在の外れ遊技回の回数を把握したり、天井回数を知っている遊技者であれば、天井回数までの残り回数を把握したりすることができる。

【4442】

ステップS e 3 6 0 4の実行後は外れ回数表示の更新用処理を終了する。また、ステップS e 3 6 0 1で否定判定した場合（外れ回数表示フラグがセットされていない場合）又はステップS e 3 6 0 2で否定判定した場合（今回の特図遊技回の当否結果が大当たり結果である場合は、ステップS e 3 6 0 3以降の処理を実行することなく外れ回数表示の更新用処理を終了する。

30

【4443】

<第2移行用演出設定処理>

ステップS e 2 5 0 5（図4 0 6）の第2移行用演出設定処理について図4 1 9（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置1 6 2からの突然時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

40

【4444】

まずステップS e 3 7 0 1では、RAM 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 cに上乘せ報知フラグがセットされているか否かを判定する。上乘せ報知フラグがセットされていない場合、すなわち、特殊外れ結果となった特図遊技回にて第1上乘せ演出Aを実行していない場合は、ステップS e 3 7 0 2に進み、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図4 1 9（b）に示すように、例えば「突然チャンスタイム」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像8 3 5と、残り回数画像8 2 3とが表示される。残り回数画像8 2 3は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【4445】

50

本ステップでは、突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【4446】

ステップSe3703では、残り回数用処理を実行する。残り回数用処理は、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するためのものである。この処理は、第1移行用演出設定処理（図407）に係る図409の残り回数用処理と同様のものである。

10

【4447】

図409を援用してステップSe3703の残り回数用処理を説明すると、先ずステップSe2701では、移行する突然時短遊技状態（移行時短）の上限回数を把握する。例えば、移行時短が突然時短遊技状態Aである場合は上記上限回数として200回を把握する（図374（b））。この把握は、主制御装置162から送信される突然時短開始コマンドを解析することで行う。

【4448】

ステップSe2702では、ステップSe2701で把握した上限回数に対応する値を、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた実残り回数カウンタエリアSS1にセットする。ステップSe2703では、初期報知回数の抽選処理を実行する。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時において報知する残り回数であり、ステップSe2701で把握した実際の上限回数の範囲内で抽選される。

20

【4449】

ステップSe2704では、ステップSe2703で抽選した初期報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア344bに設けられた報知残り回数カウンタエリアSS2にセットする。ステップSe2705では、ステップSe2701で把握した実際の上限回数からステップSe2703で抽選した初期報知回数を減算し、未報知回数を把握する。

【4450】

ステップSe2706では、ステップSe2705で把握した未報知回数に対応する値を、上記各種カウンタエリア344bに設けられた未報知回数カウンタエリアSS3にセットする。ステップSe2707では、残り回数画像823の表示を開始するように設定する。その際、ステップSe2703で抽選された初期報知回数の残り回数画像823が表示されるように設定する。ステップSe2708では、RAM344の各種フラグ格納エリア344cに残り回数表示フラグをセットし、その後、残り回数用処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像823の表示中であることをMPU342が把握するためのものである。

30

【4451】

第2移行用演出設定処理（図419）の説明に戻り、ステップSe3701で肯定判定した場合（上乗せ報知フラグがセットされている場合）は、ステップSe3704に進み、上記各種フラグ格納エリア344cにセットされている上乗せ報知フラグをクリアし、その後、第2移行用演出設定処理を終了する。すなわち、特殊外れ結果となった特図遊技回にて第1上乗せ演出を実行する場合は、突然時短遊技状態用の開始演出を実行しない。

40

【4452】

＜第3移行用演出設定処理＞

ステップSe2507（図406）の第3移行用演出設定処理について図420（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの天井時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、天井時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【4453】

ステップSe3801では、天井時短遊技状態用の開始演出を設定する。天井時短遊技

50

状態用の開始演出では、通常時短遊技状態の開始演出（図４０８（ｂ））と同様に、例えば「チャンスタイム」等の天井時短遊技状態に対応したタイトル画像８２２と、残り回数画像８２３とが表示される。

【４４５４】

本ステップでは、天井時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

【４４５５】

ステップＳｅ３８０２では、時短遊技状態の残り回数等に関連した各種カウンタ値を設定するための残り回数用処理を実行する。この処理は、第１移行用演出設定処理（図４０７）に係る図４０９の残り回数用処理と同様のものであるため、説明を省略する。

【４４５６】

ステップＳｅ３８０３では、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた外れ回数カウンタエリアの値をクリアする。外れ回数カウンタエリアは、外れ結果の特図遊技回をカウントするものであり、外れ回数画像８２４を表示する場合に参照される。

【４４５７】

ステップＳｅ３８０４では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている外れ回数画像８２４を消去する処理を実行する。続くステップＳｅ３８０５では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている外れ回数表示フラグをクリアし、その後、第３移行用演出設定処理を終了する。

【４４５８】

<終了用演出設定処理>

ステップＳｅ２５０９（図４０６）の終了用演出設定処理について図４２０（ｂ）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置１６２からの時短遊技状態終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、各時短遊技状態が終了する場合に実行されるものである。

【４４５９】

ステップＳｅ３９０１では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｃに上乗せ報知フラグがセットされているか否かを判定する。上乗せ報知フラグがセットされていない場合は、ステップＳｅ３９０２にて、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、通常時短遊技状態の終了である場合には、通常時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。

【４４６０】

ステップＳｅ３９０３では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇに表示されている残り回数画像８２３を消去する。続くステップＳｅ３９０４では、ＲＡＭ３４４の各種フラグ格納エリア３４４ｄにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【４４６１】

ステップＳｅ３９０１で肯定判定した場合（上乗せ報知フラグがセットされている場合）、すなわち、時短遊技状態が終了する特図遊技回で上乗せ演出が実行される場合は、ステップＳｅ３９０２以降の処理を実行することなく終了用演出設定処理を終了する。例えば、滞在時短の途中で特殊外れ結果となり、滞在時短を終了させて突然時短遊技状態に移行する場合は、滞在時短が終了する特図遊技回にて上乗せ演出が実行されるが、このような場合には時短遊技状態の終了演出を実行しない。

【４４６２】

なお、時短遊技状態中に大当たりに当選して開閉実行モードに移行する場合も時短遊技状態が終了するが、この場合は上記ステップＳｅ３９０２～ステップＳｅ３９０４の処理を実行した後、さらに、ＲＡＭ３４４の各種カウンタエリア３４４ｂに設けられた実残り

10

20

30

40

50

回数カウンタエリアSS1、報知残り回数カウンタエリアSS2、未報知回数カウンタエリアSS3の値をクリアする処理を実行する。

【4463】

＜時短遊技状態中の遊技の流れについて＞

時短遊技状態中の遊技の流れについて説明する。先ず図421を参照しつつ、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の基本的な流れについて説明する。ここでは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態であり、第2作動口63を狙った右打ち遊技の状況において通常大当たり結果となり、その後、その通常大当たり結果に対応した通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果になった場合を例にとって説明する。

【4464】

タイミングt1において第2特図の当否抽選により大当たり結果になり、その大当たり種別として7R通常大当たり結果C（図373（b））が選択されると、当該当否抽選に対応する特図遊技回にて、図柄表示装置75に変動表示される図柄列Z1～Z3が通常大当たり結果に対応する図柄組合せで停止表示される（図421（f））。また、特図用表示部43には、上記特図遊技回での確定表示の期間にて7R通常大当たり結果Cに対応した停止結果SD9（図383）が停止表示される。

【4465】

タイミングt2において上記特図遊技回が終了すると、可変入賞装置65が開閉する開閉実行モードが開始される（図421（b））。この場合の開閉実行モードでは、今回の大当たり結果が7R通常大当たり結果Cであることに基づき、7ラウンド分のラウンド遊技が実行される。

【4466】

タイミングt3において開閉実行モードが終了すると、通常時短遊技状態への移行が行われる（図421（c））。図柄表示装置75では、通常時短遊技状態への移行に対応した開始演出が実行される（図421（g））。

【4467】

その際、主制御装置162では、今回の大当たり結果の種別である7R通常大当たり結果Cに対応した上限回数（例えば200回、図373）が把握され、その把握した上限回数に対応する値がRAM314のサポートカウンタエリアSCにセットされる。これにより、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数（残り回数）が200回に設定される。

【4468】

また、演出制御装置143では、主制御装置162からの通常時短開始コマンドに基づいて今回の通常時短遊技状態における残り回数が把握されるとともに、初期報知回数の抽選が実行される。初期報知回数は、時短遊技状態の開始時に報知する残り回数であり、上記開始演出にて残り回数画像823により報知される。初期報知回数の抽選は実際の残り回数の範囲内で行われ、当該初期報知回数が実際の残り回数以下となるように抽選される。

【4469】

ここでは、初期報知回数として例えば100回が抽選されたものとする。よって、通常時短遊技状態の開始時点では、実際の残り回数である200回のうち、その一部である100回のみが報知され、残りの100回は未報知分の残り回数となる。

【4470】

演出制御装置143では、実際の残り回数（200回）に対応した値、初期報知回数（100回）に対応した値、未報知分の残り回数（100回）に対応した値がRAM344の実残り回数カウンタエリアSS1、報知残り回数カウンタエリアSS2、未報知回数カウンタエリアSS3にそれぞれセットされる。このうち、実残り回数カウンタエリアSS1及び報知残り回数カウンタエリアSS2の値は、特図遊技回が実行される都度、1ずつ減算される。これにより、演出制御装置143において実際の残り回数及び報知上の残り回数（残り回数画像823を通じて遊技者が認識する残り回数）が更新・管理される。

【4471】

10

20

30

40

50

通常時短遊技状態に移行してからの80回目の特図遊技回（タイミングt4）において特殊外れ結果になり、その種別が特殊外れ結果A（図374（b））であったとする。特殊外れ結果Aになったことに基づき、特図用表示部43では、その特図遊技回における確定表示の期間にて停止結果SD15（図384（b））が停止表示される。

【4472】

また、主制御装置162では、滞在中の通常時短遊技状態（滞在時短）を継続させるか、それとも、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態に移行させるかの振り分けが実行される。当該振り分けに際しては、先ず特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態の上限回数が把握される。前述のとおり、今回の特殊外れ結果は特殊外れ結果Aであるため、対応上限回数として200回が把握される。

【4473】

そして、滞在時短における現在の残り回数（120回）と、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数（200回）とが比較され、回数の多い側の時短遊技状態を優先実施するように上記振り分けが行われる。ここでは、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数の方が滞在時短における現在の残り回数よりも多いため、突然時短遊技状態に移行させる旨が決定される。

【4474】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が図柄表示装置75にて実行される（図421（h））。これにより、図柄表示装置75での演出表示にて特殊外れ結果になったことが報知される。

【4475】

また、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミングt5）では、滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態（突然時短遊技状態A）への移行処理とがそれぞれ行われる（図421（c）、（e））。その際、RAM314のサポートカウンタエリアSCの値が、滞在時短に対応する値から移行先の突然時短遊技状態に対応する値に書き換えられ、時短遊技状態の残り回数が120回から200回に変更される。

【4476】

演出制御装置143では、主制御装置162からの変動開始コマンドに基づき、突然時短遊技状態への移行とともにその上限回数K（200回）が把握され、RAM344の実残り回数カウンタエリアSS1の値が上限回数Kに対応した値に変更される。また、RAM344の未報知回数カウンタエリアSS3の値が、上限回数Kからその時点での報知残り回数カウンタエリアSS2の値（20）を減算した減算値（180）に変更される。

【4477】

さらに、演出制御装置143では、報知上乗せ回数Mの抽選が実行される。報知上乗せ回数Mは、上乗せ演出により追加の残り回数として遊技者に報知されるものである。報知上乗せ回数Mの抽選は、上記変更された未報知回数カウンタエリアSS3の値（180）の範囲内で行われる。例えば、報知上乗せ回数Mとして150回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れA演出の実行後、150回の残り回数の上乗せを報知する第1上乗せ演出が図柄表示装置75にて実行される（図421（i））。

【4478】

なお、図421では、上記第1上乗せ演出が確定表示時間にて実行されるように図示しているが、当該演出は、確定表示時間に限らず、変動表示時間の一部にて実行されてもよいし、変動表示時間と確定表示時間とに跨って実行されてもよい。

【4479】

また、演出制御装置143では、報知上乗せ回数Mの抽選結果に基づいてRAM344の報知残り回数カウンタエリアSS2の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリアSS2の値（20）に報知上乗せ回数M（150）を加算した加算値（170）が新たな値として報知残り回数カウンタエリアSS2にセットされる。こ

10

20

30

40

50

れにより、第1上乘せ演出で報知された上乘せ回数が反映された状態の残り回数画像823が表示される。

【4480】

さらに、報知上乘せ回数Mの抽選結果に基づいてRAM344の未報知回数カウンタエリアSS3の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリアSS3の値(180)から報知上乘せ回数M(150)を減算した減算値(30)が新たな値として未報知回数カウンタエリアSS3にセットされる。これにより、演出制御装置143にて把握される未報知分の残り回数が、第1上乘せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【4481】

これら報知残り回数カウンタエリアSS2及び未報知回数カウンタエリアSS3の各値の更新は、特殊外れ結果になった特図遊技回の変動開始タイミングにて実行される。但し、これに限定されるものではなく、例えば、突然時短遊技状態への移行に対応したタイミング(確定表示の開始タイミング)で行われてもよい。すなわち、特殊外れ結果になった特図遊技回の中で処理が完了するものであれば、いずれのタイミングで行われてもよい。

【4482】

次に、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の他の流れについて図422を参照しながら説明する。なお、タイミングt1からタイミングt3までの流れは、上記図421の場合と同様であるため、その説明を省略する。

【4483】

通常時短遊技状態に移行してからの80回目の特図遊技回(タイミングt4)において特殊外れ結果になり、その種別が特殊外れ結果C(図374(b))であったとする。特殊外れ結果Cになったことに基づき、特図用表示部43では、その特図遊技回における確定表示の期間にて停止結果SD17が停止表示される(図422(g))。

【4484】

また、滞在中の通常時短遊技状態(滞在時短)を継続させるか、それとも、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態に移行させるかを振り分けるべく、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数(50回)が把握されるとともに、その把握した上限回数と滞在時短における現在の残り回数(120回)とが比較される。ここでは、滞在時短における現在の残り回数の方が今回の特殊外れ結果に対応する上限回数よりも多いため、突然時短遊技状態への移行を制限(無効化)して滞在時短を継続させる旨が決定される。

【4485】

演出制御装置143では、主制御装置162からの変動開始コマンドに基づき、特殊外れ結果への当選とともに突然時短遊技状態への移行が実施されないことが把握される。そして、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値(未報知分の残り回数である100回に対応した値)が第1所定数(例えば0)よりも大きいことを条件として、特殊外れ結果となった今回の特図遊技回にて特殊リーチ外れA演出が実行されるように設定される(図422(g))。

【4486】

また、演出制御装置143では報知上乘せ回数Mの抽選が実行される。報知上乘せ回数Mの抽選は、その時点での未報知回数カウンタエリアSS3の値(100)の範囲内で行われる。例えば、報知上乘せ回数Mとして50回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れA演出の実行後、50回の残り回数の上乗せを報知する第1上乘せ演出Aが図柄表示装置75にて実行される(図422(h))。

【4487】

ここで、時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となった場合に、突然時短遊技状態への移行を行うか、それとも滞在時短をそのまま継続するかを振り分けるのは、複数の時短遊技状態の重複実施を回避するための対策であるが、その場合において、特殊外れ結果になったにもかかわらず突然時短遊技状態への移行を実施しない場合は、特殊外れ結果になったことの恩恵が遊技者に提供されないことを踏まえ、例えば、その特図遊技回において

10

20

30

40

50

完全外れ演出を実行するなど、特殊外れ結果となったことを非明示とすることが考えられる。しかしながら、特図用表示部 43 には特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示されるため、仮に図柄表示装置 75 上での演出において特殊外れ結果となったことを秘匿化しても、遊技者が特図用表示部 43 の停止結果を見てしまえば、特殊外れ結果となったことに気づかれてしまうおそれがある。その結果、内部的に突然時短遊技状態への移行が制限されたことを悟られてしまい、せっかく特殊外れ結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして遊技者の気分を害する懸念がある。

【4488】

この点、本実施の形態では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われない場合に、特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出が実行され、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同じ態様の報知（例えば特殊図柄 811 や上乗せ画像 826 等）を含む報知演出が行われる。このため、特図用表示部 43 に停止表示される停止結果から特殊外れ結果への当選が察知されたとしても、突然時短遊技状態への移行の有無を演出内容から判別しにくくすることができる。特に、図柄表示装置 75 にて特殊リーチ外れ A 演出を実行して特殊外れ結果になったことを報知し、さらにその後、第 1 上乗せ演出を実行して時短遊技状態の残り回数が増加したように報知するため、実際には時短遊技状態の残り回数が増えていない中でも、あたかも残り回数の増加を引き当てたかのような印象を与えることができる。これにより、突然時短遊技状態への移行が制限される場合でも遊技者の気分を害することが抑制され、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。

【4489】

しかも、実際の残り回数よりも少ない回数を報知して未報知分の回数を確保し、それを利用して、突然時短遊技状態への移行がなされない場合の第 1 上乗せ演出 A（疑似的な上乗せ）が実行されるため、実際の残り回数と整合させながら当該演出を実行することができる。この場合、移行がなされない状況で第 1 上乗せ演出 A が行われたとしても、少なくとも当該演出により報知された回数の分だけ実際に時短遊技状態が継続するものとなるため、当該演出による上乗せ回数の真偽を遊技者が判別しにくくなり、残り回数の増加を引き当てた印象をより好適に与えることができる。

【4490】

演出制御装置 143 では、報知上乗せ回数 M の抽選結果に基づいて RAM 344 の報知残り回数カウンタエリア SS2 の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリア SS2 の値（20）に報知上乗せ回数 M（50）を加算した加算値（70）が新たな値として報知残り回数カウンタエリア SS2 にセットされる。これにより、第 1 上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像 823 が表示される。

【4491】

また、報知上乗せ回数 M の抽選結果に基づいて RAM 344 の未報知回数カウンタエリア SS3 の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリア SS3 の値（100）から報知上乗せ回数 M（50）を減算した減算値（50）が新たな値として未報知回数カウンタエリア SS3 にセットされる。これにより、演出制御装置 143 にて把握される未報知分の残り回数が、第 1 上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【4492】

なお、特殊外れ結果となった特図遊技回において、その時点での未報知回数カウンタエリア SS3 の値が第 1 所定数以下である場合は、当該遊技回での演出として、特殊外れ結果になっていないことに対応した特殊リーチ外れ B 演出が実行される。この場合、第 1 上乗せ演出は実行されない。

【4493】

ところで、本実施の形態では、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、普図遊技回での変動表示時間の長さや役物開閉遊技の態様が異なるものとなっている。具体的

10

20

30

40

50

には、突然時短遊技状態では、普図遊技回における変動表示時間が通常時短遊技状態の場合よりも短く（図401（b））、また、役物開閉遊技における普電役物63aの開放回数が多くなっている（図402（b）、（d））。さらには、通常時短遊技状態でのサポート抽選における当選確率は、突然時短遊技状態のそれよりも高くなっている（図375（b）、（c））。このため、特殊外れ結果になった特図遊技回を境界として普図遊技回の実行期間や役物開閉遊技での普電役物63aの挙動等が変化した場合は、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行したと遊技者が気付くことができ、逆に、特殊外れ結果になった特図遊技回の前後でそれらの挙動等が変化しない場合は、突然時短遊技状態への移行が行われず、通常時短遊技状態が継続されたと遊技者が気付くことができるようになっている。

10

【4494】

さらに本実施の形態では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在時短の残り回数と今回の特殊外れ結果に対応した上限回数とが比較され、回数が多い側の時短遊技状態が採用されるように構成されている。このため、突然時短遊技状態への移行が行われず、通常時短遊技状態が継続されたと遊技者が気付いた場合には、滞在時短である通常時短遊技状態の残り回数が今回の特殊外れ結果に対応した上限回数よりも多いと予測することができる。

【4495】

そのような状況において、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15～SD17の表示態様を遊技者が覚えており、特図用表示部43に停止表示される絵柄から、その絵柄に対応する上限回数を導出することができれば、滞在時短の残り回数がどの程度であるかを予測することが可能になる。例えば、特図用表示部43に停止結果SD16が停止表示され、それに対応した上限回数として100回を導出することができれば、滞在時短におけるそれ以降の残り回数が少なくとも100回より多いものであることを予測することができる。このような構成であることで、遊技者が特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えた場合のメリットとして、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

20

【4496】

さらに、時短遊技状態において残り回数画像823を通じて報知される残り回数が実際の残り回数とは異なったものとなっており、滞在時短の実際の残り回数が分かりにくくなっている。これにより、特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えて滞在時短の残り回数の予測に挑む意欲を喚起することができ、当該予測する遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

30

【4497】

なお、本実施の形態では、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、それら各時短遊技状態中における図柄表示装置75の表示画面G上での演出態様（例えば背景画像等）に差異がなく、遊技者が表示画面Gだけを見ても通常時短遊技状態であるのか、それとも突然時短遊技状態であるのかを判別しにくくなっている。すなわち、普図遊技回の実行期間や役物開閉遊技での普電役物63aの挙動等を注意深く見ていることで、通常時短遊技状態から突然時短遊技状態に切り替わったのか、それとも、そのような切り替わりが行われておらず、通常時短遊技状態がそのまま維持されているのかを判別可能となり、当該判別の難易度が一定程度引き上げられている。これにより、特殊外れ結果となった状況で突然時短遊技状態への移行が行われない場合に特殊リーチ外れA演出及び第1上乗せ演出を実行し、突然時短遊技状態への移行制限を遊技者に悟られにくくしたことの効果が過度に損なわれないようにし、当該構成との好適な両立が図られている。

40

【4498】

図421及び図422では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合を例示したが、天井時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合や、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合も、滞在時短の残り回数と今回の上限回数とが比較され、いずれの回数が多いかに応じて、滞在時短の継続か、突然時短遊技状態へ

50

の移行かが振り分けられる。そして、図柄表示装置 75 では、上記と同様に、突然時短遊技状態への移行が実行される場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回にて特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出 A が実行され、滞在時短が継続される場合は、未報知回数カウンタエリア S S 3 の値（未報知分の残り回数の状況）に基づいて特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出 A を実行するか否かが振り分けられる。

【4499】

なお、通常時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数（990 回）に到達した場合については、上限回数が 3000 回である通常時短遊技状態でのみ通常時短遊技状態の途中で天井回数への到達が成立し得るところ、この場合は天井時短遊技状態の上限回数（1100 回）よりも滞在時短の残り回数（2010 回）の方が多くなる。このため、天井時短遊技状態への移行が制限され、滞在中の通常時短遊技状態が継続される。

【4500】

また、突然時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数に到達した場合には、突然時短遊技状態への移行タイミングやその種別によって、滞在時短の残り回数と天井時短遊技状態の上限回数との大小が変化するため、都度の比較結果に応じて、突然時短遊技状態が継続されるか、天井時短遊技状態への移行が行われるかが振り分けられる。

【4501】

次に、時短遊技状態において特殊外れ結果になっていない状況で上乗せ演出を行う場合の流れについて図 423 及び図 424 を参照しながら説明する。ここでは、第 2 作動口 63 を狙った右打ち遊技の状況において 3R 通常大当たり結果 B（図 373）となり、開閉実行モードの終了後、上限回数が 300 回である通常時短遊技状態に移行した場合を例にとって説明する。

【4502】

タイミング t1 において上限回数が 300 回である通常時短遊技状態への移行が行われると、演出制御装置 143 では、RAM 344 の実残り回数カウンタエリア S S 1 に上記上限回数に対応した値（300）がセットされる。また、演出制御装置 143 では初期報知回数の抽選が実行される。ここでは初期報知回数として 70 回が抽選されたものとする。

【4503】

これに伴い、RAM 344 の報知残り回数カウンタエリア S S 2 に上記初期報知回数に対応する値（70）がセットされるとともに、RAM 344 の未報知回数カウンタエリア S S 3 に、上限回数から初期報知回数を減算した減算値（230）がセットされる。このうち、実残り回数カウンタエリア S S 1 及び報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値は、特図遊技回が実行される都度、1 ずつ減算される。

【4504】

通常時短遊技状態に移行してから 40 回目の特図遊技回（タイミング t2）において、通常外れ結果となり、それに対応する停止結果として停止結果 S D 19（図 385（a））が選択されたものとする。この場合、特図用表示部 43 では、その選択された停止結果 S D 19 がその特図遊技回の確定表示の期間にて停止表示される（図 424（a））。また、主制御装置 162 では、その特図遊技回の変動パターンとして変動パターン W3（図 397（d））が選択される。

【4505】

演出制御装置 143 では、主制御装置 162 からの変動開始コマンドに基づいて変動パターン W3 の選択が把握される。この場合、その時点での未報知回数カウンタエリア S S 3 の値（未報知分の残り回数である 190 回に対応した値）が第 1 所定数よりも大きいことを条件として今回の特図遊技回にて特殊リーチ外れ A 演出が実行されるように設定される（図 424（a））。

【4506】

また、演出制御装置 143 では報知上乗せ回数 M の抽選が実行される。例えば、報知上乗せ回数 M として 50 回が抽選された場合は、特殊外れ結果になった特図遊技回において特殊リーチ外れ A 演出の実行後、50 回の残り回数の上乗せを報知する第 1 上乗せ演出が

10

20

30

40

50

図柄表示装置 75 にて実行される（図 4 2 4（b））。

【4507】

このように、特殊外れ結果になった場合に限らず、通常外れ結果になった場合にも特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出が実行されるため、遊技者に対して特殊外れ結果となる確率を実際の確率よりも高いように感じさせることができる。これにより、時短遊技状態中において残り回数の上乗せが発生しやすい印象を与え、遊技意欲を好適に高めることが可能になる。

【4508】

その際、通常外れ結果となった場合のうち、通常外れ結果を報知する停止結果として停止結果 S D 19 が停止表示される場合を対象として特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出が実行される。ここで、停止結果 S D 19 は、表示用セグメント S G 1 ～ S G 8 のうち点灯状態とされる表示用セグメントの数が複数個となっており、点灯状態の表示用セグメントの数が 1 個である停止結果 S D 18（図 3 8 5（a））と比べて、特殊外れ結果に対応する S D 15 ～ S D 17 との識別が困難となっている。このため、遊技者が特図用表示部 43 を見ても、その特図遊技回における当否抽選の結果が特殊外れ結果ではなく、実際には通常外れ結果であることを悟られにくくすることができ、その状態で特殊リーチ外れ A 演出及び第 1 上乗せ演出が実行されるものとなる。これにより、特殊外れ結果となった状況で残り回数の上乗せが報知されたと思わせやすくすることができ、上乗せが発生しやすい印象をより好適に与えることが可能になる。

【4509】

演出制御装置 143 では、停止結果 S D 19 が停止表示される特図遊技回において、報知上乗せ回数 M の抽選結果に基づき R A M 344 の報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値が更新される。具体的には、その時短での報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値（30）に報知上乗せ回数 M（50）を加算した加算値（80）が新たな値として報知残り回数カウンタエリア S S 2 にセットされる。これにより、第 1 上乗せ演出で報知された上乗せ回数が反映された状態の残り回数画像 823 が表示される。

【4510】

また、報知上乗せ回数 M の抽選結果に基づいて R A M 344 の未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が更新される。具体的には、その時短での未報知回数カウンタエリア S S 3 の値（230）から報知上乗せ回数 M（50）を減算した減算値（180）が新たな値として未報知回数カウンタエリア S S 3 にセットされる。これにより、演出制御装置 143 にて把握される未報知分の残り回数が、第 1 上乗せ演出で報知した分だけ減らされた回数に変更される。

【4511】

これら報知残り回数カウンタエリア S S 2 及び未報知回数カウンタエリア S S 3 の更新は、上記特図遊技回の変動開始タイミングにて実行される。但し、これに限定されるものではなく、例えば、確定表示の開始タイミングにて行われてもよい。すなわち、上記特図遊技回の中で処理が完了するものであれば、いずれのタイミングで行われてもよい。

【4512】

なお、上記特図遊技回において、その時点での未報知回数カウンタエリア S S 3 の値が第 1 所定数以下である場合は、当該遊技回での演出として特殊リーチ外れ B 演出又はノーマルリーチ外れ演出が実行される。特殊リーチ外れ B 演出は、特殊リーチ外れ A 演出と対をなすガセ演出であり、特殊外れ結果とならなかったことに対応する遊技回用演出である。これらのリーチ外れ演出が実行される場合、第 1 上乗せ演出は実行されない。

【4513】

報知上乗せ回数 M が反映されて報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値が 80 に更新されたタイミング t2 から 75 回目の特図遊技回が開始されると（タイミング t3）、報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値が第 2 所定数（例えば 5）以下となる。すなわち、残り回数画像 823 を通じて遊技者に報知される残り回数が 0 回に近い一定値以下となる。ここでは、上記 75 回目の特図遊技回において当否抽選の結果が通常外れ結果となり、変

10

20

30

40

50

動パターンとして完全外れ演出に対応した変動パターン 2 1 H が選択されたものとする。

【4 5 1 4】

この場合、演出制御装置 1 4 3 では、その特図遊技回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行されるように設定される（図 4 2 4（c））。また、その時点での未報知回数カウンタエリア S S 3 の値（未報知分の残り回数である 1 9 0 回に対応した値）が第 1 所定数よりも大きいことを条件として、その特図遊技回の中で第 2 上乗せ演出 A が実行されるように設定される（図 4 1 7（b））。

【4 5 1 5】

第 2 上乗せ演出 A の実行に際しては、その時点での未報知回数カウンタエリア S S 3 の値（1 8 0）が参照され、その範囲内で報知上乗せ回数 M が抽選される。例えば、報知上乗せ回数 M として 1 0 0 回が抽選された場合は、図 4 1 7（b）のボタン操作指示画像の後、残り回数の 1 0 0 回の追加が報知される報知画像が表示される。

10

【4 5 1 6】

このように、報知上の残り回数が第 2 所定数以下となると、第 2 上乗せ演出 A が実行されて報知上の残り回数が増加され、当該残り回数が 0 回となることが回避される。例えば、残り回数画像 8 2 3 を通じて遊技者が認識する残り回数が尽きた後も時短遊技状態が継続すると、不自然な印象になり、実際の残り回数とずれた状態で残り回数が報知されていることへの気づきが促される懸念がある。この点、本構成であることで、その後も時短遊技状態が継続する中で報知上の残り回数が 0 回となることが抑制され、実際の残り回数の一部が秘匿化された状態で報知が行われていることに気づかせにくくすることが可能になる。

20

【4 5 1 7】

第 2 上乗せ演出 A が実行される特図遊技回において、演出制御装置 1 4 3 では、報知残り回数カウンタエリア S S 2 及び未報知回数カウンタエリア S S 3 の更新が行われる。すなわち、その時短での報知残り回数カウンタエリア S S 2 の値（5）に報知上乗せ回数 M（1 0 0）を加算した加算値（1 0 5）が新たな値として報知残り回数カウンタエリア S S 2 にセットされるとともに、その時短での未報知回数カウンタエリア S S 3 の値（1 8 0）から報知上乗せ回数 M（1 0 0）を減算した減算値（8 0）が新たな値として未報知回数カウンタエリア S S 3 にセットされる。

【4 5 1 8】

30

なお、上記特図遊技回において変動パターン 2 1 H 以外の変動パターンが選択された場合は、第 2 上乗せ演出 A は実行されない。

【4 5 1 9】

その後、5 5 回目の特図遊技回（タイミング t 4）において、当否抽選の結果が通常外れ結果となり、変動パターンとして完全外れ演出に対応した変動パターン 2 1 H が選択されたものとする。また、この特図遊技回では、演出制御装置 1 4 3 での第 2 上乗せ演出 A の実行抽選に当選したものとする。

【4 5 2 0】

この場合、演出制御装置 1 4 3 では、その特図遊技回の遊技回用演出として完全外れ演出が実行され、さらに第 2 上乗せ演出 A が実行されるように設定される。このため、残り回数画像 8 2 3 により報知される残り回数が第 2 所定数より大きい場合でも第 2 上乗せ演出 A が発生し得るものとなり、不自然な印象となることを抑制できる。これにより、当該演出による残り回数の上乗せが疑似的なものであることに気づかせにくくすることができ、演出効果を好適に高めることが可能になる。

40

【4 5 2 1】

<特図用表示部 4 3 での停止結果について>

前述のとおり、本実施の形態では、遊技者が特殊外れ結果に対応する各停止結果を覚えることで、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測することが可能となっている。これを踏まえて、特図用表示部 4 3 に停止表示される停止結果について構成が工夫されており、以下、かかる工夫について図 3 8 3～図 3 8 5 を参照しながら説明

50

する。

【4522】

図383及び図384(b)に示すように、通常大当たり結果に対応する停止結果(停止結果SD3~SD14)の数が相対的に多く、特殊外れ結果に対応する停止結果(停止結果SD15~SD17)の数が相対的に少なくなっている。これにより、遊技者が通常大当たり結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えにくく、特殊外れ結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えやすくすることができる。よって、通常時短遊技状態への移行が行われた後、その途中で特殊外れ結果になるという流れの中で、先に移行する通常時短遊技状態の上限回数(残り回数)については特図用表示部43の停止結果から識別しにくく、後の特殊外れ結果への当選時における突然時短遊技状態の上限回数については特図用表示部43の停止結果から識別しやすい特性とすることができ、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技をより好適に楽しませることが可能になる。

10

【4523】

但し、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまう構成であると、滞在時短の残り回数の予測が容易になり過ぎてしまう。その結果、実際の残り回数が報知上の残り回数よりも多く残っていることが簡単に判明する構成となってしまう、上乗せ演出による演出効果が損なわれてしまう懸念がある。そこで、本実施の形態では、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された際にその識別が容易になり過ぎることを抑制するための構成も盛り込まれている。以下、これらの構成について説明する。

20

【4524】

図384(b)及び図385(a)に示すように、特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果とにおいて複数種の停止結果が設定されている。この場合、それぞれに表示態様が複数存在するため、遊技者が特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果との各表示態様を記憶する負荷が高まる。その分、それらの見分けが困難化し、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることができる。

【4525】

特殊外れ結果に対応する停止結果と通常外れ結果に対応する停止結果とのそれぞれにおいて、点灯される表示用セグメントが複数個である停止結果を含むように設定されている。点灯される表示用セグメントの数が多くなるほど表示態様が複雑化して覚えにくくなる。そのような表示態様の停止結果が特殊外れ結果と通常外れ結果とのそれぞれで存在するため、外れ結果の特図遊技回にて特図用表示部43に停止表示された停止結果が特殊外れ結果と通常外れ結果とのいずれに対応するかの識別難易度を高めることができる。

30

【4526】

但し、その場合でも、点灯状態の表示用セグメントが複数である停止結果の数について、特殊外れ結果に対応する停止結果では3個であるのに対し、通常外れ結果に対応する停止結果では1個とされ、後者が前者よりも少なく抑えられている。このため、外れ結果の特図遊技回において点灯される表示用セグメントが複数である停止結果が停止表示された場合に、遊技者が特殊外れ結果に対応する可能性が高いと予測することが可能となっており、識別難易度が過度に高くなることが抑制されている。

40

【4527】

図385(a)に示すように、通常外れ結果に対応する停止結果として停止結果SD18、SD19を含む複数種の停止結果が設けられ、停止結果SD18では点灯される表示用セグメントの数が1個となり、停止結果SD19では点灯される表示用セグメントの数が複数個となるように設定されている。この場合、停止結果SD18、SD19において点灯状態の表示用セグメントの数が異なることで、それらの停止結果SD18、SD19が同種の外れ結果(通常外れ結果)に対応するものであることを分かりにくくすることができる。これにより、停止表示された停止結果が通常外れ結果に対応するものであるか否かの識別難易度を高めることができ、延いては、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることが可能になる。

50

【4528】

図384(b)及び図385(a)に示すように、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15～SD17の中に、点灯される表示用セグメントの数が通常外れ結果に対応する停止結果SD19と同数(3個)である停止結果SD17が含まれるように設定されている。この場合、遊技者が点灯状態の表示用セグメントの数から特殊外れ結果と通常外れ結果とのいずれに対応するかを識別することが困難となり、特殊外れ結果になったことの識別難易度を高めることが可能になる。

【4529】

図384(b)及び図385(a)に示すように、通常外れ結果に対応する停止結果SD19と、特殊外れ結果に対応する停止結果SD17とにおいて、点灯される表示用セグメントが重複するように設定されている。具体的には、それら停止結果SD19、SD17のいずれにおいても表示用セグメントSG2、SG4が点灯されるようになっている。これにより、これらの停止結果SD19、SD17の見た目を類似させることができ、見分けにくくすることが可能になる。

10

【4530】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【4531】

時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同様に特殊リーチ外れA演出や第1上乗せ演出Aを実行する構成とした。

20

【4532】

パチンコ遊技機では、当否抽選の結果に対応した報知を特図用表示部43にて行わざるを得ないところ、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、遊技者が特図用表示部43を視認することで、特殊外れ結果になったことを把握できてしまい、延いては移行制限の実施が察知されてしまうおそれがある。突然時短遊技状態への移行が制限される場合、遊技者としては、特殊外れ結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を受けられないことになるため、当該制限の実施に遊技者が気付くと、損をしたような印象になって遊技者の気分を害する懸念がある。

【4533】

この点、本構成では、突然時短遊技状態への移行制限を行う場合に、移行の実施に対応した特殊リーチ外れA演出や第1上乗せ演出Aを実行するため、制限の実施を分かりにくくすることができ、遊技者の気分を害することを抑制できる。しかも、突然時短遊技状態への移行(演出上は残り回数の上乗せ)を生じさせた印象を付与できるため、遊技者の気分を高揚させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

30

【4534】

突然時短遊技状態への移行に対応する演出として、時短遊技状態の残り回数の上乗せを報知する上乗せ演出を実行する構成とした。

【4535】

上記構成では、時短遊技状態の残り回数が増加した又は追加されたと遊技者に認識させることができる。これにより、内部的には突然時短遊技状態への移行制限を実施しているものの、遊技者の目線では特殊外れ結果を引き当てて時短遊技状態の延長を勝ち取ったかのような印象となり、上記移行制限を行う中でも遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。

40

【4536】

また、上乗せ演出を実施することで、時短遊技状態が継続しているかのような印象とすることができ、移行制限が行われる場合の不自然さを軽減することが可能になる。例えば、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、滞在時短の終了用演出を実行し、その後、突然時短遊技状態の開始用演出を実行すると、演出上、前後の時短遊技状態の境界が明確になる。これを上記移行が制限される場合にも同様に実施すると、実際には移行が生じていないため、不自然な印象となる懸念がある。この点、終了と開始を明示しないで上乗

50

せ演出により繋ぐ構成とすることで、時短遊技状態間の境界を曖昧化することができ、実際には移行が生じておらず滞在時短が継続しているだけであっても、不自然な印象となることを抑制することが可能になる。

【４５３７】

特図当否抽選の結果が通常外れ結果である場合に、特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａを実行し得る構成とした。

【４５３８】

上記構成では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合だけでなく、特殊外れ結果になっていない場合にも特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａが実行されるため、移行制限時における特殊リーチ外れＡ演出等の実施を目立ちにくくして不自然な印象となることを抑制することができる。これにより、移行制限の実施をより一層分かりにくくすることができる。

10

【４５３９】

また、上記構成では、特殊外れ結果になった場合と通常外れ結果になった場合との両方で特殊リーチ外れＡ演出や第１上乗せ演出Ａが実行されるため、これらの演出の出現回数が特殊外れ結果となった回数よりも多くなる。これにより、特殊外れ結果を引き当てやすい（換言すれば、残り回数の上乗せが発生しやすい）印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【４５４０】

時短遊技状態の残り回数を報知する残り回数画像８２３を表示するとともに、その残り回数画像８２３での報知において実際の残り回数よりも少ない回数を報知する構成とした。

20

【４５４１】

上記構成では、滞在中の時短遊技状態についての残り回数が実際の残り分より少なく減らされて報知されるため、実際の残り回数の一部を未報知分の残り回数として確保することができる。この未報知分の残り回数を利用し、突然時短遊技状態への移行が制限される場合の上乗せ演出や通常外れ結果である場合の上乗せ演出を実施すれば、これらの上乗せ演出を実際の残り回数と整合させながら行うことができる。すなわち、遊技者の目線では、当該上乗せ演出で報知された回数どおりに時短遊技状態が継続しているように見えるため、実際に残り回数の上乗せが行われた印象を与えることができる。これにより、疑似的な報知であることが分かりにくくなり、移行制限の実施に気づきにくくすることが可能になる。

30

【４５４２】

報知上の残り回数が所定数（第２所定数）以下であるか否かを判定し、その結果に基づいて上乗せ演出を実行する構成とした。

【４５４３】

滞在中の時短遊技状態について実際の残り分よりも少ない数を報知する構成では、時短遊技状態の終了よりも早く報知上の残り回数が尽きてしまう可能性がある。この点、報知上の残り回数が少なくなると、当否抽選の結果や移行制限の有無にかかわらず上乗せ演出を実行するため、報知上の残り回数が少なくなる都度、当該残り回数を補充することができる。これにより、時短遊技状態の途中で報知上の残り回数が尽きてしまうことが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能になる。

40

【４５４４】

その際、上乗せ演出として演出期間が異なる第１上乗せ演出と第２上乗せ演出を設ける構成とした。この構成によれば、リーチ外れ演出用の変動パターン（変動表示時間）が選択された場合に限らず、完全外れ演出用の変動パターンが選択された場合にも上乗せ演出を実行することができ、上記残り回数の補充を適宜に行うことが可能になる。

【４５４５】

通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とにおいて、普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率等の態様を異ならせ、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在中の

50

通常時短遊技状態におけるその時点での残り回数と、その特殊外れ結果に対応する突然時短遊技状態の上限回数とを比較し、回数が多い側の時短遊技状態を優先して採用する構成とした。

【４５４６】

上記構成では、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物６３ａの挙動、サポート抽選における当選確率等の態様の変化が生じるか否かを遊技者が判別することにより、通常時短遊技状態の継続と突然時短遊技状態の移行とのいずれが選ばれたかを推測して楽しむことが可能になる。その際、残り回数の多い側の時短遊技状態が選択される構成であるため、例えば、遊技者が通常時短遊技状態の継続が選択されていると推測した場合には、特殊外れ結果になった時点での通常時短遊技状態の残り回数が突然時短遊技状態の上限回数よりも多いことを推測することができ、態様変化の有無からいずれの時短遊技状態が選択されているかを推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。

10

【４５４７】

また、突然時短遊技状態として、上限回数が異なる突然時短遊技状態Ａ～Ｃが設けられるとともに、それら突然時短遊技状態Ａ～Ｃに対応して停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７が設けられるため、遊技者が停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７の表示態様を覚えることで、特殊外れ結果になった際に停止表示される停止結果から突然時短遊技状態の種別や上限回数を特定することができる。この特定結果を選択時短の推測に利用することで、より具体的に通常時短遊技状態の残り回数を推測することができ、例えば、停止結果から特定した上限回数が２００回であれば、通常時短遊技状態の残り回数が少なくとも２００回あることを推測することが可能になる。これにより、態様変化の有無からいずれの時短遊技状態が選択されているかを推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。

20

【４５４８】

特殊外れ結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ１５～ＳＤ１７）の種類数を通常大当たり結果に対応する停止結果（停止結果ＳＤ３～ＳＤ１４）の種類数よりも少なくする構成とした。

【４５４９】

上記構成によれば、遊技者が通常大当たり結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えにくく、特殊外れ結果に対応する各停止結果の表示態様を覚えやすくすることができる。よって、通常時短遊技状態への移行が行われた後、その途中で特殊外れ結果になるという流れの中で、先に移行する通常時短遊技状態の上限回数（残り回数）については特図用表示部４３の停止結果から識別しにくく、後の特殊外れ結果への当選時における突然時短遊技状態の上限回数については特図用表示部４３の停止結果から識別しやすい特性とすることができ、特殊外れ結果となったことを契機に滞在時短の残り回数を予測する遊技をより好適に楽しませることが可能になる。

30

【４５５０】

<変形例１>

上記第５の実施の形態の変形例１について図４２５～図４２７を参照しながら説明する。これらの図において第５の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【４５５１】

本変形例では、時短遊技状態中の演出態様が上記第５の実施の形態と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【４５５２】

突然時短遊技状態、通常時短遊技状態及び天井時短遊技状態では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける背景画像の態様が異なっている。具体的には、時短遊技状態中に実施される時短中演出での背景色が各時短遊技状態ごとに相違している。すなわち、図４２５に示すように、突然時短遊技状態の時短中演出では背景色が第１表示色（例えば紫色）となり、通常時短遊技状態の時短中演出では背景色が第２表示色（例えば赤紫）となり、天

50

井時短遊技状態の時短中演出では背景色が第3表示色（例えば青紫）となるように差別化されている。

【4553】

また、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の演出態様についても上記第5の実施の形態と異なっている。以下、本変形例に係る時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合の演出の流れについて説明する。先ず、通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合について図426を参照しながら説明する。

【4554】

通常時短遊技状態の時短中演出では図425（b）に示すように背景色が第2表示色（例えば赤紫）とされる。そして、通常時短遊技状態に滞在中の所定の特図遊技回にて特殊外れ結果になり、その時点における滞在中の通常時短遊技状態の残り回数が120回であり、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数が200回であったとする。この場合、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数の方が滞在時短における現在の残り回数よりも多いため、突然時短遊技状態に移行させる旨が決定される。

【4555】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れA演出が図柄表示装置75にて実行され（図426（a））、特殊外れ結果になったことが報知される。その特図遊技回における確定表示の開始タイミングでは、滞在中の通常時短遊技状態の終了処理と、今回の特殊外れ結果に対応した突然時短遊技状態への移行処理とがそれぞれ行われる。

【4556】

また、特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れA演出の実行後、時短遊技状態の切り替わりや残り回数の変化を示唆するチェンジ演出が実行される。このチェンジ演出では、先ず、表示画面Gの全体が黒表示861とされて暗転（ブラックアウト）される（図426（b））。この暗転表示は、確定表示の開始前に行われてもよいし、開始後に行われてもよい。

【4557】

その後、時短遊技状態の残り回数を報知するための回数報知画面862が表示される。この際、回数報知画面862の表示画面では、突然時短遊技状態への移行が行われることに対応して、その背景色が突然時短遊技状態用の背景色（第1表示色）とされる（図426（c））。

【4558】

なお、回数報知画像863により報知される残り回数は、必ずしも移行先の突然時短遊技状態における実際の残り回数と一致するとは限らない。すなわち、実際の残り回数の一部が報知される場合もあれば、全部が報知される場合もある。その際、一部を報知する場合でも、残り回数が増えた印象を遊技者に与えるべく、上記回数報知画像863により報知される残り回数が、残り回数画像823により報知されていた直前の残り回数（図426の場合であれば40回）よりも多くなるように設定される。

【4559】

その後、次の特図遊技回（突然時短遊技状態に移行してからの最初の特図遊技回）が開始されると、突然時短遊技状態に対応した背景色（第1表示色）とされた時短中演出が開始される（図426（d））。当該時短中演出では、表示画面Gの隅部において上記回数報知画像863により報知された回数に対応する残り回数画像823が表示される。

【4560】

次に、通常時短遊技状態への滞在中に特殊外れ結果となったものの、通常時短遊技状態が継続される場合について図427を交えて参照しながら説明する。

【4561】

通常時短遊技状態に滞在中の所定の特図遊技回にて特殊外れ結果になり、その時点における滞在中の通常時短遊技状態の残り回数が120回であり、今回の特殊外れ結果に対応する上限回数が50回であったとする。この場合、滞在時短における現在の残り回数の方が今回の特殊外れ結果に対応する上限回数よりも多いため、突然時短遊技状態への移行を

10

20

30

40

50

制限（無効化）して滞在時短を継続させる旨が決定される。

【４５６２】

特殊外れ結果になった特図遊技回では、特殊リーチ外れＡ演出が図柄表示装置７５にて実行され（図４２６（ａ））、特殊外れ結果になったことが報知される。また、その特図遊技回では、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と同様に、特殊リーチ外れＡ演出の実行後、チェンジ演出が実行される。

【４５６３】

チェンジ演出では、表示画面Ｇの全体が黒表示８６１とされた後、時短遊技状態の残り回数を報知するための回数報知画面８６２が表示される。この際、回数報知画面８６２の表示画面では、通常時短遊技状態が継続されることに対応して、その背景色が通常時短遊技状態用の背景色（第２表示色）とされる（図４２７（ａ））。なお、図４２７（ａ）には、実際の残り回数の全部を回数報知画像８６３にて報知する場合を示している。

10

【４５６４】

上記チェンジ演出の実行後、次の特図遊技回（通常時短遊技状態の継続が決定された後の最初の特図遊技回）が開始されると、通常時短遊技状態に対応した背景色（第２表示色）とされた時短中演出が開始される（図４２７（ｂ））。当該時短中演出では、表示画面Ｇの隅部において上記回数報知画像８６３により報知された回数に対応する残り回数画像８２３が表示される。

【４５６５】

以上のように本変形例では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態、突然時短遊技状態において、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにおける背景色を相違させ、時短遊技状態の種別ごとに時短中演出での表示態様が異なる構成とした。

20

【４５６６】

上記構成によれば、遊技者が図柄表示装置７５の表示画面Ｇを視認している状態で、態様変化の有無を判別することができ、延いては、特殊外れ結果になった際にいずれの時短遊技状態が選択されたかを推測することができる。すなわち、注目箇所の集約が図られるため、上記表示画面Ｇにて行われる遊技演出の見落とし等の発生を抑制しながら、上記推測する遊技を楽しませることができる。

【４５６７】

なお、本変形では、突然時短遊技状態用の第１表示色を基本色とし、通常時短遊技状態用の第２表示色と天井時短遊技状態用の第３表示色とは、上記基本色に対して他の色味を加えたものとなっている。具体的には、第２表示色は、第１表示色の紫に対して若干の赤みを加えた赤紫であり、第３表示色は、第１表示色の紫に対して若干の青みを加えた青紫である。三者を比較すると、第１表示色と第２表示色、第１表示色と第３表示色の差分（相違度）は、第２表示色と第３表示色の差分よりも小さくなっている。これは、本変形例の前提である上記第５の実施の形態に係る構成では、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行したり、突然時短遊技状態の途中で天井時短遊技状態に移行したりすること（第２表示色から第１表示色への変化、第１表示色から第３表示色への変化）がある一方で、通常時短遊技状態の途中で天井時短遊技状態に移行すること（第２表示色から第３表示色への変化）がないことを踏まえたものである。

30

40

【４５６８】

例えば、通常時短遊技状態の途中で突然時短遊技状態に移行する場合に、その背景色が大きく変化すると、時短遊技状態の種別が切り替わった印象が強調され過ぎ、残り回数が増えたように遊技者に感じさせる上で妨げになる懸念がある。この点、途中での切り替わりが想定される時短遊技状態間では、背景色の変化度合を比較的小さく抑えることで、時短遊技状態の種別の切り替わりが目立ち過ぎることが抑制され、残り回数が増えた印象を与えやすくすることが可能になる。

【４５６９】

<変形例２>

上記第５の実施の形態の変形例２について図４２８～図４３２を参照しながら説明する

50

。これらの図において第5の実施の形態や変形例1と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【4570】

本変形例では、特図用表示部43に停止表示される絵柄について特殊外れ結果となった場合の設定態様が上記第5の実施の形態や変形例1と異なっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【4571】

<変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図428のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による特図遊技回制御処理（図380）のステップSe506で実行されるものであり、図382の変動開始処理に代えて実行されるものである。図428において図382と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【4572】

まずステップSe4101では、大当たりであるか否かの大当たり判定（当否判定）を行う。当該判定では、現在の遊技状態（抽選モード）に対応する当否テーブルを参照し、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード）である場合は、低確率モード用の当否テーブル（図372（a））を参照して上記判定を行う。

【4573】

ステップSe710では、高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行し、続くステップSe711では、天井時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSe712では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSe710～ステップSe712の詳細については図389～図392を参照して説明したとおりである。

【4574】

ここで、ステップSe711の天井時短遊技状態の移行判定用処理及びステップSe712の突然時短遊技状態の移行判定用処理には、時短遊技状態への滞在中に天井時短遊技状態又は突然時短遊技状態の移行契機が成立した場合に実行される優先用処理（ステップSe1309、ステップSe1505）が含まれている。優先用処理では、滞在中の時短遊技状態の残り回数（滞在時短の残り回数）と、成立した移行契機に対応する時短遊技状態の上限回数（今回の上限回数）とに基づいて、いずれの時短遊技状態を優先すべきかを判定する。

【4575】

具体的には、滞在時短の残り回数と今回の上限回数とを比較し、今回の上限回数よりも滞在時短の残り回数の方が多い場合は、滞在時短を優先すべく、成立契機に対応する時短遊技状態への移行を不実行として滞在時短を継続させる旨を判定する。逆に、滞在時短の残り回数よりも今回の上限回数の方が多い場合は、移行契機に対応する時短遊技状態を優先すべく、滞在時短を終了して成立契機に対応する時短遊技状態への移行を行う旨を判定する。そして、成立契機に対応する時短遊技状態への移行を行う旨を判定した場合は、その旨を記憶すべく、移行契機が成立した時短遊技状態の時短開始用フラグをRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットする（ステップSe1404でYES、ステップSe1406）。例えば、移行契機が成立した時短遊技状態が突然時短遊技状態である場合は突然時短開始用フラグをセットする。

【4576】

ステップSe4102では、ステップSe4101における大当たり判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップSe4103

10

20

30

40

50

にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第1特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第1特図用の大当たり種別テーブル（図373（a））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第2特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第2特図用の大当たり種別テーブル（図373（b））を参照して種別判定を行う。

【4577】

ステップSe4104では、ステップSe4103の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットする。続くステップSe4105では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。なお、大当たり用の停止結果テーブルの詳細については図383、図384（a）を参照して説明したとおりである。

【4578】

ステップSe4102で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップSe4106に進み、ステップSe4101の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップSe4107にて、特殊外れ結果の種別に対応した特殊外れ種別フラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Aである場合は、特殊外れAフラグをセットする。

【4579】

ステップSe4108では、特図用表示部43に停止表示させる特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定するための特殊外れ用の停止結果設定処理を実行する。ここで、ステップSe4108の特殊外れ用の停止結果設定処理について図429のフローチャートを参照しながら説明する。

【4580】

特殊外れ用の停止結果設定処理では先ずステップSe4201にて、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグがセットされている場合は、当否判定の結果が特殊外れ結果となり、それに基づいて突然時短遊技状態への移行を行う状況であることを意味する。このような状況としては、通常遊技状態中に特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態に移行する場合や、時短遊技状態中に特殊外れ結果となり、上記優先用処理での判定により突然時短遊技状態への移行が判定された場合が該当する。

【4581】

ステップSe4201で肯定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされている場合）は、ステップSe4202に進み、特殊外れ用の第1停止結果テーブルを取得する。この第1停止結果テーブルは、突然時短遊技状態への移行を行う場合に参照すべくROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されているものであり、上記第5の実施の形態に係る特殊外れ用の停止結果テーブル（図384（b））と同様のものである。特殊外れ用の第1停止結果テーブルでは、図430（a）に示すように、選択可能な停止結果として停止結果SD15～SD17が設定されている。これら停止結果SD15～SD17は、上記第5の実施の形態に係る停止結果SD15～SD17と同様のものであり、セグメント表示器801に配置される7個の表示用セグメントSG1～SG7のうち、2個以上の表示セグメントを点灯させて絵柄（特殊外れ図柄）が表示されるものである。

【4582】

ステップSe4203では、ステップSe4202で取得した特殊外れ用の第1停止結果テーブルを参照し、特図用表示部43に停止表示させる停止結果を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1に対応する停止結果を上記第1停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。例えば、大当たり乱数カウンタC1の値が「23」であれば、今回の停止結果として停止結果S

10

20

30

40

50

D 1 7を設定する。ステップ S e 4 2 0 3の実行後は、特殊外れ用の停止結果設定処理を終了する。

【 4 5 8 3 】

ステップ S e 4 2 0 1で否定判定した場合、すなわち、突然時短開始用フラグがセットされていない場合は、当否判定の結果が特殊外れ結果となったものの、突然時短遊技状態への移行が行われない状況であることを意味する。このような状況には、時短遊技状態中に特殊外れ結果となり、上記優先用処理での判定により滞在時短の継続が判定された場合が該当する。

【 4 5 8 4 】

かかる場合は、ステップ S e 4 2 0 4に進み、特殊外れ用の第2停止結果テーブルを取得する。この第2停止結果テーブルは、突然時短遊技状態への移行を制限する場合に参照すべく上記各種テーブル記憶エリア 3 1 3 aに記憶されているものである。ここで、特殊外れ用の第2停止結果テーブルについて図 4 3 0 (b)を参照しながら説明する。

【 4 5 8 5 】

上記第2停止結果テーブルには、特殊外れ用の停止結果として停止結果 S D 2 0からなる1種類の停止結果データが記憶されている。停止結果データ S D 2 0は、複数の表示用セグメント S G 1 ~ S G 7のうち左下の表示用セグメント S G 4のみが点灯されるものである。すなわち、1個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、通常外れ用の停止結果に類似した表示態様となっている。

【 4 5 8 6 】

特殊外れ用の第2停止結果テーブルでは、停止結果 S D 2 0に対して大当たり乱数カウンタ C 1の「1 0」~「2 9」が対応付けられている。すなわち、当否判定の結果が特殊外れ結果となった状況で当該第2停止結果テーブルが参照された場合には、必ず停止結果 S D 2 0が選択されるものとなっている。

【 4 5 8 7 】

特殊外れ用の停止結果設定処理（図 4 2 9）の説明に戻り、ステップ S e 4 2 0 4の処理を実行した後はステップ S e 4 2 0 3にて停止結果の設定を行う。ここでは、特殊外れ用の第2停止結果テーブルから読み出した停止結果 S D 2 0を今回の遊技回の停止結果として設定する。

【 4 5 8 8 】

変動開始処理（図 4 2 8）の説明に戻り、ステップ S e 4 1 0 6で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップ S e 4 1 0 9に進み、上記停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 dに記憶されている通常外れ用の停止結果テーブルを参照して通常外れ用の停止結果（通常外れ図柄）を設定する。ここで、通常外れ用の停止結果テーブルについて図 4 3 0 (c)を参照しながら説明する。

【 4 5 8 9 】

通常外れ用の停止結果テーブルとしては、通常外れ用の第1特図停止結果テーブルと通常外れ用の第2特図停止結果テーブルとが設定されている。通常外れ用の第1特図停止結果テーブルは、第1作動口 6 2への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものであり、通常外れ用の第2特図停止結果テーブルは、第2作動口 6 3への入賞に基づく当否抽選で通常外れとなった場合に参照されるものである。通常外れ用の第1特図停止結果テーブルについては上記第5の実施の形態に係るテーブル（図 3 8 5 (b)）と同様であるため、説明を省略する。

【 4 5 9 0 】

図 4 3 0 (c)に示すように、通常外れ用の第2特図停止結果テーブルには、通常外れ用の停止結果として複数の停止結果データが記憶されており、具体的には停止結果 S D 1 8、S D 2 1からなる2種類の停止結果データが記憶されている。停止結果 S D 1 8は、複数の表示用セグメント S G 1 ~ S G 7のうち中央の表示用セグメント S G 3のみが点灯されるものであり、停止結果 S D 2 1は、右上の表示用セグメント S G 7のみが点灯され

10

20

30

40

50

るものである。すなわち、これら各停止結果SD18、SD21は、1個の表示セグメントの点灯により表示される絵柄となっており、シンプルな表示態様になっている。

【4591】

通常外れ用の第2特図停止結果テーブルでは、停止結果SD18に対して大当たり乱数カウンタC1の「30」～「1977」が対応付けられ、停止結果SD21に対して「1978」～「2999」が対応付けられている。すなわち、停止結果SD18の方が選択確率が高く、停止結果SD21よりも選ばれやすくなっている。但し、これに限定されるものではなく、例えば、両者の選択確率が等しくてもよいし、停止結果SD21の方が停止結果SD18よりも選択されやすい構成でもよい。

【4592】

変動開始処理（図428）の説明に戻り、ステップSe4109では、今回の通常外れ結果が第1特図と第2特図のいずれの当否抽選によるものなのかを判定し、その判定結果に対応する停止結果テーブルを参照する。そして、参照した停止結果テーブルにおいて、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1に対応する停止結果を読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【4593】

ステップSe4105、ステップSe4108又はステップSe4109の実行後は、ステップSe713にて変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、今回の遊技回における変動パターンの選択・設定を行う。

【4594】

主制御装置162にて行う変動表示時間の設定処理については上記第5の実施の形態の場合（図393）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、当否判定にて特殊外れ結果が判定された場合に突然時短遊技状態への移行制限を実行するか否かに応じて異なる停止結果が設定されるように構成されている。これに合わせ、特殊外れ結果用の変動表示時間テーブルの構成を上記第5の実施の形態の場合とは異ならせている。ここで、上記変動表示時間テーブルについて図431を参照しながら説明する。

【4595】

図431の特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）は、時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルは、図397（b）の特殊外れ用の変動表示時間テーブル（時短遊技状態用）に代えてROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに記憶されるものである。

【4596】

図431に示す本変形例に係る特殊外れ用の変動表示時間テーブルでは、突然時短遊技状態への移行の有無により変動パターンの選択態様が異なっており、より詳しくは、上記移行の有無に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成されている。具体的には、突然時短遊技状態への移行がある場合は変動パターンW1（15sec）が選択され、突然時短遊技状態への移行がない場合は変動パターンW4（8sec又は4sec）が選択されるようになっている。変動パターンW1は特殊リーチ外れA演出に対応し、変動パターンW4は完全外れ演出に対応している。このため、当否抽選の結果が特殊外れ結果となった状況で変動パターンW4が選択された場合、演出制御装置143では、その特図遊技回での遊技回用演出として通常外れ結果に対応した完全外れ演出を選択して実行する。

【4597】

変動開始処理（図428）の説明に戻り、ステップSe713の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップSe714に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセットする。その後、ステップSe715以降の処理を実行する。

【4598】

＜時短遊技状態中の遊技の流れについて＞

時短遊技状態中の遊技の流れについて図432を参照しながら説明する。ここでは、現在の遊技状態が通常時短遊技状態（第2作動口63を狙った右打ち遊技の状況）である場

10

20

30

40

50

合を例にとって説明する。

【4599】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となり、これに基づいて突然時短遊技状態への移行が実行される場合は、図432(a)に示すように、特図用表示部43にて停止結果SD15～SD17のいずれかが停止表示される。この停止結果は、特殊外れ結果に対応しており、特殊外れ用の第1停止結果テーブル(図430(a))を参照して選択されるものである。当該停止結果の停止表示は、上記特図遊技回の確定表示期間にて行われる。図432(a)には、特殊外れ結果の種別が特殊外れ結果Cであり、停止結果SD17が停止表示される場合を示している。

【4600】

また、上記特図遊技回では、遊技回用演出として特殊リーチ外れA演出が図柄表示装置75にて実行される。これにより、図柄表示装置75での演出表示にて特殊外れ結果になったことが報知される。特殊リーチ外れA演出の実行後は第1上乗せ演出が実行され、時短遊技状態の残り回数の追加が報知される。

【4601】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合は、図432(b)に示すように、特図用表示部43にて停止結果SD18、SD21のいずれかが停止表示される。この停止結果は、通常外れ結果に対応しており、第2特図に対応する通常外れ用の停止結果テーブル(図430(c))を参照して選択されるものである。図432(b)には、停止結果SD18、SD21のうち停止結果SD18が選ばれて停止表示される場合を示している。

【4602】

また、上記特図遊技回にて変動パターン21Hが選択された場合は、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。これにより、図柄表示装置75での演出表示にて通常外れ結果になったことが報知される。なお、変動パターン22H～変動パターン24Hのいずれかが選択された場合は、それら各変動パターンに対応する各種リーチ外れ演出が実行される。

【4603】

通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となったものの、当該結果に基づく突然時短遊技状態への移行が制限される場合は、図432(c)に示すように、特図用表示部43にて停止結果SD20が停止表示される。この停止結果SD20は、特殊外れ用の第2停止結果テーブル(図430(b))を参照して選択されるものである。

【4604】

停止結果SD20は、特殊外れ結果に対応するものであるが、点灯される表示用セグメントの数が1個とされ、通常外れ結果に対応する停止結果SD18、SD21と混同しやすい表示態様となっている。このため、遊技者が特図用表示部43を視認していたとしても、特殊外れ結果になったとは気づきにくく、むしろ通常外れ結果になったと認識しやすくなっている。

【4605】

また、上記特図遊技回では、遊技回用演出として完全外れ演出が図柄表示装置75にて実行される。すなわち、図柄表示装置75での演出表示でも通常外れ結果に対応した報知が行われるため、今回の当否判定の結果が特殊外れ結果であるとより一層気づきにくくなっている。この場合、第1上乗せ演出は実行されない。

【4606】

このように特殊外れ結果となったにもかかわらず、突然時短遊技状態への移行が行われない場合は、通常外れ結果時に停止表示される停止結果と類似する態様の停止結果が停止表示されるため、遊技者が特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果になったと認識することが抑制される。このため、突然時短遊技状態への移行がなされなくても不自然な印象とはならず、遊技者が移行の制限に気づくことが抑制される。

【4607】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【4608】

特殊外れ結果になった場合に、特図用表示部43に停止表示する停止結果を、突然時短遊技状態への移行が行われるか否かの判定結果を加味して決定する構成とした。

【4609】

この構成によれば、突然時短遊技状態への移行の有無を踏まえて特図用表示部43での停止結果の調整を行うことができ、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、遊技者が特殊外れ結果を連想しにくい表示態様の停止結果を選択・設定することができる。これにより、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果が把握されることが抑制され、移行制限の実施に遊技者が気付きにくい構成とすることができる。

10

【4610】

特殊外れ結果になった遊技回において、突然時短遊技状態への移行有無の判定処理を実行した後、特図用表示部43の停止結果を決定する処理を実行する構成とした。この構成によれば、特殊外れ結果に対応する停止結果を決定する場合に、上記移行有無の判定結果を反映させた決定を好適に行うことが可能になる。

【4611】

特殊外れ結果用の停止結果として、点灯される表示用セグメント（点灯表示部）の数が通常外れ結果用の停止結果（停止結果SD18、SD21）と同数である停止結果（停止結果SD20）が設けられる構成とした。

【4612】

上記構成では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果SD18、SD21と同数である停止結果SD20が特図用表示部43に停止表示されるようにすることで、特殊外れ結果に対応する停止表示を通常外れ結果に対応する停止表示に似せて行うことができる。これにより、通常外れ結果になったと遊技者に思わせることができ、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果を簡単に把握できてしまうことを抑制可能となる。

20

【4613】

特殊外れ結果用の停止結果として複数種の停止結果を設け、上記停止結果SD20のほか、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果SD18、SD21よりも多い停止結果SD15～SD17が設けられる構成とした。

30

【4614】

上記構成では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、点灯表示部の数が通常外れ結果用の停止結果SD18、SD21よりも多い停止結果SD15～SD17が停止表示されるようにすることで、通常外れ結果との識別が行いやすい態様で特殊外れ結果に対応する停止表示を行うことができる。すなわち、特殊外れ結果になった場合の停止表示のうち、一部について通常外れ結果である場合との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。よって、特殊外れ結果になった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果を簡単に把握できてしまうことを抑制可能となる。

40

【4615】

通常外れ結果用の停止結果として複数種の停止結果（停止結果SD18、SD21）が設けられる構成とした。

【4616】

上記構成では、特殊外れ結果用の停止結果SD20を含め、類似する態様の停止結果の数が増えるため、遊技者がそれらを区別して覚える負荷が高まる。その結果、特殊外れ結果用の停止結果SD20と通常外れ結果用の停止結果SD18、SD21とを遊技者が混同しやすくなり、特殊外れ結果用の停止結果SD20が特図用表示部43に停止表示された場合に通常外れ結果になったと思わせやすくなることができる。よって、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果が把握されることが抑制でき、移行制限の実施に遊技者

50

が気付きにくくすることが可能になる。

【4617】

特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、図柄表示装置75の表示画面Gにて通常外れ結果に対応する完全外れ演出が実行されるように構成した。この構成によれば、遊技者に対してより強く通常外れ結果になったと思わせることができ、移行制限の実施に一層気づきにくい構成とすることが可能になる。

【4618】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第5の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第5の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせる上記第5の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第5の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【4619】

また、理解の容易のため、例えば「第5の実施の形態の変形例1では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【4620】

(1) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果となった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【4621】

また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【4622】

また、特図当否抽選において大当たり結果であるか、特殊外れ結果であるか、それとも通常外れ結果であるかを抽選し、その結果が特殊外れ結果になった場合に別抽選にて特殊外れ結果の種別を抽選してもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、特殊外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【4623】

(2) 上記第5の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行（サポートフラグのセット処理）が特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果となった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【4624】

(3) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【4625】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

【4626】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【4627】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる1又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【4628】

(4) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態や外れ回数が天井回数に到達した場合の天井時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第1高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態等のサポート当選確率を低くするとよい。

【4629】

また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

【4630】

(5) 上記第5の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種別と特殊外れ結果の種別とが1対1で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、1の突然時短遊技状態に対応する特殊外れ結果の数が各突然時短遊技状態と同じである構成としてもよいし、異なる構成としてもよい。

【4631】

(6) 上記第5の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としたが、これらのうちの1つ又は2つを備えない構成としてもよい。例えば、通常時短遊技状態を備えずに天井時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としてもよいし、通常時短遊技状態及び天井時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。

【4632】

また、上記第5の実施の形態や各変形例では複数種類の突然時短遊技状態を備える構成

としたが、1種類のみ突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。このことは通常時短遊技状態についても同様であり、1種類のみ通常時短遊技状態を備える構成としてもよい。

【4633】

また、上記第5の実施の形態や各変形例では高確遊技状態を備えるが、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【4634】

(7) 上記第5の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了(サポートフラグのクリア処理)が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて時短遊技状態の終了が実行されてもよい。

10

【4635】

(8) 上記第5の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態の終了(サポートフラグのクリア処理)が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、時短遊技状態への移行後、特図当否抽選にて小当たり結果となった回数が予め定められた上限回数(例えば5回)に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【4636】

かかる構成において時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合には、滞在時短における残りの小当たり回数と、移行条件の成立に対応した時短遊技状態における上限回数としての小当たり回数とが比較され、多い側の時短遊技状態が採用される構成とすればよい。

20

【4637】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【4638】

ちなみに、特図当否抽選の結果が小当たり結果となった場合には、可変入賞装置が開閉される小当たり遊技(小当たり結果を契機とする1ラウンド分の開閉実行モード)が実行される。この小当たり遊技は、大当たり遊技(大当たり結果を契機とする開閉実行モード)よりも遊技者に不利な態様で実行され得る。例えば、可変入賞装置への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、1開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での1ラウンド遊技又は1開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。

30

【4639】

また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果となった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果となった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

40

【4640】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら時短遊技状態の終了が行われる構成としてもよい。

【4641】

50

また、上記に代えて又は加えて、時短遊技状態に移行してからの期間が予め定められた上限期間に達することで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。かかる構成において時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合には、滞在時短の残り期間と、移行条件の成立に対応した時短遊技状態の上限期間とが比較され、長い側の時短遊技状態が採用される構成とすればよい。

【4642】

(9) 上記第5の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCに上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を1ずつ減算することで、時短遊技状態の残り回数を更新する構成としたが、時短遊技状態への移行時にサポートカウンタエリアSCへの上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリアSCの値を1ずつ加算することで、時短遊技状態において実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

10

【4643】

(10) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態への移行が行われる構成としたが、高確遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態でのサポートモードは高頻度サポートモードであってもよいし、低頻度サポートモードであってもよい。

【4644】

20

また、時短遊技状態や高確遊技状態への移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機10に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。また、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいてポイント抽選が行われてもよい。

30

【4645】

(11) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が特図用表示部43や図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知や上乘せ演出等についても同様である。

【4646】

40

(12) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知として特殊リーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Z1～Z3を用いた報知でなくともよく、例えば、図柄表示装置75に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【4647】

また、特図用表示部43に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列Z1～Z3の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第4図柄）が図柄表示装置75に表示されるパチンコ機にあっては、その第4図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表

50

示される上記第4図柄の態様と、停止表示される図柄列Z1～Z3の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【4648】

なお、特殊外れ結果に対応した報知は、特図遊技回の全般で行われてもよいし、特図遊技回における一部の期間にて行われてもよい。ちなみに、上記第5の実施の形態や各変形例で例示した特殊リーチ演出は、特図遊技回の開始時には特殊外れ結果であるか否かを遊技者が判別できず、特図遊技回の終盤で特殊外れ結果であることを遊技者が判別できる構成としているため、特図遊技回における一部の期間で特殊外れ結果に対応した報知を実行するものといえる。

【4649】

(13) 上記第5の実施の形態や各変形例では、図柄列Z1～Z3の停止態様から特殊外れ結果になったことを遊技者が認識できるに留まり、特殊外れ結果の種別(突然時短遊技状態の種別)までは認識できない又は認識することが困難な構成としたが、これに代えて又は加えて、当該種別を図柄列Z1～Z3の停止態様から認識可能又は認識容易な構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態Aへの移行が行われる場合は、特殊リーチ外れA演出におけるリーチ図柄として7図柄が設定されたり、他の突然時短遊技状態(例えば突然時短遊技状態B)よりも7図柄が設定されやすくなったりする構成が考えられる。また、突然時短遊技状態Aへの移行が行われる場合は、ダブルリーチが設定されたり、他の突然時短遊技状態(例えば突然時短遊技状態B)よりもダブルリーチが設定されやすくなったりする構成が考えられる。

【4650】

(14) 上記第5の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選と第2作動口63への入賞に基づく当否抽選との両方において抽選結果の種別に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、いずれかの作動口62,63への入賞に基づく当否抽選の結果にのみ特殊外れ結果が含まれる構成としてもよい。例えば、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる一方、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選の結果には特殊外れ結果が含まれない構成としてもよい。

【4651】

(15) 上記第5の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態中に行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれない構成としたが、特殊外れ結果が含まれる構成としてもよい。すなわち、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われ得る構成としてもよい。

【4652】

(16) 上記第5の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に優先用処理が実行され、突然時短遊技状態への移行が行われる場合と、当該移行が制限される場合とが生じる構成としたが、時短遊技状態中に特殊外れ結果になった場合について一律に突然時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

【4653】

また、上記第5の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で外れ回数が天井回数に到達した場合も優先用処理が実行される構成としたが、当該処理が行われずに一律に天井時短遊技状態への移行が制限される構成としてもよい。

【4654】

(17) 上記第5の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となった場合に、滞在時短の残り回数と今回の上限回数(今回の特定外れ結果の種別に対応する突然時短遊技状態の上限回数)とが比較され、その結果に基づいて突然時短遊技状態への移行と滞在時短の継続とのいずれを採用するかが振り分けられる構成としたが、上記比較を行わず、滞在中の時短遊技状態と今回の特殊外れ結果に基づく突然時短遊技状態とのいずれを採用するかが予め定められる構成としてもよい。例えば、各種の時短遊技状態に対して固有の優先度を設定しておき、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合にそれら各時短遊技状態の優先度を比較し、優先度が高い側の時

10

20

30

40

50

短遊技状態を採用する構成とすることができる。

【4655】

なお、上記構成によっても、通常時短遊技状態と突然時短遊技状態とで何らかの態様が異なる構成とすることで、通常時短遊技状態を遊技する過程で態様の変化が生じたか否かを遊技者が判別することにより、特殊外れ結果となった際に通常時短遊技状態の継続と突然時短遊技状態の移行とのいずれが選ばれたかを推測する遊技を付与することができる。

【4656】

(18) 上記第5の実施の形態や各変形例では、今回の上限回数が滞在時短の残り回数よりも多い場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としたが、滞在時短の残り回数以上である場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。すなわち、今回の上限回数と滞在時短の残り回数とが同じである場合に突然時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

10

【4657】

(19) 上記第5の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、当該成立に基づく時短遊技状態への移行が制限されることなく、常に当該移行が行われる構成としてもよい。

【4658】

(20) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が実行されるか否かにかかわらず、特図用表示部43にて特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としたが、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示されない構成としてもよい。例えば、かかる場合において通常外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としてもよい。

20

【4659】

(21) 上記第5の実施の形態や各変形例では、滞在中の時短遊技状態と、その滞在時短の途中から移行する時短遊技状態との態様が異なる構成として、普図遊技回における変動表示時間の長さや、役物開閉遊技における普電役物63aの挙動、サポート抽選における当選確率、図柄表示装置75にて行われる時短中演出での背景色等が異なる構成を例示したが、必ずしもこれらのすべてが異なる必要はなく、少なくとも1つが異なればよい。

【4660】

30

(22) 上記第5の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態である状況で時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、それら各時短遊技状態に滞在可能な残り回数の比較によりいずれの時短遊技状態を採用するかが決定される構成としたが、他の要素も加味されて当該決定が行われる構成としてもよい。例えば、所定の突然時短遊技状態にて行われる役物開閉遊技での開放回数が1回であるのに対し、所定の通常時短遊技状態にて行われる役物開閉遊技での開放回数が2回であり、第2作動口63への入賞期待値が通常時短遊技状態である場合の2倍である構成において、上記所定の通常時短遊技状態への滞在中に上記所定の突然時短遊技状態の移行条件が成立した場合の上記比較において、開放回数や入賞期待値に対応する重み付けを行ってもよい。具体的には、滞在中である所定の通常時短遊技状態の残り回数に対し上記重み付けとして2を乗算し、その乗算結果と、所定の突然時短遊技状態の上限回数とが比較される構成としてもよい。

40

【4661】

(23) 上記第5の実施の形態や各変形例では、残り回数画像823により時短遊技状態の残り回数を報知する構成としたが、残り回数画像823を表示せず、時短遊技状態の残り回数を報知しない構成としてもよい。すなわち、実際の残り回数のすべてを非明示とする構成としてもよい。

【4662】

この際、全ての時短遊技状態で残り回数を報知しない構成としてもよいし、一部の時短遊技状態で残り回数を報知しない構成としてもよい。例えば、突然時短遊技状態では残り回数を報知する一方で、通常時短遊技状態では残り回数を報知しない構成としてもよい。

50

【４６６３】

また、時短遊技状態の途中で時短遊技状態に移行する場合において、先の時短遊技状態と後の時短遊技状態との一方で残り回数を報知し、それら時短遊技状態の他方で残り回数を報知しない構成としてもよい。その際、先の時短遊技状態と後の時短遊技状態とは必ずしも異種の時短遊技状態である必要はなく、同種の時短遊技状態であってもよい。例えば、突然時短遊技状態の途中で特殊外れ結果となり、当該結果に基づいて突然時短遊技状態への移行が行われる場合において、それらの一方で残り回数を報知し、他方で残り回数を報知しない構成としてもよい。

【４６６４】

(２４) 上記第５の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態の最大上限回数を天井回数(例えば９９０回)と天井時短遊技状態の上限回数(１１００回)との合計値(２０９０回)よりも多い回数(３０００回)とし、通常時短遊技状態の途中で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態への移行が制限される構成としたが、上記最大上限回数を上記合計値よりも小さい回数(例えば１０００回)とし、通常時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態に移行する構成としてもよい。

10

【４６６５】

(２５) 上記第５の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の最大上限回数を天井時短遊技状態の上限回数(１１００回)よりも少ないとし、突然時短遊技状態の途中で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態に移行する構成としたが、上記最大上限回数を上記上限回数よりも多い回数(例えば１５００回)とし、突然時短遊技状態の途中で外れ回数が天井回数に到達した場合に天井時短遊技状態への移行が制限され得る構成としてもよい。

20

【４６６６】

(２６) 上記第５の実施の形態や各変形例において、時短遊技状態である状況で外れ遊技回が天井回数に到達した場合に、滞在時短の残り回数にかかわらず、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行が優先される構成としてもよい。天井時短遊技状態は、外れ遊技回の累積回数により移行するため、外れ遊技回が天井回数に到達する前(移行契機が成立する前)から遊技者が天井時短遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、実際に外れ遊技回が天井回数に到達して移行契機が成立しているにもかかわらず、天井時短遊技状態に移行させないでいると、天井時短遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。この場合、天井到達は一体どうなってしまったのかと困惑し、遊技意欲の減退を招く懸念がある。そのような特性を踏まえ、滞在時短の継続よりも天井時短遊技状態への移行を優先し、時短遊技状態である状況で天井回数への到達が成立したら必ず天井時短遊技状態への移行が生じる構成とすることで、遊技者の予測どおりに時短遊技状態の切り替えを生じさせることができ、遊技者の困惑を招く不都合を抑制することが可能になる。

30

【４６６７】

(２７) 上記第５の実施の形態や各変形例では、７個の表示用セグメントSG1～SG7が数字の８の形状に配列された表示領域805により特図用表示部43を構成したが、特図用表示部43の構成は複数の表示部により停止結果が停止表示されるものであれば、これに限定されるものではない。例えば、図433(a)に示すように、さらにドットとしての８個目の表示用セグメントSG8を備える表示領域により特図用表示部43を構成してもよい。また、図433(b)に示すように、８個のLED(表示部)865を直線状に配列した表示領域866により特図用表示部43を構成してもよいし、図433に示すように、８個のLED(表示部)867を複数列に配列した表示領域868により特図用表示部43を構成してもよい。また、上記各種の表示領域を複数配置し、これらの複数の表示領域により１の停止結果を停止表示する構成としてもよい。

40

【４６６８】

(２８) 上記第５の実施の形態や各変形例では、各種停止結果が特図用表示部43に停

50

止表示される構成としたが、例えば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G など、特図用表示部 4 3 以外の表示装置に停止表示される構成としてもよい。

【4 6 6 9】

(29) 上記第 5 の実施の形態や各変形例では、点灯させる表示部（表示用セグメント）と消灯させる表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されるが、これに限定されるものではない。例えば、表示色（発光色）が第 1 表示色とされる表示部と第 1 表示色とは異なる第 2 表示色とされる表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されてもよいし、点滅状態とされる表示部と連続発光される表示部との組み合わせにより停止結果が停止表示されてもよい。

【4 6 7 0】

(30) 上記第 5 の実施の形態や各変形例において、特殊外れ結果に対応する停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7 に関し、点灯される表示部の数が突然時短遊技状態の有利度合に対応する構成としてもよい。例えば、有利度合が最も高い突然時短遊技状態 A に対応する停止結果 S D 1 5 で点灯表示部の数が最も多く、有利度合が最も低い突然時短遊技状態 C に対応する停止結果 S D 1 7 で点灯表示部の数が最も少なく、突然時短遊技状態 B に対応する停止結果 S D 1 6 で点灯表示部の数がそれらの中間値となるようにすることができる。このような構成によれば、特殊外れ結果に対応する停止結果同士の識別において遊技者が各停止結果の詳細まで記憶していなくても、点灯表示部の数に基づいて感覚的に有利度合を把握することが可能になる。

【4 6 7 1】

(31) 上記第 5 の実施の形態や各変形例では、通常外れ用の停止結果として停止結果 S D 1 8、S D 1 9 からなる 2 種類の停止結果が設けられるが、それらのうちの一方のみを有する構成としてもよい。すなわち、通常外れ用の停止結果が 1 種類のみであってもよい。また、通常外れ用の停止結果として 3 種類以上の停止結果が設けられてもよい。

【4 6 7 2】

(32) 上記第 5 の実施の形態や各変形例では、1 の大当たり種別に対して 1 の停止結果（大当たり図柄）が対応付けられる構成としたが、1 の大当たり種別に対して複数種の停止結果が対応付けられる構成としてもよい。また、上記第 5 の実施の形態や各変形例では、1 の特殊外れ種別に対して 1 の停止結果（特殊外れ図柄）が対応付けられる構成としたが、1 の特殊外れ種別に対して複数種の停止結果が対応付けられる構成としてもよい。

【4 6 7 3】

このような場合、特殊外れ結果に対応する停止結果の種類数が通常大当たり結果に対応する停止結果の種類数よりも少ないという関係を構築するには、特殊外れ結果に対応する停止結果の総数が通常大当たり結果に対応する停止結果の総数よりも少ない構成であってもよいし、1 個の特殊外れ結果に対する停止結果数の平均値が 1 個の通常大当たり結果に対する停止結果数の平均値よりも少ない構成であってもよい。また、所定の特殊外れ結果に対応する停止結果の数が所定の通常大当たり結果に対応する停止結果の数よりも少ない構成であってもよい。

【4 6 7 4】

(33) 上記第 5 の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応する停止結果の種類数が通常大当たり結果に対応する停止結果の種類数よりも少ない構成としたが、これに限定されるものではない。前者の停止結果の種類数が後者の停止結果の種類数よりも多い構成としてもよいし、両者の停止結果の種類数が同じである構成としてもよい。

【4 6 7 5】

(34) 上記第 5 の実施の形態や各変形例において、特殊外れ結果に対応する所定の停止結果の停止表示期間を通常大当たり結果に対応する所定の停止結果の停止表示期間よりも短くする構成としてもよい。例えば、停止結果 S D 1 5 の停止表示期間を停止結果 S D 3 の停止表示期間よりも短くしてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示された際に、その停止結果を遊技者が視認できる期間が短く抑えられることで、特殊外れ結果になったことの識別難易度をある程度高めることができる。これにより、特

10

20

30

40

50

特殊外れ結果に対応する停止結果を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。

【4676】

なお、特殊外れ結果に対応するすべての停止結果SD15～SD17において、通常大当たり結果に対応する停止結果SD3～SD14のいずれか又はそれら停止結果SD3～SD14のいずれよりも停止表示期間が短くされる構成としてもよい。

【4677】

(35) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特定報知としての第1上乗せ演出が確定表示の開始後に実行され、突然時短遊技状態への移行が制限された場合に特定報知が実行される構成としたが、第1上乗せ演出が確定表示の開始前に実行され、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特定報知が実行される構成としてもよい。なお、上記第5の実施の形態や各変形例では、第1上乗せ演出が一律に特殊外れ結果になった特図遊技回にて実行されるが、当該特図遊技回より後（次の特図遊技回の開始後）に第1上乗せ演出が実行されることがある構成としてもよい。

【4678】

(36) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる場合や、特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が制限される場合において、特定報知として第1上乗せ演出を実行することにより、遊技者が残り回数の増加や追加を認識できる報知が実行される構成としたが、特定報知として遊技者が突然時短遊技状態への移行を認識できる報知が実行される構成としてもよい。例えば、第1上乗せ演出に代えて時短遊技状態の開始用演出が実行される構成としてもよい。

【4679】

また、第1上乗せ演出に代えて、残り回数に関しての報知を含まない特定報知が実行される構成としてもよい。例えば、上乗せ画像826が表示されることなく、「ストック」や「まだまだ続くよ」等の文字表示が行われる構成としてもよい。

【4680】

(37) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に、特殊外れ結果となった特図遊技回にて常に特殊リーチ外れA演出（特殊外れ結果になったことに対応する遊技回用演出）が実行される構成としたが、特殊リーチ外れB演出やノーマルリーチ外れ演出等の特殊外れ結果になったことに対応しない遊技回用演出が実行される場合がある構成としてもよい。この場合、上記特殊外れ結果となった特図遊技回において、特殊リーチ外れA演出に実行するか否かの抽選を行い、当該抽選に当選した場合に特殊リーチ外れA演出を実行し、当該抽選に外れた場合に特殊リーチ外れB演出又はノーマルリーチ演出を実行する構成とすればよい。この場合、第1上乗せ演出は実行しない。

【4681】

上記のような構成とすることで、特図用表示部43に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される場合において特殊リーチ外れA演出が実行されない場合でも、突然時短遊技状態への移行が行われるケースを生じさせることができる。これにより、突然時短遊技状態への移行が制限される場合において未報知分の残り回数が不足し、特殊リーチ外れA演出に代えて特殊リーチ外れB演出を実行した場合でも、残り回数の上乗せが行われている（突然時短遊技状態への移行が行われている）ことへの遊技者の期待感を喚起することが可能になる。

【4682】

(38) 上記第5の実施の形態や各変形例では、完全外れ演出に対応する変動パターン21Hが選択された場合に、抽選により第2上乗せ演出を実行する構成としたが、これを実行しない構成としてもよい。すなわち、完全外れ演出用の変動表示時間が設定される特図遊技回では上乗せ演出が実行されず、特定の変動表示時間（ノーマルリーチ外れ用の変動表示時間）が設定される特図遊技回でのみ上乗せ演出が実行される構成としてもよい。

【4683】

(39) 上記第5の実施の形態や各変形例では、完全外れ演出に対応する変動パターン21Hが選択された場合に第2上乗せ演出を実行し得る構成としたが、他の変動パターンが選択された場合にも第2上乗せ演出を実行し得る構成としてもよい。具体的には、変動パターンW1～W3以外の変動パターンが選択された場合、すなわち、変動パターン21Hに限らず、外れ結果に対応した他の変動パターン22H～24Hが選択された場合にも第2上乗せ演出を実行し得る構成としてもよい。

【4684】

(40) 上記第5の実施の形態や各変形例において、第1上乗せ演出にてボタン画像832が表示され、演出用操作部36の押し下げ操作が行われることにより上乗せ画像826が表示される構成としてもよい。演出用操作部36の操作を介在させることで、特図用表示部43から注意をそらすことができ、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果になったことを把握しにくくすることが可能になる。

【4685】

また、特図用表示部43での停止表示の期間(確定表示期間)における少なくとも一部で第1上乗せ演出が実行され、確定表示期間と第1上乗せ演出の実行期間とが重複する構成としてもよい。この場合、特殊外れ結果に対応した停止結果が停止表示される期間にて遊技者の注意を第1上乗せ演出(図柄表示装置75)に向けさせることにより、特図用表示部43の表示内容から特殊外れ結果になったことを把握しにくくすることが可能になる。

【4686】

また、第2上乗せ演出においても確定表示期間の少なくとも一部で実行され、確定表示期間と第2上乗せ演出の実行期間とが重複する構成としてもよい。この場合、通常外れ結果に対応した停止結果が停止表示されていることに気づかせにくくことができ、第2上乗せ演出が疑似的なものであることを悟られにくくすることが可能になる。

【4687】

(41) 上記第5の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果となり、突然時短遊技状態への移行が行われる変動パターンW1と、特殊外れ結果になったものの、突然時短遊技状態への移行が制限される変動パターンW2と、通常外れ結果となり、特図用表示部43に停止結果SD19が停止表示される場合の変動パターンW3とが対応する変動表示時間が等しい構成としたが、特殊リーチ外れA演出及び第1上乗せ演出の実行期間が確保される範囲で各変動パターンが対応する変動表示時間の長さが異なる構成としてもよい。

【4688】

(42) 上記第5の実施の形態や変形例1では、点灯される表示部(点灯表示部)の数について、停止結果SD18が1個であり、他の停止結果が2個以上である構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、停止結果SD18が2個であり、他の停止結果が3個以上である構成としてもよい。

【4689】

(43) 上記第5の実施の形態や変形例1では、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15～SD17のいずれにおいても点灯表示部が複数とされるが、それらのうちの1つ又は2つの停止結果において点灯表示部が1個である構成としてもよい。但し、それらの停止結果にあっては、通常外れ結果に対応する停止結果SD18とは異なる表示部が点灯される態様とする。

【4690】

(44) 上記第5の実施の形態や変形例1では、特殊外れ結果に対応する停止結果SD15～SD17のうち停止結果SD15、SD17では、通常外れ結果に対応する停止結果SD19と点灯表示部が重複し、停止結果SD16では、通常外れ結果に対応する停止結果SD19と点灯表示部が重複しない構成としたが、停止結果SD15～SD17のすべてで停止結果SD19と点灯表示部が重複する構成としてもよい。また、停止結果SD15～SD17のうちの1つでのみ停止結果SD19と点灯表示部が重複する構成としてもよい。

【4691】

(45) 上記第5の実施の形態の変形例1では、各時短遊技状態において図柄表示装置75に表示される背景画像の背景色が異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、図柄表示装置75の表示画面G上に各時短遊技状態を報知又は示唆する特定画像が表示される構成としてもよい。例えば、図434に示すように、複数の黒点画像871が表示画面Gの隅部に表示される構成とした上で、それら黒点画像871の表示位置が時短遊技状態によって異なる構成としてもよい。具体的には、突然時短遊技状態の表示位置(図434(b1))を基準位置とした上で、通常時短遊技状態では基準位置から左側にずらした表示位置(図434(b2))とし、天井時短遊技状態では基準位置から右側にずらした表示位置(図434(b3))とする。この構成では、黒点画像871の表示位置によって時短遊技状態の種別が示唆されることになり、特殊外れ結果となった特図遊技回を境界として上記黒点画像871の表示位置が変化するか否かにより、滞在時短が継続されたのか、突然時短遊技状態への移行が行われたのかを遊技者が判別することができる。

10

【4692】

(46) 上記第5の実施の形態の変形例2では、通常外れ結果に対応する停止結果の数を複数としたが、1個としてもよい。但し、通常外れ結果に対応する停止結果の数が増えるほど、当該停止結果を遊技者が覚えにくくなり、特殊外れ結果に対応する停止結果SD20との混同が生じやすくなる観点では、上記変形例2のように複数とするのが好ましい。この際、通常外れ結果に対応する停止結果の数は2個に限定されるものではなく、3個以上であってもよい。

【4693】

20

(47) 上記第5の実施の形態の変形例2では、通常外れ結果に対応する停止結果SD18、SD21と、特殊外れ結果に対応する停止結果SD20とにおいて、点灯表示部の数が同じである構成としたが、例えば、停止結果SD18、SD21又はそれらのいずれかの点灯表示部の数を2個とし、停止結果SD20の点灯表示部の数が停止結果SD18、SD21又はそれらのいずれかよりも少ない構成としてもよい。

【4694】

(48) 上記第5の実施の形態の変形例2では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合の特殊外れ結果用の停止結果が1種類のみ設けられる構成としたが、複数種類設けられる構成としてもよい。この場合、これらの停止結果において点灯表示部の数が停止結果SD18、SD21の点灯表示部の数以下とされる。

30

【4695】

上記の際、突然時短遊技状態への移行が行われる場合の停止結果SD15～SD17のそれぞれに対応して上記移行が制限される場合の停止結果が所定個ずつ設定される構成でもよいし、停止結果SD15～SD17とは関係なく、上記移行が制限される場合の停止結果が複数存在するという構成でもよい。

【4696】

(49) 上記第5の実施の形態の変形例2では、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に必ず停止結果SD20が選択される構成としたが、停止結果SD15～SD17よりも停止結果SD20が選択されやすい構成としてもよい。また、上記第5の実施の形態の変形例2では、突然時短遊技状態への移行が行われる場合に必ず停止結果SD15～SD17が選択される構成としたが、停止結果SD20よりも停止結果SD15～SD17が選択されやすい構成としてもよい。

40

【4697】

(50) 上記第5の実施の形態の変形例2では、特殊外れ結果に対応する停止結果SD20の表示態様が通常外れ結果SD18、SD21の表示態様と異なる構成としたが、これらの表示態様が共通する構成としてもよい。例えば、停止結果SD20と停止結果SD18との両方において、表示用セグメントSG3が点灯され、それ以外の表示用セグメントが消灯される表示態様としてもよい。

【4698】

(51) 上記第5の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となる

50

ことにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる１種２種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にＶ入賞口を有する又はＶ入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてＶ入賞口（Ｖ入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【４６９９】

なお、「特定判定の結果が特定結果となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」、「特定判定の結果が所定の第１結果となることに基づいて所定特典を付与する」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、Ｖ入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

10

【４７００】

（５２）上記第５の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

【４７０１】

（５３）上記第５の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

20

【４７０２】

（５４）上記第５の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【４７０３】

（５５）上記第５の実施の形態や各変形例において、予め定められた契機により実行される所定抽選の結果に基づき、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード、又は高確率モード且つ低頻度サポートモード）と低確遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード、又は低確率モード且つ高頻度サポートモード）との一方から他方に移行する構成であってもよい。この場合、上記所定抽選の結果が第１所定結果である場合に上記各状態の一方から他方への移行が行われ、上記所定抽選の結果が第１所定結果とは異なる第２所定結果である場合に上記各状態の他方から一方への移行が行われてもよいし、上記所定抽選の結果が所定結果である場合に上記各状態の一方から他方への移行が行われ、上記所定抽選とは異なる特定抽選の結果が特定結果である場合に上記各状態の他方から一方への移行が行われてもよい。

30

40

【４７０４】

これらの場合において移行条件が成立しても上記各状態の一方から他方への移行が制限され得る構成としてもよい。この際、移行条件の成立に対応した停止結果が特図用表示部４３に停止表示される構成にあっては、上記制限が行われる場合でも移行条件の成立に対応した停止結果が停止表示されてもよい。また、上記の各移行に際して開閉実行モードを経由する構成でもよいし、経由しない構成でもよい。

【４７０５】

（５６）上記第５の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのい

50

ずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルート的一方を流下する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を流下する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするとよい。

【4706】

(57) 上記第5の実施の形態や各変形例において特図当否抽選の結果に小当たり結果が含まれる構成としてもよい。この場合、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選と第2作動口63への入賞に基づく当否抽選との両方に小当たり結果が含まれてもよいし、いずれに一方に小当たり結果が含まれてもよい。なお、小当たり結果は、特典の付与（開閉実行モードへの移行）に対応した結果であるという点で当たり結果の1種であると解することもできるし、大当たり結果となった場合ほどの特典は得られないという点で外れ結果の1種であると解することもできる。

10

【4707】

(58) 上記第5の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【4708】

(59) 上記第5の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

20

【4709】

(60) 上記第5の実施の形態や各変形例では、主制御装置162において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部43における1の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置162において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置162では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置75において図柄列Z1～Z3の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

30

【4710】

(61) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

40

【4711】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【4712】

50

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【4713】

＜第6の実施の形態＞

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図6を参照して説明した遊技盤60等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【4714】

＜遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成＞

遊技領域PAを流下した遊技球の排出に関する構成について図435を参照しながら説明する。

【4715】

一般入賞口61、可変入賞装置65、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤60の背面側に導かれて遊技領域PAから排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域PAに流入した遊技球は一般入賞口61、可変入賞装置65、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のいずれかに入球することにより遊技領域PAから排出されることとなる。

【4716】

遊技盤60の背面には、一般入賞口61、可変入賞装置65、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のそれぞれに対応させて排出通路部91～96が形成されている。排出通路部91～96に流入した遊技球はその流入した排出通路部91～96を流下することにより、遊技盤60の背面側において遊技盤60の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機10が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【4717】

各排出通路部91～96には遊技球を検知するための各種検知センサ91a～96aが設けられている。これら排出通路部91～96及び検知センサ91a～96aについて以下に説明する。

【4718】

一般入賞口61は3個設けられているため、それら3個のそれぞれに対応させて排出通路部91，92が存在している。この場合、最も左の一般入賞口61に対応する第1排出通路部91には1個の検知センサ91aが設けられている。具体的には、第1排出通路部91の途中位置に検知範囲が存在するようにして第1入賞口検知センサ91aが設けられており、最も左の一般入賞口61に入球した遊技球は第1排出通路部91を通過する途中で第1入賞口検知センサ91aにて検知される。

【4719】

また、右側2個の一般入賞口61に対しては途中位置で合流するように形成された第2排出通路部92が設けられている。当該第2排出通路部92は、2個の一般入賞口61のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで1個の出口側領域を有している。第2排出通路部92における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第2入賞口検知センサ92aが設けられている。右側2個のいずれかの一般入賞口61に入球した遊技球は第2排出通路部92を通過する途中で第2入賞口検知センサ92aにて検知される。

【4720】

第1作動口62に対応させて第3排出通路部93が存在している。第3排出通路部93の途中位置に検知範囲が存在するようにして第1作動口検知センサ93aが設けられており、第1作動口62に入球した遊技球は第3排出通路部93を通過する途中で第1作動口検知センサ93aにて検知される。第2作動口63に対応させて第4排出通路部94が存

10

20

30

40

50

在している。第4排出通路部94の途中位置に検知範囲が存在するようにして第2作動口検知センサ94aが設けられており、第2作動口63に入球した遊技球は第4排出通路部94を通過する途中で第2作動口検知センサ94aにて検知される。

【4721】

可変入賞装置65に対応させて第5排出通路部95が存在している。第5排出通路部95の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ95aが設けられており、可変入賞装置65に入球した遊技球は第5排出通路部95を通過する途中で大入賞口検知センサ95aにて検知される。アウト口68に対応させて第6排出通路部96が存在している。第6排出通路部96の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ96aが設けられており、アウト口68に入球した遊技球は第6排出通路部96を通過する途中でアウト口検知センサ96aにて検知される。

10

【4722】

なお、各種検知センサ91a～96aのうちいずれか1個の検知センサ91a～96aにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ91a～96aの検知対象となることはない。また、スルーゲート64に対してもゲート検知センサ97aが設けられており、遊技領域PAを流下する途中でスルーゲート64を通過する遊技球はゲート検知センサ97aにて検知される。

【4723】

各種検知センサ91a～97aとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ91a～97aは後述する主制御装置162と電気的に接続されており、各種検知センサ91a～97aの検知結果は主制御装置162に出力される。具体的には、各種検知センサ91a～97aは、遊技球を検知していない状況ではLOWレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではHIGHレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくHIGH及びLOWの関係が逆であってもよい。

20

【4724】

＜主制御装置162の構成＞

次に主制御装置162の構成について図436を参照しながら説明する。図436は主制御装置162の正面図である。

【4725】

主制御装置162は、図436に示すように、主制御基板311が基板ボックス163aに收容されてなる。主制御基板311の一方の板面である素子搭載面には、MPU312が搭載されている。基板ボックス163aは当該基板ボックス163aの外部から当該基板ボックス163a内に收容されたMPU312を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス163aは無色透明に形成されているが、基板ボックス163aの外部から当該基板ボックス163a内に收容されたMPU312を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

30

【4726】

主制御装置162は基板ボックス163aにおいて主制御基板311の素子搭載面と対向する対向壁部163bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース50の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース50の背面を露出させることにより、基板ボックス163aの対向壁部163bを目視することが可能となるとともに当該対向壁部163bを通じてMPU312を目視することが可能となる。

40

【4727】

基板ボックス163aは複数のケース体163cを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体163cには、これらケース体163cの分離を阻止するとともにこれらケース体163cの分離に際してその痕跡を残すための結合部163eが設けられている。結合部163eは、略直方体形状の基板ボックス163aにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部163eを利用してケース体163

50

cの分離を阻止している状態において当該一部の結合部163eを破壊してケース体163cを分離したとしても、その後に別の結合部163eを結合状態とすることでケース体163cの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体163cの分離に際して結合部163eが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部163eを目視確認することでケース体163cの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

【4728】

また、基板ボックス163aにおいて結合部163eが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体163c間の境界を跨ぐようにして封印シール163fが貼り付けられている。封印シール163fはその引き剥がしに際して粘着層がケース体163cに残る。これにより、ケース体163cの分離に際して封印シール163fが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【4729】

上記構成の主制御装置162において主制御基板311には、パチンコ機10の設定状態を「設定1」から「設定6」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されてON操作される設定キー挿入部166aと、設定キー挿入部166aに対するON操作後においてパチンコ機10の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン166bと、主制御装置162のMPU312に設けられた主側RAM314(図437)のデータをクリアするために操作されるリセットボタン166cと、遊技履歴の管理結果を報知するための第1～第5報知用表示装置169a～169eとが設けられている。また、主制御基板311に搭載されたMPU312には、遊技履歴の管理結果又は主側ROM313に記憶された情報(プログラム及びデータ)を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子166dが設けられている。なお、パチンコ機10の設定状態は「設定1」～「設定6」の6段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

【4730】

これら設定キー挿入部166a、更新ボタン166b、リセットボタン166c、読み取り用端子166d(すなわちMPU312)及び第1～第5報知用表示装置169a～169dはいずれも主制御基板311の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板311の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス163aの対向壁部163bと対向しているが、設定キー挿入部166a、更新ボタン166b、リセットボタン166c及び読み取り用端子166dは対向壁部163bにより覆われていない。つまり、対向壁部163bには設定キー挿入部166a、更新ボタン166b、リセットボタン166c及び読み取り用端子166dのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス163aの開放を要することなく、設定キー挿入部166aに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン166bを押圧操作することが可能であり、リセットボタン166cを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子166dに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【4731】

設定キー挿入部166aに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部166aがON操作された状態となる。その状態で、リセットボタン166cを押圧操作しながらパチンコ機10への動作電力の供給を開始させることで(すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給を開始させることで)、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン166bを1回押圧操作する度にパチンコ機10の設定状態が「設定1」～「設定6」の範囲において昇順で1段階ずつ変更される。なお、「設定6」の状態でも更新ボタン166bが操作された場合には「設定1」に更新される。

【4732】

また、設定キー挿入部166aがON操作された状態で、リセットボタン166cを押圧操作せずにパチンコ機10への動作電力の供給を開始させることで、現在の設定状態を

10

20

30

40

50

確認することが可能な確認可能状態となる。なお、詳細は後述するが、確認可能状態では、現在の設定状態が第1～第5報知用表示装置169a～169dに表示される。

【4733】

また、設定キー挿入部166aに挿入している設定キーをON操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部166aがOFF操作された状態となる。設定キー挿入部166aがOFF操作された状態となることで、上記変更可能状態や確認可能状態が終了する。

【4734】

設定キー挿入部166aに対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置162のMPU312において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部166aに対するON操作を行ったとしても設定値の変更や確認を行うことはできない。

【4735】

パチンコ機10の設定状態は当該パチンコ機10における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定n」（nは「1」～「6」の整数）のnが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが、大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

【4736】

リセットボタン166cは上記のとおり主側RAM314のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン166cを押圧操作した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン166cに対するON操作はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置162のMPU312において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン166cを押圧操作したとしても主側RAM314のデータをクリアすることはできない。

【4737】

読み取り用端子166dは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ROM313に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子166dに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機10への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子166dに対する外部装置の接続はパチンコ機10への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置162のMPU312への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置162のMPU312において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子166dに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

【4738】

第1～第5報知用表示装置169a～169eはいずれも、LEDによる表示用セグメントが7個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ELディスプレイであってもよい。第1～第5報知用表示装置169a～169eはいずれもその表示面が主制御基板311の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス163aの対向壁部163bにより覆われている。

【4739】

この場合に、基板ボックス163aが透明に形成されていることにより、基板ボックス

10

20

30

40

50

163aの外部から当該基板ボックス163a内に収容された第1～第5報知用表示装置169a～169eの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置162は基板ボックス163aにおいて主制御基板311の素子搭載面と対向する対向壁部163bがパチンコ機10後方を向くようにして樹脂ベース50の背面に搭載されているため、遊技機本体12を外枠11に対してパチンコ機10前方に開放させて樹脂ベース50の背面をパチンコ機10前方に露出させた場合には、対向壁部163bを通じて第1～第5報知用表示装置169a～169eの表示面を目視することが可能となる。

【4740】

第1～第5報知用表示装置169a～169eの表示面においては「0」～「9」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第1～第5報知用表示装置169a～169eを利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

【4741】

また、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な変更可能状態や現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態においては、設定値に対応する値が第4報知用表示装置169dにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第1～第3報知用表示装置169a～169c、第5報知用表示装置169eのいずれかにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第1～第5報知用表示装置169a～169eのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第1～第5報知用表示装置169a～169eのうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

【4742】

＜パチンコ機10の電氣的構成＞

次に、パチンコ機10の電氣的構成について、図437のブロック図に基づいて説明する。

【4743】

主制御装置162は、遊技の主たる制御を司る主制御基板311を具備しており、主制御基板311にはMPU312が搭載されている。MPU312には、主側ROM313及び主側RAM314のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【4744】

主側ROM313は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側ROM313は、MPU312により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【4745】

主側RAM314は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側RAM314は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側ROM313よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側RAM314は、主側ROM313内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【4746】

MPU312には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU312の入力側には、払出制御装置181と、電源及び発射制御装置191とが接続されている。また、MPU312の入力側には、各入球検知センサ91a～97aといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ91a～97aには、既に説明したとおり、第1入賞口検知センサ91a、第2入賞口検知センサ92a、第1作動口検知センサ93a、第2作動口検知センサ94a、大入賞口検知センサ95a、アウト口検知センサ96a及びゲート検知センサ97aが含まれる。これら入球検知センサ91a～97aの検知結

果に基づいて、MPU312にて各入球部への入球判定が行われる。また、MPU312では、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【4747】

また、MPU312の入力側には、主制御基板311に設けられた設定キー挿入部166a、更新ボタン166b及びリセットボタン166cが設けられている。設定キー挿入部166aには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部166aがON操作の位置及びOFF操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、MPU312はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部166aがON操作の位置及びOFF操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン166bには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン166bが押圧操作されているか否かが検知される。そして、MPU312はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン166bが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン166cには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン166cが押圧操作されているか否かが検知される。そして、MPU312はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン166cが押圧操作されているか否かを特定する。

10

【4748】

MPU312の出力側には、払出制御装置181及び演出制御装置143等が接続されている。払出制御装置181には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置143には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

20

【4749】

MPU312の出力側には、可変入賞装置65の開閉扉65bを開閉動作させる特電用の駆動部65d、第2作動口63の普電役物63aを開閉動作させる普電用の駆動部63b、特図用表示部43及び普図用表示部44が接続されている。主制御基板311には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU312は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【4750】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置65が開閉されるように、MPU312において特電用の駆動部65dの駆動制御が実行される。また、普電役物63aの開放状態当選となった場合には、普電役物63aが開閉されるように、MPU312において普電用の駆動部63bの駆動制御が実行される。

30

【4751】

また、各遊技回に際しては、MPU312において特図用表示部43の表示制御が実行される。また、普電役物63aを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、MPU312において普図用表示部44の表示制御が実行される。また、第1作動口62若しくは第2作動口63への入賞が発生した場合、又は特図用表示部43において変動表示が開始される場合に、MPU312において特図保留数表示部AMの表示制御が実行され、スルーゲート64への入賞が発生した場合、又は普図用表示部44において変動表示が開始される場合に、MPU312において普図保留数表示部FMの表示制御が実行される。

40

【4752】

MPU312の出力側には、外部出力端子213が接続されている。この外部出力端子213を通じてホールコンピュータHCに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

【4753】

MPU312の出力側には、第1～第4報知用表示装置169a～169dが接続されている。これら第1～第4報知用表示装置169a～169dを通じて遊技履歴の管理結

50

果や設定値の情報が報知される。

【4754】

M P U 3 1 2 には読み取り用端子 1 6 6 d が設けられている。読み取り用端子 1 6 6 d には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置が接続されている場合、M P U 3 1 2 における遊技履歴の管理結果や主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【4755】

電源及び発射制御装置 1 9 1 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 3 1 1 や払出制御装置 1 8 1 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【4756】

電源及び発射制御装置 1 9 1 には停電監視部 3 1 5 が設けられており、この停電監視部 3 1 5 により電源及び発射制御装置 1 9 1 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。停電監視部 3 1 5 は、電源及び発射制御装置 1 9 1 からの出力電圧が 2 2 ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた N M I 端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置 1 6 2 は、停電の発生を認識して N M I 割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置 1 9 1 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機 1 0 の電源が O F F 状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置 1 6 2 の R A M 3 1 4 にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置 1 9 1 は遊技球発射機構 1 1 0 の発射制御を担っており、遊技球発射機構 1 1 0 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部 2 0 2 には電源スイッチが設けられており、電源スイッチが O N 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が開始され、電源スイッチが O F F 操作されることによりパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される。

【4757】

払出制御装置 1 8 1 は、主制御装置 1 6 2 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 2 2 2 により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【4758】

演出制御装置 1 4 3 は、主制御装置 1 6 2 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ～ 2 8 やスピーカ部 2 9 を駆動制御したり、表示制御装置 3 5 0 を制御したりするものである。表示制御装置 3 5 0 では、演出制御装置 1 4 3 から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置 1 4 3 では、主制御装置 1 6 2 から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【4759】

ここで、図柄表示装置 7 5 の表示内容について図 4 3 8 ～ 図 4 4 0 に基づいて説明する。

【4760】

図 4 3 8 (a) ～ (j) に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」～「9」の数字が各々付された 9 種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の 9 種類のキャラクタ図柄に「1」～「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【4761】

図 4 3 8 (a) に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G には、上段・中段・下段

10

20

30

40

50

の3つの図柄列Z1, Z2, Z3が設定されている。各図柄列Z1~Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Z1には、「1」~「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つつ配されている。下図柄列Z3には、「1」~「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」~「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。そして、表示画面Gでは、これら各図柄列Z1~Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図439(b)に示すように、表示画面Gは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。

10

【4762】

表示画面Gには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Z1~Z3の変動表示が終了すれば、後述する通常4R大当たり結果又は10R確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

20

【4763】

本パチンコ機10では、奇数番号(1, 3, 5, 7, 9)が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、10R確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号(2, 4, 6, 8)が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大4R当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【4764】

ここで、各図柄列の変動表示について図440を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Z1~Z3について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図440(a)に示すように、上図柄列Z1の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。そして、図440(b)に示すように、上図柄列Z1の変動表示が終了するとともに、下図柄列Z3の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図440(c)に示すように、下図柄列Z3の変動表示が終了する。全図柄列Z1~Z3の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

30

【4765】

ところで、遊技機では、図柄表示装置75において図柄を停止表示させる際、最終停止列(本実施の形態では中図柄列Z2)の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部43での停止表示の開始に合わせて中図柄列Z2(最終停止列)の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置75において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

40

【4766】

そこで、特図用表示部43での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Z1~Z3を停止(仮停止)させておき、その後、特図用表示部43での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止(確定表示)させるように構成されている。仮停止での図柄列Z1~Z3の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Z1~Z3の少なくとも1つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ(図438)の少なくとも一部が動いていたりする

50

ものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【4767】

なお、図柄列 Z 1～Z 3 の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列 Z 1～Z 3 の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

【4768】

ちなみに、特図用表示部 4 3 にて実行される特図遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（絵柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部 4 3 での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部 4 4 にて実行される普図遊技回においても同様である。

【4769】

なお、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【4770】

図 4 3 9（b）に示すように、表示画面 G の下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部 2 0 0 が設けられており、保留表示部 2 0 0 を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部 2 0 0 には、第 1 特図に対応した第 1 保留表示領域 G a と、第 2 特図に対応した第 2 保留表示領域 G b とが設定されている。

【4771】

第 1 保留表示領域 G a では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1～G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

【4772】

例えば、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1～第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

【4773】

また、第 2 保留表示領域 G b では、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G b 1～G b 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 2 保留表示領域 G b には、第 1 単位保留表示領域 G b 1、第 2 単位保留表示領域 G b 2、第 3 単位保留表示領域 G b 3、第 4 単位保留表示領域 G b 4 が設定されている。

【4774】

例えば、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1～第 4 単位保留表示領域 G b 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

【4775】

10

20

30

40

50

また、第1保留表示領域G aと第2保留表示領域G bとに挟まれるようにして実行表示領域Dが設定されている。実行表示領域Dには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第1保留表示領域G aの第1単位保留表示領域G a 1又は第2保留表示領域G bの第1単位保留表示領域G b 1に表示されていた保留用画像が実行表示領域Dに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【4776】

＜主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成＞

次に、主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図441を用いて説明する。

【4777】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、図柄表示装置75の図柄表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図441に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、図柄表示装置75が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43及び図柄表示装置75における表示継続時間を決定する変動種別カウンタCSと、を用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタC4を用いることとしている。なお、上記各カウンタC1～C3，CINI，CS，C4は、主側RAM314の各種カウンタエリア314bに設けられている。

【4778】

各カウンタC1～C3，CINI，CS，C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、主側RAM314に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア314aに格納される。

【4779】

保留格納エリア314aは、保留用エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留用エリアREは、第1保留エリアRE1、第2保留エリアRE2、第3保留エリアRE3及び第4保留エリアRE4を備えており、第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアRE1～RE4に格納される。

【4780】

この場合、第1保留エリアRE1～第4保留エリアRE4には、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1保留エリアRE1→第2保留エリアRE2→第3保留エリアRE3→第4保留エリアRE4の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つの保留エリアRE1～RE4が設けられていることにより、第1作動口62又は第2作動口63への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。

【4781】

なお、保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【4782】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留用エリアREの第1保留エリアRE1に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、1遊技

10

20

30

40

50

回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【4783】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【4784】

まず、普電役物開放カウンタ C 4 について説明する。普電役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0～250 の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 6 4 に遊技球が入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の普電保留エリア 3 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタ C 4 の値によって普電役物 6 3 a を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

10

【4785】

本パチンコ機 1 0 では、普電役物 6 3 a によるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P A に同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a が単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【4786】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとは、普電役物開放カウンタ C 4 を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に 4 / 5 ）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物 6 3 a が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに 1 回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図用表示部 4 4 における 1 回の表示継続時間）が短く設定されている。

20

【4787】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第 2 作動口 6 3 よりも第 1 作動口 6 2 への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第 1 作動口 6 2 よりも第 2 作動口 6 3 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

30

【4788】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート 6 4 への入賞に基づき普図用表示部 4 4 にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、1 回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

40

50

【4789】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機10には「設定1」～「設定6」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物63aの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機10の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物63aの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物63aが1回開放状態となる場合における第2作動口63への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物63aの開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物63aが1回開放状態となる場合における第2作動口63への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

10

【4790】

次に、当たり乱数カウンタC1について説明する。当たり乱数カウンタC1は、例えば0～599の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～599）。当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで主側RAM314の保留格納エリア314aに格納される。

20

【4791】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ROM313に当否テーブルとして記憶されている。図442は主側ROM313に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。主側ROM313には、設定1用エリア411と、設定2用エリア412と、設定3用エリア413と、設定4用エリア414と、設定5用エリア415と、設定6用エリア416とが設けられている。

【4792】

設定1用エリア411には、パチンコ機10の設定状態が「設定1」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定1用の低確当否テーブル411aと、パチンコ機10の設定状態が「設定1」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定1用の高確当否テーブル411bと、が記憶されている。設定2用エリア412には、パチンコ機10の設定状態が「設定2」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定2用の低確当否テーブル412aと、パチンコ機10の設定状態が「設定2」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定2用の高確当否テーブル412bと、が記憶されている。設定3用エリア413には、パチンコ機10の設定状態が「設定3」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定3用の低確当否テーブル413aと、パチンコ機10の設定状態が「設定3」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定3用の高確当否テーブル413bと、が記憶されている。

30

40

【4793】

設定4用エリア414には、パチンコ機10の設定状態が「設定4」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定4用の低確当否テーブル414aと、パチンコ機10の設定状態が「設定4」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定4用の高確当否テーブル414bと、が記憶されている。設定5用エリア415には、パチンコ機10の設定状態が「設定5」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定5用の低確当否テーブル415aと、パチンコ機10の設定状態が「設定5」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照され

50

る設定5用の高確当否テーブル415bと、が記憶されている。設定6用エリア416には、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定6用の低確当否テーブル416aと、パチンコ機10の設定状態が「設定6」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定6用の高確当否テーブル416bと、が記憶されている。

【4794】

低確当否テーブル411a～416aのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。例えば、設定1用の低確当否テーブル411a～設定6用の低確当否テーブル416aの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約1/320、約1/310、約1/300、約1/290、約1/280、約1/270となっている。

10

【4795】

また、高確当否テーブル411b～416bのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率についても相互に異なっている。例えば、設定1用の高確当否テーブル411b～設定6用の高確当否テーブル416bの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約1/45、約1/40、約1/35、約1/30、約1/25、約1/20となっている。

【4796】

つまり、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率だけでなく、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率も含めて、パチンコ機10の設定状態が高い設定値であるほど高くなっている。よって、低確率モード及び高確率モードの双方において設定値が高いほど大当たりが発生しやすく、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度が好適に高められている。

20

【4797】

大当たり種別カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで保留格納エリア314aに格納される。

【4798】

本パチンコ機10では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、(1)開閉実行モードにおける可変入賞装置65の開閉制御の態様、(2)開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、(3)開閉実行モード終了後の第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモード、という3つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。

30

【4799】

開閉実行モードにおける可変入賞装置65の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置65への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。

40

【4800】

ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置65に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は15ラウンドに設定されている。

【4801】

また、本パチンコ機10では、可変入賞装置65の1回の開放態様が、可変入賞装置65が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されてい

50

る。詳細には、開放継続時間が長時間である29秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である0.06秒に設定された短時間態様と、が設定されている。

【4802】

本パチンコ機10では、遊技球発射ハンドル41が遊技者により操作されている状況では、0.6秒に1個の遊技球が遊技領域PAに向けて発射されるように遊技球発射機構110が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が9個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と1回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で1回の開放が行われた場合には、可変入賞装置65に対して、1回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で1回の開放が行われた場合には、可変入賞装置65への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても1個程度となることが期待される。

【4803】

高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による可変入賞装置65の開放が1回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による可変入賞装置65の開放が1回行われる。

【4804】

なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける可変入賞装置65の開閉回数、ラウンド遊技の回数、1回の開放に対する開放継続時間及び1回のラウンド遊技における上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置65への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。

【4805】

大当たり種別カウンタC2に対する大当たり結果の振分先は、図441に示すように主側ROM313に振分テーブル387として記憶されている。そして、振分テーブル387においては、大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、高入賞大当たり結果とが設定されている。

【4806】

低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、100回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。

【4807】

低入賞高確大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【4808】

高入賞大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【4809】

なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、開閉実行モードではなく、さらに

10

20

30

40

50

当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。また、遊技結果として、低入賞高確大当たり結果が設定されていない構成としてもよい。また、低入賞高確大当たり結果における開閉実行モードでは、ラウンド遊技の回数が低確大当たり結果及び高入賞大当たり結果の場合よりも少ない回数である構成としてもよい。

【4810】

振分テーブル387では、「0～29」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0～9」が低確大当たり結果に対応しており、「10～14」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「15～29」が高入賞大当たり結果に対応している。

【4811】

振分テーブル387は、「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となるように1種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル387を主側ROM313にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【4812】

なお、パチンコ機10の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど高入賞大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど高入賞大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

【4813】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。本パチンコ機10には、図柄表示装置75における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【4814】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との2種類が設定されている。

【4815】

リーチ表示には、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列Z1～Z3のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Gの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【4816】

予告表示には、図柄表示装置75の表示画面Gにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Z1～Z3にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図

10

20

30

40

50

柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【4817】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ROM313に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタC3がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【4818】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置162において行うのではなく、演出制御装置143において行われる。この場合、演出制御装置143は、いずれかの大当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置75にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【4819】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【4820】

次に、変動種別カウンタCSについて説明する。変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43における表示継続時間と、図柄表示装置75における図柄の表示継続時間とをMPU312において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述するタイマ割込み処理が1回実行される毎に1回更新され、次のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部43における変動表示の開始時及び図柄表示装置75による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCSのバッファ値が取得される。

【4821】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機10では、ベース値に関する処理が実行される。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域PAに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。

【4822】

ベース値に関する処理では、主制御装置162のMPU312にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域PAからの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば60000個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測期間におけるベース値とを第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示する。

10

20

30

40

50

【4823】

図443(a)に示すように、ベース値の表示に際しては、第1～第5報知用表示装置169a～169eのうち第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bを識別用表示部として使用し、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dを比率(ベース値)用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第5報知用表示装置169eは使用しない。

【4824】

図443(b)は、第1～第4報知用表示装置169a～169dにおけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第1～第4報知用表示装置169a～169dには、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値(前回の計測区間で総アウト個数が6000個に到達したときに計測されたベース値)と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間(例えば5sec)ごとに切り換えて表示される。

【4825】

その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部(第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169b)に「bL.」を表示し、比率用表示部(第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169d)に現状ベース値を2桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「b1.」、「b2.」、「b3.」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値(過去分のベース値)を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

【4826】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、1台のパチンコ機10に対して1日約10000～20000個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が60000個ごとのベース値は、3～6日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第1作動口62や一般入賞口61への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

【4827】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

【4828】

なお、上記構成では、過去3回分の計測区間についてベース値を表示するが、2回分のベース値を表示してもよいし、4回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

【4829】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数(遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数)を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置162のMPU312にて上記差球数を算出して計測し、その計測値が特

10

20

30

40

50

定個数（例えば10000個）以上となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

【4830】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置162のMPU312ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

10

【4831】

図444は、主側ROM313におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。MPU312にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図444に示すように、主側ROM313においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【4832】

具体的には、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ に連続するアドレス $X(k+3) \sim X(k+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。

20

【4833】

また、アドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ に連続するアドレス $X(m+3) \sim X(m+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ に連続するアドレス $X(n+3) \sim X(n+5)$ はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $X(n+6) \sim X(p+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

30

【4834】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM313における物理アドレス及びMPU312において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【4835】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

40

【4836】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と

50

、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【4837】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【4838】

図445は、主側RAM314における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。MPU312にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図445に示すように、主側RAM314においても特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【4839】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア391として設定されている。また、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ に連続するアドレス $Y(r+3) \sim Y(r+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア392として設定されている。

【4840】

また、アドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ に連続するアドレス $Y(s+3) \sim Y(s+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア393として設定されている。また、アドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ に連続するアドレス $Y(t+3) \sim Y(t+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後続けてアドレス $Y(t+6) \sim Y(u+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア394として設定されている。

【4841】

なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM314における物理アドレス及びMPU312において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【4842】

上記のように特定制御用のワークエリア391と、非特定制御用のワークエリア393とが区別して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうちの一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM314の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア391、393への情報の書き込み及び各ワークエリア391、393からの情報の読み出しに際してはMPU312にてロード命令が行われる。

【4843】

特定制御用のスタックエリア392と、非特定制御用のスタックエリア394とが区別

10

20

30

40

50

して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、MPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況においてMPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア392, 394への情報の書き込みに際してはMPU312にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア392, 394からの情報の読み出しに際してはMPU312にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア392, 394からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア392, 394への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

10

【4844】

ここで、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しが可能である。一方、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

20

【4845】

また、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しが可能である。一方、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

30

【4846】

なお、主側RAM314にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア391、特定制御用のスタックエリア392、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア391、特定制御用のスタックエリア392、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394に記憶された情報は、パチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

40

【4847】

<MPU312の処理構成について>

次に、主制御装置162のMPU312にて実行される各制御処理を説明する。かかるMPU312の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば4msec周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【4848】

<メイン処理>

まず、図446のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処

50

理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップ S f 1 1 5）については非特定制御用のプログラムにより実行される。

【 4 8 4 9 】

先ずステップ S f 1 0 1 では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には 1 s e c）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置 7 5 の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側 R A M 3 1 4 のアクセスを許可する。

【 4 8 5 0 】

ステップ S f 1 0 2 では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図 4 4 9）の割込み周期を所定周期（例えば 4 m s e c）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタ C 1 の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【 4 8 5 1 】

ステップ S f 1 0 3 では、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されている状態でパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【 4 8 5 2 】

リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されている場合は、ステップ S f 1 0 4 に進み、特定制御用のエリアについて第 1 初期化処理を実行する。第 1 初期化処理では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）を除き、当該特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「 0 」クリアする。

【 4 8 5 3 】

なお、第 1 初期化処理では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 を「 0 」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及び非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 が「 0 」クリアされないようにすることが可能となる。

【 4 8 5 4 】

ステップ S f 1 0 5 では、設定キーを利用して設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されている場合は、ステップ S f 1 0 6 に進み、設定値更新処理を実行する。

【 4 8 5 5 】

ここで、ステップ S f 1 0 6 の設定値更新処理について図 4 4 7 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップ S f 2 0 1 ～ステップ S f 2 0 7 の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【 4 8 5 6 】

設定値更新処理では先ずステップ S f 2 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定更新表示フラグに「 1 」をセットする。設定更新表示フラグは、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況であることを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

【 4 8 5 7 】

ステップ S f 2 0 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定値カウンタの値が「設定 1」に対応する 1 以上であって「設定 6」に対応する 6 以下であるか否かを判定する。設定値カウンタの値が「 0 」である場合又は 7 以上である場合は、ステップ S f 2 0 3 に進み、設定値カウンタに「 1 」をセットする。これにより、パチンコ機 1 0 の設定値が「設定 1」となる。

10

20

30

40

50

【4858】

ステップS f 2 0 3の実行後又はステップS f 2 0 2で肯定判定した場合（設定値が設定1～設定6の範囲内である場合）は、ステップS f 2 0 4にて、設定キーを利用して設定キー挿入部1 6 6 aがOFF操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部1 6 6 aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部1 6 6 aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【4859】

設定キー挿入部1 6 6 aがOFF操作されていない場合は、ステップS f 2 0 5にて更新ボタン1 6 6 bが押圧操作されているか否かを判定する。更新ボタン1 6 6 bが押圧操作されている場合はステップS f 2 0 6に進み、特定制御用のワークエリア3 9 1における設定値カウンタの値を1加算する。これにより、1段階上の設定値に更新される。

10

【4860】

ステップS f 2 0 6の実行後又はステップS f 2 0 5で否定判定した場合（更新ボタン1 6 6 bが押圧操作されていない場合）は、ステップS f 2 0 2の処理に戻る。以後、ステップS f 2 0 4で肯定判定するまでステップS f 2 0 2～ステップS f 2 0 6の処理を繰り返す。なお、ステップS f 2 0 2にて設定値カウンタの値が7以上であると判定されると、ステップS f 2 0 3にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況で更新ボタン1 6 6 bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

【4861】

20

ステップS f 2 0 4で肯定判定した場合（設定キー挿入部1 6 6 aがOFF操作されている場合）は、ステップS f 2 0 7に進み、特定制御用のワークエリア3 9 1における設定更新表示フラグを「0」クリアする。ステップS f 2 0 7の実行後は設定値更新処理を終了する。

【4862】

メイン処理（図4 4 6）の説明に戻り、ステップS f 1 0 3で否定判定した場合（リセットボタン1 6 6 cが押圧操作されていない場合）は、ステップS f 1 0 7に進み、特定制御用のワークエリア3 9 1に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図4 4 9）の停電情報記憶処理（ステップS f 4 0 1）にて停電時処理が実行された場合に「1」がセットされるものであり、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かをMPU 3 1 2にて特定するためのフラグである。

30

【4863】

停電フラグに「1」がセットされている場合は、ステップS f 1 0 8にて、特定制御用のワークエリア3 9 1及び特定制御用のスタックエリア3 9 2についてチェックサムを算出する。続くステップS f 1 0 9では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【4864】

ステップS f 1 0 7又はステップS f 1 0 9のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップS f 1 1 0）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップS f 1 0 4の初期化処理が実行されることにより解除される。

40

【4865】

ステップS f 1 0 9で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップS f 1 1 1にて、設定キー挿入部1 6 6 aがON操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部1 6 6 aがON操作されている場合は、ステップS f 1 1 2に進み、設定確認処理を実行する。

【4866】

ここで、ステップS f 1 1 2の設定確認用処理について図4 4 8のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定確認用処理におけるステップS f 3 0 1～ステップS f

50

303の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【4867】

設定確認用処理では先ずステップSf301にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定確認表示フラグに「1」をセットする。設定確認表示フラグは、パチンコ機10の現状の設定値を確認している状況であることをMPU312にて特定するためのフラグである。現在の設定値は第1～第5報知用表示装置169a～169eにて表示される。なお、当該表示のための処理については後述する。

【4868】

ステップSf302では、設定キー挿入部166aがOFF操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部166aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部166aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部166aがOFF操作されていない場合は、そのままステップSf302の処理を繰り返す。

【4869】

設定キー挿入部166aがOFF操作されている場合は、特定制御用のワークエリア391における設定確認表示フラグを「0」クリアし、その後、設定確認用処理を終了する。これにより、設定値の確認状態（第1～第5報知用表示装置169a～169eにおける設定値の表示状態）が解除される。

【4870】

メイン処理（図446）の説明に戻り、ステップSf112の設定確認用処理の実行後、ステップSf106の設定値更新処理の実行後、ステップSf111で否定判定した場合（リセットボタン166cが押圧操作されずにパチンコ機10の電源ON操作が行われた状況で設定キー挿入部166aがON操作されていない場合）又はステップSf105で否定判定した場合（リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われた状況で設定キー挿入部166aがON操作されていない場合）は、ステップSf113にて電源投入設定処理を実行する。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側RAM314の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを演出制御装置143に送信する。また、電源投入設定処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされている場合は「0」にクリアして初期化する。

【4871】

ステップSf114では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップSf115では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。

【4872】

ステップSf116では、第1～第5報知用表示装置169a～169eの動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば5sec）に亘って継続する。第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等に於いて支障を来すおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機10の電源ON操作の都度、第1～第5報知用表示装置169a～169eが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

【4873】

ステップSf117では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップSf118～ステップSf121の残余処理に進む。つまり、MPU312はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイ

10

20

30

40

50

マ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップ S f 1 1 8 ～ステップ S f 1 2 1 の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップ S f 1 1 8 ～ステップ S f 1 2 1 の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【4874】

残余処理では、まずステップ S f 1 1 8 にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ S f 1 1 9 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S f 1 2 0 にて変動種別カウンタ C S の更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S f 1 2 1 にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップ S f 1 2 1 の処理を実行した場合、ステップ S f 1 1 8 に戻り、ステップ S f 1 1 8 ～ステップ S f 1 2 1 の処理を繰り返す。

【4875】

＜タイマ割込み処理＞

次に、図 4 4 9 のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば 4 m s e c 周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【4876】

まずステップ S f 4 0 1 では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部 3 1 5 から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及び特定制御用のスタックエリア 3 9 2 についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。

【4877】

ステップ S f 4 0 2 では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び普電役物開放カウンタ C 4 から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ 1 加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップ S f 4 0 3 ではステップ S f 1 1 9 と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップ S f 4 0 4 にてステップ S f 1 2 0 と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【4878】

ステップ S f 4 0 5 では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機 1 0 には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

【4879】

ステップ S f 4 0 6 では、第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e の表示制御を行うための報知用表示処理を実行する。続くステップ S f 4 0 7 では、遊技停止状態とするか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。これらの詳細については後述する。

【4880】

ステップ S f 4 0 8 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラ

10

20

30

40

50

グに「1」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップS f 4 0 9に進み、ポート出力処理を実行する。

【4 8 8 1】

ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部6 3 b, 6 5 dに行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置6 5を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部6 5 dへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第2作動口6 3の普電役物6 3 aを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部6 3 bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

10

【4 8 8 2】

ステップS f 4 1 0では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【4 8 8 3】

ステップS f 4 1 1では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ9 1 a~9 7 aから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口6 8、一般入賞口6 1、可変入賞装置6 5、第1作動口6 2、第2作動口6 3及びスルーゲート6 4への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

20

【4 8 8 4】

ステップS f 4 1 2では、主側RAM 3 1 4に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【4 8 8 5】

ステップS f 4 1 3では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル4 1への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である0.6秒に1個の遊技球が発射される。続くステップS f 4 1 4では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

30

【4 8 8 6】

ステップS f 4 1 5では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート6 4への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第2作動口6 3の普電役物6 3 aを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

40

【4 8 8 7】

ステップS f 4 1 6では、直前のステップS f 4 1 4及びステップS f 4 1 5の処理結果に基づいて、特図用表示部4 3に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部AMに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部4 4に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部FMに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップS f 4 1 6では、直前のステップS f 4 1 4及びステップS f 4 1 5の処理結果に基づい

50

て、特図用表示部 4 3 の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部 4 4 の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【4 8 8 8】

ステップ S f 4 1 7 では、払出制御装置 1 8 1 から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップ S f 4 1 8 では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップ S f 4 1 9 では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。

【4 8 8 9】

ステップ S f 4 2 0 では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップ S f 4 0 8 で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップ S f 4 2 1 にて超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「1」にセットされている場合は、ステップ S f 4 0 9 からステップ S f 4 1 6 までの各種処理を実行することなくステップ S f 4 1 7 の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップ S f 4 0 9 からステップ S f 4 1 9 までの各種処理を実行することなくステップ S f 4 2 0 のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細について後述する。

【4 8 9 0】

＜特図特電制御処理＞

ステップ S f 4 1 4 の特図特電制御処理について図 4 5 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【4 8 9 1】

特図特電制御処理では先ずステップ S f 5 0 1 にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア 3 1 4 a における保留数が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を 1 加算するとともに、前回のステップ S f 4 0 2 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各数値情報を、保留用エリア R E の空き保留エリア R E 1 ~ R E 4 のうち最初の保留エリアに格納する。

【4 8 9 2】

なお、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を 1 回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置 7 5 における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【4 8 9 3】

ステップ S f 5 0 2 では、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップ S f 5 0 3 では、主側 R O M 3 1 3 に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップ S f 5 0 4 では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップ S f 5 0 5 では、ステップ S f 5 0 6 ~ ステップ S f 5 1 2 の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップ S f 5 0 6 ~ ステップ S f 5 1 2 の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを M P U 3 1 2 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ S f 5 0 6 ~ ステップ S f 5 1 2 の処理を実行するためのプログラムの開始ア

ドレスが設定されている。

【4894】

ステップS f 5 0 6では特図変動開始処理を実行する。特図変動開始処理について図451のフローチャートを参照しながら説明する。

【4895】

特図変動開始処理ではまずステップS f 5 0 1にて、保留用エリアR Eに格納されている保留情報の個数が1以上であるか否かを判定する。保留情報の個数が1以上である場合は、ステップS f 6 0 2にてデータ設定処理を実行する。

【4896】

データ設定処理では、まず保留数を1減算するとともに、保留用エリアR Eの第1保留エリアR E 1に格納されたデータを実行エリアA Eに移動する。その後、保留用エリアR Eの各保留エリアR E 1～R E 4に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1保留エリアR E 1～第4保留エリアR E 4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第2保留エリアR E 2→第1保留エリアR E 1、第3保留エリアR E 3→第2保留エリアR E 2、第4保留エリアR E 4→第3保留エリアR E 3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第4保留エリアR E 4を「0」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置143に送信する。演出制御装置143は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置75における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【4897】

ステップS f 6 0 3では、主側ROM313から当否テーブルを読み出す。具体的にはまず特定制御用のワークエリア391に設けられた設定値カウンタの値を読み出し、パチンコ機10の設定状態を把握する。その上で、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。

【4898】

ステップS f 6 0 4では、ステップS f 6 0 3にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリアA Eに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタC 1に係る数値情報が、ステップS f 6 0 3にて読み出した当否テーブルに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【4899】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップS f 6 0 5：YES）、ステップS f 6 0 6にて振分判定処理を実行する。振分判定処理では、実行エリアA Eに格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタC 2に係る数値情報を読み出す。そして、主側ROM313に設けられた振分テーブル387を参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタC 2に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び高入賞高確大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【4900】

ステップS f 6 0 7では、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部43に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ROM313に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側RAM314の特定制御用のワークエリア391に書き込む。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図用表示部43に停止表示される絵柄の態様の情報が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。

【4901】

ステップS f 6 0 8では、振分判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。具体

的には、特定制御用のワークエリア 391 には各大当たり結果の種類に対応したフラグが設けられており、ステップ S f 608 では、それら各大当たり結果の種類に対応したフラグのうち、ステップ S f 606 の振分判定処理の結果に対応したフラグに「1」をセットする。

【4902】

一方、ステップ S f 605 にて大当たり当選結果ではないと判定した場合には、ステップ S f 609 にて外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部 43 に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側 ROM 313 に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア 391 に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【4903】

ステップ S f 608 及びステップ S f 609 のいずれかの処理を実行した後は、ステップ S f 610 にて遊技回の継続期間の把握処理を実行する。かかる処理では、変動種別カウンタ CS の数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置 75 にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が低確大当たり結果又は高入賞高確大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果でもなく、さらに実行エリア AE に格納されているリーチ乱数カウンタ C3 に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【4904】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側 ROM 313 に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ CS の数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側 ROM 313 に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ CS の数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間と異なっている。

【4905】

なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリア RE に格納されている保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。

【4906】

ステップ S f 611 では、ステップ S f 610 にて取得した遊技回の継続期間の情報を、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップ S f 412）にて実行される。ちなみに、遊技回用の演出として、特図用表示部 43 における絵柄の変動表示と図柄表示装置 75 における図柄の変動表示とが行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態（図柄表示装置 75 では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態）で最終停止期間（例えば 0.5 秒）に亘って最終停止表示される。この場合に、ステップ S f 610 にて取得される遊技回の継続期間は 1 遊技回分のトータル時間となっている。

【4907】

ステップS f 6 1 2では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置143に送信する。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置143では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

10

【4908】

演出制御装置143は変動用コマンド及び種別コマンドをMPU312から受信した場合、ランプ部26～28、スピーカ部29及び図柄表示装置75において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置75では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【4909】

ステップS f 6 1 3では、特図用表示部43における絵柄の変動表示を開始させる。続くステップS f 6 1 4では特図特電カウンタを1加算する。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「0」であるため、特図特電カウンタの数値情報は「1」となる。

20

【4910】

特図特電制御処理(図450)の説明に戻り、ステップS f 5 0 7では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図用表示部43における絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなった場合には、特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したものから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施の形態においてはMPU312から演出制御装置143に最終停止コマンドは送信されない。

30

【4911】

ステップS f 5 0 8では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図用表示部43における絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「0」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したものから特電開始処理に対応したものに更新する。

40

【4912】

ステップS f 5 0 9では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを演出制御装置143に送信する。演出制御装置143はオープニングコマンドを受信することにより、ランプ部26～28、スピーカ部29及び図柄表示装置75にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるための開始用処理を実行する。当該開始用処理では、可変入賞装置65を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において可変入賞装置65を開放状態に継続させる場合の上限継続時間

50

をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において可変入賞装置 6 5 に入賞可能な遊技球の上限個数を特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた入賞個数カウンタにセットする。

【4 9 1 3】

ステップ S f 5 1 0 では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したのから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電カウンタの数値情報を 2 加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したのから特電終了処理に対応したものに更新する。

10

【4 9 1 4】

ステップ S f 5 1 1 では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、可変入賞装置 6 5 を開放状態するとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を 1 減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対応したのから特電開放中処理に対応したものに更新する。

【4 9 1 5】

20

ステップ S f 5 1 2 では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば 5 s e c）をセットするとともに、エンディングコマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。演出制御装置 1 4 3 はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部 2 6 ~ 2 8、スピーカ部 2 9 及び図柄表示装置 7 5 にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。

【4 9 1 6】

次に、M P U 3 1 2 にて、各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果に基づき、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 及びスルーゲート 6 4 への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図 4 5 2 は M P U 3 1 2 に入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a の検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

30

【4 9 1 7】

M P U 3 1 2 には入力ポート 3 1 2 a が設けられている。入力ポート 3 1 2 a は、8 種類の信号を同時に扱うことができるように 8 ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に 1 対 1 で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第 0 ビット D 0 ~ 第 7 ビット D 7 を備えている。但し、本パチンコ機 1 0 においては、第 7 ビット D 7 は使用せず、7 種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート 3 1 2 a には 8 種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を 8 種類に制限するために、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群はドライバ I C による切換制御を通じて切り換えられる。

40

【4 9 1 8】

タイマ割込み処理（図 4 4 9）の入球検知処理（ステップ S f 4 1 1）では、入力ポート 3 1 2 a への入力対象となる信号群が各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a からの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第 0 ビット D 0 は第 1 入賞口検知センサ 9 1 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 1 ビット D 1 は第 2 入賞口検知センサ 9 2 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 2 ビット D 2 は第 1 作動口検知セン

50

サ 9 3 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 3 ビット D 3 は第 2 作動口検知センサ 9 4 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 4 ビット D 4 は大入賞口検知センサ 9 5 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 5 ビット D 5 はアウト口検知センサ 9 6 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 6 ビット D 6 はゲート検知センサ 9 7 a からの検知信号に対応した情報が格納される。

【 4 9 1 9 】

上記各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a は、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示す LOW レベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示す HI レベル信号を出力する。そして、入力ポート 3 1 2 a では LOW レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、HI レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a において遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「0」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

【 4 9 2 0 】

図 4 5 3 はタイマ割込み処理（図 4 4 9）のステップ S f 4 1 1 にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【 4 9 2 1 】

第 0 ビット D 0 又は第 1 ビット D 1 において「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a 又は第 2 入賞口検知センサ 9 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S f 8 0 1 : Y E S）。この場合、ステップ S f 8 0 2 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた一般入賞センサフラグに「1」をセットし、ステップ S f 8 0 3 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。

【 4 9 2 2 】

一般入賞センサフラグは一般入賞口 6 1 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、1 0 個賞球用カウンタは 1 0 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、タイマ割込み処理（図 4 4 9）におけるステップ S f 4 1 8 の払出出力処理にて 1 0 個賞球コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力するとともに、1 0 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 1 8 1 は 1 0 個賞球コマンドを受信した場合、1 0 個の遊技球が払い出されるように払出装置 2 2 2 を駆動制御する。

【 4 9 2 3 】

第 2 ビット D 2 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 作動口検知センサ 9 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S f 8 0 4 : Y E S）。この場合、ステップ S f 8 0 5 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた第 1 作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップ S f 8 0 6 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 3 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。第 1 作動入賞フラグは第 1 作動口 6 2 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、3 個賞球用カウンタは 3 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【 4 9 2 4 】

タイマ割込み処理（図 4 4 9）の特図特電制御処理（ステップ S f 4 1 4）では第 1 作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア 3 1 4 a の保留用エリア R E に格納されている保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップ S f 4 1 4）にて第 1 作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 1 作動入賞フラグを「0」クリアする。

10

20

30

40

50

【4925】

第3ビットD3に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第2作動口検知センサ94aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップSf807：YES）。この場合、ステップSf808にて、上記ワークエリア391に設けられた第2作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップSf809にて、上記ワークエリア391に設けられた1個賞球用カウンタの値を1加算する。第2作動入賞フラグは第2作動口63への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、1個賞球用カウンタは1個の遊技球の払い出しをMPU312にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【4926】

タイマ割込み処理（図449）の特図特電制御処理（ステップSf414）では第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア314aの保留用エリアREに格納されている保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステップSf414）にて第2作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第1作動入賞フラグを「0」クリアする。

【4927】

第4ビットD4に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ95aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップSf810：YES）。この場合、ステップSf811にて、上記ワークエリア391に設けられた特電入賞フラグに「1」をセットし、ステップSf812にて、上記ワークエリア391に設けられた15個賞球用カウンタの値を1加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置65への入賞が発生したことをMPU312にて特定するためのフラグであり、15個賞球用カウンタは15個の遊技球の払い出しをMPU312にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【4928】

タイマ割込み処理（図449）の特図特電制御処理（ステップSf414）では特電入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置65への1個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置65への残りの入球可能個数を1減算する。かかる入球可能個数を1減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「0」クリアする。

【4929】

第5ビットD5に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ96aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップSf813：YES）。この場合、上記ワークエリア391に設けられたアウトフラグに「1」をセットする。アウトフラグはアウト口68への遊技球の入球が発生したことをMPU312が特定するためのフラグである。

【4930】

第6ビットD6に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ97aにて1個の遊技球が検知されたと判定する（ステップSf815：YES）。この場合、ステップSf816にて、上記ワークエリア391に設けられたゲート入賞フラグに「1」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート64に1個の遊技球が入球したことをMPU312にて特定するためのフラグである。

【4931】

タイマ割込み処理（図449）の普図普電制御処理（ステップSf415）ではゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア314cに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である4個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタC4の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア314cに格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップSf415）にてゲ

10

20

30

40

50

ート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「0」クリアする。

【4932】

次に、払出制御装置181にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置181及び当該払出制御装置181との間で通信を行う各種装置の電氣的構成について、図454のブロック図を参照しながら説明する。

【4933】

払出制御装置181はMPU382を備えている。MPU382には、払出側ROM383、払出側RAM384、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【4934】

払出側ROM383は、NOR型フラッシュメモリ及びNAND型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ROM383は、払出側MPU382により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【4935】

払出側RAM384は、SRAM及びDRAMなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側RAM384は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ROM383よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側RAM384は、払出側ROM383内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【4936】

払出側MPU382は、主制御装置162のMPU312と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側MPU382はMPU312から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御する。また、払出側MPU382は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側RAM384に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置222を停止させる。また、払出側MPU382は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドをMPU312に送信する。

【4937】

MPU312は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置75、ランプ部26～28及びスピーカ部29にて実行されるように演出制御装置143に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿34が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク221に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置222が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体12が外枠11から開放された本体開放状態と、前扉枠14が内枠13から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【4938】

払出装置222から下皿34へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

【4939】

タンク221から払出装置222へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力

10

20

30

40

50

される。払出側MPU382は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【4940】

払出装置222には当該払出装置222から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置222から1個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側MPU382は、遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

10

【4941】

内枠13の前面部には前扉開放センサ232が設けられており、当該前扉開放センサ232の検知結果は払出側MPU382に入力される。この場合、内枠13に対して前扉枠14が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ232は閉鎖検知信号を払出側MPU382に送信し、内枠13に対して前扉枠14が開放状態である場合に前扉開放センサ232は開放検知信号を払出側MPU382に送信する。

【4942】

払出側MPU382は、前扉開放センサ232から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠14が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ232から開放検知信号を受信している場合に前扉枠14が開放状態であると特定する。また、払出側MPU382は、前扉枠14が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでMPU312に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠14が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでMPU312に前扉閉鎖コマンドを送信する。MPU312は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠14が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠14が閉鎖状態となったと特定する。

20

【4943】

裏パックユニット15の前面部には本体開放センサ233が設けられており、当該本体開放センサ233の検知結果は払出側MPU382に入力される。この場合、外枠11に対して遊技機本体12が閉鎖状態である場合に本体開放センサ233は閉鎖検知信号を払出側MPU382に送信し、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合に本体開放センサ233は開放検知信号を払出側MPU382に送信する。

30

【4944】

払出側MPU382は、本体開放センサ233から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体12が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ233から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体12が開放状態であると特定する。また、払出側MPU382は、遊技機本体12が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでMPU312に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでMPU312に本体閉鎖コマンドを送信する。MPU312は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体12が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体12が閉鎖状態となったと特定する。

40

【4945】

払出側MPU382にて実行されるタイマ割込み処理について図455のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば2msec）で繰り返し起動されるものである。

【4946】

先ずステップSf901では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であること

50

を示すコマンドをMPU312に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドをMPU312に送信する。

【4947】

ステップSf902では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドをMPU312に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドをMPU312に送信する。

10

【4948】

ステップSf903では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドをMPU312に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドをMPU312に送信する。

【4949】

ステップSf904では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ232の検知結果に基づいて前扉枠14が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠14が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドをMPU312に送信する。また、前扉枠14が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドをMPU312に送信する。

20

【4950】

ステップSf905では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ233の検知結果に基づいて遊技機本体12が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体12が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドをMPU312に送信する。また、遊技機本体12が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドをMPU312に送信する。

30

【4951】

ステップSf906ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、MPU312が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側RAM384に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側RAM384における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップSf907）、払出装置222による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップSf908）。

【4952】

払出制御処理では、払出側RAM384に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が1以上の値である場合に払出装置222の駆動制御を行い、払出検知センサにて1個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を1減算する。そして、賞球個数情報の値が「0」となった場合には払出装置222の駆動制御を停止する。その後、今回のタイム割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップSf909）。

40

【4953】

＜ベース値及び差球数処理＞

ステップSf420のベース値及び差球数処理について図456のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップSf1001～ステップSf1005の処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行

50

される。

【4954】

ベース値及び差球数処理では先ずステップS f 1 0 0 1にて、タイマ割込み処理（図4 4 9）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップS f 1 0 0 2では、プッシュ命令により、MP U 3 1 2に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア3 9 1における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理（ステップS f 1 0 0 3）に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア3 9 1に退避させておくことが可能になる。

10

【4955】

ステップS f 1 0 0 3では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア3 9 2に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア3 9 2に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

20

【4956】

ステップS f 1 0 0 3の実行後はステップS f 1 0 0 4にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップS f 1 0 0 2で特定制御用のスタックエリア3 9 2に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらをMP U 3 1 2のフラグレジスタに格納する。これにより、MP U 3 1 2のフラグレジスタの情報が、ステップS f 1 0 0 2が実行された時点の情報に復帰することとなる。

【4957】

ステップS f 1 0 0 5では、タイマ割込み処理（図4 4 9）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

30

【4958】

次に、ステップS f 1 1 0 3にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図4 5 7のフローチャートを参照しながら説明する。

【4959】

ステップS f 1 1 0 1では、ロード命令により、MP U 3 1 2のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア3 9 4における開始位置のアドレス情報（具体的には図4 4 5におけるアドレスY (u + 2)）を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア3 9 4に切り換えられる。

【4960】

ステップS f 1 1 0 2では、MP U 3 1 2に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理（ステップS f 1 1 0 3）、超過判定用処理（ステップS f 1 1 0 4）、表示設定処理（ステップS f 1 1 0 5）で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア3 9 3における所定領域に書き込んで退避させる。

40

【4961】

ステップS f 1 1 0 2の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップS f 1 1 0 3～ステップS f 1 1 0 5のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に行う。これらの処理に先立ち、ステップS f 1 1 0 2にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップS f 1 1 0 3～ステップS f 1 1 0 5の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア3 9 3

50

に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

【4962】

なお、ステップSf1103～ステップSf1105の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア394に書き込む。そして、ステップSf1103～ステップSf1105が終了した場合には、当該エリア394に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

【4963】

ステップSf1103～ステップSf1105の処理を実行した後は、ステップSf1106にて、ロード命令により、MPU312のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア392における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア392に切り換えられる。

【4964】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップSf420のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップSf1103～ステップSf1105の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア39に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、MPU312におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側RAM314において確保する必要がなくなる。

【4965】

ステップSf1107では、ステップSf1102にて非特定制御用のワークエリア393に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらをMPU312の各レジスタに格納する。これにより、MPU312の各レジスタの情報が、ステップSf1102が実行された時点の情報に復帰することになる。

【4966】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップSf1103のベース値算出処理、ステップSf1104の超過判定用処理、ステップSf1105の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば100000個）以上となったか否かを判定したりする。

【4967】

<ベース値算出処理>

まずステップSf1103のベース値算出処理について図458のフローチャートを参照しながら説明する。

【4968】

ベース値算出処理ではまずステップSf1201にて、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第1入賞口検知センサ91a、第2入賞口検知センサ92a、第1作動口検知センサ93a、第2作動口検知センサ94a、大入賞口検知センサ95a及びアウト口検知センサ96aの各出力に基づいて上記判定を行う。

【4969】

入球が発生している場合は、ステップSf1202にて、計測区間用のアウトカウンタ501dの更新処理を実行する。図459に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア501が設

10

20

30

40

50

けられており、このベース値用カウンタエリア501に上記計測区間用のアウトカウンタ501dが設けられている。

【4970】

計測区間用のアウトカウンタ501dは、遊技領域PAから排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ96aがアウト口68に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図435）、アウト口68への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63及び可変入賞装置65への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ501dを1加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ501dの値は、所定個数（例えば60000個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。

10

【4971】

ステップSf1203では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップSf1204に進み、上記ベース値用カウンタエリア501における通常用の一般入賞カウンタ501a、通常用の第1作動カウンタ501b、通常用のアウトカウンタ501cの更新処理を実行する。これらのカウンタ501a～501cは、通常遊技状態を対象として一般入賞口61への遊技球の入球数、第1作動口62への遊技球の入球数、遊技領域PAからの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップSf1204では、一般入賞口61又は第1作動口62への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ501a及び第1作動カウンタ501bのうち対応するカウンタの値を1加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ501cの値を1加算する。

20

【4972】

ステップSf1204の実行後又はステップSf1203で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップSf1205にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ501a～501cの値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ501a、通常用の第1作動カウンタ501b、通常用のアウトカウンタ501cの値をK1～K3とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K1 \times$ 「一般入賞口61への入賞に対する賞球個数」 $+ K2 \times$ 「第1作動口62への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K3）の割合。

30

【4973】

ステップSf1206では、ステップSf1205で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア393に設けられた現状用エリア504aに上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア393には、図459に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア504が設けられており、演算結果用エリア504には、現状用エリア504aのほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア504bと、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア504cと、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア504dとが設けられている。

40

【4974】

ステップSf1206の実行後又はステップSf1201で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップSf1207にて非特定制御用のワークエリア393に設けられた各種フラグ用エリア507（図459）の管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況であることをMPU312が特定するためのフラグである。

【4975】

管理開始フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップSf1208に進み、計測区間用のアウトカウンタ501dの値が所定の管理開始基準値（例えば300個）に

50

対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ501dの値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップSf1209に進み、管理開始フラグを「1」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

【4976】

本実施の形態では、管理開始フラグが「0」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機10が製造される。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機10の製造後、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

10

【4977】

ステップSf1210では、ベース値用カウンタエリア501に設けられた各カウンタ501a～501dを全て「0」クリアする。その結果、それら各カウンタ501a～501dの値が初期化された状態で次のベース値算出処理が開始されることになり、ステップSf1205では、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップSf1210の実行後又はステップSf1208で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ501dの値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【4978】

20

ステップSf1207で肯定判定した場合（管理開始フラグが「1」である場合）は、ステップSf1211に進み、計測区間用のアウトカウンタ501dの値が計測区間を規定する所定個数（例えば60000個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

【4979】

アウトカウンタ501dの値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップSf1212にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア393の演算結果用エリア504における現状用エリア504a、前回用エリア504b、前々回用エリア504c、前々々回用エリア504dに記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア504c→前々々回用エリア504d、前回用エリア504b→前々回用エリア504c、現状用エリア504a→前回用エリア504bの順序でシフトさせる。これにより、2回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア504dに記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア504cに記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア504bに記憶される。

30

【4980】

ステップSf1213では、ベース値用カウンタエリア501に設けられた各カウンタ501a～501dを全て「0」クリアする。ステップSf1213の実行後又はステップSf1211で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ501dの値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

40

【4981】

<超過判定用処理>

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における1回の遊技や遊技ホールの1営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが現状である。このため、遊技者から見たいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

50

【4982】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機10では、パチンコ機10自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。ステップSf1104の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図460のフローチャートを参照しながら説明する。

【4983】

超過判定用処理では先ずステップSf1301にて、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図458）におけるステップSf1201の判定結果を用いる。

【4984】

入球が発生している場合は、ステップSf1302にて、差球数用カウンタエリア502の各種カウンタの値を更新する。図459に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア502が設けられており、この差球数用カウンタエリア502には、常時用の一般入賞カウンタ502aと、常時用の第1作動カウンタ502bと、常時用の第2作動カウンタ502cと、常時用の特電カウンタ502dと、常時用のアウトカウンタ502eとが設けられている。

【4985】

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ502a、第1作動カウンタ502b、第2作動カウンタ502c、特電カウンタ502dは、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63及び可変入賞装置65への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ502eは、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ502a～502eは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するため、上記各カウンタ502a～502eではこれら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

【4986】

ステップSf1302では、上記各カウンタ502a～502eのうち、ステップSf1301で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第1作動口62への入球が発生したと判定した場合は、第1作動カウンタ502bの値を1加算する。なお、アウトカウンタ502eについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を1加算する。

【4987】

続くステップSf1303では差球数の算出処理を実行する。差球数の算出処理では、差球数用カウンタエリア502における各カウンタ502a～502eの値を用いて差球数を算出する。常時用の一般入賞カウンタ502a、常時用の第1作動カウンタ502b、常時用の第2作動カウンタ502c、常時用の特電カウンタ502d、常時用のアウトカウンタ502eの値をK4～K8とした場合に差球数は以下のものとなる。

・差球数：遊技球の合計払出個数（ $K4 \times$ 「一般入賞口61への入賞に対する賞球個数」 $+ K5 \times$ 「第1作動口62への入賞に対する賞球個数」 $+ K6 \times$ 「第2作動口63への入賞に対する賞球個数」 $+ K7 \times$ 「可変入賞装置65への入賞に対する賞球個数」） $-$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K8）。

【4988】

上記差球数は、上記プラス分（勝ち分）を計るための指標として導出するものである。なお、ベース値算出処理（図458）におけるベース値の算出では通常遊技状態でのベース値を算出したが、超過判定用処理における差球数の算出では、全ての遊技状態を対象としたトータルの差球数を算出する。

10

20

30

40

50

【4989】

ステップS f 1 3 0 4では、ステップS f 1 3 0 3で算出した差球数を、非特定制御用のワークエリア393に設けられた差球数用エリア504e（図459）に上書きする処理を実行する。超過判定用処理は、タイマ割込み周期（図449）の実行周期に対応して4msecごとに起動されるため、差球数用エリア504eには、4msecごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

【4990】

ステップS f 1 3 0 5では、ステップS f 1 3 0 4で差球数用エリア504eに上書きした差球数（ステップS f 1 3 0 3で算出した差球数）が特定個数（例えば100000個）以上であるか否かを判定する。これにより、上記プラス分が一定の範囲内に収まっているか否かを判定する。

10

【4991】

差球数が特定個数以上である場合は、ステップS f 1 3 0 6に進み、非特定制御用のワークエリア393に設けられた各種フラグ用エリア507の超過フラグを「1」にセットする。超過フラグは差球数が特定個数以上となったことをMPU312が特定するためのフラグである。ステップS f 1 3 0 6の実行後、ステップS f 1 3 0 5で否定判定した場合（差球数が特定個数未満である場合）又はステップS f 1 3 0 1で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、超過判定用処理を終了する。

【4992】

＜表示設定用処理＞

20

次にステップS f 1 1 0 5の表示設定用処理について図461（a）のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップS f 1 1 0 3のベース値算出処理で導出したベース値やステップS f 1 1 0 4の超過判定用処理で導出した差球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。

【4993】

表示設定用処理では先ずステップS f 1 4 0 1にて、遊技停止中であるか否かを判定する。具体的には、主側RAM314における特定制御用のワークエリア391を参照し、遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。

【4994】

遊技停止中でない場合は、ステップS f 1 4 0 2に進み、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおける表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップS f 1 1 0 3のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップS f 1 1 0 3のベース値算出処理で導出したベース値とをいずれも第1～第5報知用表示装置169a～169eにて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図443を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である1回前の前回ベース値と、2回前の前々回ベース値と、3回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば5sec）ごとに順番に切り換えて表示し、差球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、差球数（現在の差球数）を表示するようにしている。ステップS f 1 4 0 2の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。

30

40

【4995】

ステップS f 1 4 0 2で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップS f 1 4 0 3にて、非特定制御用のワークエリア393に設けられた表示種別カウンタ505（図459）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ505は、上記各種ベース値及び差球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであるかをMPU312が特定するためのカウンタである。

【4996】

図461（b）に示すように、表示種別カウンタ505の値が「0」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ505の値が「1」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ505が「2」である場合は前々回ベース値が

50

表示対象となり、表示種別カウンタ505が「3」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ505が「4」である場合は差球数が表示対象となる。表示種別カウンタ505の更新処理では、表示種別カウンタ505の値を1加算するとともに、加算後の値が「4」を超えた場合には表示種別カウンタ505の値を「0」に設定する。これにより、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び差球数の表示が順次に変更されていく。

【4997】

なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異ならせたり（例えば長くしたり）、差球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異ならせたり（例えば短くしたり）してもよい。

【4998】

ステップSf1403の実行後又はステップSf1402で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップSf1404にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図459に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア506が設けられている。表示対象用エリア506には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア506aと、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア506bとが設けられている。ステップSf1404の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ505の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア506の種別用エリア506aに設定する。例えば、表示種別カウンタ505の値が「2」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア506aに上書きする処理を実行する。

【4999】

ステップSf1405では、非特定制御用のワークエリア393に設けられた管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「1」にセットされ、各種ベース値及び差球数を報知すべき状況である場合は、ステップSf1406にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア504の各エリア504a～504eのうち表示種別カウンタ505の値に対応したエリアからベース値又は差球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア506の履歴用エリア506bに履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ505の値が「2」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア504cから読み出して履歴用エリア506bに上書きする処理を実行する。

【5000】

ステップSf1405で否定判定した場合（管理開始フラグが「1」にセットされていない場合）は、ステップSf1407にて、上記表示対象用エリア506の履歴用エリア506bに初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機10の製造後、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば300個）となるまでの間の表示内容を示すものである。初期表示用データは、例えば、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dにて「-」が点滅表示されるように設定される。

【5001】

ステップSf1401で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップSf1408に進み、差球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア506の種別用エリア506aに設定する。続くステップSf1409では、差球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア506の履歴用エリア506bに設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第1～第5報知用表示装置169a～169eにて差球数の表示が行われるように設定される。

【5002】

10

20

30

40

50

＜報知用表示処理＞

次にステップ S f 4 0 6 の報知用表示処理について図 4 6 2 のフローチャートを参照しながら説明する。報知用表示処理は、第 1～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a～1 6 9 e への表示出力を行うものであり、タイマ割込み処理（図 4 4 9）の一環として実行される。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

【5 0 0 3】

報知用表示処理ではまずステップ S f 1 5 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。設定更新表示フラグは、パチンコ機 1 0 の設定値を更新している状況、すなわち、設定値更新処理（図 4 4 7）を実行している状況であることを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

10

【5 0 0 4】

設定更新表示フラグが「1」にセットされている場合は、ステップ S f 1 5 0 2 にて設定値更新用の表示データの設定処理を実行する。特定制御用のワークエリア 3 9 1 には、第 1～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a～1 6 9 e に所定の表示を行わせるための表示データが格納される特定の表示データバッファが設けられており、第 1～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a～1 6 9 e では、当該特定の表示データバッファに格納された表示データに基づいてそれぞれの報知用表示装置 1 6 9 a～1 6 9 e における各表示用セグメントの点灯／消灯が制御される。

【5 0 0 5】

20

ステップ S f 1 5 0 2 では、第 1～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a～1 6 9 e において設定値が更新されている状況であることを示す表示及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを上記特定の表示データバッファに格納する。これにより、例えば、図 4 6 3（a）に示すように、第 1 報知用表示装置 1 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 1 6 9 b において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「ー」の表示が行われ、第 3 報知用表示装置 1 6 9 c において設定値の更新状態であることに対応する「H」の表示が行われ、第 4 報知用表示装置 1 6 9 d において設定値を示す数値の表示が行われる。なお、第 5 報知用表示装置 1 6 9 e は全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【5 0 0 6】

30

ステップ S f 1 5 0 1 で否定判定した場合（設定更新表示フラグが「1」にセットされていない場合）は、ステップ S f 1 5 0 3 に進み、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。設定確認表示フラグは、パチンコ機 1 0 の現在の設定値を確認している状況、すなわち、設定確認用処理（図 4 4 8）を実行している状況であることを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

【5 0 0 7】

設定確認表示フラグが「1」にセットされている場合は、ステップ S f 1 5 0 4 にて設定確認用の表示データの設定処理を実行する。設定確認用の表示データの設定処理では、第 1～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a～1 6 9 e において現在の設定値が確認されている状況及びパチンコ機 1 0 の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における上記特定の表示データバッファに格納する。この場合は、例えば、第 1 報知用表示装置 1 6 9 a 及び第 2 報知用表示装置 1 6 9 b において設定値の更新状態の場合と同様の「ー」の表示が行われ、第 3 報知用表示装置 1 6 9 c において設定値の確認状態であることに対応する「C」の表示が行われ、第 4 報知用表示装置 1 6 9 d において設定値を示す数値の表示が行われる。この場合も第 5 報知用表示装置 1 6 9 e は全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

40

【5 0 0 8】

ステップ S f 1 5 0 3 で否定判定した場合（確認表示フラグが「1」にセットされてい

50

ない場合)は、設定値の更新状態と設定値の確認状態とのいずれでもないことを意味する。この場合は、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて上記各種ベース値や差球数を表示すべく、ステップSf1505及びステップSf1506の処理を実行する。

【5009】

ステップSf1505では、非特定制御用のワークエリア393に設けられた表示対象用エリア506を参照し、上記各種ベース値や差球数のうちその時点で表示対象となっている遊技履歴の種別データ及び履歴データを把握する。そして、ステップSf1506では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて表示対象である遊技履歴の種別及び算出値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワーク

10

【5010】

この際、現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図463(b)に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「bL」の表示が行われ、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において現状ベース値を示す2桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア393の表示対象用エリア506における種別用エリア506aの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア506における履歴用

20

【5011】

また、差球数が表示対象となっている状況では、例えば、図463(c)に示すように、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて差球数を示す5桁の数値表示が行われる。また、差球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第1～第5報知用表示装置169a～169eでの数値表示は、上記表示対象用エリア506における履歴用エリア506bの参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197の表示は、上記表示対象用エリア506における種別用エリア506aの参照結果に基づくものである。

【5012】

その際、その時点での差球数が負の値である場合、すなわち、差球数の算出開始時点からの遊技球の合計払出個数が遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数よりも少ない場合は、図463(d)に示すように、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて「00000」が表示されるように表示データが設定される。但し、内部的には、算出した差球数を負の値として記憶・管理する。

30

【5013】

なお、パチンコ機10の製造後、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の状況であり、初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図463(e)に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において種別用エリア506aの参照結果に基づく表示が行われるとともに、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「—」の表示が行われる。また、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態でなされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態でなされ、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。

40

【5014】

<遊技停止判定用処理>

次にステップSf407の遊技停止判定用処理について図464のフローチャートを参

50

照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理（図449）の一環として実行される。なお、本処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

【5015】

遊技停止判定用処理ではまずステップSf1601にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることをMPU312が特定するためのものである。

【5016】

遊技停止フラグが「1」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「1」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップSf1602にて、非特定制御用のワークエリア393に設けられた差球数用エリア504eを参照し、現在の差球数を把握する。続くステップSf1603では、ステップSf1602で把握した差球数を通知するための差球数コマンドを演出制御装置143に送信する。

【5017】

演出制御装置143では当該コマンドを受信した場合、現在の差枚数を遊技者に知らせるべく、差枚数を報知するための所定の報知画像が図柄表示装置75にて表示されるように表示制御装置350を制御する。この際、上記報知画像は、例えば、図柄表示装置75における表示部（表示画面Gのうち遊技機前方からの正面視において視認可能な領域）の隅部又は隅部寄りに表示するなど、図柄表示装置75にて停止表示される図柄と重ならない位置に表示するとよい。これにより、差枚数の報知画像により各図柄列Z1～Z3の視認性が損なわれることを抑制できる。

【5018】

図柄表示装置75での差枚数の報知は、差枚数の大きさにかかわらず常に行ってもよいし、差枚数が特定個数よりも少ない所定個数（例えば95000個）以上となった場合に行ってもよい。また、差枚数に代えて特定個数までの残り個数を報知してもよい。この場合もその時点での差枚数にかかわらず常に当該報知を行ってもよいし、差枚数が上記所定個数以上になってから当該報知を開始するようにしてもよい。

【5019】

なお、差枚数の報知箇所は図柄表示装置75に限定されるものではなく、図柄表示装置75とは別の報知部にて当該報知が行われてもよい。その場合、当該別の報知部は、差枚数を報知するための専用の報知部であってもよいし、他の報知と兼用される報知部であってもよい。

【5020】

ステップSf1603の実行後はステップSf1604にて、ステップSf405（図449）の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップSf1605に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理（図449）では、ステップSf409～ステップSf419における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり（ステップSf408：NO）、遊技の進行が制限される。

【5021】

ステップSf1606では、可変入賞装置65及び普電役物63aを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置65又は普電役物63aが開放中である場合は強制的に閉鎖される。

【5022】

ステップSf1607では、電源及び発射制御装置191への発射許可信号をLOWレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル41を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

10

20

30

40

50

【5023】

ステップS f 1 6 0 8では、払出制御装置1 8 1に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置2 2 2による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップS f 1 6 0 8では、演出制御装置1 4 3に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置7 5における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【5024】

ステップS f 1 6 0 9では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子2 1 3から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータH Cに出力され、パチンコ機1 0で異常が発生したことが通知される。ステップS f 1 6 0 9の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。

【5025】

ステップS f 1 6 0 4で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップS f 1 6 1 0に進み、非特定制御用のワークエリア3 9 3に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「1」に設定されている場合、すなわち、算出した差球数が特定個数以上となっている場合は、ステップS f 1 6 1 1にて、特定制御用のワークエリア3 9 1に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。この処理は、ステップS f 1 6 0 5と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数以上となった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。

【5026】

ステップS f 1 6 1 2では、可変入賞装置6 5及び普電役物6 3 aを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップS f 1 6 1 3では、電源及び発射制御装置1 9 1への発射許可信号をLOWレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップS f 1 6 0 6及びステップS f 1 6 0 7と同様のものである。

【5027】

続くステップS f 1 6 1 4では、演出制御装置1 4 3に対して超過コマンドを出力する。超過コマンドは、差球数が特定個数以上となったこと及び遊技停止状態に移行したことを演出制御装置1 4 3に通知するためのものである。演出制御装置1 4 3では当該コマンドを受信した場合、差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像や遊技停止中であることに対応した報知画像が図柄表示装置7 5にて表示されるように表示制御装置3 5 0を制御する。また、スピーカ部2 9から差球数が特定個数以上となったことや遊技停止中であることに対応した音声報知が出力されるように制御する。

【5028】

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置1 8 1に遊技停止コマンドを出力して払出装置2 2 2からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップS f 1 6 0 8）、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドや超過コマンドを払出制御装置1 8 1に出力せず、払出装置2 2 2からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図4 4 9）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、すなわち、特定制御用のワークエリア3 9 1において遊技停止フラグが「1」にセットされ、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップS f 4 1 7及びステップS f 4 1 8の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップS f 4 0 9～ステップS f 4 1 9の処理を実行しないように制御するが（ステップS f 4 2 1：NO）、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用のワークエリア3 9 1において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「1」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップS f 4 0 9～ステップS f 4 1 6に留めて、ステップS f 4 1 7及びステップS f 4 1 8の遊技球の払い出しを行う

ための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

【5029】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿34が遊技球で満タンとなる満タン状態のままで遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置222からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で差球数が特定個数以上となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿34から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置222からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

【5030】

また、本実施の形態では、差球数が特定個数以上となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップSf417及びステップSf418の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップSf419の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることができ、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータHCに適切に把握させることが可能になる。

【5031】

ステップSf1614の実行後はステップSf1615にて、差球数が特定個数以上となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子213から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータHCに出力され、差球数が特定個数以上となったことが通知される。

【5032】

この際、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子213において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子213を新設したりしなくても、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

【5033】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも差球数が特定個数以上となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータHCが外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータHCに出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機10の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

【5034】

ステップSf1615の実行後又はステップSf1610で否定判定した場合（超過フラグが「1」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

【5035】

＜超過時立上げ用処理、部分クリア用処理＞

次に、ステップSf114の超過時立上げ用処理と、ステップSf115の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図446）の一環として実行されるものであり、パチンコ機10の電源ON操作が行われてMPU312への動作電力

10

20

30

40

50

の供給が開始された場合に実行されるものである。

【5036】

先ず、ステップS f 1 1 4の超過時立上げ用処理について図465(a)のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、MP U 3 1 2において特定制御用のプログラムにより実行される。

【5037】

超過時立上げ用処理では先ずステップS f 1 8 0 1において、特定制御用のワークエリア391に設けられた超過フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「1」がセットされている場合は、超過フラグに「1」がセットされた状態でMP U 3 1 2の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、差球数が特定個数以上となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機10の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機10の電源OFF操作を行い、その後、電源ON操作を行った場合が想定される。

【5038】

上記の際、MP U 3 1 2の主側RAM 3 1 4には電源及び発射制御装置191からのバックアップ電力が供給されるため、主側RAM 3 1 4に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で差球数が特定個数以上となり、その状況でパチンコ機10の電源OFF→ON操作が行われた場合、主側RAM 3 1 4において高確率モードであることを示すエリアが「1」となっている。

【5039】

ちなみに本実施の形態では、パチンコ機10への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置162の主側RAM 3 1 4にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置181の払出側RAM 3 8 4にはバックアップ電力が供給されないように構成されている。このため、主側RAM 3 1 4に記憶された情報は、パチンコ機10の電源OFF操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側RAM 3 8 4に記載された情報は、パチンコ機10の電源OFF操作が行われることに伴い消去される。

【5040】

ステップS f 1 8 0 1で肯定判定した場合（超過フラグに「1」がセットされている場合）は、ステップS f 1 8 0 2に進み、特定制御用のエリアについて第2初期化処理を実行する。第2初期化処理では、主側RAM 3 1 4の特定制御用のワークエリア391においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）と、払出制御装置181（払出装置222）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする。

【5041】

このように設定値のエリアと賞球情報のエリアとを除いて特定制御用のワークエリア391が「0」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされ、パチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図用表示部44が変動表示されていない状況であって普電役物63aが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア391に設けられた保留格納エリア314a及び普電保留エリア314cも「0」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

【5042】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機10への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機10の電源OFF操作が行われても、その後、電源ON操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置181に出力することができる。

10

20

30

40

50

【5043】

よって、高確率モードの下で差球数が特定個数以上となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状態で遊技ホールの従業員等がパチンコ機10の電源OFF操作を行った場合は、電源ON操作後の抽選モードを低確モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ON操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【5044】

なお、第2初期化処理では、ステップSf104（図446）の第1初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394を「0」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【5045】

ステップSf1802の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップSf1801で否定判定した場合（超過フラグに「1」がセットされていない場合）は、ステップSf1802の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

【5046】

次に、ステップSf115の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア393に記憶された一部の情報について「0」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図465（b）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップSf1901～ステップSf1903の処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

【5047】

部分クリア用処理ではまずステップSf1901にて、MPU312に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア391における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図456）におけるステップSf1002と同様のものである。

【5048】

ステップSf1902では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア392に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア392に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。

【5049】

ステップSf1903では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図456）におけるステップSf1004と同様のものである。

【5050】

ここで、ステップSf1902にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図466のフローチャートを参照しながら説明する。

【5051】

ステップSf2101では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア392から非特定制御用のスタックエリア394に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図457）におけるステップSf1101と同様のものである。

【5052】

ステップSf2102では、MPU312に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア393に退避させる。後のス

10

20

30

40

50

ステップ S f 2 1 0 3 ～ステップ S f 2 1 0 6 では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

【 5 0 5 3 】

ステップ S f 2 1 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S f 2 1 0 3 ～ステップ S f 2 1 0 6 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次実行する。これらの処理にあたってはまずステップ S f 2 1 0 3 にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた演算結果用エリア 5 0 4 における差球数用エリア 5 0 4 e (図 4 5 9) を全て「0」クリアする。これにより、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われた時点で差球数用エリア 5 0 4 e に記憶されていた差球数の情報が消去される。

10

【 5 0 5 4 】

ステップ S f 2 1 0 3 の実行後はステップ S f 2 1 0 4 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ～5 0 2 e (図 4 5 9) を全て「0」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e について、それらのカウント値が初期値 (「0」) に変更される。

【 5 0 5 5 】

ステップ S f 2 1 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定し、「1」にセットされている場合には超過フラグを「0」クリアする (ステップ S f 2 1 0 6)。

20

【 5 0 5 6 】

このように本実施の形態では、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値 (各入球部についての入球個数の計測値) と、差球数が特定個数以上となったことに対応した情報とが消去される。よって、電源 O N 操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源 O N 操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。

【 5 0 5 7 】

なお、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われても、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 のうち差球数用エリア 5 0 4 e 及び差球数用カウンタエリア 5 0 2 以外の領域は「0」クリアしない。このため、演算結果用エリア 5 0 4 の各エリア 5 0 4 a ～5 0 4 d に記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 における各カウンタ 5 0 1 a ～5 0 1 c の情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源 O N 操作の後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源 O N 操作が行われる前の状態を引き継いで遊技を始めることになる。

30

【 5 0 5 8 】

ステップ S f 2 1 0 3 ～ステップ S f 2 1 0 6 の処理を実行した後は、ステップ S f 2 1 0 7 にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 から特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換える。続くステップ S f 2 1 0 8 では、ステップ S f 2 1 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値を M P U 3 1 2 の各レジスタに復帰させる。

40

【 5 0 5 9 】

< 差球数を利用した遊技制限の流れについて >

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図 4 6 7、図 4 6 8 を参照しながら説明する。

【 5 0 6 0 】

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 により、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 に対する入球判定を実行する (図 4 6 7 (a))。具体的には、

50

上記各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 に連通する排出通路部 9 1 ~ 9 6 (図 4 3 5) に設けられた入球検知センサ 9 1 a ~ 9 6 の出力を参照し、それら各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 について入球の有無を判定する。

【5 0 6 1】

そして、上記各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 にて入球発生を判定した場合は、主側 R A M 3 1 4 の非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、特電カウンタ 5 0 2 d、アウトカウンタ 5 0 2 e の値を更新する。これらのカウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e のうちカウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 d は一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 にそれぞれ対応しており、それらの入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を 1 加算する。また、アウトカウンタ 5 0 2 e は、遊技領域 P A から排出される遊技球の合計個数(総数)を計測する役割を果たしており、アウト口 6 8 も含めて上記各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 , 6 8 のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ 5 0 2 e の値を 1 加算する。

10

【5 0 6 2】

その後、M P U 3 1 2 では、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の更新結果を利用して差球数を算出する。差球数の算出にあたっては先ず、各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 d の値(各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 の入球個数)と各入球部 6 1 ~ 6 3 , 6 5 の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ 5 0 2 e の値(遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数)を減算し、差球数を導出する。

20

【5 0 6 3】

M P U 3 1 2 では、算出した差球数の情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用エリア 5 0 4 e に記憶した後、算出した差球数が遊技制限を発動させるトリガとして設定された特定個数(例えば 1 0 0 0 0 0 個)以上となっているか否かの超過判定を実行する。そして、差球数が特定個数以上となっている場合は、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグを「1」にセットする。

【5 0 6 4】

ここで、主側 R A M 3 1 4 には、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 と、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 とが設けられている。M P U 3 1 2 において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みは不可とされている。そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

30

【5 0 6 5】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が M P U 3 1 2 にて実行される場合、特定制御用のワークエリア 3 9 1 及びスタックエリア 3 9 2 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 及びスタックエリア 3 9 4 に対しては情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

40

【5 0 6 6】

M P U 3 1 2 では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、4 m s e c 周期で起動

50

されるタイマ割込み処理（図 4 4 9）の一環として実行する。よって、上記周期により差球数が定期的に算出されつつ、都度の差球数が特定個数以上の数に到達したか否かが判定される。

【5067】

その際、都度の差球数は、主制御装置 1 6 2 に設けられた第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e にて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機 1 0 にて管理される差球数の確認を要する場合は、施錠装置 5 5 を解錠して内枠 1 3 をパチンコ機 1 0 の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e には、パチンコ機 1 0 にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と差球数の表示とで第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e が兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e の有効活用を図ることができる。

10

【5068】

また、都度の差球数は主制御装置 1 6 2 から出力される差球数コマンドを通じて演出制御装置 1 4 3 に通知される。演出制御装置 1 4 3 では、常に又は差球数が一定数以上となった場合に差球数の報知画像が図柄表示装置 7 5 に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても差球数が報知される。

【5069】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少し、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加するところ、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して上記特定個数に到達すると（図 4 6 7（b）のタイミング t 1）、MP U 3 1 2 では、前述のとおり超過フラグを「1」にセットした上で、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

20

【5070】

大当たり当選確率は設定値ごとに一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の差球数を監視し、差球数が特定個数以上となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部 6 1 ～6 3，6 5 への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

30

【5071】

遊技停止状態では、可変入賞装置 6 5 及び普電役物 6 3 a の閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構 1 1 0 による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部 4 3 や普図用表示部 4 4 にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

40

【5072】

また、MP U 3 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 に対して超過コマンドを出力し、差球数が特定個数以上となったことを演出制御装置 1 4 3 に通知する。差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置 7 5 に表示されるように制御する。なお、超過コマンドは、差球数が特定個数以上となったことだけでなく、遊技停止状態に移行したことにも対応しているため、演出制御装置 1 4 3 では、図柄表示装置 7 5 における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【5073】

さらにまた、MP U 3 1 2 では、外部出力端子 2 1 3 を通じて遊技ホール側のホールコ

50

ンピュータH Cに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子2 1 3において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機1 0にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機1 0の下に駆け付けようように促す。このように、差球数が特定個数以上となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても差球数が特定個数以上となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）を利用して当該外部信号を受信することができる。

【5 0 7 4】

なお、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置1 8 1に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装置2 2 2を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【5 0 7 5】

また、差球数が特定個数以上となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータH Cに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータH Cが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。

【5 0 7 6】

ちなみに遊技停止状態には、差球数が特定個数以上となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図4 6 8（a））。この場合は、払出制御装置1 8 1に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置2 2 2による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。

【5 0 7 7】

また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。

【5 0 7 8】

差球数が特定個数以上となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機1 0の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機1 0の電源OFF操作が行われてMP U 3 1 2への動作電力の供給が停止されると、MP U 3 1 2では、特定制御用のワークエリア3 9 1に設けられた停電フラグに「1」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア3 9 1及び特定制御用のスタックエリア3 9 2を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置1 9 1からバックアップ電力を主側RAM 3 1 4に供給し、特定制御用のワークエリア3 9 1及び特定制御用のスタックエリア3 9 2に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア3 9 3及び非特定制御用のスタックエリア3 9 4とに記憶された情報とを保持する。

【5 0 7 9】

その後、ホール従業員により、リセットボタン1 6 6 cが押圧操作されずにパチンコ機1 0の電源ON操作が行われ、その状態でMP U 3 1 2に動作電力の供給が開始されると、MP U 3 1 2では、主側RAM 3 1 4の特定制御用のワークエリア3 9 1及び特定制御用のスタックエリア3 9 2についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。

【5 0 8 0】

10

20

30

40

50

それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた超過フラグが「1」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「1」にセットされている場合は、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機 10 の電源 OFF 操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア 391 及び特定制御用のスタックエリア 392 について第 2 初期化処理を実行する。第 2 初期化処理では、パチンコ機 10 における現在の設定値の情報が記憶されたエリアと、払出制御装置 181（払出装置 222）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア 391 を「0」クリアする（図 468（b））。

【5081】

上記クリア処理により特定制御用のワークエリア 391 の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた遊技停止フラグが「0」クリアされ、遊技停止状態が解除される。また、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で差球数が特定個数以上となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。

【5082】

また、第 2 初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状態でパチンコ機 10 の電源 OFF 操作が行われることがあっても、その後、電源 ON 操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。

【5083】

上記第 2 初期化処理の後、MPU 312 では非特定制御用のワークエリア 393 について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア 393 における差球数用エリア 504e に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア 393 において各入球部 61～63，65，68 への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ 502a～502e の値を初期化する。このため、差球数が特定個数以上となった状態でホール従業員によりパチンコ機 10 が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機 10 が立ち上がる。

【5084】

なお、差球数が特定個数未満の状態であり、超過フラグが「1」にセットされていない状態で、リセットボタン 166c が押圧操作されずにパチンコ機 10 の電源 ON 操作が行われた場合は、上記第 2 初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア 391 及び特定制御用のスタックエリア 392 について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。

【5085】

その一方で、非特定制御用のワークエリア 393 及びスタックエリア 394 に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ 502a～502e の値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機 10 の電源 OFF 操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機 10 の電源 ON 操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ 502a～502e の値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。例えば、各カウンタ 502a～502e の初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン 166c を押圧操作しながらパチンコ機 10 の電源 ON 操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について 1 台ずつリセット操作を行わなければならない、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。特に遊技ホールでは島設備に複数台のパチンコ機 10 が設置され、島設備の電源を投

10

20

30

40

50

入することで当該島設備に設置された複数台のパチンコ機10の電源を一括して投入することが可能であるため、島設備の電源ON操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機10に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

【5086】

上記のように電源ON操作する場合において、設定キー挿入部166aがオン操作の位置とされていた場合は、設定確認状態に移行する。設定確認状態では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにて設定値の表示を行う。

【5087】

また、差球数が特定個数未満の状態であり、超過フラグが「1」にセットされていない状態で、リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われた場合は、上記第1初期化処理を実行する。第1初期化処理では、パチンコ機10における現在の設定値の情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394について部分用クリア処理を実行し、差球数が特定個数に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ502a～502eの値や超過フラグの状態を初期化する。

【5088】

上記の際、設定キー挿入部166aがオン操作の位置とされた状態で電源ON操作が行われた場合は、第1初期化処理を実行した後、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な設定更新状態に移行する。設定更新状態では、更新ボタン166bを押圧操作することで「設定1」～「設定6」の範囲で設定値を切り換えることができる。この際、第1～第5報知用表示装置169a～169eにて設定値の表示を行う。なお、更新ボタン166bを備えず、リセットボタン166cを操作することにより設定値の切り換えを行うことが可能な構成としてもよい。

【5089】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【5090】

一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への入球が発生した場合に、それら各入球部61～63、65、68に対応する各カウンタ502a～502eを更新し、それらの情報に基づいて差球数を導出する構成とした。これにより、パチンコ機10において、各入球部61～63、65、68への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数をパチンコ機10が監視することができる。そして、導出した差球数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機10を動作させることが可能になる。

【5091】

主側RAM314において、特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合に情報を読み書きするためのエリアとしての特定制御用のワークエリア391及びスタックエリア392と、非特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合に情報を読み書きするためのエリアとしての特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394とをそれぞれ設け、特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合は、非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394からの情報の読み出しが可能であるものの、情報の書き込みが不可であり、非特定制御用のプログラムにより処理が実行される場合は、特定制御用のワークエリア391及びスタックエリア392からの読み出しが可能であるものの、情報の書き込みが不可である構成とした。そして、特定制御用のプログラムにより実行される処理に遊技の進行を制御するためのステップSf409～ステップSf419の処理を含み、各入球部61～63、65、68への入球発生の履歴を収集するための各カウンタ502a～502eと、導出した差球数の情報が記憶される差球数用エリア504eとを非特定制御用のワークエリア393内に設ける構成とした。

【5092】

このような構成であることで、遊技の進行を制御するための処理により、各カウンタ502a～502eの情報や差球数用エリア504eに記憶される差球数の情報が書き換えられたり、消去されたりすることがないようにできる。よって、差球数が特定個数以上となったか否かの監視を適切に行うことができ、延いては当該監視結果に基づく遊技停止状態への移行制御を適切に行わせることができる。

【5093】

差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合の外部情報を、不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合に外部情報を出力するときの外部出力用端子と同じ端子を用いて出力する構成とした。これにより、パチンコ機10では新たな外部出力用端子の増設が不要になり、遊技ホールではデータカウンタ等の情報受信部や、ホールコンピュータHC等の管理装置について既存の構成を用いることができ、双方においてコストの削減を図ることが可能になる。

【5094】

その際、差球数が特定個数以上となった場合の外部信号の信号態様（出力期間等）を不正検知が行われた場合の外部情報の信号態様と共通化し、前者の場合と後者の場合とで同じ信号を出力する構成とした。この場合、パチンコ機10では、差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用態様の信号を出力するための処理プログラムを追加する必要がなく、遊技ホールでは、既存のホールコンピュータHCによって差球数が特定個数以上となった場合の外部情報を解析することができ、ホールコンピュータHCにおける改良や機能追加が不要となる。但し、差球数が特定個数以上となった場合の外部情報と、不正検知が行われた場合の外部情報とをホールコンピュータHCにて区別して認識することが不可又は困難となることが想定されるため、ホール従業員の呼び出しを求める信号として機能させることが好ましい。

【5095】

差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合にその遊技停止状態において遊技球の払い出しが許容される構成とした。例えば、遊技球を払い出ししている途中タイミングで差球数が特定個数以上となった場合、遊技停止状態への移行に伴って遊技球の払い出しが途中終了されてしまうおそれがある。この点、本構成によれば、払い出しの途中で遊技停止状態に移行しても最後まで遊技球の払い出しを行わせることができる。

【5096】

特に差球数が特定個数以上となる状況として、多くの賞球が短期間で発生する開閉実行モードの実行中が想定されるが、この際、満タン状態が発生して遊技球の払い出しが止まった状態が続いていることがあると、内部的に未払い出しの賞球が多く蓄積されていくことになる。この場合において例えば、遊技停止状態への移行に伴い払い出しが規制される構成では、遊技者が下皿34から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、内部的に蓄積された多量の未払い出しの賞球を回収することができなくなるおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置222からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができ、遊技者が得られるべき賞球を適切に払い出すことが可能になる。

【5097】

差球数が特定個数以上となった場合の遊技停止状態において遊技球の払い出しに対応する外部情報の出力を許容する構成とした。この場合、遊技停止状態の中で遊技球の払い出しが行われても、当該払い出しの発生が上記外部情報の出力を通じて遊技ホール側のホールコンピュータHCに適切に通知される。よって、遊技停止中に遊技球の払い出しが行われることに起因して、パチンコ機10において実際に払い出した遊技球の数と、ホールコンピュータHCが把握する数とに不整合が生じることを抑制することが可能になる。

【5098】

差球数が特定個数以上となっている状況でMPU312への動作電力の供給が停止され

10

20

30

40

50

、その後、MPU312への動作電力の供給が開始された場合に、第2初期化処理を実行して特定制御用のワークエリア391に記憶された情報を消去する構成とした。これにより、例えば、当否抽選モードが高確率モードである状態で確変大当たりに当選し、その確変大当たりに対応する開閉実行モードの途中で差球数が特定個数以上となった場合に、開閉実行モード中であることに対応したフラグ情報や、当該開閉実行モード後に高確率モードに移行することに対応した情報（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりであることを示す大当たり種別情報）が初期化された上でパチンコ機10が起動される。このため、当否抽選モードが低確率モードであり且つ開閉実行モードが実行されていない状態に変更されて遊技が行われることになり、その結果として賞球の更なる獲得が制限される。よって、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機10を動作させることが可能になる。また、そのような変更をパチンコ機10自身が自動的に行うため、差球数が特定個数以上となった場合のホール従業員の手間を軽減することができる。さらに当該変更を行うか否かにホール従業員の裁量が介入しないため、遊技の公平性を担保することもできる。

10

【5099】

第2初期化処理において、払出制御装置181（払出装置222）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報を初期化の対象外とする構成とした。これにより、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、その遊技停止状態において未払い出しの賞球が残っている状態でパチンコ機10の電源OFF操作を行っても、電源ON操作後において未払い出しの賞球に対応する遊技球を順次に払い出させることができる。つまり、当否抽選モード等の情報については初期化することで賞球の更なる獲得を制限しながらも、未払い出しの賞球については、それに対応する情報を記憶保持して遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出させることが可能になる。

20

【5100】

なお、本実施の形態では、電源遮断時におけるRAMに記憶された情報のバックアップ機能について主制御装置162の主側RAM314には設けられるものの、払出制御装置181の払出側RAM384に設けられておらず、電源遮断時において、賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が主側RAM314に記憶保持される。これを踏まえて、復電時の第2初期化処理に際し、主側RAM314を対象として賞球情報が消去されないように構成したが、払出側RAM384に対してバックアップ機能が設けられ、電源遮断時において賞球情報が払出側RAM384に記憶保持される場合は、その記憶保持された賞球情報が消去されないようにするとよい。

30

【5101】

差球数が特定個数以上となっているか否かにかかわらず、MPU312への動作電力の供給が停止され、その後、MPU312への動作電力の供給が開始された場合に、部分クリア用処理を実行し、差球数の情報や各カウンタ502a～502eの値を初期化する構成とした。この場合、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機10への電源遮断と翌日の開店に伴うパチンコ機10への電源投入とが順に行われることで、上記差球数の情報等を自然と消去することができる。このため、前日の遊技実績に基づく差球数等が引き継がれた状態で遊技が行われることが抑制され、遊技停止状態への移行が前日の遊技実績の影響により行われることを抑制できる。

40

【5102】

しかも、部分クリア用処理の実施に電源遮断及び電源投入以外の操作を求めない構成としたため、遊技ホールの開店時におけるホール従業員の手間を大きく削減できる。例えば、リセットボタン166cの押圧操作が行われながらMPU312への動作電力の供給が開始されることを条件として差球数の情報等が消去される場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について1台ずつそのような操作を行う必要があり、ホール従業員にとって非常に手間のかかる作業となるおそれがある。この点、本構成であれば、パチンコ機10への電源投入に伴い自然と差球数の情報等が消去されるため、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは、島設備の電源を投入することで当該島

50

設備に設置された複数のパチンコ機に一括して電源を投入し得るため、1の操作により複数のパチンコ機についてまとめて消去処理を行うことができ、差球数の情報等の効率的な消去を行うことが可能になる。

【5103】

なお、差球数の情報等は非特定制御用のワークエリア393に記憶されるため、上記部分クリア用処理でそれらの情報を消去する際に、特定制御用のワークエリア391に記憶される設定値等の情報が書き換えられたり、消去されたりすることを抑制できる。

【5104】

パチンコ機10の電源投入に伴い開始されるメイン処理(図446)の中で上記部分クリア用処理を実行する構成とした。この場合、部分クリア用処理にて前日の差球数の情報等が消去されてから、遊技の進行に関する制御を行うタイマ割込み処理(図449)が実行される順番とすることができる。これにより、前日の差球数の情報等が残ったままで遊技が進行することを確実に回避することができる。

【5105】

ベース値に対応する表示が行われる第1～第5報知用表示装置169a～169eを利用して差球数に対応する表示を行う構成とした。その際、ベース値に対応する表示と、差球数に対応する表示とに順次に切り換えて表示する構成とした。この場合、第1～第5報知用表示装置169a～169eを有効利用しながら、ベース値及び差球数に対応する各表示を好適に行うことが可能になる。

【5106】

また、第1～第5報知用表示装置169a～169eでの表示において、差球数が特定個数以上となった場合は、差球数に対応する表示に固定化する構成とした。これにより、差球数が特定個数以上となった場合の遊技停止状態においてホール従業員がパチンコ機10の下に駆け付けた際に、第1～第5報知用表示装置169a～169eを視認することで、その時点での差球数を即座に把握することができる。よって、遊技停止の確認を円滑に進めることができ、遊技ホール側の利便性を高めることが可能になる。

【5107】

<変形例1>

上記第1の実施の形態の変形例1について図469～図471を参照しながら説明する。これらの図において上記第1の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【5108】

本変形例は、超過用判定において特定個数との比較に用いる差球数の態様が上記第1の実施の形態と異なる。具体的には、上記第1の実施の形態では、パチンコ機10の電源ON操作が行われた場合に差球数を初期化して0個とし、これを開始基準値として算出を開始した差球数(電源投入からの通算差球数)を特定個数と比較したが、本変形例では、差球数が減少状態から増加状態に転じた場合の変化点CP(図469)を把握するとともに、その変化点CPを開始基準値とする判定用差球数SAを算出し、これを特定個数と比較する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【5109】

図470(a)は、非特定制御用のワークエリア393の設定態様を説明するための説明図である。本変形例において非特定制御用のワークエリア393には差球数用エリア601が設けられている。差球数用エリア601は、差球数の情報を記憶するためのエリアであり、上記第1の実施の形態における差球数用エリア504e(図459)に代えて設けられるものである。

【5110】

本変形例は差球数の情報として複数の情報を扱う構成となっており、差球数用エリア601にはそれら複数の情報に対応させて複数の記憶エリアが設けられている。具体的には、0個を基準とした今回の差球数(上記第1の実施の形態と同様の差球数)を記憶するための現状差球用エリア601aと、0個を基準とした前回の差球数を記憶するための前回

10

20

30

40

50

差球用エリア 601b と、上記変化点 CP に対応する開始基準値を記憶するための開始基準用エリア 601c と、上記判定用差球数 SA を記憶するための判定差球用エリア 601d とが設けられている。

【5111】

<超過判定用処理>

本変形例に係る超過判定用処理について図 471 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図 457）のステップ Sf1104 で実行されるものであり、図 460 の超過判定用処理に代えて実行されるものである。図 471 において図 460 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。なお、本処理は、非特定制御用のプログラムにより実行される。

10

【5112】

まずステップ Sf1301 では、一般入賞口 61、第 1 作動口 62、第 2 作動口 63、可変入賞装置 65、アウト口 68 への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。入球が発生している場合はステップ Sf1302 に進み、ステップ Sf1301 での判定結果に基づき、非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた入球検知用の各カウンタ 502a ～ 502e の値を更新する。

【5113】

ステップ Sf2301 ではデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、差球数用エリア 601 において現状差球用エリア 601a に記憶されている差球数の情報を前回差球用エリア 601b にシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数の情報が前回差球用エリア 601b に記憶される。

20

【5114】

ステップ Sf2302 では差球数の算出処理を実行する。この場合の差球数は 0 個を基準とする電源投入からの通算差球数であり、本ステップの算出処理では、上記第 1 の実施の形態におけるステップ Sf1303（図 460）と同様の演算処理を実行して差球数を導出する。すなわち、その時点での各カウンタ 502a ～ 502e の値を利用し、遊技球の合計払出個数－遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数によって差球数を導出する。

【5115】

ステップ Sf2303 ではステップ Sf2302 で算出した差球数を上記現状差球用エリア 601a に上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア 601a に今回の差球数の情報が記憶される。続くステップ Sf2304 では最下点判定処理を実行する。最下点判定処理は、図 469 の変化点 CP を把握するための処理である。ここで、最下点判定処理について図 470（b）を参照しながら説明する。

30

【5116】

最下点判定処理ではまず前回差球用エリア 601b に記憶されている前回の差球数 S2 が、開始基準用エリア 601c に記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア 601c の開始基準値は、パチンコ機 10 への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。そして、前回の差球数 S2 がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、今回の差球数 S1 が前回の差球数 S2 よりも大きく、今回の処理回にて差球数が増加しているか否かを判定する。その結果、今回の処理回にて差球数が増加していると判定した場合は、前回の差球数 S2 を新たな最下点として認識する。

40

【5117】

超過判定用処理（図 471）の説明に戻り、ステップ Sf2304 の最下点判定処理の実行後は、ステップ Sf2305 にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップ Sf2304 の最下点判定処理にて前回の差球数 S2 を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア 601b に記憶されている情報を開始基準用エリア 601c に上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

50

【5118】

ステップS f 2 3 0 6では判定用差球数S Aの算出処理を実行する。判定用差球数S Aは開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数S 1から開始基準値を減算することにより判定用差球数S Aを導出する。続くステップS f 2 3 0 7では、ステップS f 2 3 0 6で算出した判定用差球数S Aを判定差球用エリア6 0 1 dに上書きする処理を実行する。

【5119】

ステップS f 2 3 0 8では、ステップS f 2 3 0 7で判定差球用エリア6 0 1 dに上書きした判定用差球数S A（ステップS f 2 3 0 6で算出した判定用差球数S A）が特定個数（例えば1 0 0 0 0 0個）以上であるか否かを判定する。判定用差球数S Aが特定個数以上である場合は、ステップS f 2 3 0 9に進み、非特定制御用のワークエリア3 9 3に設けられた各種フラグ用エリア5 0 7の超過フラグを「1」にセットする。

【5120】

このようにして超過フラグを「1」にセットした場合は、タイマ割込み処理（図4 4 9）におけるステップS f 4 0 7の遊技停止判定用処理（図4 6 4）にて遊技停止状態への移行処理（ステップS f 1 6 1 0～ステップS f 1 6 1 5）を実行する。これにより、開閉実行モード中であった場合は当該開閉実行モードが途中終了され、さらには可変入賞装置6 5及び普電役物6 3 aが閉鎖状態とされるとともに、遊技領域P Aへの遊技球の発射が規制され、その後の遊技の進行が制限される。

【5121】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【5122】

差球数の最下点C Pを把握して開始基準値とするとともに、その開始基準値からの差球数の増加分である判定用差球数S Aを導出し、これを特定個数と比較して遊技停止状態への移行制御を行う構成とした。

【5123】

例えば、0個を基準として算出した差球数を特定個数と比較する場合は、遊技の中で生じたマイナス分（いわゆるハマリ分）により実質的な差球数の上限に変動が生じる。例えば図4 6 9に示すように、遊技の中で差球数が- 2 5 0 0 0個まで低下した場合に、そこから遊技を開始した遊技者がいたと仮定すると、その遊技者に対して許容される差球数の増加分S Bは1 2 5 0 0 0 0個となり、実質的な差球数の上限は1 0 0 0 0 0個よりも大きくなる。このような上限数の変動幅は、マイナス分にばらつきが生じることに起因してパチンコ機1 0ごとに相違するため、遊技の公平性を損なう要因となり得る。

【5124】

この点、本変形例によれば、マイナス分が終了した時点を開始点とする期間T Pを対象として差球数の増加分が把握されるため、マイナス分にかかわらず、実質的な差球数の上限を1 0 0 0 0 0個に固定化することができる。これにより、遊技者間の公平性を高めることができ、遊技しやすい構成とすることが可能になる。

【5125】

<変形例2>

上記第1の実施の形態の変形例2について図4 7 2～図4 7 4を参照しながら説明する。これらの図において上記第1の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【5126】

上記第1の実施の形態では、M P U 3 1 2への動作電力の供給が開始された場合に、差球数の情報の消去や差球数用カウンタエリア5 0 2における各カウンタ5 0 2 a～5 0 2 eの初期化を実行したが、本変形例では、これをM P U 3 1 2への動作電力の供給が停止された場合に実行する構成としている。以下、そのための構成について詳細に説明する。

【5127】

<停電情報記憶処理>

本変形に係る停電情報記憶処理について図４７２のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図４４９）のステップＳｆ４０１で実行されるものである。なお、本処理は、ＭＰＵ３１２において特定制御用のプログラムにより実行される。

【５１２８】

停電情報記憶処理では先ずステップＳｆ３１０１にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「１０」の情報をセットする。続くステップＳｆ３１０２では、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電検知カウンタを「０」クリアする。

【５１２９】

ステップＳｆ３１０３では、ＭＰＵ３１２の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（ＬＯＷレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「０」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（ＨＩレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「１」の情報が格納されている。ステップＳｆ３１０３では、かかる停電信号の情報をＭＰＵ３１２のレジスタに読み込む処理を実行する。

【５１３０】

ステップＳｆ３１０３にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合は（ステップＳｆ３１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｆ３１０５にて停電検知カウンタの値を１加算する。ステップＳｆ３１０４で否定判定した場合又はステップＳｆ３１０５の処理を実行した場合は、ステップＳｆ３１０６にて繰り返しカウンタの値を１減算する。

【５１３１】

ステップＳｆ３１０７では、その１減算後における繰り返しカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。繰り返しカウンタの値が「０」でない場合は、ステップＳｆ３１０３に戻りステップＳｆ３１０３～ステップＳｆ３１０６の処理を繰り返す。一方、繰り返しカウンタの値が「０」である場合は、ステップＳｆ３１０８に進み、停電検知カウンタの値が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップＳｆ３１０９～ステップＳｆ３１１３の停電時処理を実行する。

【５１３２】

具体的には先ずステップＳｆ３１０９にて、特定制御用のワークエリア３９１に設けられた停電フラグに「１」をセットする。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側ＲＡＭ３１４における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、ＭＰＵ３１２への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア３９１の停電フラグに「１」がセットされていることとなる。

【５１３３】

ステップＳｆ３１１０では、非特定制御用のワークエリア３９３に記憶された差枚数等を消去するための電断時クリア用処理を実行する。電断時クリア用処理の詳細については後述する。

【５１３４】

ステップＳｆ３１１０の実行後はステップＳｆ３１１１にて、特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２についてチェックサムを算出する。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２における記憶エリアは、メイン処理（図４４６）のステップＳｆ１０６にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア３９１及び特定制御用のスタックエリア３９２における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア３９

10

20

30

40

50

1においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア391における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

【5135】

ステップSf3112では、MPU312のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「0」にセットし、続くステップSf3113では、主側RAM314へのアクセスを禁止する。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【5136】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側RAM314に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理負荷を軽減することが可能となる。

【5137】

<電断時クリア用処理>

ステップSf3110の電断時クリア用処理について図473のフローチャートを参照しながら説明する。なお、電断時クリア用処理におけるステップSf3201～ステップSf3205の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【5138】

電断時クリア用処理では先ずステップSf3201にて、タイマ割込み処理（図449）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップSf3202では、MPU312に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア391における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図456）におけるステップSf1002と同様のものである。

【5139】

ステップSf3203では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている電断時クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア392に書き込む。そして、電断時クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア392に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す電断時クリア用処理のプログラムに復帰する。

【5140】

ステップSf3204では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。ステップSf3204の処理は、この処理はベース値及び差球数算出処理（図456）におけるステップSf1004と同様のものである。

【5141】

ステップSf3205では、タイマ割込み処理（図449）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【5142】

ここで、ステップSf3203にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される電断時クリア用実行処理について、図474のフローチャートを参照しながら説明する。

【5143】

ステップSf3301では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア392から非特定制御用のスタックエリア394に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数算出実行処理（図457）におけるステップSf1101と同様のものである。

【5144】

10

20

30

40

50

ステップ S f 3 3 0 2 では、M P U 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させる。後のステップ S f 3 3 0 3 ～ステップ S f 3 3 0 6 では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

【5 1 4 5】

ステップ S f 3 3 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップ S f 3 3 0 3 ～ステップ S f 3 3 0 6 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次実行する。これらの処理にあたっては先ずステップ S f 3 3 0 3 にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた演算結果用エリア 5 0 4 における差球数用エリア 5 0 4 e (図 4 5 9) を全て「0」

10

【5 1 4 6】

なお、本変形例の構成を上記変形例 1 に適用した場合は、ステップ S f 3 3 0 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用エリア 6 0 1 (図 4 7 0) の各エリア 6 0 1 a ～6 0 1 d を全て「0」クリアする。これにより、差球数が特定個数以上となっているか否かの判定に用いる判定用差球数 S A が初期化されたり、当該判定用差球数 S A の算出に用いる開始基準値等が初期化されたりする。

【5 1 4 7】

ステップ S f 3 3 0 3 の実行後はステップ S f 3 3 0 4 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ～5 0 2 e (図 4 5 9) を全て「0」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ 5 0 2 a、常時用の第 1 作動カウンタ 5 0 2 b、常時用の第 2 作動カウンタ 5 0 2 c、常時用の特電カウンタ 5 0 2 d、常時用のアウトカウンタ 5 0 2 e について、それらのカウント値が初期値(「0」)に変更される。

20

【5 1 4 8】

ステップ S f 3 3 0 5 では、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定し、「1」にセットされている場合には超過フラグを「0」クリアする(ステップ S f 3 3 0 6)。

【5 1 4 9】

ステップ S f 3 3 0 7 では、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 から特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換える。続くステップ S f 3 3 0 8 では、ステップ S f 3 3 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値を M P U 3 1 2 の各レジスタに復帰させる。

30

【5 1 5 0】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【5 1 5 1】

差球数が特定個数以上となっているか否かにかかわらず、M P U 3 1 2 への動作電力の供給が停止された場合に、電断時クリア用処理を実行し、差球数の情報や各カウンタ 5 0 2 a ～5 0 2 e の値を初期化する構成とした。この場合、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機 1 0 への電源遮断が行われることで、上記差球数の情報等が自然と消去されるため、翌日にパチンコ機 1 0 への電源投入が行われた場合に、差球数の情報等が消去されている状態で動作電力の供給が開始されることになる。これにより、前日の遊技実績に基づく差球数等が引き継がれた状態で遊技が行われることが抑制され、遊技停止状態への移行が前日の遊技実績の影響により行われることを抑制できる。その際、電断時クリア用処理の実施に電源遮断以外の操作を求めない構成としたため、遊技ホールの閉店時におけるホール従業員の手間を大きく削減することができる。

40

【5 1 5 2】

<その他の変形例>

なお、上述した第 1 の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように

50

実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第1の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせる上記第1の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第1の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【5153】

また、理解の容易のため、例えば「第1の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。

【5154】

(1) 上記第1の実施の形態や各変形例では、遊技球の合計払出個数から遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数を減算して差球数を導出したが、遊技球の合計払出個数から遊技領域PAに発射された遊技球の合計個数を減算して差球数を導出してもよい。この場合、遊技球発射機構110から発射されたものの、遊技領域PAに到達せずにファール球通路46に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域PAに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域PAに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材106の配置領域やその周辺部等が考えられる。

【5155】

ちなみに上記第1の実施の形態や各変形例において、特定個数から差球数を減算して特定個数までの残り個数を導出し、この残り個数に基づいて超過判定を行う構成としてもよい。この場合、当該残り個数が0個以下となった場合に遊技停止状態への移行が行われるものとなる。

【5156】

(2) 上記第1の実施の形態や各変形例では、各入球部61～63，65，68への入球の発生に基づいて各カウンタ502a～502eを更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部61～63，65については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してもよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状態で差球数が特定個数以上となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

【5157】

但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われなくようにすることで、差球数が特定個数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第1の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。

【5158】

(3) 上記第1の実施の形態や各変形例において、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数から遊技球の合計払出個数を減算して差球数を導出してもよい。この場合、差出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、特定個数として負の値を用いる。つまり、算出される差球数が特定個数としての-10000個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。

【5159】

(4) 上記第1の実施の形態や各変形例では、全ての入球部61～63，65，68を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収

10

20

30

40

50

集してもよい。例えば、可変入賞装置 65 のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【5160】

(5) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部 61～63, 65, 68 への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【5161】

また、上記第 1 の実施の形態や各変形例では、パチンコ機 10 への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部 61～63, 65, 68 への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

【5162】

(6) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e を設け、5 桁の数値表示により差球数を表示する構成としたが、6 個の報知用表示装置を備えるとともに、差球数が負の値である場合において最も左側の報知用表示装置に「－（マイナス）」を表示してもよい。また、設定値やベース値の表示に合わせて 4 個の報知用表示装置を備え、差球数の表示については、表示が右側から左側へ流れるように表示してその全体を表示するようにしてもよい。

【5163】

(7) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e を設定値とベース値と差球数とで共用するが、設定値と差球数とで共用してもよいし、ベース値と差球数とで共用してもよい。また、設定値やベース値が表示される表示装置とは別の表示装置にて差球数が表示される構成としてもよい。

【5164】

(8) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e においてベース値と差球数とが順番に切り換え表示される構成としたが、表示切換用の操作手段（切換ボタンなど）を設け、当該操作手段が操作されることにより表示が切り換えられる構成としてもよい。この場合、上記操作手段が操作される都度、現状ベース値→前回ベース値→前々回ベース値→前々々回ベース値→差球数の順で切り換え表示が行われる構成としてもよいし、上記操作手段が操作される都度、ベース値表示と差球数表示とが切り換えられる構成としてもよい。この場合、第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e の表示内容を素早く切り換えることができ、ホール従業員が差球数を早く視認したい場合に有効である。

【5165】

(9) 上記第 1 の実施の形態や各変形例において、図 449 のタイマ割込み処理とは別に、当該タイマ割込み処理よりも割込み周期が短い第 2 タイマ割込み処理を設け、その第 2 タイマ割込み処理にて第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e の表示制御を行うようにしてもよい。この場合、遊技の進行に関する各種処理を実行する場合よりも短い周期で第 1～第 5 報知用表示装置 169a～169e の表示状態を更新することができ、ちらつきなどが発生することを抑制できる。

【5166】

(10) 上記第 1 の実施の形態や各変形例では、差球数を特定個数と比較して超過判定を行ったが、遊技球の合計払出個数を特定個数と比較して超過判定を行ってもよい。すな

10

20

30

40

50

わち、払い出された遊技球の合計個数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行する構成としてもよい。この場合、遊技領域PAから排出される遊技球の個数が判定のパラメータに含まれないため、いわゆるハマリの影響を排除することができ、公平性の高い超過判定を行うことが可能になる。

【5167】

(11) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上であるか否かの判定処理(ステップSf1305)を非特定制御用のプログラムにより実行するが、当該処理では、非特定制御用のワークエリア393における差球数用エリア504eに記憶された差球数の情報を参照しているに留まるため、当該処理を特定制御用のプログラムにより実行する構成としてもよい。この場合、差球数が特定個数以上であるか否かを示す超過フラグは特定制御用のワークエリア391に設けるとよい。

10

【5168】

(12) 上記第1の実施の形態や各変形例において、ステップSf1104の超過判定用処理(図460)、ステップSf1902の部分クリア用実行処理(図466)を特定制御用のプログラムにより実行してもよい。この場合、各カウンタ502a~502eや差球数用エリア504e、超過フラグは特定制御用のワークエリア391に設けるとよい。

【5169】

(13) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態に移行しない構成としてもよい。この場合、例えば、高確率モード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて差球数が特定個数以上となった場合に、主側RAM314に記憶される大当たり種別や高確率モードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定される構成としてもよい。

20

【5170】

(14) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に、その時点での遊技状態にかかわらず即座に遊技停止状態に移行したが、その時点での遊技状態を参照して遊技停止状態への移行タイミングを制御してもよい。例えば、開閉実行モード中ではない状況で差球数が特定個数以上となった場合は、即座に遊技停止状態に移行する一方で、開閉実行モード中に差球数が特定個数以上となった場合は、その開閉実行モードが終了するのを待機し、当該開閉実行モードが終了した場合又はその開閉実行モードが終了した後に遊技停止状態に移行してもよい。また、上記(5)の連荘期間中に差球数が特定個数以上となった場合は、当該連荘期間が終了した場合又は当該連荘期間が終了した後に遊技停止状態に移行してもよい。

30

【5171】

(15) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【5172】

但し、この場合、差球数が特定個数以上となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置75等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば、特定個数よりも少ない所定個数(例えば99000個)に差球数が到達したら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

40

【5173】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの

50

画像報知や音声報知を行ってもよい。

【5174】

(16) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合に、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合と同じ外部出力用端子を用いて外部情報を出力したが、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合とは別の外部出力用端子を用いて外部情報を出力してもよい。差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用信号として出力してもよい。この場合、遊技ホールのホールコンピュータHCにて、受信した外部情報に基づいて、差球数が特定個数以上となったのか、それとも不正検知がなされたのかを識別することができる。

【5175】

また、同じ外部出力用端子を用いながらも、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合とは信号態様（例えば出力期間）を異ならせることで、差球数が特定個数以上となった場合に対応した専用信号としての外部情報を出力することが可能な構成としてもよい。

【5176】

なお、上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合において遊技停止状態への移行時に外部情報を出力するが、差球数が特定個数以上となった際に外部情報を出力してもよい。また、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合についても、上記第1の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行時に外部情報を出力するが、不正検知が行われた際に外部情報を出力してもよい。

【5177】

(17) 上記第1の実施の形態や各変形例において、不正検知に基づく遊技停止状態では警告用の音声報知がスピーカ部29から出力されるように制御する一方で、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態では上記警告用の音声報知が出力されなかったり、上記警告用の音声報知に代えて差球数が特定個数以上となったことを祝福するような音声報知が出力されたりしてもよい。また、不正検知に基づく遊技停止状態と、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態とで、前扉枠14に設けられた各種ランプ部26～28の発光態様を異ならせてもよい。例えば、不正検知に基づく遊技停止状態では、エラー表示ランプ部27を用いて警告態様の発光制御（例えば赤色発光や点滅発光）が行われる一方で、差球数が特定個数以上となったことに基づく遊技停止状態では、エラー表示ランプ部27を発光させることなく、他のランプ部26、28を上記警告態様とは異なる態様で発光させる発光制御が行われてもよい。

【5178】

(18) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、パチンコ機10の電源OFF操作、電源ON操作が順に行われてパチンコ機10が再起動されることにより、その遊技停止状態が解除される構成としたが、遊技停止状態の解除にパチンコ機10の再起動を要しない構成としてもよい。例えば、差球数が特定個数以上となったことに基づいて一時的に遊技停止状態に移行する構成としてもよい。具体的には、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、主側RAM314に対する第2初期化处理（ステップSf1801）又は第1初期化处理（ステップSf104）と同様の初期化处理を行い、所定期間の経過後に遊技停止状態を解除して遊技の進行が可能な状態に移行する構成としたり、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行し、所定期間の経過後に自動的にパチンコ機10が再起動され、その電源遮断時又は復電時に遊技停止状態を解除するとともに、再起動時における電源遮断時又は復電時に主側RAM314に対する第2初期化处理（ステップSf1801）又は第1初期化处理（ステップSf104）と同様の初期化处理を行い、遊技の進行が可能な状態に移行する構成としたりしてもよい。その際、遊技停止中における少なくとも一部の期間を利用して、差球数が特定個数以上となったことに対応した所定報知を行うとよい。

【5179】

上記の場合において、不正検知に基づく遊技停止状態については、その解除を慎重に行

10

20

30

40

50

うべく、差球数が特定個数以上となった場合とは異なる態様（条件）で遊技停止状態が解除されるとよい。例えば、ホール従業員の立ち合いの機会を確保すべく、上記第1の実施の形態や各変形例と同様に、パチンコ機10の電源OFF操作、電源ON操作が順に行われることで遊技停止状態が解除されたり、パチンコ機10の電源OFF操作の後、リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われることで遊技停止状態が解除されたりする構成としてもよい。

【5180】

なお、差球数が特定個数以上となったことに基づいて移行した遊技停止状態の自動的な解除は、期間経過を条件として行われるものに限定されず、遊技停止状態への移行後における処理として設けられた所定処理が実行されたことを条件として行われるものであってもよい。また、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、パチンコ機10の外部からパチンコ機10に所定信号が出力されることで、遊技停止状態が解除されてもよい。

【5181】

(19) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合と、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合とで、いずれもパチンコ機10を再起動することで遊技停止状態を解除することができ、解除操作を同じ態様としたが、異なる態様としてもよい。例えば、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、パチンコ機10を再起動することで遊技停止状態を解除することができる一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行した場合は、パチンコ機10の電源OFF操作の後、リセットボタン166cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うと、遊技停止状態を解除することができる構成としてもよい。このように不正検知が行われた場合において遊技停止状態の解除に要する手間を多くすることで、遊技停止状態が不正に解除されて引き続き不正行為が行われることを抑制できる。

【5182】

(20) 上記第1の実施の形態や各変形例において、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合に、日付や時刻の情報を参照してその遊技停止状態の解除を行う構成としてもよい。より詳しくは、差球数が特定個数以上となったことに基づいて遊技停止状態に移行した後、その解除に対応する操作が行われた場合において、日付や時刻の情報を参照し、当該解除を許容するか否かを判定する構成としてもよい。

【5183】

具体的な構成としては、パチンコ機10（より詳しくは主制御装置162）において、時刻情報や日付情報を出力する時計手段（例えば、RTC：リアルタイムクロック）を搭載した上で、主制御装置162のMPU312が、時計手段から出力される時刻情報や日付情報を参照して遊技停止状態の解除の可否を制御する構成が考えられる。すなわち、MPU312において、差球数が特定個数以上となったことに基づき遊技停止状態への移行を行った場合に、時計手段からの時刻情報や日付情報を参照して移行日時を把握し、主側RAM314等の情報記憶手段に記憶する。そして、パチンコ機10の電源OFF操作が行われた後、解除操作としてのパチンコ機10の電源ON操作が行われた場合に、MPU312にて、時計手段から出力される時刻情報や日付情報を参照して電源ON操作が行われたときの解除日時を把握し、その解除日時が移行日時を基準として翌日以降である場合は解除を有効として遊技停止状態の解除を行う一方、解除日時が移行日時と同日である場合は解除を無効として遊技停止状態をしない構成とすることができる。

【5184】

このような構成であることにより、差球数が特定個数以上となって遊技停止状態に移行した場合、翌日にならなければ遊技を再開することができないこととなる。よって、特定個数を遊技ホールにおける1営業日当たりの上限差球数として機能させることができ、射幸性の過剰な高まりを好適に抑制することが可能になる。

【5185】

なお、上記構成において午前0時を跨いだことが把握できれば、翌日以降であることを認識できるため、必ずしも日付の把握までは必要とせず、時計手段としては時刻情報を出力するものであってもよい。

【5186】

また、上記の構成は、差球数の情報、各カウンタ502a～502eの情報、超過フラグの情報を消去する部分クリア用処理に適用してもよい。例えば、MPU312にて、部分クリア用処理を実行したときの実行日時を上記時計手段からの時刻情報等に基づいて把握して記憶するとともに、その後、パチンコ機10への電源投入が行われた場合に、その日時を上記記憶した実行日時と比較し、電源投入の日時が翌日以降に該当する場合は部分クリア用処理を実行し、該当しない場合は部分クリア用処理を実行しない構成とすることができる。

10

【5187】

(21) 上記第1の実施の形態や各変形例において、取得された保留情報に対していわゆる保留先読み処理を実行し、その保留先読み処理により所定の結果（例えば大当たりに対応する先読み結果やリーチ表示に対応する先読み結果）が得られた場合に、保留先読み処理の対象となった遊技回よりも前の遊技回にて、図柄表示装置75等での所定の保留予告演出が行われてもよい。この場合、保留先読み処理は主制御装置162にて行うことができ、所定の保留予告演出が図柄表示装置75等にて実行されるように制御する処理は演出制御装置143にて行うことができる。

【5188】

20

すなわち、「予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における保留情報の取得処理を実行する機能）と、前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留用エリアRE）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、遊技者に特典を付与することに対応する付与対応結果に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理を実行する機能）と、当該付与判定手段による付与判定の結果が、前記付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置162における特電開始処理～特電終了処理を実行する機能）と、前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図変動開始処理～特図確定中処理を実行する機能）と、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能）と、前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に、当該先特定手段の特定対象となった特別情報に係る遊技回よりも前に行われている遊技回にて、前記先特定手段の特定結果に対応した特定報知（保留予告演出）を行う特定報知手段（演出制御装置143における保留予告演出の実行制御を行う機能）と、を備えている」構成を備えてもよい。

30

40

【5189】

さらに、上記構成において保留予告演出の態様として複数種類の態様を備え、それら複数種類の態様のうちのいずれの態様で保留予告演出を実行するかを、導出された差球数を参照（加味）して設定する構成を備えてもよい。例えば、保留予告演出として保留画像の表示色により大当たりの期待度等を示唆する演出が実行されるとともに、その保留画像の表示色として通常色（例えば白色）、青色、黄色、緑色、赤色が設けられた場合（通常色<青色<緑色<赤色の順で大当たりの期待度が高い）において、差球数が所定個数（例えば95000個）未満の状況では、保留先読み処理により上記所定の結果が特定された場合に、保留予告演出での保留画像の表示色として青色から赤色までの4色のうちからいずれ

50

かの表示色を設定することができ、差球数が上記所定個数以上の状況では、上位色である緑色及び赤色での表示が規制され、下位色である青色及び黄色の2色のうちからいずれかの表示色を設定することができる構成とすることができる。また、差球数が上記所定個数以上の状況では、保留先読み処理の結果にかかわらず保留予告演出が行われないように規制したり、差球数が上記所定個数未満である場合よりも保留予告演出の実行頻度（実行確率）が低くなったりする構成としてもよい。これらの構成によれば、差球数が特定個数以上となることで遊技停止状態に移行する時期が近づいている状況で、遊技者に過剰な期待感を抱かせないようにすることができる。

【5190】

なお、上記の場合において、上記第1の実施の形態や各変形例のように、主制御装置162からの差球数コマンドにより演出制御装置143が都度の差球数を把握できる場合は、演出制御装置143にて差球数が上記所定個数以上であるか否かを判定し、その結果に基づいて保留予告演出の実行態様を制御すればよい。一方、演出制御装置143が都度の差球数を把握できない場合は、主制御装置162にて差球数が上記所定個数以上であるか否かを判定するとともに、上記所定個数以上となった場合に所定コマンドを出力し、演出制御装置143では、その所定コマンドに基づいて保留予告演出の実行態様を制御すればよい。

【5191】

(22) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となった場合に主制御装置162から演出制御装置143に超過コマンドを出力し、演出制御装置143では、当該コマンドを受信することに応じて、差球数が特定個数以上となったことに対応した報知画像等を図柄表示装置75等にて表示するが、演出制御装置143にて差球数が特定個数以上となった否かの判定を行い、その結果に基づいて上記報知画像等を表示してもよい。なお、演出制御装置143での都度の差球数の把握は、主制御装置162から出力される差球数コマンドに基づいて行うことができる。

【5192】

また、上記の場合において、演出制御装置143にて差球数が特定個数よりも少ない所定個数（例えば99000個）以上となったか否かを判定し、例えば「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの事前報知を行う構成としてもよい。また、演出制御装置143にて差球数の増加量が所定の個数（例えば10000個）に到達したか否かを判定し、例えば「10000個に達しました。」、「20000個に達しました。」などの報知を行う構成としてもよい。このような構成によれば、それらの報知タイミングの都度、主制御装置162からコマンドを出力する必要がないため、主制御装置162における処理負荷の増大を抑制しながら、差球数に関する報知を充実させることが可能になる。

【5193】

(23) 上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機10の電源OFF操作が行われ、その後、電源ON操作が行われた場合に、設定値及び賞球情報を除いて特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする第2初期化処理を実行したが、上記の場合において第2初期化処理を実行しない構成としてもよい。すなわち、差球数が特定個数以上となった場合において、特定制御用のワークエリア391に対する自動的な初期化が行われず、差球数が特定個数未満である場合と同様の態様でパチンコ機10が起動される構成としてもよい。

【5194】

(24) 上記第1の実施の形態や各変形例では、第2初期化処理において、特定制御用のワークエリア391に記憶される情報のうち設定値及び賞球情報を除く全ての情報を消去したが、設定値及び賞球情報以外の情報においてその一部を消去する構成としてもよい。例えば、(a) 設定値及び賞球情報以外の情報のうち、大当たり当選に対応する情報、開閉実行モードの実行中に対応する情報を消去する、(b) 設定値及び賞球情報以外の情報のうち、大当たり当選に対応する情報、開閉実行モードの実行中に対する情報、高確率

10

20

30

40

50

モード中であることに対応する情報、大当たり種別に対応する情報（確変大当たりに当選した場合に記憶されるものであって、開閉実行モードの終了後に高確率モードに移行すべきであることに対応する情報）を消去する、（c）設定値及び賞球情報以外の情報のうち、高確率モード中であることに対応する情報、大当たり種別に対応する情報を消去するなどの構成としてもよい。

【5195】

上記（a）の構成によれば、開閉実行モードの途中で差球数が特定個数以上となった場合に、開閉実行モードが継続されない状態で遊技を再開させることができ、また、上記（b）、（c）の構成によれば、連荘期間中に差球数が特定個数以上となった場合に、連荘期間を終了させた状態で遊技を再開させることができる。

10

【5196】

（25）上記第1の実施の形態や各変形例では、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機10の電源OFF操作が行われ、その後、リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われると、賞球情報が消去される第1初期化処理が実行されるが、賞球情報が消去されない第2初期化処理が実行される構成としてもよい。すなわち、差球数が特定個数以上となっている状況でパチンコ機10が再起動された場合、リセットボタン166cの押圧操作の有無にかかわらず、第2初期化処理が実行される構成としてもよい。

【5197】

（26）上記第1の実施の形態や各変形例では、部分クリア用処理において、差球数の情報、各カウンタ502a～502eの情報、超過フラグの情報を消去したが、これらの一部が消去される構成としてもよい。例えば、超過フラグの情報のみが消去される構成としてもよい。この際、差球数の情報や各カウンタ502a～502eの情報については、リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われた場合に消去される構成としてもよい。

20

【5198】

（27）上記第1の実施の形態や各変形例では、リセットボタン166cの押圧操作の有無にかかわらず、パチンコ機10の電源OFF操作が行われた後、パチンコ機10の電源ON操作が行われた場合に、非特定制御用のワークエリア393に記憶された差球数の情報を消去する部分クリア用処理を実行したが、パチンコ機10の電源OFF操作が行われた後、リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われた場合に、上記部分クリア用処理を実行してもよい。すなわち、パチンコ機10への電源投入時の操作態様によって部分クリア用処理の有無が切り換えられる構成としてもよい。

30

【5199】

（28）上記第1の実施の形態や各変形例では、部分クリア用処理をメイン処理の中で実行したが、タイマ割込み処理の中で実行してもよい。この場合、パチンコ機10の電源ON操作が行われた場合における初回目のタイマ割込み処理の実行に際して、遊技の進行を制御するためのステップSf409～ステップSf419の処理が行われる前に部分クリア用処理が行われる構成とするともよい。

40

【5200】

（29）上記第1の実施の形態や各変形例において、所定操作が行われた場合に非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394を「0」クリアする処理（初期化する処理）が実行されてもよい。例えば、リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われた場合に、上記ワークエリア393及びスタックエリア394を「0」クリアする処理が実行されてもよい。

【5201】

（30）上記第1の実施の形態の変形例2において、差球数が特定個数以上となっている状態でパチンコ機10の電源OFF操作が行われた場合に、設定値及び賞球情報を除いて特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする第2初期化処理（ステップSf1

50

802)が実行される構成としてもよい。この場合、停電フラグの情報は初期化の対象外とする。

【5202】

(31)上記第1の実施の形態の変形例2では、パチンコ機10の電源OFF操作が行われた場合に電断時クリア用処理(ステップSf3110)を実行して差球数の情報、各カウンタ502a~502eの情報、超過フラグの情報を消去したが、これらの情報を電源遮断時におけるバックアップの対象外とする構成としてもよい。すなわち、MPU312への動作電力の供給が停止されることにより、それらの情報が自然と消去される構成としてもよい。

【5203】

(32)上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、各作動口62,63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【5204】

(33)上記第1の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【5205】

(34)上記第1の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とする。とよい。

【5206】

(35)上記第1の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技(開閉実行モード)に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技(内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態)においてV入賞口(V入賞センサ)を遊技球が通過した場合(付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【5207】

(36)上記第1の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【5208】

(37)上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【5209】

10

20

30

40

50

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報（遊技価値）として扱う管理遊技機（封入式遊技機、封入式パチンコ機）にも本発明を適用できる。この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球（循環球）が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯式記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

10

【5210】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば2000枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。

20

【5211】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

【5212】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

30

【5213】

<第7の実施の形態>

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図10を参照して説明したパチンコ機10の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【5214】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図475を用いて説明する。

40

【5215】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図475に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43における各特図表示部AS、BSでの変動表示時

50

間を決定する変動種別カウンタCSとを用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aをサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタC3を用いることとしている。

【5216】

各カウンタC1～C3，CINI，CSは、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM314の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ314aに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ314aにおいて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSに対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア314bに格納される。

10

【5217】

保留球格納エリア314bは、第1特図用保留エリアRa及び第2特図用保留エリアRbからなる保留エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留エリアRa，Rbは、それぞれ、第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアを備えており、第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ314aに格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各数値情報が、保留情報（特別情報）としていずれかのエリアに格納される。

【5218】

この場合、第1エリア～第4エリアには、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1エリア→第2エリア→第3エリア→第4エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ4つのエリアが設けられていることにより、第1作動口62又は第2作動口63への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大4個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア314bには総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

20

【5219】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留エリアREの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

30

【5220】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～1999の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり1999）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～1999）。

【5221】

大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

40

【5222】

大当たり乱数カウンタC1は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図476に示すように、当否テーブルとしては、第1特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図476（a））と、第2特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図476（b））と、第1特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図476（c））と、第2特図に対応した

50

高確率モード用の当テーブル（図４７６（ｄ））とが設定されている。

【５２２３】

本パチンコ機１０では、当否抽選における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設けられている。第１特図に対応した低確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが低確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図４７６（ａ）に示すように、大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数カウンタＣ１の値）として「０」～「９」の計１０個が設定され、大当たり当選確率は $1/200$ となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は $199/200$ となっている。

10

【５２２４】

第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが低確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図４７６（ｂ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「９」の計１０個が設定され、大当たり当選確率は第１特図の場合と同じく $1/200$ となっている。

【５２２５】

大当たり当選となる乱数の値以外は抽選結果が外れ結果となるが、第２特図での当否抽選では外れ結果として特殊外れ結果と通常外れ結果とが含まれている。第２特図に対応した低確率モード用の当否テーブルでは、特殊外れ結果となる乱数の値として「１０」～「４０９」の計４００個が設定され、特殊外れ結果となる確率は $1/5$ となっている。なお、特殊外れ結果は後述する突然時短遊技状態への移行契機となる抽選結果である。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は $159/200$ となっている。

20

【５２２６】

第１特図に対応した高確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが高確率モードである状況で第１作動口６２への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図４７６（ｃ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、大当たり当選確率は $1/40$ となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は $39/40$ となっている。

30

【５２２７】

第２特図に対応した高確率モード用の当否テーブルは、抽選モードが高確率モードである状況で第２作動口６３への入賞に基づく当否抽選を行う場合に参照されるものである。この当否テーブルでは、図４７６（ｄ）に示すように、大当たりとなる乱数の値として「０」～「４９」の計５０個が設定され、大当たり当選確率は第１特図の場合と同じく $1/40$ となっている。また、特殊外れ結果となる乱数の値として「５０」～「４４９」の計４００個が設定され、特殊外れ結果となる確率は低確率モードの場合と同じく $1/5$ となっている。その他の乱数値は通常外れ結果に割り当てられており、通常外れ結果となる確率は $155/200$ に設定されている。

40

【５２２８】

なお、各確率モードでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、高確率モードにおいて低確率モードよりも大当たりの当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。また、第２特図用の当否テーブルでの特殊外れ結果の確率についても上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。この場合において特殊外れ結果の確率を必ずしも大当たり当選確率よりも高くする必要はなく、大当たり当選確率と同じとしてもよい。また、特殊外れ結果の確率を大当たり当選確率よりも低くしてもよい。

【５２２９】

50

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【5230】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図477に示すように、大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図477（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル（図477（b））とが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

10

【5231】

図477（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果Aとが設定されている。これら各大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

20

【5232】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば50回）に達するまで継続され、また、高頻度サポートモードは開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が上記第1上限回数よりも多い第2上限回数（例えば51回）に達するまで継続される。第2上限回数に達した後は、低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態（通常遊技状態）に移行する。

30

【5233】

すなわち、4R確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において1回目～50回目の遊技回が、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）で行われ、51回目の遊技回が、低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態（時短遊技状態）で行われるものとなる。なお、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が50回に達する前に大当たり結果になった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って高確遊技状態が終了する。

【5234】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードについて説明する。高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普電役物63aが開放状態とされる頻度が低頻度サポートモードよりも高く、また、1回の開放における開放期間についても低頻度サポートモードよりも長くなるようになっている。

40

【5235】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモード

50

では、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードにおいて遊技者は持ち球の減りを抑えながら遊技を行うことができる。

【5236】

なお、本実施の形態では、高頻度サポートモードとして第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとが設けられている。このうち4R確変大当たり結果となった場合に移行するのは第1高頻度サポートモードである。第1高頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとの違いについては後に説明する。

【5237】

4R通常大当たり結果Aは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。すなわち、4R通常大当たり結果Aとなった場合、開閉実行モードの終了後、通常遊技状態に移行する。ちなみに開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【5238】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「84」が4R確変大当たり結果に対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果Aに対応している。すなわち、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%、4R通常大当たり結果Aに振り分けられる確率は15%に設定されている。

【5239】

図477(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、10R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果Bとが設定されている。10R確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。また、10R確変大当たり結果は、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、サポートモードが第1高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、4R確変大当たり結果の場合と同じく、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば50回）に達するまで継続され、また、第1高頻度サポートモードは開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第2上限回数（例えば51回）に達するまで継続される。すなわち、10R確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において1回目～50回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、51回目の遊技回が時短遊技状態で行われるものとなる。

【5240】

4R通常大当たり結果Bは、実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。また、4R通常大当たり結果Bは、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが第1高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の第1高頻度サポートモードは、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば1回）に達するまで継続される。第3上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。すなわち、4R通常大当たり結果Bとなった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回において1回目の遊技回が時短遊技状態で行われるものとなる。

【5241】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「84」が10R確変大当たり結果に対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%、4R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は15%に設定されている。

【5242】

ここで、第1特図用の大当たり種別テーブルと第2特図用の大当たり種別テーブルとの

10

20

30

40

50

いずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%に設定され、同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図用の大当たり種別テーブルでは10R大当たり結果となるのに対して、第1特図用の大当たり種別テーブルでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【5243】

このように、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【5244】

なお、本実施の形態では、第1特図用の大当たり種別テーブルと第2特図用の大当たり種別テーブルとで確変大当たり結果に振り分けられる確率を同一としているが、異なる確率としてもよい。具体的には、第2特図用の大当たり種別テーブルにおいて、第1特図用の大当たり種別テーブルよりも確変大当たり結果に振り分けられる確率が高くなる構成としてもよい。このような構成によっても、第1作動口62に入賞させるよりも第2作動口63に入賞させる方が遊技者にとって有利な構成とすることができる。その際、必ずしも開閉実行モードでのラウンド数と確変大当たり結果への振分確率との両方について第1作動口62よりも第2作動口63の方が優遇される構成とする必要はなく、確変大当たり結果への振分確率のみが優遇される構成としてもよい。

【5245】

大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。停止結果の決定と大当たり種別の決定とはいずれも同じ大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【5246】

ここで、本実施の形態では、通常大当たり結果になったことを契機として移行する時短遊技状態とは別に、大当たり乱数カウンタC1を用いた当否抽選の結果が特殊外れ結果になったことを契機として移行する時短遊技状態が設けられている。この場合の時短遊技状態は、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが第2高頻度サポートモードとなる状態である。

【5247】

なお、特殊外れ結果は外れ結果の一種であるため、上記時短遊技状態へは開閉実行モードを経由せずに移行する。すなわち、特殊外れ結果になった場合、その特図遊技回が終了するのに合わせて遊技状態が時短遊技状態に移行する。以下においては、高確遊技状態の終了後に移行したり、4R通常大当たり結果Bを契機として移行したりする時短遊技状態と、特殊外れ結果を契機とする時短遊技状態とを区別する場合に、前者を「通常時短遊技状態」、後者を「突然時短遊技状態」ということがある。

10

20

30

40

50

【5248】

図477(c)に示すように、特殊外れ結果になったことを契機として移行する突然時短遊技状態は、当該状態に移行してからの外れ遊技回の回数が予め定められた第4上限回数(例えば700回)に達するまで継続される。外れ遊技回の回数が第4上限回数に達した場合は、突然時短遊技状態が終了して通常遊技状態(低確率モード且つ低頻度サポートモード)に移行する。なお、第4上限回数に達する前に大当たり結果になった場合には、当該大当たり結果に基づく開閉実行モードへの移行に伴って突然時短遊技状態が終了する。

【5249】

図476の説明に戻り、変動種別カウンタCSは、例えば0~99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。

【5250】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【5251】

変動種別カウンタCSに対する変動表示時間の振分先は、ROM313の変動表示時間テーブル記憶エリア313cに変動表示時間テーブルとして記憶されている。変動表示時間テーブルの詳細については後述する。

【5252】

普図当たり乱数カウンタC3は、例えば、0~99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC3は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の普図保留エリア314cに格納される。

【5253】

普図当たり乱数カウンタC3は、普図当たり(サポート当選)であるか否かを抽選する普図当否抽選(サポート抽選)に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも1回行われる役物開閉遊技が実行される。

【5254】

サポート当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図478に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図478(a))と、第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図478(b))と、第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル(図478(c))とが設定されている。サポート抽選に際してサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第1高頻度サポートモードである場合は第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、第2高頻度サポートモードである場合は第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照される。

【5255】

図478(a)に示すように、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」~「49」の計50個が設定されており、サポート当選確率は1/2となっている。

【5256】

図478(b)に示すように、第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、「0」~「89」の計90個が設定されており、サポート当選確率は9/10となっ

10

20

30

40

50

ている。すなわち、第1高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが高確率モードとなり、低頻度サポートモードの場合よりもサポート当選となりやすくなっている。

【5257】

図478(c)に示すように、第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「49」の計50個が設定されており、サポート当選確率は1/2となっている。すなわち、第2高頻度サポートモードである場合は、サポート抽選における抽選モードが低確率モードとされ、第1高頻度サポートモードである場合よりもサポート当選確率が低い状態でサポート抽選が行われる。

【5258】

各サポートモードにおいて、サポート当選となる乱数の値以外は、抽選結果が普図外れ結果となる。この場合は役物開閉遊技が実行されない。

【5259】

なお、各サポートモードでのサポート当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、第1高頻度サポートモードにおいて低頻度サポートモードよりもサポート当選の確率が高くなるのであれば、サポート当選となる乱数の数及び値は任意である。また、上記構成では、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を低頻度サポートモードの場合と同じ確率としているが、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率が低頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くなる構成であってもよい。その場合、第2高頻度サポートモードでのサポート当選確率を第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率と同じにしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも低くしてもよいし、第1高頻度サポートモードでのサポート当選確率よりも高くしてもよい。また、低頻度サポートモード、第1高頻度サポートモード及び第2高頻度サポートモードでサポート当選確率が等しくなる構成としてもよい。

【5260】

ちなみに本実施の形態のように、低頻度サポートモードと第2高頻度サポートモードとでサポート当選確率を等しくする場合、すなわち、これら各モード間でサポート当選の確率変動を生じさせない場合は、これら各モード用のサポート抽選テーブルを共通化し、1の抽選テーブルを備える構成としてもよい。

【5261】

<主制御装置162にて実行される各種処理について>

次に、主制御装置162内のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とNMI端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【5262】

<タイマ割込み処理>

タイマ割込み処理について図479のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【5263】

ステップSg101では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア314eに第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート64を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

10

20

30

40

50

【5264】

ステップSg102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【5265】

ステップSg103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

10

【5266】

ステップSg104では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、ステップSg103にて更新した普図当たり乱数カウンタC3の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

20

【5267】

ステップSg105では、作動口62，63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、その後、タイマ割込み処理を終了する。

【5268】

<作動口用の入賞処理>

ステップSg105の作動口用の入賞処理について図480のフローチャートを参照しながら説明する。

【5269】

まずステップSg201にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ62aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップSg202にて払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

30

【5270】

ステップSg203では、第1作動口62に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSg204では、第1特図用保留エリアRaの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアRaに保留記憶されている始動保留記憶数RaNをセットする（以下、第1始動保留記憶数RaNともいう）。その後、ステップSg205では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCSの各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

40

【5271】

また、ステップSg201で否定判定した場合（第1作動口62への入賞が発生していない場合）は、ステップSg206に進み、遊技球が第2作動口63に入賞（始動入賞）したか否かを第2作動口用入賞センサ63cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口63に入賞したと判定すると、ステップSg207にて払出制御装置181に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【5272】

ステップSg208では、第2作動口63に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップSg209では、第2特図用保留エリアRbの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第2特図

50

用保留エリア R b に保留記憶されている始動保留記憶数 R b N をセットする（以下、第 2 始動保留記憶数 R b N ともいう）。その後、ステップ S g 2 0 5 にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【 5 2 7 3 】

また、ステップ S g 2 0 6 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。

【 5 2 7 4 】

なお、上記ステップ S g 2 0 2 又はステップ S g 2 0 7 にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置 1 8 1 に対して送信される。

【 5 2 7 5 】

ここで、ステップ S g 2 0 5 の情報取得処理について図 4 8 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 2 7 6 】

まずステップ S g 3 0 1 にて、上述したステップ S g 2 0 4 又はステップ S g 2 0 9 にてセットした始動保留記憶数 N （ R a N 又は R b N ）が上限値（本実施の形態では 4 ）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S g 3 0 2 にて対応する特図用保留エリア R a , R b の始動保留記憶数 N を 1 加算する。ステップ S g 3 0 3 では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数 C R N と言う）を 1 加算する。

【 5 2 7 7 】

ステップ S g 3 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、対応する特図表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S g 3 0 2 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【 5 2 7 8 】

つまり、第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S g 3 0 2 にて 1 加算した第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

【 5 2 7 9 】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S g 3 0 2 にて 1 加算した第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

【 5 2 8 0 】

ステップ S g 3 0 5 では、主表示ユニット 8 1 の特図保留数表示部 A M について表示更新処理を実行する。特図保留数表示部 A M では、第 1 特図用の保留数と第 2 特図用の保留数とを各別に表示することが可能となっている。ステップ S g 3 0 5 の表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第 1 作動口 6 2 の場合には第 1 特図用の保留数の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第 2 作動口 6 3 の場合には第 2 特図用の保留数の表示を更新する。

【 5 2 8 1 】

ステップ S g 3 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第 1 特図又は第 2 特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ S g 3 0 6 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【 5 2 8 2 】

< 通常処理 >

10

20

30

40

50

次に、通常処理の流れを図482のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップSg401～ステップSg408の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップSg409～ステップSg411のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【5283】

通常処理においてはまず、ステップSg401にて外部信号出力処理を実行する。ステップSg401の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置181に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置143に対して送信する。

【5284】

ステップSg402では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【5285】

ステップSg403では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部43の表示制御などを行う。ステップSg404では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。ステップSg403の特図遊技回制御処理及びステップSg404の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【5286】

ステップSg405では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部44の表示制御などを行う。ステップSg406では、第2作動口63に設けられた普電役物63aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップSg405の普図遊技回制御処理及びステップSg406の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【5287】

ステップSg407では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置191から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0.6sec）に1回、遊技球発射機構110のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域PEに向けて打ち出される。

【5288】

ステップSg408では、RAM314のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるNMI割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をMPU312が把握するためのものである。

【5289】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップSg409にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップSg410にて、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するエリアに格納する。

【5290】

10

20

30

40

50

ステップ S g 4 1 1 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【 5 2 9 1 】

ステップ S g 4 0 9 で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップ S g 4 0 1 に処理を戻り、ステップ S g 4 0 1 以降の処理を実行する。

【 5 2 9 2 】

このように、ステップ S g 4 0 8 の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。ここで、ステップ S g 4 0 1 ～ステップ S g 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【 5 2 9 3 】

ステップ S g 4 0 8 で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップ S g 4 1 2 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S g 4 1 3 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S g 4 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 5 2 9 4 】

ステップ S g 4 1 5 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S g 4 1 6 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態ですの期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。

【 5 2 9 5 】

< 特図遊技回制御処理 >

ステップ S g 4 0 3 の特図遊技回制御処理について図 4 8 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 2 9 6 】

先ずステップ S g 5 0 1 にて、可変入賞装置 6 5 を用いた開閉実行モード中であるかを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグがセットされているかを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 5 2 9 7 】

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S g 5 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が確定表示中であるかを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に確定表示フラグがセットされているかを判定する。確定表示フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で確定表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 5 2 9 8 】

特図用表示部 4 3 が確定表示中でない場合は、ステップ S g 5 0 3 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるかを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示フラグがセットされているかを判定する。変動表示フラグは、第 1 特

10

20

30

40

50

図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S で変動表示中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 5 2 9 9 】

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合は、ステップ S g 5 0 4 にて、共通保留数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N , R b N が「 0 」であることを意味する。よって、共通保留数 C R N が「 0 」である場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【 5 3 0 0 】

共通保留数 C R N が「 0 」でない場合には、ステップ S g 5 0 5 にて第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S g 5 0 6 にて特図用表示部 4 3 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

10

【 5 3 0 1 】

ここで、ステップ S g 5 0 5 のデータ設定処理及びステップ S g 5 0 6 の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【 5 3 0 2 】

まず、データ設定処理について図 4 8 4 のフローチャートを参照して説明する。

【 5 3 0 3 】

まずステップ S g 6 0 1 では、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」である場合にはステップ S g 6 0 2 ～ステップ S g 6 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 6 2 ）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」でない場合にはステップ S g 6 0 9 ～ステップ S g 6 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 6 3 ）用のデータ設定処理を実行する。

20

【 5 3 0 4 】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第 1 始動保留記憶数 R a N 及び第 2 始動保留記憶数 R b N の少なくとも一方が 1 以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、まず第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であるか否かを判定し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」であること、すなわち、第 2 特図用の保留情報が存在しないことを条件として第 1 特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている第 2 特図（第 2 作動口 6 3 ）用の保留情報が優先して処理されることになる。

30

【 5 3 0 5 】

第 1 特図用のデータ設定処理では、まずステップ S g 6 0 2 にて、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 減算する。ステップ S g 6 0 3 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S g 6 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

40

【 5 3 0 6 】

ステップ S g 6 0 5 では、第 1 特図用保留エリア R a の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第 1 エリアのデータをクリアするとともに、第 2 エリア～第 4 エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【 5 3 0 7 】

ステップ S g 6 0 6 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているか否かを判定する。第 2 特図フラグは、第 2 作動口 6 3 の保留情報が存在することを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。第 2 特図フラグが格納され

50

ている場合は、ステップ S g 6 0 7 にて第 2 特図フラグを消去する。

【5308】

ステップ S g 6 0 7 の実行後又はステップ S g 6 0 6 で否定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されていない場合）は、ステップ S g 6 0 8 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 特図用保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 作動口 6 2 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

10

【5309】

ステップ S g 6 0 8 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 4 8 2）におけるステップ S g 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 1 保留表示領域 G a における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【5310】

第 2 特図用のデータ設定処理では、先ずステップ S g 6 0 9 にて、第 2 特図用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N を 1 減算する。ステップ S g 6 1 0 では共通保留数 C R N を 1 減算する。ステップ S g 6 1 1 では、第 2 特図用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

20

【5311】

ステップ S g 6 1 2 では、第 2 特図用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップ S g 6 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグが格納されているかを判定する。第 2 特図フラグが格納されていない場合は、ステップ S g 6 1 4 にて第 2 特図フラグをセットする。

【5312】

ステップ S g 6 1 4 の実行後又はステップ S g 6 1 3 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグが格納されている場合）は、ステップ S g 6 1 5 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第 2 特図用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 6 3 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

30

【5313】

ステップ S g 6 1 5 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 4 8 2）におけるステップ S g 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

40

【5314】

次に、変動開始処理について図 4 8 5 のフローチャートを参照して説明する。

【5315】

先ずステップ S g 7 0 1 では、現在の遊技状態や入賞した側の作動口 6 2 , 6 3 に対応する当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、現在の抽選モードが低確率モードである場合において、今回の特図遊技回が第 1 作動口 6 2 への入賞に基づくものである場合は、第 1 特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図 4 7 6 (a)）を参照し、今回の特図遊技回が第 2 作動口 6 3 への入賞に基づくものである場合は、第 2 特図に対応した低確率モード用の当否テーブル（図 4 7 6 (b)）を参照して当否判定を行う。また、現在の抽選モードが高確率モードである場合において、今回の特図遊技回が第 1 作

50

動口62への入賞に基づくものである場合は、第1特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図476（c））を参照し、今回の特図遊技回が第2作動口63への入賞に基づくものである場合は、第2特図に対応した高確率モード用の当否テーブル（図476（d））を参照して当否判定を行う。本ステップでは、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、参照する当否テーブルにて大当たり用の乱数として設定されている値や特殊外れ結果用の乱数として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【5316】

ステップSg702では、ステップSg701における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップSg703にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。具体的には、今回の大当たり結果が第1特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第1特図用の大当たり種別テーブル（図477（a））を参照して種別判定を行い、今回の大当たり結果が第2特図の当否抽選による大当たり結果である場合は第2特図用の大当たり種別テーブル（図477（b））を参照して種別判定を行う。例えば、第1特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、4R確変大当たり結果、4R通常大当たり結果Aのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

10

【5317】

ステップSg704では、ステップSg703の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、選択された大当たり種別が4R確変大当たり結果である場合は、4R確変大当たりフラグをセットする。

20

【5318】

ステップSg705では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり図柄）を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【5319】

ステップSg702で否定判定した場合（大当たり当選でない場合）は、ステップSg706に進み、ステップSg701の当否判定の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。特殊外れ結果である場合は、ステップSg707にて、上記各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグをセットする。特殊外れフラグは、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であることをMPU312が把握するためのものである。

30

【5320】

ステップSg708では、上記停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている特殊外れ用の停止結果テーブルを参照して特殊外れ用の停止結果（特殊外れ図柄）を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

40

【5321】

ステップSg706で否定判定した場合（特殊外れ結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が通常外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップSg709に進み、通常外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップSg709ではその停止結果を設定する。

【5322】

ステップSg705、ステップSg708又はステップSg709の実行後は、ステップSg710にて、高確率モードでの特図遊技回の回数を更新するための高確率モード更新用処理を実行し、その後、ステップSg711にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高頻度サポートモード更新用処理を実行する。ステップSg

50

712では、突然時短遊技状態の移行契機が成立したか否かを判定するための突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する。ステップSg713では、変動パターンを抽選して変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。ステップSg710～ステップSg713の詳細については後述する。

【5323】

ステップSg714では、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは、特図遊技回の変動表示中であることをMPU312が把握するためのものである。

【5324】

ステップSg715では、演出制御装置143への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには変動パターンの情報が含まれるところ、遊技状態ごとに各別の変動パターンが設定され、また、大当たりであるか外れであるかによっても各別の変動パターンが設定される。よって、演出制御装置143では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、大当たりの有無や現在の遊技状態についても把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別の情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たりである場合に設定される。

【5325】

ステップSg716では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第1作動口62への入賞に基づくものである場合は第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させ、第2作動口63への入賞に基づくものである場合は第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。ステップSg716の実行後は変動開始処理を終了する。

【5326】

特図遊技回制御処理(図483)の説明に戻り、ステップSg506の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップSg501で肯定判定した場合(開閉実行モード中)である場合は、ステップSg502以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部43での変動表示は行われない。

【5327】

ステップSg503で肯定判定した場合(特図用表示部43が変動表示中である場合)は、ステップSg507に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップSg508にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御(各表示用セグメントを発光制御)する。ステップSg508の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【5328】

ステップSg507で肯定判定した場合(変動表示時間が経過している場合)には、ステップSg509に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップSg510では、高確率モードを終了させるための高確率モード終了用処理を実行する。ステップSg511では、高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップSg512では、遊技状態を突然時短遊技状態に移行させるための突然時短遊技状態の移行用処理を実行する。ステップSg510～ステップSg512の詳細については後述する。

【5329】

ステップSg513では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップSg705、ステップSg708又はステップSg709で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部43を制御する。また、ステップSg513では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

10

20

30

40

50

【5330】

ステップSg502で肯定判定した場合（特図用表示部43が確定表示中である場合）は、ステップSg514に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップSg513で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部43を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口62,63への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップSg514の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

【5331】

＜遊技状態移行処理＞

ステップSg404（図482）の遊技状態移行処理について、図486のフローチャートを参照しながら説明する。

【5332】

まずステップSg901では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップSg902に進み、特図遊技回が終了したタイミングであるか否か（特図用表示部43での確定表示が終了したタイミングであるか否か）を判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【5333】

特図遊技回の終了タイミングである場合には、ステップSg903にて、今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに大当たり種別フラグ（ステップSg704）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【5334】

ステップSg903で肯定判定した場合（今回の特図遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップSg904に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグをセットする。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、後述する高確率フラグや各種サポートフラグが上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている場合は、これらのフラグをクリアする。

【5335】

ステップSg905では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア314eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【5336】

ステップSg906では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップSg905で把握した大当たり種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をRAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたラウンドカウンタエリアRC1にセットする。例えば、今回の大当たり種別が10R確定大当たり結果である場合はラウンドカウンタエリアRC1に「10」をセットする。

【5337】

ステップSg907では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置143に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図482）におけるステップSg401にて、演出制御装置143に送信される。

【5338】

ステップSg908では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【5339】

ステップSg901で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップSg909に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング期間が経過している場合には、ステップSg910にて大入賞口開閉処理を実行する。

10

【5340】

ここで、大入賞口開閉処理について図487のフローチャートを参照しながら説明する。

【5341】

まずステップSg1001では、大入賞口65aを開放中であるか否かを判定する。この判定は駆動部65dの駆動状態に基づいて行う。大入賞口65aを開放中でない場合には、ステップSg1002にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップSg1003にて、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ラウンド間の待機期間（ラウンドインターバル期間）が経過したか否かを判定するものである。

20

【5342】

タイマエリアT1の値が「0」である場合は、ステップSg1004に進み、1回のラウンド遊技での可変入賞装置65の上限開放時間（30sec）に対応する値として上記タイマエリアT1に「15000」をセットする。ここでセットされた値は、タイマ割り込み処理（図479）が起動される都度、1ずつ減算される。ステップSg1005では、1回のラウンド遊技における可変入賞装置65への上限入賞個数（10個）に対応する値として、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC1に「10」をセットする。

【5343】

ステップSg1006では、大入賞口65aを開放すべく駆動部65dを駆動状態とする。ステップSg1007では、大入賞口65a（可変入賞装置65）の開放が開始されたことを演出制御装置143に通知するための開放コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図482）におけるステップSg401にて演出制御装置143に送信される。

30

【5344】

ステップSg1002で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合）又はステップSg1003で否定判定した場合（タイマエリアT1の値が「0」でない場合）は、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【5345】

ステップSg1001で肯定判定した場合（大入賞口65aの開放中である場合）は、ステップSg1008に進み、タイマエリアT1の値が「0」か否かを判定する。この処理は、ステップSg1004で設定した可変入賞装置65の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

40

【5346】

タイマエリアT1の値が「0」でない場合は、ステップSg1009に進み、大入賞口用入賞センサ65cの検知状態に基づいて大入賞口65aへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップSg1010にて入賞カウンタエリアPC1の値を1減算し、その後、ステップSg1011にて入賞カウンタエリアPC1の値が「0

50

」であるか否かを判定する。入賞カウンタエリアPC1の値が「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【5347】

ステップSg1008で肯定判定した場合（タイマエリアT1の値が「0」である場合）又はステップSg1011で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアPC1の値が「0」である場合）は、ステップSg1012に進み、駆動部65dを非駆動状態に切り替えて大入賞口65aを閉鎖する。ステップSg1013では、ラウンドカウンタエリアRC1の値を1減算し、ステップSg1014では、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。

【5348】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合、すなわち、残りのラウンド遊技が存在する場合は、ステップSg1015に進み、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次のラウンド遊技の開始を待機する期間（2sec）に対応する値として、上記タイマエリアT1に「1000」をセットする。

【5349】

ステップSg1016では、可変入賞装置65を閉鎖したこと（ラウンド遊技が終了したこと）を演出制御装置143に通知するための閉鎖コマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図482）におけるステップSg401にて演出制御装置143に送信される。

【5350】

ステップSg1014で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合）、すなわち、開閉実行モードの最終ラウンドが終了した場合は、ステップSg1017に進み、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま次の遊技回（開閉実行モードが終了した後の最初の遊技回）の開始を待機するエンディング期間を設定する。ステップSg1018では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置143に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、本大入賞口開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図482）におけるステップSg401にて演出制御装置143に送信される。

【5351】

遊技状態移行処理（図486）の説明に戻り、ステップSg910の大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップSg911にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【5352】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合は、ステップSg912に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップSg913に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【5353】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図488のフローチャートを参照しながら説明する。

【5354】

まずステップSg1101では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされた大当たり種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップSg1102にて、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。

【5355】

10

20

30

40

50

ステップ S g 1 1 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた確変カウンタエリア K C に第 1 上限回数に対応する値（例えば 5 0）をセットする。確変カウンタエリア K C は、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

【 5 3 5 6 】

ステップ S g 1 1 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。サポート A フラグは第 1 高頻度サポートモードに対応するものである。サポート A フラグがセットされることにより、第 1 高頻度サポートモード（高確遊技状態や通常時短遊技状態）に対応した内部状態に移行する。

10

【 5 3 5 7 】

ステップ S g 1 1 0 5 では、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 2 上限回数に対応する値（例えば 5 1）をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモードの残り回数（第 1 高頻度サポートモード、第 2 高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

【 5 3 5 8 】

ステップ S g 1 1 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S g 1 1 0 6 で設定された高確開始コマンドは、通常処理（図 4 8 2）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態（高確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。なお、高確開始コマンドには、高確遊技状態への移行を示す情報のほか、高確率モードの上限回数を示す情報や第 1 高頻度サポートモードの上限回数を示す情報などが含まれる。

20

【 5 3 5 9 】

ステップ S g 1 1 0 1 で否定判定した場合（今回の大当たり結果が通常大当たり結果である場合）は、ステップ S g 1 1 0 7 に進み、今回の通常大当たり結果が 4 R 通常大当たり結果 B であるか否かを判定する。この判定は、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされた大当たり種別フラグを参照して行う。

30

【 5 3 6 0 】

今回の通常大当たり結果が 4 R 通常大当たり結果 B である場合は、ステップ S g 1 1 0 8 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。続くステップ S g 1 1 0 9 では、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に第 3 上限回数に対応する値（例えば 1）をセットする。

【 5 3 6 1 】

ステップ S g 1 1 1 0 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として通常時短開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S g 1 1 1 0 で設定された通常時短開始コマンドは、通常処理（図 4 8 2）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。通常時短開始コマンドが送信されることにより、通常時短遊技状態（低確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。なお、通常時短開始コマンドには、通常時短遊技状態への移行を示す情報のほか、その通常時短遊技状態の上限回数を示す情報などが含まれる。

40

【 5 3 6 2 】

ステップ S g 1 1 0 7 で否定判定した場合（4 R 通常大当たり結果 B でない場合）は、今回の通常大当たり結果が 4 R 通常大当たり結果 A であることを意味する。この場合は、ステップ S g 1 1 0 8 ～ステップ S g 1 1 1 0 の処理を実行することなく開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。すなわち、遊技状態を通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に設定する。

50

【5363】

遊技状態移行処理（図486）の説明に戻り、ステップSg913の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップSg914にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部43におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【5364】

ステップSg915では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【5365】

次に、ステップSg710の高確率モード更新用処理、ステップSg711の高頻度サポートモード更新用処理、ステップSg712の突然時短遊技状態の移行判定用処理について説明する。これらの処理は、変動開始処理（図485）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【5366】

<高確率モード更新用処理>

ステップSg710の高確率モード更新用処理について図489のフローチャートを参照しながら説明する。

【5367】

まずステップSg1201では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは、現在の抽選モードが高確率モードであることをMPU312が把握するためのものである。

【5368】

高確率フラグがセットされている場合、すなわち、高確率モード中である場合はステップSg1202にて、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合はステップSg1203に進み、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた確変カウンタエリアKCの値を更新する。具体的には、確変カウンタエリアKCの値を1減算する。これにより、高確率モードの残り回数（高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数）が1減算される。

【5369】

ステップSg1204では、確変カウンタエリアKCの値が「0」であるか否かを判定する。確変カウンタエリアKCの値が「0」である場合、すなわち、高確率モードでの遊技回の実行回数が第1上限回数に到達している場合には、ステップSg1205に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確終了用フラグをセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

【5370】

ステップSg1202で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップSg1206にて上記確変カウンタエリアKCの値を「0」にクリアした後、ステップSg1205にて上記各種フラグ格納エリア314eに高確終了用フラグをセットする。すなわち、高確率モードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、当該高確率モードを終了させるように認識する。

【5371】

ステップSg1205の実行後は高確率モード更新用処理を終了する。ステップSg1201で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）は、高確率モードの残り回数を更新しないとして、ステップSg1202以降の処理を実行せずに高確率モード更新用処理を終了する。また、ステップSg1204で否定判定した場合（確変カウンタエリアKCの値が「0」でない場合）は、高確率モードを終了すべきではないとして、ステップSg1205の処理を実行せずに高確率モード更新用処理を終了する。

【5372】

<高頻度サポートモード更新用処理>

ステップ S g 7 1 1 の高頻度サポートモード更新用処理について図 4 9 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【5 3 7 3】

まずステップ S g 1 3 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポート A フラグ、サポート B フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。サポート A フラグは通常時短遊技状態（第 1 高頻度サポートモード）に対応し、サポート B フラグは突然時短遊技状態（第 2 高頻度サポートモード）に対応する。

【5 3 7 4】

いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第 1 高頻度サポートモード又は第 2 高頻度サポートモード中である場合は、ステップ S g 1 3 0 2 に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップ S g 1 3 0 3 にて、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリア S C の値を 1 減算する。これにより、高頻度サポートモードの残り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が 1 減算される。

【5 3 7 5】

ステップ S g 1 3 0 4 では、上記サポートカウンタエリア S C の値が「1」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「1」である場合はステップ S g 1 3 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグがサポート A フラグであるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の更新結果が「1」となり且つサポート A フラグがセットされている場合は、高確遊技状態が終了して通常時短遊技状態に移行したことを意味する。この場合はステップ S g 1 3 0 6 に進み、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として通常時短開始コマンドを設定する。

【5 3 7 6】

ステップ S g 1 3 0 6 の実行後、ステップ S g 1 3 0 4 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「1」でない場合）又はステップ S g 1 3 0 5 で否定判定した場合（サポート A フラグがセットされていない場合）は、ステップ S g 1 3 0 7 に進み、サポートカウンタエリア S C の値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリア S C の値が「0」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が第 2 上限回数又は第 3 上限回数に到達している場合には、ステップ S g 1 3 0 8 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【5 3 7 7】

また、ステップ S g 1 3 0 2 で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップ S g 1 3 0 9 にて上記サポートカウンタエリア S C の値を「0」にクリアした後、ステップ S g 1 3 0 8 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、当該高頻度サポートモードを終了させるように認識する。

【5 3 7 8】

ステップ S g 1 3 0 8 の実行後は高頻度サポートモード更新用処理を終了する。ステップ S g 1 3 0 1 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップ S g 1 3 0 2 以降の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップ S g 1 3 0 7 で否定判定した場合（サポートカウンタエリア S C の値が「0」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップ S g 1 3 0 8 の処理を実行せずに高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【5 3 7 9】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

ステップ S g 7 1 2 の突然時短遊技状態の移行判定用処理について図 4 9 1 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。

【 5 3 8 0 】

先ずステップ S g 1 4 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグは、ステップ S g 7 0 1 (図 4 8 5) の当否判定で特殊外れ結果と判定された場合にセットされるものである (ステップ S g 7 0 7) 。

【 5 3 8 1 】

特殊外れフラグがセットされていない場合 (特図当否抽選の結果が特殊外れ結果でない場合) は、そのまま突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。一方、特殊外れフラグがセットされている場合 (特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合) は、ステップ S g 1 4 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは高確率モード中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 5 3 8 2 】

高確率フラグがセットされていない場合 (高確率モード中でない場合) は、ステップ S g 1 4 0 3 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグがセットされているか否かを判定する。サポート A フラグは第 1 高頻度サポートモード中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 5 3 8 3 】

サポート A フラグがセットされている場合 (第 1 高頻度サポートモード中である場合) は、ステップ S g 1 4 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。このように突然時短開始用フラグがセットされた場合は、その特図遊技回の確定表示の開始タイミングで行われる突然時短遊技状態の移行用処理 (ステップ S g 5 1 2) において突然時短遊技状態への移行が実施される。この処理の詳細については後述する。

【 5 3 8 4 】

ステップ S g 1 4 0 4 の実行後は突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップ S g 1 4 0 2 で肯定判定した場合 (高確率フラグがセットされており、高確率モード中である場合) は、突然時短開始用フラグをセットしないとして、ステップ S g 1 4 0 3 以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。また、ステップ S g 1 4 0 3 で否定判定した場合 (サポート A フラグがセットされておらず、第 1 高頻度サポートモード中でない場合) についても、突然時短開始用フラグをセットしないとして、ステップ S g 1 4 0 4 の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【 5 3 8 5 】

前述のように突然時短開始用フラグがセットされることに基づいて突然時短遊技状態への移行が実施されるところ、ここで、特殊外れ結果になったときの遊技状態と突然時短遊技状態への移行有無との関係について図 4 9 1 (b) を参照しながら説明する。

【 5 3 8 6 】

上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高確率フラグがセットされ、抽選モードが高確率モードである場合 (高確遊技状態である場合) は、ステップ S g 1 4 0 2 で肯定判定し、突然時短開始用フラグをセットしない。よって、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行を行わず、高確遊技状態を維持することになる。

【 5 3 8 7 】

本実施の形態では、第 1 特図の当否抽選で 4 R 確変大当たり結果になるか、第 2 特図の当否抽選で 1 0 R 確変大当たり結果になると、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に

10

20

30

40

50

移行する。この高確遊技状態は、高確遊技状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が50回に達するまで継続され、この期間の特図遊技回において特殊外れ結果になった場合には、その結果が遊技状態の移行に反映されず、特殊外れ結果への当選が無効化される。

【5388】

また、高確率フラグがセットされていない状態でサポートAフラグがセットされており、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合（通常時短遊技状態である場合）は、ステップSg1402で否定判定した後、ステップSg1403で肯定判定し、突然時短開始用フラグをセットする。よって、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行を行う。

【5389】

本実施の形態では、上記高確遊技状態が終了した後、サポートモードが第1高頻度サポートモードに維持されたまま、抽選モードが低確率モードに切り替えられることにより、通常時短遊技状態に移行する。つまり、高確遊技状態が終了して直ちに通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行するのではなく、突然時短遊技状態への移行が可能となるチャンス状態へと移行することになる。また、第2特図の当否抽選で4R通常大当たり結果Bになった場合も通常時短遊技状態に移行し、この場合も特殊外れ結果となることで突然時短遊技状態への移行が行われることになる。

【5390】

また、高確率フラグ及びサポートAフラグのいずれもセットされておらず、抽選モードが低確率モードで且つサポートモードが低頻度サポートモードである場合（通常遊技状態である場合）は、ステップSg1402及びステップSg1403で否定判定し、突然時短開始用フラグをセットしない。ここで、通常時短遊技状態の終了時点で存在している第2特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回は、サポートAフラグがクリアされた状態（内部的に通常時短遊技状態が終了した状態）で実施されるため、これらの特図遊技回は通常遊技状態の下で行われることになる。本実施の形態では第2特図の保留数の上限が4個に設定されているため、この保留分の特図遊技回には高確遊技状態に移行してから52回目～55回目の特図遊技回が該当する。これらの特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合には、その結果が遊技状態の移行に反映されず、特殊外れ結果への当選が無効化される。

【5391】

このように通常時短遊技状態で突然時短遊技状態への移行が許容されるものの、その後に行われる保留分の第2特図の遊技回では突然時短遊技状態への移行が規制されるものとなる。そして、本実施の形態では、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数が1回に設定されているため、通常時短遊技状態へ移行することにより1回分の特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行チャンスが付与されることになる。このことは、第2特図の当否抽選で4R通常大当たり結果Bになり、開閉実行モードの終了後に通常時短遊技状態に移行した場合も同様である。

【5392】

なお、高確率フラグ及びサポートAフラグのいずれもセットされない状態には、通常遊技状態のほか、低確率モード且つ第2高頻度サポートモードの突然時短遊技状態も該当する。よって、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行（突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数の上乗せ）は行われない。

【5393】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップSg713の変動表示時間の設定処理について図492のフローチャートを参照しながら説明する。

【5394】

先ずステップSg1601では、現在の遊技状態を把握する。具体的には、高確率フラグ、各種サポートフラグのいずれがRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているかを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態、高確遊技

10

20

30

40

50

状態、通常時短遊技状態、突然時短遊技状態のいずれであるかを特定する。本ステップでは、高確率フラグ及びサポートAフラグがセットされている場合に高確遊技状態であると特定し、サポートAフラグのみがセットされている場合に通常時短遊技状態であると特定し、サポートBフラグがセットされている場合に突然時短遊技状態であると特定し、高確率フラグ、サポートAフラグ及びサポートBフラグのいずれもセットされていない場合に通常遊技状態であると特定する。

【5395】

ステップSg1602では、ステップSg1601で把握した遊技状態等に対応する変動表示時間テーブルを取得する。変動表示時間テーブルは、変動種別カウンタCSの値に基づいて変動表示時間（変動パターン）を選択するために用いられるものである。変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの数値範囲と、変動パターンの情報とが対応付けられて設定されている。

10

【5396】

ここで、ステップSg1602で取得する変動表示時間テーブルについて図493を参照して説明する。

【5397】

現在の遊技状態が通常遊技状態である状況で今回の特図遊技回が第1特図の遊技回である場合は、第1特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。第1特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。

20

【5398】

これら第1特図に対応した通常遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図494を参照しながら説明する。図494(a)に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第1特図の遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1A(15sec)と、変動パターン2A(60sec)と、変動パターン3A(120sec)とが設定されている。変動種別カウンタCSを用いて変動パターンが選択された場合には、特図用表示部43における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【5399】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Z1～Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、特図用表示部43での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1～Z3が変動表示される。

30

【5400】

また、各変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはノーマルリーチ当たり演出に対応し、変動パターン2AはSPリーチ（スーパーリーチ）当たり演出に対応し、変動パターン3AはSPSPリーチ当たり演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御装置350を制御する。

40

【5401】

上記各リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1～Z3の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示

50

結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【5402】

換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面G内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

10

【5403】

ノーマルリーチ当たり演出は、上記リーチ表示が行われた後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、リーチラインの形成後にキャラクタ等が登場する所定演出が行われ、当該所定演出の後に大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。SPSPリーチ演出は、SPリーチ演出よりも上位のリーチ演出であり、SPリーチ演出から発展する発展演出が行われた後、大当たりの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。なお、図494(a)における「備考(演出態様)」欄の項目は、便宜上付したものであり、変動表示時間テーブルに設定されるものではない。

【5404】

20

図494(b)に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第1特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1Hと、変動パターン2H(15sec)と、変動パターン3H(60sec)と、変動パターン4H(120sec)とが設定されている。各変動パターンに対応して変動表示時間が定められている点は当たり用の変動表示時間テーブルと同様であるが、変動パターン1Hに対応する変動表示時間については、そのときの特図保留数(第1特図に対応した変動表示時間テーブルを参照する場合は第1特図の保留数)を参照してその長さを設定するようになっている。具体的には、保留数が2個以下である状況で変動パターン1Hが選択された場合には8secとなり、保留数が3個以上である状況で変動パターン1Hが選択された場合には8secよりも短い4secとなるように変動表示時間を設定する。

30

【5405】

変動パターン1Hは図柄表示装置75での完全外れ演出に対応し、変動パターン2Hはノーマルリーチ外れ演出に対応し、変動パターン3HはSPリーチ外れ演出に対応し、変動パターン4HはSPSPリーチ外れ演出に対応している。

【5406】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、上記各リーチ外れ演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1～Z3の各図柄がリーチ外れの図柄組み合わせ(リーチライン上に停止表示する最終停止列の図柄が、リーチ図柄との組み合わせにより大当たりを形成する図柄以外の図柄となる状態)で停止表示されるものである。なお、SPリーチ外れ演出は、SPリーチ当たり演出に対応するものであり、SPリーチ当たり演出と同種の所定演出が行われた後、外れ対応の結末映像が表示され、リーチ外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、SPSPリーチ外れ演出についてもSPSPリーチ当たり演出に対応するものである。

40

【5407】

大当たり用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」が変動パターン1Aに対応し、「1」～「29」が変動パターン2Aに対応し、「30」～「99」が変動パターン3Aに対応している。一方、通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「64」が変動パターン1Hに対応し、「65」～「84」

50

が変動パターン2Hに対応し、「85」～「94」が変動パターン3Hに対応し、「95」～「98」が変動パターン4Hに対応している。

【5408】

第1作動口62への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン3Aが最も選ばれやすく、上記当否抽選の結果が通常外れ結果である場合には、SPSPリーチ演出に対応する変動パターン4Hが最も選ばれにくくなっている。つまり、SPSPリーチ演出は、大当たりである場合に最も実行されやすく、通常外れである場合に最も実行されにくいリーチ演出となるため、大当たりの期待度が最も高い最上位のリーチ演出として機能することになる。

【5409】

変動パターン3Aや変動パターン4H以外の変動パターンについても、上位リーチ演出に対応する変動パターンほど大当たりである場合に選ばれやすく、通常外れである場合に選ばれにくくなっている。すなわち、ノーマルリーチ演出<SPリーチ演出<SPSPリーチ演出の順で大当たりの期待度が高くなっている。

【5410】

図493の説明に戻り、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、高確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。確変大当たり結果になった場合において開閉実行モードの終了後に行われる1回目～50回目の特図遊技回が高確遊技状態の下で行われる遊技回となる。高確遊技状態では第2作動口63への入賞が可能となるため、これらの特図遊技回は基本的に第2特図の遊技回となる。

【5411】

高確遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、特殊外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら高確遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図495を参照しながら説明する。

【5412】

図495(a)に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとしてSPリーチ当たりに対応する変動パターン11A(60sec)と、SPSPリーチ当たりに対応する変動パターン12A(120sec)とが設定されている。

【5413】

図495(b)に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして完全外れに対応する変動パターン11Hと、SPリーチ外れに対応する変動パターン12H(60sec)と、SPSPリーチ外れに対応する変動パターン13H(120sec)とが設定されている。高確遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、完全外れに対応する変動種別カウンタCSの範囲が通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも広がっている。すなわち、リーチ外れ演出が発生しにくくなっており、スピーディに遊技を進められるようになっている。

【5414】

なお、完全外れに対応する変動パターン11Hの変動表示時間については、そのときの特図保留数を参照してその長さを設定するようになっている。また、通常遊技状態での通常外れ用の変動表示時間テーブルよりも早く変動表示時間の短縮機能が発動するものとなっている。具体的には、保留数が1個以下である場合は8secとなり、保留数が2個以上である場合は4secとなるように変動表示時間を設定する。

【5415】

図495(c)に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、高確遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。選択可能な変動パターンとして変動パターン14Hが設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値にかか

10

20

30

40

50

ならず、常に変動パターン１４Ｈが選択される。既に説明したように高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は、その結果が遊技状態に反映されず、突然時短遊技状態への移行が行われない。これに対応して変動パターン１４Ｈは完全外れ演出に対応したものとなっている。つまり、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、図柄表示装置７５では遊技回用演出として完全外れ演出が実行される。これにより、遊技者に対しては今回の当否抽選の結果が通常外れ結果であったように図柄表示装置７５での結果報知が行われ、特殊外れ結果への当選が無効化されたことが把握されにくくなっている。なお、特図用表示部４３では特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【５４１６】

変動パターン１４Ｈの変動表示時間についても、変動パターン１１Ｈの場合と同様に、そのときの特図保留数を参照してその長さを設定するようになっている。具体的には、保留数が１個以下である場合は８ｓｅｃとなり、保留数が２個以上である場合は４ｓｅｃとなるように変動表示時間を設定する。

【５４１７】

図４９３の説明に戻り、現在の遊技状態が通常時短遊技状態である場合は、通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。通常時短遊技状態の下で行われる特図遊技回には、高確遊技状態の終了後に行われる５１回目の特図遊技回が該当する。また、４Ｒ通常大当たり結果になった場合において開閉実行モードの終了後に行われる１回目の特図遊技回も通常時短遊技状態の下で行われる遊技回となる。通常時短遊技状態では第２作動口６３への入賞が可能となるため、これらの特図遊技回は基本的に第２特図の遊技回となる。

【５４１８】

通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、大当たり用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら通常時短遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図４９６を参照しながら説明する。

【５４１９】

図４９６（ａ）に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ１が設定されている。すなわち、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＷ１が選択される。既に説明したように通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われる。これを踏まえて変動パターンＷ１は、突然時短遊技状態への移行が生じることを報知（示唆又は明示）する特殊演出Ａに対応したものである。

【５４２０】

ここで、図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）にて行われる特殊演出Ａについて図４９７及び図４９８を参照して説明する。特殊演出Ａでは図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が開始された後、図４９７（ａ）に示すように、表示画面Ｇ上の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３がリーチの組み合わせで停止表示され、リーチ表示が実行される。次いで、中図柄列Ｚ２（最終停止列の図柄列）が高速変動表示から低速変動表示に切り替えられるが、その際、図４９７（ｂ）に示すように、大当たりの組合せとなる図柄とは異なる図柄の位置に、例えば「ＬＵＣＫＹ」等の文字が付された特殊図柄９０１が配置された状態で低速変動表示が行われる。これにより、特殊図柄９０１の存在を遊技者が把握できるようにして変動表示が行われる。なお、図４９７（ｂ）には、大当たりの組合せとなる「３」図柄に対して次の図柄となる「４」図柄の位置に特殊図柄９０１が配置された例を示している。

【５４２１】

その後、図４９７（ｃ）に示すように、例えば「変身チャレンジ」等のタイトル画像９０２や、「魔法使いに変身できたら時短ステージをゲット」等の説明画像９０３が表示され、突然時短遊技状態（時短ステージ）の獲得チャレンジが始まることを示唆する導入演

10

20

30

40

50

出が実行される。その際、各画像 902, 903 の表示色等により成功期待度を示唆する。例えば、通常色（例えば白色）で表示されるよりも特別色（例えば赤色）で表示される方が成功期待度が高くなるようになっている。

【5422】

次いで、図 498 (a) に示すように、少女キャラクター 904 が登場し、その少女キャラクター 904 が変身するための呪文を唱える動画が表示され、その後、図 498 (b) に示すように、呪文と共に少女キャラクター 904 が眩い光に囲まれる動画が表示される。そして、図 498 (c) に示すように、光が収まり、変身に成功した魔法使いキャラクター 905 が現れる成功動画が表示される。この結果映像では、例えば「チャレンジ成功」等の文字画像 906 が表示され、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功したことが明示される。

10

【5423】

その後、魔法使いキャラクター 905 や文字画像 906 が消去され、中図柄列 Z2 において特殊図柄 901 がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列 Z1 ~ Z3 が表示される（図 498 (d)）。本実施の形態では、上図柄列 Z1 及び下図柄列 Z3 によりリーチラインが形成された後、そのリーチライン上に中図柄列 Z2 の特殊図柄 901 が停止表示される図柄組合せが特殊外れ結果に対応する図柄組合せとなっている。これにより、特殊外れ結果を引き当てたことが図柄列 Z1 ~ Z3 の停止態様によって報知される。

【5424】

図 496 (a) に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターン W1 には、直前の高確遊技状態で選択され得る変動パターン 11A、12A、11H ~ 14H よりも長い 150 sec の変動表示時間に対応付けられる。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定されるものであり、通常時短遊技状態の下で行われる第 2 特図の遊技回での変動表示時間の長さは、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

20

【5425】

図 496 (b) に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン W2 が設定されている。なお、通常時短遊技状態である状況で通常外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われない。これを踏まえて変動パターン W2 は、突然時短遊技状態への移行が生じないことを報知（示唆又は明示）する特殊演出 B に対応したものである。

30

【5426】

ここで、特殊演出 B について図 499 を参照して説明する。なお、呪文と共に少女キャラクター 904 が眩い光に囲まれる映像（図 498 (b)）が表示されるまでの流れは特殊演出 A の場合と同様であるため、説明を省略する。図 499 (a) に示すように、呪文と共に少女キャラクター 904 が眩い光に囲まれる映像が表示された後、図 499 (b) に示すように、光が収まり、変身に失敗した少女キャラクター 904 が現れる失敗動画が表示される。この失敗動画では、例えば「失敗・・・」等の文字画像 907 が表示され、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに失敗したことが明示される。

【5427】

その後、少女キャラクター 904 や文字画像 907 が消去され、中図柄列 Z2 において特殊図柄 901 とは異なる図柄がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列 Z1 ~ Z3 が表示される（図 499 (c)）。これにより、特殊外れ結果を引き当てることができなかったことが図柄列 Z1 ~ Z3 の停止態様によって報知される。

40

【5428】

図 496 (b) に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターン W2 には、特殊外れ結果である場合の変動パターン W1 と同様に、150 sec の変動表示時間に対応付けられる。この場合の変動表示時間もそのときの特図保留数を参照することなく設定される。

【5429】

50

図４９６（ｃ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＷ３が設定されている。この変動パターンＷ３は、大当たり結果になったことを報知する特殊演出Ｃに対応したものとなっている。

【５４３０】

ここで、特殊演出Ｃについて図５００を参照して説明する。なお、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像（図４９８（ｂ））が表示されるまでの流れは特殊演出Ａの場合と同様であるため、説明を省略する。図５００（ａ）に示すように、呪文と共に少女キャラクタ９０４が眩い光に囲まれる映像が表示された後、図５００（ｂ）に示すように、光が収まり、変身に成功した魔法使いキャラクタ９０５が現れる成功動画が表示される。その際、特殊演出Ａの場合とは異なり、大当たり結果になったことを明示する「大当たり！」等の文字画像９０８が表示される。

【５４３１】

その後、魔法使いキャラクタ９０５や文字画像９０８が消去され、中図柄列Ｚ２において大当たりの組合せを構成する図柄（「３」の図柄）がリーチライン上に停止表示された状態で図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示される（図５００（ｃ））。これにより、大当たりに当選したことが図柄列Ｚ１～Ｚ３の停止態様によって報知される。

【５４３２】

図４９６（ｃ）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルにおいて変動パターンＷ３には、特殊外れ結果である場合の変動パターンＷ１と同様に、１５０ｓｅｃの変動表示時間が対応付けられる。この場合の変動表示時間もそのときの特図保留数を参照することなく設定され、固定長とされる。

【５４３３】

図４９３の説明に戻り、現在の遊技状態が通常遊技状態である状況で今回の特図遊技回が第２特図の遊技回である場合は、第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。通常遊技状態の下で行われる第２特図の遊技回には、通常時短遊技状態の終了後において当該通常時短遊技状態の終了時点で存在している第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回が該当する。この保留分に基づく特図遊技回は最大で４回行われる。

【５４３４】

これらの特図遊技回は、通常時短遊技状態での特図遊技回にて通常外れ結果になった後に実行されるものであるが、既に説明したように、これらの特図遊技回では、通常時短遊技状態での特図遊技回とは異なり、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が制限されるようになっている。このため、突然時短遊技状態への移行機会が付与される通常時短遊技状態での特図遊技回に比べると、第２特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回への遊技者の関心度は低くなることが想定される。これを踏まえ、第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルでは、それらの特図遊技回が短時間で消化されるように変動パターン（変動表示時間）が設定されている。

【５４３５】

第２特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、外れ用の変動表示時間テーブルと、大当たり用の変動表示時間テーブルとが設定されている。これら通常遊技状態用の各変動表示時間テーブルについて図５０１を参照しながら説明する。

【５４３６】

図５０１（ａ）に示す外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンＺ１が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第２特図の遊技回にて通常外れ結果又は特殊外れ結果になった場合、変動種別カウンタＣＳの値にかかわらず、常に変動パターンＺ１が選択される。

【5437】

上記変動表示時間テーブルにおいて変動パターンZ1には、直前の高確遊技状態において完全外れ演出が行われる場合の変動パターン11H、14H(4sec)よりも短い1secの変動表示時間が対応付けられる。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定される。このため、上記保留分に基づく初回目の遊技回(保留数が3個の状態で行われる第2特図の遊技回)だけでなく、最終回の遊技回(保留数が0個の状態で行われる第2特図の遊技回)についても、当否抽選の結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果であれば1secの変動表示時間が設定される。よって、通常時短遊技状態の終了後において保留分に基づく第2特図の遊技回を短時間で消化させることができる。これにより、遊技者の関心が低くなりがちなそれらの遊技回が終わるまでの遊技者の待ち時間を短く抑え、次の遊技(第1作動口62への始動入賞により当否抽選を受ける左打ち遊技)への切り替えを速やかに行うことが可能になる。

10

【5438】

図501(a)に示すように変動パターンZ1には、図柄表示装置75にて行われる遊技回用演出として実績演出Aが対応している。ここで、実績演出Aについて図502を参照して説明する。実績演出Aでは、例えば、大当たりの回数に対応した回数画像911や遊技球の払出総数に対応した払出球数画像912が表示され、実績表示が行われる。なお、回数画像911で表示される大当たりの回数は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態や時短遊技状態を含め、第2特図の当否抽選を受けて遊技できる期間での大当たり回数(いわゆる連荘回数)を表示することができ、また、払出球数画像912としても当該期間での払出総数を表示することができる。

20

【5439】

また、実績演出Aでは、表示画面Gの所定部(例えば右上隅部)に図柄表示部913が設定される。この図柄表示部913では図柄列Z1~Z3の変動表示が行われる。実績演出Aでは、図柄表示部913で変動表示される図柄列Z1~Z3が完全外れ対応の図柄組合せで停止表示され、これにより、外れ結果であることが遊技者に報知される。

【5440】

この際、図柄列Z1~Z3の各図柄は順番ではなく、3列が同時に停止表示される。また、その際の停止態様は、いずれの有効ラインL1~L5にも相互に異なる数字図柄が並ぶ態様とされ、リーチ外れの図柄組合せが形成されないように各図柄が停止表示される。すなわち、残り保留分に基づく第2特図の遊技回において当否抽選の結果が外れ結果になった場合は、リーチ表示やリーチ演出が行われることなく、常に完全外れの態様で外れ結果が報知される。

30

【5441】

なお、図柄表示部913では、図柄表示部913が設定されることなく図柄列Z1~Z3の変動表示が行われる場合に比べて各図柄の表示サイズが小さくなるため、図柄表示部913が設定されない場合とは異なる態様で各図柄が表示されるようにしてもよい。具体的には、数字を視認しやすいように態様が変更された状態で各図柄を表示することができ、例えば、タコ等のキャラクタ画像が付されておらず、「1」~「9」の数字画像のみの態様で表示することができる。

40

【5442】

図501の説明に戻り、図501(b)に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第2特図の遊技回にて大当たり結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンZ2が設定されている。変動パターンZ2には、図柄表示装置75にて行われる遊技回用演出として実績演出Bが対応している。実績演出Bでは、回数画像911や払出球数画像912が表示されて実績表示が行われる点は実績演出Aと同様であるが、図柄表示部913において各図柄が大当たりの組合せで停止表示される。これにより、大当たり結果であることが遊技者に報知される。この際、リーチ表示やリーチ演出が行われることなく、図柄列Z1~Z3の各図柄が大当たりに対応する組合せで同時に停止表示される。

50

【5443】

変動パターンZ2には、変動表示時間として変動パターンZ1よりも長い3secが対応付けられている。これに対応して、図柄表示部913での各図柄の変動表示時間が、当否抽選の結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合よりも長くなっている。すなわち、各図柄の変動表示時間の長さにより当否抽選結果が示唆されるものとなっており、変動表示時間が長いことで遊技者が大当たり結果であることを予測することが可能となっている。この場合の変動表示時間も変動パターンZ1の場合と同様に、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、固定長とされる。

【5444】

実績演出A及び実績演出Bでは、保留分に基づく第2特図の遊技回が複数回に亘って行われる場合、上記実績表示がそれら複数の遊技回に跨って連続的に行われる。これに対し、図柄表示部913では、遊技回ごとに各図柄の変動表示及び停止表示が繰り返される。これにより、各遊技回の当否抽選結果が各別に報知される。

【5445】

図493の説明に戻り、現在の遊技状態が突然時短遊技状態である場合は、突然時短遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。突然時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、大当たり用の変動表示時間テーブルと、通常外れ用の変動表示時間テーブルと、特殊外れ用の変動表示時間テーブルとが設定されている。なお、これらの各変動表示時間テーブルは、高確遊技状態に対応した大当たり用の変動表示時間テーブル、通常外れ用の変動表示時間テーブル及び特殊外れ用の変動表示時間テーブルと同様であるため、説明を省略する。

【5446】

変動表示時間の設定処理（図492）の説明に戻り、ステップSg1602の変動表示時間テーブルの取得処理を実行した後は、ステップSg1603にて、取得した変動表示時間テーブルを用いて変動表示時間（変動パターン）の抽選処理を実行する。具体的には、変動表示時間テーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSに対応する1の変動パターンを特定する。

【5447】

ステップSg1604では、上記ステップSg1603で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が15secである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに7500をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図479）が起動される度に1減算される。

【5448】

ステップSg1605では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされている場合は、ステップSg1606に進み、当該フラグをクリアする処理を実行する。ステップSg1606の実行後又はステップSg1605で否定判定した場合（特殊外れフラグがセットされていない場合）は変動表示時間の設定処理を終了する。

【5449】

次に、ステップSg510（図483）の高確率モード終了用処理、ステップSg511の高頻度サポートモード終了用処理、ステップSg512の突然時短遊技状態の移行用処理について説明する。これらの処理は、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での確定表示が開始される場合に実行されるものである。

【5450】

<高確率モード終了用処理>

ステップSg510の高確率モード終了用処理について図503のフローチャートを参

10

20

30

40

50

照しながら説明する。

【5451】

先ずステップSg1701では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグがセットされている場合、すなわち、高確率モード中である場合は、ステップSg1702に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確終了用フラグがセットされているか否かを判定する。高確終了用フラグは高確率モードを終了すべきであることを示すものである。

【5452】

高確終了用フラグがセットされている場合は、ステップSg1703に進み、高確率フラグをクリアする処理を実行する。高確率フラグは、現在の抽選モードが高確率モードであることをMPU312が把握するためのものであり、高確率フラグがクリアされることにより、高確率モードが終了して低確率モードに移行する。

【5453】

ステップSg1704では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている高確終了用フラグをクリアする。続くステップSg1705では、演出制御装置143への送信対象として高確率モードの終了を示す高確率終了コマンドを設定する。ステップSg1705で設定された高確率終了コマンドは、通常処理（図482）におけるステップSg401にて演出制御装置143に送信される。

【5454】

ステップSg1705の実行後は高確率モード終了用処理を終了する。また、ステップSg1701で否定判定した場合（高確率フラグがセットされていない場合）又はステップSg1702で否定判定した場合（高確終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップSg1703以降の処理を実行することなく、高確率モード終了用処理を終了する。

【5455】

<高頻度サポートモード終了用処理>

ステップSg511の高頻度サポートモード終了用処理について図504のフローチャートを参照しながら説明する。

【5456】

先ずステップSg1801では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのサポートフラグがセットされている場合、すなわち、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードのいずれかに滞在中である場合は、ステップSg1802に進み、高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。高サポ終了用フラグは高頻度サポートモードを終了すべきであることを示すものである。

【5457】

高サポ終了用フラグがセットされている場合は、ステップSg1803に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行する。

【5458】

ステップSg1804では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている高サポ終了用フラグをクリアする。続くステップSg1805では、演出制御装置143への送信対象として、対応する時短終了コマンドを設定する。例えば、通常時短遊技状態を終了させた場合には、通常遊技状態の終了に対応した時短終了コマンドを設定する。

【5459】

ステップSg1805の実行後は高頻度サポートモード終了用処理を終了する。また、ステップSg1801で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）又はステップSg1802で否定判定した場合（高サポ終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップSg1803以降の処理を実行することなく、高頻度サポ

10

20

30

40

50

ートモード終了用処理を終了する。

【5460】

＜突然時短遊技状態の移行用処理＞

ステップSg512の突然時短遊技状態の移行用処理について図505のフローチャートを参照しながら説明する。

【5461】

まずステップSg1901では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグがセットされているか否かを判定する。突然時短開始用フラグは、変動開始時におけるステップSg711の移行判定処理でセットされるものであり（ステップSg1404）、突然時短遊技状態に移行すべきであることを示すものである。

10

【5462】

突然時短開始用フラグがセットされている場合、すなわち、突然時短遊技状態に移行すべき状況である場合は、ステップSg1902に進み、サポートBフラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。これにより、第2高頻度サポートモード（突然時短遊技状態）に対応した内部状態に移行する。

【5463】

ステップSg1903では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCに第4上限回数（突然時短遊技状態の上限回数である例えば700回）に対応する値をセットする。サポートカウンタエリアSCは、高頻度サポートモードの残り回数（第1高頻度サポートモード、第2高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数）をMPU312が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

20

【5464】

ステップSg1904では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている突然時短開始用フラグをクリアし、ステップSg1905では、演出制御装置143への送信対象として突然時短遊技状態への移行を示す突然時短開始コマンドを設定する。ステップSg1905で設定された突然時短開始コマンドは、通常処理（図482）におけるステップSg401にて演出制御装置143に送信される。

【5465】

ステップSg1905の実行後は突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。また、ステップSg1901で否定判定した場合（突然時短開始用フラグがセットされていない場合）は、突然時短遊技状態への移行を実行しないとしてステップSg1902以降の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行用処理を終了する。

30

【5466】

＜普図遊技回制御処理＞

ステップSg405（図482）の普図遊技回制御処理について図506のフローチャートを参照しながら説明する。

【5467】

まずステップSg2001では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグが格納されているか否かを判定する。役物開閉中フラグは、役物開閉遊技の実行中であることをMPU312が把握するためのものであり、役物開閉遊技が実行される場合にセットされる。

40

【5468】

役物開閉遊技中である場合は、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。一方、役物開閉遊技中でない場合は、ステップSg2002にて、普図用表示部44において普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。この場合における普図遊技回は、普図用表示部44における絵柄の変動表示と、普図用表示部44における絵柄の停止表示（確定表示）とを含む概念であり、ステップSg2002では上記変動表示又は停止表示のいずれかを実行中であるか否かを判定する。

50

【5469】

なお、特図用表示部43における特図遊技回では、可変入賞装置65を用いた開閉実行モードの実行中であると変動表示の実行が制限されるが、普図遊技回では開閉実行モード中であっても変動表示が許容される。また、普図遊技回では、普電役物63aを用いた役物開閉遊技中であると変動表示の実行が制限されるが、特図遊技回では役物開閉遊技中であっても変動表示が許容される。

【5470】

ステップSg2002で否定判定した場合（普図遊技回の実行中でない場合）は、ステップSg2003に進み、普図保留記憶数FNが「0」であるか否かを判定する。普図保留記憶数FNが「0」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

10

【5471】

普図保留記憶数FNが「0」でない場合には、ステップSg2004にて電役用保留エリアRcに記憶されているデータを変動表示用に設定するための普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数FNを1減算するとともに、電役用保留エリアRcの第1エリアに格納されたデータを普図用の実行エリアに移動する。その後、電役用保留エリアRcの各記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行し、さらに、普図側の保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【5472】

ステップSg2005では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図507(a)のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【5473】

まずステップSg2101では、現在のサポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選を行う。具体的には、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図478(a)）を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合は第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図478(b)）を参照してサポート抽選を行い、現在のサポートモードが第2高頻度サポートモードである場合は第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図478(c)）を参照してサポート抽選を行う。

30

【5474】

ステップSg2102では、ステップSg2101のサポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップSg2103に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。サポート当選結果でない場合、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップSg2104に進み、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【5475】

40

ステップSg2103又はステップSg2104の実行後は、ステップSg2105にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部44における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、ステップSg2105で設定可能な変動表示時間として、サポートモードの種別に応じて長さの異なる複数の変動表示時間が設けられている。具体的には、図478(b)に示すように、低頻度サポートモード用として最も長い変動表示時間（例えば100sec）が設けられ、第2高頻度サポートモード用として最も短い変動表示時間（例えば0.5sec）が設けられ、第1高頻度サポートモード用として低頻度サポートモード用より短く、第2高頻度サポートモード用より長い変動表示時間（例えば2sec）が設けられている。ステップSg2105では、今回の変動表示時間として現在のサポートモードに対応した変動表示時間を設定する。

50

【5476】

なお、上記構成では、各サポートモードに1つずつ変動表示時間が対応付けられているが、上記各サポートモードの少なくとも1つにおいて複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。例えば、低頻度サポートモード用、第2高頻度サポートモード用及び第1高頻度サポート用のそれぞれにおいて、複数の変動表示時間の中から1の時間を選択可能となっている場合には、各サポートモードでの変動表示時間の期待値（「変動表示時間×その変動表示時間の選択確率」の和）が上記長短関係となるようにするとよい。

【5477】

ステップSg2106では、演出制御装置143への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図変動パターンの情報（普図当否結果及び変動表示時間を示す情報）が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図482）におけるステップSg401にて演出制御装置143に送信される。

【5478】

ステップSg2107では、普図用表示部44において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【5479】

普図遊技回制御処理（図506）の説明に戻り、ステップSg2002で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップSg2006に進み、ステップSg2105で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップSg2007に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部44において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部44を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【5480】

ステップSg2006で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップSg2008にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップSg2103又はステップSg2104で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部44を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば0.5sec）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置143への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【5481】

＜電役サポート用処理＞

ステップSg406（図482）の電役サポート用処理について図508（a）のフローチャートを参照しながら説明する。

【5482】

まずステップSg2201では、役物開閉遊技中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグがセットされているか否かを判定する。

【5483】

役物開閉遊技中でない場合は、ステップSg2202に進み、普図遊技回が終了したタイミングか否かを判定する。普図遊技回の終了タイミングでない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【5484】

普図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップSg2203に進み、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。

【5485】

サポート当選結果である場合は、ステップSg2204にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた開放回数カウンタエリアRC2に対し、サポートモード

10

20

30

40

50

の種別に対応した開放回数をセットする。例えば、図508(b)に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は1回をセットし、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモード又は第2高頻度サポートモードである場合は2回をセットする。

【5486】

ステップSg2205では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開閉中フラグをセットする。続くステップSg2206では、外部信号設定処理を実行し、その後、電役サポート用処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【5487】

ステップSg2201で肯定判定した場合（役物開閉遊技中である場合）は、ステップSg2207にて役物開閉処理を実行する。ここで、役物開閉処理について図509のフローチャートを参照しながら説明する。

【5488】

まずステップSg2301では、普電役物63aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、駆動部63bの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。普電役物63aを開放中でない場合は、ステップSg2302にて開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。

【5489】

開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」でない場合は、ステップSg2303に進み、RAM314の各種カウンタエリア344bに設けられたタイマエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、役物開閉遊技にて普電役物63aを複数回開放する場合において、各開放間の待機期間が経過したか否かを判定するものである。

【5490】

タイマエリアT2の値が「0」である場合は、ステップSg2304にて、上記タイマエリアT2に対し、現在のサポートモードに対応した上限開放時間をセットする。例えば、図508(b)に示すように、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合は最短の開放時間（例えば0.1sec）をセットし、現在のサポートモードが第1高頻度サポートモードである場合は最長の開放時間（例えば2sec）をセットし、現在のサポートモードが第2高頻度サポートモードである場合は中間の開放時間（例えば1sec）をセットする。なお、ステップSg2304でセットされる値は、役物開閉遊技における1開放当たりの上限開放時間に対応するものである。

【5491】

ステップSg2305では、上記各種カウンタエリア344bに設けられた入賞カウンタエリアPC2に「6」をセットする。この値は、役物開閉遊技における普電役物63a（第2作動口63）への上限入賞個数（6個）に対応するものである。

【5492】

ステップSg2306では、普電役物63aを開放すべく駆動部63bを駆動状態とする。ステップSg2307では、演出制御装置143への送信対象として役物開放コマンドを設定する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図482）におけるステップSg401にて演出制御装置143に送信される。これにより、普電役物63aの閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置143に通知される。

【5493】

ステップSg2307の実行後は役物開閉処理を終了する。また、ステップSg2302で肯定判定した場合（開放回数カウンタエリアRC2の値が「0」である場合）又はステップSg2303で否定判定した場合（タイマエリアT2の値が「0」でない場合）は、普電役物63aを開放しないとして、ステップSg2304以降の処理を実行せずに役物開閉処理を終了する。

【5494】

ステップSg2301で肯定判定した場合（普電役物63aが開放中である場合）は、

10

20

30

40

50

ステップ S g 2 3 0 8 に進み、上記タイマエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップ S g 2 3 0 4 で設定した普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【5 4 9 5】

タイマエリア T 2 の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過していない場合は、ステップ S g 2 3 0 9 にて、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したか否かを判定する。入賞が発生している場合は、ステップ S g 2 3 1 0 にて、上記入賞カウンタエリア P C 2 の値を 1 減算する。ステップ S g 2 3 1 1 では、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」であるか否か、すなわち、第 2 作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達したか否かを判定する。

10

【5 4 9 6】

ステップ S g 2 3 0 9 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）又はステップ S g 2 3 1 1 で否定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」でない場合）は、普電役物 6 3 a の開放状態を継続すべく、そのまま役物開閉処理を終了する。

【5 4 9 7】

ステップ S g 2 3 0 8 で肯定判定した場合（普電役物 6 3 a の上限開放時間が経過している場合）又はステップ S g 2 3 1 1 で肯定判定した場合（入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」である場合）は、ステップ S g 2 3 1 2 にて、普電役物 6 3 a を閉鎖すべく駆動部 6 3 b を非駆動状態とする。

20

【5 4 9 8】

ステップ S g 2 3 1 3 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図 4 8 2）におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。これにより、普電役物 6 3 a の開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【5 4 9 9】

ステップ S g 2 3 1 4 では、上記開放回数カウンタエリア R C 2 の更新処理を実行する。当該更新処理では、入賞カウンタエリア P C 2 の値を参照し、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」でない場合（第 2 作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達していない場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2 の値を 1 減算する。一方、入賞カウンタエリア P C 2 の値が「0」である場合（第 2 作動口 6 3 への入賞個数が上限入賞個数に達している場合）は、開放回数カウンタエリア R C 2 の値に「0」をセットする。

30

【5 5 0 0】

ステップ S g 2 3 1 5 では、開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」である場合は、そのまま役物開閉処理を終了する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」でない場合、すなわち、普電役物 6 3 a の残り開放が存在する場合は、ステップ S g 2 3 1 6 にて、上記タイマエリア T 2 にインターバル時間（例えば 0. 2 s e c）をセットし、その後、役物開閉処理を終了する。ステップ S g 2 3 1 6 でセットされる値は、普電役物 6 3 a を閉鎖状態として次の開放を待機する待機時間に対応するものである。

40

【5 5 0 1】

電役サポート用処理（図 5 0 8（a））の説明に戻り、ステップ S g 2 2 0 7 の役物開閉処理を実行した後はステップ S g 2 2 0 8 にて、上記開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」であるか否かを判定する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」でない場合は、そのまま電役サポート用処理を終了する。開放回数カウンタエリア R C 2 の値が「0」である場合、すなわち、役物開閉遊技が終了した場合は、ステップ S g 2 2 0 9 にて、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている役物開閉中フラグをクリアし、その後、電役サポート用処理を終了する。

【5 5 0 2】

＜演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について＞

50

本実施の形態に係る演出制御装置 1 4 3 及び表示制御装置 3 5 0 の電氣的構成について、図 5 1 0 のブロック図を参照して以下に説明する。

【 5 5 0 3 】

演出制御装置 1 4 3 に設けられた演出制御基板 3 4 1 には、M P U 3 4 2 が搭載されている。M P U 3 4 2 には、当該 M P U 3 4 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 3 4 3 と、その R O M 3 4 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 3 4 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【 5 5 0 4 】

M P U 3 4 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 3 4 2 の入力側には主制御装置 1 6 2 が接続されている。主制御装置 1 6 2 からは、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【 5 5 0 5 】

M P U 3 4 2 の出力側には、既に説明したように、前扉枠 1 4 に設けられたランプ部 2 6 ~ 2 8 やスピーカ部 2 9 が接続されているとともに、表示制御装置 3 5 0 が接続されている。

【 5 5 0 6 】

また、M P U 3 4 2 の入力側には、前扉枠 1 4 に設けられた演出用操作部 3 6 が接続されている。演出用操作部 3 6 には、当該演出用操作部 3 6 の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。M P U 3 4 2 では、当該検知情報に基づいて演出用操作部 3 6 が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【 5 5 0 7 】

表示制御装置 3 5 0 は、プログラム R O M 3 7 3 及びワーク R A M 3 7 4 が複合的にチップ化された M P U 3 7 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P）3 7 5 と、キャラクター R O M 3 7 6 と、ビデオ R A M 3 7 7 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 3 5 1 を備えている。

【 5 5 0 8 】

M P U 3 7 2 は、演出制御装置 1 4 3 から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P 3 7 5 の制御（具体的には V D P 3 7 5 に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【 5 5 0 9 】

プログラム R O M 3 7 3 は、M P U 3 7 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶保持されている。

【 5 5 1 0 】

ワーク R A M 3 7 4 は、M P U 3 7 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク R A M 3 7 4 の各エリアに記憶される。

【 5 5 1 1 】

V D P 3 7 5 は、図柄表示装置 7 5 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。V D P 3 7 5 は I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。V D P 3 7 5 は、M P U 3 7 2、ビデオ R A M 3 7 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 3 7 7 に記憶させる画像データを、キャラクター R O M 3 7 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 7 5 に表示させる。

【 5 5 1 2 】

10

20

30

40

50

キャラクタROM 376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【5513】

なお、キャラクタROM 376を複数設け、各キャラクタROM 376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 376に記憶する構成とすることも可能である。

【5514】

ビデオRAM 377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【5515】

<演出制御装置143にて実行される各種処理について>

次に、演出制御装置143のMPU 342にて実行される各制御処理を説明する。

【5516】

<演出設定処理>

演出設定処理について図511のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、MPU 342により所定周期（例えば2msec周期）で起動される処理である。

【5517】

まずステップSg2501では、主制御装置162からの高確開始コマンド（ステップSg1106）を受信しているか否かを判定する。高確開始コマンドは、高確遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、開閉実行モードの終了時において高確遊技状態に移行する場合に送信されるものである。

【5518】

なお、主制御装置162から受信する各種コマンドは、演出制御装置143のRAM 344に設けられたコマンド格納エリア344aに格納される。コマンド格納エリア344aは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【5519】

ステップSg2501の判定に際しては、コマンド格納エリア344aにおける今回の読み出し対象のエリアに高確開始コマンドが格納されているか否かを判定する。高確開始コマンドが格納されている場合（高確開始コマンドを受信している場合）には、ステップSg2502にて、高確遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第1移行用演出設定処理を実行する。第1移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【5520】

ステップSg2502の実行後又はステップSg2501で否定判定した場合（高確開始コマンドを受信していない場合）は、ステップSg2503にて、図柄表示装置75の表示画面Gにて図柄列Z1～Z3の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【5521】

ステップSg2504では、主制御装置162からの突然時短開始コマンド（ステップSg1905）を受信しているか否かを判定する。突然時短開始コマンドは、突然時短遊技状態への移行を演出制御装置143に通知するものであり、特図遊技回における確定表示の開始時において突然時短遊技状態に移行する場合に送信されるものである。

【5522】

突然時短開始コマンドを受信している場合は、ステップSg2505にて、突然時短遊技状態への移行に対応した移行用演出を設定するための第2移行用演出設定処理を実行す

10

20

30

40

50

る。第2移行用演出設定処理の詳細については後述する。

【5523】

ステップSg2505の実行後又はステップSg2504で否定判定した場合（突然時短開始コマンドを受信していない場合）は、ステップSg2506にて、いずれかの遊技状態終了コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、高確終了コマンド（ステップSg1705）や時短終了コマンド（ステップSg1805）を受信しているか否かを判定する。

【5524】

これらのコマンドのいずれかを受信している場合は、ステップSg2507にて、各遊技状態の終了に対応した終了用演出を設定するための終了用演出設定処理を実行する。終了用演出設定処理の詳細については後述する。

【5525】

ステップSg2508では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置75の表示画面Gにおける映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【5526】

＜第1移行用演出設定処理＞

ステップSg2502の第1移行用演出設定処理について図512のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162からの高確開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、高確遊技状態の開始タイミングに合わせて実行されるものである。

【5527】

まずステップSg2601では、高確遊技状態に対応した開始演出を設定する。高確遊技状態用の開始演出では、図513（a）に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gにて、例えば「高確ステージ」等の高確遊技状態に対応したタイトル画像921と、残り回数画像922とが表示される。残り回数画像922は、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

【5528】

なお、図513（b）は、高確遊技状態への滞在中に実行される高確中演出を示すものである。高確中演出は、図513（a）の開始演出の終了後、高確遊技状態が終了するまで行われる。この高確中演出では、通常遊技状態中の遊技回用演出とは異なる態様で遊技回用演出が行われ、例えば、通常遊技状態中の遊技回用演出とは異なる背景画像等が表示される。

【5529】

ステップSg2601では、高確遊技状態における初回目の特図遊技回にて上記開始演出が表示画面Gに表示されるように設定する。

【5530】

続くステップSg2602では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタエリアに高確遊技状態の上限回数（例えば50回）に対応する値をセットする。この場合の残り回数カウンタエリアは、高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をMPU342が把握するためのものとして機能し、残り回数カウンタエリアの値は高確遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。

【5531】

本実施の形態では、演出制御装置143にて主制御装置162とは別に高確遊技状態の残り回数をカウントする構成としているが、主制御装置162での更新結果に基づいて演出制御装置143が高確遊技状態の残り回数を把握する構成としてもよい。例えば、確変カウンタエリアKCの更新結果（ステップSg1203）を所定コマンドの送信により主制御装置162から演出制御装置143に通知し、演出制御装置143が当該コマンドを解析して上記更新結果を把握する構成としてもよい。その際、変動開始コマンド（ステッ

10

20

30

40

50

プ S g 7 1 5) 等の既存コマンドに上記更新結果の情報を含ませて上記所定コマンドとしてもよいし、上記更新結果を通知するための専用コマンドにより上記所定コマンドを構成してもよい。

【5532】

ステップ S g 2 6 0 3 では、残り回数画像 9 2 2 の表示を開始するように設定する。なお、図 5 1 3 (a) では開始演出の時点から残り回数画像 9 2 2 が表示されるように図示しているが、残り回数画像 9 2 2 の表示は開始演出では行われず、当該開始演出が終了してから行われてもよい。

【5533】

ステップ S g 2 6 0 4 では、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に残り回数表示フラグをセットし、その後、第 1 移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像 9 2 2 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

10

【5534】

＜特図変動表示用処理＞

ステップ S g 2 5 0 3 の特図変動表示用処理について図 5 1 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【5535】

まずステップ S g 2 7 0 1 では、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図又は第 2 特図のいずれかの遊技回の実行中であるか否かを判定する。いずれの遊技回も実行中でない場合は、ステップ S g 2 7 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

20

【5536】

変動開始コマンドには、主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理で抽選された変動パターンの情報が含まれる。この変動パターンの情報を参照することで、主制御装置 1 6 2 にて表示制御される特図用表示部 4 3 での特図遊技回がいずれの変動表示時間で行われるのかを把握することができる。また、既に説明したように、大当たり用の変動パターンと外れ用の変動パターンとが各別に設定されるため、変動パターンから当否判定の結果を判別することもできる。

【5537】

変動開始コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動表示用処理を終了する。一方、変動開始コマンドを受信している場合は、ステップ S g 2 7 0 3 に進み、図柄表示装置 7 5 にて遊技回用演出を開始させるための変動開始用処理を実行する。ここで、変動開始用処理について図 5 1 5 (a) のフローチャートを参照しながら説明する。

30

【5538】

まずステップ S g 2 8 0 1 では、主制御装置 1 6 2 からの変動開始コマンドを解析し、今回の特図遊技回に関する変動パターンを把握する。ステップ S g 2 8 0 2 では、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。変動パターンと遊技回用演出との対応関係について図 5 1 5 (b) を参照しながら説明する。

【5539】

把握した変動パターンが変動パターン 1 4 H である場合は完全外れ演出が実行されるように設定する。変動パターン 1 4 H は、高確遊技状態である状況（特殊外れ結果が無効化される状況）で特殊外れ結果になった場合に設定されるものであり、遊技回用演出として完全外れ演出が実行されることにより、特殊外れ結果になったことを遊技者が識別不可又は識別困難とされる。

40

【5540】

把握した変動パターンが変動パターン W 1 ～ W 3 である場合は特殊演出 A ～ C が実行されるように設定する。変動パターン W 1 ～ W 3 は、通常時短遊技状態である状況（特殊外れ結果が有効される状況）において、特殊外れ結果になった場合、通常外れ結果になった場合、大当たり結果になった場合のそれぞれで設定されるものである。特殊演出 A は、突

50

然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功した成功演出が表示された後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示されるものであり、特殊演出 B は、上記獲得チャレンジに失敗した失敗演出が表示された後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 がリーチ外れに対応する組合せで停止表示されるものであり、特殊演出 C は、上記成功演出が表示された後、図柄列 Z 1 ~ Z 3 が大当たり結果に対応する組合せで停止表示されるものである。

【5541】

把握した変動パターンが変動パターン Z 1、Z 2 である場合は実績演出 A、B が実行されるように設定する。変動パターン Z 1、Z 2 は、通常遊技状態の下で第 2 特図の遊技回が行われる状況（特殊外れ結果が無効化される状況）において、特殊外れ結果又は通常外れ結果になった場合、大当たり結果になった場合のそれぞれで設定されるものである。実績演出 A は、実績表示が行われつつ図柄表示部 9 1 3 にて各図柄列が完全外れに対応する組合せで停止表示されるものであり、実績演出 B は、実績表示が行われつつ図柄表示部 9 1 3 にて各図柄列が大当たりの組合せで停止表示されるものである。

10

【5542】

把握した変動パターンがその他の変動パターンである場合は、把握した変動パターンに対応する遊技回用演出が実行されるように設定する。例えば、把握した変動パターンが変動パターン 3 A（図 4 9 4（a））であった場合は S P S P リーチ当たり演出が実行されるように設定する。

【5543】

変動開始用処理（図 5 1 5（a））の説明に戻り、ステップ S g 2 8 0 2 の実行後はステップ S g 2 8 0 3 にて、表示制御装置 3 5 0 への送信対象として停止結果コマンド及びパターンコマンドを送信する。パターンコマンドは、実行すべき遊技回用演出を指定する演出パターンコマンドである。表示制御装置 3 5 0 では、受信したコマンドに従い、指定された停止結果で各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が停止したり、指定された演出パターンで遊技回用演出が行われたりするように図柄表示装置 7 5 を制御する。ステップ S g 2 8 0 3 の実行後は変動開始用処理を終了する。

20

【5544】

特図変動表示用処理（図 5 1 4）の説明に戻り、ステップ S g 2 7 0 3 の変動開始用処理を実行した後はステップ S g 2 7 0 4 にて、現在の遊技状態が高確遊技状態又は突然時短遊技状態であるか否かを判定する。高確遊技状態又は突然時短遊技状態である場合は、ステップ S g 2 7 0 5 にて残り回数表示の更新用処理を実行する。残り回数表示の更新用処理では、高確遊技状態や突然時短遊技状態の残り回数を更新（減算）したり、当該残り回数の更新結果に合わせて残り回数画像 9 2 2 の表示内容を更新したりする。これにより、残り回数画像 9 2 2 により報知される残り回数が 1 減算される。ステップ S g 2 7 0 5 の実行後又はステップ S g 2 7 0 4 で否定判定した場合（高確遊技状態又は突然時短遊技状態でない場合）は、特図変動表示用処理を終了する。

30

【5545】

ステップ S g 2 7 0 1 で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップ S g 2 7 0 6 に進み、主制御装置 1 6 2 から変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合は、今回の特図遊技回において変動表示時間が未経過の状態であることを意味する。この場合は、ステップ S g 2 7 0 7 にて、変動中用処理を実行する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示を継続したり、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

40

【5546】

ステップ S g 2 7 0 6 で肯定判定した場合（変動終了コマンドを受信している場合）は、ステップ S g 2 7 0 8 にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップ S g 2 7 0 8 では、主制御装置 1 6 2 で設定された確定表示時間にて各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を確定停止させるように制御する。

50

【 5 5 4 7 】

< 第 2 移行用演出設定処理 >

ステップ S g 2 5 0 5 (図 5 1 1) の第 2 移行用演出設定処理について図 5 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 からの突然時短開始コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、突然時短遊技状態が開始される場合に実行されるものである。

【 5 5 4 8 】

先ずステップ S g 3 0 0 1 では、突然時短遊技状態用の開始演出を設定する。突然時短遊技状態用の開始演出では、図 5 1 7 (a) に示すように、例えば「時短ステージ」等の突然時短遊技状態に対応したタイトル画像 9 2 5 と、残り回数画像 9 2 2 とが表示される。残り回数画像 9 2 2 は、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を報知するものである。

10

【 5 5 4 9 】

なお、図 5 1 7 (b) は、突然時短遊技状態への滞在中に実行される時短中演出を示すものである。時短中演出は、図 5 1 7 (a) の開始演出の終了後、突然時短遊技状態が終了するまで行われる。この時短中演出では、通常遊技状態中や高確遊技状態中の遊技回用演出とは異なる態様で遊技回用演出が行われ、例えば、通常遊技状態中や高確遊技状態中の遊技回用演出とは異なる背景画像等が表示される。

【 5 5 5 0 】

本ステップでは、上記突然時短遊技状態用の開始演出が特図遊技回における確定表示時間にて実行されるように当該開始演出の設定処理を行う。その際、開始演出のすべてが上記確定表示時間にて実行されてもよいし、開始演出の一部が上記確定表示時間にて実行されてもよい。なお、開始演出の一部が確定表示時間内に実行される場合は、当該確定表示時間と次の特図遊技回とを跨いで上記開始演出が実行される。

20

【 5 5 5 1 】

ステップ S g 3 0 0 2 では、RAM 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた残り回数カウンタエリアに突然時短遊技状態の上限回数（例えば 7 0 0 回）に対応した値をセットする。この場合の残り回数カウンタエリアは、突然時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数を M P U 3 4 2 が把握するためのものとして機能し、残り回数カウンタエリアの値は突然時短遊技状態において特図遊技回が実行されるごとに 1 ずつ減算される。

30

【 5 5 5 2 】

ステップ S g 3 0 0 3 では、残り回数画像 9 2 2 の表示を開始するように設定する。なお、図 5 1 7 (a) では開始演出の時点から残り回数画像 9 2 2 が表示されるように図示しているが、残り回数画像 9 2 2 の表示は開始演出では行われず、当該開始演出が終了してから行われてもよい。

【 5 5 5 3 】

ステップ S g 3 0 0 4 では、RAM 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 c に残り回数表示フラグをセットし、その後、第 2 移行用演出設定処理を終了する。残り回数表示フラグは、残り回数画像 9 2 2 の表示中であることを M P U 3 4 2 が把握するためのものである。

40

【 5 5 5 4 】

< 終了用演出設定処理 >

ステップ S g 2 5 0 7 (図 5 1 1) の終了用演出設定処理について図 5 1 8 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、高確終了コマンド又は高サポ終了コマンドを受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、高確率モードや高頻度サポートモードが終了する場合に実行されるものである。

【 5 5 5 5 】

ステップ S g 3 1 0 1 では、終了対象の遊技状態に対応した終了演出を設定する。例えば、高確率モードが終了して高確遊技状態が終了する場合は高確遊技状態用の終了演出が

50

実行されるように設定し、第2高頻度サポートモードが終了して突然時短遊技状態が終了する場合は突然時短遊技状態用の終了演出が実行されるように設定する。なお、通常時短遊技状態が終了する場合は、第2特図の保留分に対応する特図遊技回にて実績演出が行われるため、当該演出により通常時短遊技状態の終了を報知する。

【5556】

ステップSg3102では、RAM344の各種カウンタエリア344bに設けられた残り回数カウンタの値をクリア（初期化）する。この際、残り回数カウンタの値が既に0（初期値）となっている場合はその状態のままとする。

【5557】

ステップSg3103では、図柄表示装置75の表示画面Gに表示されている残り回数画像922を消去する。続くステップSg3104では、RAM344の各種フラグ格納エリア344cにセットされている残り回数表示フラグをクリアし、その後、終了用演出設定処理を終了する。

【5558】

<遊技の流れについて>

本実施の形態における遊技の流れについて図519～図521を参照しながら説明する。ここでは、4R確変大当たり結果に対応する開閉実行モードが行われた後、残り回数が50回の高確遊技状態（高確率モード且つ第1高頻度サポートモード）に移行しているものとする。

【5559】

図519のタイミングt1において、高確遊技状態に移行してから例えば3回目の特図遊技回（第2特図の遊技回）にて当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、高確遊技状態がそのまま維持され（図519（b）、（c））、突然時短遊技状態（低確率モード且つ第2高頻度サポートモード）への移行は生じない（図519（e））。図520に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行され、遊技者に対して通常外れ結果が報知される。

【5560】

図519のタイミングt2において、高確遊技状態に移行してから例えば10回目の特図遊技回にて当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、高確率モード中であることに基づいて突然時短遊技状態への移行が制限され（図519（d）、（e））、特殊外れ結果への当選が無効化される（タイミングt3、図519（e））。図520に示すように、その特図遊技回では、図柄表示装置75にて完全外れ演出が実行される。この場合の完全外れ演出は、当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合と同様のものであり、また、演出時間（変動表示時間）も同じになっている。このため、図柄表示装置75を見ている限りは通常外れ結果との見分けが付かず、遊技者から見て特殊外れ結果になったことが分かりにくくなっている。

【5561】

なお、特図用表示部43では、特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。よって、特殊外れ結果になったことを遊技ホールの従業員が確認したい場合は、特図用表示部43を視認することで当該確認を行うことが可能である。これにより、特殊外れ結果になった場合に、それが秘匿化されるように図柄列Z1～Z3の変動表示が行われる構成が悪用されて不正行為に繋がることを抑制することが可能になる。

【5562】

ここで、本実施の形態では、特殊外れ結果の当選確率が比較的軽め（1／5）に設定されているため、高確遊技状態を遊技する過程で複数回に亘り特殊外れ結果に当選することが想定される（タイミングt4）。この場合も、特殊外れ結果への当選が遊技状態の切り替えに反映されることがなく、突然時短遊技状態への移行が無効化される（タイミングt5）。また、図柄表示装置75では完全外れ演出が実行され、特殊外れ結果になったことが明示されないようにして遊技回用演出が行われる。

【5563】

10

20

30

40

50

タイミング t 6 において、高確遊技状態に移行してから 5 0 回目の特図遊技回（高確遊技状態の最終遊技回）でその当否抽選結果が通常外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング t 7）にて抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替えられる。その一方で、第 1 高頻度サポートモードの上限回数が 5 1 回に設定されていることから、サポートモードは第 1 高頻度サポートモードのままとされる。これにより、遊技状態が通常時短遊技状態（低確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード）に移行する。

【 5 5 6 4 】

なお、高確遊技状態に移行してから 1 回目～ 5 0 回目の特図遊技回（高確遊技状態での特図遊技回）では、都度の保留数を参照して各遊技回の変動表示時間が設定される。具体的には、当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合において、そのときの特図保留数が 1 個以下である場合は変動表示時間として相対的に長い 8 s e c が設定され、特図保留数が 2 個以上である場合は変動表示時間として相対的に短い 4 s e c が設定される（図 4 9 5（b）、（c））。

【 5 5 6 5 】

このように特図保留数が少ない状況では変動表示時間が長くなることで、次の特図遊技回が開始されるまでの間において、第 2 作動口 6 3 への入賞を発生させて特図保留数を増やす時間を確保することができる。これにより、特図保留数が 0 個の状態で行行中の特図遊技回が終了してしまう事象の発生が抑制され、第 2 作動口 6 3 への入賞が生じにくい印象を遊技者に与えにくくすることができる。一方で、特図保留数が多い状況では変動表示時間が短くなることで、次の当否抽選が行われるまでの待ち時間が短くなり、単位時間当たり（例えば 1 0 分当たり）の当否抽選の実行頻度を高めることができる。これにより、遊技における時間効率が高められ、遊技者が効率的に遊技を進めることが可能になる。

【 5 5 6 6 】

変動表示時間の設定に際して参照する保留数は、第 2 特図の保留数とするとよい。これにより、右打ち遊技がなされることで主として第 2 作動口 6 3 への始動入賞を生じさせて当否抽選を受ける高確遊技状態において、第 2 特図の保留数に応じて変動表示時間の長さを切り替えることができる。

【 5 5 6 7 】

なお、第 2 特図の保留数が 0 個になり且つ第 2 特図の遊技回が終了した場合において第 1 特図の保留数が存在する場合は、第 1 特図の遊技回が実行されるため、遊技回の実行が完全に途切れるわけではない。この点を踏まえると、変動表示時間の設定時に参照する保留数を第 1 特図の保留数と第 2 特図の保留数との総和（総保留数）とする構成としてもよい。

【 5 5 6 8 】

図 5 1 9 のタイミング t 8 において、高確遊技状態に移行してから 5 1 回目の特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が特殊外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング t 9）にて、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードから第 2 高頻度サポートモードに切り替えられる（図 5 1 9（c）、（e））。すなわち、通常時短遊技状態での特図遊技回である 5 1 回目の特図遊技回にて特殊外れ結果になると、そのときの抽選モードが高確率モードでないこと及びサポートモードが第 1 高頻度サポートモードであることに基づいて当該結果が有効化され（図 4 9 0（a）のステップ S g 1 4 0 2～ステップ S g 1 4 0 4）、通常時短遊技状態から突然時短遊技状態への切り替えが行われる。

【 5 5 6 9 】

上記 5 1 回目の特図遊技回において特殊外れ結果になった場合は、図 5 2 0 に示すように、図柄表示装置 7 5 にて特殊演出 A が実行される。この特殊演出 A は突然時短遊技状態への移行が生じることに対応した遊技回用演出であり、当該演出では、少女キャラクタ 9 0 4 が魔法使いキャラクタ 9 0 5 に変身する成功動画が表示された後、図柄列 Z 1～Z 3 が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示される（図 4 9 7、図 4 9 8）。これにより

10

20

30

40

50

、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに成功したこと及び特殊外れ結果になったことが遊技者に報知される。この際、特図用表示部 43 においても特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

【5570】

そして、突然時短遊技状態に移行した場合は、当該状態に滞在可能な特図遊技回の上限回数が 700 回に設定される。突然時短遊技状態での抽選モードは低確率モードであり、大当たり当選確率は $1/200$ となる。突然時短遊技状態が終了する前に大当たりに当選する期待値は約 97% となる。突然時短遊技状態では、サポートモードが第 2 高頻度サポートモードに設定されることにより第 2 作動口 63 への入賞が発生しやすくなるため、持ち球の減りを抑えた状態で大当たりへの当選を大いに期待できるものとなる。つまり、持ち球の減りを抑えながら大当たりへの当選を期待できる高確遊技状態が終了しても、当該高確遊技状態の終了後の状態として設定される通常時短遊技状態にて特殊外れ結果を引き当てることにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりへの当選を期待できる突然時短遊技状態に移行させることができ、遊技者にとって有利な状態を実質的に延長させたり、当該有利な状態に復帰させたりすることが可能になる。

10

【5571】

次に、高確遊技状態に移行してから 51 回目の上記特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が通常外れ結果になった場合について図 521 を参照しながら説明する。なお、本ケースにおいてタイミング t1 からタイミング t7 までの流れは、図 519 の場合と同様であるため、説明を省略又は簡略化する。

20

【5572】

高確遊技状態に移行してから 50 回目の特図遊技回（高確遊技状態の最終遊技回）でその当否抽選結果が通常外れ結果になると、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング t7）にて抽選モードが高確率モードから低下率モードに切り替えられ、遊技状態が高確遊技状態から通常時短遊技状態に移行する。

【5573】

タイミング t11 において、高確遊技状態に移行してから 51 回目の特図遊技回（通常時短遊技状態での特図遊技回）で当否抽選の結果が通常外れ結果になると、通常時短遊技状態が終了する。具体的には、通常時短遊技状態での特図遊技回の実行回数が上限回数に到達したに基づき、その特図遊技回における確定表示の開始タイミング（タイミング 12）にてサポートモードが第 1 高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替えられ、遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）に移行する。

30

【5574】

上記 51 回目の特図遊技回において通常外れ結果になった場合は、図 520 に示すように、図柄表示装置 75 にて特殊演出 B が実行される。この特殊演出 B は突然時短遊技状態への移行が生じないことに対応した遊技回演出であり、特殊外れ結果になった場合に行われる特殊演出 A と対をなすものである。特殊演出 B では、少女キャラクター 904 が魔法使用に変身できない失敗動画が表示された後、図柄列 Z1～Z3 がリーチ外れに対応する組合せで停止表示される（図 499）。これにより、突然時短遊技状態の獲得チャレンジに失敗したこと及び通常外れ結果になったことが遊技者に報知される。この際、特図用表示部 43 においても通常外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

40

【5575】

そして、上記のようにして通常時短遊技状態が終了した後は、通常時短遊技状態の終了時点で存在している第 2 特図の保留分に基づく特図遊技回が実行される。例えば、上記保留分として 4 個の保留情報が保留記憶されている場合は、通常遊技状態の下、当該保留情報に基づく特図遊技回が 52 回目～55 回目の特図遊技回として実行される。

【5576】

例えば 52 回目の特図遊技回（タイミング t13）にて当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合には、第 1 高頻度サポートモード中でないことに基づいて突然時短遊技状態へ

50

の移行が制限され（図 5 2 1（e））、特殊外れ結果への当選が無効化される（タイミング t 1 4）。また、例えば 5 3 回目の特図遊技回（タイミング t 1 4）にて当否抽選結果が通常外れ結果になった場合も突然時短遊技状態への移行が生じず、通常遊技状態が維持される（タイミング t 1 5、図 5 2 1（e））。これらのことは残りの 5 4 回目及び 5 5 回目の特図遊技回においても同様であり、これらの特図遊技回にて当否抽選結果が如何なる結果になっても突然時短遊技状態への移行は生じない。

【 5 5 7 7 】

このように、第 2 特図での遊技が可能となる状態として高確遊技状態→通常時短遊技状態→残り保留に基づく特図遊技回の実行という流れがある中で、残り保留に基づく特図遊技回において突然時短遊技状態への移行を規制する構成としたことで、通常時短遊技状態への移行が許容される通常時短遊技状態が終了することへのドキドキ感を高め、高確遊技状態の終了後に移行する通常時短遊技状態の存在を好適に引き立てることができる。

10

【 5 5 7 8 】

なお、残り保留に基づく 5 2 回目～5 5 回目の特図遊技回では、都度の保留数を参照することなく各遊技回の変動表示時間が設定される。具体的には、当否抽選結果が通常外れ結果又は特殊外れ結果である場合において、保留数にかかわらず、変動表示時間として 1 s e c が設定される（図 5 0 1（a））。この変動表示時間は、高確遊技状態に移行してから 1 回目～5 0 回目の特図遊技回にて保留数が 2 個以上である場合の変動表示時間である 4 s e c よりも短いものである。このような構成であることにより、5 2 回目、5 3 回目の特図遊技回だけでなく、保留数が 1 個の状態で行われる 5 4 回目の特図遊技回及び保留数が 0 個の状態で行われる 5 5 回目の特図遊技回についても短時間で消化させることができる。

20

【 5 5 7 9 】

残り保留の特図遊技回では、抽選モードが低確率モードであることにより大当たり当選確率が低く、また、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じないため、高確遊技状態や通常時短遊技状態での特図遊技回に比べると遊技者の関心度が低くなることが想定されるが、上記のような変動表示時間の設定態様であることで、そのような関心度の低い特図遊技回を速やかに消化させることができる。特に、上記残り保留の特図遊技回が行われる中で第 1 特図の保留数が最大値に達している状況では、遊技者は第 1 作動口 6 2 への入賞を狙う遊技を行うこともできず、遊技球の発射操作を行わないまま残り保留の特図遊技回が終了するのを待たざるを得なくなる。この点、本実施の形態の構成であることで、そのような待ち時間を短く抑えることができ、遊技意欲の低下を抑制することが可能になる。

30

【 5 5 8 0 】

残り保留に基づく 5 2 回目～5 5 回目の特図遊技回では、図柄表示装置 7 5 にて実績演出が実行される。実績演出では、大当たりの回数に対応した回数画像 9 1 1 や遊技球の払出総数に対応した払出球数画像 9 1 2 が表示される（図 5 0 2）。これらの特図遊技回において当否抽選結果が通常外れ結果になった場合には、表示画面 G 上の図柄表示部 9 1 3 にて各図柄列が完全外れの組合せで停止表示される。また、当否抽選結果が特殊外れ結果になった場合、上記図柄表示部 9 1 3 では各図柄列が完全外れの組合せで停止表示され、遊技者に対して通常外れ結果が報知されるが、特図用表示部 4 3 では特殊外れ結果に対応した絵柄が停止表示される。

40

【 5 5 8 1 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 5 5 8 2 】

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な突然時短遊技状態を設けるとともに、当否抽選の結果が特殊外れ結果になることを契機として当該突然時短遊技状態に移行し得る構成とした上で、開閉実行モードの終了後、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じない遊技回が行われる所定状態（第 1 特定遊技）となり、その後、特殊外れ結果になることで突然時短遊技状態への移行が生じる特定状態（第 2 特定遊

50

技)に切り替わる構成とした。この場合、所定状態の終了後、特定状態へと変化することにより、特殊外れ結果になるか否かについて遊技者をドキドキさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【5583】

通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な高確遊技状態を上記所定状態とし、高確遊技状態の終了後、突然時短遊技状態への移行が許容される上記特定状態に移行する構成とした。

【5584】

この場合、大当たり確率が優遇された高確遊技状態が行われたものの、残念ながら大当たり結果を引き当てることができずに高確遊技状態が終了してしまった場合に、通常遊技状態への降格が確定してしまうのではなく、特定状態に移行することにより、通常遊技状態よりも有利な突然時短遊技状態への移行機会が提供されるものとなる。これにより、高確遊技状態の終了による遊技者の落胆を軽減しつつ新たな遊技目標を創出することができ、遊技継続の意欲を好適に引き出すことが可能になる。また、高確率モードでの当否抽選が行われる高確遊技状態では、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じないため、高確遊技状態の期間において大当たり結果を引き当てて開閉実行モードへの移行を獲得することに集中して遊技させることができる。

【5585】

所定状態(第1所定状態)としての高確遊技状態が終了した後、特定状態としての通常時短遊技状態に移行し、特殊外れ結果を引き当てることなく通常時短遊技状態が終了した場合に行われる残り保留分の特図遊技回(第2所定状態、第3特定遊技)では、特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じない構成とした。

【5586】

例えば、突然時短遊技状態への移行機会を付与するものとして、高確遊技状態が終了した後、残り保留分に基づく遊技回が行われる状態となる構成とし、この残り保留分に基づく遊技回が行われる期間にて特殊外れ結果になることより突然時短遊技状態への移行が生じる構成とすることが考えられる。この場合、一部の状態に限定して突然時短遊技状態への移行機会を付与できるものの、突然時短遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数が保留記憶の上限数(上限保留数)により定まることになる。例えば、高確遊技状態の終了後、第2作動口63への始動入賞が発生せず、残り保留分に基づく遊技回の回数が高確遊技状態終了時の保留数になる構成では、許容遊技回を実行し得る最大回数は上限保留数と同数になる。すなわち、許容遊技回の回数が上限保留数の制約を受けることになり、許容遊技回の回数を増減しようとする、上限保留数の変更まで強いられる懸念がある。

【5587】

この点、高確遊技状態と残り保留分に基づく遊技回が行われる期間との間に通常時短遊技状態を介在させ、この通常時短遊技状態にて突然時短遊技状態への移行が許容される構成としたため、上限保留数と独立して許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回を実行し得る最大回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

【5588】

また、上記構成は、高確遊技状態、通常時短遊技状態、残り保留分に基づく遊技回が順に行われるという、第2特図の当否抽選を受けて遊技する場合の一連の流れの中で、その途中状態である通常時短遊技状態に限定して突然時短遊技状態への移行が許容されるものと見ることもできる。この場合、突然時短遊技状態への移行が許容される許容期間の前後が、突然時短遊技状態への移行が許容されない非許容期間で挟まれる形態となり、上記許容期間(通常時短遊技状態)を好適に引き立てることができる。これにより、許容期間(通常時短遊技状態)において特殊外れ結果になることを目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【5589】

通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数を1回とし、高確遊技状態に滞在可能

10

20

30

40

50

な特図遊技回の回数である50回や、残り保留分に基づいて行われる特図遊技回の回数である4回よりも少なくする構成とした。

【5590】

この場合、高確遊技状態から残り保留分に基づく遊技回までの流れにおける途中の通常時短遊技状態でのみ突然時短遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、特殊外れ結果を引き当てることができないまま通常時短遊技状態が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして通常時短遊技状態の中で特殊外れ結果を引き当てることのできた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

【5591】

高確遊技状態での特図遊技回では、都度の保留記憶数を参照して変動表示時間の長さを設定し、残り保留分に基づく特図遊技回では、保留記憶数を参照することなく変動表示時間の長さを設定する構成とした。

【5592】

残り保留分に基づく特図遊技回では特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行が生じず、また、抽選モードも低確率モードであるため、大当たりへの当選を大いに期待できるわけでもない。このような遊技回に対しては遊技者の関心度が低くなりがちとなることが想定されるところ、そのような遊技回に対して保留記憶数にかかわらず変動表示時間の長さを設定することで、例えば、保留数が少ない状況で行われる遊技回についても変動表示時間が長くなることが抑制され、それらの遊技回を速やかに終わらせることが可能になる。特に第1特図の保留記憶数が上限数に達している場合、遊技者は第1作動口62への始動入賞を狙う遊技を行うこともできないため、遊技球の発射を止めた状態で残り保留分に基づく特図遊技回（第2特図の遊技回）の消化が終了するのを待たざるを得なくなるが、本構成によれば、そのような待ち時間を短く抑えることができる。

【5593】

高確遊技状態においてリーチ演出が行われない場合（完全外れ演出が実行される場合）の変動表示時間として長い側の8secと短い側の4secとを有する場合において、残り保留分に基づく特図遊技回における変動表示時間の長さを上記短い側の4secよりも短い1secとする構成とした。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回をより早く終了させることができ、上記待ち時間の短縮化を好適に実現することが可能になる。

【5594】

残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行しない構成とした。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回での変動表示時間として長い時間を要することが回避され、変動表示時間の短縮化を好適に実現することが可能になる。

【5595】

<変形例1>

上記第7の実施の形態の変形例1について図522～図524を参照しながら説明する。ここでは上記第7の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図522～図524において第7の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【5596】

上記第7の実施の形態では、突然時短遊技状態への移行が許容される通常時短遊技状態での特図遊技回の回数が1種類のみであったが、本変形例では、当該特図遊技回の回数として複数種類の回数を設定可能となっている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【5597】

<第2特図用の大当たり種別テーブル>

本変形例に係る第2特図用の大当たり種別テーブルについて図522を参照しながら説明する。なお、第1特図用の大当たり種別テーブルについては上記第7の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

10

20

30

40

50

【5598】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、10R確変大当たり結果Aと、10R確変大当たり結果Bと、10R確変大当たり結果Cと、4R通常大当たり結果Bとが設定される。なお、4R通常大当たり結果Bは上記第7の実施の形態に係る4R通常大当たり結果B（図477（b））と同様のものである。

【5599】

10R確変大当たり結果A～Cはいずれも実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。また、これらの大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが第1高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。

10

【5600】

10R確変大当たり結果A～Cになった場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。すなわち、10R確変大当たり結果A～Cのいずれになっても、開閉実行モードの終了後、同じ回数の特図遊技回において抽選モードが高確率モードに設定される。

【5601】

一方、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードについては、大当たり種別によって継続回数が異なるようになっている。具体的には10R確変大当たり結果Aの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が第2上限回数（例えば51回）に達するまで第1高頻度サポートモードが継続される。このため、10R確変大当たり結果Aとなった場合は、開閉実行モード後の1回目～50回目の遊技回が高確遊技状態（高確率モード且つ第1高頻度サポートモード）で行われ、51回目の遊技回が通常時短遊技状態（低確率モード且つ第1高頻度サポートモード）で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は1回となる。

20

【5602】

10R確変大当たり結果Bの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が上記第2上限回数より多い第5上限回数（例えば53回）に達するまで継続される。このため、10R確変大当たり結果Bとなった場合は、開閉実行モード後の1回目～50回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、51回目～53回目の遊技回が通常時短遊技状態で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は、10R確変大当たり結果Aの場合よりも多い3回となる。

30

【5603】

10R確変大当たり結果Cの場合は、開閉実行モードの終了後、特図遊技回の実行回数が上記第5上限回数より多い第6上限回数（例えば55回）に達するまで継続される。このため、10R確変大当たり結果Cとなった場合は、開閉実行モード後の1回目～50回目の遊技回が高確遊技状態で行われ、51回目～55回目の遊技回が通常時短遊技状態で行われる。すなわち、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数は、10R確変大当たり結果Bの場合よりも多い5回となる。

【5604】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「49」が10R大当たり結果Aに対応し、「50」～「74」が10R大当たり結果Bに対応し、「75」～「84」が10R大当たり結果Cに対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果Bに対応している。すなわち、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選にて大当たりとなった場合に10R確変大当たり結果Aに振り分けられる確率は50%、10R確変大当たり結果Bに振り分けられる確率は25%、10R確変大当たり結果Cに振り分けられる確率は10%、4R通常大当たり結果Bに振り分けられる確率は15%に設定されている。

40

【5605】

<開閉実行モード終了時の移行処理>

本変形例に係る開閉実行モード終了時の移行処理について図523のフローチャートを

50

参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 による遊技状態移行処理のステップ S g 9 1 3 で実行されるものであり、図 4 8 8 の開閉実行モード終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図 5 2 3 において図 4 8 8 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【5 6 0 6】

ステップ S g 1 1 0 1 では今回の大当たりが確変大当たり結果であるか否かを判定し、確変大当たり結果である場合はステップ S g 1 1 0 2 にて R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に高確率フラグをセットする。これにより、抽選モードが高確率モードに移行する。ステップ S g 1 1 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた確変カウンタエリア K C に第 1 上限回数に対応した値 (5 0) をセットする。確変カウンタエリア K C は、高確率モードの残り回数 (高確率モードに滞在可能な特図遊技回の残り回数) を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

10

【5 6 0 7】

ステップ S g 1 1 0 4 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポート A フラグをセットする。これにより、サポートモードが第 1 高頻度サポートモードに移行する。ステップ S g 3 5 0 1 では、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C に対して大当たり種別に対応する値をセットする。具体的には、今回の大当たり種別が 4 R 確変大当たり結果又は 1 0 R 確変大当たり結果 A である場合は第 2 上限回数に対応した値 (5 1) をセットし、1 0 R 確変大当たり結果 B である場合は第 5 上限回数に対応した値 (5 3) をセットし、1 0 R 確変大当たり結果 C である場合は第 6 上限回数に対応した値 (5 5) をセットする。サポートカウンタエリア S C は、高頻度サポートモードの残り回数 (第 1 高頻度サポートモード、第 2 高頻度サポートモードに滞在可能な特図遊技回の残り回数) を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が行われるごとに 1 ずつ減算される。

20

【5 6 0 8】

ステップ S g 1 1 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として高確開始コマンドを設定し、その後、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。ステップ S g 1 1 0 6 で設定された高確開始コマンドは、通常処理 (図 4 8 2) におけるステップ S g 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。高確開始コマンドが送信されることにより、高確遊技状態 (高確率モード且つ第 1 高頻度サポートモード) への移行が演出制御装置 1 4 3 に通知される。なお、高確開始コマンドには、高確遊技状態への移行を示す情報のほか、高確率モードの上限回数を示す情報や第 1 高頻度サポートモードの上限回数を示す情報などが含まれる。

30

【5 6 0 9】

< 遊技の流れについて >

本変形例に係る遊技の流れについて図 5 2 4 を参照しながら説明する。ここでは、第 2 特図の当否抽選にて 1 0 R 確変大当たり結果 A ~ C になった場合における開閉実行モード後の遊技の流れについて説明する。

【5 6 1 0】

40

1 0 R 大当たり結果 A になった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が 5 0 回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が 5 1 回の第 1 高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の 1 ~ 5 0 回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、5 1 回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、第 2 特図の保留分に基づくものとして 5 2 ~ 5 5 回目の遊技回が実行されるが、これらの遊技回は通常遊技状態にて行われる。

【5 6 1 1】

上記第 7 の実施の形態で説明したように、高確遊技状態及び通常遊技状態の遊技回では特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行が制限され、通常時短遊技状態での遊技回で特殊外れ結果になった場合にのみ突然時短遊技状態への移行が許容される。このた

50

め、10R大当たり結果Aになった場合は、1～50回目の特図遊技回にて大当たりに当選せず、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が1回実行されることになる。

【5612】

また、10R大当たり結果Bになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が50回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が53回の第1高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の1～50回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、51～53回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態の下、54～57回目の遊技回が実行される。すなわち、10R大当たり結果Bになった場合は、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が3回実行されることになる。

10

【5613】

また、10R大当たり結果Cになった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が50回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が55回の第1高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の1～50回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、51～55回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。また、通常時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態の下、56～59回目の遊技回が実行される。すなわち、10R大当たり結果Cになった場合は、高確遊技状態が終了した後、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される通常時短遊技状態での遊技回が5回実行されることになる。

20

【5614】

このように本変形例では、通常時短遊技状態への移行契機となった当選遊技回（当否抽選結果が大当たりとなった特図遊技回）での大当たり種別により、突然時短遊技状態への移行にチャレンジできる遊技回の実行回数が相違するように構成されている。ここで、通常時短遊技状態での各遊技回における特殊外れ結果の確率は、10R確変大当たり結果A～Cのいずれであっても等しく、 $1/5$ となっている（図476）。このため、突然時短遊技状態への移行が許容される遊技回の数が多いほど、突然時短遊技状態に移行する期待値が高くなる。具体的には、突然時短遊技状態への移行が許容される遊技回の実行回数が1回の場合は突然時短遊技状態への移行期待値が20%となり、上記遊技回の実行回数が3回の場合は上記期待値が約49%となり、上記遊技回の実行回数が5回の場合は上記期待値が約67%となる。このような構成であることにより、通常時短遊技状態の下で特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、いずれの回数の通常時短遊技状態に振り分けられるのかについても遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を好適に高めることが可能になる。

30

【5615】

なお、通常時短遊技状態での遊技回の実行回数が3回、5回となる場合において、それらの遊技回では、当否抽選結果が特殊外れ結果、通常外れ結果、大当たり結果のいずれかであるかに応じて特殊演出A、特殊演出B、特殊演出Cが実行される。これら各演出の詳細については上記第7の実施の形態にて説明したため、説明を省略する。

【5616】

40

<変形例2>

上記第7の実施の形態の変形例2について図525～図530を参照しながら説明する。ここでは上記第7の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図525～図530において第7の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。なお、第2特図用の大当たり種別テーブルとしては図477（b）に示すテーブルを備え、通常時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の実行回数が1回に設定されるように構成されているものとする。

【5617】

上記第7の実施の形態では、残り保留分に基づく第2特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が制限されたが、本変形例では、これらの遊技回に

50

において特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【5618】

＜突然時短遊技状態の移行判定用処理＞

本変形例に係る突然時短遊技状態の移行判定用処理について図525のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による変動開始処理のステップSg712で実行されるものであり、図491(a)の突然時短遊技状態の移行判定用処理に代えて実行されるものである。図525において図491(a)と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【5619】

まずステップSg1401では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに特殊外れフラグがセットされているか否かを判定する。特殊外れフラグがセットされており、今回の特図当否抽選の結果が特殊外れ結果である場合は、ステップSg3601に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされているか否かを判定する。高確率フラグは高確率モード中であることをMPU312が把握するためのものである。

【5620】

高確率フラグがセットされていない場合（高確率モード中でない場合）は、ステップSg3602にて上記各種フラグ格納エリア314eにサポートBフラグがセットされているか否かを判定する。サポートBフラグは第2高頻度サポートモード中（突然時短遊技状態中）であることをMPU312が把握するためのものである。

【5621】

サポートBフラグがセットされていない場合は、現在のサポートモードが低頻度サポートモード又は第1高頻度サポートモードであることを意味する。この場合はステップSg1404に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに突然時短開始用フラグをセットする。突然時短開始用フラグは、突然時短遊技状態に移行すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

【5622】

ステップSg3601で肯定判定した場合（高確率フラグがセットされている場合）又はステップSg3602で肯定判定した場合（サポートBフラグがセットされている場合）は、突然時短遊技状態に移行すべきではないとして、ステップSg1404の処理を実行することなく突然時短遊技状態の移行判定用処理を終了する。

【5623】

＜特図遊技回の変動表示時間テーブル＞

主制御装置162にて行う特図遊技回制御処理や変動開始処理については上記第7の実施の形態の場合（図483、図485）と同様であるが、上記のとおり本変形例では、残り保留分に基づく第2特図の遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が許容されるように構成されており、それに合わせて変動表示時間テーブルが設定されている。以下、本変形例に係る変動表示時間テーブルについて図526～図529を参照しながら説明する。ここでは、上記第7の実施の形態にて説明した図493～図496、図501を参照して説明した変動表示時間テーブルと相違するものについてのみ説明する。

【5624】

本変形例に係る通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図526を参照しながら説明する。通常時短遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図526(a)）と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図526(b)）と、大当たり用の変動表示時間テーブル（図526(c)）とが設定されている。このうち特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図526(a)）及び大当たり用の変動表示時間テーブル（図526(c)）については、上記第7の実施の形態に係る特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図496(a)）及び大当たり用の変動表示時間テーブル（図496(c)）と同様であるため、説明を省略する。

【5625】

図526(b)に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常時短遊技状態中の特図遊技回にて通常外れ結果になった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンW4が設定されている。すなわち、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、常に変動パターンW4が選択される。変動パターンW4には、特殊外れ結果である場合の変動パターンW1や大当たり結果である場合の変動パターンW3が対応する150secの変動表示時間よりも長い160secの変動表示時間が対応付けられている。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

【5626】

変動パターンW4に対応する変動開始コマンドが主制御装置162から出力された場合、演出制御装置143では、図柄表示装置75にて特殊演出B及びガイド演出が実行されるように表示制御装置350を制御する。通常時短遊技状態である状況で通常外れ結果になった場合は、突然時短遊技状態への移行が行われないうち、特殊演出Bは、突然時短遊技状態への移行が生じないことを報知するものである。一方、ガイド演出は、第2作動口63を狙って遊技球を発射させ、第2特図の保留数を増やすことを促す報知である。

【5627】

ここで、演出制御装置143のMPU342にて実行されるガイド演出実行用処理について図527のフローチャートを参照しながら説明する。ガイド演出実行用処理は、特図変動表示用処理(図514)に含まれるものであり、主制御装置162から変動パターンW4に対応する変動開始コマンドが出力された特図遊技回にて実行されるものである。

【5628】

先ずステップSg3701では、RAM344の各種フラグ格納エリア344dにガイド演出フラグがセットされているか否かを判定する。ガイド演出フラグについては後に説明する。

【5629】

ガイド演出フラグがセットされていない場合はステップSg3702に進み、ガイド演出の実行タイミングであるか否かを判定する。本変形例では、特殊演出Bにて図柄列Z1～Z3の各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示させた後、ガイド演出を実行することとしており、ステップSg3702では、各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示させる期間が経過したタイミングをガイド演出の実行タイミングであるとして上記判定を行う。なお、本変形例では、特殊演出B及びガイド演出を変動表示時間の中で行うため、ステップSg3702では、変動表示時間の経過前においてガイド演出の実行タイミングが到来したかを判定する。

【5630】

ガイド演出の実行タイミングである場合はステップSg3703に進み、その時点での第2特図の保留数を把握する。ステップSg3704では、ステップSg3703で把握した保留数が保留最大数であるか否かを判定する。すなわち、第2特図の保留数の上限である4個に達しているか否かを判定する。

【5631】

保留数が保留最大数でない場合は、ステップSg3705にて、ガイド演出として第1ガイド演出を実行するように設定する。かかる設定が行われた場合、図柄表示装置75では、図528(a)に示すように、図柄列Z1～Z3の各図柄をリーチ外れに対応する組合せで停止表示された後、図528(b)に示すように、例えば「電チューを狙って保留をためるんだ!」等の文字画像927が表示される。これにより、第2特図の保留数が上限に達していない状況において、第2作動口63への入賞を生じる態様(右打ち態様)での遊技球の発射が案内される。なお、「電チュー」とは、電動チューリップの略称であり、換言すれば、第2作動口63及び普電役物63aを指す俗称である。このような報知が通常時短遊技状態での特図遊技回における変動表示時間の中で行われることにより、通常時短遊技状態(第1高頻度サポートモード)が終了する前の状況で第2特図の保留情報の

10

20

30

40

50

追加を促すことができる。

【5632】

ステップSg3705の実行後はステップSg3706にて、上記各種フラグ格納エリア344dにガイド演出フラグをセットし、その後、ガイド演出実行用処理を終了する。ガイド演出フラグは、ガイド演出の実行中であることをMPU342が把握するためのものである。また、ステップSg3702で否定判定した場合（ガイド演出の実行タイミングでない場合）又はステップSg3704で肯定判定した場合（第2特図の保留数が保留最大数である場合）は、ガイド演出を実行しないとしてステップSg3705の処理を実行することなくガイド演出実行用処理を終了する。

【5633】

ステップSg3701で肯定判定した場合（ガイド演出フラグがセットされている場合）は、ステップSg3707に進み、今回の特図遊技回（通常時短遊技状態での遊技回）における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合はステップSg3708にて、その時点での第2特図の保留数を把握し、続くステップSg3709では、その把握した第2特図の保留数が保留最大数となっているか否かを判定する。

【5634】

上記保留数が保留最大数となっている場合は、ステップSg3710に進み、ガイド演出として第2ガイド演出を実行するように設定する。かかる設定が行われた場合、図柄表示装置75では、図528(c)に示すように、例えば「準備完了」等の文字画像928が表示される。これにより、第2特図の保留数が保留最大数に達したことが遊技者に報知される。第2ガイド演出は所定期間（例えば、残りの変動表示時間）に亘って継続される。第2ガイド演出の終了に際しては、上記各種フラグ格納エリア344dにセットされているガイド演出フラグをクリアする。

【5635】

ステップSg3710の実行後はガイド演出実行用処理を終了する。また、ステップSg3709で否定判定した場合（第2特図の保留数が保留最大数でない場合）は、第1ガイド演出を継続するとしてステップSg3710の処理を実行することなくガイド演出実行用処理を終了する。

【5636】

ステップSg3707で肯定判定した場合（変動表示時間が経過した場合）は、実行中の第1ガイド演出を終了すべく、ステップSg3711にてガイド演出の終了設定を行う。ガイド演出の終了設定では、第1ガイド演出を終了するように設定するとともに、上記各種フラグ格納エリア344dにセットされているガイド演出フラグをクリアする。ステップSg3711の実行後はガイド演出実行用処理を終了する。

【5637】

次に、本変形例に係る第2特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルについて図529を参照しながら説明する。当該変動表示時間テーブルは通常遊技状態の下で第2特図の遊技回が行われる場合に参照されるものであるが、このような遊技回には、通常時短遊技状態の終了後において当該通常時短遊技状態の終了時点で存在している第2特図の保留分に基づいて行われる特図遊技回が該当する。この保留分に基づく特図遊技回は最大で4回行われる。本変形例では、これらの遊技回において特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が生じるように構成されている。

【5638】

第2特図に対応した通常遊技状態用の変動表示時間テーブルとしては、特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図529(a)）と、通常外れ用の変動表示時間テーブル（図529(b)）と、大当たり用の変動表示時間テーブル（図529(c)）とが設定されている。

【5639】

図529(a)に示す特殊外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第2特

10

20

30

40

50

図の遊技回にて特殊外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンY 1が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第2特図の遊技回にて特殊外れ結果となった場合、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、常に変動パターンY 1が選択される。

【5640】

変動パターンY 1に対応する変動開始コマンドが主制御装置162から出力された場合、演出制御装置143では、少女キャラクター904が魔法使いへの変身に成功し、その後、図柄列Z 1～Z 3が特殊外れ結果に対応する組合せで停止表示する特殊演出Aが図柄表示装置75にて実行されるように表示制御装置350を制御する。これにより、特殊外れ結果になったこと及び突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功したこと（当該移行が生じること）が遊技者に報知される。

10

【5641】

図529（b）に示す通常外れ用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第2特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンY 2が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第2特図の遊技回にて通常外れ結果となった場合、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、常に変動パターンY 2が選択される。

【5642】

変動パターンY 2に対応する変動開始コマンドが主制御装置162から出力された場合、演出制御装置143では、少女キャラクター904が魔法使いへの変身に失敗し、その後、図柄列Z 1～Z 3がリーチ外れに対応する組合せで停止表示する特殊演出Bが図柄表示装置75にて実行されるように表示制御装置350を制御する。これにより、通常外れ結果になったこと（特殊外れ結果にならなかったこと）及び突然時短遊技状態への移行チャレンジに失敗したこと（当該移行が生じないこと）が遊技者に報知される。

20

【5643】

図529（c）に示す大当たり用の変動表示時間テーブルは、通常遊技状態中の第2特図の遊技回にて大当たり結果となった場合に参照されるものである。この変動表示時間テーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターンY 3が設定されている。すなわち、通常遊技状態中の第2特図の遊技回にて大当たり結果となった場合、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、常に変動パターンY 3が選択される。

30

【5644】

変動パターンY 3に対応する変動開始コマンドが主制御装置162から出力された場合、演出制御装置143では、少女キャラクター904が魔法使いへの変身に成功し、その後、図柄列Z 1～Z 3が大当たり結果に対応する組合せで停止表示する特殊演出Cが図柄表示装置75にて実行されるように表示制御装置350を制御する。これにより、大当たりに当選したことが遊技者に報知される。

【5645】

図529（a）～（c）の変動パターンY 1～Y 3には150secの変動表示時間が対応付けられている。この変動表示時間は、そのときの特図保留数を参照することなく設定され、特図保留数にかかわらず固定長とされる。

40

【5646】

<遊技の流れについて>

本変形例における遊技の流れについて図530を参照しながら説明する。ここでは、第1特図の当否抽選にて4R確変大当たり結果（図477（a））になった場合における開閉実行モード後の遊技の流れについて説明する。

【5647】

4R大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の抽選モードが上限回数が50回の高確率モードに設定され、開閉実行モード後のサポートモードが上限回数が51回の第1高頻度サポートモードに設定される。このため、開閉実行モード後の1～50回目の遊技回が高確遊技状態にて行われ、51回目の遊技回が通常時短遊技状態にて行われる。ま

50

た、通常時短遊技状態の終了後は、第2特図の保留分に基づくものとして52～55回目の遊技回が実行されるが、これらの遊技回は通常遊技状態にて行われる。

【5648】

突然時短遊技状態の移行判定用処理（図525）にて説明したように、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに高確率フラグがセットされている状態で特殊外れ結果になった場合と、各種フラグ格納エリア314eにサポートBフラグがセットされている状態で特殊外れ結果になった場合とでは突然時短開始用フラグがセットされず、突然時短遊技状態への移行が制限されるものの、それら以外の状態で特殊外れ結果になった場合には、突然時短開始用フラグがセットされ、突然時短遊技状態への移行が許容される。このため、通常時短遊技状態の下で行われる51回目の遊技回だけでなく、通常遊技状態の下で行われる52～55回目の遊技回においても、特殊外れ結果になることで突然時短遊技状態への移行が生じるものとなる。

【5649】

よって、通常時短遊技状態での遊技回（51回目の遊技回）が終了した後も、残り保留分に基づく遊技回を利用して、引き続き突然時短遊技状態への移行にチャレンジする遊技を楽しませることができる。この際、残り保留分に基づく52～55回目の遊技回では、そのときの保留数にかかわらず、長めの変動表示時間（150sec）が設定される。このため、第2特図の保留数が2個以上の下で行われる52、53回目の遊技回においても演出期間が十分に確保され、突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功するか否かをじっくりと見せて遊技者を大いに楽しませることができる。

【5650】

また、通常時短遊技状態での遊技回（51回目の遊技回）にて通常外れ結果になった場合（突然時短遊技状態への移行が生じず、次の遊技回が残り保留分に基づく遊技回となる場合）は、突然時短遊技状態の終了（サポートAフラグのクリア）までに所定期間を残した上で、第2作動口63への始動入賞を案内するガイド演出（図528）が実行される。通常時短遊技状態での遊技回では、突然時短遊技状態への移行チャレンジに成功するか否かの演出（特殊演出B）に遊技者が集中して遊技球の発射操作が行われていないことがあり得るが、上記構成により、残り保留分に基づく遊技回の開始前に第2特図の保留情報の追加が促されることで、第2特図の保留数が上限数（4個）よりも少ない状態で残り保留分に基づく遊技回が開始されることが抑制される。これにより、突然時短遊技状態への移行にチャレンジできる遊技回の回数として最大回数（4回）を確保した状態で残り保留分に基づく遊技回を開始させることが可能になる。

【5651】

その際、通常外れ結果になった場合の変動表示時間（160sec）が特殊外れ結果になった場合の変動表示時間（150sec）よりも長くされ、その差分時間を利用してガイド演出が行われる。この場合、通常外れ結果になった場合の特殊演出B（移行チャレンジに失敗する演出）と特殊外れ結果になった場合の特殊演出A（移行チャレンジに成功する演出）との演出期間を揃えた上で、通常外れ結果になった場合にガイド演出を行う構成とすることができる。これにより、演出期間の長さの違いから成否の結果を推測できてしまうことを抑制しながら、第2特図の保留情報を追加することの案内及びそのための期間の確保を行うことが可能になる。

【5652】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第7の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第7の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第7の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第7の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【5653】

また、理解の容易のため、例えば「第7の実施の形態の変形例1では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【5654】

(1) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特図当否抽選の結果の一部として特殊外れ結果が設けられる構成としたが、特図当否抽選では大当たり結果であるか、それとも外れ結果であるかを抽選し、その結果が外れ結果になった場合に別抽選（外れ結果の種別抽選）にて特殊外れ結果であるか否かを抽選する構成としてもよい。この場合の別抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、外れ結果の種別を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

10

【5655】

また、外れ結果の種別抽選に代えて突然時短遊技状態への移行条件を成立させるか否かの移行抽選が行われる構成としてもよい。この場合の抽選は、大当たり種別カウンタC2や変動種別カウンタCS等の他の既存の乱数値を利用して行われてもよいし、移行条件の成立有無を抽選するための専用乱数を用いて行われてもよい。

【5656】

(2) 上記第7の実施の形態や各変形例では、外れ結果として通常外れ結果と特殊外れ結果との2種類の外れ結果を有する構成としたが、例えば、通常外れ結果と第1特殊外れ結果と第2特殊外れ結果とを含む3種類以上の外れ結果を有する構成としてもよい。この場合、例えば、第1特殊外れ結果になった場合は第1特典として突然時短遊技状態への移行が付与される一方で、第2特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行以外の第2特典が付与される構成としてもよい。第2特典としては例えば小当たり遊技への移行が考えられる。この小当たり遊技は、大当たり遊技（大当たり結果を契機とする開閉実行モード）と同じく、可変入賞装置65が開閉される遊技状態であるが、大当たり遊技よりも遊技者に不利な態様で実行され得る。例えば、可変入賞装置65への上限入賞個数が大当たり遊技よりも少なく設定されたり、1開放当たりの上限開放時間が大当たり遊技での1ラウンド遊技又は1開放当たりの上限開放時間よりも短く設定されたりすることで、大当たり遊技よりも少ない期待獲得球数となる態様で実行される。

20

【5657】

また、小当たり遊技に代えて高確率モードに移行する構成としてもよい。この場合、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態に移行してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモードの状態に移行してもよい。

30

【5658】

また、第1特殊外れ結果になった場合は突然時短遊技状態への移行が生じる一方で、第2特殊外れ結果になった場合は通常時短遊技状態（突然時短遊技状態への移行が許容される特定状態）が終了する構成としてもよい。この場合、通常時短遊技状態の上限回数を設けないようにした上で、通常時短遊技状態において第1特殊外れ結果よりも早く第2特殊外れ結果になると、突然時短遊技状態への移行が生じることなく通常時短遊技状態が終了する構成とすることができる。

40

【5659】

上記各構成のように第2特殊外れ結果を備える場合において、第2特殊外れ結果となる確率は、第1特殊外れ結果となる確率と同じでもよいし、第1特殊外れ結果となる確率よりも高くてもよいし、第1特殊外れ結果となる確率よりも低くてもよい。

【5660】

(3) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合において突然時短遊技状態への移行が実行されるか否かにかかわらず、特図用表示部43にて特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成としたが、突然時短遊技状態への移行が制限される場合に特殊外れ結果に対応する停止結果が停止表示されない構成としてもよい。例えば、かかる場合において通常外れ結果に対応する停止結果が停止表示される構成とし

50

てもよい。

【5661】

(4) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）への移行が行われる構成としたが、高確率モードへの移行が行われる構成としてもよい。この場合、高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態に移行してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモードの状態に移行してもよい。

【5662】

また、時短遊技状態や高確率モードへの移行が行われる構成に代えて、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モード等に移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機10に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

【5663】

(5) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合に開閉実行モードを経由しないで時短遊技状態に移行する構成としたが、開閉実行モードを経由して時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、小当たり遊技を経由して時短遊技状態に移行する構成とすることができる。

【5664】

(6) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になった場合の突然時短遊技状態として普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としたが、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となる第1高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態における普図サポート抽選の当選確率について、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態と同じ確率としてもよいし、異なる確率としてもよい。例えば、開閉実行モード後の遊技状態における優位性を確保する上では、通常時短遊技状態よりも突然時短遊技状態等のサポート当選確率を低くするとよい。

【5665】

また、開閉実行モードを経由する通常時短遊技状態について、普図サポート抽選の当選確率が通常遊技状態と同じ確率とされる第2高頻度サポートモードが実施される構成としてもよい。

【5666】

(7) 上記第7の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態の種類数が1つである構成としたが、複数種類の突然時短遊技状態を有する構成としてもよい。複数種類の突然時短遊技状態としては上限回数異なる突然時短遊技状態を備える構成が考えられる。例えば、上限回数が100回の突然時短遊技状態Aと、上限回数が300回の突然時短遊技状態Bと、上限回数が700回の突然時短遊技状態Cとを備え、突然時短遊技状態A<突然時短遊技状態B<突然時短遊技状態Cの順で有利度合いが高くなる構成とすることができる。

【5667】

この場合、突然時短遊技状態A～Cのうちからいずれかが選択されて突然時短遊技状態への移行が行われることになるが、当該選択は突然時短遊技状態への移行時（確定表示の開始時）に行われてもよいし、突然時短遊技状態への移行に先立って行われてもよい。後者の場合としては、例えば、複数種類の特殊外れ結果を設け、いずれの特殊外れ結果になったかにより、移行対象となる突然時短遊技状態の種別が選択される構成とすることが考

10

20

30

40

50

えられる。この場合、特殊外れ結果の種別と突然時短遊技状態の種別とが1対1で対応してもよいし、複数対1の関係で対応してもよい。

【5668】

(8) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果になったことを契機として突然時短遊技状態に移行する構成としたが、他の事象を契機として当該時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて上記時短遊技状態への移行が行われる構成としてもよい。

【5669】

これらの場合、サポートフラグのセットは、特定の入球部に遊技球が入球したタイミングや特定の通過部を遊技球が通過したタイミングにて行われる。また、サポートフラグのセットに代えて上記入球に対応した入球フラグや上記通過に対応した通過フラグがセットされる構成としてもよい。この場合、入球フラグや通過フラグがセットされた後、それらのフラグがセットされていることに基づいて高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えが行われる構成とすればよい。

【5670】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【5671】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる1又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【5672】

(9) 上記第7の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態への移行(サポートフラグのセット処理)が特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、特殊外れ結果になった特図遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて突然時短遊技状態への移行が実行されてもよい。

【5673】

(10) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果への当選に対応した報知が特図用表示部43や図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体(可動役物)を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数の残り回数の報知等についても同様である。

【5674】

(11) 上記第7の実施の形態や各変形例では、特殊外れ結果に対応した報知としてリーチ演出が実行される構成としたが、リーチ演出を伴わない遊技回用演出により特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、図柄列Z1~Z3を用いた報知でなくとも

10

20

30

40

50

よく、例えば、図柄表示装置 7 5 に所定キャラクタ等の所定絵柄が表示されることにより、特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【5 6 7 5】

また、特図用表示部 4 3 に変動表示される特図絵柄と完全同期するものであって、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の各図柄よりも小サイズで表示される図柄（いわゆる第 4 図柄）が図柄表示装置 7 5 に表示されるパチンコ機にあっては、その第 4 図柄が通常態様とは異なる特定態様で表示されることにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。また、停止表示される上記第 4 図柄の態様と、停止表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の少なくとも一部の図柄列との組合せにより特殊外れ結果に対応した報知が行われてもよい。

【5 6 7 6】

(1 2) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合、すなわち、特殊外れ結果となっても突然時短遊技状態への移行が制限される場合に、図柄表示装置 7 5 での遊技回用演出として完全外れ演出が行われる構成としたが、これに代えて又は加えてリーチ外れ演出（特殊外れ結果に対応する組合せ以外のリーチ外れ）が行われる構成としてもよい。

【5 6 7 7】

(1 3) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態である状況で行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。具体的には、第 2 特図に対応する高確率モード用の当否テーブルにおいて振分結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成とすることができる。この場合、高確遊技状態である状況では当否抽選の結果が特殊外れ結果にならないことにより、突然時短遊技状態への移行が生じないものとなる。

【5 6 7 8】

(1 4) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、低頻度サポートモードでのサポート抽選（普図当否抽選）の結果に当たり結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。すなわち、低頻度サポートモードにおいて普電役物 6 3 a が開放状態となることがなく、第 2 作動口 6 3 への入賞が生じ得ない構成としてもよい。

【5 6 7 9】

(1 5) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードへの移行時にサポートカウンタエリア S C に上限回数に対応した値をセットし、特図遊技回が行われるごとにその値を 1 ずつ減算することで、高頻度サポートモードの残り回数を更新する構成としたが、高頻度サポートモードへの移行時にサポートカウンタエリア S C へ上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとにサポートカウンタエリア S C の値を 1 ずつ加算することで、高頻度サポートモードにおいて実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。この場合、その更新されたカウンタ値が上限回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とすればよい。

【5 6 8 0】

このことは確変カウンタエリア K C についても同様であり、高確率モードへの移行時に確変カウンタエリア K C へ上限回数に対応した値をセットせず、特図遊技回が行われるごとに確変カウンタエリア K C の値を 1 ずつ加算することで、高確率モードにおいて実行された特図遊技回の回数を更新する構成としてもよい。

【5 6 8 1】

(1 6) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、第 1 特図と第 2 特図を区別することなく、高確率モードや高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数を計数する構成としたが、それらを区別して計数する構成としてもよい。具体的には、第 2 特図の遊技回を対象として（第 1 特図の遊技回を対象外として）高確率モード等での特図遊技回の実行回数を計数する構成としてもよい。

【5 6 8 2】

(1 7) 上記第 7 の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態及び突然時短遊技状態を備える構成としたが、これらのうちの 1 つを備えない構成としてもよい。例えば、通

10

20

30

40

50

常時短遊技状態を備えずに突然時短遊技状態を備える構成としてもよい。また、上記第7の実施の形態や各変形例では高確遊技状態を備えるが、高確遊技状態を備えない構成としてもよい。

【5683】

(18) 上記第7の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードの終了(サポートフラグのクリア処理)が最終遊技回の確定表示の開始タイミングにて実行される構成としたが、確定表示の開始後に実行される構成としてもよい。具体的には、最終遊技回における確定表示の途中タイミングや確定表示の終了タイミング、次の特図遊技回の開始タイミングにて高頻度サポートモードの終了が実行されてもよい。

【5684】

(19) 上記第7の実施の形態や各変形例では、高頻度サポートモードに移行してからの特図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードの終了(サポートフラグのクリア処理)が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、高頻度サポートモードへの移行後、特図当否抽選にて小当たり結果になったことや、小当たり結果になった回数が予め定められた上限回数(例えば5回)に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【5685】

なお、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、小当たり結果になったこと又は小当たり結果の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【5686】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの普図遊技回の回数が上限回数に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。この場合、サポート抽選の結果にかかわらず全ての普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が当たり結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよいし、サポート抽選の結果が外れ結果になった普図遊技回を対象とし、その回数が上限回数に達したら高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【5687】

例えば、特図遊技回の回数が上限回数に達することと、普図遊技回の回数が上限回数に達することとの両方の条件を備える場合は、それら条件の一方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよいし、それら条件の両方が成立したら高頻度サポートモードの終了が行われる構成としてもよい。

【5688】

また、上記に代えて又は加えて、高頻度サポートモードに移行してからの期間が予め定められた上限期間に達することで高頻度サポートモードが終了する構成としてもよい。

【5689】

(20) 上記第7の実施の形態や各変形例では、高確遊技状態において完全外れ演出に対応する変動パターンが選択された場合を対象として保留記憶数を参照して変動表示時間を設定する構成としたが、完全外れ演出に対応しない変動パターンが選択された場合も保留記憶数を参照して変動表示時間を設定してもよい。例えば、ノーマルリーチ外れ演出が行われる場合の変動表示時間として長い側の15secと短い側の8secとが設けられ、ノーマルリーチ外れ演出に対応する変動パターンが選択された場合において、それらの変動表示時間のうちから保留記憶数に対応したものが選択されて設定される構成としてもよい。具体的には、保留記憶数が基準数(例えば2個)未満である場合は長い側の15secが設定され、基準数以上である場合は短い側の8secが設定される構成とすることができる。

【5690】

(21) 上記第7の実施の形態や各変形例において、通常時短遊技状態への移行より前に振分結果Aと振分結果Bの振り分けを行い、振分結果Aに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態です特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じ、振分結果Bに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態です特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じない構成としてもよい。すなわち、通常時短遊技状態への移行よりも前に行われる振り分けの結果が突然時短遊技状態への移行可否に影響を及ぼす構成としてもよい。この場合、通常時短遊技状態にて特殊外れ結果を特殊外れ結果を引き当てることだけでなく、いずれの結果に振り分けられているかについても遊技者を楽しませることができる。また、突然時短遊技状態への移行に至るまでの段階が増えることで、遊技の単調化を抑制できるほか、突然時短遊技状態への移行が生じた場合の遊技者の喜びを高めることができる。

10

【5691】

上記の場合において、振分結果Aと振分結果Bの振り分けは、内部的な抽選により行ってもよいし、遊技球の動きを利用して行ってもよい。後者の場合としては、例えば、遊技領域PEや所定役物内において、特定の通過部を含む複数の通過部と、遊技球をそれら複数の通過部のいずれかに振り分ける振分手段とを設け、通常時短遊技状態への移行が生じる前段階において、上記振分手段により遊技球が特定の通過部に振り分けられ、当該通過部を通過した場合には振分結果Aとなり、上記振分手段により遊技球が他の通過部に振り分けられ、特定の通過部を通過しない場合は振分結果Bとなる構成が考えられる。この場合、他の通過部の数は、特定の通過部と同数であってもよいし、特定の通過部よりも多い数であってもよい。

20

【5692】

また、前者の内部的な抽選により振り分けを行う場合は、通常時短遊技状態への移行契機となった当選遊技回（大当たり結果となった遊技回）において当該抽選を行うことが考えられる。例えば、上記当選遊技回にて行われる大当たり種別の抽選により当該振り分けを行うことができる。

【5693】

内部的な抽選と遊技球の動きとのいずれを用いる場合であっても、振分結果を遊技者が認識することが可能な所定報知を実行することが好ましい。その際、振分結果Aと振分結果Bとのそれぞれで報知を行ってもよいし、それらの一方で報知を行ってもよい。後者の場合は、遊技者にとって有利な側である振分結果Aの場合に報知を行うことが好ましい。振分結果に対応する所定報知は、文字画像やキャラクタ画像等を用いて図柄表示装置75にて行ってもよいし、発光部等の当該報知を行うための専用報知部（図柄表示装置75以外の報知部）にて行ってもよい。

30

【5694】

上記所定報知の実行にあたっては、当該報知が通常時短遊技状態への移行後において通常時短遊技状態での遊技回にて行われる構成としてもよいし、通常時短遊技状態への移行前に行われる構成としてもよい。また、通常時短遊技状態への移行前と移行後との両方で行われる構成としてもよい。この際、通常時短遊技状態への移行前と移行後とのそれぞれで所定報知が行われてもよいし、移行前から移行後に跨って継続的に行われてもよい。後者の場合、所定報知の実行期間を長く確保することができ、遊技者における振分結果の認識しやすさを高めることが可能になる。

40

【5695】

(22) 上記第7の実施の形態や各変形例では、通常時短遊技状態の終了後に行われる第2特図の遊技回が通常時短遊技状態の終了時における保留記憶数と同じ回数だけ行われる構成としたが、当該第2特図の遊技回が上記保留記憶数よりも多い回数に亘って行われる構成としてもよい。例えば、普電役物63aによる役物開閉遊技の途中でサポートAフラグがクリアされた場合（内部的に通常時短遊技状態が終了した場合）に、当該クリアの後も残りの役物開閉遊技が継続実施される構成とすることができる。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる期間において第2作動口63への入賞を発生させるこ

50

とができるため、第2特図の保留記憶を追加し、通常時短遊技状態の終了時の保留記憶数よりも多くの第2特図の遊技回を実行することが可能となる。

【5696】

なお、このような構成を変形例2（残り保留分に基づく特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行が許容される構成）に適用することで、突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される回数を遊技者が自力で増やすことが可能となり、遊技参加を通じて遊技への注目度を高めることができる。

【5697】

（23）上記第7の実施の形態や各変形例では、突然時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への再移行を制限する構成としたが、当該再移行が生じる構成としてもよい。この場合、突然時短遊技状態の残り回数を再移行の対象となった突然時短遊技状態の上限回数に書き換えるようにするとよい。具体的には、サポートカウンタエリアSCに対して上記上限回数に対応した値を上書きとすることができ、例えば、滞在中の突然時短遊技状態における特図遊技回の残り回数が30回の状況で上限回数が50回の突然時短遊技状態に移行した場合は残り回数が50回となる。この際、図柄表示装置65では残り回数を上乘せ報知を行うとよい。具体的には、現在の残り回数（30回）と変更後の残り回数（50回）との差分回数（20回）が現在の残り回数に対して追加されたように報知するとよい。これにより、突然時短遊技状態の残り回数が増えた印象となって、遊技者の喜びを好適に喚起することができる。

【5698】

（24）上記第7の実施の形態や各変形例において高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）である場合に低確率モードに移行するか否かの転落抽選を行い、当該転落抽選に当選した場合に通常時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になると突然時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、高確遊技状態において転落当選する特図遊技回が遅い場合よりも早い場合の方が通常時短遊技状態に滞在できる特図遊技回の回数が多くなり、突然時短遊技状態に移行しやすくなる遊技性を実現することができる。この際、高確率モードでの大当たり確率と低確率モードでの大当たり確率との差分を小さく抑えることで（例えば前者を1/199.9とし、後者を1/200とする）、高確遊技状態において転落当選するタイミングが早いほど遊技者にとって有利となる構成とすることができる。なお、転落抽選は、当否抽選と同様に特図遊技回の開始時に行うことができる。この際、転落抽選を行ってから当否抽選を行ってもよいし、当否抽選を行ってから転落抽選を行ってもよい。

【5699】

（25）上記第7の実施の形態及び変形例1では、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）から通常時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）となり、その後、通常時短遊技状態から残り保留分に基づく特図遊技回が行われる状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）となることにより、突然時短遊技状態への移行が制限される第1所定状態（第1特定遊技）から、突然時短遊技状態への移行が許容される特定状態（第2特定遊技）となり、その後、特定状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される第2所定状態（第3特定遊技）となる構成としたが、これら第1所定状態から第2所定状態までの切り替わりや、第1所定状態から特定状態への切り替わり、特定状態から第2所定状態への切り替わりは、抽選モードやサポートモードの変更を伴うものに限定されない。

【5700】

例えば、抽選モードやサポートモードが変更されることなく、特図遊技回の回数に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードの終了時又は終了後や、パチンコ機10の電源オン時又は電源オン後等における所定の基準タイミングからの外れ遊技回（当否抽選の結果が外れとなった特図遊技回）の累積回数が第1回数（例えば350回）となることで、第1所定状態から特定状態となり、その後、上記基

10

20

30

40

50

準タイミングから外れ遊技回の累積回数が第2回数（例えば400回）となることで、特定状態から第2所定状態となる場合において、それら第1所定状態→特定状態→第2所定状態の流れが全て通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）の中で行われる構成とすることができる。

【5701】

また、第1所定状態から特定状態への切り替わり条件や特定状態から第2所定状態への切り替わり条件についても特図遊技回の回数に限定されるものではない。例えば、抽選により上記切り替わりが行われる構成としてもよい。具体的には、第1所定状態の下で特定状態に移行するか否かの第1移行抽選を行い、その第1移行抽選で当選することで、第1所定状態から特定状態となり、その後、特定状態の下で第2所定状態に移行するか否かの第2移行抽選を行い、その第2移行抽選に当選することで、特定状態から第2所定状態となる構成とすることができる。なお、第1移行抽選及び第2移行抽選は遊技回ごとに行うことができる。

10

【5702】

また、経過期間に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、上記基準タイミングからの経過期間が第1期間（例えば2時間）となることで、第1所定状態から特定状態となり、その後、上記基準タイミングからの経過期間が第2期間（例えば2時間10分）となることで、特定状態から第2所定状態となる構成とすることができる。

【5703】

また、遊技球の挙動に基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定役物内において、特定の通過部を含む複数の通過部と、遊技球をそれら複数の通過部のいずれかに振り分ける振分手段とを設け、上記振分手段により遊技球が特定の通過部に振り分けられて当該通過部を通過することにより、第1所定状態から特定状態への切り替わりや特定状態から第2所定状態への切り替わりが行われてもよい。

20

【5704】

また、開閉実行モードにおけるラウンド遊技の切り替わりに基づいて上記切り替わりが行われる構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおけるラウンド遊技にて特定条件が成立させ得るようにした上で、第1所定状態としての第1所定ラウンド遊技にて特定条件が成立しても時短遊技状態への移行が制限され、特定状態としての第2所定ラウンド遊技にて特定条件が成立すると時短遊技状態への移行が許容され、第2所定状態としての第3所定ラウンド遊技にて特定条件が成立しても時短遊技状態への移行が制限される構成とすることができる。第2所定ラウンド遊技に特定条件が成立した場合の時短遊技状態への移行は開閉実行モードの終了後に行うとよい。

30

【5705】

なお、特定条件は、例えば、ラウンド遊技において可変入賞装置に所定数以上の遊技球が入賞することや、可変入賞装置内に設けた特定の通過部を遊技球が通過することなどとすることができる。前者の場合、例えば、所定数を可変入賞装置への上限入賞個数よりも多い数に設定することで、いわゆるオーバーフロー入賞を発生させることにより特定条件が成立する構成を実現することができる。

【5706】

40

また、上記構成において、第1所定ラウンド遊技～第3所定ラウンド遊技の各ラウンド遊技にて同一の可変入賞装置が開放されてもよいし、複数の可変入賞装置を備え、第1所定ラウンド遊技～第3所定ラウンド遊技の各ラウンド遊技にて異なる可変入賞装置が開放されてもよい。後者の場合は、複数の可変入賞装置として第1可変入賞装置と第2可変入賞装置とを備え、第1所定ラウンド遊技及び第3所定ラウンド遊技では第1可変入賞装置を開放させ、可変入賞装置では第2可変入賞装置を開放させる構成とするとよい。この場合、開放される可変入賞装置の種別と時短遊技状態への移行が許容されるラウンドであるか否かとが対応するものとなり、遊技者から見て分かりやすい構成とすることができる。

【5707】

その際、可変入賞装置内に設けた特定の通過部を遊技球が通過することにより特定条件

50

が成立する構成とする場合は、第2所定ラウンド遊技で開放される第2可変入賞装置内には上記特定の通過部が設けられ、第1所定ラウンド遊技及び第3所定ラウンド遊技にて開放される第1可変入賞装置内には上記特定の通過部が設けられない構成としてもよい。この場合、第1所定ラウンド遊技及び第3所定ラウンド遊技では可変入賞装置（第1可変入賞装置）への入賞を発生させても特定条件を成立させることができず、第2所定ラウンド遊技では可変入賞装置（第2可変入賞装置）への入賞を発生させることで特定条件を成立させ得る構成となる。

【5708】

その他、上記各構成を組み合わせてもよく、例えば、上記第1移行抽選にて当選することにより第1所定状態から特定状態への切り替えが行われ、その後、特定状態での外れ遊技回の累積回数が所定回数となることにより特定状態から第2所定状態への切り替えが行われる構成としてもよい。

10

【5709】

抽選の結果や経過期間、遊技球の挙動に基づいて第1所定状態から第2所定状態までの切り替えが行われる場合において、各状態の切り替えが抽選モードやサポートモードの変更を伴うものであってもよいし、伴わないものであってもよい。

【5710】

(26) 上記第7の実施の形態や各変形では、突然時短遊技状態への移行が制限される状態から、突然時短遊技状態への移行が許容される状態となり、その後、その状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される状態となる順序で状態が切り換わる構成としたが、これに限定されるものではなく、例えば、突然時短遊技状態への移行が許容される状態から、突然時短遊技状態への移行が制限される状態となり、その後、その状態から、突然時短遊技状態への移行が許容される状態となる順序で状態が切り換わる構成であってもよい。

20

【5711】

(27) 上記第7の実施の形態及び変形例1では、通常時短遊技状態（特定状態）に滞在可能な特図遊技回の回数である第1回数が、高確遊技状態（第1所定状態）に滞在可能な特図遊技回の回数である第2回数や、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる状態（第2所定状態）での特図遊技回の回数である第3回数よりも少なくなる構成としたが、これらの回数が同じである構成としてもよい。また、第1回数が第2回数よりも少なく、第3回数よりも多い構成としてもよいし、第1回数が第2回数よりも多く、第3回数よりも少ない構成（この場合、第3回数は第2回数よりも多い）としてもよい。

30

【5712】

(28) 上記第7の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回にて行われる当否抽選の結果に特殊外れ結果が含まれる構成としたが、これが含まれない構成としてもよい。具体的には、残り保留分に基づく特図遊技回用の当否テーブルを設け、当該当否テーブルにおいて振分結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成とすることができる。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回では当否抽選の結果が特殊外れ結果にならないことにより、突然時短遊技状態への移行が生じないものとなる。

【5713】

40

(29) 上記第7の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間を全て同じ長さ（例えば1sec）とする構成としたが、一部の遊技回にて異なる長さの変動表示時間が設定される構成としてもよい。例えば、最終遊技回（55回目の特図遊技回）での変動表示時間が他の遊技回（52回目～54回目の特図遊技回）の変動表示時間より長い時間（例えば3sec）に設定される構成としてもよい。

【5714】

(30) 上記第7の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間として高確遊技状態における最短の変動表示時間（例えば4sec）よりも短い時間が設定される構成としたが、同じ時間が設定される構成としてもよい。

【5715】

50

また、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間が上記最短の変動表示時間よりも長いものであってもよい。この際、残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行する構成としてもよい。

【5716】

また、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間が上記最短の変動表示時間よりも長いものである場合において、残り保留分に基づく特図遊技回においてリーチ演出を実行しない場合の変動表示時間（完全外れに対応する変動表示時間）と、高確遊技状態での特図遊技回においてリーチ演出を実行しない場合の変動表示時間（完全外れに対応する変動表示時間）のうち短い側の変動表示時間（例えば4 sec）とを比較した場合に、前者の方が長い構成であってもよい。この際、残り保留分に基づく特図遊技回での完全外れに対応する変動表示時間は、高確遊技状態での完全外れに対応する変動表示時間のうち長い側の変動表示時間（例えば8 sec）よりも短いものであってもよいし、長いものであってもよい。

【5717】

（31）上記第7の実施の形態及び変形例1では、保留数を参照して特図変動表示時間を設定する状態が終了し、その後、保留数を参照せずに特図変動表示時間を設定する状態に移行する構成としたが、順番が逆の構成であってもよい。すなわち、保留数を参照せずに特図変動表示時間を設定する状態が終了し、その後、保留数を参照して特図変動表示時間を設定する状態に移行する構成としてもよい。この際、前者の状態が後者の状態よりも遊技者にとって不利なものである場合は、前者の状態における特図変動表示時間を短くすることで、上記第7の実施の形態及び変形例1と同様に効果を奏することができる。

【5718】

（32）上記第7の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合に、回数画像911や払出球数画像912が表示される実績演出を実行する構成としたが、実績演出以外の演出を実行する構成としてもよい。例えば、高確遊技状態又は通常時短遊技状態の終了に対応したエンディング演出を実行することができる。エンディング演出では、例えば、所定キャラクタ等が登場とする動画（アニメーション画像）とともに、高確遊技状態又は通常時短遊技状態の終了を報知する文字画像の表示等が行われる。この場合、各特図遊技回での変動表示時間が短い状況であっても、エンディング演出が複数回の特図遊技回を跨いで行われることで、十分な演出期間を確保することができ、見応え感のあるエンディング演出を行うことが可能になる。

【5719】

（33）上記第7の実施の形態及び変形例1では、実績演出を実行するに際し、残り保留分に基づく特図遊技回の全てに跨って当該演出を実行する構成としたが、一部の特図遊技回に跨って実績演出を実行する構成としてもよい。例えば、54回目及び55回目の特図遊技回に跨って実績演出を実行する構成としてもよい。この場合、52回目及び53回目の特図遊技回では、遊技回を跨がずに実績演出以外の演出（例えば、当否結果を報知するための図柄変動演出）を実行することができる。

【5720】

また、上記第7の実施の形態及び変形例1において、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合に、それぞれの遊技回にて他の遊技回を跨がずに遊技回用演出が行われる構成としてもよい。

【5721】

（34）上記第7の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回に対応する変動表示時間テーブル（図501）においてリーチ演出に対応する変動パターンを設けないことにより、それらの遊技回にてリーチ演出が行われない構成としたが、リーチ演出に対応する変動パターンを設けた上で、当該変動パターンが選択されているか否かわからず、残り保留分に基づく特図遊技回であることに基づいてリーチ演出の実行を制限する構成としてもよい。

【5722】

(35) 上記第7の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回にてリーチ演出が実行されない構成としたが、リーチ演出が実行され得る構成としてもよい。その際、リーチ演出が実行されることで変動表示時間が長くなりやすいことを踏まえると、残り保留分に基づく特図遊技回の消化期間が過度に長くなることを抑えるべく、リーチ演出の実行確率を完全外れ演出の実行確率よりも低くすることが好ましい。

【5723】

また、変動表示時間（演出期間）が相対的に長い第1リーチ演出と、変動表示時間（演出期間）が相対的に短い第2リーチ演出とを有する場合にあっては、残り保留分に基づく特図遊技回において、第2リーチ演出は実行され得るものの、第1リーチ演出は実行されない構成としてもよい。

【5724】

また、残り保留分に基づく特図遊技回において当否抽選結果が大当たり結果である場合を対象としてリーチ演出が実行され得る構成としてもよい。この場合、残り保留分に基づく各遊技回にてリーチ演出が発生することにより、実質的に大当たりが確定する遊技性となり、特殊外れ結果になることなく通常時短遊技状態が終了してしまった後の遊技において、リーチ演出が発生するか否かについて遊技者を大いに楽しませることができる。

【5725】

(36) 上記第7の実施の形態及び変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる場合にそれら各遊技回の変動表示時間を保留記憶数にかかわらず設定する構成としたが、上記各遊技回の変動表示時間が保留記憶数に応じて設定される構成としてもよい。例えば、上記特図遊技回での変動表示時間として長い側の第1変動表示時間（例えば3sec）と短い側の第2変動表示時間（例えば1sec）とが設けられ、保留記憶数が基準数（例えば2個）未満である場合は第1変動表示時間が設定され、基準数以上である場合は第2変動表示時間が設定される構成とすることができる。

【5726】

(37) 上記第7の実施の形態の変形例1では、残り保留分に基づく特図遊技回にて特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行が生じない構成としたが、変形例2のように当該移行が生じる構成としてもよい。この場合、ガイド演出（図528）は通常時短遊技状態における最終遊技回にて実行するとよい。

【5727】

(38) 上記第7の実施の形態の変形例2では、高頻度サポートモードの上限回数を高確率モードの上限回数よりも多くし、高確遊技状態の終了後、通常時短遊技状態に移行し、通常時短遊技状態の終了後、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成としたが、高頻度サポートモードの上限回数を高確率モードの上限回数と同じ回数に設定し、高確遊技状態の終了後、通常時短遊技状態に移行することなく、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成としてもよい。この場合、高確遊技状態中の特図遊技回である1回目～50回目の特図遊技回で突然時短遊技状態への移行が制限され、残り保留分の特図遊技回である51回目～54回目の特図遊技回で突然時短遊技状態への移行が許容される構成となり、大当たりに当選することなく高確遊技状態が終了してしまった場合に、残り保留分の特図遊技回にて突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される遊技性を実現することができる。

【5728】

また、通常時短遊技状態を介在させない場合において、残り保留分に基づく特図遊技回だけでなく、高確遊技状態の最終遊技回でも突然時短遊技状態への移行チャンスが付与される構成としてもよい。このような構成としては、例えば、1の特図遊技回において、高確遊技状態での特図遊技回の実行回数を更新する更新処理と、更新後の特図遊技回の実行回数が上限回数に到達した否かに到達したか否かに基づいて高確遊技状態を終了させるか否かを判定する高確遊技状態用の終了判定処理とを行った後、突然時短遊技状態への移行を生じさせるか否かを判定する突然時短遊技状態用の移行判定を行う構成とした上で、最終遊技回において、先に実行される終了判定にて高確遊技状態を終了すべき状態であるこ

10

20

30

40

50

とを認識した状態で、後に実行される移行判定にて最終遊技回での当否抽選結果が特殊外れ結果となっていることを把握した場合には突然時短遊技状態への移行を生じさせる構成とすることが考えられる。この場合、高確遊技状態の最終遊技回と残り保留分に基づく特図遊技回との計5回分の遊技回に亘って突然時短遊技状態への移行チャンスを付与することができる。

【5729】

なお、上記(38)において高確遊技状態に代えて通常時短遊技状態を用いる構成としてもよい。すなわち、開閉実行モードの終了後、通常時短遊技状態に移行し、通常時短遊技状態の終了後、残り保留分に基づく特図遊技回が行われる構成において、通常時短遊技状態での特図遊技回では突然時短遊技状態への移行が制限され、残り保留分に基づく特図遊技回では突然時短遊技状態への移行が許容される構成、又は、通常時短遊技状態での特図遊技回(通常時短遊技状態の最終遊技回を除く)では突然時短遊技状態への移行が制限され、通常時短遊技状態の最終遊技回と残り保留分に基づく特図遊技回とでは突然時短遊技状態への移行が許容される構成とすることができる。

【5730】

(39) 上記第7の実施の形態の変形例2では、残り保留分に基づく特図遊技回が低確率モードで実行される構成としたが、高確率モードで実行される構成としてもよい。例えば、高確率モードの上限回数を54回とし、高頻度サポートモードの上限回数をそれよりも少ない50回とする構成としてもよい。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回において遊技者は、突然時短遊技状態への移行だけでなく、大当たりへの当選も期待して遊技

【5731】

(40) 上記第7の実施の形態の変形例2において、上記第7の実施の形態や変形例1のように、残り保留分に基づく特図遊技回の変動表示時間を短い時間(例えば1sec)に設定してもよい。この場合、残り保留分に基づく特図遊技回では、上記第7の実施の形態と同様に実績演出を実行しつつ、特殊外れ結果となった場合は、図柄表示部913にて変動表示される各図柄を特殊外れ結果に対応する態様で停止表示させる構成とするとよい。

【5732】

(41) 上記第7の実施の形態の変形例2では、ガイド演出(第1ガイド演出)の実行タイミングで保留記憶数が上限数に達している場合にガイド演出を実行しない構成としたが(ステップSg3702で否定判定した場合の流れ)、第2ガイド演出を実行する構成としてもよい。これにより、保留記憶数が上限数に達しており、これ以上の始動入賞が不要であることを遊技者に把握させやすくすることができる。

【5733】

(42) 上記第7の実施の形態の変形例2では、第1ガイド演出の実行後、保留記憶数が上限数に達した場合に第2ガイド演出を実行する構成としたが、第2ガイド演出を実行することなく第1ガイド演出を終了する構成としてもよい。

【5734】

(43) 上記第7の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技(開閉実行モード)に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技(内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態)においてV入賞口(V入賞センサ)を遊技球が通過した場合(付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果になった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【5735】

なお、「特定判定の結果が特定結果となることに基づいて第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態に移行させる」、「特定判定の結果が特定結果になることに基づいて遊技者に所定特典を付与する」、「特定判定の結果が特定結果になることに基づいて遊技者に特定特典を付与する」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【５７３６】

（４４）上記第７の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

【５７３７】

（４５）上記第７の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報が４個を上限として記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報

10

の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし（１個であってもよい）、５個以上であってもよい。また、各作動口６２，６３への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【５７３８】

（４６）上記第７の実施の形態や各変形例では、第１作動口６２及び第２作動口６３への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第２作動口６３への入賞に基づく保留情報のほうが、第１作動口６２への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【５７３９】

（４７）上記第７の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第１作動口６２に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート６４、第２作動口６３を通過又は入賞可能となる構成とするともよい。

20

【５７４０】

（４８）上記第７の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが１対１の関係で対応するが、１対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置１４３にて演出抽選用の乱数を取得し、１の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて１の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

30

【５７４１】

（４９）上記第７の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置７５の表示画面Ｇにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数（図柄列の列数）についても３個に限定されるものではなく、２個であってもよいし、４個以上であってもよい。

40

【５７４２】

（５０）上記第７の実施の形態や各変形例では、主制御装置１６２において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部４３における１の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置１６２において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置１６２では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれ

50

ている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置 75 において図柄列 Z1～Z3 の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするとよい。

【5743】

(51) 上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードが実行中である場合に特図遊技回が行われない構成としたが、特図遊技回が行われる構成としてもよい。また、上記第7の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードの実行中に作動口62, 63への入賞が発生した場合に、当該入賞に対応した保留情報は全て保留記憶されることになるが、開閉実行モード中に特図遊技回が実行される構成の場合は、開閉実行モード中において特図遊技回の実行中である状況で作動口62, 63への入賞が発生した場合に、当該入賞に対応した保留情報が保留記憶される構成とすることができる。

10

【5744】

(52) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【5745】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

20

【5746】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【5747】

<第8の実施の形態>

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図6を参照して説明した遊技盤60等の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

30

【5748】

<遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成>

遊技領域PAを流下した遊技球の排出に関する構成について図531を参照しながら説明する。

【5749】

一般入賞口61、可変入賞装置65、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のいずれかに入球した遊技球は、遊技盤60の背面側に導かれて遊技領域PAから排出される。換言すれば、遊技球発射機構から発射されて遊技領域PAに流入した遊技球は一般入賞口61、可変入賞装置65、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のいずれかに入球することにより遊技領域PAから排出されることとなる。

40

【5750】

遊技盤60の背面には、一般入賞口61、可変入賞装置65、第1作動口62、第2作動口63及びアウト口68のそれぞれに対応させて排出通路部91～96が形成されている。排出通路部91～96に流入した遊技球はその流入した排出通路部91～96を流下することにより、遊技盤60の背面側において遊技盤60の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機10が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【5751】

50

各排出通路部 9 1 ～ 9 6 には遊技球を検知するための各種検知センサ 9 1 a ～ 9 6 a が設けられている。これら排出通路部 9 1 ～ 9 6 及び検知センサ 9 1 a ～ 9 6 a について以下に説明する。

【 5 7 5 2 】

一般入賞口 6 1 は 3 個設けられており、それら 3 個のそれぞれに対応させて 2 個の排出通路部 9 1, 9 2 が設けられている。この場合、最も左の一般入賞口 6 1 に対応する第 1 排出通路部 9 1 には 1 個の検知センサ 9 1 a が設けられている。具体的には、第 1 排出通路部 9 1 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 入賞口検知センサ 9 1 a が設けられており、最も左の一般入賞口 6 1 に入球した遊技球は第 1 排出通路部 9 1 を通過する途中で第 1 入賞口検知センサ 9 1 a にて検知される。

10

【 5 7 5 3 】

また、右側 2 個の一般入賞口 6 1 に対しては途中位置で合流するように形成された第 2 排出通路部 9 2 が設けられている。当該第 2 排出通路部 9 2 は、2 個の一般入賞口 6 1 のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで 1 個の出口側領域を有している。第 2 排出通路部 9 2 における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第 2 入賞口検知センサ 9 2 a が設けられている。右側 2 個のいずれかの一般入賞口 6 1 に入球した遊技球は第 2 排出通路部 9 2 を通過する途中で第 2 入賞口検知センサ 9 2 a にて検知される。

【 5 7 5 4 】

第 1 作動口 6 2 に対応させて第 3 排出通路部 9 3 が設けられている。第 3 排出通路部 9 3 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 1 作動口検知センサ 9 3 a が設けられており、第 1 作動口 6 2 に入球した遊技球は第 3 排出通路部 9 3 を通過する途中で第 1 作動口検知センサ 9 3 a にて検知される。第 2 作動口 6 3 に対応させて第 4 排出通路部 9 4 が設けられている。第 4 排出通路部 9 4 の途中位置に検知範囲が存在するようにして第 2 作動口検知センサ 9 4 a が設けられており、第 2 作動口 6 3 に入球した遊技球は第 4 排出通路部 9 4 を通過する途中で第 2 作動口検知センサ 9 4 a にて検知される。

20

【 5 7 5 5 】

可変入賞装置 6 5 に対応させて第 5 排出通路部 9 5 が設けられている。第 5 排出通路部 9 5 の途中位置に検知範囲が存在するようにして大入賞口検知センサ 9 5 a が設けられており、可変入賞装置 6 5 に入球した遊技球は第 5 排出通路部 9 5 を通過する途中で大入賞口検知センサ 9 5 a にて検知される。アウト口 6 8 に対応させて第 6 排出通路部 9 6 が設けられている。第 6 排出通路部 9 6 の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ 9 6 a が設けられており、アウト口 6 8 に入球した遊技球は第 6 排出通路部 9 6 を通過する途中でアウト口検知センサ 9 6 a にて検知される。

30

【 5 7 5 6 】

なお、各種検知センサ 9 1 a ～ 9 6 a のうちいずれか 1 個の検知センサ 9 1 a ～ 9 6 a にて検知対象となった遊技球は他の検知センサ 9 1 a ～ 9 6 a の検知対象となることはない。また、スルーゲート 6 4 に対してもゲート検知センサ 9 7 a が設けられており、遊技領域 P A を流下する途中でスルーゲート 6 4 を通過する遊技球はゲート検知センサ 9 7 a にて検知される。

40

【 5 7 5 7 】

各種検知センサ 9 1 a ～ 9 7 a としては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ 9 1 a ～ 9 7 a は後述する主制御装置 1 6 2 と電氣的に接続されており、各種検知センサ 9 1 a ～ 9 7 a の検知結果は主制御装置 1 6 2 に出力される。具体的には、各種検知センサ 9 1 a ～ 9 7 a は、遊技球を検知していない状況では L O W レベル信号を出力し、遊技球を検知している状況では H I レベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなく H I 及び L O W の関係が逆であってもよい。

【 5 7 5 8 】

< 主制御装置 1 6 2 の構成 >

50

次に主制御装置 1 6 2 の構成について図 5 3 2 を参照しながら説明する。図 5 3 2 は主制御装置 1 6 2 の正面図である。

【 5 7 5 9 】

主制御装置 1 6 2 は、図 5 3 2 に示すように、主制御基板 3 1 1 が基板ボックス 1 6 3 a に收容されてなる。主制御基板 3 1 1 の一方の板面である素子搭載面には、M P U 3 1 2 が搭載されている。基板ボックス 1 6 3 a は当該基板ボックス 1 6 3 a の外部から当該基板ボックス 1 6 3 a 内に收容された M P U 3 1 2 を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス 1 6 3 a は無色透明に形成されているが、基板ボックス 1 6 3 a の外部から当該基板ボックス 1 6 3 a 内に收容された M P U 3 1 2 を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

10

【 5 7 6 0 】

主制御装置 1 6 2 は基板ボックス 1 6 3 a において主制御基板 3 1 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 1 6 3 b がパチンコ機 1 0 後方を向くようにして樹脂ベース 5 0 の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 5 0 の背面を露出させることにより、基板ボックス 1 6 3 a の対向壁部 1 6 3 b を目視することが可能となるとともに当該対向壁部 1 6 3 b を通じて M P U 3 1 2 を目視することが可能となる。

【 5 7 6 1 】

基板ボックス 1 6 3 a は複数のケース体 1 6 3 c を前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体 1 6 3 c には、これらケース体 1 6 3 c の分離を阻止するとともにこれらケース体 1 6 3 c の分離に際してその痕跡を残すための結合部 1 6 3 e が設けられている。結合部 1 6 3 e は、略直方体形状の基板ボックス 1 6 3 a における一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部 1 6 3 e を利用してケース体 1 6 3 c の分離を阻止している状態において当該一部の結合部 1 6 3 e を破壊してケース体 1 6 3 c を分離したとしても、その後に別の結合部 1 6 3 e を結合状態とすることでケース体 1 6 3 c の分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体 1 6 3 c の分離に際して結合部 1 6 3 e が破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部 1 6 3 e を目視確認することでケース体 1 6 3 c の分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。

20

【 5 7 6 2 】

また、基板ボックス 1 6 3 a において結合部 1 6 3 e が並設された一辺とは逆の一辺にはケース体 1 6 3 c 間の境界を跨ぐようにして封印シール 1 6 3 f が貼り付けられている。封印シール 1 6 3 f はその引き剥がしに際して粘着層がケース体 1 6 3 c に残る。これにより、ケース体 1 6 3 c の分離に際して封印シール 1 6 3 f が剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

30

【 5 7 6 3 】

上記構成の主制御装置 1 6 2 において主制御基板 3 1 1 には、パチンコ機 1 0 の設定状態を「設定 1」から「設定 6」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されて ON 操作される設定キー挿入部 1 6 6 a と、設定キー挿入部 1 6 6 a に対する ON 操作後においてパチンコ機 1 0 の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン 1 6 6 b と、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 に設けられた主側 R A M 3 1 4 (図 5 3 3) のデータをクリアするために操作されるリセットボタン 1 6 6 c と、遊技履歴の管理結果を報知するための第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 e とが設けられている。また、主制御基板 3 1 1 に搭載された M P U 3 1 2 には、遊技履歴の管理結果又は主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報 (プログラム及びデータ) を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子 1 6 6 d が設けられている。なお、パチンコ機 1 0 の設定状態は「設定 1」~「設定 6」の 6 段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

40

【 5 7 6 4 】

これら設定キー挿入部 1 6 6 a、更新ボタン 1 6 6 b、リセットボタン 1 6 6 c、読み

50

取り用端子 1 6 6 d (すなわち M P U 3 1 2) 及び第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d はいずれも主制御基板 3 1 1 の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板 3 1 1 の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス 1 6 3 a の対向壁部 1 6 3 b と対向しているが、設定キー挿入部 1 6 6 a、更新ボタン 1 6 6 b、リセットボタン 1 6 6 c 及び読み取り用端子 1 6 6 d は対向壁部 1 6 3 b により覆われていない。つまり、対向壁部 1 6 3 b には設定キー挿入部 1 6 6 a、更新ボタン 1 6 6 b、リセットボタン 1 6 6 c 及び読み取り用端子 1 6 6 d のそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス 1 6 3 a の開放を要することなく、設定キー挿入部 1 6 6 a に設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン 1 6 6 b を押圧操作することが可能であり、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作することが可能であり、読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子を接続することが可能である。

10

【5 7 6 5】

設定キー挿入部 1 6 6 a に設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作された状態となる。その状態で、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作しながらパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させることで (すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給を開始させることで)、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン 1 6 6 b を 1 回押圧操作する度にパチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1」~「設定 6」の範囲において昇順で 1 段階ずつ変更される。なお、「設定 6」の状態では更新ボタン 1 6 6 b が操作された場合には「設定 1」に更新される。

20

【5 7 6 6】

また、設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作された状態で、リセットボタン 1 6 6 c を押圧操作せずにパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させることで、現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態となる。なお、詳細は後述するが、確認可能状態では、現在の設定状態が第 1 ~ 第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ~ 1 6 9 d に表示される。

【5 7 6 7】

また、設定キー挿入部 1 6 6 a に挿入している設定キーを O N 操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作された状態となる。設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作された状態となることで、上記変更可能状態や確認可能状態が終了する。

30

【5 7 6 8】

設定キー挿入部 1 6 6 a に対する O N 操作はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時 (すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給開始時) のみ有効とされる。したがって、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部 1 6 6 a に対する O N 操作を行ったとしても設定値の変更や確認を行うことはできない。

【5 7 6 9】

パチンコ機 1 0 の設定状態は当該パチンコ機 1 0 における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定 n」(n は「1」~「6」の整数) の n が大きい値ほど (すなわち設定値が高いほど) 有利度が高くなる。詳細は後述するが、大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モード及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。

40

【5 7 7 0】

リセットボタン 1 6 6 c は上記のとおり主側 R A M 3 1 4 のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン 1 6 6 c を押圧操作した状態でパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させる必要がある (すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給を開始させる必要がある)。リセットボタン 1 6 6 c に対する O N 操作はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時 (すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給開始時) のみ有効とされる。したが

50

って、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン 1 6 6 c を押圧操作したとしても主側 R A M 3 1 4 のデータをクリアすることはできない。

【 5 7 7 1 】

読み取り用端子 1 6 6 d は既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側 R O M 3 1 3 に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機 1 0 への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子 1 6 6 d に対する外部装置の接続はパチンコ機 1 0 への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子 1 6 6 d に外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

10

【 5 7 7 2 】

第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e はいずれも、L E D による表示用セグメントが 7 個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機 E L ディスプレイであってもよい。第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e はいずれもその表示面が主制御基板 3 1 1 の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス 1 6 3 a の対向壁部 1 6 3 b により覆われている。

20

【 5 7 7 3 】

この場合に、基板ボックス 1 6 3 a が透明に形成されていることにより、基板ボックス 1 6 3 a の外部から当該基板ボックス 1 6 3 a 内に収容された第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e の表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置 1 6 2 は基板ボックス 1 6 3 a において主制御基板 3 1 1 の素子搭載面と対向する対向壁部 1 6 3 b がパチンコ機 1 0 後方を向くようにして樹脂ベース 5 0 の背面に搭載されているため、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対してパチンコ機 1 0 前方に開放させて樹脂ベース 5 0 の背面をパチンコ機 1 0 前方に露出させた場合には、対向壁部 1 6 3 b を通じて第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e の表示面を目視することが可能となる。

30

【 5 7 7 4 】

第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e の表示面においては「 0 」～「 9 」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示可能となっている。第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e を利用して後述するベース値等が表示されるが、その表示態様については後の詳細に説明する。

【 5 7 7 5 】

また、パチンコ機 1 0 の設定状態を変更することが可能な変更可能状態や現在の設定状態を確認することが可能な確認可能状態においては、設定値に対応する値が第 4 報知用表示装置 1 6 9 d にて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第 1 ～第 3 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 c 、第 5 報知用表示装置 1 6 9 e のいずれかにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e のうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～ 1 6 9 e のうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

40

【 5 7 7 6 】

＜パチンコ機 1 0 の電氣的構成＞

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 5 3 3 のブロック図に基づいて説明する。

【 5 7 7 7 】

主制御装置 1 6 2 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 3 1 1 を具備しており、主制

50

御基板 3 1 1 には M P U 3 1 2 が搭載されている。M P U 3 1 2 には、主側 R O M 3 1 3 及び主側 R A M 3 1 4 のほか、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【 5 7 7 8 】

主側 R O M 3 1 3 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側 R O M 3 1 3 は、M P U 3 1 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【 5 7 7 9 】

主側 R A M 3 1 4 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側 R A M 3 1 4 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側 R O M 3 1 3 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側 R A M 3 1 4 は、主側 R O M 3 1 3 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【 5 7 8 0 】

M P U 3 1 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 3 1 2 の入力側には、払出制御装置 1 8 1 と、電源及び発射制御装置 1 9 1 とが接続されている。また、M P U 3 1 2 の入力側には、各入球検知センサ 9 1 a ～ 9 7 a といった各種センサが接続されている。各入球検知センサ 9 1 a ～ 9 7 a には、既に説明したとおり、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a 、第 2 入賞口検知センサ 9 2 a 、第 1 作動口検知センサ 9 3 a 、第 2 作動口検知センサ 9 4 a 、大入賞口検知センサ 9 5 a 、アウト口検知センサ 9 6 a 及びゲート検知センサ 9 7 a が含まれる。これら入球検知センサ 9 1 a ～ 9 7 a の検知結果に基づいて、M P U 3 1 2 にて各入球部への入球判定が行われる。また、M P U 3 1 2 では、第 1 作動口 6 2 、第 2 作動口 6 3 、スルーゲート 6 4 への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

【 5 7 8 1 】

また、M P U 3 1 2 の入力側には、主制御基板 3 1 1 に設けられた設定キー挿入部 1 6 6 a 、更新ボタン 1 6 6 b 及びリセットボタン 1 6 6 c が設けられている。設定キー挿入部 1 6 6 a には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作の位置及び O F F 操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作の位置及び O F F 操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン 1 6 6 b には図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン 1 6 6 b が押圧操作されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン 1 6 6 b が押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン 1 6 6 c には図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かが検知される。そして、M P U 3 1 2 はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されているか否かを特定する。

【 5 7 8 2 】

M P U 3 1 2 の出力側には、払出制御装置 1 8 1 及び演出制御装置 1 4 3 等が接続されている。払出制御装置 1 8 1 には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球（賞球）の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置 1 4 3 には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【 5 7 8 3 】

M P U 3 1 2 の出力側には、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 b を開閉動作させる特電用の駆動部 6 5 d 、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を開閉動作させる普電用の駆動部 6 3 b 、特図用表示部 4 3 及び普図用表示部 4 4 が接続されている。主制御基板 3 1 1 には各

10

20

30

40

50

種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU312は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【5784】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置65が開閉されるように、MPU312において特電用の駆動部65dの駆動制御が実行される。また、普電役物63aの開放状態当選となった場合には、普電役物63aが開閉されるように、MPU312において普電用の駆動部63bの駆動制御が実行される。

【5785】

各遊技回に際しては、MPU312において特図用表示部43の表示制御が実行される。普電役物63aを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、MPU312において普図用表示部44の表示制御が実行される。第1作動口62若しくは第2作動口63への入賞が発生した場合、又は特図用表示部43において変動表示が開始される場合に、MPU312において特図保留数表示部AMの表示制御が実行される。スルーゲート64への入賞が発生した場合、又は普図用表示部44において変動表示が開始される場合に、MPU312において普図保留数表示部FMの表示制御が実行される。

【5786】

MPU312の出力側には、外部出力端子213が接続されている。この外部出力端子213を通じてホールコンピュータHCに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報等が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

【5787】

MPU312の出力側には、第1～第4報知用表示装置169a～169dが接続されている。これら第1～第4報知用表示装置169a～169dを通じて遊技履歴の管理結果や設定値の情報が報知される。

【5788】

MPU312には読み取り用端子166dが設けられている。読み取り用端子166dには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子166dに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、MPU312はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子166dに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子166dに外部装置が接続されている場合、MPU312における遊技履歴の管理結果や主側ROM313に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【5789】

電源及び発射制御装置191は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板311や払出制御装置181等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【5790】

電源及び発射制御装置191には停電監視部315が設けられており、この停電監視部315により電源及び発射制御装置191から出力される直流安定24ボルトの電圧を監視する。停電監視部315は、電源及び発射制御装置191からの出力電圧が22ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置162のMPU312に設けられたNMI端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置162は、停電の発生を認識してNMI割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置191にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機10の電源がOFF状態の場合には当該電断時用電源部から主側RAM314にバックアップ電力（記憶保持用の電力）が供給される。また、電源及び発射制御装置191は遊技球発射機構110の発射制御を担っており、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部202には電源スイッチが設けられ

10

20

30

40

50

ており、電源スイッチがON操作されることによりパチンコ機10への動作電力の供給が開始され、電源スイッチがOFF操作されることによりパチンコ機10への動作電力の供給が停止される。

【5791】

払出制御装置181は、主制御装置162から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置222により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【5792】

演出制御装置143は、主制御装置162から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29を駆動制御したり、表示制御装置350を制御したりするものである。表示制御装置350では、演出制御装置143から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置75の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置143では、主制御装置162から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置75における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【5793】

ここで、図柄表示装置75の表示内容について図534～図536に基づいて説明する。

【5794】

図534(a)～(j)に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」～「9」の数字が各々付された9種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の9種類のキャラクタ図柄に「1」～「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【5795】

図535(a)に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gには、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が設定されている。各図柄列Z1～Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Z1には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つつ配されている。下図柄列Z3には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。そして、表示画面Gでは、これら各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図535(b)に示すように、表示画面Gは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。

【5796】

表示画面Gには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Z1～Z3の変動表示が終了すれば、後述する通常4R大当たり結果又は10R確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【5797】

本パチンコ機10では、奇数番号(1, 3, 5, 7, 9)が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号(2, 4, 6, 8)が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【5798】

ここで、各図柄列の変動表示について図536を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Z1～Z3について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図536(a)に示すように、上図柄列Z1の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。

【5799】

次いで、図536(b)に示すように、上図柄列Z1の変動表示が終了するとともに、下図柄列Z3の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図536(c)に示すように、下図柄列Z3の変動表示が終了する。全図柄列Z1～Z3の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【5800】

ところで、遊技機では、図柄表示装置75において図柄を停止表示させる際、最終停止列(本実施の形態では中図柄列Z2)の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部43での停止表示の開始に合わせて中図柄列Z2(最終停止列)の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置75において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【5801】

そこで、特図用表示部43での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Z1～Z3を停止(仮停止)させておき、その後、特図用表示部43での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止(確定表示)させるように構成されている。仮停止での図柄列Z1～Z3の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Z1～Z3の少なくとも1つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ(図534)の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる(停留表示)。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【5802】

なお、図柄列Z1～Z3の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列Z1～Z3の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

【5803】

ちなみに、特図用表示部43にて実行される特図遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態(絵柄を停止表示させた状態)を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部43での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部44にて実行される普図遊技回においても同様である。

【5804】

なお、図柄表示装置75における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【5805】

図535(b)に示すように、表示画面Gの下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部200が設けられており、保留表示部200を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部200には、第1特図に対応した第1保留表示領域Gaと、第2特図に対応した第2保留表示領域Gbとが設定されている。

10

20

30

40

50

【5806】

第1保留表示領域Gaでは、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ga1～Ga4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第1保留表示領域Gaには、第1単位保留表示領域Ga1、第2単位保留表示領域Ga2、第3単位保留表示領域Ga3、第4単位保留表示領域Ga4が設定されている。

【5807】

例えば、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第1作動口62に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Ga1～第4単位保留表示領域Ga4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【5808】

また、第2保留表示領域Gbでは、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Gb1～Gb4が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の最大保留個数は4個であり、これに対応させて第2保留表示領域Gbには、第1単位保留表示領域Gb1、第2単位保留表示領域Gb2、第3単位保留表示領域Gb3、第4単位保留表示領域Gb4が設定されている。

【5809】

例えば、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が1個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第2作動口63に入賞した場合の保留個数が4個の場合には、第1単位保留表示領域Gb1～第4単位保留表示領域Gb4の全てに所定の保留用画像が表示される。

【5810】

また、第1保留表示領域Gaと第2保留表示領域Gbとに挟まれるようにして実行表示領域Dが設定されている。実行表示領域Dには、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第1保留表示領域Gaの第1単位保留表示領域Ga1又は第2保留表示領域Gbの第1単位保留表示領域Gb1に表示されていた保留用画像が実行表示領域Dに移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

【5811】

保留表示部200の表示サイズは、主表示ユニット81に設けられた保留数表示部AMよりも大きく、保留数表示部AMよりも保留表示部200の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部AMにおいて複数の発光部（LED等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域Ga1～Ga4、Gb1～Gb4又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域D又は当該領域Dに表示される保留用画像の表示サイズは各単位保留表示領域Ga1～Ga4、Gb1～Gb4又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

【5812】

保留表示部200は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部AMにおいては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

【5813】

<主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的構成>

次に、主制御装置162のMPU312にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図537を用いて説明する。

10

20

30

40

50

【5814】

MPU312は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部43の表示の設定、図柄表示装置75の図柄表示の設定、普図用表示部44の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図537に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、図柄表示装置75が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタC3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、特図用表示部43及び図柄表示装置75における表示継続時間を決定する変動種別カウンタCSと、を用いることとしている。さらに、第2作動口63の普電役物63aを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタC4を用いることとしている。なお、上記各カウンタC1～C3，CINI，CS，C4は、主側RAM314の各種カウンタエリア314bに設けられている。

10

【5815】

各カウンタC1～C3，CINI，CS，C4は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後に「0」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に対応した情報は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生した場合に、主側RAM314に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア314aに格納される。

【5816】

保留格納エリア314aは、保留用エリアREと、実行エリアAEとを備えている。保留用エリアREは、第1保留エリアRE1、第2保留エリアRE2、第3保留エリアRE3及び第4保留エリアRE4を備えており、第1作動口62又は第2作動口63への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアRE1～RE4に格納される。

20

【5817】

この場合、第1保留エリアRE1～第4保留エリアRE4には、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が複数回連続して発生した場合に、第1保留エリアRE1→第2保留エリアRE2→第3保留エリアRE3→第4保留エリアRE4の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように4つの保留エリアRE1～RE4が設けられていることにより、第1作動口62又は第2作動口63への遊技球の入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。

30

【5818】

なお、保留記憶可能な数は、4個に限定されることはなく任意であり、2個、3個又は5個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【5819】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、保留用エリアREの第1保留エリアRE1に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

40

【5820】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【5821】

まず、普電役物開放カウンタC4について説明する。普電役物開放カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングで主側RAM314の普電保留エリア314cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタC4の値によって普電役物63aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

50

【５８２２】

本パチンコ機１０では、普電役物６３ａによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口６３の普電役物６３ａが単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【５８２３】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタＣ４を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に４／５）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物６３ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物６３ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図用表示部４４における１回の表示継続時間）が短く設定されている。

【５８２４】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口６３よりも第１作動口６２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口６２よりも第２作動口６３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口６３への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【５８２５】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート６４への入賞に基づき普図用表示部４４にて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【５８２６】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物６３ａの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物６３ａが１回開放状態となる場合における第２作動口６３への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サ

10

20

30

40

50

ポートモードにおいて普電役物 6 3 a の開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サ
ポートモードにおいて普電役物 6 3 a が 1 回開放状態となる場合における第 2 作動口 6 3
への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

【5 8 2 7】

次に、当たり乱数カウンタ C 1 について説明する。当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば
0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成と
なっている。特に当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウ
ンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数
初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値
= 0 ~ 6 5 5 3 5）。

10

【5 8 2 8】

当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口
6 3 に入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の保留格納エリア 3 1 4 a に格納される。
より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで主側 R A M 3 1 4 の第 1
特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで主側
R A M 3 1 4 の第 2 特図用保留エリア R b に格納される。

【5 8 2 9】

大当たり当選となる乱数の値は、主側 R O M 3 1 3 に当否テーブルとして記憶されてい
る。図 5 3 8 は主側 R O M 3 1 3 に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図
である。主側 R O M 3 1 3 には、設定 1 用エリア 4 1 1 と、設定 2 用エリア 4 1 2 と、設
定 3 用エリア 4 1 3 と、設定 4 用エリア 4 1 4 と、設定 5 用エリア 4 1 5 と、設定 6 用エ
リア 4 1 6 とが設けられている。

20

【5 8 3 0】

設定 1 用エリア 4 1 1 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1」であって当否抽選
モードが低確率モードである場合に参照される設定 1 用の低確当否テーブル 4 1 1 a と、
パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 1」であって当否抽選モードが高確率モードである場
合に参照される設定 1 用の高確当否テーブル 4 1 1 b と、が記憶されている。設定 2 用エ
リア 4 1 2 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 2」であって当否抽選モードが低確
率モードである場合に参照される設定 2 用の低確当否テーブル 4 1 2 a と、パチンコ機 1
0 の設定状態が「設定 2」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照され
る設定 2 用の高確当否テーブル 4 1 2 b と、が記憶されている。設定 3 用エリア 4 1 3 に
は、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 3」であって当否抽選モードが低確率モードであ
る場合に参照される設定 3 用の低確当否テーブル 4 1 3 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態
が「設定 3」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 3 用の
高確当否テーブル 4 1 3 b と、が記憶されている。

30

【5 8 3 1】

設定 4 用エリア 4 1 4 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 4」であって当否抽選
モードが低確率モードである場合に参照される設定 4 用の低確当否テーブル 4 1 4 a と、
パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 4」であって当否抽選モードが高確率モードである場
合に参照される設定 4 用の高確当否テーブル 4 1 4 b と、が記憶されている。設定 5 用エ
リア 4 1 5 には、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 5」であって当否抽選モードが低確
率モードである場合に参照される設定 5 用の低確当否テーブル 4 1 5 a と、パチンコ機 1
0 の設定状態が「設定 5」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照され
る設定 5 用の高確当否テーブル 4 1 5 b と、が記憶されている。設定 6 用エリア 4 1 6 に
は、パチンコ機 1 0 の設定状態が「設定 6」であって当否抽選モードが低確率モードであ
る場合に参照される設定 6 用の低確当否テーブル 4 1 6 a と、パチンコ機 1 0 の設定状態
が「設定 6」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定 6 用の
高確当否テーブル 4 1 6 b と、が記憶されている。

40

【5 8 3 2】

低確当否テーブル 4 1 1 a ~ 4 1 6 a のそれぞれに設定されている大当たり結果の当選

50

確率は相互に異なっている。例えば、設定1用の低確当否テーブル411a～設定6用の低確当否テーブル416aの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約1/320、約1/310、約1/300、約1/290、約1/280、約1/270となっている。

【5833】

また、高確当否テーブル411b～416bのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率についても相互に異なっている。例えば、設定1用の高確当否テーブル411b～設定6用の高確当否テーブル416bの各テーブルが参照された場合の大当たり当選確率はそれぞれ約1/32、約1/31、約1/30、約1/29、約1/28、約1/29となっている。

【5834】

つまり、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率だけでなく、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率も含めて、パチンコ機10の設定状態が高い設定値であるほど高くなっている。よって、低確率モード及び高確率モードの双方において設定値が高いほど大当たりが発生しやすく、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度が好適に高められている。

【5835】

大当たり種別カウンタC2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングで保留格納エリア314aに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングで主側RAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングで主側RAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【5836】

大当たり種別カウンタC2に対する大当たり結果の振分先は、図538に示すように、主側ROM313に大当たり種別テーブル417として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図539を参照して説明する。

【5837】

大当たり種別テーブル417としては、第1特図用の大当たり種別テーブル417a（図539（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル417b（図539（b））とが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブル417aが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブル417bが参照される。

【5838】

図539（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブル417aでは、選択可能な大当たり種別として、4R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

【5839】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第1上限回数（例えば35回）に達するまで継続される。第1上限回数に達した場合は、高確率モードが終了し、抽選モードが低確率モードに変更される。

【5840】

また、4R確変大当たり結果では、開閉実行モードの終了後、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される。この場合の高頻

10

20

30

40

50

度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数と同数の第2上限回数（例えば35回）に達するまで継続される。第2上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに変更される。

【5841】

すなわち、大当たり種別が4R確変大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第1上限回数（第2上限回数）に達するまでは高確率モード且つ高頻度サポートの状態（高確遊技状態、確変遊技状態）となり、第1上限回数（第2上限回数）に達した後は低確率モード且つ低頻度サポートの状態（通常遊技状態）に移行する。なお、第2上限回数は、第1上限回数と同数に限定されるものではなく、第1上限回数よりも多い回数であってもよいし、第1上限回数よりも少ない回数であってもよい。

10

【5842】

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が予め定められた第3上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。すなわち、大当たり種別が4R通常大当たり結果になった場合は、開閉実行モード後の特図遊技回の実行回数が第3上限回数に達するまでは低確率モード且つ高頻度サポートの状態（時短遊技状態）となり、第3上限回数に達した後は通常遊技状態に移行する。

【5843】

第1特図用の大当たり種別テーブル417aでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「84」が4R確変大当たり結果に対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は15%に設定されている。

20

【5844】

図539(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブル417bでは、選択可能な大当たり種別として10R確変大当たり結果と4R通常大当たり結果とが設定されている。10R確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。また、10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、高確遊技状態に移行する大当たり結果である。この場合の高確遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第1上限回数（例えば35回）に達するまで継続される。

30

【5845】

なお、第2特図用の大当たり種別テーブル417bで設定される4R通常大当たり結果は、第1特図用の大当たり種別テーブル417aで設定される4R通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第2作動口63への入賞を契機として4R通常大当たり結果となった場合、開閉実行モードの終了後の遊技状態が時短遊技状態となり、この時短遊技状態は、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が第3上限回数（例えば50回）に達するまで継続される。

【5846】

第2特図用の大当たり種別テーブル417bでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「84」が10R確変大当たり結果に対応し、「85」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は85%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は15%に設定されている。

40

【5847】

このように、第1特図用の大当たり種別テーブル417aと第2特図用の大当たり種別テーブル417bとのいずれであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図用の大当たり種別テーブル417bでは10R大当たり結果となるのに対して、第1特図用の大当たり種別テーブル417aでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり

50

、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【5848】

以上のとおり、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【5849】

また、大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、主側ROM313に記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【5850】

大当たり種別テーブル417は、「設定1」～「設定6」のいずれの設定状態であっても共通となるように1種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機10の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、大当たり種別テーブル417を主側ROM313にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【5851】

なお、パチンコ機10の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど高入賞大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど高入賞大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

【5852】

次に、リーチ乱数カウンタC3について説明する。リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。本パチンコ機10には、図柄表示装置75における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【5853】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との2種類が設定されている。

【5854】

リーチ表示には、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される複数の図柄列 Z 1 ~ Z 3 のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面 G の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【 5 8 5 5 】

予告表示には、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G において図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列 Z 1 ~ Z 3 にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【 5 8 5 6 】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側 ROM 3 1 3 に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタ C 3 がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【 5 8 5 7 】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置 1 6 2 において行うのではなく、演出制御装置 1 4 3 において行われる。この場合、演出制御装置 1 4 3 は、いずれかの当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置 7 5 にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【 5 8 5 8 】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定 1」～「設定 6」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機 1 0 の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【 5 8 5 9 】

次に、変動種別カウンタ C S について説明する。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、特図用表示部 4 3 における表示継続時間と、図柄表示装置 7 5 における図柄の表示継続時間とを MPU 3 1 2 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は、後述するタイマ割込み処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、次のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図用表示部 4 3 における変動表示の開始時及び図柄表示装置 7 5 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。

【 5 8 6 0 】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 では、ベース値に関する処理が実行される

10

20

30

40

50

。当該処理でいうところのベース値は、全ての遊技状態を対象としたものではなく、大当たり結果による開閉実行モード中の期間と高頻度サポートモード中の期間とを除く期間を対象として、遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域 P A に供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合を導出したものであり、言い換えれば、通常時（左打ち遊技時）のベース値である。

【5861】

ベース値に関する処理では、主制御装置 162 の MPU 312 にて上記ベース値を算出して計測する。その際、総アウト個数（遊技領域 P A からの遊技球の総排出個数）が所定個数（例えば 60000 個）に到達するまでの期間を単位として計測区間を定め、最新の計測区間における現状ベース値と、過去の計測期間におけるベース値とを第 1～第 5 報知用表示装置 169 a～169 e に表示する。

10

【5862】

図 540（a）に示すように、ベース値の表示に際しては、第 1～第 5 報知用表示装置 169 a～169 e のうち第 1 報知用表示装置 169 a 及び第 2 報知用表示装置 169 b を識別用表示部として使用し、第 3 報知用表示装置 169 c 及び第 4 報知用表示装置 169 d を比率（ベース値）用表示部として使用する。識別用表示部は、比率用表示部に表示されるベース値がリアルタイムでのベース値なのか、過去分のベース値なのかを示すものとして用いる。なお、ベース値の表示に際して第 5 報知用表示装置 169 e は使用しない。

【5863】

図 540（b）は、第 1～第 4 報知用表示装置 169 a～169 d におけるベース値の表示態様を説明するための説明図である。第 1～第 4 報知用表示装置 169 a～169 d には、最新の計測区間におけるリアルタイムでのベース値である現状ベース値と、前回の計測区間におけるベース値である前回ベース値（前回の計測区間で総アウト個数が 60000 個に到達したときに計測されたベース値）と、前々回の計測区間におけるベース値である前々回ベース値と、前々々回の計測区間におけるベース値である前々々回ベース値とが、所定期間（例えば 5 sec）ごとに切り換えて表示される。

20

【5864】

その際、現状ベース値を表示するにあたっては、識別用表示部（第 1 報知用表示装置 169 a 及び第 2 報知用表示装置 169 b）に「b L.」を表示し、比率用表示部（第 3 報知用表示装置 169 c 及び第 4 報知用表示装置 169 d）に現状ベース値を 2 桁で表示する。また、前回ベース値を表示する場合、前々回ベース値を表示する場合、前々々回ベース値を表示する場合は、識別用表示部に「b 1.」、「b 2.」、「b 3.」をそれぞれ表示し、比率用表示部に各計測期間のベース値（過去分のベース値）を表示する。このように識別用表示部とセットでベース値を表示することで、遊技ホール管理者等がベース値を確認する場合に、どの時点でのベース値であるのかを適切に把握することができる。

30

【5865】

このように、ベース値の表示は、現状ベース値の表示だけでなく、過去複数回分のベース値の表示も併せて行われる。一般的に遊技ホールでは、1 台のパチンコ機 10 に対して 1 日約 10000～20000 個の遊技球が発射されて遊技が行われるため、総アウト個数が 60000 個ごとのベース値は、3～6 日程度の数日間にわたるベース値に対応したものとなる。このような過去のベース値と比較して現状ベース値を確認できることで、現状ベースの適否を好適に判断することが可能となる。よって、例えば、第 1 作動口 62 や一般入賞口 61 への入賞率を高める不正行為が行われた場合に、その不正行為があった可能性を発見することができる。

40

【5866】

その際、例えば、過去分として前回ベース値のみを表示する構成の場合は、たまたまその際のベース値が低くなっていたりすることがあると、それを現状ベース値と比較しても不正行為の有無を判断しにくくなるおそれがある。この点、前々回ベース値及び前々々回ベース値も表示されることで、複数回分の過去ベース値との比較を行うことができ、不正行為の有無を判断しやすくすることが可能になる。

50

【5867】

なお、上記構成では、過去3回分の計測区間についてベース値を表示するが、2回分のベース値を表示してもよいし、4回以上分のベース値を表示してもよい。すなわち、複数回分の計測区間における過去ベース値を表示するにあたって、表示対象とする計測区間の回数は任意に定めることができる。

【5868】

また、本実施の形態では、上記のベース値に関する処理に加えて差球数に関する処理が実行される。当該処理でいうところの差球数は、遊技状態を問わず、遊技球の合計払出個数から総アウト個数（遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数）を差し引いたものであり、言い換えれば、遊技期間中における通算の差球数である。差球数に関する処理では、主制御装置162のMPU312にて上記差球数を算出して計測し、その計測値を停止用球数（例えば99000個）から減算する。そして、その減算結果が所定数（例えば0個）となった場合に遊技進行を制限するための処理を実行する。また、都度の差球数を第1～第5報知用表示装置169a～169eに表示する。これらの処理については、後に詳細に説明する。

10

【5869】

上記のように、本実施の形態では、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理とともに、ベース値に関する処理と差球数に関する処理とが行われるが、主制御装置162のMPU312ではこれらの処理が特定制御と非特定制御とに区別して実行される。具体的には、ベース値に関する処理と差球数に関する処理の一部とが非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理と、差球数に関する処理の他の一部とを含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされる。

20

【5870】

図541は、主側ROM313におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。MPU312にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図541に示すように、主側ROM313においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【5871】

具体的には、アドレスX(1)～X(k+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスX(1)～X(k+2)に連続するアドレスX(k+3)～X(k+5)はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレスX(k+6)～X(m+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。

30

【5872】

また、アドレスX(k+6)～X(m+2)に連続するアドレスX(m+3)～X(m+5)はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレスX(m+6)～X(n+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスX(m+6)～X(n+2)に連続するアドレスX(n+3)～X(n+5)はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後につけてアドレスX(n+6)～X(p+2)の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。

40

【5873】

なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ROM313における物理アドレス及びMPU312において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【5874】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプロ

50

グラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

10

【5875】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【5876】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

20

【5877】

図542は、主側RAM314における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。MPU312にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図542に示すように、主側RAM314においても特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394のアドレス範囲とが明確に区別されている。

30

【5878】

具体的には、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア391として設定されている。また、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ に連続するアドレス $Y(r+3) \sim Y(r+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア392として設定されている。

【5879】

また、アドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ に連続するアドレス $Y(s+3) \sim Y(s+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア393として設定されている。また、アドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ に連続するアドレス $Y(t+3) \sim Y(t+5)$ は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレス $Y(t+6) \sim Y(u+2)$ の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア394として設定されている。

40

【5880】

なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側RAM314における物理アドレス及びMPU312において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方におい

50

て設定されている。

【5881】

上記のように特定制御用のワークエリア391と、非特定制御用のワークエリア393とが区別して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうちの一方を実行する場合に他方において必要な主側RAM314の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア391、393への情報の書き込み及び各ワークエリア391、393からの情報の読み出しに際してはMPU312にてロード命令が行われる。

10

【5882】

特定制御用のスタックエリア392と、非特定制御用のスタックエリア394とが区別して設定されていることにより、MPU312において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、MPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側RAM314の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうちの一方を実行している状況においてMPU312のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア392、394への情報の書き込みの際にはMPU312にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア392、394からの情報の読み出しに際してはMPU312にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア392、394からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア392、394への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

20

【5883】

ここで、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しが可能である。また、MPU312において特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

30

【5884】

一方、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394からの情報の読み出しが可能である。また、MPU312において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、MPU312は特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

40

【5885】

なお、主側RAM314にはパチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア391、特定制御用のスタックエリア392、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御

50

用のスタックエリア394の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア391、特定制御用のスタックエリア392、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394に記憶された情報は、パチンコ機10の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【5886】

＜MPU312の処理構成について＞

次に、主制御装置162のMPU312にて実行される各制御処理を説明する。かかるMPU312の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（例えば4msec周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【5887】

＜メイン処理＞

まず、図543のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。当該メイン処理は、タイマ割込み処理が禁止された状況下で開始される。なお、メイン処理は、基本的に特定制御用のプログラムにより実行されるが、一部の処理（ステップSh115）については非特定制御用のプログラムにより実行される。

【5888】

まずステップSh101では、電源投入初期設定処理を実行する。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウェイト用の所定時間（具体的には1sec）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウェイト用の所定期間において図柄表示装置75の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側RAM314のアクセスを許可する。

【5889】

ステップSh102では、内部機能レジスタ設定処理を実行する。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理であるタイマ割込み処理（図546）の割込み周期を所定周期（例えば4msec）に設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では、タイマ割込み処理の割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタC1の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【5890】

ステップSh103では、リセットボタン166cが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン166cが押圧操作されている状態でパチンコ機10の電源ON操作が行われ、MPU312への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【5891】

リセットボタン166cが押圧操作されている場合は、ステップSh104に進み、特定制御用のエリアについて第1初期化処理を実行する。第1初期化処理では、主側RAM314の特定制御用のワークエリア391においてパチンコ機10の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）を除き、当該特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする。

【5892】

なお、第1初期化処理では、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394を「0」クリアしない。これにより、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394が「0」クリアされないようにすることが可能となる。

【5893】

ステップSh105では、設定キーを利用して設定キー挿入部166aがON操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部166aがON操作されている場合は、ステップSh106に進み、設定値更新処理を実行する。

【5894】

ここで、ステップSh106の設定値更新処理について図544のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップSh201～ステップSh

10

20

30

40

50

207の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【5895】

設定値更新処理では先ずステップSh201にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定更新表示フラグに「1」をセットする。設定更新表示フラグは、パチンコ機10の設定値を更新している状況であることをMPU312にて特定するためのフラグである。

【5896】

ステップSh202では、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定値カウンタの値が「設定1」に対応する1以上であって「設定6」に対応する6以下であるか否かを判定する。設定値カウンタの値が「0」である場合又は7以上である場合は、ステップSh203に進み、設定値カウンタに「1」をセットする。これにより、パチンコ機10の設定値が「設定1」となる。

【5897】

ステップSh203の実行後又はステップSh202で肯定判定した場合（設定値が設定1～設定6の範囲内である場合）は、ステップSh204にて、設定キーを利用して設定キー挿入部166aがOFF操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部166aがON状態からOFF状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部166aがOFF状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【5898】

設定キー挿入部166aがOFF操作されていない場合は、ステップSh205にて更新ボタン166bが押圧操作されているか否かを判定する。更新ボタン166bが押圧操作されている場合はステップSh206に進み、特定制御用のワークエリア391における設定値カウンタの値を1加算する。これにより、1段階上の設定値に更新される。

【5899】

ステップSh206の実行後又はステップSh205で否定判定した場合（更新ボタン166bが押圧操作されていない場合）は、ステップSh202の処理に戻る。以後、ステップSh204で肯定判定するまでステップSh202～ステップSh206の処理を繰り返す。なお、ステップSh202にて設定値カウンタの値が7以上であると判定されると、ステップSh203にて設定値カウンタに「1」がセットされる。これにより、「設定6」の状況で更新ボタン166bが1回押圧操作された場合には「設定1」に戻ることになる。

【5900】

ステップSh204で肯定判定した場合（設定キー挿入部166aがOFF操作されている場合）は、ステップSh207に進み、特定制御用のワークエリア391における設定更新表示フラグを「0」クリアする。ステップSh207の実行後は設定値更新処理を終了する。

【5901】

メイン処理（図543）の説明に戻り、ステップSh103で否定判定した場合（リセットボタン166cが押圧操作されていない場合）は、ステップSh107に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられた停電フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。停電フラグは、後述するタイマ割込み処理（図546）の停電情報記憶処理（ステップSh401）にて停電時処理が実行された場合に「1」がセットされるものであり、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かをMPU312にて特定するためのフラグである。

【5902】

停電フラグに「1」がセットされている場合は、ステップSh108にて、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392についてチェックサムを算出する。続くステップSh109では、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。

【5903】

10

20

30

40

50

ステップ S h 1 0 7 又はステップ S h 1 0 9 のいずれかで否定判定した場合は動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行し（ステップ S h 1 1 0 ）、その後、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、ステップ S h 1 0 4 の初期化処理が実行されることにより解除される。

【5904】

ステップ S h 1 0 9 で肯定判定した場合（チェックサムが正常である場合）は、ステップ S h 1 1 1 にて、設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されているか否かを判定する。設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されている場合は、ステップ S h 1 1 2 に進み、設定確認処理を実行する。

【5905】

ここで、ステップ S h 1 1 2 の設定確認用処理について図 5 4 5 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定確認用処理におけるステップ S h 3 0 1 ～ステップ S h 3 0 3 の処理は特定制御用のプログラムにより実行される。

【5906】

設定確認用処理では先ずステップ S h 3 0 1 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた設定確認表示フラグに「1」をセットする。設定確認表示フラグは、パチンコ機 1 0 の現状の設定値を確認している状況であることを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。現在の設定値は第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e にて表示される。なお、当該表示のための処理については後述する。

【5907】

ステップ S h 3 0 2 では、設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 状態から O F F 状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されていない場合は、そのままステップ S h 3 0 2 の処理を繰り返す。

【5908】

設定キー挿入部 1 6 6 a が O F F 操作されている場合は、特定制御用のワークエリア 3 9 1 における設定確認表示フラグを「0」クリアし、その後、設定確認用処理を終了する。これにより、設定値の確認状態（第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e における設定値の表示状態）が解除される。

【5909】

メイン処理（図 5 4 3 ）の説明に戻り、ステップ S h 1 1 2 の設定確認用処理の実行後、ステップ S h 1 0 6 の設定値更新処理の実行後、ステップ S h 1 1 1 で否定判定した場合（リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されずにパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われた状況で設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されていない場合）又はステップ S h 1 0 5 で否定判定した場合（リセットボタン 1 6 6 c が押圧操作されながらパチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われた状況で設定キー挿入部 1 6 6 a が O N 操作されていない場合）は、ステップ S h 1 1 3 にて電源投入設定処理を実行する。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側 R A M 3 1 4 の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを演出制御装置 1 4 3 に送信する。また、電源投入設定処理では、遊技停止中であるか否かを判定し、遊技停止中である場合はこれを解除する。すなわち、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされている場合は「0」にクリアして初期化する。

【5910】

ステップ S h 1 1 4 では超過時立上げ用処理を実行し、続くステップ S h 1 1 5 では部分クリア用処理を実行する。これらの処理は、差球数を利用した遊技制限に関するものであるが、その詳細については後述する。

【5911】

ステップ S h 1 1 6 では、第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e の動作確認処理を実行する。この動作確認処理では、第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e に

10

20

30

40

50

おける全てのセグメントを点灯させ、その状態を所定期間（例えば5 s e c）に亘って継続する。第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて断線等の故障により点灯されないセグメントがあったりすると、ベース値等が正しく表示されなくなり、不正行為の判断等に於いて支障を来たすおそれがある。この点、動作確認処理が実行されることで、パチンコ機10の電源ON操作の都度、第1～第5報知用表示装置169a～169eが正常に点灯するかを確認することができ、ベース値等が正しく表示されない状態で遊技が進行することが抑制される。

【5912】

ステップSh117では、タイマ割込み処理の発生を許可するための割込み許可の設定を行う。その後、ステップSh118～ステップSh121の残余処理に進む。つまり、MPU312はタイマ割込み処理を定期的に行う構成であるが、1のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップSh118～ステップSh121の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップSh118～ステップSh121の残余処理は非定期的に行われる非定期処理であると言える。

【5913】

残余処理では、まずステップSh118にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップSh119では、乱数初期値カウンタCINIの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップSh120にて変動種別カウンタCSの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、特定制御用のワークエリア391の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップSh121にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップSh121の処理を実行した場合、ステップSh118に戻り、ステップSh118～ステップSh121の処理を繰り返す。

【5914】

<タイマ割込み処理>

次に、図546のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば4m s e c周期）に行われる。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【5915】

まずステップSh401では停電情報記憶処理を実行する。停電情報記憶処理では、停電監視部315から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア391に設けられた停電フラグに「1」をセットするとともに、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392についてチェックサムを算出し、その算出したチェックサムを保存する。

【5916】

ステップSh402では抽選用乱数更新処理を実行する。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普電役物開放カウンタC4の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び普電役物開放カウンタC4から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ1加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「0」にクリアする。その後、ステップSh403ではステップSh119と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップSh404にてステップSh120と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【5917】

ステップSh405では、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する。パチンコ機10には、振動検知センサや磁石検知センサ、電波検知センサ等の異常検知センサが搭載されており、不正検知処理では、これらの検知センサの出力に基づいて各種異常の有無を判定する。

【5918】

ステップSh406では、第1～第5報知用表示装置169a～169eの表示制御を行うための報知用表示処理を実行する。続くステップSh407では、遊技停止状態とす

10

るか否かの判定を行ったりする遊技停止判定用処理を実行する。これらの詳細については後述する。

【5919】

ステップSh408では、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。遊技の進行を停止している状態でない場合は、ステップSh409に進み、ポート出力処理を実行する。

【5920】

ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部63b, 65dに行うための処理を実行する。例えば、可変入賞装置65を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部65dへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第2作動口63の普電役物63aを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部63bへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

20

【5921】

ステップSh410では読み込み処理を実行する。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【5922】

ステップSh411では入球検知処理を実行する。当該入球検知処理では、各入球検知センサ91a～97aから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口68、一般入賞口61、可変入賞装置65、第1作動口62、第2作動口63及びスルーゲート64への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

30

【5923】

ステップSh412では、主側RAM314に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

40

【5924】

ステップSh413では、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する。遊技球発射ハンドル41への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である0.6秒に1個の遊技球が発射される。続くステップSh414では、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【5925】

ステップSh415では普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理では、スルーゲート64への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定

50

を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第2作動口63の普電役物63aを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

【5926】

ステップSh416では、直前のステップSh414及びステップSh415の処理結果に基づいて、特図用表示部43に係る保留情報の増減個数を特図保留数表示部AMに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部44に係る保留情報の増減個数を普図保留数表示部FMに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップSh416では、直前のステップSh414及びステップSh415の処理結果に基づいて、特図用表示部43の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図用表示部44の表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【5927】

ステップSh417では、払出制御装置181から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する。続くステップSh418では、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する。また、ステップSh419では、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する。

【5928】

ステップSh420では、ベース値や差球数を算出したりするためのベース値及び差球数処理を実行する。ベース値及び差球数処理の詳細については後に説明する。また、ステップSh408で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップSh421にて超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「1」にセットされている場合は、ステップSh409からステップSh416までの各種処理を実行することなくステップSh417の払出状態受信処理を実行し、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップSh409からステップSh419までの各種処理を実行することなくステップSh420のベース値及び差球数処理を実行する。このように超過フラグの値により遊技停止中に不実行とされる処理を相違させるように制御するが、超過フラグについての詳細は後述する。

【5929】

<特図特電制御処理>

ステップSh414の特図特電制御処理について図547のフローチャートを参照しながら説明する。

【5930】

特図特電制御処理では先ずステップSh501にて、保留情報の取得処理を実行する。保留情報の取得処理では、第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア314aにおける保留数が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を1加算するとともに、前回のステップSh402にて更新した当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各数値情報を、保留用エリアREの空き保留エリアRE1～RE4のうち最初の保留エリアに格納する。

【5931】

なお、第1作動口62及び第2作動口63への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を1回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを演出制御装置143に送信する。演出制御装置143は当該コマンドを受信し

た場合、図柄表示装置 75 における保留情報の個数を示す画像（保留用画像）の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【5932】

ステップ Sh 502 では、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出し、ステップ Sh 503 では、主側 ROM 313 に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す。続くステップ Sh 504 では、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し、ステップ Sh 505 では、ステップ Sh 506 ～ステップ Sh 512 の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする。特図特電カウンタは、ステップ Sh 506 ～ステップ Sh 512 の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを MPU 312 にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップ Sh 506 ～ステップ Sh 512 の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

10

【5933】

具体的には、特図特電カウンタは「0」～「6」の数値情報を設定可能となっており、特図特電アドレステーブルには特図特電カウンタの各数値情報に 1 対 1 で対応させて開始アドレスの情報（「SA0」～「SA6」）が設定されている。この場合、開始アドレス SA0 は、ステップ Sh 506 の特図変動開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス SA1 は、ステップ Sh 507 の特図変動中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス SA2 は、ステップ Sh 508 の特図確定中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス SA3 は、ステップ Sh 509 の特電開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス SA4 は、ステップ Sh 510 の特電開放中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス SA5 は、ステップ Sh 511 の特電閉鎖中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレス SA6 は、ステップ Sh 512 の特電終了処理を実行するためのプログラムの開始アドレスである。

20

【5934】

特図特電カウンタは、現状格納されている数値情報に対応した処理を終了した場合に当該数値情報を更新すべき条件が成立していることを契機として、その次の処理回における特図特電制御処理にて実行される処理に対応させて、1 加算、1 減算又は「0」クリア（初期化）される。したがって、各処理回における特図特電制御処理では、特図特電カウンタにセットされている数値情報に応じた処理を実行すればよいこととなる。

30

【5935】

<特図変動開始処理>

ステップ Sh 506 の特図変動開始処理について図 548 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「0」である場合に実行されるものである。

【5936】

特図変動開始処理ではまずステップ Sh 601 にて、保留用エリア RE に格納されている保留情報の個数（保留数）N が 1 以上であるか否かを判定する。保留数 N が 1 以上でない場合、すなわち、0 である場合はそのまま特図変動開始処理を終了する。

40

【5937】

一方、保留数 N が 1 以上である場合は、ステップ Sh 602 にてデータ設定処理を実行する。データ設定処理では、まず保留数 N を 1 減算するとともに、保留用エリア RE の第 1 保留エリア RE1 に格納されたデータを実行エリア AE に移動する。その後、保留用エリア RE の各保留エリア RE1 ～ RE4 に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。

【5938】

このデータシフト処理は、第 1 保留エリア RE1 ～第 4 保留エリア RE4 に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第 2 保留エリア R

50

E 2→第1保留エリアRE 1、第3保留エリアRE 3→第2保留エリアRE 2、第4保留エリアRE 4→第3保留エリアRE 3といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第4保留エリアRE 4を「0」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを演出制御装置143に送信する。演出制御装置143は当該コマンドを受信した場合、保留表示部200における保留用画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【5939】

ステップSh 603では、主側ROM 313から当否テーブルを読み出す。具体的にはまず特定制御用のワークエリア391に設けられた設定値カウンタの値を読み出し、パチンコ機10の設定状態を把握する。その上で、現状の当否抽選モードを把握し、高確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する高確当否テーブルを読み出し、低確率モードである場合には、把握した設定状態に対応する低確当否テーブルを読み出す。

【5940】

ステップSh 604では、ステップSh 603にて読み出した当否テーブルを参照して当否判定処理を実行する。当否判定処理では、実行エリアAEに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタC1に係る数値情報が、ステップSh 603にて読み出した当否テーブルに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【5941】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップSh 605：YES）、ステップSh 606にて種別判定処理を実行する。種別判定処理では、実行エリアAEに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタC2に係る数値情報を読み出す。そして、主側ROM 313に設けられた大当たり種別テーブル417を参照し、上記読み出した大当たり種別カウンタC2に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【5942】

この際、今回の当否判定処理が第1作動口62への入賞に基づくものである場合は第1特図用の大当たり種別テーブル417a（図539（a））を参照し、4R確変大当たり結果及び4R通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。一方、第2作動口63への入賞に基づくものである場合は第2特図用の大当たり種別テーブル417b（図539（b））を参照し、10R確変大当たり結果及び4R通常大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【5943】

ステップSh 607では、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。大当たり用の停止結果設定処理では、主側ROM 313に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を上記停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として主側RAM 314の特定制御用のワークエリア391に書き込む。

【5944】

ステップSh 608では、種別判定結果に対応したフラグセット処理を実行する。特定制御用のワークエリア391には各大当たり結果の種類に対応した種別フラグが設けられており、ステップSh 608では、それら各大当たり結果の種類に対応した種別フラグのうち、ステップSh 606の種別判定処理の結果に対応するものに「1」をセットする。例えば、特定された大当たり種別が10R確変大当たりである場合は、特定制御用のワークエリア391に設けられた10R確変大当たりフラグに「1」をセットする。

【5945】

一方、ステップSh 604の当否判定処理の結果が外れ結果である場合（ステップSh 605：NO）は、ステップSh 609にて外れ用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図用表示部43に最終的に停止表示させ

10

20

30

40

50

る絵柄の態様の情報を、主側ROM313に記憶されている外れ用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を特定制御用のワークエリア391に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり当選の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【5946】

ステップSh608及びステップSh609のいずれかの処理を実行した後は、ステップSh610にて高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を実行する。高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理では、高確率モード及び高頻度サポートモードにて実行される遊技回の回数を更新する。ステップSh610の詳細については後述する。

【5947】

ステップSh611では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、変動種別カウンタCSの数値情報を取得する。また、今回の特図遊技回において図柄表示装置75にてリーチ表示が発生するかどうかを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、大当たり結果でなく、さらに実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【5948】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ROM313に記憶されているリーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの数値情報に対応した変動表示時間の情報（変動パターン情報）を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ROM313に記憶されているリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの数値情報に対応した変動表示時間の情報を取得する。ちなみに、リーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間と異なっている。

【5949】

なお、リーチ非発生時における変動表示時間は、保留用エリアREに格納されている保留数Nが多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留数Nが同一である場合で比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用の変動表示時間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留数Nやサポートモードに応じて変動表示時間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に変動表示時間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた変動表示時間の振分が行われることとなる。

【5950】

また、ステップSh611では、取得した変動表示時間の情報を、特定制御用のワークエリア391に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップSh412）にて実行される。

【5951】

ステップSh612では、変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置143に送信する。変動用コマンドには、変動表示時間（変動パターン）の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間は、リーチ発生用の変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、演出制御装置143では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも

10

20

30

40

50

言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

【5952】

演出制御装置143は変動用コマンド及び種別コマンドをMPU312から受信した場合、ランプ部26～28、スピーカ部29及び図柄表示装置75において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置75では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【5953】

ステップSh613では、特図用表示部43における絵柄の変動表示を開始させる。続くステップSh614では特図特電カウンタを1加算する。特図変動開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「0」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「1」となる。

【5954】

<特図変動中処理>

ステップSh507（図547）の特図変動中処理について図549のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「1」である場合に実行されるものである。

【5955】

特図変動中処理では先ずステップSh701にて、ステップSh611で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップSh702にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、特図用表示部43での絵柄の変動表示が継続されるように各表示用セグメントの発光制御を行う。具体的には各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように制御する。

【5956】

変動表示時間が経過した場合（ステップSh701：YES）は、ステップSh703にて、高確率モード及び高頻度サポートモードを終了させるための高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を実行する。ステップSh703の詳細については後述する。

【5957】

ステップSh704では、今回の特図遊技回の確定表示時間（最終停止時間）の設定処理を実行する。確定表示時間の設定処理では、特図用表示部43にて絵柄を停止表示させる際の継続時間として確定表示時間（例えば0.5sec）の情報を主側ROM313から取得し、特定制御用のワークエリア391に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

【5958】

ステップSh705では、確定表示の開始処理を実行する。確定表示の開始処理では、変動表示されている絵柄がステップSh607（図548）又はステップSh609で設定した停止結果で停止表示されるように特図用表示部43を制御する。

【5959】

ステップSh706では特図特電カウンタを1加算する。特図変動中処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「1」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「2」となる。

【5960】

<特図確定中処理>

ステップSh508（図547）の特図確定中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「2」である場合、換言すれば、特図用表示部43における絵柄の停止表示が開始された後に実行されるものである。特図確定中処理では、ステップSh704で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウン

10

20

30

40

50

タの数値情報を「0」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には、特図特電カウンタの数値情報を1加算することで、当該カウンタの数値情報を「3」に更新する。

【5961】

＜特電開始処理＞

ステップSh509（図547）の特電開始処理について図550のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「3」である場合に実行されるものである。

【5962】

特電開始処理ではまずステップSh801にてオープニングコマンドを送信済みであるかを判定する。オープニングコマンドは、演出制御装置143に対して開閉実行モード用の演出を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。

【5963】

オープニングコマンドの送信前である場合は、ステップSh802にて、開閉実行モードの開始処理を実行する。開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア391に設けられた開閉実行モードフラグに「1」をセットする。開閉実行モードフラグは、開閉実行モード中であることをMPU312が把握するためのものである。

【5964】

また、開閉実行モードの開始処理では、特定制御用のワークエリア391に設けられた高確フラグ及びサポートフラグに「1」がセットされている場合は「0」クリアする。高確フラグは、現在の当否抽選モードが高確率モードであることをMPU312が把握するためのものであり、サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであることをMPU312が把握するためのものである。

【5965】

ステップSh803では、主側ROM313に記憶されているオープニング時間（例えば4sec）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア391に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。ステップSh804では、演出制御装置143への出力対象としてオープニングコマンドを設定する。演出制御装置143はオープニングコマンドを受信することにより、ランプ部26～28、スピーカ部29及び図柄表示装置75にてオープニング演出が実行されるように制御する。

【5966】

ステップSh804の実行後又はステップSh801でオープニングコマンドを送信済みであると判定した場合（ステップSh801：YES）は、ステップSh805に進み、オープニング時間が経過したかを判定する。オープニング時間が経過している場合は、ステップSh806にて、特定制御用のワークエリア391に設けられたラウンドカウンタに今回の大当たり結果に対応したラウンド数をセットする。具体的には、今回の大当たり結果が10R大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「10」をセットし、4R大当たり結果である場合にはラウンドカウンタに「4」をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数をMPU312にて特定するためのカウンタである。

【5967】

ステップSh807では、特定制御用のワークエリア391に設けられた入賞カウンタに対し、一のラウンド遊技における可変入賞装置65への上限入賞個数に対応する数値情報（例えば「10」）をセットする。入賞カウンタは、上限入賞個数までの残り個数をMPU312が特定するためのカウンタである。

【5968】

ステップSh808では、初回目のラウンド遊技における可変入賞装置65の上限開放時間を設定する。具体的には、主側ROM313に記憶されている上記上限開放時間（例えば30sec）の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア391に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。

【5969】

10

20

30

40

50

ステップ S h 8 0 9 では、大入賞口 6 5 a を開放すべく可変入賞装置 6 5 用の駆動部 6 5 d を駆動状態とする。また、ステップ S h 8 0 9 では、開放コマンドを演出制御装置 1 4 3 への出力対象として設定する。開放コマンドは、大入賞口 6 5 a (可変入賞装置 6 5) の開放が開始されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。

【 5 9 7 0 】

ステップ S h 8 1 0 では、特図特電カウンタを 1 加算する。特電開始処理の実行時における特図特電カウンタの数値情報は「 3 」であるため、当該加算処理により特図特電カウンタの数値情報は「 4 」となる。

【 5 9 7 1 】

ステップ S h 8 1 0 の実行後は特電開始処理を終了する。また、ステップ S h 8 0 5 で肯定した場合 (オープニング時間が経過していない場合) は、オープニングを継続すべく、ステップ S h 8 0 6 ~ ステップ S h 8 1 0 の処理を実行することなく特電開始処理を終了する。

10

【 5 9 7 2 】

< 特電開放中処理 >

ステップ S h 5 1 0 (図 5 4 7) の特電開放中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 4 」である場合に実行されるものである。特電開放中処理では、可変入賞装置 6 5 への入賞個数が上限入賞個数に達するか、可変入賞装置 6 5 の上限開放時間が経過するかのいずれかが成立した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立したとして可変入賞装置 6 5 を開放状態から閉鎖状態に切り替えるとともに、ラウンドカウンタの数値情報を 1 減算して更新する。また、主側 R O M 3 1 3 に記憶されている閉鎖時間 (例えば 2 s e c) の情報を読み出し、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする。そして、特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を「 5 」に更新する。

20

【 5 9 7 3 】

< 特電閉鎖中処理 >

ステップ S h 5 1 1 (図 5 4 7) の特電閉鎖中処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 5 」である場合に実行されるものである。特電閉鎖中処理では、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技でなければ、特電開放中処理に設定した閉鎖時間 (ラウンド遊技間のインターバル時間) が経過したか否かを判定する。閉鎖時間が経過した場合には、次のラウンド遊技を開始すべく、可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数に対応する数値情報 (例えば「 1 0 」) を入賞カウンタにセットするとともに、可変入賞装置 6 5 の上限開放時間 (例えば 3 0 s e c) を特図特電タイマカウンタにセットし、可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態に切り替える。その後、特図特電カウンタの数値情報を 1 減算することで、当該カウンタの数値情報を「 4 」に更新する。

30

【 5 9 7 4 】

一方、終了したラウンド遊技が最終回のラウンド遊技である場合は、エンディング時間を設定するとともに、エンディングコマンドを演出制御装置 1 4 3 への出力対象として設定する。演出制御装置 1 4 3 はエンディングコマンドを受信することにより、ランプ部 2 6 ~ 2 8、スピーカ部 2 9 及び図柄表示装置 7 5 にてエンディング演出が実行されるように制御する。その後、特図特電カウンタの数値情報を 1 加算することで、当該カウンタの数値情報を「 6 」に更新する。

40

【 5 9 7 5 】

< 特電終了処理 >

ステップ S h 5 1 2 (図 5 4 7) の特電終了処理について図 5 5 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図特電カウンタの数値情報が「 6 」である場合に実行されるものである。

【 5 9 7 6 】

特電終了処理では先ずステップ S h 9 0 1 にて、エンディング時間が経過したか否かを判定する。エンディング時間が経過している場合は、ステップ S h 9 0 2 にて開閉実行モ

50

ード終了時の移行処理を実行する。

【5977】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について図552のフローチャートを参照しながら説明する。

【5978】

開閉実行モード終了時の移行処理では先ずステップSh1101にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合は、ステップSh1102にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた高確フラグに「1」をセットする。これにより、当否抽選モードが高確率モードに移行する。

10

【5979】

ステップSh1103では、特定制御用のワークエリア391に設けられた確変カウンタKCに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高確率モードの上限回数（例えば35回）に対する数値情報を設定する。確変カウンタKCは、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数をMPU312が把握するためのものであり、高確率モードである状況で特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。

【5980】

ステップSh1104では、特定制御用のワークエリア391に設けられたサポートフラグに「1」をセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。続くステップSh1105では、特定制御用のワークエリア391に設けられたサポートカウンタSCに対し、今回の確変大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば35回）を設定する。サポートカウンタSCは、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数をMPU312が把握するためのものであり、高頻度サポートモードである状況で特図遊技回が実行されるごとに1ずつ減算される。

20

【5981】

ステップSh1101で否定判定した場合（確変大当たり結果でない場合）は、今回の大当たり結果が通常大当たり結果であることを意味する。この場合はステップSh1106に進み、上記サポートフラグに「1」をセットし、サポートモードを高頻度サポートモードに移行させる。続くステップSh1107では、上記サポートカウンタSCに対し、今回の通常大当たり結果に対応する高頻度サポートモードの上限回数（例えば50回）を設定する。

30

【5982】

特電終了処理（図551）の説明に戻り、ステップSh902の開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後は、ステップSh903にて開閉実行モードの終了処理を実行する。開閉実行モードの終了処理では、特定制御用のワークエリア391における種別フラグ及び開閉実行モードフラグを「0」クリアする。

【5983】

ステップSh904では特図特電カウンタの数値情報を「0」クリアし、その後、特電終了処理を終了する。また、ステップSh901で否定判定した場合（エンディング時間が経過していない場合）は、エンディングを継続すべく、ステップSh902～ステップSh904の処理を実行することなく特電終了処理を終了する。

40

【5984】

<高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理>

ステップSh610の高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理について図553のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動開始処理（図548）の一部とされ、変動表示の開始タイミングに合わせて実行される。

【5985】

先ずステップSh1201では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果でない場合は、ステップSh1202にて、特定制御用のワークエリア391における高確フラグが「1」であるか否か、すなわち、現在の当否抽選

50

モードが高確率モードであるか否かを判定する。

【5986】

高確フラグが「1」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップSh1203にて、特定制御用のワークエリア391における確変カウンタKCの数値情報を1減算する。これにより、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が1減算される。

【5987】

ステップSh1204では、確変カウンタKCにおける更新後の数値情報が「0」であるか否かを判定する。確変カウンタKCの更新値が「0」である場合、すなわち、高確率モードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が0回となっている場合は、ステップSh1205に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられた高確終了用フラグを「1」にセットする。高確終了用フラグは、高確率モードを終了すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

【5988】

ステップSh1205の実行後、ステップSh1202で否定判定した場合（高確フラグが「1」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップSh1204で否定判定した場合（確変カウンタKCの更新値が「0」ではなく、高確率モードに滞在可能な遊技回の残り回数が1以上である場合）は、ステップSh1206に進み、特定制御用のワークエリア391におけるサポートフラグが「1」であるか否かを判定する。サポートフラグが「1」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップSh1207にて、特定制御用のワークエリア391におけるサポートカウンタSCの数値情報を1減算する。これにより、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が1減算される。

【5989】

ステップSh1208では、サポートカウンタSCにおける更新後の数値情報が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタSCの更新値が「0」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数が上限回数に到達し、当該モードに滞在可能な遊技回の残り回数が0回となっている場合は、ステップSh1209に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられたサポート終了用フラグを「1」にセットする。サポート終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

【5990】

ステップSh1209の実行後、ステップSh1206で否定判定した場合（サポートフラグが「1」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップSh1208で否定判定した場合（サポートカウンタSCの更新値が「0」ではなく、高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数が1以上である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。また、ステップSh1201で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップSh1202～ステップSh1209の処理を実行することなく高確率モード・高頻度サポートモード更新用処理を終了する。

【5991】

＜高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理＞

ステップSh703の高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理について図554のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図変動中処理（図549）の一部とされ、変動表示の終了タイミングに合わせて実行される。

【5992】

先ずステップSh1301では、特定制御用のワークエリア391における高確フラグが「1」であるか否かを判定する。高確フラグが「1」であり、現在の当否抽選モードが高確率モードである場合は、ステップSh1302にて、特定制御用のワークエリア391における高確終了用フラグが「1」であるか否か、すなわち、高確率モードを終了すべ

10

20

30

40

50

き状況であるか否かを判定する。

【5993】

高確終了用フラグが「1」である場合（高確率モードを終了すべき状況である場合）は、ステップSh1303にて高確率モード終了処理を実行する。高確率モード終了処理では、上記高確終了用フラグ及び高確フラグをそれぞれ「0」クリアする。高確フラグのクリアにより高確率モードが終了し、当否抽選モードが低確率モードに移行する。

【5994】

ステップSh1303の実行後、ステップSh1301で否定判定した場合（高確フラグが「1」ではなく、現在の当否抽選モードが低確率モードである場合）又はステップSh1302で否定判定した場合（高確終了用フラグが「1」ではなく、高確率モードを継続すべき状況である場合）は、ステップSh1304に進み、特定制御用のワークエリア391におけるサポートフラグが「1」であるか否かを判定する。サポートフラグが「1」であり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップSh1305にて、特定制御用のワークエリア391におけるサポート終了用フラグが「1」であるか否か、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況であるか否かを判定する。

【5995】

サポート終了用フラグが「1」である場合（高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合）は、ステップSh1306にて高頻度サポートモード終了処理を実行する。高頻度サポートモード終了処理では、上記サポート終了用フラグ及びサポートフラグをそれぞれ「0」クリアする。サポートフラグのクリアにより高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【5996】

ステップSh1306の実行後、ステップSh1304で否定判定した場合（サポートフラグが「1」ではなく、現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合）又はステップSh1305で否定判定した場合（サポート終了用フラグが「1」ではなく、高頻度サポートモードを継続すべき状況である場合）は、高確率モード・高頻度サポートモード終了用処理を終了する。

【5997】

＜各入賞口への遊技球の入球有無を特定する構成について＞

次に、MPU312にて、各入球検知センサ91a～97aの検知結果に基づき、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68及びスルーゲート64への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図55はMPU312に入球検知センサ91a～97aの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【5998】

MPU312には入力ポート312aが設けられている。入力ポート312aは、8種類の信号を同時に扱うことができるように8ビットの平行インターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「0」又は「1」の情報が格納されるエリアが、各端子に1対1で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第0ビットD0～第7ビットD7を備えている。但し、本パチンコ機10においては、第7ビットD7は使用せず、7種類の信号を同時に扱う構成としている。また、入力ポート312aには8種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を8種類に制限するために、入力ポート312aへの入力対象となる信号群はドライバICによる切換制御を通じて切り換えられる。

【5999】

タイマ割込み処理（図546）の入球検知処理（ステップSh411）では、入力ポート312aへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ91a～97aからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第0ビットD0は第1入賞口検知センサ91aからの検知信号に対応した情報が格納され、第1ビットD1は第2入賞口検知センサ92aからの検知信号に対応した情報が格納され、第2ビットD2は第1作動口検知セン

10

20

30

40

50

サ 9 3 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 3 ビット D 3 は第 2 作動口検知センサ 9 4 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 4 ビット D 4 は大入賞口検知センサ 9 5 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 5 ビット D 5 はアウト口検知センサ 9 6 a からの検知信号に対応した情報が格納され、第 6 ビット D 6 はゲート検知センサ 9 7 a からの検知信号に対応した情報が格納される。

【 6 0 0 0 】

上記各入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a は、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示す LOW レベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示す HI レベル信号を出力する。そして、入力ポート 3 1 2 a では LOW レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「0」の情報を格納し、HI レベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「1」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ 9 1 a ~ 9 7 a において遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「0」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「1」の情報が格納される。

【 6 0 0 1 】

< 入球検知処理 >

図 5 5 6 はタイマ割込み処理（図 5 4 6）のステップ S h 4 1 1 にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【 6 0 0 2 】

第 0 ビット D 0 又は第 1 ビット D 1 において「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a 又は第 2 入賞口検知センサ 9 2 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S h 1 5 0 1 : Y E S）。この場合、ステップ S h 1 5 0 2 にて、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた一般入賞センサフラグに「1」をセットし、ステップ S h 1 5 0 3 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。

【 6 0 0 3 】

一般入賞センサフラグは一般入賞口 6 1 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、1 0 個賞球用カウンタは 1 0 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。1 0 個賞球用カウンタの値が 1 以上である場合、タイマ割込み処理（図 5 4 6）におけるステップ S h 4 1 8 の払出出力処理にて 1 0 個賞球コマンドを払出制御装置 1 8 1 に出力するとともに、1 0 個賞球コマンドを 1 回出力した場合には 1 0 個賞球用カウンタの値を 1 減算する。払出制御装置 1 8 1 は 1 0 個賞球コマンドを受信した場合、1 0 個の遊技球が払い出されるように払出装置 2 2 2 を駆動制御する。

【 6 0 0 4 】

第 2 ビット D 2 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 1 作動口検知センサ 9 3 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する（ステップ S h 1 5 0 4 : Y E S）。この場合、ステップ S h 1 5 0 5 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた第 1 作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップ S h 1 5 0 6 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 3 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。第 1 作動入賞フラグは第 1 作動口 6 2 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、3 個賞球用カウンタは 3 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

【 6 0 0 5 】

タイマ割込み処理（図 5 4 6）の特図特電制御処理（ステップ S h 4 1 4）では第 1 作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア 3 1 4 a の保留用エリア R E に格納されている保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理（ステッ

10

20

30

40

50

プ Sh 4 1 4) にて第 1 作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 1 作動入賞フラグを「0」クリアする。

【6 0 0 6】

第 3 ビット D 3 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第 2 作動口検知センサ 9 4 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する(ステップ Sh 1 5 0 7 : Y E S)。この場合、ステップ Sh 1 5 0 8 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた第 2 作動入賞フラグに「1」をセットし、ステップ Sh 1 5 0 9 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。第 2 作動入賞フラグは第 2 作動口 6 3 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、1 個賞球用カウンタは 1 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

10

【6 0 0 7】

タイマ割込み処理(図 5 4 6)の特図特電制御処理(ステップ Sh 4 1 4)では第 2 作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア 3 1 4 a の保留用エリア R E に格納されている保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特図特電制御処理(ステップ Sh 4 1 4)にて第 2 作動入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第 1 作動入賞フラグを「0」クリアする。

【6 0 0 8】

第 4 ビット D 4 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、大入賞口検知センサ 9 5 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する(ステップ Sh 1 5 1 0 : Y E S)。この場合、ステップ Sh 1 5 1 1 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた特電入賞フラグに「1」をセットし、ステップ Sh 1 5 1 2 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられた 1 5 個賞球用カウンタの値を 1 加算する。特電入賞フラグは可変入賞装置 6 5 への入賞が発生したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグであり、1 5 個賞球用カウンタは 1 5 個の遊技球の払い出しを M P U 3 1 2 にて実行すべき回数を特定するためのカウンタである。

20

【6 0 0 9】

タイマ割込み処理(図 5 4 6)の特図特電制御処理(ステップ Sh 4 1 4)では特電入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、可変入賞装置 6 5 への 1 個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における可変入賞装置 6 5 への残りの入球可能個数を 1 減算する。かかる入球可能個数を 1 減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「0」クリアする。

30

【6 0 1 0】

第 5 ビット D 5 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ 9 6 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する(ステップ Sh 1 5 1 3 : Y E S)。この場合、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられたアウトフラグに「1」をセットする。アウトフラグはアウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したことを M P U 3 1 2 が特定するためのフラグである。

【6 0 1 1】

40

第 6 ビット D 6 に「0」の情報が格納されている状況から「1」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ 9 7 a にて 1 個の遊技球が検知されたと判定する(ステップ Sh 1 5 1 5 : Y E S)。この場合、ステップ Sh 1 5 1 6 にて、上記ワークエリア 3 9 1 に設けられたゲート入賞フラグに「1」をセットする。ゲート入賞フラグはスルーゲート 6 4 に 1 個の遊技球が入球したことを M P U 3 1 2 にて特定するためのフラグである。

【6 0 1 2】

タイマ割込み処理(図 5 4 6)の普図普電制御処理(ステップ Sh 4 1 5)ではゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア 3 1 4 c に格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である 4 個未満であることを条件とし

50

て、現状の普電役物開放カウンタ C 4 の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア 3 1 4 c に格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップ S h 4 1 5）にてゲート入賞フラグに「1」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「0」クリアする。

【6013】

＜払出制御装置の処理構成について＞

次に、払出制御装置 1 8 1 にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置 1 8 1 及び当該払出制御装置 1 8 1 との間で通信を行う各種装置の電氣的構成について、図 5 5 7 のブロック図を参照しながら説明する。

【6014】

払出制御装置 1 8 1 は M P U 3 8 2 を備えている。M P U 3 8 2 には、払出側 R O M 3 8 3、払出側 R A M 3 8 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【6015】

払出側 R O M 3 8 3 は、N O R 型フラッシュメモリ及び N A N D 型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側 R O M 3 8 3 は、払出側 M P U 3 8 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【6016】

払出側 R A M 3 8 4 は、S R A M 及び D R A M などの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側 R A M 3 8 4 は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側 R O M 3 8 3 よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側 R A M 3 8 4 は、払出側 R O M 3 8 3 内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【6017】

払出側 M P U 3 8 2 は、主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側 M P U 3 8 2 は M P U 3 1 2 から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置 2 2 2 を駆動制御する。また、払出側 M P U 3 8 2 は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側 R A M 3 8 4 に未払い出しの賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置 2 2 2 を停止させる。また、払出側 M P U 3 8 2 は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【6018】

M P U 3 1 2 は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置 7 5、ランプ部 2 6 ~ 2 8 及びスピーカ部 2 9 にて実行されるように演出制御装置 1 4 3 に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿 3 4 が遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク 2 2 1 に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置 2 2 2 が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体 1 2 が外枠 1 1 から開放された本体開放状態と、前扉枠 1 4 が内枠 1 3 から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【6019】

払出装置 2 2 2 から下皿 3 4 へと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側 M P U 3 8 2 に入力される。払出側 M P U 3 8 2 は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

10

20

30

40

50

【6020】

タンク221から払出装置222へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【6021】

払出装置222には当該払出装置222から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側MPU382に入力される。払出側MPU382は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置222から1個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側MPU382は、遊技球が払い出されるように払出装置222を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

10

【6022】

内枠13の前面部には前扉開放センサ232が設けられており、当該前扉開放センサ232の検知結果は払出側MPU382に入力される。この場合、内枠13に対して前扉枠14が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ232は閉鎖検知信号を払出側MPU382に送信し、内枠13に対して前扉枠14が開放状態である場合に前扉開放センサ232は開放検知信号を払出側MPU382に送信する。

20

【6023】

払出側MPU382は、前扉開放センサ232から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠14が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ232から開放検知信号を受信している場合に前扉枠14が開放状態であると特定する。また、払出側MPU382は、前扉枠14が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでMPU312に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠14が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでMPU312に前扉閉鎖コマンドを送信する。MPU312は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠14が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠14が閉鎖状態となったと特定する。

30

【6024】

裏パックユニット15の前面部には本体開放センサ233が設けられており、当該本体開放センサ233の検知結果は払出側MPU382に入力される。この場合、外枠11に対して遊技機本体12が閉鎖状態である場合に本体開放センサ233は閉鎖検知信号を払出側MPU382に送信し、外枠11に対して遊技機本体12が開放状態である場合に本体開放センサ233は開放検知信号を払出側MPU382に送信する。

【6025】

払出側MPU382は、本体開放センサ233から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体12が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ233から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体12が開放状態であると特定する。また、払出側MPU382は、遊技機本体12が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングでMPU312に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体12が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングでMPU312に本体閉鎖コマンドを送信する。MPU312は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体12が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体12が閉鎖状態となったと特定する。

40

【6026】

払出側MPU382にて実行されるタイマ割込み処理について図558のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば2msec）で繰り返し起動されるものである。

【6027】

50

まずステップ S h 1 6 0 1 では満タン用処理を実行する。満タン用処理では、満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 6 0 2 8 】

ステップ S h 1 6 0 2 では球無用処理を実行する。球無用処理では、球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 6 0 2 9 】

ステップ S h 1 6 0 3 では払出異常監視処理を実行する。払出異常監視処理では、払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 6 0 3 0 】

ステップ S h 1 6 0 4 では前扉開放監視処理を実行する。前扉開放監視処理では、前扉開放センサ 2 3 2 の検知結果に基づいて前扉枠 1 4 が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠 1 4 が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、前扉枠 1 4 が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 6 0 3 1 】

ステップ S h 1 6 0 5 では本体開放監視処理を実行する。本体開放監視処理では、本体開放センサ 2 3 3 の検知結果に基づいて遊技機本体 1 2 が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体 1 2 が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。また、遊技機本体 1 2 が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドを M P U 3 1 2 に送信する。

【 6 0 3 2 】

ステップ S h 1 6 0 6 ではコマンド読込処理を実行する。当該コマンド読込処理では、M P U 3 1 2 が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側 R A M 3 8 4 に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側 R A M 3 8 4 における未払い出しの賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップ S h 1 6 0 7 ）、払出装置 2 2 2 による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップ S h 1 6 0 8 ）。

【 6 0 3 3 】

払出制御処理では、払出側 R A M 3 8 4 に記憶されている未払い出しの賞球個数情報が 1 以上の値である場合に払出装置 2 2 2 の駆動制御を行い、払出検知センサにて 1 個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を 1 減算する。そして、賞球個数情報の値が「 0 」となった場合には払出装置 2 2 2 の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップ S h 1 6 0 9 ）。

【 6 0 3 4 】

< ベース値及び差球数処理 >

10

20

30

40

50

ステップ Sh 4 2 0 (図 5 4 6) のベース値及び差球数処理について図 5 5 9 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、ベース値及び差球数処理におけるステップ Sh 1 7 0 1～ステップ Sh 1 7 0 5 の処理は、MPU 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

【6 0 3 5】

ベース値及び差球数処理ではまずステップ Sh 1 7 0 1 にて、タイマ割込み処理 (図 5 4 6) の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップ Sh 1 7 0 2 では、プッシュ命令により、MPU 3 1 2 に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 における所定領域に書き込んで退避させる。フラグレジスタにはゼロフラグやサインフラグなどが含まれており、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってその情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報をベース値及び差球数用実行処理 (ステップ Sh 1 7 0 3) に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア 3 9 1 に退避させておくことが可能になる。

【6 0 3 6】

ステップ Sh 1 7 0 3 では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているベース値及び差球数用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に書き込む。そして、ベース値及び差球数用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア 3 9 2 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数処理のプログラムに復帰する。

【6 0 3 7】

ステップ Sh 1 7 0 3 のベース値及び差球数処理を実行した後は、ステップ Sh 1 7 0 4 にて、ポップ命令により、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させる。具体的には、ステップ Sh 1 7 0 2 で特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に退避させたフラグレジスタの情報を読み出し、それらを MPU 3 1 2 のフラグレジスタに格納する。これにより、MPU 3 1 2 のフラグレジスタの情報が、ステップ Sh 1 7 0 2 が実行された時点の情報に復帰することとなる。

【6 0 3 8】

ステップ Sh 1 7 0 5 では、タイマ割込み処理 (図 5 4 6) の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【6 0 3 9】

次に、ステップ Sh 1 7 0 3 にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行されるベース値及び差球数用実行処理について、図 5 6 0 のフローチャートを参照しながら説明する。

【6 0 4 0】

ステップ Sh 1 8 0 1 では、ロード命令により、MPU 3 1 2 のスタックポインタに非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 における開始位置のアドレス情報 (具体的には図 5 4 2 におけるアドレス $Y(u+2)$) を設定する。これにより、使用するスタックエリアが非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に切り換えられる。

【6 0 4 1】

ステップ Sh 1 8 0 2 では、MPU 3 1 2 に設けられる複数のレジスタのうち、後述のベース値算出処理 (ステップ Sh 1 8 0 3)、超過判定用処理 (ステップ Sh 1 8 0 4)、表示設定処理 (ステップ Sh 1 8 0 5) で使用するレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における所定領域に書き込んで退避させる。

【6 0 4 2】

ステップ Sh 1 8 0 2 の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設

10

20

30

40

50

定されているステップ S h 1 8 0 3 ～ステップ S h 1 8 0 5 のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に行う。これらの処理に先立ち、ステップ S h 1 8 0 2 にて使用レジスタの情報を退避させることで、ステップ S h 1 8 0 3 ～ステップ S h 1 8 0 5 の実行に際してそれら各レジスタが上書きされたとしても、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた情報をこれらレジスタに書き込むことで、上書き前の状態に復帰させることができる。すなわち、特定制御に際して利用されていたレジスタの情報を保護することができる。

【 6 0 4 3 】

なお、ステップ S h 1 8 0 3 ～ステップ S h 1 8 0 5 の実行に際しては、それら各処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を非特定制御用のスタックエリア 3 9 4 に書き込む。そして、ステップ S h 1 8 0 3 ～ステップ S h 1 8 0 5 が終了した場合には、当該エリア 3 9 4 に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示すベース値及び差球数用実行処理のプログラムに復帰する。

【 6 0 4 4 】

ステップ S h 1 8 0 3 ～ステップ S h 1 8 0 5 の処理を実行した後は、ステップ S h 1 8 0 6 にて、ロード命令により、M P U 3 1 2 のスタックポインタに特定制御用のスタックエリア 3 9 2 における固定アドレスを設定する。これにより、使用するスタックエリアが特定制御用のスタックエリア 3 9 2 に切り換えられる。

【 6 0 4 5 】

なお、ベース値及び差球数用実行処理を含むステップ S h 4 2 0 のベース値及び差球数処理は、タイマ割込み処理において遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御処理が終了した後に実行されるため、ステップ S h 1 8 0 3 ～ステップ S h 1 8 0 5 の処理が実行される直前において特定制御用のスタックエリア 3 9 に記憶されている情報は常に一定となる。このため、その一定の情報量を踏まえて上記固定アドレスを定めておくことで、M P U 3 1 2 におけるスタックポインタの情報を事前に退避させていなくても、スタックポインタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることができる。よって、処理負荷を軽減させることが可能になるとともに当該退避させるための領域を主側 R A M 3 1 4 において確保する必要がなくなる。

【 6 0 4 6 】

ステップ S h 1 8 0 7 では、ステップ S h 1 8 0 2 にて非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に退避させた各レジスタの値をロード命令により読み出し、それらを M P U 3 1 2 の各レジスタに格納する。これにより、M P U 3 1 2 の各レジスタの情報が、ステップ S h 1 8 0 2 が実行された時点の情報に復帰することになる。

【 6 0 4 7 】

次に、サブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行されるステップ S h 1 8 0 3 のベース値算出処理、ステップ S h 1 8 0 4 の超過判定用処理、ステップ S h 1 8 0 5 の表示設定用処理について説明する。これらの処理では、ベース値や差球数の遊技履歴に関する情報を算出し、その結果を第 1 ～第 5 報知用表示装置 1 6 9 a ～1 6 9 e に表示するための表示データの設定を行ったり、算出した差球数が予め定められた特定個数（例えば 9 9 0 0 0 個）以上となったか否かを判定したりする。

【 6 0 4 8 】

< ベース値算出処理 >

先ずステップ S h 1 8 0 3 のベース値算出処理について図 5 6 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 0 4 9 】

ベース値算出処理では先ずステップ S h 1 9 0 1 にて、一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。すなわち、第 1 入賞口検知センサ 9 1 a、第 2 入賞口検知センサ 9 2 a、第 1 作動口検知センサ 9 3 a、第 2 作動口検知センサ 9 4 a、大入賞口検知センサ 9 5 a 及びアウト口検知センサ 9 6 a の各出力に基づいて上記判定を行う。

10

20

30

40

50

【6050】

入球が発生している場合は、ステップSh1902にて、計測区間用のアウトカウンタ501dの更新処理を実行する。図562に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、ベース値の算出に対応するエリアとしてベース値用カウンタエリア501が設けられており、このベース値用カウンタエリア501に上記計測区間用のアウトカウンタ501dが設けられている。

【6051】

計測区間用のアウトカウンタ501dは、遊技領域PAから排出される遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。なお、本実施の形態では、アウト口検知センサ96aがアウト口68に入球した遊技球のみを検知するように構成されているため（図531）、アウト口68への入球が発生した場合だけでなく、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63及び可変入賞装置65への入球が発生した場合にも、計測区間用のアウトカウンタ501dを1加算して更新する。計測区間用のアウトカウンタ501dの値は、所定個数（例えば60000個）ごとの計測区間を把握するのに利用される。

【6052】

ステップSh1903では、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合はステップSh1904に進み、上記ベース値用カウンタエリア501における通常用の一般入賞カウンタ501a、通常用の第1作動カウンタ501b、通常用のアウトカウンタ501cの更新処理を実行する。これらのカウンタ501a～501cは、通常遊技状態を対象として一般入賞口61への遊技球の入球数、第1作動口62への遊技球の入球数、遊技領域PAからの遊技球の排出個数をそれぞれ計測するためのものである。ステップSh1904では、一般入賞口61又は第1作動口62への入球が発生した場合は、一般入賞カウンタ501a及び第1作動カウンタ501bのうち対応するカウンタの値を1加算する。また、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、アウトカウンタ501cの値を1加算する。

【6053】

ステップSh1904の実行後又はステップSh1903で否定判定した場合（現在の遊技状態が通常遊技状態でない場合）は、ステップSh1905にてベース値の算出処理を実行する。ベース値の算出処理では、通常用の各カウンタ501a～501cの値を用いて通常遊技状態におけるベース値を算出する。通常用の一般入賞カウンタ501a、通常用の第1作動カウンタ501b、通常用のアウトカウンタ501cの値をK1～K3とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（ $K1 \times$ 「一般入賞口61への入賞に対する賞球個数」 $+ K2 \times$ 「第1作動口62への入賞に対する賞球個数」） $\div$ 遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数（K3）。

【6054】

ステップSh1906では、ステップSh1905で算出したベース値の情報を、非特定制御用のワークエリア393に設けられた現状用エリア504aに上書きする処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア393には、図562に示すように、演算結果を記憶するためのエリアとして演算結果用エリア504が設けられており、演算結果用エリア504には、現状用エリア504aのほか、前回ベース値の情報を記憶するための前回用エリア504bと、前々回ベース値の情報を記憶するための前々回用エリア504cと、前々々回ベース値の情報を記憶するための前々々回用エリア504dとが設けられている。

【6055】

ステップSh1906の実行後又はステップSh1901で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップSh1907にて非特定制御用のワークエリア393に設けられた各種フラグ用エリア508（図562）の管理開始フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグは、算出したベース値を報知すべき状況で

10

20

30

40

50

あることをMPU312が特定するためのフラグである。

【6056】

管理開始フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップSh1908に進み、計測区間用のアウトカウンタ501dの値が所定の管理開始基準値（例えば300個）に対応する値以上であるか否かを判定する。アウトカウンタ501dの値が管理開始基準値に対応する値以上である場合は、ステップSh1909に進み、管理開始フラグを「1」にセットする。これにより、算出したベース値が報知対象とされる。

【6057】

本実施の形態では、管理開始フラグが「0」クリアされた状態となるようにしてパチンコ機10が製造される。パチンコ機10の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機10の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況の下、パチンコ機10の製造後、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達するまでの期間においては、算出されたベース値を報知の対象外とすることで、上記手入れの影響を受けたベース値が報知されることを抑制できる。

【6058】

ステップSh1910では、ベース値用カウンタエリア501に設けられた各カウンタ501a～501dを全て「0」クリアする。その結果、それら各カウンタ501a～501dの値が初期化された状態で次のベース値算出処理が開始されることになり、ステップSh1905では、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の期間を対象外としてベース値が算出される。ステップSh1910の実行後又はステップSh1908で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ501dの値が管理開始基準値未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【6059】

ステップSh1907で肯定判定した場合（管理開始フラグが「1」である場合）は、ステップSh1911に進み、計測区間用のアウトカウンタ501dの値が計測区間を規定する所定個数（例えば60000個）に対応する値以上であるか否かを判定する。

【6060】

アウトカウンタ501dの値が所定個数に対応する値以上である場合は、ステップSh1912にてデータシフト処理を実行する。データシフト処理では、非特定制御用のワークエリア393の演算結果用エリア504における現状用エリア504a、前回用エリア504b、前々回用エリア504c、前々々回用エリア504dに記憶されたベース値の情報を、前々回用エリア504c→前々々回用エリア504d、前回用エリア504b→前々回用エリア504c、現状用エリア504a→前回用エリア504bの順序でシフトさせる。これにより、2回前の算出期間（計測区間）における最終的なベース値が3回前の算出期間における最終的なベース値として前々々回用エリア504dに記憶され、1回前の算出期間における最終的なベース値が2回前の算出期間における最終的なベース値として前々回用エリア504cに記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が1回前の算出期間における最終的なベース値として前回用エリア504bに記憶される。

【6061】

ステップSh1913では、ベース値用カウンタエリア501に設けられた各カウンタ501a～501dを全て「0」クリアする。ステップSh1913の実行後又はステップSh1911で否定判定した場合（計測区間用のアウトカウンタ501dの値が所定個数未満である場合）は、ベース値算出処理を終了する。

【6062】

<超過判定用処理>

パチンコ機では、実遊技上での当選確率に関していずれは内部的に設定された当選確率に収束していくと考えられるものの、例えば、遊技者における1回の遊技や遊技ホールの1営業日という基準でみると、実遊技上の当選確率には大きなばらつきが生じているのが

10

20

30

40

50

現状である。このため、遊技者から見たいいわゆる勝ち分について遊技機設計者が想定しなかったレベルまで伸びてしまうことが起こり得る。このような場合、そのパチンコ機を遊技していた遊技者本人だけでなく、それを見ていた周囲の者まで過度に射幸心が煽られることになりかねない。

【6063】

このような事情を踏まえ、本実施の形態に係るパチンコ機10では、パチンコ機10自身が遊技履歴を参照して遊技者側から見たプラス分が予め定めた所定の範囲内に収まっているかを監視し、当該範囲を超える場合には遊技の進行を制限するようにしている。具体的には、当該プラス分の上限値（例えば99000個）を設定し、監視により把握される都度のプラス分が当該上限値を超えると、遊技の進行を制限する機能を発動させる構成となっている。ステップSh1804の超過判定用処理はその一環として実行されるものであり、以下、当該処理について図563のフローチャートを参照しながら説明する。

【6064】

超過判定用処理では先ずステップSh2101にて、非特定制御用のワークエリア393に設けられた超過待機フラグが「1」に設定されているか否かを判定する。超過待機フラグについては後に詳述する。

【6065】

超過待機フラグが「1」に設定されていない場合はステップSh2102に進み、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への遊技球の入球が発生したか否かを判定する。なお、この判定には、ベース値算出処理（図561）におけるステップSh1901の判定結果を用いる。

【6066】

入球が発生している場合は、ステップSh2103にて、差球数用カウンタエリア502の各種カウンタの値を更新する。図562に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、差球数の算出に対応するエリアとして差球数用カウンタエリア502が設けられており、この差球数用カウンタエリア502には、常時用の一般入賞カウンタ502aと、常時用の第1作動カウンタ502bと、常時用の第2作動カウンタ502cと、常時用の特電カウンタ502dと、常時用のアウトカウンタ502eとが含まれている。

【6067】

これらのカウンタのうち一般入賞カウンタ502a、第1作動カウンタ502b、第2作動カウンタ502c、特電カウンタ502dは、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63及び可変入賞装置65への遊技球の各入球個数を計測するためのカウンタである。また、アウトカウンタ502eは、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数を計測するためのカウンタである。これらのカウンタ502a～502eは、遊技状態を問わず、所定の計測開始契機からの各入球を計測するものとなっている。本実施の形態では、遊技状態として通常遊技状態、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）、開閉実行モードが存在するところ、上記各カウンタ502a～502eでは、これら全ての遊技状態を対象とした通算の入球個数が計測される。

【6068】

ステップSh2103では、上記各カウンタ502a～502eのうち、ステップSh2101で入球発生を判定した入球部に対応するカウンタの値を更新する。例えば、第1作動口62への入球が発生したと判定した場合は、第1作動カウンタ502bの値を1加算する。なお、アウトカウンタ502eについては、入球が発生した入球部の種別を問わず、入球が発生していれば、その値を1加算する。

【6069】

続くステップSh2104ではデータシフト処理を実行する。非特定制御用のワークエリア393には、後段のステップSh2105にて算出する差球数SBの情報を記憶するためのエリアとして差球数用エリア505が設けられている（図562）。この差球数用エリア505には、図565（a）に示すように、今回の差球数SBを記憶するための現

10

20

30

40

50

状差球用エリア 505 a と、前回の差球数 S B を記憶するための前回差球用エリア 505 b とが設けられている。ステップ S h 2104 のデータシフト処理では、現状差球用エリア 505 a に記憶されている差球数 S B の情報を前回差球用エリア 505 b にシフトさせる。これにより、前回の処理回で算出された差球数 S B の情報が前回差球用エリア 505 b に記憶される。

【6070】

ステップ S h 2105 では差球数 S B の算出処理を実行する。当該処理では、差球数カウンタエリア 502 における各カウンタ 502 a ~ 502 e の値を用いて差球数 S B を算出する。常時用の一般入賞カウンタ 502 a、常時用の第 1 作動カウンタ 502 b、常時用の第 2 作動カウンタ 502 c、常時用の特電カウンタ 502 d、常時用のアウトカウンタ 502 e の値を K 4 ~ K 8 とした場合に差球数 S B は以下のものとなる。

・差球数 S B : 遊技球の合計払出個数 ($K 4 \times$ 「一般入賞口 61 への入賞に対する賞球個数」 + $K 5 \times$ 「第 1 作動口 62 への入賞に対する賞球個数」 + $K 6 \times$ 「第 2 作動口 63 への入賞に対する賞球個数」 + $K 7 \times$ 「可変入賞装置 65 への入賞に対する賞球個数」) - 遊技領域 P A から排出された遊技球の合計個数 (K 8) 。

【6071】

この差球数 S B は、上記プラス分 (勝ち分) を計るための指標として導出されるものである。ステップ S h 2105 では、差球数 S B を算出した後、その差球数 S B の情報を差球数用エリア 505 の現状差球用エリア 505 a に上書きする処理を実行する。これにより、現状差球用エリア 505 a に今回の差球数 S B の情報が記憶される。なお、超過判定用処理は、タイマ割込み周期 (図 546) の実行周期に対応して 4 m s e c ごとに起動されるため、差球数用エリア 505 には、4 m s e c ごとの差球数の情報が都度更新されながら記憶されていく。

【6072】

前述の通り、本実施の形態では、都度のプラス分を予め定められた上限値としての停止用球数 (例えば 99000 個) と比較し、その結果に基づいて遊技進行の制限を行うものとなっている。しかしながら、ステップ S h 2105 で導出した上記差球数 S B を当該比較にそのまま利用すると、遊技の中で生じたマイナス分 (いわゆるハマリ分) の影響により、停止用球数に至るまでの残り球数が変動するものとなる。すなわち、上記差球数 S B は、パチンコ機 10 に記憶されている差球数の情報がパチンコ機 10 の電源 ON 操作により初期化されて 0 個となり、それをスタート値として累積されていくものであるところ、例えば、差球数 S B が 0 個に初期化された状態で遊技を開始した先の遊技者と、差球数 S B が -20000 個まで低下した状態から遊技を開始した後の遊技者とがいた場合、先の遊技者は、遊技開始の時点において、停止用球数 (99000 個) となるまでに許容される差球数 S B の増加分が 99000 個であるのに対し、後の遊技者は、許容される差球数 S B の増加分が 119000 個となる。つまり、後の遊技者の方がより多くの増加分を許容されることになり、遊技の公平性が損なわれるおそれがある。

【6073】

また、許容される増加分の相違は、前後の遊技者間に限らず、遊技ホールに設置された各パチンコ機 10 間でも生じる。この場合、遊技者は、より多くの増加分が許容されるパチンコ機 10 で遊技しようとするため、各パチンコ機 10 の稼働率にも影響を及ぼす懸念がある。

【6074】

このような事情を踏まえ、本実施の形態では、差球数 S B が減少状態から増加状態に転じた場合の変化点 C P (図 564) を把握するとともに、その変化点 C P を開始基準値とする判定用差球数 S A を算出し、これを停止用球数 (例えば 99000 個) との比較に用いるようにしている。

【6075】

ステップ S h 2106 では、上記変化点 C P を把握するための最下点判定処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア 393 における差球数用エリア 505 には、変化

10

20

30

40

50

点 C P に対応する開始基準値を記憶するためのエリアとして開始基準用エリア 5 0 5 c が設けられている。

【6 0 7 6】

ここで、最下点判定処理について図 5 6 5 (b) を参照しながら説明する。

【6 0 7 7】

最下点判定処理では先ず前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている前回の差球数 S B 2 が、開始基準用エリア 5 0 5 c に記憶されている開始基準値よりも小さいか否かを判定する。開始基準用エリア 5 0 5 c の開始基準値は、パチンコ機 1 0 への電源投入により差球数の情報が初期化されてから前回の処理回の終了までの期間における各回で算出された差球数のうちの最小値であり、換言すれば、当該期間における最新の最下点である。

10

【6 0 7 8】

そして、前回の差球数 S B 2 がその時点での開始基準値よりも小さい場合は、現状差球用エリア 5 0 5 a に記憶されている今回の差球数 S B 1 と、前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている前回の差球数 S B 2 とを比較し、今回の差球数 S B 1 が前回の差球数 S B 2 よりも大きいかなかを判定する。この判定により、前回の処理回にてそれまでの最下点よりも小さい差球数 S B が取得された後、今回の処理回にて差球数 S B が増加しているかなかを特定する。

【6 0 7 9】

上記比較判定の結果、今回の差球数 S B 1 が前回の差球数 S B 2 よりも大きい場合、すなわち、差球数 S B が増加している場合は、前回の差球数 S B 2 を新たな最下点として認識する。一方、前回の差球数 S B 2 がその時点での開始基準値より小さくても、今回の差球数 S B 1 が前回の差球数 S B 2 以下である場合は、前回の差球数 S B 2 を新たな最下点として認識しない。

20

【6 0 8 0】

超過判定用処理 (図 5 6 3) の説明に戻り、ステップ S h 2 1 0 6 の最下点判定処理の実行後は、ステップ S h 2 1 0 7 にて開始基準値の更新処理を実行する。開始基準値の更新処理では、ステップ S h 2 1 0 6 の最下点判定処理にて前回の差球数 S B 2 を新たな最下点として認識した場合に、前回差球用エリア 5 0 5 b に記憶されている情報を開始基準用エリア 5 0 5 c に上書きする処理を実行する。これにより、開始基準値が更新される。

【6 0 8 1】

ステップ S h 2 1 0 8 では判定用差球数 S A の算出処理を実行する。判定用差球数 S A は開始基準値からの差球数であり、その算出処理では今回の差球数 S B 1 から開始基準値を減算することにより判定用差球数 S A を導出する。例えば、図 5 6 4 に示すように、今回の差球数 S B が 1 2 0 0 0 個であり、開始基準値 (変化点 C P) が - 2 0 0 0 0 個である場合、判定用差球数 S A は 3 2 0 0 0 個となる。

30

【6 0 8 2】

図 5 6 5 (a) に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 には、判定用差球数 S A を記憶するためのエリアとして判定差球用エリア 5 0 5 d が設けられている。ステップ S h 2 1 0 8 では、判定用差球数 S A を導出した後、その判定用差球数 S A の情報を判定差球用エリア 5 0 5 d に上書きする処理を実行する。

40

【6 0 8 3】

続くステップ S h 2 1 0 9 では残り球数 R S の算出処理を実行する。残り球数 R S は、停止用球数 (例えば 9 9 0 0 0 個) までの残数であり、換言すれば、その後の遊技にて許容される差球数 S B の増加分である。本ステップでは、ステップ S h 2 1 0 8 で算出した判定用差球数 S A を停止用球数から差し引くことで、残り球数 R S を導出する。例えば、判定用差球数 S A が 3 2 0 0 0 個であった場合、残り球数 R S は 6 7 0 0 0 個となる。

【6 0 8 4】

図 5 6 5 (a) に示すように、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 における差球数用エリア 5 0 5 には、残り球数 R S を記憶するためのエリアとして残数用エリア 5 0 5 e が設けられている。ステップ S h 2 1 0 9 では、残り球数 R S を導出した後、その残り球数 R

50

S の情報を残数用エリア 5 0 5 e に上書きする処理を実行する。

【6 0 8 5】

ステップ S h 2 1 1 0 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として残り球数コマンドを設定する。残り球数コマンドは、主制御装置 1 6 2 にて把握する残り球数が更新されたことを演出制御装置 1 4 3 に通知するものであり、残り球数コマンドには、ステップ S h 2 1 0 9 で導出した残り球数 R S の情報が含まれる。

【6 0 8 6】

ステップ S h 2 1 1 1 では、ステップ S h 2 1 0 9 で導出した残り球数 R S が 0 個以下であるか否かを判定する。これにより、ステップ S h 2 1 0 7 で設定した開始基準値からの差球数の増加分（判定用差球数 S A）が停止用球数に達したか否かを判定する。

10

【6 0 8 7】

残り球数 R S が 0 個以下である場合、すなわち、上記増加分が停止用球数に達している場合は、ステップ S h 2 1 1 2 に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合は、ステップ S h 2 1 1 3 にて、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過フラグに「1」をセットする。超過フラグは、残り球数 R S が 0 個以下になったこと（上記増加分が停止用球数に達したこと）を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【6 0 8 8】

ステップ S h 2 1 1 4 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として超過コマンドを設定する。超過コマンドは、残り球数 R S が 0 個以下になったことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのものである。

20

【6 0 8 9】

ステップ S h 2 1 1 2 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S h 2 1 1 5 に進み、非特定制御用のワークエリア 3 9 3 に設けられた超過待機フラグに「1」をセットする。超過待機フラグは、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が 0 個以下になったことを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【6 0 9 0】

ステップ S h 2 1 0 1 で肯定判定した場合（超過待機フラグに「1」がセットされている場合）は、ステップ S h 2 1 1 6 に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。開閉実行モードの実行中でない場合、すなわち、開閉実行モードが終了した場合は、ステップ S h 2 1 1 7 に進み、上記超過フラグに「1」をセットする。また、ステップ S h 2 1 1 7 では上記超過待機フラグを「0」クリアする。続くステップ S h 2 1 1 8 では、演出制御装置 1 4 3 への出力対象として超過コマンドを設定する。

30

【6 0 9 1】

ステップ S h 2 1 1 4、ステップ S h 2 1 1 5、ステップ S h 2 1 1 8 の実行後は超過判定用処理を終了する。また、ステップ S h 2 1 1 6 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、開閉実行モードの終了を待機すべく、ステップ S h 2 1 1 7 及びステップ S h 2 1 1 8 の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。また、ステップ S h 2 1 0 2 で否定判定した場合（入球が発生していない場合）は、ステップ S h 2 1 0 3 以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了し、ステップ S h 2 1 1 1 で否定判定した場合（残り球数 R S が 0 個以下でない場合）は、ステップ S h 2 1 1 2 以降の処理を実行せずに超過判定用処理を終了する。

40

【6 0 9 2】

<表示設定用処理>

次にステップ S h 1 8 0 5 の表示設定用処理について図 5 6 6（a）のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は、ステップ S h 1 8 0 3 のベース値算出処理で導出したベース値やステップ S h 1 8 0 4 の超過判定用処理で導出した残り球数を表示により報知するための設定処理を行うものである。

【6 0 9 3】

表示設定用処理では先ずステップ S h 2 2 0 1 にて、遊技停止中であるか否かを判定す

50

る。具体的には、主側RAM314における特定制御用のワークエリア391を参照し、遊技停止フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。

【6094】

遊技停止中でない場合は、ステップSh2202に進み、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおける表示内容の切換タイミングであるか否かを判定する。本実施の形態では、ステップSh1803のベース値算出処理で導出したベース値と、ステップSh1804の超過判定用処理で導出した残り球数とをいずれも第1～第5報知用表示装置169a～169eにて表示するようにしている。また、これらの値の表示に際し、ベース値に関しては、図540を参照して既に説明したように、現在のベース値である現状ベース値と、過去分である1回前の前回ベース値と、2回前の前々回ベース値と、3回前の前々々回ベース値とを所定期間（例えば5sec）ごとに順番に切り換えて表示し、残り球数に関しては、前々々回ベース値の表示が終了した後、残り球数を表示するようにしている。ステップSh2202の処理は、上記各表示の切り換えタイミングが到来したか否かを判定するものである。

10

【6095】

ステップSh2202で肯定判定した場合（切換タイミングである場合）は、ステップSh2203にて、非特定制御用のワークエリア393に設けられた表示種別カウンタ506（図562）の更新処理を実行する。表示種別カウンタ506は、上記各種ベース値及び残り球数といった遊技履歴のうち現在の表示対象がいずれであることをMPU312が特定するためのカウンタである。

20

【6096】

図566（b）に示すように、表示種別カウンタ506の値が「0」である場合は現状ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ506の値が「1」である場合は前回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ506が「2」である場合は前々回ベース値が表示対象となり、表示種別カウンタ506が「3」である場合は前々々回ベース値が表示対象となる。また、表示種別カウンタ506が「4」である場合は残り球数が表示対象となる。表示種別カウンタ506の更新処理では、表示種別カウンタ506の値を1加算するとともに、加算後の値が「4」を超えた場合には表示種別カウンタ506の値を「0」に設定する。これにより、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて、上記切換タイミングごとに現状ベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値及び残り球数の表示が順次に変更されていく。

30

【6097】

なお、本実施の形態では、上記各値の表示を一定間隔で切り換えていくが、これに限定されるものではない。例えば、各ベース値のうち一部のベース値（例えば現状ベース値）の表示期間を他のベース値の表示期間と異なせたり（例えば長くしたり）、残り球数の表示期間を各ベース値の表示期間と異なせたり（例えば短くしたり）してもよい。

【6098】

ステップSh2203の実行後又はステップSh2202で否定判定した場合（切換タイミングでない場合）は、ステップSh2204にて、現在の表示対象を示す表示種別データの設定処理を実行する。図562に示すように、非特定制御用のワークエリア393には、現在の表示対象に対応するエリアとして表示対象用エリア507が設けられている。表示対象用エリア507には、表示対象となる遊技履歴の種別を示す種別データが記憶される種別用エリア507aと、表示対象となる遊技履歴の値を示す履歴データが記憶される履歴用エリア507bとが設けられている。ステップSh2204の表示種別データの設定処理では、表示種別カウンタ506の値に対応した遊技履歴の種別データを上記表示対象用エリア507の種別用エリア507aに設定する。例えば、表示種別カウンタ506の値が「2」である場合には、前々回ベース値に対応した種別データを種別用エリア507aに上書きする処理を実行する。

40

【6099】

ステップSh2205では、非特定制御用のワークエリア393に設けられた管理開始

50

フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。管理開始フラグが「1」にセットされ、各種ベース値及び残り球数を報知すべき状況である場合は、ステップSh2206にて履歴値データの設定処理を実行する。履歴値データの設定処理では、演算結果用エリア504の各エリア504a～504eのうち表示種別カウンタ506の値に対応したエリアからベース値又は残り球数の情報を読み出し、上記表示対象用エリア507の履歴用エリア507bに履歴データを設定する。例えば、表示種別カウンタ506の値が「2」である場合には、前々回ベース値の履歴データを前々回用エリア504cから読み出して履歴用エリア507bに上書きする処理を実行する。

【6100】

ステップSh2205で否定判定した場合（管理開始フラグが「1」にセットされていない場合）は、ステップSh2207にて、上記表示対象用エリア507の履歴用エリア507bに初期表示用データを設定する。初期表示用データは、パチンコ機10の製造後、遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値（例えば300個）となるまでの間の表示内容を示すものである。初期表示用データは、例えば、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dにて「-」が点滅表示されるように設定される。

【6101】

ステップSh2201で肯定判定した場合（遊技停止中である場合）は、ステップSh2208に進み、残り球数に対応する表示種別データを上記表示対象用エリア507の種別用エリア507aに設定する。続くステップSh2209では、残り球数に対応する履歴データを上記表示対象用エリア507の履歴用エリア507bに設定する。すなわち、遊技停止中である場合は、第1～第5報知用表示装置169a～169eにて残り球数の表示が行われるように設定される。

【6102】

<報知用表示処理>

次にステップSh406の報知用表示処理について図567のフローチャートを参照しながら説明する。報知用表示処理は、第1～第5報知用表示装置169a～169eへの表示出力を行うものであり、タイマ割込み処理（図546）の一環として実行される。なお、本処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

【6103】

報知用表示処理では先ずステップSh2301にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定更新表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。設定更新表示フラグは、パチンコ機10の設定値を更新している状況、すなわち、設定値更新処理（図544）を実行している状況であることをMPU312にて特定するためのフラグである。

【6104】

設定更新表示フラグが「1」にセットされている場合は、ステップSh2302にて設定値更新用の表示データの設定処理を実行する。特定制御用のワークエリア391には、第1～第5報知用表示装置169a～169eに所定の表示を行わせるための表示データが格納される特定の表示データバッファが設けられており、第1～第5報知用表示装置169a～169eでは、当該特定の表示データバッファに格納された表示データに基づいてそれぞれの報知用表示装置169a～169eにおける各表示用セグメントの点灯／消灯が制御される。

【6105】

ステップSh2302では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて設定値が更新されている状況であることを示す表示及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを上記特定の表示データバッファに格納する。これにより、例えば、図568（a）に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bにおいて中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「-」の表示が行われ、第3報知用表示装置169cにおいて設定値の更新状態であることに

10

20

30

40

50

対応する「H」の表示が行われ、第4報知用表示装置169dにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。なお、第5報知用表示装置169eは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【6106】

ステップSh2301で否定判定した場合（設定更新表示フラグが「1」にセットされていない場合）は、ステップSh2303に進み、特定制御用のワークエリア391に設けられた設定確認表示フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。設定確認表示フラグは、パチンコ機10の現在の設定値を確認している状況、すなわち、設定確認用処理（図545）を実行している状況であることをMPU312にて特定するためのフラグである。

【6107】

設定確認表示フラグが「1」にセットされている場合は、ステップSh2304にて設定確認用の表示データの設定処理を実行する。設定確認用の表示データの設定処理では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて現在の設定値が確認されている状況及びパチンコ機10の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア391における上記特定の表示データバッファに格納する。この場合は、例えば、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bにおいて設定値の更新状態の場合と同様の「-」の表示が行われ、第3報知用表示装置169cにおいて設定値の確認状態であることに対応する「C」の表示が行われ、第4報知用表示装置169dにおいて設定値を示す数値の表示が行われる。この場合も第5報知用表示装置169eは全ての表示用セグメントが消灯状態とされ、表示が行われていない状態とされる。

【6108】

ステップSh2303で否定判定した場合（確認表示フラグが「1」にセットされていない場合）は、設定値の更新状態と設定値の確認状態とのいずれでもないことを意味する。この場合は、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて上記各種ベース値や残り球数を表示すべく、ステップSh2305及びステップSh2306の処理を実行する。

【6109】

ステップSh2305では、非特定制御用のワークエリア393に設けられた表示対象用エリア507を参照し、上記各種ベース値や残り球数のうちその時点で表示対象となっている遊技履歴の種別データ及び履歴データを把握する。そして、ステップSh2306では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて表示対象である遊技履歴の種別及び算出値を示す表示が行われるようにするための表示データを、特定制御用のワークエリア391における上記特定の表示データバッファに格納する。

【6110】

この際、現状ベース値が表示対象となっている状況では、例えば、図568（b）に示すように、第1報知用表示装置169a及び第2報知用表示装置169bからなる識別用表示部において現状ベース値に対応した「bL」の表示が行われ、第3報知用表示装置169c及び第4報知用表示装置169dからなる比率用表示部において現状ベース値を示す2桁の数値表示が行われる。このうち識別用表示部での表示は、非特定制御用のワークエリア393の表示対象用エリア507における種別用エリア507aの参照結果に基づくものであり、比率用表示部での表示は、上記表示対象用エリア507における履歴用エリア507bの参照結果に基づくものである。

【6111】

また、残り球数が表示対象となっている状況では、例えば、図568（c）に示すように、第1～第5報知用表示装置169a～169eにおいて残り球数を示す5桁の数値表示が行われる。また、残り球数に対応する表示であることを示すべく、各報知用表示装置169a～169eにおけるドット部197に対応する表示用セグメントが点灯状態とされる。このうち第1～第5報知用表示装置169a～169eでの数値表示は、上記表示

10

20

30

40

50

対象用エリア 507 における履歴用エリア 507 b の参照結果に基づくものであり、各報知用表示装置 169 a ～ 169 e におけるドット部 197 の表示は、上記表示対象用エリア 507 における種別用エリア 507 a の参照結果に基づくものである。

【6112】

なお、パチンコ機 10 の製造後、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達する前の状況であり、初期表示用データが表示対象となっている場合は、例えば、図 568 (d) に示すように、第 1 報知用表示装置 169 a 及び第 2 報知用表示装置 169 b からなる識別用表示部において種別用エリア 507 a の参照結果に基づく表示が行われるとともに、第 3 報知用表示装置 169 c 及び第 4 報知用表示装置 169 d からなる比率用表示部において中央の表示用セグメントが点灯状態とされて「—」の表示が行われる。また、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に達した後の状況においてベース値が表示対象である場合は、識別用表示部での表示が連続した点灯状態でなされるが、初期表示用データが表示対象である場合は、識別用表示部での表示が点滅状態でなされ、遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に到達していないことが示される。

【6113】

<遊技停止判定用処理>

次にステップ Sh 407 の遊技停止判定用処理について図 569 のフローチャートを参照しながら説明する。遊技停止判定用処理は、遊技停止状態とするか否かを判定し、その結果に基づいて遊技停止状態への移行を行うものであり、タイマ割込み処理 (図 546) の一環として実行される。なお、本処理は、MPU 312 において特定制御用のプログラムにより実行される。

【6114】

遊技停止判定用処理ではまずステップ Sh 2501 にて、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた遊技停止フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。遊技停止フラグは、遊技停止中であることを MPU 312 が特定するためのものである。

【6115】

遊技停止フラグが「1」にセットされている場合は、そのまま遊技停止判定用処理を終了する。一方、遊技停止フラグが「1」にセットされていない場合、すなわち、遊技停止中でない場合は、ステップ Sh 2502 にて、ステップ Sh 405 (図 546) の不正検知処理により不正が検知されているか否かを判定する。不正が検知されている場合は、ステップ Sh 2503 に進み、特定制御用のワークエリア 391 に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。これにより、以後のタイマ割込み処理 (図 546) では、ステップ Sh 409 ～ ステップ Sh 419 における遊技の進行を制御するための処理が実行されないものとなり (ステップ Sh 408: YES)、遊技の進行が制限される。

【6116】

ステップ Sh 2504 では、可変入賞装置 65 及び普電役物 63 a を閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行する。これにより、可変入賞装置 65 又は普電役物 63 a が開放中である場合は強制的に閉鎖される。

【6117】

ステップ Sh 2505 では、電源及び発射制御装置 191 への発射許可信号を LOW レベルに切り換える発射停止処理を実行する。これにより、遊技球の発射が規制され、遊技者が遊技球発射ハンドル 41 を操作しても遊技球が発射されないものとなる。

【6118】

ステップ Sh 2506 では、払出制御装置 181 に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装置 222 による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。また、ステップ Sh 2506 では、演出制御装置 143 に対しても遊技停止コマンドを出力し、図柄表示装置 75 における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【6119】

ステップSh2507では、不正を検知したことや遊技停止状態に移行したことに対応した所定の外部信号を外部出力端子213から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータHCに出力され、パチンコ機10で異常が発生したことが通知される。ステップSh2507の実行後は遊技停止判定用処理を終了する。

【6120】

ステップSh2502で否定判定した場合（不正が検知されていない場合）は、ステップSh2508に進み、非特定制御用のワークエリア393に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定する。超過フラグが「1」に設定されている場合、すなわち、残り球数RSが0個以下である場合（差球数の増加分が停止用球数に達している場合）は、ステップSh2509にて、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグに「1」をセットする。この処理は、ステップSh2503と同様のものであり、これにより、遊技停止状態に移行する。すなわち、本実施の形態では、差球数が特定個数（停止用球数である99000個）以上になった場合には、遊技停止状態に移行し、その後の遊技の進行を制限するようにしている。

【6121】

なお、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合は、開閉実行モードが終了してから超過フラグが「1」にセットされるため（図563のステップSh2112で肯定判定した場合の流れ、ステップSh2101で肯定判定した場合の流れ）、遊技停止状態への移行は開閉実行モードが終了してから行われることになる。つまり、開閉実行モードの途中で残り球数RSが0個以下になっても（差球数の増加分が停止用球数に達しても）、その開閉実行モードが途中で強制終了されることはない。

【6122】

開閉実行モードの終了に際して第1特図又は第2特図の保留情報が存在する場合があるが、前述のとおり、遊技停止状態ではタイマ割込み処理（図546）のステップSh409～ステップSh419（遊技の進行を制御するための処理）が実行されないため、上記保留情報に対応する遊技回は実行されない。よって、それらの保留情報の中に大当たりに対応する保留情報が含まれていたとしても、当該大当たりに対応する開閉実行モードが行われることはない。

【6123】

ステップSh2510では、可変入賞装置65及び普電役物63aを閉鎖状態とする閉鎖制御処理を実行し、ステップSh2511では、電源及び発射制御装置191への発射許可信号をLOWレベルに切り換える発射停止処理を実行する。これらの処理はステップSh2504及びステップSh2505と同様のものである。

【6124】

続くステップSh2512では、演出制御装置143に対して遊技停止コマンドを出力する。これにより、遊技停止状態に移行したことを演出制御装置143に通知する。

【6125】

なお、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、払出制御装置181に遊技停止コマンドを出力して払出装222からの遊技球の払い出しを規制するようにしたが（ステップSh2506）、残り球数RSが0個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合は、遊技停止コマンドを払出制御装置181に出力せず、払出装222からの遊技球の払い出しを規制しない。また、タイマ割込み処理（図546）においても、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合、すなわち、特定制御用のワークエリア391において遊技停止フラグが「1」にセットされ、超過フラグが「1」にセットされていない場合は、ステップSh417及びステップSh418の遊技球の払い出しを行うための処理を含め、ステップSh409～ステップSh419の処理を実行しないように制御するが（ステップSh421：NO）、残り球数RSが0個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行する場合、すなわち、特定制御用

10

20

30

40

50

のワークエリア 3 9 1 において遊技停止フラグ及び超過フラグの両方が「1」にセットされている場合は、実行しない処理の範囲をステップ S h 4 0 9 ～ステップ S h 4 1 6 に留めて、ステップ S h 4 1 7 及びステップ S h 4 1 8 の遊技球の払い出しを行うための処理を実行するようにしている。このように本実施の形態では、残り球数 R S が 0 個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行した場合は、不正が検知されたことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とは異なり、遊技球の払い出しを許容するように構成されている。

【 6 1 2 6 】

開閉実行モード中である場合など多くの賞球が発生する場合において、例えば、下皿 3 4 が遊技球で満タンとなる満タン状態のままで遊技していることがあると、当該満タン状態により払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しを行うことができないまま、未払い出しの賞球個数が増加していくことになる。このような状況で残り球数 R S が 0 個以下となり、遊技停止状態に移行した場合において、遊技球の払い出しを規制する構成とした場合には、当該遊技停止状態中に遊技者が下皿 3 4 から遊技球を抜いて満タン状態を解消しても、遊技球の払い出しが再開されず、賞球を得ることができなくなってしまうおそれがある。この点、遊技停止状態である状況で遊技球の払い出しが許容されていることで、満タン状態が解消されて払出装置 2 2 2 からの遊技球の払い出しが可能な状態となれば、未払い出しの賞球に対応した遊技球の払い出しを行わせることができる。

【 6 1 2 7 】

また、本実施の形態では、残り球数 R S が 0 個以下となったことに対応して遊技停止状態に移行した場合に、ステップ S h 4 1 7 及びステップ S h 4 1 8 の遊技球の払い出しを行うための処理だけでなく、遊技機外部に外部信号を出力するためのステップ S h 4 1 9 の外部情報設定処理も実行するように構成されている。この場合、遊技停止状態において遊技球の払い出しが行われた場合に、それに対応する外部信号（賞球信号）を出力させることで、遊技停止状態である状況で払い出された遊技球の個数をホールコンピュータ H C に適切に把握させることが可能になる。

【 6 1 2 8 】

ステップ S h 2 5 1 2 の実行後はステップ S h 2 5 1 3 にて、残り球数 R S が 0 個以下となったことに対応した所定の外部信号を外部出力端子 2 1 3 から出力すべく、外部情報設定処理を実行する。これにより、上記所定の外部信号が遊技ホール側のホールコンピュータ H C に出力され、残り球数 R S が 0 個以下となったことが通知される。

【 6 1 2 9 】

この際、残り球数 R S が 0 個以下となった場合の外部信号として、不正が検知されたことに対応して遊技停止状態に移行した場合と共通の外部信号を用いるとよい。具体的には、外部出力端子 2 1 3 において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、残り球数 R S が 0 個以下となった場合の外部信号が出力される構成とするとよい。これにより、新たな出力端子を増設したり、外部出力端子 2 1 3 を新設したりしなくても、残り球数 R S が 0 個以下となった場合の外部信号を出力することができ、構成の簡略化を図ることが可能になる。

【 6 1 3 0 】

なお、上記の場合では、不正が検知されたのか、それとも残り球数 R S が 0 個以下となったのかを遊技ホール側のホールコンピュータ H C が外部信号から識別できないおそれがあるが、そのような場合でも、当該外部信号がホールコンピュータ H C に出力され、遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の下に駆け付けることにより、上記いずれの場合であるのかを把握することができるため、運用上の支障はないものと考えられる。

【 6 1 3 1 】

ステップ S h 2 5 1 3 の実行後又はステップ S h 2 5 0 8 で否定判定した場合（超過フラグが「1」にセットされていない場合）は、遊技停止判定用処理を終了する。

【 6 1 3 2 】

<超過時立上げ用処理、部分クリア用処理>

次に、ステップ S h 1 1 4 の超過時立上げ用処理と、ステップ S h 1 1 5 の部分クリア用処理とについて説明する。これらの処理は、メイン処理（図 5 4 3）の一環として実行されるものであり、パチンコ機 1 0 の電源 O N 操作が行われて M P U 3 1 2 への動作電力の供給が開始された場合に実行されるものである。

【 6 1 3 3 】

まず、ステップ S h 1 1 4 の超過時立上げ用処理について図 5 7 0 （ a ）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本処理は、M P U 3 1 2 において特定制御用のプログラムにより実行される。

【 6 1 3 4 】

超過時立上げ用処理ではまずステップ S h 2 6 0 1 において、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた超過フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。超過フラグに「1」がセットされている場合は、超過フラグに「1」がセットされた状態で M P U 3 1 2 の動作電力の供給が停止され、その後、当該動作電力の供給が再開されたことを意味する。このような状況としては、残り球数 R S が 0 個以下（差球数が停止用球数以上）となり、外部信号が出力された場合において、パチンコ機 1 0 の下に駆け付けた遊技ホールの従業員等がパチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作を行い、その後、電源 O N 操作を行った場合が想定される。

【 6 1 3 5 】

上記の際、M P U 3 1 2 の主側 R A M 3 1 4 には電源及び発射制御装置 1 9 1 からのバックアップ電力が供給されるため、主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報は記憶保持される。このため、例えば、当否抽選モードが高確率モードである中で残り球数 R S が 0 個以下となり、その状況でパチンコ機 1 0 の電源 O F F → O N 操作が行われた場合、主側 R A M 3 1 4 において高確率モードであることを示すエリアが「1」となっている。

【 6 1 3 6 】

ちなみに本実施の形態では、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止された場合において、主制御装置 1 6 2 の主側 R A M 3 1 4 にはバックアップ電力が供給されるものの、払出制御装置 1 8 1 の払出側 R A M 3 8 4 にはバックアップ電力が供給されない。このため、主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われても記憶保持されるのに対し、払出側 R A M 3 8 4 に記載された情報は、パチンコ機 1 0 の電源 O F F 操作が行われることに伴い消去される。

【 6 1 3 7 】

ステップ S h 2 6 0 1 で肯定判定した場合（超過フラグに「1」がセットされている場合）は、ステップ S h 2 6 0 2 に進み、特定制御用のエリアについて第 2 初期化処理を実行する。第 2 初期化処理では、主側 R A M 3 1 4 の特定制御用のワークエリア 3 9 1 においてパチンコ機 1 0 の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（設定値カウンタ）と、払出制御装置 1 8 1 （払出装 2 2 2）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報（少なくとも未払い出しの賞球個数に関する情報）が記憶されたエリアとを除き、当該特定制御用のワークエリア 3 9 1 を「0」クリアする。

【 6 1 3 8 】

このように設定値のエリアと賞球情報のエリアとを除いて特定制御用のワークエリア 3 9 1 が「0」クリアされるため、例えば、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「0」クリアされ、パチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となり、さらに普図用表示部 4 4 が変動表示されていない状況であって普電役物 6 3 a が閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア 3 9 1 に設けられた保留格納エリア 3 1 4 a 及び普電保留エリア 3 1 4 c も「0」クリアされるため、特図保留情報及び普図保留情報が消去される。

【 6 1 3 9 】

その一方で、賞球情報についてはパチンコ機 1 0 への動作電力の供給が停止される直前の状態が引き継がれるため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機 1 0 の電

10

20

30

40

50

源OFF操作が行われても、その後、電源ON操作が行われた場合に、記憶保持された未払い出し分の賞球情報に基づいて賞球コマンドを払出制御装置181に出力することができる。

【6140】

よって、高確率モードの下で残り球数RSが0個以下となった場合において、未払い出しの賞球が残っている状況で遊技ホールの従業員等がパチンコ機10の電源OFF操作を行った場合は、電源ON操作後の当否抽選モードを低確率モードとさせつつ、未払い出しの賞球については電源ON操作後において順次に遊技球を払い出させることができる。これにより、差球数の更なる増加を好適に抑制しながら、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

10

【6141】

なお、第2初期化処理では、ステップSh104（図543）の第1初期化処理と同様に、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394を「0」クリアしない。すなわち、遊技ホールの従業員等によるクリア操作によっては、非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394が「0」クリアされないようになっている。

【6142】

ステップSh2602の実行後は超過時立上げ処理を終了する。また、ステップSh2601で否定判定した場合（超過フラグに「1」がセットされていない場合）は、ステップSh2602の処理を実行することなく、超過時立上げ処理を終了する。

20

【6143】

次に、ステップSh115の部分クリア用処理について説明する。部分クリア用処理は非特定制御用のワークエリア393に記憶された一部の情報について「0」クリアするための処理である。以下、部分クリア用処理について図550（b）のフローチャートを参照しながら説明する。なお、部分クリア用処理におけるステップSh2701～ステップSh2703の処理は、MPU312において特定制御用のプログラムにより実行される。

【6144】

部分クリア用処理ではまずステップSh2701にて、MPU312に設けられた複数のレジスタのうちフラグレジスタに格納されている情報を特定制御用のワークエリア391における所定領域に書き込んで退避させる。この処理はベース値及び差球数算出処理（図559）におけるステップSh1702と同様のものである。

30

【6145】

ステップSh2702では、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されている部分クリア用実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出し、当該実行処理を開始する。この際、当該実行処理の実行後における戻り番地を特定するための情報を特定制御用のスタックエリア392に書き込む。そして、部分クリア用実行処理が終了した場合には、当該スタックエリア392に書き込まれた戻り番地を特定するための情報を読み出し、その戻り番地が示す部分クリア用処理のプログラムに復帰する。

【6146】

ステップSh2703では、退避させたフラグレジスタの情報を復帰させ、その後、部分クリア用処理を終了する。この処理はベース値及び差球数算出処理（図559）におけるステップSh1704と同様のものである。

40

【6147】

ここで、ステップSh2702にて非特定制御用のプログラムが読み出されることにより実行される部分クリア用実行処理について、図571のフローチャートを参照しながら説明する。

【6148】

ステップSh2801では、使用するスタックエリアを特定制御用のスタックエリア392から非特定制御用のスタックエリア394に切り換える。この処理は、ベース値及び差球数用実行処理（図560）におけるステップSh1801と同様のものである。

50

【6149】

ステップSh2802では、MPU312に設けられる複数のレジスタのうち一部のレジスタに格納されている情報を非特定制御用のワークエリア393に退避させる。後のステップSh2803～ステップSh2806では、情報を退避させたそれらのレジスタを利用して処理を実行する。

【6150】

ステップSh2802の実行後は、コール命令により、非特定制御用のプログラムに設定されているステップSh2803～ステップSh2806のサブルーチンのプログラムを読み出し、順次に行う。これらの処理にあたってはまずステップSh2803にて、差球数の情報をクリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア393に設けられた差球数用エリア505（図562）を全て「0」クリアする。これにより、パチンコ機10の電源OFF操作が行われた時点で差球数用エリア505に記憶されていた差球数の情報が消去される。

10

【6151】

ステップSh2803の実行後はステップSh2804にて、非特定制御用のワークエリア393に設けられた差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502e（図562）を全て「0」クリアする。これにより、差球数の算出に利用する常時用の一般入賞カウンタ502a、常時用の第1作動カウンタ502b、常時用の第2作動カウンタ502c、常時用の特電カウンタ502d、常時用のアウトカウンタ502eについて、それらのカウント値が初期値（「0」）に変更される。

20

【6152】

ステップSh2805では、非特定制御用のワークエリア393に設けられた超過フラグが「1」にセットされているか否かを判定し、「1」にセットされている場合には超過フラグを「0」クリアする（ステップSh2806）。

【6153】

このように本実施の形態では、パチンコ機10の電源ON操作が行われることに伴い、非特定制御用のワークエリア393において記憶されていた差球数の情報と、その算出に用いる遊技履歴の収集値（各入球部についての入球個数の計測値）と、残り球数RSが0個以下となったこと（差球数が停止用球数以上となったこと）に対応した情報とが消去される。よって、電源ON操作の後に遊技を行う遊技者は、差球数に関する情報について電源ON操作が行われる前の状態を引き継がずに遊技を始めることになる。

30

【6154】

なお、パチンコ機10の電源ON操作が行われても、非特定制御用のワークエリア393のうち差球数用エリア505及び差球数用カウンタエリア502以外の領域は「0」クリアしない。このため、演算結果用エリア504の各エリア504a～504dに記憶された現状ベース値及び各回ベース値の情報や、ベース値用カウンタエリア501における各カウンタ501a～501cの情報は消去されず、記憶されたままの状態となる。よって、電源ON操作の後に遊技を行う遊技者は、ベース値に関する情報について電源ON操作が行われる前の状態を引き継いで遊技を始めることになる。

【6155】

ステップSh2803～ステップSh2806の処理を実行した後は、ステップSh2807にて、使用するスタックエリアを非特定制御用のスタックエリア394から特定制御用のスタックエリア392に切り換える。続くステップSh2808では、ステップSh2802にて非特定制御用のワークエリア393に退避させた各レジスタの値をMPU312の各レジスタに復帰させる。

40

【6156】

<差球数を利用した遊技制限の流れについて>

次に差球数を利用した遊技制限の流れについて図572、図573を参照しながら説明する。

【6157】

50

遊技者により遊技が行われている状況において、パチンコ機 10 では、主制御装置 162 の MPU 312 により、一般入賞口 61、第 1 作動口 62、第 2 作動口 63、可変入賞装置 65、アウト口 68 に対する入球判定を実行する（図 572 (a)）。具体的には、上記各入球部 61～63、65、68 に連通する排出通路部 91～96（図 531）に設けられた入球検知センサ 91a～96 の出力を参照し、それら各入球部 61～63、65、68 について入球の有無を判定する。

【6158】

そして、上記各入球部 61～63、65、68 にて入球発生を判定した場合は、主側 RAM 314 の非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた常時用の一般入賞カウンタ 502a、第 1 作動カウンタ 502b、第 2 作動カウンタ 502c、特電カウンタ 502d、アウトカウンタ 502e の値を更新する。これらのカウンタ 502a～502e のうちカウンタ 502a～502d は一般入賞口 61、第 1 作動口 62、第 2 作動口 63、可変入賞装置 65 にそれぞれ対応しており、それらの入球部 61～63、65 で入球が発生している場合は、対応するカウンタの値を 1 加算する。また、アウトカウンタ 502e は、遊技領域 PA から排出される遊技球の合計個数（総数）を計測する役割を果たしており、アウト口 68 も含めて上記各入球部 61～63、65、68 のいずれかで入球が発生している場合は、アウトカウンタ 502e の値を 1 加算する。

【6159】

その後、MPU 312 では、上記各カウンタ 502a～502e の更新結果を利用して差球数 SB を算出する。差球数 SB の算出にあたってはまず、各カウンタ 502a～502d の値（各入球部 61～63、65 の入球個数）と各入球部 61～63、65 の賞球数の情報とに基づき、遊技球の合計払出個数を算出する。そして、その合計払出個数からアウトカウンタ 502e の値（遊技領域 PA から排出された遊技球の合計個数）を減算し、差球数 SB を導出する。

【6160】

MPU 312 では、算出した差球数 SB の情報を非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた現状差球用エリア 505a に記憶した後、差球数 SB から開始基準値を減算して判定用差球数 SA を導出する。図 572 (b) のタイミング t1 に示すように、例えば、算出した差球数 SB が 12000 個であり、開始基準値が -20000 個である場合は、判定用差球数 SA として 32000 個を導出する。なお、開始基準値は、パチンコ機 10 の電源 ON 操作により差球数が「0」クリアされてから今回の処理回の実行時までの期間における最低の差球数 SB である。

【6161】

MPU 312 では、導出した判定用差球数 SA の情報を非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた判定差球用エリア 505d に記憶した後、判定用差球数 SA を停止用球数（例えば 99000 個）から減算し、停止用球数までの残数である残り球数 RS を導出する。その後、導出した残り球数 RS の情報を非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた残数用エリア 505e に記憶するとともに、残り球数 RS が 0 個以下であるか否かを判定する。

【6162】

そして、残り球数 RS が 0 個以下である場合、すなわち、判定用差球数 SA が停止用球数に達している場合は、非特定制御用のワークエリア 393 に設けられた超過フラグを「1」にセットする。このときの差球数 SB は 79000 個である。

【6163】

ここで、主側 RAM 314 には、特定制御用のワークエリア 391 及びスタックエリア 392 と、非特定制御用のワークエリア 393 及びスタックエリア 394 とが設けられている。MPU 312 において非特定制御に対応する処理を実行する場合、非特定制御用のワークエリア 393 及びスタックエリア 394 に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、特定制御用のワークエリア 391 及びスタックエリア 392 に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。

そして、遊技の進行を制御するための処理は特定制御に対応する処理に含まれ、上記入球判定から超過判定までの各処理は非特定制御に対応する処理に含まれている。よって、上記入球判定から超過判定までの処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理にて利用される情報が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【6164】

また、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理がMPU312にて実行される場合、特定制御用のワークエリア391及びスタックエリア392に対しては情報の書き込みと情報の読み出しとの両方が可能である一方で、非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394に対しては情報の読み出しのみが可能とされ、情報の書き込みは不可とされている。よって、遊技の進行を制御するための処理の実行に際し、上記各カウンタ502a～502eの値や算出した差球数の情報等が書き換えられたり、誤って消去されてしまったりしないようにすることが可能となる。

【6165】

MPU312では、上記入球判定から超過判定までの各処理を、4msec周期で起動されるタイマ割込み処理（図546）の一環として実行する。よって、上記周期により差球数SB、判定用差球数SA及び残り球数RSが定期的に算出されつつ、都度の残り球数RSが0個以下となったか否かが判定される。

【6166】

その際、都度の残り球数RSは、主制御装置162に設けられた第1～第5報知用表示装置169a～169eにて表示される。よって、遊技ホールの従業員がパチンコ機10にて管理される残り球数RSの確認を要する場合は、施錠装置55を解錠して内枠13をパチンコ機10の前方側に回動させることにより、それが可能となる。なお、第1～第5報知用表示装置169a～169eには、パチンコ機10にて算出、管理されるベース値も表示され、ベース値の表示と残り球数RSの表示とで第1～第5報知用表示装置169a～169eが兼用される。よって、それらの各表示に対して各別の表示装置を設ける必要がなく、構成の簡略化が実現されるほか、第1～第5報知用表示装置169a～169eの有効活用を図ることができる。

【6167】

また、都度の残り球数RSは主制御装置162から出力される残り球数コマンドを通じて演出制御装置143に通知される。演出制御装置143では、残り球数RSの報知画像が図柄表示装置75に表示されるように制御し、これにより、遊技者に対しても残り球数が報知される。

【6168】

例えば通常遊技状態のように払い出される遊技球の総数が少なく抑えられ、遊技球の合計払出個数よりも合計排出個数の方が上回る状況では差球数が減少することになり、開閉実行モードのように多量の遊技球が払い出され、遊技球の合計排出個数よりも合計払出個数の方が上回る状況では差球数が増加することになる。このような状況の下、想定以上に大当たりが繰り返されるなどし、差球数が大幅に増加して停止用球数に到達すると（図572（b）のタイミングt2）、MPU312では、前述のとおり超過フラグを「1」にセットし、遊技の進行を不可とする遊技停止状態に移行させる。

【6169】

大当たり当選確率は設定値ごとに一義的に定められているものの、実遊技上の当選確率にはばらつきが生じるため、遊技機設計者の想定を超えて出玉数が伸びることがあり、射幸性の高まりが懸念される。この点、本実施の形態では、都度の残り球数RSを監視し、これが0個以下となることにより、遊技停止状態に移行して遊技継続を不可とするため、賞球を伴う各入球部61～63、65への入球が更に発生することを抑制できる。よって、遊技者が獲得する遊技球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりを抑制することが可能になる。

10

20

30

40

50

【6170】

遊技停止状態では、可変入賞装置65及び普電役物63aの閉鎖制御処理を実行してこれらを強制的に閉鎖状態とするとともに、遊技球発射機構110による遊技球の発射を不可とする発射停止処理を実行する。また、特図用表示部43や普図用表示部44にて遊技回の実行中である場合は、それらの進行を制御するための処理を中断することで、それら各遊技回が中止されるようにする。

【6171】

また、MPU312では、演出制御装置143に対して超過コマンドを出力し、残り球数RSが0個以下となったことを演出制御装置143に通知する。残り球数RSが0個以下となったことに対応した報知画像や、例えば「係員を呼んで下さい」などの呼び出しを求める報知画像が図柄表示装置75に表示されるように制御する。なお、残り球数RSが0個以下となって遊技停止状態に移行した場合、MPU312からは遊技停止コマンドが送信されるため、演出制御装置143では、図柄表示装置75における演出表示等を停止させたり、遊技停止中であることの画像報知や音声報知を実行させたりする。

【6172】

さらにまた、MPU312では、外部出力端子213を通じて遊技ホール側のホールコンピュータHCに対し所定の外部信号を出力する。この際、外部出力端子213において、不正が検知された場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子から、上記外部信号が出力されるようにする。この場合、当該外部信号をパチンコ機10にて何等かの異常が発生したことを通知する信号として機能させ、ホール従業員がパチンコ機10の下に駆け付けるように促す。このように、残り球数RSが0個以下となった場合と不正が検知された場合とで外部出力用の同一端子を兼用して外部信号を出力することで、新たな出力端子を増設しなくても残り球数RSが0個以下となった場合の外部信号を出力することができ、さらには遊技ホールにおいても既存の設備（データカウンタ等の外部信号の受信機器）を利用して当該外部信号を受信することができる。

【6173】

なお、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、払出制御装置181に遊技停止コマンドを出力しない。すなわち、払出装222を駆動して遊技球の払い出しを行わせるための制御処理を継続させ、遊技停止状態中での遊技球の払い出しを許容する。これにより、払い出しの途中で遊技停止状態に移行した場合でも、遊技球の払い出しが完了するまで払出処理が行われるものとなり、遊技者が本来得られるべき賞球を適切に払い出すことができる。

【6174】

また、残り球数RSが0個以下となった場合は、遊技停止状態下での外部信号の出力を許容しながら遊技停止状態への移行を行い、遊技停止状態で遊技球の払い出しが行われた場合の外部信号（賞球信号）の出力を可能とする。これにより、遊技停止中での払い出しの発生やその個数をホールコンピュータHCに通知することができ、遊技停止状態下で払い出しが実行され得る構成であっても、ホールコンピュータHCが管理する払出個数と実際に払い出された個数とを好適に整合させることが可能になる。

【6175】

ちなみに遊技停止状態には、残り球数RSが0個以下となった場合のほか、磁気や振動等の異常を検知した場合も移行する（図573（a））。この場合は、払出制御装置181に対して遊技停止コマンドを出力し、払出装222による遊技球の払出を停止させる。これにより、遊技球を不正に払い出させる行為が行われていた場合には、それ以上の遊技球の払い出しを即座に規制し、遊技ホールの損害が拡大することを抑制する。

【6176】

また、磁気や振動等の異常を検知した場合は外部信号の出力も規制する。但し、必ずしもこれに限定されるものではなく、遊技停止中の外部出力の出力を許容する構成としてもよい。

【6177】

残り球数RSが0個以下となり上記所定の外部信号が出力された後、パチンコ機10の下に駆け付けたホール従業員によって、パチンコ機10の電源OFF操作が行われてMPU312への動作電力の供給が停止されると、MPU312では、特定制御用のワークエリア391に設けられた停電フラグに「1」をセットし、さらに特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392を対象としてチェックサムの算出及び保存を行う。動作電力の供給が停止されている間は、電源及び発射制御装置191からバックアップ電力を主側RAM314に供給し、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392に記憶された情報と非特定制御用のワークエリア393及び非特定制御用のスタックエリア394とに記憶された情報とを保持する。

【6178】

その後、ホール従業員により、リセットボタン166cが押圧操作されずにパチンコ機10の電源ON操作が行われ、その状態でMPU312に動作電力の供給が開始されると、MPU312では、主側RAM314の特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392についてチェックサムを算出し、これと電源遮断時に保存したチェックサムとが一致するか否かを判定する。

【6179】

それらが一致する場合は記憶保持した情報を有効なものであると認識し、その後、非特定制御用のワークエリア393に設けられた超過フラグが「1」にセットされている否かを判定する。超過フラグが「1」にセットされている場合は、残り球数RSが0個以下となっている状況でパチンコ機10の電源OFF操作が行われたことを意味する。この場合は、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392について第2初期化処理を実行する。第2初期化処理では、パチンコ機10における現在の設定値の情報が記憶されたエリアと、払出制御装置181（払出装置222）に賞球の払い出しを行わせるための賞球情報が記憶されたエリアとを除き、特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする（図573（b））。

【6180】

上記クリア処理により特定制御用のワークエリア391の情報が消去されることで、特定制御用のワークエリア391に設けられた遊技停止フラグが「0」クリアされ、遊技停止状態が解除される。また、抽選モードが低確率モードとされるとともに、開閉実行モードや遊技回が実行されておらず、さらには特図保留情報及び普図保留情報が消去された状態となる。よって、例えば、高確モードにて大当たりが連荘している途中で残り球数RSが0個以下となった場合は、その連荘状態が解除され、当否抽選モードが低確率モードに変更された上で遊技の再開が行われることになる。

【6181】

また、第2初期化処理では、賞球情報をクリア処理の対象外とし、電源遮断時における賞球情報の状態が電源投入後においても引き継がれる。このため、未払い出しの賞球が残存している状況でパチンコ機10の電源OFF操作が行われることがあっても、その後、電源ON操作が行われることで、続きの払い出しを行わせることができる。

【6182】

上記第2初期化処理の後、MPU312では非特定制御用のワークエリア393について部分クリア用処理を実行する。部分クリア用処理では、非特定制御用のワークエリア393における差球数用エリア505に記憶された差球数の情報を消去し、さらに、上記ワークエリア393において各入球部61～63、65、68への遊技球の入球履歴を収集するために設けられた各カウンタ502a～502eの値を初期化する。このため、残り球数RSが0個以下となった状態でホール従業員によりパチンコ機10が再起動された場合は、差球数の超過状態が解除され且つ差球数の計測が初期状態から開始される状態でパチンコ機10が立ち上がる。

【6183】

なお、残り球数RSが1個以上の状態であり、超過フラグが「1」にセットされていない状態で、リセットボタン166cが押圧操作されずにパチンコ機10の電源ON操作が

10

20

30

40

50

行われた場合は、上記第2初期化処理を実行せず、特定制御用のワークエリア391及び特定制御用のスタックエリア392について動作電力の供給が停止されたときに記憶されていた情報がそのまま保持された状態とする。

【6184】

その一方で、非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394に対しては部分用クリア処理を実行し、差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ502a～502eの値や超過フラグの状態を初期化する。これにより、遊技ホールの閉店に伴うパチンコ機10の電源OFF操作と、翌日の開店に伴うパチンコ機10の電源ON操作とが行われるだけで、前日の遊技により更新された各カウンタ502a～502eの値を初期化させたり、差球数の情報を消去させたりすることができる。

10

【6185】

例えば、各カウンタ502a～502eの初期化や差球数の情報の消去に、リセットボタン166cを押圧操作しながらパチンコ機10の電源ON操作を行うリセット操作を要する場合は、遊技ホールに設置された各パチンコ機について1台ずつリセット操作を行わなければならない、開店準備に際してのホール従業員の手間が大幅に増大するおそれがある。この点、上記構成であることで、そのような手間を無くすことができ、ホール従業員の作業負担を軽くすることができる。特に遊技ホールでは島設備に複数台のパチンコ機10が設置され、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数台のパチンコ機10の電源を一括して投入することが可能であるため、島設備の電源ON操作により、差球数の情報の消去等を複数台のパチンコ機10に対してまとめて行うことができ、遊技ホールでの開店準備の手間を好適に削減することが可能になる。

20

【6186】

上記のように電源ON操作する場合において、設定キー挿入部166aがオン操作の位置とされていた場合は、設定確認状態に移行する。設定確認状態では、第1～第5報知用表示装置169a～169eにて設定値の表示を行う。

【6187】

また、残り球数RSが1個以上の状態であり、超過フラグが「1」にセットされていない状態で、リセットボタン166cが押圧操作されながらパチンコ機10の電源ON操作が行われた場合は、上記第1初期化処理を実行する。第1初期化処理では、パチンコ機10における現在の設定値の情報が記憶されたエリアを除き、特定制御用のワークエリア391を「0」クリアする。また、非特定制御用のワークエリア393及びスタックエリア394について部分用クリア処理を実行し、非特定制御用のワークエリア393における差球数用エリア505に記憶された差球数の情報を消去するとともに、各カウンタ502a～502eの値や超過フラグの状態を初期化する。

30

【6188】

上記の際、設定キー挿入部166aがオン操作の位置とされた状態で電源ON操作が行われた場合は、第1初期化処理を実行した後、パチンコ機10の設定状態を変更することが可能な設定更新状態に移行する。設定更新状態では、更新ボタン166bを押圧操作することで「設定1」～「設定6」の範囲で設定値を切り換えることができる。この際、第1～第5報知用表示装置169a～169eにて設定値の表示を行う。なお、更新ボタン166bを備えず、リセットボタン166cを操作することにより設定値の切り換えを行うことが可能な構成としてもよい。

40

【6189】

<演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について>

本実施の形態に係る演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について、図574のブロック図を参照して以下に説明する。

【6190】

演出制御装置143に設けられた演出制御基板341には、MPU342が搭載されている。MPU342には、当該MPU342により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したサブ側ROM343と、そのサブ側ROM343内に記憶される制

50

御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるサブ側RAM344と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【6191】

MPU342には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU342の入力側には主制御装置162が接続されている。主制御装置162からは、変動用コマンド、種別コマンドといった遊技回制御用コマンドや、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【6192】

MPU342の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29が接続されているとともに、表示制御装置350が接続されている。

10

【6193】

また、MPU342の入力側には、前扉枠14に設けられた演出用操作部36が接続されている。演出用操作部36には、当該演出用操作部36の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MPU342では、当該検知情報に基づいて演出用操作部36が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【6194】

表示制御装置350は、プログラムROM373及びワークRAM374が複合的にチップ化されたMPU372と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375と、キャラクターROM376と、ビデオRAM377とがそれぞれ搭載された表示制御基板351を備えている。

20

【6195】

MPU372は、演出制御装置143から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP375の制御（具体的にはVDP375に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【6196】

プログラムROM373は、MPU372により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

30

【6197】

ワークRAM374は、MPU372による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM374の各エリアに記憶される。

【6198】

VDP375は、図柄表示装置75に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP375は、MPU372、ビデオRAM377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM377に記憶させる画像データを、キャラクターROM376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

40

【6199】

キャラクターROM376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクターROM376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【6200】

なお、キャラクターROM376を複数設け、各キャラクターROM376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM373に記憶

50

した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ R O M 3 7 6 に記憶する構成とすることも可能である。

【 6 2 0 1 】

ビデオ R A M 3 7 7 は、図柄表示装置 7 5 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 3 7 7 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 7 5 の表示内容が変更される。

【 6 2 0 2 】

＜演出制御装置 1 4 3 にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置 1 4 3 の M P U 3 4 2 にて実行される各制御処理を説明する。

【 6 2 0 3 】

＜演出設定処理＞

演出設定処理について図 5 7 5 のフローチャートを参照しながら説明する。演出設定処理は、M P U 3 4 2 により所定周期（例えば 2 m s e c 周期）で起動される処理である。

【 6 2 0 4 】

まずステップ S h 3 1 0 1 ではコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、主制御装置 1 6 2 から送信されたコマンドを解析し、その結果に対応した処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【 6 2 0 5 】

なお、主制御装置 1 6 2 から受信する各種コマンドは、演出制御装置 1 4 3 のサブ側 R A M 3 4 4 に設けられたコマンド格納エリア 3 4 4 a に格納される。コマンド格納エリア 3 4 4 a は、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。よって、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行することができる。

【 6 2 0 6 】

ステップ S h 3 1 0 2 では、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて図柄列 Z 1 ～ Z 3 の変動表示等を行うための特図変動表示用処理を実行する。特図変動表示用処理の詳細については後述する。

【 6 2 0 7 】

ステップ S h 3 1 0 3 では、開閉実行モード中の演出を行うための開閉実行モード用処理を実行する。開閉実行モード用処理では、開閉実行モード中のラウンド演出のほか、オープニング演出やエンディング演出、可変入賞装置 6 5 への入賞が発生した場合の入賞時演出等を行うための処理を実行する。

【 6 2 0 8 】

ステップ S h 3 1 0 4 では、その他の処理を実行し、その後、演出設定処理を終了する。その他の処理では、始動入賞が所定期間に亘って発生しない場合のデモ画面表示や、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G における映像表示を停止して低消費電力化を図る節電モードへの切り替え等を行うための処理を実行する。

【 6 2 0 9 】

＜特図変動表示用処理＞

ステップ S h 3 1 0 2 の特図変動表示用処理について図 5 7 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 2 1 0 】

特図変動表示用処理ではまずステップ S h 3 2 0 1 にて、特図遊技回の実行中であるかを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S h 3 2 0 2 に進み、主制御装置 1 6 2 から変動用コマンド（図 5 4 8 のステップ S h 6 1 0）を受信しているかを判定する。この判定は、コマンド格納エリア 3 4 4 a における今回の読み出し対象のエリアに変動用コマンドが格納されているかを判定することで行う。

【 6 2 1 1 】

変動用コマンドを受信していない場合は、そのまま特図変動用処理を終了する。一方、変動用コマンドを受信している場合は、図柄表示装置 7 5 での遊技回演出（各図柄列 Z 1

10

20

30

40

50

～Z3の変動表示等)を開始すべく、ステップSh3203の変動開始用処理を実行し、その後、特図変動用処理を終了する。ここで、ステップSh3203の変動開始用処理について図577のフローチャートを参照して説明する。

【6212】

変動開始用処理では先ずステップSh3301にて、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから変動表示時間の情報(変動パターン情報)を特定する。なお、主制御装置162では、大当たり用の変動パターン情報と外れ用の変動パターン情報とが各別に設定されるため、演出制御装置143では、変動用コマンドを解析して変動パターン情報を特定することで、大当たりの有無を把握することができる。その結果、今回の特図遊技回が大当たり結果である場合は、主制御装置162から送信される種別コマンドに基づき、大当たり種別の情報を特定する。また、ステップSh3301では、特定した変動表示時間の情報(変動パターン情報)からリーチ発生の有無を特定する。

10

【6213】

ステップSh3302では、ステップSh3301にて把握した情報に基づいて、今回の特図遊技回の当否抽選結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップSh3303に進み、大当たり用の停止結果設定処理を実行する。本ステップでは、上記ステップSh3301で把握した大当たり種別の情報に基づき、図柄表示装置75にて変動表示される図柄列Z1～Z3の停止結果を設定する。例えば、把握した大当たり種別が確変大当たり結果である場合は、図柄列Z1～Z3において同一の特定図柄の組み合わせが停止表示されるように上記停止結果を設定する。

20

【6214】

ステップSh3304では、大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の当たり用の演出パターンを設定する処理を実行する。

【6215】

ステップSh3302で否定判定した場合(大当たり結果でない場合)は、今回の特図遊技回の当否抽選結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップSh3305に進み、今回の特図遊技回にてリーチが発生する場合はステップSh3306に進み、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果設定処理では、一の有効ラインL1～L5上に外れリーチ図柄の組み合わせが成立する停止結果を今回の停止結果として設定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインL1～L5は抽選などによってランダムに決定される。

30

【6216】

ステップSh3307では、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。当該処理では、今回実行する遊技回の変動表示時間を参照し、ノーマルリーチやスーパーリーチ等の外れリーチ用の演出パターンを設定する処理を実行する。

【6217】

ステップSh3305で否定判定した場合(リーチが発生しない場合)は、ステップSh3308に進み、完全外れ用の停止結果設定処理を実行する。完全外れ用の停止結果設定処理では、いずれの有効ラインL1～L5上にも当たり結果に対応する図柄組合せを停止させず、また外れリーチ図柄の組合せも停止させないように、今回の停止結果を設定する。続くステップSh3309では、リーチ非発生の完全外れ用の演出パターンを設定する完全外れ用の演出設定処理を実行する。

40

【6218】

ステップSh3304、ステップSh3307又はステップSh3309の処理を実行した後は、ステップSh3310に進み、上記決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止図柄コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置350へ出力する処理を実行する。表示制御装置350では、受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、ステップSh3304、ステップSh3307又はステップSh3309で設定された遊技回用演出が実行されるように図柄表示装置75を制御す

50

る。

【6219】

ステップS h 3 3 1 1では遊技回演出の開始処理を実行する。遊技回演出の開始処理では、上記決定した演出パターンに基づいてスピーカ部29を駆動制御する。ステップS h 3 3 1 1の実行後は変動開始用処理を終了する。

【6220】

特図変動表示用処理（図576）の説明に戻り、ステップS h 3 2 0 1で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、ステップS h 3 2 0 4に進み、変動表示時間が経過したか否かを判定する。この判定は、特図遊技回を開始（又は変動用コマンドを受信）してから経過時間をMPU342で計測（把握）し、当該経過時間が上記ステップS h 3 3 0 1で特定した変動表示時間に達したか否かを判定することにより行う。

10

【6221】

変動表示時間が経過していない場合は、ステップS h 3 2 0 5にて変動中用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動中用処理では、変動開始用処理により開始された図柄列Z1～Z3の変動表示を継続したり、各図柄列Z1～Z3の図柄を順番に仮停止表示させたり、各リーチ演出を実行したりするための処理を実行する。

【6222】

ステップS h 3 2 0 4で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップS h 3 2 0 6にて変動終了用処理を実行し、その後、特図変動表示用処理を終了する。変動終了用処理では、各図柄列Z1～Z3の変動表示や実行されている演出を終了させる。また、ステップS h 3 2 0 6では、主制御装置162で設定された確定表示時間にて各図柄列Z1～Z3の図柄を確定停止させるように制御する。

20

【6223】

<コマンド対応処理>

ステップS h 3 1 0 1のコマンド対応処理について図578のフローチャートを参照しながら説明する。

【6224】

コマンド対応処理ではまずステップS h 3 4 0 1にて、主制御装置162からの残り球数コマンド（図563のステップS h 2 1 1 0）を受信しているか否かを判定する。残り球数コマンドは、主制御装置162にて残り球数RS（停止用球数である99000個までの残り球数）が更新された場合に送信されるものであり、残り球数コマンドには上記残り球数RSの情報が含まれる。

30

【6225】

残り球数コマンドを受信している場合は、ステップS h 3 4 0 2にて第1停止予告用処理を実行する。前述のとおり、本実施の形態では、残り球数RSが0個以下になることに基づいて遊技停止状態に移行するところ、ステップS h 3 4 0 2の第1停止予告用処理では、主制御装置162側で更新される都度の残り球数RSを参照し、遊技停止状態への移行を事前報知するための処理を実行する。

【6226】

ここで、ステップS h 3 4 0 2の第1停止予告用処理について図579のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【6227】

第1停止予告用処理ではまずステップS h 3 5 0 1にて、サブ側RAM344に設けられた第2停止予告フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第2停止予告フラグは第2停止予告用報知の実行中であることをMPU342が把握するためのものである。第2停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

【6228】

第2停止予告フラグに「1」がセットされている場合、すなわち、第2停止予告用報知の実行中である場合は、そのまま第1停止予告用処理を終了する。一方、第2停止予告フ

50

ラグに「1」がセットされていない場合（第2停止予告用報知の実行中でない場合）は、ステップSh3502に進み、受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数RSを把握する。また、ステップSh3502では、把握した現在の残り球数RSの情報をサブ側RAM344に設けられた差球数用エリア344dに記憶する。

【6229】

続くステップSh3503では、サブ側RAM344に設けられた第1停止予告フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第1停止予告フラグは、第1停止予告用報知の実行中であることをMPU342が把握するためのものである。第1停止予告用報知は、遊技停止状態への移行を予告する報知の一種であるが、その詳細については後述する。

10

【6230】

第1停止予告フラグに「1」がセットされていない場合、すなわち、第1停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップSh3504に進み、ステップSh3502で把握した残り球数RSが報知開始球数以下であるか否かを判定する。報知開始球数は、第1停止予告用報知を開始するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば14000個に設定されている。

【6231】

残り球数RSが報知開始球数（14000個）以下である場合は、ステップSh3505にて現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。現在の当否抽選モードが高確率モードでない場合、すなわち、低確率モードである場合は、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモードの状態）、時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）又は開閉実行モード中であることを意味する。この場合は、ステップSh3506に進み、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。

20

【6232】

開閉実行モード中である場合は、ステップSh3507に進み、実行中の開閉実行モードが確変大当たり結果に基づくものであるか否かを判定する。すなわち、開閉実行モードが終了した後、高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモードの状態）に移行する状況であるか否かを判定する。

【6233】

ステップSh3505で肯定判定した場合（高確率モード中である場合）又はステップSh3507で肯定判定した場合（確変大当たり結果であり、開閉実行モードの終了後に高確遊技状態に移行する場合）は、ステップSh3508に進み、第1停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第1停止予告用報知について図580を参照しながら説明する。

30

【6234】

第1停止予告用報知は、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであり、換言すれば、遊技停止状態への移行に先立って当該移行の実施を事前報知するものである。第1停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われる。第1停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置75の表示画面Gにて実行され、その際、表示画面Gには、図580（a）、（b）に示すように、例えば、「この台は、あと約13000発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像901が表示される。

40

【6235】

このメッセージ画像901は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。その際、実際の残り球数（残り球数RS）の変化に応じて表示上の残り球数がリアルタイムに変化するのではなく、所定の更新タイミングが到来する都度、表示上の残り球数が増加するようにしてメッセージ画像901が表示される。つまり、メッセージ画像901により残り球数として約13000個が報知された後は、更新タイミングが到来するまで当該個数

50

が継続して報知される。

【6236】

また、メッセージ画像901にて示される残り球数は、その報知開始時点において実際の残り球数（残り球数RS）よりも少ない数とされる。例えば、残り球数RSが14000個以下となったことを契機として表示されるメッセージ画像901では、上記のとおり残り球数として13000個が報知される。

【6237】

高確遊技状態である状況で残り球数RSが報知開始球数以下となった場合（ステップSh3505で肯定判定した場合）、ステップSh3508の開始設定処理では、第1停止予告用報知が特図遊技回の開始に合わせて開始されるように設定する。残り球数RSは、作動口62, 63や一般入賞口61等への入賞発生を契機として更新されるため（図563）、特図遊技回とは非同期に変化し、特図遊技回の途中で報知開始球数以下の球数に変化する場合が多いが、第1停止予告用報知の開始は、次の特図遊技回の開始を待って行う。すなわち、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第1停止予告用報知が開始されるように設定する。

【6238】

このように、残り球数RSが報知開始球数以下となった特図遊技回では第1停止予告用報知を開始せず、次の特図遊技回にて第1停止予告用報知を開始する構成とすることで、遊技者が特図遊技回での図柄遊技に注目している状況で第1停止予告用報知が開始されることが抑制される。これにより、遊技者が図柄遊技に注目していることで第1停止予告用報知を見落とししたり、逆に第1停止予告用報知の開始に気を取られて図柄遊技への注目度が低下したりすることを抑制できる。

【6239】

なお、第1停止予告用報知の開始は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば0.5sec）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列Z1～Z3の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第1停止予告用報知が開始されるとよい。全ての図柄列Z1～Z3が変動表示中である場合は、それら図柄列を構成する各図柄の視認性が低い状態にあると想定されるため、そのような状況下であれば第1停止予告用報知を開始しても、図柄遊技への注目度が低下したり、第1停止予告用報知の見落としが生じたりする可能性を低く抑えられると考えられるためである。

【6240】

特図遊技回が実行される中での第1停止予告用報知は、例えば、図580(a)に示すように、表示画面Gの右上隅部にメッセージ画像901が表示されるようにして行われる。この際、メッセージ画像901の表示領域と図柄列Z1～Z3の変動表示領域とを重複させつつ、図柄列Z1～Z3よりも奥側にメッセージ画像901が表示されるように設定される。

【6241】

このため、メッセージ画像901が表示されている状態で図柄列Z1～Z3が変動表示される場合は、メッセージ画像901の手前側を図柄列Z1～Z3が通過するように表示される。これにより、メッセージ画像901により図柄列Z1～Z3の表示領域が狭められたり、図柄列Z1～Z3が隠されたりすることを抑制しながら、メッセージ画像901の表示領域を好適に確保することができる。

【6242】

また、表示画面Gの下部では保留表示部200が表示されるが、メッセージ画像901の表示に際しては、メッセージ画像901が保留表示部200と重なることがないように、メッセージ画像901の表示サイズや表示位置が設定される。このように保留表示部200との重なりを避けてメッセージ画像901を表示することで、メッセージ画像901により保留表示部200の視認性が低下したり、逆に保留表示部200によりメッセージ

画像 9 0 1 の視認性が低下したりすることを抑制できる。

【 6 2 4 3 】

開閉実行モード中である状況で残り球数 R S が報知開始球数以下となった場合（ステップ S h 3 5 0 7 で肯定判定した場合）、ステップ S h 3 5 0 8 の開始設定処理では、可変入賞装置 6 5 が閉鎖されている状況で第 1 停止予告用報知が開始されるように設定する。具体的には、図 5 8 0（c）に示すように、開閉実行モードのエンディング期間においてメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されるようにする。

【 6 2 4 4 】

このため、開閉実行モードでのラウンド遊技において、開放状態とされている可変入賞装置 6 5 に遊技球が入賞し、それに伴って残り球数 R S が報知開始球数以下となった場合は、そのラウンド遊技にて直ちにメッセージ画像 9 0 1 が表示されるのではなく、エンディング期間になるのを待ってメッセージ画像 9 0 1 が表示されることになる。このような構成であることで、可変入賞装置 6 5 への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像 9 0 1 が表示されることが抑制され、遊技者が可変入賞装置 6 5 への入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。

【 6 2 4 5 】

なお、残り球数 R S が報知開始球数に到達しない開閉実行モードのエンディング期間において、所定のエンディング用報知（遊技球の払い出し総数や連荘回数等の遊技実績の表示、開閉実行モードの終了を遊技者が認識可能なキャラクタ画像や背景画像の表示等）を実行するパチンコ機にあっては、エンディング期間にてメッセージ画像 9 0 1 を表示する場合、上記所定のエンディング用報知を開始してからメッセージ画像 9 0 1 の表示を開始するとよい。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードが終了したことを認識させてからメッセージ画像 9 0 1 による第 1 停止予告用報知を開始することができ、遊技者を心理的に落ち着かせた状態でメッセージ画像 9 0 1 を見せることが可能になる。

【 6 2 4 6 】

上記の際、所定のエンディング用報知の実行中にメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されてもよいし、所定のエンディング用報知の終了後にメッセージ画像 9 0 1 の表示が開始されてもよい。また、メッセージ画像 9 0 1 の表示期間を確保すべく、残り球数 R S が報知開始球数に到達した場合の開閉実行モードのエンディング期間を、残り球数 R S が報知開始球数に到達しない場合の開閉実行モードのエンディング期間よりも長くしてもよい。

【 6 2 4 7 】

また、エンディング期間にてメッセージ画像 9 0 1 を表示する場合において、その表示位置は特に限定されるものではないが、例えば、高確遊技状態の場合と同様に表示画面 G の右上隅部に設定することができる。この際、所定のエンディング用報知とメッセージ画像 9 0 1 の表示とを重複して実行する場合は、エンディング用報知に対応した画像よりも手前側にメッセージ画像 9 0 1 が表示されるようにすることが好ましい。これにより、メッセージ画像 9 0 1 の視認性を高めることができる。

【 6 2 4 8 】

ステップ S h 3 5 0 8 の第 1 停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップ S h 3 5 0 9 にて、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 1 停止予告フラグに「1」をセットし、その後、第 1 停止予告用処理を終了する。また、ステップ S h 3 5 0 4 で否定判定した場合（残り球数 R S が報知開始球数に達していない場合）、ステップ S h 3 5 0 6 で否定判定した場合（開閉実行モード中でない場合）、ステップ S h 3 5 0 7 で否定判定した場合（確変大当たりでない場合）は、第 1 停止予告用報知を開始しないとして、ステップ S h 3 5 0 8 及びステップ S h 3 5 0 9 の処理を実行することなく第 1 停止予告用処理を終了する。

【 6 2 4 9 】

ステップ S h 3 5 0 3 で肯定判定した場合（第 1 停止予告フラグに「1」がセットされており、第 1 停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップ S h 3 5 1 0 に進み、高

10

20

30

40

50

確率モード中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。高確率モード中又は開閉実行モード中のいずれでもない場合は、ステップS h 3 5 1 1にて、ステップS h 3 5 0 2で把握した残り球数R Sが報知終了球数以上であるか否かを判定する。報知終了球数は、実行中の第1停止予告用報知を終了するか否かを振り分けるための基準値として予め定められるものであり、例えば、報知開始球数と同様に1 4 0 0 0個に設定されている。

【6 2 5 0】

ステップS h 3 5 1 0で肯定判定した場合（高確率モード中又は開閉実行モード中である場合）又はステップS h 3 5 1 1で否定判定した場合（残り球数R Sが報知終了球数に達してない場合）は、第1停止予告用報知の実行を継続する。この場合は、ステップS h 3 5 1 2に進み、第1停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。

10

【6 2 5 1】

第1停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップS h 3 5 1 3にて第1停止予告用報知の更新処理を実行する。当該更新処理では、第1停止予告用報知（メッセージ画像9 0 1）にて示されている残り球数を更新するための設定処理を行う。ここで、第1停止予告用報知の更新内容及び更新タイミングについて図5 8 1を参照しながら説明する。

【6 2 5 2】

第1停止予告用報知の更新は、残り球数R Sに応じて更新単位（更新間隔）が変化するようにして行われる。具体的には、残り球数R Sが1 4 0 0 0個以下となることに基づいて第1停止予告用報知が開始された後、残り球数R Sが1 2 0 0 0個以下、1 0 0 0 0個以下、9 0 0 0個以下、8 0 0 0個以下・・・3 0 0 0個以下、2 0 0 0個以下、1 0 0 0個以下、9 0 0個以下、8 0 0個以下・・・2 0 0個以下、1 0 0個以下となるタイミングで第1停止予告用報知が更新されるものとなっている。すなわち、残り球数R Sが1 4 0 0 0個から1 0 0 0 0個までの範囲では2 0 0 0個単位で更新タイミングが到来し、残り球数R Sが1 0 0 0 0個から1 0 0 0個までの範囲では1 0 0 0個単位で更新タイミングが到来し、残り球数R Sが1 0 0 0個から1 0 0個までの範囲では1 0 0個単位で更新タイミングが到来するように設定されている。つまり、残り球数R Sが少なくなるほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なるように構成されている。

20

【6 2 5 3】

また、更新タイミングでの第1停止予告用報知の更新結果は、当該第1停止予告用報知が開始される場合と同様に、更新時点において実際の残り球数R Sよりも少ない数とされる。例えば、残り球数R Sが1 0 0個以下となったことを契機として第1停止予告用報知が更新される場合は、「この台は、あと5 0発の獲得で遊技停止します。」の文字表示が行われるように第1停止予告用報知（メッセージ画像9 0 1）が更新される。

30

【6 2 5 4】

このような構成とすることで、遊技停止状態への移行時点での獲得球数が、遊技者が第1停止予告用報知を見て認識する残り球数よりも多くなるようにして遊技停止状態に移行させることができる。これにより、想定よりも多くの出玉を獲得できたと遊技者に思わせて得をした気分させることができ、停止用球数まで出玉を増やしたことの達成感と相まって遊技者の嬉しさをより高めることが可能になる。

40

【6 2 5 5】

なお、残り球数R Sは特図遊技回とは非同期に変化するため、特図遊技回の途中で第1停止予告用報知の更新タイミングが到来する場合が多くなるが、第1停止予告用報知の更新は、第1停止予告用報知の開始時と同様に、次の特図遊技回が開始されるのを待って実行する。すなわち、残り球数R Sが報知開始球数以下となった特図遊技回の終了後、その次の特図遊技回が開始されるタイミングに合わせて第1停止予告用報知が更新されるように設定する。

【6 2 5 6】

但し、第1停止予告用報知の更新は、必ずしも特図遊技回の開始と同時である必要はなく、次の特図遊技回における変動表示開始タイミングから所定期間（例えば0.5 sec

50

）の経過後の所定タイミングにて行われてもよい。その際、図柄列 Z 1 ～ Z 3 の全てが変動表示されている状況（好ましくは高速変動されている状況）で第 1 停止予告用報知が開始されるとよい。

【 6 2 5 7 】

第 1 停止予告用処理（図 5 7 9）の説明に戻り、ステップ S h 3 5 1 3 の実行後は第 1 停止予告用処理を終了する。また、ステップ S h 3 5 1 2 で否定判定した場合（更新タイミングでない場合）は、第 1 停止予告用報知を更新しないとして、ステップ S h 3 5 1 3 の処理を実行せずに第 1 停止予告用処理を終了する。

【 6 2 5 8 】

ステップ S h 3 5 1 1 で肯定判定した場合（残り球数 R S が報知終了球数以上）となった場合は、第 1 停止予告用報知の開始後、例えば通常遊技状態に移行するなどして差球数が減少し、残り球数 R S が一定以上増えたことを意味する。この場合はステップ S h 3 5 1 4 に進み、第 1 停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行する。

【 6 2 5 9 】

終了設定処理では、第 1 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 1）が消去（非表示化）されるように設定し、また、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 1 停止予告フラグを「 0 」クリアする。なお、第 1 停止予告用報知の終了タイミングは特に限定されるものではなく、残り球数 R S が報知終了球数以上となったタイミング（特図遊技回の途中タイミング）であってもよいし、次の特図遊技回が開始されてからのタイミングであってもよい。

【 6 2 6 0 】

コマンド対応処理（図 5 7 8）の説明に戻り、ステップ S h 3 4 0 2 の第 1 停止予告用処理の実行後又はステップ S h 3 4 0 1 で否定判定した場合（残り球数コマンドを受信していない場合）は、ステップ S h 3 4 0 3 に進み、主制御装置 1 6 2 からの種別コマンド（図 5 4 8 のステップ S h 6 1 2）を受信しているか否かを判定する。種別コマンドは、大当たり結果の種別を示すものであり、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった特図遊技回において変動表示が開始される場合に送信されるものである。

【 6 2 6 1 】

種別コマンドを受信している場合、すなわち、大当たり結果となった場合には、ステップ S h 3 4 0 4 にて第 2 停止予告用処理を実行する。第 2 停止予告用処理は、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になる状況で、遊技停止状態への移行を事前報知するための報知（第 2 停止予告用報知）を実行するためのものである。

【 6 2 6 2 】

ここで、ステップ S h 3 4 0 4 の第 2 停止予告用処理について図 5 8 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 2 6 3 】

第 2 停止予告用処理ではまずステップ S h 3 6 0 1 にて、サブ側 R A M 3 4 4 に設けられた第 1 停止予告フラグに「 1 」がセットされているか否かを判定する。第 1 停止予告用フラグが「 1 」にセットされている場合、すなわち、第 1 停止予告用報知の実行中である場合は、ステップ S h 3 6 0 2 に進み、今回の大当たり結果における大当たり種別の把握処理を実行する。この把握処理は主制御装置 1 6 2 から受信した種別コマンドに基づいて行い、当該処理により、今回の大当たり結果が 4 R 確変大当たり結果、4 R 通常大当たり結果、1 0 R 確変大当たり結果のいずれであるかを特定する。

【 6 2 6 4 】

ステップ S h 3 6 0 3 では、今回の大当たり結果に対応する開閉実行モードでの予測払出球数を導出する。本ステップでは、まずステップ S h 3 6 0 2 で把握した大当たり種別から今回の開閉実行モードにて実行可能なラウンド数を把握し、その上で以下のようにして予測払出球数を導出する。

・予測払出球数：可変入賞装置 6 5 の賞球数×1 ラウンドにおける可変入賞装置 6 5 への上限入賞個数×開閉実行モードにて実行可能なラウンド数。

【 6 2 6 5 】

例えば、ステップ S h 3 6 0 2 で把握した大当たり種別が 1 0 R 大当たり結果である場合、予測払出球数は 1 0 0 0 個となる。なお、予測払出球数は、必ずしも演算により導出する必要はなく、例えば、各大当たり種別に対応させて予測払出球数が規定（記憶）された予測払出球数テーブルをサブ側 R A M 3 4 4 に備え、ステップ S h 3 6 0 2 で把握した大当たり種別に対応する予測払出球数を当該テーブルから読み出すものであってもよい。

【 6 2 6 6 】

ステップ S h 3 6 0 4 では、ステップ S h 3 6 0 3 で導出した予測払出球数を現在の残り球数 R S から減算し、続くステップ S h 3 6 0 5 では、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になるか否かを判定する。この際、ステップ S h 3 6 0 4 で取得した減算値が 0 以下である場合は、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になると判定し、減算値が 0 より大きい場合は、開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下にならないと判定する。

【 6 2 6 7 】

開閉実行モードの実行中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合は、ステップ S h 3 6 0 5 に進み、第 2 停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。ここで、第 2 停止予告用報知について図 5 8 3 を参照しながら説明する。

【 6 2 6 8 】

第 2 停止予告用報知は、第 1 停止予告用報知と同じく、差球数の増加（出玉の獲得）が継続した場合に遊技停止状態に移行する可能性があることを報知するものであるが、その報知態様が第 1 停止予告用報知と異なっている。詳しくは、第 1 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で報知が行われるが、第 2 停止予告用報知では、遊技停止状態に移行するまでの残り球数が認識不可又は認識困難とされた上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することが示されるようにして報知が行われる。第 2 停止予告用報知は、例えば、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行され、その際、表示画面 G には、図 5 8 3（a）、（b）に示すように、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 2 が表示される。

【 6 2 6 9 】

ステップ S h 3 6 0 5 の開始設定処理では、実行中の第 1 停止予告用報知を終了しつつ、第 2 停止予告用報知が開始されるように設定する。その際、大当たり結果となった特図遊技回の終了後、開閉実行モードが開始されてから第 2 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 2 の表示）が開始されるように設定する。

【 6 2 7 0 】

この場合、メッセージ画像 9 0 2 の表示は、可変入賞装置 6 5 が閉鎖されている状況で開始されるようにするとよく、具体的には、開閉実行モードのオープニング期間においてメッセージ画像 9 0 2 の表示が開始される構成とするとよい。可変入賞装置 6 5 の閉鎖中にメッセージ画像 9 0 2 の表示を開始することで、可変入賞装置 6 5 への入賞が生じ得る状況でメッセージ画像 9 0 2 が表示されることが抑制され、遊技者が可変入賞装置 6 5 への入賞を果たすことに集中しやすい構成とすることができる。また、オープニング期間は、開閉実行モードの開始後、可変入賞装置 6 5 の開放がまだ行われていない状態にあり、可変入賞装置 6 5 への入賞や当該入賞に基づく遊技球の払い出しが行われていないため、遊技者が心理的に落ち着いた状態にあることが想定される。このような状況でメッセージ画像 9 0 2 を表示することで、遊技者を当該画像 9 0 2 に注目させやすくすることができ、第 2 停止予告用報知の見落としを好適に抑制することが可能になる。

【 6 2 7 1 】

上記のようにしてメッセージ画像 9 0 2 の表示が開始された場合、当該画像 9 0 2 は遊技停止状態に移行するまで継続して表示される。この際、メッセージ画像 9 0 2 の表示位置は特に限定されるものではないが、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であることを示すラウンド数画像 9 0 3 と重ならない位置に設定するとよい。例えば、図 5 8 3（a）に示すように、ラウンド数画像 9 0 3 が表示画面 G の右上部に表示される場

合であれば、表示画面 G の右側においてラウンド数画像 903 の下方にメッセージ画像 902 が表示される構成とすることができる。このようにラウンド数画像 903 との重なりを避けてメッセージ画像 902 を表示することで、ラウンド数画像 903 によりメッセージ画像 902 の視認性が低下したり、逆にメッセージ画像 902 によりラウンド数画像 903 の視認性が低下したりすることを抑制できる。

【6272】

ステップ Sh 3606 の第 2 停止予告用報知の開始設定処理を実行した後は、ステップ Sh 3607 にて、サブ側 RAM 344 に設けられた第 1 停止予告フラグを「0」クリアするとともに、第 2 停止予告フラグを「1」にセットする。第 2 停止予告フラグは、第 2 停止予告用報知の実行中であることを MPU 342 が把握するためのものである。

10

【6273】

ステップ Sh 3607 の実行後は第 2 停止予告用処理を終了する。また、ステップ Sh 3601 で否定判定した場合（第 1 停止予告フラグが「1」にセットされておらず、第 1 停止予告用報知が実行されていない場合）は、今回の開閉実行モード中に残り球数 RS が 0 個以下になることがないため、ステップ Sh 3602 以降の処理を実行せずに第 2 停止予告用処理を終了する。また、ステップ Sh 3606 で否定判定した場合（今回の開閉実行モード中に残り球数 RS が 0 個以下にならない場合）は、第 1 停止予告用報知を継続するとして、ステップ Sh 3606 以降の処理を実行せずに第 2 停止予告用処理を終了する。

【6274】

コマンド対応処理（図 578）の説明に戻り、ステップ Sh 3404 の第 2 停止予告用処理の実行後又はステップ Sh 3403 で否定判定した場合（種別コマンドを受信していない場合）は、ステップ Sh 3405 にて、主制御装置 162 からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。超過コマンドは、残り球数 RS が 0 個以下になったことを示すものである。この超過コマンドは、開閉実行モード中でない場合は残り球数 RS が 0 個以下になったタイミングで送信され（図 563 のステップ Sh 2114）、開閉実行モード中である場合は開閉実行モードの終了タイミングで送信される（図 563 のステップ Sh 2118）。

20

【6275】

超過コマンドを受信している場合は、ステップ Sh 3406 に進み、停止予告用報知の終了設定処理を実行する。この場合、第 1 停止予告用報知の実行中であれば、第 1 停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側 RAM 344 に設けられた第 1 停止予告フラグを「0」クリアする。また、第 2 停止予告用報知の実行中であれば、第 2 停止予告用報知を終了するように設定するとともに、サブ側 RAM 344 に設けられた第 2 停止予告フラグを「0」クリアする。

30

【6276】

ステップ Sh 3407 では、超過用報知を開始するための設定処理を実行する。超過用報知は、差球数が停止用球数に到達したこと（残り球数が 0 個以下になったこと）を報知するものであり、ステップ Sh 3407 の設定処理では、当該超過用報知が図柄表示装置 75 の表示画面 G にて実行されるように設定する。具体的には、図 584（a）に示すように、例えば「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 905 が表示画面 G に表示されるように設定する。

40

【6277】

ステップ Sh 3407 の実行後又はステップ Sh 3405 で否定判定した場合（超過コマンドを受信していない場合）は、ステップ Sh 3408 にて、主制御装置 162 からの遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。遊技停止コマンドは、遊技停止状態に移行した場合に送信されるものである（図 569 のステップ Sh 2506、ステップ Sh 2512）。

【6278】

遊技停止コマンドを受信している場合は、ステップ Sh 3409 に進み、停止用報知を開始するための設定処理を実行する。停止用報知は、遊技停止状態であることを報知する

50

ものであり、ステップ S h 3 4 0 9 の設定処理では、当該停止用報知が図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて実行されるように設定する。具体的には、図 5 8 4 (b) に示すように、例えば「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 6 が表示画面 G に表示されるように設定する。

【 6 2 7 9 】

ステップ S h 3 4 0 9 の実行後又はステップ S h 3 4 0 8 で否定判定した場合（遊技停止コマンドを受信していない場合）は、ステップ S h 3 4 1 0 にてその他のコマンド対応処理を実行する。その他のコマンド対応処理では、保留情報が取得された場合に主制御装置 1 6 2 から送信される保留コマンドを受信しているか否かを判定し、保留コマンドを受信している場合は、保留表示部 2 0 0 にて保留用画像が表示されるように設定する。また、特図遊技回が終了した場合に主制御装置 1 6 2 から送信されるシフトコマンドを受信しているか否かを判定し、シフトコマンドを受信している場合は、保留表示部 2 0 0 の各単位保留表示領域に表示されている保留用画像の表示位置を下位側の表示領域にシフトさせるように設定する。ステップ S h 3 4 1 0 の実行後はコマンド対応処理を終了する。

【 6 2 8 0 】

＜各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件について＞

次に、各遊技状態での停止予告用報知の開始有無やその開始条件について図 5 8 5 を参照しながら説明する。

【 6 2 8 1 】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である場合は、残り球数 R S が報知開始球数（例えば 1 4 0 0 0 個）以下となることを契機として停止予告用報知を開始する。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第 1 停止予告用報知である。第 1 停止予告用報知では、例えば、図 5 8 0 (a) 、 (b) に示すように、「この台は、あと約 1 3 0 0 0 発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像 9 0 1 を図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示する。

【 6 2 8 2 】

また、高確率モードである状況での第 1 停止予告用報知の開始タイミングは、残り球数 R S が報知開始球数以下となった特図遊技回の次の特図遊技回である。具体的には、次の特図遊技回の変動表示開始タイミングに合わせて第 1 停止予告用報知を開始する。

【 6 2 8 3 】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、残り球数 R S にかかわらず、停止予告用報知を開始しない。

【 6 2 8 4 】

現在の遊技状態が開閉実行モード中である場合は、残り球数 R S が報知開始球数以下となることを契機として停止予告用報知を開始する。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第 1 停止予告用報知である。開閉実行モードでの第 1 停止予告用報知の開始タイミングは、図 5 8 0 (c) に示すように、エンディング期間中の所定タイミング（エンディング期間の開始タイミング又はエンディング期間の開始から所定期間（例えば 1 s e c ）が経過したタイミング）である。すなわち、開閉実行モードの途中で残り球数 R S が報知開始球数以下となっても、エンディング期間（可変入賞装置 6 5 が閉鎖状態）となるのを待って第 1 停止予告用報知を開始する。

【 6 2 8 5 】

＜各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係について＞

次に、各遊技状態と停止予告用報知の有無との関係について図 5 8 6 を参照しながら説明する。

【 6 2 8 6 】

現在の当否抽選モードが高確率モードである状況、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態である状況で残り球数 R S が報知開始球数以下である場合は、停止予告用報知を実行する。このような場合としては、高確率モード（高確遊技状態）にて停止予告用報知の

10

20

30

40

50

開始後、その高確率モードに滞在している状態が該当する。また、停止予告用報知が実行されている状態で高確率モードに移行した場合、すなわち、確変大当たり結果に対応する開閉実行モードにて停止予告用報知が実行され、その開閉実行モードが終了したことに応じて高確遊技状態に移行した場合は、実行されている停止予告用報知を継続する。これらの場合の停止予告用報知の態様（種別）は第1停止予告用報知である。

【6287】

第1停止予告用報知では、図580（b）に示すように、メッセージ画像901において残り球数を報知するところ、差球数の増加（獲得球数の増加）に伴って残り球数RSが減少し、予め定められた更新個数（更新タイミング）に到達する都度、第1停止予告用報知（メッセージ画像901）における残り球数の報知内容を更新する（図581）。残り球数報知の更新間隔は、残り球数RSが少なくなるほど短くなるように設定される。

10

【6288】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、原則として停止予告用報知を実行しない。但し、停止予告用報知が実行されている状態で低確率モードに移行した場合は、低確率モードへの移行後も停止予告用報知を継続する。停止予告用報知を実行中の状態で低確率モードに移行する場合としては、通常大当たり結果に対応する開閉実行モードにて停止予告用報知が実行され、その開閉実行モードが終了したことに応じて時短遊技状態に移行する場合や、高確遊技状態での特図遊技回の実行回数が上限回数（例えば35回）に到達したことにより高確遊技状態が終了し、それに応じて通常遊技状態に移行する場合がある。この場合の停止予告用報知の態様（種別）は第1停止予告用報知である。

20

【6289】

低確率モードへの移行後も継続した停止予告用報知は、差球数の減少（消費球数の増加）に伴って残り球数RSが増加し、報知終了球数（例えば14000個）以上となることを契機として終了させる。

【6290】

現在の遊技状態が開閉実行モードである状況で残り球数RSが報知開始球数以下である場合は、停止予告用報知を実行する。このような場合としては、開閉実行モード（エンディング期間）にて停止予告用報知の開始後、その開閉実行モード（エンディング期間）に滞在している状態が該当する。また、停止予告用報知が実行されている状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下とならない場合は、実行されている停止予告用報知を開閉実行モードにおいても継続する。この場合における停止予告用報知の継続は、開閉実行モードのオープンニング期間から行ってもよいし、初回目ラウンドの開始時から行ってもよい。

30

【6291】

開閉実行モードである状況で残り球数RSが報知開始球数以下である場合、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードとなり、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下とならない場合の停止予告用報知の態様（種別）は、第1停止予告用報知である。

【6292】

また、停止予告用報知が実行されている状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合は、停止予告用報知の態様（種別）を第2停止予告用報知に切り替えて停止予告用報知を実行する。第2停止予告用報知では、図583（a）、（b）に示すように、残り球数を知らせないようにした上で、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することを示唆するようにして報知を行う。第2停止予告用報知では、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像902を図柄表示装置75の表示画面Gに表示する。

40

【6293】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するところ、そのような場合において、上記のような態様の第2停

50

止予告用報知に切り替えることにより、遊技停止状態への移行タイミングを遊技者に分かりやすく伝えながら、当該移行に関する事前報知を行うことができる。

【6294】

以上、詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【6295】

一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への入球が発生した場合に、それら各入球部61～63、65、68に対応する各カウンタ502a～502eを更新し、それらの情報に基づいて差球数SAを導出する構成とした。これにより、パチンコ機10において、各入球部61～63、65、68への入球発生の履歴を収集するとともに、都度の差球数SAをパチンコ機10が監視することができる。そして、その差球数SAを停止用球数（例えば99000個）から減算して残り球数RSを導出し、残り球数RSが0個以下となった場合に遊技停止状態に移行させる構成とした。これにより、遊技者が獲得する賞球の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるようにパチンコ機10を動作させることが可能になる。

10

【6296】

0個よりも多い特定球数を報知開始球数（例えば14000個）として定め、残り球数RSが報知開始球数になったことに基づき、遊技停止状態への移行が行われることを予告する停止予告用報知を実行する構成とした。すなわち、遊技停止状態への移行に先立って上記停止予告用報知を行うため、遊技者に対して不意打ち的に遊技停止状態への移行が行われることを抑制できる。これにより、遊技停止状態への移行により賞球の更なる獲得を制限する場合において、当該移行の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。

20

【6297】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる構成とした。この場合、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行することが回避され、遊技停止状態への移行条件が成立したか否かにかかわらず開閉実行モードを最後まで遊技させることができる。これにより、遊技者は、残り球数RSが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合でも、開閉実行モードが途中で終了してしまうことを心配せずに遊技を続けることが可能になる。

【6298】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合と0個以下になる場合とで停止予告用報知の態様を異ならせる構成とした。具体的には、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合は、遊技停止状態に移行するまでの残り球数を報知するメッセージ画像901を含む態様の第1停止予告用報知を実行し、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合は、上記メッセージ画像901を含まない態様の第2停止予告用報知を実行する構成とした。

30

【6299】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、遊技停止状態に移行するまでの残り球数を遊技者が認識できない態様の第2停止予告用報知を実行することで、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させるに際して、報知上の残り球数と遊技停止状態への移行タイミングとの不整合が生じることを抑制できる。すなわち、報知上の残り球数が0個となっても遊技停止状態に移行しない不都合の発生を抑制することが可能になる。

40

【6300】

また、残り球数RSが少ない状態で開閉実行モードに移行した場合は、残り球数RSが気になって遊技者が開閉実行モードに集中しにくくなる懸念がある。この点、そのような場合を対象として、停止予告用報知の態様を第1停止予告用報知から第2停止予告用報知に切り替えることで、0個となるまでの具体的な残り球数よりも開閉実行モードに遊技者を集中させやすくすることができる。

【6301】

開閉実行モード中に残り球数RSが報知開始球数（例えば14000個）となり、第1

50

停止予告用報知を実行する場合において、当該第1停止予告用報知を可変入賞装置65が閉鎖状態である状況で実行する構成とした。例えば、可変入賞装置65が開放状態である状況で第1停止予告用報知が開始されると、遊技者が第1停止予告用報知に視線を移すことで、可変入賞装置65への入賞を狙える状況であるにもかかわらず、可変入賞装置65から視線を外すことになり、可変入賞装置65への入賞を目指す遊技の妨げになるおそれがある。この点、可変入賞装置65への入賞が生じない閉鎖期間にて第1停止予告用報知を開始することで、遊技者が第1停止予告用報知に視線を移しても、可変入賞装置65への入賞を目指す遊技が損なわれることが抑制される。これにより、可変入賞装置65への入賞を目指す遊技の妨げになることを抑制しつつ、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

10

【6302】

可変入賞装置65が閉鎖状態である状況としてエンディングの実行中である状況で第1停止予告用報知を実行する構成とした。開閉実行モードにおいてその終了時に実行されるエンディングは、可変入賞装置65が閉鎖された状態で開閉実行モード後の遊技が開始されることを待機する状態となる。このようなエンディングの期間を利用して第1停止予告用報知を開始することで、開閉実行モードにて可変入賞装置65への入賞を目指す遊技と、開閉実行モード後の遊技状態にて行われる特図遊技回とのいずれに対しても妨げにならないようにして第1停止予告用報知を開始することができ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【6303】

20

エンディング中に第1停止予告用報知を開始する場合において、残り球数RSにかかわらず普段から実施される所定のエンディング用報知の開始後に第1停止予告用報知を開始する構成とした。この場合、遊技者に対し、普段から行われる所定のエンディング用報知により開閉実行モードの終了を認識させてから第1停止予告用報知を視認させることができる。

【6304】

残り球数RSに応じて第1停止予告用報知の更新単位（更新間隔）を異ならせる構成とした。具体的には、残り球数RSが少ないほど更新単位が小さく（更新間隔が短く）なる構成とした。この構成によれば、遊技停止状態への移行までに遠い状況では、更新単位が大きくなるため、更新頻度が減らされて第1停止予告用報知が目立ちにくくなる。これにより、遊技停止状態への移行を早くから知らせながらも、遊技者を賞球の獲得に集中させやすくすることができる。加えて、更新頻度を減らすことで、第1停止予告用報知の更新に要する処理負荷を軽減することもできる。一方、遊技停止状態への移行に近づいた状況では、更新単位が小さくなるため、更新頻度が増やされて残り球数が細かく知らされるなど、都度の残り球数や遊技停止状態への移行が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

30

【6305】

実際の残り球数RSよりも少ない球数を示すようにして第1停止予告用報知を実行する構成とした。これにより、報知上の残り球数が確実に0個となっている状態で遊技停止状態に移行させることができ、遊技者が認識する残り球数よりも獲得球数が少ない状況で賞球の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

40

【6306】

<変形例1>

上記第8の実施の形態の変形例1について図587、図588を参照しながら説明する。これらの図において上記第8の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6307】

本変形例では、停止予告用報知の態様が上記第8の実施の形態と異なっており、具体的には、滞在する遊技状態によって、メッセージ画像901、902の表示サイズや表示位置が変化するように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

50

【6308】

上記第8の実施の形態で説明したように、当否抽選モードが高確率モードである状況（遊技状態が高確遊技状態である状況）において残り球数RSが報知開始球数（例えば14000個）以下である場合に、第1停止予告用報知としてのメッセージ画像901が図柄表示装置75の表示画面Gにて表示される。この際、本変形例では、図587（a）に示すように、メッセージ画像901が相対的に大きい表示サイズ（表示面積）で表示される。

【6309】

メッセージ画像901は、図587（b）に示すように、視覚領域を区画するウィンドウ状の背景画像（ベース画像、キャラクタ画像）901b上に所定の文字901aが付された構成を有する。この場合、メッセージ画像901全体としての表示領域の大きさ、換言すれば、背景画像901bの表示面積を上記表示サイズとして見ることができる。

10

【6310】

このように高確率モード（高確遊技状態）において、メッセージ画像901を大きく表示することで、当該画像901が目立ちやすくなり、当該画像901にて報知される残り球数に遊技者の目を向けやすくなることができる。高確率モードへの滞在中は開閉実行モードに移行しやすくなるところ、このような状況で残り球数の認識が行いやすいことで、遊技球が多量に払い出されて残り球数が大きく減少し得る開閉実行モードに移行する直前状態において現状の残り球数を遊技者が把握しやすくなることができる。

【6311】

上記の際、メッセージ画像901は、図587（a）に示すように、表示画面Gにおいて右寄りの箇所（例えば右上隅部）に表示される。上記第8の実施の形態では、当否抽選モードが高確率モードである場合にサポートモードが高頻度サポートモードとなるように構成されており（図539）、この場合、遊技領域PAにおいて右ルート（図4）に遊技球を流下させ、第2作動口63への入賞を目指す状態になる。メッセージ画像901の上記表示位置は、これを踏まえたものである。すなわち、表示画面Gの左右において右ルート又は第2作動口63寄りの箇所にメッセージ画像901を表示することで、遊技者が第2作動口63及びメッセージ画像901を同時に視認しやすくしたり、第2作動口63からの視線移動を少なく抑えてメッセージ画像901を視認できるようにしたりすることができる。これにより、メッセージ画像901の視認（残り球数の把握）をより一層容易化することが可能になる。

20

【6312】

なお、当否抽選モードが低確率モードである状況で第1停止予告用報知が実行される場合があるが、この場合は、高確率モードである場合よりも小さい表示サイズでメッセージ画像901が表示される。その際、メッセージ画像901の表示位置は任意に設定することができるが、例えば、高確率モードの場合と同様に、表示画面Gにおいて右寄りの箇所とすることができる。

30

【6313】

また、上記第8の実施の形態では、第1停止予告用報知が実行されている状況で大当たりとなり、それに伴って開閉実行モードに移行した場合に、開閉実行モードにおいて停止予告用報知が実行される。その際、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合は、開閉実行モード中の停止予告用報知として第1停止予告用報知（メッセージ画像901の表示）が実行される。

40

【6314】

この場合における第1停止予告用報知は開閉実行モードのオープニング期間から開始され、ラウンド遊技中も実行されることになるが、その際、本変形例では、図588（a）に示すように、メッセージ画像901が相対的に小さい表示サイズで表示される。すなわち、メッセージ画像901が高確率モードの場合よりも小さく表示される。

【6315】

このように開閉実行モードにおいてメッセージ画像901を小さく表示し、当該画像901を目立ちにくくすることで、当該画像901に遊技者の目を向けにくくし、可変入賞

50

装置 6 5 への入賞を目指す遊技に遊技者が集中しやすくすることができる。

【 6 3 1 6 】

停止用球数（例えば 9 9 0 0 0 個）までの残り球数を認識することは、獲得できるプラス分の限界値を知ることになるところ、遊技者の気分が高揚しやすい開閉実行モードにおいてそのような限界値が積極的に知らされると、高揚感に水を差すことにもなりかねない。一方で、開閉実行モードでは残り球数が大きく変化しやすいため、開閉実行モードの実行中において都度の残り球数を把握したいというニーズがあることも想定される。

【 6 3 1 7 】

この点、上記構成であることで、残り球数を知りたい遊技者の要望を満たしながらも、メッセージ画像 9 0 1 が遊技者の目に留まりにくくすることができ、当該画像 9 0 1 の表示（第 1 停止予告用報知の実行）が開閉実行モードにおける興趣向上の妨げとなることを好適に抑制することが可能になる。

【 6 3 1 8 】

上記の際、メッセージ画像 9 0 1 は、表示画面 G において左寄りの箇所（例えば左下隅部）に表示される。上記第 8 の実施の形態では、可変入賞装置 6 5 が右ルートに配置され、開閉実行モード中は右ルートを流下させるように遊技球を発射させる。メッセージ画像 9 0 1 の上記表示位置は、これを踏まえたものである。すなわち、表示画面 G の左右において右ルート又は可変入賞装置 6 5 とは反対側に寄せてメッセージ画像 9 0 1 を表示することで、可変入賞装置 6 5 を見ている遊技者の視界にメッセージ画像 9 0 1 を入りにくくすることができる。これにより、メッセージ画像 9 0 1 をより一層目立ちにくくすることができる。

【 6 3 1 9 】

なお、上記第 8 の実施の形態では、第 1 停止予告用報知が実行されていない状況で大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードにて残り球数 R S が報知開始球数以下となる場合に、その開閉実行モードのエンディング期間にて第 1 停止予告用報知が実行される。この場合、可変入賞装置 6 5 が閉鎖されている状況で第 1 停止予告用報知が行われ、第 1 停止予告用報知による可変入賞装置 6 5 への入賞を目指す遊技への影響を無視できるため、必ずしも図 5 8 8 (a) と同様の態様で第 1 停止予告用報知を実行する必要はない。かと言って、遊技停止状態への移行までに期間的な余裕がある状態であり、第 1 停止予告用報知の重要性が高いわけでもないため、図 5 8 8 (a) の場合と同様に、メッセージ画像 9 0 1 を相対的に小さい表示サイズで表示するなどして目立ちにくい態様で第 1 停止予告用報知を行ってもよい。

【 6 3 2 0 】

また、上記第 8 の実施の形態では、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合に、第 2 停止予告用報知（メッセージ画像 9 0 2 ）が表示画面 G に表示される。この場合における第 2 停止予告用報知は開閉実行モードのオープニング期間から開始され、ラウンド遊技中も実行されることになるが、その際、本変形例では、図 5 8 8 (b) に示すように、メッセージ画像 9 0 2 が中程度の表示サイズで表示される。すなわち、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない場合のメッセージ画像 9 0 1 （図 5 8 8 (a) ）よりも大きく、高確遊技状態である場合のメッセージ画像 9 0 1 （図 5 7 8 (a) ）よりも小さい大きさでメッセージ画像 9 0 2 が表示される。

【 6 3 2 1 】

開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合は、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態への移行が行われ、当該移行のタイミングが迫っている状態にある。このような状態においてメッセージ画像 9 0 2 をある程度目立たせることで、遊技停止状態への移行を遊技者に認識させやすくすることができる。これにより、開閉実行モードの終了後における遊技停止状態への移行が不意打ちとなり、遊技者の混乱を招くことを抑制することができる。

【 6 3 2 2 】

なお、この場合におけるメッセージ画像 9 0 2 の表示位置は任意に設定することができ

るが、例えば、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合と同様に、表示画面Gにおいて左寄りの箇所とすることができる。

【6323】

以上のように本変形例では、メッセージ画像901、902の表示サイズや表示位置、すなわち、停止予告用報知の報知態様を、滞在する遊技状態により異ならせる構成としたため、各遊技状態の特性に適した態様で停止予告用報知（メッセージ画像901、902の表示）を行うことができ、停止予告用報知の実施を好適化することが可能になる。

【6324】

<変形例2>

上記第8の実施の形態の変形例2について図589～図593を参照しながら説明する。これらの図において上記第8の実施の形態や変形例1と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6325】

本変形例では、開閉実行モード中に行われる開閉実行モード用演出（大当たり遊技演出）の1つとしてラウンド昇格演出が実行可能とされ、このラウンド昇格演出の実行が停止予告用報知との関係において制限され得るように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

【6326】

<コマンド対応処理>

本変形例に係る保留コマンド対応処理について図589のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置143における演出設定処理（図575）の一環として実行されるものであり、図578のコマンド対応処理に代えて実行されるものである。図589において図578と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6327】

ステップSh3403で肯定判定した場合（種別コマンドを受信している場合）は、ステップSh3404にて第2停止予告用処理を実行する。第2停止予告用処理では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になるか否かを判定し、0個以下になると判定した場合は、第2停止予告用報知が実行されるように設定する。第2停止予告用報知では、開閉実行モード中の期間において、例えば「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像902が図柄表示装置75の表示画面Gに表示される。

【6328】

第2停止予告用処理を実行した後は、ステップSh4101にて開閉実行モード用演出の設定処理を実行する。ここで、開閉実行モード用演出の設定処理について図590のフローチャートを参照しながら説明する。

【6329】

開閉実行モード用演出の設定処理では先ずステップSh4201にて、サブ側RAM344に設けられた第2停止予告フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。すなわち、第2停止予告用報知の開始設定が行われているか否かを判定する。なお、第2停止予告用報知の開始設定が行われていない場合とは、今回の開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならないことを意味する（図582のステップSh3605～ステップSh3607）。

【6330】

第2停止予告フラグに「1」がセットされておらず、今回の開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない状況である場合は、ステップSh4202に進み、今回の開閉実行モードが10R大当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。この判定は、第2停止予告用処理（図582）のステップSh3602における大当たり種別の把握結果を利用して行う。

【6331】

10

20

30

40

50

開閉実行モードが10R大当たり結果に対応するものでない場合、すなわち、4R大当たり結果に対応するものである場合は、ステップSh4203にて4R用通常演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出として4R用通常演出が実行されるように設定する。図591(a)に示すように、4R用通常演出では、各ラウンド遊技において、今回の開閉実行モードでのラウンド数が4ラウンドであることを示唆するラウンド数画像903と、4R開閉実行モード用の通常演出に対応した背景画像911とが図柄表示装置75の表示画面Gに表示される。

【6332】

ステップSh4202で肯定判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが10R大当たり結果に対応するものであり、且つ、今回の開閉実行モードにて第2停止予告用報知を実行しない状況である場合は、ステップSh4204に進み、ラウンド昇格演出の実行抽選を行う。本ステップでは、ラウンド昇格演出用の実行抽選テーブルをサブ側ROM343から取得し、当該取得した実行抽選テーブルと、サブ側RAM344に設けられたカウンタエリアから取得した抽選用のカウンタ値(乱数値)とを用いて上記実行抽選を行う。

【6333】

ステップSh4204の実行抽選に非当選となった場合(ステップSh4205でNO)は、ステップSh4206にて10R用通常演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出として10R用通常演出が実行されるように設定する。図591(b)に示すように、10R用通常演出では、各ラウンド遊技において、今回の開閉実行モードでのラウンド数が10ラウンドであることを示唆するラウンド数画像903と、10R開閉実行モード用の通常演出に対応した背景画像912とが図柄表示装置75の表示画面Gに表示される。

【6334】

ステップSh4204の実行抽選に当選した場合(ステップSh4205でYES)は、ステップSh4207にてラウンド昇格演出の設定処理を行う。当該設定処理では、今回の開閉実行モードでの開閉実行モード用演出としてラウンド昇格演出が実行されるように設定する。図592に示すように、ラウンド昇格演出では、1ラウンド目から4ラウンド目までのラウンド遊技において4R用通常演出が実行され、遊技者に対して今回の開閉実行モードがあたかも4R開閉実行モードであるかのようにして演出が行われる(図592(a))。そして、4ラウンド目のラウンド遊技の終了時において、ラウンド遊技が追加されることを示唆するラウンド追加報知が実行される(図592(b))。このラウンド追加報知では、例えば「+6ラウンド!」等の文字が付されたラウンド追加用画像913が表示画面Gに表示される。その後、5ラウンド目のラウンド遊技が開始されることに伴い、開閉実行モード用演出が10R用通常演出に変更される(図592(c))。

【6335】

なお、主表示ユニット81(図4)のラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合にラウンド数の表示が開始されるが、このラウンド表示部に表示されるラウンド数は、ラウンド昇格演出が実行される場合であっても、10ラウンドに対応したものとされる。ラウンド表示部でのラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【6336】

開閉実行モード用演出の設定処理(図590)の説明に戻り、ステップSh4201で肯定判定した場合(第2停止予告フラグが「1」に設定されている場合)は、今回の開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になり、開閉実行モードの終了に対応して遊技停止状態に移行することを意味する。この場合は、ステップSh4208に進み、特別演出の設定処理を実行する。

【6337】

特別演出は、ステップSh4203、ステップSh4206で設定される通常演出とは異なる態様の開閉実行モード用演出である。特別演出では、図591(c)、(d)に示

10

20

30

40

50

すように、今回の開閉実行モードでのラウンド数を示唆するラウンド数画像 9 0 3 と、特別演出に対応した背景画像 9 1 4 , 9 1 5 とが表示画面 G に表示される。これら背景画像 9 1 4 , 9 1 5 は、残り球数 R S が 0 個以下になる場合の専用画像であり、例えば、出玉の大量獲得を祝福する内容とされる。今回の開閉実行モードが 4 R 大当たり結果に対応するものである場合は 4 ラウンド用の背景画像 9 1 4 が設定され、1 0 R 大当たり結果に対応するものである場合は 1 0 ラウンド用の背景画像 9 1 5 が設定される。

【 6 3 3 8 】

この場合も、主表示ユニット 8 1 のラウンド表示部では、開閉実行モードの開始に合わせてラウンド数の表示が開始されるとともに、当該表示が開閉実行モードの終了まで継続される。

【 6 3 3 9 】

ステップ S h 4 2 0 3、ステップ S h 4 2 0 6、ステップ S h 4 2 0 7、ステップ S h 4 2 0 8 の実行後は、開閉実行モード用演出の設定処理を終了する。コマンド対応処理（図 5 8 9）の説明に戻り、ステップ S h 4 1 0 1 の実行後又はステップ S h 3 4 0 3 で否定判定した場合（種別コマンドを受信していない場合）は、ステップ S h 3 4 0 5 にて、主制御装置 1 6 2 からの超過コマンドを受信しているか否かを判定する。

【 6 3 4 0 】

＜開閉実行モード用演出と第 2 停止予告用報知との関係について＞

次に、開閉実行モード用演出と第 2 停止予告用報知との関係について図 5 9 3 を参照しながら説明する。

【 6 3 4 1 】

開閉実行モードが 1 0 R 大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない場合、すなわち、ラウンド数が多い側の開閉実行モードにおいて第 2 停止予告用報知が実行されない状況である場合は、ラウンド昇格演出の実行が許容される。この場合、ラウンド昇格演出の実行抽選にて外れた場合は、開閉実行モード用演出として 1 0 R 用通常演出（図 5 9 1（b））が実行され、上記実行抽選にて当選した場合は、開閉実行モード用演出としてラウンド昇格演出（図 5 9 2）が実行される。

【 6 3 4 2 】

開閉実行モードが 1 0 R 大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる場合、すなわち、ラウンド数が多い側の開閉実行モードにおいて第 2 停止予告用報知が実行される状況である場合は、ラウンド昇格演出の実行が制限（規制）される。この場合、開閉実行モード用演出として、1 0 R 用通常演出とは異なる 1 0 R 用特別演出（図 5 9 1（d））が実行される。

【 6 3 4 3 】

なお、第 1 停止予告用報知が実行されている状況で大当たり結果になった場合、その大当たり結果に対応する開閉実行モードにて第 1 停止予告用報知が実行されるが、この場合はラウンド昇格演出の実行が許容される。

【 6 3 4 4 】

開閉実行モードが 4 R 大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下にならない（第 2 停止予告用報知が実行されない）場合は、開閉実行モード用演出として 4 R 用通常演出（図 5 9 1（a））が実行される。また、開閉実行モードが 4 R 大当たり結果に対応するものであり、開閉実行モード中に残り球数 R S が 0 個以下になる（第 2 停止予告用報知が実行される）場合は、開閉実行モード用演出として、4 R 用通常演出とは異なる 4 R 用特別演出（図 5 9 1（c））が実行される。

【 6 3 4 5 】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【 6 3 4 6 】

4 R 大当たり結果と 1 0 R 大当たり結果とを備え、今回の大当たり結果が 1 0 R 大当たり結果である場合にラウンド昇格演出が実行され得る構成とした。この場合、実行可能なラウンド数として 4 ラウンドが報知されている状態であっても、後にラウンド数が増える

10

20

30

40

50

ことを期待して開閉実行モードを遊技することができ、開閉実行モードの興趣性を高めることが可能になる。

【6347】

しかしながらその反面、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合、第2停止予告用報知が行われることで、ラウンド昇格演出が実行されるよりも前にラウンド数が増えることを予測できてしまう場合がある。例えば、4R大当たり結果に対応する開閉実行モードにて獲得できる総出玉数の期待値が600個であり、10R大当たり結果に対応する開閉実行モードにて獲得できる総出玉数の期待値が1500個である場合において、残り球数RSが1000個の状態が開閉実行モードに移行した場合、実行可能なラウンド数として4ラウンドが報知されていても、第2停止予告用報知が実行されることで、5ラウンド目以降のラウンド遊技が実施されることを判別できてしまい、ラウンド昇格演出の演出効果が損なわれるおそれがある。この点、本変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合はラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたため、第2停止予告用報知によりラウンド昇格演出の演出効果が損なわれることを抑制しながら、第2停止予告用報知による遊技状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

【6348】

4ラウンド目のラウンド遊技にてラウンド昇格演出が実行される構成において、4ラウンド目よりも後のラウンド遊技で残り球数RSが0個以下となる場合であっても、4ラウンド目のラウンド遊技よりも前に第2停止予告用報知が開始される構成とした。この構成では、第2停止予告用報知が開閉実行モードの早期に実行されるため、遊技停止状態への移行を遊技者に対して早く知らせることができる。しかしながらその反面、ラウンド昇格演出が実行されていない場合でも、4ラウンド目よりも後のラウンド遊技が実施されることを遊技者が認識できてしまい、第2停止予告用報知によりラウンド昇格演出の演出効果が損なわれてしまうおそれがある。このような構成においてラウンド昇格演出の実行を制限し、第2停止予告用報知との競合を回避することで、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【6349】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になるか否かを開閉実行モードが開始されるよりも前に判定する構成とした（図582の第2停止予告用処理）。この場合、ラウンド昇格演出を制限するか否かを開閉実行モードの開始前に確定させることができる。これにより、残り球数RSが0個以下になることに基づきラウンド昇格演出の実行が制限される場合において、ラウンド昇格演出を実行しない場合用の大当たり遊技演出を開閉実行モードの当初から設定することができ、強制制限する場合でも自然な流れの演出を実行することが可能になる。

【6350】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行させる構成とした（図563の超過判定用処理）。ラウンド昇格演出の実行が制限される場合、実行可能なラウンド数として、ラウンド昇格演出の実行を前提とした4ラウンドではなく、実際のラウンド数である10ラウンドが報知される。このような場合において、例えば、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行する構成であると、実際に実行されるラウンド数が報知されるラウンド数よりも少なくなる懸念がある。この点、遊技停止状態への移行が開閉実行モードの終了を待って行われる構成であることで、開閉実行モードの途中で残り球数RSが0個以下となっても、実行可能なラウンド数に変動が生じないようにすることができる。これにより、ラウンド昇格演出の実行が制限された開閉実行モードにおいて、ラウンド昇格演出の実行を前提としない多いラウンド数（10ラウンド）が報知されたとしても、報知上のラウンド数と実際のラウンド数とを整合させることが可能になる。

【6351】

開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、開閉実行モード用演出として通常演出とは異なる特別演出を実行する構成とした。開閉実行モード中に残り球数RS

10

20

30

40

50

が0個以下とならない場合とは異なる態様の演出を実行することで、第2停止予告用報知だけでなく、開閉実行モード用演出の態様によっても遊技停止状態の移行条件が成立したことを示唆することができ、遊技停止状態の移行が実施されることをより分かりやすく伝えることができる。その際、残り球数RSが0個以下となる開閉実行モードではラウンド昇格演出の実行が制限されるため、特別演出についての演出設計に際してラウンド昇格演出の有無を考慮しなくても済み、設計作業の負担を軽減することができる。

【6352】

<変形例3>

上記第8の実施の形態の変形例3について図594～図596を参照しながら説明する。これらの図において上記第8の実施の形態や各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6353】

上記第8の実施の形態では、停止予告用報知の開始が高確率モードの場合にのみ行われたが、本変形例では、低確率モードの場合にも停止予告用報知が開始され得るように構成されている。以下、かかる構成について詳細に説明する。

【6354】

<第1停止予告用処理>

本変形例に係る第1停止予告用処理について図594のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、演出制御装置143において、主制御装置162からの残り球数コマンドを受信した場合に実行されるものであり、図579の第1停止予告用処理に代えて実行されるものである。図594において図579と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6355】

ステップSh3502にて、主制御装置162から受信した残り球数コマンドに基づいて現在の残り球数RSを把握した後は、ステップSh3503にて、サブ側RAM344に設けられた第1停止予告フラグに「1」がセットされているか否かを判定する。第1停止予告フラグに「1」がセットされていない場合、すなわち、第1停止予告用報知の実行中でない場合は、ステップSh4401に進み、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。

【6356】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊技状態（高確率モード且つ高頻度サポートモード）である場合は、ステップSh4402にて、ステップSh3502で把握した残り球数RSが第1報知開始球数以下であるか否かを判定する。第1報知開始球数は、上記第8の実施の形態における報知開始球数に相当するものであり、例えば14000個に設定される。

【6357】

残り球数RSが第1報知開始球数（14000個）以下である場合は、ステップSh3508に進み、第1停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。これにより、残り球数RSが第1報知開始球数以下になったことに対応し、高確率モードである状況において第1停止予告用報知が開始される。なお、第1停止予告用報知は、遊技停止状態に移行するまでの残り球数（許容される増加分）を遊技者が認識できる態様で遊技停止状態への移行示唆が行われるものである（図580）。

【6358】

ステップSh4401で否定判定した場合（高確率モードでない場合）は、現在の当否抽選モードが低確率モードであること、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率モード且つ低頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）であることを意味する。この場合は、ステップSh4403にて、ステップSh3502で把握した残り球数RSが第2報知開始球数以下であるか否かを判定する。第2報知開始球数は、第1報知開始球数よりも大きい数であり、例えば34000個に設定される。

【6359】

残り球数RSが第2報知開始球数（34000個）以下である場合は、ステップSh3508に進み、第1停止予告用報知を開始するための開始設定処理を実行する。これにより、残り球数RSが第2報知開始球数以下になったことに対応し、低確率モードである状況において第1停止予告用報知が開始される。前述のように、第2報知開始球数は第1報知開始球数よりも大きい数であるため、低確率モードに滞在している状態での第1停止予告用報知の開始は、高確率モードに滞在中の場合よりも残り球数RSが多く残っている段階で行われる。換言すれば、低確率モードである場合は、高確率モードである場合よりも早いタイミングで第1停止予告用報知が開始される。

【6360】

ステップSh3503で肯定判定した場合（第1停止予告フラグに「1」がセットされており、第1停止予告用報知の実行中である場合）は、ステップSh3510に進み、高確率モード中又は開閉実行モード中であるか否かを判定する。高確率モード中又は開閉実行モード中のいずれでもない場合、すなわち、低確率モード中である場合は、ステップSh4404にて、ステップSh3502で把握した残り球数RSが報知終了球数以上であるか否かを判定する。本変形例において報知終了球数は、第2報知開始球数に対応して設定され、例えば34000個に設定される。

【6361】

ステップSh3510で肯定判定した場合（高確率モード中又は開閉実行モード中である場合）又はステップSh4404で否定判定した場合（残り球数RSが報知終了球数に達してない場合）は、第1停止予告用報知を継続すべき状態であることを意味する。この場合は、ステップSh3512に進み、第1停止予告用報知の更新タイミングであるか否かを判定する。第1停止予告用報知の更新タイミングである場合は、ステップSh3513にて第1停止予告用報知の更新処理を実行する。本変形例においても、第1停止予告用報知の更新単位は、残り球数RSが少なくなるほど小さくなるように設定され、また、第1停止予告用報知の更新は、報知上の残り球数が実際の残り球数よりも少ない数となるようにして行われる。

【6362】

ステップSh4404で肯定判定した場合（残り球数RSが報知終了球数以上）となった場合は、第1停止予告用報知を終了するための終了設定処理を実行する。終了設定処理では、第1停止予告用報知（メッセージ画像901）が消去（非表示化）されるように設定し、また、サブ側RAM344に設けられた第1停止予告フラグを「0」クリアする。

【6363】

<各遊技状態と第1停止予告用報知の有無との関係について>

次に、各遊技状態と第1停止予告用報知の有無との関係について図595を参照しながら説明する。なお、第2停止予告用報知の有無に関しては上記第8の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【6364】

現在の当否抽選モードが低確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が通常遊技状態又は時短遊技状態である場合は、残り球数RSが第2報知開始球数（例えば34000個）以下となることを契機として第1停止予告用報知を開始する。第1停止予告用報知では、例えば「この台は、あと約30000発の獲得で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像901を図柄表示装置75の表示画面Gに表示する。

【6365】

また、低確率モードである場合において残り球数RSが第2報知開始球数より大きい場合は、第1停止予告用報知を実行しない。すなわち、停止用球数（例えば99000個）に到達するまでに34000個以上の猶予が確保されている場合は、遊技停止状態への移行に関する事前報知や残り球数に関する報知は実行されない。

【6366】

現在の当否抽選モードが高確率モードである場合、すなわち、現在の遊技状態が高確遊

10

20

30

40

50

技状態である場合は、残り球数 R S が第 1 報知開始球数（例えば 1 4 0 0 0 個）以下となることを契機として第 1 停止予告用報知を開始する。ここで、第 1 報知開始球数は、第 2 報知開始球数よりも少ない数であるため、高確率モードである場合は、低確率モードである場合よりも遅いタイミング（停止用球数に近づいたタイミング）で第 1 停止予告用報知が開始されることになる。

【 6 3 6 7 】

また、当否抽選モードが高確率モードである状況で残り球数 R S が第 1 報知開始球数より大きい場合における第 1 停止予告用報知の有無は、高確率モードへの移行前に第 1 停止予告用報知が実行されていたか否かにより異なる。すなわち、高確率モードへの移行前に実行された開閉実行モードにて第 1 停止予告用報知が実行されていなかった場合は、高確率モードへの移行後において、残り球数 R S が第 1 報知開始球数に到達していないことを理由に第 1 停止予告用報知を実行しない。

【 6 3 6 8 】

これに対し、高確率モードへの移行前に実行された開閉実行モードにて第 1 停止予告用報知が実行されていた場合は、高確率モードへの移行後においても第 1 停止予告用報知を実行する。つまり、高確率モードとなる前から実行されていた第 1 停止予告用報知を高確率モードにおいても継続する。

【 6 3 6 9 】

なお、本変形例では、開閉実行モードにおいて第 1 停止予告用報知を開始する契機がないため（図 5 9 4）、残り球数 R S が第 1 報知開始球数より大きい状況で開閉実行モードにて第 1 停止予告用報知が実行されていた場合としては、開閉実行モードに移行する前の低確率モードにて第 1 停止予告用報知が実行されていた場合が該当する。

【 6 3 7 0 】

以上の構成であることにより、基本的に、低確率モードでは相対的に早いタイミング（残り球数 R S を多く残した状態）で第 1 停止予告用報知が開始され、高確率モードでは相対的に遅いタイミング（残り球数 R S が少なくなった状態）で第 1 停止予告用報知が開始される。

【 6 3 7 1 】

ちなみに、低確率モードにおいて残り球数 R S が第 2 報知開始球数よりも多く、第 1 停止予告用報知が実行されていない状態（例えば残り球数 R S が 4 0 0 0 0 個）で確変大当たりとなり、開閉実行モード後に高確率モードに移行し、その後、大当たりをある程度繰り返すことで、残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下となるまで増加したものの、第 1 報知開始球数には未到達の状態（例えば残り球数 R S が 2 5 0 0 0 個）で低確率モードに移行した場合は、その移行した低確率モードにて第 1 報知開始球数が開始されることになる。

【 6 3 7 2 】

また、高確率モードにて残り球数 R S が第 1 報知開始球数以下となり、第 1 停止予告用報知が開始された後、遊技停止状態に移行する前に低確率モードに移行した場合は、低確率モードにおいて残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下であることに基づき、第 1 停止予告用報知が継続されることになる。

【 6 3 7 3 】

また、低確率モードにおいて残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下となり、第 1 停止予告用報知が開始された後、残り球数 R S が第 1 報知開始球数よりも多い状態（例えば残り球数 R S が 3 3 5 0 0 個）で高確率モードに移行した場合は、高確率モードにおいて、残り球数 R S が第 1 報知開始球数に未到達の状態であっても第 1 停止予告用報知が実行されることになる。

【 6 3 7 4 】

＜第 1 停止予告用報知の報知態様について＞

次に、本変形例に係る第 1 停止予告用報知の報知態様について図 5 9 6 を参照しながら説明する。

【 6 3 7 5 】

本変形例では、低確率モードである場合と高確率モードである場合とで第1停止予告用報知の態様が異なり、より詳しくは、それら両モードにおいて第1停止予告用報知の視認性に差異が設けられている。

【6376】

図596(a)に示すように、低確率モードである場合には、メッセージ画像901が相対的に小さい表示サイズ(表示面積)で表示され、第1停止予告用報知の視認性が相対的に低い状態とされる。低確率モードの下で遊技が進められる場合、差球数SAが減少し、残り球数RSが増えていくため、遊技停止状態への移行に対しては遠のいていく状態となる。このため、遊技を続けている遊技者にとっては、第1停止予告用報知はさほど重要性が高いものとはならず、そのような意味では、上記第8の実施の形態のように基本的に低確率モードでは第1停止予告用報知を実行しないようにすることもできる。

10

【6377】

但し、低確率モードでは、それまで遊技していた遊技者が遊技をやめて離席し、次の遊技者が遊技を開始することが想定される。そのような新たに遊技を始める遊技者にとって、第1停止予告用報知により示される残り球数の情報は有用なものとなり、第1停止予告用報知を見たいというニーズが生じる。

【6378】

このような事情を考慮し、本変形例では、低確率モードでの第1停止予告用報知を比較的に目立ちにくい態様で実行することとしている。これにより、従前より遊技を継続している遊技者に対しては、第1停止予告用報知が遊技の妨げとなることを抑制しつつ、新たに遊技を始める遊技者に対しては第1停止予告用報知を見たいという要望に応えることが可能になる。

20

【6379】

なお、メッセージ画像901の表示サイズは、上記変形例1の場合と同様に、メッセージ画像901全体としての表示領域の大きさ、換言すれば、背景画像901b(図587(b))の表示面積とすることができる。

【6380】

一方、高確率モードである場合には、基本的に、メッセージ画像901が相対的に大きい表示サイズで表示され、第1停止予告用報知に対応する表示の視認性が相対的に高い状態とされる。但し、本変形例では、高確率モードである場合において、残り球数RSが第1報知開始球数以下である状況で第1停止予告用報知が実行される場合と、残り球数RSが第1報知開始球数よりも多い状況で第1停止予告用報知が実行される場合とが生じるものとなっており、これらの場合で第1停止予告用報知の態様を異ならせるようにしている。

30

【6381】

具体的には、図596(b)に示すように、高確率モードにおいて残り球数RSが第1報知開始球数以下である場合は、低確率モードの場合よりもメッセージ画像901の表示サイズが大きく設定され、視認性の高い状態で第1停止予告用報知が実行される。これにより、残り球数RSが少なく、遊技停止状態への移行が近づいている状況において、当該移行の事前報知を好適に行うことができる。

【6382】

40

これに対し、図596(c)に示すように、高確率モードにおいて残り球数RSが第1報知開始球数よりも多い場合は、残り球数RSが第1報知開始球数以下である場合よりもメッセージ画像901の表示サイズが小さく設定され、視認性の低い状態で第1停止予告用報知が実行される。これにより、遊技停止状態への移行までに猶予がある状況において、第1停止予告用報知が高確率モードでの遊技の妨げとなることを抑制しつつ、高確率モードに移行する前からの第1停止予告用報知の継続を好適に行うことが可能になる。

【6383】

なお、低確率モードである場合のメッセージ画像901との関係において、残り球数RSが第1報知開始球数よりも多い状況で表示されるメッセージ画像901の大小は限定されるものではなく、両者の表示サイズが同じであってもよいし、異なるものであってもよ

50

い。

【6384】

以上、詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【6385】

当否抽選モードが低確率モードである第1状態（通常遊技状態又は時短遊技状態）と、当否抽選モードが高確率モードである第2状態（高確遊技状態）とのそれぞれで停止予告用報知を実行し得る構成とした。これにより、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて停止予告用報知を開始することができ、遊技停止状態の移行が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

【6386】

当否抽選モードが低確率モードである第1状態と、当否抽選モードが高確率モードである第2状態とにおいて、停止予告用報知の実行条件を異ならせる構成とした。具体的には、第2状態では、残り球数RSが第1報知開始球数（例えば14000個）になることに基づいて停止予告用報知が実行され、第1状態では、残り球数RSが第1報知開始球数よりも手前の第2報知開始球数（例えば34000個）になることに基づいて停止予告用報知が実行される構成とした。

【6387】

遊技者が遊技を継続することが想定される第2状態（有利度合いが高い側の状態）での停止予告用報知の実行条件は、残り球数RSが相対的に少ない第1報知開始球数に到達することとされている。この場合、遊技停止状態への移行実施までの残り球数が少ない状況で停止予告用報知が開始されることになり、当該報知の開始を遅くすることができる。これにより、遊技停止状態への移行タイミングにある程度近づいてから停止予告用報知を開始させることができ、賞球（出玉）の獲得を目指す遊技に遊技者が集中できる期間を長く確保しながら、遊技停止状態への移行が不意打ち的に実施されることを抑制できる。一方で、遊技者が遊技をやめる可能性が想定される第1状態（有利度合いが低い側の状態）での停止予告用報知の実行条件は、残り球数RSが相対的に多い第2報知開始球数に到達することとされている。この場合、遊技停止状態への移行実施までの残り球数が多い状況で停止予告用報知が開始されることになり、当該報知の開始を早くすることができる。これにより、新たに遊技を開始する遊技者に対し、遊技停止状態への移行までにある程度余裕を確保した状態で、遊技停止状態への移行に関する事前報知を行うことが可能になる。

【6388】

第1状態と第2状態とにおいて停止予告用報知（メッセージ画像901）の視認性を異ならせる構成とした。具体的には、第2状態での停止予告用報知の表示サイズを大きくし、第1状態での停止予告用報知の表示サイズを小さくする構成とした。賞球を獲得しやすい第2状態では、停止予告用報知が大きく表示され、その視認性が高められる。これにより、遊技停止状態への移行が近づいていく状況において、当該移行の実施を好適に知らせることができる。一方で、賞球を獲得しにくい第1状態では、停止予告用報知が小さく表示され、その視認性が低く抑えられる。これにより、当該報知が目立つことが抑制され、大当たりを目指す本来の遊技に遊技者を集中させやすくすることが可能になる。

【6389】

＜その他の変形例＞

なお、上述した第8の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第8の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせる上記第8の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第8の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【6390】

また、理解の容易のため、例えば「第8の実施の形態では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に

10

20

30

40

50

限定して適用されるものではなく、他の実施例に対しても適用することが可能である。

【6391】

(1) 上記第8の実施の形態や各変形例では、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出したが、「遊技球の合計払出個数」から「遊技領域PAに発射された遊技球の合計個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、遊技球発射機構110から発射されたものの、遊技領域PAに到達せずにファール球通路46に回収された遊技球を差球数の算出対象から除外するとよい。具体的には、遊技領域PAに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域に遊技球検知センサを配置し、当該センサにより検知される遊技球の個数をカウントして上記発射された遊技球の合計個数とするとよい。なお、遊技領域PAに到達可能な発射強度で発射された遊技球が通過する領域としては、例えば、逆戻り防止部材106の配置領域やその周辺部等が考えられる。

10

【6392】

(2) 上記第8の実施の形態や各変形例では、各入球部61～63, 65, 68への入球の発生に基づいて各カウンタ502a～502eを更新することで、入球発生時を基準とした差球数を導出する構成としたが、賞球の付与がある入球部61～63, 65については遊技球の払い出しが行われた場合に、その払い出し個数をカウントし、その合計値を「遊技球の合計払出個数」に用いることで、払い出し時を基準とした差球数を導出してもよい。この場合、例えば満タン状態となっていることにより遊技球の払い出しが中断されている状況で残り球数RSが0個以下となることが回避され、未払い出しの遊技球が多く残存している中で遊技停止状態に移行することを抑制できる。

20

【6393】

但し、意図的に満タン状態を形成して遊技球の払い出しが行われないようにすることで、差球数が停止用球数に到達するタイミングを遅らせることができ、遊技継続期間の実質的な延長を図ることができる懸念がある。そのような意味では、上記第8の実施の形態や各変形例のように入球発生時を基準として差球数を導出するか、又は、遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する機能を搭載しないようにした上で払い出し時を基準とした差球数の導出を行うとよい。

【6394】

(3) 上記第8の実施の形態や各変形例において、「遊技領域PAから排出された遊技球の合計個数」から「遊技球の合計払出個数」を減算して差球数を導出してもよい。この場合、導出される差球数において遊技者側のプラス分が負の値によって示されるため、停止用球数として負の値を用いる。つまり、導出される差球数が停止用球数としての-99000個以下となったら遊技停止状態に移行する構成となる。

30

【6395】

(4) 上記第8の実施の形態や各変形例では、全ての入球部61～63, 65, 68を対象として入球履歴の情報を収集したが、一部の入球部を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、可変入賞装置65のみを対象として入球履歴の情報を収集する構成とすれば、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行することができる。

40

【6396】

(5) 上記第8の実施の形態や各変形例では、全ての遊技状態を対象として各入球部61～63, 65, 68への入球履歴の情報を収集したが、一部の遊技状態を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、開閉実行モード中を対象として入球履歴の情報を収集してもよく、この場合、開閉実行モード中での差球数の増加により遊技停止状態に移行する構成とすることができる。

【6397】

また、上記第8の実施の形態や各変形例では、パチンコ機10への電源投入からの全ての期間を対象として各入球部61～63, 65, 68への入球履歴の情報を収集したが、一部の期間を対象として入球履歴の情報を収集してもよい。例えば、いわゆる連荘期間を

50

対象として入球履歴の情報を収集してもよい。なお、連荘期間としては、例えば、通常遊技状態中に大当たりとなり、その大当たりに対応する開閉実行モードの終了後に高確遊技状態（高確率モード、又は高確率モード且つ高頻度サポートモード）又は時短遊技状態（低確率モード且つ高頻度サポートモード）に移行する場合において、当該開閉実行モードが開始されてから通常遊技状態に移行するまでの期間とすることができる。

【6398】

（6）上記第8の実施の形態や各変形例では、判定用差球数SAを停止用球数（例えば99000個）から減算して残り球数RSを導出し、その残り球数RSに基づいて超過用判定（遊技停止状態に移行すべきか否かの判定）や停止予告用報知の実行判定（停止予告用報知を実行すべきか否かの判定）を行ったが、判定用差球数SAに基づいて超過用判定や上記実行判定を行ってもよい。この場合、判定用差球数SAが停止用球数以上となることに基づいて遊技停止状態に移行したり、停止用球数よりも少ない特定球数（例えば85000個）以上となることに基づいて停止予告用報知を実行したりする構成とすることができる。また、差球数SBを停止用球数から減算して残り球数を導出し、その残り球数に基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよいし、差球数SBに基づいて超過用判定や実行判定を行ってもよい。

【6399】

（7）上記第8の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に際し、遊技停止フラグを「1」にセットしてステップSh409～ステップSh419における遊技の進行を制御するための処理が行われないようにしつつ（ステップSh2503、ステップSh2509）、可変入賞装置65や普電役物63aを強制的に閉鎖する閉鎖制御（ステップSh2504、ステップSh2510）と、遊技球を発射できないようにする発射停止処理（ステップSh2505、ステップSh2511）とを実行するが、閉鎖制御及び発射停止処理の少なくとも一方を実行しない構成としてもよい。

【6400】

また、振動検知や磁石検知等の不正検知（異常検知）に基づいて遊技停止状態に移行する場合と、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合とで、遊技停止状態への移行に際しての処理を異ならせてもよい。例えば、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて遊技停止状態に移行する場合は、閉鎖制御及び発射停止処理のいずれも実行しない一方、不正検知に基づいて遊技停止状態に移行する場合は閉鎖制御及び発射停止処理の両方を実行し、制限度合いを強めるようにしてもよい。

【6401】

（8）上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となったことに基づいて移行した遊技停止状態において遊技球の払い出しを許容する構成としたが、これを許容しない構成としてもよい。

【6402】

但し、この場合、残り球数RSが0個以下となることに応じて突然に遊技球の払い出しが停止してしまい、未払い出しの賞球があった場合にそれが払い出されなくなるおそれがある。そのような不都合の発生を抑制するため、図柄表示装置75等において注意を促す所定報知を事前に行うとよい。例えば残り球数RSが0個よりも多い特定個数（例えば90000個）に到達し、差球数が停止用球数よりも少ない所定個数（例えば90000個）になったら「もうすぐ出玉上限に到達して停止状態になります。注意して下さい。」などの画像報知や音声報知を行うとよい。

【6403】

また、満タン状態等の遊技球の払い出しが停止している状況での報知について差球数が上記所定個数以上であるか否かによって報知態様を異ならせてもよい。例えば、満タン状態等において差球数が上記所定個数未満の場合は「球を抜いて下さい。」などの画像報知や音声報知を行い、満タン状態等において差球数が上記所定個数以上である場合は「速やかに球を抜いて下さい。未払い出し分が払い出されなくなるおそれがあります。」などの画像報知や音声報知を行ってもよい。

【6404】

(9) 上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが報知開始球数（例えば14000個）以下になると、第1停止予告用報知が実行される構成としたが、残り球数RSにかかわらず、常時、第1停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

【6405】

(10) 上記第8の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合に開閉実行モードが終了してから遊技停止状態に移行するが、開閉実行モードの途中で遊技停止状態に移行してもよい。この場合、残り球数RSが0個以下となった時点で直ちに遊技停止状態に移行してもよいし、残り球数RSが0個以下となったときに実行中のラウンド遊技が終了してから遊技停止状態に移行してもよい。

10

【6406】

上記の際、開閉実行モードのオープニング期間にて第2停止予告用報知を実行する構成としてもよいし、開閉実行モードに移行してから第1停止予告用報知を継続する（第2停止予告用報知への切り替えを行わない）構成としてもよい。開閉実行モード中のいずれのタイミングで終了するかを遊技者に分かりやすくする上では後者の構成とすることが好ましい。

【6407】

(11) 上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となった場合に遊技停止状態に移行するが、遊技停止状態とは異なる状態となる構成としてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合に、その開閉実行モードが途中終了されて非開閉実行モードの状態となる構成としてもよい。また、他の構成例として、例えば、高確率モードや高頻度サポートモード中の大当たりに基づく開閉実行モードにて残り球数RSが0個以下となった場合に、主側RAM314に記憶される大当たり種別や当否抽選モード、サポートモードの情報が初期化され、上記大当たりの種別にかかわらず、上記開閉実行モード後の当否抽選モードが低確率モードに設定されたり、サポートモードが低頻度サポートに設定されたりする構成としてもよい。

20

【6408】

また、遊技者にとって不利な状態に移行する場合に限らず、有利な状態に移行する場合であってもよい。例えば、通常大当たり結果に対応する開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となった場合に、その開閉実行モード後の当否抽選モードが高確率モードに設定されたりしてもよい。

30

【6409】

また、有利度合いに変化が生じない構成であってもよい。例えば、残り球数RSが0個以下となることで、通常演出モードとは異なる特定演出モードに移行し、残り球数RSが0個未満の状況で設定される通常演出モードでは実行されない特定演出が実行されるようになる構成としてもよい。この場合、通常演出モードでは実行確率が低い特定演出が、特定演出モードへの移行により実行されやすくなる構成としてもよい。

【6410】

(12) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知において残り球数を報知するが、それとは異なる情報を報知してもよい。例えば、判定用差球数SAや差球数SB等の獲得球数を報知してもよい。また、残り球数及び差球数（獲得球数）の情報が交互に切り替え表示されるものであってもよい。

40

【6411】

また、残り球数の報知に代えて又は加えて大当たりに関する情報を報知してもよい。具体的には、残り球数RSが0個以下となるまでに実行可能な大当たり遊技の回数の情報を報知してもよい。例えば、「遊技停止まで大当たり回数はあと〇回です。」等の文字が付されたメッセージ画像を表示する。

【6412】

上記の際、ラウンド数が異なる（獲得球数の期待値が異なる）複数の大当たり遊技が設けられている場合は、高確遊技状態や時短遊技状態で当選可能な大当たり（例えば第2特

50

図の当否抽選にて当選可能な大当たり)のうち最大獲得期待数の大当たりを対象として残りの大当たり回数を導出する。例えば、獲得期待値が1000個の大当たりと、400個の大当たりとがある状況で残り球数RSが10000個である場合は、残りの大当たり回数を10回又は余裕を見て9回を報知する。その後、獲得期待値が1000個の大当たり
10

【6413】

(13) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知において実際の残り球数RSよりも少ない球数を報知するが、実際の残り球数RSを報知してもよい。なお、上記(12)のように判定用差球数SAや差球数SBを報知する場合、実際の判定用差球数SAや差球数SBよりも多い球数を報知してもよいし、実際の判定用差球数SAや差球数SBを報知してもよい。

【6414】

(14) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知において残り球数RSのみを報知するが、遊技停止までの上限数(例えば99000個)と、都度の残り球数RSとを報知してもよい。例えば、残り球数RSが約13000個である場合は、図597(a)に示すように、「あと約13000個/99000個で遊技停止」等の表示を行うようにしてもよい。また、上記(12)のように獲得球数(判定用差球数SAや差球数SB)を報知する場合は、図597(b)に示すように、86000/99000個で遊技停止」等の表示を行うようにしてもよい。これらの場合、残り球数RSや獲得球数として、上記第8の実施の形態や各変形例のように概略的な数値を報知してもよいし、実際の数値を報知してもよい。

20

【6415】

(15) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知において数字表記により残り球数の報知を行うが、数字以外の画像により当該報知を行ってもよい。例えば、図597(c)に示すように、遊技停止の球数(99000個)を全体とした場合の現在の獲得球数の割合をレベルゲージ等により表すようにして残り球数の報知を行ってもよい。

30

【6416】

(16) 上記第8の実施の形態や各変形例において、残り球数に応じて第1停止予告用報知の態様を異ならせる構成としてもよい。例えば、レベルゲージ等の数字情報とは異なる画像を用いた態様で第1停止予告用報を開始し、その後、残り球数RSが所定球数(例えば2000個)に到達することで、メッセージ画像901のような数字情報を用いた態様の報知に切り替えられる構成としてもよい。このような構成とすることで、残り球数が多く、遊技停止までに十分な猶予がある状況では、遊技停止までの残りを遊技者が概略的に認識し得るようにしつつ、残り球数が少なく、遊技停止が迫っている状況では、都度の具体的な残り球数を認識できるようにすることができ、遊技者に対して分かりやすく報知を行うことが可能になる。

40

【6417】

(17) 上記第8の実施の形態や各変形例において、遊技盤60の前面部やパチンコ機10の前面部(前扉枠14の前面部)における特定領域等の遊技機前方から視認可能な箇所に複数の発光部を備え、その発光状態により残り球数の報知を行ってもよい。例えば、図598(a)に示すように、10個の発光部(例えばLED)951a~951jが配列された第1発光部群951と、10個の発光部952a~952jが配列された第2発光部群952とを備える。第1発光部群951は、1個の発光部が点灯状態にあることで10000個の残り球数が存在することを示し、残り球数が10000個減少するのに応

50

じて1個の発光部が消灯状態に切り替えられるように発光制御される。一方、第2発光部群952は、1個の発光部が点灯状態にあることで1000個の残り球数が存在することを示し、残り球数が1000個減少するのに応じて1個の発光部が消灯状態に切り替えられるように発光制御される。このため、例えば、残り球数が64000個である場合には、図598(b)に示すように、第1発光部群951において、発光部951a~951dが消灯状態、発光部951e~951jが点灯状態となり、第2発光部群952において、発光部952a~952fが消灯状態、発光部952g~952jが点灯状態となるように駆動制御される。

【6418】

また、図599(a)に示すように、第1発光部群951として発光部951a、951bを備え、これらの点灯状態、点滅状態、消灯状態を制御し、それら3状態の組合せにより残り球数を報知するようにしてもよい。例えば、図599(b)に示すように、残り球数が99000個~40000個の範囲内である場合は発光部951a、951bの両方が点灯状態となり、残り球数が40000個~30000個の範囲内である場合は発光部951aが点滅状態、発光部951bが点灯状態となるように駆動制御されるといった具合である。この際、第2発光部群952においては残り球数が40000個に到達するまでは全点灯状態が維持され、40000個以下となった後は、上記の場合と同様に、各発光部952a~952jの点灯の有無によって1000個単位での残り球数を示すように制御される。なお、第2発光部群952についても、点灯状態、点滅状態、消灯状態の組合せにより残り球数を報知する構成としてもよい。

【6419】

また、図600(a)に示すように、10000個単位の残り球数を示すものとして発光部953を備え、発光部953の発光色と、上記第2発光部群952の点灯状態との組合せにより残り球数を報知する構成とすることができる。例えば、図600(b)に示すように、残り球数が99000個~40000個の範囲内である場合は発光部953の発光色が赤色となり、残り球数が40000個~30000個の範囲内である場合は発光部953の発光色が緑色となるように駆動制御されるといった具合である。この際、第2発光部群952においては残り球数が40000個に到達するまでは全点灯状態が維持され、40000個以下となった後は、上記の場合と同様に、各発光部952a~952jの点灯の有無によって1000個単位での残り球数を示すように制御される。なお、第2発光部群952に代えて、1000個単位の残り球数を示す発光部を設け、当該発光部の発光色に残り球数を報知する構成としてもよい。

【6420】

なお、図597~図600の各報知例では、当初(残り球数が99000個の状態、獲得球数が0個の状態)から報知が行われるように構成されるが、残り球数RSが報知開始球数(例えば50000個)以下となることに応じて報知が行われる構成としてもよい。この際、報知の不実行状態では各発光部が消灯状態とされる。

【6421】

また、図597~図600の各報知例と図柄表示装置75での第1停止予告用報知や第2停止予告用報知との両方が実行されてもよいし、それら各停止予告用報知に代えて図597~図600の各報知例が実行されてもよい。図597~図600の各報知例と図柄表示装置75での第1停止予告用報知や第2停止予告用報知との両方が実行される場合は、それが並行して実行されてもよいし、所定の切替条件(操作手段の操作や所定演出の実行等)の成立によりそれらの報知が切り替えられて実行されてもよい。

【6422】

(18) 図597~図600の上記各報知を行う場合において、遊技者やホール従業員が各発光部の発光態様に基づいて残り球数(獲得球数)を認識できるようにするための説明表示が遊技盤60の前面部における所定領域にてなされる構成としてもよい。上記説明表示としては、発光部の発光態様と残り球数(獲得球数)との対応関係を説明するものとなることができ、例えば、図597の報知例において、第1発光部群951が10000

個単位で残り球数を示し、第2発光部群952が1000個単位で残り球数を示すことや、図598の報知例において、各発光部951a、951bにおける点灯状態、点滅状態、消灯状態の組合せと残り球数との対応関係を説明するものなどが考えられる。

【6423】

上記説明表示がなされる所定領域は、ガラスパネル23を通じて遊技機前方から視認可能な領域である。この場合、所定領域が遊技領域PE（遊技球が流下し得る領域）内に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過可能な構成としてもよいし、所定領域が遊技領域PE外に設けられ、所定領域の前方を遊技球が通過不可な構成としてもよい。遊技球が接触することによる説明表示の損傷や、遊技球に隠されることによる説明表示の視認性の低下等を抑制する上では、後者の構成とすることが好ましい。

10

【6424】

遊技盤60が透明性を有するものである場合は、遊技盤60の後方側に上記説明表示が設けられ、当該遊技盤60を通して説明表示を視認できる構成としてもよい。また、パチンコ機10の前面部（前扉枠14の前面部）に上記説明表示を設ける構成としてもよい。

【6425】

なお、発光部による報知に関する説明表示に加えて又は代えて、獲得球数（差球数）が99000個に到達することにより遊技停止状態に移行することへの説明表示がなされる構成としてもよい。

【6426】

（19）上記第8の実施の形態や各変形例では、停止予告用報知の実行制御が演出制御装置143により行われるが、主制御装置162により行われる構成としてもよい。上記（18）のように発光部により停止予告用報知を行う場合においてその実行制御が主制御装置162により行われる場合は、それらの発光部を主表示ユニット81に設ける構成としてもよい。この場合、かかる発光部を特図用表示部の近傍や特図用表示部に隣接して配置することができ、主制御装置162からの配線の引き回しを好適化することができる。また、注目箇所の集約化が図られるというメリットもある。

20

【6427】

なお、発光部による停止予告用報知と、図柄表示装置75上での停止予告用報知との両方を行う場合は、それらの一方の実行制御を主制御装置162が行い、他方の実行制御を演出制御装置143が行う構成としてもよい。その際、上記第8の実施の形態や各変形例のように、図柄表示装置75の表示制御が演出制御装置143及び表示制御装置350によりなされる構成の場合は、前者の報知の実行制御を主制御装置162が行い、後者の報知の実行制御を演出制御装置143が行う構成とするとよい。

30

【6428】

（20）上記第8の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中ではない状況で残り球数RSが報知開始球数（例えば14000個）以下となった場合に、特図遊技回の開始（変動表示の開始）に合わせて第1停止予告用報知が開始されるが、特図遊技回の途中で第1停止予告用報知が開始されてもよい。この場合、図柄列Z1～Z3が仮停止表示中又は確定表示中の状況で第1停止予告用報知を開始するとよい。例えば、図柄列Z1～Z3が変動表示中である状況で残り球数RSが報知開始球数以下となった場合、仮停止表示又は確定表示が開始されるのを待って第1停止予告用報知を開始するとよい。

40

【6429】

（21）上記第8の実施の形態や各変形例では、停止予告用報知を図柄表示装置75にて実行するが、他の報知手段にて実行してもよい。この場合、他の報知手段は、停止予告用報知を報知するための専用手段であってもよいし、停止予告用報知以外の報知との兼用手段であってもよい。

【6430】

また、停止予告用報知は、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いた報知であってもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることによる報知であってもよい。また、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、ス

50

ピーカ部 29 からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

【6431】

(22) 上記第8の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが報知開始球数以下となった場合、開閉実行モードのエンディング期間にて第1停止予告用報知を開始するが、可変入賞装置65が閉鎖されている状況であれば、エンディング期間以外の期間にて第1停止予告用報知を開始してもよい。例えば、オープニング期間やラウンドインターバル期間にて第1停止予告用報知を開始してもよい。ラウンドインターバル期間は、前後のラウンド遊技の間に設定されるものであり、先のラウンド遊技にて可変入賞装置65の開放が終了した後、可変入賞装置65を閉鎖状態として後のラウンド遊技の開始を待機する期間である。

10

【6432】

なお、上記第8の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に行われる報知（特定報知）の具体例として停止予告用報知を例示しているが、他の報知であってもよい。開閉実行モード中に実行する特定報知として停止予告用報知以外の報知を行う場合であっても、当該報知を可変入賞装置65が閉鎖されている状況で開始することにより、当該報知が可変入賞装置65への入賞を目指す遊技の妨げになることを抑制できるという効果を期待できるためである。この場合、当該報知の開始条件は、必ずしも残り球数RSが報知開始球数以下となることである必要はなく、例えば、可変入賞装置65への遊技球の入球個数が上限入賞個数より多い数に達したこと（オーバーフロー入賞の発生）や、満タン状態の発生など、他の条件であってもよい。

20

【6433】

ちなみに上記効果を求めない場合であれば、第1停止予告用報知の開始タイミングは可変入賞装置65の閉鎖期間中に限定されるものではなく、開閉実行モードにおいて可変入賞装置65が開放されている状況で第1停止予告用報知が開始される構成であってもよい。

【6434】

(23) 上記第8の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが報知開始球数以下となった場合に開閉実行モード中に第1停止予告用報知を開始するが、開閉実行モードの終了後（エンディング期間の終了後）に第1停止予告用報知を開始してもよい。例えば、開閉実行モード終了後の遊技状態（高確遊技状態等）における特図遊技回にて第1停止予告用報知を開始してもよい。その際、当該遊技回の開始に合わせて第1停止予告用報知を開始してもよいし、当該遊技回の途中で第1停止予告用報知を開始してもよい。第1停止予告用報知を開始する特図遊技回は、開閉実行モード終了後の初回目遊技回に限らず、2回目以降の遊技回であってもよい。

30

【6435】

なお、開閉実行モード終了後の時点で保留個数が0個の状態であれば、開閉実行モード終了後、特図遊技回の開始前に第1停止予告用報知を開始してもよい。このような構成とすることで、特図遊技回にて図柄変動やその停止態様を見て楽しむ遊技の妨げとなることを抑制しつつ、第1停止予告用報知を開始させることができる。

【6436】

(24) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知の開始後、残り球数RSが予め定められた更新球数に到達する都度、第1停止予告用報知の報知内容（残り球数の報知）を更新し、区間ごとの残り球数が報知される構成としたが、差球数コマンドを受信する都度（差球数の情報が取得又は更新される都度）、第1停止予告用報知の報知内容を更新してもよい。すなわち、リアルタイムで第1停止予告用報知の報知内容を更新し、常に最新の残り球数が報知される構成としてもよい。

40

【6437】

また、区間ごとの残り球数の報知とリアルタイムの残り球数の報知とを組み合わせてもよい。例えば、第1停止予告用報知の開始後、残り球数RSが所定数（例えば500個）に到達するまでは区間ごとの残り球数の報知を行い、所定数への到達後はリアルタイムの残り球数の報知を行う構成としてもよい。このような構成とすることで、報知制御の処理

50

負荷の軽減と遊技停止に関する事前報知とを好適に両立させることができる。すなわち、残り球数RSが多い状況では、第1停止予告用報知の更新頻度を減らして処理負荷の軽減を図りつつ、残り球数RSが少ない状況では、詳しく残り球数を報知して遊技停止が迫っていることを遊技者に分かりやすく伝えることができる。

【6438】

(25) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知の更新単位を変化させる具体例として、第1停止予告用報知が実行されている中でその更新単位が変化する構成を例示したが、これに限定されるものではない。例えば、残り球数RSが特定数（例えば50000個）以下となるまでは第1停止予告用報知が実行されず、残り球数RSが特定数以下となることに応じて第1停止予告用報知が実行された後は、当該報知の内容が所定数（例えば10000個）単位で更新される構成であってもよい。この場合、第1停止予告用報知が特定数（例えば50000個）単位で更新され、その後、当該報知が特定数とは異なる所定数（例えば10000個）単位で更新されることになる。

【6439】

(26) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1停止予告用報知の更新単位が自動的に変更されるが、手動により変更される構成としてもよい。すなわち、演出用操作部36やこれとは異なる操作部等の所定操作部により特定操作が行われることで、上記更新単位が変更される構成としてもよい。このような構成とすることで、各遊技者の好みに応じた間隔で第1停止予告用報知の報知内容を更新することができる。

【6440】

(27) 上記第8の実施の形態や各変形例において、第1停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行することに伴い、開閉実行モードでも第1停止予告用報知を継続する場合において、第1停止予告用報知が一時的に不実行とされてもよい。例えば、オープンニング期間の少なくとも一部の期間にて第1停止予告用報知が不実行とされ、その後、第1停止予告用報知が実行される構成としてもよい。

【6441】

なお、開閉実行モードでも第1停止予告用報知を継続することの契機は、第1停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行することであってもよいし、第1停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードへの移行契機が成立することであってもよい。後者の構成にあっては、特図遊技回の当否抽選にて大当たり結果になることや、特図用表示部43の絵柄や図柄表示装置75の図柄列Z1～Z3が大当たり結果に対応する組み合わせで停止表示されることを、開閉実行モードへの移行契機とすることができる。

【6442】

(28) 上記第8の実施の形態や各変形例では、報知開始球数と報知終了球数を同数に設定したが、異なる数に設定してもよい。例えば、報知終了球数を報知開始球数（例えば14000個）よりも多い数（例えば20000個）に設定してもよい。このような構成とすることで、残り球数RSが報知開始球数付近を前後している場合に停止予告用報知の有無が繰り返し切り替えられ、遊技者にとって煩わしくなることを抑制できる。

【6443】

なお、変形例3のように複数の報知終了球数が設定されている場合は、多い側の報知開始球数（例えば34000個）よりも多い数（例えば50000個）の報知終了球数を設定するとよい。

【6444】

また、報知終了球数を報知開始球数（例えば14000個）よりも少ない数に設定してもよい。例えば、報知終了球数を0個に設定すれば、残り球数RSが0個以下となること、すなわち、遊技停止状態への移行が行われることに伴って停止予告用報知を終了させることができる。その他、停止予告用報知の開始後、パチンコ機の電源オフ→電源オンの操作が行われることにより、停止予告用報知が終了されるなど、残り球数RSを要素としない（残り球数RSを参照しない）条件により停止予告用報知が終了される構成としてもよい。

【6445】

(29) 上記第8の実施の形態や各変形例において、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行した場合に、開閉実行モードにて停止予告用報知を制限する構成としてもよい。具体的には、開閉実行モードの全般にて又は開閉実行モード中の一部の期間（例えばラウンド遊技が行われる期間）にて停止予告用報知を不実行としたり、停止予告用報知の視認性を低下させたりする（停止予告用報知の表示を小さくしたり、表示色を薄く変化させたりすることで、非制限状態に比べて停止予告用報知の存在やその内容を認識しにくくする）構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技者を開閉実行モードでの遊技に集中させやすくすることができる。

【6446】

また、停止予告用報知を実行中の状態で開閉実行モードに移行した場合において、開閉実行モード中に残り球数RSが所定数（0個、又は500個等の0個よりも多い特定数）以下にならない場合は、開閉実行モードにて停止予告用報知を制限する又は制限度合いを高める一方、開閉実行モード中に残り球数RSが所定数以下となる場合は、制限しない又は制限度合いを低くする構成としてもよい。このような構成とすることで、残り球数RSが多い状況では遊技者を開閉実行モードでの遊技に集中させやすくしつつ、残り球数RSが少ない状況では遊技停止に関する事前報知を行うことができる。

【6447】

なお、上記各構成において、開閉実行モード中に残り球数RSが更新球数に到達した場合は、開閉実行モードの終了後、停止予告用報知が再開された場合に、停止予告用報知の報知内容を更新するとよい。

【6448】

(30) 上記第8の実施の形態や各変形例において、リーチ演出が実行される期間にて停止予告用報知を制限する構成としてもよい。具体的には、リーチ演出の実行期間にて停止予告用報知を不実行としたり、停止予告用報知の視認性を低下させたりする（停止予告用報知の表示を小さくしたり、表示色を薄く変化させたりすることで、非制限状態に比べて停止予告用報知の存在やその内容を認識しにくくする）構成としてもよい。このような構成とすることで、停止予告用報知によりリーチ演出への注目度が低下し、当該演出の見落とし等が発生することを抑制できる。このような構成は、リーチ演出と停止予告用報知の両方を図柄表示装置75（同一の報知手段）で行う構成に対して特に効果的である。

【6449】

なお、必ずしもリーチ演出の実行期間の全体で停止予告用報知を制限する必要はなく、当該実行期間の少なくとも一部の期間（例えば当該リーチ演出の見どころとなる期間）を対象として停止予告用報知を制限してもよい。また、一部のリーチ演出（上位のリーチ演出）を対象として停止予告用報知を制限し、他のリーチ演出では当該制限を行わない構成としてもよい。

【6450】

(31) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第2停止予告用報知において残り球数を報知しないが、残り球数の報知を行った上でメッセージ画像902を表示する構成としてもよい。この場合における残り球数の報知は、表示サイズが小さくされたりするなどして、第1停止予告用報知（メッセージ画像901）の場合に比べて遊技者が残り球数を認識しにくいものであるとよい。

【6451】

(32) 上記第8の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に開閉実行モードの開始時（オープニング期間）から第2停止予告用報知を開始するが、開閉実行モードの途中で第2停止予告用報知を開始してもよい。例えば、残り球数RSが0個以下となった時点で第2停止予告用報知を開始したり、残り球数RSが0個以下となった当該ラウンドの次のラウンドにて第2停止予告用報知を開始したり、当該ラウンドと次のラウンドとの間のラウンドインターバルにて第2停止予告用報知を開始したりする構成が考えられる。また、実際の残り球数RSではなく、第1停止予告

10

20

30

40

50

用報知にて報知される報知上の残り球数を参照して第2停止予告用報知を開始する構成としてもよい。例えば、第1停止予告用報知にて報知される残り球数が0個以下、又は100個等の0個よりも多い特定数以下となった場合に第2停止予告用報知を開始する構成が考えられる。

【6452】

(33) 上記第8の実施の形態や各変形例では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となるか否かの判定を種別コマンドの受信時(当選遊技回の開始時)に行うが、オープニングコマンドの受信時(開閉実行モードの開始時)に行ってもよい。要は大当たり種別(開閉実行モードの種別)の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。

【6453】

(34) 上記第8の実施の形態や各変形例において、大当たり種別が確変大当たり結果である状態で、その開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合に、図柄列Z1~Z3を通常大当たり結果に対応する組合せで停止表示させてもよい。すなわち、確変大当たり結果となったこと(高確遊技状態への移行契機が成立したこと)を遊技者が認識不可又は認識困難となるようにしつつ、開閉実行モードにおいて第2停止予告用報知を行う構成としてもよい。例えば、図柄列Z1~Z3が確変大当たり結果に対応する組合せで停止表示された後、開閉実行モードにて「この台は、この大当たり遊技の終了で遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像902が表示されると、獲得したはずの高確遊技状態はどうなってしまうのかといった遊技者の不安感を煽ったり、高確遊技状態が取り消されてしまったとして損をした気分にならされたりする懸念がある。この点、上記構成であることで、高確遊技状態が消失した印象を与えることを抑制しつつ、第2停止予告用報知を実行することが可能になる。

【6454】

(35) 上記第8の実施の形態や各変形例では、遊技停止状態への移行に関する特定報知を当該移行に先立って実行するが、遊技停止状態への移行契機が成立した場合(残り球数RSが0個以下となった場合)に実行してもよい。

【6455】

(36) 上記第8の実施の形態や各変形例では、残り球数RSが0個以下となった場合に「差球数が上限値に到達しました。遊技停止します。」等の文字が付されたメッセージ画像905や、「遊技停止中です。係員を読んで下さい。ハンドルから手を離して下さい。」等の文字が付されたメッセージ画像906を図柄表示装置75に表示するが、これらのうちの一方又は双方と併せて又はその前後にて、獲得球数の実績値に対応した報知を行う構成としてもよい。獲得球数の実績値に対応した報知としては、例えば、遊技停止状態に移行した際の判定用差球数SAや差球数SBを遊技者が認識できる報知とすることができ、具体的には、判定用差球数SAや差球数SBを数字表示する報知とすることができ、このような報知を行うことで、遊技者の満足感や達成感を喚起することができ、遊技停止状態に移行すること(遊技ができなくなること)への不満感を緩和することが可能になる。

【6456】

(37) 上記第8の実施の形態の変形例1では、停止予告用報知(メッセージ画像901, 902)の表示サイズや表示位置により視認性に差異を設ける構成としたが、表示の濃さにより視認性に差異を設けてもよい。例えば、視認性を低くする場合は停止予告用報知の表示を薄くし、視認性を高くする場合は停止予告用報知の表示を濃くすることが考えられる。

【6457】

なお、上記第8の実施の形態の変形例1では、表示サイズと表示位置との両方を異ならせることで、停止予告用報知の視認性を異ならせる構成としたが、いずれか一方のみを異ならせることで、視認性を異ならせてもよい。

【6458】

(38) 上記第8の実施の形態の変形例1では、背景画像901bの表示面積を表示サイズとしたが、文字901aの表示領域の面積を表示サイズとしてもよい。また、文字901aにおける1文字分の大きさ(表示面積)を表示サイズとしてもよい。この場合、文字901aにおいて最も大きい文字の大きさを表示サイズとしてもよいし、平均サイズを表示サイズとしてもよい。このことは上記第8の実施の形態の変形例3においても同様である。

【6459】

(39) 上記第8の実施の形態の変形例1では、開閉実行モード中である場合の停止予告用報知の表示サイズを高確遊技状態(非開閉実行モード)中である場合よりも小さくしたが(図587(a)、図588)、前者の場合における表示サイズを後者の場合における表示サイズよりも大きくしてもよい。この場合、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下となる場合(第2停止予告用報知を行う場合)を対象として高確遊技状態中の場合よりも停止予告用報知の表示サイズを大きくしてもよい。この際、開閉実行モード中の残り球数RSが0個以下とならない場合における停止予告用報知の表示サイズは、高確遊技状態中である場合よりも小さくしてもよいし、高確遊技状態中である場合と同じであってもよい。

【6460】

(40) 上記第8の実施の形態の変形例1では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合(図588(b))と、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合(図588(a))とで停止予告用報知の表示サイズを異ならせたが、0個以外の特定数(例えば500個等の0個よりも多い数)以下となるか否かにより表示サイズを異ならせてもよい。

【6461】

また、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下又は特定数以下となるか否かにより停止予告用報知の表示位置を異ならせてもよい。例えば、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下又は特定数以下となる場合は表示画面Gの右側に停止予告用報知を表示し、可変入賞装置65と停止予告用報知を同時に視認しやすくする一方、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下又は特定数以下とならない場合は表示画面Gの左側に停止予告用報知を表示し、可変入賞装置65に注目している遊技者の視界に停止予告用報知が入りにくくする構成としてもよい。

【6462】

(41) 上記第8の実施の形態の変形例2では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合にラウンド昇格演出が実行されない構成としたが、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合に比べてラウンド昇格演出が実行されにくくする構成としてもよい。例えば、ラウンド昇格演出の実行抽選における当選確率が、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合よりも0個以下になる場合の方が低くなる構成とすることができる。

【6463】

(42) 上記第8の実施の形態の変形例2では、ラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたが、これに代えて又は加えて、開閉実行モード後の遊技に関する先読み報知の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、いわゆる保留先読み機能を備え、当該機能により開閉実行モードの開始前又は実行中において、その時点で保留記憶されている保留情報の中に大当たりやリーチ発生等に対応するものがある場合は、それを示唆する報知を開閉実行モード中に実行し得る遊技機において、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合に当該報知の実行を制限するというものである。そのような報知が行われた状況で開閉実行モードの終了後に遊技停止状態に移行し、実際には報知により示唆された事象が生じないことになる場合は、遊技者が損をしたような気分になる懸念があるが、本構成によればそのような不都合の発生を抑制することが可能になる。

【6464】

なお、保留先読み機能については例えば「取得情報記憶手段(保留球格納エリア314

10

20

30

40

50

b) に記憶されている所定の特別情報（保留情報）が付与判定（特図当否判定）の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段」と記載することができる。また、先読み報知の実行機能については例えば「前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に特定報知（先読み報知）を実行する特定報知実行手段」や「前記先特定手段による特定結果が所定の特定結果であった場合に、当該先特定手段の特定対象となった特別情報に係る遊技回が実行されるより前に、前記先特定手段の特定結果に対応した特定報知（先読み報知）を実行する特定報知実行手段」と記載することができる。

【6465】

また、上記構成に代えて又は加えて、高確遊技状態への昇格報知を開閉実行モード中に実行し得る構成とした上で、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合に当該昇格報知の実行を制限する構成としてもよい。すなわち、確変大当たりとなった当選遊技回では、そのときの大当たり結果が確変大当たり結果であるか、それとも通常大当たり結果であるかを遊技者が判別不可又は判別困難な構成（例えば、確変大当たり結果と通常大当たり結果との両方で、図柄列Z1～Z3による当たり報知にて停止表示される図柄が同一の図柄とされ得る構成）とし、実際の大当たり結果が確変大当たり結果である場合に、開閉実行モード後の遊技状態が高確遊技状態となることを示唆する報知（昇格報知）を開閉実行モード中に実行し得る遊技機において、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合に当該報知の実行を制限するというものである。このような場合も上記と同様の効果を期待することができる。

【6466】

(43) 上記第8の実施の形態の変形例2では、10R大当たり結果に対応する開閉実行モードでのみラウンド昇格演出が実行され得る構成としたが、4R大当たり結果に対応する開閉実行モードでもラウンド昇格演出が実行され得る構成としてもよい。具体的には、ラウンド昇格演出として、ラウンド昇格に成功する成功態様の結末となるラウンド昇格演出と、ラウンド昇格に失敗する失敗態様の結末となるラウンド昇格演出とを設け、4R大当たり結果に対応する開閉実行モードでは、失敗態様のラウンド昇格演出が実行される構成とすることができる。

【6467】

開閉実行モードにて第2停止予告用報知とラウンド昇格演出との両方が行われた場合、第2停止予告用報知により出玉が多くあるような印象が生じることで、ラウンド昇格が成功することに関し、第2停止予告用報知が行われない状態でラウンド昇格演出が実行される場合よりも遊技者に対して高い期待感を与えてしまうことが想定される。このような状況で、実際の開閉実行モードが4R大当たり結果に対応しており、失敗態様のラウンド昇格演出が実行されると、停止用球数まで出玉を増やしたことの達成感よりもラウンド昇格に失敗したことの落胆感の方が強く印象付けられてしまう懸念がある。この点、4R大当たり結果に対応する開閉実行モードにて第2停止予告用報知を実行する場合にラウンド昇格演出の実行を制限することで、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【6468】

(44) 上記第8の実施の形態の変形例2では、ラウンド昇格演出の実行を制限するかどうかを種別コマンドの受信時（当選遊技回の開始時）に行うが、オープニングコマンドの受信時（開閉実行モードの開始時）に行ってもよい。要は大当たり種別（開閉実行モードの種別）の決定後、開閉実行モードの開始時までの期間にて上記判定が行われればよい。

【6469】

(45) 上記第8の実施の形態の変形例2では、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合に開閉実行モード用演出として特別演出を実行したが（図591(c)、(d)）、ラウンド昇格演出の実行を制限した上で、開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下にならない場合と同様の通常演出を実行してもよい。

【6470】

(46) 上記第8の実施の形態の変形例2では、開閉実行モード中に残り球数RSが0

個以下になる場合にラウンド昇格演出の実行を制限する構成としたが、ラウンド昇格演出の実行を許容する構成としてもよい。開閉実行モード中に残り球数RSが0個以下になる場合においてラウンド昇格演出を実行する場合は、少なくともラウンド昇格演出の実行前の期間（3ラウンド目までのラウンド遊技の期間）にて第2停止予告用報知を実行せず、ラウンド昇格演出を実行して10R大当たり結果に対応する開閉実行モードであることを報知した後、第2停止予告用報知を実行するとよい。

【6471】

（47）上記第8の実施の形態の変形例3では、低確率モード用の報知開始球数である第2報知開始球数を、高確率モード用の報知開始球数である第1報知開始球数（例えば14000個）よりも多い数（例えば34000個）とするが、第2報知開始球数を第1報知開始球数よりも少ない数としてもよい。低確率モード中の遊技では差球数が低下し、遊技停止状態への移行から遠ざかっていく状態になるが、このような状態で停止予告用報知が実行されにくくなることで、当該報知が遊技者にとって煩わしいだけのものになることを抑制できる。

【6472】

（48）上記第8の実施の形態の変形例3では、「通常遊技状態又は時短遊技状態」と「高確遊技状態」とで停止予告用報知の報知態様を異ならせるが、「通常遊技状態」と「時短遊技状態又は高確遊技状態」とで停止予告用報知の報知態様を異ならせてもよい。また、「通常遊技状態」と「時短遊技状態」と「高確遊技状態」との三者で停止予告用報知の報知態様を異ならせてもよい。

【6473】

（49）上記第8の実施の形態の変形例3では、低確率モードにて残り球数RSが第2報知開始球数以下となることを契機として停止予告用報知を開始した後、残り球数RSが第1報知開始球数より多い状態で高確率モードに移行した場合、高確率モードでも停止予告用報知を継続する構成としたが、これを継続しない構成としてもよい。すなわち、高確率モードに移行した場合において、残り球数RSが第1報知開始球数以下でないことに基づいて停止予告用報知を終了する構成としてもよい。

【6474】

（50）上記第8の実施の形態の変形例3において、演出用操作部36やこれとは異なる操作部等の所定操作部により所定操作が行われることで、停止予告用報知の有無が切り替えられる構成としてもよい。すなわち、停止予告用報知が実行されている状態で上記所定操作部の操作により当該報知が不実行の状態に切り替えられ、その状態でさらに上記所定操作部が操作されることにより停止予告用報知が再実行される構成としてもよい。

【6475】

このような構成とすることで、遊技中の遊技者にとって停止予告用報知の有用性が低い低確率モードにおいて、上記所定操作部の操作を行って停止予告用報知を消去することで、当該報知が煩わしくなることを抑制できる。その一方で、別の遊技者が遊技を始める場合には、上記所定操作部の操作を行って停止予告用報知を表示させることで、遊技停止までの残り球数を容易に把握することができる。

【6476】

上記の際、残り球数RSが報知開始球数以下である状況で上記所定操作部の操作が行われることにより、停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。かかる構成では、例えば、低確率モードにおいて残り球数RSが第2報知開始球数よりも多い状況では、上記所定操作部の操作が行われても停止予告用報知が実行されない。

【6477】

また、残り球数RSにかかわらず、上記所定操作部の操作が行われることにより、停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。この場合、低確率モードにおいて残り球数RSが第2報知開始球数以下となることにより停止予告用報知が開始される機能については、搭載されてもよいし、搭載されなくてもよい。例えば、当該機能を搭載する構成では、上記所定操作部の操作により、いつでも停止予告用報知の有無を切り替え可能

10

20

30

40

50

となっている上で、残り球数 R S が第 2 報知開始球数以下となった場合には停止予告用報知が自動的に開始されるものとなる。

【 6 4 7 8 】

また、高確率モードにおいて残り球数 R S が第 1 報知開始球数以下となることにより停止予告用報知が開始される機能についても、搭載されてもよいし、搭載されなくてもよい。

【 6 4 7 9 】

例えば、少なくとも低確率モードにおいて上記所定操作部の操作により停止予告用報知の有無を切り替え可能とされた上で、低確率モードでは、残り球数 R S に基づく停止予告用報知の開始機能を備えず、高確率モードでは、残り球数 R S に基づく停止予告用報知の開始機能を備える構成とすることができる。このような構成とすることにより、高確率モードでは、残り球数 R S が少なくなること（遊技停止状態への移行タイミングが近くなること）に応じて自動的に停止予告用報知を開始させることができ、遊技停止状態への移行が不意打ち的なものとなることを好適に抑制できる一方、低確率モードでは、残り球数（遊技停止までの猶予）を知りたい遊技者だけが停止予告用報知を実行させることができ、関心がない遊技者にとって停止予告用報知が煩わしくなることを抑制可能となる。

【 6 4 8 0 】

上記の際、高確率モードにて停止予告用報知の自動的な開始処理が行われた後、不実行とするための操作が行われることで、停止予告用報知が不実行とされてもよい。このような構成とすることにより、上記効果を発揮しつつ、高確率モード中での停止予告用報知を煩わしく感じる遊技者が当該報知を消去することができる。この場合、手動消去の後、残り球数 R S が所定数以下となることに応じて自動的に停止予告用報知が開始される構成とするとよい。例えば、残り球数 R S が 1 4 0 0 0 個以下になったことに応じて自動的に停止予告用報知が開始された後、遊技者の手動操作により当該報知が不実行とされ、その後、残り球数 R S が 5 0 0 0 以下になると、自動的に停止予告用報知が再開されるといった具合である。このような構成とすることにより、遊技者が残り球数 R S を適切に把握していない状態で突然に遊技停止状態への移行が生じることを抑制できる。

【 6 4 8 1 】

また、高確率モードでは、手動操作により停止予告用報知を不実行とすることができない構成としてもよい。

【 6 4 8 2 】

なお、停止予告用報知を不実行とするための操作と停止予告用報知を実行するための操作とは同一操作であってもよいし、異なる操作であってもよい。前者の構成であれば、同じ操作を繰り返すだけで停止予告用報知の有無を切り替えられるため、当該切り替えを簡単に行うことが可能になる。後者の構成であれば、例えば、停止予告用報知を消去することを望んでいる状況で、誤って同じ操作が繰り返されることにより停止予告用報知が再表示されてしまうなどの操作ミスが生じることを抑制できる。

【 6 4 8 3 】

また、停止予告用報知を不実行とするための操作部と、停止予告用報知を実行するための操作部とは同一の操作部であってもよいし、異なる操作部であってもよい。停止予告用報知の有無の切り替えは本来の遊技とは関連性が低いものであることを考慮すると、そのような操作のための操作部が複数存在して部品点数の増加や設置領域の拡大化を招くことは望ましくなく、このような観点では前者の構成とすることが好ましい。

【 6 4 8 4 】

また、停止予告用報知の不実行状態への切り替えは所定操作を条件とするものでなくてもよい。例えば、所定のリーチ演出が実行されることや、所定の期間に亘って遊技が行われていないことに応じて、停止予告用報知が不実行状態に切り替えられてもよい。なお、遊技が行われていない状態には、所定の期間に亘って遊技球の発射操作が行われていない状態や、所定の期間に亘って入球部や通過部への遊技球の入球や通過が生じていない状態が考えられる。

【 6 4 8 5 】

上記構成における不実行状態への切り替えは、低確率モード及び高確率モードの両方で実行されてもよいし、低確率モードを対象として実行されてもよい。すなわち、少なくとも停止確率モードにて実行されればよい。低確率モードでは残り球数RSが増加しにくく、停止予告用報知が不実行とされても遊技への影響が少ないと考えられるためである。

【6486】

また、高確率モードにて停止予告用報知の有無を切り替えることが可能とされる一方、低確率モードではそのような切り替えができない構成としてもよい。このような構成とすることで、遊技停止状態に移行するまでの残り球数RSが少ない状況で遊技をやめた遊技者により、いやがらせ的に停止予告用報知を不実行状態に切り替える行為がなされることを抑制することができる。

【6487】

その他、停止予告用報知の有無を切り替えるための操作部を遊技盤60の背面側に配置し、施錠装置55を解錠して遊技機本体12（内枠13）をパチンコ機10の前方側に回動させることで、当該操作部を操作可能となる構成としてもよい。すなわち、遊技ホールの従業員のみが停止予告用報知の有無を切り替えられる構成としてもよい。

【6488】

但し、停止予告用報知の有無を切り替えることへの要望は、遊技者において生じやすいと想定されるため、上記操作部をパチンコ機10の前面側（前面部）に配置するなど遊技者が操作可能な態様とし、遊技者が停止予告用報知の有無を切り替えられる構成とすることが好ましい。その際、パチンコ機10の前面側において左右のうち、発射ハンドルとは反対側の箇所（すなわち左側）に上記操作部を設けるとよい。これにより、右手で発射ハンドルを操作しながら左手で上記操作部を操作しやすくなり、遊技を続けながらの報知有無の切り替えを容易化することが可能になる。

【6489】

なお、所定操作や所定操作以外の他の条件により停止予告用報知の有無を切り替え可能とする構成は、変形例3に限られず、上記第8の実施の形態やその変形例1、2において適用してもよい。例えば、上記第8の実施の形態に適用した場合には、高確率モードにて所定操作を行った場合や、所定操作以外の他の条件が成立した場合に停止予告用報知の有無を切り替えることが可能な構成となる。

【6490】

（51）上記第8の実施の形態の変形例3では、当否抽選モードが低確率モードである状態を第1状態として例示し、当否抽選モードが高確率モードである状態を第2状態として例示したが、第1状態及び第2状態は他の状態であってもよい。例えば、サポートモードが低頻度サポートモードである状態が第1状態であり、サポートモードが高頻度サポートモードである状態が第2状態である構成であってもよい。

【6491】

（52）上記第8の実施の形態や各変形例では、当否抽選にて大当たり結果となった場合に開閉実行モードに移行するが、遊技領域PEに又は遊技領域PEを流下する遊技者が到達可能な所定領域に特定通過部又は特定入球部が設けられ、遊技球が特定通過部を通過又は特定入球部に入球した場合に開閉実行モードに移行してもよい。

【6492】

（53）上記第8の実施の形態や各変形例では、開閉実行モードにおいて表示画面Gに保留表示部200が表示されない構成としたが、保留表示部200が表示される構成としてもよい。この場合、開閉実行モードの全体に亘って保留表示部200が表示されてもよいし、開閉実行モードにおける一部の期間にて保留表示部200が表示されてもよい。保留表示部200とメッセージ画像901、902との両方が表示される状況では、両者が重ならないようにメッセージ画像901、902の表示サイズや表示位置を設定するとよい。

【6493】

（54）上記第8の実施の形態や各変形例では、通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊

10

20

30

40

50

技状態を備える構成としたが、高確遊技状態を備えない構成としたり、時短遊技状態を備えない構成としたりしてもよい。なお、高確遊技状態を備えず、通常遊技状態と時短遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第1状態とし、時短遊技状態を第2状態とすることができ、時短遊技状態を備えず、通常遊技状態と高確遊技状態を備える場合は、通常遊技状態を第1状態とし、高確遊技状態を第2状態とすることができる。

【6494】

(55) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、各作動口62, 63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【6495】

(56) 上記第8の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【6496】

(57) 上記第8の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とする。とよい。

【6497】

(58) 上記第8の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技(開閉実行モード)に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技(内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態)においてV入賞口(V入賞センサ)を遊技球が通過した場合(付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合)に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。

【6498】

(59) 上記第8の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【6499】

(60) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【6500】

また、所定個数の遊技球がパチンコ機内に収容され、それらの遊技球をパチンコ機内で循環させて使用することにより、従来の払出装置を有しておらず、遊技者へ直接的に遊技球の貸し出しや払い出しを行わずに、遊技者の持ち球を数値化して持ち球情報(遊技価値)として扱う管理遊技機(封入式遊技機、封入式パチンコ機)にも本発明を適用できる。

この遊技機では、上記持ち球情報を遊技機又は球貸し装置に設けられた情報記憶手段に記憶可能となっており、その記憶された持ち球情報に基づき、遊技者の持ち球個数を示す数値が所定の表示部に表示される。そして、貸球操作が行われた場合は、貸球数に対応する数値が持ち球情報に加算され、遊技球発射機構により遊技球（循環球）が発射された場合は、発射球数に対応する数値が持ち球情報から減算され、遊技球が遊技領域に設けられた所定入賞口に入賞した場合は、賞球数に対応する数値が持ち球情報に加算される。また、遊技機に設けられた所定の操作手段（例えば返却ボタン）が操作されることで、持ち球情報が所定のカード型記憶媒体（携帯式記憶媒体）に書き込まれるとともに、そのカード型記憶媒体が遊技機又は球貸し装置から取り出し可能となり、これにより、持ち球分に相当する遊技価値を遊技機外部に持ち出すことが可能になる。

10

【6501】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。この場合、差球数に代えて差枚数を導出するとともに、その差枚数を予め定められた特定枚数（例えば2000枚）と比較し、差枚数が特定枚数以上となったか否かを判定する構成とすればよい。この際、差枚数としては、メダルの合計払出枚数からベットしたメダル数（賭数）の合計枚数を減算して導出することができる。

20

【6502】

また、上記スロットマシンにおいて、実際のメダルを遊技者に使用させず（換言すれば、実際のメダルを用いることなく遊技を行うことが可能であり）、クレジットに記憶されたメダル枚数に基づく電子的な情報に基づいて遊技を行うメダルレススロットマシンにも本発明を適用できる。

【6503】

さらに、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

30

【6504】

<第9の実施の形態>

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第1の実施の形態において図1～図3を参照して説明したパチンコ機10の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【6505】

<遊技盤60について>

本実施の形態に係る遊技盤60の構成について図601を参照しながら説明する。図601は、本実施の形態に係る遊技盤60の正面図である。なお、図601において図4に示す上記第1の実施の形態に係る遊技盤60と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

【6506】

遊技盤60には自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口61、第1始動口（普図始動口）502、役物装置（普通電動役物）501、可変入賞装置（特別電動役物）65、可変表示ユニット67等がそれぞれ設けられている。なお、役物装置501内には第2始動口（特図始動口）532aが設けられている（図604参照）。

【6507】

一般入賞口61、第1始動口502、第2始動口532a、可変入賞装置65への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づい

50

て所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口 6 1 への入球が発生した場合には 1 0 個の遊技球の払出が実行され、第 1 始動口 5 0 2 への入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払出が実行される。また、第 2 始動口 5 3 2 a への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置 6 5 への入球が発生した場合には 1 5 個の遊技球の払出が実行される。

【 6 5 0 8 】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第 1 始動口 5 0 2 に係る賞球個数と第 2 始動口 5 3 2 a に係る賞球個数とが同じである構成としてもよいし、可変入賞装置 6 5 に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。また、第 1 始動口 5 0 2 や第 2 始動口 5 3 2 a への入球が発生しても遊技球の払出が実行されない構成としてもよい。

10

【 6 5 0 9 】

遊技盤 6 0 の略中央部には役物装置 5 0 1 が配置されている。役物装置 5 0 1 の上部には遊技球が入球可能な入球部 5 1 6 と、入球部 5 1 6 を開閉する開閉役物 5 1 8 とが設けられている。

【 6 5 1 0 】

役物装置 5 0 1 の下部側方には第 1 始動口 5 0 2 が配置されている。第 1 始動口 5 0 2 は、役物装置 5 0 1 を挟むようにして左右のそれぞれに 1 つずつ設けられている。これら第 1 始動口 5 0 2 はいずれも上方に開口しており、1 個の遊技球が入賞可能となっている。第 1 始動口 5 0 2 内には、第 1 始動口 5 0 2 に入賞した遊技球を検知するための普図始動用センサ 5 0 2 a が設けられている。

20

【 6 5 1 1 】

役物装置 5 0 1 の下方には可変入賞装置 6 5 が配置されている。可変入賞装置 6 5 の詳細構成は上記第 1 の実施の形態で述べた通りである。但し、本実施の形態では、可変入賞装置 6 5 が遊技領域 P E の左右略中央部に配置され、左ルートを下流する遊技球と右ルートを下流する遊技球との両方が入賞可能となっている。

【 6 5 1 2 】

上記の構成において第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生すると、サポート抽選（普図当否抽選）が行われるとともに、普図用表示部 4 4 にて普図変動表示が行われ、その変動表示の結果として上記普図当否抽選の結果が明示される。サポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）になった場合には、役物装置 5 0 1 に設けられた開閉役物 5 1 8 が閉鎖状態から開放状態とされる。これにより、上記入球部 5 1 6 を通じて役物装置 5 0 1 の内部に遊技球が流入可能となる。

30

【 6 5 1 3 】

そして、役物装置 5 0 1 内に流入した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞すると、特図当否抽選が行われるとともに、特図用表示部 4 3 にて特図変動表示が行われ、その変動表示の結果として上記特図当否抽選の結果が明示される。特図当否抽選の結果が大当たり結果になった場合には、可変入賞装置 6 5 が開放状態とされる開閉実行モードに移行する。

【 6 5 1 4 】

< 役物装置 5 0 1 について >

40

役物装置 5 0 1 の構成について図 6 0 2 ~ 図 6 0 6 を参照しながら説明する。図 6 0 2 (a) は役物装置 5 0 1 の斜視図であり、図 6 0 2 (b) は役物装置 5 0 1 に設けられた通路の構成を簡略に示す平面図である。図 6 0 3 は役物装置 5 0 1 の分解斜視図であり、図 6 0 4 は役物装置 5 0 1 を構成する回転体ユニット 5 3 0 の平面図であり、図 6 0 5 は回転体ユニット 5 3 0 の分解斜視図である。図 6 0 6 (a) は上昇装置 6 1 5 の分解斜視図であり、図 6 0 6 (b) は上昇装置 6 1 5 の横断面図である。

【 6 5 1 5 】

役物装置 5 0 1 は、図 6 0 3 に示すように、大別して役物ユニット 5 1 0 と回転体ユニット 5 3 0 とから構成されている。役物ユニット 5 1 0 は、ベース枠 5 1 1 を備えており、ベース枠 5 1 1 のフランジ 5 1 2 が遊技盤 6 0 にネジ止め固定されている。ベース枠 5

50

1 1 は、前後方向に延びる球受け板 5 1 3 によりその内側空間が上下に区画されており、これにより、前後に貫通した上側開口 5 1 4 と下側開口 5 1 5 とが形成されている。

【6 5 1 6】

ベース枠 5 1 1 の前面における上側開口 5 1 4 の上方には、所定の厚みを有する天井部材 5 1 7 が取り付けられており、天井部材 5 1 7 により上側開口 5 1 4 の上方が覆われている。天井部材 5 1 7 には可変表示ユニット 6 7 が形成されており、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G が、遊技機前方に向くように設置されている。

【6 5 1 7】

ベース枠 5 1 1 における上側開口 5 1 4 の左右両側には、天井部材 5 1 7 と同一の厚みを有する一对の開閉役物（開閉羽根） 5 1 8 が設けられている。ベース枠 5 1 1 の背面側には、通路形成部材 5 2 1 及び駆動部固定板 5 2 2 が設けられており、駆動部固定板 5 2 2 の背面に一对の開閉役物駆動部 5 2 3（電磁式ソレノイド等）が取り付けられている。開閉役物駆動部 5 2 3 は、通路形成部材 5 2 1 及び駆動部固定板 5 2 2 により遊技機前方から視認できない構成となっており、その背面側はカバー部材 5 2 4 によりカバーされている。

【6 5 1 8】

開閉役物駆動部 5 2 3 には通路形成部材 5 2 1 及び駆動部固定板 5 2 2 を貫通して設けられたリンク 5 2 6 の一端が連結されており、当該リンク 5 2 6 の他端が開閉役物 5 1 8 の軸部に連結されている。かかる構成により、開閉役物駆動部 5 2 3 の駆動を通じて開閉役物 5 1 8 の開放動作が実現される。

【6 5 1 9】

当該開放動作について詳細に説明すると、開閉役物駆動部 5 2 3 が駆動（励磁）されていないときには各開閉役物 5 1 8 が上方へ起立し、それぞれの先端部が天井部材 5 1 7 の左右両端に近接する。これにより、入球部 5 1 6 が閉鎖され、役物装置 5 0 1 内への遊技球の入球が不可となる。一方、開閉役物駆動部 5 2 3 が駆動（励磁）されると、各開閉役物 5 1 8 はそれぞれ外側へ開き、各開閉役物 5 1 8 の先端部と天井部材 5 1 7 の左右両端との間に遊技球 1 個分よりも大きな隙間が形成される。これにより、入球部 5 1 6 が開放され、役物装置 5 0 1 内への遊技球の入球が可能となる。

【6 5 2 0】

なお、本実施の形態では、各開閉役物 5 1 8 が閉鎖状態である場合に入球部 5 1 6 への入球が不可となるように構成されているが、開放状態である場合よりも入球しにくい範囲で入球可能な構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで入球部 5 1 6（役物装置 5 0 1 内）への入球しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【6 5 2 1】

ベース枠 5 1 1 の前面における下側開口 5 1 5 の縁部には、前枠 5 2 5 が取り付けられている。前枠 5 2 5 の上部に形成された延出壁 5 2 5 a は、ベース枠 5 1 1 の球受け板 5 1 3 よりも上方に延出している。かかる延出壁 5 2 5 a により球受け板 5 1 3 上に到達した遊技球の前方への飛び出しが規制されている。

【6 5 2 2】

通路形成部材 5 2 1 には、前後方向に延びる通路板 5 2 7（図 6 0 2（b））が形成されており、通路板 5 2 7 は球受け板 5 1 3 に繋がっている。通路板 5 2 7 の奥側には上方に開口する開口部が設けられており、当該開口部と連通するようにして遊技球通路 5 2 8 が上下方向に延びている。通路板 5 2 7 は、遊技球通路 5 2 8 に向けて下方に傾斜し、さらに当該遊技球通路 5 2 8 に向けて幅が狭くなっており、球受け板 5 1 3 上に到達した遊技球は、すべて遊技球通路 5 2 8 に誘導される。

【6 5 2 3】

遊技球通路 5 2 8 に誘導された遊技球は上記開口部を通じて遊技球通路 5 2 8 内に落下する。遊技球通路 5 2 8 には入口センサ 5 2 9 が設けられており、遊技球通路 5 2 8 に落下した遊技球は入口センサ 5 2 9 により検知される。これにより、役物装置 5 0 1 への遊

10

20

30

40

50

技球の入球が検知される。なお、入口センサ 5 2 9 は、周知の近接センサにより構成されている。

【 6 5 2 4 】

役物ユニット 5 1 0 には、通路形成部材 5 2 1 の下方に位置するようにして回転体ユニット 5 3 0 が取り付けられている。回転体ユニット 5 3 0 には、図 6 0 5 に示すように、誘導通路形成部材 5 3 1 と排出通路形成部材 5 4 1 とが設けられている。

【 6 5 2 5 】

誘導通路形成部材 5 3 1 の中央部には、下方に凹んだ凹部 5 3 2 が形成されている。凹部 5 3 2 は、平面視で円形状をなしている。凹部 5 3 2 の周囲には、その上面開口部の外縁に沿うようにして円環状の誘導通路 5 3 3 が形成されている。誘導通路 5 3 3 は、凹部 5 3 2 の左側を通る左側誘導通路 5 3 3 a と、凹部 5 3 2 の右側を通る右側誘導通路 5 3 3 b とを有しており、これら各誘導通路 5 3 3 a , 5 3 3 b は凹部 5 3 2 の手前側中央部で合流している。その合流部には、奥側に向かって下る傾斜部 5 3 6 が形成されており、各誘導通路 5 3 3 a , 5 3 3 b を下った遊技球は、傾斜部 5 3 6 を通じて奥側に誘導される。

【 6 5 2 6 】

誘導通路 5 3 3 の奥側中央は、役物ユニット 5 1 0 の遊技球通路 5 2 8 (図 6 0 2 (b)) の鉛直下方に位置している。誘導通路 5 3 3 の奥側中央を形成する通路壁 5 8 3 c は周りの通路壁 5 8 3 c に比べ背が高くなっており、奥側の誘導通路 5 3 3 の上方には水平方向に延びる通路カバー 5 3 4 が形成されている。図 6 0 4 に示すように、通路カバー 5 3 4 には、上方に開口する入口用開口 5 3 4 a が形成されている。入口用開口 5 3 4 a は、遊技球通路 5 2 8 の出口部 (下端部) に対して真下に位置しており、また、入口用開口 5 3 4 a の下方には、遊技球を左右に振り分ける球振分け部 5 3 5 が配置されている。よって、役物装置 5 0 1 に入球して遊技球通路 5 2 8 に入った遊技球は、入口用開口 5 3 4 a を通って球振分け部 5 3 5 に達し、球振分け部 5 3 5 により左側誘導通路 5 3 3 a と右側誘導通路 5 3 3 b とのいずれかに振り分けられる。

【 6 5 2 7 】

右側誘導通路 5 3 3 b には、減速手段としての複数の突条 6 0 6 が設けられている。これら突条 6 0 6 は右側誘導通路 5 3 3 b を横断しており、遊技球の流下方向に並んで配置されている。当該突条 6 0 6 により遊技球が減速されることで、遊技球が右側誘導通路 5 3 3 b を流下する場合と左側誘導通路 5 3 3 a を流下する場合とで傾斜部 5 3 6 に到達するまでの所要時間が相違するようになっている。具体的には、右側誘導通路 5 3 3 b の方が左側誘導通路 5 3 3 a よりも傾斜部 5 3 6 に到達するまでの時間が長くなっている。

【 6 5 2 8 】

図 6 0 5 に示すように、凹部 5 3 2 の底面には、上方に開口する第 2 始動口 5 3 2 a が形成されている。第 2 始動口 5 3 2 a は、排出通路形成部材 5 4 1 に形成された第 2 始動口用通路 5 4 1 a に通じており、第 2 始動口 5 3 2 a に落下した遊技球は第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入する。第 2 始動口用通路 5 4 1 a には特図始動用センサ 5 4 2 が設けられており、第 2 始動口 5 3 2 a に入った遊技球は特図始動用センサ 5 4 2 により検知される。

【 6 5 2 9 】

第 2 始動口用通路 5 4 1 a の奥側には後方誘導通路 6 1 3 が連通している。後方誘導通路 6 1 3 は後方に延びており、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球を後述する上昇装置 6 1 5 へ誘導する。また、第 2 始動口用通路 5 4 1 a と後方誘導通路 6 1 3 との合流部からは分岐誘導通路 6 1 6 が分岐している。

【 6 5 3 0 】

分岐誘導通路 6 1 6 は側方に延びており、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球を役物装置 5 0 1 の外部に排出する。図 6 0 4 に示すように、分岐誘導通路 6 1 6 には、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した後 (第 2 始動口用通路 5 4 1 a を通過した後)、役物装置 5 0 1 の外部に排出される遊技球を検知する排出用センサ 6 1 7 が設けられている。

【 6 5 3 1 】

第2始動口用通路541aの奥側において後方誘導通路613と分岐誘導通路616との分岐部には振分部材618が設けられている。振分部材618は、振分用駆動部619（電磁式ソレノイド等）に接続されており、振分用駆動部619が駆動されることで、遊技球を分岐誘導通路616側に振り分ける第1振分状態と、遊技球を後方誘導通路613側に振り分ける第2振分状態とに切り替わり可能となっている。

【6532】

図605に示すように、凹部532の側面には外れ口532bが形成されている。外れ口532bは排出通路形成部材541に形成された外れ用通路541bに通じており、外れ口532bに入った遊技球は外れ用通路541bを通じて役物装置501の外部へ排出される。外れ用通路541bには外れ用センサ543が設けられており、外れ用通路541bを通過する遊技球は外れ用センサ543により検知される。なお、図604では、後方誘導通路613、分岐誘導通路616、振分部材618及び外れ用通路541bを見やすくするため、図605と通路形状を異ならせて図示している。

【6533】

特図始動用センサ542、排出用センサ617及び外れ用センサ543は、周知の近接センサにより構成されており、主制御装置162と電氣的に接続されている。また、分岐誘導通路616及び外れ用通路541bを通じて役物装置501の外部へ排出される遊技球は、遊技領域PEに戻されることなく、遊技盤60の背面側に設けられた不図示の排出通路を介してパチンコ機10の外部に排出される。

【6534】

なお、分岐誘導通路616を通じて役物装置501の外部に排出された遊技球が遊技盤60の前面部に戻されて再び遊技領域PEを流下する構成としてもよい。また、外れ用通路541bを通じて役物装置501の外部に排出された球技球についても遊技盤60の前面部に戻されて再び遊技領域PEを流下する構成としてもよい。これらの場合、遊技領域PEに戻された遊技球が再び役物装置501に流入することを抑制すべく、役物装置501の入球部516よりも下流側に戻される構成とするとよい。

【6535】

排出通路形成部材541の裏面部には下方から回転体用駆動部544（ステッピングモータ等）が取り付けられている。回転体用駆動部544の上面部からは上下方向に延びる出力軸544aが突出しており、出力軸544aは排出通路形成部材541及び誘導通路形成部材531を貫通している。出力軸544aの上端部には回転体601が固定されている。

【6536】

回転体601は、誘導通路形成部材531の凹部532よりも若干小さい径の略円盤状をなしており、凹部532内に位置している。回転体用駆動部544が駆動されることにより回転体601が反時計回りに回転する。回転体601の外周には内側に凹んだ10個の球案内部602が形成されており、これら球案内部602は等間隔で並んでいる。このうち、9個の球案内部602は有底の外れ口案内部603となっており、1個の球案内部602は無底の第2始動口案内部604となっている。外れ口案内部603の底面は、外側に向かうほど低位となるように傾斜している。

【6537】

各球案内部602は1個の遊技球が入る程度の大きさを有しており、誘導通路533を下って回転体601に導出される遊技球はいずれかの球案内部602に入る。第2始動口案内部604に遊技球が入った場合は、その遊技球は回転体601の回転に伴って第2始動口532aの上方位置に案内され、当該第2始動口532aから第2始動口用通路541a内に落下する。一方、外れ口案内部603に遊技球が入った場合は、その遊技球は回転体601の回転に伴って外れ口532bの横方に案内され、当該外れ口532bから外れ用通路541b内に入る。

【6538】

出力軸544aの側方には、回転体601の回転位置を把握するための回転位置検出セ

10

20

30

40

50

ンサ 5 4 6 が設けられている。回転位置検出センサ 5 4 6 は所定の間隔を置いて対向する一対のアーム部 5 4 6 a , 5 4 6 b を有しており、一方のアーム部 5 4 6 a には発光素子が配設され、他方のアーム部 5 4 6 b における発光素子と対向する位置には受光素子が配設されている。回転位置検出センサ 5 4 6 はセンサ基板 5 4 7 上に設けられており、センサ基板 5 4 7 は、回転位置検出センサ 5 4 6 の両アーム部 5 4 6 a , 5 4 6 b 間（発光素子と受光素子との間）に、回転体用駆動部 5 4 4 の出力軸 5 4 4 a に設けられたカットバン 5 4 8 が位置するように排出通路形成部材 5 4 1 に固定されている。

【 6 5 3 9 】

カットバン 5 4 8 は出力軸 5 4 4 a に固定されて出力軸 5 4 4 a と一体的に回転する。また、カットバン 5 4 8 は、切欠部 5 4 8 a により一部が切り欠かれた略ドーナツ状をなしている。このため、回転位置検出センサ 5 4 6 の発光素子からの光は基本的にカットバン 5 4 8 に遮られた状態となり、出力軸 5 4 4 a の回転に伴って切欠部 5 4 8 a が両アーム部 5 4 6 a , 5 4 6 b 間を通過するときのみ発光素子からの光が受光素子に到達する。よって、受光素子が発光素子からの光を検知したか否かを監視することで、回転体 6 0 1 の回転位置を把握することができる。第 2 始動口案内部 6 0 4 が誘導通路 5 3 3 の手前側中央位置（回転体 6 0 1 が各誘導通路 5 3 3 a , 5 3 3 b から遊技球を受け取る位置）に到達した際に、切欠部 5 4 8 a が両アーム部 5 4 6 a , 5 4 6 b 間を通過するように、切欠部 5 4 8 a と回転位置検出センサ 5 4 6 との位置関係が設定されている。

【 6 5 4 0 】

誘導通路形成部材 5 3 1 及び排出通路形成部材 5 4 1 の奥側には上昇装置 6 1 5 が配置されている。図 6 0 6 に示すように、上昇装置 6 1 5 は、スクリュコンベアによって構成されており、後方誘導通路 6 1 3 によって誘導された遊技球を揚送可能に構成されている。上昇装置 6 1 5 は、誘導通路形成部材 5 3 1 及び排出通路形成部材 5 4 1 を跨ぐようにして起立姿勢で配置されている。上昇装置 6 1 5 は、大別してスクリュ 6 2 1 と、スクリュ 6 2 1 を収容するスクリュカバー 6 2 2 とから構成されている。

【 6 5 4 1 】

スクリュ 6 2 1 は、上下方向に延びる丸棒状のシャフト 6 2 4 を備えており、シャフト 6 2 4 の外周面には、螺旋状にガイド羽根 6 2 5 が形成されている。ガイド羽根 6 2 5 は、平面視反時計回り方向に沿って上り傾斜となるように形成されている。ガイド羽根 6 2 5 の外縁部における上下間の間隔 L 1 は、遊技球の直径以上となっている。

【 6 5 4 2 】

スクリュ 6 2 1 の下方には、上昇装置用駆動部（電動モータ） 6 2 3 が配置され、シャフト 6 2 4 の下端部が上昇装置用駆動部 6 2 3 の出力軸と連結されている。上昇装置用駆動部 6 2 3 が駆動されることでスクリュ 6 2 1 が時計回り方向に一定速度で回転する。上昇装置用駆動部 6 2 3 は主制御装置 1 6 2 と電氣的に接続されている。

【 6 5 4 3 】

スクリュカバー 6 2 2 は透明性（透光性）を有する合成樹脂より形成されており、縦長の有蓋筒状に形成されたカバー本体部 6 3 0 を備えている。カバー本体部 6 3 0 は、図 6 0 6 （b）に示すように、平面視で略釣鐘状をなしており、スクリュ 6 2 1 を収容可能な内部空間を備えている。カバー本体部 6 3 0 の上面部には、シャフト 6 2 4 の上端部が挿通される貫通孔 6 3 1 が形成されている。

【 6 5 4 4 】

カバー本体部 6 3 0 の前部には、前方に膨出する膨出部 6 3 2 が形成されている。膨出部 6 3 2 は、上下方向に沿って直線状に形成されており、スクリュカバー 6 2 2 の上端から下端までの全体に亘って設けられている。膨出部 6 3 2 は、平面視で略半球状をなしており、その内壁面 6 3 2 a の曲率は、遊技球の曲率と略同一となっている。内壁面 6 3 2 a の前端部 6 3 2 b とシャフト 6 2 4 との間隔 L 2 は、遊技球の直径よりも僅かに大きくなっており、内壁面 6 3 2 a とシャフト 6 2 4 との間に 1 個の遊技球を収容可能となっている。

【 6 5 4 5 】

図 6 0 6 (a) に示すように、膨出部 6 3 2 の下部には、前方に開口し、遊技球をスクリーカバー 6 2 2 内に受け入れるための上昇用入口部 6 3 5 が形成されている。上昇用入口部 6 3 5 の前方には、後方誘導通路 6 1 3 (図 6 0 5) からの遊技球を上昇用入口部 6 3 5 に案内する入口用案内部 6 3 6 が設けられている。入口用案内部 6 3 6 は、上昇用入口部 6 3 5 から前方へと延設され、後方誘導通路 6 1 3 の出口部 6 1 3 a に通じている。
【 6 5 4 6 】

膨出部 6 3 2 の上部には、前方に開口し、スクリーカバー 6 2 2 内の遊技球を排出するための上昇用出口部 6 3 7 が形成されている。上昇用出口部 6 3 7 には、前方に延びる出口用案内部 6 3 8 が設けられている。出口用案内部 6 3 8 は、遊技球通路 5 2 8 (図 6 0 2 (b)) まで延びており、より詳しくは、入口センサ 5 2 9 の下方において上昇用出口部 6 3 7 の前端部が遊技球通路 5 2 8 の上方に位置している。

10

【 6 5 4 7 】

出口用案内部 6 3 8 は前方に向けて下り傾斜となっている。上昇装置 6 1 5 内を上昇した遊技球は、上昇用出口部 6 3 7 から排出され、出口用案内部 6 3 8 を下って遊技球通路 5 2 8 に案内される。なお、出口用案内部 6 3 8 が前方に向けて傾斜していることで、役物装置 5 0 1 内に入った遊技球が出口用案内部 6 3 8 を逆流し、スクリーカバー 6 2 2 内に直接流入することが抑制されている。この際、遊技球の逆流をより強く抑制する上では、出口用案内部 6 3 8 の床面に凹凸等を設けることで、逆流方向の遊技球の流れを阻害するようにしてもよい。

【 6 5 4 8 】

20

上記上昇装置 6 1 5 において、後方誘導通路 6 1 3 によって後方へと案内された遊技球は、入口用案内部 6 3 6 及び上昇用入口部 6 3 5 を通じてスクリーカバー 6 2 2 の内側に進入し、膨出部 6 3 2 の内壁面 6 3 2 a とシャフト 6 2 4 との間に収容される。収容された遊技球は、スクリー 6 2 1 の回転駆動に伴ってガイド羽根 6 2 5 上を転動するが、この際、膨出部 6 3 2 の内壁面 6 3 2 a によって前方及び側方への移動が規制される。このため、遊技球がガイド羽根 6 2 5 の上り傾斜を登るようにして上方へと押し上げられ、膨出部 6 3 2 の内側を上昇していく。

【 6 5 4 9 】

なお、本実施の形態では膨出部 6 3 2 を平面視半球状に形成しているが、遊技球の前方及び側方への移動を規制できれば足りるため、平面視矩形形状等の他の形状であってもよい。

30

【 6 5 5 0 】

膨出部 6 3 2 を上昇する遊技球が上昇用出口部 6 3 7 に達すると、当該遊技球は出口用案内部 6 3 8 を下って遊技球通路 5 2 8 に誘導される。出口用案内部 6 3 8 の出口部は入口センサ 5 2 9 よりも下方に配置されているため、遊技球通路 5 2 8 に誘導された遊技球は、入口センサ 5 2 9 を通過することなく、球振分け部 5 3 5 に導出される。

【 6 5 5 1 】

以上説明した役物装置 5 0 1 において、役物装置 5 0 1 に遊技球が入球すると、その遊技球は、球受け板 5 1 3 (図 6 0 2 及び図 6 0 3 等) 上を転がることにより遊技球通路 5 2 8 内に入る。この際、入口センサ 5 2 9 によって役物装置 5 0 1 への遊技球の入球が検知される。遊技球通路 5 2 8 を流下した遊技球は、誘導通路 5 3 3 の奥側中央に形成された球振分け部 5 3 5 (図 6 0 4) 上に到達し、球振分け部 5 3 5 により左右いずれかの誘導通路 5 3 3 a, 5 3 3 b に振り分けられる。そして、その振り分けられた側の誘導通路 5 3 3 を転がることで手前側中央に誘導され、傾斜部 5 3 6 を通じて凹部 5 3 2 側に導出される。

40

【 6 5 5 2 】

その際、凹部 5 3 2 内では回転体 6 0 1 が回転しているため、傾斜部 5 3 6 により導出された遊技球は、回転体 6 0 1 によって外れ口案内部 6 0 3 と第 2 始動口案内部 6 0 4 とのいずれかに振り分けられる。遊技球が外れ口案内部 6 0 3 に入った場合は、遊技球を受けた外れ口案内部 6 0 3 が回転体 6 0 1 の回転に伴って外れ口 5 3 2 b の前方に到達することで、遊技球が外れ口 5 3 2 b に流入する。外れ口 5 3 2 b に流入した遊技球は、外れ

50

用通路 5 4 1 b 内を転がり、外れ用センサ 5 4 3 により外れ球として検知された後、役物装置 5 0 1 の外部に排出される。

【 6 5 5 3 】

一方、第 2 始動口案内部 6 0 4 に遊技球が入った場合は、第 2 始動口案内部 6 0 4 が回転体 6 0 1 の回転に伴って第 2 始動口 5 3 2 a の上方に到達することで、遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に流入する。第 2 始動口 5 3 2 a に流入した遊技球は、第 2 始動口用通路 5 4 1 a を転がり、特図始動用センサ 5 4 2 により特図始動入賞球として検知される。特図始動用センサ 5 4 2 により検知された遊技球は、振分部材 6 1 8 の振分状態に応じて後方誘導通路 6 1 3 又は分岐誘導通路 6 1 6 のいずれかに振り分けられる。振分部材 6 1 8 による遊技球の振分態様については後述する。

10

【 6 5 5 4 】

後方誘導通路 6 1 3 に遊技球が振り分けられた場合は、その遊技球は上昇装置 6 1 5 に誘導され、上昇装置 6 1 5 により球振分け部 5 3 5 の上方に戻される。そして、球振分け部 5 3 5 により左側誘導通路 5 3 3 a 又は右側誘導通路 5 3 3 b のいずれかに振り分けられた後、再び回転体 6 0 1 に導出される。

【 6 5 5 5 】

ちなみに、通路カバー 5 3 4 及び凹部 5 3 2 の通路壁は透明性（透光性）を有しており、これらを介して、上昇装置 6 1 5 内を上昇する遊技球を遊技機前方から視認可能となっている。なお、必ずしも通路カバー 5 3 4 及び凹部 5 3 2 の全体が透明性を有する必要はなく、それらのうちの上昇装置 6 1 5 の前方に位置する部分が透明性を有していればよい。また、上昇装置 6 1 5 内を遊技球が上昇する過程の少なくとも一部で遊技球を視認可能であればよい。

20

【 6 5 5 6 】

一方、分岐誘導通路 6 1 6 に遊技球が振り分けられた場合は、その遊技球は排出用センサ 6 1 7 により検知された後、役物装置 5 0 1 の外部に排出される。

【 6 5 5 7 】

上記の役物装置 5 0 1 における各センサ 5 2 9、5 4 2、5 4 3、6 1 7 等や、各駆動部 5 2 3、5 4 4、6 1 9、6 2 3 等の動力線や信号線は、誘導通路形成部材 5 3 1 に取り付けられた中継端子板 5 4 9 に接続されている。そして、これらの信号線はハーネスとして束ねられて主制御装置 1 6 2 に接続され、主制御装置 1 6 2 によって入球の検知、駆動部の駆動制御が行われる。但し、これらの一部又は全部をサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 側にて行う構成としてもよい。

30

【 6 5 5 8 】

図柄表示装置 7 5（図 6 0 2）では、第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生して役物装置 5 0 1 が開放状態となることの報知、役物装置 5 0 1 へ遊技球が入球した場合の報知、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生した場合の報知が行われるほか、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合に大当たり発生の報知等が行われる。

【 6 5 5 9 】

＜パチンコ機 1 0 の電氣的構成＞

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 6 0 7 のブロック図に基づいて説明する。なお、図 6 0 7 において図 7 に示す上記第 1 の実施の形態に係る電氣的構成と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

40

【 6 5 6 0 】

主制御装置 1 6 2 の主制御基板 3 1 1 には、MPU 3 1 2 が搭載されている。MPU 3 1 2 には、当該 MPU 3 1 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 3 1 3 と、その ROM 3 1 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 3 1 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【 6 5 6 1 】

MPU 3 1 2 の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサとしては、第 1

50

始動口 5 0 2 への入賞を検知する普図始動用センサ 5 0 2 a、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞を検知する特図始動用センサ 5 4 2、一般入賞口 6 1 への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ 6 1 a、可変入賞装置 6 5 への入賞を検知する大入賞口用入賞センサ 6 5 c のほか、役物装置 5 0 1 への入球を検知する入口センサ 5 2 9、外れ口 5 3 2 b への入球を検知する外れ用センサ 5 4 3、特図始動用センサ 5 4 2 を通過した遊技球の役物装置 5 0 1 からの排出を検知する排出用センサ 6 1 7、回転体 6 0 1 の回転位置を検出する回転位置検出センサ 5 4 6 等が設けられている。MPU 3 1 2 では、これら各種センサ 5 0 2 a、5 4 2、6 1 a、6 5 c、5 2 9、5 4 3、6 1 7 の検知結果に基づいて、各入球部への入球判定や役物装置 5 0 1 からの排出判定を行ったり、回転体 6 0 1 の位置把握を行ったりする。また、MPU 3 1 2 では、第 1 始動口 5 0 2、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づいて各種抽選を実行する。

10

【 6 5 6 2 】

MPU 3 1 2 の出力側には、払出制御装置 1 8 1 及び演出制御装置 1 4 3 のほか、各種駆動部として、開閉役物駆動部 5 2 3、回転体用駆動部 5 4 4、上昇装置用駆動部 6 2 3、振分用駆動部 6 1 9 等が接続されている。主制御基板 3 1 1 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて MPU 3 1 2 は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【 6 5 6 3 】

<主制御装置 1 6 2 の MPU 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置 1 6 2 の MPU 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 6 0 8 を用いて説明する。

20

【 6 5 6 4 】

MPU 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 6 0 8 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 での変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、役物装置 5 0 1 の開閉役物 5 1 8 を開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 3 を用いることとしている。

30

【 6 5 6 5 】

各カウンタ C 1 ~ C 3、C I N I、C S は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が RAM 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

【 6 5 6 6 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、特図用保留エリア R a と、実行エリア A E とを備えている。特図用保留エリア R a は、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。

40

【 6 5 6 7 】

この場合、第 1 エリア ~ 第 4 エリアには、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア → 第 2 エリア → 第 3 エリア → 第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように 4 つのエリアが設けられていることにより、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞履歴が最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領

50

域には第2始動口532aへの入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【6568】

実行エリアAEは、特図用表示部43の変動表示を開始する際に、特図用保留エリアRaの第1エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1遊技回の開始に際しては実行エリアAEに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【6569】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり199）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタである（値＝0～199）。大当たり乱数カウンタC1は定期的に更新され、遊技球が第2始動口532aに入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ542を通過したタイミング）でRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

【6570】

大当たり乱数カウンタC1は、大当たりであるか否かを抽選する当否抽選に用いられるものであり、大当たり当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されている当否テーブルにて設定されている。図609に示すように、当否テーブルとしては、大当たり当選確率が相対的に低く設定された第1当否テーブルと、大当たり当選確率が相対的に高く設定された第2当否テーブルとが設定されている。

【6571】

図609（a）に示すように、第1当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「39」の計40個が設定されている。すなわち、第1当否テーブルでの大当たり当選確率は1／5に設定されている。図609（b）に示すように、第2当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値として「0」～「99」の計100個が設定されている。すなわち、第2当否テーブルでの大当たり当選確率は1／2に設定されている。これら両当否テーブルにおいて大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。

【6572】

上記第1当否テーブル及び第2当否テーブルはいずれも第2始動口532aへの入賞に基づく当否抽選にて参照されるものであるが、これら各当否テーブルの使い分けについては後に詳述する。なお、各当否テーブルでの大当たり当選確率は上記に限定されるものではなく、任意に設定することができる。すなわち、第1当否テーブルよりも第2当否テーブルの方が大当たり当選確率が高くなるのであれば、大当たりに対応する乱数の数及び値は任意である。

【6573】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第2始動口532aに入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ542を通過したタイミング）でRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

【6574】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。図609（c）に示すように、大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として6R大当たり結果と10R大当たり結果とが設定されている。6R大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が6回となるものであり、10R大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるも

10

20

30

40

50

のである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

【6575】

本実施の形態では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「49」が6R大当たり結果に対応し、「50」～「99」が10R大当たり結果に対応している。すなわち、6R大当たり結果に振り分けられる確率は50%、10通常大当たり結果に振り分けられる確率は50%に設定されている。

【6576】

なお、図609(c)に示す大当たり種別のラウンド数や確率は一例に過ぎず、大当たり種別のラウンド数を他のラウンド数としてもよいし、各大当たり種別の確率を他の確率としてもよい。また、大当たり種別は2種類に限定されるものではなく、3種類以上としてもよいし、1種類のみとしてもよい。大当たり種別を1種類のみとする場合は、大当たり種別カウンタC2を備えない構成としてもよい。

【6577】

変動種別カウンタCSは、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43における変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。変動種別カウンタCSは、遊技球が第2始動口532aに入賞したタイミング（遊技球が特図始動用センサ542を通過したタイミング）でRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

【6578】

普図当たり乱数カウンタC3は、例えば、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC3は定期的に更新され、第1始動口502に遊技球が入賞したタイミング（遊技球が普図始動用センサ502aを通過したタイミング）でRAM314の普図保留エリア314cに格納される。なお、普図保留エリア314cにおいても第1エリア～第4エリアが設けられ、第1始動口502への入賞履歴が最大4個まで保留記憶されるようになっている。

【6579】

普図当たり乱数カウンタC3は、普図当たり（サポート当選）であるか否かを抽選する普図当否抽選（サポート抽選）に用いられるものであり、サポート当選結果になった場合には、役物装置501の開閉役物518を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする切替制御が少なくとも1回行われる役物開閉遊技が実行される。

【6580】

サポート当選となる乱数の値は、ROM313の当否テーブル記憶エリア313aに記憶されたサポート抽選テーブルにて設定されている。図609(d)に示すように、サポート抽選テーブルでは、サポート当選となる乱数の値として「0」～「99」の計100個が設定されている。すなわち、サポート当選確率は1/1に設定されている。

【6581】

＜主制御装置162にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置162内のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とNMI端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【6582】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図610のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【6583】

ステップ S i 1 0 1 では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 1 6 2 に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生したと判定した場合には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に普図用の入賞検知フラグを格納し、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に特図用の入賞検知フラグを格納する。

【 6 5 8 4 】

ステップ S i 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 6 5 8 5 】

ステップ S i 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び普図当たり乱数カウンタ C 3 の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び普図当たり乱数カウンタ C 3 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 3 の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 6 5 8 6 】

ステップ S i 1 0 4 では、第 1 始動口 5 0 2 への入賞に伴う第 1 始動口用の入賞処理を実行する。ステップ S i 1 0 5 では、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に伴う第 2 始動口用の入賞処理を実行する。ステップ S i 1 0 4、ステップ S i 1 0 5 の各入賞処理の詳細については後述する。

【 6 5 8 7 】

ステップ S i 1 0 6 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に回転中フラグがセットされているか否かを判定する。回転中フラグは、役物装置 5 0 1 の回転体 6 0 1 が回転中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、回転体 6 0 1 の回転が開始された場合にセットされる。回転中フラグがセットされている場合は、ステップ S i 1 0 7 にて回転継続処理を実行する。回転継続処理では、回転体 6 0 1 の回転方向及び回転速度を一定に保ちつつ回転を継続するように回転体用駆動部 5 4 4 を駆動制御する。

【 6 5 8 8 】

ステップ S i 1 0 7 の実行後又はステップ S i 1 0 6 で否定判定した場合（回転中フラグがセットされていない場合）は、ステップ S i 1 0 8 にて役物入球用処理を実行する。役物入球用処理では、役物装置 5 0 1 に設けられた入口センサ 5 2 9 の検知結果に基づいて役物装置 5 0 1 への入球の有無を判定したりする。

【 6 5 8 9 】

ステップ S i 1 0 9 では、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球が排出されたか否かを判定したりする排出判定用処理を実行する。ステップ S i 1 0 8 の役物入球用処理及びステップ S i 1 0 9 の排出判定用処理の詳細については後述する。ステップ S i 1 0 9 の実行後はタイマ割込み処理を終了する。

【 6 5 9 0 】

＜第 1 始動口用の入賞処理＞

ステップ S i 1 0 4 の第 1 始動口用の入賞処理について図 6 1 1 （ a ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 5 9 1 】

先ずステップ S i 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 5 0 2 に入賞したか否かを普図始動用センサ 5 0 2 a の検知状態により判定する。第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生した場合は、ステップ S i 2 0 2 に進み、払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【 6 5 9 2 】

10

20

30

40

50

ステップ S i 2 0 3 では、第 1 始動口 5 0 2 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S i 2 0 4 では普図用の情報取得処理を実行する。

【 6 5 9 3 】

普図用の情報取得処理では、現在の普図保留記憶数 F N が上限値（ 4 個）未満であるか否かを判定し、上限値未満である場合は普図保留記憶数 F N を 1 加算する。また、普図保留記憶数 F N が上限値未満である場合は、普図当たり乱数カウンタ C 3 の値を普図保留エリア 3 1 4 c の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

【 6 5 9 4 】

ステップ S i 2 0 4 の実行後又はステップ S i 2 0 1 で否定判定した場合（第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生していない場合）は第 1 始動口用の入賞処理を終了する。

【 6 5 9 5 】

＜第 2 作動口用の入賞処理＞

ステップ S i 1 0 5 の第 2 始動口用の入賞処理について図 6 1 1 （ b ）のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 5 9 6 】

先ずステップ S i 3 0 1 では、遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞したか否かを特図始動用センサ 5 4 2 の検知状態により判定する。第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生した場合は、ステップ S i 3 0 2 に進み、払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【 6 5 9 7 】

ステップ S i 3 0 3 では、第 2 始動口 5 3 2 a に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S i 3 0 4 では特図用の情報取得処理を実行する。

【 6 5 9 8 】

特図用の情報取得処理では、現在の特図保留記憶数 R N が上限値（ 4 個）未満であるか否かを判定し、上限値未満である場合は特図保留記憶数 R N を 1 加算する。また、特図保留記憶数 R N が上限値未満である場合は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

【 6 5 9 9 】

ステップ S i 3 0 4 の実行後又はステップ S i 3 0 1 で否定判定した場合（第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生していない場合）は第 2 始動口用の入賞処理を終了する。

【 6 6 0 0 】

＜役物入球用処理＞

ステップ S i 1 0 8 の役物入球用処理について図 6 1 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 6 0 1 】

先ずステップ S i 4 0 1 では、遊技球が役物装置 5 0 1 に入球したか否かを入口センサ 5 2 9 の検知状態により判定する。役物装置 5 0 1 への入球が発生した場合は、ステップ S i 4 0 2 に進み、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物入球フラグをセットする。役物入球フラグは、役物装置 5 0 1 への入球が発生したことを示すものである。

【 6 6 0 2 】

ステップ S i 4 0 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグは、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存していることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。残存球フラグがセットされていない場合、すなわち、ステップ S i 4 0 1 で検知した役物装置 5 0 1 への入球が最初の入球である場合は、ステップ S i 4 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグをセットする。

【 6 6 0 3 】

10

20

30

40

50

ステップ S i 4 0 4 の実行後又はステップ S i 4 0 3 で肯定判定した場合（残存球フラグがセットされている場合）は、ステップ S i 4 0 5 にて残球数を 1 加算する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられた残球数カウンタエリアの値を 1 インクリメントする。残球数カウンタエリアは、役物装置 5 0 1 内に残存する遊技球の数を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 6 6 0 4 】

ステップ S i 4 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として役物入球コマンドをセットする。役物入球コマンドは、役物装置 5 0 1 への入球が発生したことを通知するためのものである。ステップ S i 4 0 6 の実行後又はステップ S i 4 0 1 で否定判定した場合（役物装置 5 0 1 への入球が発生していない場合）は役物入球用処理を終了する。

【 6 6 0 5 】

< 通常処理 >

通常処理について図 6 1 3 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S i 5 0 1 ~ ステップ S i 5 0 9 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S i 5 1 0 ~ ステップ S i 5 1 2 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 6 6 0 6 】

先ずステップ S i 5 0 1 では外部信号出力処理を実行する。外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

【 6 6 0 7 】

ステップ S i 5 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 6 6 0 8 】

ステップ S i 5 0 3 では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。ステップ S i 5 0 4 では、役物装置 5 0 1 に設けられた回転体 6 0 1 の回転を開始させるための回転開始用処理を実行する。ステップ S i 5 0 5 では、役物装置 5 0 1 に設けられた開閉役物 5 1 8 を駆動制御するための役物開閉制御処理を実行する。

【 6 6 0 9 】

ステップ S i 5 0 6 では、特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。ステップ S i 5 0 7 では、遊技状態を開閉実行モードに移行させるための遊技状態移行処理を実行する。なお、ステップ S i 5 0 3 ~ ステップ S i 5 0 7 の各処理の詳細については後述する。

【 6 6 1 0 】

ステップ S i 5 0 8 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【 6 6 1 1 】

ステップ S i 5 0 9 では、R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み

10

20

30

40

50

処理でセットされるものであり、電断状態の発生をMPU312が把握するためのものである。

【6612】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップSi510にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップSi511にて、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値をRAM314の該当するエリアに格納する。

10

【6613】

ステップSi512では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値をRAM314の該当するエリアに格納する。

【6614】

ステップSi510で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップSi501に処理を戻り、ステップSi501以降の処理を実行する。

20

【6615】

このように、ステップSi508の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップSi501～ステップSi508の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCSについてもランダムに更新することができる。

【6616】

30

ステップSi509で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、ステップSi513に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップSi514では、MPU312のスタックポインタの値をRAM314のバックアップエリアに記憶し、ステップSi515では、演出制御装置143への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置143に通知される。

【6617】

ステップSi516ではRAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値は、例えばRAM314の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップSi517では、RAM314へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置191からRAM314のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にRAM314に記憶されていた情報はそのままの状態です所定の期間内（例えば、1日や2日）保持される。

40

【6618】

<普図遊技回制御処理>

ステップSi503の普図遊技回制御処理について図614のフローチャートを参照しながら説明する。

【6619】

まずステップSi601では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに役物開放中フラグがセットされているか否かを判定する。役物開放中フラグは、役物装置501

50

（開閉役物 5 1 8）による役物開閉遊技の実行中であることを MPU 3 1 2 が把握するためのものである。

【 6 6 2 0 】

役物開放中フラグがセットされていない場合、すなわち、役物開閉遊技の実行中でない場合は、ステップ S i 6 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合、すなわち、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存していない場合は、ステップ S i 6 0 3 に進み、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づく特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。

【 6 6 2 1 】

特図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S i 6 0 4 にて普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。普図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S i 6 0 5 に進み、普図保留記憶数 F N が「 0 」であるか否かを判定する。普図保留記憶数 F N が「 0 」である場合には、そのまま普図遊技回制御処理を終了する。

【 6 6 2 2 】

普図保留記憶数 F N が「 0 」でない場合には、ステップ S i 6 0 6 にて普図データ設定処理を実行する。普図データ設定処理では、普図保留記憶数 F N を 1 減算するとともに、普図保留エリア 3 1 4 c の第 1 エリアに格納された普図当たり乱数カウンタ C 3（普図保留情報）を普図用の実行エリアに移動する。これにより、タイマ割込み処理にて普図保留エリア 3 1 4 c に記憶された普図保留情報が今回の変動表示用の情報として設定される。さらに、普図保留エリア 3 1 4 c の各記憶エリアに格納された普図保留情報を次段のエリアにシフトさせる処理を実行し、その後、普図保留情報のシフトが行われたことを演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報である普図シフトコマンドを設定する。

【 6 6 2 3 】

ステップ S i 6 0 7 では普図変動開始処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。ここで、普図変動開始処理について図 6 1 5 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 6 2 4 】

先ずステップ S i 7 0 1 では、ROM 3 1 3 の当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶されたサポート抽選テーブル（図 6 0 9（c））を参照してサポート抽選（普図当否判定）を行う。ステップ S i 7 0 2 では、ステップ S i 7 0 1 における抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。

【 6 6 2 5 】

サポート当選結果である場合には、ステップ S i 7 0 3 に進み、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して普図当たり用の停止結果を設定する。続くステップ S i 7 0 4 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に回転開始用フラグをセットする。回転開始用フラグは、回転体 6 0 1 の回転を開始すべき状況であることを MPU 3 1 2 が把握するためのものであり、回転体 6 0 1 の回転が開始された場合にクリアされる。

【 6 6 2 6 】

ステップ S i 7 0 2 で否定判定した場合（サポート当選結果でない場合）、すなわち、普図外れ結果である場合には、ステップ S i 7 0 5 に進み、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して普図外れ用の停止結果を設定する。

【 6 6 2 7 】

ステップ S i 7 0 4 又はステップ S i 7 0 5 の実行後は、ステップ S i 7 0 6 にて普図変動表示時間の設定処理を実行する。当該設定処理では、普図用表示部 4 4 における今回の普図遊技回の変動表示時間を設定する。本実施の形態では、普図遊技回の変動表示時間として回転体 6 0 1 が 1 回転するのに要する時間よりも長い時間を設定する。その際、変動表示時間として選択可能な時間は 1 種類のみであってもよいし、長さの異なる複数種類の時間であってもよい。

10

20

30

40

50

【6628】

ステップS i 7 0 7では、演出制御装置143への送信対象として普図変動開始コマンドを設定する。普図変動開始コマンドには、普図当否結果及び変動表示時間を示す情報が含まれる。設定された普図変動開始コマンドは、通常処理（図613）におけるステップS i 5 0 1にて演出制御装置143に送信される。

【6629】

ステップS i 7 0 8では、普図用表示部44において絵柄の変動表示を開始させる処理を実行し、その後、本普図変動開始処理を終了する。

【6630】

普図遊技回制御処理（図614）の説明に戻り、ステップS i 6 0 4で肯定判定した場合（普図遊技回の実行中である場合）は、ステップS i 6 0 8に進み、ステップS i 7 0 6で設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップS i 6 0 9に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、普図用表示部44において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該普図用表示部44を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。その後、普図遊技回制御処理を終了する。

【6631】

ステップS i 6 0 8で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）は、ステップS i 6 1 0にて普図確定表示用処理を実行し、その後、普図遊技回制御処理を終了する。普図確定表示用処理では、ステップS i 7 0 3又はステップS i 7 0 5で設定した停止結果にて絵柄が停止表示されるように普図用表示部44を制御する。その際、確定表示時間を予め定められた所定時間（例えば0.5sec）に設定する。また、普図確定表示用処理では、演出制御装置143への送信対象として普図変動終了コマンドを設定する。普図変動終了コマンドには、今回の普図遊技回の確定表示時間の情報が含まれる。

【6632】

ステップS i 6 0 1で肯定判定した場合（役物開放中フラグがセットされている場合）、すなわち、役物開閉遊技の実行中である場合は、ステップS i 6 0 2以降の処理を実行することなく普図遊技回制御処理を終了する。また、ステップS i 6 0 2で肯定判定した場合（残存球フラグがセットされている場合）やステップS i 6 0 3で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）も、以降の処理を実行することなく普図遊技回制御処理を終了する。すなわち、役物開閉遊技が実行されている状況、役物装置501に入球した遊技球が排出されずに内部に残っている状況、第2始動口532aへの入賞が発生して特図遊技回が実行されている状況では、第1始動口502への入賞が発生したり、普図保留記憶数FNが1以上であったりしても、普図遊技回の実行が待機される。

【6633】

<回転開始用処理>

ステップS i 5 0 4（図613）の回転開始用処理について図616のフローチャートを参照しながら説明する。

【6634】

まずステップS i 8 0 1では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに回転開始用フラグがセットされているか否かを判定する。回転開始用フラグがセットされている場合、すなわち、回転体601の回転を開始させるべき状況である場合は、ステップS i 8 0 2に進み、回転体601の回転位置が原点位置となっているか否かを判定する。原点位置は、回転体601において第2始動口案内部604の位置が手前側中央（傾斜部536と対峙する位置）となる位置である。

【6635】

原点位置にない場合は、ステップS i 8 0 3にて原点復帰処理を実行する。原点復帰処理では、第2始動口案内部604が手前側中央となるように回転体601を回転させる。この処理は普図遊技回の変動表示時間を利用して行う。

【6636】

原点位置にある場合は、ステップ S i 8 0 4 にて回転体 6 0 1 の回転開始タイミングとなったか否かを判定する。回転開始タイミングは、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球が回転体 6 0 1 に到達した時点で回転体 6 0 1 が回転している状態を担保できるものであれば特に限定されるものではないが、例えば、普図遊技回の終了タイミングや普図遊技回の開始から所定時間が経過したタイミングとすることができる。

【 6 6 3 7 】

回転開始タイミングである場合は、ステップ S i 8 0 5 に進み、回転体 6 0 1 の回転を開始させるように回転体用駆動部 5 4 4 を駆動制御する。この際、回転体 6 0 1 が予め定められた所定回転方向（本実施の形態では反時計回り）で且つ予め定められた所定回転速度で回転するように制御する。

【 6 6 3 8 】

ステップ S i 8 0 6 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている回転開始用フラグをクリアし、ステップ S i 8 0 7 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に回転中フラグをセットする。回転中フラグは、回転体 6 0 1 が回転中であることを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。ステップ S i 8 0 7 の実行後は回転開始用処理を終了する。

【 6 6 3 9 】

ステップ S i 8 0 1 で否定判定した場合（回転開始用フラグがセットされていない場合）は、回転体 6 0 1 の回転を開始させるべき状況ではないとして、ステップ S i 8 0 2 以降の処理を実行することなく回転開始用処理を終了する。また、ステップ S i 8 0 4 で否定判定した場合（回転開始タイミングでない場合）は、回転体 6 0 1 の回転開始を待機するべく、ステップ S i 8 0 5 以降の処理を実行せずに回転開始用処理を終了する。

【 6 6 4 0 】

なお、上昇装置 6 1 5 については、パチンコ機 1 0 の電源投入に伴う立ち上げ処理が実行された後、上昇装置用駆動部 6 2 3 が駆動制御されることにより駆動状態とされる。この駆動状態は、パチンコ機 1 0 の電源がオフ状態とされたり、パチンコ機 1 0 の動作モードが節電モードに切り替わるまで継続される。ちなみに節電モードが解除された場合には再び上昇装置用駆動部 6 2 3 が駆動制御されて駆動状態とされる。

【 6 6 4 1 】

< 役物開閉制御処理 >

ステップ S i 5 0 5 （図 6 1 3）の役物開閉制御処理について図 6 1 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 6 4 2 】

まずステップ S i 9 0 1 では、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に役物開放中フラグがセットされているか否かを判定する。役物開放中フラグがセットされていない場合、すなわち、役物装置 5 0 1 （開閉役物 5 1 8）による役物開閉遊技の実行中でない場合は、ステップ S i 9 0 2 に進み、普図遊技回の実行中であるか否かを判定する。

【 6 6 4 3 】

普図遊技回の実行中である場合はそのまま役物開閉制御処理を終了する一方、普図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S i 9 0 3 にて、今回の普図遊技回におけるサポート抽選の結果がサポート当選結果であるか否かを判定する。サポート当選結果でない場合はそのまま役物開閉制御処理を終了する。

【 6 6 4 4 】

サポート当選結果である場合は、ステップ S i 9 0 4 に進み、今回の役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の上限開放回数を設定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた開放回数カウンタエリア R C 2 に上限開放回数に対応する値をセットする。開放回数カウンタエリア R C 2 は、役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放回数をカウントするためのものであり、開閉役物 5 1 8 が閉鎖状態から開放状態に切り替えられるごとに 1 ずつ減算される。本実施の形態では上限開放回数として 1 回を設定する。

10

20

30

40

50

【6645】

ステップS i 9 0 5では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに役物開放中フラグをセットする。続くステップS i 9 0 6では、外部信号設定処理を実行し、その後、役物開閉制御処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子2 1 3に設けられた役物開放信号用の出力端子の信号出力状態を開放信号出力状態とする。

【6646】

ステップS i 9 0 1で肯定判定した場合（役物開放中フラグがセットされている場合）、すなわち、役物開閉遊技の実行中である場合は、ステップS i 9 0 7にて役物開閉処理を実行した後、役物開閉制御処理を終了する。

【6647】

＜役物開閉処理＞

ステップS i 9 0 7の役物開閉処理について図6 1 8のフローチャートを参照しながら説明する。

【6648】

まずステップS i 1 1 0 1では、開閉役物5 1 8を開放中であるか否かを判定する。具体的には、開閉役物駆動部5 2 3の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。開閉役物5 1 8を開放中でない場合は、ステップS i 1 1 0 2にて、今回の役物開閉遊技における開閉役物5 1 8の開放時間を設定する。本実施の形態では開放時間として0 . 5 s e cを設定する。

【6649】

ステップS i 1 1 0 3では、役物装置5 0 1への上限入球個数を設定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 4 4 bに設けられた役物入球カウンタエリアP C 2に上限入球個数に対応した値をセットする。役物入球カウンタエリアP C 2は、上限入球個数までの残り個数をM P U 3 1 2が把握するためのものであり、役物装置5 0 1に遊技球が入球するごとに1ずつ減算される。本実施の形態では上限入球個数として6個を設定する。

【6650】

ステップS i 1 1 0 4では、開閉役物5 1 8を開放すべく開閉役物駆動部5 2 3を駆動状態とする。ステップS i 1 1 0 5では、演出制御装置1 4 3への送信対象として役物開放コマンドを設定し、その後、役物開閉処理を終了する。設定された役物開放コマンドは、通常処理（図6 1 3）におけるステップS i 5 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。これにより、開閉役物5 1 8の閉鎖状態から開放状態への切り替えが演出制御装置1 4 3に通知される。

【6651】

ステップS i 1 1 0 1で肯定判定した場合（開閉役物5 1 8が開放中である場合）は、ステップS i 1 1 0 6に進み、ステップS i 1 1 0 2で設定した上限開放時間が経過したか否かを判定する。上限開放時間が経過していない場合は、ステップS i 1 1 0 7に進み、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに役物入球フラグがセットされているか否かを判定する。役物入球フラグは、役物装置5 0 1への入球が発生した場合にセットされるものである（図6 1 2）。

【6652】

役物入球フラグがセットされている場合は、ステップS i 1 1 0 8にてその役物入球フラグをクリアし、その後、ステップS i 1 1 0 9にて、上記役物入球カウンタエリアP C 2の値を1減算する。ステップS i 1 1 1 0では、役物入球カウンタエリアP C 2の値が「0」であるか否か、すなわち、役物装置5 0 1への遊技球の入球個数が上限入球個数に達したか否かを判定する。

【6653】

ステップS i 1 1 0 6で肯定判定した場合（上限開放時間が経過している場合）又はステップS i 1 1 1 0で肯定判定した場合（上限入球個数に達している場合）は、ステップS i 1 1 1 1にて、開閉役物5 1 8を閉鎖すべく開閉役物駆動部5 2 3を非駆動状態とす

10

20

30

40

50

る。ステップS i 1 1 1 2では、演出制御装置1 4 3への送信対象として役物閉鎖コマンドを設定する。設定された役物閉鎖コマンドは、通常処理（図6 1 3）におけるステップS i 5 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。これにより、開閉役物5 1 8の開放状態から閉鎖状態への切り替えが演出制御装置1 4 3に通知される。

【6 6 5 4】

ステップS i 1 1 1 3では、役物開閉遊技が終了したとして、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされている役物開放中フラグをクリアし、その後、役物開閉処理を終了する。

【6 6 5 5】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップS i 5 0 6（図6 1 3）の特図遊技回制御処理について図6 1 9のフローチャートを参照しながら説明する。

【6 6 5 6】

まずステップS i 1 2 0 1では、可変入賞装置6 5を用いた開閉実行モード中であるかを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに開閉実行モードフラグがセットされているかを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの実行中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【6 6 5 7】

開閉実行モード中である場合にはそのまま特図遊技回制御処理を終了する一方、開閉実行モード中でない場合は、ステップS i 1 2 0 2に進み、特図遊技回の実行中であるかを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップS i 1 2 0 3にて特図保留記憶数RNが「0」であるかを判定する。特図保留記憶数RNが「0」である場合は、実行対象となる特図保留情報が存在しないため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【6 6 5 8】

特図保留記憶数RNが「0」でない場合には、ステップS i 1 2 0 4にて特図データ設定処理を実行する。特図データ設定処理では、特図保留記憶数RNを1減算するとともに、特図用保留エリアRaの第1エリアに格納された大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC Sの特図保留情報を特図用の実行エリアに移動する。これにより、タイマ割込み処理にて特図用保留エリアRaに記憶された特図保留情報が今回の変動表示用の情報として設定される。さらに、特図用保留エリアRaの各記憶エリアに格納された特図保留情報を次段のエリアにシフトさせる処理を実行し、その後、特図保留情報のシフトが行われたことを演出制御装置1 4 3に認識させるための情報である特図シフトコマンドを設定する。

【6 6 5 9】

ステップS i 1 2 0 5では特図用表示部4 3における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行し、その後、本遊技回制御処理を終了する。ここで、ステップS i 1 2 0 5の変動開始処理について図6 2 0のフローチャートを参照しながら説明する。

【6 6 6 0】

まずステップS i 1 3 0 1では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに戻しフラグがセットされているかを判定する。戻しフラグは、第2始動口5 3 2 aに入賞した遊技球が上昇装置6 1 5に誘導され、誘導通路5 3 3（回転体6 0 1の上流側）に戻される状態であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【6 6 6 1】

戻しフラグがセットされていない場合、すなわち、今回の特図変動表示が1回目の第2始動口5 3 2 aへの入賞に基づくものである場合は、ステップS i 1 3 0 2に進み、ROM 3 1 3の当否テーブル記憶エリア3 1 3 aに記憶された第1当否テーブル（図6 0 9（a））を参照して大当たり抽選（特図当否判定）を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、第1当否テーブルにて大当たり当選として設定されている値（例えば「0」～「39」）と一致しているかを判定する。

【6 6 6 2】

10

20

30

40

50

ステップ S i 1 3 0 3 では、ステップ S i 1 3 0 2 における抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップ S i 1 3 0 4 にて、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、ROM 3 1 3 の各種テーブル記憶エリア 3 1 3 b に記憶された大当たり種別テーブル（図 6 0 9（c））とに基づき、今回の大当たりに対応した大当たり種別を抽選する。

【6 6 6 3】

ステップ S i 1 3 0 5 では、ステップ S i 1 3 0 3 の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。例えば、抽選により選択された大当たり種別が 1 0 R 大当たり結果である場合は、1 0 R 大当たりフラグをセットする。

【6 6 6 4】

ステップ S i 1 3 0 6 では、ROM 3 1 3 の停止結果テーブル記憶エリア 3 1 3 d に記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の特図遊技回の停止結果として設定する。

【6 6 6 5】

ステップ S i 1 3 0 3 で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップ S i 1 3 0 7 に進み、役物装置 5 0 1 に設けられた振分用駆動部 6 1 9 を駆動制御し、振分部材 6 1 8 を第 1 振分状態から第 2 振分状態に切り替える。第 1 振分状態は、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞して第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球を分岐誘導通路 6 1 6 側に振り分ける状態であり、第 2 振分状態は、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球を後方誘導通路 6 1 3 側に振り分ける状態である。すなわち、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づく当否抽選で外れ結果になると、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が上昇装置 6 1 5 に導かれるように制御する。

【6 6 6 6】

ステップ S i 1 3 0 8 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に戻しフラグをセットする。上述のように戻しフラグは、遊技球が上昇装置 6 1 5 により回転体 6 0 1 の上流側に戻される状態であることを示すものである。

【6 6 6 7】

ステップ S i 1 3 0 9 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として戻しコマンドをセットする。戻しコマンドは、遊技球が上昇装置 6 1 5 により回転体 6 0 1 の上流側に戻されることを通知するものである。

【6 6 6 8】

ステップ S i 1 3 0 9 の実行後はステップ S i 1 3 1 0 にて、今回の特図遊技回での停止結果として外れ用の停止結果を設定する。本実施の形態では外れ用の停止結果が 1 種類のみ設けられており、ステップ S i 1 3 1 0 ではその停止結果を設定する。

【6 6 6 9】

ステップ S i 1 3 0 6 又はステップ S i 1 3 1 0 の実行後は、ステップ S i 1 3 1 1 にて、特図用表示部 4 3 における今回の特図遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ROM 3 1 3 に記憶された変動表示時間テーブルから変動種別カウンタ C 5 の値に対応した変動表示時間（変動パターン）を選択し、その選択した変動表示時間を今回の特図遊技回での変動表示時間として設定する。

【6 6 7 0】

選択可能な変動表示時間としては、大当たり結果に対応する少なくとも 1 つの変動表示時間と、外れ結果に対応する少なくとも 1 つの変動表示時間とを含む複数種類の変動表示時間が準備されている。このうち外れ結果用の変動表示時間は、遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞してから上昇装置 6 1 5 の出口部（上昇用出口部 6 3 7）に到達するまでの所要時間よりも短い時間に設定されている。このため、第 2 始動口 5 3 2 a に遊技球が入賞して当否抽選の結果が外れ結果となり、上昇装置 6 1 5 を通じて遊技球が回転体 6 0 1 の

10

20

30

40

50

上流側に戻される場合は、その遊技球が上昇装置 6 1 5 から排出されるよりも前に外れ結果が報知される。

【 6 6 7 1 】

ステップ S i 1 3 1 2 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として変動開始コマンドを設定する。変動開始コマンドには、ステップ S i 1 3 1 1 で設定された変動表示時間を示す情報のほか、当否判定の結果（大当たり結果であるか否か）を示す情報が含まれる。また、当否判定の結果が大当たり結果である場合は併せて種別コマンドを設定する。種別コマンドには、ステップ S i 1 3 0 4 で抽選された大当たり種別を示す情報が含まれる。

【 6 6 7 2 】

ステップ S i 1 3 1 3 では、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始し、その後、変動開始処理を終了する。

【 6 6 7 3 】

ステップ S i 1 3 0 1 で肯定判定した場合（戻しフラグがセットされている場合）は、上昇装置 6 1 5 により戻された遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞し、それに基づいて今回の特図遊技回が行われることを意味する。この場合はステップ S i 1 3 1 4 に進み、上記当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に記憶された第 2 当否テーブル（図 6 0 9（b））を参照して大当たり抽選を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 当否テーブルにて大当たり当選として設定されている値（例えば「0」～「99」）と一致しているか否かを判定する。既に説明したように、第 2 当否テーブルでは第 1 当否テーブルよりも大当たり当選の確率が高く設定されており、ステップ S i 1 3 1 4 の当否抽選ではステップ S i 1 3 0 2 の当否抽選よりも大当たりに当選しやすくなっている。

【 6 6 7 4 】

ステップ S i 1 3 1 5 では、ステップ S i 1 3 1 4 における抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合は、ステップ S i 1 3 1 6 にて、役物装置 5 0 1 に設けられた振分用駆動部 6 1 9 を駆動制御し、振分部材 6 1 8 を第 2 振分状態から第 1 振分状態に切り替える。これにより、第 2 始動口用通路 5 4 1 a に流入した遊技球が分岐誘導通路 6 1 6 側に案内され、役物装置 5 0 1 の外部に排出される。

【 6 6 7 5 】

ステップ S i 1 3 1 6 の実行後は、ステップ S i 1 3 0 4 に進んで大当たり種別の抽選を行い、その後、ステップ S i 1 3 0 5 以降の処理を実行する。

【 6 6 7 6 】

ステップ S i 1 3 1 5 で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップ S i 1 3 1 6 の処理を実行せずに振分部材 6 1 8 の状態を第 2 振分状態に維持し、ステップ S i 1 3 0 9 にて戻しコマンドを設定する。すなわち、2 回目の第 2 始動口 5 3 2 a への入賞に基づく当否抽選の結果が外れ結果となった場合には再び遊技球が回転体 6 0 1 の上流側に戻される。つまり、上記当否抽選の結果が大当たり結果となるか、戻された遊技球が回転体 6 0 1 にて外れ口案内部 6 0 3 に振り分けられるかのいずれかの状態となるまで、遊技球が役物装置 5 0 1 の外部に排出されず、役物装置 5 0 1 内のループ状態が継続される。ステップ S i 1 3 0 9 の実行後はステップ S i 1 3 1 0 以降の処理を実行する。

【 6 6 7 7 】

< 排出判定用処理 >

タイマ割込み処理（図 6 1 0）におけるステップ S i 1 0 9 の排出判定用処理について図 6 2 1 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 6 7 8 】

まずステップ S i 1 4 0 1 では、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされている場合、すなわち、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合は、ステップ S i 1 4 0 2 にて、排出用センサ 6 1 7 の検知状態を参照し、分岐誘導通路 6 1 6 を通じて遊技球が役物装置 5 0 1 の外部に排出されたか否かを判定する。分岐誘導通路 6 1 6 は、第 2 始動口 5 3 2 a

10

20

30

40

50

に入賞した遊技球が役物装置 5 0 1 の外部に排出される際に通過する球通路部である。

【 6 6 7 9 】

排出用センサ 6 1 7 により遊技球が検知されていない場合は、ステップ S i 1 4 0 3 に進み、外れ用センサ 5 4 3 の検知状態を参照し、外れ用通路 5 4 1 b を通じて遊技球が役物装置 5 0 1 の外部に排出されたか否かを判定する。外れ用通路 5 4 1 b は、回転体 6 0 1 により外れ口案内部 6 0 3 に振り分けられて外れ口 5 3 2 b に入った遊技球が通過する球通路部である。

【 6 6 8 0 】

外れ用センサ 5 4 3 により遊技球が検知されている場合は、ステップ S i 1 4 0 4 にて、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として始動外れコマンドをセットする。始動外れコマンドは、回転体 6 0 1 により外れ口案内部 6 0 3 に遊技球が振り分けれたこと、換言すれば、第 2 始動口 5 3 2 a に遊技球が入賞しなかったことを通知するためのものである。

【 6 6 8 1 】

ステップ S i 1 4 0 4 の実行後又はステップ S i 1 4 0 2 で肯定判定した場合（排出用センサ 6 1 7 により遊技球が検知されている場合）は、ステップ S i 1 4 0 5 にて残球数を 1 減算する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられた残球数カウンタエリアの値を 1 ディクリメントする。

【 6 6 8 2 】

ステップ S i 1 4 0 6 では残球数が「0」であるか否かを判定する。残球数が「0」である場合、すなわち、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球がすべて排出された状態である場合は、ステップ S i 1 4 0 7 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている残存球フラグをクリアする。

【 6 6 8 3 】

ステップ S i 1 4 0 8 では、回転体用駆動部 5 4 4 の駆動を停止し、回転体 6 0 1 の回転を終了させる。続くステップ S i 1 4 0 9 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている回転中フラグをクリアする。

【 6 6 8 4 】

ステップ S i 1 4 1 0 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に戻しフラグがセットされているか否かを判定する。戻しフラグがセットされていない場合はそのまま排出判定用処理を終了する。一方、戻しフラグがセットされている場合は、ステップ S i 1 4 1 1 にて、振分部材 6 1 8 の振分状態を第 2 振分状態から第 1 振分状態に切り替える。なお、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球がすべて排出された状態で戻しフラグがセットされている場合とは、上昇装置 6 1 5 により戻された遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞し、その入賞に基づいて行われた当否抽選の結果が大当たりになった場合や、上記戻された遊技球が回転体 6 0 1 において外れ口案内部 6 0 3 に振り分けられた場合を意味する。

【 6 6 8 5 】

ステップ S i 1 4 1 2 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている戻しフラグをクリアし、その後、排出判定用処理を終了する。

【 6 6 8 6 】

ステップ S i 1 4 0 3 で否定判定した場合（外れ用センサ 5 4 3 により遊技球が検知されていない場合）やステップ S i 1 4 0 6 で否定判定した場合（残球数が「0」でない場合）、すなわち、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している場合は、回転体 6 0 1 が回転している状態を維持すべく、ステップ S i 1 4 0 5 以降又はステップ S i 1 4 0 7 以降の処理を実行せずに排出判定用処理を終了する。

【 6 6 8 7 】

ステップ S i 1 4 0 1 で否定判定した場合（残存球フラグがセットされていない場合）は、ステップ S i 1 4 1 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に回転中フラグがセットされているか否かを判定する。回転中フラグがセットされている場合、すなわち、開閉役物 5 1 8 による役物開閉遊技にて役物装置 5 0 1 への入球が発生しなかった場合は、ステップ S i 1 4 1 4 にて回転体 6 0 1 の回転終了タイミングとなったか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。回転終了タイミングは、特に限定されるものではないが、例えば、役物開閉遊技が終了した後の所定タイミングとすることができる。

【6688】

回転終了タイミングである場合は、ステップS i 1 4 0 8に進み、回転体601の回転を終了させる。その後、ステップS i 1 4 0 9以降の処理を実行する。ステップS i 1 4 1 3で否定判定した場合（回転中フラグがセットされていない場合）又はステップS i 1 4 1 4で否定判定した場合（回転終了タイミングでない場合）はそのまま排出判定用処理を終了する。

【6689】

＜遊技状態移行処理＞

通常処理（図613）におけるステップS i 5 0 7の遊技状態移行処理について図622のフローチャートを参照しながら説明する。

【6690】

先ずステップS i 1 5 0 1では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS i 1 5 0 2に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中である場合はそのまま遊技状態移行処理を終了する。

【6691】

特図遊技回の実行中でない場合は、ステップS i 1 5 0 3にて、今回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに種別フラグ（図620のステップS i 1 3 0 5）が格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。

【6692】

今回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま遊技状態移行処理を終了する。一方、開閉実行モードへの移行に対応するものである場合は、ステップS i 1 5 0 4に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。

【6693】

ステップS i 1 5 0 5では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア314eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【6694】

ステップS i 1 5 0 6では、今回の大当たり種別が10R大当たり結果であるか否かを判定する。10R大当たり結果でない場合、すなわち、6R大当たり結果である場合は、ステップS i 1 5 0 7にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたラウンドカウンタエリアRC1に「6」をセットする。一方、今回の大当たり種別が10R大当たり結果である場合は、ステップS i 1 5 0 8にて上記ラウンドカウンタエリアRC1に「10」をセットする。

【6695】

ステップS i 1 5 0 7又はステップS i 1 5 0 8の実行後は、ステップS i 1 5 0 9にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置143に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図613）におけるステップS i 5 0 1にて演出制御装置143に送信される。

【6696】

ステップS i 1 5 1 0では外部信号設定処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた大当たり信号用の出力

10

20

30

40

50

端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 10 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【6697】

上記ステップ S i 1 5 0 1 で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップ S i 1 5 1 1 に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合はそのまま遊技状態移行処理を終了する。

【6698】

一方、オープニング期間が経過している場合はステップ S i 1 5 1 2 にて大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大入賞口 6 5 a が閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタエリア R C 1 が「1」以上であることを条件として駆動部 6 5 d を駆動状態とすることで大入賞口 6 5 a を開放させる。また、大入賞口 6 5 a が開放中である場合には、当該大入賞口 6 5 a の開放から所定時間（本実施の形態においては 3 0 s e c）が経過していること又は所定個数（本実施の形態では 1 0 個）の遊技球が入賞していることを条件として駆動部 6 5 d を駆動停止状態とし、大入賞口 6 5 a を閉鎖させる。

【6699】

ステップ S i 1 5 1 2 の実行後はステップ S i 1 5 1 3 にてラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【6700】

ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」である場合は、ステップ S i 1 5 1 4 に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディングが終了している場合は、ステップ S i 1 5 1 5 に進み、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【6701】

ステップ S i 1 5 1 6 では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグをクリアする処理を実行する。

【6702】

<遊技の流れについて>

遊技の流れについて図 6 2 3 ～図 6 2 7 を参照しながら説明する。

【6703】

遊技球が第 1 始動口 5 0 2 に入賞すると、サポート抽選（普図当否抽選）が行われるとともに、普図用表示部 4 4 にて普図変動表示が行われる。そして、その変動表示時間が経過すると、上記サポート抽選の結果が普図用表示部 4 4 に停止表示される。本実施の形態では、サポート当選の確率が 1 / 1 に設定されており（図 6 0 9（d））、必ずサポート当選結果となるため、普図用表示部 4 4 にはサポート当選結果に対応する普図当たり図柄が停止表示される。

【6704】

普図当たり図柄が停止表示されると、役物開閉遊技が実行され、図 6 2 3（a）に示すように、役物装置 5 0 1 に設けられた開閉役物 5 1 8 が開放状態に切り換えられる。これにより、入球部 5 1 6 を介して役物装置 5 0 1 内に遊技球が入球可能となる。本実施の形態では、サポート当選結果となった場合の役物開閉遊技として、開閉役物 5 1 8 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる切替制御の回数が 1 回とされ、開放時間が 0 . 5 s e c とされる遊技が実行される。

【6705】

役物装置 5 0 1 が開放状態とされる際、図 6 2 6（a）に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に開放時画像 7 0 1 が表示され、開放時報知が行われる。開放時画像 7 0

10

20

30

40

50

1は、開閉役物518が開放状態に切り換えられたことを報知するものであり、換言すれば、役物装置501に遊技球を入球させることができる状態であることを報知するものである。開放時画像701は、例えば「開放」などの文字表示によって構成される。

【6706】

開放時報知の実行制御は、演出制御装置143及び表示制御装置350によって行われる。具体的には、主制御装置162からの役物開放コマンドを演出制御装置143が受信することに基づき、表示画面Gに開放時画像701を表示するように表示制御装置350に対して指示を行う。なお、開放時報知に限らず、図柄表示装置75における下記の各種報知は演出制御装置143及び表示制御装置350によって実行制御される。

【6707】

開閉役物518が開放状態とされた結果、入球部516に遊技球Pが入球した場合には、当該入球が入口センサ529によって検知される。この場合、主制御装置162にて残存球フラグがセットされるとともに、残球数カウンタエリアの値が1加算される。残存球フラグは、役物装置501内に遊技球が残存していることを示すフラグであり、残球数カウンタエリアは、役物装置501内に残存する遊技球の数を把握するためのものである。

【6708】

また、入球部516（役物装置501）への入球が入口センサ529によって検知された場合は、図626（b）に示すように、表示画面Gに役物入球時画像702が表示され、役物入球報知が行われる。役物入球時画像702は、役物装置501への入球が発生したことを遊技者が理解できるものであれば特に限定されないが、本実施の形態では、役物装置501内の回転体601により第2始動口案内部604に遊技球が振り分けられると、特図当否抽選が行われるため、これに鑑み、役物入球時画像702として例えば「◇に入ったら1／5で大当たり」の文字表示を行う。

【6709】

なお、開閉役物518の開放時において遊技球が1つも入球しなかった場合は、役物入球報知は実行されない。この場合は、開閉役物518が開放されている間、開放時報知が継続され、閉鎖状態に切り換えられることに応じて開放時報知が終了される。

【6710】

役物装置501に入球した遊技球Pは、球振分け部535によって左右の誘導通路533a, 533bに振り分けられた後、図623（b）に示すように、いずれかの誘導通路533a, 533bを下って回転体601に導出され、外れ口案内部603と第2始動口案内部604とに振り分けられる。その結果、図624（a）に示すように、遊技球Pが外れ口案内部603に振り分けられた場合は、回転体601の回転により、遊技球Pを受け入れた外れ口案内部603が外れ口532bの側方に到達することで、当該遊技球Pが外れ口532bに入る。

【6711】

外れ口532bに入球した遊技球Pは、外れ用センサ543により検知された後、外れ用通路541bを通して役物装置501の外部に排出される。外れ用センサ543は役物装置501内に設けられるが、主制御装置162では、外れ用センサ543により遊技球Pが検知されることで、遊技球Pが役物装置501の外部に排出されたと認識し、残球数カウンタエリアの値を1減算する。この減算処理の結果、残球数カウンタエリアの値が0になった場合は、役物装置501内の遊技球がすべて排出されたとして残存球フラグがクリアされる。

【6712】

なお、外れ口532bに遊技球が入球した場合は、それに対応した報知を実行しない。これは、外れ口532bに遊技球が入球したことの報知を遊技者が見て、後述する特図当否抽選で外れ結果となったと誤認することが懸念されるため、そのような混同を避けるためである。

【6713】

図624（b）に示すように、遊技球Pが第2始動口案内部604に振り分けられた場

10

20

30

40

50

合は、回転体 6 0 1 の回転により第 2 始動口案内部 6 0 4 が第 2 始動口 5 3 2 a の上方に到達することで、遊技球 P が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞する。第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球 P は、第 2 始動口用通路 5 4 1 a を通って特図始動用センサ 5 4 2 により検知される。

【 6 7 1 4 】

特図始動用センサ 5 4 2 により遊技球 P が検知されると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の特図保留情報が取得され、特図当否抽選が行われる。この際の特図当否抽選は、大当たり確率が相対的に低い第 1 当否テーブル（図 6 0 9（a））を参照して行われ、具体的には大当たり当選の確率が 1 / 5 とされた状態で行われる。

10

【 6 7 1 5 】

特図当否抽選が行われた場合は、特図用表示部 4 3 にて特図絵柄の変動表示が行われるとともに、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて装飾図柄の変動表示が行われる。表示画面 G での変動表示の態様は特に限定されるものではないが、本実施の形態では、図 6 2 6（c）に示すように、1 個の「大当たり」画像と 4 個の「外れ」画像とが上下方向に配列された図柄群が下方向にスクロール表示されるように上記変動表示を行う。

【 6 7 1 6 】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合には、変動表示時間の経過後、特図用表示部 4 3 及び表示画面 G にて大当たり報知が行われる。表示画面 G での大当たり報知は、図 6 2 7（a）に示すように大当たり報知画像 7 0 4 が表示されることにより行われる。大当たり報知画像 7 0 4 は、遊技者が大当たりの発生を認識できるものであれば特に限定されるものではなく、例えば「大当たり！！」の文字表示により構成される。

20

【 6 7 1 7 】

上記大当たり報知画像 7 0 4 が確定表示時間に亘って表示された後、遊技状態が開閉実行モードに移行する。開閉実行モードでは、6 ラウンド又は 1 0 ラウンドに亘って可変入賞装置 6 5 が開閉されるラウンド遊技が実行される。

【 6 7 1 8 】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球 P は、振分部材 6 1 8 が第 1 振分状態とされていることにより（図 6 2 4（b））、分岐誘導通路 6 1 6 に誘導される。分岐誘導通路 6 1 6 に誘導された遊技球 P は、排出用センサ 6 1 7 により検知された後、役物装置 5 0 1 の外部に排出される。主制御装置 1 6 2 では、排出用センサ 6 1 7 により遊技球 P が検知されることで、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球 P が役物装置 5 0 1 の外部に排出されたと認識し、残球数カウンタエリアの値を 1 減算する。

30

【 6 7 1 9 】

特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、変動表示時間の経過後、特図用表示部 4 3 及び表示画面 G にて外れ報知が行われる。表示画面 G での外れ報知は、図 6 2 7（b）に示すように外れ報知画像 7 0 5 が表示されることにより行われる。外れ報知画像 7 0 5 は、遊技者が外れを認識できるものであれば特に限定されるものではなく、例えば「外れ」の文字表示により構成される。

40

【 6 7 2 0 】

また、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、振分部材 6 1 8 が第 1 振分状態から第 2 振分状態に切り換えられる（図 6 2 5（b））。これにより、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球 P は、振分部材 6 1 8 によって後方誘導通路 6 1 3 に振り分けられる。後方誘導通路 6 1 3 に振り分けられた遊技球は、上昇装置 6 1 5 に流入し、上昇装置 6 1 5 内を上昇して球振分け部 5 3 5 に向けて排出される。そして、左右いずれかの誘導通路 5 3 3 a、5 3 3 b を流下し、再び回転体 6 0 1 に導出される。

【 6 7 2 1 】

また、特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合には、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球 P が上昇装置 6 1 5 により回転体 6 0 1 の上流側に戻されたことを示す戻しフラ

50

グがセットされる。

【6722】

図627(b)に示すように、遊技球Pが上昇装置615内を通る際には、表示画面Gにて再挑戦報知が行われる。再挑戦報知は、回転体601の振分に再挑戦できることを報知するものであり、例えば「再挑戦！」の文字画像706が表示されることにより行われる。

【6723】

なお、第2始動口532aに入賞した遊技球Pが後方誘導通路613に誘導された場合は、排出用センサ617を通過しない。このため、主制御装置162では、役物装置501内に遊技球が残存していると認識される。また、上昇装置615の出口用案内部638は、入口センサ529の下方(下流側)に遊技球Pを排出するように構成されるため、上昇装置615内を上昇した遊技球Pは、入口センサ529を通過することなく球振分け部535に導出される。

【6724】

上昇装置615を経て遊技球Pが回転体601に導出されると、外れ口案内部603と第2始動口案内部604との振り分けが再度行われる。その結果、外れ口案内部603に振り分けられた場合は、遊技球Pが外れ口532bに入った後、外れ用通路541bを通過して役物装置501の外部に排出される。その際、振分部材618が第2振分状態から第1振分状態に切り換えられる。

【6725】

一方、第2始動口案内部604に振り分けられた場合は、遊技球Pが第2始動口532aに入賞し、その後、特図始動用センサ542により検知されることで、特図保留情報が取得される。そして、その取得した特図保留情報に基づいて特図当否抽選が行われるとともに、特図用表示部43及び表示画面Gにて変動表示が行われる。この際の特図当否抽選は、大当たり確率が相対的に高い第2当否テーブル(図609(b))を参照して行われ、具体的には大当たり当選の確率が1/2とされた状態で行われる。つまり、第2始動口532aに入賞した遊技球Pが再び第2始動口532aに入賞した場合は、初回目の入賞時よりも遊技者にとって有利な態様で特図当否抽選が行われる。このような構成を踏まえ、上記再挑戦報知に際しては、文字画像706が表示された後、「◇に入ったら1/2で大当たり」の文字画像707が表示される(図627(c))。

【6726】

特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合は、特図用表示部43及び表示画面Gにて大当たり報知が行われた後、遊技状態が開閉実行モードに移行する。また、特図当否抽選の結果が大当たり結果となった場合は、振分部材618が第2振分状態から第1振分状態に切り換えられる。これにより、第2始動口532aに再入賞した遊技球Pが分岐誘導通路616に誘導され、役物装置501の外部に排出される。

【6727】

特図当否抽選の結果が外れ結果となった場合は、特図用表示部43及び表示画面Gにて外れ報知が行われるとともに、第2始動口532aに入賞した遊技球Pが後方誘導通路613に誘導され、再び上昇装置615に案内される。すなわち、上昇装置615により遊技球Pが回転体601の上流側に戻された場合には、回転体601により外れ口532bに振り分けられるか、第2始動口532aへの入賞に基づく特図当否抽選で大当たりとなるまで、役物装置501内での遊技球Pのループが繰り返される。

【6728】

なお、上記ループが行われている状況(遊技球が役物装置501内に残存している状況)では、役物装置501への遊技球の入球が制限される。具体的には、第1始動口502への入賞が発生しても、サポート抽選の実行が保留され、開閉役物518の開放状態への切り換えが行われない。これにより、有利な態様で特図当否抽選が行われる状況において、役物装置501内に遊技球が追加され、第2始動口532aへの入賞確率が高まることが抑制される。

10

20

30

40

50

【6729】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【6730】

第2始動口532aへの入賞により当否抽選処理が実行される遊技機において、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞することが可能に構成されており、第2始動口532aへの再入賞が発生した場合に再度の当否抽選処理を実行する構成とした。

【6731】

従来のパチンコ機では、始動口に入賞した後の遊技球は遊技盤の背面側に排出され、遊技ホールの島設備に回収されるため、始動口に入賞するまでの過程で遊技球の挙動に遊技者を注目させることができるに過ぎなかった。この点、本構成によれば、第2始動口532aに入賞した後の遊技球がその後の遊技展開に影響を及ぼすものとなり、第2始動口532aに入賞する前の遊技球の挙動だけでなく、第2始動口532aに入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができる。よって、1の遊技球によって遊技者を長く楽しませることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

10

【6732】

遊技球を上昇させる上昇装置615を設け、第2始動口532aに入賞した遊技球を上昇装置615により第2始動口532aの上流側に導出する構成とした。

【6733】

上記構成では、第2始動口532aに入賞した遊技球が上昇装置615により第2始動口532aの上流側に戻された上で、その戻された遊技球が第2始動口532aに再入賞することが可能となるため、第2始動口532aへの再入賞に際して遊技球の動きに上昇を加えることができる。一般に遊技盤60上を転動する遊技球が上昇して逆流方向に移動することはないため、上記構成とすることで、再入賞する前段階で遊技球の挙動に面白みや斬新さを付加することができる。これにより、当該遊技球への注目度を高めることができ、延いては第2始動口532aへの再入賞が発生するか否かについて遊技者を好適に注目させることが可能になる。

20

【6734】

第2始動口532aに入賞した後、上昇装置615によって戻された遊技球を回転体601に導出し、その遊技球が回転体601によって第2始動口案内部604に振り分けられた場合に第2始動口532aに再入賞する構成とした。

30

【6735】

上記構成によれば、回転体601による振り分けを介して遊技球を第2始動口532aに再入賞させることができるか否かに遊技者を注目させることができるほか、上昇装置615によって戻された遊技球がそのまま第2始動口532aに入賞する場合に比べて遊技者のドキドキ感を煽ることができ、遊技への注目度をより一層高めることが可能になる。

【6736】

第2始動口532aを役物装置501（入球部516を介して遊技球が入球可能な特定領域）内に設け、第2始動口532aに入賞した遊技球を役物装置501内で且つ第2始動口532aよりも上流側の所定領域（回転体601の上流領域）に導出する構成とした。

40

【6737】

上記構成によれば、役物装置501に入球して第2始動口532aに入賞した遊技球が役物装置501の中で再び第2始動口532aに入賞するか否かの構成とできるため、遊技者の注目箇所を集約させることができる。これにより、視線移動を伴うことなく、第2始動口532aに遊技球が再入賞するか否かを視認することができ、再入賞の見逃し等を抑制することが可能になる。また、第2始動口532aへの初回入賞用の領域と再入賞用の領域とを重複させることができるため、それら各領域が分散配置される場合に比べ、遊技盤60の前面領域での占有スペースを縮小化することができる。これにより、遊技領域PEが狭くなることが抑制され、遊技盤60上での遊技球の挙動が陳腐化することを抑制できる。

50

【6738】

役物装置501内に遊技球が残存する状態で第1作動口62への入賞が発生しても役物装置501を開放せず、役物装置501への新たな入球が発生することを制限する構成とした。

【6739】

上記構成により、第2始動口532aへの初回入賞が発生した状態で役物装置501内の遊技球が増加することが回避され、第2始動口532aへの再入賞確率が高くなって過度に遊技者有利となることを抑制できる。また、役物装置501内に多数の遊技球が存在する場合は、遊技者が見るべき遊技球が増えて注意が散漫になる懸念があるが、本構成によれば、他の遊技球の追加が規制されるため、上昇装置615により戻された遊技球（第2始動口532aに初回入賞した遊技球）だけに遊技者を注目させることができ、遊技への集中度を高めることが可能になる。

10

【6740】

第2始動口532aへの入賞により行われた当否抽選の結果が外れ結果となった場合に振分部材618を第2振分状態とし、その外れ抽選の契機となった第2始動口532aへの入賞球を上昇装置615に導出する構成とした。

【6741】

従来のパチンコ機では、当否抽選で外れ結果になると、開閉実行モードへの移行が発生しないことが確定するだけであったが、本構成によれば、当否抽選で外れ結果になった場合を対象として、第2始動口532aへの入賞球が第2始動口532aの上流側に戻され、再度の当否抽選を実行可能となっている。これにより、当否抽選で外れ結果となった場合において、同一の遊技球により当否抽選に再挑戦するチャンスを遊技者に提供することができ、外れ結果となった場合の復活遊技として遊技者を大いに楽しませることが可能になる。

20

【6742】

再度の当否抽選において、外れ結果となった先の当否抽選よりも大当たり当選の確率が高められた状態で抽選が行われるように構成した。

【6743】

上記構成では、当否抽選に再挑戦できる機会だけでなく、外れ結果となった先の抽選よりも大当たりになりやすい態様で抽選が実行される機会も提供されるものとなり、遊技者にとって有利となる。これにより、外れ結果になった場合の復活遊技としての魅力を高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

30

【6744】

第2始動口532aへの初回入賞により保留情報が取得された後、その入賞球が第2始動口532aに再入賞すると、先の入賞により取得された保留情報とは別に新たな保留情報が取得されるように構成した。

【6745】

上記構成によれば、第2始動口532aへの初回入賞時だけでなく、再入賞時においても別個に保留情報が取得されるため、遊技者が1の遊技球によって複数の保留情報を獲得できるようになる。これにより、第2始動口532aに入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

40

【6746】

<変形例1>

上記第9の実施の形態の変形例1について図628～図633を参照しながら説明する。これらの図において上記第9の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【6747】

本変形例では、上昇装置615を通じて役物装置501内を遊技球がループしている状態で役物装置501内への他の遊技球の入球が許容されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

50

【6748】

＜普図遊技回制御処理＞

本変形例に係る普図遊技回制御処理について図628のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162における通常処理（図613）のステップSi503で実行されるものであり、図614の普図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図628において図614と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6749】

ステップSi601で否定判定した場合（役物開放中フラグがセットされていない場合）は、ステップSi603にて、第2始動口532aへの入賞に基づく特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。このように本変形例に係る普図遊技回制御処理では、図614のステップSi602の処理が実行されず、普図遊技回の実行に際して残存球フラグがセットされているか否かが判定されない。すなわち、役物装置501内での遊技球の有無を参照することなく、普図遊技回を実行するように構成されている。

10

【6750】

上記のとおり、役物装置501内に遊技球が残存している場合であっても、第1始動口502への入賞が発生すれば普図遊技回が実行されるため、サポート抽選の結果が当選結果となることで開閉役物518が開放状態に切り替えられる。よって、第2始動口532aに入賞した遊技球が回転体601の上流側に戻される状況において、役物装置501内への他の遊技球の入球が許容されるものとなる。

20

【6751】

ステップSi605で否定判定した場合（普図保留記憶数FNが「0」でない場合）は、ステップSi606にて普図データ設定処理を実行し、その後、ステップSi2101にて普図変動開始処理を実行する。ここで、ステップSi2101の普図変動開始処理について図629のフローチャートを参照しながら説明する。図629において図615の普図変動開始処理と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【6752】

ステップSi701ではサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選（普図当否判定）を行い、ステップSi702では、上記サポート抽選の結果がサポート当選結果（普図当たり結果）であるか否かを判定する。サポート当選結果である場合には、ステップSi703に進み、普図用表示部44に停止表示させる普図当たり用の停止結果を設定する。

30

【6753】

ステップSi2201では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合は、ステップSi704に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに回転開始用フラグをセットする。回転開始用フラグは、回転体601の回転を開始すべき状況であることを示すものである。ステップSi704の実行後は、ステップSi706にて普図変動表示時間の設定処理を実行し、その後、ステップSi707以降の処理を実行する。

【6754】

ステップSi2201で肯定判定した場合（残存球フラグがセットされている場合）は、ステップSi704の処理を実行することなくステップSi706に進む。すなわち、残存球フラグがセットされている場合（役物装置501内に遊技球が残存する状況で第1始動口502への入賞が発生した場合）は、回転体601を継続して回転させるべく、回転開始用フラグをセットせずに普図変動表示を開始する。

40

【6755】

＜役物開閉処理＞

本変形例に係る役物開閉処理について図630（a）のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162における役物開閉制御処理（図617）のステップSi907で実行されるものであり、図618の役物開閉処理に代えて実行されるも

50

のである。図 6 3 0 (a) において図 6 1 8 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 6 7 5 6 】

ステップ S i 1 1 0 1 で否定判定した場合（開閉役物 5 1 8 が開放中でない場合）は、ステップ S i 2 3 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に残存球フラグがセットされているか否かを判定する。残存球フラグがセットされていない場合（役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない場合）は、ステップ S i 2 3 0 2 に進み、今回の役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放期間として第 1 開放時間を設定する。図 6 3 0 (b) に示すように、第 1 開放時間は例えば 0 . 5 s e c とする。

【 6 7 5 7 】

残存球フラグがセットされている場合（役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合）は、ステップ S i 2 3 0 3 に進み、今回の役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放期間として第 1 開放時間よりも短い第 2 開放時間を設定する。図 6 3 0 (b) に示すように、第 2 開放時間は例えば 0 . 2 s e c とする。

【 6 7 5 8 】

役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している状況で役物装置 5 0 1 に他の遊技球が入球すると、役物装置 5 0 1 内での遊技球の数が増える結果、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞確率が高まり、遊技者にとって有利となる。そこで、遊技球が残存している状況では、遊技球が残存しない場合よりも開閉役物 5 1 8 の開放期間を短くし、役物装置 5 0 1 への入球が発生しにくくしている。これにより、遊技者側に偏って有利となり過ぎないようにバランスを取り、遊技ホールでの運用を良好なものとする事ができる。また、役物装置 5 0 1 への入球が発生すると有利度合が一気に高まる場合に敢えてその入球難易度を高くすることで、入球させることができるか否かへの関心や開放時のドキドキ感を高めることができ、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【 6 7 5 9 】

なお、役物開閉遊技における開閉役物 5 1 8 の開放回数は、第 1 開放時間又は第 2 開放時間のいずれを設定した場合も 1 回に設定する。開放回数の設定処理は、役物開閉制御処理（図 6 1 7）のステップ S i 9 0 4 にて実行する。

【 6 7 6 0 】

ステップ S i 2 3 0 2 又はステップ S i 2 3 0 3 の実行後は、ステップ S i 1 1 0 3 にて、役物装置 5 0 1 への上限入球個数を設定する。続くステップ S i 1 1 0 4 では、開閉役物駆動部 5 2 3 を駆動状態として開閉役物 5 1 8 を開放状態に切り換える。その後はステップ S i 1 1 0 5 以降の処理を実行する。

【 6 7 6 1 】

< 開放時報知について >

開閉役物 5 1 8 が開放状態とされる場合に実行される開放時報知について説明する。先ずは図柄表示装置 7 5 の表示画面 G にて行われる報知について図 6 3 1 を参照しながら説明する。本変形例では、表示画面 G での開放時報知として複数種類の報知が設けられており、これらの報知が役物装置 5 0 1 での遊技球の残存状況や上昇装置 6 1 5 によるループの有無に応じて使い分けられるように構成されている。

【 6 7 6 2 】

具体的には、図 6 3 1 (a) に示すように、残存球フラグがセットされていない状況（役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない状況）で開閉役物 5 1 8 が開放状態とされる場合は、開放時報知として第 1 開放報知が実行される。第 1 開放時報知は、上記第 9 の実施の形態に係る開放時報知と同様のものであり、例えば「開放」等の開放時画像 7 0 1 が表示されるものである（図 6 2 6 (a)）。

【 6 7 6 3 】

残存球フラグがセットされ、戻しフラグがセットされていない状況（役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存するものの、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループは行われていない状況）で開閉役物 5 1 8 が開放状態とされる場合は、開放時報知として第 2 開放時報知が実行

10

20

30

40

50

される。役物装置 5 0 1 への入球が発生して回転体 6 0 1 の振り分けを受ける途中で他の遊技球が役物装置 5 0 1 に入球し、役物装置 5 0 1 内の遊技球の数が増えると、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞確率が高まる。つまり、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している状況での開閉役物 5 1 8 の開放は遊技者にとってチャンス状態となる。

【 6 7 6 4 】

第 2 開放時報知は、そのようなチャンス状態であることに対応した報知である。第 2 開放時報知の具体的態様は、上記第 1 開放時報知の実行時よりも遊技者の関心を引くものであれば特に限定されないが、図 6 3 1 (b) に示すように、例えば「チャンス！」などの文字画像 7 0 8 が表示画面 G に表示されることにより行われる。

【 6 7 6 5 】

図 6 3 1 (a) に示すように、戻しフラグがセットされている状況（上昇装置 6 1 5 による遊技球のループは行われている状況）で開閉役物 5 1 8 が開放状態とされる場合は、開放時報知として第 3 開放時報知が実行される。上記第 9 の実施の形態で説明したように、役物装置 5 0 1 に入球した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞し、第 1 当否テーブル（図 6 0 9 (a)）を用いた特図当否抽選で外れて上昇装置 6 1 5 により回転体 6 0 1 の上流側に戻され、その遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に再入賞すると、大当たり確率が高められた第 2 当否テーブル（図 6 0 9 (b)）による特図当否抽選が行われる。この際、第 1 当否テーブルと第 2 当否テーブルのいずれを用いるかは、戻しフラグがセットされているか否かに基づいて切り替えられるため（図 6 2 0）、先の特図当否抽選で外れ結果となって戻しフラグがセットされた後、その抽選の契機となった遊技球が役物装置 5 0 1 から排出される前に開閉役物 5 1 8 が開放し、他の遊技球が役物装置 5 0 1 に入球して第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した場合も、第 2 当否テーブルを用いた特図当否抽選が行われることになる。この場合、役物装置 5 0 1 内の遊技球の増加により第 2 始動口 5 3 2 a への入賞確率が高まるだけでなく、第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生した場合の大当たり確率も高まるため、遊技者にとっては大きなチャンス状態となる。

【 6 7 6 6 】

第 3 開放時報知は、そのような大チャンス状態であることに対応した報知である。第 3 開放時報知の具体的態様は、遊技者の関心をより強く引くことができれば特に限定されないが、図 6 3 1 (c) に示すように、例えば「スーパーチャンス！！」などの文字画像 7 0 9 が表示画面 G に表示されることにより行われる。

【 6 7 6 7 】

また、本変形例では、表示画面 G 以外の箇所でも開放時報知が行われる。表示画面 G 以外の箇所での開放時報知について図 6 3 2 を参照しながら説明する。

【 6 7 6 8 】

図 6 3 2 (a) に示すように、役物装置 5 0 1 の前枠 5 2 5 には複数の発光部 7 1 1 が設けられている。これら発光部 7 1 1 は前枠 5 2 5 の上部に配置されており、開閉役物 5 1 8 の基端部又は周辺部に位置している。これにより、遊技者が発光部 7 1 1 と開閉役物 5 1 8 とを同時に視認することが可能となっており、換言すれば、役物装置 5 0 1 への入球が発生するか否かを目視しながら各発光部 7 1 1 の発光状態を把握することが可能となっている。なお、発光部 7 1 1 の発光制御は演出制御装置 1 4 3 によって行われる。

【 6 7 6 9 】

次に、発光部 7 1 1 での開放時報知（発光演出）について図 6 3 2 (b) ～ (f) 及び図 6 3 3 を参照しながら説明する。ここでは表示画面 G での開放時報知も交えて説明する。先ず役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない場合（残存球フラグがセットされていない場合）について図 6 3 3 (a) を参照しながら説明する。

【 6 7 7 0 】

普図遊技回が開始されたタイミング t 1（第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生したタイミング）では、発光部 7 1 1 での開放時報知が実行されておらず、各発光部 7 1 1 は消灯状態（発光状態 A 1）に制御されている。また、表示画面 G での開放時報知についてもこの時点ではまだ開始されていない。

10

20

30

40

50

【6771】

そして、上記普図遊技回でのサポート抽選の結果が当選結果である場合は、普図遊技回における変動表示の開始後、開閉役物518の開放タイミング（タイミングt4）から遡って例えば0.2sec前のタイミング（タイミングt2）になると、発光部711での開放時報知として第1発光演出が実行されるように制御される。第1発光演出は、例えば、設定された発光期間に亘って各発光部711が連続発光し、かつ、その発光色が白色となるようにして行われる（発光状態A2）。

【6772】

また、タイミングt2では、発光部711での第1発光演出と併せて表示画面Gにおいても第1開放時報知が開始される。なお、発光部711での第1発光演出及び表示画面Gでの第1開放時報知はいずれも開閉役物518が開放状態であることを報知するものであるが、これらの報知は、上記サポート抽選の結果が当選結果となったことを条件として実行制御される。具体的には、主制御装置162から送信される普図変動開始コマンドに基づいて実行制御される。普図変動開始コマンドからは、普図遊技回の変動表示時間のほか、サポート抽選の当否結果を特定できるように構成されている。

【6773】

第1発光演出及び第1開放時報知の開始後、普図遊技回での変動表示が終了し（タイミングt3）、さらにその確定表示が終了すると（タイミングt4）、開閉役物518が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる。この場合の開放期間は第1開放時間（例えば0.5sec）に設定される。

【6774】

そして、上記第1開放時間が経過し、開閉役物518が開放状態から閉鎖状態に切り替えられると（タイミングt5）、第1発光演出を終了して消灯状態に戻るように発光部711が制御される。また、表示画面Gでの第1開放時報知についても終了するように図柄表示装置75が制御される。ちなみに、開閉役物518の開放中に役物装置501への入球が発生した場合は、表示画面Gでは役物入球時報知（図626（b））が行われるが、発光部711では開放状態が終了するまで第1発光演出が継続して行われる。

【6775】

次に役物装置501内に遊技球が残存する場合（残存球フラグがセットされている場合）について図633（b）を参照しながら説明する。

【6776】

普図遊技回が開始されたタイミングt11（第1始動口502への入賞が発生したタイミング）では、発光部711での開放時報知が実行されておらず、各発光部711は消灯状態（発光状態A1）に制御されている。また、表示画面Gでの開放時報知についてもこの時点ではまだ開始されていない。

【6777】

そして、上記普図遊技回でのサポート抽選の結果が当選結果である場合は、普図遊技回における変動表示の開始後、開閉役物518の開放タイミング（タイミングt14）から遡って例えば0.7sec前のタイミング（タイミングt12）になると、発光部711での開放時報知が実行されるように制御される。役物装置501内に遊技球が残存する場合は、開閉役物518の開放タイミングに対して役物装置501内に遊技球が残存しない場合よりも早く発光部711での開放時報知が開始される。

【6778】

上記の際、上昇装置615による遊技球のループが行われていない場合（戻しフラグがセットされていない場合）は、開放時報知として第2発光演出が実行され、上記ループが行われている場合（戻しフラグがセットされている場合）は、開放時報知として第3発光演出が実行される。

【6779】

第2発光演出は、先ず発光部711が白色で点滅発光する発光状態A3となり、その後、発光部711が緑色で連続発光する発光状態A4に切り替わるようにして行われる。発

10

20

30

40

50

光状態 A 4 への切り替えは、開閉役物 5 1 8 が開放状態に切り替えられるタイミング t 1 4 にて行われる。このような構成とすることで、先の発光状態 A 3 により役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存していることを遊技者に知らせたうえで、発光状態 A 4 への切り替わりにより開放状態への切り替わりを知らせることができる。また、発光状態 A 3 からの切り替わり後の発光色（緑色）が上記第 1 発光演出での発光色（白色）と異なることで、チャンス状態であることを分かりやすくすることができる。

【6 7 8 0】

第 3 発光演出は、先ず発光部 7 1 1 が白色で点滅発光する発光状態 A 3 となり、その後、発光部 7 1 1 が赤色で連続発光する発光状態 A 5 に切り替わるようにして行われる。この場合も発光状態 A 3 からの切り替わり後の発光色（赤色）が上記第 1 発光演出や第 2 発光演出での発光色と異なることで、大チャンス状態であることを分かりやすくすることができる。なお、発光状態 A 3 から発光状態 A 5 への切り替えは、第 2 発光演出の場合と同様に開閉役物 5 1 8 の開放タイミングに合わせて行われる（タイミング t 1 4）。

【6 7 8 1】

また、タイミング t 1 2 では、発光部 7 1 1 での発光演出と併せて表示画面 G においても開放時報知が開始される。この際、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われていない場合は第 2 開放時報知（図 6 3 1（b））が開始され、上記ループが行われている場合は第 3 開放時報知（図 6 3 1（c））が開始される。

【6 7 8 2】

上記各発光演出及び各開放時報知の開始後、普図遊技回での変動表示が終了し（タイミング t 1 3）、さらにその確定表示が終了すると（タイミング t 1 4）、開閉役物 5 1 8 が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる。この場合の開放期間は第 1 開放時間よりも短い第 2 開放時間（例えば 0.2 sec）に設定される。

【6 7 8 3】

そして、上記第 2 開放時間が経過し、開閉役物 5 1 8 が開放状態から閉鎖状態に切り替えられると（タイミング t 1 5）、上記各発光演出を終了して消灯状態に戻るよう発光部 7 1 1 が制御される。また、表示画面 G での各開放時報知についても終了するように図柄表示装置 7 5 が制御される。なお、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合の発光演出及び開放時報知の期間は 0.9 sec となっており、遊技球が残存しない場合の期間（0.7 sec）よりも長くなっている。

【6 7 8 4】

<遊技の流れについて>

本変形例に係る遊技の流れについて、上記第 9 の実施の形態の説明で用いた図 6 2 3 ～ 図 6 2 5 を援用しながら説明する。先ず、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存し且つ上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われていない状態で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生した場合について説明する。

【6 7 8 5】

役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存していない状態で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生し、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物 5 1 8 の初回目開放が行われると、役物装置 5 0 1 への遊技球の入球が可能になる。その結果、役物装置 5 0 1 に遊技球が入球した場合は、当該遊技球が球振分け部 5 3 5 によって左右の誘導通路 5 3 3 a, 5 3 3 b に振り分けられた後、図 6 2 3（b）に示すように、いずれの誘導通路 5 3 3 a, 5 3 3 b を下って回転体 6 0 1 に導出される。

【6 7 8 6】

その過程で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生すると、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物 5 1 8 の 2 回目開放が行われる。これにより、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存している状況で役物装置 5 0 1 に新たな遊技球を入球させることが可能になる。

【6 7 8 7】

但し、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する状況での開閉役物 5 1 8 の開放は、遊技球が存在しない状況での開放よりも開放期間が短くされ、役物装置 5 0 1 への入球難易度が

10

20

30

40

50

高められたものとなっている。上記の際、図柄表示装置 7 5 及び発光部 7 1 1 では第 2 開放時報知及び第 2 発光演出が実行される。

【6 7 8 8】

上記開放の結果、役物装置 5 0 1 に遊技球が入球した場合は、その遊技球についても球振分け部 5 3 5 によって左右の誘導通路 5 3 3 a, 5 3 3 b に振り分けられた後、回転体 6 0 1 に導出される。つまり、回転体 6 0 1 に供給される遊技球の数が増加するため、遊技球が第 2 始動口案内部 6 0 4 に振り分けられる確率が高まる。すなわち、遊技球が残存していない状況で役物装置 5 0 1 に入球した場合よりも第 2 始動口 5 3 2 a への入賞が発生しやすくなり、遊技者にとって有利となる。

【6 7 8 9】

回転体 6 0 1 により遊技球が外れ口案内部 6 0 3 に振り分けられた場合や、第 2 始動口案内部 6 0 4 に振り分けられた場合の流れについては、上記第 9 の実施の形態で説明した流れと同様であるため、説明を省略する。

【6 7 9 0】

次に、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存し且つ上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われている状態で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生した場合について説明する。

【6 7 9 1】

上記初回目開放で役物装置 5 0 1 に入球した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞し、当該入球に基づく特図当否抽選で外れ結果になると、戻しフラグがセットされる（図 6 2 0 のステップ S i 1 3 0 8）。これにより、特図当否抽選に際しての参照テーブルが第 2 当否テーブル（図 6 0 9（b））に切り替えられる（図 6 2 0）。

【6 7 9 2】

また、特図当否抽選で外れ結果になった場合は、振分部材 6 1 8 が第 1 振分状態から第 2 振分状態に切り換えられる（図 6 2 5（b））。これにより、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した遊技球が後方誘導通路 6 1 3 に振り分けられ、上昇装置 6 1 5 に導出される。上昇装置 6 1 5 に導出された遊技球は、上昇装置 6 1 5 内を上昇した後、球振分け部 5 3 5 に排出され、再び回転体 6 0 1 に導出される。

【6 7 9 3】

その過程で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生すると、サポート当選結果となることに基づいて開閉役物 5 1 8 の 2 回目開放が行われる。この場合の開放は開放期間が短いものとされ、役物装置 5 0 1 への入球難易度が高められる。この際、図柄表示装置 7 5 及び発光部 7 1 1 では第 3 開放時報知及び第 3 発光演出が実行される。

【6 7 9 4】

上記開放の結果、役物装置 5 0 1 に遊技球が入球した場合は、上昇装置 6 1 5 により戻された遊技球だけでなく、新たに入球した遊技球も回転体 6 0 1 に供給されるため、遊技球が第 2 始動口案内部 6 0 4 に振り分けられる確率が高まる。しかも、第 2 始動口案内部 6 0 4 に遊技球が振り分けられた場合に行われる特図当否抽選では、大当たり当選の確率が高く設定された第 2 当否テーブルが参照される。

【6 7 9 5】

第 2 当否テーブルを用いた特図当否抽選は、上昇装置 6 1 5 により戻された遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した場合に限らず、新たに役物装置 5 0 1 に入球した遊技球（ループ球とは異なる遊技球）が第 2 始動口 5 3 2 a に入賞した場合にも行われる。このように、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われている状況で役物装置 5 0 1 への入球が発生した場合は、第 2 始動口 5 3 2 a に入賞しやすくなるだけでなく、当該入賞に基づく当否抽選で大当たりに当選しやすくなるため、遊技者にとってさらに有利となる。

【6 7 9 6】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏する。

【6 7 9 7】

役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する状況で第 1 始動口 5 0 2 への入賞が発生した場合に開閉役物 5 1 8 の開放状態への切り替えを許容する構成とした。

10

20

30

40

50

【6798】

上記構成によれば、第2当否テーブルが参照されて特図当否抽選が行われる状況で、役物装置501内に遊技球を追加し、第2始動口532aへの入賞確率を高めることができる。これにより、遊技者がより有利な状態で遊技することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【6799】

役物装置501内に遊技球が残存する状況で開閉役物518を開放させる場合に、その開放時間を役物装置501内に遊技球が残存しない場合よりも短くする構成とした。

【6800】

上記構成では、役物装置501内に遊技球が入球した場合の有利度合が高い状況において役物装置501内への入球難易度が高められる。これにより、過度に遊技者有利となることが抑制されるほか、役物装置501への入球が発生するか否かについて遊技者のドキドキ感を高めることが可能になる。

10

【6801】

役物装置501内に遊技球が残存する状況で第1始動口502への入賞が発生した場合（開閉役物518を開放させる場合）に回転体601を原点復帰させず、回転状態を変化させない構成とした。

【6802】

例えば、役物装置501内に遊技球が残存する状況で回転体601の回転状態を変化させると、当該変化を要因として、第2始動口案内部604に振り分けられそうであった遊技球が外れ口案内部603に振り分けられる結果を招くおそれがある。すなわち、役物装置501内に入球済みの遊技球の振り分けに対して影響を及ぼし、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、本構成によれば、遊技球が残存する状況で第1始動口502への入賞が発生してもそのまま回転体601の回転状態が維持されるため、上記のような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

20

【6803】

役物装置501内に遊技球が残存しない状況で開閉役物518が開放される場合には第1開放時報知を実行し、役物装置501内に遊技球が残存する状況で開閉役物518が開放される場合には上記第1開放時報知とは異なる第2開放時報知又は第3開放時報知を実行する構成とした。

30

【6804】

開閉役物518が開放される場合に役物装置501内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なるところ、開閉役物518の開放に対応した開放時報知の態様を役物装置501内に遊技球が残存するか否かに応じて異ならせることで、役物装置501に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【6805】

開閉役物518の開放時に残存球の有無によって有利度合が異なる構成にあっては、遊技者において、役物装置501への入球が発生するだけでなく、役物装置501内に遊技球が残存するかについても視認する必要が求められるが、本構成によれば、遊技者が役物装置501内を見ていなくても、報知の違いから遊技球が残存するか否かを把握することができる。よって、役物装置501への入球が発生するか否かに集中して遊技できる結果、当該入球の見逃し等が抑制され、遊技しやすい構成とすることができる。さらに、開閉役物518の開放に対応させて行う報知（開放時報知）を利用して遊技球が残存するか否かを知らせるため、残存するか否かの報知を開放時報知とは別に実行する構成に比べ、報知の種類数を少なく抑えることができる。これにより、報知設計に際しての作業負担を軽減できるほか、報知の煩雑化により遊技者から見て分かりにくくなることを抑制できる。

40

【6806】

遊技球が残存しない場合の第1開放時報知と、遊技球が残存する場合の第2開放時報知又は第3開放時報知とにおいて、それら各報知の実行期間が異なる構成とした。

50

【6807】

上記構成によれば、報知態様の違いだけでなく、報知期間の長さによっても、役物装置501内に遊技球が残存するか否かを知らせることができる。これにより、残存球の有無を遊技者が把握しやすくなり、遊技者に分かりやすく報知することが可能になる。

【6808】

第2開放時報知又は第3開放時報知の報知期間を第1開放時報知の報知期間よりも長くする構成とした。これにより、遊技球が残存していることを強調することができ、延いては有利な状況であることを分かりやすく伝えることができる。

【6809】

第2開放時報知又は第3開放時報知の実行に際して、サポート抽選の結果がサポート当選結果となったことに基づき、開閉役物518の開放状態への切り替え前から上記各報知を開始するように構成した。

10

【6810】

第2開放時報知又は第3開放時報知の期間を長くすることで、有利状態の報知を強調することができるが、その反面、それら各報知の実行に必要な期間の確保が困難となることが想定される。特に本変形例では、役物装置501内に遊技球が残存する状態で開閉役物518が開放される場合、その開放時間が短くされるため、上記のような傾向がより顕著となる。この点、本構成によれば、第2開放時報知又は第3開放時報知を開放状態への切り替え前から開始するため、それら各報知の期間を長くしても、各報知の実行に必要な期間を好適に確保することができる。

20

【6811】

第2開放時報知又は第3開放時報知の実行に際して、開閉役物518の開放前における報知期間を第1開放時報知の場合よりも長くする構成とした。換言すれば、第2開放時報知又は第3開放時報知の方が第1開放時報知よりも開閉役物518の開放タイミングに対して早く報知が開始される構成とした。

【6812】

上記構成によれば、開閉役物518の開放前における報知期間の長さによっても役物装置501内に遊技球が残存するか否かを知らせることができる。これにより、遊技者が開閉役物518の開放前に残存球の有無を把握しやすくなることができる。また、開閉役物518の開放タイミングに対してより長い猶予期間が確保されて開放時報知が行われることで、開閉役物518の開放を遊技者により早く知らせることができ、遊技者が役物装置501（入球部516）を狙って遊技球を発射するための準備期間（発射強度の調整期間等）を好適に確保することが可能になる。

30

【6813】

発光部711において第2開放時報知又は第3開放時報知を行う場合に、開閉役物518の開放に先行して第3発光状態A3（点滅発光）とした後、開閉役物518の開放タイミングに合わせて第4発光状態A4（緑色発光）又は第5発光状態A5（赤色発光）に切り替える構成とした。

【6814】

開閉役物518の開放に先行して第2開放時報知又は第3開放時報知を行うことで、それら各報知の実行期間を確保することが可能になるが、その反面、それら各報知の開始タイミングと開閉役物518の開放タイミングとがずれることにより、遊技者が第2開放時報知又は第3開放時報知から開閉役物518の開放タイミングを把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成によれば、開放前から開始された第2開放時報知又は第3開放時報知についてその報知態様が開放タイミングに合わせて切り替えられるため、それら各開放時報知の開始タイミングが開閉役物518の開放タイミングとずれている状況でも、遊技者が開放タイミングを把握しやすくなることができる。

40

【6815】

<変形例2>

上記第9の実施の形態の変形例2について説明する。本変形例の構成は、始動口に入賞

50

した遊技球が再び始動口に入賞可能となる構成をいわゆる１種タイプの遊技機に適用したものとなっている。以下、本変形例の構成について図６３４～図６４６を参照しながら説明する。これらの図において上記第９の実施の形態や上記変形例１と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【６８１６】

＜遊技盤６０について＞

本変形例に係る遊技盤６０の構成について図６３４を参照しながら説明する。図６３４（ａ）は本変形例に係る遊技盤６０の正面図であり、図６３４（ｂ）はその部分拡大図である。なお、図６３４において図４に示す上記第１の実施の形態に係る遊技盤６０と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

10

【６８１７】

本変形例では、基本的に上記第１の実施の形態と同様の盤面構成を有するが、第１作動口６２の周辺構造が異なっている。具体的には、図６３４（ｂ）に示すように、遊技盤６０において第１作動口６２の上方及び下方には、遊技盤６０を厚さ方向（前後方向）に貫通する第１貫通孔８０１及び第２貫通孔８０２が設けられている。これら各貫通孔８０１、８０２は、正面視で円形状をなしており、１個の遊技球が通過可能な大きさに形成されている。また、第１作動口６２の後方において遊技盤６０の背面側には通路ユニット８０３が設けられている。

【６８１８】

ここで、図６３４～図６３６を参照して第１作動口６２及び通路ユニット８０３について説明する。第１作動口６２は、遊技盤６０の左右略中央において図柄表示装置７５（表示画面Ｇ）の下方に配置されている。第１作動口６２は上方に開口しており、１個の遊技球が入賞可能となっている。図６３５（ａ）に示すように、通路ユニット８０３には、第１作動口６２と連通するようにして第１作動口用通路８１１が設けられており、第１作動口６２に入賞した遊技球はすべて第１作動口用通路８１１に導かれる。第１作動口用通路８１１は、第１作動口６２から後方に延び、遊技盤６０を前後方向に貫く第１通路部８１２と、遊技盤６０の背面側において第１通路部８１２の後端部から下方に延びる第２通路部８１３とを備えている。第２通路部８１３の途中位置には第１作動口用入賞センサ６２ａが設けられており、当該入賞センサ６２ａにより第１作動口６２に入賞した遊技球が検知される。

20

30

【６８１９】

図６３５（ｂ）に示すように、第２通路部８１３の下端部からは第１分岐通路８１４と第２分岐通路８１５とが左右に分岐しており、これら各分岐通路８１４、８１５の分岐部には振分部材８１６が設けられている。振分部材８１６は、振分用駆動部８１７（電磁式ソレノイド等）に接続されており、振分用駆動部８１７が駆動されることで、遊技球を第１分岐通路８１４側に振り分ける第１振分状態と、遊技球を第２分岐通路８１５側に振り分ける第２振分状態とに切り替わり可能となっている。

【６８２０】

振分用駆動部８１７は、主制御装置１６２に電氣的に接続されており、予め定められた所定周期で振分部材８１６が動作するように制御される。第１振分状態から第２振分状態となり、その後、第１振分状態への切り替えを経て再び第２振分状態となるまでの１周期において、第１振分状態の期間と第２振分状態の期間とのデューティ比は特に限定されるものではないが、例えば、第２振分状態の期間が第１振分状態の期間よりも短くなるように設定される。なお、前者の期間の方が短くなる構成としてもよいし、両期間が同じ長さとなる構成としてもよい。

40

【６８２１】

第１分岐通路８１４は、遊技盤６０において第１作動口６２の下方に形成された第２貫通孔８０２に連通している。よって、図６３６（ａ）に示すように、第１分岐通路８１４側に振り分けられた遊技球は、第２貫通孔８０２を通じて遊技盤６０の前面側（遊技領域ＰＥ）に排出される。なお、本変形例では、遊技領域ＰＥにおいて第２貫通孔８０２の下

50

流側にはアウト口 6 8 が配置されるため、第 2 貫通孔 8 0 2 から排出された遊技球は、アウト口 6 8 に入って遊技領域 P E 外に排出される。

【 6 8 2 2 】

第 2 分岐通路 8 1 5 は、第 1 作動口用通路 8 1 1 の側方に配置された上昇装置 6 1 5 に向けて延びており、遊技球を上昇装置 6 1 5 に導出するように構成されている。第 1 作動口用通路 8 1 1 の上方には上側通路 8 1 8 が設けられており、上側通路 8 1 8 には、上昇装置 6 1 5 の出口用案内 6 3 8 から排出される遊技球が導出されるように構成されている。上側通路 8 1 8 は、遊技盤 6 0 において第 1 作動口 6 2 の上方に形成された第 1 貫通孔 8 0 1 に連通している。よって、図 6 3 6 (b) に示すように、振分部材 8 1 6 により第 2 分岐通路 8 1 5 に振り分けられた遊技球は、上昇装置 6 1 5 内を上昇した後、上側通路 8 1 8 及び第 1 貫通孔 8 0 1 を通じて遊技領域 P E に排出され、第 1 作動口 6 2 の上流側に戻される。

10

【 6 8 2 3 】

本変形例では、パチンコ機 1 0 の電源投入に伴って振分用駆動部 8 1 7 が駆動され、振分部材 8 1 6 が常に上記切り替え動作を行うように制御される。すなわち、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞したかや、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて実行される特図当否抽選の結果にかかわらず、第 1 振分状態と第 2 振分状態との切り替えが行われるように構成されている。

【 6 8 2 4 】

また、通路ユニット 8 0 3 を構成する各通路部 8 1 1 , 8 1 8 や遊技盤 6 0 における通路ユニット 8 0 3 の前方領域は透明性を有しており、通路ユニット 8 0 3 内の遊技球をパチンコ機 1 0 の前方から視認可能となっている。この際、通路ユニット 8 0 3 の全体で遊技球を視認可能であってもよいし、通路ユニット 8 0 3 の一部で遊技球を視認可能であってもよい。

20

【 6 8 2 5 】

＜パチンコ機 1 0 の電氣的構成＞

本変形例に係るパチンコ機 1 0 の電氣的構成について図 6 3 7 のブロック図に基づいて説明する。なお、図 6 3 7 において図 6 0 7 に示す上記第 9 の実施の形態に係る電氣的構成と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【 6 8 2 6 】

M P U 3 1 2 の出力側には、振分部材 8 1 6 用の駆動部 8 1 7 が接続されている。M P U 3 1 2 では、振分部材 8 1 6 を所定周期で動作させるように駆動部 8 1 7 の駆動制御が実行される。

30

【 6 8 2 7 】

なお、本変形例において M P U 3 1 2 の出力側に接続される特図用表示部 4 3 には、第 1 作動口 6 2 への入賞に基づいて絵柄の変動表示が行われる第 1 特図表示部 A S と、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて絵柄の変動表示が行われる第 2 特図表示部 B S とが設けられている。

【 6 8 2 8 】

＜主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成＞

主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 6 3 8 を用いて説明する。

40

【 6 8 2 9 】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示部 4 3 の表示の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 6 3 8 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 における各特図表示部 A S , B S での変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3

50

の普電役物 63a をサポート状態（開放状態）とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C3 を用いることとしている。

【6830】

各カウンタ C1～C3, CINI, CS は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が RAM314 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 314a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 314a において、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及び変動種別カウンタ CS に対応した情報は、第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 314b に格納される。

10

【6831】

保留球格納エリア 314b は、第 1 特図用保留エリア Ra 及び第 2 特図用保留エリア Rb からなる保留エリア RE と、実行エリア AE とを備えている。保留エリア Ra, Rb は、それぞれ、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 314a に格納されている大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2 及び変動種別カウンタ CS の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【6832】

この場合、第 1 エリア～第 4 エリアには、第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 314b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

20

【6833】

実行エリア AE は、特図用表示部 43 の変動表示を開始する際に、保留エリア RE の第 1 エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア AE に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

30

【6834】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C1 は、例えば 0～199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 199）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタ C1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ CINI の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ CINI は、大当たり乱数カウンタ C1 と同様のループカウンタである（値＝0～199）。大当たり乱数カウンタ C1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 62 又は第 2 作動口 63 に入賞したタイミングで RAM314 の保留球格納エリア 314b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 62 に遊技球が入賞したタイミングで RAM314 の第 1 特図用保留エリア Ra に格納され、第 2 作動口 63 に遊技球が入賞したタイミングで RAM314 の第 2 特図用保留エリア Rb に格納される。

40

【6835】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM313 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 313a に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブルと、高確率モード用の当否テーブルとが設定されている。つまり、本パチンコ機 10 は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【6836】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は例えば 1 個であり、大当たり当選の確率は 1／200

50

となる。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値は例えば5個であり、大当たり当選の確率は $1/40$ となる。このように、各当否テーブルでは、低確率モード用の当否テーブルよりも高確率モード用の当否テーブルの方が大当たり当選となる確率が高くなるように乱数の値が設定されている。各当否テーブルにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

【6837】

大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【6838】

大当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM313の種別テーブル記憶エリア313bに大当たり種別テーブルとして記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルについて図639を参照して説明する。

【6839】

大当たり種別テーブルとしては、第1特図用の大当たり種別テーブル（図639（a））と第2特図用の大当たり種別テーブル（図639（b））とが設定されている。第1作動口62への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第1特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入賞に基づいて大当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【6840】

図639（a）に示すように、第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、4R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が4回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、可変入賞装置65を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本変形例では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

【6841】

4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで（次回の開閉実行モードが開始されるまで）継続される。ちなみに、開閉実行モードの実行中は抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【6842】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタC3を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物63aの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには1回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【6843】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63へ

10

20

30

40

50

の入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【6844】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放回数や1回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第2作動口63への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか1条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【6845】

4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高頻度サポートモードは、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば100回）に達するまで継続される。上限回数に達した場合は、高頻度サポートモードが終了し、抽選モードが低確率モードとされたまま、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わる。すなわち、抽選モードが低確率モードに設定され、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

【6846】

本変形例では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が4R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、4R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【6847】

図639(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、10R確変大当たり結果と、4R通常大当たり結果とが設定されている。10R確変大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が10回となるものである。また、10R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後、抽選モードが高確率モードに設定されるとともに、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定される大当たり結果である。この場合の高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たりが発生するまで継続される。

【6848】

なお、第2特図用の大当たり種別テーブルで設定される4R通常大当たり結果は、第1特図用の大当たり種別で設定される4R通常大当たり結果と同様のものである。すなわち、第2作動口63への入賞を契機として4R通常大当たり結果となった場合、抽選モードが低確率モードに設定されるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、開閉実行モード後の遊技回の実行回数が予め定められた上限回数（例えば100回）に達するまで、その状態が継続される。

【6849】

本変形例では、大当たり種別カウンタC2の「0」～「64」が10R確変大当たり結果に対応し、「65」～「99」が4R通常大当たり結果に対応している。すなわち、10R確変大当たり結果に振り分けられる確率は65%、4R通常大当たり結果に振り分けられる確率は35%に設定されている。

【6850】

このように、第1特図表示部の種別テーブルと第2特図表示部の種別テーブルとのい

10

20

30

40

50

れであっても、確変大当たり結果に振り分けられる確率は同一となっている。但し、確変大当たり結果が選択される場合に、第2特図表示部の種別テーブルでは10R大当たり結果となるのに対して、第1特図表示部の種別テーブルでは4R大当たり結果となるように設定されている。つまり、第2作動口63への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合は、第1作動口62への入賞に基づいて確変大当たり結果となった場合よりも開閉実行モードでのラウンド数が多くなり、より多くの遊技球の払い出しを期待することが可能になる。すなわち、第1作動口62に遊技球を入賞させる遊技よりも第2作動口63に遊技球を入賞させる遊技の方が遊技者にとって有利となっている。

【6851】

以上のとおり、第1作動口62と第2作動口63とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は第1作動口62及び第2作動口63のうち、第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、第2作動口63への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【6852】

また、大当たり種別カウンタC2は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2の値と対応させて、大当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と大当たり種別の決定とにはいずれも同じ大当たり種別カウンタC2を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄と、その大当たり時に決定される大当たり種別とは対応したものとなる。

【6853】

変動種別カウンタCSは、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間をMPU312において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。より詳しくは、第1作動口62に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第1特図用保留エリアRaに格納され、第2作動口63に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の第2特図用保留エリアRbに格納される。

【6854】

普図当たり乱数カウンタC3は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり250）に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC3は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の普図保留エリア314cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタC3の値によって普電役物63aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0～190であれば、普電役物63aを開放状態に制御し、C4=191～250であれば、普電役物63aを開放状態に制御しない。

【6855】

<主制御装置162にて実行される各種処理について>

主制御装置162のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理のほかに、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びNMI端子（ノンマスカブル端子）

10

20

30

40

50

への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【6856】

＜タイマ割込み処理＞

タイマ割込み処理について図640のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【6857】

ステップSi3101では、各種入賞センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞センサの状態を読み込むとともに、当該入賞センサの状態（入賞センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア314eに第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート64を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

10

【6858】

ステップSi3102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

20

【6859】

ステップSi3103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及び普図当たり乱数カウンタC3をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C3の更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【6860】

ステップSi3104では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、前記ステップSi3103にて更新した普図当たり乱数カウンタC3の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

30

【6861】

ステップSi3104のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップSi3105に進み、作動口62、63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

40

【6862】

＜作動口用の入賞処理＞

ステップSi3105の作動口用の入賞処理について図641のフローチャートを参照しながら説明する。

【6863】

まずステップSi3201にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ62aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップSi3202では、払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【6864】

50

ステップ S i 3 2 0 3 では、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S i 3 2 0 4 では、第 1 特図用保留エリア R a の保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第 1 特図用保留エリア R a に保留記憶されている始動保留記憶数 R a N をセットする（以下、第 1 始動保留記憶数 R a N ともいう）。その後、ステップ S i 3 2 0 5 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【 6 8 6 5 】

また、ステップ S i 3 2 0 1 で否定判定した場合（第 1 作動口 6 2 への入賞が発生していない場合）は、ステップ S i 3 2 0 6 に進み、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞（始動入賞）したか否かを第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c の検知状態により判定する。遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞したと判定すると、ステップ S i 3 2 0 7 にて払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【 6 8 6 6 】

ステップ S i 3 2 0 8 では、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップ S i 3 2 0 9 では、第 2 特図用保留エリア R b の保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている始動保留記憶数 R b N をセットする（以下、第 2 始動保留記憶数 R b N ともいう）。その後、ステップ S i 3 2 0 5 にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【 6 8 6 7 】

情報取得処理では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第 1 作動口 6 2 に入賞している場合には、第 1 特図用保留エリア R a に記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第 1 始動保留記憶数 R a N としてセットする。一方、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞していない場合には、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。第 2 作動口 6 3 に入賞している場合には、第 2 特図用保留エリア R b に記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第 2 始動保留記憶数 R b N としてセットする。

【 6 8 6 8 】

そして、これらセットした始動保留記憶数 N（R a N 又は R b N）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値未満である場合には、対応する結果表示部用保留エリアの始動保留記憶数 N を 1 増加するように更新する。そして第 1 始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納し、第 2 始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 特図用保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。

【 6 8 6 9 】

ステップ S i 3 2 0 5 の実行後又はステップ S i 3 2 0 6 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）は作動口用の入賞処理を終了する。

【 6 8 7 0 】

< 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図 6 4 2 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S i 3 4 0 1 ~ S 3 4 0 8 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S i 3 4 0 9、ステップ S i 3 4 1 0 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 6 8 7 1 】

通常処理においてはまず、ステップ S i 3 4 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ス

10

20

30

40

50

テップ S i 3 4 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 1 8 1 に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 1 4 3 に対して送信する。

【 6 8 7 2 】

ステップ S i 3 4 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、 R A M 3 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 6 8 7 3 】

ステップ S i 3 4 0 3 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、特図用表示部 4 3 の表示制御などを行う。

【 6 8 7 4 】

ステップ S i 3 4 0 4 では、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップ S i 3 4 0 3 の遊技回制御処理及びステップ S i 3 4 0 4 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【 6 8 7 5 】

ステップ S i 3 4 0 5 では、第 2 作動口 6 3 に設けられた普電役物 6 3 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、 R A M 3 1 4 の普図保留エリア 3 1 4 c に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 3 から取得した数値情報を用いて普電役物 6 3 a を開放状態とするか否かの普図当否抽選を行うとともに、当選となった場合には普電役物 6 3 a の開閉処理を実行する。また、普図当否抽選の抽選結果を教示するように、普図用表示部 4 4 の表示制御などを行う。

【 6 8 7 6 】

ここで、既に説明したとおり、普電役物 6 3 a によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、後述する遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経て R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【 6 8 7 7 】

電役サポート用処理では、 R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物 6 3 a が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1 回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物 6 3 a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1 回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【 6 8 7 8 】

ステップ S i 3 4 0 6 では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置 1 9 1 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 1 1 0 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【 6 8 7 9 】

ステップ S i 3 4 0 7 では、 R A M 3 1 4 のバックアップエリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行される N M I 割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生を M P U 3 1 2 が把握するためのもの

10

20

30

40

50

である。

【6880】

停電フラグがセットされていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップ S i 3 4 0 8 にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本変形例では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。

【6881】

つまり、ステップ S i 3 4 0 9 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。また、ステップ S i 3 4 1 0 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 3 1 4 の該当するエリアに格納する。

【6882】

ここで、ステップ S i 3 4 0 1 ～ステップ S i 3 4 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I の更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタ C I N I （すなわち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S についてもランダムに更新することができる。

【6883】

上記ステップ S i 3 4 0 7 で肯定判定した場合（停電フラグがセットされている場合）は、ステップ S i 3 4 1 1 に進み、各割込み処理の発生を禁止する。ステップ S i 3 4 1 2 では、M P U 3 1 2 のスタックポインタの値を R A M 3 1 4 のバックアップエリアに記憶し、ステップ S i 3 4 1 3 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として停電コマンドを設定する。停電コマンドが送信されることにより、電断状態の発生が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【6884】

ステップ S i 3 4 1 4 では R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値は、例えば R A M 3 1 4 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップ S i 3 4 1 5 では、R A M 3 1 4 へのアクセスを禁止し、その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置 1 9 1 から R A M 3 1 4 のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前に R A M 3 1 4 に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内（例えば、1 日や 2 日）保持される。

【6885】

<遊技回制御処理>

ステップ S i 3 4 0 3 の遊技回制御処理について図 6 4 3 のフローチャートを参照しながら説明する。

【6886】

先ずステップ S i 3 5 0 1 にて、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に開閉実行モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【6887】

開閉実行モード中である場合には、ステップ S i 3 5 0 2 以降の処理、すなわちステップ S i 3 5 0 2 ～ステップ S i 3 5 0 5 の遊技回開始用処理、ステップ S i 3 5 0 6 ～ス

10

20

30

40

50

テップ S i 3 5 0 7 の遊技回進行用処理、ステップ S i 3 5 0 8 ～ステップ S i 3 5 0 9 の遊技回終了用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口 6 2 , 6 3 への入賞が発生しているか否かに関係なく、特図遊技回が開始されることはない。

【 6 8 8 8 】

なお、スルーゲート 6 4 への入賞を契機とする当否抽選に基づく遊技回（普図遊技回）については、開閉実行モード中であるか否かにかかわらず、実行される。すなわち、開閉実行モード中は、特図遊技回の実行が制限されるものの、普図遊技回については開閉実行モード中ではない場合と同様に実行される。よって、開閉実行モード中において普図当否抽選の結果が当たり結果となった場合は、第 2 作動口 6 3 （普電役物 6 3 a）が開放状態とされる。

10

【 6 8 8 9 】

開閉実行モード中でない場合には、ステップ S i 3 5 0 2 にて、特図用表示部 4 3 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に変動表示中フラグが格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第 1 特図表示部 A S 又は第 2 特図表示部 B S のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

【 6 8 9 0 】

20

特図用表示部 4 3 が変動表示中でない場合には、ステップ S i 3 5 0 3 に進み、共通保留数 C R N が「0」であるか否かを判定する。共通保留数 C R N が「0」である場合とは、第 1 作動口 6 2 及び第 2 作動口 6 3 のいずれについても始動保留記憶数 R a N , R b N が「0」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【 6 8 9 1 】

共通保留数 C R N が「0」でない場合には、ステップ S i 3 5 0 4 にて第 1 特図用保留エリア R a 又は第 2 特図用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S i 3 5 0 5 にて特図用表示部 4 3 における変動表示及び図柄表示装置 7 5 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

30

【 6 8 9 2 】

ここで、ステップ S i 3 5 0 4 のデータ設定処理及びステップ S i 3 5 0 5 の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【 6 8 9 3 】

まず、データ設定処理について図 6 4 4 のフローチャートを参照して説明する。

【 6 8 9 4 】

まずステップ S i 3 6 0 1 では、第 2 特図用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であるか否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」である場合にはステップ S i 3 6 0 2 ～ステップ S i 3 6 0 8 の第 1 特図（第 1 作動口 6 2）用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」でない場合にはステップ S i 3 6 0 9 ～ステップ S i 3 6 1 5 の第 2 特図（第 2 作動口 6 3）用のデータ設定処理を実行する。

40

【 6 8 9 5 】

既に説明したように、共通保留数 C R N が 1 以上である場合にデータ設定処理が行われるところ、データ設定処理が実行される状況とは、第 1 始動保留記憶数 R a N 及び第 2 始動保留記憶数 R b N の少なく一方が 1 以上であることを意味する。この場合にデータ設定処理では、まず第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であるか否かを判定し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「0」であること、すなわち、第 2 特図用の保留情報が存在しないことを条件として第 1 特図用の保留情報に関する処理を実行するように構成されている。このため、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶さ

50

れている場合には、第2特図用保留エリアR bに記憶されている第2特図（第2作動口63）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【6896】

第1特図用のデータ設定処理では、先ずステップS i 3 6 0 2にて、第1特図用保留エリアR aの第1始動保留記憶数R a Nを1ディクリメントする。ステップS i 3 6 0 3では共通保留数C R Nを1ディクリメントする。ステップS i 3 6 0 3では、第1特図用保留エリアR aの第1エリアに格納されたデータを実行エリアA Eに移動する。

【6897】

ステップS i 3 6 0 5では、第1特図用保留エリアR aの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC 1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第1エリアのデータをクリアするとともに、第2エリア～第4エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【6898】

ステップS i 3 6 0 6では、R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグは、第2作動口63の保留情報が存在することをM P U 3 1 2が把握するためのものである。第2特図フラグが格納されている場合は、ステップS i 3 6 0 7にて第2特図フラグを消去する。

【6899】

ステップS i 3 6 0 7の実行後又はステップS i 3 6 0 6で否定判定した場合（第2特図フラグが格納されていない場合）は、ステップS i 3 6 0 8に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置1 4 3に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3のコマンド情報記憶エリア3 1 3 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1特図用保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1作動口62に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置1 4 3への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【6900】

第2特図用のデータ設定処理では、先ずステップS i 3 6 0 9にて、第2特図用保留エリアR bの第2始動保留記憶数R b Nを1ディクリメントする。ステップS i 3 6 1 0では共通保留数C R Nを1ディクリメントする。ステップS i 3 6 1 1では、第2特図用保留エリアR bの第1エリアに格納されたデータを実行エリアA Eに移動する。

【6901】

ステップS i 3 6 1 2では、第2特図用保留エリアR bの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC 1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップS i 3 6 1 3では、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合は、ステップS i 3 6 1 4にて第2特図フラグをセットする。

【6902】

ステップS i 3 6 1 4の実行後又はステップS i 3 6 1 3で肯定判定した場合（第2特図フラグが格納されている場合）は、ステップS i 3 6 1 5に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置1 4 3に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 3 1 3のコマンド情報記憶エリア3 1 3 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第2特図用保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2作動口63に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置1 4 3への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【6903】

次に、変動開始処理について図6 4 5のフローチャートを参照して説明する。

【6904】

10

20

30

40

50

まずステップS i 3 7 0 1では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高確率モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、高確率モード中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものであり、高確率モードに移行する場合にセットされる。

【6 9 0 5】

高確率モードでない場合には、ステップS i 3 7 0 2にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、低確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「7」）と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップS i 3 7 0 3にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、高確率モード用の大当たり当選として設定されている値（例えば「7」、「1 7」、「2 7」、「3 7」、「4 7」）と一致しているか否かを判定する。

【6 9 0 6】

ステップS i 3 7 0 2又はステップS i 3 7 0 3の実行後は、ステップS i 3 7 0 4にて、ステップS i 3 7 0 2又はステップS i 3 7 0 3における当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップS i 3 7 0 5にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに第2特図フラグが格納されているか否かを判定する。第2特図フラグが格納されていない場合には、ステップS i 3 7 0 6にて、第1特図表示部用の種別テーブルを参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、4 R確変大当たり結果の数値範囲と、4 R通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

【6 9 0 7】

一方、第2特図フラグが格納されている場合には、ステップS i 3 7 0 7にて、第2特図用の種別テーブルを参照して大当たり種別の抽選を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値が、1 0 R確変大当たり結果の数値範囲と、4 R通常大当たり結果の数値範囲とのいずれに含まれているかを判定する。

【6 9 0 8】

ステップS i 3 7 0 6又はステップS i 3 7 0 7の実行後は、ステップS i 3 7 0 8にて、S 3 7 0 6又はステップS i 3 7 0 7の抽選により選択された大当たり種別を示す種別フラグを上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに格納する。例えば、抽選により選択された大当たり種別が1 0 R確変大当たりである場合は、1 0 R確変大当たりフラグを格納する。

【6 9 0 9】

ステップS i 3 7 0 9では、ROM 3 1 3の停止結果テーブル記憶エリア3 1 3 dに記憶されている停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果を設定する。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり種別カウンタC 2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【6 9 1 0】

上記ステップS i 3 7 0 4で否定判定した場合（大当たり発生でない場合）は、ステップS i 3 7 1 0に進み、外れ用の停止結果を設定する。本変形例では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップS i 3 7 1 0ではその停止結果を設定する。

【6 9 1 1】

ステップS i 3 7 0 9又はステップS i 3 7 1 0の実行後は、ステップS i 3 7 1 1にて、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定する。変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタC Sの値を取得するとともに、ROM 3 1 3に記憶された変動表示時間テーブルからその変動種別カウンタC Sの値に対応した変動表示時間を選択する。

【6 9 1 2】

10

20

30

40

50

ステップ S i 3 7 1 2 では、変動表示時間の情報が含まれる変動用コマンドや、遊技結果（大当たり種別等）の情報が含まれる種別コマンドを設定する。設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 6 4 2）におけるステップ S i 3 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したコマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 3 5 0 に送信する。表示制御装置 3 5 0 では、当該コマンドを受信することにより、その遊技回の演出を開始するように図柄表示装置 7 5 等の表示制御を実行する。

【 6 9 1 3 】

ステップ S i 3 7 1 3 では、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始する。その際、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e を参照し、第 2 特図フラグが格納されている場合には、今回の遊技回が第 2 特図に対応するとして第 2 特図表示部 B S の絵柄を変動表示させる。一方、第 2 特図フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回が第 1 特図に対応するとして第 1 特図表示部 A S の絵柄を変動表示させる。ステップ S i 3 7 1 3 の実行後は変動開始処理を終了する。

10

【 6 9 1 4 】

遊技回制御処理（図 6 4 3）の説明に戻り、ステップ S i 3 5 0 2 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が変動表示中である場合）は、ステップ S i 3 5 0 6 に進み、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリアに設けられた変動表示時間カウンタエリアの値が「0」となったか否かを判定する。

20

【 6 9 1 5 】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S i 3 5 0 7 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップ S i 3 5 0 7 の実行後は本遊技回制御処理を終了する。

【 6 9 1 6 】

変動表示時間が経過している場合には、ステップ S i 3 5 0 8 にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動表示されている絵柄が上記ステップ S i 3 7 0 9 又はステップ S i 3 7 1 0 で設定した停止結果で停止表示されるように各特図表示部 A S , B S を制御する。

30

【 6 9 1 7 】

ステップ S i 3 5 0 9 では、変動終了コマンドを設定し、その後、遊技回制御処理を終了する。ステップ S i 3 5 0 9 にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図 6 4 2）におけるステップ S i 3 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 3 5 0 に送信する。表示制御装置 3 5 0 では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【 6 9 1 8 】

<遊技状態移行処理>

40

ステップ S i 3 4 0 4（図 6 4 2）の遊技状態移行処理について、図 6 4 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 6 9 1 9 】

まずステップ S i 3 9 0 1 では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップ S i 3 9 0 2 に進み、各特図表示部 A S , B S での変動表示が終了（確定表示が終了）したタイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングでない場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 6 9 2 0 】

変動表示の終了タイミングである場合には、ステップ S i 3 9 0 3 にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したもの、すなわち、当否判定の結果が大当

50

たりであるか否かを判定する。本ステップでは、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eに種別フラグが格納されているか否かを参照することで大当たりであるか否かの判定を行う。今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応しないものである場合は、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【6921】

ステップS i 3903で肯定判定した場合（今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応するものである場合）は、ステップS i 3904に進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに開閉実行モードフラグを格納する。また、可変入賞装置65を閉鎖状態としたまま初回ラウンドの開始を待機するためのオープニング期間を設定する。さらに、上記各種フラグ格納エリア314eに高確率モードフラグや高頻度サポートフラグが格納されている場合は、これらのフラグを消去する処理を実行する。

10

【6922】

ステップS i 3905では、開閉実行モードのラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア314eに格納されている種別フラグに基づいて今回の大当たり種別を把握し、その大当たり種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、開閉実行モードが終了するまで継続される。

【6923】

ステップS i 3906では、今回の大当たり種別が10R確変大当たり結果であるか否かを判定する。10R確変大当たり結果でない場合、すなわち、4R確変大当たり又は4R通常大当たり結果のいずれかである場合は、ステップS i 3907にて、RAM 314の各種カウンタエリア314dに設けられたラウンドカウンタエリアRCに「4」をセットする。一方、今回の大当たり種別が10R確変大当たり結果である場合は、ステップS i 3908にて、上記ラウンドカウンタエリアRCに「10」をセットする。

20

【6924】

ステップS i 3907又はステップS i 3908の実行後は、ステップS i 3909にて、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置143に通知するためのオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図642）におけるステップS i 3401にて、演出制御装置143に送信される。

30

【6925】

ステップS i 3910では、外部信号設定処理を実行した後に、遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【6926】

上記ステップS i 3901で肯定判定した場合（開閉実行モード中である場合）は、ステップS i 3911に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【6927】

オープニング期間が経過している場合には、ステップS i 3912にて大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理では、大入賞口65aが閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタエリアRCが「1」以上であることを条件として、駆動部65dを駆動状態とすることで大入賞口65aを開放させる。また、大入賞口65aが開放中である場合には、当該大入賞口65aの開放から所定時間が経過していること又は所定個数の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部65dの駆動状態を停止し、大入賞口65aを閉鎖させる。

【6928】

ステップS i 3913では、ラウンドカウンタエリアRCの値が「0」であるか否かを

50

判定する。ラウンドカウンタエリア R C の値が「0」でない場合は、開閉実行モードを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【6929】

ラウンドカウンタエリア R C の値が「0」である場合は、ステップ S i 3 9 1 4 に進み、エンディングが終了したか否かを判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【6930】

エンディングが終了している場合は、ステップ S i 3 9 1 5 に進み、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。開閉実行モード終了時の移行処理では、各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグを参照し、今回の大当たりが確変大当たり結果である場合には、当否抽選モードを高確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。また、今回の大当たりが通常大当たり結果である場合には、当否抽選モードを低確率モードに設定するとともに、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。この場合の高頻度サポートモードは遊技回が 1 0 0 回継続した場合に終了され、その後、当否抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。

【6931】

ステップ S i 3 9 1 6 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【6932】

ステップ S i 3 9 1 7 では、開閉実行モードの終了処理を実行し、その後、遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に格納された種別フラグ及び開閉実行モードフラグを消去する処理を実行する。

【6933】

<遊技の流れについて>

遊技の流れについて図 6 3 5 及び図 6 3 6 を参照しながら説明する。

【6934】

遊技球発射機構 1 1 0 を介して発射された遊技球が第 1 作動口 6 2 に入ると、第 1 作動口用通路 8 1 1 を流下する過程で第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a を通過する。これにより、第 1 作動口 6 2 への遊技球の入賞が検知され、第 1 特図の保留情報が取得される。

【6935】

第 1 作動口用通路 8 1 1 の下流側には振分部材 8 1 6 が配置されているところ、図 6 3 6 (a) に示すように、第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a を通過した遊技球（第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球）が上記振分部材 8 1 6 により第 1 分岐通路 8 1 4 側に振り分けられた場合には、当該遊技球が第 2 貫通孔 8 0 2 から前面側（遊技領域 P E）に排出される。遊技領域 P E に排出された遊技球はアウト口 6 8 に入球する。

【6936】

図 6 3 6 (b) に示すように、第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a を通過した遊技球が上記振分部材 8 1 6 により第 2 分岐通路 8 1 5 側に振り分けられた場合には、上昇装置 6 1 5 内を上昇して上側通路 8 1 8 に導出された後、第 1 貫通孔 8 0 1 から遊技領域 P E に排出される。第 1 貫通孔 8 0 1 は第 1 作動口 6 2 の真上に配置されているため、第 1 貫通孔 8 0 1 から排出された遊技球は下方に落下することで第 1 作動口 6 2 に入賞する。すなわち、第 1 作動口 6 2 に入賞した遊技球が再び第 1 作動口 6 2 に入賞する。

【6937】

第 1 作動口 6 2 に再入賞した遊技球は、第 1 作動口用通路 8 1 1 に導出されて第 1 作動口用入賞センサ 6 2 a により検知される。これにより、第 1 作動口 6 2 への遊技球の入賞が検知され、第 1 特図の保留情報が取得される。すなわち、遊技者は 1 の遊技球によって複数の保留情報を獲得することができ、保留数を増やすことが可能になる。

【6938】

10

20

30

40

50

第1作動口用入賞センサ62aを通過した遊技球は、再び振分部材816により振り分けられ、第1分岐通路814と第2分岐通路815とのいずれかに振り分けられる。以後、遊技球が第1分岐通路814が振り分けられるまで、上記動作が繰り返される。

【6939】

なお、振分部材816は、特図当否抽選の結果とは無関係に動作しており、所定の周期で常に切替動作を行うように制御される。よって、遊技球が第1分岐通路814と第2分岐通路815とのいずれに振り分けられるかは、第1作動口62への入賞タイミングに依存する。

【6940】

上記の際、振分部材816の切替動作では、上昇装置615によるループ（第1作動口62への再入賞）が所定回数（例えば1回）以下となるように切替周期が設定されている。具体的には、遊技球を第2分岐通路815に振り分ける第2振分状態となる期間が、振分部材816により第2分岐通路815に振り分けられた遊技球が上昇装置615等を経由して再び振分部材816に戻ってくるまでの還流期間よりも短く、また、第2振分状態となる周期が上記還流期間と相違するように設定される。これにより、上昇装置615によるループが過度に繰り返されて保留数が増え過ぎることが抑制される。

10

【6941】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏する。

【6942】

第1作動口62に入賞した遊技球が第1作動口62に再入賞することが可能とされ、再入賞が発生すると、先の入賞により取得された保留情報とは別に新たな保留情報が取得されるように構成した。

20

【6943】

上記構成によれば、第1作動口62への初回入賞時だけでなく、再入賞時においても別個に保留情報が取得されるため、遊技者が1の遊技球によって複数の保留情報を獲得できるようになる。これにより、第1作動口62に入賞した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【6944】

<その他の変形例>

なお、上述した第9の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第9の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第9の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第9の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

30

【6945】

(1) 上記第9の実施の形態や各変形例では、第1始動口502、第2始動口532a、第1作動口62、第2作動口63への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし（1個であってもよい）、5個以上であってもよい。また、第1始動口502、第2始動口532a、第1作動口62、第2作動口63の少なくとも一方について保留機能を備えない構成としてもよい。

40

【6946】

(2) 上記第9の実施の形態や各変形例では、当否判定の結果が大当たり結果となることにより大当たり遊技（開閉実行モード）に移行する構成としたが、いわゆる1種2種混合機のように、始動口入賞に基づいて行われる抽選処理の結果が小当たり結果となり、小当たり遊技（内部にV入賞口を有する又はV入賞口及び外れ口を有する可変入賞装置が開閉される遊技状態）においてV入賞口（V入賞センサ）を遊技球が通過した場合（付与判定の結果が所定結果となり、所定の遊技結果となった場合）に大当たり遊技に移行する構成としてもよい。この場合において、小当たり結果となる抽選処理は、大当たりであるか否かの当否抽選と兼用されるものであってもよいし、当該当否抽選とは別に行われるもの

50

であってもよい。

【6947】

なお、本発明における「付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能」や「所定の特典を付与する」、「付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる」等には、上記のように、当否判定の結果が小当たり結果となり、V入賞を介して大当たり遊技に移行する場合も含まれると解することができる。

【6948】

(3) 上記第9の実施の形態や各変形例では、「特定通過部」として第2始動口532a、特図始動用センサ542、第1作動口62又は第1作動口用入賞センサ62aを備えたが、第1始動口502、一般入賞口61又は第2作動口63や、それらにおける遊技球の通過を検出するセンサを「特定通過部」として備えてもよい。この場合、「特定通過部」としての第1始動口502、一般入賞口61又は第2作動口63等は、遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と入球不可能又は入球困難な閉状態とに変位することが可能な可変入球装置内に設けられてもよいし、遊技領域上に設けられてもよい。

【6949】

(4) 上記第9の実施の形態や各変形例では、特定通過部を遊技球が通過した場合に行われる抽選処理の結果として、大当たり結果（第1結果）と、それよりも不利な外れ結果（第2結果）とを有する構成としたが、さらに他の結果（第3結果）として例えば小当たり結果を有する構成としてもよい。

【6950】

なお、小当たり結果になった場合には、大当たり結果になった場合よりも遊技者にとって不利な態様で可変入賞装置65又は他の可変入賞装置が開閉される開閉実行モードが行われる（小当たり遊技状態に移行する）。小当たり結果になった場合の開閉実行モードでは、例えば、大当たりの場合よりも遊技球の入賞が発生しにくい態様で可変入賞装置が開閉されたり、可変入賞装置への遊技球の総入賞数又は遊技球の総払出球数が大当たりの場合よりも少なくなる態様（例えば可変入賞装置の開放回数が少なかったり、開放期間が短かったりする態様）で可変入賞装置が開閉されたりする。

【6951】

(5) 上記第9の実施の形態や各変形例では、上昇装置615内を遊技球が上昇する過程の少なくとも一部で遊技球を視認可能としたが、上昇装置615内を上昇する遊技球を遊技機前方から視認不能な構成としてもよい。

【6952】

(6) 上記第9の実施の形態や各変形例では、開放時報知等の各種報知が図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を用いて報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。

【6953】

(7) 上記第9の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊技媒体）を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするともよい。

【6954】

(8) 上記第9の実施の形態や変形例1では、開閉役物518が設けられた役物装置501を備え、その役物装置501内に特定通過部としての第2始動口532aを備える構成としたが、開閉役物（開閉機構）を備えず、所定入球部を介して遊技球が入球可能な閉領域（特定領域）を遊技盤60上に設け、その閉領域内に特定通過部（閉領域に入球した

10

20

30

40

50

遊技球が通過可能なもの)を備える構成としてもよい。なお、閉領域は、上記所定入球部を介さなければその内側に遊技球が入球し得ないように構成されるところ、遊技盤60の前面から前方に突出する枠状体によって上記閉領域が構成されてもよいし、遊技釘群を枠状に配列することで上記閉領域が構成されてもよい。ちなみに所定入球部の数は1個であってもよいし、複数であってもよい。

【6955】

(9)上記第9の実施の形態や変形例1では、役物装置501を普通電動役物により構成したが、特図当否抽選で当たり結果となることに基づいて開放される特別電動役物により構成してもよい。また、複数の普通電動役物を備え、第2始動口532aへの入賞に基づく当否抽選で当たり結果となることにより役物装置501以外の普通電動役物が開放される構成してもよい。この場合、可変入賞装置65(特別電動役物)を備えない構成としてもよい。

10

【6956】

また、所定の入球部に入球した遊技球の自重を受けて閉鎖状態から開放状態に切り替わる機械式の役物(非電動役物)により役物装置501を構成してもよい。この場合、開放状態から閉鎖状態への切り替えは、上記所定の入球部への入球に基づいて行われてもよいし、役物装置501への入球に基づいて行われてもよい。また、役物装置501とは別に非電動役物を備える構成としてもよい。

【6957】

(10)上記第9の実施の形態や変形例1では、遊技球が特定通過部を通過した場合に行われる抽選処理として当否抽選が行われる構成としたが、当否抽選以外の抽選処理が行われる構成としてもよい。例えば、高確率モードに移行するか否かの確変抽選や、高頻度サポートモードに移行するか否かの時短抽選、特定演出を実行するか否かの演出抽選等が行われる構成としてもよい。

20

【6958】

なお、上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞すると、有利な態様で抽選処理が行われるところ、そのような構成を抽選処理として例えば確変抽選を実行する構成に適用した場合には、第2始動口532aに再入賞した場合に初回目入賞よりも高確率モードに移行しやすい態様(高確率モードへの移行確率が高く設定された状態)で確変抽選が行われる構成とすればよい。

30

【6959】

(11)上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞することが可能な構成としたが、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞せず、特図始動用センサ542のみを再通過することが可能な構成としてもよい。この場合、第2始動口532aに入賞した遊技球を第2始動口532aよりも下流側で且つ特図始動用センサ542よりも上流側の領域に戻す構成とすればよい。

【6960】

このことは、変形例2についても同様であり、第1作動口62に入賞した遊技球が第1作動口62に再入賞せず、第1作動口用入賞センサ62aのみを再通過することが可能な構成としてもよい。

40

【6961】

(12)上記第9の実施の形態や変形例1では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部(同一の通過部)を再通過することが可能な構成としたが、特定通過部を通過した遊技球が他の通過部を通過したり、特定通過部が対応する始動口とは異なる他の始動口に入賞したりすることが可能な構成としてもよい。例えば、特定通過部の下流側に所定通過部が配置され、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過可能な構成としてもよい。この場合、所定通過部を遊技球が通過することで、特定通過部を通過したときに行われる抽選処理と同じ抽選処理が再度行われる構成としてもよいし、特定通過部を通過したときに行われる抽選処理とは異なる抽選処理が行われる構成としてもよい。

50

【6962】

上記の際、特定通過部を通過した遊技球を所定通過部に導出するか否かを振り分ける振分手段を特定通過部と所定通過部との間に配置してもよい。この場合の振分手段は、特定通過部に遊技球を振り分けるか否かの振分手段（回転体601）と同じものであってもよいし、異なるものであってもよい。異なる振分手段とする場合は、当該振分手段を回転体や揺動部材等による動的な構造体により構成してもよいし、遊技釘や合成樹脂製の障害部材等による静的な構造体により構成してもよい。

【6963】

また、特定通過部と所定通過部との間に配置した振分手段により所定通過部側とは異なる側に振り分けられた遊技球が所定の入球部に入球可能となる構成としてもよい。この場合、所定の入球部は抽選契機の入球部（始動口）であってもよいし、抽選契機とならない入球部（一般入賞口等）であってもよい。所定通過部への通過を引き立てる上では、所定の入球部を抽選契機とならない入球部とするとよい。この際、所定の入球部への入球に基づいて賞球を付与する構成とすることが好ましい。

【6964】

また、異なる振分手段とする場合は、所定通過部への振分期待値（振分確率）が特定通過部への振分期待値と異なる構成とするとよい。例えば、所定通過部への振分期待値を特定通過部への振分期待値よりも高くすることで、外れ結果からの復活遊技に対する遊技者の期待感を高め、遊技意欲を好適に喚起することができる。

【6965】

なお、所定通過部は必ずしも特定通過部よりも下流側に配置される必要はなく、上流側に配置されてもよい。この場合、特定通過部を通過した遊技球が上昇装置615を介して所定通過部又はその上流側に導出される構成とすればよい。

【6966】

（13）上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞した場合に大当たり結果であるか否かの大当たり抽選を再実行する構成としたが、小当たり結果であるか否かの小当たり抽選を実行する構成としてもよい。すなわち、初回目入賞に基づく大当たり抽選で外れ結果となった場合において遊技球が第2始動口532aに再入賞すると、小当たり抽選が実行される構成としてもよい。つまり、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部（同じ通過部）を再通過した場合において、初回目通過に基づく抽選処理と再通過に基づく抽選処理とが異なる抽選処理となる構成としてもよい。

【6967】

（14）上記第9の実施の形態や変形例1では、遊技球のループ期間において第2始動口532aへの入賞が発生すると、有利な態様で抽選処理が行われる構成としたが、第2始動口532aへの入賞が発生してから又は当該入賞に基づく当否抽選で外れ結果となつてから所定期間（予め定められた期間）内に第2始動口532aへの入賞が発生すると、有利な態様で抽選処理が行われる構成としてもよい。かかる構成において所定期間の経過後に第2始動口532aへの入賞が発生した場合は、通常態様（初回目入賞時と同じ態様）で抽選処理が行われる。

【6968】

（15）上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞すると、初回目入賞よりも有利な態様で抽選処理が行われる構成としたが、同じ態様で抽選処理が行われる構成としてもよい。また、初回目入賞よりも不利な態様（例えば大当たり当選確率が低く設定された状態）で抽選処理が行われる構成としてもよい。

【6969】

また、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞し、当該再入賞に基づく後の抽選処理が行われて大当たり結果になると、初回目入賞に基づく先の抽選処理で大当たり結果になった場合よりも有利な特典が得られる構成としてもよい。例え

ば、上記第9の実施の形態のように大当たりの種別として6R大当たり結果と10R大当たり結果とを有する場合であれば、上記先の抽選処理で大当たり結果となった場合は6R大当たり結果が決定される一方で、上記後の抽選処理で大当たり結果となった場合は10R大当たり結果が決定される構成としてもよい。

【6970】

また、上記入賞に基づく後の抽選処理が行われて大当たり結果になると、初回目入賞に基づく先の抽選処理で大当たり結果になった場合よりも有利な特典が得られやすい構成としてもよい。例えば、大当たりの種別として6R大当たり結果と10R大当たり結果とを有する構成において、上記後の抽選処理で大当たり結果となった方が上記先の抽選処理で大当たり結果となるよりも10R大当たり結果が選ばれやすい構成としてもよい。

10

【6971】

なお、本発明における「後の抽選処理が先の抽選処理の価値以上となる」には、上記第9の実施の形態や変形例1のように、後の抽選処理が先の抽選処理よりも有利な結果になりやすい態様で行われる構成のほか、上記のような、後の抽選処理を経て得られる特典が先の抽選処理を経て得られる特典より有利となる（得られる利益が大きい）又は有利となりやすい構成等が含まれると解することができる。

【6972】

（16）上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aへの初回目入賞に基づく特図遊技回が終了した後、上流側に戻された遊技球が第2始動口532aに再入賞可能となり、当該再入賞に基づく特図遊技回が実行（開始）される構成としたが、初回目入賞に基づく特図遊技回が実行中である状況で第2始動口532aへの再入賞が発生し、当該再入賞に基づく特図遊技回が実行（開始）される構成としてもよい。すなわち、初回目入賞に基づく特図遊技回と再入賞に基づく特図遊技回とが並行又は重複して実行される構成としてもよい。

20

【6973】

この場合、上記第9の実施の形態の変形例2のように第1特図と第2特図を有する構成としてもよい。すなわち、初回目入賞の場合は第1特図又は第2特図の一方に対応した抽選処理や遊技回が実行され、再入賞の場合は第1特図又は第2特図の他方に対応した抽選処理や遊技回が実行される構成としてもよい。

【6974】

（17）上記第9の実施の形態や変形例1において、第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞すると、必ず大当たり結果となり、開閉実行モードに移行する構成としてもよい。この場合、抽選処理を実行した上で大当たり結果となる構成としてもよいし、抽選処理を実行することなく大当たり結果となる構成としてもよい。

30

【6975】

（18）上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aへの初回入賞時と再入賞時との両方で賞球を払い出す構成としたが、再入賞の場合は賞球を払い出さない構成としたり、初回入賞時よりも賞球数が少ない構成としたりしてもよい。

【6976】

（19）上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aへの入賞に基づく当否抽選にて外れ結果になった場合に第2始動口532aへの入賞球が上流側に戻される構成としたが、上記当否抽選にて大当たり結果になった場合に、第2始動口532aへの入賞球が上流側に戻される構成としてもよい。この場合、第2始動口532aへの再入賞が発生することで、高確率モードに移行するか否かの確変抽選や、高頻度サポートモードに移行するか否かの時短抽選等が実行される構成としてもよい。例えば、初回入賞時の抽選処理にて大当たりであるか否かのみが抽選され、再入賞時の抽選処理にて高確率モードや高頻度サポートモードへの移行有無が抽選される構成としてもよい。この際、戻された遊技球が振分手段（例えば回転体601）による振り分けを受ける構成に限定されず、戻された遊技球が第2始動口532aに導出される構成としてもよい。上記の際、再入賞の発生に対応した保留情報を取得しない構成としてもよい。

40

50

【6977】

また、初回入賞時の抽選結果が大当たり結果になった場合と外れ結果になった場合との両方で第2始動口532aに入賞した遊技球が上流側に戻されてもよい。すなわち、抽選処理の結果にかかわらず、第2始動口532aに入賞した遊技球が上流側に戻される構成としてもよい。この場合、第2始動口532aへの初回入賞に基づいて実行される先の抽選処理で大当たり結果となった場合は、上流側に戻された遊技球が第2始動口532aに再入賞することに基づいて実行される後の抽選処理で必ず外れ結果となるように構成してもよい。すなわち、先の抽選処理で大当たり結果になると、後の抽選処理の結果が強制的に外れ結果に設定される構成としてもよい。

【6978】

(20) 上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aへの入賞に基づく当否抽選にて外れ結果になると、必ず第2始動口532aへの入賞球が上流側に戻される構成としたが、上流側に戻すか否かを振り分ける構成としてもよい。例えば、外れ結果として複数種類の外れ結果を有し、特定の外れ結果になった場合に上流側に戻す構成としてもよい。外れ結果の種別抽選は上記当否抽選にて行ってもよいし（外れ結果に対応する複数の乱数値に外れ種別を割り当てる）、上記当否抽選とは別の抽選処理にて行ってもよい。

【6979】

また、特図保留数に基づいて上流側に戻すか否かを振り分けてもよい。例えば、保留数が所定数以上の場合に上流側へ戻さない又は戻されにくくなるように振り分け、所定数よりも少ない場合に上流側に戻す又は戻さやすくなるように振り分ける構成としてもよい。このような構成とすることで、保留数が少ない場合に保留数を増やすチャンスが提供される又は提供されやすくなる遊技性を実現することができる。また、保留数が上限数に達している場合は、上流側に戻さないように振り分ける構成としてもよい。

【6980】

(21) 上記第9の実施の形態や変形例1では、上昇装置615により戻された遊技球が、戻される前の遊技球と同一の振り分け確率（第2始動口532aへの入賞確率）で振り分けられる構成としたが、戻された遊技球と戻される前の遊技球とで振り分け確率が異なる構成としてもよい。例えば、戻された遊技球の方が第2始動口532aに振り分けられやすくなるようにして振り分けが行われる構成としてもよい。

【6981】

(22) 上記第9の実施の形態や変形例1では、回転体601において第2始動口案内内部604と外れ口案内内部603との2つの領域に遊技球を振り分ける構成としたが、3以上の領域に遊技球を振り分ける構成としてもよい。

【6982】

(23) 上記第9の実施の形態や変形例1では、「振分手段」として回転体601を設けたが、遊技球を第2始動口532aと他の通過部（外れ口532b）とに振り分ける構成は任意であり、例えば、振分羽根が揺動するものなど他の構成を用いてもよい。また、動的な振分構造に限定されるものではなく、振分通路やクルーン等の静的な振分構造でもよい。

【6983】

(24) 上記第9の実施の形態や変形例1では、第1始動口502への入賞が発生した場合（開閉役物518が開放される場合）に回転体601を回転させる構成としたが、回転体601を常時回転させる構成としてもよい。

【6984】

(25) 上記第9の実施の形態や変形例1では、「導出手段」としてスクリュコンベアからなる上昇装置615を設けたが、バケットコンベア等の他のコンベア装置を用いてもよい。また、ピストン機構によって遊技球を上方に持ち上げる構成や、遊技球を磁石により吸着して上方に搬送する構成等としてもよく、遊技球を上昇させ得るものであればその構成は任意である。

【6985】

(26) 上記第9の実施の形態や変形例1では、上昇装置615を回転体601の後方に配置するが、回転体601の側方や前方に配置してもよい。但し、側方に配置すると、役物装置501の横幅寸法が大きくなりやすく、役物装置外における遊技球の流下領域を狭めることに繋がる。この点を踏まえると、前後方向の空間を活用する前方又は後方に配置することが好ましい。但し、前方に配置すると、遊技者の関心が最も高い回転体601の視認性が妨げられるため、上記第9の実施の形態や変形例1のように後方に配置することが好ましい。この場合、必ずしも真後ろである必要はなく、斜め後方であってもよい。

【6986】

(27) 上記第9の実施の形態や変形例1では、上昇装置615を役物装置501内に配置するが、役物装置外の遊技領域に配置してもよい。この場合、役物装置501等と上昇装置615との間に往路及び復路を設けるとよい。かかる構成によれば、役物装置501等の構成が簡略化し、当該装置内のレイアウト設計が容易化する。この構成において、上昇装置615は遊技盤60の後方に配置してもよい。この場合、遊技盤60又は遊技盤60における上昇装置615の前方部分を透明化（透光化）し、上昇装置615を視認可能とするとよい。上記往路及び復路についても同様である。

【6987】

(28) 上記第9の実施の形態や変形例1では、単一の上昇装置615により遊技球を上昇させるが、複数の上昇装置を用いて多段的に上昇させてもよい。この場合、前段の上昇装置から排出された遊技球を側方に移動させて後段の上昇装置に誘導してもよいし、当該排出された遊技球を下方に流下させて後段の上昇装置に誘導してもよい。これにより、複雑な動きを遊技球に与えることができ、遊技球の動き自体の面白みを高めることが可能になる。

【6988】

(29) 上記第9の実施の形態や変形例1では、第1始動口502への入賞に基づくサポート抽選にてサポート当選結果になった場合に開閉役物518を開放するが、サポート抽選を実行することなく、特定作動口への入賞が発生したことや所定通過部を遊技球が通過したことを条件として開閉役物518を開放してもよい。すなわち、開閉役物518（役物装置501）の開放に際して必ずしも抽選処理を経る必要はない。この場合、当該入賞や通過に基づく遊技球の払い出しは行ってもよいし、行わなくてもよい。

【6989】

(30) 上記第9の実施の形態や変形例1では、開閉役物518の開放回数が1回に設定されるが、複数回開放されてもよい。その場合、1回開放する開放パターンと複数回数開放する開放パターンとを含む複数種類の開放パターンを有し、それらの中から1つが選択されて実行される構成としてもよい。

【6990】

(31) 上記第9の実施の形態や変形例1では、第2始動口532aに入賞した遊技球や外れ口532bに入った遊技球が役物装置501の外部として遊技盤60の背面側に回収され、パチンコ機10の外部へ排出される構成としたが、役物装置501の外部として遊技盤60の前面側（遊技領域PE）に排出される構成としてもよい。この場合、遊技領域PEに排出された遊技球が一般入賞口61等の他の入球部に入球可能な構成としてもよいし、他の入球部に入球することなく必ずアウト口68に入球する構成としてもよい。

【6991】

(32) 上記第9の実施の形態の変形例1では、遊技球が残存する場合の開閉役物518の開放時間を残存しない場合よりも短くすることで、役物装置501への入球難易度を高める構成としたが、それに代えて又は加えて、開閉役物518の開放回数を異ならせる構成としてもよい。具体的には、遊技球が残存する場合の開放回数を残存しない場合よりも少なくすることで、役物装置501への入球難易度を高める構成としてもよい。

【6992】

(33) 上記第9の実施の形態の変形例1では、遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも役物装置501への入球が発生しにくい態様で開閉役物518が開放される構成

10

20

30

40

50

としたが、残存しない場合よりも入球が発生しやすい態様で開閉役物 5 1 8 が開放される構成としてもよい。

【6993】

また、遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも役物装置 5 0 1 への入球が発生しにくい態様で開閉役物 5 1 8 が開放されやすい構成としてもよい。例えば、開閉役物 5 1 8 の開放パターンとして、入球が発生しやすい態様の開放パターンと、入球が発生しにくい態様の開放パターンとを有し、遊技球が残存しない場合は前者の開放パターンが後者の開放パターンよりも選ばれやすく、残存する場合は後者の開放パターンが前者の開放パターンよりも選ばれやすくなる構成としてもよい。

【6994】

また、残存の有無に関係なく、開閉役物 5 1 8 が開放される構成としてもよい。すなわち、遊技球が残存する場合と残存しない場合とで役物装置 5 0 1 への入球確率が相違しないように開閉役物 5 1 8 が開放されてもよい。

【6995】

(34) 上記第9の実施の形態の変形例1では、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合において上昇装置 6 1 5 による遊技球のループの有無にかかわらず、開閉役物 5 1 8 の開放を許容する構成としたが、ループが行われている場合は開放を制限する構成としてもよい。具体的には、戻しフラグがセットされていない場合は、第1始動口 5 0 2 への入賞に基づいて普図遊技回を実行し、戻しフラグがセットされている場合は、第1始動口 5 0 2 への入賞が発生しても普図遊技回を実行しない構成としてもよい。このような構成とすることで、通常の大当たり当選確率の下では役物装置 5 0 1 内の遊技球の追加を許容して遊技者が第2始動口 5 3 2 a への入賞確率を上昇させることができるようにする一方、大当たり当選確率が高められた状況ではそのような入賞確率の上昇を抑制し、過度に遊技者有利となることを抑制可能となる。

【6996】

また、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する場合においてループが行われている場合に開閉役物 5 1 8 の開放を許容し、ループが行われていない場合に開放を制限する構成としてもよい。この場合、遊技球をループさせたり、大当たり当選確率が高められたりする機能を強調することができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【6997】

(35) 上記第9の実施の形態の変形例1において、上昇装置 6 1 5 による遊技球のループが行われている場合と行われない場合とで、開閉役物 5 1 8 の開放態様を異ならせてもよい。具体的には、ループが行われている場合の方が行われない場合よりも役物装置 5 0 1 への入球が発生しにくい態様で開閉役物 5 1 8 が開放される構成としてもよい。また、前者の場合の方が後者の場合よりも入球が発生しにくい態様で開閉役物 5 1 8 が開放されやすい構成としてもよい。

【6998】

(36) 上記第9の実施の形態の変形例1では、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存しない状況で開閉役物 5 1 8 が開放される場合に実行される第1発光演出に関し、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングよりも前から当該演出を実行する構成としたが、残存しない場合は開閉役物 5 1 8 の開放時間が長く、演出期間を確保しやすいため、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングから第1発光演出を開始する構成としてもよい。

【6999】

(37) 上記第9の実施の形態の変形例1では、役物装置 5 0 1 内に遊技球が残存する状況で開閉役物 5 1 8 が開放される場合に実行される第2発光演出に関し、開閉役物 5 1 8 の開放タイミングにて発光状態 A 3 (点滅発光) から発光状態 A 4 (緑色発光) に切り替えられる構成としたが、遊技者が凡その開放タイミングを把握できれば足りるため、開閉役物 5 1 8 が開放される前 (例えば、開放状態への切り替えの若干前) や、開放された後 (例えば、開放状態への切り替えの若干後) に発光状態 A 4 への切り替えが実行される構成としてもよい。このことは第3発光演出についても同様である。

10

20

30

40

50

【7000】

(38) 上記第9の実施の形態の変形例1では、上昇装置615による遊技球のループが行われている場合と行われていない場合とで開放時報知を異ならせるが、両者の場合で同じ態様の開放時報知を実行してもよい。すなわち、ループの有無を報知に反映させることなく開放時報知を実行する構成としてもよい。

【7001】

(39) 上記第9の実施の形態の変形例1では、役物装置501内に遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも開放時報知の報知期間を長くする構成としたが、役物装置501内に遊技球が残存する場合に残存しない場合よりも開放時報知の報知期間を短くする構成としてもよい。この場合、報知期間が普段（役物装置501内に遊技球が残存しない状態）よりも短いことで、役物装置501内に遊技球が残存することが遊技者に知らされるものとなり、遊技者がより早くタイミングで遊技球の残存を把握することが可能になる。

10

【7002】

(40) 上記第9の実施の形態の変形例1では、開閉役物518の開放終了時に開放時報知を終了させるが、開放終了から所定期間が経過するまで開放時報知を継続する構成としてもよい。この場合、開放時報知を継続している間は次の開放（普図遊技回の実行）を制限する構成としてもよい。

【7003】

(41) 上記第9の実施の形態の変形例1において、第1発光演出～第3発光演出について発光状態A1～A5以外の発光状態を含む構成としてもよい。例えば、第1発光演出において発光状態A2（白色発光）となった後、青色発光の発光状態に切り替わる構成としてもよいし、例えば、第2発光演出において発光状態A3（点滅発光）と発光状態A4（緑色発光）との間に、発光色が白色から緑色に徐々に変化する発光状態が介在する構成としてもよい。

20

【7004】

(42) 上記第9の実施の形態の変形例1において、開放時報知として、役物装置501内の遊技球数（残球数）を遊技者が認識できる報知を行ってもよい。例えば、開放されることの表示に加え、役物装置501内の残球数を示す数字表示を行う構成としてもよい。この際、残球数によって数字表示の態様が異なる構成としてもよい。例えば、残球数が所定数以上の場合は所定数よりも少ない場合に比べて上記数字表示の表示サイズが大きくなったり、所定数以上の場合と所定数よりも少ない場合とで表示色が異なったりする構成としてもよい。これにより、残存球が多く有利な状態であることを好適に強調することができる。なお、残球数の表示は、数字表示に限らず、残球数に対応した数の所定絵柄が表示されるものであってもよい。

30

【7005】

残球数に関する表示は、開放タイミングの前から行われてもよいし、開放タイミングに合わせて開始されてもよい。また、役物装置501内に遊技球が残存しない場合は、残球数が0個であることに対応した表示が行われてもよいし、残球数に関する表示が行われない構成としてもよい。

【7006】

40

(43) 上記第9の実施の形態の変形例1では、発光部711が前枠525に設けられるが、これに代えて又は加えて開閉役物518に設けられてもよい。また、かかる構成に代えて又は加えて、発光部711が可変表示ユニット67の下面部（入球部516の天井部）や球受け板513（入球部516の底部）等に設けられるなど、入球部516に設けられてもよい。

【7007】

(44) 上記第9の実施の形態の変形例1において、上昇装置615による遊技球のループが行われない構成（第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞しない構成）としてもよい。

【7008】

50

(45) 上記第9の実施の形態の変形例2では、第1作動口62に入賞した遊技球が第1作動口62に再入賞することが可能な構成としたが、第2作動口63に入賞した遊技球が第2作動口63に再入賞することが可能な構成としてもよいし、スルーゲート64を通過した遊技球がスルーゲート64を再通過することが可能な構成としてもよい。

【7009】

(46) 上記第9の実施の形態の変形例2では、第1作動口62に入賞した遊技球が第1作動口62に再入賞することが可能な構成としたが、第1作動口62に入賞した遊技球が第2作動口63に入賞したり、第2作動口用入賞センサ63cを通過したりすることが可能な構成としてもよい。例えば、第1作動口62よりも下流側に第2作動口63や第2作動口用入賞センサ63cが配置され、第1作動口62に入賞した遊技球（第1作動口用入賞センサ62aを通過した遊技球）が第2作動口63や第2作動口用入賞センサ63cに流下する構成としてもよい。この場合、第2作動口63に対して普電役物63aを設けてもよいし、設けない構成としてもよい。

【7010】

(47) 上記第9の実施の形態の変形例2では、第1作動口62への初回入賞時と再入賞時とで同じ大当たり当選確率で当否抽選が実行される構成としたが、上記第9の実施の形態や変形例1のように、大当たり当選確率が高められた状態で当否抽選が実行される構成としてもよい。

【7011】

(48) 上記第9の実施の形態の変形例2では、第1分岐通路814に振り分けられた遊技球（第1作動口62の上流側に戻されない遊技球）が遊技盤60の前面側に排出される構成としたが、当該排出が行われず、遊技盤60の背面側でそのまま回収される（パチンコ機10の外部に排出される）構成としてもよい。

【7012】

また、上記第9の実施の形態の変形例2では、第1分岐通路814に振り分けられ、遊技盤60の前面側に排出された遊技球がアウト口68に入球する構成としたが、一般入賞口61等の他の入球部に入球可能な構成としてもよい。

【7013】

(49) 上記第9の実施の形態の変形例2では、ループ回数が所定回数（例えば1回）以下となるように制限し、増加可能な保留数を一定範囲内に抑える構成としたが、このような制限を設けない構成としてもよい。すなわち、保留上限数に対応した回数のループを許容する構成とし、1個の遊技球により、保留数が0個の状態から上限数（例えば4個）に到達し得るように構成してもよい。このことは上記第9の実施の形態や変形例1においても同様である。

【7014】

(50) 上記第9の実施の形態の変形例2では、第1特図遊技回が実行中である場合に第2特図遊技回が実行されず、第2特図遊技回の実行中である場合に第1特図遊技回が実行されない構成としたが、第1特図遊技回が実行中である場合に第2特図遊技回の実行（開始）が許容され、第2特図遊技回が実行中である場合に第1特図遊技回の実行（開始）が許容される構成（同時変動タイプの遊技機）としてもよい。

【7015】

(51) 上記第9の実施の形態の変形例2では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【7016】

(52) 上記第9の実施の形態の変形例2では、第1作動口62をポケットタイプの入賞口（始動口）としたが、スルーゲート64のようなスルータイプの入賞口（始動口）により構成してもよい。この場合、スルータイプの第1作動口62を通過した遊技球が上昇

10

20

30

40

50

装置 6 1 5 により上流側に戻され、その戻された遊技球が再び第 1 作動口 6 2 を通過可能な構成とするといよい。

【 7 0 1 7 】

また、本構成を上記（ 4 6 ）の構成に適用してもよい。例えば、上記スルータイプの第 1 作動口 6 2 の下流側に第 2 作動口 6 3 を配置し、当該第 1 作動口 6 2 を通過した遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞可能となる構成としてもよい。この場合、上記（ 5 0 ）のように、第 1 特図遊技回が実行中である場合に第 2 特図遊技回の実行（開始）が許容され、第 2 特図遊技回が実行中である場合に第 1 特図遊技回の実行（開始）が許容される構成としてもよい。

【 7 0 1 8 】

加えて、第 1 作動口 6 2 の上流側にスルーゲート 6 4 を配置し、スルーゲート 6 4 を通過した遊技球が第 1 作動口 6 2 を通過可能となる構成としてもよい。すなわち、スルーゲート 6 4 を通過した遊技球が第 1 作動口 6 2 を通過し得るとともに、その遊技球がさらに第 2 作動口 6 3 に入賞可能となる構成としてもよい。この場合、1 個の遊技球によって普図サポート抽選と第 1 特図の当否抽選と第 2 特図の当否抽選との 3 つの抽選を受けることが可能となり、遊技球の挙動に対する注目度を好適に高めることができる。

【 7 0 1 9 】

（ 5 3 ）上記第 9 の実施の形態の変形例 2 では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート 6 4、第 2 作動口 6 3 を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第 1 作動口 6 2 に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート 6 4、第 2 作動口 6 3 を通過又は入賞可能となる構成とするといよい。

【 7 0 2 0 】

（ 5 4 ）上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【 7 0 2 1 】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【 7 0 2 2 】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【 7 0 2 3 】

< 第 1 0 の実施の形態 >

以下、本実施の形態に係る遊技機について説明する。なお、上記第 1 の実施の形態において図 1 ～図 3 を参照して説明したパチンコ機 1 0 の基本構成については、本実施の形態においても同様であるため、その説明を省略する。

【 7 0 2 4 】

< 遊技盤 6 0 について >

本実施の形態に係る遊技盤 6 0 の構成について図 6 4 7 を参照しながら説明する。図 6 4 7 は、本実施の形態に係る遊技盤 6 0 の正面図である。

【 7 0 2 5 】

遊技盤 60 には、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 61、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置 66、第 1 作動口（又は第 1 始動入球部）62、第 2 作動口（又は第 2 始動入球部）63、スルーゲート 64、可変表示ユニット 67 等がそれぞれ設けられている。なお、一般入賞口 61 は複数設けられている。

【7026】

一般入賞口 61、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置 66、第 1 作動口 62 及び第 2 作動口 63 への入球が発生すると、それが入賞センサ（検知センサ）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。この場合に、一般入賞口 61 への入球が発生した場合には 10 個の遊技球の払出が実行され、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置 66 への入球が発生した場合には 15 個の遊技球の払出が実行される。また、第 1 作動口 62 への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、第 2 作動口 63 への入球が発生した場合には 1 個の遊技球の払出が実行される。ちなみにスルーゲート 64 への入球が発生しても遊技球の払出は実行されない。

【7027】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば第 1 作動口 62 に係る賞球個数と第 2 作動口 63 に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第 2 作動口 63 に係る賞球個数の方が第 1 作動口 62 に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、第 1 可変入賞装置 65 に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。さらに、第 1 可変入賞装置 65 に係る賞球個数が第 2 可変入賞装置 66 の賞球個数よりも多い構成としてもよいし、その逆であってもよい。

【7028】

遊技盤 60 の最下部にはアウト口 68 が設けられており、各種入球部に入らなかった遊技球はアウト口 68 を通って遊技領域 P E から排出される。ここで、入球とは、所定の開口部位を遊技球が通過することを意味し、同開口部位を通過した後に遊技球が遊技領域 P E から排出される態様だけでなく、開口部位を通過した後に遊技領域 P E から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 68 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 61、作動口 62、63、可変入賞装置 65、66 又はスルーゲート 64 への入球を、入賞とも表現する。

【7029】

また、遊技盤 60 には、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の釘 69 が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら釘 69 や風車等の各種構成によって遊技球の流れが多様化され、上述した一般入賞口 61 等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【7030】

遊技盤 60 の中央部には、上記可変表示ユニット 67 が配置されている。可変表示ユニット 67 は、遊技盤 60 の裏面側に設置されており（図 3）、遊技盤 60 の中央部に設けられた開口部を通じてその表示画面 G を視認することが可能となっている。遊技盤 60 の前面には、上記開口部の周縁部に対応させて枠状のセンターフレーム 76 が取り付けられている。

【7031】

センターフレーム 76 は遊技盤 60 の前面から前方に突出しており、センターフレーム 76 の前面とガラスユニット 22 との隙間寸法は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。これにより、遊技領域 P E を流下する遊技球がセンターフレーム 76 の内側領域に流入して表示画面 G に接触することが回避されている。また、センターフレーム 76 により、遊技球が遊技領域 P E を流下する際の流下経路が左右に分割され、センターフレーム 76 の左側を通る左ルートと右側を通る右ルートとが形成されている。

【7032】

左ルートと右ルートのいずれを遊技球が流下（通過）するかは、遊技球発射ハンドル 41 の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。発射された遊技球は、遊技

盤 60 の左側上部から遊技領域 P E に進入するため、遊技球の発射勢が強いほど遊技球が右ルートを下流しやすくなる。

【7033】

詳しくは、遊技者が第1発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第1範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル41の回動操作を行うと、発射された遊技球が左ルートを下流し、遊技者が第2発射操作として基準回動量以上である第2範囲の回動操作量で遊技球発射ハンドル41の回動操作を行うと、発射された遊技球が右ルートを下流する。なお、所定回動量とは、発射された遊技球が後述する誘導レール100を通過して遊技領域 P E に進入可能となる回動操作量であり、基準回動量とは、センターフレーム76の頂部に到達可能な発射勢で遊技球を発射する回動操作量である。

10

【7034】

センターフレーム76（可変表示ユニット67）の下方には、上向きに開放された第1作動口62が配置されている。第1作動口62は、遊技盤60の左右中央部に位置するが、右ルートを下流する遊技球は第1作動口62に入賞しないように釘69等の遊技部品が配設されている。すなわち、左ルートを下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となっている。よって、遊技者が第1作動口62への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。第1作動口62には第1作動口用入賞センサ62a（図651）が設けられており、当該入賞センサ62aにより第1作動口62に入賞した遊技球が検知される。

【7035】

センターフレーム76（可変表示ユニット67）の右方には、第2作動口63が配置されている。第2作動口63の構成について図648を参照しながら説明する。

20

【7036】

第2作動口63には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての普電役物63a（可変受入手段）が設けられている。具体的には、左右方向に回動可能に支持された上記一対の可動片が第2作動口63としての開口部を左右両側から挟むようにして配置されている。

【7037】

そして、上記各可動片が回動することで、図648（a）に示す閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、図648（b）に示す開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り替わり可能となっている。詳しくは、第2作動口63の上部には、前方に突出するようにして突出部63dが設けられており、図648（a）に示すように上記可動片が起立姿勢である場合には、それら各可動片と突出部63dとの隙間が遊技球の直径未満となり、第2作動口63への遊技球の流入が阻止される。一方、図648（b）に示すように上記可動片が外側へ傾斜するように回動した場合には、上記突出部63dとの間に遊技球が通過可能な大きさの開口部が形成され、第2作動口63への遊技球の流入が許容される。第2作動口63には第2作動口用入賞センサ63cが設けられており、当該入賞センサ63cにより第2作動口63に入賞した遊技球が検知される。

30

【7038】

また、普電役物63aには、各可動片を駆動する駆動部63bが設けられている。各可動片は、駆動部63bにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、開放状態（傾斜姿勢）と閉鎖状態（起立姿勢）とに切り替えられる。因みに第1作動口62には普電役物（開閉構造）が設けられていない。

40

【7039】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第2作動口63への入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に第2作動口63への入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第2作動口63への入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。また、普電役物63aの構成は上記に限定されるものではなく、例えば、可動片が前後に回動したり、前後又は左右にスライド移動し

50

たりすることで、第2作動口63を開閉するものであってもよい。

【7040】

図647に示すように、右ルートにおいて第2作動口63の上方（上流側）にはスルーゲート64が配置されている。スルーゲート64は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート64に入賞した遊技球は、スルーゲート64を通過して再び遊技領域PEを流下する。よって、スルーゲート64に入賞した遊技球は、第2作動口63にも入賞することが可能となっている。スルーゲート64にはスルー用入賞センサ64a（図651）が設けられており、当該入賞センサ64aによりスルーゲート64に入賞した遊技球が検知される。

【7041】

スルーゲート64は、第2作動口63に設けられた上記普電役物63aを開放状態とするためのトリガとなっている。具体的には、スルーゲート64への入賞を契機として内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）となることで、普電役物63aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に復帰させる役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。

【7042】

第1作動口62の下方で且つアウト口68の上方には、第1可変入賞装置65が配置されている。第1可変入賞装置65の構成について図649を参照しながら説明する。

【7043】

第1可変入賞装置65は、前方に開口する第1大入賞口65aと、当該第1大入賞口65aを開閉する開閉扉65bとを備えている。第1大入賞口65aは、正面視で横長の長方形形状をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第1大入賞口65aは、遊技盤60の背面側に設けられた案内通路65eと連通しており、第1大入賞口65aに入賞した遊技球は全て案内通路65eに導かれるように構成されている。案内通路65eには大入賞口用入賞センサ65cが設けられており、当該入賞センサ65cにより第1大入賞口65aに入賞した遊技球が検知される。

【7044】

また、第1可変入賞装置65には、開閉扉65bを駆動する駆動部65dが設けられている。開閉扉65bは、駆動部65dにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第1大入賞口65aに遊技球が入賞不能な閉鎖状態（図649（a））と、第1大入賞口65aに遊技球が入賞可能な開放状態（図649（b））とに切り替えられる。

【7045】

なお、上記構成では閉鎖状態である場合に第1大入賞口65aへの入賞が不可となるが、入賞可能な構成であってもよい。すなわち、閉鎖状態である場合に、第1大入賞口65aへの入賞が可能であるものの、開放状態よりも入賞しにくい（入賞困難となる）構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第1大入賞口65aへの入賞しやすさが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【7046】

右ルートにおいて第2作動口63の下方（下流側）には第2可変入賞装置66が配置されている。第2可変入賞装置66の構成について図650を参照しながら説明する。

【7047】

図650（a）に示すように、第2可変入賞装置66は、パチンコ機10の前方に開口する第2大入賞口66aと、第2大入賞口66aを開閉する開閉扉66bとを備えている。第2可変入賞装置66には、開閉扉66bを駆動する駆動部66cが設けられている。開閉扉66bは、駆動部66cにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第2大入賞口66aに遊技球が入賞可能となる開放状態と、第2大入賞口66aに遊技球が入賞不可となる閉鎖状態とに切り換えられる。

【7048】

なお、必ずしも第2可変入賞装置66（開閉扉66b）が閉鎖状態となった場合に第2大入賞口66aへの入賞が不可能となる必要はなく、開放状態に比べて入賞しにくい範囲

10

20

30

40

50

で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで第2大入賞口66aへの入賞し易さが相違するものであればよく、閉鎖や開放の度合は任意である。

【7049】

第2大入賞口66aは、正面視で横長の長形状をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第2大入賞口66aは、遊技盤60の背面側に設けられた案内通路66dと連通しており、第2大入賞口66aに入賞した遊技球は全て案内通路66dに導かれるように構成されている。

【7050】

案内通路66dは、図650(b)に示すように、その途中位置から二股に分岐しており、分岐位置よりも上流側を構成する上流領域66eと、分岐位置よりも下流側の一方を構成するV入賞用領域(又は有利用領域)66fと、分岐位置よりも下流側の他方を構成する排出用領域(又は不利用領域)66gとを備えている。また、分岐位置には、上流領域66eから当該分岐位置に到達した遊技球をV入賞用領域66f及び排出用領域66gのいずれかに振り分ける振分手段として振分部材66hが設けられている。振分部材66hが振分用の駆動部66iにより駆動されていない状態では、分岐位置に到達した遊技球が排出用領域66gへ流入し、振分部材66hが駆動部66iにより駆動されている状態では、分岐位置に到達した遊技球がV入賞用領域66fへ流入する。

【7051】

案内通路66dの上流領域66eには、上流領域66eに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、カウント用の検知センサ66kが設けられている。カウント用の検知センサ66kにて遊技球が検知されたことに基づき、第2可変入賞装置66への入賞に対応した賞球の払い出しが実行される。また、V入賞用領域66fには、V入賞用領域66fに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、V入賞用の検知センサ66mが設けられている。V入賞用の検知センサ66mにて遊技球が検知されたことに基づき、V大当たりが発生する。なお、V大当たりの詳細については後述する。

【7052】

また、排出用領域66gには、排出用領域66gに流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、排出用の検知センサ66nが設けられている。排出用の検知センサ66n及びV入賞用の検知センサ66mからの検知結果に基づき、第2可変入賞装置66内に遊技球が残存しているか否かや、第2可変入賞装置66への入賞個数と当該入賞装置66からの排出個数とが整合するか否かなどが判定される。

【7053】

駆動部66iは、予め定められた所定のタイミングから周期的に駆動制御される。具体的には、第2可変入賞装置66が開放されることとなる開閉実行モードの開始タイミングから、所定周期で振分部材用の駆動部66iが駆動制御される。その結果、第2可変入賞装置66へ入賞した遊技球がV入賞用領域66f側へ振り分けられるタイミングと、排出用領域66g側へ振り分けられるタイミングとが周期的に切り換わることになる。

【7054】

第2可変入賞装置66が開放される開閉実行モードには、開閉扉66bが開放状態となる期間が相違する複数の開閉実行モードが設定されている。詳細は後述するが、本パチンコ機10では、開閉扉66bが開放状態となる期間を相違させることによって、入賞した遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられる確率が相対的に高低となるようにされている。以下、V入賞用領域66fに振り分けられる確率が高い側の開放態様を高振分態様(高期待度態様)といい、上記確率が低い側の開放態様を低振分態様(低期待度態様)という。

【7055】

なお、遊技球が第2可変入賞装置66へ入賞可能となる低振分態様の開閉実行モードと高振分態様の開閉実行モードとで、遊技球がV入賞用領域66fを通過するトータル確率は所定確率(1/10)以下となるように設定されている。つまり、高振分態様の開閉

10

20

30

40

50

実行モードにおいてV入賞用領域66fを通過する確率が高められているとはいえ、低振分態様の開閉実行モードにおいてV入賞用領域66fを通過する確率とあわせると、所定確率以下となるように、高振分態様・低振分態様の開閉実行モードにおける第2可変入賞装置66への入賞率やV入賞用領域66fの通過率、第2可変入賞装置66での開閉実行モードが実施される場合の高振分態様と低振分態様の振分割合等が設定されている。

【7056】

第2可変入賞装置66は、入賞した遊技球がV入賞用領域66f及び排出用領域66gのいずれに振り分けられるのかをパチンコ機10前方から視認可能となるように形成されていることが好ましく、具体的には第2可変入賞装置66の前面側が有色透明又は無色透明に形成されていることが好ましい。

10

【7057】

ここで、第2作動口63、スルーゲート64、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66に対しては、右ルートを下流する遊技球のみが入賞可能となっている。よって、遊技者が第2作動口63、スルーゲート64、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。

【7058】

本実施の形態において第1可変入賞装置65は、大当たりに対応する開閉実行モード（大当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。大当たり遊技とは、大当たり当選した場合に移行することとなるモードであり、大当たり遊技では、第1可変入賞装置65の開放時間が所定時間（例えば30sec）に達すること又は第1可変入賞装置65（第1大入賞口65a）に所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞することを1ラウンドとして、複数ラウンドを上限として第1可変入賞装置65が繰り返し開放されるものとなっている。

20

【7059】

一方、第2可変入賞装置66は、小当たり（特別当たり又は特別外れ）に対応する開閉実行モード（小当たり遊技）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。小当たり遊技とは、小当たり当選した場合に移行することとなるモードであり、小当たり遊技では、第2可変入賞装置66の開放時間が所定時間（例えば1.8sec）に達すること又は第2可変入賞装置66（第2大入賞口66a）に所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞することを1ラウンドとし、そのラウンド遊技が1回だけ実行されるものとなっている。

30

【7060】

なお、大当たり遊技及び小当たり遊技におけるラウンド遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の第1可変入賞装置65又は第2可変入賞装置66の開放が行われた場合には終了するように構成されている。

【7061】

第1作動口62又は第2作動口63への入賞が発生すると、内部抽選（大当たり当選したか否かの抽選、小当たり当選したか否かの抽選）が行われる。そして、その抽選にて当選となった場合には、第1可変入賞装置65又は第2可変入賞装置66への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。

40

【7062】

図647に示すように、第2可変入賞装置66の下方には、主表示ユニット81が設けられている。主表示ユニット81は、遊技領域PEの下部側の外縁に沿って配置されており、遊技盤60の前面から前方に突出している。主表示ユニット81の前面には、所定の絵柄等が表示される特図用表示部43及び普図用表示部44が設けられている。これら各表示部43、44は、前扉枠14のガラスユニット22を通じて前方から視認可能となっている。なお、主表示ユニット81の前面とガラスユニット22との隙間寸法は遊技球の直径よりも小さくなっている。これにより、主表示ユニット81の前方を遊技球が通過することが回避されており、各種表示部43、44の視認性が担保されている。

50

【7063】

特図用表示部43には、第1作動口62への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第1特図表示部ASと、第2作動口63への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第2特図表示部BSとが設けられている。

【7064】

第1特図表示部ASでは、第1作動口62への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第1作動口62への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第1作動口62への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第1特図表示部ASにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。

10

【7065】

第2特図表示部BSでは、第2作動口63への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第2作動口63への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第2作動口63への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第2特図表示部BSにて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、開閉実行モードに移行する。

【7066】

以下においては、第1作動口62への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第2作動口63への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第1特別図柄又は第1特図といい、後者を第2特別図柄又は第2特図ということがある。

20

【7067】

ここで、いずれかの作動口62、63への入賞に基づいて、対応する特図表示部AS、BSにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが特図表示部AS、BSにおける遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口62、63への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の1回とする。

【7068】

また、主表示ユニット81には特図保留数表示部AMが設けられている。遊技球が第1作動口62に入賞した回数は最大4回まで保留されるようになっており、特図保留数表示部AMには第1特図（第1作動口62）の保留数を表示可能となっている。なお、第2特図についての保留機能は搭載されておらず、特図保留数表示部AMにおいて第2特図の保留数を表示するための表示部も存在しない。

30

【7069】

普図用表示部44は、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、普図用表示部44では、スルーゲート64への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート64への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート64への入賞に基づく内部抽選の結果が普電役物63aを開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、普図用表示部44にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、サポート状態へ移行する。なお、スルーゲート64への入賞を契機に変動表示される絵柄を普通図柄又は普図ということがある。

40

【7070】

ここで、スルーゲート64への入賞に基づいて、普図用表示部44にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが、普図用表示部44における遊技回の1回に相当する。以下においては、普図用表示部44における遊技回と特図表示部AS、BSにおける遊技回とを区別すべく、前者を普図遊技回といい、後者を特図遊技回ということがある。

【7071】

50

また、普図用表示部 4 4 には普図保留数表示部 F M が設けられている。遊技球がスルーゲート 6 4 に入賞した回数は最大 4 回まで保留されるようになっており、普図保留数表示部 F M には普図（スルーゲート 6 4）の保留数を表示可能となっている。

【7072】

特図用表示部 4 3 及び普図用表示部 4 4 は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置により構成されてもよい。

【7073】

その他、図示を省略しているが、主表示ユニット 8 1 には、開閉実行モードでのラウンド数を明示するためのラウンド表示部が設けられている。ラウンド表示部では、開閉実行モードが開始される場合又は開始された場合に上記ラウンド数の表示が開始される。この表示は、開閉実行モードが実行されている間、表示内容を変更することなく継続して行われ、開閉実行モードが終了する場合又は終了した場合に終了する。

【7074】

次に、可変表示ユニット 6 7 について説明する。可変表示ユニット 6 7 には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切替表示）する図柄表示装置 7 5 が設けられている。

【7075】

図柄表示装置 7 5 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 7 5 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった他の表示装置であってもよい。

【7076】

図柄表示装置 7 5 には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置 7 5 における変動表示は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞に基づいて開始される。すなわち、特図用表示部 4 3 において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置 7 5 においても変動表示が行われる。そして、例えば第 1 可変入賞装置 6 5 が開放状態とされる大当たり遊技に移行する場合には、図柄表示装置 7 5 では予め設定されている有効ライン上に所定の図柄組み合わせが停止表示される。

【7077】

また、図柄表示装置 7 5 には、第 1 特図表示部 A S に対応した保留表示が行われる。この保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により第 1 作動口 6 2 の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置 7 5 に限らず、例えば、図柄表示装置 7 5 とは別に遊技盤 6 0 上に設けられた表示部（主表示ユニット 8 1 の各保留数表示部 A M、F M とは別の表示部）や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

【7078】

＜パチンコ機 1 0 の電氣的構成＞

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 6 5 1 のブロック図に基づいて説明する。

【7079】

主制御装置 1 6 2 の主制御基板 3 1 1 には、M P U 3 1 2 が搭載されている。M P U 3 1 2 には、当該 M P U 3 1 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 3 1 3 と、その R O M 3 1 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 3 1 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【7080】

R A M 3 1 4 は、電断状態が発生した後においても電源及び発射制御装置 1 9 1 からの

10

20

30

40

50

バックアップ電圧によりデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 314には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアとは別にバックアップエリアが設けられている。バックアップエリアは、電断状態が発生した場合において、電源遮断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアである。電断状態からの復帰時（復電時）には、バックアップエリアの情報に基づいてパチンコ機10の状態が電断前の状態に復帰できるようになっている。

【7081】

なお、図651に示す構成では、MPU312に対してROM313及びRAM314を1チップ化しているが、これに限定されるものではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置162以外の制御装置のMPUについても同様である。

10

【7082】

MPU312には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU312の入力側には、払出制御装置181と、電源及び発射制御装置191とが接続されている。

【7083】

また、MPU312の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置66への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ61a、第1作動口用入賞センサ62a、第2作動口用入賞センサ63c、スルー用入賞センサ64a、第1大入賞口用入賞センサ65c、検知センサ66kや、V入賞用領域66f、排出用領域66gへの遊技球の流入を検知する検知センサ66m、66n等が設けられている。MPU312では、これら各種センサ61a、62a、63c、64a、65c、66k、66m、66nの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、MPU312では、第1作動口62、第2作動口63、スルーゲート64への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

20

【7084】

MPU312の出力側には、払出制御装置181及び演出制御装置143等が接続されている。払出制御装置181には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

30

【7085】

演出制御装置143には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM313のコマンド情報記憶エリア313eが参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【7086】

また、MPU312の出力側には各種駆動部として、普電役物63a用の駆動部63b、可変入賞装置65、66用の駆動部65d、66c、66iが接続されている。主制御基板311には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU312は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モード（大当たり遊技又は小当たり遊技）への移行が発生すると、第1可変入賞装置65の開閉扉65bや第2可変入賞装置66の開閉扉66b、振分部材66hが駆動されるように、MPU312において駆動部65d、66c、66iの駆動制御が実行される。また、サポート状態への移行が発生すると、普電役物63aの各可動片が駆動されるようにMPU312において駆動部63bの駆動制御が実行される。また、各特図遊技回に際しては、特図用表示部43における第1特図表示部AS又は第2特図表示部BSの表示制御が実行される。また、普図遊技回に際しては、普図用表示部44の表示制御が実行される。

40

【7087】

50

さらには、MPU312の出力側に外部出力端子213が接続されており、この外部出力端子213を通じてホールコンピュータHCに対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

【7088】

電源及び発射制御装置191は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板311や払出制御装置181等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。

【7089】

電源及び発射制御装置191には停電監視部315が設けられており、この停電監視部315により電源及び発射制御装置191から出力される直流安定24ボルトの電圧を監視する。停電監視部315は、電源及び発射制御装置191からの出力電圧が22ボルト未満になると停電（電源遮断）の発生と判断し、停電信号を主制御装置162のMPU312に設けられたNMI端子（ノンマスカブル割込み端子）へ出力する。これにより、主制御装置162は、停電の発生を認識してNMI割込み処理を即座に実行し、さらにこれに基づいて停電時処理を実行する。ちなみに、電源及び発射制御装置191にはバックアップ用コンデンサなどの電断時電源部が設けられており、停電等が発生した場合やパチンコ機10の電源がOFF状態の場合には当該電断時電源部から主制御装置162のRAM314に記憶保持用の電力が供給される。また、電源及び発射制御装置191は遊技球発射機構110の発射制御を担っており、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【7090】

払出制御装置181は、主制御装置162から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置222により賞球や貸し球の払出制御を行う。

【7091】

演出制御装置143は、主制御装置162から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29を駆動制御したり、表示制御装置350を制御したりするものである。表示制御装置350では、演出制御装置143から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置75の表示制御を実行する。この場合に、演出制御装置143では、主制御装置162から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置75における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容を決定する。

【7092】

ここで、図柄表示装置75の表示内容について図652～図654に基づいて説明する。

【7093】

図652(a)～(j)に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」～「9」の数字が各々付された9種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の9種類のキャラクタ図柄に「1」～「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【7094】

図653(a)に示すように、図柄表示装置75の表示画面Gには、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が設定されている。各図柄列Z1～Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Z1には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つつづつ配されている。下図柄列Z3には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つつづつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が

10

20

30

40

50

1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。

【7095】

そして、表示画面Gでは、これら各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図653(b)に示すように、表示画面Gは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。

【7096】

表示画面Gには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Z1～Z3の変動表示が終了すれば、大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【7097】

ここで、各図柄列の変動表示について図654を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Z1～Z3について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図654(a)に示すように、上図柄列Z1の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り替わる。そして、図654(b)に示すように、上図柄列Z1の変動表示が終了するとともに、下図柄列Z3の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。そして、図654(c)に示すように、下図柄列Z3の変動表示が終了する。全図柄列Z1～Z3の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【7098】

ところで、遊技機では、図柄表示装置75において図柄を停止表示させる際、最終停止列（本実施の形態では中図柄列Z2）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、特図用表示部43での停止表示の開始に合わせて中図柄列Z2（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄表示装置75において図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【7099】

そこで、特図用表示部43での停止表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Z1～Z3を停止（仮停止）させておき、その後、特図用表示部43での停止表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Z1～Z3の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Z1～Z3の少なくとも1つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図652）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【7100】

なお、図柄列Z1～Z3の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列Z1～Z3の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

【7101】

ちなみに、特図用表示部43にて実行される特図遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（絵柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、特図用表示部43

での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、普図用表示部 4 4 にて実行される普図遊技回においても同様である。

【7102】

なお、図柄表示装置 7 5 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【7103】

図 6 5 3 (b) に示すように、表示画面 G の下部には、実行前の遊技回の保留数に対応した数の保留用画像を表示するための保留表示部 2 0 0 が設けられており、保留表示部 2 0 0 を視認することで上記保留数を遊技者が認識することが可能となっている。保留表示部 2 0 0 には、第 1 特図に対応した第 1 保留表示領域 G a が設定されている。

10

【7104】

第 1 保留表示領域 G a では、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

【7105】

例えば、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみに所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 1 作動口 6 2 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 ~ 第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てに所定の保留用画像が表示される。

20

【7106】

また、第 1 保留表示領域 G a の側方には実行表示領域 D が設定されている。実行表示領域 D には、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留用画像が表示される。例えば、遊技回が終了して次の遊技回が開始される場合には、第 1 保留表示領域 G a の第 1 単位保留表示領域 G a 1 に表示されていた保留用画像が実行表示領域 D に移動表示される。これにより、保留されていた遊技回が実行されることを遊技者が認識することが可能となっている。

30

【7107】

保留表示部 2 0 0 の表示サイズは、主表示ユニット 8 1 に設けられた保留数表示部 A M よりも大きく、保留数表示部 A M よりも保留表示部 2 0 0 の方が目立つように構成されている。より詳しくは、保留数表示部 A M において複数の発光部（LED 等）を用いて保留数が示される場合、それら各表示部の大きさ（表示面積）よりも各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズ（表示面積）の方が大きくなっている。なお、実行表示領域 D 又は当該領域 D に表示される保留用画像の表示サイズは、各単位保留表示領域 G a 1 ~ G a 4 又はそれらの領域に表示される保留用画像の表示サイズよりも大きく設定される。

【7108】

40

保留表示部 2 0 0 は、開閉実行モード中ではない状況で表示状態とされ、開閉実行モード中である状況で非表示状態とされる。これにより、開閉実行モードにおいて遊技者が保留数に気を取られず、開閉実行モードに集中しやすくなっている。なお、保留数表示部 A M においては開閉実行モード中であっても保留数の表示が行われる。

【7109】

<主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成>

主制御装置 1 6 2 の M P U 3 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 6 5 5 を用いて説明する。

【7110】

M P U 3 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図用表示

50

部 4 3 の表示の設定、図柄表示装置 7 5 の演出内容の設定、普図用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 6 5 5 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、小当たり種別を判定する際に使用する小当たり種別カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、特図用表示部 4 3 及び図柄表示装置 7 5 における変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S と、を用いることとしている。さらに、第 2 作動口 6 3 の普電役物 6 3 a を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 4 を用いることとしている。

【 7 1 1 1 】

各カウンタ C 1 , C 2 , C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 3 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞が発生した場合に、情報記憶手段としての保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

10

【 7 1 1 2 】

保留球格納エリア 3 1 4 b は、第 1 特図用保留エリア R a が設けられた保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a は、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 6 2 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報（判定用情報）に相当する。

20

【 7 1 1 3 】

この場合、第 1 エリア～第 4 エリアには、第 1 作動口 6 2 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 6 2 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第 1 作動口 6 2 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

30

【 7 1 1 4 】

実行エリア A E は、特図用表示部 4 3 の変動表示を開始する際に、保留エリア R E の第 1 エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【 7 1 1 5 】

なお、保留エリア R E において第 2 作動口 6 3 への入賞に対応した第 2 特図表示部用エリアは設けられていない。このため、第 2 作動口 6 3 への入賞が発生し、それに対応する特別情報（大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S ）が抽選カウンタ用バッファ 3 1 4 a に格納された場合、実行エリアが使用されていないこと（換言すれば、第 1 特図の遊技回が実行中でないこと）を条件として当該特別情報が実行エリア A E に移動される。すなわち、第 2 作動口 6 3 への入賞履歴は保留記憶されない。

40

【 7 1 1 6 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ～ 5 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 5 9 9 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ～ 5 9 9 ）。大当たり乱数カウンタ

50

C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 6 2 に遊技球が入賞したタイミングで第 1 特図用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 6 3 に遊技球が入賞したタイミングで実行エリア A E に格納される。

【7 1 1 7】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 3 1 3 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 3 1 3 a に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図 6 5 6 を参照しながら説明する。当否テーブルとしては、第 1 特図用の当否テーブル（図 6 5 6 (a)）と第 2 特図用の当否テーブル（図 6 5 6 (b)）とが設けられている。第 1 作動口 6 2 への入球に基づく抽選においては第 1 特図用の当否テーブルが参照され、第 2 作動口 6 3 への入球に基づく抽選においては第 2 特図用の当否テーブルが参照される。

10

【7 1 1 8】

第 1 特図用の当否テーブルにおいては、図 6 5 6 (a) に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「0」～「2」の 3 個である。すなわち、「0」～「5 9 9」の大当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「0」～「2」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は $1 / 200$ となっている。また、第 1 特図用の当否テーブルでは、「3」～「1 4」の 1 2 個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は $1 / 50$ となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

20

【7 1 1 9】

第 2 特図用の当否テーブルにおいては、図 6 5 6 (b) に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「0」～「2」の 3 個である。すなわち、「0」～「5 9 9」の大当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「0」～「2」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は $1 / 200$ となっている。第 2 特図用の当否テーブルでは、「3」～「2 0 2」の 2 0 0 個が小当たり結果に対応しており、小当たり結果となる確率は $1 / 3$ となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び小当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

【7 1 2 0】

大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 に入賞したタイミングで R A M 3 1 4 の保留球格納エリア 3 1 4 b に格納される。

30

【7 1 2 1】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 3 1 3 における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに大当たり種別テーブル（第 1 振分情報群）として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルの内容について図 6 5 7 を参照しながら説明する。

【7 1 2 2】

40

大当たり種別テーブルとしては、第 1 特図用の大当たり種別テーブル（図 6 5 7 (a)）及び第 2 特図用の大当たり種別テーブル（図 6 5 7 (b)）とが設けられている。第 1 作動口 6 2 への入球に基づいて大当たりとなった場合には第 1 特図用の大当たり種別テーブルが参照され、第 2 作動口 6 3 への入球に基づいて大当たりとなった場合には第 2 特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【7 1 2 3】

図 6 5 7 (a) に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、2 R 大当たり結果 A と、2 R 大当たり結果 B とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 2 回となるものである。ここで、ラウンド遊技とは、第 1 可変入賞装置 6 5 を閉鎖状態から開放状態とし、その後

50

、閉鎖状態とする可変入賞制御が少なくとも1回実行されるものである。本実施の形態では、1のラウンド遊技につき上記可変入賞制御が1回実行されるように構成されている。

【7124】

2R大当たり結果Aは、大当たり遊技の終了後、第2作動口63の普電役物63aにおけるサポートモードが高頻度サポートモードに設定され、時短遊技状態に移行する大当たり結果である。なお、本実施の形態では確率変動機能を備えないため、時短遊技状態とはサポートモードが高頻度サポートモードである状態を意味する。

【7125】

ここで、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードは、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第2作動口63への入賞頻度が相対的に高低となるように、普電役物63aの駆動態様が制御されるものである。具体的には、高頻度サポートモードでは、普図当たり乱数カウンタC4を用いた普図当否抽選の当選確率が低頻度サポートモードよりも高くなっており、普図当否抽選に当選した場合の普電役物63aの開放回数についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が多く、さらには1回の開放時間についても低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が長くなっている。

【7126】

このため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第2作動口63よりも第1作動口62への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第1作動口62よりも第2作動口63への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第2作動口63への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【7127】

なお、高頻度サポートモードを実現するための構成は、上記のものに限定されるものではなく、例えば、両モードで普図当否抽選の当選確率を等しくした上で、高頻度サポートモードにおける普電役物63aの開放回数や1回の開放時間を低頻度サポートモードよりも優遇する構成としてもよい。要は、低頻度サポートモードよりも単位時間当たりの第2作動口63への入賞頻度が高くなるものであれば足り、普図当否抽選、開放回数及び開放時間のうちいずれか1条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成とすればよい。

【7128】

2R大当たり結果Aとなった場合の高頻度サポートモードは、当該モードへの移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば10回）となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。高頻度サポートモードの終了後は、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態に移行する。

【7129】

本実施の形態において高頻度サポートモードでの特図遊技回の実行回数は、第2特図の遊技回のみを対象としてカウントされる。よって、高頻度サポートモードへの移行後は、第1特図の遊技回の実行回数にかかわらず、第2特図の遊技回の実行回数が上記終了基準回数に達することで、高頻度サポートモードが終了する。

【7130】

また、小当たり当選についても第2特図の遊技回のみを対象としており、高頻度サポートモードへの移行後、第1特図の遊技回で小当たり当選となっても高頻度サポートモードは終了しない。

【7131】

なお、本実施の形態では、遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合と小当たり当選した場合とで高頻度サポートモードの終了タイミングが異なっており、さらには、小当たり当選した場合における高頻度サポートモードの終了タイミングとして複数のタイミ

10

20

30

40

50

ングが設けられるが、これらについては後に詳述する。

【7132】

2 R大当たり結果Bは、大当たり遊技の終了後、サポートモードが低頻度サポートモードに設定され、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。ちなみに、大当たり遊技の実行中は、大当たり種別にかかわらず、サポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

【7133】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「54」が2 R大当たり結果Aに対応し、「55」～「99」が2 R大当たり結果Bに対応している。すなわち、2 R大当たり結果Aに振り分けられる確率は55%、2 R大当たり結果Bに振り分けられる確率は45%に設定されている。つまり、第1作動口62への入球に基づいて大当たりとなった場合、55%の確率で、大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行するように構成されている。

【7134】

図657(b)に示すように、第2特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として2 R大当たり結果Aが設定されている。この場合における2 R大当たり結果Aは、第1特図用の大当たり種別で設定される2 R大当たり結果Aと同様のものである。すなわち、第2作動口63への入賞を契機として2 R大当たり結果Aとなった場合、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行し、特図遊技回の実行回数が上記終了基準回数となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかが成立するまで、その状態が継続する。

【7135】

第2特図用の大当たり種別テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0」～「99」が2 R大当たり結果Aに対応しており、2 R大当たり結果Aに振り分けられる確率は100%に設定されている。

【7136】

小当たり種別カウンタC3は、小当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

【7137】

小当たり種別カウンタC3に対する遊技結果の振分先は、ROM313の振分テーブル記憶エリアに小当たり種別テーブル（第2振分情報群）として記憶されている。ここで、小当たり種別テーブルの内容について図658(a)、(b)を参照しながら説明する。

【7138】

小当たり種別テーブルとしては、第1特図用の小当たり種別テーブル（図658(a)）と、第2特図用の小当たり種別テーブル（図658(b)）とが設けられている。第1作動口62への入球に基づいて小当たりとなった場合には第1特図用の小当たり種別テーブルが参照され、第2作動口63への入球に基づいて小当たりとなった場合には第2特図用の大当たり種別テーブルが参照される。

【7139】

図658(a)に示すように、第1特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、不利小当たり結果が設定されている。不利小当たり結果は、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられにくい低振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。

【7140】

図658(b)に示すように、第2特図用の小当たり種別テーブルでは、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果Aと、有利小当たり結果Bと、有利小当たり結果Cとが設定されている。これら有利小当たり結果A～Cは、遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられやすい高振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に

10

20

30

40

50

移行する小当たり結果である。

【7141】

第2可変入賞装置66の低振分態様及び高振分態様について図659を参照しながら説明する。ちなみに、低振分態様及び高振分態様のいずれにおいても振分部材66h(図650)の動作は同一であるため、まずは振分部材66hの動作について説明する。

【7142】

図659(a3)に示すように、小当たり遊技の開始タイミングであるタイミングt1において、振分部材66hは、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球を排出用領域66g(外れ側)に振り分ける位置に位置している。そして、タイミングt1から1secの待機時間が経過したタイミングt4になると、振分部材66hは、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球をV入賞用領域66fへ振り分ける位置に変位する。その後、タイミングt4から2secの振分時間が経過するまでその状態を維持し、当該振分時間が経過したタイミングt5にて上記外れ側の位置に復帰する。

【7143】

この場合において、不利小当たり結果に基づいて実行される低振分態様の小当たり遊技では、図659(a2)に示すように、そのオープニング期間として0.5secが設定されており(タイミングt2)、当該オープニング期間の経過後、第2可変入賞装置66が0.1secに亘って開放状態となる(タイミングt3)。すなわち、低振分態様の小当たり遊技では、第2可変入賞装置66の開放時間(0.1sec)が遊技球の発射周期(0.6sec)よりも短く、極めて短時間とされているため、第2可変入賞装置66が開放状態となっても遊技球が入賞しにくい(入賞がほぼ見込めない)ものとなっている。仮に遊技球が入賞したとしても、振分部材66hが排出用領域66g側に位置しているタイミングt1~t4の中で第2可変入賞装置66の開放から閉鎖までが完了するため、入賞した遊技球は排出用領域66gへ振り分けられる。つまり、図659(a2)、(a3)に示すように、振分部材66hがV入賞用領域66f側に位置する期間と、第2可変入賞装置66が開放状態とされる期間とが重複しない関係となるため、遊技球がV入賞用領域66fを通過できないものとなっている。

【7144】

一方、有利小当たり結果に基づいて実行される高振分態様の小当たり遊技では、図659(b2)に示すように、そのオープニング期間として0.5secが設定されており(タイミングt12)、当該オープニング期間の経過後、第2可変入賞装置66が1.8secに亘って開放状態となる(タイミングt13)。このため、高振分態様の小当たり遊技では、図659(b2)、(b3)に示すように、第2可変入賞装置66の開放中であるタイミングt13にて振分部材66hが排出用領域66g側からV入賞用領域66f側に変位するものとなる。その結果、振分部材66hがV入賞用領域66f側に位置する期間と、第2可変入賞装置66が開放状態とされる期間とが重複し、その期間は1.3secとなる。遊技球の発射周期は0.6secであることから、当該期間にておよそ2個の遊技球を第2可変入賞装置66に入賞させ得るため、ほぼ確実に1個以上の遊技球がV入賞用領域66fを通過できるものとなっている。

【7145】

加えて、高振分態様の小当たり遊技において、第2可変入賞装置66が開放状態となってから振分部材66hがV入賞用領域66f側への変位を開始するまでの期間(0.5sec)は、遊技球の発射周期と開閉実行モードの上限入賞個数(10個)との積よりも短い期間となっている。そのため、第2可変入賞装置66が開放状態となってから振分部材66hがV入賞用領域66f側に変位するよりも前に、第2可変入賞装置66への遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達して小当たり遊技が終了してしまうことが回避されている。

【7146】

第1特図用の小当たり種別テーブル(図658(a))では、小当たり種別カウンタC3の「0」~「99」が不利小当たり結果に対応しており、不利小当たり結果に振り分けられる確率が100%に設定されている。すなわち、第1作動口62への入球に基づいて

小当たりとなった場合、常に低振分態様の小当たり遊技が実行されることになる。

【7147】

第2特図用の小当たり種別テーブル（図658（b））では、小当たり種別カウンタC3の「0」～「9」が有利小当たり結果Aに対応し、「10」～「29」が有利小当たり結果Bに対応し、「30」～「99」が有利小当たり結果Cに対応している。すなわち、第2作動口63への入球に基づいて小当たりとなった場合において、有利小当たり結果Aに振り分けられる確率は10%、有利小当たり結果Bに振り分けられる確率は20%、有利小当たり結果Cに振り分けられる確率は70%に設定されている。

【7148】

有利小当たり結果A～Cのいずれであっても、第2可変入賞装置66の駆動態様が同一の高振分態様の小当たり遊技が実行されるものとなっており、小当たり遊技だけで見た場合、小当たり種別による有利／不利はない。但し、小当たり遊技中のV入賞（V入賞用領域66fへの遊技球の通過）を契機とするV大当たり遊技において、小当たり種別による有利／不利が生じるものとなっている。具体的には、有利小当たり結果A又は有利小当たり結果Bになった場合と、有利小当たり結果Cになった場合とにおいて、異なる種別のV大当たり遊技に移行するように構成されている。このV大当たり遊技の種別振り分けは、ROM313の振分テーブル記憶エリアに記憶されているV大当たり種別テーブル（第3振分情報群）を用いて行われる。ここで、V大当たり種別テーブルについて図658（c）を参照しながら説明する。

【7149】

V大当たり種別テーブルでは、選択可能なV大当たり種別として、6RV大当たり結果と、2RV大当たり結果とが設定されている。なお、V大当たり遊技では、小当たり遊技も含めてラウンド数がカウントされる。このため、6RV大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が5回となるものであり、2RV大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が1回となるものである。これらのV大当たり結果では、大当たり遊技において実施されるラウンド遊技の数、換言すれば、期待できる獲得球数の面で差異が生じるものとなっている。

【7150】

また、6RV大当たり結果及び2RV大当たり結果は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば10回）となるか、当該状態への移行後において小当たりにより1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【7151】

V大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果A又は有利小当たり結果Bに対応して6RV大当たり結果が設定され、有利小当たり結果Cに対応して2RV大当たり結果が設定されている。このため、有利小当たり結果A又は有利小当たり結果Bの小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に6RV大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果Cの小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に2RV大当たり遊技に移行するものとなる。よって、6RV大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Aの振分確率（10%）と有利小当たり結果Bの振分確率（20%）とを合計した30%となり、2RV大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Cの振分確率（70%）と同一の70%である。

【7152】

その他、有利小当たり結果Aと有利小当たり結果Bとでは、実施されるラウンド数以外の面で有利度合いに差異が設けられており、有利小当たり結果Bよりも有利小当たり結果Aの方が遊技者にとって有利となっているが、この点については後に詳述する。

【7153】

上記のように、本実施の形態では、第2特図の当否抽選の結果には有利小当たり結果が含まれ、V大当たりの獲得を期待できるものとなっており、さらに、高頻度サポートモー

10

20

30

40

50

ドに移行する確率についても第2特図の方が第1特図よりも高くなっている。つまり、第2特図の当否抽選の方が第1特図のそれよりも優遇されており、第1作動口62よりも第2作動口63の方が遊技者にとって有利となっている。このため、遊技者は第2作動口63への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなる。

【7154】

また、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3は、作動口62、63への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり、小当たりになった場合に、各特図表示部AS、BSに停止表示される絵柄の停止結果の決定にも用いられる。停止結果の決定は、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている停止結果テーブルを参照して行われる。停止結果テーブルには、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3の値と対応させて、大当たりである場合及び小当たりである場合の停止結果（各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄）のデータが複数設定されており、停止結果の決定に際しては、それら複数の停止結果のデータの中から、取得された大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3に対応するものが読み出される。ここで、停止結果の決定と、大当たり種別、小当たり種別の決定とにはいずれも同じ値の大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3を用いるため、各特図表示部AS、BSに停止表示される大当たり絵柄、小当たり絵柄と、そのときに決定される大当たり種別、小当たり種別とは対応したものとなる。

10

【7155】

変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、特図用表示部43の第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間及び確定表示時間と、図柄表示装置75における図柄の変動表示時間と、をMPU312において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口62又は第2作動口63に入賞したタイミングでRAM314の保留球格納エリア314bに格納される。

20

【7156】

MPU312では、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値を用いて、第1特図表示部AS及び第2特図表示部BSにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはROM313の変動パターンテーブル記憶エリア313cが用いられる。

30

【7157】

普図当たり乱数カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり250）に達した後0に戻る構成となっている。普図当たり乱数カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート64に遊技球が入賞したタイミングでRAM314の普図保留エリア314cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普図当たり乱数カウンタC4の値によって普電役物63aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0～190であれば、普電役物63aを開放状態に制御し、C4=191～250であれば、普電役物63aを開放状態に制御しない。

40

【7158】

<主制御装置162にて実行される各種処理について>

次に、主制御装置162内のMPU312にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU312では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理とNMI端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【7159】

<タイマ割込み処理>

タイマ割込み処理について図660のフローチャートを参照しながら説明する。本処理

50

はMPU312により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【7160】

ステップSj101では、各種入賞センサや各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種センサ61a, 62a, 63c, 64a, 65c, 66k, 66m, 66nの状態を読み込むとともに、それらセンサの状態（各種センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報や通過検知情報）を保存する。例えば、第1作動口62への入賞が発生したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに第1特図用の入賞検知フラグを格納し、第2作動口63への入賞が発生したと判定した場合には、各種フラグ格納エリア314eに第2特図用の入賞検知フラグを格納する。また、スルーゲート64を遊技球が通過したと判定した場合には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグを格納する。

10

【7161】

ステップSj102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

【7162】

ステップSj103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3及び普図当たり乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタC3及び普図当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM314の該当するバッファ領域に格納する。

20

【7163】

ステップSj104では、スルーゲート64への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には普図保留エリア314cに記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、ステップSj103にて更新した普図当たり乱数カウンタC4の値を普図保留エリア314cに格納する。また、各種フラグ格納エリア314eにスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

30

【7164】

ステップSj105では、作動口62, 63への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行する。ここで、ステップSj105の作動口用の入賞処理について図480のフローチャートを参照しながら説明する。

【7165】

まずステップSj201にて、遊技球が第1作動口62に入賞（始動入賞）したか否かを第1作動口用入賞センサ62aの検知状態により判定する。遊技球が第1作動口62に入賞したと判定すると、ステップSj202にて払出制御装置181に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

40

【7166】

ステップSj203では、第1特図用保留エリアRaの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第1特図用保留エリアRaに保留記憶されている始動保留記憶数RaNをセットする（以下、第1始動保留記憶数RaNともいう）。続くステップSj204では、第1作動口62に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。

【7167】

ステップSj205では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小

50

当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【7168】

また、ステップ S j 2 0 1 で否定判定した場合（第 1 作動口 6 2 への入賞が発生していない場合）は、ステップ S j 2 0 6 に進み、遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞（始動入賞）したか否かを第 2 作動口用入賞センサ 6 3 c の検知状態により判定する。遊技球が第 2 作動口 6 3 に入賞したと判定すると、ステップ S j 2 0 7 にて払出制御装置 1 8 1 に遊技球を 1 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【7169】

その後、ステップ S j 2 0 4 に進んで外部信号設定処理を行うとともに、ステップ S j 2 0 5 にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。また、ステップ S j 2 0 6 で否定判定した場合（第 2 作動口 6 3 への入賞が発生していない場合）は、そのまま本入賞処理を終了する。なお、上記ステップ S j 2 0 2 又はステップ S j 2 0 7 にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理のステップ S j 4 0 1（外部出力処理）にて払出制御装置 1 8 1 に対して送信される。

【7170】

ここで、ステップ S j 2 0 5 の情報取得処理について図 6 6 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【7171】

まずステップ S j 3 0 1 にて、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にて第 1 特図用の入賞検知フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の始動入賞が第 1 作動口 6 2 への入賞であるか否かを判定する。

【7172】

第 1 特図用の入賞検知フラグがセットされている場合（今回の始動入賞が第 1 作動口 6 2 への入賞である場合）はステップ S j 3 0 2 に進み、ステップ S j 2 0 3 にてセットした第 1 始動保留記憶数 R a N が上限値（本実施の形態では 4）未満であるか否かを判定する。第 1 始動保留記憶数 R a N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S j 3 0 3 にて第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 加算する。

【7173】

ステップ S j 3 0 4 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S j 3 0 3 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【7174】

ステップ S j 3 0 5 では、主表示ユニット 8 1 の特図保留数表示部 A M について表示更新処理を実行する。すなわち、ステップ S j 3 0 3 で加算更新された後の保留記憶数が報知されるように特図保留数表示部 A M の表示内容を変更する。

【7175】

ステップ S j 3 0 6 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として保留コマンドを設定する。保留コマンドには、第 1 特図又は第 2 特図のいずれの始動入賞であるかを示す情報や、保留数を示す情報等が含まれる。ステップ S j 3 0 6 の実行後は、本情報取得処理を終了する。

【7176】

ステップ S j 3 0 1 で否定判定した場合（第 1 特図用の入賞検知フラグがセットされていない場合）は、今回の始動入賞が第 2 作動口 6 3 への入賞であることを意味する。この場合は、ステップ S j 3 0 7 に進み、特図遊技回の実行中であるか否かを判定する。特図遊技回の実行中でない場合は、ステップ S j 3 0 8 にて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、保留球格納エリア 3 1 4 b の実行エリア A E に格納する。ステップ S j 3 0 8 の実行

10

20

30

40

50

後又はステップS j 3 0 7で肯定判定した場合（特図遊技回の実行中である場合）は、本情報取得処理を終了する。

【7 1 7 7】

図6 6 0のタイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS j 1 0 5の作動口用の入賞処理を実行した後は、ステップS j 1 0 6にて、V入賞の発生を検知するためのV入賞用処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。V入賞用処理については後に詳述する。

【7 1 7 8】

＜通常処理＞

通常処理の流れを図6 6 3のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS j 4 0 1～ステップS j 4 0 8の処理が4 m s e c周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS j 4 0 9～ステップS j 4 1 1のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【7 1 7 9】

通常処理においてはまず、ステップS j 4 0 1にて外部信号出力処理を実行する。ステップS j 4 0 1の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置1 8 1に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置1 4 3に対して送信する。

【7 1 8 0】

ステップS j 4 0 2では、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC Sを1加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、RAM 3 1 4の該当するバッファ領域に格納する。

【7 1 8 1】

ステップS j 4 0 3では、各特図遊技回における遊技を制御するための特図遊技回制御処理を実行する。特図遊技回制御処理では、大当たり等の当否判定や大当たり種別の振分判定、小当たり種別の振分判定、特図用表示部4 3の表示制御などを行う。続くステップS j 4 0 4では、遊技状態を小当たり遊技状態に移行させるための小当たり遊技状態への移行処理を実行する。また、ステップS j 4 0 5では、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるための大当たり遊技状態への移行処理を実行する。なお、ステップS j 4 0 3の特図遊技回制御処理、ステップS j 4 0 4の小当たり遊技状態への移行処理、ステップS j 4 0 5の大当たり遊技状態への移行処理についての詳細は後述する。

【7 1 8 2】

ステップS j 4 0 6では、普図遊技回における遊技を制御するための普図遊技回制御処理を実行する。普図遊技回制御処理では、サポート抽選（普図当否抽選）、普図用表示部4 4の表示制御などを行う。

【7 1 8 3】

ステップS j 4 0 7では、第2作動口6 3に設けられた普電役物6 3 aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、ステップS j 4 0 6の普図遊技回制御処理にて行われたサポート抽選の結果が当選結果（普図当たり結果）である場合に、普電役物6 3 aを閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態とする開閉制御が少なくとも1回行われる役物開閉遊技を実行する。

【7 1 8 4】

既に説明したとおり、普電役物6 3 aによるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、大当たり遊技の終了時にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てRAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとな

10

20

30

40

50

り、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【7185】

電役サポート用処理では、RAM 314の各種フラグ格納エリア314eに高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、普電役物63aが開放状態となる回数を多く設定するとともに、1回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり普電役物63aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1回の開放時間よりも短くなるように設定する。

10

【7186】

ステップSj408では、第2可変入賞装置66に設けられた振分部材66hを駆動制御するためのV振分設定処理を実行する。V振分設定処理についての詳細は後述する。

【7187】

ステップSj409では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置191から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0.6sec）に1回、遊技球発射機構110のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域PEに向けて打ち出される。

【7188】

ステップSj410では、RAM 314のバックアップエリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。停電フラグは、電断状態の発生時に実行されるNMI割込み処理でセットされるものであり、電断状態の発生をMPU 312が把握するためのものである。

20

【7189】

停電フラグが格納されていない場合（電断状態が発生していない場合）は、ステップSj411にて、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。今回の通常処理の開始から所定時間が経過していない場合は、ステップSj412にて、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM 314の該当するエリアに格納する。

30

【7190】

ステップSj413では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM 314の該当するエリアに格納する。

【7191】

ステップSj410で肯定判定した場合（今回の通常処理の開始から所定時間が経過した場合）は、ステップSj401に処理を戻り、ステップSj401以降の処理を実行する。

40

【7192】

このように、ステップSj409の処理を実行した後、次の通常処理の実行タイミングが到来するまでの残余期間を利用し、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。ここで、ステップSj401～ステップSj409の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCSについてもランダムに更新することができる。

【7193】

50

ステップS j 4 1 0で肯定判定した場合（停電フラグが格納されている場合）は、電源遮断が発生したことになるので、ステップS j 3 1 3以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップS j 4 1 4では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップS j 4 1 5にてRAM判定値を算出、保存し、ステップS j 4 1 6にてRAM 3 1 4のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。なお、電源が完全に遮断された後も、電源及び発射制御装置1 9 1からRAM 3 1 4のデータ記憶保持用電源が供給されるため、電源遮断前にRAM 3 1 4に記憶されていた情報はそのままの状態です定の期間内（例えば、1日や2日）保持される。

【7 1 9 4】

＜特図遊技回制御処理＞

ステップS j 4 0 3の特図遊技回制御処理について図6 6 4のフローチャートを参照しながら説明する。

【7 1 9 5】

先ずステップS j 5 0 1にて、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに各種大当たりフラグ、各種小当たりフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。大当たりフラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する大当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて大当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。また、小当たりフラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する小当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を小当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて小当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。

【7 1 9 6】

大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合には、ステップS j 5 0 2にて、特図用表示部4 3が確定表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに確定表示フラグがセットされているか否かを判定する。確定表示フラグは、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sで確定表示中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【7 1 9 7】

特図用表示部4 3が確定表示中でない場合は、ステップS j 5 0 3にて、特図用表示部4 3が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに変動表示フラグがセットされているか否かを判定する。変動表示フラグは、第1特図表示部A S又は第2特図表示部B Sで変動表示中であることをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【7 1 9 8】

特図用表示部4 3が変動表示中でない場合は、ステップS j 5 0 4にて、第1始動保留記憶数R a Nが「0」であり且つ第2作動口6 3への入賞が生じていない状態であるか否かを判定する。第1始動保留記憶数R a Nが「0」であり且つ第2作動口6 3への入賞が生じていない場合は、実行対象となる保留情報が存在しないことになるため、そのまま特図遊技回制御処理を終了する。

【7 1 9 9】

第1始動保留記憶数R a Nが「0」でない場合は、ステップS j 5 0 5にて第1特図用保留エリアR aの第1エリアに記憶されている保留情報を実行エリアA Eに移動し、変動表示用のデータとして設定するためのデータ設定処理を実行する。なお、第1始動保留記憶数R a Nが「0」であり、特図遊技回が実行されていない状況で、第2作動口6 3への入賞が生じている場合は、情報取得処理（図6 6 2）のステップS j 3 0 8にて保留情報が実行エリアA Eに格納されるため、データ設定処理は行われない。

【7 2 0 0】

ステップS j 5 0 6では、特図用表示部4 3における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。ここで、ステップS j 5 0 6の変動開始処理について図6 6 5のフ

10

20

30

40

50

ローチャートを参照しながら説明する。

【7201】

変動開始処理では先ずステップS j 6 0 1にて、今回の遊技回が第2特図の遊技回であるか否かを判定する。今回の遊技回が第2特図の遊技回でない場合、すなわち、第1特図の遊技回である場合は、ステップS j 6 0 2に進み、第1特図用の当否テーブル（図656（a））を参照して当否判定を行う。一方、第2特図の遊技回である場合は、ステップS j 6 0 3に進み、第2特図用の当否テーブル（図656（b））を参照して当否判定を行う。

【7202】

ステップS j 6 0 2又はステップS j 6 0 3の当否判定の結果、大当たり当選である場合（ステップS j 6 0 4でYES）は、ステップS j 6 0 5にて、対応する大当たり種別テーブルを参照して大当たり種別判定（大当たり種別の抽選）を行う。より詳しくは、今回の大当たり結果が第1特図の当否判定による大当たり結果である場合は第1特図用の大当たり種別テーブル（図657（a））を参照して種別判定を行い、第2特図の当否判定による大当たり結果である場合は第2特図用の大当たり種別テーブル（図657（b））を参照して種別判定を行う。例えば、第1特図用の大当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、2R大当たり結果A、2R大当たり結果Bのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【7203】

ステップS j 6 0 6では、ステップS j 6 0 5の種別判定により選択された大当たり種別に対応した大当たり種別フラグをRAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、選択された大当たり種別が2R大当たり結果Aである場合は、2R大当たりAフラグをセットする。

【7204】

ステップS j 6 0 7では、ROM313の停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照して大当たり用の停止結果（大当たり絵柄）を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【7205】

なお、大当たり用の停止結果は、1つの大当たり種別に対して1種類の停止結果が対応する構成としてもよいし、複数種類の停止結果が対応する構成としてもよい。また、第1特図と第2特図とで停止結果を共有する構成としてもよく、例えば、第1特図における2R大当たり結果B用の停止結果と、第2特図における2R大当たり結果A用の停止結果とが重複する構成であってもよい。

【7206】

ステップS j 6 0 4で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップS j 6 0 8にて、ステップS j 6 0 2又はステップS j 6 0 3の当否判定の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合は、ステップS j 6 0 9にて、対応する小当たり種別テーブルを参照して小当たり種別判定（小当たり種別の抽選）を行う。より詳しくは、今回の小当たり結果が第1特図の当否判定による小当たり結果である場合は第1特図用の小当たり種別テーブル（図658（a））を参照して種別判定を行い、第2特図の当否判定による小当たり結果である場合は第2特図用の小当たり種別テーブル（図658（b））を参照して種別判定を行う。例えば、第2特図用の小当たり種別テーブルを参照した種別判定の場合であれば、実行エリアAEに格納されている小当たり種別カウンタC3の値が、有利小当たり結果A～Cのいずれの数値範囲に属しているかを判定する。

【7207】

ステップS j 6 1 0では、ステップS j 6 0 9の種別判定により選択された小当たり種

10

20

30

40

50

別に対応した小当たり種別フラグを上記各種フラグ格納エリア314eにセットする。例えば、選択された小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、有利小当たりAフラグをセットする。

【7208】

ステップSj611では、上記停止結果テーブル記憶エリア313dに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照して小当たり用の停止結果（小当たり絵柄）を設定する。具体的には、実行エリアAEに格納されている小当たり種別カウンタC3に対応する停止結果を停止結果テーブルから読み出し、今回の遊技回の停止結果として設定する。

【7209】

なお、1つの小当たり種別に対する停止結果の種類数や、第1特図と第2特図とで停止結果を共用してもよい点については大当たり用の停止結果の場合と同様である。

【7210】

ステップSj608で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）は、今回の当否判定の結果が外れ結果であることを意味する。この場合は、ステップSj612に進み、外れ結果用の停止結果を設定する。本実施の形態では、外れ用の停止結果が1種類のみ設けられており、ステップSj612ではその停止結果を設定する。

【7211】

ステップSj607、ステップSj611又はステップSj612の実行後は、ステップSj613にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。高サポ更新用処理の詳細については後述する。

【7212】

ステップSj614では、今回の特図遊技回における変動表示時間（遊技回用動作の実行期間）の設定処理を行う。かかる設定処理では、ROM313の変動パターンテーブルエリア313cに記憶されている変動パターンテーブルを参照し、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値に対応した変動パターン情報を取得する。変動パターンテーブルは、大当たり用の変動パターンテーブルと、小当たり用の変動パターンテーブルと、外れ用の変動パターンテーブルとが各別に設定されており、変動パターンテーブルの参照に際しては、今回の当否判定の結果に対応するものを参照する。各変動パターンテーブルでは複数の変動パターン情報が設定されており、これら各種変動パターン情報が変動種別カウンタCSの数値範囲と対応付けられて設定される。

【7213】

ステップSj614の変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタCSの値に対応する変動パターン情報を、対応する変動パターンテーブルから取得した後、その取得した変動パターン情報に対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。変動表示時間の設定処理の詳細については後述する。

【7214】

ステップSj615では、上記各種フラグ格納エリア314eに変動表示フラグをセットする。変動表示フラグは変動表示の実行中であることをMPU312が把握するためのものである。

【7215】

ステップSj616では、演出制御装置143への送信対象として変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、ステップSj614で取得された変動パターン情報を特定するための情報が含まれる。大当たり結果用、小当たり結果用、外れ結果用の変動パターンテーブルが設定され、当否結果によって各別の変動パターン情報が取得されるため、演出制御装置143では、変動開始コマンドから変動パターンを解析することで、変動表示時間の情報だけでなく、今回の当否結果を把握することが可能になる。また、種別コマンドには大当たり種別や小当たり種別を特定するための情報が含まれる。なお、種別コマンドは、当否判定の結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合に設定され、外れ結果である場合には設定されない。

【7216】

10

20

30

40

50

ステップS j 6 1 7では、特図用表示部43の変動表示を開始する。その際、今回の特図遊技回が第1特図の遊技回である場合は第1特図表示部ASの絵柄を変動表示させ、第2特図の遊技回である場合は第2特図表示部BSの絵柄を変動表示させる。ステップS j 6 1 7の実行後は変動開始処理を終了する。

【7217】

特図遊技回制御処理（図664）の説明に戻り、ステップS j 5 0 6の実行後は、特図遊技回制御処理を終了する。また、ステップS j 5 0 1で肯定判定した場合（大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合）は、ステップS j 5 0 2以降の処理を実行することなく特図遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合は、保留情報が存在していても特図用表示部43での変動表示は行われない。

10

【7218】

ステップS j 5 0 3で肯定判定した場合（特図用表示部43が変動表示中である場合）は、ステップS j 5 0 7に進み、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合には、ステップS j 5 0 8にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る特図表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該特図表示部を表示制御（各表示用セグメントを発光制御）する。ステップS j 5 0 8の実行後は特図遊技回制御処理を終了する。

【7219】

20

ステップS j 5 0 7で肯定判定した場合（変動表示時間が経過している場合）には、ステップS j 5 0 9に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている変動表示フラグをクリアする。続くステップS j 5 1 0では、小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を実行し、その後、ステップS j 5 1 1にて、変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する。ステップS j 5 1 0及びステップS j 5 1 1の処理はいずれも高頻度サポートモードを終了させるためのものであるが、その詳細については後述する。

【7220】

ステップS j 5 1 2では、確定表示開始用処理を実行し、その後、特図遊技回制御処理を終了する。確定表示開始用処理では、ステップS j 6 0 7、ステップS j 6 1 1又はステップS j 6 1 2で設定した停止結果にて絵柄の停止表示を行うように特図用表示部43を制御する。また、ステップS j 5 1 2では、上記停止表示を継続する確定表示時間の設定も行う。

30

【7221】

ステップS j 5 0 2で肯定判定した場合（特図用表示部43が確定表示中である場合）は、ステップS j 5 1 3に進み、確定表示終了用処理を実行する。確定表示終了用処理では、ステップS j 5 1 2で設定した確定表示時間が経過したか否かを判定し、経過している場合は絵柄の停止表示を終了させるように特図用表示部43を制御する。なお、確定表示時間の経過時において次の保留情報が存在しない場合は、作動口62、63への入賞が発生するまで、そのまま上記停止表示を継続するように制御する。ステップS j 5 1 3の終了後は特図遊技回制御処理を終了する。

40

【7222】

＜小当たり遊技状態への移行処理＞

通常処理（図663）におけるステップS j 4 0 4の小当たり遊技状態への移行処理について図666のフローチャートを参照して説明する。

【7223】

まず、ステップS j 8 0 1では、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに大当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際してセットされ、大当たり遊技が終了する場合にクリアされる。

50

【7224】

大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップS j 8 0 2に進み、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア314eに小当たり遊技フラグがセットされているか否かを判定する。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。

【7225】

小当たり遊技の実行中でない場合は、ステップS j 8 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに小当たり種別フラグ（ステップS j 6 1 0）がセットされているか否かを判定する。すなわち、小当たりの当選状態であるか否かを判定する。

【7226】

小当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップS j 8 0 4にて、特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合には、特図遊技回の終了を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップS j 8 0 1で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）や、ステップS j 8 0 3で否定判定した場合（小当たり種別フラグがセットされていない場合）も、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7227】

特図遊技回の終了タイミングである場合は、ステップS j 8 0 5にて、小当たり遊技の開始処理を実行する。小当たり遊技の開始処理では、上記各種フラグ格納エリア314eに小当たり遊技フラグをセットしたり、小当たり遊技の開始前において第2可変入賞装置66が閉鎖状態であることをチェックしたりする。小当たり遊技フラグは、小当たり遊技の実行中であることをMPU312が把握するためのものである。

【7228】

また、小当たり遊技の開始処理では、小当たり遊技の開始に際して第2可変入賞装置66の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた第1タイマカウンタエリアTC1に、オープニング期間に対応した値をセットする。第1タイマカウンタエリアTC1にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1デクリメントされる。

【7229】

ステップS j 8 0 6では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたラウンドカウンタエリアRC1に「1」をセットする。ラウンドカウンタエリアRC1は、小当たり遊技におけるラウンド遊技の消化回数をカウントするためのものであり、本ステップの処理が行われることにより、小当たり遊技にて実行可能なラウンド遊技の回数が1回に設定される。

【7230】

ステップS j 8 0 7では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図663）のステップS j 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【7231】

ステップS j 8 0 8では、外部信号設定処理を実行し、その後、小当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子213に設けられた小当たり信号用の出力端子の信号出力状態を小当たり信号出力状態とする。これにより、小当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に小当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機10にて小当たりが発生したことを把握することができる。

【7232】

ステップS j 8 0 2で肯定判定した場合（小当たり遊技の実行中である場合）は、ステ

10

20

30

40

50

ップS j 8 0 9に進み、ステップS j 8 0 7で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合は、当該期間の経過を待機すべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7 2 3 3】

オープニング期間が経過している場合は、ステップS j 8 1 0に進み、第2可変入賞装置6 6の第2大入賞口6 6 aを開閉するための小当たり用開閉処理を実行する。ここで、小当たり用開閉処理について、図6 6 7のフローチャートを参照しながら説明する。

【7 2 3 4】

小当たり用開閉処理では先ずステップS j 9 0 1にて、第2可変入賞装置6 6の第2大入賞口6 6 aを開放中であるか否かを判定する。この判定は第2可変入賞装置6 6の駆動部6 6 cの駆動状態に基づいて行う。第2大入賞口6 6 aを開放中でない場合は、ステップS j 9 0 2にてラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」であるか否かを判定する。

【7 2 3 5】

ラウンドカウンタエリアR C 1の値が「0」でない場合、すなわち、実行すべきラウンド遊技が存在する場合は、ステップS j 9 0 3にて、R A M 3 1 4の各種カウンタエリア3 4 4 bに設けられたタイマカウンタエリアT 1の値が「0」であるか否かを判定する。

【7 2 3 6】

タイマエリアT 1の値が「0」である場合は、ステップS j 9 0 4に進み、R A M 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eに有利小当たりフラグ（有利小当たり結果A～Cのいずれに対応する小当たり種別フラグ）がセットされているか否かを判定する。有利小当たりフラグがセットされている場合は、ステップS j 9 0 5に進み、第2可変入賞装置6 6の上限開放時間として、第1タイマカウンタエリアT C 1に「9 0 0」（1. 8 s e cに相当）をセットする。

【7 2 3 7】

有利小当たりフラグがセットされていない場合は、ステップS j 9 0 6に進み、第2可変入賞装置6 6の上限開放時間として、第1タイマカウンタエリアT C 1に「5 0」（0. 1 s e cに相当）をセットする。ステップS j 9 0 5又はステップS j 9 0 6でセットされた値は、タイマ割込み処理（図6 6 0）が起動される都度、1減算される。

【7 2 3 8】

ステップS j 9 0 5又はステップS j 9 0 6の実行後は、ステップS j 9 0 7にて、小当たり遊技における第2可変入賞装置6 6への上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、R A M 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた第1入賞カウンタエリアP C 1に、上限入賞個数に相当する「1 0」の値をセットする。

【7 2 3 9】

ステップS j 9 0 8では、第2可変入賞装置6 6（第2大入賞口6 6 a）を開放状態とすべく、開閉扉6 6 b用の駆動部6 6 cを駆動状態とする。続くステップS j 9 0 9では、第2可変入賞装置6 6の開放が開始されたことを演出制御装置1 4 3に通知するための開放コマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図6 6 3）のステップS j 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。

【7 2 4 0】

ステップS j 9 0 2で肯定判定した場合（ラウンドカウンタエリアR C 1の値が0である場合）又はステップS j 9 0 3で否定判定した場合（タイマエリアT 1の値が「0」でない場合）は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。

【7 2 4 1】

ステップS j 9 0 1で肯定判定した場合（第2大入賞口6 6 aの開放中である場合）は、ステップS j 9 1 0に進み、第1タイマカウンタエリアT C 1の値が「0」であるか否かを判定する。この処理は、ステップS j 9 0 5又はステップS j 9 0 6で設定した第2可変入賞装置6 6の上限開放時間が経過したか否かを判定するものである。

【7 2 4 2】

10

20

30

40

50

第1タイマカウンタエリアTC1の値が「0」ではない場合は、ステップSj911に進み、検知センサ66kの検知結果に基づいて第2大入賞口66aへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合は、そのまま小当たり用開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合は、ステップSj912にて第1入賞カウンタエリアPC1の値を1減算し、続くステップSj1113では、第1入賞カウンタエリアPC1の値が「0」であるか否かを判定する。第1入賞カウンタエリアPC1の値が「0」でない場合はそのまま小当たり用開閉処理を終了する。

【7243】

ステップSj910で肯定判定した場合（第1タイマカウンタエリアTC1の値が「0」である場合）又はステップSj913で肯定判定した場合（入賞カウンタエリアPC1の値が「0」である場合）は、ステップSj914に進み、駆動部66cを非駆動状態に切り替えて第2大入賞口66aを閉鎖する。ステップSj915では、ラウンドカウンタエリアRC1の値を1減算し、続くステップSj916では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、小当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング期間を設定する。

【7244】

ステップSj917では、エンディングの開始及びエンディング期間を演出制御装置143に通知するためのエンディングコマンドを設定し、その後、小当たり用開閉処理を終了する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図663）のステップSj401にて演出制御装置143に送信される。

【7245】

小当たり遊技状態への移行処理（図666）の説明に戻り、ステップSj810の小当たり用開閉処理を実行した後は、ステップSj811にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合は、小当たり遊技を継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7246】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合は、ステップSj812に進み、エンディングが終了したか否か（ステップSj916で設定したエンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま小当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7247】

一方、エンディングが終了している場合は、ステップSj813にて小当たり遊技の終了用処理を実行する。ここで、小当たり遊技の終了用処理について図668のフローチャートを参照しながら説明する。

【7248】

小当たり遊技の終了用処理ではまずステップSj1101にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされているか否かを判定する。このV入賞フラグは、タイマ割込み処理（図660）におけるステップSj106のV入賞用処理にてセットされるものである。

【7249】

ここで、ステップSj106のV入賞用処理について説明する。また、V入賞に関連する処理として、通常処理（図663）におけるステップSj408のV振分設定処理について説明する。

【7250】

まず、ステップSj408のV振分設定処理について図669のフローチャートを参照しながら説明する。

【7251】

V振分設定処理ではまずステップSj1201にて、小当たり遊技の開始タイミング（オープニング期間の開始タイミング）であるか否かを判定する。小当たり遊技の開始タイ

10

20

30

40

50

ミングである場合は、ステップS j 1 2 0 2にてRAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた第2タイマカウンタエリアTC 2に、1 s e cに相当する「5 0 0」をセットする。第2タイマカウンタエリアTC 2にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c周期で1ディクリメントされる。

【7 2 5 2】

ステップS j 1 2 0 3では、上記各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた振分回数カウンタエリアHCに「1」をセットする。振分回数カウンタエリアHCは、MP U 3 1 2が振分部材6 6 hの動作回数を把握するためのである。

【7 2 5 3】

ステップS j 1 2 0 3の実行後又はステップS j 1 2 0 1で否定判定した場合（小当たり遊技の開始タイミングでない場合）は、ステップS j 1 2 0 4に進み、振分部材6 6 hの現在位置が遊技球をV入賞用領域6 6 fに振り分ける側の位置であるか否かを判定する。この判定は、振分部材用の駆動部6 6 iの駆動状態を把握することにより行う。

【7 2 5 4】

振分部材6 6 hがV入賞用領域6 6 fへの振り分け側に位置していない場合、すなわち、遊技球を排出用領域6 6 gに振り分ける側に位置している場合は、ステップS j 1 2 0 5にて第2タイマカウンタエリアTC 2の値が「0」であるか否かを判定する。第2タイマカウンタエリアTC 2の値が「0」でない場合は、振分部材6 6 hの現在位置を維持すべく、振分設定処理を終了する。

【7 2 5 5】

一方、第2タイマカウンタエリアTC 2の値が「0」である場合は、ステップS j 1 2 0 6にて振分回数カウンタエリアHCの値が「0」であるか否かを判定する。振分回数カウンタエリアHCの値が「0」でない場合、すなわち、「1」である場合は、ステップS j 1 2 0 7に進み、振分部材6 6 hをV入賞用領域6 6 fへの振り分け側の位置に変位させる。

【7 2 5 6】

ステップS j 1 2 0 8では、タイマカウンタTCに「1 0 0 0」（2 s e cに相当）にセットする。この処理は、振分部材6 6 hをV入賞用領域6 6 fへの振り分け側に位置させるべき期間（V側振分期間）を設定するものである。ステップS j 1 2 0 8の実行後は振分設定処理を終了する。また、ステップS j 1 2 0 6で肯定判定した場合（振分回数カウンタエリアHCの値が「0」である場合）は、ステップS j 1 2 0 7以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。

【7 2 5 7】

ステップS j 1 2 0 4で肯定判定した場合、すなわち、振分部材6 6 hがV入賞用領域6 6 fへの振り分け側に位置している場合は、ステップS j 1 2 0 9にて第2タイマカウンタエリアTC 2の値が「0」であるか否かを判定し、ステップS j 1 2 0 8で設定したV側振分期間が経過した否かを判定する。第2タイマカウンタエリアTC 2の値が「0」である場合、すなわち、V側振分期間が経過している場合は、ステップS j 1 2 1 0にて振分部材6 6 hを排出用領域6 6 gへの振り分け側の位置に変位させる。

【7 2 5 8】

ステップS j 1 2 1 1では、振分回数カウンタエリアHCの値を1減算する処理を実行し、その後、振分設定処理を終了する。また、ステップS j 1 2 0 9で否定判定した場合（第2タイマカウンタエリアTC 2の値が「0」でなく、V側振分期間が経過していない場合）は、振分部材6 6 hの現在位置を維持すべく、ステップS j 1 2 1 0以降の処理を実行せずに振分設定処理を終了する。

【7 2 5 9】

次に、ステップS j 1 0 6のV入賞用処理について図6 7 0のフローチャートを参照しながら説明する。

【7 2 6 0】

V入賞用処理では先ずステップS j 1 3 0 1にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリ

10

20

30

40

50

ア 3 1 4 e に V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する。V 入賞フラグは、V 入賞が発生したことを M P U 3 1 2 が把握するためのものである。

【 7 2 6 1 】

V 入賞フラグがセットされていない場合は、ステップ S j 1 3 0 2 に進み、V 入賞が発生したか否かを判定する。具体的には、第 2 可変入賞装置 6 6 に設けられた V 入賞用の検知センサ 6 6 m の検知状態に基づき、第 2 可変入賞装置 6 6 に入球した遊技球が V 入賞用領域 6 6 f（検知センサ 6 6 m の検知領域）を通過したか否かを判定する。V 入賞が発生していない場合はそのまま V 入賞用処理を終了する。

【 7 2 6 2 】

V 入賞が発生した場合は、ステップ S j 1 3 0 3 にて上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に V 入賞フラグをセットする。続くステップ S j 1 3 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として V 入賞コマンドを設定する。V 入賞コマンドは、V 入賞が発生したことを演出制御装置 1 4 3 に通知するためのコマンドであり、設定された V 入賞コマンドは、通常処理（図 6 6 3）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、V 入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置 7 5 やスピーカ部 2 9 にて V 入賞の発生を報知したり、V 入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置 3 5 0 等を制御する。

【 7 2 6 3 】

ステップ S j 1 3 0 5 では、当たり回数クリア用処理を実行する。本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 には時短リミッタ機能が搭載されており、時短遊技状態中での大当たりや V 大当たりの回数を当たり回数として計数するように構成されている。当たり回数クリア用処理は、その当たり回数の計数値をクリア（初期化）するためのものである。当たり回数クリア用処理の詳細については後述する。

【 7 2 6 4 】

ステップ S j 1 3 0 6 では、小当たり種別対応の第 2 高サボ終了用処理を実行する。小当たり種別対応の第 2 高サボ終了用処理は、高頻度サポートモードを終了させるためのものであるが、その詳細については後述する。

【 7 2 6 5 】

ステップ S j 1 3 0 6 の実行後は V 入賞用処理を終了する。また、ステップ S j 1 3 0 1 で肯定判定した場合（V 入賞フラグがセットされている場合）、すなわち、今回の小当たり遊技で既に V 入賞が発生している場合は、ステップ S j 1 2 0 2 以降の処理を実行せずに V 入賞用処理を終了する。

【 7 2 6 6 】

小当たり遊技の終了用処理（図 6 6 8）の説明に戻り、ステップ S j 1 1 0 1 で V 入賞フラグがセットされていると判定した場合は、ステップ S j 1 1 0 2 にて、対応する V 当選フラグをセットする。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている小当たり種別フラグを参照し、今回の小当たり種別に対応する V 当選フラグを上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットする。V 当選フラグは、V 大当たり遊技を開始すべきこと及び V 大当たり遊技の種別を M P U 3 1 2 が把握するためのものである。本実施の形態では、有利小当たり結果 A ～ C に対応させて V 当選フラグ A ～ C が設けられている。例えば、終了対象の小当たり遊技（今回の小当たり遊技）が有利小当たり結果 A への当選を契機としており、小当たり種別フラグとしての有利小当たり A フラグが上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている場合は、V 当選フラグとして V 当選フラグ A をセットする。

【 7 2 6 7 】

ステップ S j 1 1 0 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている V 入賞フラグ、小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。続くステップ S j 1 1 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として V 当選コマンドを設定し、その後、小当たり遊技の終了用処理を終了する。V 当選コマンドは、V 大当たり遊技が開始されること及び V 大当たり遊技の種別を演出制御装置 1 4 3 に通知するためのコマンドであ

10

20

30

40

50

り、設定されたV当選コマンドは、通常処理（図663）のステップS j 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、V当選コマンドを受信した場合、V大当たり遊技が開始されること及びV大当たり遊技の種別を報知する演出が図柄表示装置75等にて実行されるように、表示制御装置350等を制御する。

【7268】

ステップS j 1 1 0 1で否定判定した場合（V入賞フラグがセットされていない場合）、すなわち、V入賞が発生することなく小当たり遊技の終了タイミングとなった場合は、ステップS j 1 1 0 5に進み、パンク時対応の高サポ終了用処理を実行する。パンク時対応の高サポ終了用処理は、V入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する場合（いわゆるパンクが発生した場合）において高頻度サポートモードを終了させるためのものである。パンク時対応の高サポ終了用処理の詳細については後述する。

10

【7269】

ステップS j 1 1 0 6では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている小当たり種別フラグ及び小当たり遊技フラグをクリアする。これにより、小当たり遊技が終了する。ステップS j 1 1 0 6の実行後は小当たり遊技の終了用処理を終了する。

【7270】

<大当たり遊技状態への移行処理>

通常処理（図663）におけるステップS j 4 0 5の大当たり遊技状態への移行処理について図671のフローチャートを参照して説明する。

【7271】

20

大当たり遊技状態への移行処理では先ずステップS j 1 4 0 1にて、小当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。この判定は、RAM314のフラグ格納エリア314eに小当たり遊技フラグがセットされているか否かを参照することにより行う。小当たり遊技の実行中である場合は、当該小当たり遊技の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7272】

小当たり遊技の実行中でない場合はステップS j 1 4 0 2にて、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。大当たり遊技の実行中でない場合は、ステップS j 1 4 0 3にて、RAM114の各種フラグ格納エリア314eにV当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V入賞の発生に基づくV大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。

30

【7273】

V当選フラグがセットされていない場合は、ステップS j 1 4 0 4にて上記各種フラグ格納エリア314eに大当たり種別フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、当否判定での大当たり当選に基づく大当たり遊技を開始すべき状況であるか否かを判定する。大当たり種別フラグがセットされていない場合、すなわち、V入賞の発生に基づくV大当たり遊技と大当たり当選に基づく大当たり遊技とのいずれも開始すべき状況でない場合は、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7274】

大当たり種別フラグがセットされている場合は、ステップS j 1 4 0 5にて特図遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。特図遊技回の終了タイミングでない場合、すなわち、大当たり当選した特図遊技回の実行中である場合は、当該遊技回の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

40

【7275】

ステップS j 1 4 0 5で肯定判定した場合（特図遊技回の終了タイミングである場合）又はステップS j 1 4 0 3で肯定判定した場合（V当選フラグがセットされており、V大当たり遊技を開始すべき状況である場合）は、ステップS j 1 4 0 6に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに大当たり遊技フラグをセットしたり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることをMPU312が把握する

50

ためのものである。

【7276】

ステップS j 1 4 0 7では、大当たり遊技のラウンド数を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。本ステップでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eに格納されている大当たり種別フラグやV当選フラグに基づいて今回の大当たり遊技の種別を把握し、その把握した種別に対応するラウンド数が表示されるようにラウンド表示部を制御する。なお、ラウンド表示部におけるラウンド数の表示は、大当たり遊技が終了するまで継続される。

【7277】

ステップS j 1 4 0 8では、対応するラウンド数をセットする。具体的には、上記ステップS j 1 4 0 7で把握した大当たり遊技の種別に対応するラウンド数を特定し、そのラウンド数に対応する値をRAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたラウンドカウンタエリアRC 1にセットする。例えば、今回の大当たり遊技の種別が3 R大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリアRC 1に「3」をセットし、6 R V大当たり遊技である場合はラウンドカウンタエリアRC 1に「5」をセットする。ちなみにV大当たり遊技では、小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技（1回）の分も含めてラウンド数が認識されるように構成されており、6 R V大当たり遊技の場合、V大当たり遊技にて実行されるラウンド遊の回数は5回となる。

【7278】

ステップS j 1 4 0 9では、オープニングの開始及びオープニング期間を演出制御装置1 4 3に通知するためのオープニングコマンドを設定し、続くステップS j 1 4 1 0では、外部信号設定処理を実行する。外部信号設定処理では、外部出力端子2 1 3に設けられた大当たり信号用の出力端子を出力状態とする。ステップS j 1 4 0 1の実行後は大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7279】

ステップS j 1 4 0 2で肯定判定した場合（大当たり遊技の実行中である場合）は、ステップS j 1 4 1 1に進み、ステップS j 1 4 0 6で設定したオープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、当該期間の終了を待機すべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7280】

オープニング期間が経過している場合は、ステップS j 1 4 1 2に進み、第1可変入賞装置6 5の第1大入賞口6 5 aを開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、第1可変入賞装置6 5の第1大入賞口6 5 aが閉鎖中である場合は、ラウンド数カウンタRCが「1」以上であることを条件として、開閉扉6 5 b用の駆動部6 5 dを駆動状態とすることで第1大入賞口6 5 aを開放させる。また、第1大入賞口6 5 aが開放中である場合には、当該大入賞口6 5 aの開放から所定時間（3 0 s e c）が経過していること又は上限入賞個数（例えば1 0個）の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部6 5 dの駆動状態を停止し、第1大入賞口6 5 aを閉鎖させる。

【7281】

ステップS j 1 4 1 3では、ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」であるか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」でない場合は、大当たり遊技を継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7282】

ラウンドカウンタエリアRC 1の値が「0」である場合は、ステップS j 1 4 1 4に進み、エンディングが終了したか否か（エンディング期間が経過したか否か）を判定する。エンディングが終了していない場合は、エンディングを継続させるべく、そのまま大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【7283】

エンディングが終了している場合は、ステップS j 1 4 1 5にて大当たり遊技終了時の移行処理を実行する。大当たり遊技終了時の移行処理の詳細については後述する。ステッ

10

20

30

40

50

プ S j 1 4 1 6 では、ラウンド表示の終了処理を実行し、その後、大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ラウンド表示の終了処理では、特図用表示部 4 3 におけるラウンド表示部が消灯されるように当該ラウンド表示部を制御する。

【 7 2 8 4 】

＜大当たり遊技終了時の移行処理＞

ステップ S j 1 4 1 5 の大当たり遊技終了時の移行処理について図 6 7 2 のフローチャートを参照しながら説明する。

【 7 2 8 5 】

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップ S j 1 5 0 1 にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が 2 R 大当たり結果 A 又は V 大当たり結果であるか否かを判定する。換言すれば、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれの大当たり種別フラグがセットされているかや V 当選フラグがセットされているかを参照することにより行う。

【 7 2 8 6 】

2 R 大当たり結果 A 又は V 大当たり結果である場合は、ステップ S j 1 5 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている大当たり種別フラグ、V 当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。

【 7 2 8 7 】

ステップ S j 1 5 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた当たり回数カウンタエリア A C の値を 1 加算する。本実施の形態では、時短遊技状態への移行を制限（規制）することが可能な時短リミッタ機能が搭載されている。この時短リミッタ機能は、時短遊技状態への移行時も含め、時短遊技状態での大当たり回数（大当たり及び V 大当たりの合計数）をカウントし、そのカウント値が予め定められた上限回数である時短リミッタ値に達すると、大当たり結果や V 大当たり結果（小当たり結果）の種別にかかわらず、時短遊技状態を強制的に終了させるものとなっている。当たり回数カウンタエリア A C は、現在の大当たり回数を M P U 3 1 2 が把握するためのものであり、時短遊技状態への移行契機となる大当たりとなった場合（第 1 特図の遊技回で 2 R 大当たり結果 A になった場合）や時短遊技状態中に大当たりとなった場合（第 2 特図の遊技回で 2 R 大当たり結果 A になった場合、有利小当たり結果を経て V 大当たりとなった場合）に対応して 1 ずつ加算される。

【 7 2 8 8 】

ステップ S j 1 5 0 4 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として当たり回数コマンドを設定する。設定された当たり回数コマンドは、通常処理（図 6 6 3）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。当たり回数コマンドには、ステップ S j 1 5 0 3 で更新された大当たり回数を特定するための情報が含まれており、当たり回数コマンドが送信されることで、主制御装置 1 6 2 が認識している現在の大当たり回数（更新後の大当たり回数）が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【 7 2 8 9 】

ステップ S j 1 5 0 5 では、ステップ S j 1 5 0 3 で更新された当たり回数カウンタエリア A C の値が時短リミッタ値（例えば 5 回）に達したか否かを判定する。当たり回数カウンタエリア A C の値が時短リミッタ値に達していない場合は、ステップ S j 1 5 0 6 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグをセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【 7 2 9 0 】

ステップ S j 1 5 0 7 では、今回の大当たり結果に対応する時短遊技状態（高頻度サポートモード）の上限回数をセットする。時短遊技状態の上限回数は、時短遊技状態にて実行可能な特図遊技回の回数であり、いわゆる時短回数である。本実施の形態では、大当たり種別や V 大当たり種別を問わず、時短遊技状態の上限回数が一律に 1 0 回に設定されているため（図 6 5 7、図 6 5 8）、本ステップでは、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に

10

20

30

40

50

設けられたサポートカウンタエリアSCに10回に対応する値(10)をセットする。サポートカウンタエリアSCは、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の残り回数をMPU312が把握するためのものであり、時短遊技状態である状況で特図遊技回が行われるごとに1ずつ減算される。

【7291】

ステップSj1508では、演出制御装置143への送信対象として時短遊技状態開始コマンドを設定し、その後、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。設定された時短遊技状態開始コマンドは、通常処理(図663)のステップSj401にて演出制御装置143に送信される。時短遊技状態開始コマンドが送信されることにより、時短遊技状態の開始が演出制御装置143に通知される。

10

【7292】

ステップSj1505で肯定判定した場合(当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に達した場合は、ステップSj1509に進み、当たり回数カウンタエリアACの値を「0」にクリアし、初期値(0回)に復帰させる。続くステップSj1510では、演出制御装置143への送信対象としてリミッタ到達コマンドを設定する。設定されたリミッタ到達コマンドは、通常処理(図663)のステップSj401にて演出制御装置143に送信される。リミッタ到達コマンドが送信されることにより、大当たり回数の時短リミッタ値への到達が演出制御装置143に通知される。

【7293】

ステップSj1510の実行後は、そのまま大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。すなわち、当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に達した場合は、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。大当たり遊技中はサポートフラグがクリアされ、サポートモードが低頻度サポートモードとされているため、上記のように、大当たり遊技終了時の移行処理においてサポートフラグをセットしないことにより、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードに設定される。つまり、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種別(いずれの大当たりであるかや、V大当たりであるか否か)にかかわらず、時短遊技状態が強制的に終了される。

20

【7294】

ステップSj1501で否定判定した場合(2R大当たり結果A又はV大当たり結果でない場合は、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が2R大当たり結果Bであることを意味する。この場合は、ステップSj1511に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている大当たり種フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。その後、サポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。これにより、大当たり遊技後のサポートモードが低頻度サポートモードに設定される。

30

【7295】

<高サポ更新用処理>

ステップSj613の高サポ更新用処理について図673のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理(図665)において実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回にて変動表示が開始される場合に実行されるものである。

40

【7296】

まずステップSj1701では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている場合は、ステップSj1702に進み、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。

【7297】

大当たり結果でない場合は、ステップSj1703にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を更新する。具体的には、サポートカウンタエリアSCの値を1減算する。これにより、高頻度サポートモードの残

50

り回数（高頻度サポートモードに滞在可能な遊技回の残り回数）が1減算される。

【7298】

ステップS j 1704では、上記サポートカウンタエリアSCの値が「0」であるか否かを判定する。サポートカウンタエリアSCの値が「0」である場合、すなわち、高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数が上限回数（例えば10回）に到達している場合には、ステップS j 1705に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高サポ終了用フラグをセットする。高サポ終了用フラグは、高頻度サポートモードを終了すべきであることをMPU312が把握するためのものである。

【7299】

ステップS j 1702で肯定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果である場合）は、ステップS j 1706にて上記サポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアした後、ステップS j 1705にて上記各種フラグ格納エリア314eに高サポ終了用フラグをセットする。すなわち、高頻度サポートモードの途中で大当たり結果になった場合には、その残り回数にかかわらず、高頻度サポートモードを終了させる。

【7300】

ステップS j 1705の実行後は高サポ更新用処理を終了する。ステップS j 1701で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードの残り回数を更新しないとして、ステップS j 1702以降の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。また、ステップS j 1704で否定判定した場合（サポートカウンタエリアSCの値が「0」でない場合）は、高頻度サポートモードを終了すべきではないとして、ステップS j 1705の処理を実行せずに高サポ更新用処理を終了する。

【7301】

＜変動回数対応の高サポ終了用処理＞

ステップS j 511の変動回数対応の高サポ終了用処理について図674のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図664）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【7302】

まずステップS j 1801では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップS j 1802に進み、上記各種フラグ格納エリア314eに高サポ終了用フラグがセットされているか否かを判定する。

【7303】

高サポ終了用フラグがセットされている場合、すなわち、高頻度サポートモードを終了すべき状況である場合は、ステップS j 1803に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了して低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行する。

【7304】

ステップS j 1804では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアする。続くステップS j 1805では、上記各種カウンタエリア314dに設けられた当たり回数カウンタエリアACの値を「0」にクリアする。

【7305】

ステップS j 1806では、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされている高サポ終了用フラグをクリアし、その後、ステップS j 1807にて、演出制御装置143への送信対象として時短遊技状態終了コマンドを設定する。時短遊技状態終了コマンドが送信されることにより、演出制御装置143に時短遊技状態の終了が通知される。

【7306】

ステップS j 1807の実行後は変動回数対応の高サポ終了用処理を終了する。また、

10

20

30

40

50

ステップS j 1 8 0 1で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップS j 1 8 0 2で否定判定した場合（高サポ終了用フラグがセットされていない場合）は、ステップS j 1 8 0 3以降の処理を実行することなく、変動回数対応の高サポ終了用処理を終了する。

【7307】

＜小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理＞

ステップS j 5 1 0の小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理について図675のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図664）において実行されるものであり、より詳しくは、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【7308】

小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理では先ずステップS j 1 9 0 1にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【7309】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップS j 1 9 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。これにより、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）を判定する。

【7310】

サポートフラグがセットされており、高頻度サポートモード中である場合は、ステップS j 1 9 0 3にて今回の小当たり種別が有利小当たり結果Aであるか否かを判定する。有利小当たり結果Aである場合は、ステップS j 1 9 0 4に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【7311】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果Aとなった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【7312】

ステップS j 1 9 0 4の実行後は小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を終了する。ステップS j 1 9 0 1で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップS j 1 9 0 2で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップS j 1 9 0 3で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果Aでない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップS j 1 9 0 4の処理を実行せずに小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を終了する。

【7313】

＜小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理＞

ステップS j 1 3 0 6の小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理について図676のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V入賞用処理（図670）において実行されるものであり、より詳しくは、第2特図にて小当たり結果（有利小当たり結果）となり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合に実行されるものである。

【7314】

小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理では先ずステップS j 2 1 0 1にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアする。これにより、V大当たり遊技が終了した後の遊技において、特図遊技回の実行回数が0回とされた状態で高頻度サポートモード（時短遊技状態）が開始される。

【7315】

10

20

30

40

50

ステップS j 2 1 0 2では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップS j 2 1 0 2の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップS j 2 1 0 2でサポートフラグがセットされている場合とは、今回の小当たり遊技の契機となった小当たり種別が有利小当たり結果B又はCであることを意味する。この場合は、ステップS j 2 1 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【7 3 1 6】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cとなった場合は、小当たり遊技におけるV入賞の発生タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【7 3 1 7】

ステップS j 2 1 0 3の実行後は小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を終了する。ステップS j 2 1 0 2で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップS j 2 1 0 3の処理を実行せずに小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を終了する。

【7 3 1 8】

＜当たり回数クリア用処理＞

ステップS j 1 3 0 5の当たり回数クリア用処理について図6 7 7のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V入賞用処理（図6 7 0）において実行されるものであり、より詳しくは、第2特図にて小当たり結果（有利小当たり結果）となり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合に実行されるものである。なお、当たり回数クリア用処理は、V入賞用処理において小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理（ステップS j 1 3 0 6）よりも先に実行される。

【7 3 1 9】

当たり回数クリア用処理では先ずステップS j 2 2 0 1にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V入賞が発生した時点のサポートモードが高頻度サポートモードになっているか否か（遊技状態が時短遊技状態になっているか否か）を判定する。

【7 3 2 0】

前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cである場合は、V入賞の発生タイミングに対応して高頻度サポートモードが終了するところ（図6 7 0のステップS j 1 3 0 6、図6 7 6）、この高頻度サポートモードの終了処理（サポートフラグのクリア処理）のタイミングは、当たり回数クリア用処理の実行タイミングよりも後になっている。このため、ステップS j 2 2 0 1の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグがセットされた状態となっており、この場合におけるV入賞発生時のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【7 3 2 1】

これに対し、小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応して高頻度サポートモードが終了するため（図6 6 4のステップS j 5 1 0、図6 7 5）、ステップS j 2 2 0 1の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグがセットされていない状態となる。よって、この場合におけるV入賞発生時のサポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【7 3 2 2】

ステップS j 2 2 0 1で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Aであり、現在のサポートモードが高頻度サポートモードでない場合は、ステップS j 2 2 0 2に進み、当たり回数カウンタエリアACの値を「0」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が0

10

20

30

40

50

回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば5回）に再セットされる。

【7323】

ステップS j 2 2 0 3では、演出制御装置143への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図663）のステップS j 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置143に通知される。

【7324】

ステップS j 2 2 0 3の実行後は当たり回数クリア用処理を終了する。また、ステップS j 2 2 0 1で肯定判定した場合（サポートフラグがセットされており、今回の小当たり種別が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cである場合）は、当たり回数カウンタエリアACをクリアしない（時短リミッタ値を再セットしない）としてステップS j 2 2 0 2以降の処理を実行せずに当たり回数クリア用処理を終了する。

【7325】

＜パンク時対応の高サポ終了用処理＞

ステップS j 1 1 0 5のパンク時対応の高サポ終了用処理について図678のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、小当たり遊技の終了用処理（図668）において実行されるものであり、より詳しくは、V入賞が発生しないまま小当たり遊技の終了タイミングとなった場合に実行されるものである。

【7326】

パンク時対応の高サポ終了用処理では先ずステップS j 2 3 0 1にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグがセットされている場合、すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードである場合は、ステップS j 2 3 0 2に進み、そのセットされているサポートモードをクリアする。このように、時短遊技状態（高頻度サポートモード）である状況で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生しなかった場合には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了する。

【7327】

なお、時短遊技状態である状況で小当たり結果となった場合に選択され得る小当たり種別としては有利小当たり結果A～Cの3種類があるが、このうち有利小当たり結果Aについては特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態が終了するように構成されている（図664のステップS j 5 1 0、図675）。このため、小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合、パンク時対応の高サポ終了用処理の実行タイミングではサポートフラグがセットされていない状態となっており、ステップS j 2 3 0 1で否定判定されることになる。つまり、ステップS j 2 3 0 2におけるサポートモードのクリア処理（時短遊技状態の終了処理）の対象となるのは、時短遊技状態にて有利小当たり結果B又はCとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生しなかった場合となる。

【7328】

ステップS j 2 3 0 3では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアし、その後、ステップS j 2 3 0 4にて、上記各種カウンタエリア314dに設けられた当たり回数カウンタエリアACの値を「0」にクリアする。

【7329】

ステップS j 2 3 0 5では、演出制御装置143への送信対象としてパンク時用時短終了コマンドを設定し、その後、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。設定されたパンク時用時短終了コマンドは、通常処理（図663）のステップS j 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。パンク時用時短終了コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びそのパンクの発生に伴って時短遊技状態が終了し

10

20

30

40

50

たことが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【7 3 3 0】

ステップ S j 2 3 0 1 で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、ステップ S j 2 3 0 6 に進み、終了対象の小当たり遊技が有利小当たり結果 A に対応するものであるか否かを判定する。有利小当たり結果 A に対応するものである場合は、有利小当たり結果 A に対応する小当たり遊技にてパンクが発生したことを意味する。

【7 3 3 1】

この場合は、ステップ S j 2 3 0 7 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグをセットする。つまり、有利小当たり結果 A に対応する小当たり遊技にてパンクが発生した場合は、時短遊技状態を終了させず、小当たり遊技の終了後も時短遊技状態が継続されるようにする。すなわち、今回の小当たり結果への当選が時短遊技状態の終了契機とならないようにする。

【7 3 3 2】

ステップ S j 2 3 0 8 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象としてパンク時用時短継続コマンドを設定する。設定されたパンク時用時短継続コマンドは、通常処理（図 6 6 3）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。パンク時用時短継続コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びその後も時短遊技状態が継続されることが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【7 3 3 3】

ステップ S j 2 3 0 8 の実行後は、ステップ S j 2 3 0 3 及びステップ S j 2 3 0 4 の処理を実行することなく、パンク時対応の高サボ終了用処理を終了する。これにより、小当たり当選時の残り時短回数（サポートカウンタ S C の値）や大当たり回数（当たり回数カウンタエリア A C の値）が引き継がれ、時短遊技状態が終了していないと同等の状態になる。

【7 3 3 4】

ステップ S j 2 3 0 6 で否定判定した場合（有利小当たり結果 A でない場合）は、不利小当たり結果に対応する小当たり遊技（低振分態様の小当たり遊技）にてパンクが発生したことを意味する。この場合はそのままパンク時対応の高サボ終了用処理を終了する。

【7 3 3 5】

＜変動表示時間の設定処理＞

ステップ S j 6 1 4 の変動表示時間の設定処理について図 6 7 9 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動開始処理（図 6 6 5）にて実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回での変動表示が開始される場合に実行されるものである。

【7 3 3 6】

変動表示時間の設定処理では先ずステップ S j 2 5 0 1 にて、現在の遊技状態を把握する。具体的には、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを把握し、その結果に基づいて現在の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）、時短遊技状態（高頻度サポートモード）のいずれであるかを特定する。

【7 3 3 7】

ステップ S j 2 5 0 2 では、今回の当否抽選の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合はステップ S j 2 5 0 3 に進み、ステップ S j 2 5 0 1 で把握した遊技状態に対応する大当たり結果用の変動パターンテーブルを取得する。

【7 3 3 8】

ステップ S j 2 5 0 2 で否定判定した場合（大当たり結果でない場合）は、ステップ S j 2 5 0 4 に進み、今回の当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。小当たり結果である場合はステップ S j 2 5 0 5 に進み、ステップ S j 2 5 0 1 で把握した遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルを取得する。ここで、時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルについて図 6 8 0 を参照しながら説明する。

【7 3 3 9】

時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルとしては、小当たり種別に対応させて複数の変動パターンテーブルが設定されている。具体的には、有利小当たり結果A用の変動パターンテーブル（図680（a））と、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブル（図680（b））と、有利小当たり結果C用の変動パターンテーブル（図680（d））とが設定されている。

【7340】

有利小当たり結果A用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Aが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン1A（10sec）が設定されている。変動種別カウンタCSを用いて変動パターンが選択された場合には、特図用表示部43における絵柄の変動表示時間として、選択された変動パターンに対応する変動表示時間が設定される。

【7341】

また、変動パターンが選択された場合は、その変動パターンを示す情報が変動開始コマンドとして演出制御装置143に送信される（図665のステップSj616）。演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドに基づき、主制御装置162で選択された変動パターンを把握する。そして、その把握した変動パターンに対応する変動表示時間にて各図柄列Z1～Z3の変動表示が行われるように表示制御装置350を制御する。これにより、特図用表示部43での絵柄の変動表示に同期して図柄表示装置75にて各図柄列Z1～Z3が変動表示される。

【7342】

また、変動パターンは、図柄表示装置75で行われるリーチ演出等の遊技回用演出にも対応している。具体的には、変動パターン1Aはリーチ当たりA演出に対応している。すなわち、演出制御装置143では、受信した変動開始コマンドから変動パターンを把握した場合に、その変動パターンに対応する遊技回用演出が図柄表示装置75で行われるように表示制御装置350を制御する。

【7343】

リーチ当たり演出は、リーチ表示が行われた後、図柄列Z1～Z3の各図柄が大当たりの図柄組み合わせで停止表示されるものである。ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置75を備え、変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり結果）になった場合に、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）となる遊技機において、図柄表示装置75における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【7344】

換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり状態の発生に対応した大当たりの図柄組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、最終停止列の図柄が変動表示された状態で、表示画面G内の有効ライン上に最終停止列以外の図柄列の図柄を大当たりの図柄組み合わせを構成する態様で停止表示させることによりリーチラインを形成させることである。

【7345】

そして、変動パターン1Aが対応するリーチ当たりA演出は、各図柄列Z1～Z3に含まれる7図柄を用いてリーチ当たり演出が行われるものである。具体的には、各図柄列Z1～Z3の変動表示が開始された後、上図柄列Z1の7図柄と下図柄列Z3の7図柄とがいずれかの有効ライン上に並ぶように停止表示されてリーチラインが形成され（図682（a））、その後、そのリーチライン上に中図柄列Z2の7図柄が停止表示されて当たりが報知される（図682（b））。

【7346】

有利小当たり結果A用の変動パターンテーブルでは選択可能な変動パターンとして変動パターン1Aのみが設定されており、有利小当たり結果Aとなった場合には、変動種別カウンタCSの値にかかわらず、必ず変動パターン1Aが選択される。このため、図柄表示装置75にて7図柄によるリーチ当たり演出が実行されることにより、遊技者は、有利小当たり結果Aになったこと、換言すれば、時短リミッタが再セットされる当選状態になったことを認識することができる。

【7347】

図680(b)に示す有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Bが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、選択可能な変動パターンとして変動パターン11A(10sec)と、変動パターン12A(10sec)とが設定されている。変動パターン11Aはリーチ当たりB演出に対応し、変動パターン12Aはリーチ当たりC演出に対応している。リーチ当たりB演出は、7図柄以外の奇数図柄によりリーチ当たり演出が行われるものであり(図682(d))、リーチ当たりC演出は、偶数図柄によりリーチ当たり演出が行われるものである(図682(f))。

10

【7348】

図680(c)に示す有利小当たり結果C用の変動パターンテーブルは、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Cが選択された場合に参照されるものである。この変動パターンテーブルでは、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルと同様に、選択可能な変動パターンとして変動パターン11A(10sec)と、変動パターン12A(10sec)とが設定されている。

20

【7349】

このように有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルと有利小当たり結果C用の変動パターンテーブルとでは選択可能な変動パターンが同じになっているものの、各変動パターンに対応する変動種別カウンタCSの範囲が異なっている。具体的には、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「69」が変動パターン11Aに対応し、「70」～「99」が変動パターン12Aに対応する一方、有利小当たり結果C用の変動パターンテーブルでは、変動種別カウンタCSの「0」～「29」が変動パターン11Aに対応し、「30」～「99」が変動パターン12Aに対応している。すなわち、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルでは変動パターン11Aが選択されやすく、有利小当たり結果B用の変動パターンテーブルでは変動パターン12Aが選択されやすい。

30

【7350】

このため、図柄表示装置75にて7図柄以外の奇数図柄によるリーチ当たり演出が実行された場合、遊技者は、有利小当たり結果Bになった確率が高いことを認識することができる。偶数図柄によるリーチ当たり演出が実行された場合は、有利小当たり結果Cになった確率が高いことを認識することができる。有利小当たり結果B及び有利小当たり結果Cはいずれも時短リミッタの再セットが行われない小当たり結果であるが、有利小当たり結果Bの方が有利小当たりCよりもV大当たり遊技でのラウンド数が多くなっている(図658(c))。

40

【7351】

図679の説明に戻り、ステップSj2504で否定判定した場合(小当たり結果でない場合)は、今回の当否抽選の結果が外れ結果であることを意味する。この場合はステップSj2506に進み、ステップSj2501で把握した遊技状態に対応する外れ結果用の変動パターンテーブルを取得する。ここで、時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルについて図681を参照しながら説明する。

【7352】

時短遊技状態に対応する小当たり用の変動パターンテーブルとしては、当たり回数カウンタエリアACの値に対応させて複数の変動パターンテーブルが設定されている。具体的

50

には、当たり回数カウンタエリア A C の値が相対的に小さい場合に参照される外れ結果用の第 1 変動パターンテーブル（図 6 8 1（a））と、当たり回数カウンタエリア A C の値が相対的に大きい場合に参照される外れ結果用の第 2 変動パターンテーブル（図 6 8 1（b））とが設定されている。

【7 3 5 3】

図 6 8 1（a）に示す外れ結果用の第 1 変動パターンテーブルは、当否抽選にて外れ結果となり、且つ、当たり回数カウンタエリア A C の値が 0～2 のいずれかである場合に参照されるものである。なお、当たり回数カウンタエリア A C の値が 0 である場合とは時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が 5 回である状態であり、当たり回数カウンタエリア A C の値が大きくなるほど、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が少ない状態となる。

10

【7 3 5 4】

外れ結果用の第 1 変動パターンテーブルでは、図 6 8 1（a）に示すように、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 H（1 s e c）と、変動パターン 2 H（1 0 s e c）と、変動パターン 3 H（1 0 s e c）と、変動パターン 4 H（1 0 s e c）とが設定されている。変動パターン 1 H は完全外れ演出に対応し、変動パターン 2 H はリーチ外れ演出 A に対応し、変動パターン 3 H はリーチ外れ演出 B に対応し、変動パターン 4 H はリーチ外れ演出 C に対応している。

【7 3 5 5】

完全外れ演出は、リーチ表示が行われることなく、外れの図柄組み合わせで図柄が停止表示されるものである。また、リーチ外れ演出 A は 7 図柄によりリーチ外れ演出が行われるものである。すなわち、上図柄列 Z 1 の 7 図柄と下図柄列 Z 3 の 7 図柄とがいずれかの有効ライン上に並ぶように停止表示されてリーチラインが形成され（図 6 8 2（a））、その後、そのリーチライン上の中図柄列 Z 2 において 7 図柄以外の図柄が停止表示されて外れが報知されるものである（図 6 8 2（c））。また、リーチ外れ演出 B は、7 図柄以外の奇数図柄によりリーチ外れ演出が行われるものであり（図 6 8 2（e））、リーチ当たり C 演出は、偶数図柄によりリーチ外れ演出が行われるものである（図 6 8 2（g））。

20

【7 3 5 6】

図 6 8 1（b）に示す外れ結果用の第 2 変動パターンテーブルは、当否抽選にて外れ結果となり、且つ、当たり回数カウンタエリア A C の値が 3、4 のいずれかである場合に参照されるものである。すなわち、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が 2 回以下である状況で外れ結果となった場合に参照される変動パターンテーブルである。

30

【7 3 5 7】

外れ結果用の第 2 変動パターンテーブルでは、外れ結果用の第 1 変動パターンテーブルと同様に、選択可能な変動パターンとして変動パターン 1 H（1 s e c）と、変動パターン 2 H（1 0 s e c）と、変動パターン 3 H（1 0 s e c）と、変動パターン 4 H（1 0 s e c）とが設定されている。

【7 3 5 8】

このように外れ結果用の第 1 変動パターンテーブルと外れ結果用の第 2 変動パターンテーブルとでは選択可能な変動パターンが同じになっているものの、変動パターン 2 H（リーチ外れ A 演出）に対応する変動種別カウンタ C S の範囲が異なっている。具体的には、外れ結果用の第 1 変動パターンテーブルでは、変動パターン 2 H に対応する変動種別カウンタ C S の範囲が「7 0」～「7 9」に設定されている一方、外れ結果用の第 2 変動パターンテーブルでは、変動パターン 2 H に対応する変動種別カウンタ C S の範囲が「7 8」～「7 9」に設定されている。すなわち、外れ結果用の第 2 変動パターンテーブルでは、外れ結果用の第 1 変動パターンテーブルの場合よりも変動パターン 2 H が選択されにくくなっており、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が少ない状況では、リーチ外れ A 演出が行われにくくなっている。

40

【7 3 5 9】

このため、時短リミッタまでの残りの大当たり回数が少ない状況において 7 図柄による

50

リーチ表示が発生すると、その演出はリーチ当たりA演出である可能性が高く、遊技者の目線では当たりの期待度が高いものとなる。つまり、同じ演出（7図柄によるリーチ表示）でも、時短リミッタまでの残りの大当たり回数によってその期待度が異なるように設定されている。

【7360】

図679の説明に戻り、ステップSj2503、ステップSj2505又はステップSj2506の実行後は、ステップSj2507にて、それら各ステップで取得した変動表示時間テーブルを用い、変動パターンの抽選処理を実行する。具体的には、変動パターンテーブルに設定されている変動パターン群の中から、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSに対応する1の変動パターンを特定する。

10

【7361】

ステップSj2508では、上記ステップSj2507で特定した変動パターンに対応する変動表示時間を今回の特図遊技回における変動表示時間としてセットする。本ステップでは、特定した変動パターンに対応する変動表示時間の値を、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた変動表示時間カウンタエリアにセットする。例えば、変動表示時間が10secである場合は、それに対応する値として上記変動表示時間カウンタエリアに5000をセットする。このセットされた値は、タイマ割込み処理（図660）が起動される度に1減算される。なお、変動表示時間の情報は、各変動パターン情報に対応する時間情報として変動パターンテーブルとは別にROM313に記憶されている。ステップSj2508の実行後は変動表示時間の設定処理を終了する。

20

【7362】

<遊技の流れについて>

本実施の形態のパチンコ機10における遊技の流れについて図683～図687を参照しながら説明する。図683は遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【7363】

サポートモードが低頻度サポートモードとされる通常遊技状態では、既に説明したように、第2作動口63への入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、いわゆる左打ちを行って左ルートに遊技球を打ち出し、第1作動口62への入賞を狙って遊技することになる。

【7364】

第1作動口62への入賞が発生した場合には、第1特図の当否抽選（大当たり確率1/200）が実行される。そして、当該当否抽選により大当たり当選となった場合には、第1可変入賞装置65が開閉される大当たり遊技（2R大当たり遊技）が実行される（移行ルート951）。第1可変入賞装置65には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル41の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（いわゆる右打ち）。

30

【7365】

第1特図の大当たり種別として2R大当たり結果Aと2R大当たり結果Bとが設定されているところ、大当たり種別が2R大当たり結果Bに振り分けられた場合には、大当たり遊技終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、通常遊技状態に復帰する（移行ルート952）。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第1特図の大当たりの発生を目指して遊技することになる。

40

【7366】

一方、大当たり種別が2R大当たり結果Aに振り分けられた場合には、大当たり遊技終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとされる時短遊技状態に移行し、第2作動口63への入賞が生じやすくなる（移行ルート953）。時短遊技状態は、時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば10回）となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。この間、遊技者は第2特図の当否抽選を受けやすくなり、有利な態様で当否抽選を実施することが可能になる。なお、第2作動口63には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技

50

者は、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行って遊技することになる。

【7367】

第2特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合、第2可変入賞装置66が開閉される小当たり遊技が実行される（移行ルート954）。この場合の小当たり種別は有利小当たり結果A～Cのいずれかとなるため（図658（b））、上記小当たり遊技はV入賞が発生しやすい高振分態様（図659（b））にて実行される。

【7368】

高振分態様で小当たり遊技が実行される場合の第2可変入賞装置66の開放時間（1.8sec）は、遊技球の発射周期（0.6sec）よりも長く、通常の態様で遊技球を発射させていれば、第2可変入賞装置66への入賞を簡単に発生させることができる。また、高振分態様の下では、第2可変入賞装置66が開放状態とされる期間と、振分部材358がV入賞用領域356側に配置される期間とが重複するため、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球がV入賞用領域356側に振り分けられやすい。よって、高振分態様での小当たり遊技にて第2可変入賞装置66に遊技球を入賞させた場合、必ず又はほぼ確実にV入賞が発生する。

【7369】

つまり、小当たり当選が発生すると、V入賞の発生がほぼ見込まれるため、V入賞の発生確率と小当たり当選の確率とは同じになるか、近似する。第2特図の当否抽選において小当たり結果となる確率は1/3に設定されているため（図656（b））、時短遊技状態への移行後、特図遊技回の実行回数が10回に達するまでの間において、小当たりを引き当てる確率は約98%となる。すなわち、時短遊技状態に移行した場合には、ほぼ100%の確率でV入賞が発生することになる。

【7370】

そして、小当たり遊技においてV入賞が発生した場合には、小当たり遊技の終了後、第1可変入賞装置65が開閉されるV大当たり遊技が実行される（移行ルート955）。V大当たりが発生した場合の大当たり種別の振り分けは、ラウンド数が異なる6RV大当たり結果と2RV大当たり結果とがあるものの、これらはいずれもV大当たり遊技の終了後のサポートモードが高頻度サポートモードに設定されるものとなっている（移行ルート956）。

【7371】

このため、時短遊技状態である状況でV入賞が発生してV大当たり遊技が行われた場合には、V大当たり遊技の終了後、再び時短遊技状態に復帰することになる。すなわち、時短遊技状態への移行→小当たり当選→V入賞の発生→V大当たり遊技→時短遊技状態への復帰という一連の流れがループし、V大当たり遊技が繰り返されることになる。これにより、遊技者は、まとまった出玉を獲得することが可能になる。

【7372】

ここで、本実施の形態に係るパチンコ機10には時短リミッタ機能が搭載されている。この時短リミッタ機能では、時短遊技状態への移行時も含め、時短遊技状態での大当たり回数がカウントされ、そのカウント値が時短リミッタ値（上限値）である5回に達すると、時短遊技状態が強制的に終了される（移行ルート957）。前述のとおり、本実施の形態では、時短遊技状態に移行した場合、普通に右打ち遊技を続けていればほぼ100%の確率でV入賞が発生し、V大当たり遊技に移行する。このため、第1特図の当否抽選にて2R大当たり結果Aを引き当てて遊技状態を時短遊技状態に移行させることにより、実質的に5回分の大当たり遊技（残り4回分の大当たり遊技）が確保されることになる。

【7373】

そして、本実施の形態では、上記時短リミッタ機能と関連させて、小当たり種別が有利小当たり結果Aになった場合と、有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合とで有利度合いに差異を設けている。以下、これら各種小当たり結果になった場合の流れについて説明する。

【7374】

<有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合の流れ>

まずは有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合の流れについて図684を参照しながら説明する。ここでは、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた当たり回数カウンタエリアACの値が3である状態（残りの大当たり回数が2回の状態）で小当たり結果となった場合を例にとって説明する。

【7375】

RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされている状態、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）において、遊技者が右打ちを行って第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される（タイミングt1、図684（a）～（c））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Cが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりC演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図684（c）、（h））。

【7376】

なお、時短遊技状態（大当たり回数の計数状態）において図柄表示装置75には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数を示す残り報知画像961が表示される。この残り報知画像961を視認することで、遊技者が残りの大当たり回数を認識することが可能になる。

【7377】

タイミングt3において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始され（図684（d））、第2可変入賞装置66が開放状態に切り替えられる。このときの小当たり遊技は高振分態様にて行われるため、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球は、振分部材66hによりV入賞用領域66fに振り分けられ、検知センサ66mを通過する（図650（b））。これに伴い、上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされ、V入賞の発生となる（タイミングt4、図684（e））。

【7378】

V入賞が発生したタイミングt4では、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か（サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か）が判定され、その結果に基づいて当たり回数カウンタエリアACをクリアするか否かが判定される（図670のステップSj1305、図677）。当たり回数カウンタエリアACは、時短リミッタ機能においてカウントされる大当たり回数に対応するものであり、MPU312が現在の大当たり回数を把握するためのものである。

【7379】

この時点では上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされた状態となっており、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定される。この場合は当たり回数カウンタエリアACがクリアされず、現在の値（3）が維持される（図684（g）、図677のステップSj2201でYES）。

【7380】

また、V入賞が発生した際には、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Cであることに対応して、各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグがクリアされる（図684（a）、図670のステップSj1306、図676）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。なお、この処理は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かの判定よりも後に実行される。すなわち、当たり回数カウンタエリアACの維持が決定された後、時短遊技状態から非時短遊技状態への切り替えが行われる。

【7381】

その後、タイミングt5において小当たり遊技が終了すると、V大当たり遊技が開始される（図684（f））。これにより、第1可変入賞装置65が開放状態とされ、遊技球を第1可変入賞装置65に入賞させることが可能になる。

10

20

30

40

50

【7382】

そして、タイミングt6においてV大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がV大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアACの値が1加算され、「4」に変更される(図684(g)、図672のステップSj1501でYES)。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が1回に更新される。これに合わせ、上記残りの大当たり回数が1回であることを示す態様の残り報知画像961が図柄表示装置75に表示されるように設定される(図684(i))。

【7383】

また、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に到達していないことに基
づき、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる(図684(a)、図672のステップSj1505でNO)。これにより、サポートモードが高頻度
サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。すなわち、小当たり種別が有
利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合には、V大当たり遊技の終了後、
時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が減少した状態で時短遊技状態に移行する。

10

【7384】

<有利小当たり結果Aになった場合の流れ>

次に有利小当たり結果Aになった場合の流れについて図685を参照しながら説明する。

【7385】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況(時短遊技状態である状況)で第2
作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される(タイミングt1、図
685(a)~(c))。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有
利小当たり結果Aが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりA
演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて7図柄でのゾロ目
により当たり報知が行われる(図685(c)、(h))。

20

【7386】

また、変動表示時間が経過するタイミングt2では、今回の小当たり種別が有利小当
り結果Aであることに対応して、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセット
されているサポートフラグがクリアされる(図685(a)、図664のステップSj5
10、図675)。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ
、通常遊技状態(非時短遊技状態)とされる。

30

【7387】

その後、タイミングt3において確定表示時間が経過すると、高振分態様の小当たり遊
技が開始される(図685(d))。そして、その小当たり遊技において遊技球がV入賞
用領域66fの検知センサ66mを通過すると、上記各種フラグ格納エリア314eにV
入賞フラグがセットされ、V入賞の発生となる(タイミングt4、図685(e))。

【7388】

既に説明したように、V入賞の発生に対応して現在の遊技状態が時短遊技状態であるか
否かの判定が実行されるところ、有利小当たり結果Aの場合には変動表示の終了タイミ
ング(タイミングt2)にてサポートフラグがクリアされる。このため、V入賞の発生時点
ではサポートフラグがセットされていない状態となり、現在の遊技状態が時短遊技状態
であるか否かの判定では、時短遊技状態ではないと判定される。この場合は、非時短状態
での当たりであるとして大当たり回数の計数状態を解除すべく、当たり回数カウンタエ
リアACの値がクリアされて初期値(0)に変更される(図685(g)、図677)。

40

【7389】

その後、タイミングt5において小当たり遊技が終了すると、V大当たり遊技が開始さ
れ(図685(f))、第1可変入賞装置65が開放状態とされるラウンド遊技が実行さ
れる。そして、タイミングt6においてV大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊
技の契機となった大当たり結果がV大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウ
ンタエリアACの値が1加算されるが、前述のとおり、V入賞時において当たり回数カウ
ン

50

タエリアACの値が初期値（0）に変更されているため、加算後における当たり回数カウンタエリアACの値は「1」となる（図685（g））。つまり、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が4回とされた状態になる。

【7390】

また、V大当たり遊技が終了した際には、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる（図684（a）、図672のステップSj1505でNO）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。

【7391】

このように小当たり種別が有利小当たり結果Aになった場合には、今回のV大当たり遊技を含め、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として5回が再セットされ、5回分の大当たり遊技が確保される。すなわち、V大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増加した状態で時短遊技状態に移行し、大当たりの連荘回数を増やして更に多くの出玉を獲得することが可能になる。よって、有利小当たり結果Aの方が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cよりも遊技者にとって有利となっている。

【7392】

V大当たり遊技のエンディング期間において図柄表示装置75には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増えたことを報知する上乗せ報知画像962が表示される（図685（i））。また、上乗せ報知画像962の表示後には、残りの大当たり回数が増えた状態の残り報知画像961が表示される（図685（j））。

【7393】

以上のように、本実施の形態では、時短遊技状態への移行後、有利小当たり結果Aを引き当てることができないまま、大当たり回数（当たり回数カウンタエリアACの値）が時短リミッタ値に到達した場合には、5回目の大当たり遊技が実行された後、時短遊技状態への移行がなされず、連荘状態が終了する。一方、時短遊技状態への移行後、大当たり回数が時短リミッタ値に到達する前に有利小当たり結果Aを引き当てることができた場合には、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増えた状態で時短遊技状態に移行し、連荘状態を延長させることができる。このため、遊技者は、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数を意識しつつ、有利小当たり結果Aになること、換言すれば、図柄表示装置75の表示画面Gで7図柄の当たりが発生することを目指して遊技を楽しむことができる。

【7394】

上記のように、有利小当たり結果Aとなった場合は、その当選遊技回における変動表示の終了タイミング（タイミングt2）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。この場合、有利小当たり結果Aへの当選に基づく小当たり遊技にて第2可変入賞装置66の開放が開始される前に時短遊技状態が終了されることになる。これにより、右ルートを流下する遊技球が第2作動口63に入賞することにより第2可変入賞装置66に入賞不可となり、V入賞の成立が妨げられる事象の発生を抑制できる。

【7395】

ここで、本実施の形態では、普電役物63aにより開閉される普電開閉領域（普電役物63aが開放状態とされている状況で遊技球が進入した場合にその遊技球が第2作動口63に入賞することになる領域、遊技球が存在する状況で普電役物63aが閉鎖状態から開放状態に切り替えられた場合にその遊技球が第2作動口63に入賞することになる領域）から第2可変入賞装置66により開閉される特電開閉領域（第2可変入賞装置66が開放状態とされている状況で遊技球が進入した場合にその遊技球が第2可変入賞装置66に入賞することになる領域、遊技球が存在する状況で第2可変入賞装置66が閉鎖状態から開放状態に切り替えられた場合にその遊技球が第2可変入賞装置66に入賞することになる領域）までを遊技球が移動（流下）するのに要する期間（移動期間）が例えば0.5secとなるように、普電役物63aと第2可変入賞装置66の距離やそれらの間の流路が構

10

20

30

40

50

成される。加えて、上記当選遊技回の確定表示時間が例えば0.3secとされ、上記小当たり遊技のオープニング期間が例えば0.5secとされている。

【7396】

このような構成により、上記移動期間(0.5sec)が、サポートフラグがクリアされてから第2可変入賞装置66の開放が開始されるまでの待機期間(確定表示時間とオープニング期間との合計である0.8sec)よりも短くされた構成が実現されている。この場合、サポートフラグがクリアされたタイミング(タイミングt2)で上記普電開閉領域又はそれより上流側の所定領域(例えば0.3sec分だけ上流側の位置)に位置する遊技球が、第2可変入賞装置66が開放されるまでに第2可変入賞装置66の特電開閉領域に到達可能な構成することができる。これにより、第2可変入賞装置66の開放よりも前に時短遊技状態が終了される構成において、第2可変入賞装置66の開放が開始された場合に、第2可変入賞装置66への遊技球の入賞を速やかに果たさせることができる。

10

【7397】

なお、サポートフラグがクリアされてから第2可変入賞装置66の開放が開始されるまでの待機期間(確定表示時間とオープニング期間との合計期間)は、上記のものに限定されず、任意に設定することができる。その際、上記待機期間が、役物開閉遊技における1回の開放の開放期間(上限開放期間、開放可能期間)よりも長くなるようにすることが好ましい。

【7398】

例えば、時短遊技状態(高頻度サポートモード)での役物開閉遊技にて普電役物63aが1回開放される構成とされ、その開放期間が1secである場合は、上記待機期間が1secよりも長くなるように確定表示時間及びオープニング期間を設定するとよい。このような構成とすることで、例えば、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされ、サポートフラグのクリア後に残りの役物開閉遊技(普電役物63aの残り開放)が実施される場合でも、普電役物63aが閉鎖状態とされてから第2可変入賞装置66を開放させることが可能になる。なお、1の役物開閉遊技にて複数回の開放が行われる場合は、それらのうちの1の開放(好ましくは最終回の開放)の開放期間よりも上記待機期間が長くなる構成とするとよい。

20

【7399】

＜パンク時の流れについて＞

30

次に、パンク時の流れについて説明する。なお、ここでいう「パンク」とは、小当たり遊技の開始後、V入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了する状態である。先ずは有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合の流れについて図686を参照しながら説明する。

【7400】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況(時短遊技状態である状況)で第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される(タイミングt1、図686(a)～(c))。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Cが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりC演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる(図686(c)、(f))。

40

【7401】

その後、タイミングt3において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始される(図686(d))。例えば、小当たり遊技の開始後において遊技者が遊技球を発射せず、その状態を継続していると、第2可変入賞装置66に遊技球が入賞しないため、V入賞が発生しない。既に説明したように、小当たり種別が有利小当たり結果Cになった場合はV入賞の発生を契機としてサポートフラグがクリアされるため(図684)、V入賞が発生しない場合には、それに伴って時短遊技状態(高頻度サポートモード)が継続する(図686(a))。

【7402】

50

そして、その状態のまま第2可変入賞装置66の上限開放時間(1.8sec)が経過すると、V入賞が発生しない状態で小当たり遊技が終了し、パンク状態となる(タイミング4、図686(d))。このようにパンク状態が発生すると、これに対応して、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグがクリアされる(図686(a)、図668のステップSj1105、図678のステップSj2301でYES)。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態(非時短遊技状態)とされる。

【7403】

図683～図686を参照して述べたように本実施の形態では、有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cよりも有利小当たり結果Aの方が遊技者にとって有利となっている。このような場合、図柄表示装置75上で7図柄以外の図柄により当たり報知がなされ、有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cとなることを遊技者が把握できると、その小当たり結果に対応する小当たり遊技にて第2可変入賞装置66に遊技球を入賞させず、意図的にパンクを生じさせることが考えられる。すなわち、その小当たり結果に対応したV大当たり遊技が実施されないようにすることで時短遊技状態の終了を回避し、有利小当たり結果Aを引き当てるまで(7図柄での当たりが発生するまで)それを繰り返すことが想定される。そのような行為が横行すると、遊技者間での公平性が阻害され、望ましくない。

【7404】

この点、上記のとおり、小当たり遊技にてパンク状態となったことに対応して時短遊技状態を終了させるため、遊技者が意図的にパンクを生じさせると、その時点で時短遊技状態が終了し、パンク後の遊技において第2作動口63への入賞を生じさせることができなくなる。その結果、次の小当たり当選を生じさせることができなくなり、有利小当たり結果Aへの当選を待つことが不可能となる。これにより、有利小当たり結果A以外の場合はV入賞を見送り、有利小当たり結果Aとなった場合を狙ってV入賞を発生させるという攻略行為の横行が抑止され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【7405】

小当たり遊技のパンクにより時短遊技状態を終了させる場合、図柄表示装置75では、例えば「時短終了」等の文字表示がなされた終了報知画像963が表示される。これにより、遊技者に対して時短遊技状態の終了が報知される。

【7406】

本実施の形態では、小当たり遊技におけるエンディング期間の終了に対応して時短遊技状態を終了させるため(図666のステップSj813、図668のステップSj1106)、終了報知画像963は上記エンディング期間の終了後に表示されることになる。この際、終了報知画像963の表示期間と、図柄列Z1～Z3の変動表示がなされる期間とが重複した場合には、図柄列Z1～Z3の手前側に終了報知画像963を表示させるとよい。これにより、図柄列Z1～Z3により終了報知画像963の視認性が低下することが抑制され、時短遊技状態の終了を遊技者に対して適切に伝えることができる。

【7407】

なお、パンク時の終了用報知(終了報知画像963)は、パンクを伴わないで時短遊技状態が終了する場合(例えば、遊技回の実行回数の上限回数への到達により時短遊技状態が終了する場合)に行われる終了用報知とは異なる態様で実行される。例えば、パンク時の終了用報知の場合は前述のとおり「時短終了」等の文字表示がなされる一方で、パンクを伴わない場合はそのような文字表示が行われることなく、図柄列Z1～Z3の奥側に表示される背景画像の表示色が変化することで、時短遊技状態の終了が報知される。

【7408】

このようにパンク発生に対応して時短遊技状態が終了する場合に特殊な報知態様にて終了報知を行うことで、当該報知を目立たせることができる。これにより、小当たり遊技でのV入賞の発生を意図的に見送ると、時短遊技状態が終了してしまうことへの意識付けが遊技者の中で構築されやすくなることができる。加えて、上記報知が目立つことで、周囲の遊技者やホール従業員からも目に付きやすくなり、意図的なパンク行為の抑止効果を高

10

20

30

40

50

めることが可能になる。

【7409】

次に有利小当たり結果Aになった場合の流れについて図687を参照しながら説明する。

【7410】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）で第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される（タイミングt1、図687（a）～（c））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Aが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりA演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて7図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図687（c）、（f））。

10

【7411】

また、変動表示時間が経過するタイミングt2では、今回の小当たり種別が有利小当たり結果Aであることに対応して、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグがクリアされる（図687（a）、図664のステップSj510、図675）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【7412】

その後、タイミングt3において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始される（図687（d））。そして、タイミングt4においてV入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了し、パンクが発生すると、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる（図687（a）、図678のステップSj2306でYES）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに復帰し、小当たり遊技が終了した後の遊技状態が時短遊技状態とされる。すなわち、小当たり当選や小当たり遊技の実行が時短遊技状態の終了契機として機能しない状態とされ、小当たり遊技の後も引き続き第2作動口63に遊技球を入賞させることが可能になる。

20

【7413】

既に説明したように、有利小当たり結果Aは有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cよりも遊技者にとって有利であるため、図柄表示装置75での表示により有利小当たり結果Aとなったことを認識した遊技者が、当該小当たり結果に対応する小当たり遊技で意図的にパンクを生じさせることは考えにくい。そこで、有利小当たり結果Aとなった場合には、小当たり遊技でパンクが発生しても時短遊技状態を終了させない構成としており、これによって、球詰まり等の発生によりV入賞が生じなかった場合の救済を図ることができる。特に有利小当たり結果Aとなった状況で意図せず小当たり遊技でパンクが生じてしまった場合、遊技者の落胆は非常に大きくなると考えられるところ、本構成とすることで、そのようなパンクの発生後において次の小当たり当選を目指して遊技することができ、遊技者の落胆を軽減することが可能になる。

30

【7414】

パンク発生後も時短遊技状態を継続させる場合、図柄表示装置75では、例えば「時短継続」等の文字表示がなされた継続報知画像964が表示される。これにより、遊技者に対して時短遊技状態の継続が報知される。

40

【7415】

継続報知画像964は、パンク確定後に表示が開始され、その後、所定期間（例えば5sec）に亘って表示が継続されるように設定される。このため、継続報知画像964の表示期間中に第2作動口63への入賞が発生し、第2特図の遊技回が開始される場合がある。この場合は、第2作動口63への入賞又は上記遊技回の開始（図柄列Z1～Z3の変動表示の開始）を契機として継続報知画像964の表示が終了される。すなわち、第2作動口63への入賞の発生は右打ちが行われていることを意味するため、時短遊技状態の継続を既に遊技者が認識したとみなし、継続報知画像964の表示を取り止める。このような構成とすることで、時短遊技状態の継続を遊技者に適切に伝えながらも、継続報知画像964により図柄列Z1～Z3の視認性が低下することを抑制できる。

50

【7416】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【7417】

時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たり結果になった場合に、その後の所定タイミングにて時短遊技状態であるか否かを判定し、その結果に基づいて当否抽選の結果やV入賞発生の価値を異ならせる構成とした。具体的には、上記判定において、時短遊技状態でない場合は、時短リミッタ値を再セットして時短リミッタ（時短遊技状態の強制終了）が作動するまでの残りの大当たり回数を増加させる一方、時短遊技状態である場合は、そのような再セットを行わず、残りの大当たり回数の増加が生じない構成とした。このような構成であることで、小当たり結果への当選やV入賞が発生した場合の遊技の多様化が図られ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

【7418】

時短遊技状態であるか否かの判定タイミングを、当否抽選の実行より後で且つ大当たり遊技の開始より前のタイミングとした。具体的には、時短遊技状態であるか否かの判定をV入賞の発生タイミングに合わせて行う構成とした。

【7419】

上記判定タイミングが当否抽選の実行より後であることで、時短遊技状態で当否抽選を実行しつつ、その後、上記判定タイミングの前で時短遊技状態を終了させるか否かを振り分けることにより、上記判定タイミングにて時短遊技状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。すなわち、当否抽選を行う段階では時短遊技状態の恩恵を受けながら、その後の判定タイミングにて時短遊技状態であるか否かにより時短リミッタ値の再セットの有無を異ならせることができる。

20

【7420】

加えて、上記判定タイミングが大当たり遊技の開始より前であることで、大当たり遊技の途中で時短遊技状態であるか否かの結果に遊技者の関心が寄せられることが抑制され、大当たり遊技の実行時において当該遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。また、時短遊技状態であるか否かの判定処理が大当たり遊技の実行制御と重複して実行されることが回避され、制御上の処理負荷を好適に分散させることが可能になる。

【7421】

また、V入賞の発生は大当たり遊技（V大当たり遊技）への移行契機として機能するため、V入賞の発生タイミングは当選タイミングの1つとして見ることができる。本実施の形態では、小当たり結果の種別が特定の種別（有利小当たり結果A）であった場合は、V入賞の発生より前のタイミング（変動表示の終了タイミング）で時短遊技状態を終了させるようにした上で、当選タイミングとしてのV入賞の発生タイミングにて時短遊技状態であるか否かの判定を行うようにしている。このため、第2特図の当否抽選が行われるときの状態は時短遊技状態のみの1状態であるにもかかわらず、当選タイミングでの状態として時短遊技状態と非時短遊技状態（通常遊技状態）との2状態を取ることができる。これにより、大当たり遊技後の遊技特性の振り分けパターンを増やすことができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

30

【7422】

小当たり結果の種別により、上記判定タイミングで時短遊技状態である場合とそうでない場合とが振り分けられるように構成した。具体的には、小当たり結果が有利小当たり結果Aである場合は、変動表示の終了タイミングで時短遊技状態を終了させ、上記判定タイミングであるV入賞の発生時において時短遊技状態ではない状態とし、小当たり結果が有利小当たり結果B、Cである場合は、V入賞の発生時において上記判定が行われてから時短遊技状態を終了させ、上記判定タイミングにて時短遊技状態であるように構成した。これにより、当否抽選にて小当たり結果となった場合において、上記判定タイミングにて時短遊技状態とならず、時短リミッタ値の再セットが行われる有利小当たり結果Aとなることを期待して遊技させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

40

【7423】

50

小当たり結果の種別が有利小当たり結果 B、C になった場合において、それらの小当たり結果に対応する小当たり遊技にてパンクを生じさせると、時短遊技状態が終了する構成とした。

【7424】

時短リミッタ値の再セットに対応しない側の有利小当たり結果 B、C になった場合、それらの小当たり結果に対応する小当たり遊技にて意図的に V 入賞を発生させず、時短リミッタ値の再セットに対応する側の有利小当たり結果 A となった場合を狙って V 入賞を発生させる行為が行われる懸念がある。このような攻略行為が横行すると、遊技の公平性が害され、望ましくない。この点、有利小当たり結果 B、C になった場合の小当たり遊技でパンクを生じさせると、時短遊技状態が終了する構成であることで、当該小当たり遊技の後、第 2 作動口 63（第 2 特図の始動入賞口）への入賞を生じさせることができなくなり、延いては、小当たり当選を繰り返して有利小当たり結果 A となるのを待つことができなくなる。これにより、意図的に V 入賞を発生させない行為が横行することが抑制され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

10

【7425】

小当たり結果の種別が有利小当たり結果 A になった場合において、それに対応する小当たり遊技にてパンクを生じさせても、時短遊技状態が終了せず、当該小当たり遊技より後の遊技を時短遊技状態にて行い得る構成とした。

【7426】

時短リミッタ値の再セットに対応する側の有利小当たり結果 A になった場合は、遊技者が小当たり遊技にて意図的に V 入賞を発生させないようにすることは考えにくい。これを踏まえ、有利小当たり結果 A の場合は、小当たり遊技にてパンクが発生しても、その後の遊技が時短遊技状態にて行われるものになっている。これにより、球詰まり等の発生により V 入賞が生じなかった場合の救済を図ることができる。

20

【7427】

時短遊技状態である状況で有利小当たり結果 A に当選し、その当選に基づく小当たり遊技が行われる場合に、有利小当たり結果 A への当選遊技回における変動表示の終了タイミングでサポートフラグをクリアし、上記小当たり遊技にて第 2 可変入賞装置 66 が開放状態とされる前に時短遊技状態を終了させることが可能とした。

【7428】

例えば、第 2 可変入賞装置 66 が開放状態である場合において普電役物 63a が開放状態であると、その遊技球による V 入賞の発生が、当該遊技球の第 2 作動口 63 への入賞により妨げられる懸念がある。この点、第 2 可変入賞装置 66 が開放状態とされる前に時短遊技状態が終了されることで、普電役物 63a が閉鎖状態とされてから第 2 可変入賞装置 66 を開放させることができる。これにより、小当たり遊技において第 2 可変入賞装置 66 が開放状態とされる状況では第 2 作動口 63 への入賞が生じにくくすることができ、スムーズに遊技球を第 2 可変入賞装置 66 に入賞させ、V 入賞を発生させることが可能になる。よって、V 入賞の発生が妨げられることによる遊技者の苛立ちを抑制し、遊技者が遊技を楽しむやすい構成とすることが可能になる。

30

【7429】

時短遊技状態の終了タイミングを当選遊技回の変動表示の終了タイミングとし、時短遊技状態を終了させた場合に、所定期間（確定表示時間＋小当たり遊技のオープニング期間）が経過してから第 2 可変入賞装置 66 が開放される構成とした。

40

【7430】

この場合、時短遊技状態が終了してから第 2 可変入賞装置 66 が開放されるまでに猶予期間を確保することができる。例えば、役物開閉遊技の途中で時短遊技状態の終了処理（サポートフラグのクリア処理）が実行された場合において、時短遊技状態の終了後に残りの役物開閉遊技が実行される場合、この残りの役物開閉遊技を上記猶予期間の中で行わせることができる。これにより、普電役物 63a の開放状態（第 2 作動口 63 への入賞が生じやすい状態）を確実に終わらせてから第 2 可変入賞装置 66 を開放させることができ、

50

よりスムーズにV入賞を発生させることが可能になる。

【7431】

＜変形例1＞

上記第10の実施の形態の変形例1について図688～図696を参照しながら説明する。ここでは上記第10の実施の形態との相違点についてのみ説明する。また、図688～図696において第10の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【7432】

上記第1実施の形態では、時短遊技状態（高頻度サポートモード）への移行契機となった大当たり種別や小当たり種別にかかわらず、時短遊技状態の終了条件が共通化されたが、本変形例では、移行契機となった大当たり種別や小当たり種別により、時短遊技状態の終了条件が異なるように構成されている。すなわち、上記第1実施の形態では、時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が10回に達するか、小当たりに当選するかのいずれかが成立すると、時短遊技状態が終了するように構成されているが、本変形例では、大当たり種別や小当たり種別によって、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数が異なったり、終了条件に小当たり当選が含まれるか否かが異なったりするように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【7433】

＜第1特図用の大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る第1特図用の大当たり種別テーブルについて図688を参照しながら説明する。第1特図用の大当たり種別テーブルは、第1作動口62への入賞に基づく当否抽選（第1特図の当否抽選）にて大当たり結果となった場合において大当たり種別を決定する際に用いられるものである。なお、第2特図用の大当たり種別テーブルについては上記第1の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

【7434】

第1特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、2R大当たり結果Aと、2R大当たり結果Bとが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が2回となるものである。

【7435】

2R大当たり結果Aは、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合における時短遊技状態は、当該時短遊技状態に移行してからの特図遊技回の回数が第1終了基準回数（例えば100回）に達するまで継続する。時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する。第1特図の当否抽選にて大当たり結果となり、2R大当たり結果Aとなったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態A」ということがある。

【7436】

2R大当たり結果Bは、第1の実施の形態に係る2R大当たり結果B（図657（a））と同様のものであり、大当たり遊技の終了後、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。

【7437】

＜第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブルについて図689を参照しながら説明する。第2特図用の小当たり種別テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選にて小当たり結果となった場合において小当たり種別を決定する際に用いられるものである。また、V大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてV入賞が発生した場合においてV大当たりの種別を決定する際に用いられるものである。なお、第1特図の小当たり種別テーブルについては第10の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【7438】

第2特図用の小当たり種別テーブル（図689（a））では、選択可能な小当たり種別

10

20

30

40

50

として、有利小当たり結果 A と、有利小当たり結果 B と、有利小当たり結果 C とが設定されている。これら有利小当たり結果 A ～ C は、遊技球が V 入賞用領域 66f に振り分けられやすい高振分態様で第 2 可変入賞装置 66 が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果 A には小当たり種別カウンタ C3 の「0」～「9」が対応し、有利小当たり結果 B には小当たり種別カウンタ C3 の「10」～「29」が対応し、有利小当たり結果 C には小当たり種別カウンタ C3 の「30」～「99」が対応している。すなわち、有利小当たり結果 A に振り分けられる確率は 10%、有利小当たり結果 B に振り分けられる確率は 20%、有利小当たり結果 C に振り分けられる確率は 70% に設定されている。

【7439】

V 大当たり種別テーブル（図 689（b））では、選択可能な V 大当たり種別として、6RV 大当たり結果 A と、6RV 大当たり結果 B と、3RV 大当たり結果と、2RV 大当たり結果とが設定されている。6RV 大当たり結果 A、B は、5 回のラウンド遊技が実行される V 大当たり遊技に移行するものであり、3RV 大当たり結果は、2 回のラウンド遊技が実行される V 大当たり遊技に移行するものであり、2RV 大当たり結果は、1 回のラウンド遊技が実行される V 大当たり遊技に移行するものである。

【7440】

6RV 大当たり結果 A は、小当たり種別が有利小当たり結果 A であり且つ V 入賞時の状態が時短遊技状態である場合に選ばれるものであり、V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する V 大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第 1 終了基準回数（例えば 100 回）となるか、有利小当たり結果 A に 1 回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【7441】

6RV 大当たり結果 B は、小当たり種別が有利小当たり結果 A であり且つ V 入賞時の状態が非時短遊技状態である場合に選ばれるものであり、V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する V 大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第 2 終了基準回数（例えば 10 回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに 1 回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【7442】

3RV 大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果 B である場合に選ばれるものであり、V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する V 大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第 3 終了基準回数（例えば 3 回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに 1 回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【7443】

2RV 大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果 C である場合に選ばれるものであり、V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する V 大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該時短遊技状態への移行後において特図遊技回の実行回数が第 3 終了基準回数（例えば 3 回）となるか、当該状態への移行後において小当たりに 1 回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【7444】

本変形例では、6RV 大当たり結果 A となったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態 B」といい、6RV 大当たり結果 B となったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態 C」といい、3RV 大当たり結果、2RV 大当たり結果となったことを契機として移行する時短遊技状態を「時短遊技状態 D」ということがある。

【7445】

<小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理>

本変形例に係る小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理について図 690 のフローチ

10

20

30

40

50

ャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図 6 6 4）のステップ S j 5 1 0 で実行されるものであり、特図遊技回において変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【 7 4 4 6 】

小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理では先ずステップ S j 3 1 0 1 にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【 7 4 4 7 】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップ S j 3 1 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。具体的には、サポートフラグ A、サポートフラグ B、サポートフラグ C、サポートフラグ D のいずれかがセットされているか否かを判定する。サポートフラグ A は時短遊技状態 A への滞在中であることを示し、サポートフラグ B は時短遊技状態 B への滞在中であることを示し、サポートフラグ C は時短遊技状態 C への滞在中であることを示し、サポートフラグ D は時短遊技状態 D への滞在中であることを示すものである。本ステップの処理を実行することにより、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）を判定する。

【 7 4 4 8 】

いずれかのサポートフラグがセットされており、時短遊技状態に滞在中である場合は、ステップ S j 3 1 0 3 に進み、セットされているサポートフラグがサポートフラグ B ～ D のいずれかであるか否かを判定する。すなわち、時短遊技状態 B ～ D のいずれかに滞在している状況であるか否かを判定する。

【 7 4 4 9 】

サポートフラグ B ～ D のいずれかがセットされている場合は、ステップ S j 3 1 0 4 にて、今回の小当たり種別が有利小当たり結果 A であるか否かを判定する。有利小当たり結果 A である場合は、ステップ S j 3 1 0 5 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

【 7 4 5 0 】

このように、時短遊技状態 B ～ D のいずれかに滞在している状況で小当たり当選となり、その小当たり種別が有利小当たり結果 A になった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて時短遊技状態（高頻度サポートモード）を終了させる。

【 7 4 5 1 】

ステップ S j 3 1 0 5 の実行後は小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を終了する。ステップ S j 3 1 0 1 で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップ S j 3 1 0 2 で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）、ステップ S j 3 1 0 3 で否定判定した場合（セットされているサポートフラグがサポートフラグ A である場合）又はステップ S j 3 1 0 4 で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果 A でない場合）は、時短遊技状態を終了させるための処理を実行しないとして、ステップ S j 3 1 0 5 の処理を実行せずに小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を終了する。

【 7 4 5 2 】

< 小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理 >

本変形例に係る小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理について図 6 9 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V 入賞用処理（図 6 7 0）のステップ S j 1 3 0 6 で実行されるものであり、V 入賞が発生した場合（遊技球が V 入賞用領域 6 6 f の検知センサ 6 6 m を通過した場合）に実行されるものである。

【 7 4 5 3 】

小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理では先ずステップ S j 3 2 0 1 にて、R A M

10

20

30

40

50

3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアする。続くステップS j 3 2 0 2では、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。

【7 4 5 4】

前述のとおり、時短遊技状態B～Dのいずれかに滞在している状況で有利小当たり結果Aとなった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応してサポートフラグがクリアされており、ステップS j 3 2 0 2の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップS j 3 2 0 2でサポートフラグがセットされている場合とは、時短遊技状態Aに滞在している状況でV入賞が発生した場合、時短遊技状態B～Dのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果B又はCとなり、V入賞が発生した場合であることを意味する。

10

【7 4 5 5】

この場合はステップS j 3 2 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

【7 4 5 6】

このように、時短遊技状態Aに滞在している状況でV入賞が発生した場合、時短遊技状態B～Dのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果B又はCとなり、V入賞が発生した場合は、小当たり遊技におけるV入賞の発生タイミングに合わせて時短遊技状態（高頻度サポートモード）を終了させる。

【7 4 5 7】

ステップS j 3 2 0 3の実行後は小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を終了する。ステップS j 3 2 0 2で否定判定した場合（いずれのサポートフラグもセットされていない場合）は、時短遊技状態を終了させるための処理を実行しないとして、ステップS j 3 2 0 3の処理を実行せずに小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を終了する。

20

【7 4 5 8】

<当たり回数クリア用処理>

本変形例に係る当たり回数クリア用処理について図6 9 2のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V入賞用処理（図6 7 0）のステップS j 1 3 0 5にて実行されるものであり、V入賞が発生した場合において小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理よりも先に実行されるものである。

30

【7 4 5 9】

当たり回数クリア用処理では先ずステップS j 3 3 0 1にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにいずれかのサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V入賞の発生時において時短遊技状態A～Dのいずれかに滞在している状態であるか否かを判定する。

【7 4 6 0】

前述のとおり、時短遊技状態Aに滞在している場合、時短遊技状態B～Dのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果B又はCとなった場合は、小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理（図6 9 1）のステップS j 3 2 0 3において、V入賞の発生タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップS j 3 3 0 1の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグA～Dのいずれかがセットされた状態となっている。

40

【7 4 6 1】

これに対し、時短遊技状態B～Dのいずれかに滞在している状況で小当たり種別が有利小当たり結果Aとなった場合は、小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理（図6 9 0）のステップS j 3 1 0 5において、変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップS j 3 3 0 1の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにいずれのサポートフラグもセットされていない状態となっている。

【7 4 6 2】

50

ステップ S j 3 3 0 1 でいずれのサポートフラグもセットされていないと判定した場合、すなわち、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状態で小当たり種別が有利小当たり結果 A となった場合は、ステップ S j 3 3 0 2 に進み、当たり回数カウンタエリア A C の値を「0」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が 0 回に初期化され、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が最大値（例えば 5 回）に再セットされる。

【7 4 6 3】

ステップ S j 3 3 0 3 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図 6 6 3）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置 1 4 3 に通知される。

10

【7 4 6 4】

ステップ S j 3 3 0 3 の実行後は当たり回数クリア用処理を終了する。また、ステップ S j 3 3 0 1 で肯定判定した場合（いずれかのサポートフラグがセットされている場合（時短遊技状態 A への滞在中に V 入賞が発生した場合、時短遊技状態 B ~ D のいずれかに滞在している状態で小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C となり、V 入賞が発生した場合））は、当たり回数カウンタエリア A C をクリアしない（時短リミッタ値を再セットしない）としてステップ S j 3 2 0 2 以降の処理を実行せずに当たり回数クリア用処理を終了する。

20

【7 4 6 5】

<パンク時対応の高サポ終了用処理>

本変形例に係るパンク時対応の高サポ終了用処理について図 6 9 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、小当たり遊技の終了用処理（図 6 6 8）のステップ S j 1 1 0 5 にて実行されるものであり、V 入賞が発生しないまま小当たり遊技の終了タイミングとなった場合に実行されるものである。

【7 4 6 6】

パンク時対応の高サポ終了用処理では先ずステップ S j 3 4 0 1 にて、R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグ C 又は D がセットされているか否かを判定する。サポートフラグ C 又は D がセットされている場合はステップ S j 3 4 0 2 に進み、そのセットされているサポートモードをクリアする。これにより、滞在中の時短遊技状態が終了する。

30

【7 4 6 7】

このように、時短遊技状態 C 又は D に滞在している状態で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生しなかった場合（パンクが発生した場合）には、その小当たり遊技の終了タイミングに対応して時短遊技状態を終了させる。

【7 4 6 8】

ステップ S j 3 4 0 3 では、R A M 3 1 4 の各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられたサポートカウンタエリア S C の値を「0」にクリアし、その後、ステップ S j 3 4 0 4 にて、上記各種カウンタエリア 3 1 4 d に設けられた当たり回数カウンタエリア A C の値を「0」にクリアする。

40

【7 4 6 9】

ステップ S j 3 4 0 5 では、演出制御装置 1 4 3 への送信対象としてパンク時時短終了コマンドを設定し、その後、パンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。設定されたパンク時時短終了コマンドは、通常処理（図 6 6 3）のステップ S j 4 0 1 にて演出制御装置 1 4 3 に送信される。パンク時時短終了コマンドが送信されることにより、小当たり遊技にてパンクが発生したこと及びそのパンクの発生に伴って時短遊技状態が終了したことが演出制御装置 1 4 3 に通知される。

【7 4 7 0】

ステップ S j 3 4 0 1 で否定判定した場合（サポートフラグ C 又は D がセットされてい

50

ない場合)は、時短遊技状態A又はBに滞在している状態で小当たり結果となり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生しなかったことを意味する。この場合は、滞在中の時短遊技状態を終了させないとして、ステップS_j3402以降の処理を実行せずにパンク時対応の高サポ終了用処理を終了する。

【7471】

＜遊技の流れについて＞

本変形例のパチンコ機10における遊技の流れについて図694～図696を参照しながら説明する。

【7472】

通常遊技状態にて第1作動口62に遊技球が入賞し、第1特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が2R大当たり結果Aとなった場合、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードとされる時短遊技状態Aに移行する。この時短遊技状態Aは、当該時短遊技状態Aへの移行後、特図遊技回の実行回数が第1終了基準回数(例えば100回)に到達すると終了する(図694(a))。

10

【7473】

その後、時短遊技状態Aにおいて第2作動口63に遊技球が入賞し、第2特図の当否抽選にて小当たり結果となったとする。その小当たり結果の小当たり種別が有利小当たり結果Aとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、6RV大当たり遊技が実行される(図694(b))。また、6RV大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Bに移行する。この時短遊技状態Bは、当該時短遊技状態Bへの移行後、特図遊技回の実行回数が第1終了基準回数(例えば100回)に到達するか、有利小当たり結果Aに当選するかのいずれかの条件が成立すると終了する(図694(a))。

20

【7474】

時短遊技状態Aにおいて有利小当たり結果Bとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、3RV大当たり遊技が実行される(図694(b))。また、3RV大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Dに移行する。また、時短遊技状態Aにおいて有利小当たり結果Cとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、2RV大当たり遊技が実行される(図694(b))。また、2RV大当たり遊技の終了後、時短遊技状態Dに移行する。

【7475】

時短遊技状態Dは、当該時短遊技状態Dへの移行後、特図遊技回の実行回数が第3終了基準回数(例えば3回)に到達するか、小当たり結果に当選するかのいずれかの条件が成立すると終了する(図694(a))。第3終了基準回数は第1終了基準回数よりも少ないため、時短遊技状態Dは、時短遊技状態が終了する前に小当たりに当選する確率(期待値)が第1時短遊技状態Aよりも低くなっている。すなわち、時短遊技状態Dは、第1時短遊技状態Aよりも遊技者にとって不利な時短遊技状態となっている。

30

【7476】

このように、時短遊技状態Aへの滞在中は、有利小当たり結果Aとなった状況でV入賞が発生することで、ラウンド数の多いV大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後も有利な時短遊技状態に移行するものとなる。このため、時短遊技状態Aにおいて有利小当たり結果Aを引き当てることが遊技者にとって最も有利となる。

40

【7477】

このような構成において、図695に示すように、時短遊技状態Aでは、有利小当たり結果A～Cのいずれかとなった場合、特図遊技回の変動終了時に時短遊技状態Aが終了せず、また、小当たり遊技にてパンクを生じさせても時短遊技状態Aが終了しないように構成されている。すなわち、遊技者にとって不利な有利小当たり結果B、Cになった場合において、それに対応する小当たり遊技にて遊技者がV入賞を発生させず、当該小当たり遊技を意図的にパンクさせたとしても、その後も時短遊技状態Aを継続させることが可能となっている。

【7478】

50

さらに、時短遊技状態 A での小当たり当選確率（第 2 特図の小当たり当選確率）が 1 / 3 であるのに対し（図 6 5 6（b））、時短遊技状態 A に滞在可能な特図遊技回の実行回数は 1 0 0 回（第 1 終了基準回数）と多くなっている。すなわち、時短遊技状態 A は、複数回に亘って小当たりで当選することを見込めるものとなっている。

【7 4 7 9】

このため、時短遊技状態 A では、有利小当たり結果 B、C となった場合に、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞を発生させることを見送り、残り期間にて有利小当たり結果 A となることを待つようにして遊技することが可能になる。つまり、時短遊技状態 A は、小当たりで当選した場合において、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞を発生させるか否かを遊技者が選択できるものとなっており、換言すれば、有利小当たり結果 A になった場合を狙って V 入賞を発生させることが可能となっている。

10

【7 4 8 0】

そして、図柄表示装置 7 5 では、そのような遊技をアシストするための報知が行われるようになっている。例えば、時短遊技状態 A において有利小当たり結果 B、C になった場合には、小当たり結果となった特図遊技回にて、7 図柄以外の奇数図柄又は偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たり B 演出、リーチ当たり C 演出が行われた後、例えば「ちょっと待ってね」等の文字表示がなされた回避用画像 9 7 1 が表示される（図 6 9 6（a）、（b））。回避用画像 9 7 1 は、遊技球の発射停止を促すものであり、延いては、V 入賞の発生（第 2 可変入賞装置 6 6 への遊技球の入賞）を回避することを促すものである。

20

【7 4 8 1】

有利小当たり結果 B、C になった場合、高振分態様の小当たり遊技が実施されるため、そのまま右打ちを継続していると、V 入賞が発生する可能性が高い。そのような構成において、小当たり遊技の実施に合わせて回避用画像 9 7 1 を表示することで、V 入賞の回避を好適に補助することが可能になる。

【7 4 8 2】

回避用画像 9 7 1 は、小当たり遊技の開始前、換言すれば、特図遊技回の終了前から表示が開始される。その際、遊技球発射機構 1 1 0 により発射されてから第 2 可変入賞装置 6 6 に到達するまでの遊技球の移動期間の分だけ小当たり遊技の開始から遡ったタイミングよりも早く回避用画像 9 7 1 の表示が開始される。例えば、上記移動期間が 1 s e c である場合は、小当たり遊技の開始（第 2 可変入賞装置 6 6 の開放開始）の 1 s e c 前よりも早い時点から回避用画像 9 7 1 の表示が開始される。これにより、遊技者が回避用画像 9 7 1 を見てから遊技球の発射を停止した場合でも、V 入賞の発生（第 2 可変入賞装置 6 6 への入賞）を回避することが可能になる。

30

【7 4 8 3】

上記の際、回避用画像 9 7 1 の表示期間と、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の停止表示（確定表示）の期間とが重複することになるが、この場合、図柄列 Z 1 ~ Z 3 の手前側に回避用画像 9 7 1 を表示させるとよい。これにより、図柄列 Z 1 ~ Z 3 により回避用画像 9 7 1 の視認性が低下することが抑制され、回避用画像 9 7 1 によるアシストを好適に行うことが可能になる。

40

【7 4 8 4】

また、回避用画像 9 7 1 の表示開始後は、小当たり遊技が終了するまで当該表示が継続される。これにより、小当たり遊技が終了するまで遊技球を発射しないように促すことができ、V 入賞の回避をより好適にアシストすることが可能になる。

【7 4 8 5】

さらに、図柄表示装置 7 5 では、例えば「小当たり遊技中」等の文字表示がなされた小当たり中報知画像 9 7 2 が表示される。小当たり中報知画像 9 7 2 は、小当たり遊技の実行中であることを遊技者に報知するためのものである。小当たり中報知画像 9 7 2 は、回避用画像 9 7 1 と同一期間にて表示されてもよいし、小当たり遊技の実行期間にて表示されてもよい。

50

【7486】

一方、時短遊技状態Aにおいて有利小当たり結果Aになった場合には、小当たり結果となった特図遊技回にて、7図柄により当たりが報知されるリーチ当たりA演出が行われた後、例えば「Vを狙って!!」等の文字表示がなされた促進用画像973が表示される(図696(c)、(d))。促進用画像973は、遊技球の発射を促すものであり、延いては、V入賞の発生(第2可変入賞装置66への遊技球の入賞)を促すものである。

【7487】

V入賞を発生させる場合は、第2可変入賞装置66の上限開放時間(例えば1.8sec)が経過する前に第2可変入賞装置66への入賞が生じれば足りるため、促進用画像973は、必ずしも小当たり遊技の開始前(特図遊技回の終了前)から表示が開始される必要はなく、小当たり遊技が開始されてから表示が開始されてもよい。また、促進用画像973が表示される場合も、小当たり遊技の実行期間に対応させて小当たり中報知画像972が表示される。

【7488】

また、図695に示すように、時短遊技状態Bにおいても、有利小当たり結果B、Cになった場合に、V入賞が発生しないまま小当たり遊技が終了しても、時短遊技状態Bが終了しないように構成されている。加えて、時短遊技状態Bに滞在可能な特図遊技回の実行回数は時短遊技状態Aと同様に100回(第1終了基準回数)であり、複数回の小当たり当選を見込めるものとなっている(図694(a))。このため、時短遊技状態Bでの遊技は、時短遊技状態Aと同様に、有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させることが可能な遊技となっている。

【7489】

また、時短遊技状態Bにおいても、回避用画像971及び促進用画像973によるアシストが行われる。時短遊技状態Bで有利小当たり結果Aとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞を発生させた場合、V大当たりの終了後、時短遊技状態Cに移行するため、時短遊技状態Aの開始後、回避用画像971及び促進用画像973によるアシストに従ってV入賞を発生させた場合、時短遊技状態A→時短遊技状態B→時短遊技状態Cの順序で時短遊技状態が変化することになる。

【7490】

ここで、時短遊技状態Bの終了条件には有利小当たり結果Aになることが含まれており(図694(a))、有利小当たり結果Aになった場合には小当たり当選した特図遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態Bが終了するように構成されている(図695)。このため、V入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされる。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として5回が再セットされる。

【7491】

なお、時短遊技状態Aで有利小当たり結果Aになった場合、小当たり当選した特図遊技回における変動表示の終了タイミングとなっても時短遊技状態Aが終了されない(図695)。このため、時短遊技状態Aで有利小当たり結果Aになり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生しても、当たり回数カウンタエリアACはクリアされず、時短リミッタ値の再セットは実行されない。

【7492】

図695に示すように、時短遊技状態Cでは、有利小当たり結果B、Cになった際の小当たり遊技にてパンクが発生した場合、時短遊技状態Cが終了するように構成されている。このため、時短遊技状態A、Bのように有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させることはできない。また、時短遊技状態Cにおいて回避用画像971及び促進用画像973によるアシストも実行されない。

【7493】

さらに、有利小当たり結果B、Cになった際の小当たり遊技にてV入賞を発生させた場合に移行する時短遊技状態Dにおいても、有利小当たり結果B、Cになった際の小当たり

遊技にてパンクが発生した場合、時短遊技状態Cが終了するように構成されている（図695）。よって、時短遊技状態Dにおいても、時短遊技状態Cと同様に有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させることはできず、回避用画像971及び促進用画像973によるアシストも実行されない。

【7494】

このため、時短遊技状態C、Dでの遊技は、有利小当たり結果B、Cとなる前に有利小当たり結果Aを引き当てることを目指す遊技となる。時短遊技状態C、Dにて有利小当たり結果Aとなった場合、特図遊技回の変動終了タイミングにて時短遊技状態C、Dが終了し、V入賞時において非時短状態となる。よって、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされ、時短リミッタ値が再セットされる。

10

【7495】

ちなみに、時短遊技状態Cに滞在可能な特図遊技回の実行回数は10回（第2終了基準回数）であり、時短遊技状態Dの場合の3回（第3終了基準回数）よりも多くなっている（図694（a））。このため、時短遊技状態Cは、時短遊技状態が終了する前に小当たり当選する確率が時短遊技状態Dよりも高く、時短遊技状態Dよりも遊技者にとって有利な時短遊技状態となっている。

【7496】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【7497】

時短遊技状態C、Dでは、有利小当たり結果B、Cになった場合の小当たり遊技にてパンクを発生させると時短遊技状態が終了する一方で、時短遊技状態A、Bでは、有利小当たり結果B、Cになった場合の小当たり遊技でパンクを発生させても時短遊技状態が終了しない構成とした。この場合、時短遊技状態C、Dでは、有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させる遊技が規制され、時短遊技状態A、Bでは、そのような遊技が許容される。すなわち、時短遊技状態の種別によって遊技性を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

20

【7498】

時短遊技状態A、Bにおいて、有利小当たり結果B、Cに対応する小当たり遊技が行われる場合に、図柄表示装置75にて回避用画像971を表示し、有利小当たり結果Aに対応する小当たり遊技が行われる場合に、図柄表示装置75にて促進用画像973を表示する構成とした。これにより、V入賞を発生させるべきか否かを報知によって補助することができ、有利小当たり結果B、Cの小当たり遊技と有利小当たり結果Aの小当たり遊技とのいずれが行われているかを遊技者が逐一意識しなくても、有利小当たり結果Aの場合にV入賞を発生させることが可能になる。

30

【7499】

有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させる遊技が許容される時短遊技状態A、Bの時短回数として、そのような遊技が規制される時短遊技状態C、Dの時短回数よりも多い回数（100回）が設定される構成とした。すなわち、時短遊技状態A、Bにおいて実行可能な遊技回数の数が多いことで、これらの時短遊技状態では、V入賞を発生させずに小当たり遊技を見送っても次の小当たり当選が生じることを見込みやすくなり、有利小当たり結果Aになった場合を狙ってV入賞を発生させる遊技を行いやすくなる。ことが可能になる。

40

【7500】

<変形例2>

上記第10の実施の形態の変形例2について図697～図714を参照しながら説明する。ここでは上記第10の実施の形態や上記変形例1との相違点についてのみ説明する。また、図697～図714において第10の実施の形態や上記変形例1と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【7501】

本変形例に係る保留球格納エリア314bについて図697を参照しながら説明する。

50

本変形例では、保留球格納エリア 3 1 4 b において第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報を格納する第 2 特図用保留エリア R b が設けられている。第 2 特図用保留エリア R b には、保留情報を格納するためのエリアとして第 1 エリア、第 2 エリアが設けられており、第 2 作動口 6 3 への入賞に基づく保留情報が最大 2 個まで保留記憶されるようになって

【 7 5 0 2 】

図 6 9 8 に示すように、図柄表示装置 7 5 の表示画面 G に表示される保留表示部 2 0 0 には、第 2 特図に対応した第 2 保留表示領域 G b が設定されている。第 2 保留表示領域 G b には、第 1 単位保留表示領域 G b 1、第 2 単位保留表示領域 G b 2 が設定されており、各単位保留表示領域 G b 1、G b 2 には所定の保留用画像が表示されるようになっている。

10

【 7 5 0 3 】

図 6 9 7 に示すように、本変形例では、第 1 特図用保留エリア R a 及び第 2 特図用保留エリア R b に対して 1 の実行エリア A E が設けられており、第 1 特図に係る遊技回と第 2 特図の遊技回とが片方ずつ行われるようになっている。また、保留球格納エリア 3 1 4 b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【 7 5 0 4 】

＜大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る大当たり種別テーブルについて図 6 9 9 を参照しながら説明する。

【 7 5 0 5 】

20

図 6 9 9 (a) に示すように、第 1 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として、2 R 大当たり結果 A と、2 R 大当たり結果 B とが設定されている。これらの大当たり結果はいずれも実行されるラウンド遊技の回数が 2 回となるものである。

【 7 5 0 6 】

2 R 大当たり結果 A は、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する大当たり結果である。この場合における時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば 3 回）となるか、小当たりに 1 回当選するか of いずれかの終了条件が成立するまで継続する。時短遊技状態の終了後は、通常遊技状態（低頻度サポートモード）に移行する。

【 7 5 0 7 】

30

2 R 大当たり結果 B は、第 1 の実施の形態に係る 2 R 大当たり結果 B（図 6 5 7 (a)）と同様のものであり、大当たり遊技の終了後、通常遊技状態に移行する大当たり結果である。

【 7 5 0 8 】

図 6 9 9 (b) に示すように、第 2 特図用の大当たり種別テーブルでは、選択可能な大当たり種別として 2 R 大当たり結果 A が設定されている。この場合における 2 R 大当たり結果 A は、第 1 特図用の大当たり種別で設定される 2 R 大当たり結果 A と同様のものである。すなわち、第 2 作動口 6 3 への入賞を契機として 2 R 大当たり結果 A となった場合、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行し、特図遊技回の実行回数が上記終了基準回数（例えば 3 回）となるか、小当たりに 1 回当選するか of いずれかが成立するまで、その状態が継続する。

40

【 7 5 0 9 】

＜第 2 特図用の小当たり種別テーブル及び V 大当たり種別テーブル＞

本変形例に係る第 2 特図用の小当たり種別テーブル及び V 大当たり種別テーブルについて図 7 0 0 を参照しながら説明する。

【 7 5 1 0 】

第 2 特図用の小当たり種別テーブル（図 7 0 0 (a)）では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果 A と、有利小当たり結果 B と、有利小当たり結果 C とが設定されている。これら有利小当たり結果 A ～ C は、遊技球が V 入賞用領域 6 6 f に振り分けられやすい高振分態様で第 2 可変入賞装置 6 6 が駆動制御される小当たり遊技に移行する小

50

当たり結果である。有利小当たり結果 A に振り分けられる確率は 10 %、有利小当たり結果 B に振り分けられる確率は 20 %、有利小当たり結果 C に振り分けられる確率は 70 % に設定されている。

【7511】

V 大当たり種別テーブルでは、選択可能な V 大当たり種別として、6RV 大当たり結果と、2RV 大当たり結果とが設定されている。6RV 大当たり結果は、5 回のラウンド遊技が実行される V 大当たり遊技に移行するものであり、2RV 大当たり結果は、1 回のラウンド遊技が実行される V 大当たり遊技に移行するものである。

【7512】

6RV 大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果 A 又は有利小当たり結果 B となり、それに対応する小当たり遊技で V 入賞が発生した場合に選ばれるものであり、V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する V 大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば 3 回）となるか、小当たりに 1 回当選するかのいずれかが成立するまで継続する。

10

【7513】

2RV 大当たり結果は、小当たり種別が有利小当たり結果 C となり、それに対応する小当たり遊技で V 入賞が発生した場合に選ばれるものであり、V 大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する V 大当たり結果である。この場合の時短遊技状態も、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば 3 回）となるか、小当たり

20

【7514】

＜情報取得処理＞

本変形例に係る情報取得処理について図 701 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、作動口用の入賞処理（図 661）のステップ S j 205 で実行されるものであり、作動口 62、63 への入賞が発生した場合に実行されるものである。

【7515】

情報取得処理では先ずステップ S j 4101 にて、始動保留記憶数 N が上限値（第 1 特図の場合は 4、第 2 特図の場合は 2）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値未満である場合は、ステップ S j 4102 にて対応する特図用保留エリア R a、R b の始動保留記憶数 N を 1 加算する。ステップ S j 4103 では、総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数 C R N と言う）を 1 加算する。

30

【7516】

ステップ S j 4104 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値（保留情報）を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S j 4102 にて 1 加算した保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。

【7517】

つまり、第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報を、第 1 特図用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S j 4102 にて 1 加算した第 1 特図用の始動保留記憶数 R a N と対応する保留エリア R a に格納する。

40

【7518】

また、第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報を、第 2 特図用の保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S j 4102 にて 1 加算した第 2 特図用の始動保留記憶数 R b N と対応する保留エリア R b に格納する。

【7519】

ステップ S j 4105 では、後述する保留予告演出を実行するための保留先読み処理を実行する。保留先読み処理の詳細については後述する。ステップ S j 4105 の実行後又

50

はステップS j 4 1 0 1で否定判定した場合（始動保留記憶数Nが上限値未満でない場合）は情報取得処理を終了する。

【7520】

＜データ設定処理＞

本変形例に係るデータ設定処理について図702のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図664）のステップS j 1505で実行されるものであり、特図遊技回が開始される場合に実行されるものである。

【7521】

データ設定処理では先ずステップS j 4201にて、第2特図用保留エリアR bに格納されている保留情報の数（第2始動保留記憶数R b N）が「0」であるか否かを判定する。第2始動保留記憶数R b Nが「0」である場合にはステップS j 4202～ステップS j 4208の第1特図（第1作動口62）用のデータ設定処理を実行し、第2始動保留記憶数R b Nが「0」でない場合にはステップS j 4209～ステップS j 4215の第2特図（第2作動口63）用のデータ設定処理を実行する。このため、第1特図用保留エリアR a及び第2特図用保留エリアR bの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2特図用保留エリアR bに記憶されている第2特図（第2作動口63）用の保留情報が優先して処理されることになる。

【7522】

第1特図用のデータ設定処理では、先ずステップS j 4202にて、第1特図用保留エリアR aの第1始動保留記憶数R a Nを1減算する。ステップS j 4203では共通保留数C R Nを1減算する。ステップS j 4204では、第1特図用保留エリアR aの第1エリアに格納されたデータを実行エリアA Eに移動する。

【7523】

ステップS j 4205では、第1特図用保留エリアR aの記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタC 1等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。この処理では、第1エリアのデータをクリアするとともに、第2エリア～第4エリアのデータを下位側のエリアに順次移動させる処理を実行する。

【7524】

ステップS j 4206では、RAM 314の各種フラグ格納エリア314 eに第2特図フラグがセットされているか否かを判定する。第2特図フラグは、第2作動口63の保留情報が存在することをMP U 312が把握するためのものである。第2特図フラグがセットされている場合は、ステップS j 4207にて第2特図フラグをクリアする。

【7525】

ステップS j 4207の実行後又はステップS j 4206で否定判定した場合（第2特図フラグがセットされていない場合）は、ステップS j 4208に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことを演出制御装置143に通知するためのシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 313のコマンド情報記憶エリア313 eから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1特図用保留エリアR aに対応していることの情報、すなわち第1作動口62に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置143への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【7526】

ステップS j 4208にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図663）のステップS j 401にて、演出制御装置143に送信される。演出制御装置143では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置75の第1保留表示領域G aにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【7527】

第2特図用のデータ設定処理では、先ずステップS j 4209にて、第2特図用保留エリアR bの第2始動保留記憶数R b Nを1減算する。ステップS j 4210では共通保留数C R Nを1減算する。ステップS j 4211では、第2特図用保留エリアR bの第1エ

10

20

30

40

50

リアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【7528】

ステップ S j 4 2 1 2 では、第 2 特図用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータ（大当たり乱数カウンタ C 1 等の保留情報）をシフトさせる処理を実行する。ステップ S j 4 2 1 3 では、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e に第 2 特図フラグがセットされているか否かを判定する。第 2 特図フラグがセットされていない場合は、ステップ S j 4 2 1 4 にて第 2 特図フラグをセットする。

【7529】

ステップ S j 4 2 1 4 の実行後又はステップ S j 4 2 1 3 で肯定判定した場合（第 2 特図フラグがセットされている場合）は、ステップ S j 4 2 1 5 に進み、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置 1 4 3 に認識させるための情報であるシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM 3 1 3 のコマンド情報記憶エリア 3 1 3 e から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第 2 特図用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 6 3 に対応していることの情報を含むシフトコマンドを選定し、その選定したシフトコマンドを演出制御装置 1 4 3 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

10

【7530】

ステップ S j 4 2 1 3 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 6 6 3）のステップ S j 4 0 1 にて、演出制御装置 1 4 3 に送信される。演出制御装置 1 4 3 では、受信したシフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 7 5 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

20

【7531】

＜遊技の流れについて＞

本変形例のパチンコ機 1 0 における遊技の流れについて図 7 0 3 ～図 7 0 4 を参照しながら説明する。

【7532】

第 1 特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A となった場合には、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する。この時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が 3 回となるか、小当たりに 1 回当選するかのいずれかが成立することになっている。そして、この時短遊技状態において 3 回の特図遊技回が終了する前に、第 2 特図の当否抽選で小当たり結果になったとする。

30

【7533】

その小当たり種別が有利小当たり結果 A となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、6 R V 大当たり遊技が実行される（図 7 0 3（a））。また、小当たり種別が有利小当たり結果 A となった場合は、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図 6 6 4 のステップ S j 5 1 0、図 6 7 5）。このため、図 7 0 3（a）に示すように、V 入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリア A C の値がクリアされる。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として 5 回が再セットされる。

40

【7534】

小当たり種別が有利小当たり結果 A となった遊技回では、7 図柄により当たりが報知されるリーチ当たり A 演出（図 6 8 3（a）、（b））が行われる。これにより、遊技者に対し、6 R V 大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

【7535】

小当たり種別が有利小当たり結果 B となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、6 R V 大当たり遊技が実行される。また、小当たり種別が有利小当たり

50

結果 B となった場合は、V 入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。サポートフラグのクリアは V 入賞時における状態判定の後に行われるため、V 入賞時において時短状態となり、当たり回数カウンタエリア A C の値がクリアされない。すなわち、時短リミッタ値の再セットは行われない。

【7536】

小当たり種別が有利小当たり結果 B となった遊技回では、7 図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たり B 演出（図 683（d））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が多い 6 R V 大当たりが行われるものの、時短リミッタ値の再セットは生じない当選状態になったことが報知される。

【7537】

小当たり種別が有利小当たり結果 C となり、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生した場合は、2 R V 大当たり遊技が実行される。また、小当たり種別が有利小当たり結果 C となった場合は、有利小当たり結果 B の場合と同じく、V 入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされる。よって、V 入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。

【7538】

小当たり種別が有利小当たり結果 C となった遊技回では、偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たり C 演出（図 683（f））が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が少ない 2 R V 大当たりが行われ、時短リミッタ値の再セットも生じない当選状態になったことが報知される。

【7539】

なお、時短遊技状態において小当たり当選することなく、3 回目の特図遊技回が終了した場合は、当該 3 回目の特図遊技回における変動終了タイミング（確定表示の開始タイミング）でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する（図 664 のステップ S j 511、図 674）。このようにして時短遊技状態が終了した場合には、その後、時短遊技状態の終了時点で保留記憶されている第 2 特図の保留情報が消化され、それに対応する特図遊技回（残り保留の特図遊技回）が実行される状態となる。本変形例では、2 個を上限として第 2 特図の保留情報を保留記憶することが可能となっているため、残り保留の特図遊技回として 2 回の遊技回（第 2 特図の当否抽選）が行われることになる。

【7540】

そして、残り保留の特図遊技回にて小当たり結果となり、その小当たり種別が有利小当たり結果 A となった場合は、それに対応する小当たり遊技にて V 入賞が発生することで、6 R V 大当たり遊技が実行される（図 703（b））。このときの特図遊技回是非時短状態（サポートフラグがクリアされた状態）の下で行われるため、V 入賞時において非時短状態となり、当たり回数カウンタエリア A C の値がクリアされる。すなわち、時短リミッタ値が再セットされるものとなり、時短遊技状態にて有利小当たり結果 A になった場合と同様の特典が付与されることになる。この場合、有利小当たり結果 A となった遊技回では、7 図柄により当たりが報知されるリーチ当たり A 演出が行われる。

【7541】

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果 B となり、それに対応する小当たり遊技で V 入賞が発生した場合は、6 R V 大当たり遊技が実行される。このときの特図遊技回は有利小当たり結果 A の場合と同様に非時短状態の下で行われるため、V 入賞時において非時短状態となる。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果 B であっても、当たり回数カウンタエリア A C の値がクリアされ、時短リミッタ値が再セットされることになる。つまり、残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果 B となった場合は、時短遊技状態にて有利小当たり結果 A になった場合と同様の特典が付与される。

【7542】

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果 B になった場合は、時短遊技状態中に遊技小当たり結果 B になった場合とは異なり、図柄表示装置 75 での遊技回用演出として 7 図柄により当たりが報知されるリーチ当たり A 演出が実行される。これにより、遊技者に対

10

20

30

40

50

し、6RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

【7543】

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Cとなり、それに対応する小当たり遊技でV入賞が発生した場合は、2RV大当たり遊技が実行される。このときの特図遊技回も非時短状態の下で行われるため、V入賞時において非時短状態となる。すなわち、有利小当たり結果Bの場合に限らず、有利小当たり結果Cの場合についても時短リミッタ値の再セットが生じることになる。

【7544】

残り保留の特図遊技回にて有利小当たり結果Cになった場合は、時短遊技状態中に遊技小当たり結果Cになった場合とは異なり、図柄表示装置75での遊技回用演出として3図柄により当たりが報知されるリーチ当たり演出が実行される。これにより、遊技者に対し、2RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりする当選状態になったことが報知される。

【7545】

以上のように本変形例では、時短遊技状態中の遊技において有利小当たり結果Aになった場合にのみ時短リミッタ値が再セットされる一方、時短遊技状態後の残り保留の遊技では、有利小当たり結果A～Cのいずれになっても時短リミッタ値が再セットされる。すなわち、有利小当たり結果B、Cになった場合に付与される特典が時短遊技状態中の遊技と時短遊技状態後の遊技とで変化し、後者の方が有利な特典を獲得し得るようになっている。

【7546】

一般に、当選状態が生じないまま時短遊技状態が終了する時短抜けが生じた場合、有利な状態が終了してしまったとして遊技者は落胆することになるが、本変形例によれば、時短遊技状態の終了後、より強い期待感を喚起して遊技者に遊技を行わせることができ、時短遊技状態及びその後の遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【7547】

ちなみに本変形例では、図704に示すように、時短遊技状態中の遊技で小当たり当選した場合に時短リミッタ値の再セットが生じる確率は10%となり、時短遊技状態中の遊技で時短リミッタ値の再セットが生じる確率（期待値）は約7%となる。一方、時短遊技状態後の残り保留の遊技で小当たり当選した場合に時短リミッタ値の再セットが生じる確率は100%となり、時短遊技状態後の残り保留の遊技で時短リミッタ値の再セットが生じる確率（期待値）は約55%となる。

【7548】

すなわち、時短遊技状態中よりもその後の残り保留の消化期間の方が時短リミッタ値の再セットの発生期待値が高くなっている。このため、有利な状態（時短遊技状態）において大当たりや小当たりを引き当てることができず、その状態を抜けてしまうことで、より有利な状態に昇格するという意外性に富んだ遊技を提供することができる。これにより、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【7549】

しかも、時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数を3回とする一方で、第2特図の保留記憶の上限数を2個とし、時短遊技状態後の残り保留の遊技にて実行可能な特図遊技回の回数が時短遊技状態の遊技にて実行可能な特図遊技回の回数よりも少なくなっている。これにより、時短遊技状態後の残り保留の遊技において遊技者のドキドキ感を高め、当該遊技にて小当たりを引き当てた場合の喜びや嬉しさを格別なものとするができる。

【7550】

なお、時短遊技状態にて小当たり当選した際に保留記憶されている第2特図の保留情報については、V大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態にて消化されることになる。このため、これらの保留情報に対応する遊技回では、小当たりに当選したとしても、その種別が有利小当たり結果Aにならなければ時短リミッタ値の再セットが生じないことになる。

【7551】

＜保留先読み処理＞

ステップS j 4 1 0 5（図701）の保留先読み処理について図705のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、第1作動口62又は第2作動口63への入賞に基づいて保留情報が取得された場合に実行されるものであり、取得された保留情報について、当該保留情報に対応する変動開始処理（図665）の実行に先立ち、大当たりや小当たりの有無、当たり種別及び変動パターンの抽選を行うものである。

【7552】

まずステップS j 4 3 0 1では、保留球格納エリア314bの各保留エリアRa, Rbに記憶された始動保留記憶数RaN, RbNと、同保留球格納エリア314bの総保留数記憶領域に記憶された共通保留数CRNとを読み出し、それらの情報をMPU312のレジスタに記憶する。

10

【7553】

ステップS j 4 3 0 2では、第1作動口62又は第2作動口63への今回の入賞に基づき、ステップS j 4 1 0 4（図701）にて取得した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタC1の値（当否判定用の乱数値）を把握する。ステップS j 4 3 0 3では、ステップS j 4 3 0 2で把握した大当たり乱数カウンタC1の値と、第1特図又は第2特図用の当否テーブル（図656）とを用いて当否判定を行う。

【7554】

ステップS j 4 3 0 4では、ステップS j 4 3 0 2における当否判定の結果が大当たり当選又は小当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選又は小当たり当選である場合は、ステップS j 4 3 0 5にて、第1作動口62又は第2作動口63への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる大当たり種別カウンタC2又は小当たり種別カウンタC3の値を把握する。

20

【7555】

ステップS j 4 3 0 6では、ステップS j 4 3 0 5で把握した大当たり種別カウンタC2又は小当たり種別カウンタC3の値を用いて大当たり種別や小当たり種別の抽選を行う。大当たり当選である場合は大当たり種別テーブル（図699）を参照し、小当たり当選である場合は小当たり種別テーブル（図700）を参照する。

【7556】

ステップS j 4 3 0 7では、大当たりや小当たりであることを示す当たり情報と、ステップS j 4 3 0 6で抽選した当たり種別を示す種別情報とをMPU312のレジスタに記憶する。

30

【7557】

ステップS j 4 3 0 7の実行後又はステップS j 4 3 0 4で否定判定した場合（大当たり当選、小当たり当選のいずれでもない場合）は、ステップS j 4 3 0 8にて、第1作動口62又は第2作動口63への今回の入賞に基づいて取得した保留情報に含まれる変動種別カウンタCSの値を把握する。ステップS j 4 3 0 9では、ステップS j 4 3 0 8で把握した変動種別カウンタCSの値と変動パターンテーブルとを用いて変動パターンの抽選を行う。

40

【7558】

ステップS j 4 3 1 0では、ステップS j 4 3 0 9で抽選した変動パターンを示す変動パターン情報をMPU312のレジスタに記憶する。ステップS j 4 3 1 1では、演出制御装置143への出力対象として保留コマンドをセットし、その後、保留先読み処理を終了する。保留コマンドには、今回の保留情報が第1特図と第2特図のいずれに対応するかを示す情報のほか、レジスタに記憶された各種情報（始動保留記憶数RaN, RbNの情報、共通保留数CRNの情報、当たり情報、種別情報、変動パターン情報）が含まれる。なお、大当たりや小当たりの有無は変動パターンから把握することができるため、当たり情報を含まないように保留コマンドを設定してもよい。ステップS j 4 3 1 1にて設定された保留コマンドは、通常処理（図663）のステップS j 4 0 1にて演出制御装置1

50

43に送信される。

【7559】

＜演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について＞

演出制御装置143及び表示制御装置350の電氣的構成について、図706のブロック図を参照して以下に説明する。

【7560】

演出制御装置143に設けられた演出制御基板341には、MPU342が搭載されている。MPU342には、当該MPU342により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM343と、そのROM343内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM344と、
10 割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【7561】

MPU342には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU342の入力側には主制御装置162が接続されている。主制御装置162からは、シフトコマンド、保留コマンドといった保留表示制御用コマンドや、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンドなどの各種コマンドを受信する。

【7562】

MPU342の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29が接続されているとともに、表示制御装置350が接続されて
20 いる。

【7563】

また、MPU342の入力側には、前扉枠14に設けられた演出用操作部36が接続されている。演出用操作部36には、当該演出用操作部36の操作を検知する検知センサが設けられており、当該検知センサからの検知情報（検知信号）が入力される。MPU342では、当該検知情報に基づいて演出用操作部36が操作されたか否かを判定したり、どのような操作が行われたかの操作態様の判別を行ったりする。

【7564】

表示制御装置350は、プログラムROM373及びワークRAM374が複合的にチップ化されたMPU372と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）375と、キャラクタROM376と、ビデオRAM377とがそれぞれ搭載された表示制御基板351を備えている。
30

【7565】

MPU372は、演出制御装置143から受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP375の制御（具体的にはVDP375に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【7566】

プログラムROM373は、MPU372により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。
40

【7567】

ワークRAM374は、MPU372による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM374の各エリアに記憶される。

【7568】

VDP375は、図柄表示装置75に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP375はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP375は、MPU372、ビデオRAM377等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、
50

ビデオRAM 377に記憶させる画像データを、キャラクタROM 376から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置75に表示させる。

【7569】

キャラクタROM 376は、図柄表示装置75に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM 376には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【7570】

なお、キャラクタROM 376を複数設け、各キャラクタROM 376に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 373に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 376に記憶する構成とすることも可能である。

【7571】

ビデオRAM 377は、図柄表示装置75に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 377の内容を書き替えることにより図柄表示装置75の表示内容が変更される。

【7572】

＜演出制御装置143にて実行される各種処理について＞

次に、演出制御装置143のMPU 342にて実行される各制御処理を説明する。

【7573】

＜保留コマンド対応処理＞

保留コマンド対応処理について図707のフローチャートを参照しながら説明する。保留コマンド対応処理は、主制御装置162から送信される保留コマンド（図705のステップSj4311）を受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、作動口62、63への入賞が発生して保留情報が取得された場合に実行されるものである。

【7574】

保留コマンド対応処理ではまずステップSj4501にて、主制御装置162からの保留コマンドを解析し、保留情報（当たり情報、種別情報、変動パターン情報等）をRAM 344の保留用記憶エリア344cに記憶する。

【7575】

図708に示すように、保留用記憶エリア344cには、主制御装置162側の保留球格納エリア314bと対応させて第1特図用保留エリアSRaと第2特図用保留エリアSRbとが設けられている。第1特図用保留エリアSRaには第1エリア、第2エリア、第3エリア、第4エリアの4個の記憶エリアが設けられており、第2特図用保留エリアSRbには第1エリア、第2エリアの2個の記憶エリアが設けられている。また、保留用記憶エリア344cには、主制御装置162側の実行エリアAEに対応させて実行エリアSAEが設けられている。

【7576】

ステップSj4501では、保留用コマンドに基づいて今回の保留情報が第1特図と第2特図のいずれに対応するものであるかと、対応する特図において何個目の保留情報であるかとをそれぞれ把握し、保留用記憶エリア344cの対応する記憶エリアに変動パターン情報（大当たり又は小当たりである場合はさらに当たり情報及び種別情報）を記憶する。例えば、今回の保留情報が第1特図に対応する2個目の保留情報である場合は、第1特図用保留エリアSRaの第2記憶エリアに変動パターン情報等を記憶する。

【7577】

ステップSj4502では、RAM 344の各種カウンタエリア344bに設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数SN）を1加算する。各種カウンタエリア344bには、第1特図用の保留数カウンタと第2特図用の保留数カウンタとが設けられており、ステップSj4502では、対応する側の始動保留記憶数SNを更新する。

【7578】

10

20

30

40

50

ステップ S j 4 5 0 3 では、保留予告演出を実行するための保留予告用の設定処理を実行する。ここで、保留予告演出について図 7 0 9 を参照しながら説明する。

【 7 5 7 9 】

本実施の形態では、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に表示される保留用画像の表示態様によって、当該保留用画像が対応する遊技回で大当たりや小当たりが発生する期待度を報知又は示唆する保留予告演出を行うこととしている。保留用画像の表示態様としては、保留予告演出が行われない場合の通常表示態様と、保留予告演出が行われる場合の特定表示態様とが設定されている。

【 7 5 8 0 】

本実施の形態では、保留用画像の表示色（色彩）により上記期待度を示唆するものとしている。具体的には、図 7 0 9（a）に示すように、通常表示態様として主たる表示色が通常色（例えば白色）とされる通常表示態様 H M a が設定されており、特定表示態様として、主たる表示色が青色とされる青色表示態様 H M b が設定されている。

【 7 5 8 1 】

例えば、第 2 特図において 2 個目の保留記憶となる保留情報にて小当たり結果が先読みされた場合には、図 7 0 9（b）に示すように、保留表示部 2 0 0 の第 2 保留表示領域 G b における第 2 単位保留表示領域 G b 2 に青色表示態様 H M b の保留用画像が表示される。これにより、遊技者に対し、当該保留情報に対応する特図遊技回にて小当たり当選となる可能性が高いことが報知又は示唆される。

【 7 5 8 2 】

保留用画像を用いた上記保留予告演出は、当該演出の実施対象となる保留用画像の表示開始から表示終了までの期間、換言すれば、保留情報の発生からその保留情報の遊技回が終了するまでの期間の少なくとも一部を用いて行われる。保留用画像が第 1 保留表示領域 G a 又は第 2 保留表示領域 G b に表示されている期間（保留期間）での保留予告演出の実行タイミングは、その保留用画像の表示開始時やシフト時など複数のタイミングが設定されている。また、遊技回の実行中における保留予告演出の実行タイミングは、保留変化ポイントとして複数設定されている。各保留変化ポイントは、例えば、遊技回の開始タイミング（変動開始タイミング）や各種リーチ演出の開始タイミング、リーチ演出の発展タイミング等に合わせて設定されている。

【 7 5 8 3 】

保留コマンド対応処理（図 7 0 7）の説明に戻り、ステップ S j 4 5 0 3 の保留予告用の設定処理では、今回の保留情報について保留予告演出を実行するか否かの抽選を行ったり、保留用画像の表示態様を設定する処理を実行したりする。保留予告用の設定処理の詳細については後述する。

【 7 5 8 4 】

ステップ S j 4 5 0 4 では、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 に保留用画像を表示するための処理を実行する。具体的には、各保留表示領域 G a、G b において対応する単位保留表示領域に保留用画像が追加表示されるように保留表示コマンドを作成し、表示制御装置 3 5 0 への出力対象として設定する。当該保留表示コマンドには、今回の保留情報が第 1 特図又は第 2 特図のいずれに対応するかの情報や、何番目の保留情報であるかを示す情報が含まれる。ステップ S j 4 5 0 4 の実行後は保留コマンド対応処理を終了する。

【 7 5 8 5 】

<シフト時コマンド対応処理>

シフト時コマンド対応処理について図 7 1 0（a）のフローチャートを参照しながら説明する。シフト時コマンド対応処理は、主制御装置 1 6 2 から送信されるシフト時コマンド（図 7 0 2 のステップ S j 4 2 0 8、ステップ S j 4 2 1 5）を受信した場合に実行されるものであり、換言すれば、特図遊技回が開始される場合に実行されるものである。

【 7 5 8 6 】

シフト時コマンド対応処理では先ずステップ S j 4 6 0 1 にて、R A M 3 4 4 の各種カウンタエリア 3 4 4 b に設けられた保留数カウンタの値（始動保留記憶数 S N）を 1 減算

10

20

30

40

50

する。各種カウンタエリア 3 4 4 b には、第 1 特図用の保留数カウンタと第 2 特図用の保留数カウンタとが設けられており、本ステップでは対応する側の始動保留記憶数 S N を更新する。

【7 5 8 7】

ステップ S j 4 6 0 2 では、保留用画像を移動表示させるためのシフト処理を実行し、その後、シフト時コマンド対応処理を終了する。シフト処理では、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c の第 1 エリアに記憶されている保留情報を実行エリア S A E に移すとともに、第 2 エリア～第 4 エリアに記憶されている保留情報を下位エリア側に順にシフトさせる。この際、表示態様記憶エリア 3 4 4 e の各エリアに記憶されている表示態様の情報についても下位エリア側に順にシフトさせる。

10

【7 5 8 8】

また、シフト処理では、表示画面 G の保留表示部 2 0 0 における保留用画像の表示位置を下位側の単位保留表示領域に変更するように表示制御装置 3 5 0 を制御する。当該制御前の状態として、例えば、図 7 1 0 (b 1) に示すように、第 1 保留表示領域 G a の第 1 単位保留表示領域 G a 1 及び第 2 単位保留表示領域 G a 2 に保留用画像が表示されている場合には、当該制御により、図 7 1 0 (b 2) に示すように、それら保留用画像の表示位置が実行表示領域 D 及び第 1 単位保留表示領域 G a 1 に変更される。

【7 5 8 9】

<保留予告用の設定処理>

ステップ S j 4 5 0 3 の保留予告用の設定処理について図 7 1 1 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置 1 6 2 から送信される保留コマンドを受信した場合に実行されるものである。

20

【7 5 9 0】

保留予告用の設定処理では先ずステップ S j 4 7 0 1 にて、R A M 3 4 4 の保留用記憶エリア 3 4 4 c を参照し、今回の保留情報における変動パターン等を把握する。すなわち、主制御装置 1 6 2 での保留先読み処理（図 7 0 5）により特定された先読み結果を把握する。

【7 5 9 1】

ステップ S j 4 7 0 2 では、ステップ S j 4 7 0 1 で把握した変動パターンが特定変動パターンであるか否かを判定する。具体的には、図 6 8 0 の変動パターン 1 A（有利小当たり結果 A に対応）、変動パターン 1 1 A、1 2 A（有利小当たり結果 B に対応）、変動パターン 2 1 A、2 2 A（有利小当たり結果 C に対応）、図 6 8 1 の変動パターン 2 H～4 H（リーチ外れに対応）のいずれかであるか否かを判定する。

30

【7 5 9 2】

特定変動パターンである場合は、ステップ S j 4 7 0 3 に進み、保留予告用の可否判定処理を実行する。保留予告用の可否判定処理は、保留予告の実行を許容するか否かを判定するものであり、一部の状況において保留予告を制限するために設けられている。保留予告用の可否判定処理の詳細については後述する。

【7 5 9 3】

保留予告用の可否判定処理にて保留予告の実行を許容すると判定した場合（ステップ S j 4 7 0 4 の Y E S）は、ステップ S j 4 7 0 5 にて保留予告の実行抽選を行う。保留予告の実行抽選では、R O M 3 4 3 の各種テーブル記憶エリア 3 4 3 a から対応する保留予告実行抽選テーブルを取得し、その実行抽選テーブルと、R A M 3 4 4 の各カウンタエリア 3 4 4 b から取得した抽選用のカウンタ（乱数値）とを用いて、保留予告演出を実行するか否かの抽選を行う。保留予告実行抽選テーブルは、当たりの有無に対応させて複数設定されている。例えば、今回の保留情報が小当たりである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルは、外れである場合に対応する保留予告実行抽選テーブルよりも当選確率が高く設定されている。

40

【7 5 9 4】

上記実行抽選の結果が当選結果である場合（ステップ S j 4 7 0 6 の Y E S）は、ステ

50

ップS j 4 7 0 7にて保留予告演出の設定処理を実行する。保留予告演出の設定処理では、先読み対象となった保留情報に対応する保留用画像が特定表示態様H M bで表示されるように設定する。加えて、特定表示態様での表示がどの時点から開始されるのかの表示変化タイミングの設定も行う。表示変化タイミングの設定では、例えば、保留用画像の表示開始の時点から特定表示態様で表示する旨の設定を行ったり、保留用画像の表示開始後の所定タイミング（例えば保留表示部2 0 0でのシフト時）にて通常表示態様H M aから特定表示態様H M bに切り替える旨の設定を行ったりする。

【7 5 9 5】

ステップS j 4 7 0 8では、R A M 3 4 4の各種フラグ格納エリア3 4 4 dに保留予告フラグをセットし、その後、保留予告用の設定処理を終了する。保留予告フラグは、保留予告演出の実行中であることをM P U 3 4 2が把握するためのものである。

10

【7 5 9 6】

ステップS j 4 7 0 2で否定判定した場合（把握した変動パターンが特定変動パターンでない場合）、ステップS j 4 7 0 4で否定判定した場合（保留予告の実行を許容しない場合）、ステップS j 4 7 0 6で否定判定した場合（実行抽選で外れとなった場合）は、ステップS j 4 7 0 1に進み、保留用画像の表示態様を通常表示態様H M aに設定する。その後、保留予告用の設定処理を終了する。

【7 5 9 7】

<保留予告用の可否判定処理>

ステップS j 4 7 0 3の保留予告用の可否判定処理について図7 1 2のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【7 5 9 8】

保留予告用の可否判定処理では先ずステップS j 4 8 0 1にて、先読み対象の保留情報が時短遊技状態後の遊技回に対応するものであるか否かを判定する。本変形例では、第2特図の保留情報を記憶可能な数が2個に設定されているため、時短遊技状態中における2回目遊技回の実行中に2個目の保留記憶として取得された保留情報や、時短遊技状態の最終遊技回（3回目遊技回）の実行中に取得された保留情報が、時短遊技状態後の遊技回に対応する保留情報に該当する。

【7 5 9 9】

先読み対象の保留情報が時短遊技状態後の遊技回に対応するものである場合は、ステップS j 4 8 0 2に進み、その保留情報が小当たり結果に対応するものであるか否か（先読み結果が大当たり結果であるか否か）を判定する。この判定は、ステップS j 4 7 0 1で把握した変動パターンが大当たり結果に対応するものであるか否かや、保留コマンドに含まれる当たり情報に基づいて行う。

30

【7 6 0 0】

先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものでない場合は、ステップS j 4 8 0 3にて、当該保留情報が小当たり結果に対応するものであるか否かを判定する。先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものである場合は、ステップS j 4 8 0 4に進み、その小当たり種別が有利小当たり結果Aであるか否かを判定する。この判定は、ステップS j 4 7 0 1で把握した変動パターンが小当たり結果に対応するものであるか否かや、保留コマンドに含まれる当たり情報に基づいて行う。

40

【7 6 0 1】

ステップS j 4 8 0 4で否定判定した場合、すなわち、先読み対象の保留情報が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cに対応するものである場合は、ステップS j 4 8 0 5に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かを判定する。これにより、先読み対象の保留情報に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回にて小当たりが発生するか否かを判定する。この判定は、保留記憶中の保留情報だけでなく、遊技回を実行中の保留情報も対象にして行う。

【7 6 0 2】

上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は

50

、ステップ S j 4 8 0 6 にて、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されているか否かを判定する。この判定は、R A M 3 4 4 の各種フラグ格納エリア 3 4 4 d に保留予告フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【7 6 0 3】

ステップ S j 4 8 0 6 で否定判定した場合、すなわち、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが含まれておらず、且つ当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、ステップ S j 4 8 0 7 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。この場合、保留予告用の設定処理（図 7 1 1）においてステップ S j 4 7 0 5 に進み、保留予告演出の実行抽選を実行する。そして、当該抽選にて当選した場合は、先読み対象の保留情報に対応する保留用画像が特定表示態様 H M b で表示されるように設定し、保留予告演出が実行されるようにする。

10

【7 6 0 4】

また、ステップ S j 4 8 0 1 で否定判定した場合（先読み対象の保留情報が時短遊技状態中の遊技回に対応するものである場合）、ステップ S j 4 8 0 2 で肯定判定した場合（先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応する場合）、ステップ S j 4 8 0 4 で肯定判定した場合（先読み対象の保留情報が有利小当たり結果 A に対応するものである場合）も、ステップ S j 4 8 0 7 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。

20

【7 6 0 5】

これらに対し、ステップ S j 4 8 0 5 で肯定判定した場合、すなわち、時短遊技状態後の遊技回に対応する保留情報について有利小当たり結果 B 又は有利小当たり結果 C が先読みされた状況において、当該保留情報よりも先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが存在する場合は、ステップ S j 4 8 0 8 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限（規制）する。この場合、保留予告用の設定処理（図 7 1 1）においてステップ S j 4 7 0 9 に進み、先読み対象の保留情報に対応する保留用画像が通常表示態様 H M a で表示されるように設定する。つまり、当該保留情報について保留予告演出が実行されないようにする。

【7 6 0 6】

また、ステップ S j 4 8 0 6 で肯定判定した場合（先の保留情報について保留予告演出を実行中である場合）も、ステップ S j 4 8 0 8 にて、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限するように判定する。これにより、上記先に取得された保留情報の中に小当たり結果に対応するものが存在しない場合であっても、保留予告演出の実行中である場合は、先読み対象の保留情報について保留予告演出が実行されないようにする。

30

【7 6 0 7】

ステップ S j 4 8 0 3 で否定判定した場合（先読み対象の保留情報が小当たり結果に対応するものでない場合）は、先読み対象の保留情報がリーチ外れ演出に対応するものであることを意味する。この場合は、ステップ S j 4 8 0 9 に進み、先読み対象の保留情報よりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かを判定する。

40

【7 6 0 8】

上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合、すなわち、先読み対象の保留情報に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回にて小当たりが発生する場合は、ステップ S j 4 8 1 0 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。これにより、先読み対象の保留情報についての保留予告演出（いわゆるガセ演出）が実行されないようにする。

【7 6 0 9】

ステップ S j 4 8 0 9 で否定判定した場合（先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合）は、ステップ S j 4 8 1 1 に進み、先読み対象の

50

保留情報よりも先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されているか否かを判定する。保留予告演出が実行されている場合は、ステップ S j 4 8 1 0 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。一方、上記先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、ステップ S j 4 8 1 2 に進み、先読み対象の保留情報についての保留予告演出の実行を許容する。

【7 6 1 0】

＜保留予告演出の流れについて＞

保留予告演出の流れについて図 7 1 3 ～図 7 1 4 を参照しながら説明する。

【7 6 1 1】

図 7 1 3 (a) に示すように、本変例では、小当たり種別が有利小当たり結果 B 又は C となる場合において、その遊技回が時短遊技状態中に実行される場合には、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットは生じない。これに対し、有利小当たり結果 B 又は C となる遊技回が、時短遊技状態後の残り保留の遊技にて実行される場合には、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットが生じる。すなわち、有利小当たり結果 B 又は C となる場合においては、その遊技回が時短遊技状態中に実行されるよりも時短遊技状態の終了後に実行される方が遊技者にとって有利となるようになっている。

【7 6 1 2】

かかる構成の下、図 7 1 4 (a) に示すように、時短遊技状態に移行してからの 2 回目の遊技回（保留情報 A に対応する遊技回）が実行されており、且つ 3 回目の遊技回（時短遊技状態における最終回の遊技回）に対応する保留情報 B が保留記憶されている状態で、新たな保留情報 C が取得され、この保留情報 C が有利小当たり結果 B 又は C に対応するものであったとする。この時点において保留情報 C は、時短遊技状態の終了後における残り保留に該当するため、図 7 1 4 (b) に示すように、保留情報 C に対応する保留用画像を特定表示態様 H M b で表示すると、遊技者は、時短遊技状態が終了した後の残り保留の遊技回（保留情報 C に対応する遊技回）にて小当たりが発生することを強く期待し、延いては時短リミッタ値が再セットされると予測する。

【7 6 1 3】

このような状況において、例えば、図 7 1 4 (c) に示すように、保留情報 A の遊技回で小当たりが発生し、それに対応する小当たり遊技で V 入賞が発生したとすると、V 大当たり遊技に移行するとともに時短遊技状態が終了する。その結果、保留情報 B、C に対応する遊技回の実行前に時短遊技状態が終了することになり、保留情報 B、C に対応する遊技回は、V 大当たり遊技の終了後に移行する次の時短遊技状態にて実行されるものとなる。この場合、保留情報 C に対応する遊技回は時短遊技状態中に行われる遊技回となるため、当該遊技回において時短リミッタ値の再セットは生じない。

【7 6 1 4】

このため、図 7 1 4 (b) に示すように、保留情報 C についての保留予告演出を実行している状態で、それよりも前の保留情報に対応する遊技回で小当たりが発生すると、遊技者に対して、保留情報 C について時短リミッタ値の再セットが消失してしまったかのような印象を与えてしまい、小当たり当選したことの嬉しさが損なわれる懸念がある。

【7 6 1 5】

この点、本変形例では、図 7 1 3 (b) に示すように、対象保留情報（保留情報 C）についての先読み結果が有利小当たり結果 B 又は C であり、それよりも先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。これにより、上記先に取得された保留情報において小当たりが発生する前の時点において遊技者に対し、対象保留情報の遊技回にて時短リミッタ値の再セットが生じることへの強い期待感が喚起されることを抑制できる。その結果、小当たり発生時において遊技者が落胆することが抑制され、小当たり発生による嬉しさを好適に感受させることが可能になる。

【7 6 1 6】

なお、上記先に取得された保留情報が小当たり結果に対応するものである場合、当該保

10

20

30

40

50

留情報について保留予告演出が実行されている場合があるが、当該保留予告演出の有無にかかわらず、対象保留情報についての保留予告演出を制限する。すなわち、先に取得された保留情報が小当たり結果に対応するものである場合、当該保留情報についての保留予告演出が実行されている場合と実行されていない場合とのそれぞれにおいて、対象保留情報についての保留予告演出が実行されないようにする。

【7617】

一方、上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されている場合において、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する（図713（b））。例えば、図714（d）に示すように、保留情報Bについての保留予告演出が実行されている状況で保留情報Cについての保留予告演出を実行した場合、遊技者において、保留情報Bの遊技回で小当たりが発生することの期待感よりも、保留情報Cの遊技回における時短リミッタ値の再セットがどうなるかという不安感の方が強くなり、保留予告による演出効果が好適に発揮されなくなる懸念がある。この点、本変形例の構成であることで、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【7618】

これに対し、上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合において、当該先に取得された保留情報について保留予告演出が実行されていない場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を許容する（図713（b））。上記先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合、対象保留情報（保留情報C）の遊技回は、当該保留情報の取得時点での認識と同じく時短遊技状態後の残り保留に対応する遊技回として実行されるため、当該遊技回において時短リミッタ値が再セットされる。また、それよりも前の保留情報について保留予告演出による小当たり発生への煽りもないため、上記のような不安感が誘発される可能性も低い。よって、このような場合を対象として保留予告演出の実行を許容することで、時短リミッタ値の再セットが生じることへの期待感を喚起し、時短遊技状態での遊技を好適に盛り上げることができる。

【7619】

また、図713（b）に示すように、対象保留情報（保留情報C）がリーチ外れ演出に対応する場合の保留予告演出（いわゆるガセ演出）についても、上記と同様にして制限を行う。具体的には、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在する場合は、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限し、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在しない場合は、当該先に取得された保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かにより、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限するか否かを切り替える。

【7620】

対象保留情報がリーチ外れ演出に対応する（外れ結果に対応する）ものであったとしても、保留予告演出の実行時点において遊技者がそれを把握することはできず、対象保留情報の遊技回にて小当たり当選すると予測する可能性が高いため、対象保留情報が有利小当たり結果B又はCに対応する場合と同様の懸念が生じるおそれがある。この点、本変形例の構成とすることで、対象保留情報についての保留予告演出に起因して遊技者の不安感が煽られてしまうことを抑制できる。

【7621】

ちなみに、第1特図の保留情報が保留記憶されている状況で第2特図の保留情報が取得される場合があるが、上述した対象保留情報についての保留予告演出の制限は、第1特図の保留情報が保留記憶されているか否かにかかわらず行う。すなわち、第1特図の保留情報が保留記憶されている場合と保留記憶されていない場合とのそれぞれにおいて、同様に対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限する。

【7622】

このことは、第1特図の保留情報についての保留予告演出が実行されている場合も同様

10

20

30

40

50

である。すなわち、第1特図の保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かにかかわらず、上述した対象保留情報についての保留予告演出の制限を実行する。

【7623】

図713(b)に示すように、対象保留情報(保留情報C)が有利小当たり結果Aに対応する場合は、先に取得された保留情報において小当たり結果に対応するものが存在するか否かや、先に取得された保留情報についての保留予告演出が実行されているか否かとは無関係に、対象保留情報についての保留予告の実行を許容する。小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合は、その遊技回が時短遊技状態中の遊技回として実行される場合と、時短遊技状態後の残り保留の遊技回として実行される場合との両方において、時短リミッタ値の再セットが行われるためであり、換言すれば、遊技回が実行されるときの状態によって有利度合いに差異が生じないためである。

10

【7624】

なお、本変形例では、対象保留情報が有利小当たり結果B又はCに対応する場合や、対象保留情報がリーチ外れ演出に対応する場合において先の保留情報についての保留予告演出が実行されている場合に、対象保留情報についての保留予告演出の実行を制限するため、図714(d)に示すように、保留情報B及び保留情報Cの両方について保留予告演出が実行された場合、対象保留情報Cについて有利小当たり結果Aに対応するものであることが確定し、対象保留情報Cの遊技回で時短リミッタ値の再セットが生じる期待度が最も高い演出となる。

【7625】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

20

【7626】

時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで、当否抽選の結果やV入賞発生の価値を異ならせる構成とした。具体的には、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合においてその種別が有利小当たり結果B、Cである場合は、時短リミッタ値の再セットが行われないが、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合は、その種別が有利小当たり結果B、Cであっても時短リミッタ値の再セットが行われる構成とした。

【7627】

このような構成であることで、時短遊技状態中に取得された保留情報について小当たり種別が同じ結果であっても、その保留状態に対応する遊技回が実行されるとき状況によって、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、当否抽選の結果や小当たり種別により時短リミッタ値の再セットの有無が定まる場合に比べて、遊技の多様化を図ることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

30

【7628】

第2特図の保留記憶数の上限数(時短遊技状態での保留記憶数の上限数)が時短遊技状態の時短回数よりも少なくなる構成とした。この場合、残り保留により実行し得る遊技回の回数が時短遊技状態中に実行可能な遊技回の回数よりも少なく制限され、時短遊技状態の終了後、時短リミッタ値の再セットの生じやすさが優遇された遊技が行われる場合において、当該遊技が終了してしまうことへのドキドキ感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

40

【7629】

時短遊技状態中に取得され且つ時短遊技状態の終了後の遊技回に対応する保留情報(残り保留の保留情報)についての保留予告(先読み報知)の実行を制限可能とした。

【7630】

残り保留の保留情報についての当否判定等の結果が時短遊技状態の中で知られると、遊技者が時短遊技状態での遊技を楽しみにくくなる場合がある。この点、上記構成であることで、残り保留の保留情報についての先読み結果が遊技者に対して過剰に知られることが抑制される。これにより、当該先読み結果の報知により時短遊技状態の遊技を楽しみにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

50

【7631】

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報が大当たり結果や小当たり結果に対応する場合に、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限する構成とした。

【7632】

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報に対応する遊技回にて大当たり結果等となり、残り保留の保留情報が消化される前に時短遊技状態が終了すると、残り保留の保留情報に対応する遊技回は次の時短遊技状態で実行される。その結果、残り保留の保留情報の取得時とその保留情報の遊技回の実行時とで特典内容の不整合が生じる。このような場合を対象とし、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制できる。

10

【7633】

また、上記のような場合において、先の時短遊技状態では残り保留の保留情報についての先読み報知を制限しておき、その後、次の時短遊技状態に移行してから当該先読み報知を許容するにすれば、残り保留の保留情報についての先読み報知により、先の保留情報に対応する遊技回（大当たり結果や小当たり結果への当選が報知される遊技回）への注目度が低下するのを抑制しつつ、残り保留の保留情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【7634】

残り保留の保留情報より先に取得された保留情報についての先読み報知が実行中である場合に、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限する構成とした。

20

【7635】

先の保留情報についての先読み報知が実行されている状況で残り保留の保留情報についての先読み報知が実行された場合、残り保留の保留情報が消化される前に大当たり結果等への当選が発生し、残り保留の保留情報に対応する遊技回が次の時短遊技状態で実行されるのではないかと遊技者に不安感を与える懸念がある。このような場合において、残り保留の保留情報についての先読み報知の実行を制限することで、遊技者が遊技を楽しむにくくなるのが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【7636】

<変形例3>

上記第10の実施の形態の変形例3について図715～図722を参照しながら説明する。ここでは上記第10の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。また、図715～図722において第10の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

30

【7637】

上記第10の実施の形態や各変形例では時短リミッタ値が1種類のみ設定されたが、本変形例では複数種類の時短リミッタ値が設定されるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。

【7638】

<第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブル>

本変形例に係る第2特図用の小当たり種別テーブル及びV大当たり種別テーブルについて図715を参照しながら説明する。第2特図用の小当たり種別テーブルは、第2作動口63への入賞に基づく当否抽選にて小当たり結果となった場合において小当たり種別を決定する際に用いられるものである。また、V大当たり種別テーブルは、小当たり当選を契機としてV入賞が発生した場合においてV大当たりの種別を決定する際に用いられるものである。なお、第1特図の小当たり種別テーブルについては第10の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

40

【7639】

第2特図用の小当たり種別テーブル（図715（a））では、選択可能な小当たり種別として、有利小当たり結果A1と、有利小当たり結果A2と、有利小当たり結果Bと、有利小当たり結果Cとが設定されている。これら有利小当たり結果A1、A2、B、Cは、

50

遊技球がV入賞用領域66fに振り分けられやすい高振分態様で第2可変入賞装置66が駆動制御される小当たり遊技に移行する小当たり結果である。有利小当たり結果A1には小当たり種別カウンタC3の「0」～「4」が対応し、有利小当たり結果A2には小当たり種別カウンタC3の「5」～「9」が対応し、有利小当たり結果Bには小当たり種別カウンタC3の「10」～「29」が対応し、有利小当たり結果Cには小当たり種別カウンタC3の「30」～「99」が対応している。すなわち、有利小当たり結果A1に振り分けられる確率は5%、有利小当たり結果A2に振り分けられる確率は5%、有利小当たり結果Bに振り分けられる確率は20%、有利小当たり結果Cに振り分けられる確率は70%に設定されている。

【7640】

V大当たり種別テーブル(図715(b))では、選択可能なV大当たり種別として、6RV大当たり結果と、2RV大当たり結果とが設定されている。6RV大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が5回となるものであり、2RV大当たり結果は、実行されるラウンド遊技の回数が1回となるものである。

【7641】

また、6RV大当たり結果及び2RV大当たり結果は、大当たり遊技の終了後、サポートモードが高頻度サポートモードに設定され、遊技状態が時短遊技状態に移行するV大当たり結果である。この場合の時短遊技状態は、当該状態への移行後において特図遊技回の実行回数が終了基準回数(例えば10回)となるか、当該状態への移行後において小当たりにより1回当選するかのいずれかの終了条件が成立するまで継続する。

【7642】

V大当たり種別テーブルでは、有利小当たり結果A1、A2、Bに対応して6RV大当たり結果が設定され、有利小当たり結果Cに対応して2RV大当たり結果が設定されている。このため、有利小当たり結果A1、A2、Bの小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に6RV大当たり遊技に移行し、有利小当たり結果Cの小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、当該小当たり遊技の終了後に2RV大当たり遊技に移行するものとなる。よって、6RV大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果A1の振分確率(5%)、有利小当たり結果A2の振分確率(5%)、有利小当たり結果Bの振分確率(20%)を合計した30%となり、2RV大当たり結果の振分確率は、有利小当たり結果Cの振分確率(70%)と同一の70%である。

【7643】

<V入賞用処理>

本変形例に係るV入賞用処理について図716のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理(図660)のステップSj106にて実行されるものであり、図670のV入賞用処理に代えて実行されるものである。図716において図670と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【7644】

V入賞用処理ではまずステップSj1301にて、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされているか否かを判定する。V入賞フラグは、V入賞が発生したことをMPU312が把握するためのものである。

【7645】

V入賞フラグがセットされていない場合は、ステップSj1302に進み、V入賞が発生したか否かを判定する。V入賞が発生した場合は、ステップSj1303にて上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグをセットする。続くステップSj1304では、演出制御装置143への送信対象としてV入賞コマンドを設定する。

【7646】

ステップSj5101では、時短リミッタ値を再セットするためのリミッタ再セット用処理を実行する。リミッタ再セット用処理の詳細については後述する。続くステップSj5102では、小当たり種別対応の第2高サボ終了用処理を実行し、その後、V入賞用処

10

20

30

40

50

理を終了する。小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理の詳細については後述する。

【7647】

＜小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理＞

本変形例に係る小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理について図717のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、特図遊技回制御処理（図664）のステップSj510で実行されるものであり、特図遊技回にて変動表示時間が経過した場合（確定表示が開始される場合）に実行されるものである。

【7648】

小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理では先ずステップSj5201にて、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であるか否かを判定する。この判定は、RAM314の各種フラグ格納エリア314eに小当たり種別フラグがセットされているか否かを参照することで行う。

【7649】

今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果である場合はステップSj5202に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。サポートフラグは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否か（換言すれば、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か）をMPU312が把握するためのものである。

【7650】

サポートフラグがセットされており、時短遊技状態に滞在中である場合は、ステップSj5203に進み、今回の小当たり種別が有利小当たり結果A1又は有利小当たり結果A2であるか否かを判定する。有利小当たり結果A1又はA2である場合は、ステップSj5204に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【7651】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果A1又はA2となった場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【7652】

ステップSj5204の実行後は小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を終了する。ステップSj5201で否定判定した場合（小当たり結果でない場合）、ステップSj5202で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）又はステップSj5203で否定判定した場合（小当たり種別が有利小当たり結果A1、A2のいずれでもない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップSj5204の処理を実行せずに小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を終了する。

【7653】

＜小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理＞

ステップSj5102の小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理について図718のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V入賞が発生した場合（遊技球がV入賞用領域66fの検知センサ66mを通過した場合）に実行されるものである。

【7654】

小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理では先ずステップSj5301にて、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられたサポートカウンタエリアSCの値を「0」にクリアする。これにより、V大当たり遊技が終了した後の遊技において、特図遊技回の実行回数が0回とされた状態で高頻度サポートモード（時短遊技状態）が開始される。

【7655】

ステップSj5302では、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果A1又はA2である場合は、特図遊技回における変動表示の終了タイミングに対応

10

20

30

40

50

してサポートフラグがクリアされており、ステップS j 5 3 0 2の実行タイミングでは既にサポートフラグがセットされていない状態となっている。このため、ステップS j 5 3 0 2でサポートフラグがセットされている場合とは、今回の小当たり遊技の契機となった小当たり種別が有利小当たり結果B又はCであることを意味する。この場合は、ステップS j 5 3 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。

【7 6 5 6】

このように、時短遊技状態中の特図当否抽選にて小当たりとなり、その小当たり種別が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cとなった場合は、小当たり遊技におけるV入賞の発生タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【7 6 5 7】

ステップS j 5 3 0 3の実行後は小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を終了する。ステップS j 5 3 0 2で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを終了させるための処理を実行しないとして、ステップS j 5 3 0 3の処理を実行せずに小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を終了する。

【7 6 5 8】

<リミッタ再セット用処理>

ステップS j 5 1 0 1のリミッタ再セット用処理について図7 1 9のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、V入賞が発生した場合に実行されるものであり、上述の小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理に先立って実行されるものである。

【7 6 5 9】

リミッタ再セット用処理では先ずステップS j 5 4 0 1にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V入賞の発生時において時短遊技状態に滞在している状態であるか否かを判定する。

【7 6 6 0】

前述のとおり、小当たり種別が有利小当たり結果B又はCである場合は、小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理（図7 1 8）のステップS j 5 3 0 3において、V入賞の発生タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップS j 5 4 0 1の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグがセットされた状態となっている。

【7 6 6 1】

これに対し、小当たり種別が有利小当たり結果A 1又はA 2である場合は、小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理（図7 1 7）のステップS j 5 2 0 4において、変動表示の終了タイミングに対応して時短遊技状態の終了処理が実行される。この場合、ステップS j 5 4 0 1の実行タイミングでは、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにいずれのサポートフラグもセットされていない状態となっている。

【7 6 6 2】

ステップS j 5 4 0 1でサポートフラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果A 1又はA 2であり、V入賞時の状態が非時短状態である場合は、ステップS j 5 4 0 2に進み、今回の小当たり種別が有利小当たり結果A 1であるか否かを判定する。今回の小当たり種別が有利小当たり結果A 1である場合は、ステップS j 5 4 0 3にて、RAM 3 1 4の各種カウンタエリア3 1 4 dに設けられた当たり回数カウンタエリアACに第1リミッタ値（例えば5）をセットする。当たり回数カウンタエリアACは、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数（大当たり及びV大当たりの合計数）をカウントするものである。

【7 6 6 3】

有利小当たり結果A 1は、第2特図の当否抽選にて小当たり結果となった場合に選択され得るものであり、有利小当たり結果A 1になるのは時短遊技状態で小当たり結果になった場合が対象となる。このため、ステップS j 5 4 0 3の処理が実行されることにより、それまでの当たり回数のカウントがクリアされ、時短リミッタ値が第1リミッタ値（例え

10

20

30

40

50

ば5回)に再セットされることになる。

【7664】

ステップS j 5 4 0 2で否定判定した場合、すなわち、今回の小当たり種別が有利小当たり結果A 2である場合は、ステップS j 5 4 0 4に進み、上記当たり回数カウンタエリアACに上記第1リミッタ値とは異なる第2リミッタ値(例えば4)をセットする。これにより、それまでの当たり回数のカウントがクリアされ、時短リミッタ値が第2リミッタ値(例えば4回)に再セットされる。

【7665】

ステップS j 5 4 0 3又はステップS j 5 4 0 4の実行後は、ステップS j 5 4 0 5にて、演出制御装置143への送信対象としてリミッタ再セット用コマンドを設定する。設定されたリミッタ再セット用コマンドは、通常処理(図663)のステップS j 4 0 1にて演出制御装置143に送信される。リミッタ再セット用コマンドには、時短リミッタ値が再セットされることを示す情報の他、再セット後の時短リミッタ値を示す情報(第1リミッタ値、第2リミッタ値のいずれであるかを示す情報)が含まれる。

【7666】

ステップS j 5 4 0 5の実行後はリミッタ再セット用処理を終了する。また、ステップS j 5 4 0 1で肯定判定した場合(サポートフラグがセットされており、今回の小当たり種別が有利小当たり結果B又はCである場合は、時短リミッタ値を再セットしないとしてステップS j 5 4 0 2以降の処理を実行せずにリミッタ再セット用処理を終了する。

【7667】

<大当たり遊技終了時の移行処理>

本変形例に係る大当たり遊技終了時の移行処理について図720のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、主制御装置162による大当たり遊技状態への移行処理(図671)のステップS j 1 4 1 5で実行されるものであり、図672の大当たり遊技終了時の移行処理に代えて実行されるものである。図720において図672と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【7668】

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップS j 5 5 0 1にて、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果が2R大当たり結果A(図657(a))であるか否かを判定する。換言すれば、第1特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その種別が時短遊技状態への移行に対応した種別となったか否かを判定する。

【7669】

2R大当たり結果Aである場合は、ステップS j 5 5 0 2に進み、RAM314の各種フラグ格納エリア314eにセットされている大当たり種フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。

【7670】

ステップS j 5 5 0 3では、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた当たり回数カウンタエリアACに第1リミッタ値(例えば5)をセットする。これにより、時短リミッタ値が第1リミッタ値にセットされる。

【7671】

ステップS j 5 5 0 1で否定判定した場合(2R大当たり結果Aでない場合は、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がV大当たり結果であるか否かを判定する。V大当たり結果である場合は、ステップS j 5 5 0 5に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにセットされているV当選フラグ、大当たり遊技フラグをクリアする。これにより、大当たり遊技状態が終了する。

【7672】

ステップS j 5 5 0 3又はステップS j 5 5 0 5の実行後は、ステップS j 5 5 0 6にて当たり回数カウンタエリアACの値を更新する。具体的には、当たり回数カウンタエリアACの値を1減算する。これにより、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が1減算される。

10

20

30

40

50

【7673】

ステップS j 5507では、演出制御装置143への送信対象として当たり回数コマンドを設定する。設定された当たり回数コマンドは、通常処理（図663）のステップS j 401にて演出制御装置143に送信される。当たり回数コマンドには、ステップS j 5506で更新された大当たり回数を特定するための情報が含まれており、当たり回数コマンドが送信されることで、主制御装置162が認識している現在の大当たり回数（更新後の大当たり回数）が演出制御装置143に通知される。

【7674】

ステップS j 5508では、当たり回数カウンタエリアACの値が「0」であるか否かを判定する。すなわち、残り的大当たり回数が0回となり、時短遊技状態での大当たり回数が時短リミッタ値に到達したか否かを判定する。

10

【7675】

当たり回数カウンタエリアACの値が「0」ではなく、大当たり回数が時短リミッタ値に到達していない場合は、ステップS j 1506に進み、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグをセットする。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。以後、ステップS j 1508、ステップS j 1509の処理を実行する。

【7676】

ステップS j 5508で肯定判定した場合、すなわち、当たり回数カウンタエリアACの値が「0」であり、大当たり回数が時短リミッタ値に到達した場合は、ステップS j 1510に進み、演出制御装置143への送信対象としてリミッタ到達コマンドを設定する。ステップS j 1510の実行後は、そのまま大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。すなわち、大当たり回数が時短リミッタ値に到達した場合は、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグをセットすることなく、大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。これにより、今回の大当たり遊技の契機となった大当たりの種別（いずれの大当たりであるかや、V大当たりであるか否か）にかかわらず、時短遊技状態が強制的に終了される。

20

【7677】

＜遊技の流れについて＞

本変形例のパチンコ機10における遊技の流れについて図721～図722を参照しながら説明する。

30

【7678】

第1特図の当否抽選にて大当たり結果となり、その大当たり種別が2R大当たり結果Aとなった場合には、大当たり遊技の終了後、時短遊技状態（高頻度サポートモード）に移行する。この際、時短リミッタ値は第1リミッタ値（5回）に設定される。また、この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が10回となるか、小当たりに1回当選するかのいずれかが成立することに設定される（図715（b））。

【7679】

そして、この時短遊技状態において10回の特図遊技回が終了する前に、第2特図の当否抽選で小当たり結果になったとする。その小当たり種別が有利小当たり結果Cとなり、それに対応する小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、2RV大当たり遊技が実行される（図715（a））。また、小当たり種別が有利小当たり結果Cとなった場合は、V入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する。サポートフラグのクリアはV入賞時における状態判定の後に行われるため、V入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。その結果、大当たり回数の更新（減算）だけが行われ、時短リミッタ値（5回）までの残り的大当たり回数が1減少して4回となる。

40

【7680】

小当たり種別が有利小当たり結果Cとなった遊技回では、偶数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりC演出（図722（d））が行われる。これにより、遊技者に対し、

50

実施されるラウンド遊技の数が少ない2RV大当たりが行われ、時短リミッタ値の再セットも生じない当選状態になったことが報知される。

【7681】

2RV大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が10回となるか、小当たりにより1回当選するかのいずれかが成立することに設定される(図715(b))。そして、この時短遊技状態において10回の特図遊技回が終了する前に、第2特図の当否抽選で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果Bになったとする。

【7682】

当該小当たり結果を契機とする小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、6RV大当たり遊技が実行される(図715(a))。また、小当たり種別が有利小当たり結果Bとなった場合は、有利小当たり結果Cの場合と同じく、V入賞の発生タイミングでサポートフラグがクリアされる。よって、図721に示すように、V入賞時において時短状態となり、時短リミッタ値の再セットは行われない。その結果、時短リミッタ値(5回)までの残り的大当たり回数が再び減少し、残り3回となる。

【7683】

小当たり種別が有利小当たり結果Bとなった遊技回では、7図柄及び3図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりB演出(図722(c))が行われる。これにより、遊技者に対し、実施されるラウンド遊技の数が多く6RV大当たりが行われるものの、時短リミッタ値の再セットは生じない当選状態になったことが報知される。

【7684】

6RV大当たり遊技の終了後、時短遊技状態に移行する。この場合の時短遊技状態の終了条件は、当該状態に移行してからの特図遊技回の実行回数が10回となるか、小当たりにより1回当選するかのいずれかが成立することに設定される(図715(b))。そして、この時短遊技状態において10回の特図遊技回が終了する前に、第2特図の当否抽選で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果A1になったとする。

【7685】

当該小当たり結果を契機とする小当たり遊技にてV入賞が発生した場合は、6RV大当たり遊技が実行される(図715(a))。また、小当たり種別が有利小当たり結果A1となった場合は、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミング(確定表示の開始タイミング)でサポートフラグがクリアされ、時短遊技状態が終了する(図721)。このため、V入賞時において非時短状態となり、時短リミッタ値が第1リミッタ値(5回)に再セットされる。この際、大当たり回数の更新(減算)も行われるため、V大当たり遊技の終了後における残り的大当たり回数は4回となる。

【7686】

上記V大当たり遊技の終了後は再び時短遊技状態に移行する。つまり、残り2回の状態でV大当たりとなった後、残りが4回に増えた状態に変化し、今回のV大当たりも含め、連荘を継続可能な大当たりの回数が3回上乗せされた状態で、新たな時短遊技状態が開始されることになる。

【7687】

また、有利小当たり結果A1に代えて有利小当たり結果A2になった場合は、これを契機とする小当たり遊技にてV入賞が発生することに基づき、6RV大当たり遊技が実行される(図715(a))。また、小当たり種別が有利小当たり結果A2となった場合は、有利小当たり結果A1の場合と同じく、小当たり当選した特図遊技回の変動終了タイミングでサポートフラグがクリアされる(図721)。このため、時短リミッタ値の再セットが行われるが、有利小当たり結果A2の場合は、有利小当たり結果A1の場合の第1リミッタ値(5回)よりも少ない第2リミッタ値(4回)に再セットされる。この場合も、大当たり回数の更新(減算)が行われるため、V大当たり遊技の終了後における残り的大当たり回数は3回となる。つまり、残り2回の状態でV大当たりとなった後、残りが3回に増えた状態に変化し、今回のV大当たりも含め、連荘を継続可能な大当たりの回数が2回

10

20

30

40

50

上乗せされた状態で、新たな時短遊技状態が開始されることになる。

【7688】

このように、再セットされる場合の時短リミッタ値として第1リミッタ値と第2リミッタ値とを有し、小当たり種別によっていずれのリミッタ値が適用されるかが異なるため、再セットの実行に対応した小当たり種別を引き当てることだけでなく、時短リミッタ値の回数が多い側の小当たり種別を引き当てることを期待して遊技を楽しむことが可能になる。これにより、時短遊技状態における遊技の興趣をより一層高めることが可能になる。

【7689】

小当たり種別が有利小当たり結果A1となった遊技回では、7図柄により当たりが報知されるリーチ当たりA1演出（図722（a））が行われる。これにより、遊技者に対し、6RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりすることに加え、再セットされる時短リミッタ値が多い側の第1リミッタ値とされる当選状態になったことが報知される。

【7690】

一方、小当たり種別が有利小当たり結果A2となった遊技回では、3図柄により当たりが報知されるリーチ当たりA2演出（図722（b））が行われる。これにより、遊技者に対し、6RV大当たりが行われたり、時短リミッタが再セットされたりすることに加え、再セットされる時短リミッタ値が少ない側の第2リミッタ値とされる当選状態になったことが報知される。

【7691】

なお、小当たり種別が有利小当たり結果A1となり、時短リミッタ値が第1リミッタ値（5回）に再セットされた後、次の時短遊技状態で有利小当たり結果A2となった場合は、時短リミッタ値が第2リミッタ値（4回）に再セットされたとしても、残りの大当たり回数に変化が生じない。つまり、有利小当たり結果A2になったときの残りの大当たり回数が4回であるため、時短リミッタ値として第2リミッタ値が再セットされた場合と、そのような再セットが行われなかった場合とのいずれもV大当たり遊技後の残りの大当たり回数が同数となり、再セットによる残り回数の増加が生じない状態になる。

【7692】

このような場合は、小当たり種別が有利小当たり結果A2となった遊技回において、7図柄及び3図柄以外の奇数図柄により当たりが報知されるリーチ当たりB演出（図722（c））が行われる。すなわち、少ない側の第2リミッタ値に対応する有利小当たり結果A2になった場合は、小当たり種別だけでなく、小当たり種別と遊技の状況（残り回数）とを参照して遊技回演出（当たり報知の態様）が設定される。

【7693】

例えば、上記のように結果的に残りの大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果A2（時短リミッタ値が再セットされる小当たり種別）になったことを積極的に報知すると、そのような小当たり種別を引き当てたことに対して遊技者が損をした気分になり、逆効果になる懸念がある。この点、上記のような状況において、有利小当たり結果A2になったことを明示せず、有利小当たり結果A2になったことや時短リミッタ値が再セットされたことを遊技者が認識不可又は認識困難とすることで、遊技者に対して悪い印象を与えることを抑制可能となる。

【7694】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【7695】

第1リミッタ値と第2リミッタ値との複数のリミッタ値を設け、それら複数のリミッタ値のいずれかが設定される構成とした。いずれのリミッタ値が設定されるかにより、時短遊技状態への移行回数を異ならせることができ、延いてはV大当たり遊技の獲得回数（連荘回数）を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

【7696】

10

20

30

40

50

小当たり結果になった場合の小当たり種別により、複数のリミッタ値のうちのいずれが設定されるかが定まる構成とした。この場合、当否抽選に小当たり結果になることを目指すだけでなく、有利なリミッタ値に対応した小当たり種別（有利小当たり結果 A 1）を引き当てる楽しさを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【7697】

リミッタ値が設定されている状況で小当たり結果になり、その種別が有利小当たり結果 A 1、A 2 になると、新たなリミッタ値が再セットされる構成とした。そのような再セットが行われた場合、リミッタ値までの残りの大当たり回数を増やすことができるため、先のリミッタ値として不利な側のリミッタ値（第 2 リミッタ値）が設定されたとしても、遊技者がリミッタ値の再セットを目指して遊技することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

【7698】

第 2 リミッタ値（不利な側のリミッタ値）に対応する小当たり種別（有利小当たり結果 A 2）となった場合に、そのときの遊技の状況により遊技回での当たり報知の態様を異ならせるようにした。このように、第 2 リミッタ値に対応する小当たり種別になった場合の当たり報知の態様を遊技の状況によって使い分けることで、不利な側の第 2 リミッタ値であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は、遊技回での当たり報知により第 2 リミッタ値の設定契機の成立を積極的に示唆する一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立が分かりにくい態様で当たり報知を行うことができる。

【7699】

20

<変形例 4>

上記第 10 の実施の形態の変形例 4 について図 7 2 3～図 7 2 8 を参照しながら説明する。ここでは上記第 10 の実施の形態や上記各変形例との相違点についてのみ説明する。また、図 7 2 3～図 7 2 8 において第 10 の実施の形態や上記各変形例と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【7700】

上記第 10 の実施の形態や各変形例では、時短遊技状態の終了タイミングが複数設けられるが、時短遊技状態であるか否かの判定タイミングが複数設けられるように構成されている。以下、本変形例の構成について詳細に説明する。なお、本変形例における大当たり種別テーブル、小当たり種別テーブル、V 大当たり種別テーブルは、上記第 10 の実施の形態における大当たり種別テーブル（図 6 5 7）、小当たり種別テーブル（図 6 5 8（a）、（b））、V 大当たり種別テーブル（図 6 5 8（c））と同様である。

30

【7701】

<特図遊技回制御処理>

本変形例に係る特図遊技回制御処理について図 7 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、通常処理（図 6 6 3）のステップ S j 4 0 3 で実行されるものであり、図 6 6 4 の特図遊技回制御処理に代えて実行されるものである。図 7 2 3 において図 6 6 4 と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【7702】

40

ステップ S j 5 0 3 で肯定判定した場合（特図用表示部 4 3 が変動表示中である場合）は、ステップ S j 5 0 7 にて、今回の特図遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過している場合は、ステップ S j 5 0 9 に進み、RAM 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にセットされている変動表示フラグをクリアする。

【7703】

ステップ S j 6 1 0 1 では、今回の特図当否抽選の結果が大当たり結果又は小当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結果又は小当たり結果である場合は、ステップ S j 6 1 0 2 に進み、上記各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされているか否かを判定する。なお、サポートフラグがセットされている場合とは、サポートモードが高頻度サポートモードに設定されている状況（時短遊技状態である状況）で今回の特

50

図当否抽選が行われたことを意味する。

【7704】

サポートフラグがセットされている場合は、ステップS j 6 1 0 3にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているサポートフラグをクリアする。これにより、高頻度サポートモード（時短遊技状態）が終了する。このように本変形例では、特図当否抽選の結果が小当たり結果になった場合、その種別にかかわらず、一律に変動表示の終了タイミングに合わせて高頻度サポートモードを終了させる。

【7705】

ステップS j 6 1 0 3の実行後はステップS j 5 1 1に進み、変動回数対応の高サポ終了処理を実行する。また、ステップS j 6 1 0 1で否定判定した場合（今回の特図当否抽選の結果が外れ結果である場合）、ステップS j 6 1 0 2で否定判定した場合（サポートフラグがセットされていない場合）は、高頻度サポートモードを継続させるべく、ステップS j 6 1 0 3の処理を実行せずにステップS j 5 1 1の変動回数対応の高サポ終了処理を実行する。

【7706】

<変動開始処理>

本変形例に係る変動開始処理について図7 2 4のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、変動表示の開始タイミングにて実行されるものであり、図6 6 5の変動開始処理に代えて実行されるものである。図7 2 4において図6 6 5と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【7707】

ステップS j 6 0 7、ステップS j 6 1 1又はステップS j 6 1 2の実行後は、ステップS j 6 1 3にて、高頻度サポートモードでの特図遊技回の回数を更新するための高サポ更新用処理を実行する。続くステップS j 6 2 0 1では、今回の当否抽選結果が有利小当たり結果B又はCであるか否かを判定する。有利小当たり結果B又はCである場合は、ステップS j 6 2 0 2にて当たり回数クリア用処理を実行する。当たり回数クリア用処理の詳細については後述する。

【7708】

ステップS j 6 2 0 2の実行後はステップS j 6 1 4に進み、変動表示時間の設定処理を実行する。また、ステップS j 6 2 0 1で否定判定した場合（今回の当否抽選結果が有利小当たり結果B、Cのいずれでもない場合）は、ステップS j 6 2 0 2の処理を実行せずにステップS j 6 1 4の変動表示時間の設定処理を実行する。

【7709】

<V入賞用処理>

本変形例に係るV入賞用処理について図7 2 5のフローチャートを参照しながら説明する。この処理は、タイマ割込み処理（図6 6 0）のステップS j 1 0 6で実行されるものであり、図6 7 0のV入賞用処理に代えて実行されるものである。図7 2 5において図6 7 0と同様の処理については同一のステップ番号を付し、その説明を省略又は簡略化する。

【7710】

ステップS j 1 3 0 2で肯定判定した場合（V入賞が発生した場合）は、ステップS j 1 3 0 3にてRAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにV入賞フラグをセットする。その後、ステップS j 1 3 0 4にて、演出制御装置1 4 3への送信対象としてV入賞コマンドを設定する。続くステップS j 6 4 0 1では当たり回数クリア用処理を実行し、その後、V入賞用処理を終了する。

【7711】

<当たり回数クリア用処理>

ステップS j 6 2 0 2の当たり回数クリア用処理、ステップS j 6 4 0 1の当たり回数クリア用処理について図7 2 6のフローチャートを参照しながら説明する。これらの処理は同一のものである。

【7712】

10

20

30

40

50

当たり回数クリア用処理では先ずステップS j 6 5 0 1にて、RAM 3 1 4の各種フラグ格納エリア3 1 4 eにクリア無しフラグがセットされているか否かを判定する。クリア無しフラグは、当たり回数のクリア処理（時短リミッタ値の再セット）を実行すべきでないことをMP U 3 1 2が把握するためのものである。

【7 7 1 3】

クリア無しフラグがセットされていない場合は、ステップS j 6 5 0 2に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにサポートフラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、V入賞が発生した時点のサポートモードが高頻度サポートモードになっているか否か（遊技状態が時短遊技状態になっているか否か）を判定する。

【7 7 1 4】

前述のとおり、小当たり結果となった場合はその種別にかかわらず、変動表示の終了タイミングに合わせて時短遊技状態が終了される。また、当たり回数クリア用処理は、変動表示の開始タイミング（ステップS j 6 2 0 2）と、V入賞の発生タイミング（ステップS j 6 4 0 1）とで実行するが、そのうち変動表示の開始タイミングでの当たり回数クリア用処理は、小当たり種別が有利小当たり結果B又はCである場合を対象として実行される（図7 2 4）。

【7 7 1 5】

このため、小当たり種別が有利小当たり結果B又はCとなり、変動表示の開始タイミングにて当たり回数用処理が実行される場合は、時短遊技状態の終了処理（変動表示の終了タイミング）より前に当たり回数用処理が実行されることになる。その結果、サポートフラグがセットされた状態でステップS j 6 5 0 2の判定を実行することになり、ステップS j 6 5 0 2では肯定判定することになる。

【7 7 1 6】

この場合はステップS j 6 5 0 3に進み、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにクリア無しフラグをセットする。これにより、MP U 3 1 2において当たり回数のクリア処理（時短リミッタ値の再セット）を実行しないと認識する。

【7 7 1 7】

一方、V入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理は、小当たり種別にかかわらず実行されるが（図7 2 5）、ステップS j 6 5 0 2の判定に先立ってクリア無しフラグがセットされているか否かが判定され（ステップS j 6 5 0 1）、クリア無しフラグがセットされていない場合にのみ、ステップS j 6 5 0 2の判定が実行される。このため、V入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理では、小当たり種別が有利小当たり結果Aである場合を対象としてステップS j 6 5 0 2の判定が実行されることになる。

【7 7 1 8】

この際、サポートフラグがセットされていない状態でステップS j 6 5 0 2の判定を実行することになるため、ステップS j 6 5 0 2では否定判定することになる。この場合はステップS j 6 5 0 4に進み、当たり回数カウンタエリアACの値を「0」にクリアする。これにより、計数されている大当たり回数が0回に初期化され、時短リミッタ値までの残り的大当たり回数が最大値（例えば5回）に再セットされる。

【7 7 1 9】

ステップS j 6 5 0 5では、演出制御装置1 4 3への送信対象として当たり回数クリア用コマンドを設定し、その後、当たり回数クリア用処理を終了する。設定された当たり回数クリア用コマンドは、通常処理（図6 6 3）のステップS j 4 0 1にて演出制御装置1 4 3に送信される。当たり回数クリア用コマンドが送信されることにより、大当たり回数のクリア（時短リミッタ値の再セット）が演出制御装置1 4 3に通知される。

【7 7 2 0】

なお、ステップS j 6 5 0 1で肯定判定した場合（クリア無しフラグがセットされている場合）は、小当たり種別が有利小当たり結果B又はCである状況で、V入賞の発生タイミングでの当たり回数クリア用処理を実行した状態であることを意味する。この場合は、ステップS j 6 5 0 6にて、上記各種フラグ格納エリア3 1 4 eにセットされているクリ

10

20

30

40

50

ア無しフラグをクリアし、その後、当たり回数クリア用処理を終了する。

【7721】

<遊技の流れについて>

本変形例に係るパチンコ機10における遊技の流れについて説明する。まずは有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合の流れについて図727を参照しながら説明する。ここでは、RAM314の各種カウンタエリア314dに設けられた当たり回数カウンタエリアACの値が3である状態（残りの大当たり回数が2回の状態）で小当たり結果となった場合を例にとって説明する。

【7722】

RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされている状態、すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードである状況（時短遊技状態である状況）において、遊技者が右打ちを行って第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される（タイミングt1、図727（a）～（c））。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Cが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりC演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて偶数図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる（図727（c）、（i））。

【7723】

また、有利小当たり結果Cである場合、タイミングt1の変動表示開始タイミングにて当たり回数クリア用処理（ステップSj6202）が実行される。この際、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否か（サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か）が判定され、その結果に基づいて当たり回数カウンタエリアACをクリアするか否かが判定される（図726）。当たり回数カウンタエリアACは、時短リミッタ機能においてカウントされる大当たり回数に対応するものであり、MPU312が現在の大当たり回数を把握するためのものである。

【7724】

この時点では上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされた状態となっており、現在の遊技状態が時短遊技状態であると判定される。この場合は、当たり回数カウンタエリアACをクリアしないとして上記各種フラグ格納エリア314eにクリア無しフラグがセットされ（図727（g））、当たり回数カウンタエリアACの値が現在の値（3）に維持される（図727（h））。

【7725】

また、変動表示時間が経過するタイミングt2では、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であることに基いてサポートフラグがクリアされる（図727（a）、図723）。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態（非時短遊技状態）とされる。

【7726】

タイミングt3において確定表示時間が経過すると、小当たり遊技が開始され（図727（d））、第2可変入賞装置66が開放状態に切り替えられる。このときの小当たり遊技は高振分態様にて行われるため、第2可変入賞装置66に入賞した遊技球は、振分部材66hによりV入賞用領域66fに振り分けられ、検知センサ66mを通過する。これに伴い、上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされ、V入賞の発生となる（タイミングt4、図727（e））。

【7727】

その後、タイミングt5において小当たり遊技が終了すると、V大当たり遊技が開始される（図727（f））。これにより、第1可変入賞装置65が開放状態とされ、遊技球を第1可変入賞装置65に入賞させることが可能になる。

【7728】

そして、タイミングt6においてV大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がV大当たり結果であることに基つき、当たり回数カウンタエ

10

20

30

40

50

リアACの値が1加算され、「4」に変更される(図727(g))。また、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる(図727(a))。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。すなわち、小当たり種別が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cになった場合には、V大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が減少した状態で時短遊技状態に移行する。

【7729】

次に有利小当たり結果Aになった場合の流れについて図728を参照しながら説明する。

【7730】

サポートモードが高頻度サポートモードである状況(時短遊技状態である状況)で第2作動口63に遊技球が入賞すると、第2特図の遊技回が実行される(タイミングt1、図728(a)~(c))。この際、当否抽選にて小当たり結果となり、その種別として有利小当たり結果Aが選択されたとする。その結果、図柄表示装置75ではリーチ当たりA演出が実行され、変動表示時間が経過するタイミングt2に合わせて7図柄でのゾロ目により当たり報知が行われる(図728(c)、(i))。

【7731】

また、変動表示時間が経過するタイミングt2では、今回の特図当否抽選の結果が小当たり結果であることに基づいてサポートフラグがクリアされる(図727(a)、図723)。これにより、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替えられ、通常遊技状態(非時短遊技状態)とされる。

【7732】

その後、タイミングt3において確定表示時間が経過すると、高振分態様の小当たり遊技が開始される(図728(d))。そして、その小当たり遊技において遊技球がV入賞用領域66fの検知センサ66mを通過すると、上記各種フラグ格納エリア314eにV入賞フラグがセットされ、V入賞の発生となる(タイミングt4、図728(e))。

【7733】

タイミングt4のV入賞の発生タイミングでは、当たり回数クリア用処理(ステップSj6401)が実行される場所、有利小当たり結果Aである場合は、当該当たり回数クリア用処理にてサポートフラグがセットされていないと判定され、当たり回数カウンタエリアACの値がクリアされて初期値(0)に変更される(図728(h))。これにより、時短リミッタ値が5回に再セットされる。

【7734】

その後、タイミングt5において小当たり遊技が終了すると、V大当たり遊技が開始される(図728(f))、第1可変入賞装置65が開放状態とされるラウンド遊技が実行される。そして、タイミングt6においてV大当たり遊技が終了すると、今回の大当たり遊技の契機となった大当たり結果がV大当たり結果であることに基づき、当たり回数カウンタエリアACの値が1加算されるが、前述のとおり、V入賞時において当たり回数カウンタエリアACの値が初期値(0)に変更されているため、加算後における当たり回数カウンタエリアACの値は「1」となる(図728(h))。つまり、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が4回とされた状態になる。

【7735】

また、V大当たり遊技が終了した際には、今回の当たり結果が時短遊技状態への移行に対応した当たり結果であり、且つ、更新後の当たり回数カウンタエリアACの値が時短リミッタ値に到達していないことに基づき、上記各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされる(図728(a))。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに切り替えられ、時短遊技状態に移行する。

【7736】

このように小当たり種別が有利小当たり結果Aになった場合には、今回のV大当たり遊

10

20

30

40

50

技を含め、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数として5回が再セットされ、5回分の大当たり遊技が確保される。すなわち、V大当たり遊技の終了後、時短リミッタ値までの残りの大当たり回数が増加した状態で時短遊技状態に移行し、大当たりの連荘回数を増やして更に多くの出玉を獲得することが可能になる。よって、有利小当たり結果Aの方が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cよりも遊技者にとって有利となっている。

【7737】

以上詳述した本変形例によれば、以下の優れた効果を奏することができる。

【7738】

時短遊技状態であるか否かの判定結果により時短リミッタ値を再セットするか否かが振り分けられるとともに、時短遊技状態であるか否かの状態判定を行うタイミングを時短遊技状態の終了タイミングの前後に設ける構成とした。この場合、先のタイミングで状態判定を行った場合は時短遊技状態であるとの判定結果になり、後のタイミングで状態判定を行った場合は時短遊技状態でないとの判定結果になる。すなわち、いずれのタイミングで状態判定を行うかにより時短リミッタ値の再セットの有無を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

【7739】

小当たり結果になった場合の小当たり種別により、いずれのタイミングで状態判定を行うかが定まる構成とした。この場合、当否抽選にて小当たり結果になることを目指すだけでなく、有利なタイミングに対応した小当たり種別（有利小当たり結果A）を引き当てる楽しさを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【7740】

<その他の変形例>

なお、上述した第10の実施の形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第10の実施の形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせる上記第10の実施の形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記第10の実施の形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【7741】

また、理解の容易のため、例えば「第10の実施の形態の変形例1では」などとし、前提構成として一部の実施例を特定するものがあるが、以下の各構成は、特定した前提構成（実施例）に限定して適用されるものではなく、他の実施の形態や変形例に対しても適用することが可能である。

【7742】

(1) 上記第10の実施の形態及びその各変形例では、特定状態として第2作動口63への入賞が生じやすくなる時短遊技状態を備えるが、これに代えて又は加えて、大当たりの当選確率が高くなり、通常遊技状態よりも大当たり結果になりやすくなる高確遊技状態を備える構成としてもよい。なお、特定状態は、必ずしも通常遊技状態（所定状態）よりも遊技者にとって有利なものである必要はなく、大当たりの当選確率やサポートモードが通常遊技状態とされたまま、通常遊技状態では設定されない何等かの内部状態が設定されるものでもよい。また、所定状態は必ずしも通常遊技状態である必要はなく、例えば、高確遊技状態と時短遊技状態を有する遊技機であれば、一方を特定状態とし、他方を所定状態とするものであってもよい。

【7743】

(2) 上記第10の実施の形態及びその各変形例では、大当たり種別や小当たり種別により時短遊技状態への移行条件が成立するが、それら以外の事象を契機として時短遊技状態に移行する構成としてもよい。例えば、遊技領域PEや所定入球部の内部に設けられた特定の入球部や特定の通過部に遊技球が入球又は通過することに基づいて時短遊技状態に移行する構成としてもよい。この場合、上記入球又は通過に基づく賞球の払い出しは行われてもよいし、行われなくてもよい。

【 7 7 4 4 】

なお、特定の入球部について、開閉機構を備えず、常時開放しているタイプの入球部としてもよいし、開閉機構を備え、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態と、遊技球が入球不可又は開状態よりも入球しにくい閉状態とに切り替わり可能な可変タイプの入球部としてもよい。このことは上記所定入球部についても同様である。

【 7 7 4 5 】

また、特定の入球部や通過部が所定入球部内に設けられる構成では、当該所定入球部内に特定の入球部や通過部のみが設けられ、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部や通過部に必ず入球又は通過する構成としてもよいし、所定入球部内に特定の入球部や通過部とは異なる1又は複数の他の入球部や通過部が設けられ、所定入球部に入球した遊技球が振り分けられることにより、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球しなかったり、特定の通過部を通過しなかったりする場合が生じる構成としてもよい。後者の構成では、所定入球部に入球した遊技球が特定の入球部に入球したり、特定の通過部を通過したりすることにより、時短遊技状態への移行契機が成立する一方で、所定入球部に入球した遊技球が上記他の入球部に入球したり、他の通過部を通過したりしても、時短遊技状態への移行契機が成立しない構成とすることができる。

【 7 7 4 6 】

上記のほか、当否判定で連続して外れ結果となった回数（いわゆるハマリ回数）が所定回数に到達することで、時短遊技状態に移行するものであってもよいし、特定の外れ結果になることにより時短遊技状態に移行するものであってもよい。これらの場合、大当たり遊技を経由せずに時短遊技状態に移行させるものとする。なお、特定の外れ結果となるか否かの抽選は大当たり乱数カウンタC1を用いた当否抽選により行われてもよいし、大当たり乱数カウンタC1を用いた当否抽選により外れ結果となった後、種別抽選用の乱数カウンタを用いた外れ種別抽選により行われてもよい。

【 7 7 4 7 】

（3）上記第10の実施の形態及びその各変形例では、所定特典として大当たり遊技の実行が付与される構成としたが、通常の演出モードでは見ることができない特殊な演出が行われたり、特殊なキャラクタ等が登場したりする特定の演出モードへの移行が行われるものであってもよい。また、通常遊技状態では行われない特殊な抽選が行われる状態への移行が行われるものであってもよい。これらの場合、特殊な演出等を見ることができたり、特殊な抽選が受けられたりする点で遊技者にとって有利な状態となる。

【 7 7 4 8 】

なお、特殊な抽選の一例としてはポイント抽選が考えられる。当該ポイント抽選にて付与されたポイントやその合計数により時短遊技状態や高確遊技状態、開閉実行モードに移行したりする構成としてもよい。また、特殊な演出（例えばキャラクタの衣装等）が解放されたり、パチンコ機10に関する開発秘話が表示されたりしてもよい。

【 7 7 4 9 】

（4）上記第10の実施の形態及びその各変形例では、小当たり遊技にてV入賞が発生することを契機としてV大当たり遊技に移行するが、V大当たり遊技への移行契機はV入賞の発生とは異なるものであってもよい。例えば、当否抽選の結果が所定結果（小当たり結果であってもよいし、他の結果であってもよい）となることにより、他の所定抽選が有効化される状態に移行し、その状態で当該所定抽選により特定結果を引き当てることにより大当たり遊技が実行されてもよい。

【 7 7 5 0 】

（5）上記第10の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無により価値を異ならせるものとしたが、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態での時短回数の大小や時短遊技状態への移行有無により価値を異ならせるものであってもよい。例えば、第10の実施の形態において状態判定時（図677のステップSj2201）での判定結果が時短中（サポートフラグのセット有り）の場合は、大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態の時短回数が第1回数（例えば10回）に設定され、上記判

定結果が非時短中（サポートフラグのセット無し）の場合は時短回数が上記第１回数とは異なる第２回数（例えば２０回）に設定される構成としてもよい。

【７７５１】

また、大当たり遊技の有利度合いの違いにより価値を異ならせてもよい。例えば、上記判定結果が時短中の場合は大当たり遊技の総ラウンド数が第１ラウンド数（例えば５ラウンド）に設定され、上記判定結果が非時短中の場合は総ラウンド数が上記第１ラウンド数とは異なる第２ラウンド数（例えば１０ラウンド）に設定される構成としてもよい。

【７７５２】

（６）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、状態判定時に非時短中の場合に時短リミッタ値が再セットされ、状態判定時に時短中の場合に再セットされない構成としたが、前者の場合に時短リミッタ値が再セットされず、後者の場合に再セットされる構成としてもよい。すなわち、状態判定時に非時短中の場合よりも時短中の場合の方が遊技者にとって有利な構成としてもよい。

10

【７７５３】

（７）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に時短リミッタ値の再セットが実行されない構成としたが、有利小当たり結果Ｂ、Ｃになった場合に上記再セットが実行可能とされつつ、有利小当たり結果Ａになった場合よりも実行されにくい（実行確率が低い）構成としてもよい。

【７７５４】

（８）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無が遊技回での当たり報知での図柄により明示される構成としたが、明示するものでなくてもよい。例えば、上記再セットが行われる場合でも７図柄以外の図柄により当たり報知がされ得る構成とし、７図柄により当たり報知が行われた場合の方が７図柄以外の図柄により当たり報知が行われた場合よりも再セットの期待値が高くなる構成としてもよい。

20

【７７５５】

また、Ｖ入賞が発生した場合のＶ入賞報知の態様（Ｖ入賞の文字色やエフェクトの有無等）により、上記再セットの明示又は示唆が行われる構成としてもよい。

【７７５６】

（９）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無を明示又は示唆する報知が図柄表示装置７５にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、ＬＥＤ等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部２９からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、上乗せ報知画像９６２や終了報知画像９６３等の他の報知についても同様である。

30

【７７５７】

（１０）上記第１０の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たりＡの場合の時短リミッタ値（５回）が２Ｒ大当たり結果Ａの場合の時短リミッタ値（５回）と同じ値になるようにしたが、異なる値になるようにしてもよい。

【７７５８】

40

例えば、前者のリミッタ値を後者のリミッタ値よりも多くなるようにしてもよい。この場合、時短遊技状態（右打ち遊技により第２特図の当否抽選を受けて遊技できる状態）の優位性を高めることができ、当該遊技を際立たせるうえで有効となる。

【７７５９】

また、前者のリミッタ値を後者のリミッタ値よりも少なくしてもよい。この場合、時短リミッタ値の１回の再セットにおける残り大当たり回数の上乗せ分が少なく抑えられ、その結果、時短遊技状態（時短リミッタ値の再セットが繰り返され得る状態）にて許容される再セットの発生確率（有利小当たり結果Ａの振り分け確率）を高めることができ、上記再セットを遊技者が体験しやすい構成とすることができる。

【７７６０】

50

(11) 上記第10の実施の形態及びその各変形例では、時短遊技状態での当たり回数(大当たり及びV当たりの回数)を計数(更新)し、その結果が上限数に到達した場合に時短遊技状態への移行を制限するが、遊技状態にかかわらず当たり回数を計数し、その結果に基づいて上記制限を行う構成としてもよい。例えば、遊技機の電源オンからの当たり回数を計数するものであってもよいし、所定の当たり(例えば、時短遊技状態への移行に対応する種別となった当たり)への当選回数を計数するものであってもよい。

【7761】

(12) 上記第10の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタを発動させるリミッタ条件(リミッタ値)が大当たり回数により規定されるが、大当たり回数以外の要素により規定されるものであってもよい。例えば、時短遊技状態中の外れ回数が所定回数以上になると、大当たり結果や小当たり結果になったときの種別にかかわらず、大当たり遊技状態の終了後の遊技状態が通常遊技状態とされるなど、時短遊技状態中の外れ回数によりリミッタ条件が規定されたりしてもよい。

10

【7762】

なお、複数のリミッタ値を設定可能な変形例3においては、一のリミッタ値が大当たり回数により規定され、他の一のリミッタ値が外れ回数により規定されるなど、リミッタ値によって、リミッタ条件を規定する要素が異なる構成としてもよい。

【7763】

(13) 上記第10の実施の形態及びその各変形例では、有利小当たり結果B、Cに対応する小当たり遊技でパンクを生じさせると時短遊技状態が終了する構成とすることで、V入賞の発生を意図的に回避する攻略行為の抑止を図るが、これに代えて又は加えて次の構成としてもよい。発射された遊技球が第2可変入賞装置66に到達するまでの流路の構造により、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知(第10の実施の形態では7図柄のゾロ目の停止表示による当たり報知)を見てから遊技者が遊技球の発射を止めてもV入賞の回避に間に合わないようにし、それによって、上記攻略行為への対策を行う構成とする。具体的には、発射された遊技球が第2可変入賞装置66に到達するまでの移動期間が、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知(第10の実施の形態では7図柄のゾロ目の停止表示による当たり報知)の開始から小当たり遊技の開始(第2可変入賞装置66の開放開始)までの第1期間よりも長く、上記報知の開始から小当たり遊技の終了(第2可変入賞装置66の開放終了)までの第2期間よりも短くなるように上記流路が形成される構成とすることが考えられる。

20

30

【7764】

(14) 上記第10の実施の形態及びその各変形例では、当否抽選とは別の種別抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選するが、当否抽選により大当たり種別や小当たり種別を抽選する構成としてもよい。すなわち、大当たり乱数カウンタC1を用いて大当たり種別や小当たり種別を抽選してもよい。

【7765】

(15) 上記第10の実施の形態及びその各変形例では、時短リミッタ値の再セットの有無を示唆する報知(図柄列Z1~Z3による当たり報知)を遊技回にて実行するが、遊技回ではそのような報知を実行せず、大当たり遊技にて実行する構成としてもよい。この場合、時短遊技状態であるか否かの状態判定は、大当たり遊技より前に実行してもよいし、大当たり遊技中に実行してもよい。但し、大当たり遊技中は、第1可変入賞装置65の開閉制御を行う必要があるとともに、多量の遊技球が払い出され、そのための制御も必要となるため、制御上の処理負荷が大きくなる。この点を踏まえると、時短遊技状態であるか否かの状態判定を大当たり遊技より前に実行するのが好ましい。

40

【7766】

(16) 上記第10の実施の形態及びその各変形例では、第1可変入賞装置65と第2可変入賞装置66とを備え、V入賞用領域66fが設けられない可変入賞装置とV入賞用領域66fが設けられる可変入賞装置とを各別に有するが、V入賞用領域66fが設けられる可変入賞装置(第2可変入賞装置66)のみを有する構成としてもよい。この場合、

50

大当たり遊技中はV入賞の発生を無効化し、大当たり遊技中でのV入賞用領域66fの遊技球通過が次の大当たり遊技の実行契機にならない構成とするとよい。

【7767】

(17) 上記第10の実施の形態及びその各変形例において、V入賞用領域66fを有する可変入賞装置を複数設け、有利小当たり結果Aの場合の小当たり遊技では、それら複数の可変入賞装置のうちの1つ(可変入賞装置A)にて開閉制御が実行され、有利小当たりB、Cの場合の小当たり遊技では、上記複数の可変入賞装置のうちの他の1つ(可変入賞装置B)にて開閉制御が実行される構成としてもよい。この場合、当たり報知のときの図柄の種別だけでなく、開閉制御がなされる可変入賞装置によっても区別が行われるため、時短リミッタ値の再セットに対応する小当たり種別(有利小当たり結果A)になったか否かをより分かりやすくすることができる。

10

【7768】

上記の場合において、可変入賞装置Aが開閉制御される場合と可変入賞装置Bが開閉制御される場合とで遊技球の入球しやすさが異なる構成としてもよい。例えば、可変入賞装置Aが開閉制御される場合において、その開放上限時間を可変入賞装置Bの場合よりも長くし、遊技球の入賞が発生しやすい構成とすることで、時短リミッタ値の再セットに対応する小当たり遊技の実行時においてV入賞を発生しやすくすることができる。

【7769】

なお、有利小当たり結果Aの場合の小当たり遊技と有利小当たりB、Cの場合の小当たり遊技とで遊技球の入球しやすさを異ならせる構成は、V入賞用領域66fを有する可変入賞装置が1個の場合にも適用可能である。例えば、小当たり遊技時の第2可変入賞装置66の開放上限時間について有利小当たりB、Cの場合よりも有利小当たり結果Aの場合の方が長い構成とすることができる。

20

【7770】

(18) 上記第10の実施の形態及びその各変形例において、時短遊技状態である状況で点灯し、時短遊技状態でない状況で消灯する時短ランプを設け、時短遊技状態の終了を遊技者が視覚的に認識できる構成としてもよい。これにより、時短遊技状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。なお、時短ランプに代えて、時短遊技状態への滞在中に対応する特定画像(時短マーク等)が図柄表示装置75に表示され、この特定画像の表示の有無が時短遊技状態の有無に応じて切り換えられる構成としてもよい。

30

【7771】

(19) 上記第10の実施の形態では、時短遊技状態の終了に関する複数のタイミングとして変動表示の終了タイミングとV入賞の発生タイミングとが設定されるが、これに限定されるものではなく、変動表示の開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでの期間における任意の2タイミングとすることができる。例えば、有利小当たり結果Aの場合は小当たり遊技の開始タイミングにて時短遊技状態の終了処理が実行され、有利小当たり結果B、Cの場合は小当たり遊技の終了タイミング(エンディングの開始時又は終了時)にて時短遊技状態の終了処理が実行されるものとし、時短遊技状態であるか否かの状態判定がV入賞発生時に実行される構成とすることができる。このことは変形例1~3においても同様である。

40

【7772】

(20) 上記第10の実施の形態では、小当たり種別により時短遊技状態の終了タイミング(時短リミッタ値の再セットの有無)が異なる構成としたが、小当たり種別とは別の抽選により上記終了タイミングの振り分けが行われる構成としてもよい。また、少なくとも第1通過部及び第2通過部を有する複数の通過部を備え、遊技球が第1通過部を通過した場合は第1タイミングで時短遊技状態が終了し、遊技球が第2通過部を通過した場合は第1タイミングとは異なる第2タイミングで時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【7773】

(21) 上記第10の実施の形態では、有利小当たり結果B、Cの小当たり遊技にてパ

50

ンクが発生すると、時短遊技状態が終了する一方で、有利小当たり結果Aの小当たり遊技にてパンクが発生しても時短遊技状態が終了しない構成としたが、小当たり種別にかかわらず小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する構成としてもよい。

【7774】

また、有利小当たり結果Aの小当たり遊技にてパンクが発生すると、時短遊技状態が終了する一方で、有利小当たり結果B、Cの小当たり遊技にてパンクが発生しても時短遊技状態が終了しない構成としてもよい。

【7775】

(22) 上記第10の実施の形態では、終了報知画像963を図柄列Z1～Z3の手前側に表示するが、奥側に表示してもよい。また、図柄列Z1～Z3と重ならない位置に表示してもよい。なお、終了報知画像963は必ずしも図柄列Z1～Z3と同一の表示画面上に表示される必要はなく、他の表示部に表示されてもよい。但し、遊技者が終了報知画像963に気付きやすくする上では、図柄列Z1～Z3と同一の表示画面上に表示することが好ましい。

10

【7776】

(23) 上記第10の実施の形態では、第2作動口63への入賞に基づいて継続報知画像964を終了させるが、第2作動口63への入賞後も継続報知画像964の表示が継続される構成としてもよい。その場合、終了報知画像963と同様に図柄列Z1～Z3の手前側に継続報知画像964を表示してもよいし、図柄列Z1～Z3の奥側に継続報知画像964を表示してもよい。

20

【7777】

(24) 上記第10の実施の形態及び変形例1では、いわゆる1種2種混合機のパチンコ機としたが、始動入賞に基づく当否抽選にて大当たり結果となることにより大当たり遊技への移行が行われつつ、V入賞の発生を契機とする大当たり遊技への移行機能を備えないいわゆる1種タイプのパチンコ機としてもよい。この場合、大当たり種別により時短遊技状態の終了タイミングが異なり、その結果によって時短リミッタ値の再セットの有無が振り分けられる構成とすることができる。例えば、大当たり当選した場合において大当たり種別が大当たり結果Aになった場合に、変動開始時(当否判定より後)に時短遊技状態の終了処理(サポートフラグのクリア)が実行され、大当たり種別が大当たり結果Bになった場合に、変動終了時に時短遊技状態の終了処理が実行されるものとし、時短遊技状態であるか否かの状態判定が変動終了時(時短遊技状態の終了処理より前)に実行される構成とするとよい。大当たり結果Aの場合は、状態判定時にて非時短中となり、時短リミッタ値の再セットが実行され、大当たり種別Bの場合は、状態判定時にて非時短中となり、時短リミッタ値の再セットが実行されない構成とすることができる。

30

【7778】

(25) 上記第10の実施の形態の変形例1では、回避用画像971と小当たり中報知画像972の両方が表示されるが、これらのうちの一方のみを表示する構成としてもよい。

【7779】

(26) 上記第10の実施の形態の変形例1では、時短遊技状態Aの終了条件を時短回数100回(特図遊技回の実行回数が100回)のみとし、小当たりに関する要件を含まないようにすることで、小当たり遊技の回数に制限を設けずに、有利小当たり結果Aの場合を狙ってV入賞を発生させる遊技を許容する構成としたが、例えば、上記終了条件を時短回数100回又は小当たり当選が30回のいずれかの成立とすることで、小当たり遊技の回数に一定の制限を設けて上記遊技を許容する構成としてもよい。

40

【7780】

(27) 上記第10の実施の形態の変形例1では、時短遊技状態A、B(有利小当たり結果Aの場合を狙ってV入賞を生じさせる遊技が許容される時短遊技状態)にて有利小当たり結果B、Cになった場合の小当たり遊技が高振分態様で実行されるが、低振分態様で実行される構成としてもよい。この場合、遊技者が強く意識しなくても小当たり遊技でのパンクが生じやすくなり、V入賞を回避しやすくなることが可能になる。また、上記小当

50

たり遊技を第2可変入賞装置66への入賞が不可又は有利小当たり結果Aになった場合よりも当該入賞が生じにくい態様で実行する構成としてもよい。

【7781】

(28) 上記第10の実施の形態の変形例2では、いわゆる1種2種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる1種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Aと大当たり結果Bを含む複数の結果を有し、時短遊技状態中の大当たり当選では大当たり結果Aになった場合のみに時短リミッタ値が再セットされ、残り保留の遊技回での大当たり当選では大当たり結果Aと大当たり結果Bのいずれの場合も時短リミッタ値が再セットされる構成とするとよい。

【7782】

(29) 上記第10の実施の形態の変形例2では、時短遊技状態中の小当たり当選では特定の小当たり種別(有利小当たり結果A)を対象として時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態の終了後における残り保留の遊技回での小当たり当選では小当たり種別を問わず時短リミッタ値が再セットされる構成としたが、これを逆としてもよい。すなわち、時短遊技状態中の小当たり当選では小当たり種別を問わず時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態の終了後における残り保留の遊技回での小当たり当選では特定の小当たり種別を対象として時短リミッタ値が再セットされる構成としてもよい。

【7783】

(30) 上記第10の実施の形態の変形例2では、第2特図の保留記憶の上限数を2個としたが、1個としてもよいし、3個以上としてもよい。

【7784】

(31) 上記第10の実施の形態の変形例2において、第1移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態aと、第2移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態bとを有し、それら時短遊技状態aの時短回数が時短遊技状態bの時短回数より多い構成としてもよい。この場合、時短遊技状態aは、時短遊技状態aの中で大当たり結果や小当たり結果になりやすい一方、時短遊技状態bは、大当たり結果や小当たり結果にならないまま時短遊技状態が終了しやすく、時短遊技状態後の遊技が行われやすくなる。

【7785】

上記の際、時短遊技状態aの時短回数は第2特図の保留記憶の上限数(2個)より多く、時短遊技状態bの時短回数は第2特図の保留記憶の上限数より少ない構成としてもよい。

【7786】

(32) 上記第10の実施の形態の変形例2では、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで有利度合いに差異が生じる構成を対象として残り保留についての保留予告(先読み報知)を所定の状況で制限する構成としたが、時短遊技状態中に小当たり結果になった場合と、時短遊技状態の終了後、残り保留の遊技回にて小当たり結果になった場合とで有利度合いに差異が生じない構成を対象として残り保留についての保留予告を制限してもよい。例えば、時短遊技状態中の遊技回にてSPリーチ演出等の上位演出が実行されている状況で残り保留の保留情報についての保留予告を行うと当該報知に遊技者の意識が向き、上位演出を行っているにもかかわらず、時短遊技状態中の遊技回への注目度が低下するおそれがある。このような場合に残り保留についての保留予告を制限することで、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【7787】

(33) 上記第10の実施の形態の変形例2において、残り保留についての保留予告の実行を全面的に制限する構成としてもよい。すなわち、時短遊技状態中の遊技回の当否結果や当該遊技回に対応する保留情報についての保留予告の有無にかかわらず、残り保留についての保留予告を制限してもよい。

【7788】

(34) 上記第10の実施の形態の変形例2において、複数の時短遊技状態を備え、それら時短遊技状態の種別により、残り保留についての保留予告の制限の有無を異ならせる

10

20

30

40

50

構成としてもよい。例えば、第1移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態Aと、第2移行契機の成立に基づいて移行する時短遊技状態Bとを有し、時短遊技状態Aでは残り保留の保留情報についての保留予告を制限し、時短遊技状態Bでは残り保留の保留情報についての保留予告を許容する構成としてもよい。

【7789】

上記の場合において、時短遊技状態の種別を遊技者が認識することが可能な所定報知を実行してもよい。例えば、時短遊技状態Aの開始時又は実行中において第1報知を実行し、時短遊技状態Bの開始時又は実行中において上記第1報知とは異なる第2報知を実行する。これらの報知は図柄表示装置75にて行ってもよいし、他の報知部にて行ってもよい。

【7790】

また、上記のような報知を行わず、滞在している時短遊技状態の種別を遊技者に予測させる構成としてもよい。

【7791】

(35) 上記第10の実施の形態の変形例2では、保留予告が行われる場合の保留用画像の特定表示態様として青色表示態様H M bの1種類を備える構成としたが、当該特定表示態様として2種類以上の態様を備える構成としてもよい。この場合、残り保留の保留情報についての保留予告に関し、特定表示態様における複数の態様のうち所定の態様での保留予告を制限し、他の態様での保留予告を許容する構成としてもよい。例えば、特定表示態様として、下位態様（大当たり等の期待度が相対的に低い態様）の青色表示態様と、上位態様（大当たり等の期待度が相対的に高い態様）の赤色表示態様とを有し、残り保留の保留情報についての保留予告として赤色表示態様での実施を制限し、青色表示態様での実施を許容する構成とすることができる。

【7792】

(36) 上記第10の実施の形態の変形例2では、保留予告として保留用画像を特定表示態様で表示する演出を実行するが、これに代えて又は加えて連続予告演出による保留予告を実行してもよい。

【7793】

ここで、連続予告演出について図729を参照しながら説明する。連続予告演出では、取得された保留情報について小当たり結果等の所定の先読み結果が得られた場合、その保留情報に対応する遊技回と、それよりも前に実行される遊技回とからなる複数の遊技回に亘って所定の予告用絵柄を表示する。

【7794】

具体的には、所定の遊技回の実行中に保留情報（対象保留）が取得され、この保留情報について有利小当たり結果Aの先読み結果が得られた場合（図729（a））、その次の遊技回の変動表示の開始タイミングにて所定の予告用絵柄としての泡画像を表示し（図729（b））、その次の遊技回である対象保留の遊技回の変動表示の開始タイミングでも泡画像を表示する（図729（c））。このように遊技回中の所定タイミングにて予告用絵柄が表示される演出を遊技回単位で繰り返すことにより、小当たり結果等に当選する遊技回が到来することを事前に示唆する。

【7795】

第10の実施の形態の変形例2で説明した保留予告（保留用画像を特定表示態様で表示する演出）は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたかを明示するのに対し、上記連続予告演出は、いずれの保留情報が契機となって保留予告が開始されたかを明示しないものとなっている。

【7796】

そして、上記第10の実施の形態の変形例2において、保留予告の契機となった保留情報を明示する明示タイプの保留予告と、保留予告の契機となった保留情報を明示しない非明示タイプの保留予告との両方の実行機能を備える場合、残り保留の保留情報についての保留予告に関して、明示タイプの保留予告での実行を制限し、非明示タイプの保留予告での実行を許容する構成としてもよい。残り保留の保留情報について、いずれの保留情報が

10

20

30

40

50

対象であるかが明確化された上で保留予告が実行されると、上記変形例2で述べた不都合が生じやすくなる。そこで、明示タイプの保留予告の実行を制限することで、当該不都合の発生を抑制できる。その一方で、明示タイプに比べれば、そのような不都合が緩和されやすい非明示タイプの保留予告については、その実行を許容することで、残り保留の保留情報について保留予告を実行する機会を一定程度確保することができる。このように明示タイプ及び非明示タイプの各特性を踏まえ、残り保留の保留情報についての保留予告の制限の有無を使い分けることで、保留予告が遊技の妨げになることを抑制しつつ、残り保留の保留情報についての保留予告の機会が過度に制限されることを抑制できる。

【7797】

なお、連続予告演出は、上記のように所定の予告絵柄を表示させるものに限らず、対象保留の遊技回よりも前の遊技回における図柄列Z1～Z3の停止結果を利用して行うものであってもよい。具体的には、図729(e)に示すように、有効ライン上に大当たり結果に対応する図柄の組合せが形成されず、且つ、表示画面（停止表示領域）内において同一の図柄が全ての図柄列Z1～Z3で停止表示される態様（チャンス目）により図柄列Z1～Z3を停止表示させることで、保留予告を行うものであってもよい。

【7798】

(37) 上記第10の実施の形態の変形例3では、いわゆる1種2種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる1種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Aと大当たり結果Bを含む複数の結果を有し、大当たり結果Aになると第1リミッタ値が再セットされ、大当たり結果Bになると第2リミッタ値が再セットされ、他の大当たり結果になると時短リミッタ値が再セットされない構成とするとよい。

【7799】

(38) 上記第10の実施の形態の変形例3では、第1リミッタ値として5回の大当たり回数が設定される一方、第2リミッタ値として4回の大当たり回数が設定され、両者の差分が1回とされる構成としたが、例えば、第1リミッタ値を5回としつつ、第2リミッタ値を3回とするなど、両者の差分が2回以上とされる構成としてもよい。この場合、例えば、第1リミッタ値が設定された次の大当たりで第2リミッタ値が設定されるなど、第2リミッタ値の設定タイミングによっては、残り大当たり回数が減少する場合が生じ得る。これにより、そのような減少が生じるかもしれないスリルを味合わせながら、残り大当たり回数の増加を目指す遊技を楽しませることができ、時短遊技状態の興趣性を好適に高めることが可能になる。

【7800】

上記の際、残りの大当たり回数をそのまま報知（報知画像961）に反映させてもよいが、第2リミッタ値側の回数をベースとする報知を行うようにしてもよい。具体的には、時短リミッタ値が設定された場合において、設定されたリミッタ値が第1リミッタ値（5回）と第2リミッタ値（3回）のいずれであっても「残り3回」である旨を報知する。その後、報知上の残り回数が0回となった場合に、実際の残り分を参照し、1回以上残っていれば、残りの大当たり回数の上乗せ演出等を行ったうえで、上記残り分を報知に反映させる。その際、上記残り分が3回以下である場合は当該残り分に対応する回数を報知し、4回以上である場合は「残り3回」である旨を報知する。このような構成とすることで、残りの大当たり回数が減少した場合でも、それを遊技者に悟られにくくできるばかりか、上乗せ報知の頻度を高めることができ、残りの大当たり回数が増えやすい印象を与えることが可能になる。

【7801】

(39) 上記第10の実施の形態の変形例3では、有利小当たり結果A1となってV入賞した場合と有利小当たり結果A2となってV入賞した場合とで、V大当たり遊技が行われるラウンド数を等しくしたが、異ならせてもよい。その際、有利小当たり結果A1の場合のV大当たり遊技の方がラウンド数を多くすることで、有利小当たり結果A1になった場合の優位性を際立たせることができる。一方、有利小当たり結果A2の場合のV大当たり遊技の方がラウンド数を多くすることで、有利小当たり結果A1の場合に比べて時短リ

ミッタ値の有利度合いが低いことをラウンド数でカバーすることができ、両者のバランスを取ることが可能になる。

【7802】

(40) 上記第10の実施の形態の変形例3では、残り大当たり回数が増える状況で有利小当たり結果A2に当選した場合に3図柄による当たり報知を実行し、有利小当たり結果A2への当選や残り大当たり回数の上乗せ(増加)を遊技者が認識可能とする一方、残り大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果A2に当選した場合に7図柄及び3図柄以外の奇数図柄による当たり報知を実行し、有利小当たり結果A2への当選等が生じたことを遊技者が認識不可とする構成としたが、残り大当たり回数が増えない状況で有利小当たり結果A2に当選した場合において、有利小当たり結果A2への当選等が生じたことを遊技者が認識可能でありながらも、残り大当たり回数が増える場合よりも当該当選の発生を認識しにくい構成としてもよい。具体的には、残り大当たり回数が増える場合は、3図柄による当たり報知とともに残り大当たり回数の報知等の特定表示を実行する一方、残り大当たり回数が増えない場合は、3図柄による当たり報知を実行しながらも上記特定表示を実行しない構成としたり、残り大当たり回数が増える場合は、3図柄による当たり報知を相対的に大きい表示サイズで行う一方、残り大当たり回数が増えない場合は3図柄による当たり報知を小さい表示サイズで行う構成としたりすることが考えられる。

10

【7803】

(41) 上記第10の実施の形態の変形例4では、いわゆる1種2種混合機のパチンコ機としたが、いわゆる1種タイプのパチンコ機としてもよい。例えば、大当たり種別として大当たり結果Aと大当たり結果Bを含む複数の結果を有し、大当たり結果Aになった場合は、時短遊技状態であるか否かの状態判定が第1タイミングで行われるとともに、大当たり結果Bになった場合は上記状態判定が上記第1タイミングとは異なる第2タイミングで行われ、それら第1タイミングと第2タイミングとの間に時短遊技状態の終了タイミングが設定される構成とするとよい。

20

【7804】

(42) 上記第10の実施の形態の変形例4では、時短遊技状態であるか否かの状態判定の実行に関する複数のタイミングとして変動表示の開始タイミングとV入賞の発生タイミングとが設定されるが、これに限定されるものではなく、変動表示の開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでの期間における任意の2タイミングとすることができる。例えば、有利小当たり結果Aの場合は変動表示中の所定タイミングにて上記状態判定が実行され、有利小当たり結果B、Cの場合は小当たり遊技の終了タイミング(エンディングの開始時又は終了時)にて上記状態判定が実行されるものとし、変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態の終了処理が実行される構成とすることができる。

30

【7805】

(43) 上記第10の実施の形態の変形例4では、有利小当たり結果に当選したときの小当たり種別により、時短遊技状態であるか否かの状態判定のタイミングが異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、小当たり種別とは別の要素により上記状態判定のタイミングが異なる構成としてもよい。

【7806】

40

例えば、変形例1のように複数種類の時短遊技状態を備え、有利小当たり結果の当選時に滞在している時短遊技状態により上記状態判定のタイミングが異なる構成としてもよい。具体的には、時短遊技状態B(6RV大当たり結果Aとなったことを契機として移行する時短遊技状態)で有利小当たり結果に当選した場合は変動表示の開始タイミングにて上記状態判定が行われ、時短遊技状態C(6RV大当たり結果Bとなったことを契機として移行する時短遊技状態)で有利小当たり結果に当選した場合はV入賞の発生タイミングにて上記状態判定が行われる構成とすることができる。

【7807】

また、小当たり種別の抽選とは別に所定の抽選処理を実行し、その結果に基づいて上記状態判定のタイミングを設定する構成としてもよい。例えば、上記所定の抽選処理の結果

50

が第1結果である場合は変動表示の開始タイミングにて上記状態判定が行われ、上記所定の抽選処理の結果が上記第1結果とは異なる第2結果である場合はV入賞の発生タイミングにて上記状態判定が行われる構成とすることができる。

【7808】

(44) 上記第10の実施の形態の変形例4では、ステップSj6201で今回の小当たり結果が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cであると判定した場合に、ステップSj6202の当たり回数クリア用処理を実行し、その当たり回数クリア用処理においてサポートフラグがセットされているか否かの判定を行う構成としたが、サポートフラグの有無判定を省略してもよい。すなわち、ステップSj6201で今回の小当たり結果が有利小当たり結果B又は有利小当たり結果Cであると判定した場合に、その判定結果に基づいて当たり回数カウンタエリアACの値をクリアしない(残り大当たり回数の再セットを実行しない)旨を認識する構成としてもよい。この場合、ステップSj6201の判定処理が実質的に時短遊技状態であるか否かの状態判定として機能することになる。

【7809】

(45) 上記第10の実施の形態や各変形例において、普電役物63aに代えて、図730に示す普電役物980を備える構成としてもよい。普電役物980は、遊技盤60の前面部から前方に膨出する膨出部981を備えている。膨出部981の前面部981aは、遊技機前後方向においてガラスパネル23と対向しており、上記前面部981aとガラスパネル23との距離は遊技球の直径よりも小さく設定されている。これにより、膨出部981の前方を遊技球が通過することが防止されている。

【7810】

膨出部981には、上方に開口するようにして遊技球が入球可能な第2作動口63が形成されており、この第2作動口63を上方から覆うようにして可動体としてのシャッタ982が配置されている。シャッタ982は、平板状をなしており、遊技盤60の厚み方向(前後方向)へのスライド移動が可能な状態で保持されている。つまり、シャッタ982は、遊技盤60の前面部から前方に突出する突出位置(前進位置)と、突出位置から後方に退避し、遊技機前方への突出量が抑えられた退避位置(後退位置)とに変位可能となっている。

【7811】

図730(a)に示すように、シャッタ982が突出位置に位置する場合には、シャッタ982により第2作動口63が上方から覆われる。これにより、第2作動口63(普電役物980)が閉鎖状態となり、右ルートを下流する遊技球が第2作動口63の上方領域に到達しても当該作動口63に入賞できない状態となる。シャッタ982の高さ位置は、当該シャッタ982が突出位置に位置する際、その上面部982aが膨出部981の上面部981bと略面一となるように設定されている。

【7812】

図示を省略しているが、膨出部981の右側には、右ルートを下流する遊技球を膨出部981の上面部981b上に案内する釘等の案内部が設けられている。このため、第2作動口63が閉鎖状態にある状況で普電役物980に到達した遊技球は、膨出部981の上面部981bに載った後、シャッタ982の上面部982aに受けられる。また、シャッタ982の上面部982の上方から流下し、膨出部981の上面部981bを介することなく、シャッタ982の上面部982に直接受けられる遊技球もある。そして、シャッタ982の上面部982aに受けられた遊技球は、図730(b)に示すように、右側から左側に移動するようにして当該上面部982a上を転動する。

【7813】

なお、図示の構成では、閉鎖状態である場合に第2作動口63への遊技球の入賞を不可とする構成としているが、後述する開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

【7814】

図730(c)に示すように、シャッタ982が退避位置に位置する場合には、第2作

10

20

30

40

50

動口 6 3 の上方からシャッタ 9 8 2 が退避し、第 2 作動口 6 3 が上方に開放される。これにより、第 2 作動口 6 3 が開放状態となり、第 2 作動口 6 3 の上方領域の遊技球が当該作動口 6 3 に入賞可能となる。シャッタ 9 8 2 の位置が突出位置から退避位置に切り換わる際、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a 上に遊技球が載っていた場合には、それらの遊技球は、シャッタ 9 8 2 の後退に伴って下方に落下し、第 2 作動口 6 3 に入賞する。

【 7 8 1 5 】

図 7 3 0 (a) に示すように、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a には、上方に突出する複数の突出部 9 8 3 が設けられている。これら突出部 9 8 3 は、上面部 9 8 2 a の前端部に配置され、遊技機左右方向に所定の間隔を隔てて並べられる。また、遊技盤 6 0 の前面部には、上記突出部 9 8 3 に対応して前方に突出する複数の突出部 9 8 4 が設けられている。突出部 9 8 4 は、遊技機左右方向において突出部 9 8 3 と互い違いとなるように配置されており、これら突出部 9 8 3 、 9 8 4 によりシャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a には蛇行ルートが形成されている。このため、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a に受けられた遊技球は、突出部 9 8 3 、 9 8 4 との衝突によりその移動速度が減速されつつ、蛇行して進むことで、上面部 9 8 2 a 上での滞在期間が長期化される。つまり、突出部 9 8 3 、 9 8 4 によって、遊技球を上面部 9 8 2 a 上に滞留させることが可能な滞留手段又は遊技球の移動速度を減速させる減速手段が構成されている。

【 7 8 1 6 】

なお、滞留手段又は減速手段は、上記のように遊技球を蛇行させるものに限られず、例えば、前後方向に延び且つ上方に突出する複数の突条をシャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a 上に設けるなど、他の構成であってもよい。

【 7 8 1 7 】

また、複数の突出部 9 8 3 は、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a に代えて、膨出部 9 8 1 の前面部 9 8 1 a に設けた前カバー部（又は前側装飾体）に形成してもよい。具体的には、その横方向寸法が少なくともシャッタ 9 8 2 の横方向寸法よりも長い板状の前カバー部を膨出部 9 8 1 の前面部 9 8 1 a に一体又は別体に設け、当該前カバー部の上端部がシャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a よりも上方に位置するようにする。この際、前カバー部は、遊技機前方からシャッタ 9 8 2 の少なくとも一部が視認できるように、詳しくは、遊技者がシャッタ 9 8 2 の開閉を認識し得る程度にシャッタ 9 8 2 を視認できるように、前カバー部の少なくとも一部を有色又は無色透明な透光部とする。そして、シャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a よりも上方において、前カバー部の内側面（突出部 9 8 4 との対向面）に、遊技盤 6 0 側に突出させるようにして上記突出部 9 8 3 を形成する。この場合、各突出部 9 8 3 は、遊技盤 6 0 側の突出部 9 8 4 と同様に上下方向に延在させるとよい。このような構成によっても、シャッタ 9 8 2 上を転動する遊技球を蛇行（減速）させることができ、図 7 3 0 に示す普電役物 9 8 0 と同様の作用効果を奏することができる。なお、突出部 9 8 3 は、前カバー部の内側面とシャッタ 9 8 2 の上面部 9 8 2 a との両方に設けてもよい。

【 7 8 1 8 】

上記普電役物 9 8 0 は、シャッタ 9 8 2 が前進した場合に閉鎖状態となり、シャッタ 9 8 2 が後退した場合に開放状態となるように構成されるが、シャッタ 9 8 2 が前進した場合に開放状態となり、シャッタ 9 8 2 が後退した場合に閉鎖状態となるように構成されるものであってもよい。このような普電役物として、図 7 3 1 に示す普電役物 9 9 0 を備えてもよい。

【 7 8 1 9 】

図 7 3 1 に示すように普電役物 9 9 0 では、シャッタ 9 8 2 の左側方においてシャッタ 9 8 2 に隣接して膨出部 9 9 1 が設けられている。膨出部 9 9 1 は、遊技盤 6 0 の前面部から前方に突出しており、その側部には、シャッタ 9 8 2 側に開口するようにして第 2 作動口 6 3 が設けられている。第 2 作動口 6 3 は 1 個の遊技球が入賞可能な大きさとなっている。普電役物 9 9 0 には、第 2 作動口 6 3 に入賞した遊技球を遊技盤 6 0 の背面側に案内する案内通路 9 9 2 が設けられ、案内通路 9 9 2 の途中位置には、第 2 作動口 6 3 に入

賞した遊技球を検知する第２作動口用入賞センサ６３ｃ（図６５１）が配置されている。

【７８２０】

シャッタ９８２には、遊技球を第２作動口６３に案内する案内機能が付与されている。具体的には、シャッタ９８２の上面部９８２ａが第２作動口６３の下端部と同じ高さとなるようにシャッタ９８２の高さ位置が設定され、シャッタ９８２の上面部９８２ａ上を移動する遊技球が第２作動口６３に流入するように構成されている。また、シャッタ９８２の右側方には、右ルートを下流する遊技球をシャッタ９８２の上面部９８２ａ上に案内する案内部９９３が設けられている。

【７８２１】

図７３１（ｂ）に示すように、シャッタ９８２が突出位置（前進位置）に配置される場合には、シャッタ９８２の上面部９８２ａにより遊技球を第２作動口６３へと案内する球通路が形成される。このため、右ルートを下流する遊技球は、案内部９９３によりシャッタ９８２側へと案内された後、上記球通路（シャッタ９８２の上面部９８２ａ上）を転動して第２作動口６３に入賞可能となる。つまり、シャッタ９８２が突出位置に配置される状況で第２作動口６３への入賞が可能となり、普電役物９９０が開放状態となる。

10

【７８２２】

一方、図７３１（ｃ）に示すように、シャッタ９８２が退避位置（後退位置）に配置される場合には、シャッタ９８２の前端部が遊技盤６０の前面部よりも後方側に位置することで、上記球通路が消失する。よって、案内部９９３によりシャッタ９８２側に案内された遊技球は、第２作動口６３に至ることなく下方に落下し、第２可変入賞装置６６に導出される（図７３１（ｄ））。つまり、シャッタ９８２が退避位置に配置される状況で第２作動口６３への入賞が不可となり、普電役物９９０が閉鎖状態となる。

20

【７８２３】

なお、図示の構成では、閉鎖状態である場合に第２作動口６３への遊技球の入賞を不可とする構成としているが、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

【７８２４】

また、他の構成として、板状の開閉部材が閉鎖位置にて起立することで第２作動口６３を前方から覆う状態と、その状態から開閉部材が前方に回転することで第２作動口６３を開放する状態とが切り替わることで、第２作動口６３への入賞を不可とする閉鎖状態と第２作動口６３への入賞を可能とする開放状態との切り替えが行われる構成であってもよい。

30

【７８２５】

なお、上記普電役物９８０、９９０等の構成は、第１可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６６にも適用することができる。すなわち、第１可変入賞装置６５や第２可変入賞装置６６において、可動体としてのシャッタが前後に進退することで、大入賞口が開閉される構成としてもよい。

【７８２６】

（４６）上記第１０の実施の形態や各変形例において、普電役物６３ａの普電開閉領域を通過した遊技球のみが第２可変入賞装置６６の特電開閉領域に到達可能となる構成としてもよい。換言すれば、上記普電開閉領域を通過しない遊技球が上記特電開閉領域に到達することを規制する規制手段（第２可変入賞装置６６までの遊技球の流路を形成する遊技釘や障害部等の流路形成部）を備える構成としてもよい。このような構成としては、例えば、図７３０に示す普電役物９８０であれば、普電役物６３ａが閉鎖状態（図７３０（ａ））とされている状況でシャッタ９８２の上面部９８２ａ状態を通過（転動）した遊技球のみが第２可変入賞装置６６に到達可能となるものが考えられる。

40

【７８２７】

また、第２可変入賞装置６６（特電開閉領域）への遊技球の到達ルートとして複数の流路が設けられ、普電開閉領域を通過した遊技球だけでなく、普電開閉領域を通過していない遊技球についても第２可変入賞装置６６への到達が可能な構成としてもよい。例えば、右ルートにおいて普電役物６３ａ（普電開閉領域）を迂回する迂回路が設けられ、この迂

50

回路を流下する遊技球が第2可変入賞装置66に到達可能となるものが考えられる。

【7828】

なお、小当たり遊技における第2可変入賞装置66の開放前に時短遊技状態を終了させるようにする場合は、普電開閉領域を通過した遊技球のみが第2可変入賞装置66に到達し得る構成に適用すると、特に有益である。すなわち、第2可変入賞装置66に遊技球を到達させるには必ず普電開閉領域を経由させる必要がある構成にあっては、第2作動口63への入賞によりV入賞の発生が阻害される程度が顕著となり、遊技者が気付きやすいため、このような構成において第2可変入賞装置66の開放前に時短遊技状態を終了させることで、スムーズなV入賞の発生が好適に実現され、遊技者が気持ちよく遊技を行やすい構成とすることができる。

10

【7829】

(47) 上記第10の実施の形態や各変形例では、小当たり遊技にて第2可変入賞装置66が1回開放される構成としたが、複数回開放される構成としてもよい。その場合において、第2可変入賞装置66の開放前に時短遊技状態を終了させるにあたっては、初回目開放の開始前に時短遊技状態を終了させることが好ましい。

【7830】

但し、例えば、1の小当たり遊技にて2回以上の開放が行われる場合において初回目開放で第2可変入賞装置66に遊技球が入賞してもV入賞用領域66fを通過することが規制され(通過不可とされ)、2回目開放で第2可変入賞装置66に遊技球が入賞すると、V入賞用領域66fを通過することが許容されるように、振分部材66hの動作態様が設定されている場合は、必ずしも初回目開放の開始前である必要はなく、2回目開放の開始前に時短遊技状態を終了させるものであってもよい。すなわち、複数回開放のうちV入賞用領域66fへの通過を許容される最初の開放の開始前に時短遊技状態を終了させる構成とすることが好ましい。

20

【7831】

(48) 上記第10の実施の形態や各変形例において、有利小当たり結果Aに基づく小当たり遊技にて第2可変入賞装置66が開放されるときに、閉鎖状態の普電役物63aの普電開閉領域に位置する遊技球が、その後、第2可変入賞装置66の特電開閉領域に到達した場合にV入賞用領域66fを通過する構成としてもよい。すなわち、上記小当たり遊技での第2可変入賞装置66の開放時において、仮に普電役物63aが開放状態であれば第2作動口63に入賞することにより第2可変入賞装置66を通過しない遊技球が、第2可変入賞装置66の開放前に時短遊技状態が終了され、普電役物63aが閉鎖状態であることにより、第2作動口63に入賞せず、V入賞用領域66fを通過する(V入賞の発生に寄与する)構成としてもよい。具体的には、普電役物63aの普電開閉領域から第2可変入賞装置66の特電開閉領域までの遊技球の移動期間が、第2可変入賞装置66が開放されてから振分部材66hがV入賞用領域66f側に変位されるまでの期間よりも長く、第2可変入賞装置66が開放されてから振分部材66hが排出用領域66g側に戻されるまでの期間よりも短くなるように構成してもよい。換言すれば、第2可変入賞装置66の開放タイミングにて普電役物63aの普電開閉領域に位置する遊技球が、振分部材66hがV入賞用領域66f側に変位されている期間中に第2可変入賞装置66の特電開閉領域に到達し得るように、上記移動期間及び振分部材66hの振分態様(V入賞用領域66f側への変位タイミングや変位期間)が設定される構成としてもよい。

30

40

【7832】

このような構成によれば、小当たり遊技での第2可変入賞装置66の開放後に時短遊技状態が終了される構成であれば、V入賞の発生に寄与することがなかった遊技球により、V入賞が果たされることになり、第2可変入賞装置66の開放前に時短遊技状態を終了させることの意義を高めることが可能になる。

【7833】

(49) 上記第10の実施の形態や各変形例において、第2作動口63への遊技球の入賞しやすさが異なる複数の時短遊技状態を設けてもよい。例えば、第1時短遊技状態と第

50

2時短遊技状態とを設け、第1時短遊技状態では、サポート当選確率が第2時短遊技状態よりも低くなっていたり、1回当たりの普図遊技回の変動表示時間が長くなっていたりすることで、単位時間当たりの普電役物63aの開放頻度が低くされた構成としてもよい。この場合、第1時短遊技状態は、遊技者にとって第2時短遊技状態よりも不利な時短遊技状態として機能する。但し、例えば、1回当たりの普図遊技回の変動表示時間として通常遊技状態の場合よりも短いものが選ばれる又は選ばれやすくなっていることで、単位時間当たりの普電役物63aの開放頻度が通常遊技状態の場合よりも高く、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として機能する。かかる構成において、第1時短遊技状態を「所定状態」と解し、第2時短遊技状態を「特定状態」と解することができる。

【7834】

なお、第1時短遊技状態において第2時短遊技状態よりも第2作動口63への入賞が生じにくくするための構成は、普電役物63aの開放時間（1回分の開放における開放時間や、複数回開放の総開放時間）として第2作動口63の場合よりも短い時間が選ばれる又は選ばれやすい構成としてもよい。

【7835】

また、第1時短遊技状態は、必ずしも第2作動口63への入賞が可能な遊技状態である必要はなく、例えば、普電役物63aの開放時間が極めて短いなど、第2作動口63への入賞が生じない又は当該入賞を期待することができない遊技状態であってもよい。

【7836】

(50) 上記第10の実施の形態や各変形例において、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、当該クリアタイミングに対応させて役物開閉遊技を途中終了させてもよい。例えば、普電役物63aの開放中にサポートフラグがクリアされた場合に、当該開放を途中で終了させつつ、役物開閉遊技を終了させる構成としてもよい。この場合、サポートフラグのクリアに合わせて速やかに普電役物63aを閉鎖状態とすることができ、有利小当たり結果Aに基づく小当たり遊技にて第2可変入賞装置66が開放される前に普電役物63aを閉鎖状態とする構成を好適に実現することができる。

【7837】

また、普電役物63aの複数回開放が行われる役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、2回目以降の開放に対応するタイミング（開放開始タイミングや開放終了タイミング）に合わせて非時短遊技状態（低頻度サポートモード）用の動作態様への切り替えが行われる構成としてもよい。3回の開放が予定されている役物開閉遊技の1回目開放の途中でサポートフラグがクリアされた場合に2回目以降の開放を取り止めるようにしたり、2回目以降の開放を短い開放時間（低頻度サポートモード用の開放時間）で行ったりする構成としてもよい。この場合、サポートフラグのクリア時に実行されている普電役物63aの開放については当初の設定どおりに実行されるため、途中での設定変更を不要化して構成の複雑化を抑制しながらも、サポートフラグのクリアがなされた後、速やかに普電役物63aを閉鎖状態とすることができる。

【7838】

また、役物開閉遊技の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その役物開閉遊技を途中終了されることなく、当初に設定された回数の開放が終了するか、当初に設定された上限開放時間が経過するか、当初に設定された上限入賞個数に達するかのいずれかの条件が成立するまで役物開閉遊技が継続されてもよい。

【7839】

(51) 上記第10の実施の形態や各変形例において、普図当否判定にて当たりとなった当選遊技回（普図遊技回）の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その当選遊技回が途中終了されるとともに、その後の役物開閉遊技の実行も取りやめる構成としてもよい。また、上記当選遊技回は最後まで行うものの、その後の役物開閉遊技の実行は取り止める構成としてもよい。これらの場合、サポートフラグのクリアに合わせて速やかに普電役物63aを閉鎖状態とすることができる。

【7840】

10

20

30

40

50

なお、上記各構成において、普図当否判定の結果を外れ結果に書き換えることで、普図遊技回での停止結果として外れ結果が報知されるように構成としてもよい。例えば、普図遊技回での停止結果として当たり結果が報知される状況で役物開閉遊技が実行されない場合、遊技者に不自然な印象を与えたり、故障と勘違いさせたりする懸念がある。この点、上記構成とすることで、普図遊技回での停止結果を、その後に役物開閉遊技が実行されないことと整合させることができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【7841】

また、上記当選遊技回の途中でサポートフラグがクリアされた場合に、その後の役物開閉遊技を含めて最後まで実行する構成としてもよい。

【7842】

(52) 上記第10の実施の形態や各変形例では、第2作動口63に遊技球が入賞した場合に、その遊技球は、遊技盤60の背面側に設けられた遊技球回収機構にて回収され、第2可変入賞装置66のV入賞用領域66fを通過不可となるように構成されているが、上記遊技球がV入賞用領域66fを通過可能となる構成としてもよい。

【7843】

このような構成としては、例えば、第2作動口63に入賞した遊技球を遊技領域PE（遊技盤60の前面側）に戻す案内通路を設け、第2作動口63への入賞後、遊技領域PEに戻された遊技球が第2可変入賞装置66に到達可能な構成とすることが考えられる。また、第2作動口63に入賞した遊技球が通過する球通路の途中位置にV入賞用領域66fを配置し、第2作動口63に入賞した遊技球がV入賞用領域66fを通過し、その後、上記遊技球回収機構にて回収される構成とすることが考えられる。さらには、第2作動口63に入賞した遊技球を第2可変入賞装置66内におけるV入賞用領域66fの上流部（例えば振分部材66hよりも上流側の所定部）に案内する案内通路を設け、第2作動口63に入賞した遊技球が上記上流部に案内された後、V入賞用領域66fを通過可能となる構成とすることができる。

【7844】

しかしながら、これらいずれの構成においても、第2作動口63に入賞した遊技球が通る球通路の構成が複雑となる懸念があり、そのような裏側構造の複雑化を抑制する観点では、上記第10の実施の形態や各変形例のように、第2作動口63に入賞した遊技球がV入賞用領域66fを通過不可となる構成とすることが好ましい。

【7845】

(53) 上記第10の実施の形態や各変形例では、有利小当たり結果Aに当選した場合にその当選遊技回の変動表示の終了タイミングで時短遊技状態が終了され、有利小当たり結果B、Cに当選した場合にそれらの小当たり結果に基づく小当たり遊技でのV入賞の発生タイミングで時短遊技状態が終了される構成としたが、小当たり結果の種別にかかわらず、当選遊技回の変動表示の終了タイミング（小当たり遊技にて第2可変入賞装置66の開放が開始される前のタイミング）にて時短遊技状態が終了される構成としてもよい。

【7846】

(54) 上記第10の実施の形態や各変形例では、大当たり結果や小当たり結果への当選に対応した報知が特図用表示部43や図柄表示装置75にて実行される構成としたが、他の報知部にて実行される構成としてもよい。また、画像表示による報知に限らず、LED等の発光手段を用いて報知してもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を所定の動作態様で動作させることにより報知してもよい。また、上記各報知は、必ずしも視覚的な報知である必要はなく、スピーカ部29からの音声による聴覚的な報知であってもよい。このことは、時短回数に残り回数の報知等についても同様である。

【7847】

(55) 上記第10の実施の形態や各変形例では、遊技球の払い出しが行われるタイプのパチンコ機としたが、遊技機外部に遊技球が排出されない封入タイプのパチンコ機としてもよい。このような封入タイプのパチンコ機においては、入賞等に対する特典として賞球を付与する場合に、例えば、賞球数に対応した所定の遊技価値（クレジット等の仮想遊

10

20

30

40

50

技媒体)を遊技者に付与するとともに、賞球数を示す情報を報知する構成とするといふ。

【7848】

(56) 上記第10の実施の形態や各変形例では、第1作動口62への入賞に基づく保留情報が4個を上限として記憶される構成としたが、4個未満であってもよいし(1個であってもよい)、5個以上であってもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、2個未満であってもよいし(1個であってもよい)、3個以上であってもよい。また、各作動口62, 63への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が同じである構成としてもよい。

【7849】

(57) 上記第10の実施の形態や各変形例では、第1作動口62及び第2作動口63への入賞に基づく保留情報が区別される構成としたが、区別されない構成としてもよい。また、第2作動口63への入賞に基づく保留情報のほうが、第1作動口62への入賞に基づく保留情報よりも優先して当否判定の対象となる構成としたが、その関係が逆であったり、入賞順に当否判定が行われたりする構成であってもよい。

【7850】

(58) 上記第10の実施の形態や各変形例では、右ルートを下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成としたが、左ルートを下流する遊技球のみが通過又は入賞可能となる構成としてもよいし、右ルートと左ルートのいずれからでも通過又は入賞可能となる構成としてもよい。但し、遊技のメリハリを付ける上では、右ルートと左ルートの一方を下流する遊技球のみが第1作動口62に入賞可能となり、右ルートと左ルートの他方を下流する遊技球のみがスルーゲート64、第2作動口63を通過又は入賞可能となる構成とするといふ。

【7851】

(59) 上記第10の実施の形態や各変形例では、変動パターンと遊技回用演出とが1対1の関係で対応するが、1対複数の関係で対応してもよい。この場合、演出制御装置143にて演出抽選用の乱数を取得し、1の変動パターンに対応付けられている複数の遊技回用演出の中から上記取得した乱数を用いて1の遊技回用演出が選択される構成とすることができる。

【7852】

(60) 上記第10の実施の形態や各変形例では、図柄表示装置75の表示画面Gにて変動表示される図柄が左右方向にスクロールする構成としたが、左、中及び右に並べて図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして変動表示される構成としてもよい。すなわち、図柄の並び方向やスクロール方向は特に限定されるものではない。また、図柄の数(図柄列の列数)についても3個に限定されるものではなく、2個であってもよいし、4個以上であってもよい。

【7853】

(61) 上記第10の実施の形態や各変形例では、主制御装置162において当否判定が行われたことに基づいて特図用表示部43における1の遊技回が開始される構成としたが、主制御装置162において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置162では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動開始コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動開始コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。この際、変動開始コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置75において図柄列Z1~Z3の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとするといふ。

【7854】

(62) 上記実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定

10

20

30

40

50

領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【7855】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【7856】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【7857】

＜上記実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【7858】

＜特徴a A群～特徴a I群＞

下記の特徴a A群～特徴a I群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第1の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。これらの特徴群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【7859】

＜特徴a A群＞

特徴a A群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態、第1の実施の形態の変形例1～変形例6に基づいて抽出されるものである。

【7860】

特徴a A1．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段にて行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 3、変形例 5 ～変形例 6 において主制御装置 1 6 2 による保留先読み処理を実行する機能、第 1 の実施の形態の変形例 4 において主制御装置 1 6 2 による保留コマンドの設定処理、演出制御装置 1 4 3 による第 1 保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 6 において演出制御装置 1 4 3 により保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記保留用報知の報知態様が特定態様とされた状態で所定事象が発生した場合（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 2 において演出モードが切り替えられた場合、第 1 の実施の形態の変形例 3 ～変形例 4 において開閉実行モードが行われた場合、第 1 の実施の形態の変形例 5 ～変形例 6 において電断状態が発生した場合）、少なくとも特定態様とされた保留用報知について特定態様又は保留用報知が不実行とされた特定状態となるように構成されており（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 2 において演出モードの切り替えにより保留用画像の表示態様を通常表示態様 H M a に変更する構成、第 1 の実施の形態の変形例 3 ～変形例 4 において開閉実行モードの実行により保留用画像を非表示とする構成、第 1 の実施の形態の変形例 5 ～変形例 6 において電断状態の発生により保留用画像が消えた状態となる構成）、

前記特定状態の終了後、当該特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定事象が発生する前の報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な所定の第 1 態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）又は前記所定事象が発生する前の報知態様より上位であると遊技者が認識することが可能な所定の第 2 態様（上位の特定表示態様等）とすることが可能な特定手段（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 4 において演出制御装置 1 4 3 による予告復帰用の設定処理、保留予告の第 2 実行用処理、保留予告の第 3 実行用処理を実行する機能、変形例 5 において演出制御装置 1 4 3 による保留予告の復帰用処理、保留予告の第 4 実行用処理を実行する機能、変形例 6 において演出制御装置 1 4 3 による表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 7 8 6 1 】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、遊技回の開始前から付与対応結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。さらに、特定態様として付与対応結果の期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感を喚起する上で有利な構成とすることができる。このような構成において、保留用報知が特定態様とされた状況で所定事象が発生した場合、その特定態様又は保留用報知が不実行とされた特定状態に移行する。この場合、特定態様等の不実行により特定態様により示唆される期待度までが消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念がある。この点、本構成では、特定状態の終了後において、所定事象の発生前の報知態様と同格の第 1 態様又はそれよりも上位の第 2 態様として保留用報知を実施するため、改めて期待度を示唆することができ、付与対応結果となることへの期待感を持続させることが可能になる。

10

20

30

40

50

【7862】

特徴 a A 2 . 少なくとも特定態様とされた保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部 (RAM 344 の復帰用エリア 344 f) に記憶可能な構成となっており、

前記特定手段は、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第 1 態様とする場合、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記所定の第 1 態様とする手段 (第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 4 において演出制御装置 143 における予告復帰用の設定処理を実行する機能、変形例 5 において表示態様の設定処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 に記載の遊技機。

【7863】

上記構成では、特定報知の報知態様に対応する情報が記憶されるとともに、特定状態の終了後、その記憶された情報に基づいて特定報知の報知態様が設定される。これにより、特定状態の終了後において、保留用報知の報知態様を特定状態となる前 (所定事象の発生前) と同格の態様に好適に復帰させることが可能になる。

10

【7864】

特徴 a A 3 . 保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように所定報知 (実行表示領域 D への保留用画像の表示) が行われる実行用報知部 (実行表示領域 D) を備え、

前記特定手段は、前記特定状態の対象となった保留用報知に対応する特別情報の遊技回において、前記実行用報知部にて行われる所定報知の態様を前記所定の第 1 態様又は前記所定の第 2 態様とすることが可能な特定用手段 (第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 4 において演出制御装置 143 による保留予告の第 3 実行処理を実行する機能、変形例 5 ~ 変形例 6 において演出制御装置 143 による保留予告の第 4 実行処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 又は特徴 a A 2 に記載の遊技機。

20

【7865】

上記構成では、特定状態の終了後において、所定事象の発生前の報知態様と同格の第 1 態様又はそれよりも上位の第 2 態様とする処理を実施する場合に、特定状態の対象となった保留用報知の遊技回までその実施期間に含めることができる。これにより、報知態様を同格の態様等に復帰させるための処理期間を長く確保することができ、例えば、特定態様とされた保留用報知の遊技回が開始される直前に所定事象が発生した場合でも、特定状態の終了後における遊技回の実行期間を利用して復帰処理を行うことができる。よって、特定状態の終了後における期待度の示唆を好適に行うことが可能になる。

30

【7866】

特徴 a A 4 . 遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報 (保留情報) 又は当該特別情報から導出される特定情報 (変動パターン) に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出 (リーチ演出等) を設定する遊技回演出設定手段 (演出制御装置 143 における特図変動表示用処理を実行する機能) を備え、

前記特定用手段は、前記所定報知の報知態様を前記所定の第 2 態様とする場合、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定の第 2 態様とする手段 (第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 4 において演出制御装置 143 による保留予告の第 3 実行処理を実行する機能、変形例 5 ~ 変形例 6 において保留予告の第 4 実行処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 a A 3 に記載の遊技機。

40

【7867】

例えば、特定状態の終了後に報知態様を同格の態様に戻すだけであると、所定事象の発生前に示唆していた以上の期待度を示唆することができない。かと言って報知態様をいたずらに上位のものに設定すると、遊技回にて実際に行われる遊技回演出と整合しなくなり、却って遊技者の信頼を損なう結果を招くおそれがある。この点、本構成では、特定状態の対象となった保留用報知の遊技回において遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づいて、当該保留用報知に対応する所定報知の報知態様を所定事象の発生前よりも上位の態様に昇格させる。これにより、所定報知の報知態様が遊技回にて実際に行

50

われる遊技回演出と整合しなくなることを抑制しつつ、所定報知の報知態様を昇格させることが可能になる。

【7868】

特徴 a A 5 . 前記特定用手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を前記所定の第 2 態様とするか否かを判定する判定手段（第 1 の実施の形態、第 1 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 4 において演出制御装置 1 4 3 による保留予告の第 3 実行処理を実行する機能、変形例 5 ～変形例 6 において保留予告の第 4 実行処理を実行する機能）を備え、当該判定手段により前記所定の第 2 態様とすると判定された場合、前記所定報知の報知態様を前記所定の第 2 態様とすることを特徴とする特徴 a A 4 に記載の遊技機。

10

【7869】

上記構成では、遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づいて上位の態様とするか否かが判定され、その判定により上位態様への昇格が許容された場合に、昇格処理が行われる。これにより、特定状態の終了後、実際に行われる遊技回演出の期待度を超えない範囲で所定報知の報知態様を昇格させることができる。

【7870】

特徴 a A 6 . 前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第 1 態様としてから前記所定の第 2 態様とする手段を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 5 のいずれかに記載の遊技機。

【7871】

特定状態の終了後において保留用報知の報知態様を元の態様よりも上位の態様とする場合に、いきなり上位の態様に設定すると、遊技者から見て所定事象の発生前になされていた特定態様との対応関係が分かりにくく、混乱を招くおそれがある。この点、本構成では、一旦同格の報知態様としてから上位の報知態様に変更するため、報知態様が復帰したと分かりやすくすることができ、上記混乱を抑制することが可能になる。

20

【7872】

特徴 a A 7 . 前記特定態様手段は、保留用報知の報知態様を特定態様とする場合、当該保留用報知の報知態様を特定態様とするための報知シナリオ（演出シナリオ）を設定する第 1 シナリオ設定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備え、

30

前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第 1 態様又は前記所定の第 2 態様とする場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定の第 1 態様又は前記所定の第 2 態様とするための報知シナリオ（復帰シナリオ）を設定する第 2 シナリオ設定手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 6 のいずれかに記載の遊技機。

【7873】

例えば、特定状態において遊技が可能な構成にあっては、特定状態中に遊技回が消化されるため、所定事象の発生前に特定態様とされた保留用報知における特定状態後の実行期間（残存期間）が、特定状態への滞在期間の長短により変動することが想定される。この点、本構成では、所定事象の発生前に設定された報知シナリオとは別に、特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知を同格の態様等とするための報知シナリオが再設定されるため、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも保留用報知の報知態様を同格の態様等に好適に変更することができる。

40

【7874】

特徴 a A 8 . 前記特定状態の終了後において、前記特定状態の対象となった保留用報知に対応する特別情報以前又はそれより前の遊技回の保留数を把握する保留数把握手段（ステップ S a 2 1 0 3 の処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 シナリオ設定手段は、前記保留数把握手段により把握された保留数に基づいて前記所定の第 1 態様又は前記所定の第 2 態様とするための報知シナリオを設定することを

50

特徴とする特徴 a A 7 に記載の遊技機。

【7875】

上記構成では、特定状態が終了した場合、保留数を把握し、その結果を加味して同格の態様等とするための報知シナリオが再設定されるため、特定状態への滞在期間にかかわらず、保留用報知の報知態様を同格の態様等に好適に変更することができる。

【7876】

特徴 a A 9 . 前記特定状態は、少なくとも特定態様とされた保留用報知について、その報知態様が前記通常態様となるものであることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 8 のいずれかに記載の遊技機。

【7877】

特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更（格下げ）された場合、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失したとの誤解や不安を遊技者に与えやすくなる。このような構成に対し、上記特徴 a A 1 から特徴 a A 8 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【7878】

なお、特定状態にて保留用報知を通常態様とする場合、特定状態の終了後において通常態様から同格の態様等に変更（格上げ）する処理が必要となるが、本特徴を特徴 a A 7 又は特徴 a A 8 に適用することで、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも、通常態様から同格の態様等への変更を好適に行うことができる。

【7879】

特徴 a A 10 . 前記特定状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知について、前記特定状態において前記特定態様の実行が制限されるようにする手段（演出モード B で取得された保留情報を契機とする保留予告演出の実行を制限する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a A 9 に記載の遊技機。

【7880】

例えば、特定態様とされていた保留用報知の報知態様を特定状態にて通常態様とする一方で、特定状態中に取得された特別情報については特定態様への変更が行われる構成とすると、特定状態前に取得された特別情報と特定状態中に取得された特別情報とで扱いを区別する必要があるため、処理が煩雑化する懸念がある。また、特定態様から通常態様に変更された保留用報知が存在するにもかかわらず、それよりも後に取得された特別情報の保留用報知が特定態様とされると、先の保留用報知における通常態様への変更について期待度が消失してしまったのではないかと不安感をより一層煽るおそれもある。この点、本構成では、特定状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知について、特定状態において特定態様への変更を制限するため、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【7881】

特徴 a A 11 . 前記特定態様の実行が制限された保留用報知について、前記特定状態の終了後に前記特定態様手段による処理が行われるようにする手段（第1の実施の形態の変形例1における保留予告用の第2設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a A 10 に記載の遊技機。

【7882】

上記特徴 a A 10 の効果で述べたように、特定状態中に取得された特別情報について特定態様への変更を制限することで、先の保留用報知における通常態様への変更について期待度が消失してしまったのではないかと不安感を煽ってしまうことを抑制できる。しかしながらその反面、特定状態中に取得された特別情報について期待度示唆の機会が失われてしまう懸念がある。この点、上記構成では、そのような制限を課した保留用報知について特定状態の終了後に特定態様への変更が許容されるため、期待度示唆の機会を確保することができる。

【7883】

10

20

30

40

50

特徴 a A 1 2 . 前記特定状態は、少なくとも特定態様とされた保留用報知について、その保留用報知が不実行となるものであることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 8 8 4 】

特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が不実行とされた場合、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失したとの誤解や不安を遊技者に与えやすくなる。このような構成に対し、上記特徴 a A 1 から特徴 a A 8 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 7 8 8 5 】

特徴 a A 1 3 . 前記特定状態が終了した後、当該特定状態の対象となった保留用報知が前記通常態様で実行されるように構成されており、

前記特定手段は、前記通常態様とされた保留用報知の報知態様が前記所定の第 1 態様又は前記所定の第 2 態様に変更されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 2 に記載の遊技機。

【 7 8 8 6 】

特定状態への移行に伴って保留用報知の報知態様が不実行とされた後、通常態様とされた状態で保留用報知が再開されると、所定事象の発生前において特定態様により示唆されていた期待度が消失してしまったのではないかと不安感をより一層煽るおそれがある。このような構成に対し、上記特徴 a A 1 から特徴 a A 8 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 7 8 8 7 】

なお、特定状態にて保留用報知を不実行とし、特定状態の終了後に通常態様とされた状態で保留用報知が復帰する構成の場合、特定状態の終了後において通常態様から同格の態様等に変更（格上げ）する処理が必要となるが、本特徴を特徴 a A 7 又は特徴 a A 8 に適用することで、特定状態後における保留用報知の残存期間が変動する中でも、通常態様から同格の態様等への変更を好適に行うことができる。

【 7 8 8 8 】

なお、本特徴は、「前記特定手段は、前記特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知が前記通常態様で実行された後、前記所定の第 1 態様又は前記所定の第 2 態様に変更されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えている」と表現することもできる。

【 7 8 8 9 】

特徴 a A 1 4 . 保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップ S a 1 6 0 3 ～ステップ S a 1 6 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記特定状態の終了後において、特定状態の対象となった保留用報知の報知態様を前記所定の第 1 態様とする場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 8 9 0 】

上記構成では、特定演出により保留用報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、保留用報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、特定状態の終了後に同格の態様とする場合に特定演出を行うと、実際には同格の態様となるだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する報知態様（所定事象の発生前の態様）を基準として上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、実際の報知態様が遊技者の連想する態様と一致しなくなるため、特定演出への遊技者の信頼を損なうおそれがある。この点、本構成では、特定状態の終了後に同格の態様とする場合は、特定演出の実行を制限

10

20

30

40

50

するため、実際の報知態様よりも上位の態様を遊技者が連想することが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【7891】

なお、上記特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【7892】

<特徴 a B 群>

特徴 a B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態に基づいて抽出されるものである。

【7893】

特徴 a B 1. 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

20

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

所定の実行契機（先読み結果）に基づいて、所定の報知手段（図柄表示装置 7 5、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）が行われるようにする特定報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知の報知態様を複数種類の報知態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）のいずれかに設定する第 1 報知態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）を備え、前記第 1 報知態様設定手段の設定結果に基づいて前記特定報知を実行するように構成されており、

30

所定の移行条件が成立した場合（演出用操作部 3 6 により所定操作が行われた場合）、所定演出状態を含む複数種類の演出状態（演出モード A、演出モード B）のうちの 1 の演出状態から他の演出状態に移行させる演出状態移行手段（演出制御装置 1 4 3 における演出モード切替用処理を実行する機能）と、

前記特定報知（保留用画像 H W による保留予告演出）の実行中に前記所定演出状態から他の演出状態に移行し、その後、前記所定演出状態に移行した場合に、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における特定報知の報知態様に基づいて設定する第 2 報知態様設定手段（第 1 の実施の形態において演出制御装置 1 4 3 による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【7894】

上記構成では、複数種類の演出状態が設けられ、所定の移行条件が成立することで、演出状態の切り替えが行われる。これにより、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた際に特定報知の実行が解除される構成とした場合、特定報知により報知又は示唆されていたチャンスまで消失したとの誤解や不安を遊技者に与える懸念

50

がある。このような場合、特定報知の実行中は演出状態の切り替えを制限することが考えられるが、演出状態の切り替え頻度が低下する事態を招き、複数種類の演出状態を設けた意義が損なわれるおそれがある。

【7895】

この点、本特徴では、特定報知の実行中に所定演出状態から他の演出状態に移行し、その後、所定演出状態に移行した場合に、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における報知態様に基づいて設定するため、演出状態が元の状態に戻ることによって特定報知を元の報知態様に復帰させることができる。これにより、チャンスが消失していないことを遊技者に知らせることができ、演出状態の切り替えに制約を生じさせることなく、特定報知を実行することができる。つまり、特定報知の実行と演出状態の切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

10

【7896】

特徴a B 2．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴a B 1に記載の遊技機。

【7897】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。このような構成に対し、上記特徴a B 1の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。

20

【7898】

なお、本特徴的において「前記演出状態移行手段は、演出状態の切り替えを遊技回の実行に合わせて行う手段を備えている」という特徴を備えていてもよい。特定報知が遊技回を跨いで行われつつ、遊技回の区切りに合わせて演出状態が切り替えられる構成では、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が特に生じやすくなるため、特徴a B 1の上記効果をより一層好適に発揮させることが可能になる。

【7899】

特徴a B 3．前記特定報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（RAM 344の復帰用エリア344f）に記憶可能な構成となっており、

前記第2報知態様設定手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて後の所定演出状態での特定報知の報知態様を設定することを特徴とする特徴a B 1又は特徴a B 2に記載の遊技機。

30

【7900】

上記構成では、特定報知の報知態様が記憶されるとともに、後の所定演出状態に移行した場合に、その記憶された情報に基づいて特定報知の報知態様が設定される。これにより、後の所定演出状態での特定報知を先の所定演出状態で実行されていた元の報知態様に好適に復帰させることができる。

40

【7901】

特徴a B 4．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能）と、
を備え、

50

前記特定報知手段は、前記先特定処理の結果に基づいて、当該先特定処理の対象となった特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前に前記特定報知を実行可能に構成されており、

前記特定報知手段は、特定の特別情報（対象保留用画像HWの保留情報）を契機とする特定報知の実行中に先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行し、その後、前記特定の特別情報の遊技回が終了する前又は前記特定の特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となる前に後の所定演出状態に移行した場合、後の所定演出状態において、前記特定の特別情報に対応させて特定報知を実行する特定手段（演出制御装置143における予告復帰用の設定処理、保留予告の第2実行用処理、保留予告の第3実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a B 1乃至特徴a B 3のいずれかに記載の遊技機。

10

【7902】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて特定報知が実行されるため、特定報知の報知態様によって付与判定の結果が付与対応結果となることへの期待度を示唆し、付与判定が行われる事前に付与対応結果となることへの遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような場合、上述のように演出状態の切り替えに伴って特定報知の実行が解除される構成した場合、遊技者に対して付与対応結果が消失した又はその期待度が低下したとの誤解を与える懸念がある。

【7903】

この点、本構成によれば、特定報知の契機となった特別情報の遊技回が終了する前又は当該特別情報が付与判定の対象となる前に元の演出状態に戻った場合、元の報知態様に対応させて特定報知の報知態様を設定する。このため、付与対応結果が消失していないこと等を遊技者に知らせることができるほか、特定報知の契機となった特別情報についての付与判定結果が報知される前に、当該特別情報に対する期待度を改めて示唆することができる。よって、上記懸念に対して好適に対処することができ、特定報知の実行と演出状態の切り替えとを好適に両立させることが可能になる。

20

【7904】

特徴a B 5．前記第2報知態様設定手段は、先の所定演出状態での前記先特定処理の結果にかかわらず、先の所定演出状態における特定報知の報知態様に基づいて後の所定演出状態での特定報知の報知態様を設定することを特徴とする特徴a B 4に記載の遊技機。

30

【7905】

例えば、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態で行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、先の所定演出状態での特定報知の報知態様とは異なる態様が設定されることが想定される。また、特定報知の報知態様を段階的に変化させる（ランクアップさせる）構成では、同じ先読み結果であっても、演出状態の切替タイミングによって切り替え時における特定報知の報知態様に差異が生じ得るため、保留先読みの結果に基づいて後の所定演出状態での報知態様を設定すると、先の所定演出状態での特定報知の報知態様とは異なる態様が設定されやすくなる。

【7906】

この点、本構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態で行われた保留先読みの結果ではなく、当該演出状態から他の演出状態に切り替わる時の特定報知の報知態様に基づいて設定するため、演出状態が元の状態に戻った場合、実際に報知された特定報知と同様の報知態様に設定することができる。これにより、先の所定演出状態での報知態様と後の所定演出状態での報知態様とを好適に整合させることができ、遊技者から見て報知態様が復帰したと認識させやすくすることが可能になる。

40

【7907】

特徴a B 6．前記特定報知手段は、

先の所定演出状態において前記特定の特別情報を契機とする特定報知を行う場合、当該特定報知の報知態様を変更するための報知シナリオ（演出シナリオ）を設定する第1シナリオ設定手段（保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

50

後の所定演出状態において前記特定の特別情報に対応させて特定報知を行う場合、当該特定報知の報知態様を変更するための報知シナリオ（復帰シナリオ）を再設定する第2シナリオ設定手段（予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴a B 4又は特徴a B 5に記載の遊技機。

【7908】

後の所定演出状態にて特定報知を行う場合において、他の演出状態での滞在期間の長短により、後の所定演出状態に切り替わってから、その特定報知が対応する特別情報の遊技回が開始又は終了するまでの期間、すなわち、特定報知を実行できる期間が変動することが想定される。この点、本構成では、後の所定演出状態にて特定報知を行う場合、報知態様を変更するための報知シナリオが再設定されるため、上記期間が変動する中でも特定報知の報知態様を元の態様に好適に変更することができる。

10

【7909】

特徴a B 7. 後の所定演出状態に移行した場合、前記特定の特別情報以前又はそれよりも前の遊技回の保留数を把握する保留数把握手段（ステップS a 2 1 0 3の処理を実行する機能）を備え、

前記第2シナリオ設定手段は、前記保留数把握手段により把握された保留数に基づいて前記報知シナリオを再設定することを特徴とする特徴a B 6に記載の遊技機。

【7910】

上記構成では、後の所定演出状態に切り替わった場合、保留数を把握し、その結果を加味して特定報知の報知シナリオが再設定されるため、他の演出状態での滞在期間にかかわらず、特定報知の報知態様を元の態様に好適に変更することができる。

20

【7911】

特徴a B 8. 特定報知の実行中に先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行した場合、その特定報知の継続を制限する手段（保留用画像HWの表示態様を通常表示態様HM aとする機能）を備えていることを特徴とする特徴a B 1乃至特徴a B 7のいずれかに記載の遊技機。

【7912】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴いそれまで実行されていた特定報知の継続が制限（規制）されるため、チャンスが消失してしまったとの誤解を遊技者に与えやすい。このような構成に対し、上記特徴a B 1から特徴a B 7のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

30

【7913】

特徴a B 9. 前記所定演出状態は、前記他の演出状態とは前記特定報知の実行されやすさが異なる演出状態であることを特徴とする特徴a B 1乃至特徴a B 8のいずれかに記載の遊技機。

【7914】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度等が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、演出状態の切り替えに伴い特定報知の実行を解除することで、そのような期待度等の不整合を抑制することができる。しかしながらその反面、特定報知により示唆されていたチャンスが消失してしまったとの誤解や不安を遊技者に与える懸念が生じる。このような構成に対し、上記特徴a B 1から特徴a B 8のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

40

【7915】

なお、本特徴における「前記所定演出状態は、前記他の演出状態とは前記特定報知の実行されやすさが異なる演出状態である」には、他の演出状態が特定報知を実行し得る状態として設定される構成だけでなく、他の演出状態が特定報知を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【7916】

50

特徴 a B 1 0 . 前記特定報知における複数種類の報知態様は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして設定されるものであり、

前記第 2 報知態様設定手段は、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を先の所定演出状態における特定報知の報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な所定の第 1 態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 9 1 7 】

上記構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態における報知態様と同格であると遊技者が認識することが可能な態様に設定するため、特定報知が復帰したと遊技者に認識させやすくすることができる。

【 7 9 1 8 】

特徴 a B 1 1 . 前記第 2 報知態様設定手段は、後の所定演出状態において特定報知の報知態様を前記所定の第 1 態様に設定した後、先の所定演出状態における特定報知の報知態様より上位であると遊技者が認識することが可能な所定の第 2 態様（上位の特定表示態様等）に設定する第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 0 に記載の遊技機。

【 7 9 1 9 】

上記構成では、後の所定演出状態での特定報知の報知態様を、先の所定演出状態における報知態様より上位の報知態様とすることができるため、後の所定演出状態での報知態様が先の所定演出状態での報知態様までに制限され、示唆可能な期待度等の範囲が狭くなることを抑制できる。その際、いきなり上位の報知態様とすると、先の所定演出状態でなされていた報知態様との対応関係が分かりにくく、演出が分かりにくくなるおそれがある。この点、本構成では、一旦同格の報知態様としてから上位の報知態様に変更するため、報知態様が復帰したと分かりやすくすることができ、遊技者の混乱を抑制することが可能になる。

【 7 9 2 0 】

特徴 a B 1 2 . 前記特定報知の報知態様が上位の報知態様に変化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップ S a 1 6 0 3 ～ステップ S a 1 6 0 5 の処理を実行する機能）と、

後の所定演出状態において特定報知の報知態様を前記所定の第 1 態様とする場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 0 又は特徴 a B 1 1 に記載の遊技機。

【 7 9 2 1 】

上記構成では、特定演出により特定報知の報知態様が上位の報知態様に変化することが示唆されるため、上位の態様に変化することへの期待感が喚起され、特定報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、特定報知の報知態様を同格の態様とする場合に特定演出を行うと、実際には同格の態様となるだけにもかかわらず、遊技者が自身の記憶する先の所定演出状態での報知態様を基準として上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、実際の報知態様が遊技者の連想する態様と一致しなくなるため、特定演出への遊技者の信頼を損なうおそれがある。この点、本構成では、上位の報知態様への変更に該当するものであっても、先の所定演出状態での報知態様に戻すだけの場合は、特定演出の実行を制限するため、実際の報知態様よりも上位の態様を遊技者が連想することを抑制することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【 7 9 2 2 】

特徴 a B 1 3 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制

10

20

30

40

50

御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【7 9 2 3】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い特定報知の実行が解除された場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴 a B 1 から特徴 a B 1 2 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【7 9 2 4】

特徴 a B 1 4 . 特定の特別情報（保留用画像 HW の保留情報）に対応する前記保留用報知の報知態様を特定態様としている状況で先の所定演出状態から前記他の演出状態に移行した場合、前記特定の特別情報に対応する前記保留用報知の報知態様を前記通常態様に設定する手段（保留用画像 HW の表示態様を通常表示態様 H M a とする機能）を備えていることを特徴とする特徴 a B 1 3 に記載の遊技機。

【7 9 2 5】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴いそれまで特定態様とされていた保留用報知が通常態様に変更されるため、遊技者からすると、格下げされた印象を受けやすく、期待度が低下したとの誤解を与えやすい。このような構成に対し、上記特徴 a B 1 から特徴 a B 1 2 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【7 9 2 6】

なお、上記特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7 9 2 7】

<特徴 a C 群>

特徴 a C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群の特徴であり、主に上記第 1 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

【7 9 2 8】

特徴 a C 1 . 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な

10

20

30

40

50

特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置 7 5、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とする特定態様処理を実行することが可能な特定態様手段（第 1 の実施の形態の変形例 1 において演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理及び保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、
を備え、

予め定められた所定条件が成立した場合（演出モード A から演出モード B に切り替えられた場合）、前記特定態様又は前記保留用報知の実行が制限される制限状態に移行するように構成されており、

前記制限状態中に取得された特別情報に対応する前記保留用報知について、前記制限状態後の報知態様を前記制限状態中に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定する設定手段（第 1 の実施の形態の変形例 1 において演出制御装置 1 4 3 による保留予告用の第 2 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 7 9 2 9 】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、遊技回の開始前から付与対応結果となることへの遊技者の期待感を喚起することができる。このような構成の下、既に特定態様とされている保留用報知について特定態様又は保留用報知の実行を制限する制限状態を設ける場合がある。しかしながら、その制限状態において新たな特別情報が取得された場合、そのような特別情報についてまで特定態様への変更が行われえないものとする、制限状態中に取得された特別情報について遊技者の期待感を喚起できなくなる懸念がある。

【 7 9 3 0 】

この点、本構成によれば、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態の終了後に特定態様に変更することができるため、制限状態中に取得された特別情報について遊技者の期待感を喚起することができる。その際、制限状態後における特定態様への変更を制限状態中に実行された先特定処理（保留先読み処理）の結果に基づいて行うため、制限状態ではない場合と同様にして先特定処理を行うことができる。すなわち、先特定処理の構成を変更する必要があるため、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態後に変更することが可能になる。

【 7 9 3 1 】

特徴 a C 2 . 前記先特定手段は、取得された特別情報についての前記先特定処理を、前記制限状態であるか否かにかかわらず、特別情報の取得タイミングに合わせて行うように構成されていることを特徴とする特徴 a C 1 に記載の遊技機。

【 7 9 3 2 】

上記構成によれば、制限状態である場合とそうではない場合とのいずれにおいても特別情報の取得タイミングに合わせて先特定処理を行うことができるため、前者の場合と後者

10

20

30

40

50

の場合とで先特定処理を区別する必要がない。よって、構成が複雑化することを抑制しながら、制限状態中に取得された特別情報に対応する保留用報知の報知態様を制限状態後に変更することが可能になる。

【7933】

特徴a C 3．前記設定手段は、前記設定を前記制限状態が終了する場合又は前記制限状態が終了した後に実行することを特徴とする特徴a C 1又は特徴a C 2に記載の遊技機。

【7934】

例えば、制限状態中に実行された先特定処理の結果に基づいて制限状態後の報知態様を設定する場合にその設定を制限状態中に行う構成とすると、報知態様を設定した保留用報知に対応する特別情報の遊技回が制限状態中に実行された場合、報知態様の設定が反映されないまま保留用報知が終了し、設定が無駄になるおそれがある。この点、本構成では、報知態様の設定を制限状態の終了時又は終了後に行うため、そのような無駄が発生することを抑制し、効率的な処理を行うことが可能になる。

【7935】

特徴a C 4．前記制限状態は前記特定態様の実行を制限するものであり、

前記制限状態中に取得された特別情報に対応する前記保留用報知について、前記制限状態中の報知態様を前記通常態様、又は前記通常態様及び前記特定態様のいずれとも異なる所定態様（黒色表示態様）とする手段（保留用画像H B 1，H B 2の表示態様を通常表示態様H M a又は黒色表示態様に強制設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴a C 1乃至特徴a C 3のいずれかに記載の遊技機。

【7936】

上記構成では、特定態様の実行が制限される制限状態において保留用報知が通常態様、又は通常態様と特定態様のいずれとも異なる所定態様で行われるため、遊技者が遊技回の保留数を認識できるようにしながら特定態様を不実行とすることができる。このような構成に対し、上記特徴a C 1から特徴a C 3のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【7937】

特徴a C 5．前記制限状態中に特別情報が取得された場合、その特別情報が前記制限状態中に取得されたものであることを前記制限状態後に把握できるように所定の情報（制限期間中の発生保留であることの情報）を所定の記憶部（R A M 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 c）に記憶可能に構成されていることを特徴とする特徴a C 1乃至特徴a C 4のいずれかに記載の遊技機。

【7938】

上記構成によれば、制限状態の終了後において、制限状態となる前に取得された特別情報と制限状態中に取得された特別情報とが混在する場合でも、所定の記憶部に記憶された所定の情報に基づいて制限状態中に取得された特別情報を特定することができる。これにより、特徴a C 1に係る設定手段において、制限状態中に取得された特別情報と、そうではない特別情報とを識別し、制限状態中に取得された特別情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【7939】

特徴a C 6．演出状態として、第1演出状態（演出モードA）と第2演出状態（演出モードB）とを含む複数の演出状態が設定されており、

所定の移行条件が成立した場合（演出用操作部3 6により所定操作が行われた場合）、複数種類の演出状態のうちの1の演出状態から他の演出状態に移行させる演出状態移行手段（演出制御装置1 4 3における演出モード切替用処理を実行する機能）を備え、

前記第1演出状態から前記第2演出状態に移行した場合、前記制限状態に移行するように構成されていることを特徴とする特徴a C 1乃至特徴a C 5のいずれかに記載の遊技機。

【7940】

上記構成では、演出状態の切り替えに伴い制限状態に移行する。この場合、切り替え後の演出状態において遊技者が遊技を行うと考えられるため、制限状態中に特別情報が取得

10

20

30

40

50

されることが想定される。このような構成に対し、上記特徴 a C 1 から特徴 a C 5 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【7941】

特徴 a C 7. 前記第 2 演出状態は、前記第 1 演出状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる演出状態であることを特徴とする特徴 a C 6 に記載の遊技機。

【7942】

演出状態によって特定態様への変更されやすさが異なる構成の場合、特定態様を維持した状態で演出状態を切り替えると、その切り替え前後で特定態様が示唆する期待度が整合しなくなるおそれがある。この場合、第 1 演出状態から第 2 演出状態への移行に伴い特定態様や保留用報知の実行を制限することで、そのような期待度の不整合を抑制することができる。しかしながら、第 2 演出状態への移行前に特定態様とされていた保留用報知に対して上記制限を適用するとしても、第 2 演出状態で特別情報が取得されることにより行われる新たな保留用報知についてはどのように扱うべきであるかという懸念が生じる。このような構成に対し、上記特徴 a C 1 から特徴 a C 6 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【7943】

なお、本特徴における「前記第 2 演出状態は、前記第 1 演出状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる演出状態である」には、第 1 演出状態と第 2 演出状態の双方で特定報知が実行され得るものとなっており、それら各演出状態で特定報知の実行頻度（実行確率）が相違する場合だけでなく、第 1 演出状態と第 2 演出状態の一方で特定報知が実行されない構成も含まれると解することができる。

【7944】

特徴 a C 8. 前記第 2 演出状態が終了した場合、前記制限状態が終了するように構成されていることを特徴とする特徴 a C 6 又は特徴 a C 7 に記載の遊技機。

【7945】

上記構成では、第 2 演出状態が終了した場合に制限状態が解除されるため、第 2 演出状態中に取得された特別情報の保留用報知について、第 2 演出状態中は特定態様又は保留用報知の実行を制限し、その後、第 2 演出状態の終了に応じて特定態様とすることができる。

【7946】

特徴 a C 9. 保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域 D に保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域 D）を備え、

前記制限状態中に取得された特別情報の遊技回が前記制限状態中に行われた場合、その特別情報に対応するものであって前記実行用報知部にて行われる前記所定報知の報知態様を、前記制限状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて通常態様とは異なる特定態様に設定する手段（ステップ S a 2 9 0 1 ～ステップ S a 2 9 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a C 1 乃至特徴 a C 8 のいずれかに記載の遊技機。

【7947】

上記構成によれば、制限状態への移行により報知態様の変更が制限された保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更が許容される。このため、制限状態中に取得された特別情報の遊技回が制限状態中に実行される場合でも、その特別情報についての期待度を示唆することができる。

【7948】

なお、上記特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わ

せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7949】

<特徴aD群>

特徴aD群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例2に基づいて抽出されるものである。

【7950】

特徴aD1．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置75）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置75、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

所定の実行契機（先読み結果）に基づいて、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とする特定態様処理を実行することが可能な特定態様手段（演出制御装置143における保留予告用の設定処理、保留予告の第1実行用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMe）が設定されており、

第1状態（演出モードA）と、前記第1状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる第2状態（演出モードB）とを含む複数種類の状態が設定されており、

前記第1状態において前記特定態様処理が実行され、前記保留用報知の報知態様が複数種類の態様のうちのいずれかとされた後に前記第2状態に移行した場合、その保留用報知の報知態様を前記第1状態での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）とするか否かを判定する態様判定手段（第1の実施の形態の変形例2における演出制御装置143による演出モード切替用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【7951】

上記構成では、保留用報知の報知態様が特定態様とされ、その特定態様には、付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このため、保留用報知をいずれかの特定態様とすることで期待度を示唆することができ、付与対応結果となることへの遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、第1状態と、第1状態とは特定態様への変更されやすさが異なる第2状態とを含む複数種類の状態が設定されている。それら状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。

【7952】

そのような構成の下、特定態様の保留用報知が行われている状況で第1状態から第2状態に移行した場合、特定態様を維持すると、その種類によっては、対応する期待度が第2状態への移行前と懸け離れたものとなり、遊技者の誤解を招くおそれがある。この点、本構成では、そのような移行が生じた場合、第2状態への移行後においてその保留用報知の報知態様を第1状態での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするか否かを判定する。これにより、期待度の不整合が生じることを抑制でき、第2状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【7953】

なお、本特徴における「前記第1状態とは前記特定態様処理の実行されやすさが異なる第2状態」には、第2状態が保留用報知の特定態様への変更を実行し得る状態として設定される構成だけでなく、第2状態が保留用報知の特定態様への変更を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

10

【7954】

特徴aD2．前記第2状態は、前記第1状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態であることを特徴とする特徴aD1に記載の遊技機。

【7955】

上記構成では、第2状態は、第1状態よりも保留用報知が特定態様とされにくくなっているため、保留用報知の報知態様が特定態様に変更された場合の付与対応結果への期待度を比較すると、第1状態よりも第2状態の方が高くなることが想定される。この場合、第1状態から第2状態への移行が、特定態様に対する付与対応結果への期待度が低い状態から高い状態への移行するものとなるが、このような移行に対し、上記特徴aD1の構成を適用することで、期待度の不整合を抑制し、第2状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

20

【7956】

なお、本特徴における「前記第2状態は、前記第1状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態である」には、第2状態において保留用報知が特定態様とされる確率が第1状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第2状態が保留用報知の特定態様への変更を実行しない状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【7957】

特徴aD3．前記態様判定手段は、前記第2状態に移行する場合の前記保留用報知の報知態様が所定の報知態様（上限表示態様）より上位の態様である場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定態様とすることを許容しないと判定し、前記第2状態に移行する場合の前記保留用報知の報知態様が前記所定の報知態様以下の態様である場合、当該保留用報知の報知態様を前記所定態様とすることを許容すると判定することを特徴とする特徴aD1又は特徴aD2に記載の遊技機。

30

【7958】

上記構成では、第2状態への移行時における報知態様と第2状態に対応して設定された所定の報知態様との比較により、第1状態での報知態様と同格の態様とすることの可否が判定される。これにより、第2状態において各態様が対応する期待度を踏まえて同格の態様とするか否かを振り分けることができ、第2状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

40

【7959】

なお、本特徴において「所定の報知態様」を「前記第2状態に対応して設定される所定の報知態様」と表現することもできる。

【7960】

特徴aD4．前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能）を備え、

50

前記特定態様手段は、前記先特定処理の結果に基づいて前記特定態様処理を実行するように構成されており、

前記態様判定手段は、当該態様判定手段の判定対象となる保留用報知が対応する特別情報についての前記先特定処理の結果に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【7961】

上記構成では、特定態様への変更が先特定処理の結果（いわゆる先読み結果）に基づいて行われる。そして、態様判定手段により同格の態様とするか否かを判定する場合には、その判定対象である保留用報知の先読み結果に基づいて上記判定が行われる。これにより、その保留用報知の先読み結果、つまりは、その保留用報知の特別情報が付与判定手段の判定対象となった場合に実行される遊技回での報知結果や当該遊技回での遊技回演出を踏まえて、同格の態様とするか否かを判定することができる。

【7962】

特徴 a D 5．前記先特定処理の結果に対応させて複数種類の上限態様（上限表示態様）が設定されており（復帰判定用テーブル）、

前記態様判定手段は、

当該態様判定手段の判定対象となる保留用報知が対応する特別情報について前記先特定処理の結果を把握する把握手段（ステップ S a 3 1 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記複数種類の態様のうち前記把握手段により把握された結果に対応する上限態様に基づいて前記判定を行う手段（ステップ S a 3 1 0 6 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 a D 4 に記載の遊技機。

【7963】

上記構成では、先読み結果に対応させて複数種類の上限態様が設定され、態様判定手段により同格の態様とするか否かを判定する場合には、その判定対象である保留用報知の先読み結果に対応する上限態様が適用されて上記判定が行われる。これにより、第2状態に移行した場合の保留用報知の報知態様が、第1状態で対応する期待度を超えないようにして、同格の態様とするか否かを判定することができる。

【7964】

特徴 a D 6．前記特定態様手段は、前記特定態様処理を実行する場合、前記複数種類の態様のうちのいずれかの態様である第1特定態様（青色表示態様 H M b）で前記保留用報知を実行した後、当該保留用報知の報知態様を前記第1特定態様より上位の第2特定態様（緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）に変更する手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【7965】

上記構成では、保留用報知の報知態様が特定態様とされた後、その報知態様が段階的に上位の態様に変更される。このような構成では、第1状態で保留用報知の報知態様を特定態様とする処理が行われた場合において、例えば、特定態様にされてからの序盤で第2状態への移行が生じた場合には、そのときの特定態様は比較的に下位の態様（期待度が低い態様）となることが想定され、逆に終盤で上記移行が生じた場合には、比較的に上位の態様（期待度が高い態様）となることが想定される。つまり、第2状態への移行タイミングによって、保留用報知における特定態様がいずれの態様となっているかに差異が生じる。このように構成に対し、特徴 a D 1 から特徴 a D 5 のいずれかの構成を適用することで、都度の報知態様に応じて同格の態様とするか否かを振り分けることができ、第2状態への移行後における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【7966】

なお、本特徴において「前記態様判定手段は、前記第2状態に移行する直前の前記第1態様での報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様とするか否かを判定する手段を備えている」という特徴をさらに備えていてもよい。

【7967】

特徴 a D 7 . 前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記特定態様処理が実行されにくい状態であり、

前記第 2 状態において前記特定態様処理が実行され、前記保留用報知の報知態様が複数種類の態様のうちのいずれかとされた後に前記第 1 状態に移行した場合、前記態様判定手段による前記判定を不実行とする手段（ステップ S a 3 1 0 4 で否定判定した場合にステップ S a 3 1 0 5 ～ステップ S a 3 1 0 7 の処理をスキップする機能）を備えていることを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 9 6 8 】

上記構成では、保留用報知が相対的に特定態様とされにくい第 2 状態から、相対的に特定態様とされやすい第 1 状態への移行、すなわち、特定態様に対する付与対応結果への期待度が高い状態から低い状態への切り替わりである場合、同格の態様するか否かを判定しない構成としている。これにより、保留用報知の報知態様が維持される機会が過度に制限されることを抑制できるほか、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【 7 9 6 9 】

特徴 a D 8 . 前記態様判定手段により前記所定態様にする判定された場合、当該判定の対象となった前記保留用報知の報知態様を前記通常態様としてから前記所定態様に変更する変更手段（ステップ S a 3 1 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 7 9 7 0 】

上記構成では、保留用報知の報知態様を同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更される。この場合、同格の態様にする場合と同格の態様にしない場合とのいずれにおいても、保留用報知の報知態様が第 1 状態から第 2 状態への切り替えに伴って通常態様に切り替わる構成とできる。これにより、同格の態様にしないと判定されたことに起因して特定態様から通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に变化する構成とすることで、同格の態様にしないと判定された場合も含め、第 2 状態への移行後、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかと期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

【 7 9 7 1 】

特徴 a D 9 . 前記保留用報知の報知態様が上位の報知態様に变化することを示唆する特定演出（変化示唆演出）を実行する特定演出手段（ステップ S a 1 6 0 3 ～ステップ S a 1 6 0 5 の処理を実行する機能）と、

前記変更手段により前記保留用報知の報知態様が前記所定態様に変更される場合、前記特定演出の実行が制限されるようにする手段（変化示唆演出の実行が制限されるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a D 8 に記載の遊技機。

【 7 9 7 2 】

上記構成では、特定演出により保留用報知の報知態様が上位の報知態様に变化することが示唆されるため、上位の報知態様に变化することへの期待感が喚起され、保留用報知への遊技者の注目度を高めることができる。このような構成において、例えば、同格の態様に変更する場合に特定演出を行うと、遊技者が記憶している第 1 状態での報知態様を基準とし、それよりも上位の報知態様を連想してしまうことが想定される。この場合、特定演出が行われたにもかかわらず、元の態様に戻っただけではないかといった不自然な印象を与える懸念がある。この点、本構成では、上位の報知態様に変更されるものであっても、通常態様から同格の態様に変更する場合は、特定演出の実行を制限するため、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【 7 9 7 3 】

特徴 a D 1 0 . 前記態様判定手段により前記所定態様にしないと判定された場合、当該判定の対象となった保留用報知の報知態様を前記通常態様とするか、前記所定態様より下位の報知態様とする手段（ステップ S a 3 1 0 8 の処理を実行する機能）を備えているこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする特徴 a D 1 乃至特徴 a D 9 のいずれかに記載の遊技機。

【7974】

上記構成では、同格の態様にしないと判定された場合、判定対象となった保留用報知の報知態様を通常態様又は下位の報知態様とするため、第2状態に移行した場合の保留用報知の報知態様が第1状態に対応する期待度を越えることを抑制でき、第2状態への移行後おける保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【7975】

なお、上記特徴 a D 1 乃至特徴 a D 10 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 14、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 14、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 10、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 19、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 12、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 15、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 11、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 12 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【7976】

＜特徴 a E 群＞

特徴 a E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例3に基づいて抽出されるものである。

【7977】

特徴 a E 1. 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置75）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置75、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（演出制御装置143における保留予告用の設定処理、保留予告の第1実行用処理を実行する機能）と、を備え、

前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行され

10

20

30

40

50

た場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置 162 における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合に前記特別遊技状態後の報知態様が前記特別遊技状態前の報知態様とは異なる態様となるようにする特定手段（第 1 の実施の形態の変形例 3 における演出制御装置 143 による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【7978】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、付与判定手段の判定結果が付与対応結果となり、特別遊技状態が実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、付与判定に用いられる特別情報が同じでも遊技状態によって付与判定の結果や遊技回にて行われる遊技回演出等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特別遊技状態の実行前に特定態様とされた保留用報知について、特別遊技状態の実行前と実行後の遊技状態が異なる場合に、特別遊技状態後の報知態様が特別遊技状態前の報知態様と異なるものとされるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等が変化しても、保留用報知により遊技者に誤解を与えることが抑制され、移行後の遊技状態における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【7979】

特徴 a E 2. 前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する手段（ステップ S a 3 5 0 4 で否定判定した後、ステップ S a 3 4 1 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 に記載の遊技機。

【7980】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合、通常態様に変更されて保留用報知が行われる。これにより、特別遊技状態後において実際の期待度とは整合しない保留用報知が行われ、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常態様とすることで、期待度の変化に合わせた報知態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の単純化を図ることも可能になる。

【7981】

特徴 a E 3. 前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第 1 手段と、

前記第 1 手段により前記通常態様とされた後、前記通常態様とされた前記保留用報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて当該保留用報知の報知態様を設定する第 2 手段（保留予告の第 3 実行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a E 2 に記載の遊技機。

【7982】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成によれば、通常態様とされた保留用報知について、その後、に特定態様に変化する機会が付与されるため、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【7983】

特徴 a E 4. 保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知

10

20

30

40

50

に対応する所定報知（実行表示領域 D に保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域 D）を備え、

前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第 1 手段と、

前記第 1 手段により通常態様とされた保留用報知の遊技回において、当該保留用報知に対応する前記所定報知の報知態様を通常態様とは異なる特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて前記所定報知の報知態様を設定する第 2 手段（保留予告の第 3 実行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a E 2 又は特徴 a E 3 に記載の遊技機。

【7984】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう懸念がある。この点、本構成では、通常態様とされた保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更機会が付与される。このため、報知態様が特定態様から通常態様へと変更された場合であっても、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【7985】

特徴 a E 5. 遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置 143 における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定することを特徴とする特徴 a E 4 に記載の遊技機。

【7986】

上記構成では、遊技回演出設定手段にて遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づき、所定報知の報知態様を特定態様とするか否かが判定される。これにより、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なる場合において、特別遊技状態後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、所定報知の報知態様を特定態様に変更することができる。

【7987】

なお、本特徴を上記特徴 a E 2 に適用する場合、「前記第 2 手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」を「前記第 2 手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報にかかわらず、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」と表現することができる。

【7988】

特徴 a E 6. 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特別遊技状態の実行前に特定態様とされた前記保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f）に記憶可能な構成となっており、

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段（演出制御装置 143 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えて

10

20

30

40

50

いることを特徴とする特徴 a E 1 乃至特徴 a E 5 のいずれかに記載の遊技機。

【7989】

例えば、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前に行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、特別遊技状態前の報知態様とは異なる報知態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定態様の保留用報知が存在する状況で特別遊技状態が実行された場合、そのときの報知態様の情報を記憶し、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、その記憶された情報に基づいて特別遊技状態後の報知態様を設定する。これにより、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

【7990】

なお、本特徴において「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」を「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記先特定処理の結果にかかわらず、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」と表現することもできる。

【7991】

特徴 a E 7. 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 乃至特徴 a E 6 のいずれかに記載の遊技機。

【7992】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするため、特別遊技状態前において特定態様への変更により遊技者の期待感を喚起した保留用報知について、特別遊技状態後においても同じように期待感を喚起することができる。

【7993】

特徴 a E 8. 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特定手段は、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する第 1 手段（ステップ S a 3 5 0 4 で否定判定した後、ステップ S a 3 4 1 7 の処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、を備え、

前記第 2 手段は、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定した後、前記所定態様に設定することが可能な手段（ステップ S a 3 5 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 乃至特徴 a E 7 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【7994】

上記構成では、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更する。この場合、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、特別遊技状態が実行されることに伴い、保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更される。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に変化する構成とすることで、遊技状態が相違する場合も含め、特別遊技状態後の遊技状態において、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかとの期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

10

【7995】

特徴 a E 9. 前記特定手段は、前記特別遊技状態において又は前記特別遊技状態が終了する場合に、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じであるか否かを判定する遊技状態判定手段（ステップ S a 3 4 1 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 乃至特徴 a E 8 のいずれかに記載の遊技機。

【7996】

上記構成では、遊技状態が同じであるか否かの同否判定が特別遊技状態の実行中又は特別遊技状態が終了する場合に行われる。これにより、特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を特別遊技状態後に如何なる態様とするかについて、特別遊技状態後に速やかに対応することができる。よって、特別遊技状態後において、その保留用報知よりも前の保留数が少ない状況であっても、当該保留用報知の報知態様を好適に調整することができる。

20

【7997】

特徴 a E 1 0. 遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置 6 5）と、

前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特別遊技状態は、少なくとも 1 回の前記切替制御が行われる状態であり、

前記遊技状態判定手段は、前記判定を前記可変入球手段が前記第 2 状態とされている期間において行うものであることを特徴とする特徴 a E 9 に記載の遊技機。

30

【7998】

特別遊技状態において可変入球手段が第 1 状態となっている場合、可変入球手段への遊技球の入球に基づく演出等を行う必要があるなど処理負荷が比較的高い状態となっていることが想定される。そのような期間を利用して同否判定を行うと、一層の高負荷を招く懸念がある。この点、本構成では、可変入球手段が第 2 状態とされている期間を利用して同否判定を行うため、処理負荷の軽減を図ることが可能になる。

【7999】

特徴 a E 1 1. 前記付与判定手段は、特別情報に含まれる第 1 情報（大当たり乱数カウンタ C 1 の値）に基づいて前記付与判定を行うものであり、

前記特別情報に含まれる第 2 情報（変動種別カウンタ C S の値）又は当該第 2 情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記先特定処理は、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報に含まれる前記第 2 情報又は当該第 2 情報に対応する前記特定情報を、前記所定の特別情報に含まれる前記第 1 情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定するものであり、

40

50

前記複数種類の遊技状態は、第1遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態のいずれか）と、所定の第2情報（値が80である変動種別カウンタCS）に対応する遊技回演出又は特定情報が前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、高確遊技状態のいずれかであって第1遊技状態とは異なる遊技状態）を含むものであることを特徴とする特徴aE1乃至特徴aE9のいずれかに記載の遊技機。

【8000】

上記構成では、特別情報に含まれる第2情報に基づいて遊技回演出が設定されるとともに、第1遊技状態と第2遊技状態とでは、第2情報の値が同じであっても対応する遊技回演出が相違するように構成されている。このため、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合に、保留用報知における特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同じにすると、特別遊技状態前と特別遊技状態後とで保留用報知により示唆される遊技回演出が整合しなくなるおそれがある。このような構成に対し、上記特徴aE1から特徴aE9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8001】

特徴aE12. 前記特別遊技状態において前記保留用報知を不実行とする手段（ステップS a 3 4 1 1の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴aE1乃至特徴aE10のいずれかに記載の遊技機。

【8002】

特別遊技状態の終了に伴い保留用報知の報知態様を変更する場合に、それまで行われていた保留用報知を特別遊技状態の終了時に突然、他の態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。例えば、保留用報知の報知態様を通常態様や下位の報知態様に格下げする場合等は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、特別遊技状態において保留用報知が不実行とされるため、報知態様を変更するにあたり、他の保留用報知も含めて保留用報知自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、報知態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、特定報知が不実行とされることで、特別遊技状態用の演出に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

【8003】

特徴aE13. 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（図柄表示装置75）を制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を前記所定の報知手段又は当該所定の報知手段とは異なる報知手段（図柄表示装置75、保留ランプ部）にて行う保留用報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記

10

20

30

40

50

付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とすることが可能な特定態様手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、を備え、

前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合とそうでない場合とで異ならせる特定手段（第 1 の実施の形態の変形例 3 における演出制御装置 1 4 3 による予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 8 0 0 4 】

上記構成では、いわゆる保留先読みの結果に基づいて保留用報知の報知態様が特定態様とされるため、付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、本構成では、遊技状態として複数種類の遊技状態が設定され、付与判定手段の判定結果が付与対応結果となり、特別遊技状態が実行された場合、それら複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行される。このように複数種類の遊技状態を設けた構成にあっては、付与判定に用いられる特別情報が同じでも遊技状態によって付与判定の結果や遊技回にて行われる遊技回演出等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特別遊技状態の実行前に特定態様とされた保留用報知について、特別遊技状態後の遊技状態での報知態様を、特別遊技状態の実行前と実行後の遊技状態が同じであるか否かによって異ならせるため、遊技状態の違いに起因する付与判定結果や遊技回演出等の変化を踏まえて報知態様を設定することができ、移行後の遊技状態における保留用報知を好適に行うことが可能になる。

【 8 0 0 5 】

特徴 a E 1 4 . 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

前記特別遊技状態の実行前に特定態様とされた前記保留用報知の報知態様に対応する情報を所定の記憶部（R A M 3 4 4 の復帰用エリア 3 4 4 f）に記憶可能な構成となっており、

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 3 に記載の遊技機。

【 8 0 0 6 】

例えば、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前に行われた保留先読みの結果に基づいて設定する構成であると、特別遊技状態前の報知態様とは異なる報知態様に設定される懸念がある。この点、本構成では、特定態様の保留用報知が存在する状況で特別遊技状態が実行された場合、そのときの報知態様の情報を記憶し、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、その記憶された情報に基づいて特別遊技状態後の報知態様を設定する。これにより、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の元の態様に好適に復帰させることが可能になる。

10

20

30

40

50

【8007】

なお、本特徴において「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」を「前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記先特定処理の結果にかかわらず、前記所定の記憶部に記憶された情報に基づいて前記特別遊技状態後の報知態様を設定する態様設定手段」と表現することもできる。

【8008】

特徴 a E 1 5 . 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）が設定されており、

10

前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 3 又は特徴 a E 1 4 に記載の遊技機。

【8009】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と同じである場合、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするため、特別遊技状態前において特定態様への変更により遊技者の期待感を喚起した保留用報知について、特別遊技状態後においても同じように期待感を喚起することができる。

20

【8010】

特徴 a E 1 6 . 前記特定手段は、前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する手段（ステップ S a 3 5 0 4 で否定判定した後、ステップ S a 3 4 1 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 3 乃至特徴 a E 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

【8011】

上記構成では、特別遊技状態後の遊技状態が特別遊技状態前の遊技状態と異なる場合、通常態様に変更されて保留用報知が行われる。これにより、特別遊技状態後において実際の期待度とは整合しない保留用報知が行われ、遊技者の誤解を招くことを好適に抑制できる。また、一律に通常態様とすることで、期待度の変化に合わせた報知態様の細かな調整を不要化することができ、処理構成の単純化を図ることも可能になる。

30

【8012】

特徴 a E 1 7 . 保留されていた遊技回の実行を遊技者が認識できるように前記保留用報知に対応する所定報知（実行表示領域 D に保留用画像を表示すること）が行われる実行用報知部（実行表示領域 D）を備え、

前記特定手段は、

前記通常態様に設定する手段としての第 1 手段と、

40

前記第 1 手段により通常態様とされた保留用報知の遊技回において、当該保留用報知に対応する前記所定報知の報知態様を通常態様とは異なる特定態様とするか否かを判定し、その結果に基づいて前記所定報知の報知態様を設定する第 2 手段（保留予告の第 3 実行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 a E 1 6 に記載の遊技機。

【8013】

特別遊技状態前に特定態様とされた保留用報知の報知態様を、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なることに基づき、特別遊技状態後に通常態様に変更することで、遊技状態の変化に起因する付与判定結果や遊技回演出等の変動を吸収できる反面、その保留用報知に対応する特別情報の期待度を報知又は示唆できなくなってしまう

50

う懸念がある。この点、本構成では、通常態様とされた保留用報知について、その保留用報知の遊技回まで遊技が進むことにより特定態様への変更機会が付与される。このため、報知態様が特定態様から通常態様へと変更された場合であっても、事後的に特定態様へと昇格させることができ、期待度を報知等することが可能になる。

【8014】

特徴a E 18. 遊技回が実行される場合、当該遊技回の契機である前記付与判定の対象となった特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて前記遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記第2手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定することを特徴とする特徴a E 17に記載の遊技機。

【8015】

上記構成では、遊技回演出設定手段にて遊技回演出の設定に用いられる特別情報又は特定情報に基づき、所定報知の報知態様を特定態様とするか否かが判定される。これにより、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが異なる場合において、特別遊技状態後の遊技回にて実際に行われる遊技回演出に適合させながら、所定報知の報知態様を特定態様に変更することができる。

【8016】

なお、本特徴を上記特徴a E 2に適用する場合、「前記第2手段は、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」を「前記第2手段は、前記所定の記憶部に記憶された情報にかかわらず、前記遊技回演出設定手段にて参照される前記特別情報又は前記特定情報に基づいて前記所定報知の報知態様を特定態様とするか否かを判定する」と表現することができる。

【8017】

特徴a E 19. 前記特定態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d、虹色表示態様H M e）が設定されており、

前記特定手段は、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが同じである場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記特別遊技状態前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様（同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等）に設定する第1手段（演出制御装置143における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態前の遊技状態と前記特別遊技状態後の遊技状態とが異なる場合、前記特別遊技状態前に特定態様とされた前記保留用報知について、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定する第2手段（ステップS a 3 5 0 4で否定判定した後、ステップS a 3 4 1 7の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第1手段は、前記特別遊技状態後の報知態様を前記通常態様に設定した後、前記所定態様に設定することが可能な手段（ステップS a 3 5 0 7の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a E 13乃至特徴a E 18のいずれかに記載の遊技機。

【8018】

上記構成では、特別遊技状態後の報知態様を特別遊技状態前の報知態様と同格の態様にする場合に、一旦通常態様としてから同格の態様に変更する。この場合、特別遊技状態後の遊技状態と特別遊技状態前の遊技状態とが同じであるか否かにかかわらず、特別遊技状態が実行されることに伴い、保留用報知の報知態様が特定態様から通常態様に変更される。これにより、遊技状態が相違することに起因して通常態様に変更される場合の不自然さを軽減することが可能になる。また、通常態様となってから特定態様に変化する構成とす

10

20

30

40

50

ることで、遊技状態が相違する場合も含め、特別遊技状態後の遊技状態において、通常態様とされた保留用報知が特定態様に変更されるのではないかと期待感を喚起することができ、その保留用報知への期待感を持続させることが可能になる。

【8019】

なお、上記特徴 a E 1 3 から特徴 a E 1 9 に対して上記特徴 a E 9 から特徴 a E 1 2 の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【8020】

なお、上記特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8021】

＜特徴 a F 群＞

特徴 a F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 1 の実施の形態の変形例 4 に基づいて抽出されるものである。

【8022】

特徴 a F 1. 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報（保留情報）を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報に対応する特定報知（保留用画像の表示）を当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前に実行する特定報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前の所定タイミング（保留情報の取得タイミング）において特定する第 1 先特定手段（第 1 の実施の形態の変形例 4 において演出制御装置 1 4 3 による第 1 保留先読み処理を実行する機能）と、

前記所定の特別情報に対応する特定報知の実行中に所定事象（開閉実行モード等）が発生した場合、前記所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報（変動パターン等）を、前記所定事象後である特定タイミング（開閉実行モードの終了タイミング等）において特定する第 2 先特定手段（第 1 の実施の形態の変形例 4 において演出制御装置 1 4 3 による第 2 保留先読み処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定報知手段は、

前記第 1 先特定手段の特定結果に基づいて前記所定事象前における前記所定の特別情報に対応する特定報知の報知態様を設定する第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

前記第 2 先特定手段の特定結果に基づいて前記所定事象後における前記所定の特別情報に対応する特定報知の報知態様を設定する第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 における予告復帰用の設定処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

を備えていることを特徴とする遊技機。

【8023】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。このような構成において、所定事象の発生に伴い状態が変化し、付与判定に用いる特別情報の値が同じであっても、所定事象の前後で付与判定の結果等に差異が生じることがある。この点、本構成では、特定報知の実行中に所定事象が発生した場合、その特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行し、その結果に基づいて特定報知の報知態様を設定する。このため、所定事象前に行われていた特定報知の報知態様を所定事象後に適した態様となるように調整することができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

10

【8024】

特徴a F 2．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴a F 1に記載の遊技機。

【8025】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に所定事象が発生する事態を招きやすい。このような構成に対し、上記特徴a F 1の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。

20

【8026】

特徴a F 3．前記所定事象前と前記所定事象後とで、前記付与情報（大当たりに対応する乱数値）又は前記付与判定手段での判定条件（当選確率）が異なり得るように構成されていることを特徴とする特徴a F 1又は特徴a F 2に記載の遊技機。

【8027】

上記構成では、特別情報の値が同じであっても、所定事象前と所定事象後とで付与判定の結果に差異が生じ得る。このため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、遊技回で実際に報知される報知結果（付与判定の結果）とは異なる結果を示唆する事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴a F 1又は特徴a F 2の構成を適用することで、遊技回での実際の報知結果と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

30

【8028】

特徴a F 4．前記第2先特定手段は、前記所定事象後に対応する前記付与情報又は前記判定条件を適用して前記特定を行うことを特徴とする特徴a F 3に記載の遊技機。

【8029】

上記構成では、特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行する場合に、所定事象後の状態に対応する付与情報や判定条件が適用されて先読み処理が行われる。これにより、所定事象前に行われていた特定報知について、遊技回での実際の報知結果と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

40

【8030】

特徴a F 5．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

特別情報（保留情報）又は当該特別情報から導出される特定情報（変動パターン）に基づいて遊技回にて行われる遊技回演出（リーチ演出等）を設定する遊技回演出設定手段（

50

演出制御装置 143 における特図変動表示用処理を実行する機能)と、
を備え、

所定の特別情報又は当該所定の特別情報から導出される所定の特定情報(値が80の変動パターン)に対応する遊技回演出が前記所定事象前と前記所定事象後とで異なり得るように構成されていることを特徴とする特徴a F 1乃至特徴a F 4のいずれかに記載の遊技機。

【8031】

上記構成では、特別情報又は特定情報の値が同じであっても、所定事象前と所定事象後とで遊技回設定手段により設定される遊技回演出に差異が生じ得る。このため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、遊技回で実際に行われる遊技回演出とは別の演出を示唆する事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴a F 1から特徴a F 4のいずれかに記載の構成を適用することで、所定事象前に行われていた特定報知について、実際の遊技回演出と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

【8032】

特徴a F 6. 前記第1先特定手段及び前記第2先特定手段は、前記判定結果に対応する情報として、前記所定の特別情報に対応する遊技回演出又は前記所定の特別情報に対応する特定情報を特定する手段を備え、

前記第2先特定手段は、前記所定事象後に対応させて前記所定の特別情報に対応する遊技回演出又は前記所定の特別情報に対応する特定情報を特定することを特徴とする特徴a F 5に記載の遊技機。

【8033】

上記構成では、特定報知の契機となった特別情報を対象として所定事象後に改めて先読み処理を実行する場合に、所定事象後の状態に対応させて遊技回演出や特定情報が先読みされる。これにより、所定事象前に行われていた特定報知について、実際の遊技回演出と整合するように報知態様を調整して所定事象後の報知を行うことができ、所定事象後における特定報知を好適に行うことが可能になる。

【8034】

特徴a F 7. 前記第2手段は、前記所定事象前の報知態様と前記第2先特定手段の特定結果とに基づいて前記所定事象後の報知態様を設定することを特徴とする特徴a F 1乃至特徴a F 6のいずれかに記載の遊技機。

【8035】

例えば、所定事象の発生に伴い特定報知の報知態様が頻繁に変化する構成であると、遊技者が違和感を抱く懸念がある。この点、本構成では、第2先特定手段の特定結果だけではなく、所定事象前の報知態様も加味して所定事象後の報知態様を設定するため、例えば、所定事象前の報知態様を第2先特定手段の特定結果に照らし、所定事象後も同じ態様としても支障がなければ、所定事象前の報知態様を引き継いで特定報知を行うことができる。これにより、所定事象を境として報知態様が過度に変化することを抑制でき、自然な態様で所定事象後の特定報知を実行することが可能になる。

【8036】

特徴a F 8. 前記特定報知には、前記付与判定の結果が前記付与情報に対応しているとする付与判定結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様(通常表示態様HMa、青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMe)が設定されており、

前記第2手段は、前記所定事象前の報知態様と前記第2先特定手段の特定結果とに基づいて、前記所定事象後の報知態様を前記所定事象前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な所定態様(同じ特定表示態様、同順位の表示態様、同じキャラクタ等)とするか否かを判定する態様判定手段(ステップSa4703～ステップSa4705の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴a F 7に記載の遊技機。

【8037】

上記構成では、特定報知の報知態様として、付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様が設定されている。このように期待度を段階的に設定して多数の報知態様を設けた構成にあっては、1の報知態様に対応する期待度の範囲が狭くなるため、所定事象前の報知態様で所定事象後の特定報知を行うと、所定事象の前後で示唆する期待度に差異が生じやすい。この点、本構成では、所定事象前の報知態様と第2先特定手段の特定結果とに基づいて、所定事象後の報知態様を所定事象前の報知態様と遊技者が同格であると認識することが可能な態様とするか否かを判定するため、多数の報知態様が設定されている状況でも、期待度を整合させて所定事象後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【8038】

特徴a F 9．前記第2手段は、前記態様判定手段により前記所定態様にしないと判定された場合、前記所定事象後の報知態様を通常態様（通常表示態様H M a）又は前記所定事象前の報知態様より下位の報知態様に設定する手段（ステップS a 4 7 0 6で否定判定した後、ステップS a 3 4 1 7の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a F 8に記載の遊技機。

【8039】

上記構成では、同格の態様としないと判定された場合、判定対象となった特定報知の報知態様を通常態様又は下位の報知態様とするため、所定事象後の報知態様が所定事象前に対応する期待度を超えることを抑制でき、所定事象後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【8040】

特徴a F 10．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定報知は前記保留用報知であることを特徴とする特徴a F 1乃至特徴a F 9のいずれかに記載の遊技機。

【8041】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に所定事象が発生する事態が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、所定事象の前後で期待度に差異が生じる場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴a F 1から特徴a F 9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8042】

特徴a F 11．前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記特別遊技状態とは別に、遊技状態として複数種類の遊技状態（通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態）が設定されており、

前記付与判定手段の判定結果が前記付与対応結果となり、前記特別遊技状態が実行された場合、前記複数種類の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置162における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定事象は前記特別遊技状態であることを特徴とする特徴a F 1乃至特徴a F 10

10

20

30

40

50

のいずれかに記載の遊技機。

【8043】

特別遊技状態への移行を契機として、通常遊技状態、高確遊技状態、時短遊技状態等の遊技状態に移行する遊技機がある。このような遊技機では、特別遊技状態前の遊技状態と特別遊技状態後の遊技状態とで、付与判定に用いる特別情報の値が同じであっても、特別遊技状態の前後で付与判定の結果等に差異が生じることがある。このような構成に対し、上記特徴a F 1から特徴a F 10のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8044】

特徴a F 12．特定報知の実行中に前記特別遊技状態に移行した場合、当該特別遊技状態において前記特定報知を不実行とする手段（ステップS a 3 4 1 1の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a F 11に記載の遊技機。

10

【8045】

特別遊技状態の終了に伴い特定報知の報知態様を変更する場合に、それまで行われていた特定報知を特別遊技状態の終了時に突然、他の態様に変更すると、遊技者が不自然な印象を受ける懸念がある。例えば、特定報知の報知態様を通常態様や下位の報知態様に格下げする場合等は遊技者の目に付きやすく、不自然な印象を与えやすいことが想定される。この点、本構成では、特別遊技状態において特定報知が不実行とされるため、報知態様を変更するにあたって特定報知自体が行われない期間を介在させることができる。これにより、報知態様の変更が目立つことが抑制され、不自然さを緩和することが可能になる。また、特定報知が不実行とされることで、特別遊技状態用の演出に遊技者を注目させやすくなるというメリットもある。

20

【8046】

なお、上記特徴a F 1乃至特徴a F 12の各構成に対して、特徴a A 1乃至特徴a A 14、特徴a B 1乃至特徴a B 14、特徴a C 1乃至特徴a C 9、特徴a D 1乃至特徴a D 10、特徴a E 1乃至特徴a E 19、特徴a F 1乃至特徴a F 12、特徴a G 1乃至特徴a G 15、特徴a H 1乃至特徴a H 11、特徴a I 1乃至特徴a I 12のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【8047】

<特徴a G群>

特徴a G群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例5～変形例6に基づいて抽出されるものである。

【8048】

特徴a G 1．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

40

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能）と、

50

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）にて特定報知（保留予告演出）が実行されるようにする第 1 特定報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 1 特定報知手段は、前記特定報知の報知態様を複数種類の報知態様（青色表示態様 H M b、緑色表示態様 H M c、赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）のいずれかの態様に設定する第 1 報知態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理を実行する機能）を備え、前記第 1 報知態様設定手段の設定結果に基づいて前記特定報知を実行するように構成されており、

前記特定報知の実行中に所定の異常（電断状態）が発生した場合、前記所定の異常が解消された後に前記特定報知を再実行する第 2 特定報知手段（第 1 の実施の形態の変形例 5 において演出制御装置 1 4 3 による保留予告の復帰用処理を実行する機能、第 1 の実施の形態の変形例 6 において演出制御装置 1 4 3 による演出設定処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 特定報知手段は、所定の異常が解消した後に再実行される前記特定報知の報知態様を、所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様、所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果、又は所定の異常が解消した後に行われる前記先特定処理の結果に基づいて設定する第 2 報知態様設定手段（第 1 の実施の形態の変形例 5 ～変形例 6 において演出制御装置 1 4 3 による表示態様の設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 8 0 4 9 】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。その際、特定報知の報知態様として複数種類の態様が設定されるため、それら複数種類の態様のいずれかに設定して特定報知を実行することにより、上記期待度に大小を付与して示唆することができる。このような構成の下、特定報知が行われている状況で所定の異常が発生し、その後、当該異常が解消された場合には、異常発生前に実行されていた特定報知が再実行される。これにより、異常解消後に特定報知を復帰させることができ、異常の発生により特定報知が消滅してしまうことが抑制される。その際、再実行される特定報知の報知態様が異常発生前の報知態様、異常発生前に行われた先読み結果又は異常発生後に改めて行われる先読み結果に基づいて設定されるため、異常発生前に行われていた特定報知を好適に復帰させることが可能になる。

【 8 0 5 0 】

特徴 a G 2 . 特定報知の実行中に前記所定の異常が発生した場合、当該特定報知が不実行となるように構成されていることを特徴とする特徴 a G 1 に記載の遊技機。

【 8 0 5 1 】

異常の発生により特定報知が不実行となる構成では、特定報知だけでなく、その特定報知に付随する期待度までが消滅してしまったのではないかとの遊技者の不安感を招きやすい。このような構成に対し、上記特徴 a G 1 の構成を適用することで、その特徴を有効に機能させ、上記効果を好適に発揮させることができる。

【 8 0 5 2 】

特徴 a G 3 . 前記第 2 報知態様設定手段は、前記所定の異常が解消してから前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となるまでの期間における所定タイミングで前記設定を行うことを特徴とする特徴 a G 1 又は特徴 a G 2 に記載の遊技機。

【 8 0 5 3 】

上記構成では、再実行される特定報知の報知態様が異常解消から当該特定報知の契機となった特別情報の遊技回が開始されるまでの期間において設定される。このため、特別情報の遊技回が開始される前に特定報知の報知態様を異常発生前の態様に復帰させることができ、当該遊技回の前に期待度を示唆することが可能になる。

【 8 0 5 4 】

特徴 a G 4 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様に基づいて設定するものであり、

特定報知の報知態様に対応する情報（保留用画像に関する情報）を所定の記憶部（バックアップ R A M 3 4 5）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 0 5 5 】

上記構成では、特定報知の報知態様に対応する情報が所定の記憶部に記憶されるとともに、当該記憶部に記憶された情報が異常発生時に消失せずに保持される。このため、異常解消後において上記記憶部の情報に基づいて特定報知の報知態様を決定することができ、異常解消後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【 8 0 5 6 】

特徴 a G 5 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様に基づいて設定するものであり、

前記特定報知は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして前記複数種類の報知態様が設定されており、

所定の異常が発生する前の前記特定報知の報知態様が予め定められた所定態様（緑色表示態様 H M c）より上位の報知態様である場合、前記再実行される前記特定報知の報知態様を前記所定態様以下の報知態様に設定するか（ステップ S a 5 4 0 7 の処理を実行する機能）、又は前記特定報知を不実行とする（異常解消後の保留予告演出を不実行とする機能）特定手段を備えていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 0 5 7 】

例えば、異常の影響により取得情報記憶手段に記憶されていた特別情報に変化が生じた場合、異常発生前に行われた先読み結果と、異常解消後に行われる付与判定の結果とに不整合が生じる。このような場合に、異常発生前において特定報知により高い期待度を示唆しており、異常解消後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（付与判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、特定報知により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、異常発生時に行われていた特定報知の報知態様が所定以上の態様であり、ある程度の期待度を示唆していた場合は、下位の報知態様に制限して特定報知を再実行するか、特定報知自体を不実行とする。これにより、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が特定報知により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【 8 0 5 8 】

特徴 a G 6 . 前記所定の異常が発生した場合、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報を保持可能に構成されており、

前記所定の異常が解消された後に前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となった場合、前記特定手段により前記所定態様以下の報知態様に設定された特定報知又は不実行とされた特定報知の報知態様を前記付与判定手段の判定結果に基づいて設定する設定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告の第 4 実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a G 5 に記載の遊技機。

【 8 0 5 9 】

上記構成では、所定解消後において下位の報知態様に制限されて特定報知が再実行されたり、特定報知が不実行とされたりした場合でも、特定報知の契機となった特別情報が付与判定の対象となることで、特定報知の報知態様が再設定されたり、不実行とされた特定報知が実行されたりする。このため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなったり、特定報知が完全に消失してしまったりすることが回避される。その際、付与判定の結果に基づいて報知態様の再設定等が行われるため、遊技回での報知結果等と整合する適切な態様とされた状態で特定報知を実行することができる。

【 8 0 6 0 】

特徴 a G 7 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、前記先特定処理の結果に対応する情報（変動パターン等）を所定の記憶部（RAM 3 4 4）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 6 のいずれかに記載の遊技機。

【8061】

上記構成では、先読み結果に対応する情報が所定の記憶部に記憶されるとともに、当該記憶部に記憶された情報が異常発生時に消失せずに保持される。このため、異常解消後において上記記憶部の情報に基づいて特定報知の報知態様を決定することができ、異常解消後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【8062】

特徴 a G 8 . 前記第 2 特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、前記特定報知は、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして前記複数種類の報知態様が設定されており、

前記所定の異常の発生前において前記先特定手段の特定結果が所定結果（当たり結果）となった場合、前記特定報知の報知態様を所定態様（緑色表示態様 H M c）より上位の報知態様（赤色表示態様 H M d、虹色表示態様 H M e）とすることが許容されており、

前記再実行される前記特定報知の報知態様を前記所定態様以下の報知態様に制限して設定するか（ステップ S a 6 3 0 3 の処理を実行する機能）、又は所定の異常が発生する前に実行された前記先特定処理の結果が所定結果である場合、前記特定報知を不実行とする（異常解消後の保留予告演出を不実行とする機能）特定手段を備えていることを特徴とする特徴 a G 1 乃至特徴 a G 7 のいずれかに記載の遊技機。

【8063】

例えば、異常の影響により取得情報記憶手段に記憶されていた特別情報に変化が生じた場合、異常発生前に行われた先読み結果と、異常解消後に行われる付与判定の結果とに不整合が生じる。このような場合に、異常発生前において特定報知により高い期待度を示唆しており、異常解消後もそれをそのまま再実行すると、遊技回での報知結果（付与判定の結果）や遊技回で行われる遊技回演出が、特定報知により示唆される期待度と整合しないものとなり、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。この点、上記構成では、異常解消後の特定報知を所定態様以下に制限して実行するか、異常発生前の先読み結果が所定結果である場合、異常解消後の特定報知を不実行とするため、遊技回での報知結果等に適合しない期待度が特定報知により示唆されることが抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【8064】

特徴 a G 9 . 前記所定の異常が発生した場合、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報を保持可能に構成されており、

前記所定の異常が解消された後に前記特定報知の契機となった特別情報が前記付与判定手段による前記付与判定の対象となった場合、前記特定手段により前記所定態様以下の報知態様に設定された特定報知又は不実行とされた特定報知の報知態様を前記付与判定手段の判定結果に基づいて設定する設定手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告の第 4 実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a G 8 に記載の遊技機。

【8065】

上記構成では、所定解消後において下位の報知態様に制限されて特定報知が再実行されたり、特定報知が不実行とされたりした場合でも、特定報知の契機となった特別情報が付与判定の対象となることで、特定報知の報知態様が再設定されたり、不実行とされた特定報知が実行されたりする。このため、示唆される期待度が低く抑えられた状態のままとなったり、特定報知が完全に消失してしまったりすることが回避される。その際、付与判定の結果に基づいて報知態様の再設定等が行われるため、遊技回での報知結果等と整合する

10

20

30

40

50

適切な態様とされた状態で特定報知を実行することができる。

【8066】

特徴a G 1 0．前記特定報知の実行中に所定の異常が発生した場合において、当該所定の異常が解消された後に異常発生前に行われた前記先特定処理の結果を特定できない場合、異常解消後の前記特定報知の実行が制限されるようにする手段（ステップS a 6 3 0 8で否定判定した場合、ステップS a 6 3 1 1に移行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a G 1乃至特徴a G 9のいずれかに記載の遊技機。

【8067】

上記構成では、特定報知の実行中に異常が発生した場合において、当該報知の基となった先読み結果を異常解消後に特定できない場合、異常解消後における特定報知の実行を制限するため、誤った期待度が示唆されることを抑制できる。

【8068】

特徴a G 1 1．前記第2特定報知手段は、前記再実行される前記特定報知の報知態様を所定の異常が解消した後に行われる前記先特定処理の結果に基づいて設定するものであり、前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

実行が保留されている遊技回の数に対応させて保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記第1特定報知手段は、前記特定報知として、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであり、

複数の前記保留用報知が行われている状況において前記特定報知が行われている前記保留用報知を把握することが可能な特定情報（変化箇所情報）を所定の記憶部（RAM314、RAM344、バックアップRAM345）に記憶可能な構成とされており、

前記所定の異常が発生した場合、前記所定の記憶部に記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする特徴a G 1乃至特徴a G 1 0のいずれかに記載の遊技機。

【8069】

上記構成では、いずれの保留用報知にて特定報知が行われているかが所定の記憶部に記憶され、その情報が異常発生時にバックアップされるため、異常解消後において、異常発生前にいずれの保留用報知にて特定報知が行われていたかを好適に把握することができる。

【8070】

特徴a G 1 2．所定の異常が解消した後、前記所定の記憶部に保持される前記特定情報に基づいて、所定の異常が発生する前に前記特定報知が行われていた前記保留用報知を把握し、その把握した前記保留用報知を対象として前記特定処理を実行することを特徴とする特徴a G 1 1に記載の遊技機。

【8071】

上記構成では、異常発生前に特定報知が行われていた保留用報知を対象として異常解消後の先特定処理が実行されるため、異常発生前に特定報知が行われていなかった保留用報知まで異常解消後に特定報知が行われ、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することができる。さらに、異常解消後に行われる全ての保留用報知を対象に先特定処理を行う場合に比べ、先特定処理の実行回数を少なく抑えることができ、復帰時の処理負荷を軽減することが可能になる。

【8072】

特徴a G 1 3．所定の異常が解消した後、前記所定の記憶部に保持される前記特定情報に基づいて、所定の異常が発生する前に前記特定報知が行われていなかった前記保留用報知を把握し、その把握した前記保留用報知の報知態様を通常態様に設定する手段を備えていることを特徴とする特徴a G 1 1又は特徴a G 1 2に記載の遊技機。

【8073】

上記構成によれば、異常発生前に特定報知が行われていなかった保留用報知について異

10

20

30

40

50

常解消後に特定報知が行われることが抑制され、異常発生の前後において報知態様の整合を図ることが可能になる。

【8074】

特徴a G 1 4．前記所定の異常は電断状態であることを特徴とする特徴a G 1乃至特徴a G 1 3のいずれかに記載の遊技機。

【8075】

特定報知の実行中に電断状態が発生した場合、遊技機への電力供給が断たれるため、それまで行われていた特定報知が突然消える状態となる。この場合、遊技者としては、電断状態からの復帰後において、電断前に示唆された期待度が消失せずに復電後も残存しているのか不安になることが想定される。このような構成に対し、上記特徴a G 1から特徴a G 1 1 3のいずれかの構成を適用することで、復電後における特定報知の再実行を好適に行うことができ、それら各特徴を有効に機能させることができる。

【8076】

なお、本特徴の「電断状態」は、「外部電源（商用電源）から遊技機に電力が供給されていない電断状態」と表現することもできる。

【8077】

特徴a G 1 5．前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであり、

前記特定態様には前記複数種類の報知態様が設定されていることを特徴とする特徴a G 1乃至特徴a G 1 4のいずれかに記載の遊技機。

【8078】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に異常が発生する事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、異常の発生に伴い特定報知を継続できなくなった場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴a G 1から特徴a G 1 4のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8079】

なお、上記特徴a G 1乃至特徴a G 1 5の各構成に対して、特徴a A 1乃至特徴a A 1 4、特徴a B 1乃至特徴a B 1 4、特徴a C 1乃至特徴a C 9、特徴a D 1乃至特徴a D 1 0、特徴a E 1乃至特徴a E 1 9、特徴a F 1乃至特徴a F 1 2、特徴a G 1乃至特徴a G 1 5、特徴a H 1乃至特徴a H 1 1、特徴a I 1乃至特徴a I 1 2のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8080】

<特徴a H群>

特徴a H群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例7に基づいて抽出されるものである。

【8081】

特徴a H 1．予め定められた取得条件が成立したに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取

10

20

30

40

50

得情報記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 6 2 における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置 1 6 2 における保留先読み処理を実行する機能）と、

10

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置 7 5、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な特定報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留予告用の設定処理、保留予告の第 1 実行用処理を実行する機能）と、

予め定められた所定条件が成立した場合（変形例 7 において第 1 モード切替抽選に当選した場合）、複数種類の演出状態（演出モード A、演出モード B）のうちの 1 の演出状態から他の演出状態に切り替えるための処理を実行する演出状態切替手段（第 1 の実施の形態の変形例 7 において演出制御装置 1 4 3 による演出モードの切替処理を実行する機能）と、

特定報知の実行中である場合に前記演出状態切替手段による演出状態の切り替えが制限されるようにすることが可能な切替制限手段（第 1 の実施の形態の変形例 7 において演出制御装置 1 4 3 によるモード切替用判定処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【8082】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、複数種類の演出状態が設けられ、それら演出状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた場合、演出状態の変更に気を取られて特定報知への注目度が低下したり、逆に特定報知に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出状態が変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

30

【8083】

この点、本構成では、特定報知の実行中である場合は演出状態の切り替えを制限するため、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複することを抑制できる。これにより、特定報知の実行と演出状態の切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出状態が実行中の特定報知に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

40

【8084】

特徴 a H 2．複数種類の演出状態には、第 1 演出状態（演出モード A）と、前記第 1 演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第 2 演出状態（演出モード B）とが含まれており、

前記切替制限手段は、前記第 1 演出状態で特定報知の実行中である場合、前記第 2 演出状態への切り替えを制限する手段を備えていることを特徴とする特徴 a H 1 に記載の遊技機。

【8085】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度が演出状態の切替

50

前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出状態において特定報知により示唆される期待度と実際に報知される付与判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、上記特徴 a H 1 の構成を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【8086】

なお、本特徴における「前記第1演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第2演出状態」には、第2演出状態が特定報知を実行し得る演出状態として設定される構成だけでなく、第2状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

10

【8087】

特徴 a H 3 . 前記第2演出状態は、前記第1演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態であることを特徴とする特徴 a H 2 に記載の遊技機。

【8088】

第2演出状態における特定報知の実行されやすさが第1演出状態のそれよりも低い場合において、特定報知を実行したままで第1演出状態から第2演出状態に切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行されやすさが相対的に高い（特定報知が対応する期待度が相対的に低い）第1演出状態から特定報知の実行されやすさが低い（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）第2演出状態の切替に際し、特定報知の実行中である場合は当該切替の実行を制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

20

【8089】

なお、本特徴における「前記第2演出状態は、前記第1演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態である」には、第2演出状態において特定報知が実行される確率が第1演出状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第2演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

【8090】

特徴 a H 4 . 前記切替制限手段は、特定報知の契機となった前記先特定処理の結果に基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップ S a 7 2 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 a H 1 乃至特徴 a H 3 のいずれかに記載の遊技機。

30

【8091】

上記構成では、特定報知の契機となった先読み処理の結果に基づいて演出状態の切り替えを制限する。例えば、大当たりが先読みされた場合等の特定報知が行われる可能性が高い場合に、当該先読みが行われたことに基づいて、その先読みが行われた特別情報の遊技回が終了するまで演出状態の切り替えを制限する構成とすることができる。この場合、切り替えの制限を迅速に行うことができ、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複することを好適に抑制できる。また、かかる構成とすることで、次の効果を期待することもできる。先読み結果が大当たり等である場合、その特別情報が付与判定の対象となる前から遊技者の期待感を煽る予告演出等の煽り演出が行われることが想定される。その煽り演出の実行中に演出状態の切り替えを挟むと、遊技者から見て当該煽り演出が分かりにくくなったりするおそれがある。この際、大当たり等が先読みされたことに基づいて演出状態の切り替えを制限することで、煽り演出の途中で演出状態が切り替わることを抑制でき、当該演出が分かりにくくなることを好適に抑制可能となる。

40

【8092】

また、例えば、特定報知の実行中は基本的に演出状態の切り替えを許容しないものとしつつ、大当たりが先読みされた場合等の特別な場合に演出状態の切り替えを許容する構成とすることもできる。この場合、本来は演出状態の切り替えが行われない状況であるにもかかわらず、当該切り替えが生じることで、遊技者から見て法則崩れとなり、大当たり等

50

を示唆することができる。つまり、演出状態の切り替えを期待度示唆演出の1つとして活用することが可能になる。

【8093】

なお、本特徴の「切り替えを制限する手段」は、「切り替えを制限するか否かを異ならせる手段」と表現することもできる。

【8094】

特徴aH5．前記切替制限手段は、特定報知の契機となった前記先特定処理の結果が前記付与対応結果に対応する所定の第1結果（大当たりの先読み結果）又は前記付与対応結果となる期待度として所定の期待度に対応する所定の第2結果（SPSPリーチ演出の先読み結果）であるか否かに基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップSa7207の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴aH4に記載の遊技機。

10

【8095】

先読み結果が大当たり結果（第1結果）や高期待度の結果（第2結果）である場合に演出状態の切り替えを制限したり、逆に許容したりすることで、特徴aH4の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【8096】

特徴aH6．前記特定報知には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の報知態様（青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMe）が設定されており、

前記切替制限手段は、特定報知の報知態様に基づいて演出状態の切り替えを制限する手段（ステップSa7211）を備えていることを特徴とする特徴aH1乃至特徴aH5のいずれかに記載の遊技機。

20

【8097】

例えば、特定報知の実行中は画一的に演出状態の切り替えを制限する構成とした場合、演出状態の切り替えが過剰に制限されたり、特定報知の実行頻度が少なく抑えられたりするおそれがあり、複数種類の演出状態を設けた意義や特定報知の実行機能を搭載した意義が薄れてしまう懸念がある。この点、上記構成では、実行中の特定報知の報知態様に基づいて演出状態の切り替えを制限するため、例えば、一定以下の期待度に対応する特定報知の場合は演出状態の切り替えを制限せず、当該切り替えを許容するといった運用が可能となる。これにより、演出状態の切り替えや特定報知の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

30

【8098】

特徴aH7．前記制限する手段は、特定報知の報知態様が所定態様（緑色表示態様HMc）より上位の報知態様である場合、演出状態の切り替えを制限し、特定報知の報知態様が所定態様以下の態様である場合、演出状態の切り替えを許容するものであることを特徴とする特徴aH6に記載の遊技機。

【8099】

上記構成によれば、所定態様以上の特定報知が実行されている場合に限定して演出状態の切り替えを制限することができる。これにより、演出状態の切り替えや特定報知の実行が過度に制限されることを抑制でき、それらの機会を好適に確保することが可能になる。

40

【8100】

特徴aH8．複数種類の演出状態には、第1演出状態（演出モードA）と、前記第1演出状態より特定報知の実行頻度が低くなるように設定された第2演出状態（演出モードB）とが含まれており、

前記特定報知には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の報知態様（青色表示態様HMb、緑色表示態様HMc、赤色表示態様HMd、虹色表示態様HMe）が設定されており、

前記切替制限手段は、

前記第1演出状態で特定報知の実行中である場合、特定報知の報知態様にかかわらず、前記第2演出状態への切り替えを制限する第1手段（ステップSa7206で肯定判定し

50

た場合の処理を実行する機能)と、

前記第2演出状態で特定報知の実行中である場合、特定報知の報知態様に基づいて前記第1演出状態への切り替えを制限する第2手段(ステップS a 7 2 0 6で否定判定し、ステップS a 7 2 1 1の処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴a H 1乃至特徴a H 7のいずれかに記載の遊技機。

【8101】

上記構成では、特定報知が対応する期待度が相対的に低くなる演出状態(第1演出状態)から特定報知が対応する期待度が相対的に高くなる演出状態(第2演出状態)への切り替えの場合は、一律に演出状態の切り替えを制限するため、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制できる。逆に、特定報知が対応する期待度が相対的に高くなる演出状態(第2演出状態)から特定報知が対応する期待度が相対的に低くなる演出状態(第1演出状態)への切り替えの場合は、一部の報知態様に限定して演出状態の切り替えを制限するため、演出状態の切り替えが過度に制限されることが抑制され、当該切り替えの機会を好適に確保することが可能になる。

【8102】

特徴a H 9. 前記演出状態切替手段は、

所定契機(切替抽選タイミングとなること)に基づいて演出状態を切り替えるか否かを判定する切替判定手段(ステップS a 7 1 0 2の処理を実行する機能)と、

前記切替判定手段により切り替えると判定された場合、演出状態の切り替えを実行する切替実行手段(ステップS a 7 1 0 6の処理を実行する機能)と、

を備え、

前記切替制限手段は、前記切替判定手段による前記判定と前記切替実行手段による前記実行との少なくとも一方を制限することを特徴とする特徴a H 1乃至特徴a H 8のいずれかの遊技機。

【8103】

上記構成では、演出状態の切り替えを制限する場合に、演出状態を切り替えるか否かの切替判定と、切り替えを実行するか否かの実行処理との少なくとも一方を制限するため、演出状態の切り替えを好適に制限することが可能になる。

【8104】

特徴a H 10. 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段(主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能)を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴a H 1乃至特徴a H 9のいずれかに記載の遊技機。

【8105】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わる事象が生じやすくなる。このような構成に対し、上記特徴a H 1から特徴a H 9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8106】

特徴a H 11. 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段(主制御装置162における遊技回制御処理を実行する機能)を備え、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知(保留用画像)を行う保留用報知手段(演出制御装置143における保留コマンド対応処理を実行する機能)を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様(通常表示態様)とは異なる特定態様(特定表示態様)とするものであることを特徴とする特徴a H 1乃至特徴a H 10

10

20

30

40

50

のいずれかに記載の遊技機。

【8107】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行中に演出状態の切り替わる事象が生じやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い示唆する期待度が変動する場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴a H 1から特徴a H 1 0のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8108】

なお、上記特徴a H 1乃至特徴a H 1 1の各構成に対して、特徴a A 1乃至特徴a A 1 4、特徴a B 1乃至特徴a B 1 4、特徴a C 1乃至特徴a C 9、特徴a D 1乃至特徴a D 1 0、特徴a E 1乃至特徴a E 1 9、特徴a F 1乃至特徴a F 1 2、特徴a G 1乃至特徴a G 1 5、特徴a H 1乃至特徴a H 1 1、特徴a I 1乃至特徴a I 1 2のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8109】

<特徴a I 群>

特徴a I 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第1の実施の形態の変形例8に基づいて抽出されるものである。

【8110】

特徴a I 1. 予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報について当該所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定処理を実行する先特定手段（主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定処理の結果に基づいて所定の報知手段（図柄表示装置75、保留ランプ部）にて特定報知（保留予告演出）を実行することが可能な特定報知手段（演出制御装置143における保留予告用の設定処理、保留予告の第1実行用処理を実行する機能）と、

複数種類の演出状態（演出モードA、演出モードB）のうちの1の演出状態から他の演出状態への演出状態の切り替えを行う演出状態切替手段（第1の実施の形態の変形例8において演出制御装置143による演出モードの切替処理を実行する機能）と、

を備え、

前記演出状態切替手段は、

予め定められた所定の第1条件が成立した場合（第1の実施の形態の変形例8においてステップS a 8109の判定処理で肯定判定した場合）、その後に演出状態が切り替わることを把握している特定状態（待機状態）とする第1手段（第1の実施の形態の変形例8においてステップS a 8111の処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記所定の第1条件とは異なる所定の第2条件が成立した場合（第1の実施の形態の変形例8においてステップS a 8115の判定処理で肯定判定した場合）、演出状態の切り替えを実行する第2手段（第1の実施の形態の変形例8におい

10

20

30

40

50

てステップ S a 8 1 1 7 の処理を実行する機能) と、
を備え、

前記特定状態である場合に特定報知の実行が制限されるようにすることが可能な制限手段(第1の実施の形態の変形例8においてステップ S a 8 2 0 3 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【8 1 1 1】

上記構成では、いわゆる先読み処理の結果に基づいて特定報知が行われるため、特定報知により付与対応結果となることへの期待度を示唆することができ、遊技者の期待感を好適に喚起することができる。また、複数種類の演出状態が設けられ、それら演出状態間での切り替えが行われるため、遊技中に遊技者の気分転換が図られ、遊技への飽きを抑制することができる。このような構成において、例えば、特定報知の実行中に演出状態が切り替えられた場合、演出状態の変更に気を取られて特定報知への注目が低下したり、逆に特定報知に集中していた結果、遊技者が気付かないまま演出状態が変更され、混乱を招いたりする懸念がある。

10

【8 1 1 2】

この点、本構成によれば、その後に演出状態が切り替わることを把握している特定状態の下では特定報知の実行を制限するため、特定報知の実行中に演出状態が切り替わることを抑制できる。これにより、特定報知の実行と演出状態の切り替えとのそれぞれについて遊技者が注目しやすいように実施することができ、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。また、切替後の演出状態が実行中の特定報知に適さないものである場合、演出設計に際して両者を適合させるための事前調整が必要となるが、本構成によれば、そのような調整が不要となり、設計時の負担を軽減できるという利点もある。

20

【8 1 1 3】

特徴 a I 2 . 前記制限手段は、前記特定状態中に取得された特別情報に対応する特定報知の実行を制限可能な手段(演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 a I 1 に記載の遊技機。

【8 1 1 4】

上記構成では、演出状態の切り替えが待機される特定状態である期間に取得された特別情報を対象として特定報知の実行を制限することができる。これにより、特定報知の制限対象となる特別情報の範囲が広くなり、特定報知の実行機会が過度に制限されることを抑制できる。

30

【8 1 1 5】

特徴 a I 3 . 前記制限手段は、前記特定状態中に取得された特別情報に対する前記先特定処理の結果にかかわらず、当該特別情報に対応する特定報知の実行を制限可能であることを特徴とする特徴 a I 1 又は特徴 a I 2 に記載の遊技機。

【8 1 1 6】

上記構成によれば、先読み処理の結果とは無関係に特定報知の実行を強制的に制限することができる。これにより、特定報知の実行中に演出状態が切り替わることを好適に抑制できる。また、特定報知の実行制限が先読み処理の結果に影響されないことから、特定状態(特定報知の待機期間中)であっても、非特定状態である場合と同様に先読み処理を進めることができる。すなわち、先読み処理(先特定処理)の構成を変更する必要がないため、構成が複雑化することを抑制しながら、特定状態中の特定報知を制限することができる。

40

【8 1 1 7】

特徴 a I 4 . 複数種類の演出状態には、第1演出状態(演出モード A)と、前記第1演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第2演出状態(演出モード B)とが含まれており、

前記制限手段は、少なくとも前記第1演出状態から前記第2演出状態への切り替えについて前記特定状態である場合、特定報知の実行を制限可能なものであることを特徴とする特徴 a I 1 乃至特徴 a I 3 のいずれかに記載の遊技機。

50

【8118】

演出状態によって特定報知の実行されやすさが異なる構成の場合、特定報知を実行したままで演出状態を切り替えると、その特定報知により示唆される期待度が演出状態の切替前後で相違する事態を招くおそれがある。この場合、切替後の演出状態において特定報知により示唆される期待度と実際に報知される付与判定の結果とが食い違い、遊技者に不愉快な印象を与える懸念がある。このような構成に対し、上記特徴a I 1から特徴a I 3のいずれかの構成を適用することで、上記食い違いの発生が回避され、遊技者に不愉快な印象を与えることを好適に抑制可能となる。

【8119】

なお、本特徴における「前記第1演出状態とは特定報知の実行されやすさが異なる第2演出状態」には、第2演出状態が特定報知を実行し得る演出状態として設定される構成だけでなく、第2演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

10

【8120】

特徴a I 5．前記第2演出状態は、前記第1演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態であることを特徴とする特徴a I 4に記載の遊技機。

【8121】

第2演出状態における特定報知の実行されやすさが第1演出状態のそれよりも低い場合において、特定報知を実行したままで第1演出状態から第2演出状態に切り替えると、見かけ上の期待度が高まってしまい、実際よりも高い期待度を遊技者に示してしまう懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行されやすさが相対的に高い（特定報知が対応する期待度が相対的に低い）第1演出状態から特定報知の実行されやすさが低い（特定報知が対応する期待度が相対的に高い）第2演出状態に切り替えるための特定状態である場合に特定報知の実行を制限する。これにより、特定報知の実行中に第1演出状態から第2演出状態に切り替わることが抑制され、実際よりも高い期待度が示唆されることを好適に抑制することが可能になる。

20

【8122】

なお、本特徴における「前記第2演出状態は、前記第1演出状態より特定報知が実行されにくいように設定された演出状態である」には、第2演出状態において特定報知が実行される確率が第1演出状態のそれよりも低くなるように設定される構成のほか、第2演出状態が特定報知を実行しない演出状態として設定される構成も含まれると解することができる。

30

【8123】

特徴a I 6．前記特定状態中に取得された特別情報に対応する特定報知が前記制限手段により制限された場合、当該特別情報に対応する特定報知を特定状態後又は演出状態の切り替わり後に実行する特定手段（演出制御装置143における保留予告用の第2設定処理、保留予告の第1実行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a I 1乃至特徴a I 5のいずれかに記載の遊技機。

【8124】

上記構成では、特定状態に起因して実行が制限された特定報知を特定状態後又は演出状態の切り替え後に実行するため、特定状態中に取得された特別情報について特定報知の実行が制限されたままとなり、期待度示唆が行えなくなることを抑制できる。

40

【8125】

特徴a I 7．前記特定手段は、前記制限手段により特定報知の実行が制限された特別情報について、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を前記特定状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて実行する手段（ステップSa8302の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a I 6に記載の遊技機。

【8126】

上記構成によれば、演出状態の切り替わり後の特定報知が特定状態中に行われた先読み結果に基づいて行われるため、演出状態の切り替わり後に改めて先読み処理を実行しなく

50

ても特定報知を実行することができる。これにより、先読み処理（先特定処理）について既存の構成をそのまま用いることができ、構成が複雑化することを抑制できる。

【8127】

特徴a I 8．前記特定手段は、前記制限手段により特定報知の実行が制限された特別情報について、前記特定状態中に行われた前記先特定処理の結果に基づいて特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行するか否かを判定する特定判定手段（ステップS a 8 3 0 7の処理を実行する機能）を備え、前記特定判定手段により実行すると判定された場合、特定報知を実行するように構成されており、

前記特定判定手段は、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された判定条件（実行当選確率）を適用して前記判定を行うことを特徴とする特徴a I 6又は特徴a I 7に記載の遊技機。

10

【8128】

上記構成では、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行するか否かが判定され、実行すると判定された場合に当該特定報知が実行される。その際、上記判定に際しては、特別情報が取得されたときの判定条件（切り替わり前の演出状態に対応させて設定された判定条件）ではなく、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された判定条件が適用される。これにより、切替前の演出状態と切替後の演出状態とで特定報知の実行されやすさが異なる場合でも、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

【8129】

特徴a I 9．前記特定報知の報知態様には、前記付与対応結果となることへの期待度が異なるようにして複数種類の態様（青色表示態様H M b、緑色表示態様H M c、赤色表示態様H M d、虹色表示態様H M e）が設定されており、

前記特定手段は、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行する場合、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された抽選条件（シナリオ抽選テーブル等）を適用して前記複数種類の態様からいずれかの態様を抽選する手段（ステップS a 8 3 1 0～ステップS a 8 3 1 3の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴a I 6乃至特徴a I 8のいずれかに記載の遊技機。

20

【8130】

上記構成では、特定報知の報知態様として複数種類の態様が設定されるため、期待度に大小を付与して示唆することができ、遊技者の期待感をより好適に喚起することができる。そのような構成の下、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を実行する場合に、切り替わり後の演出状態に対応させて設定された抽選条件を適用して報知態様を抽選するため、切替前の演出状態と切替後の演出状態とで各報知態様が対応する期待度が相違する場合でも、特定状態後又は演出状態の切り替わり後の特定報知を好適に行うことが可能になる。

30

【8131】

特徴a I 1 0．前記特定状態中に特別情報が取得された場合、当該取得された特別情報が前記特定状態中に取得されたものであることを前記特定状態後に把握できるように所定の情報（待機中発生情報）を所定の記憶部（R A M 3 4 4の保留用記憶エリア3 4 4 c）に記憶するように構成されていることを特徴とする特徴a I 6乃至特徴a I 9のいずれかに記載の遊技機。

40

【8132】

上記構成によれば、特定状態後や演出状態の切り替わり後において、特定状態となる前に取得された特別情報と特定状態中に取得された特別情報とが混在する場合でも、所定の記憶部に記憶された所定の情報に基づいて特定状態中に取得された特別情報を特定することができる。これにより、特定状態中に取得された特別情報と、そうではない特別情報とを識別し、特定状態中に取得された特別情報のみを対象として処理を行うことが可能になる。

【8133】

50

特徴 a I 1 1 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知を遊技回を跨いで実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 1 3 4 】

上記構成では、特定報知が比較的長い期間に亘って行われるため、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複しやすくなる。このような構成に対し、上記特徴 a I 1 から特徴 a I 1 0 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 8 1 3 5 】

特徴 a I 1 2 . 前記付与判定手段により付与判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

少なくとも実行前の遊技回の保留数を遊技者が認識できるように保留用報知（保留用画像）を行う保留用報知手段（演出制御装置 1 4 3 における保留コマンド対応処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記保留用報知の報知態様を通常態様（通常表示態様）とは異なる特定態様（特定表示態様）とするものであることを特徴とする特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 1 3 6 】

保留用報知を利用して特定報知を行う場合、特定報知の実行期間が比較的長く、特定報知の実行と演出状態の切り替えとが重複しやすくなる。加えて、特定報知が示唆する期待度等の対象がいずれの特別情報であるかが明確となるため、演出状態の切り替えに伴い示唆する期待度が変動する場合の影響が大きいことが想定される。このような構成に対し、上記特徴 a I 1 から特徴 a I 1 1 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 8 1 3 7 】

なお、上記特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 の各構成に対して、特徴 a A 1 乃至特徴 a A 1 4、特徴 a B 1 乃至特徴 a B 1 4、特徴 a C 1 乃至特徴 a C 9、特徴 a D 1 乃至特徴 a D 1 0、特徴 a E 1 乃至特徴 a E 1 9、特徴 a F 1 乃至特徴 a F 1 2、特徴 a G 1 乃至特徴 a G 1 5、特徴 a H 1 乃至特徴 a H 1 1、特徴 a I 1 乃至特徴 a I 1 2 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 1 3 8 】

なお、以上詳述した特徴 a A 群乃至特徴 a I 群の各構成に対して、他の特徴群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 1 3 9 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【 8 1 4 0 】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【 8 1 4 1 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【8142】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

10

【8143】

＜特徴b A群～特徴b N群＞

下記の特徴b A群～特徴b N群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第2の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【8144】

＜特徴b A群＞

特徴b A群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例10に基づいて抽出されるものである。

20

【8145】

なお、特徴b A群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【8146】

特徴b A1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

40

を備え、
遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する

50

機能)と、

前記移行判定の結果が特定遊技状態への移行に対応した移行対応結果となった場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段(第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等)と、を備え、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段(第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等)を備え、

1の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記移行判定手段による前記移行判定が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【8147】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態は、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に達することを条件として終了するため、遊技回の実行期間にて行われる制御では、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数や特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する処理が行われる。

【8148】

また、上記構成では、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態を有している。従来の特定遊技状態は特別遊技状態を経由して移行するため、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を特別遊技状態の中で処理することが可能であった。すなわち、移行判定を遊技回から切り離して実施することができたが、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行する場合は、特定遊技状態に移行する直前の状態が遊技回であるため、遊技回の実行期間にて行われる制御の中に移行判定の処理を盛り込まざるを得ない。

【8149】

つまり、遊技回の実行期間にて行われる制御において、特定遊技状態を終了させるための回数更新と、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定との両方を行う必要があるが、これらの処理順序によっては特定遊技状態の制御を好適に実施できない懸念がある。この点、本構成では、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序とするため、ある遊技回で特定遊技状態に移行した直後に、同じ遊技回の中で回数更新が実行されることを抑制できる。すなわち、ある遊技回で特定遊技状態への移行が行われた場合に、次の遊技回から回数更新が開始されるように制御できるため、特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8150】

特徴bA2. 前記移行判定手段は、所定の移行条件(天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等)が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

特定遊技状態中の遊技回において前記移行条件が成立可能に構成されていることを特徴とする特徴bA1に記載の遊技機。

【8151】

本構成では、特定遊技状態への滞在中に特定遊技状態への移行契機が成立し得る構成となっている。このような場合、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であるこ

10

20

30

40

50

とで、上記特徴 b A 1 で述べた特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保できるという効果のほか、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の最終遊技回（上限回数に達した遊技回）であれば、先行する特定遊技状態を終了させてから、移行契機の成立に基づく後続の特定遊技状態へ移行させることができるという効果を期待できる。

【8152】

しかも、先行する特定遊技状態の終了と後続の特定遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で行うことができるため、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態へのシームレスな移行を実現することができる。これにより、特定遊技状態の残り回数が追加されたのと同等の状態とすることができ、遊技者が後続の特定遊技状態への移行を達成できた場合に、その喜びを好適に喚起することが可能になる。

10

【8153】

特徴 b A 3．特定遊技状態に対応する所定情報（第1サポートフラグ、第2サポートフラグ、第3サポートフラグ等）を所定の記憶手段（RAM 314の各種フラグ格納エリア314e）に記憶可能な構成となっており、

前記所定情報が第1状態（上記各種フラグ格納エリア314eにセットされた状態等）とされることに基づいて特定遊技状態に移行し、前記第1状態とされた前記所定情報が前記第1状態とは異なる第2状態（上記各種フラグ格納エリア314eにセットされていない状態等）とされることに基づいて特定遊技状態が終了するように構成されており、

前記終了条件が成立したか否かを判定する終了判定手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

20

前記終了判定手段の判定結果に基づいて前記所定情報を前記第2状態とする又は前記所定情報を前記第2状態とすべきであると認識する終了用処理実行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、を備え、

前記終了用処理実行手段による処理が前記回数更新手段による前記更新よりも後であって前記移行判定手段による前記移行判定よりも先に行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b A 1 又は特徴 b A 2 に記載の遊技機。

30

【8154】

上記構成では、回数更新が行われた後、その結果に基づいて特定遊技状態を内部的に終了又は終了すべきと認識し、その後、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定が行われる。これにより、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の最終遊技回である場合において、先行する特定遊技状態を終了させた後、同じ遊技回の中で後続の特定遊技状態に移行させることができる。

【8155】

また、移行契機が成立した遊技回が先行する特定遊技状態の終了遊技回でない場合でも、先行する特定遊技状態の途中で後続の特定遊技状態への移行が許容される構成にあっては、内部的に先行する特定遊技状態を終了させてから後続の特定遊技状態に移行させることができる。これにより、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを円滑に行うことが可能になる。

40

【8156】

特徴 b A 4．特定遊技状態に対応する所定情報（第1サポートフラグ、第2サポートフラグ、第3サポートフラグ）を所定の記憶手段（RAM 314の各種フラグ格納エリア314e）に記憶可能な構成となっており、

前記所定情報が第1状態（上記各種フラグ格納エリア314eにセットされた状態等）とされることに基づいて特定遊技状態に移行し、前記第1状態とされた前記所定情報が前

50

記第1状態とは異なる第2状態（上記各種フラグ格納エリア314eにセットされていない状態等）とされることに基づいて特定遊技状態が終了するように構成されており、

前記終了条件の成立に基づいて前記所定情報を前記第2状態とする又は前記所定情報を前記第2状態とすべきであると認識する終了用処理実行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、

前記所定情報が前記第1状態とされている状況において前記特定遊技状態用移行手段による前記移行を制限する制限手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1、変形例3、変形例6、変形例8～変形例10における主制御装置162により第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態への移行を制限する機能等）を備えていることを特徴とする特徴bA1乃至特徴bA3のいずれかに記載の遊技機。

【8157】

上記構成では、先行する特定遊技状態の途中で後続の特定遊技状態に移行することが制限される。これにより、先行する特定遊技状態の継続を優先することができ、頻繁に遊技状態の移行が生じ、遊技性が複雑化して遊びやすさが低下することを抑制できる。しかしながら、その反面、特定遊技状態への移行機会が少なく抑えられるおそれがある。この点、回数更新を実行してから移行判定を実行する順序であることで、先行する特定遊技状態の最終遊技回（上限回数に達した遊技回）については、後続の特定遊技状態への移行を許容することができる。これにより、特定遊技状態の全般で後続の特定遊技状態への移行が制限される場合に比べ、特定遊技状態への移行機会を増加させることが可能になる。

【8158】

特徴bA5．前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

前記移行条件として、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回の回数が特定回数（天井回数）となることを含み、

特定遊技状態として、前記上限回数に到達する遊技回が前記特定回数に到達する遊技回と同じ遊技回となり得るように設定された所定の特定遊技状態（第2の実施の形態において4R確変大当たり結果Aを契機として移行する高確遊技状態、4R通常大当たり結果Aを契機として移行する第1時短遊技状態等）を含むことを特徴とする特徴bA1乃至特徴bA4のいずれかに記載の遊技機。

【8159】

上記構成では、特別判定において特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（いわゆる外れ結果）となった累積回数が特定回数に到達することに基づいて移行する特定遊技状態を有しているとともに、上限回数に到達する遊技回が特定回数に到達する遊技回と同じ遊技回となり得るように設定された所定の特定遊技状態を有している。この場合、先行する特定遊技状態として所定の特定遊技状態が実施されれば、その最終遊技回において自ずと非特定結果の累積回数が特定回数に到達し、所定の特定遊技状態から特定回数への到達を契機とする特定遊技状態に移行させることができる。すなわち、特定結果を引き当てることができないまま所定の特定遊技状態が終了したとしても、特定回数への到達を契機とする特定遊技状態への移行により特定遊技状態の残り回数が追加されることになり、遊技者からすると、そのような残り回数の追加がない場合に比べ、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てるチャンスが格段に高められるものとなる。これにより、特定遊技状態として所定の特定遊技状態が選ばれることを期待する楽しみを付与できるばかりか、所定の特定遊技状態の魅力（遊技者への訴求力）を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【8160】

特徴bA6．所定の特定遊技状態は、特別遊技状態を経由して移行する特定遊技状態（

第1時短遊技状態)であることを特徴とする特徴b A 5に記載の遊技機。

【8161】

本構成によれば、特別遊技状態の終了後、所定の特定遊技状態に移行した場合において、特定結果を引き当てることができないままその所定の特定遊技状態が終了しても、特定回数への到達を契機とする特定遊技状態への移行により特定遊技状態の残り回数を増加させることができる。これにより、特別遊技状態が終了した後に、有利な特定遊技状態を保ったまま、特定結果を引き当てて再び特別遊技状態に移行させるチャンスを高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【8162】

特徴b A 7. 前記移行判定手段は、所定の移行条件(天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等)が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

10

前記移行条件として、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果(特殊外れ結果)となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果(外れ結果)となった遊技回にて行われる特定判定(外れ種別判定、移行抽選等)の結果が所定結果(特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等)となることを含むことを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 4のいずれかに記載の遊技機。

【8163】

上記構成では、特別判定で特定結果(いわゆる大当たり結果)とは異なる所定結果となること又は特別判定で非特定結果(いわゆる外れ結果)となった遊技回にて行われる特定判定で所定結果となることに基づいて移行する特定遊技状態を有している。この場合、特別判定又は特定判定で所定結果となった遊技回が特定遊技状態の最終遊技回であれば、所定結果への当選を契機とする特定遊技状態への移行が許容されるものとなる。つまり、特定遊技状態の最終遊技回において特別判定又は特定判定で所定結果を引き当てることができれば、特定遊技状態の残り回数が追加されるものとして行うことができる。一般に特定遊技状態の最終遊技回における遊技者の心理としては、特定遊技状態が終了することへの不安感が強く、落胆した気分になりがちであるが、本構成であることで、特定遊技状態の最終遊技回をチャンス遊技回として機能させることができ、遊技意欲を好適に掻き立てることが可能になる。これにより、特定遊技状態の最後まで遊技を楽しむことができ、興趣性を向上させることが可能になる。

20

30

【8164】

特徴b A 8. 前記移行判定手段は、所定の移行条件(天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等)が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

特定遊技状態に移行した場合に前記上限回数を設定する手段(第2の実施の形態の変形例2～変形例10に係る主制御装置162により開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能)と、

特定遊技状態である状況で前記移行条件が成立した場合に前記上限回数を再設定する手段(第2の実施の形態の変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例4、変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例7に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴b A 1乃至特徴b A 7のいずれかに記載の遊技機。

40

【8165】

上記構成では、特定遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に特定遊技状態の上限回数が再設定される。すなわち、先行する特定遊技状態の途中で移行条件が成立した際に後続の特定遊技状態への移行が許容されるところ、上記特徴b A 1のように回数更新を実行

50

してから移行判定を実行する順序であることで、後続の特定遊技状態に移行してからの残り回数を適切に確保することが可能になる。

【 8 1 6 6 】

特徴 b A 9 . 予め定められた周期で定期処理（主制御装置 1 6 2 による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の 1 処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記移行判定手段による前記移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴 b A 1 乃至特徴 b A 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 1 6 7 】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と移行判定が同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介入することを好適に抑制することができる。

【 8 1 6 8 】

特徴 b A 1 0 . 遊技球が入球可能な所定入球手段（第 2 作動口 6 3 ）を備え、

特定遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球手段への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴 b A 1 乃至特徴 b A 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 1 6 9 】

上記構成では、特定遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりも所定入球手段への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴 b A 1 から特徴 b A 9 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 8 1 7 0 】

特徴 b A 1 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 及び変形例 2 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 3 ～変形例 5 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 6 ～変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、

前記移行判定の結果が特定遊技状態への移行に対応した移行対応結果となった場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 及び変形例 2 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 3 ～変形例 5 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 6 ～変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

10

20

30

40

50

所定の終了条件（上限回数に到達したこと）が成立した場合に特定遊技状態を終了させる又は特定遊技状態を終了すべきと認識する終了用処理実行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例5に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新・終了用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能等）と、
を備え、

1の遊技回において、前記終了用処理実行手段による処理が行われた後、前記移行判定手段による前記移行判定が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【8171】

上記構成においては、特定遊技状態として、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態を有している。従来の特定遊技状態は特別遊技状態を経由して移行するため、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を特別遊技状態の中で処理することが可能であった。すなわち、移行判定を遊技回から切り離して実施することができたが、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行する場合は、特定遊技状態に移行する直前の状態が遊技回であるため、遊技回の実行期間にて行われる制御の中に移行判定の処理を盛り込まざるを得ない。

【8172】

また、遊技回の実行期間にて行われる制御では、特定遊技状態の終了に対応した所定の終了条件が成立しているか否かを把握し、特定遊技状態を終了させたり、終了すべきと認識したりするための終了用処理を行う必要もある。つまり、遊技回の実行期間にて行われる制御において、特定遊技状態に移行させるか否かの移行判定と、特定遊技状態を終了させるための終了用処理との両方を行う必要があるが、これらの処理順序によっては特定遊技状態の制御を好適に実施できない懸念がある。

【8173】

この点、本構成では、終了用処理を実行してから移行判定を実行する順序とするため、特定遊技状態中に後続の特定遊技状態への移行契機が成立した場合に、先行する特定遊技状態を終了させてから後続の特定遊技状態に移行させることができる。これにより、複数の特定遊技状態が重複することが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。しかも、先行する特定遊技状態の終了と後続の特定遊技状態への移行とを同じ遊技回の中で処理することができるため、通常遊技状態への移行を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを行うことができる。これにより、上記切り替えが生じる状況下でも、遊技者にとって有利な状態である特定遊技状態を保ち続けることができ、遊技しやすさに優れた構成を実現することが可能になる。

【8174】

特徴b A 1 2. 前記移行判定手段は、所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立したか否かに基づいて前記移行判定を実行し、前記移行条件が成立している場合に当該移行判定の結果を前記移行対応結果とするように構成されており、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行した場合に前記上限回数を設定する手段（第2の実施の形態の変形例2～変形例10に係る主制御装置162により開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

特定遊技状態である状況で前記移行条件が成立した場合に前記上限回数を再設定する手段（第2の実施の形態の変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例4、変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例7に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴b A 1 1に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 8 1 7 5 】

上記構成では、特定遊技状態の途中で移行条件が成立した場合に特定遊技状態の上限回数が再設定される。すなわち、先行する特定遊技状態の途中で移行条件が成立した際に後続の特定遊技状態への移行が許容されるため、先行する特定遊技状態の途中から後続の特定遊技状態に切り替える処理が必要となる。このような構成において、上記特徴 b A 1 1 のように終了用処理を実行してから移行判定を実行する順序であることで、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを円滑に行うことが可能になる。

【 8 1 7 6 】

なお、上記特徴 b A 1 1 又は特徴 b A 1 2 に対して上記特徴 b A 1 から特徴 b A 1 0 のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

10

【 8 1 7 7 】

なお、上記特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【 8 1 7 8 】

<特徴 b B 群>

特徴 b B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 1 0 に基づいて抽出されるものである。

【 8 1 7 9 】

なお、特徴 b B 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 － 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【 8 1 8 0 】

特徴 b B 1. 遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様よりも入球しにくい第 2 態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第 2 作動口 6 3）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて第 1 判定（特図当否判定）を実行する第 1 判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記第 1 判定の結果が特定結果（大当たり結果等）となることに基づいて遊技者に所定の特典（開閉実行モード等）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能等）と、

40

予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 の遊技球の通過）の成立に基づいて第 2 判定（普図当否判定）を実行する第 2 判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能）と、

前記第 2 判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が少なくとも 1 回行われる可変入球制御（役物開閉遊技）を実行する可変入球制御手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能）と、

前記第 2 判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記第 2 判定の結果

50

に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回）の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における普図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技状態として第１遊技状態（通常遊技状態等）及び第２遊技状態（第２時短遊技状態等）を含む複数の遊技状態を有しており、

第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況（通常遊技状態から第２時短遊技状態に変化する状況、通常遊技状態から第３時短遊技状態に変化する状況、第２時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第３時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第１時短遊技状態から通常遊技状態に変化する状況、第２時短遊技状態又は第３時短遊技状態の一方からそれら各時短遊技状態の他方に変化する状況等）で遊技回が実行中である場合に当該実行中の遊技回を終了させることが可能な特定終了手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ１３１１～ステップＳｂ１３１５、ステップＳｂ３５０９、ステップＳｂ４１０７、ステップＳｂ５８１１の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【８１８１】

上記構成では、可変入球手段への入球に基づいて第１判定が行われ、その結果が特定結果となることで所定の特典が付与される。また、第１判定とは別に第２判定が行われ、その結果を報知するための遊技回が実行されるとともに、上記第２判定の結果が所定結果となることで可変入球手段が第１態様となる可変入球制御が実行される。ここで、そのような構成の遊技機においては、遊技状態の種別によって上記遊技回や可変入球制御の態様が異なり、例えば、変化後の遊技状態での遊技回等が変化前の遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行されるものがある。このような場合において、例えば、遊技状態が変化する直前に第２判定が行われると、当該判定は変化前の遊技状態の下で開始されるため、当該判定結果に基づく遊技回等は遊技者にとって不利な態様で行われることになる。この点、本構成では、第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中であると、その遊技回が強制終了されるため、第２遊技状態下での第２判定を速やかに実行させることができる。これにより、第２遊技状態に対応した遊技回等の開始タイミングを迅速化することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【８１８２】

なお、本特徴の「第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に」は、「第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況において第１遊技状態中に開始された遊技回が実行中である場合に」と表現することもできる。

【８１８３】

特徴ｂＢ２．前記特典付与手段として、前記第１判定の結果が特定結果となることに基づいて遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定終了手段は、特別遊技状態を経由することなく第１遊技状態から第２遊技状態に変化する状況で遊技回が実行中である場合に当該実行中の遊技回を終了させることが可能であることを特徴とする特徴ｂＢ１に記載の遊技機。

【８１８４】

例えば、第１遊技状態→特別遊技状態→第２遊技状態といった具合に特別遊技状態を経由して遊技状態が変化する場合であれば、第１遊技状態で開始された遊技回や可変入球制御を特別遊技状態の中で終了させることができるため、その影響が第２遊技状態に及ぶことを抑制できる。しかしながら、特別遊技状態を経由することなく第１遊技状態から第２遊技状態への変化が行われる場合は、第１遊技状態で開始された遊技回等を吸収する期間を確保できないため、第１遊技状態に対応した遊技回等が第２遊技状態において継続しやすくなる懸念がある。このような場合に対して上記特徴ｂＢ１の構成を適用することで、上記効果を好適に発揮させることが可能になる。

【 8 1 8 5 】

特徴 b B 3 . 前記特定終了手段により前記終了が行われる場合において、終了対象の遊技回における前記第 2 判定の結果が前記所定結果である場合に当該所定結果とは異なる結果（普図外れ結果）に変更する手段（主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 1 3 1 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b B 1 又は特徴 b B 2 に記載の遊技機。

【 8 1 8 6 】

上記構成では、遊技状態の変化に伴って遊技回を強制終了させる場合に、その遊技回の契機となった第 2 判定の結果が、可変入球制御を実行させることに対応した所定結果である場合には、可変入球制御を実行させない他の結果に変更される。これにより、遊技回の強制終了後、可変入球制御を介さずに次の遊技回を開始させることができる。その分、だ

10

【 8 1 8 7 】

特徴 b B 4 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記第 2 判定の結果に対応した報知結果として特定報知（普図の停止表示）が行われるように遊技回を制御するものであり、

遊技状態が変化する状況で特定報知の実行中である場合に、前記特定終了手段による前記終了を制限することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b B 1 乃至特徴 b B 3 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 8 1 8 8 】

例えば、特定報知（特定判定の結果報知）が実行されている状況でその報知を強制終了させると、報知期間の短縮化を招く。その結果、特定報知の視認性が低下し、第 2 判定の結果を把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成では、特定報知の実行中である場合は遊技状態の変化に伴う強制終了が制限される。これにより、適切な報知期間を確保することができ、特定報知の視認性が損なわれることを抑制できる。

【 8 1 8 9 】

なお、本特徴を上記特徴 b B 3 に適用した場合には、次の効果を奏することができる。例えば、特定報知の実行中であっても遊技状態の変化に伴う強制終了を実行する構成においては、第 2 判定の結果を所定結果から異なる結果に変更させた場合に、変更前の結果に対応した特定報知（所定結果になったことの報知）が実行され、その後、強制終了によりその報知が終了される。すなわち、変更前の結果である所定結果が強制終了の実行タイミングまで報知された後、当該強制終了により遊技回自体が終了するため、変更後の結果が報知されない。このため、所定結果が報知されたにもかかわらず可変入球制御が行われない事態を招き、遊技機や遊技ホールに対する遊技者の信頼を低下させるおそれがある。この点、特徴 b B 4 では、特定報知の実行中である場合は例外的に強制終了しないため、特定報知により示される結果と変更後の第 2 判定の結果との不整合が発生することを抑制でき、延いては、所定結果が報知された状態で可変入球制御が行われない事象の発生を抑制することが可能になる。

30

【 8 1 9 0 】

特徴 b B 5 . 前記第 1 判定が行われることに基づいて第 1 遊技回用動作が開始され、当該第 1 遊技回用動作の終了後、前記第 1 判定の結果に対応した所定報知（特図の停止表示）が行われることを第 1 遊技回（特図遊技回）の 1 回として、第 1 遊技回が行われるように制御する第 1 遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記遊技回としての第 2 遊技回が行われるように制御する第 2 遊技回制御手段と、

所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球、上限回数への到達等）が成立した場合に第 2 遊技状態に移行させる移行手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 及び変形例 2 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 3 ～変形例 5 に係る主制御装置 1 6 2 により第

40

50

3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例 6 ～変形例 10 に係る主制御装置 162 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理、第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
を備え、

前記移行手段は、前記所定の移行条件が成立した第 1 遊技回において前記所定報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されていることを特徴とする特徴 b B 1 乃至特徴 b B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【8191】

移行条件が成立した第 1 遊技回において所定報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第 1 遊技回として第 2 遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第 1 遊技回において所定報知が終了する前に第 2 遊技状態への移行が行われるため、第 2 遊技状態への移行後、最初の第 1 遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては第 2 遊技状態に移行しているが、第 2 遊技状態に移行してからの第 1 遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。第 2 遊技状態への移行に対応させて第 2 遊技回を終了させた場合に、その猶予期間において次の第 2 遊技回を開始させれば、第 2 遊技状態への移行後、第 1 遊技回よりも先行して第 2 遊技回を開始させることができる。その結果、可変入球制御の開始タイミングが早められ、第 2 遊技状態への移行後において可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【8192】

特徴 b B 6．前記第 2 遊技回制御手段は、前記第 2 判定が行われることに基づいて第 2 遊技回用動作が開始され、当該第 2 遊技回用動作の終了後、前記第 2 判定の結果に対応した第 2 報知（普図の停止表示）が行われることを第 2 遊技回（普図遊技回）の 1 回として、第 2 遊技回が行われるように制御するものであり、

前記所定タイミングから第 2 遊技状態への移行後における最初の第 1 遊技回が開始されるまでの期間が、前記特定終了手段による前記終了の対象となった第 2 遊技回における第 2 報知の期間よりも長くなるようにすることが可能な手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 10 に係る主制御装置 162 により確定表示開始用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b B 5 に記載の遊技機。

【8193】

上記構成では、所定タイミングで第 2 遊技状態への移行が行われてから第 2 遊技状態への移行後における最初の第 1 遊技回が開始されるまでの期間（猶予期間）が、特定終了手段による終了の対象となった第 2 遊技回における第 2 報知の実行期間よりも長くなるように構成されている。この場合、終了対象となった第 2 遊技回の第 2 報知は上記猶予期間の途中で終了するため、次の第 2 遊技回は当該猶予期間が終了する前に開始されるものとなる。その次の第 2 遊技回は第 2 遊技状態の下で行われるため、第 2 遊技状態に対応した第 2 遊技回を上記最初の第 1 遊技回に先行して開始させることができる。これにより、第 2 遊技状態への移行後における可変入球制御の開始タイミングを早め、可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【8194】

なお、本特徴を上記特徴 b B 5 に適用する場合は上記特徴 b B 5 における「所定報知」を「第 1 報知」と読み替えることができる。

【8195】

特徴 b B 7．前記所定の移行条件が成立した第 1 遊技回における第 1 報知の期間を、前記所定の移行条件が成立しない所定の第 1 遊技回における第 1 報知の期間よりも長くする手段（第 2 の実施の形態、第 2 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 10 に係る主制御装置 162 において特定確定表示時間を設定する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b B 5 又は特徴 b B 6 に記載の遊技機。

【 8 1 9 6 】

上記構成では、第2遊技状態への移行条件が成立した第1遊技回における第1報知の期間を他の第1遊技回における第1報知の期間よりも長くするため、猶予期間の長期化を図ることができる。

【 8 1 9 7 】

なお、本特徴を特徴b B 6に適用した場合は、「猶予期間を第2報知の期間よりも長くする上記特徴b B 6の構成を実現する上で、第2報知の期間についての無理な短縮化を回避することが可能になる。これにより、報知期間の短縮により特定判定の結果が視認しにくくなる不都合の発生を抑制しながら、上記特徴b B 6の構成を実現することが可能になる。」という更なる効果を期待することができる。

10

【 8 1 9 8 】

特徴b B 8．前記特典付与手段として、前記第1判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

第1遊技状態と第2遊技状態の一方が通常遊技状態であり、第1遊技状態と第2遊技状態の他方が特定遊技状態であることを特徴とする特徴b B 1乃至特徴b B 7のいずれかに記載の遊技機。

20

【 8 1 9 9 】

上記構成では、通常遊技状態と特定遊技状態の間で遊技状態が変化する場合に遊技回の強制終了が実施される。すなわち、遊技回や可変入球制御の態様が変化する場合に対応させて特定終了手段による上記終了が実行されるため、上記特徴b B 1から特徴b B 7における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【 8 2 0 0 】

特徴b B 9．前記特典付与手段として、前記第1判定の結果が特定結果となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

第1遊技状態が通常遊技状態であり、第2遊技状態が特定遊技状態であることを特徴とする特徴b B 1乃至特徴b B 7のいずれかに記載の遊技機。

30

【 8 2 0 1 】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に特定終了手段による遊技回の終了が実行される。すなわち、遊技回や可変入球制御が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて特定終了手段による上記終了が実行されるため、上記特徴b B 1から特徴b B 7における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

40

【 8 2 0 2 】

なお、上記特徴b B 8又は特徴b B 9の「遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており」は、「遊技状態として、遊技回及び可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており」と表現することもできる。

【 8 2 0 3 】

特徴b B 10．特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、第3時短遊技状態等）を有しており、

所定の特定遊技状態から当該所定の特定遊技状態とは異なる他の特定遊技状態に変化す

50

る状況で遊技回が実行中である場合に前記特定終了手段による前記終了が制限されるように構成されていることを特徴とする特徴b B 8又は特徴b B 9に記載の遊技機。

【8204】

1の特定遊技状態から他の特定遊技状態への変化の場合は、当該変化の前から既に遊技回や可変入球制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されている。このような状況において遊技回を途中終了させると、却って変化後の遊技状態に対応した遊技回等の開始が遅れるおそれがある。この点、本構成では、1の特定遊技状態から他の特定遊技状態に切り替わる場合は特定終了手段による遊技回の終了を制限するため、そのような不都合の発生を抑制することが可能になる。

【8205】

なお、上記特徴b B 1乃至特徴b B 10の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 12、特徴b B 1乃至特徴b B 10、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、特徴b E 1乃至特徴b E 10、特徴b F 1乃至特徴b F 10、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8、特徴b I 1乃至特徴b I 11、特徴b J 1乃至特徴b J 10、特徴b K 1乃至特徴b K 10、特徴b L 1乃至特徴b L 9、特徴b M 1乃至特徴b M 10、特徴b N 1乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8206】

<特徴b C群>

特徴b C群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例10に基づいて抽出されるものである。

【8207】

なお、特徴b C群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8208】

特徴b C 1. 遊技球が入球可能な入球手段（第1作動口62）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）と、

前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて第1遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを第1遊技回（特図遊技回）の1回として、第1遊技回が行われるように制御する第1遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

予め定められた判定条件（スルーゲート64の遊技球の通過）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置162における普図当否判定を

10

20

30

40

50

実行する機能)と、

前記特定判定の結果が所定結果(サポート当選結果)となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御が少なくとも1回行われる可変入球制御(役物開閉遊技)を実行する可変入球制御手段(主制御装置162における電役サポート用処理を実行する機能)と、

前記特定判定が行われることに基づいて第2遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを第2遊技回(普図遊技回)の1回として、第2遊技回が行われるように制御する第2遊技回制御手段(主制御装置162における普図遊技回制御処理を実行する機能)と、

を備え、

遊技状態として、第2遊技回及び前記可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態(高頻度サポートモード)を有しており、

所定の移行条件(天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等)が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段(第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能)と、

特定遊技状態に移行した場合に、特定遊技状態に移行してからの最初の第2遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第1遊技回に先行して行われるようにすることが可能な特定手段(第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1～変形例10に係る主制御装置162によりステップSb1311～ステップSb1315、ステップSb3509、ステップSb4107、ステップSb5811の処理、確定表示開始用処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【8209】

上記構成では、遊技回及び可変入球制御の少なくとも一方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な態様で実行される特定遊技状態を有している。このため、遊技状態が特定遊技状態に移行することにより、可変入球手段への入球が発生しやすくなり、遊技者が特別判定を受けやすくなって有利に遊技を進めることができる。また、上記構成では、特定遊技状態への移行が特別遊技状態を経由することなく実行される。すなわち、ある第1遊技回にて上記移行条件が成立した場合に、その遊技回の終了後、特定遊技状態に移行してからの最初の第1遊技回として次の遊技回が直ちに開始される。そのような前提の下、上記構成では、特定遊技状態に移行した場合に、特定遊技状態に移行してからの最初の第2遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第1遊技回に先行して行われるように構成されている。これにより、特定遊技状態への移行後における可変入球制御の開始タイミングを早め、可変入球手段への入球が生じやすくなる状況を早期に生じさせることが可能になる。

【8210】

特徴bC2. 前記第1遊技回制御手段は、前記特別判定の結果に対応した報知結果として所定の報知(特図の停止表示)が行われるように制御するものであり、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記移行条件が成立した第1遊技回において前記所定の報知が終了する前の所定タイミング(特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等)にて特定遊技状態への移行を行うように構成されていることを特徴とする特徴bC1に記載の遊技機。

【8211】

移行条件が成立した第1遊技回において所定の報知(特別判定結果の報知)が終了する

10

20

30

40

50

ことにより、次の第1遊技回として特定遊技状態に移行してからの最初の第1遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第1遊技回において所定の報知が終了する前に特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態への移行後、最初の第1遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては特定遊技状態に移行しているが、特定遊技状態に移行してからの第1遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。この猶予期間を利用して第2遊技回を開始されれば、特定遊技状態への移行後、第1遊技回よりも先行して第2遊技回を開始させることができ、特徴b C 1の構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

【8212】

特徴b C 3．前記入球手段に遊技球が入球した場合よりも前記可変入球手段に入球した場合の方が遊技者にとって有利となるように構成されている（第2特図の大当たり用種別判定を第1特図の大当たり用種別判定よりも優遇した構成）ことを特徴とする特徴b C 1又は特徴b C 2に記載の遊技機。

10

【8213】

上記構成では、入球手段への入球を生じさせるよりも可変入球手段への入球を生じさせる方が遊技者にとって有利であるため、遊技者にとっての特定遊技状態の恩恵は、特別判定を受ける頻度が高まる点に留まらず、可変入球手段への入球に基づく有利な側の遊技が行われやすくなる点にも生じる。この場合、遊技者としては、特定遊技状態への移行後において入球手段への入球に基づく不利な側の遊技が行われることを極力抑えたいが、有利な側の可変入球手段への入球タイミングを迅速化できることで、その分、入球手段への入球に基づく遊技が行われる回数や可能性を低減することが可能になる。これにより、特定遊技状態への移行後における遊技が遊技者の要望に応じた態様で行われる構成を好適に実現することが可能になる。

20

【8214】

特徴b C 4．前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

を備え、

30

前記特別判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記特別判定を行うものであり、

前記入球手段への入球に基づいて取得された特別情報と前記可変入球手段への入球に基づいて取得された特別情報とが前記取得情報記憶手段に記憶されている場合に、前記可変入球手段への入球に基づいて取得された特別情報についての前記特別判定が優先して行われるようにすることが可能な優先手段（主制御装置162によりデータ設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b C 1乃至特徴b C 3のいずれかに記載の遊技機。

【8215】

上記構成では、入球手段又は可変入球手段への入球により取得される特別情報に基づいて特別判定手段における特別判定が行われるところ、このような構成に対して上記特徴b C 1又は特徴b C 2の構成を適用することで、特別遊技状態への移行後において可変入球手段への入球に対応した特別情報を早期に取得しやすくなる。加えて、上記構成では、入球手段への入球に基づく特別情報と可変入球手段への入球に基づく特別情報との両方が取得されている場合に、後者の特別情報についての特別判定が優先して実行されるため、可変入球手段への入球に対応した特別情報が取得された際に、入球手段への入球に対応した特別情報が取得情報記憶手段に残存していることがあっても、可変入球手段への入球に基づく特別判定が実行される。すなわち、本構成によれば、特別遊技状態への移行後において可変入球手段への入球に基づく特別判定の実行タイミングを早めることが可能になる。

40

50

【 8 2 1 6 】

なお、本特徴を上記特徴 b C 3 に適用した場合には、遊技者にとって有利な可変入球手段への入球に基づく遊技が行われるタイミングを早めることができ、入球手段への入球に基づく不利な側の遊技が行われる回数や可能性を低減することが可能になる。

【 8 2 1 7 】

特徴 b C 5 . 前記特定手段は、特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第 2 遊技回における前記第 2 遊技回用動作が前記最初の第 1 遊技回が行われるよりも先行して終了するようにすることが可能である（第 2 の実施の形態の変形例 1 に係る主制御装置 1 6 2 により特定確定表示時間を設定する機能）ことを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 8 2 1 8 】

上記構成では、特定遊技状態への移行後において最初の第 1 遊技回が行われる前に最初の第 2 遊技回における遊技回用動作が終了するため、上記最初の第 2 遊技回が終了した後の可変入球制御を上記最初の第 1 遊技回の開始前に実行されやすくすることができる。これにより、特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回として可変入球手段への入球に基づく遊技回を実施させやすくすることが可能になる。

【 8 2 1 9 】

特徴 b C 6 . 前記第 2 遊技回制御手段は、前記特定判定の結果に対応した報知結果として特定の報知（普図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定手段は、特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第 2 遊技回における前記特定の報知が前記最初の第 1 遊技回が行われるよりも先行して終了するようにすることが可能である（第 2 の実施の形態の変形例 1 に係る主制御装置 1 6 2 により特定確定表示時間を設定する機能）ことを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 8 2 2 0 】

上記構成では、特定遊技状態への移行後において最初の第 1 遊技回が行われる前に最初の第 2 遊技回における特定の報知（特定判定結果の報知）が終了するため、上記最初の第 2 遊技回が終了した後の可変入球制御を上記最初の第 1 遊技回の開始前に実行させることが可能になる。これにより、特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回として可変入球手段への入球に基づく遊技回を実施させることが可能になる。

30

【 8 2 2 1 】

特徴 b C 7 . 前記第 1 遊技回制御手段は、前記特別判定の結果に対応した報知結果として所定の報知（特図の停止表示）が行われるように制御するものであり、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記移行条件が成立した第 1 遊技回において前記所定の報知が終了する前の所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、変動表示の開始タイミング、変動表示中のタイミング等）にて特定遊技状態への移行を行うように構成されており、

前記可変入球手段への入球を促す特定報知（右打ち報知画像 4 7 7 a や目標案内画像 4 7 7 b の表示）を実行する特定報知実行手段を備え、

前記特定報知実行手段は、前記所定タイミングから前記最初の第 1 遊技回が行われるまでの期間における特定タイミング（第 2 時短遊技状態に移行してから役物開閉遊技が開始される前のタイミング、第 2 時短遊技状態に移行してから確定表示時間が経過するまでの期間におけるいずれかのタイミング等）にて前記特定報知を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b C 1 乃至特徴 b C 6 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 8 2 2 2 】

移行条件が成立した第 1 遊技回において所定の報知（特別判定結果の報知）が終了することにより、次の第 1 遊技回として特定遊技状態に移行してからの最初の第 1 遊技回が開始される。この際、上記構成では、移行条件が成立した第 1 遊技回において所定の報知が終了する前に特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態への移行後、最初の第 1 遊技回が行われるまでの間に猶予期間（遊技状態としては特定遊技状態に移行している

50

が、特定遊技状態に移行してからの第1遊技回は未だ行われていない状態の期間）を確保することができる。特定遊技状態に移行してからの最初の第2遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第1遊技回に先行して行われる場合において、上記猶予期間において可変入球手段への入球を促す特定報知を行うことにより、可変入球手段への迅速な入球をより好適に促進することが可能になる。

【8223】

特徴b C 8．前記特定手段は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に前記最初の第2遊技回が前記最初の第1遊技回に先行して行われるようにすることが可能であることを特徴とする特徴b C 1乃至特徴b C 7のいずれかに記載の遊技機。

【8224】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に特定遊技状態に移行してからの最初の第2遊技回が特定遊技状態に移行してからの最初の第1遊技回に先行して行われるように処理が実行される。すなわち、遊技回や可変入球制御が不利な態様で行われる状況から有利な態様で行われる状況に切り替わることに対応させて上記処理が実行されるため、上記特徴b C 1から特徴b C 7における上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【8225】

特徴b C 9．前記入球手段又は前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

を備え、

前記特別判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記特別判定を行うものであり、

次の第1遊技回に対応する特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている状況で特定遊技状態に移行した場合に、前記最初の第2遊技回が前記最初の第1遊技回に先行して行われるようにすることが可能であることを特徴とする特徴b C 1乃至特徴b C 8のいずれかに記載の遊技機。

【8226】

移行条件が成立した第1遊技回に対して次の第1遊技回に対応する特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合は、可変入球手段への新たな入球が生じなくても、移行条件が成立した第1遊技回の終了後、直ちに特定遊技状態に移行してからの最初の第1遊技回（上記次の第1遊技回）が開始されることになるが、本構成では、そのような場合でも上記最初の第1遊技回が行われる前に最初の第2遊技回が行われるように構成されている。これにより、上記特徴b C 1から特徴b C 9の各構成を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8227】

なお、上記特徴b C 1乃至特徴b C 9の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 12、特徴b B 1乃至特徴b B 10、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、特徴b E 1乃至特徴b E 10、特徴b F 1乃至特徴b F 10、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8、特徴b I 1乃至特徴b I 11、特徴b J 1乃至特徴b J 10、特徴b K 1乃至特徴b K 10、特徴b L 1乃至特徴b L 9、特徴b M 1乃至特徴b M 10、特徴b N 1乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8228】

<特徴b D群>

特徴b D群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出され

10

20

30

40

50

る発明群であり、主に上記第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に基づいて抽出されるものである。

【８２２９】

なお、特徴ｂＤ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開２００４－８１８５３号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【８２３０】

特徴ｂＤ１．予め定められた判定条件（第１作動口６２又は第２作動口６３への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置１６２における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
絵柄を可変表示することが可能な絵柄表示手段（特図用表示部４３、図柄表示装置７５）と、

前記特別判定が行われることに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の可変表示を開始させ、前記特別判定の結果に対応した停止結果を停止表示することを遊技回の１回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置１４３における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

所定の移行条件（天井回数への到達、特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態移行手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１及び変形例２に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例３～変形例５に係る主制御装置１６２により第３時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例６～変形例１０に係る主制御装置１６２により第２時短遊技状態の移行判定用処理、第３時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能）と、

前記移行条件が成立した遊技回において前記停止表示を行う停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間とは異なる期間に設定することが可能な期間設定手段（第２の実施の形態、第２の実施の形態の変形例１～変形例１０に係る主制御装置１６２により特定確定表示時間を設定する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【８２３１】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、上記構成では、そのような特定遊技状態として特別遊技状態を経由することなく移行する遊技状態を有している。この特定遊技状態には所定の移行条件が成立することにより移行するが、特定遊技状態での遊技を遊技者がスムーズに始められるようにする上では、特定遊技状態に移行してからの最初の遊技回が開始されるよりも前に、特定遊技状態への移行を遊技者に知らせることが望ましい。この場合、従来の特定遊技状態のように特別遊技状態を経由して移行する場合であれば、特別遊技状態の期間（例えば、特別遊技状態における終了時演出の期間等）を利用して、特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことが可能であるが、特別遊技状態を経由することなく移行する特定遊技状態の場合は、移行条件が成立した遊技回が終了した後、特定遊技状態に移行してからの最初の

10

20

30

40

50

遊技回が直ちに行われるため、そのような報知の実行期間を確保することが困難となる。この点、本構成では、移行条件が成立した遊技回において絵柄の停止表示を行う停止表示期間を、移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間と異ならせるため、特定遊技状態への移行が生じた場合において、その特殊な停止表示期間を利用することで、上記報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

【8232】

特徴bD2．前記期間設定手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間よりも長い期間に設定することが可能であることを特徴とする特徴bD1に記載の遊技機。

【8233】

上記構成では、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くするため、上記報知の実行期間を好適に確保することが可能になる。

【8234】

特徴bD3．前記期間設定手段は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行する場合に、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間を前記移行条件が成立しない所定の遊技回の前記停止表示期間よりも長い期間に設定することが可能であることを特徴とする特徴bD2に記載の遊技機。

【8235】

上記構成では、通常遊技状態から特定遊技状態への移行である場合に、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くする。この場合、移行条件が成立した遊技回における長めの停止表示期間により、特定遊技状態に切り替わることへの遊技者の準備期間を確保することができる。このような構成は、例えば、通常遊技状態と特定遊技状態とで推奨される遊技球の発射強度が異なるなど、それら各遊技状態での遊技における遊技者の操作態様が相違する場合に特に有効となる。

【8236】

特徴bD4．前記移行条件の成立又は特定遊技状態への移行に対応した特定報知（第2時短遊技状態や第3時短遊技状態の開始演出、天井到達演出等）を実行する特定報知実行手段（演出制御装置143により第2移行用演出設定処理、特図変動表示用処理を実行する機能等）を備え、

前記特定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間の少なくとも一部にて前記特定報知を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴bD2又は特徴bD3の遊技機。

【8237】

特定遊技状態への移行を事前に知らせる上では、移行条件が成立した遊技回において絵柄の可変表示期間を利用し、特定遊技状態への移行等に対応した報知を行うことも考えられる。しかしながら、この構成では、遊技回の途中で遊技者の関心が特定遊技状態への移行に移りがちとなり、遊技回への注目度が損なわれる懸念がある。この点、本構成では、移行条件が成立した遊技回の停止表示期間を移行条件が成立しない他の遊技回の停止表示期間よりも長くし、その期間の少なくとも一部を用いて上記報知を行うため、遊技回への注目度の確保と上記報知のための期間の確保とを好適に両立させることが可能になる。

【8238】

特徴bD5．前記特定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間において前記停止表示が開始された後に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴bD4に記載の遊技機。

【8239】

上記構成によれば、絵柄の停止表示により特別判定の結果を知らせてから特定遊技状態への移行を知らせることができ、特別判定の結果と特定遊技状態への移行との両方を遊技者が把握する上で好ましい態様とすることができる。

【8240】

10

20

30

40

50

特徴 b D 6 . 遊技球が入球可能な所定入球手段 (第 2 作動口 6 3) を備え、
特定遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であり、

前記所定入球手段への入球を促す所定報知 (右打ち報知画像 4 7 7 a や目標案内画像 4 7 7 b の表示) を実行する所定報知実行手段を備え、

前記所定報知実行手段は、前記移行条件が成立した遊技回の前記停止表示期間の少なくとも一部にて前記所定報知を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴 b D 2 乃至特徴 b D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 2 4 1 】

上記構成では、特定遊技状態が所定入球手段への入球が生じやすい遊技状態であるとともに、所定入球手段への入球を促す所定報知が、移行条件が成立した遊技回における長めの停止表示期間の少なくとも一部を利用して行われる。これにより、特定遊技状態への移行後における最初の遊技回が開始される前に所定入球手段への入球を促すことができ、特定遊技状態での遊技を遊技者が円滑且つ好適に始めることが可能になる。

【 8 2 4 2 】

なお、上記特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 2 4 3 】

<特徴 b E 群>

特徴 b E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 3 に基づいて抽出されるものである。

【 8 2 4 4 】

なお、特徴 b E 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている (例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報) 。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 2 4 5 】

特徴 b E 1 . 予め定められた判定条件 (第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞) の成立に基づいて特別判定 (特図当否判定) を実行する特別判定手段 (主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能) と、

前記特別判定の結果が特定結果 (大当たり結果) となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態 (開閉実行モード) に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段 (主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能) と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段 (主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能) と、
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態

10

20

30

40

50

とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード）を有しており、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態における特定の遊技回（最終遊技回、許容遊技回、制限遊技回とは異なる遊技回等）にて予め定められた特定条件（特殊外れ結果への当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるか、又は、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加されるようにする特定処理を実行することが可能な特定手段（第2の実施の形態の変形例3に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【8246】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態は、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が上限回数に達することを条件として終了する。そのような前提の下、上記構成では、特定遊技状態中の特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるか、又は、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加されるように構成されている。このため、特定の遊技回にて特定条件を成立させることにより、特定遊技状態を遊技できる期間が延長され、有利な特定遊技状態を保ったまま、特定結果を引き当てて特別遊技状態に移行させるチャンスを高めることができる。これにより、特定遊技状態において特定結果を引き当てることだけでなく、特定の遊技回にて特定条件を成立させることを目指す遊技を付加することができ、楽しみ方の幅を拡げて興趣性を向上させることが可能になる。

【8247】

特徴bE2．前記特定手段は、特定遊技状態における特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に特定遊技状態の終了後に特定遊技状態に再移行されるようにすることが可能なものであり、

先の特定遊技状態の終了と後の特定遊技状態への移行とを同一の遊技回にて実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴bE1に記載の遊技機。

【8248】

上記構成では、特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特定遊技状態の終了と特定遊技状態への再移行とが同一の遊技回の中で行われる。これにより、通常遊技状態の遊技回を介在させることなく、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態への切り替えを行うことができ、特定遊技状態の残り回数が上乗せされたのと同等の状態とすることが可能になる。

【8249】

特徴bE3．先の特定遊技状態の終了を遊技者が認識することが不可又は前記再移行が行われない場合の特定遊技状態の終了に比べて認識しにくい構成とされており、

前記同一の遊技回又はその次の遊技回にて、特定遊技状態における遊技回の残り回数が増加したように遊技者が認識することが可能な所定報知（上乗せ演出）を実行する所定報知実行手段（演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴bE2に記載の遊技機。

【8250】

上記構成では、先行する特定遊技状態の終了を遊技者が認識不可又は困難とされた上で、後続の特定遊技状態への移行が行われる遊技回又はその次の遊技回にて、特定遊技状態の残り回数が増えたように所定報知が行われる。これにより、残り回数が上乗せされたと遊技者が感受しやすくすることが可能になる。

【8251】

特徴bE4．前記特定手段は、特定遊技状態における特定の遊技回にて特定条件が成立した場合に、特別遊技状態を経由することなく、特定遊技状態に再移行されるか又は前記残り回数が増加されるようにする手段（第2の実施の形態の変形例3に係る主制御装置1

10

20

30

40

50

6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能等)を備えていることを特徴とする特徴 b E 1 乃至特徴 b E 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 2 5 2 】

上記構成では、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態への再移行や残り回数の増加(上乘せ)を行うことが可能となっている。すなわち、特定遊技状態への再移行等に対して特定結果への当選を要しないため、上記再移行等が行われる確率(特定条件の成立確率)を特別遊技状態への移行確率(特定結果の当選確率)から独立して設定することができる。これにより、例えば、前者の確率を後者の確率よりも高くするなど、遊技設計の自由度を高めることが可能になる。また、特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態への再移行等が行われることで、特定条件が成立する前の特定遊技状態と特定条件が成立した後の特定遊技状態とが大きく分断されることを抑制できる。これにより、両者の特定遊技状態について遊技者が一体感を感じやすくなり、特定遊技状態が延長された印象を与えやすくなることが可能になる。

10

【 8 2 5 3 】

特徴 b E 5 . 特定遊技状態において特定の遊技回とは異なる他の遊技回にて特定条件が成立した場合に前記特定処理の実行が制限されるようにする制限手段(第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能等)を備えていることを特徴とする特徴 b E 1 乃至特徴 b E 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 2 5 4 】

上記構成によれば、特定の遊技回で特定条件を成立させた場合に限り特定遊技状態への再移行等が行われる。すなわち、当該再移行等を実現するには、特定条件を成立させることだけでなく、そのタイミングも要求されるため、当該再移行等の難易度を適度に高め、実現することができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に引き出すことが可能になる。また、本構成によれば、特定の遊技回への注目度を好適に高めることができる。

20

【 8 2 5 5 】

特徴 b E 6 . 特定の遊技回が特定遊技状態における後半側の遊技回であることを特徴とする特徴 b E 5 に記載の遊技機。

【 8 2 5 6 】

特定遊技状態での遊技回の残り回数が少なくなるほど、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てる期待値が低下するため、特定遊技状態の終盤に近づくほど遊技者が期待感を抱きにくくなる懸念がある。この点、本構成では、特定の遊技回が特定遊技状態の後半側に設定されるため、特定結果への期待が薄くても特定遊技状態への再移行等を実現させるという活路を遊技者に提供することができる。これにより、特定遊技状態の後半遊技を盛り上げることができ、期待感を持続させることが可能になる。

30

【 8 2 5 7 】

特徴 b E 7 . 特定の遊技回において特定報知(チャンス報知画像 4 7 8)を実行する手段(演出制御装置 1 4 3 によるステップ S b 3 8 0 2 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 b E 5 又は特徴 b E 6 に記載の遊技機。

【 8 2 5 8 】

上記構成では、特定の遊技回において他の遊技回では行われない特定報知が行われるため、遊技者が特定報知を通じて特定の遊技回であることを把握することができる。これにより、特定の遊技回である場合に遊技者が気合を入れて遊技に臨むことができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

40

【 8 2 5 9 】

なお、本特徴は「特定の遊技回において前記他の遊技回では実行されない特定報知(チャンス報知画像 4 7 8)を実行する手段(演出制御装置 1 4 3 によるステップ S b 3 8 0 2 の処理を実行する機能)を備えている」と表現することもでき、また、本特徴において「前記特定報知は前記他の遊技回では実行されないように構成されている」という構成をさらに備えてもよい。

【 8 2 6 0 】

50

特徴 b E 8 . 前記特定条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴 b E 1 乃至特徴 b E 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 2 6 1 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、特別判定の結果が特定結果となるか否かの判定と、特定条件が成立するか否かの判定とを 1 の遊技回の中で実行することができる。このため、特定の遊技回をそれら両方の判定を受けられるチャンス遊技回（他の遊技回よりも有利な遊技回）として機能させることができ、当該遊技回への期待感や注目度を好適に高めることが可能になる。

10

【 8 2 6 2 】

特徴 b E 9 . 特定遊技状態での前記特別判定又は前記特定判定において前記所定判定結果となる確率が、特定遊技状態での前記特別判定において前記特定結果となる確率よりも高く設定されていることを特徴とする特徴 b E 8 に記載の遊技機。

【 8 2 6 3 】

上記構成では、所定判定結果となる確率が特定結果となる確率よりも高く設定されているため、特定条件が成立することへの期待感を高め、特定の遊技回への注目度を向上させることが可能になる。

20

【 8 2 6 4 】

特徴 b E 1 0 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

第 1 所定状況（第 1 時短遊技状態での最終遊技回）において前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない所定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記第 1 所定状況とは異なる第 2 所定状況（第 1 時短遊技状態での最終遊技回以外の特図遊技回）において前記特別判定の結果が前記所定結果となった場合よりも遊技者にとって有利となるようにすることが可能な特定手段（第 2 の実施の形態の変形例 3 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【 8 2 6 5 】

従来の遊技機では、特定結果となるか否かの択一的な遊技であったため、遊技に際して遊技者が特定結果になることに対しての期待感しか抱けず、遊技が単調化する懸念があった。この点、本構成では、特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない所定結果（いわゆる外れ結果）となった場合でも有利になり得るため、特定結果とならなかった場合でも期待感が喚起され、遊技を多様化することができる。その際、外れ結果となっても有利となるのは、そのときの状況が第 1 所定状況である場合に制限されるため、特定結果となることの優位性が過度に損なわれることを抑制できる。すなわち、特定結果なることを目指す遊技の面白みを担保しつつ、特定結果にならない場合でも落胆だけで終わらない遊技性を実現することができ、興趣性を向上させることが可能になる。

40

【 8 2 6 6 】

本特徴に対して上記特徴 b E 1 から特徴 b E 9 の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【 8 2 6 7 】

なお、上記特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1

50

2、特徴b B 1乃至特徴b B 1 0、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、特徴b E 1乃至特徴b E 1 0、特徴b F 1乃至特徴b F 1 0、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8、特徴b I 1乃至特徴b I 1 1、特徴b J 1乃至特徴b J 1 0、特徴b K 1乃至特徴b K 1 0、特徴b L 1乃至特徴b L 9、特徴b M 1乃至特徴b M 1 0、特徴b N 1乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8 2 6 8】

＜特徴b F 群＞

特徴b F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第2の実施の形態の変形例3、変形例6、変形例8～変形例12に基づいて抽出されるものである。

【8 2 6 9】

なお、特徴b F 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8 2 7 0】

特徴b F 1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

所定条件（特殊外れ結果になること、天井回数に到達することなど）が成立した場合に特別遊技状態を経由することなく特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第2の実施の形態、第2の実施の形態の変形例1及び変形例2に係る主制御装置162により第2時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例3～変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6～変形例10に係る主制御装置162により時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定条件が成立した場合、前記特定遊技状態用移行手段により前記移行が行われる場合又は前記移行が行われた場合に特定信号（変形例3等の特殊外れ結果に対応した外部信号、変形例11の第1外部信号、変形例12の第1外部信号A等）を遊技機外部に出力することが可能な外部出力手段（第2の実施の形態の変形例3、変形例6、変形例8～変形例10に係る主制御装置162によりステップS b 3 5 1 1の処理を実行する機能、変形例11にて第1外部信号を出力する機能、変形例12の第1外部信号Aを出力する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【8 2 7 1】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、上記構成では、特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行することが可能となっている。従来の特定制遊技状態のように特別遊技状態を経由して移行するものであれば、遊技ホール側においてその発生を把握することができるが、特別遊技状態を経由

10

20

30

40

50

しないで移行する特定遊技状態については遊技ホール側でその発生を把握できない懸念がある。この点、本特徴では、そのような特定遊技状態への移行契機（所定条件）の成立や当該特定遊技状態への移行に対応させて特定信号を遊技機外部に出力するため、遊技ホール側で上記把握を好適に行うことが可能になる。

【8272】

特徴b F 2．所定の状況（第1時短遊技状態中である状況、第2時短遊技状態である状況、制限遊技回である状況等）で前記所定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行を制限することが可能な移行制限手段（第2の実施の形態の変形例3に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能、変形例6、変形例8～変形例10に係る主制御装置162により第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）を備え、

10

前記所定の状況で前記所定条件が成立し、前記移行制限手段により前記制限が行われる状況において、前記外部出力手段による前記特定信号の出力が実行されるようにすることが可能に構成されている（第2の実施の形態の変形例3、変形例6、変形例8～変形例10に係る主制御装置162にてステップS b 3 5 1 1の処理が実行されることにより、特殊外れ結果に対応した外部信号が出力されるようにする構成）ことを特徴とする特徴b F 1に記載の遊技機。

【8273】

上記構成では、所定条件が成立しても所定の状況である場合には、特定遊技状態への移行が制限されるように構成されている。このような制限が行われる場合においては、特定遊技状態への移行が生じないことに対応させて上記特定信号の出力を取り止めることが考えられる。その後の遊技状態との整合を図る観点では、特定信号を出力するよりもしない方がむしろ理に適ったものといえる。

20

【8274】

しかしながら、そのような構成では、遊技において所定条件が成立した実際の回数を遊技ホール側で把握できなくなり、当該条件の成立確率が概ね設計確率通りに推移しているかの特定が困難となる懸念がある。特に特定信号の出力取り止めにより遊技ホール側に通知される回数が間引かれる結果、遊技ホール側で把握される回数が実際の回数よりも少なくなるため、例えば、上記移行条件を不正に成立させるような行為が行われていても、その発見が遅れが生じたりするおそれがある。

30

【8275】

この点、本構成では、所定条件が成立した場合において特定遊技状態への移行が制限される場合であっても敢えて特定信号を出力する構成としているため、当該条件が成立した実際の回数を遊技ホール側が適切に把握することができる。これにより、移行条件の成立確率が不正に高められている場合にその発見を容易化することができ、不正抑止効果を高めることが可能になる。

【8276】

特徴b F 3．前記外部出力手段は、

前記所定の状況とは異なる特定の状況（第1時短遊技状態中ではない状況等）で前記所定条件が成立した場合に第1態様の特定信号を出力する手段と、

40

前記所定の状況で前記所定条件が成立した場合に前記第1態様とは異なる第2態様の特定信号を出力する手段と、

を備えていることを特徴とする特徴b F 2に記載の遊技機。

【8277】

上記構成では、特定遊技状態への移行が許容される場合と特定遊技状態への移行が制限される場合とで異なる態様の特定信号が出力されるため、遊技ホール側において、所定条件が成立したことだけでなく、特定遊技状態に移行すべき状態であるか否かについてまで、1の特定信号から把握することができる。これにより、所定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態に移行しないことに対して遊技機の異常ではないことを即座に判断することが可能になる。

50

【 8 2 7 8 】

特徴 b F 4 . 前記特別判定の結果に関連して前記所定条件が成立可能なように構成されており（当否抽選や外れ種別判定の結果が特殊外れ結果になることで第 3 時短遊技状態への移行条件が成立する構成）、

前記特別判定の結果に対応した特定外部信号（抽選結果信号）を遊技機外部に出力することが可能な特定外部信号出力手段（主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 3 5 1 1 の処理を実行する機能）を備え、

前記特定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている（抽選結果信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成）ことを特徴とする特徴 b F 1 乃至特徴 b F 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 8 2 7 9 】

上記構成によれば、特別判定の結果を通知するための既存端子や既存配線を利用して特定信号を出力することができるため、特定信号としての専用信号を出力する場合に比べ、遊技機における出力端子等の数を少なく抑えることができる。また、遊技ホール側の管理制御装置においても、特別判定の結果について通知を受けるための入力端子等を従前から備えている場合は、それを利用して特定信号を受信することができる。

【 8 2 8 0 】

なお、本特徴の「前記特定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている」は、「前記特定外部信号出力手段は、前記所定条件が成立しない状況で特定外部信号を出力する場合に第 1 態様の特定外部信号を出力することが可能な第 1 手段（大当たり用又は通常外れ用の抽選結果信号を出力する機能）と、前記所定条件が成立する状況で特定外部信号を出力する場合に前記第 1 態様とは異なる第 2 態様の特定外部信号を前記特定信号として出力することが可能な、前記外部出力手段としての第 2 手段（特殊外れ用の抽選結果信号を出力する機能）と、を備えている」と表現することも可能である。

20

【 8 2 8 1 】

特徴 b F 5 . 前記特別判定の結果に関連して前記所定条件が成立可能なように構成されており（当否抽選や外れ種別判定の結果が特殊外れ結果になることで第 3 時短遊技状態への移行条件が成立する構成）、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

30

各遊技回に対応して所定外部信号（遊技回実行信号、遊技回開始信号等）を遊技機外部に出力することが可能な所定外部信号出力手段（第 2 の実施の形態の変形例 3、変形例 6、変形例 8～変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 3 5 1 1 の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構成されている（抽選結果信号を利用して特殊外れ結果に対応した外部信号を出力する構成）ことを特徴とする特徴 b F 1 乃至特徴 b F 3 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 8 2 8 2 】

上記構成によれば、各遊技回に対応して遊技機外部に出力される所定外部信号を利用して特定信号を出力することが可能になる。これにより、特定信号用の信号端子や信号配線を省略して構成を簡略することができるほか、遊技ホール側の管理制御装置においても入力端子の追加等を回避することができる。加えて、所定外部信号と同時に特定信号を出力することから、遊技機からの信号出力回数を低減させることもでき、遊技機と遊技ホール側の管理制御装置との双方において信号授受に要する処理負荷を軽減することが可能になる。

【 8 2 8 3 】

なお、本特徴の「前記所定外部信号を利用して前記特定信号を出力することが可能に構

50

成されている」は、「前記所定外部信号出力手段は、前記所定条件が成立しない状況で所定外部信号を出力する場合に第1態様の所定外部信号を出力することが可能な第1手段と、前記所定条件が成立する状況で所定外部信号を出力する場合に前記第1態様とは異なる第2態様の所定外部信号を前記特定信号として出力することが可能な、前記外部出力手段としての第2手段と、を備えている」と表現することも可能である。

【8284】

特徴b F 6．前記所定の状況である場合に所定出力信号（時短状態信号、高頻度サポート信号等）を遊技機外部に出力することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴b F 2乃至特徴b F 5のいずれかに記載の遊技機。

【8285】

上記構成では、特定遊技状態への移行が制限される所定の状況である場合に所定出力信号が遊技機外部に出力される。これにより、所定条件が成立したことの特定信号が出力された状況で特定遊技状態に移行しない場合において、遊技ホール側の管理制御装置が上記所定出力信号を参照することで、その要因が所定の状況であるか否かを簡単に特定することができる。つまり、遊技ホール側において、所定出力信号を併せて参照することで、特定信号が出力されているにもかかわらず特定遊技状態に移行しないことについて、遊技機の異常であるか否かの判断を容易に行うことが可能になる。

【8286】

特徴b F 7．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記所定の状況は所定の終了条件（上限回数への到達等）の成立に基づいて終了するように構成されており、

前記外部出力手段は、前記終了条件が成立する遊技回において前記所定条件が成立した場合に前記所定の状況の終了タイミング又は当該終了タイミングより後の所定タイミングにて前記特定信号を出力することが可能に構成されていることを特徴とする特徴b F 6に記載の遊技機。

【8287】

例えば、所定の状況で所定条件が成立しても特定遊技状態への移行を制限する一方、所定の状況においてその終了遊技回で所定条件が成立した場合は特定遊技状態への移行を許容することが考えられる。このような場合において、所定の状況の終了タイミングよりも早く特定信号を出力すると、遊技ホール側の管理制御装置では、所定の状況で所定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態に移行したとして認識される懸念がある。この点、本構成では、所定の状況の終了タイミング又はその終了タイミングよりも後の所定タイミングにて特定信号が出力されるため、上記管理制御装置に対して所定の状況が終了したことを把握させてから所定条件が成立したことを把握させることができ、その後に特定遊技状態に移行しても不自然な挙動として認識されることを抑制可能となる。

【8288】

特徴b F 8．前記外部出力手段は、

特別遊技状態への移行又は特別遊技状態の実行中に対応させて所定の出力端子（第1外部信号用の出力端子）から信号を遊技機外部に出力することが可能な第1手段（通常大当たり結果になった場合に第1外部信号を出力する機能）と、

前記所定条件が成立した場合、前記特定遊技状態用移行手段により前記移行が行われる場合又は前記移行が行われた場合に特定信号を遊技機外部に出力することが可能な第2手段（特殊外れ結果になった場合に第1外部信号を出力する機能）と、を備え、

前記第2手段は、特定信号を前記所定の出力端子から出力することが可能であることを特徴とする特徴b F 1に記載の遊技機。

【8289】

上記構成では、特別遊技状態への移行やその実行中である場合に外部信号が出力される出力端子と同じ端子を用い、所定条件の成立や特定遊技状態への移行に対応した特定信号が出力される。これにより、特別遊技状態を経由して移行する特定遊技状態にしか対応していないホール機器であっても、特別遊技状態を経由しないで移行する特定遊技状態を認識させることが可能になる。

【8290】

特徴b F 9．前記第1手段は、所定態様の信号（開閉実行モード中にオン状態となる第1外部信号）で出力することが可能であり、

前記第2手段は、前記特定信号として前記所定態様とは異なる態様の信号（開閉実行モードの期間よりも短い所定期間に亘ってオン状態となる第1外部信号）を出力することが可能であることを特徴とする特徴b F 8に記載の遊技機。

10

【8291】

上記構成では、特別遊技状態への移行等の場合と所定条件の成立等の場合とで、信号態様を異ならせて所定の出力端子からの外部出力が行われる。これにより、それらの各外部信号を同じ出力端子から出力する場合であっても、両外部信号を区別して認識させることが可能になる。

【8292】

特徴b F 10．前記外部出力手段は、少なくとも特定遊技状態に移行する状況又は特定遊技状態である状況で前記所定の出力端子とは異なる出力端子から信号（第2外部信号）を遊技機外部に出力することが可能な第3手段（第2外部信号を出力する機能）を備えていることを特徴とする特徴b F 8又は特徴b F 9に記載の遊技機。

20

【8293】

上記構成では、特別遊技状態である場合や所定条件が成立した場合に信号が外部出力される所定の出力端子とは別の出力端子から、特定遊技状態への移行やその実行中に対応させて信号が外部出力される。これにより、ホール機器において特定遊技状態への移行や特定遊技状態であることを認識することが可能になる。

【8294】

なお、上記特徴b F 1乃至特徴b F 10の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 12、特徴b B 1乃至特徴b B 10、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、特徴b E 1乃至特徴b E 10、特徴b F 1乃至特徴b F 10、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8、特徴b I 1乃至特徴b I 11、特徴b J 1乃至特徴b J 10、特徴b K 1乃至特徴b K 10、特徴b L 1乃至特徴b L 9、特徴b M 1乃至特徴b M 10、特徴b N 1乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

30

【8295】

<特徴b G群>

特徴b G群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態の変形例4に基づいて抽出されるものである。

40

【8296】

なお、特徴b G群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8297】

特徴b G 1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162

50

における当否判定処理等を実行する機能)と、

前記特別判定の結果が特定結果(大当たり結果)となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態(開閉実行モード)に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段(主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能)と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態(高頻度サポートモード)を有しており、

特定遊技状態として、所定の第1条件が成立した場合(第2の実施の形態の変形例4において4R通常大当たり結果となった場合等)に特別遊技状態を経由して移行し得る第1特定遊技状態(第1時短遊技状態)と、前記第1条件とは異なる所定の第2条件が成立した場合(特殊外れ結果となった場合、特定入球部に入球した場合等)に特別遊技状態を経由することなく移行し得る第2特定遊技状態(第3時短遊技状態)とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第1特定遊技状態である状況で前記第2条件が成立可能な構成となっており、

第1特定遊技状態において前記第2条件が成立した場合に前記第2条件が成立しない場合よりも遊技者にとって不利となるようにすることが可能な特定手段(第2の実施の形態の変形例4に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【8298】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行する第1特定遊技状態と、特別遊技状態を経由することなく移行する第2特定遊技状態とが設けられている。そして、第1特定遊技状態である状況で第2特定遊技状態への移行契機である第2条件が成立可能となっており、そのような成立が発生して第2特定遊技状態に移行した場合には、第2特定遊技状態への移行が生じない場合よりも不利となるように構成されている。

【8299】

このような構成であることにより、特別遊技状態を経て第1特定遊技状態に移行した場合に、その後の遊技展開によっては不利な状態に降格してしまうかもしれないスリルを味わわせることができ、特定結果への当選を目指すだけに留まらない面白みを付加することができる。しかしながら、そのようなスリルを提供できる反面、不利な状態に降格した場合の遊技者の落胆があまりに激しいと、その後の遊技意欲を減衰させてしまい、逆効果となる懸念がある。この点、本構成では、第2条件が成立した場合に通常遊技状態よりも有利な第2特定遊技状態に移行するため、通常遊技状態に移行してしまう場合に比べ、遊技者の落胆を軽減することができる。よって、遊技意欲が大きく損なわれることを抑制しながら、上記スリルを味わうことができる遊技を提供することが可能になる。

【8300】

特徴bG2. 前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段(主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能)と、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第2特定遊技状態の上限回数は第1特定遊技状態の上限回数(例えば1000回)よりも少ない所定回数(例えば10回)に設定されており、

前記特定手段は、第1特定遊技状態において前記第2条件が成立した場合に第2特定遊技状態に移行させるものであることを特徴とする特徴bG1に記載の遊技機。

【8301】

上記構成では、第1特定遊技状態の途中で第2条件を成立させることにより、特定遊技

10

20

30

40

50

状態を遊技できる回数が少ない第2特定遊技状態に切り替わるように構成されている。この場合、第2特定遊技状態に移行した場合でも、その上限回数までの範囲で特定遊技状態を継続させることができ、特定遊技状態の中で特定結果を引き当てるチャンスを残すことが可能になる。これにより、第2条件が成立して不利な状態に転落するかもしれないドキドキ感を味合わせつつも、第2条件が成立した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能となる。

【8302】

特徴b G 3. 特定遊技状態への移行に対応して前記上限回数を設定する上限回数設定手段（第2の実施の形態の変形例4に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

10

前記上限回数設定手段は、第1特定遊技状態において前記第2条件が成立した場合に、第1特定遊技状態での遊技回の残り回数にかかわらず、第2特定遊技状態に移行する場合の前記上限回数として前記所定回数を設定する手段（主制御装置162におけるステップS b 4 1 0 8の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b G 2に記載の遊技機。

【8303】

上記構成では、第2条件が成立した場合の特定遊技状態の残り回数が、第1特定遊技状態におけるそれまでの遊技回の回数（第1特定遊技状態の残り回数）にかかわらず、一律に第2特定遊技状態の上限回数に設定される。このため、第1特定遊技状態において第2条件を成立させるタイミングが遅くなるほど、特定遊技状態を遊技できるトータル回数が多くなり、遊技者にとって有利となる。これにより、第1特定遊技状態での遊技を進めるにあたって第2条件の成立を回避する面白みを増強することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

20

【8304】

特徴b G 4. 第1特定遊技状態である場合に又は第1特定遊技状態において前記上限回数までの残り回数が所定回数以上である場合に、当該第1特定遊技状態の残り回数を非明示とすることが可能な手段（残り回数画像472に代えて状態報知画像450を表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴b G 2又は特徴b G 3に記載の遊技機。

【8305】

例えば、第1特定遊技状態の残り回数を明示する構成であると、第2条件が成立する前の残り回数何回であったのかを遊技者が把握できるため、第2条件が成立し、特定遊技状態の残り回数として第2特定遊技状態の残り回数が設定された場合に、結果的に何回分が減少したのかを遊技者が簡単に特定できるようになる。この点、上記構成では、第1特定遊技状態の残り回数を非明示とすることで、第2条件が成立する前の残り回数を遊技者が把握できない又は把握しにくくすることができる。これにより、第2特定遊技状態に移行した場合の残り回数の減少分を遊技者が特定しにくくなり、仮に当該減少分が大きくなる場合でも遊技者が大きく落胆して遊技意欲が低下してしまうことを抑制できる。

30

【8306】

特徴b G 5. 第1特定遊技状態において前記第2条件が成立し、第2特定遊技状態に移行した場合に、当該第2特定遊技状態の残り回数を遊技者が認識可能となる所定報知（残り回数画像472）を実行する手段（演出制御装置143におけるステップS b 4 4 0 3の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b G 4に記載の遊技機。

40

【8307】

上記構成では、第1特定遊技状態への滞在中は残り回数を非明示とする一方で、第2特定遊技状態に移行した場合は残り回数を明示するように構成されている。これにより、第2条件が成立して第2特定遊技状態に移行したことや、第2特定遊技状態に移行してからの特定遊技状態の残り回数を遊技者が容易に把握することができる。

【8308】

特徴b G 6. 前記第2条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応

50

しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴b G 1乃至特徴b G 5のいずれかに記載の遊技機。

【8309】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、不利な状態に降格するか否かが毎回の遊技回で判定される構成とすることができる。これにより、上記降格が発生するかもしれないスリルを各回の遊技回で味合わせることができ、そのようなスリルを楽しむ遊技を強化することが可能になる。

10

【8310】

特徴b G 7．通常遊技状態である状況で前記第2条件が成立可能な構成となっており、通常遊技状態において前記第2条件が成立した場合に第2特定遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置162における第3時短遊技状態Aに移行させる機能）を備えていることを特徴とする特徴b G 1乃至特徴b G 6のいずれかに記載の遊技機。

【8311】

上記構成では、第1特定遊技状態中だけでなく、通常遊技状態中にも第2条件の成立が可能とされ、通常遊技状態において第2条件が成立した場合は第2特定遊技状態に移行するように構成されている。第2特定遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるため、第1特定遊技状態中に第2条件を成立させると不利になる一方で、通常遊技状態中に第2条件を成立させると有利になる構成を実現することができる。すなわち、同じ第2条件であっても成立させたときの遊技状態によって有利不利が逆転するため、第2条件についてその成立を回避するだけの遊技に固定化されることが抑制され、遊技の多様化を図ることが可能になる。

20

【8312】

特徴b G 8．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態への移行に対応して前記上限回数を設定する上限回数設定手段（第2の実施の形態の変形例4に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

30

前記上限回数設定手段は、通常遊技状態において前記第2条件が成立した場合に、第1特定遊技状態において前記第2条件が成立した場合よりも多い数の上限回数（例えば100回）を設定することが可能な手段（主制御装置162におけるステップS b 4 1 0 6の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴b G 7に記載の遊技機。

【8313】

第2特定遊技状態は通常遊技状態よりも有利な遊技状態であるため、通常遊技状態から第2特定遊技状態への移行が生じるだけでも遊技者にとって有利となるが、上記構成では、それに留まらず、通常遊技状態中に第2条件が成立すると、第1特定遊技状態中に第2条件が成立した場合よりも多い数の上限回数が設定されるように構成されている。これにより、その優位性を際立たせることができ、通常遊技状態において第2条件の成立を目指す面白みを増強することが可能になる。

40

【8314】

なお、上記特徴b G 1乃至特徴b G 8の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 1 2、特徴b B 1乃至特徴b B 1 0、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、特徴b E 1乃至特徴b E 1 0、特徴b F 1乃至特徴b F 1 0、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8、特徴b I 1乃至特徴b I 1 1、特徴b J 1乃至特徴b J 1 0、特徴b K 1乃至特徴b K 1 0、特徴b L 1乃至特徴b L 9、特徴b M 1乃至特徴b M 1 0、特徴b N 1乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨い

50

で組み合わせることも可能である。

【8315】

＜特徴bH群＞

特徴bH群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態の変形例5に基づいて抽出されるものである。

【8316】

なお、特徴bH群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8317】

特徴bH1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態において許容状態（第3時短遊技状態の遊技回の回数が第1時短遊技状態の残り回数よりも多い状態）である状況で特定条件が成立した場合（特殊外れ結果となった場合、特定入球部に入球した場合等）に特定遊技状態における遊技回の残り回数を増加させることが可能な手段（第2の実施の形態の変形例5に係る主制御装置162により第3時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

特定遊技状態として、前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なる複数種の特定遊技状態（第1時短遊技状態A、第1時短遊技状態B）を有していることを特徴とする遊技機。

【8318】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態において許容状態である状況で特定条件が成立した場合には、特定遊技状態の残り回数が増加（上乘せ）されるようになっており、遊技者がより有利に遊技を進めることが可能となっている。

【8319】

そのような構成において、例えば、特定条件の成立により残り回数が増加する遊技回が固定化される構成であると、どのタイミングで特定条件を成立させれば残り回数が増加するのかを遊技者が事前に把握できてしまい、他の遊技回への関心が薄れてしまうおそれがある。この点、上記構成では、残り回数の増加が許容される許容状態となる遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なる複数種の特定遊技状態が設けられているため、どのタイミングで特定条件を成立させれば残り回数が増加するのかが一律に定まらなくなる。これにより、各回の特定遊技状態において遊技者の関心が同じ遊技回に集中することが抑制され、特定遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 8 3 2 0 】

特徴 b H 2 . 各特定遊技状態において前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間を遊技者が識別不可又は識別困難な構成とされている（第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B の判別を不可又は困難とする構成）ことを特徴とする特徴 b H 1 に記載の遊技機。

【 8 3 2 1 】

例えば、許容状態となる遊技回等が明確化される構成の場合には、仮に許容状態となる遊技回等が異なる複数種の特定遊技状態が設定されていても、それぞれの特定遊技状態において注目すべき遊技回が明確になってしまい、遊技者の関心が特定の遊技回に偏ることを抑止する効果がうまく発揮されない懸念がある。この点、上記構成では、許容状態となる遊技回等を遊技者が識別不可又は識別困難となっているため、それぞれの特定遊技状態においていずれの遊技回等が許容状態であるかを遊技者に予測させながら遊技を楽しませることができ、特定遊技状態の全体を通して遊技への注目度を高めることが可能になる。

【 8 3 2 2 】

特徴 b H 3 . 特定遊技状態として、前記上限回数が第 1 回数（例えば 7 0 回）の第 1 種特定遊技状態（第 1 時短遊技状態 A ）と、前記上限回数が前記第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば 1 0 0 回）の第 2 種特定遊技状態（第 1 時短遊技状態 B ）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

少なくとも前記第 1 種特定遊技状態と前記第 2 種特定遊技状態とにおいて、前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間が異なることを特徴とする特徴 b H 1 又は特徴 b H 2 に記載の遊技機。

【 8 3 2 3 】

上記構成では、許容状態となる遊技回等が異なる特定遊技状態として、上限回数が第 1 回수에設定される第 1 種特定遊技状態と、上限回数がそれよりも多い第 2 回수에設定される第 2 種特定遊技状態とが設けられている。これにより、どのタイミングで特定条件を成立させればよいかだけでなく、いつまでに特定条件を成立させればよいかについても特定遊技状態ごとに多様化することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【 8 3 2 4 】

特徴 b H 4 . 前記第 2 種特定遊技状態において、前記第 1 回数に対応した遊技回（例えば 7 0 回目の特図遊技回）より後の遊技回（例えば 7 1 回目～1 0 0 回目の遊技回）にて前記許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間を含むことを特徴とする特徴 b H 3 に記載の遊技機。

【 8 3 2 5 】

上記構成では、第 2 種特定遊技状態において許容状態となる遊技回等が第 1 種特定遊技状態の上限回数（第 1 回数）よりも後の遊技回に含まれるように構成されている。この場合、移行した特定遊技状態が第 1 種特定遊技状態であると仮定すると、第 1 回数への到達により特定遊技状態が終了してしまうことになるが、その反面、移行した特定遊技状態が第 2 種特定遊技状態であると仮定すると、第 1 回数を超えてからの遊技で特定条件を成立させれば特定遊技状態の残り回数を増やすことができ、遊技者にとって望ましい状況となる。このため、特定遊技状態に移行した場合において遊技回の回数が第 1 回수에近付いた段階では、特定遊技状態が終了してしまうことへの不安感と、第 1 回数を超えてからの特定条件の成立により効率的な残り回数の増加が果たされることへの期待感とのせめぎ合いの中で遊技させることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【 8 3 2 6 】

特徴 b H 5 . 特定遊技状態において非許容状態（第 3 時短遊技状態の遊技回の回数が第 1 時短遊技状態の残り回数よりも少ない状態）である状況で特定条件が成立した場合に特定遊技状態における遊技回の残り回数の増加が制限されるように構成されており、

前記第 1 種特定遊技状態及び前記第 2 種特定遊技状態において、前記非許容状態に対応する遊技回、遊技回の範囲又は期間として共通の遊技回、遊技回の範囲（1 回目～2 0 回目の遊技回）又は期間を含むように構成されていることを特徴とする特徴 b H 3 又は特徴

10

20

30

40

50

b H 4 に記載の遊技機。

【 8 3 2 7 】

上記構成では、特定条件が成立しても残り回数が上乗せされない非許容状態として、各特定遊技状態において共通の遊技回、遊技回の範囲又は期間が設定されている。この共通の遊技回等では、移行した特定遊技状態がいずれの特定遊技状態であっても残り回数の上乗せが生じないため、遊技者が特定遊技状態の種類や特定条件の成立を気にせず、特定結果となることを目指す遊技に集中できる期間を確保することが可能になる。

【 8 3 2 8 】

特徴 b H 6 . 前記第 1 種特定遊技状態と前記第 2 種特定遊技状態とを遊技者が判別不可又は判別困難と構成されている（第 1 時短遊技状態 A と第 1 時短遊技状態 B の判別を不可又は困難とする構成）ことを特徴とする特徴 b H 3 乃至特徴 b H 5 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 8 3 2 9 】

上記構成によれば、移行した特定遊技状態が第 1 種特定遊技状態であるか、それとも第 2 種特定遊技状態であるかを遊技者に予測させることができ、上記特徴 b H 3 から特徴 b H 5 の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【 8 3 3 0 】

特徴 b H 7 . 特定遊技状態の前記許容状態にて特定条件が成立し、遊技回の残り回数が増加された場合において、その特定遊技状態にて再び特定条件が成立した場合に遊技回の残り回数の増加を制限することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 4 8 0 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 b H 1 乃至特徴 b H 6 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 8 3 3 1 】

上記構成では、特定条件の成立に基づく残り回数の上乗せが、移行した特定遊技状態の中で 1 度だけに限定されるため、どのタイミングで特定条件を成立させるかが、その後の遊技に大きく影響を及ぼすものとなり、上記特徴 b H 1 から特徴 b H 6 の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【 8 3 3 2 】

特徴 b H 8 . 前記特定条件は、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった場合に行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることであることを特徴とする特徴 b H 1 乃至特徴 b H 7 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 8 3 3 3 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること、又は特別判定の結果が非特定結果になった場合に行われる特定判定の結果が所定判定結果となることにより、特定条件が成立するため、特別判定の結果が特定結果となるか否かの判定と、特定条件が成立するか否かの判定とを 1 の遊技回の中で実行することができる。このため、特定遊技状態において許容状態である状況では、遊技者は、特定結果を引き当てることへのチャレンジと、特定遊技状態の残り回数を増加させることへのチャレンジとの両方で遊技することができ、後者のみに留まる場合に比べて有利な条件で遊技することが可能になる。これにより、特定遊技状態での遊技意欲を好適に高めることが可能になる。

40

【 8 3 3 4 】

なお、上記特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ

50

て適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 3 3 5 】

＜特徴 b I 群＞

特徴 b I 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 8、変形例 9 に基づいて抽出されるものである。

【 8 3 3 6 】

なお、特徴 b I 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 3 3 7 】

特徴 b I 1. 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、内部ポイント情報等）を更新することが可能な更新手段（第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 8、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 5 5 0 4 の処理を実行する機能等）と、
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第 1 特定遊技状態（第 2 時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることに基づいて移行可能な第 2 特定遊技状態（第 3 時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

前記更新手段の更新結果に基づいて第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行う第 1 移行判定手段（第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 A を実行する機能等）と、

前記特別判定又は前記特定判定の結果に基づいて第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行う第 2 移行判定手段（第 2 の実施の形態の変形例 6、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 A を実行する機能等）と、
を備え、

1 の遊技回において、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われた後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われるようにすることが可能に構成され

10

20

30

40

50

ている（第２の実施の形態の変形例６においてステップＳｂ５３０２の処理を実行した後にステップＳｂ５３０３の処理を実行する機能、変形例８においてステップＳｂ６５０２で否定判定した場合にステップＳｂ６５０３の処理を実行した後にステップＳｂ６５０４の処理を実行する機能、変形例９においてステップＳｂ７２０１の処理を実行した後にステップＳｂ７２０３の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

【８３３８】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第１特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特別判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第２特定遊技状態とを有している。このような遊技機では、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第１特定遊技状態に移行させるか否かの第１移行判定を行ってから第２特定遊技状態に移行させるか否かの第２移行判定を行うため、第１移行判定の結果を踏まえて第２移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【８３３９】

特徴ｂＩ２．前記第１移行判定の結果が第１特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第２移行判定の結果が第２特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第２特定遊技状態への移行を制限するか、又は前記第２移行判定の実行を制限することが可能な手段（第２の実施の形態の変形例６、変形例８に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ５６０５の処理を実行する機能、変形例９に係る主制御装置１６２によりステップＳｂ７２０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂＩ１に記載の遊技機。

【８３４０】

上記構成では、先に行われる第１移行判定にて第１特定遊技状態への移行が判定された場合には、その後に行われる第２移行判定で第２特定遊技状態への移行が判定されてもそれを無効化するか、第２移行判定自体の実行が制限される。これにより、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、第１特定遊技状態への移行を優先することができる。

【８３４１】

特徴ｂＩ３．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴ｂＩ２に記載の遊技機。

【８３４２】

第１特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第１特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、更新結果が所定結果となったにもかかわらず、第１特定遊技状態に移行させないでいると、第１特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気づきやすい。一方、第２特定遊技状態は、特別判定や特別判定の結果に基づいて移行するため、第２特定遊技状態への移行を遊技者が事前に予測することができない。このような特性を踏まえ、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第１特定遊技状態への移行を優先することで、遊技者の気づきを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することが可能になる。

【８３４３】

特徴ｂＩ４．第１特定遊技状態が第２特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ｂＩ２又は特徴ｂＩ３に記載の遊技機。

【８３４４】

上記構成によれば、第１特定遊技状態への移行条件と第２特定遊技状態への移行条件と

10

20

30

40

50

が同一の遊技回で成立した場合に第 1 特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【 8 3 4 5 】

特徴 b I 5 . 前記第 2 移行判定の結果が第 2 特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第 1 移行判定の結果が第 1 特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第 2 特定遊技状態に移行させることが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴 b I 1 に記載の遊技機。

【 8 3 4 6 】

上記構成では、後に行われる第 2 移行判定にて第 2 特定遊技状態への移行が判定された場合には、先の第 1 移行判定で第 1 特定遊技状態への移行が判定されていても、その結果が無効化される。これにより、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、第 2 特定遊技状態への移行を優先することができる。

【 8 3 4 7 】

特徴 b I 6 . 第 2 特定遊技状態が第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴 b I 5 に記載の遊技機。

【 8 3 4 8 】

上記構成によれば、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第 2 特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

【 8 3 4 9 】

特徴 b I 7 . 前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第 1 特定遊技状態に移行する場合に所定の第 1 報知（天井到達用演出）を実行する第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 により天井到達用演出を実行する機能）と、

前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第 2 特定遊技状態に移行する場合に所定の第 2 報知（特殊リーチ外れ演出）を実行する第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 により特殊リーチ外れ演出を実行する機能）と、
を備え、

前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、前記第 1 報知及び前記第 2 報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b I 2 乃至特徴 b I 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 3 5 0 】

上記構成では、更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第 1 特定遊技状態に移行する場合に第 1 報知を実行し、特別判定もしくは特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第 2 特定遊技状態に移行する場合に第 2 報知を実行するため、これらの報知を通じて第 1 特定遊技状態への移行や第 2 特定遊技状態への移行を遊技者に報知することができる。この場合において、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を第 1 報知及び第 2 報知の実行タイミングよりも前に行うため、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に、移行する特定遊技状態の調整結果を踏まえて上記各報知を実行することができる。これにより、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制可能となる。

【 8 3 5 1 】

特徴 b I 8 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第 1 移行判定手段及び前記第 2 移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第 2 の実施の形態に変形例 6、変形例 8、変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始さ

10

20

30

40

50

れるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b I 1 乃至特徴 b I 7 のいずれかに記載の遊技機。

【8352】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

10

【8353】

なお、本特徴を上記特徴 b I 3 に適用した場合は、「第1特定遊技状態への移行条件と第2特定遊技状態への移行条件とはいずれも特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回で成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して本特徴を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制可能となる。」という効果を奏することができる。

20

【8354】

また、本特徴を上記特徴 b I 7 に適用した場合は、「上記第1報知や第2報知の実行タイミングよりも前に第1移行判定及び第2移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われるものとなる。この場合、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b I 7 の効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

30

【8355】

特徴 b I 9．特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例8、変形例9に係る主制御装置162によりステップS b 5 5 0 4の処理を実行する機能等）を備え、

40

1の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第1移行判定手段による前記第1移行判定が行われ、その後、前記第2移行判定手段による前記第2移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b I 1 乃至特徴 b I 8 のいずれかに記載の遊技機。

【8356】

上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第1移行判定及び第2移行判定を実行するため、例えば、第1特定遊技状態の最終遊技回にて第2移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第1特定遊技状態を終了させてから第2特定遊技状態に移行させることができる。これにより、

50

通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第1特定遊技状態から第2特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。

【8357】

特徴b I 10. 予め定められた周期で定期処理（主制御装置162による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の1処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第1移行判定手段による前記第1移行判定と前記第2移行判定手段による前記第2移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴b I 9に記載の遊技機。

【8358】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【8359】

特徴b I 11. 予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第1移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等、又は特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第1特定遊技状態（第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態B）と、所定の第2移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等、又は天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第2特定遊技状態（第3時短遊技状態A又は第2時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第1特定遊技状態に移行させるか否かの第1移行判定を行う第1移行判定手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例9に係る主制御装置162により第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例8に係る主制御装置162により第3時短遊技状態の移行判定用処理Aを実行する機能等）と、

第2特定遊技状態に移行させるか否かの第2移行判定を行う第2移行判定手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例9に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例8に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理Aを実行する機能等）と、
を備え、

1の遊技回において、前記第1移行判定手段による前記第1移行判定が行われた後、前記第2移行判定手段による前記第2移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第2の実施の形態の変形例6においてステップS b 5 3 0 2の処理を実行した後にステップS b 5 3 0 3の処理を実行する機能、変形例8においてステップS b 6 5 0 2で否定判定した場合にステップS b 6 5 0 3の処理を実行した後にステップS b 6 5 0 4の処理を実行する機能、変形例9においてステップS b 7 2 0 1の処理を実行した後にステップS b 7 2 0 3の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【8360】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第1移行条件の成立により移行する第1特定遊技状態と、第2移行条件の成立により移行する第2特定遊技状態とを有している。このように、異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第1特定遊技状態に移行させるか否かの第1移行判定を行ってから第2特定遊技状態に移行させるか否かの第2移行判定を行うため、第1移行判定の結果を踏まえて第2移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

10

【8361】

本特徴に対して上記特徴bI2から特徴bI10の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【8362】

なお、上記特徴bI1乃至特徴bI11の各構成に対して、特徴bA1乃至特徴bA12、特徴bB1乃至特徴bB10、特徴bC1乃至特徴bC9、特徴bD1乃至特徴bD6、特徴bE1乃至特徴bE10、特徴bF1乃至特徴bF10、特徴bG1乃至特徴bG8、特徴bH1乃至特徴bH8、特徴bI1乃至特徴bI11、特徴bJ1乃至特徴bJ10、特徴bK1乃至特徴bK10、特徴bL1乃至特徴bL9、特徴bM1乃至特徴bM10、特徴bN1乃至特徴bN7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【8363】

<特徴bJ群>

特徴bJ群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態の変形例7、変形例8、変形例10に基づいて抽出されるものである。

【8364】

なお、特徴bJ群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【8365】

特徴bJ1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

40

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第2の実施の形態の変形例7、変形例8に係る主制御装置162によりス

50

テップ S b 5 5 0 4 の処理を実行する機能、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 4 の処理を実行する機能等)と、
を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態(高頻度サポートモード等)を有しており、

特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果(天井回数、所定ポイント数等)となることに基づいて移行可能な第 1 特定遊技状態(第 2 時短遊技状態)と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果(特殊外れ結果)となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果(外れ結果)となった遊技回にて行われる特定判定(外れ種別判定、移行抽選等)の結果が所定判定結果(特殊外れ結果、移行抽選に当選等)となることに基づいて移行可能な第 2 特定遊技状態(第 3 時短遊技状態)と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

10

前記更新手段の更新結果に基づいて第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行う第 1 移行判定手段(第 2 の実施の形態の変形例 7、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 2 時短遊技状態の移行判定用処理 B を実行する機能等)と、

前記特別判定又は前記特定判定の結果に基づいて第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行う第 2 移行判定手段(第 2 の実施の形態の変形例 7、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理 B を実行する機能等)と、
を備え、

20

1 の遊技回において、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が実行された後、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が実行されるようにすることが可能に構成されている(第 2 の実施の形態の変形例 7 においてステップ S b 6 1 0 1 の処理を実行した後にステップ S b 6 1 0 2 の処理を実行する機能、変形例 8 においてステップ S b 6 5 0 2 で肯定判定した場合にステップ S b 6 5 0 5 の処理を実行した後にステップ S b 6 5 0 6 の処理を実行する機能、変形例 1 0 においてステップ S b 7 5 0 1 の処理を実行した後にステップ S b 7 5 0 2 の処理を実行する機能等)ことを特徴とする遊技機。

【8 3 6 6】

30

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第 1 特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第 2 特定遊技状態とを有している。このような遊技機では、第 1 特定遊技状態への移行条件と第 2 特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することがあり得る。この点、上記構成では、第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行ってから第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行うため、第 2 移行判定の結果を踏まえて第 1 移行判定の結果を採用するか否かを判断することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

40

【8 3 6 7】

特徴 b J 2 . 前記第 2 移行判定の結果が第 2 特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第 1 移行判定の結果が第 1 特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第 1 特定遊技状態への移行を制限するか、又は前記第 1 移行判定の実行を制限することが可能な手段(第 2 の実施の形態の変形例 8 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 6 6 0 1 の処理を実行する機能、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 1 の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 b J 1 に記載の遊技機。

【8 3 6 8】

50

上記構成では、先に行われる第2移行判定にて第2特定遊技状態への移行が判定された場合には、その後に行われる第1移行判定で第1特定遊技状態への移行が判定されてもそれを無効化するか、第1移行判定自体の実行が制限される。これにより、第1特定遊技状態への移行条件と第2特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、第2特定遊技状態への移行を優先することができる。

【8369】

特徴bJ3．前記第2移行判定の結果が第2特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（変形例10に係る主制御装置162によりステップSb7601の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴bJ2に記載の遊技機。

10

【8370】

例えば、同一の遊技回で第1特定遊技状態への移行条件と第2特定遊技状態への移行条件との両方が成立したことに基づき、第1特定遊技状態への移行を無効化して第2特定遊技状態に移行させる構成であると、遊技者が第1特定遊技状態の恩恵を受けられなくなる懸念がある。この点、上記構成では、第2移行判定にて第2特定遊技状態への移行が判定された場合に、更新手段による更新の実行が制限される。これにより、第2特定遊技状態への移行条件が成立した遊技回において、更新手段の更新結果が所定結果となることが制限され、延いては、第1特定遊技状態への移行条件と第2特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立することが回避される。よって、遊技者が第1特定遊技状態の恩恵を受けられなくなることを抑制しつつ、第2特定遊技状態への移行を優先させることが可能になる。

20

【8371】

特徴bJ4．第2特定遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（変形例10に係る主制御装置162によりステップSb7602、ステップSb7603の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴bJ3に記載の遊技機。

【8372】

上記構成では、第2移行判定にて第2特定遊技状態への移行が判定されたことに基づいて更新手段による更新が制限された場合に、第2特定遊技状態に移行した後もその制限が継続される。これにより、第2特定遊技状態が終了してから更新手段による更新を再開させることができ、第2特定遊技状態の途中で第1特定遊技状態の移行条件が成立することを抑制できる。

30

【8373】

特徴bJ5．第2特定遊技状態が第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴bJ2乃至特徴bJ4のいずれかに記載の遊技機。

【8374】

上記構成によれば、第1特定遊技状態への移行条件と第2特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第2特定遊技状態への移行を優先させることで、有利な側の特定遊技状態に移行させることが可能になる。

40

【8375】

特徴bJ6．前記第1移行判定の結果が第1特定遊技状態に移行させることに対応した結果である場合に、前記第2移行判定の結果が第2特定遊技状態に移行させることに対応した結果であっても第1特定遊技状態に移行させることが可能な手段（変形例7に係る主制御装置162によりステップSb6303、ステップSb6304の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴bJ1に記載の遊技機。

【8376】

上記構成では、後に行われる第1移行判定にて第1特定遊技状態への移行が判定された場合には、先の第2移行判定で第2特定遊技状態への移行が判定されていても、その結果が無効化される。これにより、第1特定遊技状態への移行条件と第2特定遊技状態への移

50

行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、第1特定遊技状態への移行を優先することができる。

【8377】

特徴b J 7. 前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴b J 6に記載の遊技機。

【8378】

第1特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第1特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、更新結果が所定結果となったにもかかわらず、第1特定遊技状態に移行させないでいると、第1特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい。一方、第2特定遊技状態は、特別判定や特定判定の結果に基づいて移行するため、第2特定遊技状態への移行を遊技者が事前に予測することができない。このような特性を踏まえ、第1特定遊技状態への移行条件と第2特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立した場合に第1特定遊技状態への移行を優先することで、遊技者の気付きを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することが可能になる。

【8379】

特徴b J 8. 前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第1特定遊技状態に移行する場合に所定の第1報知（天井到達用演出）を実行する第1手段（演出制御装置143により天井到達用演出を実行する機能）と、

前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第2特定遊技状態に移行する場合に所定の第2報知（特殊リーチ外れ演出）を実行する第2手段（演出制御装置143により特殊リーチ外れ演出を実行する機能）と、
を備え、

前記第1移行判定及び前記第2移行判定が、前記第1報知及び前記第2報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴b J 2乃至特徴b J 7のいずれかに記載の遊技機。

【8380】

上記構成では、更新手段の更新結果が所定結果となった場合又は第1特定遊技状態に移行する場合に第1報知を実行し、特別判定もしくは特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第2特定遊技状態に移行する場合に第2報知を実行するため、これらの報知を通じて第1特定遊技状態への移行や第2特定遊技状態への移行を遊技者に報知することができる。この場合において、第1移行判定及び第2移行判定を第1報知及び第2報知の実行タイミングよりも前に行うため、第1特定遊技状態への移行条件と第2特定遊技状態への移行条件とが同一の遊技回で成立し得る場合に、移行する特定遊技状態の調整結果を踏まえて上記各報知を実行することができる。これにより、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制可能となる。

【8381】

特徴b J 9. 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（第2の実施の形態の変形例7、変形例8、変形例10に係る主制御装置162によりステップS b 5504の処理を実行する機能等）を備え、

1の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第1移行判定手段による前記第1移行判定が行われ、その後、前記第2移行判定手段による前記第2移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴b J 1乃至特徴b J 8のいずれかに記載の遊技機。

【8382】

上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第1移行判定及び第2移行判定を実行するため、例えば、第1特定

10

20

30

40

50

遊技状態の最終遊技回にて第2移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第1特定遊技状態を終了させてから第2特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第1特定遊技状態から第2特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。

【8383】

特徴bJ10．予め定められた周期で定期処理（主制御装置162による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の同じ処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第1移行判定手段による前記第1移行判定と前記第2移行判定手段による前記第2移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴bJ9に記載の遊技機。

10

【8384】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【8385】

なお、上記特徴bJ1乃至特徴bJ10の各構成に対して、特徴bA1乃至特徴bA12、特徴bB1乃至特徴bB10、特徴bC1乃至特徴bC9、特徴bD1乃至特徴bD6、特徴bE1乃至特徴bE10、特徴bF1乃至特徴bF10、特徴bG1乃至特徴bG8、特徴bH1乃至特徴bH8、特徴bI1乃至特徴bI11、特徴bJ1乃至特徴bJ10、特徴bK1乃至特徴bK10、特徴bL1乃至特徴bL9、特徴bM1乃至特徴bM10、特徴bN1乃至特徴bN7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【8386】

<特徴bK群>

特徴bK群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態の変形例6、変形例8に基づいて抽出されるものである。

30

【8387】

なお、特徴bK群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8388】

特徴bK1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

40

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第1移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等、又は特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第1

50

特定遊技状態（第2時短遊技状態又は第3時短遊技状態B）と、第1特定遊技状態よりも遊技者にとって不利なものであって前記第1移行条件とは異なる所定の第2移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等、又は天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第2特定遊技状態（第3時短遊技状態A又は第2時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第1特定遊技状態である状況で前記第2移行条件が成立した場合に第2特定遊技状態への移行を制限することが可能に構成されている（ステップS b 5 6 0 3で肯定判定し、ステップS b 5 6 0 4で否定判定した場合の流れ等）ことを特徴とする遊技機。

【8389】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第1移行条件の成立により移行する第1特定遊技状態と、第1特定遊技状態よりも不利なものであって、第2移行条件の成立により移行する第2特定遊技状態とを有している。このような場合において、第1特定遊技状態である状況で第2移行条件が成立した場合に第2特定遊技状態への移行が制限されるため、遊技者が不利な扱いを受けることを抑制でき、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8390】

特徴b K 2．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

第1特定遊技状態に移行させるか否かの第1移行判定を行う第1移行判定手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例8に係る主制御装置162によりステップS b 5 3 0 2、ステップS b 6 5 0 3の第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、又は第2の実施の形態の変形例8に係る主制御装置162によりステップS b 6 5 0 5の第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、

第2特定遊技状態に移行させるか否かの第2移行判定を行う第2移行判定手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例8に係る主制御装置162によりステップS b 5 3 0 3、ステップS b 6 5 0 4の第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、又は第2の実施の形態の変形例8に係る主制御装置162によりステップS b 6 5 0 6の第2時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、
を備え、

1の遊技回において、前記第1移行判定手段による前記第1移行判定が行われた後、前記第2移行判定手段による前記第2移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第2の実施の形態の変形例6においてステップS b 5 3 0 2の処理を実行した後にステップS b 5 3 0 3の処理を実行する機能、変形例8においてステップS b 6 5 0 2で否定判定した場合にステップS b 6 5 0 3の処理を実行した後にステップS b 6 5 0 4の処理を実行する機能、ステップS b 6 5 0 2で肯定判定した場合にステップS b 6 5 0 5の処理を実行した後にステップS b 6 5 0 6の処理を実行する機能等）ことを特徴とする特徴b K 1に記載の遊技機。

【8391】

異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。そのような状況に鑑み、本特徴では、第1特定遊技状態である状況で第2移行条件が成立した場合に第2特定遊技状態への移行を制限するようにした上で、第1特定遊技状態に移行させるか否かの第1移行判定を行ってから第2特定遊技状態に移行させるか否かの第2移行判定を行うように構成されている。このような構成によれば、第1移行条件及び第2移行条件の両方が同一の遊技回で成立した場合に、第1移行判定により第1特定遊技状態に移行させると判定された後、第2移行判定にて第2移行条件の成立が把握されても、上記制限により第2特定

10

20

30

40

50

遊技状態への移行が回避される。これにより、有利な側の第1特定遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8392】

特徴b K 3．前記第1移行条件の成立又は第1特定遊技状態への移行に対応した所定報知（天井到達用演出、特殊リーチ外れ演出）を遊技回にて実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置143による遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第1移行判定及び前記第2移行判定が、前記所定報知実行手段による前記所定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴b K 2に記載の遊技機。

【8393】

上記構成では、遊技回での所定報知の実施により、第1移行条件の成立又は第1特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第1移行判定及び第2移行判定を上記所定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第1移行条件及び第2移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて所定報知を実行するか否かを判断することができる。すなわち、同一の遊技回にて第1移行条件及び第2移行条件の両方が成立し、第1特定遊技状態への移行が実施される場合に、上記所定報知を好適に実施することが可能になる。

【8394】

特徴b K 4．前記第2移行条件の成立又は第2特定遊技状態への移行に対応した特定報知（特殊リーチ外れ演出、天井到達用演出）を遊技回にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置143において主制御装置162からの変動パターンに基づいて遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第1移行判定及び前記第2移行判定が、前記特定報知実行手段による前記特定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴b K 2又は特徴b K 3に記載の遊技機。

【8395】

上記構成では、遊技回での特定報知の実施により、第2移行条件の成立又は第2特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第1移行判定及び第2移行判定を上記特定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第1移行条件及び第2移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて特定報知を実行するか否かを判断することができる。これにより、第2移行条件が成立した場合であっても、同時に第1移行条件も成立して第2特定遊技状態への移行が制限される場合には、上記特定報知の実施を取り止めることができる。よって、同一の遊技回にて第1移行条件及び第2移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。

【8396】

特徴b K 5．前記第1移行判定及び前記第2移行判定が、遊技回が開始される場合に実行されるように構成されていることを特徴とする特徴b K 2乃至特徴b K 4のいずれかに記載の遊技機。

【8397】

上記構成では、第1移行判定及び第2移行判定が遊技回の開始時に実行されるため、第1移行条件の成立に対応した報知や第2移行条件の成立に対応した報知を遊技回にて行う場合に、上記各移行判定の結果を踏まえてそれら各報知の実施の有無を制御することが可能になる。これにより、同一の遊技回にて第1移行条件及び第2移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。また、遊技回の結果により第1移行条件や第2移行条件の成立を報知する場合にも有効となる。

【8398】

なお、本特徴を上記特徴b K 3や特徴b K 4に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知が遊技回の途中で実行される場合は勿論のこと、それら各報知が遊技回の序盤で実行

10

20

30

40

50

される場合にも好適に対処することができる。また、遊技回にて実行する遊技回用演出を遊技回の開始時に設定するように構成された遊技機において、その設定される遊技回用演出に上記所定報知や特定報知が組み込まれる場合にも柔軟に対応することができる。」という効果を奏することができる。

【8399】

特徴b K 6．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記第1移行判定手段及び前記第2移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第2の実施の形態に変形例6、変形例8に係る主制御装置162により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴b K 2乃至特徴b K 5のいずれかに記載の遊技機。

【8400】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能となる。

【8401】

なお、本特徴を上記特徴b K 3や特徴b K 4に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知の実行タイミングよりも前に第1移行判定及び第2移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。例えば、所定報知を実行するための設定が遊技回の開始時に行われる構成では、上記各移行判定についても遊技回の開始時に行う必要が生じる。このような場合に、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴b K 3又は特徴b K 4の上記各効果を發揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【8402】

また、本特徴を上記特徴b K 5に適用した場合は、「第1移行判定及び第2移行判定が終了すれば、あとは特定遊技状態への移行を行うだけの状態となるため、第1移行判定及び第2移行判定を遊技回の開始時に行う構成では、特定遊技状態への移行についても遊技回の開始時に行うのが自然となる。しかしながら、遊技回の開始時に特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、上記各移行判定が遊技回の開始時に行われたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成

10

20

30

40

50

としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心に移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b K 5 の上記効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【8403】

特徴 b K 7 . 前記第 1 移行条件及び前記第 2 移行条件は、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて成立し得るものであることを特徴とする特徴 b K 6 に記載の遊技機。

【8404】

上記構成では、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件が成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中でいうと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴 b K 6 を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制しつつ、上記特徴 b K 2 から特徴 b K 5 の上記各効果を発揮させることが可能になる。

【8405】

特徴 b K 8 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（主制御装置 162 におけるステップ S b 5301 の処理を実行する機能）を備え、

1 の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われ、その後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b K 2 乃至特徴 b K 7 のいずれかに記載の遊技機。

【8406】

上記構成によれば、特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第 1 移行判定及び第 2 移行判定を実行するため、例えば、第 1 特定遊技状態の最終遊技回にて第 2 移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第 1 特定遊技状態を終了させてから第 2 特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第 1 特定遊技状態から第 2 特定遊技状態に移行させることができ、実質的に特定遊技状態の残り回数が追加された状態とすることが可能となる。

【8407】

特徴 b K 9 . 予め定められた周期で定期処理（主制御装置 162 による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の 1 処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定と前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴 b K 8 に記載の遊技機。

【8408】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【8409】

特徴 b K 10 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第 1 特定遊技状態の上限回数が第 2 特定遊技状態の上限回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴 b K 1 乃至特徴 b K 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 4 1 0 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態の上限回数（残り回数）が第 2 特定遊技状態の上限回数よりも多くなっており、第 1 特定遊技状態の方が第 2 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となっている。このような構成に対し、上記特徴 b K 1 から特徴 b K 9 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 8 4 1 1 】

なお、上記特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 4 1 2 】

<特徴 b L 群>

特徴 b L 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 7 に基づいて抽出されるものである。

【 8 4 1 3 】

なお、特徴 b L 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 4 1 4 】

特徴 b L 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、所定の第 1 移行条件（天井回数への到達、所定ポイント数への到達等）の成立に基づいて移行可能な第 1 特定遊技状態（第 2 時短遊技状態）と、第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利なものであって前記第 1 移行条件とは異なる所定の第 2 移行条件（特殊外れ結果への当選、移行抽選に当選等）の成立に基づいて移行可能な第 2 特定遊技状態（第 3 時短遊技状態）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

第 1 特定遊技状態に移行させるか否かの第 1 移行判定を行う第 1 移行判定手段（主制御装置 1 6 2 による第 2 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

第 2 特定遊技状態に移行させるか否かの第 2 移行判定を行う第 2 移行判定手段（主制御装置 1 6 2 による第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

10

20

30

40

50

を備え、

第2特定遊技状態である状況で前記第1移行条件が成立した場合に第1特定遊技状態への移行を許容することが可能となっており（ステップS b 6 3 0 1で肯定判定した場合の流れ）、

1の遊技回において、前記第2移行判定手段による前記第2移行判定が行われた後、前記第1移行判定手段による前記第1移行判定が行われるようにすることが可能に構成されている（第2の実施の形態の変形例7に係る主制御装置162においてステップS b 6 1 0 1の処理を実行した後にステップS b 6 1 0 2の処理を実行する機能等）ことを特徴とする遊技機。

【8415】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、第1移行条件の成立により移行する第1特定遊技状態と、第1特定遊技状態よりも不利なものであって、第2移行条件の成立により移行する第2特定遊技状態とを有している。このように、異なる移行条件により移行する複数の特定遊技状態が設けられている遊技機においては、それらの各移行条件が同一の遊技回で成立することがあり得る。

【8416】

そのような状況に鑑み、上記構成では、第2特定遊技状態である状況で第1移行条件が成立した場合に第1特定遊技状態への移行を許容するようにした上で、第2特定遊技状態に移行させるか否かの第2移行判定を行ってから第1特定遊技状態に移行させるか否かの第1移行判定を行うように構成されている。このような構成によれば、第1移行条件及び第2移行条件の両方が同一の遊技回で成立した場合に、第2移行判定により第2特定遊技状態に移行させると判定されても、その後、第1移行判定により第1特定遊技状態に移行させると判定されることで、先の第2移行判定の結果をキャンセルすることができる。これにより、有利な側の第1特定遊技状態への移行が実施され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8417】

特徴b L 2．前記第1移行条件の成立又は第1特定遊技状態への移行に対応した所定報知（天井到達用演出、特殊リーチ外れ演出）を遊技回にて実行することが可能な所定報知実行手段（演出制御装置143による遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第1移行判定及び前記第2移行判定が、前記所定報知実行手段による前記所定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴b L 1に記載の遊技機。

【8418】

上記構成では、遊技回での所定報知の実施により、第1移行条件の成立又は第1特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第1移行判定及び第2移行判定を上記所定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第1移行条件及び第2移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて所定報知を実行するか否かを判断することができる。すなわち、同一の遊技回にて第1移行条件及び第2移行条件の両方が成立し、第1特定遊技状態への移行が実施される場合に、上記所定報知を好適に実施することが可能になる。

【8419】

特徴b L 3．前記第2移行条件の成立又は第2特定遊技状態への移行に対応した特定報知（特殊リーチ外れ演出、天井到達用演出）を遊技回にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置143において主制御装置162からの変動パターンに基づいて遊技回用演出を実行する機能）を備え、

前記第1移行判定及び前記第2移行判定が、前記特定報知実行手段による前記特定報知の実行タイミングよりも前の所定タイミング（変動開始時、変動表示中）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴b L 1又は特徴b L 2に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 8 4 2 0 】

上記構成では、遊技回での特定報知の実施により、第 2 移行条件の成立又は第 2 特定遊技状態への移行を遊技者に報知することが可能になる。この場合において、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を上記特定報知の実行タイミングよりも前に行う構成としたため、第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した遊技回において、それら各移行判定の結果を踏まえて特定報知を実行するか否かを判断することができる。これにより、第 2 移行条件が成立した場合であっても、同時に第 1 移行条件も成立して第 2 特定遊技状態への移行が制限される場合には、上記特定報知の実施を取り止めることができる。よって、同一の遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。

10

【 8 4 2 1 】

特徴 b L 4 . 前記第 1 移行判定及び前記第 2 移行判定が、遊技回が開始される場合に実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 b L 1 乃至特徴 b L 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 4 2 2 】

上記構成では、第 1 移行判定及び第 2 移行判定が遊技回の開始時に実行されるため、第 1 移行条件の成立に対応した報知や第 2 移行条件の成立に対応した報知を遊技回にて行う場合に、上記各移行判定の結果を踏まえてそれら各報知の実施の有無を制御することが可能になる。これにより、同一の遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件の両方が成立した場合に、移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が行われることを抑制できる。また、遊技回の結果により第 1 移行条件や第 2 移行条件の成立を報知する場合にも有効となる。

20

【 8 4 2 3 】

なお、本特徴を上記特徴 b L 2 や特徴 b L 3 に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知が遊技回の途中で実行される場合は勿論のこと、それら各報知が遊技回の序盤で実行される場合にも好適に対処することができる。また、遊技回にて実行する遊技回用演出を遊技回の開始時に設定するように構成された遊技機において、その設定される遊技回用演出に上記所定報知や特定報知が組み込まれる場合にも柔軟に対応することができる。」という効果を奏することができる。

【 8 4 2 4 】

特徴 b L 5 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

30

前記第 1 移行判定手段及び前記第 2 移行判定手段の判定結果に基づいて遊技状態を第 1 特定遊技状態又は第 2 特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（第 2 の実施の形態に変形例 7 に係る主制御装置 1 6 2 により時短遊技状態移行用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態用移行手段は、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記移行を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b L 1 乃至特徴 b L 4 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 8 4 2 5 】

遊技状態が特定遊技状態に移行した場合、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態であることに気付くことが想定される。このため、例えば、遊技回における遊技回用動作の開始時や途中で特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、遊技回用動作が終了してから特定遊技状態への移行を行うため、特別判定の結果を報知してから特定遊技状態への移行に気付かせることができる。これにより、遊技回への注目度が損なわれることを抑制可能とな

50

る。

【 8 4 2 6 】

なお、本特徴を上記特徴 b L 2 や特徴 b L 3 に適用した場合は、「上記所定報知や特定報知の実行タイミングよりも前に第 1 移行判定及び第 2 移行判定を行う構成では、それらの各移行判定が遊技回における比較的早い段階で行われるものとなる。この場合、それらの各移行判定を実行した時点で直ちに特定遊技状態への移行を行う構成とすると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、特別判定の結果報知の前に各移行判定が済まされていたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b L 2 又は特徴 b L 3 の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

10

【 8 4 2 7 】

また、本特徴を上記特徴 b L 4 に適用した場合は、「第 1 移行判定及び第 2 移行判定が終了すれば、あとは特定遊技状態への移行を行うだけの状態となるため、第 1 移行判定及び第 2 移行判定を遊技回の開始時に行う構成では、特定遊技状態への移行についても遊技回の開始時に行うのが自然となる。しかしながら、遊技回の開始時に特定遊技状態への移行を行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、特定遊技状態への移行に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、上記各移行判定が遊技回の開始時に行わたとしても、それら各移行判定の結果を踏まえた特定遊技状態への移行は、結果報知の開始を待ってから行う構成としている。これにより、遊技機の挙動から遊技者が特定遊技状態に気付くことがあったとしても、結果報知まで遊技回に注目させてから特定遊技状態に関心が移る構成とすることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b L 4 の上記各効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

20

【 8 4 2 8 】

特徴 b L 6 . 前記第 1 移行条件及び前記第 2 移行条件は、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて成立し得るものであることを特徴とする特徴 b L 5 に記載の遊技機。

30

【 8 4 2 9 】

上記構成では、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）となった遊技回にて第 1 移行条件及び第 2 移行条件が成立するところ、このような構成において、それら各移行条件の成立に基づく特定遊技状態への移行を遊技回の開始時や遊技回用動作の途中で行うと、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技者が特定遊技状態への気付きから外れ結果を事前把握できてしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴 b L 5 を適用することで、外れ結果の事前把握が可能となることを抑制しつつ、上記特徴 b L 1 から特徴 b L 4 の上記各効果を発揮させることが可能になる。

40

【 8 4 3 0 】

特徴 b L 7 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数又は特定遊技状態における遊技回の残り回数を更新する回数更新手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S b 5 3 0 1 の処理を実行する機能）を備え、

1 の遊技回において、前記回数更新手段による前記更新が行われた後、前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定が行われ、その後、前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定が行われるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする特徴 b L 1 乃至特徴 b L 6 のいずれかに記載の遊技機。

50

【 8 4 3 1 】

上記構成によれば、特定遊技状態での遊技回数や特定遊技状態を遊技可能な遊技回の残り回数を更新してから第 1 移行判定及び第 2 移行判定を実行するため、例えば、第 1 特定遊技状態の最終遊技回にて第 2 移行条件が成立した場合に、その最終遊技回の中で第 1 特定遊技状態を終了させてから第 2 特定遊技状態に移行させることができる。これにより、通常遊技状態での遊技回を介在させることなく、第 1 特定遊技状態から第 2 特定遊技状態に移行させることができ、特定遊技状態の残り回数が増加するのと同等の状態とすることが可能となる。

【 8 4 3 2 】

特徴 b L 8 . 予め定められた周期で定期処理（主制御装置 1 6 2 による通常処理等）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御するように構成されており、

前記定期処理の 1 処理回において前記回数更新手段による前記更新と前記第 1 移行判定手段による前記第 1 移行判定と前記第 2 移行判定手段による前記第 2 移行判定とを実行可能に構成されていることを特徴とする特徴 b L 7 に記載の遊技機。

【 8 4 3 3 】

上記構成では、定期処理を繰り返し実行することで遊技の進行が制御される構成の下、回数更新と各移行判定とが同じ処理回の中で行われるため、先行する特定遊技状態から後続の特定遊技状態に移行する場合に、通常遊技状態での遊技回が介在することを好適に抑制することができる。

【 8 4 3 4 】

特徴 b L 9 . 特定遊技状態の終了条件として、特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数となることを含み、

第 1 特定遊技状態の上限回数が第 2 特定遊技状態の上限回数よりも多い回数であることを特徴とする特徴 b L 1 乃至特徴 b L 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 4 3 5 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態の上限回数（残り回数）が第 2 特定遊技状態の上限回数よりも多くなっており、第 1 特定遊技状態の方が第 2 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となっている。このような構成に対し、上記特徴 b L 1 から特徴 b L 8 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 8 4 3 6 】

なお、上記特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 4 3 7 】

< 特徴 b M 群 >

特徴 b M 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に基づいて抽出されるものである。

【 8 4 3 8 】

なお、特徴 b M 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで

10

20

30

40

50

、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8439】

特徴b M1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第1遊技状態（第2時短遊技状態）及び第2遊技状態（第3時短遊技状態、第1時短遊技状態）を有しており、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第2の実施の形態の変形例10に係る主制御装置162によりステップS b 7 6 0 4の処理を実行する機能等）と、

前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて第1遊技状態に移行させることが可能な移行手段（主制御装置162による第2時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

第2遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新を制限することが可能な更新制限手段（第2の実施の形態の変形例10に係る主制御装置162によりステップS b 7 6 0 2、ステップS b 7 6 0 3の処理を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【8440】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として第1遊技状態及び第2遊技状態を有している。このうち第1遊技状態については、所定の更新契機により更新される更新情報の結果が所定結果になることに基づいて移行するものとなっている。

【8441】

ここで、第2遊技状態への移行タイミングによっては、第2遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることがあり得る。この場合、第1遊技状態と第2遊技状態の重複実施を避けるべく、そのような状況下での所定結果への到達を無効化することが考えられる。しかしながら、更新結果が所定結果となることを目指して重ねた遊技が無に帰してしまい、遊技者を不愉快な気分させる懸念がある。この点、本構成では、第2遊技状態である場合に更新手段による更新が制限されるため、第2遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることを抑制できる。これにより、所定結果への到達が無効化されることが抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8442】

特徴b M2．第2遊技状態が終了した場合に前記更新制限手段による前記制限を解除することが可能な手段（第2の実施の形態の変形例10に係る主制御装置162によりステップS b 7 6 0 2の処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴b M1に記載の遊技機。

【8443】

上記構成によれば、第2遊技状態が終了することで、更新手段による更新が再開される。これにより、遊技者は、第2遊技状態に移行する前の更新結果の続きから再び所定結果を目指して遊技を行うことができる。

【8444】

特徴b M3．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われる

10

20

30

40

50

ように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（特殊外れ結果になること）が成立した場合に第 2 遊技状態に移行させることが可能な第 2 遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 による第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定の移行契機（特殊外れ結果になること）が成立した所定遊技回において前記更新手段による前記更新を制限することが可能な手段（第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 1 の処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする特徴 b M 1 又は特徴 b M 2 に記載の遊技機。

【 8 4 4 5 】

上記構成では、第 2 遊技状態への移行条件が成立した遊技回では、更新手段による更新の実行が制限される。これにより、第 2 遊技状態への移行契機と、更新手段の更新結果が所定結果になること（第 1 遊技状態への移行契機）との両方が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合に、第 2 遊技状態への移行を優先しつつ、所定結果への到達（第 1 遊技状態への移行）を持ち越すことができる。よって、第 1 遊技状態への移行を回避して第 2 遊技状態に移行させることができ、それら両遊技状態が重複することを抑制できる。

【 8 4 4 6 】

加えて、上記構成では、第 2 遊技状態の終了に伴い更新情報の更新が再開されることで、更新結果が所定結果となるため、第 2 遊技状態の終了後に第 1 遊技状態に移行させることができる。つまり、それら各遊技状態の移行契機が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合には、第 2 遊技状態及び第 1 遊技状態に順次に移行させることができ、それら各遊技状態における両方の恩恵を遊技者が享受し得る構成とすることができる。

【 8 4 4 7 】

特徴 b M 4 . 第 2 遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う移行判定手段（第 2 の実施の形態の変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 により第 3 時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）を備え、

1 の遊技回において、前記移行判定手段による前記移行判定が行われた後に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されている（ステップ S b 7 5 0 1 の処理が実行された後にステップ S b 7 6 0 4 の処理が実行される構成）ことを特徴とする特徴 b M 3 に記載の遊技機。

【 8 4 4 8 】

上記構成では、第 2 遊技状態への移行判定が行われた後に更新情報の更新処理が実行されるように構成されている。このため、第 2 遊技状態への移行契機と、更新手段の更新結果が所定結果になること（第 1 遊技状態への移行契機）との両方が同一の遊技回で成立し得る状況となった場合に、第 2 遊技状態への移行判定の結果を踏まえて更新情報を更新するか否かを切り替えることができる。よって、上記特徴 b M 3 のように第 2 遊技状態への移行条件が成立した遊技回にて更新情報の更新を制限する構成とする上で好ましい態様とすることができる。

【 8 4 4 9 】

特徴 b M 5 . 前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）を備え、

前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果）となることに基づいて第 2 遊技状態に移行させることが可能な第 2 遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 による第 3 時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態移行用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴 b M 1 乃至特徴 b M 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 8 4 5 0 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特別判定の結果が所定判定結果となることに基づいて第2遊技状態に移行するように構成されている。このように特別判定そのものや特別判定の結果に紐づけられた特定判定により第2遊技状態への移行契機が成立する構成では、第2遊技状態への移行タイミングがランダムとなるため、第2遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となる事象が発生し得る。このような場合に対して上記特徴b M 1の構成を適用することで、上記事象の発生が抑制され、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【 8 4 5 1 】

特徴b M 6．通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第3遊技状態（第1時短遊技状態）を有しており、

第2遊技状態は特別遊技状態を経由することなく移行し得るものであり、第3遊技状態は特別遊技状態を経由して移行し得るものであり、

第3遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴b M 1乃至特徴b M 5のいずれかに記載の遊技機。

【 8 4 5 2 】

特別遊技状態を経由して移行する第3遊技状態については、遊技機の設計段階において、第3遊技状態中に更新手段の更新結果が所定結果とならないように調整することが可能である。このような特性を踏まえ、上記構成では、第2遊技状態である場合は更新情報の更新を制限するものの、第3遊技状態である場合はそのような制限を課さないように構成されている。これにより、更新情報の更新が過度に停滞することを抑制し、第1遊技状態への移行に大きな遅れが生じないようにすることができる。

【 8 4 5 3 】

なお、本特徴は、「通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる第3遊技状態（第1時短遊技状態）を有しており、前記所定の更新情報が所定の初期値（天井回数に対応する値）とされた状態で第3遊技状態への移行が行われる又は第3遊技状態への移行に対応させて前記所定の更新情報が前記所定の初期値とされるように構成されており、第3遊技状態である場合に前記更新手段による前記更新が許容されるように構成されていることを特徴とする特徴b M 1乃至特徴b M 5のいずれかに記載の遊技機。」と表現することもできる。

【 8 4 5 4 】

特徴b M 7．前記第3遊技状態の終了条件として、前記第3遊技状態に移行してからの遊技回の回数が特定回数（第6上限回数又は第7上限回数）となることを含み、

第1遊技状態は、特別遊技状態が終了した後の遊技を対象として行われた前記更新手段による前記更新の結果が所定結果となることに基づいて移行することが可能なものであることを特徴とする特徴b M 6に記載の遊技機。

【 8 4 5 5 】

上記構成では、第3遊技状態に移行してからの遊技回の回数が特定回数になることで第3遊技状態が終了しつつ、更新手段による更新情報の更新が特別遊技状態が終了した後の遊技を対象として行われるように構成されている。この場合、第3遊技状態の上限回数である特定回数を、更新情報の更新結果が所定結果となるのに要する遊技回の回数よりも少ない数とすることで、第3遊技状態が終了してから更新結果が所定結果に到達する構成とすることができる。すなわち、第3遊技状態の途中で更新手段の更新結果が所定結果となることを回避できるため、上記特徴b M 6の構成を実現する上で好ましい態様とすることができる。

【 8 4 5 6 】

特徴b M 8．前記更新手段の更新結果に対応した特定報知（外れ回数画像475の表示）を実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置143により外れ回数画像475を表示する機能）を備え、

10

20

30

40

50

前記特定報知実行手段は、前記更新手段による前記更新が制限される場合に前記特定報知の報知内容を前記制限が行われる直前の状態にて保持することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴b M 1乃至特徴b M 7のいずれかに記載の遊技機。

【8457】

上記構成では、更新手段の更新結果に対応した特定報知が実行されることにより、更新情報の途中経過や所定結果となるまでの残り等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。その際、第2遊技状態であることにより更新が制限される場合には、制限が行われる直前の状態が保持された態様で特定報知が行われるため、更新が行われていないことのほか、制限の解除により更新が再開された場合の残りを遊技者に容易に理解させることができ、遊技者の困惑を好適に抑制することが可能になる。

10

【8458】

特徴b M 9．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった回数であることを特徴とする特徴b M 1乃至特徴b M 8のいずれかに記載の遊技機。

【8459】

第1遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第1遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、第2遊技状態の途中で更新結果が所定結果となった場合に第1遊技状態に移行させないでいると、第1遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい懸念がある。このような構成に対して上記特徴b M 1の構成を適用し、そもそもの要因である第2遊技状態の途中で更新結果が所定結果となる事象の発生を回避できれば、第1遊技状態に移行しないことへの不信感が喚起されることを抑制でき、特徴b M 1の上記効果を好適に発揮させることが可能になる。

20

【8460】

特徴b M 10．遊技球が入球可能な所定入球手段（第2作動口63）を備え、

第1遊技状態及び第2遊技状態は、通常遊技状態よりも前記所定入球手段への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球手段への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴b M 1乃至特徴b M 9のいずれかに記載の遊技機。

30

【8461】

上記構成では、第1遊技状態又は第2遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりも所定入球手段への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴b M 1から特徴b M 9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8462】

なお、特徴b M 1乃至特徴b M 10の各構成に対して、特徴b A 1乃至特徴b A 12、特徴b B 1乃至特徴b B 10、特徴b C 1乃至特徴b C 9、特徴b D 1乃至特徴b D 6、特徴b E 1乃至特徴b E 10、特徴b F 1乃至特徴b F 10、特徴b G 1乃至特徴b G 8、特徴b H 1乃至特徴b H 8、特徴b I 1乃至特徴b I 11、特徴b J 1乃至特徴b J 10、特徴b K 1乃至特徴b K 10、特徴b L 1乃至特徴b L 9、特徴b M 1乃至特徴b M 10、特徴b N 1乃至特徴b N 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【8463】

<特徴b N群>

特徴b N群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第2の実施の形態の変形例6～変形例10に基づいて抽出されるものである。

50

【 8 4 6 4 】

なお、特徴 b N 群に記載された発明は、「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となることに基づいて、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 4 6 5 】

特徴 b N 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

10

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機（当否抽選の結果が外れ結果となること、ポイント抽選に当選すること等）に基づいて所定の更新情報（外れ遊技回の回数、ポイント数等）を更新することが可能な更新手段（第 2 の実施の形態の変形例 7 ~ 変形例 9 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 5 5 0 4 の処理を実行する機能、変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 7 6 0 4 の処理を実行する機能等）と、

20

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定遊技状態として、前記更新手段の更新結果が所定結果（天井回数、所定ポイント数等）となることに基づいて移行可能な第 1 特定遊技状態（第 2 時短遊技状態）と、前記特別判定の結果が前記特定結果とは異なる所定判定結果（特殊外れ結果）となること又は前記特別判定の結果が特別遊技状態への移行に対応しない非特定結果（外れ結果）となった遊技回にて行われる特定判定（外れ種別判定、移行抽選等）の結果が所定判定結果（特殊外れ結果、移行抽選の当選結果等）となることに基づいて移行可能な第 2 特定遊技状態（第 3 時短遊技状態）と、を含む複数種の特定遊技状態を有しており、

30

前記特別判定もしくは前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合又は第 2 特定遊技状態に移行する場合もしくは移行した場合に所定報知（特殊リーチ外れ演出等）が行われるように設定する報知設定手段（第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 1 0 に係る主制御装置 1 6 2 によりステップ S b 3 3 1 3 の処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 により遊技回用演出を設定する機能）と、

を備え、

1 の遊技回において、前記報知設定手段による前記設定が行われる前に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されている（第 2 の実施の形態の変形例 6 ~ 変形例 9 においてステップ S b 5 5 0 4 の処理を実行した後にステップ S b 3 3 1 3 の処理を実行する構成、第 2 の実施の形態の変形例 1 0 においてステップ S b 7 6 0 4 の処理を実行した後にステップ S b 3 3 1 3 の処理を実行する構成）ことを特徴とする遊技機。

40

【 8 4 6 6 】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、所定の更新契機により更新される更新情報の結果に基づいて移行する第 1 特定遊技状態と、特別判定の結果が特定結果とは異なる所定判定結果となること又は特別判定の結果が非特定結果となった遊技回にて行われる特定

50

判定の結果が所定判定結果となることに基づいて移行する第2特定遊技状態とを有している。この場合、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立することがあり、複数の特定遊技状態が重複するのを避けるべく、移行先の特定遊技状態を第1特定遊技状態に調整することが考えられる。

【8467】

この場合に、例えば、更新情報の更新に先立って、第2特定遊技状態への移行又は第2特定遊技状態への移行条件の成立に対応した所定報知の設定を行うように構成すると、移行先の調整により実際には第1特定遊技状態に移行するにもかかわらず、第2特定遊技状態への移行等に対応した上記所定報知が遊技回にて行われるおそれがある。この点、上記構成では、上記所定報知の設定処理に先立って更新情報の更新が行われるため、所定報知の実行設定を行う前に更新結果が所定結果となったことを遊技機が把握可能となり、移行先の調整結果を踏まえて上記所定報知の実行を取り止めることができる。これにより、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら移行先の特定遊技状態を調整することができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8468】

なお、更新手段の更新結果が所定結果にならない遊技回にて特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になった場合は、更新情報が更新された後に所定報知の実行が設定される。すなわち、第2特定遊技状態への移行条件のみが成立した場合は、それに対応した報知が適切に行われるようにすることができる。

【8469】

特徴bN2．前記更新手段の更新結果が所定結果となり、且つ、前記特別判定又は前記特定判定の結果が所定判定結果となった場合に、第1特定遊技状態に移行させることが可能な手段（第2の実施の形態の変形例6、変形例8、変形例9に係る主制御装置162により第2時短遊技状態の移行判定用処理、第3時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴bN1に記載の遊技機。

【8470】

上記構成では、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立した場合に、第1特定遊技状態への移行が優先されるように構成されている。このような場合に上記特徴bN1を適用することで、第2特定遊技状態に対応した報知が行われることを回避できる。

【8471】

特徴bN3．前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数であることを特徴とする特徴bN1又は特徴bN2に記載の遊技機。

【8472】

第1特定遊技状態は、特別判定の結果が非特定結果となった回数の更新結果（外れ遊技回の累積回数）に基づいて移行するため、更新結果が所定結果となる前から遊技者が第1特定遊技状態への移行を予測できるという特性がある。このため、第2特定遊技状態の途中で更新結果が所定結果となった場合に第1特定遊技状態に移行させないでいると、第1特定遊技状態に移行していないことに遊技者が気付きやすい懸念がある。このような事情を考慮すると、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立し得る状態となった場合は、第1特定遊技状態への移行を優先することが好ましい。このような場合に上記特徴bN1の構成を適用することで、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら、第1特定遊技状態への移行を優先することが可能になる。

【8473】

特徴bN4．第1特定遊技状態が第2特定遊技状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする特徴bN1乃至特徴bN3のいずれかに記載の遊技

10

20

30

40

50

機。

【8474】

上記構成によれば、特別判定又は特定判定の結果が所定判定結果になることと、更新手段の更新結果が所定結果になることとの両方が同一の遊技回で成立し得る状態となった場合に、第1特定遊技状態への移行を優先することで、有利な側の特定遊技状態に移行させることができる。このような場合に上記特徴b N 1の構成を適用することで、実際に移行する特定遊技状態の種別と整合しない報知が遊技回にて行われることを抑制しながら、第1特定遊技状態への移行を優先することが可能になる。

【8475】

特徴b N 5．遊技回が開始される場合に前記更新手段による前記更新が行われるように構成されていることを特徴b N 1乃至特徴b N 4のいずれかに記載の遊技機。

10

【8476】

上記構成では、更新情報の更新が遊技回の開始時に行われるため、所定報知の実行設定についても遊技回の開始時に行うことが可能になる。これにより、所定報知を遊技回の序盤で行ったり、遊技回の全般で行ったりするような場合にも対処することができ、所定報知の設計に際しての自由度を高めることが可能になる。

【8477】

特徴b N 6．前記更新手段の更新結果に対応した特定報知（外れ回数画像475）を実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置143により外れ回数画像475を表示する機能）を備え、

20

前記特定報知実行手段は、前記更新手段により所定の更新情報が更新されたことに基づいて前記特定報知の報知内容を更新する報知更新手段（演出制御装置143により外れ回数画像475の表示内容を更新する機能）を備え、

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記報知更新手段は、前記更新手段による前記更新が行われる遊技回の前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの所定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて前記報知内容の更新を実行することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴b N 1乃至特徴b N 5のいずれかに記載の遊技機。

30

【8478】

上記構成では、更新手段の更新結果に対応した特定報知が実行されることにより、更新情報の途中経過や所定結果となるまでの残り等を遊技者が把握することができ、その後の遊技を進める上で有用な情報として活用することができる。この場合において、上記特徴b N 1のように更新情報の更新が行われてから所定報知の設定が行われる構成、言い換えれば、所定報知の設定に必要な第2特定遊技状態への移行条件が成立したか否かの判定が行われるのに先立って更新情報が更新される構成では、更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新情報が更新されたことに対応して直ちに特定報知の内容を更新すると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、更新結果に遊技者の関心が移ってしまい、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、特定報知への反映は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、特別判定の結果が報知されるまで遊技回に注目させることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴b N 1の上記効果を発揮させることが可能になる。

40

【8479】

なお、本特徴においてさらに「前記所定の更新情報が、前記特別判定の結果が前記非特定結果となった回数である」という構成を備えていてもよい。この場合には、「更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新情報が更新されたことに対応して直ちに特定報知の内容を更新すると、特別判定の結

50

果が報知される前であるにもかかわらず、特別判定の結果が非特定結果（いわゆる外れ結果）であることを遊技者が判別可能となる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、特定報知への反映は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、外れ結果であることの事前判別が可能となることを抑制しつつ、上記特徴 b N 1 の上記効果を発揮させることが可能になる。」という効果を奏することができる。

【8480】

特徴 b N 7 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われた後、前記報知結果に対応した報知が所定の報知期間（確定表示時間）にて行われるように遊技回を制御するものであり、

前記更新手段の更新結果が所定結果となった場合における第 1 特定遊技状態への移行が、前記遊技回用動作が終了してから次の遊技回が開始されるまでの期間におけるいずれかの特定タイミング（特図遊技回における確定表示の開始タイミング、確定表示の途中タイミング、確定表示の終了タイミング等）にて行われるように構成されていることを特徴とする特徴 b N 1 乃至特徴 b N 6 のいずれかに記載の遊技機。

【8481】

上記特徴 b N 1 のように更新情報の更新が行われてから所定報知の設定が行われる構成、言い換えれば、所定報知の設定に必要な第 2 特定遊技状態への移行条件が成立したか否かの判定が行われるのに先立って更新情報が更新される構成では、更新情報の更新処理が遊技回における比較的早い段階で行われることがある。このような場合に、更新結果が所定結果となったことに基づいて直ちに第 1 特定遊技状態に移行させると、特別判定の結果が報知される前であるにもかかわらず、遊技機の挙動から第 1 特定遊技状態であることに遊技者が気付く、注意が逸れてしまう結果、遊技回の役割が適切に果たされなくなる懸念がある。この点、本構成では、更新情報の更新が既に済まされていたとしても、第 1 特定遊技状態への移行は、特別判定の結果報知が開始されるのを待ってから行うため、特別判定の結果が報知されるまで遊技回に注目させることができる。よって、遊技回への注目度が損なわれることを抑制しつつ、上記特徴 b N 1 の上記効果を発揮させることが可能になる。

【8482】

なお、上記特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 の各構成に対して、特徴 b A 1 乃至特徴 b A 1 2、特徴 b B 1 乃至特徴 b B 1 0、特徴 b C 1 乃至特徴 b C 9、特徴 b D 1 乃至特徴 b D 6、特徴 b E 1 乃至特徴 b E 1 0、特徴 b F 1 乃至特徴 b F 1 0、特徴 b G 1 乃至特徴 b G 8、特徴 b H 1 乃至特徴 b H 8、特徴 b I 1 乃至特徴 b I 1 1、特徴 b J 1 乃至特徴 b J 1 0、特徴 b K 1 乃至特徴 b K 1 0、特徴 b L 1 乃至特徴 b L 9、特徴 b M 1 乃至特徴 b M 1 0、特徴 b N 1 乃至特徴 b N 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8483】

なお、以上詳述した特徴 b A 群乃至特徴 b N 群の各構成に対して、他の特徴 b A 群乃至特徴 b N 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8484】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【8485】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

10

20

30

40

50

【8486】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【8487】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【8488】

＜特徴c A群～特徴c I群＞

下記の特徴c A群～特徴c I群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第3の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【8489】

＜特徴c A群＞

特徴c A群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第3の実施の形態、第3の実施の形態の変形例1～変形例8に基づいて抽出されるものである。

【8490】

なお、特徴c A群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8491】

特徴c A1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な第1移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な第2移行手段（第3の実施の形態、変形例1～8に係る主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第1移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可

10

20

30

40

50

能な特定手段（第3の実施の形態、変形例1～8の主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第2移行用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【8492】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。このような構成の下、所定の状況で特定条件が成立すると、特定遊技状態への移行が留保され、その後、所定条件が成立することにより、その留保された特定遊技状態について移行が実施される。すなわち、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態に移行する場合だけでなく、特定条件の成立から遅れて特定遊技状態に移行する場合が生じる。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

10

【8493】

特徴c A 2．前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であることを特徴とする特徴c A 1に記載の遊技機。

【8494】

上記構成では、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立すると、その成立に対応した特定遊技状態への移行が留保され、この留保された特定遊技状態は、その後の所定条件の成立により移行が実施される。すなわち、特定遊技状態の重複獲得が可能であるため、さらなる特定遊技状態の獲得にチャレンジする楽しみを付与することができ、興趣性を大きく向上させることが可能になる。

20

【8495】

特徴c A 3．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定する回数設定手段（第3の実施の形態、変形例1～2において上限回数、差分回数に対応したカウンタ値をセットする機能、変形例3～8において実行時短用エリア561, 611にカウンタ値をセットする機能等）と、を備え、

30

前記回数設定手段は、所定の特定遊技状態について前記留保を経由して移行する場合の遊技回の回数が前記留保を経由しないで移行する場合の遊技回の回数（本来の上限回数）と異なる回数となるようにすることが可能な手段（カウンタ値として差分回数、本来の上限回数よりも少ない留保用上限回数、本来の上限回数よりも多い留保用上限回数に対応した値をセットする機能）を備えていることを特徴とする特徴c A 1又は特徴c A 2に記載の遊技機。

【8496】

上記構成では、留保を経由して移行する場合と経由しないで移行する場合とで特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が異なるため、同一の特定遊技状態であっても留保の有無によって有利度合に差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

40

【8497】

特徴c A 4．前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であり、

前記回数設定手段は、所定の特定遊技状態について前記留保を経由して移行する場合の遊技回の回数が前記留保を経由しないで移行する場合の遊技回の回数より少ない数となるようにすることが可能な手段（カウンタ値として差分回数、本来の上限回数よりも少ない留保用上限回数をセットする機能）を備えていることを特徴とする特徴c A 3に記載の遊技機。

50

【8498】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について留保を行うことが可能であるため、遊技者が特定遊技状態を重複して獲得することが可能となり、興趣性を大きく向上させることができる。その場合において、留保を経由する場合（重複獲得の場合）は、留保を経由しない場合（単独獲得の場合）に比べて特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を少なく抑えるため、遊技者に過度に有利となることを抑制可能となる。

【8499】

特徴c A 5．前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定する回数設定手段（第3の実施の形態、変形例1～2の主制御装置162における上限回数、差分回数に対応したカウンタ値をセットする機能、変形例3～8に係る主制御装置162により実行時短用エリア561, 611にカウンタ値をセットする機能等）と、
を備え、

前記回数設定手段は、特定の特定遊技状態への滞在中に前記特定条件の成立を契機として所定の特定遊技状態の前記留保が行われ、その後、当該所定の特定遊技状態について前記移行が実施される場合に、前記特定条件が成立した場合の前記特定の特定遊技状態の残り回数を加味して前記所定の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を設定することが可能である（留保時短の本来の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数をセットする機能等）ことを特徴とする特徴c A 1乃至特徴c A 4のいずれかに記載の遊技機。

【8500】

上記構成では、留保が行われた後の特定遊技状態（所定の特定遊技状態）について移行が実施される場合に、その特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が、特定条件の成立時に滞在していた先の特定遊技状態（特定の特定遊技状態）の残り回数を加味して設定される。この場合、特定条件が成立したときの残り回数によって後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数が増加するため、特定条件の成立タイミングに応じて有利度合に差異を生じさせることができる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、その発生タイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【8501】

特徴c A 6．複数の前記留保を行うことが可能に構成されている（第3の実施の形態の変形例3～8の構成）ことを特徴とする特徴c A 1乃至特徴c A 5のいずれかに記載の遊技機。

【8502】

上記構成では、特定遊技状態の留保を複数行うことが可能となっており、留保された複数の特定遊技状態について移行が順次に果たされるため、多くの留保を生じさせるほど遊技者にとって有利になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【8503】

特徴c A 7．前記留保が行われる複数の特定遊技状態について前記移行の実行順が所定順となるようにする所定順手段（変形例3～4において発生順情報記憶エリア565に設定した第1エリア565a～第3エリア565b、第1エリア565a～第10エリア565jに特殊外れ結果の当選順に対応させて種別情報を記憶する処理、変形例5～7において最上位優先度の留保時短を把握し、その把握した留保時短を移行対象とする処理、留保時短の移行順を抽選により決定する処理を実行する機能等）を備え、

複数の前記留保が行われている状況で前記所定条件が成立した場合に、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴c A 6に記載の遊技機。

【 8 5 0 4 】

上記構成では、特定遊技状態の複数留保が行われた場合に、留保された特定遊技状態について移行の実行順序が定められ、その実行順序に従って移行順の制御が行われる。このため、特定遊技状態同士の競合が生じ得る状況において、特定遊技状態の重複実施を避けつつ好適な順序で移行を実施することができる。

【 8 5 0 5 】

特徴 c A 8 . 前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態 A ～ C、天井時短遊技状態等）を有しており、

それら複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、

前記所定手順は、前記優先度に対応した実行順となるようにする手段（変形例 5 ～ 7 の主制御装置 1 6 2 における突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c A 7 に記載の遊技機。

【 8 5 0 6 】

上記構成では、留保された複数の特定遊技状態について移行が行われる場合に、それら各特定遊技状態に対して予め設定された優先度に対応した順序で移行が行われるように制御される。これにより、特定条件の成立順にかかわらず、特定遊技状態の種別に対応した順番で移行させることが可能になる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、特定遊技状態の全ての組合せについてその移行順番を 1 つ 1 つ制御プログラムにて規定する場合であると、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。

【 8 5 0 7 】

特徴 c A 9 . 前記所定の状況において特定条件が複数回成立し得る構成となっており、

前記留保が行われる特定遊技状態の数を予め定められた所定数以下に制限することが可能な手段（第 3 の実施の形態、変形例 1 ～ 2 の主制御装置 1 6 2 における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 3 ～ 4 に係る留保時短用エリア 5 6 2、変形例 5 に係る留保時短用エリア 6 1 2 等）を備えていることを特徴とする特徴 c A 1 乃至特徴 c A 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 5 0 8 】

特定遊技状態の留保数が多大になると、その管理や制御が複雑化して処理負担が高まる懸念がある。この点、上記構成では、留保される特定遊技状態の数を所定数以下に抑えるように留保の制限が行われるため、処理負担の増大を抑制することが可能になる。また、特定遊技状態を一時的に留保状態としてから移行を実施するには、その留保時において対象となった特定遊技状態の情報を記憶し、移行時においてその情報を利用することになる。このため、そのための記憶領域を確保する必要があるが、本特徴によれば、留保した特定遊技状態の情報を記憶するための領域数を少なく抑えることもできる。

【 8 5 0 9 】

特徴 c A 1 0 . 前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数に到達することに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な終了手段（主制御装置 1 6 2 における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保を行うことが可能であり、滞在中の特定遊技状態が前

10

20

30

40

50

記終了手段により終了された場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能であることを特徴とする特徴 c A 1 乃至特徴 c A 9 のいずれかに記載の遊技機。

【8510】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合において、滞在中の特定遊技状態を最後まで実施してから留保した特定遊技状態の移行が実行される。これにより、滞在中の特定遊技状態が途中終了して遊技者に不自然な印象等を与えることが抑制することができる。また、特定遊技状態において当該状態に滞在可能な遊技回の残り回数を報知する場合があるが、その場合でも滞在中の特定遊技状態が最後まで行われることで、特定遊技状態の途中で特定条件が成立しても、残り回数報知をそのまま継続するだけで足り、報知の調整を不要化することが可能になる。

10

【8511】

特徴 c A 1 1 . 前記留保が行われた場合に特定報知（留保用画像 5 2 9 の表示等）を所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）にて実行することが可能な特定報知実行手段（演出制御装置 1 4 3 における留保用演出設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【8512】

上記構成では、特定遊技状態の留保が発生した場合に特定報知が実行されるため、留保の発生を遊技者に容易に理解させることができる。

【8513】

特徴 c A 1 2 . 前記留保が行われた特定遊技状態について、前記移行が実行された場合の滞在可能な遊技回の回数を特定する回数特定手段（演出制御装置 1 4 3 によりステップ S c 2 9 0 1 の処理を実行する機能）を備え、

20

前記特定報知実行手段は、前記回数特定手段により特定された回数を加味して前記特定報知の態様を設定する態様設定手段（演出制御装置 1 4 3 によりステップ S c 2 9 0 2 の処理を実行する機能）を備え、前記態様設定手段により設定された態様にて前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴 c A 1 1 に記載の遊技機。

【8514】

上記構成では、留保された特定遊技状態について移行が実行された場合の残り回数（滞在可能な遊技回の回数）が特定され、その結果を加味して特定報知の態様が決定される。このため、特定報知が留保の発生を知らせるだけでなく、上記残り回数を報知又は示唆する役割を果たすものとなる。これにより、特定報知への遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

30

【8515】

特徴 c A 1 3 . 遊技球が入球可能な所定入球部（第 2 作動口 6 3）を備え、

特定遊技状態は、所定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであり、

前記特別判定手段は、前記所定入球部への入球に基づいて前記特別判定を実行することが可能であることを特徴とする特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【8516】

上記構成では、特定遊技状態に移行すると、所定遊技状態よりも所定入球部への入球が発生しやすくなり、特別判定を受けやすくなるように構成されている。このような構成に対し、上記特徴 c A 1 から特徴 c A 1 2 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

40

【8517】

なお、上記特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 3 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 3、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 4、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 1 2、特徴 c D 1 乃至特徴 c D 9、特徴 c E 1 乃至特徴 c E 1 1、特徴 c F 1 乃至特徴 c F 9、特徴 c G 1 乃至特徴 c G 1 4、特徴 c H 1 乃至特徴 c H 1 0、特徴 c I 1 乃至特徴 c I 1 1 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

50

【 8 5 1 8 】

<特徴 c B 群>

特徴 c B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 3 の実施の形態、第 3 の実施の形態の変形例 1 ～変形例 8 に基づいて抽出されるものである。

【 8 5 1 9 】

なお、特徴 c B 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 － 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 5 2 0 】

特徴 c B 1．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保することが可能な特定手段（第 3 の実施の形態、変形例 1 ～ 8 の主制御装置 1 6 2 における留保用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定の状況において特定条件が複数回成立する状況が生じ得る構成となっており、

前記特定手段により留保が行われる特定遊技状態の数が予め定められた所定数以下となるようにすることが可能な手段（第 3 の実施の形態、変形例 1 ～ 2 の主制御装置 1 6 2 における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 3 ～ 4 に係る留保時短用エリア 5 6 2、変形例 5 ～ 8 に係る留保時短用エリア 6 1 2 等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 8 5 2 1 】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。しかしながらその反面、特定遊技状態の留保数が多大になると、その管理や制御が複雑化して処理負荷が高まる懸念がある。この点、留保される特定遊技状態の数を所定数以下に抑えるように留保の制限が行われるため、処理負荷の増大を抑制しつつ特定遊技状態の留保を行うことができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【 8 5 2 2 】

なお、本特徴の「前記特定手段により留保が行われる特定遊技状態の数を予め定められた所定数以下となるようにすることが可能な手段を備えている」は「前記特定手段は、予め定められた所定数を上限として前記留保を実行することが可能である」と表現することもできる。

【 8 5 2 3 】

特徴 c B 2．前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊

10

20

30

40

50

技状態 A～C 等) を有しており、

前記所定数が特定遊技状態の種別数以下の特定数(第3の実施の形態、変形例1～2における「1」等)であることを特徴とする特徴 c B 1 に記載の遊技機。

【8524】

上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数以下の特定数とされるため、当該上限数を少ない数に抑え、処理負荷の軽減を好適に図ることが可能になる。また、上記特定数を上記種別数よりも少ない数とした場合には、全ての特定遊技状態を同時に留保することができず、一部に制限して留保されることになる。これにより、いずれの特定遊技状態が留保されるかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

10

【8525】

特徴 c B 3 . 前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態(突然時短遊技状態 A～C 等) を有しており、

前記所定数は前記留保が可能な特定遊技状態の種別数(変形例3、変形例5における「3」等)であることを特徴とする特徴 c B 1 又は特徴 c B 2 に記載の遊技機。

【8526】

上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数とされるため、全種の特定遊技状態を同時に留保可能としながら、留保数が多大となることを抑制して処理負荷を軽減することが可能になる。

【8527】

20

特徴 c B 4 . 前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態(突然時短遊技状態 A～C 等) を有しており、

前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合にその成立に対応した特定遊技状態について前記留保の実行を制限する手段(第3の実施の形態、変形例1～2に係る主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 3 のいずれかに記載の遊技機。

【8528】

上記構成では、留保数が上限数に到達する前に特定条件が成立した特定遊技状態のみが留保の対象となるため、例えば各種の特定遊技状態に対して有利度合に差異を設けることで、特定遊技状態を留保できるか否かだけでなく、その種別についても遊技者の関心を高めることができる。すなわち、有利な側の特定遊技状態に対応する特定条件を不利な側の特定遊技状態に対応する特定条件よりも早く成立させることができるかにおいて遊技者を大いに楽しませることができ、興趣向上を図ることが可能になる。

30

【8529】

特徴 c B 5 . 前記留保の数が前記所定数に到達していない状況で特定条件が成立した場合に所定の第1報知(特殊リーチ外れA演出等)を実行する第1手段(第3の実施の形態、変形例1～2の主制御装置162における変動表示時間の設定処理を実行する機能)と、

前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記第1報知とは異なる所定の第2報知(完全外れ演出、特殊リーチ外れB演出等)を実行する第2手段(第3の実施の形態、変形例1～2の主制御装置162における変動表示時間の設定処理を実行する機能)と、

40

を備えていることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【8530】

上記構成では、留保数が上限数に到達しているか否かに応じて特定条件が成立した場合の報知が異なるため、当該特定条件の成立が上限到達前のものであるか、上限到達後のものであるかを遊技者に認識又は推測させることが可能になる。

【8531】

特徴 c B 6 . 前記第1報知は特定条件の成立を遊技者が認識できるものであり、

前記第2報知は特定条件の成立を遊技者が認識不可又は前記第1報知よりも認識しにく

50

いものであることを特徴とする特徴 c B 5 に記載の遊技機。

【8532】

上記構成では、留保数が上限数に到達している状況で特定条件が成立した場合に行われる第2報知が、遊技者が特定条件の成立を認識不可又は第1報知よりも認識しにくいものであるため、特定条件の成立自体に気づかせにくくすることができる。これにより、特定条件が成立したにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。

【8533】

特徴 c B 7 . 前記留保の数が前記所定数に到達していない状況で特定条件が成立した場合に特定報知（特殊リーチ外れ A 演出等）が実行されるようにする第1手段（第3の実施の形態、変形例1～2の主制御装置162における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記特定報知が実行されないようにする第2手段（第3の実施の形態、変形例1～2において留保数が上限数に達している状況で特殊外れ結果となった場合に、特殊リーチ外れ A 演出を不実行として完全外れ演出や特殊リーチ外れ B 演出を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 6 のいずれかに記載の遊技機。

【8534】

上記構成では、留保数が上限数に到達していない状況では特定条件の成立に応じて特定報知を実行することにより、特定条件の成立を遊技者に知らせることができ、延いては留保の発生を認識させることができる。その一方で、留保数が上限数に到達している状況では特定条件が成立しても特定報知の実行を制限するため、特定条件の成立自体に気づかせにくくし、特定条件が成立したにもかかわらず留保が生じないことに遊技者が不快感を抱くことを抑制可能となる。

【8535】

特徴 c B 8 . 前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態 A ～ C 等）を有しており、

前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に、留保中の特定遊技状態又は留保中の特定遊技状態のいずれかに代えて当該成立に対応した特定遊技状態について前記留保が行われるように変更する手段（変形例1～2の主制御装置162における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【8536】

上記構成では、留保数が上限数に到達している状況で特定条件が成立した場合に、留保中の特定遊技状態との入れ替えで当該成立に対応した特定遊技状態が留保されるため、上限数への到達後に生じた特定条件の成立を留保される特定遊技状態に反映させることができる。これにより、上限数への到達前に留まらず到達後においても特定条件の成立を期待して遊技することができ、当該成立への期待感を長く持続させることが可能になる。

【8537】

特徴 c B 9 . 前記留保の数が前記所定数に到達している状況で特定条件が成立した場合に前記変更を実行するか否かを判定する変更用判定手段（変形例1～2の主制御装置162における留保更新用処理を実行する機能）を備え、前記変更用判定手段により実行すると判定された場合に前記変更を実行することを特徴とする特徴 c B 8 に記載の遊技機。

【8538】

留保中の特定遊技状態と上限到達後に成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによっては、留保される特定遊技状態の変更が却って遊技者に不利な状況を招く懸念がある。この点、本特徴では、上記変更を実行するか否かを判定し、実行すると判定した場合に限定して当該変更が実行されるため、いたずらに変更が行われることがなく、上記不都合の発生を抑制することが可能になる。

【8539】

特徴 c B 1 0 . 前記変更用判定手段は、特定遊技状態の種別に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴 c B 9 に記載の遊技機。

【 8 5 4 0 】

上記構成では、留保される特定遊技状態の変更を実行するか否かの判定が特定遊技状態の種別に基づいて行われる。すなわち、特定条件の成立に対応した特定遊技状態と留保中の特定遊技状態との比較により変更の有無が判定されるため、それら両特定遊技状態における特性の違いを踏まえて変更すべきか否かを判別することが可能になる。

【 8 5 4 1 】

特徴 c B 1 1 . 前記複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、前記変更用判定手段は前記優先度に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴 c B 9 又は特徴 c B 1 0 に記載の遊技機。

10

【 8 5 4 2 】

上記構成では、留保される特定遊技状態の変更を実行するか否かの判定が、各特定遊技状態に対して予め設定した優先度に基づいて行われるため、変更すべきか否かの判別を好適に行うことができる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、留保中の特定遊技状態と上限到達後に成立した特定条件に対応する特定遊技状態との全ての組合せを前提とし、各組合せについて変更の有無を制御プログラムに組み込むと、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して変更の有無を判定することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。

20

【 8 5 4 3 】

特徴 c B 1 2 . 前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態 A ～ C 等）を有しており、

前記留保が行われている状況で特定条件が成立した場合において、その成立に対応した特定遊技状態と同種の特定遊技状態が留保中の特定遊技状態に含まれる場合に、前記成立に対応した特定遊技状態について前記留保を制限することが可能に構成されている（変形例 3 の主制御装置 1 6 2 における留保用処理を実行する機能）ことを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 8 5 4 4 】

上記構成では、特定条件の成立に対応した特定遊技状態と同種の特定遊技状態が既に留保されている場合には、上記成立に対応した留保の実行が制限されるように構成されている。これにより、留保中の特定遊技状態とは異なる種類の特定遊技状態を優先的に留保させることができ、留保される特定遊技状態が同種のものばかりに偏ることを抑制できる。

【 8 5 4 5 】

特徴 c B 1 3 . 前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態 A ～ C 等）を有しており、

前記所定数は前記留保が可能な特定遊技状態の種別数より大きい特定数（第 3 の実施の形態の変形例 4 における「10」）であることを特徴とする特徴 c B 1 に記載の遊技機。

40

【 8 5 4 6 】

上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別数より大きい数とされるため、全種の特定遊技状態を同時に留保可能としつつ、同種の特定遊技状態について複数の留保を行うことが可能になる。

【 8 5 4 7 】

特徴 c B 1 4 . 前記留保が可能な特定遊技状態として、第 1 特定遊技状態（突然時短遊技状態 A）と第 2 特定遊技状態（突然時短遊技状態 B）とを含む複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態 A ～ C 等）を有しており、

前記第 1 特定遊技状態の留保上限数と前記第 2 特定遊技状態の留保上限数とがそれぞれ設定されていることを特徴とする特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

50

【 8 5 4 8 】

上記構成では、留保可能な上限数が特定遊技状態の種別ごとに設定されるため、例えば、第1特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、全体としての留保数が上限数に到達していなくても第1特定遊技状態の留保上限数に到達していれば、当該成立に対応した第1特定遊技状態の留保が実行されない。これにより、第2特定遊技状態を留保するための余裕分を確保することができ、留保される特定遊技状態の種別に偏りが生じることを抑制できる。

【 8 5 4 9 】

なお、上記特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 4 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 3、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 4、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 1 2、特徴 c D 1 乃至特徴 c D 9、特徴 c E 1 乃至特徴 c E 1 1、特徴 c F 1 乃至特徴 c F 9、特徴 c G 1 乃至特徴 c G 1 4、特徴 c H 1 乃至特徴 c H 1 0、特徴 c I 1 乃至特徴 c I 1 1 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 5 5 0 】

<特徴 c C 群>

特徴 c C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第3の実施の形態、第3の実施の形態の変形例3～変形例8に基づいて抽出されるものである。

【 8 5 5 1 】

なお、特徴 c C 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 5 5 2 】

特徴 c C 1. 遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に関する所定情報（上限回数、種別情報等）を所定記憶部（RAM 314）に記憶する手段（変形例3～8の主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）を備え、

前記所定情報は、特定遊技状態への移行及び特定遊技状態の進行の少なくとも1つの制御を行うに際して参照されるものであり、

前記所定記憶部には、前記所定情報を記憶するための記憶領域として複数の領域（変形例3～4に係る時短遊技状態用カウンタエリア560の実行時短用エリア561、留保時短用エリア562、発生順情報記憶エリア565の各エリア、変形例5～8に係る時短遊技状態用カウンタエリア610の実行時短用エリア611、留保時短用エリア612等）が設定されており、

前記複数の領域のうち所定領域（例えば第1留保時短用エリア562a）に前記所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合に、その成立に対応した特定遊技状態の前記所定情報を前記複数の領域のうち前記所定領域とは異なる他の領域（例えば第2留保時短用エリア562b）に記憶する手段（変形例3～8の主制御装置162における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 8 5 5 3 】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件の成立を契機として特定遊技状態に関する所定情報が記憶され、

10

20

30

40

50

その記憶された所定状態に基づいて特定遊技状態への移行制御や特定遊技状態の進行制御が行われる。このような構成の下、上記所定情報を記憶するための記憶領域として複数の領域が設けられており、それら領域のいずれかに所定情報が記憶されている状態で特定条件が成立した場合は他の空き領域を利用してその特定条件の成立に対応した特定遊技状態の所定情報が記憶される。このため、複数の特定遊技状態を同時に管理することができ、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立するなど特定遊技状態同士の競合が生じた場合に、それら遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8554】

特徴c C 2．前記所定領域に記憶される所定情報が実行中の特定遊技状態に対応することを特徴とする特徴c C 1に記載の遊技機。

10

【8555】

上記構成では、実行中である特定遊技状態の情報が所定領域に記憶されている状態で特定条件が成立すると、その成立に対応する特定遊技状態の情報が上記所定領域とは別の他の領域に記憶される。これにより、実行中の特定遊技状態の情報と独立して、その特定遊技状態の途中で発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の情報を記憶することができ、途中発生した特定遊技状態を有効化することが可能になる。

【8556】

特徴c C 3．前記他の領域に所定情報が記憶された場合にその所定情報に対応する特定遊技状態への移行を留保する手段（変形例3～8の主制御装置162における留保用処理を実行する機能）と、

20

所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保が行われた特定遊技状態について移行を実行する手段（変形例3～8の主制御装置162における突然時短遊技状態の第2移行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴c C 1又は特徴c C 2に記載の遊技機。

【8557】

上記構成では、他の領域に情報が記憶された特定遊技状態を留保状態とするため、実行中の特定遊技状態との競合を好適に回避することができる。また、留保状態とした特定遊技状態について、その後の所定条件の成立により移行を実施するため、実行中の特定遊技状態と、その途中で特定条件が成立した特定遊技状態とをそれぞれ実施させることができる。すなわち、特定遊技状態である状況で特定条件を成立させることで、特定遊技状態を実質的に延長したり、続けて他の特定遊技状態に移行させたりすることが可能な遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

30

【8558】

特徴c C 4．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

40

を備え、

前記所定情報が特定遊技状態についての遊技回の残り回数に対応した情報であることを特徴とする特徴c C 1乃至特徴c C 3のいずれかに記載の遊技機。

【8559】

上記構成では、所定領域及び他の領域に記憶される所定情報として特定遊技状態についての遊技回の残り回数に対応した情報が記憶される。よって、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、実行中の特定遊技状態の残り回数とは別に、途中発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の残り回数を記憶することができ、それら両特定遊技状態について遊技回の残数管理を同時に行うことが可能になる。

50

【 8 5 6 0 】

特徴 c C 5 . 前記所定領域に記憶される所定情報が実行中の特定遊技状態に対応しており、

所定の更新契機（遊技回の実行、小当たり結果等）に基づいて前記所定領域の所定情報を更新する手段（変形例 3 ～ 8 の主制御装置 1 6 2 における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、

前記所定領域の所定情報の更新結果が所定結果（ 0 ）となった場合に前記実行中の特定遊技状態を終了させる手段（第 3 の実施の形態の変形例 3 ～ 8 に係る主制御装置 1 6 2 により高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

所定の更新契機に基づいて前記他の領域の所定情報を更新する手段（変形例 3 ～ 8 の主制御装置 1 6 2 における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 8 5 6 1 】

上記構成では、所定の更新契機に基づいて所定領域の所定情報と他の領域の所定情報とを更新するため、実行中の特定遊技状態の残り回数と、途中発生した特定条件の成立に対応する特定遊技状態の残り回数とを並行して更新することができる。よって、両特定遊技状態の残り回数について同時に管理することが可能になる。

【 8 5 6 2 】

特徴 c C 6 . 前記他の領域の所定情報に対応する特定遊技状態への移行が行われる場合に、当該他の領域において更新された所定情報の更新結果を前記所定領域に書き込む手段（変形例 3 ～ 8 の主制御装置 1 6 2 における突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c C 5 に記載の遊技機。

20

【 8 5 6 3 】

上記構成では、他の領域の所定情報に対応する特定遊技状態への移行に伴い、当該他の領域でなされた所定情報の更新結果が所定領域に書き込まれ、実行中の特定遊技状態の残り回数に対応する情報として活用される。これにより、途中発生した特定条件の成立に対応する後の特定遊技状態について、その移行後の残り回数を差分回数（後の特定遊技状態についての本来の上限回数から実行中の先の特定遊技状態について特定条件が成立したときの残り回数を減算したもの）とすることができる。この場合、特定条件が成立したタイミングにより、後の特定遊技状態における移行後の残り回数を変化させることができる。よって、特定条件が成立するか否かだけでなく、その成立の発生タイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。さらに、後の特定遊技状態における移行後の残り回数を当該特定遊技状態の本来の上限回数よりも少なく抑えることができるため、遊技者が複数の特定遊技状態を重複して獲得可能な構成において、遊技者に過度に有利となることを抑制可能となる。

30

【 8 5 6 4 】

特徴 c C 7 . 前記他の領域に所定情報が記憶された場合にその所定情報に対応する特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保が行われた特定遊技状態について移行を実行する手段（変形例 3 ～ 8 の主制御装置 1 6 2 における留保用処理、突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）と、

40

前記他の領域に記憶された所定情報に対応する特定遊技状態について前記移行が行われることなく当該他の領域において更新された所定情報の更新結果が所定結果となった場合に前記留保を終了させる手段（変形例 3 ～ 8 の主制御装置 1 6 2 における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 c C 5 又は特徴 c C 6 に記載の遊技機。

【 8 5 6 5 】

上記構成では、他の領域に情報が記憶された特定遊技状態を留保状態とし、その後の所定条件の成立により移行を実施するため、実行中の特定遊技状態と、その途中で特定条件が成立した特定遊技状態とをそれぞれ実施させることができる。すなわち、特定遊技状態

50

である状況で特定条件を成立させることで、特定遊技状態を実質的に延長したり、続けて他の特定遊技状態に移行させたりすることが可能な遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【８５６６】

また、所定領域の更新結果が所定結果になることで、実行中の特定遊技状態が終了する場合において、留保中の特定遊技状態について他の領域の更新結果が所定結果になると、その留保状態が終了するように構成されている。この場合、実行中の先の特定遊技状態についての残り回数よりも、途中で特定条件が成立した後の特定遊技状態の残り回数（本来の上限回数）が少ない場合には、当該後の特定遊技状態について移行を実施させずに留保状態を自動解除することができる。よって、先の特定遊技状態の途中で特定条件が成立した場合に、当該先の特定遊技状態の残り回数と上記後の特定遊技状態の残り回数との比較や、その結果に基づく他の領域への情報記憶の可否判断を要することなく、他の領域に所定情報を記憶することができ、処理構成を単純化することが可能になる。

10

【８５６７】

特徴 c C 8 . 前記複数の領域には、前記所定領域としての第 1 領域（例えば第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a）と、前記他の領域としての第 2 領域（例えば第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b～第 3 留保時短用エリア 5 6 2 c）とが含まれており、

前記第 1 領域に記憶される前記所定情報が実行中の特定遊技状態に対応しており、

前記第 2 領域が複数設定されていることを特徴とする特徴 c C 1 乃至特徴 c C 7 のいずれかに記載の遊技機。

20

【８５６８】

上記構成では、第 2 領域が複数設定されているため、特定遊技状態の留保を複数行うことが可能になる。これにより、留保が生じるか否かだけでなく、いくつ留保できるかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

【８５６９】

特徴 c C 9 . 複数の前記第 2 領域は、特定条件の成立順に対応して設定されている（変形例 3～4 において留保時短用エリア 5 6 2 の各エリアに特殊外れ結果の当選順が対応付けられている構成）ことを特徴とする特徴 c C 8 に記載の遊技機。

【８５７０】

上記構成では、複数の第 2 領域が特定条件の成立順に対応付けられているため、特定条件の成立が複数回発生した場合に、その発生順に整理しながら所定情報を記憶することができる。よって、留保された複数の特定遊技状態について特定条件の成立順に移行を実施させる場合に、その移行制御を好適に行うことが可能となる。

30

【８５７１】

特徴 c C 10 . 複数の前記第 2 領域のうち特定の領域（例えば第 1 留保時短用エリア 5 6 2 a）に所定情報が記憶されている状況で特定条件が成立した場合に、その成立に対応した特定遊技状態の所定情報を、複数の前記第 2 領域のうち前記特定の領域より後の順番に対応する所定の領域（例えば第 2 留保時短用エリア 5 6 2 b）に記憶する手段（変形例 3～4 の主制御装置 1 6 2 における留保用処理を実行する機能）と、

前記特定の領域に記憶された所定情報が対応する特定遊技状態に移行させた後、前記所定の領域に記憶された所定情報が対応する特定遊技状態に移行させる手段（変形例 3～4 の主制御装置 1 6 2 における突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 c C 8 又は特徴 c C 9 に記載の遊技機。

40

【８５７２】

上記構成によれば、特定条件の成立が複数回発生して特定遊技状態について複数の留保が行われた場合に、それら留保された特定遊技状態について特定条件の成立に対応する順番で順次に移行させることが可能になる。

【８５７３】

特徴 c C 11 . 特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態 A～C 等）を有しており、

50

複数の前記第2領域は、特定遊技状態の種別に対応して設定されている（変形例5において留保時短用エリア612の各エリアに突然時短遊技状態の種別が対応付けられている構成）ことを特徴とする特徴c C 8に記載の遊技機。

【8574】

上記構成では、複数の第2領域が特定遊技状態の種別に対応付けられているため、特定条件の成立が複数回発生した場合に、特定遊技状態の種別ごとに整理しながら所定情報を記憶することができる。よって、留保された複数の特定遊技状態についてその種別に対応した順番で移行を実施させる場合に、その移行制御を好適に行うことが可能となる。

【8575】

特徴c C 12. 複数の前記第2領域に前記所定情報が記憶されている場合に、それら所定情報に対応する複数種の特定遊技状態について、特定遊技状態の種別に対応して定められた所定順番（優先度）で移行を実行する手段（変形例5の主制御装置162における突然時短遊技状態の第2移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴c C 11に記載の遊技機。

【8576】

上記構成によれば、特定条件の成立が複数回発生して特定遊技状態について複数の留保が行われた場合に、それら留保された特定遊技状態について、特定遊技状態の種別に対応して定められた所定順番で順次に移行させることが可能になる。

【8577】

なお、上記特徴c C 1乃至特徴c C 12の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 13、特徴c B 1乃至特徴c B 14、特徴c C 1乃至特徴c C 12、特徴c D 1乃至特徴c D 9、特徴c E 1乃至特徴c E 11、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 14、特徴c H 1乃至特徴c H 10、特徴c I 1乃至特徴c I 11のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8578】

<特徴c D群>

特徴c D群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第3の実施の形態の変形例3～変形例8に基づいて抽出されるものである。

【8579】

なお、特徴c D群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8580】

特徴c D 1. 遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（変形例3～8の主制御装置162における突然時短遊技状態の第1移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な特定手段（変形例3～8の主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用

10

20

30

40

50

処理を実行する機能)と、
を備え、

特定遊技状態の留保を複数分行うことが可能に構成されており、

前記留保が行われる複数の特定遊技状態について移行の実行順が所定順となるようにする所定順手段(変形例3~4において発生順情報記憶エリア565に設定した第1エリア565a~第3エリア565b、第1エリア565a~第10エリア565jに特殊外れ結果の当選順に対応させて種別情報を記憶する処理、変形例5において最上位優先度の留保時短を把握し、その把握した留保時短を移行対象とする処理、留保時短の移行順を抽選により決定する処理等)を実行する機能等)を備え、

複数の前記留保が行われている状況で前記所定条件が成立した場合に、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行されるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【8581】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。加えて、そのような留保を複数行うことが可能であるため、特定遊技状態の留保中において特定条件が成立すれば、重ねて特定遊技状態が留保される構成とすることができる。これにより、興趣性の一層の向上が図られる。しかも、そのような複数留保が行われた場合に、留保された特定遊技状態について移行の実行順序が定められ、その実行順序に従って移行順の制御が行われる。このため、特定遊技状態同士の競合が生じ得る状況において、特定遊技状態の重複実施を避けつつ好適な順序で移行を実施することができる。

【8582】

特徴cD2. 前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態(突然時短遊技状態A~C等)を有しており、

それら複数種の特定遊技状態に対して予め優先度が設定されており、

前記所定順手段は、移行の実行順が優先度に対応した所定順となるようにする(変形例5の主制御装置162における突然時短遊技状態の第2移行用処理を実行する機能等)ことを特徴とする特徴cD1に記載の遊技機。

【8583】

上記構成では、留保された複数の特定遊技状態について移行が行われる場合に、それら各特定遊技状態に対して予め設定された優先度に対応した順序で移行が行われるように制御される。これにより、特定条件の成立順にかかわらず、特定遊技状態の種別に対応した順番で移行させることが可能になる。また、遊技機設計時の作業負担を軽減できるという効果も期待できる。すなわち、特定遊技状態の全ての組合せについてその移行順番を1つ1つ制御プログラムにて規定する場合であると、制御プログラムが複雑化して作業負担の増大を招く懸念がある。この点、優先度を利用して移行順を制御することで、各特定遊技状態に対して優先度を設定するだけで足り、制御プログラムを簡単化することができる。さらには、事後的に設計変更が求められる場合でも、制御プログラムの全面的な変更が強いられず、優先度の設定を変更するだけで足りる。すなわち、設計変更を容易に行えるという利点もある。

【8584】

特徴cD3. 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段(遊技球発射機構110)と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部(第2作動口63)と、

10

20

30

40

50

を備え、

複数種の特定遊技状態には、第1特定遊技状態（突然時短遊技状態C）と、前記第1特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が発生しやすい第2特定遊技状態（突然時短遊技状態A）とが含まれており、

前記第2特定遊技状態に対して前記第1特定遊技状態よりも上位の優先度が設定されていることを特徴とする特徴c D 2に記載の遊技機。

【8585】

上記構成では、所定入球部への入球が発生しやすい第2特定遊技状態に対し、当該入球が発生しにくい第1特定遊技状態よりも上位の優先度が設定されるため、それら特定遊技状態の両方が留保された場合に第2特定遊技状態への移行を先行させることができる。これにより、持ち球の減りを抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。

【8586】

特徴c D 4．前記所定入球部への遊技球の入球に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴c D 3に記載の遊技機。

【8587】

上記構成では、所定入球部が特別判定の始動口となっており、第1特定遊技状態及び第2特定遊技状態の両方が留保された場合に、上記始動口への入球が発生しやすい第2特定遊技状態への移行を先行させることができる。これにより、特別判定を受けやすく且つ持ち球の減りも抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能となる。

【8588】

特徴c D 5．前記所定順手段は、特定条件の成立順に対応した実行順となるようにする手段（変形例3～4の主制御装置162における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c D 1乃至特徴c D 4のいずれかに記載の遊技機。

【8589】

上記構成では、複数の留保が行われた場合に特定条件の成立順に応じた順序で移行が実施される。すなわち、留保の順番がそのまま移行の順番に反映されるため、複数の特定遊技状態において有利度合に差異が設けられた構成であれば、有利な特定遊技状態に対応する特定条件を早く成立させる方が遊技者にとって有利となる。つまり、留保される特定遊技状態の順番によって、その後の遊技の展開に差異が生じるため、どのような順番で留保が発生するかについても遊技者を注目させることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【8590】

特徴c D 6．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第2作動口63）と、を備え、

複数種の特定遊技状態には、第1特定遊技状態（突然時短遊技状態C）と、前記第1特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が発生しやすい第2特定遊技状態（突然時短遊技状態A）とが含まれていることを特徴とする特徴c D 5に記載の遊技機。

【8591】

上記構成では、所定入球部への入球の発生しやすさが異なる第1特定遊技状態及び第2特定遊技状態を有し、複数種の特定遊技状態において有利度合に差異が設けられている。このような構成に対して上記特徴c D 5の構成を適用することで、留保される特定遊技状

10

20

30

40

50

態の順番への遊技者の関心を高めることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【8592】

特徴c D 7. 所定の状況において特定条件が成立した場合に所定の報知手段（図柄表示装置75等）にて特定報知（特殊リーチ外れA演出等）を実行することが可能な手段（変形例3等においてステップSc 4502、ステップSc 4503の処理を実行する機能）を備え、

前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態A～C等）を有しており、

前記特定報知は、留保される特定遊技状態の種別を遊技者が認識不可又は認識困難なものである（図柄列Z1～Z3の停止組合せから特殊外れ結果への当選を認識できるものの、特殊外れ結果の種別までは認識不可とした構成等）ことを特徴とする特徴c D 1乃至特徴c D 6のいずれかに記載の遊技機。

10

【8593】

上記構成では、特定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者は当該報知を参照することで留保の発生を認識することができる。その場合において留保された特定遊技状態の種別までは一義的に導出できない構成としたため、仮に遊技者が移行順の規則性（例えば優先度順、特定条件の成立順）を知っていたとしても、実際の移行順を分かりにくくすることができる。これにより、いずれの特定遊技状態に移行するのかを予測して楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【8594】

特徴c D 8. 所定の状況において特定条件が成立した場合に所定の報知手段（図柄表示装置75等）にて特定報知（特殊リーチ外れA演出等）を実行することが可能な第1手段（変形例3等においてステップSc 4502、ステップSc 4503の処理を実行する機能）と、

前記留保が行われている状況で特定条件が成立した場合に前記第1手段による特定報知の実行を制限する第2手段（変形例3等においてステップSc 4502、ステップSc 4504の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴c D 1乃至特徴c D 7のいずれかに記載の遊技機。

20

【8595】

上記構成では、特定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者は当該報知を参照することで留保の発生を認識することができる。但し、特定条件が成立した場合であっても、特定遊技状態の留保中である場合は特定報知が実行されない。すなわち、初回目の留保発生については報知されるものの、2回目以降の留保発生については非報知の状態とされる。これにより、複数の留保が発生したこと自体、遊技者が分からないようにすることができ、留保の数や移行順を予測して楽しませることが可能になる。

30

【8596】

特徴c D 9. 複数の前記留保が行われ、前記所定順手段により定められる実行順に基づいて移行が実行される所定の場合に、その実行順を遊技者が認識不可又は認識困難であるように構成されている（変形例3等において突然時短遊技状態の留保中にそれら各突然時短遊技状態の移行順を遊技者が認識できないようにした構成）ことを特徴とする特徴c D 1乃至特徴c D 8のいずれかに記載の遊技機。

40

【8597】

上記構成では、複数の留保が行われた場合に、それら留保された複数の特定遊技状態についてその移行順を遊技者が認識不可又は認識困難とされるため、移行順を遊技者に予測させて楽しませることが可能になる。

【8598】

なお、上記特徴c D 1乃至特徴c D 9の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 13、特徴c B 1乃至特徴c B 14、特徴c C 1乃至特徴c C 12、特徴c D 1乃至特徴c D 9、特徴c E 1乃至特徴c E 11、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 14、特徴c H 1乃至特徴c H 10、特徴c I 1乃至特徴c I 11のいずれか1の構成に

50

て示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8599】

＜特徴c E 群＞

特徴c E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第3の実施の形態の変形例2、変形例5～変形例7に基づいて抽出されるものである。

【8600】

なお、特徴c E 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技状態の制御を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8601】

特徴c E 1. 予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な第1移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、

遊技状態として、所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な第2移行手段（変形例2、変形例5～7の主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第1移行用処理を実行する機能）を備え、

特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態A～C、通常時短遊技状態、天井時短遊技状態等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されている（変形例2、変形例5において突然時短遊技状態A～Cに優先度が設定される構成、変形例6において通常時短遊技状態、突然時短遊技状態A、Bに優先度が設定される構成、変形例7において天井時短遊技状態、突然時短遊技状態A、Bに優先度が設定される構成）ことを特徴とする遊技機。

【8602】

上記構成では、特別判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。また、特定遊技状態として複数種の特定遊技状態が設けられているため、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、いずれの特定遊技状態に移行するかについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。しかしながら、このように複数種の特定遊技状態を設けた場合には、一の特定遊技状態である状況で他の特定遊技状態に対応する特定条件が成立するなど、特定遊技状態の重複が生じる懸念がある。この点、各特定遊技状態に対して優先度が設定されているため、重複が生じた場合の特定遊技状態の切り替えや移行順の決定を優先度に基づいて行うことができ、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8603】

特徴c E 2. 前記複数種の特定遊技状態には、第1特定遊技状態（変形例6における通常時短遊技状態、突然時短遊技状態B、変形例7における突然時短遊技状態A、B等）と

10

20

30

40

50

第2特定遊技状態（変形例6における突然時短遊技状態A、変形例7における天井時短遊技状態等）とが含まれており、

第1特定遊技状態である状況で第2特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態に設定された優先度に基づいて第2特定遊技状態への切り替えを行うか否かを制御する手段（変形例6～7の主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第1移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c E 1に記載の遊技機。

【8604】

上記構成によれば、第1特定遊技状態の途中で第2特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態の優先度が比較されて第2特定遊技状態への切り替えを行うか否かが制御される。このため、それら各特定遊技状態に対して予め適切な優先度を付すだけで、第2特定遊技状態への切り替えを行うか、それとも第1特定遊技状態を継続させるかの制御を好適に行うことが可能になる。

【8605】

特徴c E 3．前記複数種の特定遊技状態には、第1特定遊技状態（変形例6における通常時短遊技状態、突然時短遊技状態B、変形例7における突然時短遊技状態B等）と、第1特定遊技状態よりも優先度が上位の第2特定遊技状態（変形例6における突然時短遊技状態A、変形例7における天井時短遊技状態等）とが含まれており、

第1特定遊技状態である状況で第2特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、第1特定遊技状態から第2特定遊技状態に移行させる手段（変形例6～7の主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第1移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c E 1又は特徴c E 2に記載の遊技機。

【8606】

上記構成では、第1特定遊技状態の途中で優先度が上位の第2特定遊技状態に対応した特定条件が成立すると、第1特定遊技状態から第2特定遊技状態への切り替えが実行される。例えば、第2特定遊技状態を第1特定遊技状態よりも遊技者に有利なものとするれば、不利な状態から有利な状態への切り替えを行うことができ、特定条件が途中成立した場合の制御を好適に行うことが可能になる。

【8607】

特徴c E 4．前記移行させる手段は、第1特定遊技状態を中止又は中断して第2特定遊技状態への移行を実行するものであることを特徴とする特徴c E 3に記載の遊技機。

【8608】

上記構成では、第1特定遊技状態に割り込んで第2特定遊技状態に移行させることができる。例えば第2特定遊技状態が第1特定遊技状態よりも有利なものであれば、そのような有利な状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。

【8609】

特徴c E 5．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第2作動口63）と、を備え、

第2特定遊技状態（変形例6～7における突然時短遊技状態A等）は、第1特定遊技状態（変形例6～7における突然時短遊技状態B等）よりも前記所定入球部への入球が発生しやすいものであることを特徴とする特徴c E 2乃至特徴c E 4のいずれかに記載の遊技機。

【8610】

上記構成において第2特定遊技状態は、第1特定遊技状態よりも所定入球部への入球が発生しやすく、第1特定遊技状態よりも持ち球の減りを少なく抑えて有利に遊技を進めることが可能となっている。このような構成に対して特徴c E 2から特徴c E 4の各構成を

10

20

30

40

50

適用することで、それら構成の上記各効果を好適に発揮させることが可能になる。

【8611】

特徴c E 6．前記複数種の特定遊技状態には、第1特定遊技状態（変形例6～7における突然時短遊技状態A等）と、第1特定遊技状態よりも優先度が下位の第3特定遊技状態（変形例6～7における突然時短遊技状態B等）とが含まれており、

第1特定遊技状態である状況で第3特定遊技状態に対応する特定条件が成立した場合に、第3特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した第3特定遊技状態について移行を実行する手段（変形例6～7の主制御装置162における留保用処理、突然時短遊技状態の第2移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c E 1乃至特徴c E 5のいずれかに記載の遊技機。

10

【8612】

上記構成では、第1特定遊技状態である状況で下位の優先度が設定された第3特定遊技状態に対応する特定条件が成立した場合に、第1特定遊技状態を継続させた後、所定条件の成立に応じて第3特定遊技状態への移行が実行される。すなわち、優先度が上位の特定遊技状態の継続を優先させ、優先度が下位の特定遊技状態を後回しにして移行させることができる。

【8613】

特徴c E 7．特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な手段（変形例2の主制御装置162における留保用処理、突然時短遊技状態の第2移行用処理を実行する機能）を備え、

20

前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態A～C等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されており、

特定条件が成立した場合に当該成立に対応した特定遊技状態について前記留保を実行するか否かを優先度に基づいて制御する手段（変形例2の主制御装置162における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c E 1乃至特徴c E 6のいずれかに記載の遊技機。

【8614】

上記構成では、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件が成立した場合に移行を実行させることが可能となっている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができる。その場合において、各特定遊技状態に対して優先度が設定され、その優先度に基づいて留保が実行されるか否かの制御が行われるため、特定条件が複数回成立した場合に優先度が高い特定遊技状態を優先して留保の実行対象とすることができる。

30

【8615】

特徴c E 8．前記複数種の特定遊技状態には、第1特定遊技状態（変形例2における突然時短遊技状態B等）と第2特定遊技状態（変形例2における突然時短遊技状態A等）とが含まれており、

40

第1特定遊技状態について前記留保が行われている状況で第2特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、それら各特定遊技状態に設定された優先度に基づいて第2特定遊技状態について前記留保を実行するか否かを制御する手段（変形例2の主制御装置162における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c E 7に記載の遊技機。

【8616】

上記構成では、既に留保されている第1特定遊技状態と新たに特定条件が成立した第2特定遊技状態との優先度の比較により、第2特定遊技状態についての留保を実行するか否かが制御されるため、特定条件が複数回成立した場合の各回について留保の有無を好適に制御することが可能になる。

50

【8617】

特徴 c E 9 . 前記複数種の特定遊技状態には、第 1 特定遊技状態（変形例 2 における突然時短遊技状態 B 等）と、第 1 特定遊技状態よりも優先度が上位の第 2 特定遊技状態（変形例 2 における突然時短遊技状態 A 等）とが含まれており、

第 1 特定遊技状態について前記留保が行われている状況で第 2 特定遊技状態に対応した特定条件が成立した場合に、前記留保の実行対象を第 1 特定遊技状態から第 2 特定遊技状態に変更する手段（変形例 2 の主制御装置 1 6 2 における留保更新用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c E 7 又は特徴 c E 8 に記載の遊技機。

【8618】

上記構成では、第 1 特定遊技状態が留保されている状況で優先度が上位の第 2 特定遊技状態に対応した特定条件が成立すると、留保の実行対象を第 1 特定遊技状態から第 2 特定遊技状態に変更するように構成されている。すなわち、留保される特定遊技状態を入れ替えるように留保の更新が行われるため、留保可能数に上限がある構成において特定条件が複数回成立した場合に、優先度が高い特定遊技状態ほど優先して留保することが可能になる。

【8619】

特徴 c E 1 0 . 特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な手段（変形例 5 の主制御装置 1 6 2 における留保用処理、突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）を備え、

前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態 A ～ C 等）を有しており、それらの特定遊技状態に対して優先度が設定されており、

複数の前記留保が行われている状況で所定条件が成立した場合に、いずれの特定遊技状態に移行させるかを優先度に基づいて制御する手段（変形例 5 の主制御装置 1 6 2 における突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c E 1 乃至特徴 c E 9 のいずれかに記載の遊技機。

【8620】

上記構成では、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件が成立した場合に移行を実行させることが可能となっている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽しませることができる。その場合において、各特定遊技状態に対して優先度が設定され、複数の留保が行われている場合に優先度に基づいて移行先の特定遊技状態が制御される。このため、留保されている複数の特定遊技状態についてその移行順を好適に制御することが可能になる。

【8621】

特徴 c E 1 1 . 前記複数種の特定遊技状態には、第 1 特定遊技状態（変形例 5 における突然時短遊技状態 B 等）と、第 1 特定遊技状態よりも優先度が上位の第 2 特定遊技状態（変形例 5 における突然時短遊技状態 A 等）とが含まれており、

第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とについて前記留保が行われている場合に、第 1 特定遊技状態よりも第 2 特定遊技状態についての前記移行を先行させる手段（変形例 5 の主制御装置 1 6 2 における突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c E 1 0 に記載の遊技機。

【8622】

上記構成によれば、複数の特定遊技状態について留保が行われている場合に、特定条件の成立順（留保の発生順）にかかわらず、優先度が高い特定遊技状態ほど移行順を早めることができる。例えば、有利度合が高い特定遊技状態ほど優先度を高くすれば、そのような有利な状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。

【8623】

なお、上記特徴 c E 1 乃至特徴 c E 1 1 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1

10

20

30

40

50

3、特徴c B 1乃至特徴c B 1 4、特徴c C 1乃至特徴c C 1 2、特徴c D 1乃至特徴c D 9、特徴c E 1乃至特徴c E 1 1、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 1 4、特徴c H 1乃至特徴c H 1 0、特徴c I 1乃至特徴c I 1 1のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8 6 2 4】

＜特徴c F 群＞

特徴c F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第3の実施の形態、第3の実施の形態の変形例1～変形例8に基づいて抽出されるものである。

10

【8 6 2 5】

なお、特徴c F 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8 6 2 6】

特徴c F 1. 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構110）と、

20

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第1作動口62、第2作動口63）と、

前記所定入球部への遊技球の入球を契機として特定判定（特殊外れ結果に当選したか否かの判定）を実行する特定判定手段（主制御装置162により特図遊技回制御処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）において前記特定判定の結果が特定結果（特殊外れ結果の当選）となった場合に、当該結果を契機として所定の特典（留保時短の実行）を付与することが可能な特典付与手段（第3の実施の形態、変形例1～8の主制御装置162における留保用処理を実行する機能等）と、

30

前記所定の状況において前記特定判定の結果が特定結果となったタイミングに応じて前記所定の特典の有利度合（留保時短への移行が実施された場合の残り回数）を異ならせることが可能な手段（第3の実施の形態、変形例1～8において留保時短への移行が実施された場合の残り回数を、その留保時短の上限回数から滞在時短の残り回数を減算した差分回数に設定する機能等）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【8 6 2 7】

上記構成では、所定入球部への遊技球の入球を契機として特定判定が実行され、所定の状況においてその判定結果が特定結果になると、所定の特典が付与される。その際、所定の状況において特定結果となったタイミングによって特典の有利度合が変化するように構成されている。これにより、特定判定の結果が特典付与に対応した特定結果になることだけでなく、そのタイミングについても遊技者を楽しませることができ、興趣性を高めることが可能になる。

40

【8 6 2 8】

特徴c F 2. 前記所定の状況における第1タイミング（例えば通常時短遊技状態における29回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に比べて前記第1タイミングよりも後の第2タイミング（例えば通常時短遊技状態における40回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合の方が前記所定の特典として有利な特典を付与することが可能であることを特徴とする特徴c F 1に記載の遊技機。

50

【8629】

上記構成では、所定の状況において特定結果となるタイミングが遅いほど、所定の特典として有利な特典が付与される。このため、遊技者にとっては特定結果となるタイミングが遅いほど望ましいものとなるが、同時に特定結果とならないまま所定の状況が終了するリスクが高まることにもなる。よって、所定の状況が終了してしまうかもしれないドキドキ感の中で特定結果を引き当てることを期待して遊技させることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【8630】

特徴c F 3．前記所定の状況における第1タイミング（例えば通常時短遊技状態における29回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第1タイミングよりも後の第2タイミング（例えば通常時短遊技状態における40回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第2タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例1の主制御装置162における留保更新用処理を実行する機能、変形例5の主制御装置162における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c F 1又は特徴c F 2に記載の遊技機。

10

【8631】

上記構成では、所定の状況において第1タイミングとそれよりも後の第2タイミングとの両方で特定結果となった場合に第2タイミングに対応した特典が付与される。例えば、特定結果となるタイミングが遅いほど特典が有利となる構成であれば、第1タイミングで特定結果となっても、その後の第2タイミングで特定結果となることで特典を昇格させることができるため、所定の状況が終了するまで特定結果となることへの期待感を持続させることが可能になる。逆に特定結果となるタイミングが遅いほど特典が不利となる構成であれば、第1タイミングで特定結果となった場合に、その後の特定判定で特定結果となることを回避できるかのスリルを楽しむ遊技を付加することができる。

20

【8632】

特徴c F 4．前記特典付与手段は、前記特定判定の結果が特定結果となった後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に所定の特典を付与するものであり、

前記所定の状況における第1タイミング（例えば通常時短遊技状態における29回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった後、所定条件が成立する前に前記第1タイミングよりも後の第2タイミング（例えば通常時短遊技状態における40回目の特図遊技回）で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、所定条件の成立に応じて付与される所定の特典として前記第2タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段（変形例1の主制御装置162における留保更新用処理を実行する機能、変形例5の主制御装置162における留保用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴c F 1又は特徴c F 2に記載の遊技機。

30

【8633】

上記構成では、特定結果となった場合に所定条件の成立により所定の特典が付与される構成において、第1タイミングで特定結果となった後、所定条件の成立前である第2タイミングで特定結果になると、所定条件が成立した際に第2タイミングに対応した特典が付与される。つまり、特定結果となる都度、特典内容が更新されるため、例えば、特定結果となるタイミングが遅いほど特典が有利となる構成であれば、早いタイミングで特定結果となった場合であっても、その後、再び特定結果となることを目指して遊技することができる。よって、所定の状況が終了するまで特定結果となることへの期待感を持続させることができ、最後まで遊技者を楽しませることが可能になる。

40

【8634】

特徴c F 5．前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に特定報知（特殊リーチ外れA演出）を実行することが可能な特定報知実行手段（主制御装置162における変動表示時間の設定処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動

50

表示用処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴c F 1乃至特徴c F 4のいずれかに記載の遊技機。

【8635】

上記構成では、特典付与の対象期間である所定の状況で特定判定の結果が特定結果となった場合に特定報知が実行されるため、特定結果となったタイミングを遊技者が容易に把握することができる。

【8636】

特徴c F 6．前記所定の状況における第1タイミング(例えば通常時短遊技状態における29回目の特図遊技回)で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第1タイミングよりも後の第2タイミング(例えば通常時短遊技状態における40回目の特図遊技回)で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第2タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段(変形例1の主制御装置162における留保更新用処理を実行する機能、変形例5の主制御装置162における留保用処理を実行する機能)と、

前記第1タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第2タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記第2タイミングに対応した特定報知が実行されない、又は、前記第2タイミングに対応した特定報知が前記第1タイミングよりも実行されにくくなるようにする手段(特殊外れ結果に再当選した遊技回において特殊リーチ外れA演出が不実行となるようにする機能又は特殊リーチ外れA演出が実行されにくくなるようにする機能)と、

を備えていることを特徴とする特徴c F 5に記載の遊技機。

【8637】

上記構成では、第1タイミングで特定結果となった後、第2タイミングで特定結果となった場合に第2タイミングに対応した特典が付与される構成において、第2タイミングで特定結果となったことに対応した特定報知を不実行とするか、実行されにくくするように構成されている。これにより、第2タイミングで特定結果となったことに遊技者が気づきにくく、第1タイミングに対応した特典が付与されると思わせることができる。このため、所定の特典として第2タイミングに対応した特典を付与する場合に遊技者を驚かせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【8638】

特徴c F 7．前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定報知(留保用画像528,529の表示)を実行することが可能な所定報知実行手段(演出制御装置143における留保用演出設定処理を実行する機能)を備え、

前記所定報知実行手段は、前記特典付与手段により付与される所定の特典に基づいて所定報知の態様を設定する態様設定手段(演出制御装置143における留保用演出設定処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴c F 1乃至特徴c F 6のいずれかに記載の遊技機。

【8639】

上記構成では、所定の状況で特定結果となった場合に所定報知が実行されるとともに、付与される所定の特典に基づいて所定報知の態様が設定される。この場合、所定報知の実行により特定結果になったことを知らせることができるほか、当該報知の態様により特典内容を示唆することができる。これにより、定報知を参照して特典を推測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【8640】

特徴c F 8．前記所定の状況における第1タイミング(例えば通常時短遊技状態における29回目の特図遊技回)で前記特定判定の結果が特定結果となった後、前記第1タイミングよりも後の第2タイミング(例えば通常時短遊技状態における40回目の特図遊技回)で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に、前記特典付与手段により付与される所定の特典として前記第2タイミングに対応した特典が付与されるようにする手段(変形例1の主制御装置162における留保更新用処理を実行する機能、変形例5の主制御装置

10

20

30

40

50

162における留保用処理を実行する機能)と、

前記所定の状況で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定報知(留保用画像528,529の表示)を実行することが可能な所定報知実行手段(演出制御装置143における留保用演出設定処理を実行する機能)と、
を備え、

前記所定報知実行手段は、所定報知を前記特典付与手段により所定の特典が付与される前に実行し得るように構成されており(留保時短への移行を実施するのに先立ち留保用画像528,529を表示する機能)、

所定報知が実行されている状況で前記第2タイミングで前記特定判定の結果が特定結果となった場合に当該所定報知の態様を変更する手段(変形例1の演出制御装置143における留保用画像の更新処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴cF1乃至特徴cF7のいずれかに記載の遊技機。

【8641】

上記構成では、第1タイミングで特定結果となった後、第2タイミングで特定結果となった場合に第2タイミングに対応した特典が付与される構成において、所定報知が実行されている状況で第2タイミングにて特定結果になると、その所定報知の態様に変更されるように構成されている。すなわち、変更後の態様によって第2タイミングに対応した特典の内容が示唆されるため、所定報知の変化から実際に付与される特典を推測する面白みを付与することが可能になる。

【8642】

特徴cF9. 前記所定の状況とは異なる特定の状況(通常遊技状態である状況等)で前記特定判定の結果が特定結果となった場合に所定の特典の付与が不実行とされるように構成されている(通常遊技状態である状況で特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態が留保されない構成)ことを特徴とする特徴cF1乃至特徴cF8のいずれかに記載の遊技機。

【8643】

上記構成では、所定の状況とは異なる特定の状況で特定結果となっても所定の特典が付与されず、当該特典を獲得可能となるのが所定の状況に限定される。このため、所定の状況を特別な遊技期間として楽しませることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【8644】

なお、上記特徴cF1乃至特徴cF9の各構成に対して、特徴cA1乃至特徴cA13、特徴cB1乃至特徴cB12、特徴cC1乃至特徴cC12、特徴cD1乃至特徴cD9、特徴cE1乃至特徴cE11、特徴cF1乃至特徴cF9、特徴cG1乃至特徴cG14、特徴cH1乃至特徴cH10、特徴cI1乃至特徴cI11のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8645】

<特徴cG群>

特徴cG群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第3の実施の形態の変形例8に基づいて抽出されるものである。

【8646】

なお、特徴cG群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている(例えば特開2004-81853号公報)。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8647】

特徴cG1. 遊技状態として、所定遊技状態(通常遊技状態)と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(高頻度サポートモード等)とを含む複数種の遊技状態

10

20

30

40

50

を有しており、

特定条件（特殊外れ結果 A～C の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（主制御装置 162 における突然時短遊技状態の第 1 移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態中である状況、高確遊技状態中である状況、開閉実行モード中である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定の実行条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能な第 1 手段（変形例 8 の主制御装置 162 における留保用処理、突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）と、

前記第 1 手段による留保が行われた場合において前記所定の実行条件が成立する前に所定条件（特殊外れ結果 D～F の当選、特定入球部への入球等）が成立した場合に、前記留保した特定遊技状態について移行を実行することなく留保状態が解除されるようにする第 2 手段（変形例 8 の主制御装置 162 における留保解除用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【8648】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を契機として移行することが可能となっている。このような構成の下、特定条件の成立に応じて直ちに特定遊技状態へ移行させるだけでなく、所定の状況で特定条件が成立した場合にはその成立に対応した特定遊技状態への移行が留保されるように構成されている。このため、特定遊技状態に移行するか否かに留まらず、特定遊技状態が留保されているか否かについても遊技者を楽ませることができる。そればかりか、留保された特定遊技状態の実行条件が成立する前に所定条件が成立すると、留保が取り消されるように構成されている。このため、特定遊技状態を留保させたとしても遊技者が安心できず、その留保が消失してしまうかもしれないスリルを味わわせながら遊技させることができる。さらに、留保の実行後、それを事後的に取り消し可能な構成としたことで、留保の発生確率を高め設定しても遊技者側に偏って有利となることを抑制できる。つまり、留保の取り消し機能を備えない場合に比べ、そもそもの留保発生確率を高く設定し得るため、留保の発生頻度を高めることが可能となる。よって、留保の発生に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【8649】

特徴 c G 2. 前記留保が可能な特定遊技状態として、第 1 特定遊技状態（突然時短遊技状態 A）と第 2 特定遊技状態（突然時短遊技状態 B）とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

前記所定条件として、第 1 特定遊技状態についての留保解除に対応した第 1 所定条件（特殊外れ結果 D の当選、突然時短遊技状態 A に対応した入球部への入球等）と、第 2 特定遊技状態についての留保解除に対応した第 2 所定条件（特殊外れ結果 E の当選、突然時短遊技状態 B に対応した入球部への入球等）とを含む複数種の条件が設定されていることを特徴とする特徴 c G 1 に記載の遊技機。

【8650】

上記構成では、複数種の特定遊技状態を有し、それら各特定遊技状態に対応して各別に解除条件が設定されている。これにより、留保の解除が実行されるか否かだけでなく、いずれの特定遊技状態の留保が解除されるかについて遊技者をドキドキさせることができる。特に特定遊技状態の種別によって有利度合に差異が設けられる場合は、有利な特定遊技状態の留保解除が回避されることへの期待感を喚起することができ、興趣性を好適に向上させることが可能になる。

【8651】

なお、本特徴は「前記留保が可能な特定遊技状態として複数種の特定遊技状態（突然時短遊技状態 A～C 等）を有しており、前記所定条件として各特定遊技状態に対応した複数

10

20

30

40

50

種の条件（特殊外れ結果D～Fの当選等）が設定されており、前記第2手段は、前記所定条件が成立した場合に、成立した条件に対応する特定遊技状態の留保を解除する手段（変形例8の主制御装置162における留保解除用処理を実行する機能）を備えている」と表現することもできる。

【8652】

特徴cG3．所定の抽選契機（第1作動口62又は第2作動口63への入賞等）が成立した場合に所定抽選（特図当否抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能等）を備え、

前記所定抽選の結果として、第1所定結果（特殊外れ結果A～C）と、前記第1所定結果とは異なる第2所定結果（特殊外れ結果D～F）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、

10

前記所定抽選の結果が前記第1所定結果となった場合に前記特定条件が成立し、前記第2所定結果となった場合に前記所定条件が成立するように構成されていることを特徴とする特徴cG1又は特徴cG2に記載の遊技機。

【8653】

上記構成では、所定抽選にて取り得る結果のうち第1所定結果を特定条件の成立に対応させ、第2所定結果を所定条件の成立に対応させている。すなわち、特定遊技状態の留保契機となる特定条件が成立したか否かの判定と、留保解除の契機となる所定条件が成立した否かの判定とが同一の抽選処理によって実行される。これにより、特定遊技状態の留保と留保解除とが同時に成立することが回避され、処理が複雑化したり、遊技者から見て分かりにくくなったりすることを抑制できる。また、複数の判定が一の抽選処理にまとめられることにより、それら各判定を各別に行う場合に比べて処理構成を簡単化することが可能になる。

20

【8654】

特徴cG4．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、

30

前記特別判定の結果として、前記特定結果と、前記特定結果とは異なる所定結果（特殊外れ結果D～F）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、

前記特別判定の結果が前記所定結果となった場合に前記所定条件が成立するように構成されていることを特徴とする特徴cG1乃至特徴cG3のいずれかに記載の遊技機。

【8655】

上記構成では、特別判定（当否抽選）にて取り得る結果のうち特定結果を特別遊技状態への移行に対応させ、所定結果を所定条件の成立（留保解除）に対応させている。これにより、特別遊技状態の獲得を狙う遊技と留保の解除を回避する遊技とを遊技者が同時に楽しむことができ、興趣性を高めることが可能になる。

40

【8656】

特徴cG5．前記特定条件の成立確率（特殊外れ結果A～Cのいずれかに当選する確率）と前記所定条件の成立確率（特殊外れ結果D～Fのいずれかに当選する確率）とが異なるように構成されていることを特徴とする特徴cG1乃至特徴cG4のいずれかに記載の遊技機。

【8657】

上記構成によれば、特定遊技状態の留保の発生しやすさと留保の解除されやすさとを各別に設定することができる。

【8658】

50

特徴 c G 6 . 前記特定条件の成立確率 (例えば $1 / 100$) が前記所定条件の成立確率 (例えば $1 / 300$) よりも高い確率に設定されていることを特徴とする特徴 c G 5 に記載の遊技機。

【8659】

上記構成では、留保発生の確率が留保解除の確率よりも高いため、遊技者に対して留保の解除よりも留保の発生を強く印象付けることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【8660】

特徴 c G 7 . 前記留保が可能な特定遊技状態として、第 1 特定遊技状態 (突然時短遊技状態 A) と第 2 特定遊技状態 (突然時短遊技状態 B) とを含む複数種の特定遊技状態を有しており、

10

第 1 特定遊技状態の方が第 2 特定遊技状態よりも前記第 2 手段による前記解除が行われにくいように構成されている (変形例 8 において突然時短遊技状態 A の留保解除確率を突然時短遊技状態 B の留保解除確率よりも低くした構成) ことを特徴とする特徴 c G 1 乃至特徴 c G 6 のいずれかに記載の遊技機。

【8661】

上記構成では、特定遊技状態の種別によって留保の解除されやすさが異なるため、他の特定遊技状態に比べて留保が解除されにくい特定遊技状態を創出することができる。そのような解除が生じにくい特定遊技状態について留保が生じた場合に遊技者を好適に喜ばせることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

20

【8662】

特徴 c G 8 . 前記特定条件が成立した場合又は前記留保が行われる場合に第 1 特定報知 (特殊リーチ外れ A 演出等) を実行する第 1 手段 (変形例 8 に係る主制御装置 162 により変動表示時間の設定処理を実行する機能) と、

前記所定条件が成立した場合又は前記解除が行われる場合に前記第 1 特定報知とは異なる第 2 特定報知 (特殊リーチ外れ C 演出等) を実行する第 2 手段 (変形例 8 に係る主制御装置 162 により変動表示時間の設定処理を実行する機能) と、
を備えていることを特徴とする特徴 c G 1 乃至特徴 c G 7 のいずれかに記載の遊技機。

【8663】

上記構成では、特定条件の留保が行われる場合と留保の解除が行われる場合とで異なる特定報知が行われるため、留保が発生したのか、それとも留保が解除されたのかを遊技者が明確に識別することが可能になる。

30

【8664】

特徴 c G 9 . 複数の絵柄 (図柄列 Z1 ~ Z3) を可変表示することが可能な絵柄表示手段 (図柄表示装置 75) と、

前記所定条件が成立した場合又は前記解除が行われる場合に、前記絵柄表示手段にて可変表示される複数の絵柄が特定の組合せで停止表示されるように表示制御する手段 (特殊図柄 721 を含むリーチ外れの組合せで図柄列 Z1 ~ Z3 を停止表示させる機能) と、
を備えていることを特徴とする特徴 c G 1 乃至特徴 c G 8 のいずれかに記載の遊技機。

【8665】

40

上記構成では、可変表示される絵柄の停止結果により留保の解除を報知するため、遊技者は、如何なる組合せで絵柄が停止されるかを見ていることで、当否結果と同時に留保解除の有無を認識することができ、見落としの発生等が好適に抑制される。また、留保の解除に対応した組合せが追加されることにより、遊技者の関心が高い絵柄の停止パターンが多様化されることになり、絵柄遊技の面白みを高めることも可能になる。

【8666】

特徴 c G 10 . 前記留保の解除に対応した所定報知 (留保表示部 731 を用いた表示演出等) を前記絵柄表示手段にて実行する所定報知実行手段 (変形例 8 に係る演出制御装置 143 により留保表示部 731 の表示設定を実行する機能) を備え、

前記特定の組合せで停止表示された複数の絵柄の少なくとも一部 (特殊図柄 721 等)

50

を用いて前記所定報知が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 c G 9 に記載の遊技機。

【8667】

上記構成では、第2の絵柄組合せで停止表示された絵柄を用いて、留保の解除に対応した所定報知が実行されるため、遊技者の目線で第2の絵柄組合せと留保の解除とを強く関連づけることができる。これにより、第2の絵柄組合せで絵柄が停止表示されそうになった際のドキドキ感を強烈に煽ることができ、当該組合せとなることを回避する遊技を好適に盛り上げることが可能となる。

【8668】

特徴 c G 11. 前記特定条件が成立した場合又は前記留保が行われる場合に、前記絵柄表示手段にて可変表示される複数の絵柄が前記特定の組合せとは異なる所定の組合せで停止表示されるように表示制御する手段（特殊図柄511を含むリーチ外れの組合せで図柄列Z1～Z3を停止表示させる機能）を備えていることを特徴とする特徴 c G 9 又は特徴 c G 10 に記載の遊技機。

【8669】

上記構成では、特定遊技状態の留保発生と留保の解除とを可変表示される絵柄の停止結果を用いて報知するため、遊技者は、如何なる組合せで絵柄が停止されるかを見ていることで、当否結果のほか、留保の発生や留保の解除についても認識することができる。すなわち、注目すべき箇所が集約されるため、見落としの発生を好適に抑制することが可能になる。また、少なくとも留保の発生と留保の解除との分が追加されることにより、遊技者の関心が高い絵柄の停止組合せを増やすことができ、絵柄遊技の面白みを強化することも可能になる。

【8670】

特徴 c G 12. 予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特別判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特別判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

前記所定条件が成立した遊技回又は前記解除が行われる遊技回における前記遊技回用動作の動作期間が、前記特定条件が成立した遊技回又は前記留保が行われる遊技回の前記遊技回用動作の動作期間よりも長くなるようにするか又は長くなりやすくなるようにする手段（変形例8に係る主制御装置162により変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 c G 1 乃至特徴 c G 11 のいずれかに記載の遊技機。

【8671】

上記構成では、留保の解除が行われる遊技回の遊技回用動作期間が、留保が行われる遊技回の遊技回用動作期間よりも長くなる又は長くなりやすいため、留保の解除を報知するための期間を十分に確保して遊技回演出を実行することができ、解除の発生を遊技者に分かりやすく伝えることが可能になる。

【8672】

特徴 c G 13. 所定遊技状態よりも遊技者にとって有利なものであって特定遊技状態とは異なる第1遊技状態（第1開閉実行モード）及び第2遊技状態（第2開閉実行モード）を有しており、

第1遊技状態である場合と第2遊技状態である場合とにおいて、可変入球手段（可変入賞装置65）が開放する可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置162に

10

20

30

40

50

おける大入賞口開閉処理を実行する機能)と、

第1遊技状態への移行に対応した所定の遊技結果(第1開閉実行モードに対応した当否抽選結果)である場合に前記第2手段による留保状態の解除を実行し、第2遊技状態への移行に対応した特定の遊技結果(第2開閉実行モードに対応した当否抽選結果)である場合に前記第2手段による留保状態の解除を不実行とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴c G 1乃至特徴c G 1 2のいずれかに記載の遊技機。

【8 6 7 3】

上記構成では、可変入球手段が開閉される複数の遊技状態を有する構成において、第1遊技状態への移行に対応した遊技結果となるか、第2遊技状態への移行に対応した遊技結果となるかにより、移行する遊技状態に差異を生じさせるだけでなく、留保の解除が行われるか否かについても差異を生じさせることができ、興趣性を高めることが可能になる。

【8 6 7 4】

特徴c G 1 4. 第2遊技状態が第1遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であることを特徴とする特徴c G 1 3に記載の遊技機。

【8 6 7 5】

上記構成では、相対的に有利な第1遊技状態に移行する場合は留保の解除が行われるものの、相対的に不利な第2遊技状態に移行する場合は留保の解除が回避される。すなわち、遊技状態の不利分が留保解除の不実行により補われるため、第2遊技状態に移行した場合の遊技者の落胆を軽減することが可能になる。

【8 6 7 6】

なお、上記特徴c G 1乃至特徴c G 1 4の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 1 3、特徴c B 1乃至特徴c B 1 4、特徴c C 1乃至特徴c C 1 2、特徴c D 1乃至特徴c D 9、特徴c E 1乃至特徴c E 1 1、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 1 4、特徴c H 1乃至特徴c H 1 0、特徴c I 1乃至特徴c I 1 1のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8 6 7 7】

<特徴c H群>

特徴c H群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第3の実施の形態の変形例6～変形例7に基づいて抽出されるものである。

【8 6 7 8】

なお、特徴c H群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている(例えば特開2004-81853号公報)。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8 6 7 9】

特徴c H 1. 遊技状態として、所定遊技状態(通常遊技状態)と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(高頻度サポートモード等)とを有しており、

特定条件(特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等)の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段(形例6～7の主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の第1移行用処理を実行する機能)を備え、

特定遊技状態として複数種の特定遊技状態(突然時短遊技状態A～C、天井時短遊技状態、通常時短遊技状態等)を有しており、

前記複数種の特定遊技状態のうち所定の第1特定遊技状態(変形例6における通常時短遊技状態、変形例7における突然時短遊技状態A)である状況で所定の第2特定遊技状態

10

20

30

40

50

（変形例 6 における突然時短遊技状態 B、変形例 7 における突然時短遊技状態 B）に対応した特定条件が成立した場合に所定の第 2 特定遊技状態の実施について所定の制限（移行の留保、無効化等）を行う第 1 手段（変形例 6～7 の主制御装置 162 における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、

所定の第 3 特定遊技状態（変形例 6 における通常遊技状態、変形例 7 における突然時短遊技状態 A）である状況で所定の第 4 特定遊技状態（変形例 6 における突然時短遊技状態 A、変形例 7 における天井時短遊技状態）に対応した特定条件が成立した場合に、所定の第 4 特定遊技状態の実施について所定の制限を行うことなく当該実施を許容する第 2 手段（変形例 6 の主制御装置 162 における突然時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能、変形例 7 の主制御装置 162 における突然時短遊技状態の移行判定用処理、天井時短遊技状態の移行判定用処理を実行する機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【8680】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。よって、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。しかも、特定遊技状態として複数種の特定遊技状態を設け、特定遊技状態への滞在中に特定遊技状態への移行条件が成立した場合に、それらの組合せによって移行に制限を加えたり、加えなかったりするため、当該組合せに応じてその後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、特定遊技状態に移行するか否かだけでなく、どの組合せとなるかについても遊技者を楽しませることができ、より好適に興趣性を向上させることが可能になる。

【8681】

特徴 c H 2．特定遊技状態への移行を留保し、その後、所定条件（時短遊技状態等の終了、所定回数の遊技回の実行、特定入球部への入球等）が成立した場合に前記留保した特定遊技状態について移行を実行することが可能に構成されており、

前記所定の制限は前記留保であることを特徴とする特徴 c H 1 に記載の遊技機。

【8682】

上記構成では、所定の制限が移行を留保するものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによって、後者の特定遊技状態への移行を遅らせて前者の特定遊技状態を継続させるか、それとも後者の特定遊技状態へ直ちに移行させるかを切り替えることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【8683】

特徴 c H 3．前記第 1 手段により所定の第 2 特定遊技状態への移行が留保された場合に、所定の第 1 特定遊技状態が終了した後、所定の第 2 特定遊技状態についての移行を実行する手段（変形例 6～7 の主制御装置 162 における突然時短遊技状態の第 2 移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c H 2 に記載の遊技機。

【8684】

上記構成では、先行する第 1 特定遊技状態が終了してから第 2 特定遊技状態に移行させるため、第 1 特定遊技状態を最後まで実施させることが可能になる。これにより、第 1 特定遊技状態での遊技を最後まで楽しませてから第 2 特定遊技状態での遊技を楽しませることが可能になる。

【8685】

特徴 c H 4．前記所定の制限は特定遊技状態への移行を規制するものである（特殊外れ結果の当選やそれに対応する時短遊技状態への移行を無効化する機能等）ことを特徴とする特徴 c H 1 に記載の遊技機。

【8686】

上記構成では、所定の制限が特定遊技状態への移行を規制するものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せによって、

10

20

30

40

50

後者の特定遊技状態を無効化するか、それとも後者の特定遊技状態への移行を実施させて当該遊技状態を遊技できるかを切り替えることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【8687】

特徴cH5．前記所定の制限は、特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を当該所定の制限を行わない場合よりも少なくするものである（留保時短に移行した場合の遊技回の残り回数として差分回数をセットする構成）ことを特徴とする特徴cH1乃至特徴cH4のいずれかに記載の遊技機。

【8688】

所定の制限が特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を少なくするものであるため、滞在中の特定遊技状態と、途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せにより、後者の特定遊技状態を遊技できる遊技回の回数を変化させることができる。これにより、上記組合せへの遊技者への関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【8689】

特徴cH6．所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部（第2作動口63）と、を備え、

所定の第4特定遊技状態は、所定の発射強度により遊技球を発射した状態で比較した場合において所定の第3特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴cH1乃至特徴cH5のいずれかに記載の遊技機。

【8690】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態と途中成立した特定条件に対応する特定遊技状態との組合せが、所定入球部への入球しやすさが高まる組合せの場合は、制限を付さずに後者の特定遊技状態が実施されるため、持ち球の減りを抑えやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が有利に遊技を進めやすい構成とすることが可能になる。

【8691】

特徴cH7．所定の第1特定遊技状態（変形例6における通常時短遊技状態）と所定の第3特定遊技状態（変形例6における通常時短遊技状態）とが同種の特定遊技状態であり、所定の第2特定遊技状態（変形例6における突然時短遊技状態B）と所定の第4特定遊技状態（変形例6における突然時短遊技状態A）とが異種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴cH1乃至特徴cH6のいずれかに記載の遊技機。

【8692】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した際、その種別によって、当該成立に対応した特定遊技状態の実施について制限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態への滞在中にいずれの特定遊技状態に対応する特定条件が成立するかにより遊技者を注目させることができ、特定遊技状態での遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【8693】

特徴cH8．所定の第1特定遊技状態（変形例7における天井時短遊技状態）と所定の第3特定遊技状態（変形例7における突然時短遊技状態B）とが異種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴cH1乃至特徴cH5のいずれかに記載の遊技機。

【8694】

上記構成では、いずれの特定遊技状態に滞在しているかにより、特定条件の成立時における制限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態中の遊技を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【8695】

特徴cH9．所定の第2特定遊技状態（変形例7における突然時短遊技状態A）と所定の第4特定遊技状態（変形例7における突然時短遊技状態A）とが同種の特定遊技状態であることを特徴とする特徴cH8に記載の遊技機。

【8696】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、いずれの特定遊技状態に滞在しているかによって、当該成立に対応した特定遊技状態の実施についての制限の有無が切り替えられる。これにより、特定遊技状態中の遊技を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【8697】

特徴c H 1 0．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備え、

少なくとも所定の第2特定遊技状態と所定の第4特定遊技状態とが特別遊技状態を経由することなく移行することが可能な特定遊技状態であることを特徴とする特徴c H 1乃至特徴c H 9のいずれかに記載の遊技機。

【8698】

上記構成では、第2特定遊技状態と第4特定遊技状態とが特別遊技状態を経由することなく移行することが可能な特定遊技状態となっている。このような構成に対し、上記特徴c H 1から特徴c H 9のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【8699】

なお、上記特徴c H 1乃至特徴c H 10の各構成に対して、特徴c A 1乃至特徴c A 13、特徴c B 1乃至特徴c B 14、特徴c C 1乃至特徴c C 12、特徴c D 1乃至特徴c D 9、特徴c E 1乃至特徴c E 11、特徴c F 1乃至特徴c F 9、特徴c G 1乃至特徴c G 14、特徴c H 1乃至特徴c H 10、特徴c I 1乃至特徴c I 11のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8700】

<特徴c I 群>

特徴c I 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第3の実施の形態の変形例6に基づいて抽出されるものである。

【8701】

なお、特徴c I 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、遊技の結果に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行うものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を向上させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8702】

特徴c I 1．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）とを含む複数種の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立を契機として特定遊技状態に移行させることが可能な特定遊技状態用移行手段（主制御装置162により突然時短遊技状態の第1移行用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態に移行してからの遊技回の回数が所定の上限回数に到達することに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な特定遊技状態用終了手段（主制御装置16

10

20

30

40

50

2により高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能)と、
を備え、

先の特定遊技状態(例えば通常時短遊技状態)において特定条件が成立した場合に、当該成立を契機として後の特定遊技状態(例えば突然時短遊技状態A)に移行させることが可能となっており、

前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数が非明示の状態とすることが可能な特定手段(変形例6において、残り回数画像523として通常時短遊技状態が途中終了しなかったとした場合の残り回数に対応した回数を表示する機能、突然時短遊技状態Aの途中から残り回数画像523の表示を「残り?回」とする機能等)を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【8703】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。このような構成の下、先の特定遊技状態において特定条件が成立すると、その成立に基づいて後の特定遊技状態への移行がなされるとともに、当該後の特定遊技状態において遊技回の残り回数が非明示となるように構成されている。これにより、後の特定遊技状態への移行後も先の特定遊技状態が延長して続いているかのように見せつつ、その状態がいつまで続くかについて遊技者を楽しませることができ、興趣性を好適に高めることが可能になる。

20

【8704】

特徴cI2. 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段(遊技球発射機構110)と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球部(第2作動口63)と、
を備え、

前記後の特定遊技状態は、所定の発射強度により遊技球を発射した状態で比較した場合において前記先の特定遊技状態よりも前記所定入球部への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴cI1に記載の遊技機。

【8705】

上記構成では、後の特定遊技状態が先の特定遊技状態よりも所定入球部への入球が生じやすいものであるため、後の特定遊技状態を上位の特定遊技状態として機能させることができる。この場合において、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数を非明示とすることで、昇格した上位の特定遊技状態(後の特定遊技状態)がいつまで続くかを分かりにくくすることができ、興趣性を高めることが可能になる。

30

【8706】

特徴cI3. 前記先の特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、当該先の特定遊技状態の途中で前記後の特定遊技状態に移行させることが可能に構成されていることを特徴とする特徴cI1又は特徴cI2に記載の遊技機。

【8707】

上記構成では、先の特定遊技状態において特定条件が成立すると、その特定遊技状態が途中終了されて後の特定遊技状態への移行が行われるため、特定遊技状態の途中で昇格したかのような印象を与えることができ、興趣性を高めることが可能になる。

40

【8708】

特徴cI4. 特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知(残り回数画像523の表示)を実行する手段(演出制御装置143における残り回数画像523の表示設定を行う機能)を有しており、

前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数とは異なる数に対応した特定報知を実行する手段(突然時短遊技状態Aへの移行後において通常時短遊技状態の残り回数に対応した残り回数画像523を表示する機能)を備えていることを特徴とする特徴cI1乃至特徴cI3のいずれかに記載の遊技機。

50

【 8 7 0 9 】

上記構成では、後の特定遊技状態において、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数とは異なる数に対応した特定報知を実行するように構成されている。特定報知として、例えば、実際の残り回数よりも少ない数の報知を行えば、後の特定遊技状態が終了すると思わせてから当該特定遊技状態を継続させることができ、遊技者の驚きと喜びを好適に誘うことが可能になる。

【 8 7 1 0 】

特徴 c I 5 . 前記特定報知は、前記先の特定遊技状態の途中で前記後の特定遊技状態への移行が行われた状況において、前記先の特定遊技状態が途中終了されなかったとした場合の遊技回の残り回数に対応するものであることを特徴とする特徴 c I 4 に記載の遊技機。

10

【 8 7 1 1 】

上記構成によれば、後の特定遊技状態において、先の特定遊技状態が途中終了されなかったと仮定した場合の残り回数に対応した報知が行われるため、先の特定遊技状態と後の特定遊技状態とを一連の特定遊技状態として見せることができる。

【 8 7 1 2 】

特徴 c I 6 . 特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像 5 2 3 の表示）を実行する手段（演出制御装置 1 4 3 における残り回数画像 5 2 3 の表示設定を行う機能）を有しており、

前記所定報知に対応する報知として、前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識不可又は認識困難な特定態様の報知（残り？回の表示）を実行する手段（演出制御装置 1 4 3 における残り回数画像 5 2 3 の表示設定を行う機能）を備えていることを特徴とする特徴 c I 1 乃至特徴 c I 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 8 7 1 3 】

上記構成では、後の特定遊技状態において所定報知に対応する報知として、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できない特定態様の報知が実行されるため、あたかも所定報知が行われているかのように見せながら、後の特定遊技状態の残り回数を非明示の状態とすることができる。

【 8 7 1 4 】

特徴 c I 7 . 特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像 5 2 3 の表示）を実行する手段（演出制御装置 1 4 3 における残り回数画像 5 2 3 の表示設定を行う機能）を有しており、

30

前記後の特定遊技状態に滞在中の所定状況において前記所定報知を不実行とする手段（残り回数画像 5 2 3 の表示を消去する機能）を備えていることを特徴とする特徴 c I 1 乃至特徴 c I 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 7 1 5 】

上記構成では、後の特定遊技状態において所定報知を不実行とすることにより、当該後の特定遊技状態の残り回数を非明示の状態とすることができる。

【 8 7 1 6 】

特徴 c I 8 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特別判定（特図当否判定）を実行する特別判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

40

前記特別判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な特別遊技状態用移行手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、

前記先の特定遊技状態において特定条件が成立した場合に特別遊技状態を経由せずに前記後の特定遊技状態に移行させることが可能であることを特徴とする特徴 c I 1 乃至特徴 c I 7 のいずれかに記載の遊技機。

50

【 8 7 1 7 】

上記構成では、特別遊技状態を介在させずに先の特定遊技状態から後の特定遊技状態への切り替えを行うことができるため、それら両特定遊技状態の境界を分かりにくくすることができる。このような構成に対し、上記特徴 c I 1 から特徴 c I 7 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【 8 7 1 8 】

特徴 c I 9 . 特定遊技状態に滞在可能な遊技回の回数を遊技者が認識できるように所定報知（残り回数画像 5 2 3 の表示）を実行する手段（演出制御装置 1 4 3 における残り回数画像 5 2 3 の表示設定を行う機能）を有しており、

10

前記後の特定遊技状態において前記特定手段により前記非明示の状態とされた後、所定の場合（突然時短遊技状態 A の残り回数が 1 0 回以下となった場合、演出ボタン等の操作手段により所定操作が行われた場合等）に前記後の特定遊技状態における遊技回の残り回数に対応した所定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴 c I 1 乃至特徴 c I 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 7 1 9 】

上記構成によれば、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が非明示な状態とされたまま当該特定遊技状態が終了することを抑制できる。これにより、特定遊技状態が突然終了したかのような印象になって遊技者が困惑することを抑制することができる。

【 8 7 2 0 】

20

特徴 c I 1 0 . 前記後の特定遊技状態において前記特定手段により前記非明示の状態とされた後、当該後の特定遊技状態に滞在可能な遊技回の残り回数が所定回数以下になった場合に当該残り回数に対応した前記所定報知を実行可能であることを特徴とする特徴 c I 9 に記載の遊技機。

【 8 7 2 1 】

上記構成では、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が所定回数以下になることに基づいて非明示状態から明示状態に切り替えられるため、後の特定遊技状態の終盤で遊技回の残り回数を遊技者に知らせることができ、特定遊技状態が突然終了したかのような印象となることを抑制できる。

【 8 7 2 2 】

30

特徴 c I 1 1 . 遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン等）を備え、

前記後の特定遊技状態において前記操作手段による所定操作が行われた場合に当該後の特定遊技状態における遊技回の残り回数に対応した所定報知を実行可能であることを特徴とする特徴 c I 9 又は特徴 c I 1 0 に記載の遊技機。

【 8 7 2 3 】

上記構成では、遊技者が所定操作を行うことで、後の特定遊技状態における遊技回の残り回数が非明示とされた状態から明示された状態に切り替えられる。このため、当該残り回数を遊技者が認識できるようにするか否かを遊技者の選択に委ねることができ、特定遊技状態がいつまで続くかを早く知りたい遊技者と最後まで知りたくない遊技者とのいずれに対しても対応することが可能になる。

40

【 8 7 2 4 】

なお、上記特徴 c I 1 乃至特徴 c I 1 1 の各構成に対して、特徴 c A 1 乃至特徴 c A 1 3、特徴 c B 1 乃至特徴 c B 1 4、特徴 c C 1 乃至特徴 c C 1 2、特徴 c D 1 乃至特徴 c D 9、特徴 c E 1 乃至特徴 c E 1 1、特徴 c F 1 乃至特徴 c F 9、特徴 c G 1 乃至特徴 c G 1 4、特徴 c H 1 乃至特徴 c H 1 0、特徴 c I 1 乃至特徴 c I 1 1 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 7 2 5 】

なお、以上詳述した特徴 c A 群乃至特徴 c I 群の各構成に対して、他の特徴 c A 群乃至

50

特徴 c I 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8726】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【8727】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【8728】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【8729】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【8730】

<特徴 d A 群～特徴 d F 群>

下記の特徴 d A 群～特徴 d F 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 4 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【8731】

<特徴 d A 群>

特徴 d A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 4 の実施の形態、第 4 の実施の形態の変形例 1～変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

【8732】

なお、特徴 d A 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技進行に関する所定の切り替えを行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8733】

特徴 d A 1. 予め定められた判定条件（スルーゲート 64 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置 162 における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 143 における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

10

20

30

40

50

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置 162 における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、

遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（RAM 314 の各種フラグ格納エリア 314 e にサポートフラグがセットされた状態、入球フラグがセットされた状態等）とする手段（主制御装置 162 における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等）と、

10

前記所定内部状態とされた後、前記遊技回及び前記特定制御を含む所定遊技動作（普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技）の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行う切替手段（主制御装置 162 における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングが前記所定遊技動作において複数設けられている（第 4 の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の 1 回目開放時とで実行可能な構成、変形例 1 において上記切り替えを 2 回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする遊技機。

20

【8734】

上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、特定判定の結果を報知するための遊技回と、その特定判定の結果に基づいて行われる特定制御とを含む所定遊技動作の動作態様が特定遊技状態に対応した態様となるように切り替えが実行される。その際、本特徴では、上記切り替えを実行可能なタイミングが所定遊技動作において複数設けられているため、所定内部状態への移行が所定遊技動作の途中で生じた場合に、その所定遊技動作の終了を待たずに上記切り替えを行うことができる。すなわち、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことができ、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けることが可能となる。よって、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。

30

【8735】

なお、本特徴の「予め定められた特定条件の成立に基づいて所定内部状態とする手段」は、「予め定められた特定条件の成立を契機として所定内部状態とする手段」、「予め定められた特定条件が成立した場合に所定内部状態となるようにする手段」、「予め定められた特定条件の成立後に所定内部状態とする手段」と表現することもできる。

【8736】

特徴 d A 2. 予め定められた所定実行条件（作動口 62, 63 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて第 1 遊技動作（特図遊技回を含む特図側遊技）が行われるように制御する手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御処理、遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

40

前記第 1 遊技動作に対応して前記所定内部状態とされるように構成されており（特図遊技回の確定表示や開閉実行モードの終了に対応してサポートフラグをセットする機能等）、

前記所定遊技動作として前記第 1 遊技動作とは異なる第 2 遊技動作が行われる構成であり、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングが前記第 2 遊技動作において複数設けられていることを特徴とする特徴 d A 1 に記載の遊技機。

【8737】

上記構成では、所定遊技動作としての第 2 遊技動作とは別に第 1 遊技動作が実行される

50

。この第1遊技動作に対応して所定内部状態への移行が実行されるため、当該移行は第2遊技動作とは非同期に発生するものとなる。このような状況において、第2遊技動作の態様を特定遊技状態に対応した態様へ切り替える処理を実行可能なタイミングが第2遊技動作において複数設けられているため、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様での動作を早く発動させることができる。

【8738】

なお、本特徴において「前記第1遊技動作の実行中に前記判定条件が成立した場合に、前記第1遊技動作と並行して前記第2遊技動作を実行可能に構成されている」という特徴をさらに備えてもよい。

【8739】

特徴dA3．前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記遊技回に対応した第1タイミング（普図遊技回の変動開始に対応したタイミング）と、前記特定制御に対応した第2タイミング（役物開閉遊技における普電役物63aの1回目開放、2回目開放に対応したタイミング等）を含む複数のタイミングが設けられていることを特徴とする特徴dA1又は特徴dA2に記載の遊技機。

【8740】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、少なくとも、遊技回に対応した第1タイミングと特定制御に対応した第2タイミングとが設けられている。この場合、所定内部状態への移行が発生したタイミングと所定遊技動作の状況とを踏まえて、それら各タイミングのうちのいずれで上記切り替えを行うかを

【8741】

特徴dA4．前記切替手段は、前記遊技回の実行中に前記所定内部状態とされた場合に、前記所定遊技動作の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを前記第2タイミングにて行う手段（上記第4の実施の形態において主制御装置162により上限開放時間設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴dA3に記載の遊技機。

【8742】

上記構成では、所定内部状態への移行が遊技回の途中で発生した場合に、特定遊技状態に対応した態様への切り替えが特定制御に対応した第2タイミングにて実行される。このため、次の遊技回に対応した第1タイミングの到来を待たずに上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【8743】

なお、本特徴において「前記切替手段は、前記遊技回及び前記特定制御が不実行である状況で前記所定内部状態とされた場合に、前記所定遊技動作の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを前記第1タイミングにて行う手段（上記第4の実施の形態において主制御装置162により普図変動開始処理を実行する機能）を備えている」という特徴をさらに備えてもよい。

【8744】

特徴dA5．前記第2タイミングは、前記特定制御の開始に対応したタイミング（オープニングに対応したタイミング）又は前記特定制御の途中における所定タイミング（1回目開放に対応したタイミング）であり、

前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記特定制御の途中におけるタイミングであって前記第2タイミングよりも後の第3タイミング（2回目開放、インターバルに対応したタイミング等）がさらに設けられていることを特徴とする特徴dA3又は特徴dA4に記載の遊技機。

【 8 7 4 5 】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを特定制御中に実行できるタイミングとしてさらに第2タイミングよりも後の第3タイミングが設けられている。この場合、特定制御の実行中において第2タイミングより後に所定内部状態への移行が発生した場合に、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを上記第3タイミングにて行うことが可能となる。すなわち、次の遊技回に対応した第1タイミングの到来を待つことなく、実行中の特定制御の途中で上記切り替えを行うことができるため、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【 8 7 4 6 】

特徴 d A 6 . 前記切替手段は、前記特定制御の途中において前記第2タイミングよりも後に前記所定内部状態とされた場合に、前記所定遊技動作の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを前記第3タイミングにて行う手段（上記第4の実施の形態の変形例1において主制御装置162により上限開放時間設定処理、閉鎖時間設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d A 5 に記載の遊技機。

【 8 7 4 7 】

上記構成によれば、特定制御の実行中において第2タイミングより後に所定内部状態への移行が発生した場合に、次の遊技回に対応した第1タイミングの到来を待つことなく、実行中の特定制御の途中で特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行うことができる。よって、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【 8 7 4 8 】

特徴 d A 7 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御が少なくとも1回行われるように前記特定制御を実行するものであり、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記遊技回の開始に対応した第1タイミング（普図遊技回の変動開始に対応したタイミング）と、前記特定制御における前記切替制御の実行に対応した第2タイミング（役物開閉遊技における普電役物63aの1回目開放、2回目開放に対応したタイミング等）とを含む複数のタイミングが設けられている（第4の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の1回目開放時とで実行可能な構成、変形例1において上記切り替えを2回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴 d A 1 乃至特徴 d A 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 7 4 9 】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、少なくとも、遊技回の開始に対応した第1タイミングと、特定制御における切替制御の実行（可変入球手段の開放）に対応した第2タイミングとが設けられている。これら各タイミングのうち所定内部状態への移行が発生したタイミングと近い側のタイミングにて上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【 8 7 5 0 】

特徴 d A 8 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御が少なくとも1回行われるように前記特定制御を実行するものであり、

前記特定制御の態様として、先の切替制御（１回目開放）と、当該先の切替制御よりも後に行われる後の切替制御（２回目開放）とを含む複数回の前記切替制御が行われる所定制御態様を含み、

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記遊技回の開始に対応した第１タイミング（普図遊技回の変動開始に対応したタイミング）と、複数回の前記切替制御が行われる前記特定制御において前記後の切替制御の実行に対応した第２タイミング（２回目開放に対応したタイミング）とを含む複数のタイミングが設けられている（変形例１において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の２回目開放時とで実行可能な構成）ことを特徴とする特徴 d A 1 乃至特徴 d A 7 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 8 7 5 1 】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、少なくとも、遊技回の開始に対応した第１タイミングと、特定制御における後の切替制御（可変入球手段の２回目以降の開放）に対応した第２タイミングとが設けられている。この場合、特定制御の実行中に所定内部状態への移行が発生した場合に、次の遊技回の開始に対応した第１タイミングの到来を待つことなく、実行中の特定制御の途中である第２タイミングにて上記切り替えを行うことができる。よって、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【 8 7 5 2 】

なお、本特徴を特徴 d A 7 に適用する場合は、特徴 d A 7 の「第２タイミング」を「先の切り替えに対応した第２タイミング」と表現し、本特徴の「第２タイミング」を「後の切り替えに対応した第３タイミング」と表現することができる。

20

【 8 7 5 3 】

特徴 d A 9 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第１状態よりも入球しにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第２作動口 6 3 ）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態とし、その後、前記第２状態とする切替制御が少なくとも１回行われるように前記特定制御を実行するものであり、

前記特定制御の態様として、先の切替制御（１回目開放）と、当該先の切替制御の次に行われる後の切替制御（２回目開放）とを含む複数回の前記切替制御が行われる所定制御態様を含み、

30

前記切替手段による前記切り替えの実行可能タイミングとして、前記遊技回の開始に対応した第１タイミング（普図遊技回の変動開始に対応したタイミング）と、複数回の前記切替制御が行われる前記特定制御において前記先の切替制御と前記後の切替制御との間における前記第２状態に対応した第２タイミング（１回目開放と２回目開放との間のインターバルに対応したタイミング）とを含む複数のタイミングが設けられている（変形例１において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技のインターバル時とで実行可能な構成）ことを特徴とする特徴 d A 1 乃至特徴 d A 8 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 8 7 5 4 】

上記構成では、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを実行可能なタイミングとして、少なくとも、遊技回の開始に対応した第１タイミングと、特定制御における各切替制御間の第２状態（インターバル）に対応した第２タイミングとが設けられている。この場合、特定制御の実行中に所定内部状態への移行が発生した場合に、次の遊技回の開始に対応した第１タイミングの到来を待つことなく、実行中の特定制御の途中である第２タイミングにて上記切り替えを行うことができる。よって、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【 8 7 5 5 】

特徴 d A 1 0 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第１状態（開放状態）と、遊技球が

50

入球不可又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第 2 作動口 6 3）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする切替制御が少なくとも 1 回行われるように前記特定制御を実行するものであり、

特定遊技状態は、所定遊技状態よりも前記可変入球手段への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴 d A 1 乃至特徴 d A 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 7 5 6 】

上記構成では、特定遊技状態が所定遊技状態よりも可変入球手段への入球が発生しやすい状態となっている。このような構成に対し、上記特徴 d A 1 から特徴 d A 9 のいずれかの構成を適用することで、所定内部状態への移行が生じた場合に可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けられる構成とすることが可能になる。

【 8 7 5 7 】

特徴 d A 1 1 . 特定遊技状態として、前記特定判定にて前記所定結果となる確率が所定遊技状態と同じである遊技状態（突然時短遊技状態）を含むことを特徴とする特徴 d A 1 0 に記載の遊技機。

【 8 7 5 8 】

上記構成では、特定遊技状態が所定遊技状態よりも可変入球手段への入球が発生しやすい状態であるため、このような状態を実現するには、特定遊技状態での所定結果の当選確率を一定値以上とし、可変入球手段が第 1 状態（開状態）となる頻度のある程度確保する必要がある。その際、所定結果の当選確率は所定遊技状態でも同じ確率とされるため、所定遊技状態でも可変入球手段が第 1 状態となる頻度が高まることになってしまい、所定遊技状態と特定遊技状態とで可変入球手段への入球しやすさに明確な差異を生じさせにくくなる。そこで、所定遊技状態において 1 回の遊技回や 1 回の特定制御に要する期間を長くすることで、単位時間当たりの特定判定の頻度を少なく抑え、可変入球手段への入球を生じさせにくくすることが考えられる。

【 8 7 5 9 】

しかしながら、その反面、それらの期間が長くなることによって、所定内部状態への移行が生じた後、特定遊技状態に対応した状態への切り替えが行われるまでの待機期間も長くなり、内部的には特定遊技状態に対応した状態となっているにもかかわらず、可変入球手段への入球が発生しやすい状態がなかなか到来しないという事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴 d A 1 の構成を適用することで、上記待機期間を短縮することができ、可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることが可能となる。

【 8 7 6 0 】

特徴 d A 1 2 . 予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

を備え、

遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサ

10

20

30

40

50

ポートフラグがセットされた状態、入球フラグがセットされた状態等)とする手段(主制御装置162における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等)と、

前記所定内部状態とされた後、前記遊技回及び前記特定制御を含む所定遊技動作(普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技)が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように設定する態様設定手段(主制御装置162における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等)と、

を備え、

前記所定遊技動作が特定遊技状態に対応した態様で実行されるようにするための前記態様設定手段による設定の実行可能タイミングが前記所定遊技動作において複数設けられている(第4の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の1回目開放時とで実行可能な構成、変形例1において上記切り替えを2回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等)ことを特徴とする遊技機。

【8761】

上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、特定判定の結果を報知するための遊技回と、その特定判定の結果に基づいて行われる特定制御とを含む所定遊技動作の動作態様が特定遊技状態に対応した態様となるように設定(切り替え)が実行される。その際、本特徴では、所定遊技動作の開始から終了までの間において上記切り替えを実行可能なタイミングが複数設けられているため、所定内部状態への移行が所定遊技動作の途中で生じた場合に、その所定遊技動作の終了を待たずに上記切り替えを行うことができる。すなわち、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことができ、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けることが可能となる。よって、遊技状態の制御を好適に行うことが可能になる。

【8762】

本特徴に対して上記特徴dA2から特徴dA11の構成を適用することが可能であり、この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。適用に際しては上記特徴dA2から特徴dA11における「前記切替手段による切り替え」を「前記態様設定手段による設定」と読み替えることができる。

【8763】

なお、上記特徴dA1乃至特徴dA12の各構成に対して、特徴dA1乃至特徴dA12、特徴dB1乃至特徴dB12、特徴dC1乃至特徴dC8、特徴dD1乃至特徴dD10、特徴dE1乃至特徴dE12、特徴dF1乃至特徴dF9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8764】

<特徴dB群>

特徴dB群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第4の実施の形態、第4の実施の形態の変形例1～変形例2に基づいて抽出されるものである。

【8765】

なお、特徴dB群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている(例えば特開2004-81853号公報)。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技進行に関する所定の切り替えを行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 7 6 6 】

特徴 d B 1 . 予め定められた所定実行条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて所定遊技動作（普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技）が行われるように制御する手段（主制御装置 1 6 2 における普図遊技回制御処理、電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされた状態、入球フラグがセットされた状態等）とする手段（主制御装置 1 6 2 における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定内部状態とされた後、前記所定遊技動作の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行う切替手段（主制御装置 1 6 2 における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等）と、
を備え、

前記切替手段は、前記所定内部状態とされた後、前記所定遊技動作の途中である特定タイミング（1 回目開放、2 回目以降の開放、インターバルの開始、オープニングの開始、確定表示の開始に対応したタイミング等）にて前記切り替えを行うことが可能である（第 4 の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の 1 回目開放時とで実行可能な構成、変形例 1 において上記切り替えを 2 回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする遊技機。

【 8 7 6 7 】

上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、所定遊技動作の動作態様が特定遊技状態に対応した態様となるように切り替えが実行される。その際、本特徴では、所定遊技動作の途中である特定タイミングにて特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行うことができるため、例えば、所定遊技動作の実行中に所定内部状態への移行が生じた場合に、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことができる。よって、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けることができ、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。

【 8 7 6 8 】

なお、本特徴の「予め定められた所定実行条件の成立に基づいて所定遊技動作が行われるように制御する手段」は、「予め定められた所定実行条件の成立を契機として所定遊技動作が行われるように制御する手段」、「予め定められた所定実行条件が成立した場合に所定遊技動作が行われるように制御する手段」、「予め定められた所定実行条件の成立後に所定遊技動作が行われるように制御する手段」と表現することもできる。また、本特徴の「予め定められた特定条件の成立に基づいて所定内部状態とする手段」は、「予め定められた特定条件の成立を契機として所定内部状態とする手段」、「予め定められた特定条件が成立した場合に所定内部状態となるようにする手段」、「予め定められた特定条件の成立後に所定内部状態とする手段」と表現することもできる。

【 8 7 6 9 】

特徴 d B 2 . 前記切替手段は、前記所定内部状態への移行が前記所定遊技動作の実行中に行われた場合に、その所定遊技動作の途中である前記特定タイミングにて前記切り替えを行うことが可能であることを特徴とする特徴 d B 1 に記載の遊技機。

【 8 7 7 0 】

上記構成では、所定内部状態への移行が所定遊技動作の実行中に生じた場合に、その所定遊技動作の途中である特定タイミングにて特定遊技状態に対応した態様への切り替えを

10

20

30

40

50

行うことができるため、その所定遊技動作の終了を待たずに当該切り替えを行うことができる。よって、所定内部状態への移行が生じてから上記切り替えが行われるまでの待機期間を短縮することができ、特定遊技状態に対応した所定遊技動作を早く発動させることが可能になる。

【8771】

特徴dB3．予め定められた第1実行条件（作動口62,63への遊技球の入賞等）の成立に基づいて第1遊技動作（特図遊技回を含む特図側動作）が行われるように制御する手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理、遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記所定実行条件としての第2実行条件の成立に基づいて前記所定遊技動作としての第2遊技動作が行われるように制御されるものであり、

前記第1遊技動作に対応して前記所定内部状態にされ得る構成であり（開閉実行モードの終了に対応してサポートフラグをセットする構成、特図遊技回の確定表示に対応してサポートフラグをセットする機能）、

前記切替手段は、前記所定内部状態とされた場合に前記第2遊技動作の途中である特定タイミングにて前記切り替えを行うことが可能であることを特徴とする特徴dB1又は特徴dB2に記載の遊技機。

【8772】

上記構成では、所定遊技動作としての第2遊技動作とは別に第1遊技動作が実行される。この第1遊技動作に対応して所定内部状態への移行が実行されるため、当該移行は第2遊技動作とは非同期に発生するものとなる。このような状況において、所定遊技動作の途中で特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行うことができるため、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した所定遊技動作を早く発動させることができる。

【8773】

なお、本特徴において「前記第1遊技動作の実行中に前記判定条件が成立した場合に、前記第1遊技動作と並行して前記第2遊技動作を実行可能に構成されている」という特徴をさらに備えてもよい。

【8774】

特徴dB4．遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）と、

予め定められた判定条件（スルーゲート64への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置162における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の1回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置162における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置143における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御が少なくとも1回行われるように特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置162における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記所定遊技動作は前記遊技回及び前記特定制御を含むものであり、

前記特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に前記所定内部状態とされた場合に、少なくとも、前記所定遊技回の後に行われる前記特定制御での前記切替制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように前記特定タイミングが設定されている（第4の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の1回目開放時

10

20

30

40

50

とで実行可能な構成、変形例 1 において上記切り替えを 2 回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等) ことを特徴とする特徴 d B 1 乃至特徴 d B 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 7 7 5 】

上記構成では、所定内部状態への移行が特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に発生した場合に、その遊技回後に行われる特定制御での切替制御（可変入球手段の開放）が特定遊技状態に対応した態様で実行され得るように切替手段による切り替えのタイミングが設定される。このため、所定遊技回後の特定制御が終了するのを待たずに上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

10

【 8 7 7 6 】

特徴 d B 5 . 予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、

20

前記所定遊技動作は前記遊技回及び前記特定制御を含むものであり、

前記特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に前記所定内部状態とされた場合に、前記所定遊技回の後に行われる前記特定制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように前記特定タイミングが設定されており、

特定遊技状態に対応した特定制御として態様の異なる複数種の特定制御（第 1 高入賞役物開閉遊技、第 2 高入賞役物開閉遊技）を有しており、

前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に前記特定制御の実行前に所定抽選（普図当たり種別判定等）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S d 2 0 0 4 の処理を実行する機能等）と、

30

前記所定遊技回の後前記特定制御の態様を、前記所定内部状態とされる前に前記所定遊技回に対応して行われた前記所定抽選の結果に基づいて設定する手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S d 2 2 0 6、ステップ S d 2 2 0 7、ステップ S d 2 3 0 4 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 d B 1 乃至特徴 d B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 7 7 7 】

上記構成では、所定内部状態への移行が特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に発生した場合に、その遊技回後に行われる特定制御が特定遊技状態に対応した態様で実行され得るように切替手段による切り替えのタイミングが設定される。このため、所定遊技回後の特定制御が終了するのを待たずに上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

40

【 8 7 7 8 】

また、所定内部状態への移行前に実施された所定抽選の結果を活用して、所定内部状態への移行後に実施される特定制御の態様が設定される。すなわち、所定内部状態への移行を跨いで所定抽選の結果が用いられるため、所定抽選のやり直しが不要となり、制御処理の複雑化や煩雑化を抑制することができる。

【 8 7 7 9 】

特徴 d B 6 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態（開放状態）と、遊技球が入

50

球不可又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第 2 作動口 6 3）と、

予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする切替制御が少なくとも 1 回行われるように特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記所定遊技動作は前記特定制御を含むものであり、

前記特定制御の態様として複数回の切替制御が実行される所定制御態様（第 2 高入賞役物開閉遊技）を含み、

前記複数回の切替制御のうち 2 回目以降である所定回目の切替制御が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように前記特定タイミングが設定されている（変形例 1 において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを役物開閉遊技の 2 回目開放時に実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴 d B 1 乃至特徴 d B 5 のいずれかに記載の遊技機。

【8 7 8 0】

上記構成では、特定制御の態様として複数回の切替制御（可変入球手段の開放）が行われる所定制御態様を含み、その所定制御態様において 2 回目以降である所定回目の切替制御を特定遊技状態に対応した態様で実行し得るように切替手段による切り替えのタイミングが設定されている。このため、所定内部状態への移行が特定制御の途中で発生した場合に、その特定制御の終了を待たずに上記切り替えを行うことができ、所定内部状態への移行が生じた場合に特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことが可能になる。

【8 7 8 1】

特徴 d B 7．遊技状態が特定遊技状態である場合に所定の報知手段（第 1 発光部 7 5 2、第 2 発光部 7 6 1 等）にて特定報知（特別発光演出）が実行され得るように構成されており（演出制御装置 1 4 3 における特別発光演出用処理を実行する機能）、

前記特定報知が前記特定タイミングに対応した所定タイミング（普電役物 6 3 a の開放時に対応した第 3 タイミング）にて実行されるように制御する手段（演出制御装置 1 4 3 における開始タイミング設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d B 1 乃至特徴 d B 6 のいずれかに記載の遊技機。

【8 7 8 2】

特定遊技状態に対応した態様への切り替えを所定遊技動作の途中である特定タイミングにて行った場合、当該切り替えの実施に遊技者が気付きにくくなることが懸念される。この点、上記構成では、特定遊技状態に対応した特定報知が上記特定タイミングに対応したタイミングで実行されるため、所定遊技動作の途中で上記切り替えが行われる場合でも当該切り替えの実施に遊技者が気付きやすい構成とすることができる。

【8 7 8 3】

特徴 d B 8．遊技状態が特定遊技状態である場合に所定の報知手段（第 1 発光部 7 5 2、第 2 発光部 7 6 1 等）にて特定報知（特別発光演出）が実行され得るように構成されており（演出制御装置 1 4 3 における特別発光演出用処理を実行する機能）、

前記所定内部状態への移行に対応した第 1 所定タイミング（サポートフラグのセット時に対応した第 1 タイミング）にて前記特定報知が実行されるように制御する第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における開始タイミング設定処理を実行する機能）と、

前記特定タイミングに対応した第 2 所定タイミング（普電役物 6 3 a の開放時に対応した第 3 タイミング）にて前記特定報知が実行されるように制御する第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 における開始タイミング設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 d B 1 乃至特徴 d B 7 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 8 7 8 4 】

上記構成では、特定遊技状態である場合に特定報知が行われるため、特定遊技状態であることを遊技者に容易に理解させることができる。その場合において、その特定報知を実行可能なタイミングとして、所定内部状態への移行に対応した第1所定タイミングと、特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われる特定タイミングに対応した第2所定タイミングとが設けられている。この際、所定内部状態への移行から上記切り替えが行われるまでの期間に応じて、いずれのタイミングで特定報知を実行するかを使い分けることで、好適なタイミングで特定報知を実行することが可能になる。

【 8 7 8 5 】

特徴 d B 9 . 前記所定内部状態への移行から前記特定タイミングまでの期間を把握する把握手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S d 3 6 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記把握手段により把握された期間に基づいて前記特定報知を前記第1所定タイミングと前記第2所定タイミングのいずれにて実行するかを設定する設定手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S d 3 6 0 9、ステップ S d 3 6 1 0、ステップ S d 3 6 0 3 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 d B 8 に記載の遊技機。

【 8 7 8 6 】

上記構成では、所定内部状態への移行から特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われるまでの期間が把握され、その結果に基づいて特定報知を第1所定タイミングと第2所定タイミングとのいずれで実行するかが設定される。よって、上記移行から上記切り替えまでの期間の長さによって、特定報知を所定内部状態への移行に合わせて実行するか、それとも特定遊技状態に対応した態様への切り替えに合わせて実行するかを使い分けることができる。例えば、上記期間が長い場合に特定報知を上記移行に合わせて実行すると、特定遊技状態であることが報知されたにもかかわらず、特定遊技状態に対応した態様の動作がなかなか実施されない事態を招くおそれがある。そのような場合に上記切り替えに合わせて特定報知を実行することで、特定報知の開始後、速やかに特定遊技状態に対応した動作が開始される状態とすることができ、特定遊技状態であることを好適なタイミングで遊技者に知らせることが可能になる。

【 8 7 8 7 】

特徴 d B 1 0 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口 6 3）と、

予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて、前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御が少なくとも1回行われるように特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

を備え、

前記所定遊技動作は前記特定制御を含むものであり、

特定遊技状態は、所定遊技状態よりも前記可変入球手段への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴 d B 1 乃至特徴 d B 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 7 8 8 】

上記構成では、特定遊技状態が所定遊技状態よりも可変入球手段への入球が発生しやすい状態となっている。このような構成に対し、上記特徴 d B 1 から特徴 d B 9 のいずれかの構成を適用することで、所定内部状態への移行が生じた場合に可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることができ、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けられる構成とすることが可能になる。

【 8 7 8 9 】

特徴 d B 1 1 . 特定遊技状態として、前記特定判定にて前記所定結果となる確率が所定遊技状態と同じである遊技状態（突然時短遊技状態）を含むことを特徴とする特徴 d B 1 0 に記載の遊技機。

【 8 7 9 0 】

上記構成では、特定遊技状態が所定遊技状態よりも可変入球手段への入球が発生しやすい状態であるため、このような状態を実現するには、特定遊技状態での所定結果の当選確率を一定値以上とし、可変入球手段が第 1 状態（開状態）となる頻度がある程度確保する必要がある。その際、所定結果の当選確率は所定遊技状態でも同じ確率とされるため、所定遊技状態でも可変入球手段が第 1 状態となる頻度が高まることになってしまい、所定遊技状態と特定遊技状態とで可変入球手段への入球しやすさに明確な差異を生じさせにくくなる。そこで、所定遊技状態において 1 回の遊技回や 1 回の特定制御に要する期間を長くすることで、単位時間当たりの特定判定の頻度を少なく抑え、可変入球手段への入球を生じさせにくくすることが考えられる。

【 8 7 9 1 】

しかしながら、その反面、それらの期間が長くなることによって、所定内部状態への移行が生じた後、特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われるまでの待機期間も長くなり、内部的には特定遊技状態に対応した状態となっているにもかかわらず、可変入球手段への入球が発生しやすい状態がなかなか到来しないという事態を招く懸念がある。このような構成に対し、上記特徴 d B 1 の構成を適用することで、上記待機期間を短縮することができ、可変入球手段への入球が生じやすい状態を早く到来させることが可能となる。

【 8 7 9 2 】

特徴 d B 1 2 . 予め定められた所定実行条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて所定遊技動作（普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技）が行われるように制御する手段（主制御装置 1 6 2 における普図遊技回制御処理、電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて所定内部状態（R A M 3 1 4 の各種フラグ格納エリア 3 1 4 e にサポートフラグがセットされた状態、入球フラグがセットされた状態等）とする手段（主制御装置 1 6 2 における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等）と、

前記所定内部状態とされた後、前記所定遊技動作が特定遊技状態に対応した態様で実行されるように所定設定を行う態様設定手段（主制御装置 1 6 2 における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等）と、を備え、

前記態様設定手段は、前記所定内部状態とされた場合に前記所定遊技動作の途中である特定タイミング（1 回目開放、2 回目以降の開放、インターバルの開始、オープニングの開始、確定表示の開始に対応したタイミング等）にて前記所定設定を行うことが可能である（第 4 の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の 1 回目開放時とで実行可能な構成、変形例 1 において上記切り替えを 2 回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする遊技機。

【 8 7 9 3 】

上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、所定遊技動作が特定遊技状態に対応した態様で行われるように所定設定が実行される。その際、本特徴では、所定遊技動作の途中である特定タイミングにて上記所定設定を行うことができるため、例えば、所定遊技動作の実行中に所定内部状態への移行が生じた場合に、特定遊技状態に対応した態様への切り替えを早く行うことができる

。よって、遊技者が特定条件を成立させた際に特定遊技状態の恩恵を早く受けることができ、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。

【8794】

本特徴に対して上記特徴d B 2から特徴d B 1 1の構成を適用することが可能であり、この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。適用に際しては上記特徴d B 2から特徴d B 1 1における「前記切替手段による切り替え」を「前記態様設定手段による設定」と読み替えることができる。

【8795】

なお、上記特徴d B 1乃至特徴d B 1 2の各構成に対して、特徴d A 1乃至特徴d A 1 2、特徴d B 1乃至特徴d B 1 2、特徴d C 1乃至特徴d C 8、特徴d D 1乃至特徴d D 1 0、特徴d E 1乃至特徴d E 1 2、特徴d F 1乃至特徴d F 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8796】

<特徴d C群>

特徴d C群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第4の実施の形態、第4の実施の形態の変形例1～変形例2に基づいて抽出されるものである。

【8797】

なお、特徴d C群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技進行に関する所定の切り替えを行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8798】

特徴d C 1．予め定められた判定条件（スルーゲート64への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置162における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置162における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、

当該遊技機は、前記特定判定の結果が所定結果である場合に前記特定制御の実行前に所定抽選（普図当たり種別判定等）を実行する手段（主制御装置162におけるステップS d 2004の処理を実行する機能等）を有し、前記所定抽選の結果に基づいて前記特定制御の態様を設定するように構成されており、

前記特定制御実行手段は、その結果が所定結果となった前記特定判定の実行から当該所定結果に対応した前記特定制御の実行までの間における所定期間（普図遊技回の実行中、役物開閉遊技における1回目開放の実行中、インターバルの実行中等）にて所定の状態変化（サポートフラグの非セット状態からセット状態への変化、特定の入球部への入球等）が生じた場合に、前記特定制御を変化後の状態（サポートフラグのセット状態、入球に対応した状態等）に対応した態様（高入賞役物開閉遊技用の開放態様等）で実行することが可能であり、

前記変化後の状態に対応した前記特定制御の態様として複数種の態様（第1、第2高入賞役物開閉遊技）を有しており、

前記所定の状態変化の後における前記特定制御について、前記所定の状態変化の前に行われた前記所定抽選の結果に基づいて前記複数種の態様のうちいずれの態様とするかを設定する態様設定手段（主制御装置162におけるステップS d 2106、ステップS d 2

10

20

30

40

50

107、ステップS d 2 3 0 4の処理を実行する機能等)を備えていることを特徴とする遊技機。

【8799】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果になることで、特定制御が実行される。また、特定判定の結果が所定結果となった場合には所定抽選が実行され、その抽選結果に基づいて特定制御の態様が設定される。そのような構成の下、特定判定の実行から特定制御の実行までの間において所定の状態変化が生じると、特定制御が変化後の状態に対応した態様で実行されるように構成されている。この場合、特定判定及び所定抽選は変化前の状態で実行されるのに対し、特定制御は変化後の状態に対応して実行されるものとなる。そのような場合に、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して設定するように構成されている。この場合、所定抽選のやり直しが不要となるため、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することができ、遊技状態の切り替えに関する制御を好適に行うことが可能になる。

10

【8800】

特徴d C 2. 遊技状態として第1遊技状態(低頻度サポートモード)と前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態(高頻度サポートモード)とを含む複数種の遊技状態を有しており、

前記所定の状態変化は、前記第1遊技状態に対応した状態(サポートフラグの非セット状態)から前記第2遊技状態に対応した状態(サポートフラグのセット状態)への変化であることを特徴とする特徴d C 1に記載の遊技機。

20

【8801】

上記構成では、所定の状態変化が第1遊技状態に対応した状態からそれよりも遊技者にとって有利な第2遊技状態に対応した状態への変化となっている。かかる構成において、特定判定の実行から特定制御の実行までの間において所定の状態変化が生じた場合に特定制御が変化後の状態に対応した態様で実行される構成であることで、第2遊技状態に対応した特定制御を早く実施させることができ、第2遊技状態の恩恵を遊技者が早く受けられる構成とすることができる。このような場合において、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して設定することで、所定抽選のやり直しを伴わずに第2遊技状態に対応した特定制御の態様を設定することができ、第2遊技状態への切り替えに伴う制御を好適に行うことが可能になる。

30

【8802】

特徴d C 3. 遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態(開放状態)と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態(閉鎖状態)とに切り替わり可能な可変入球手段(第2作動口63)を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御が少なくとも1回行われるように前記特定制御を実行するものであることを特徴とする特徴d C 1又は特徴d C 2に記載の遊技機。

【8803】

上記構成では、特定制御が可変入球手段を開閉するものであるため、所定の状態変化が可変入球手段への入球の発生しやすさに変化をもたらすものとなる。かかる構成において、特定判定の実行から特定制御の実行までの間において所定の状態変化が生じた場合に特定制御が変化後の状態に対応した態様で実行されることで、可変入球手段に入球しやすい状態を早く到来させることができる。そのような場合において、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して設定することで、所定抽選のやり直しを伴わずに変化後の状態に対応した特定制御の態様を設定することができる。

40

【8804】

特徴d C 4. 前記切替制御が実行される場合に前記第1状態の継続可能期間(上限開放時間)を設定する期間設定手段(主制御装置162における上限開放時間設定処理を実行する機能)を備え、

50

前記態様設定手段は、前記所定の状態変化の前に行われた前記所定抽選の結果に基づいて、前記所定の状態変化の後における前記特定制御の前記継続可能期間を設定する手段（主制御装置 162 におけるステップ S d 2 2 1 2、ステップ S d 4 2 0 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d C 3 に記載の遊技機。

【8805】

上記構成では、変化後の状態に対応した特定制御の実行に際して第 1 状態の継続可能期間を設定する場合に、状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して当該継続可能期間の設定が行われる。これにより、所定抽選のやり直しを伴わずに当該継続可能期間を設定することができ、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することが可能になる。

【8806】

特徴 d C 5 . 前記特定制御にて実行される前記切替制御の回数（開放回数）を設定する回数設定手段（主制御装置 162 における役物開閉処理を実行する機能）を備え、

前記態様設定手段は、前記所定の状態変化の前に行われた前記所定抽選の結果に基づいて、前記所定の状態変化の後における前記特定制御の前記回数を設定する手段（主制御装置 162 におけるステップ S d 5 1 0 1 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 d C 3 又は特徴 d C 4 に記載の遊技機。

【8807】

上記構成では、変化後の状態に対応した特定制御の実行に際して切替制御の回数を設定する場合に、状態変化前に行われた所定抽選の結果を活用して当該回数の設定が行われる。これにより、所定抽選のやり直しを伴わずに当該回数を設定することができ、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することが可能になる。

【8808】

特徴 d C 6 . 前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 における普図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記所定結果に対応した報知結果として複数の態様（停止結果 A、停止結果 B）を有しており、

前記遊技回制御手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に当該所定結果に対応した報知結果の態様を抽選する報知結果態様抽選を行い、当該報知結果態様抽選により抽選された態様の報知結果を報知するように構成されており、

前記所定抽選は前記報知結果態様抽選であることを特徴とする特徴 d C 1 乃至特徴 d C 5 のいずれかに記載の遊技機。

【8809】

上記構成では、遊技回にて報知される報知結果の態様を抽選する報知結果態様抽選により所定抽選が構成されている。この場合、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を状態変化前に行われた報知結果態様抽選の結果を活用して設定することで、報知結果態様抽選のやり直しを伴わずに変化後の状態に対応した特定制御の態様を設定することができる。

【8810】

特徴 d C 7 . 前記所定の状態変化は、第 1 遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から第 2 遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であり、

前記第 1 遊技状態である場合の前記所定結果に対応した報知結果（低頻度サポートモードである場合の普図当たり用の停止結果）と前記第 2 遊技状態である場合の前記所定結果に対応した報知結果（高頻度サポートモードである場合の普図当たり用の停止結果）とにおいて、前記報知結果態様抽選の結果に対する態様が同じ態様とされている（例えば停止結果 A）ことを特徴とする特徴 d C 6 に記載の遊技機。

【8811】

報知結果態様抽選の結果により特定制御の態様を設定する場合、遊技回にて報知される

10

20

30

40

50

報知結果が、その遊技回後に実行される特定制御の態様に対応するものとなる。つまり、報知結果によって、特定判定の結果だけでなく、特定制御の態様も示されることになる。その場合において、報知結果態様抽選の結果に対する態様を第1遊技状態である場合の報知結果と第2遊技状態である場合の報知結果とで共通にするため、状態変化前に行われた報知結果態様抽選の結果を活用して、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を設定する場合であっても、特定制御の実行前に報知される報知結果（第1遊技状態に対応した報知結果）と、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様（第2特定遊技状態に対応した特定制御の態様）とを整合させることができる。

【8812】

特徴d C 8. 前記所定の状態変化は、第1遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から第2遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であり、

前記報知結果態様抽選は所定の抽選用乱数（普図当たり種別カウンタC 4）に基づいて実行されるものであり、

前記第1遊技状態である場合の前記所定結果に対応した報知結果（低頻度サポートモードである場合の普図当たり用の停止結果）と前記第2遊技状態である場合の前記所定結果に対応した報知結果（高頻度サポートモードである場合の普図当たり用の停止結果）とにおいて、前記所定の抽選用乱数に対する態様が同じ態様（停止結果A）とされていることを特徴とする特徴d C 6に記載の遊技機。

【8813】

報知結果態様抽選の結果により特定制御の態様を設定する場合、遊技回にて報知される報知結果が、その遊技回後に実行される特定制御の態様に対応するものとなる。つまり、報知結果によって、特定判定の結果だけでなく、特定制御の態様も示されることになる。その場合において、報知結果態様抽選に用いる抽選用乱数の値に対する結果（報知結果の態様）を、第1遊技状態である場合の報知結果と第2遊技状態である場合の報知結果とで共通にするため、状態変化前に行われた報知結果態様抽選の結果を活用して、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様を設定する場合であっても、特定制御の実行前に報知される報知結果（第1遊技状態に対応した報知結果）と、変化後の状態に対応して実行される特定制御の態様（第2特定遊技状態に対応した特定制御の態様）とを整合させることができる。

【8814】

なお、上記特徴d C 1乃至特徴d C 8の各構成に対して、特徴d A 1乃至特徴d A 12、特徴d B 1乃至特徴d B 12、特徴d C 1乃至特徴d C 8、特徴d D 1乃至特徴d D 10、特徴d E 1乃至特徴d E 12、特徴d F 1乃至特徴d F 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8815】

<特徴d D群>

特徴d D群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第4の実施の形態、第4の実施の形態の変形例1～変形例2に基づいて抽出されるものである。

【8816】

なお、特徴d B群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8817】

特徴 d D 1 . 予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（演出制御装置 1 4 3 における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能等）と、
を備え、

前記特定判定の結果に対応した報知結果を報知する場合の報知用表示として態様の異なる複数種の報知用表示（絵柄 F 1 , F 2 の第 1 停止結果、第 2 停止結果、第 3 停止結果、第 4 停止結果等）を行うことが可能であり、

前記特定判定の結果が特定結果（サポート当選結果、普図外れ結果等）となった場合の前記報知用表示として、前記遊技回用動作の実行中に所定の状態変化（サポートフラグの非セット状態からセット状態への変化、特定の入球部への入球等）が生じた場合と所定の状態変化が生じない場合とで異なる態様の前記報知用表示を行うことが可能な特定手段（第 4 の実施の形態に係る、サポート抽選の結果が当選結果である場合において、普図遊技回中にサポートフラグの非セット状態からセット状態への変化が生じない場合に第 1 停止結果を表示し、普図遊技回中に上記変化が生じた場合に第 2 停止結果又は第 3 停止結果を表示する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 8 8 1 8 】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果になると特定制御が実行されるとともに、その特定判定の結果が遊技回において報知結果として報知される。かかる構成の下、報知結果を報知する場合の報知用表示として複数種の報知用表示が設けられ、遊技回における遊技回用動作の実行中に所定の状態変化が生じた場合と生じない場合とで異なる報知用表示が行われるように構成されている。この場合、遊技回にて行われる報知結果（報知用表示）には、特定判定の結果だけでなく、状態変化の有無も反映されるため、報知結果に対する遊技者の関心を高めることができ、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【 8 8 1 9 】

特徴 d D 2 . 前記特定手段は、

前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合において前記遊技回用動作の実行中に前記所定の状態変化が生じない場合に、前記複数種の報知用表示のうちの第 1 態様の報知用表示（第 1 停止結果）を行う第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 においてステップ S d 3 1 0 4、ステップ S d 3 1 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合において前記遊技回用動作の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、前記複数種の報知用表示のうちの前記第 1 態様の報知用表示とは異なる第 2 態様の報知用表示（第 2 又は第 3 停止結果）を行う第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 においてステップ S d 3 1 0 8 の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 d D 1 に記載の遊技機。

【 8 8 2 0 】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果である場合において、遊技回用動作中に状態変化が生じない場合は第 1 態様の報知用表示が実行され、遊技回用動作中に状態変化が生じた場合は第 2 態様の報知用表示が実行される。つまり、特定判定の結果が同じ結果であっても状態変化の有無により異なる報知用表示がなされるため、遊技者が状態変化の有無を報知結果から察知し得るものとなり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。

【 8 8 2 1 】

特徴 d D 3 . 遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる第 1 遊技状態（低頻度

10

20

30

40

50

サポートモード）及び第2遊技状態（高頻度サポートモード）を含む複数種の遊技状態を有しており、

前記所定の状態変化は、前記第1遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から前記第2遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であることを特徴とする特徴d D 1又は特徴d D 2に記載の遊技機。

【8822】

上記構成では、遊技者にとっての有利度合が異なる第1遊技状態及び第2遊技状態を有しており、遊技回用動作中に第1遊技状態に対応した状態から第2遊技状態に対応した状態への変化が生じたか否かにより遊技回での報知結果が異なる報知用表示にて行われる。このため、遊技者が遊技状態の変化を報知結果から察知し得るものとなり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。

10

【8823】

特徴d D 4．前記特定結果が前記所定結果であり、

前記所定結果に対応した報知結果を報知する場合の報知用表示として態様の異なる複数種の報知用表示（絵柄F 1，F 2の第1停止結果、第2停止結果、第3停止結果等）を行うことが可能であることを特徴とする特徴d D 1乃至特徴d D 3のいずれかに記載の遊技機。

【8824】

上記構成では特定結果が所定結果（特定制御が実行される結果）であり、所定結果に対応する報知結果が状態変化の有無により異なる報知用表示にて行われる。この場合、報知結果（報知用表示）により、特定制御が行われるか否かと、遊技回用動作中に状態変化が生じたか否かとが示されるため、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。

20

【8825】

特徴d D 5．前記所定の状態変化は、第1遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から第2遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であり、

前記特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、その所定遊技回後の前記特定制御を前記第2遊技状態に対応した態様（高頻度サポートモードに対応した態様）で実行することが可能に構成されている（第4の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを普図遊技回の変動開始時と役物開閉遊技の1回目開放時とで実行可能な構成、変形例1において上記切り替えを2回目開放時とインターバル時とで実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴d D 4に記載の遊技機。

30

【8826】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった遊技回の遊技回用動作中に第1遊技状態に対応した状態から第2遊技状態に対応した状態への変化が生じた場合に、その遊技回後に行われる特定制御が第2遊技状態に対応した態様で実行されるように構成されている。この場合、第2遊技状態に対応した態様の特定制御が実行されるか否かについて、遊技者が報知結果（報知用表示）から事前に察知し得るようになり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。

40

【8827】

特徴d D 6．遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御が少なくとも1回行われるように前記特定制御を実行するものであることを特徴とする特徴d D 1乃至特徴d D 5のいずれかに記載の遊技機。

【8828】

上記構成では、特定制御が可変入球手段を開閉するものであるため、所定の状態変化が

50

可変入球手段への入球の発生しやすさに変化をもたらすものとなる。このような構成に対して上記特徴 d D 1 から特徴 d D 5 のいずれかの構成を適用することで、可変入球手段に入球しやすい態様で特定制御が行われるか否かについて、遊技者が報知結果（報知用表示）から事前に察知し得るようになり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。

【8829】

特徴 d D 7．前記所定の状態変化は、第 1 遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から第 2 遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であり、

前記特定判定の結果が所定結果である所定遊技回の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、少なくとも、前記所定遊技回の後に行われる前記特定制御での前記切替制御（普電役物 63a の開放）を前記第 2 遊技状態に対応した態様（第 1 又は第 2 高入賞役物開閉遊技）で実行することが可能に構成されている（第 4 の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを役物開閉遊技の 1 回目開放時に実行可能な構成、変形例 1 において、上記切り替えを 2 回目開放時に実行可能な構成等）ことを特徴とする特徴 d D 6 に記載の遊技機。

【8830】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった遊技回の遊技回用動作中に第 1 遊技状態に対応した状態から第 2 遊技状態に対応した状態への変化が生じた場合に、その遊技回後に行われる特定制御での切替制御（第 1 状態から第 2 状態への切り替え）が第 2 遊技状態に対応した態様で実行されるように構成されている。このような構成に対して上記特徴 d D 1 から特徴 d D 5 のいずれかの構成を適用することで、第 2 遊技状態に対応した切替制御が行われるか否かについて、遊技者が報知結果（報知用表示）から事前に察知し得るようになり、報知結果に対する注目度を好適に高めることが可能になる。

【8831】

特徴 d D 8．前記遊技回制御手段は、

前記特定判定が実行されることに基づき、前記特定結果に対応した前記報知用表示の態様を設定する設定手段（演出制御装置 143 における停止結果設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による設定の実行後、前記所定の状態変化が生じた場合に、前記報知用表示の態様を前記設定手段により設定された態様とは異なる態様に変更する変更手段（演出制御装置 143 における停止結果変更用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 d D 1 乃至特徴 d D 7 のいずれかに記載の遊技機。

【8832】

上記構成では、特定判定の実行に応じて報知用表示の態様が設定され、その後、遊技回用動作中に状態変化が生じた場合は、設定された態様とは別の態様の報知用表示が設定されるように事後的に変更処理が実行される。このような構成であることで、遊技回用動作中に状態変化が生じる場合と生じない場合との報知用表示をそれぞれ良好に行うことができ、上記特徴 d D 1 から特徴 d D 7 の構成を好適に実現することが可能になる。

【8833】

特徴 d D 9．前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合において前記報知用表示の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、前記変更手段による変更の実行が制限されるように構成されていることを特徴とする特徴 d D 8 に記載の遊技機。

【8834】

上記構成では、遊技回用動作中に状態変化が生じた場合は報知用表示を積極的に変更する一方で、報知用表示の実行中に状態変化が生じた場合は報知用表示の変更を制限するように構成されている。これにより、報知用表示を実行している最中に他の報知用表示に切り替わって遊技者が困惑する事態の発生を抑制しながら、上記特徴 d D 8 の上記効果を好適に発揮することが可能になる。

【8835】

特徴 d D 1 0 . 前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合において前記報知用表示の実行中に前記所定の状態変化が生じた場合に、当該状態変化の前から実行していた前記報知用表示の態様をそのまま維持する手段を備えていることを特徴とする特徴 d D 1 乃至特徴 d D 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 8 3 6 】

上記構成では、報知用表示の実行中に状態変化が生じた場合、その状態変化の前から実行していた報知用表示の態様をそのまま維持するように構成されている。これにより、報知用表示の実行中に他の態様の報知用表示に切り替わって遊技者が困惑する事態の発生を好適に抑制しながら、上記特徴 d D 1 から特徴 d D 9 の上記各効果を好適に発揮することが可能になる。

【 8 8 3 7 】

なお、上記特徴 d D 1 乃至特徴 d D 1 0 の各構成に対して、特徴 d A 1 乃至特徴 d A 1 2、特徴 d B 1 乃至特徴 d B 1 2、特徴 d C 1 乃至特徴 d C 8、特徴 d D 1 乃至特徴 d D 1 0、特徴 d E 1 乃至特徴 d E 1 2、特徴 d F 1 乃至特徴 d F 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 8 3 8 】

<特徴 d E 群>

特徴 d E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 4 の実施の形態、第 4 の実施の形態の変形例 1 ~ 変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

【 8 8 3 9 】

なお、特徴 d E 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 8 4 0 】

特徴 d E 1 . 予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となった遊技回の後、特定制御（役物開閉遊技等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果となった場合において、その特定判定の実行より後における所定状況（第 4 の実施の形態に係る普図遊技回の実行中、変形例 1 に係る役物開閉遊技のインターバルの実行中、1 回目開放の実行中等）にて所定条件（サポートフラグのセット、特定の入球部への入球等）が成立した場合の前記特定制御の態様が第 1 態様（高頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技、1 回目開放が低頻度サポートモードに対応し且つ 2 回目開放が高頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技）となるようにする第 1 手段（第 4 の実施の形態において、低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを役物開閉遊技の 1 回目開放時に実行可能な構成、変形例 1 において上記切り替えを 2 回目開放時やインターバル時に実行可能な構成等）と、

10

20

30

40

50

前記特定判定の結果が所定結果となった場合において、前記所定状況にて前記所定条件が成立しない場合の前記特定制御の態様が前記第1態様とは異なる第2態様（低頻度サポートモードに対応した態様の役物開閉遊技）となるようにする第2手段（第4の実施の形態や変形例1において役物開閉遊技の全体を低頻度サポートモードに対応した態様で実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【8841】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果になることで、特定制御が実行される。また、特定判定が実行されることで遊技回が開始され、その遊技回にて特定判定の結果が報知される。そのような構成の下、特定判定の結果が所定結果となった場合において、その特定判定の実行後に所定条件が成立するか否かにより、異なる態様の特定制御が実行されるように構成されている。これにより、特定制御が実行されるか否かや、どのような特定制御が実行されるかの点において、遊技者の関心を、特定判定の結果が所定結果になるか否かだけでなく、その特定判定に対応する遊技回が開始された後において所定条件が成立するか否かにも寄せることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

10

【8842】

特徴dE2．前記第1態様は前記第2態様よりも遊技者に有利な態様であることを特徴とする特徴dE1に記載の遊技機。

【8843】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった場合において、その特定判定の実行後における所定状況にて所定条件が成立すると、その特定判定に対応した遊技回の終了後に行われる特定制御が所定条件が成立しない場合よりも遊技者にとって有利な態様となるようにすることができる。これにより、所定条件が成立することへの期待感を喚起することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

20

【8844】

特徴dE3．遊技状態として、所定遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数種の遊技状態を有しており、

前記所定条件は、前記所定遊技状態に対応した状態（サポートフラグの非セット状態）から前記特定遊技状態に対応した状態（サポートフラグのセット状態）への変化であることを特徴とする特徴dE1又は特徴dE2に記載の遊技機。

30

【8845】

上記構成によれば、所定遊技状態の下で行われた特定判定の結果が所定結果となった場合において、その特定判定の実行後における所定状況にて所定遊技状態に対応した状態からそれよりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に対応した状態への変化が発生することで、遊技回の終了後に行われる特定制御が特定遊技状態に対応する態様となるようにすることができる。これにより、上記変化が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【8846】

なお、本特徴において「前記第1態様は前記特定遊技状態に対応した態様であり、前記第2態様は前記所定遊技状態に対応した態様である」という特徴をさらに備えてもよい。

40

【8847】

特徴dE4．前記所定状況にて前記所定条件が成立した場合に特定報知（普図表示領域Pにおける第2又は第3停止結果の表示、発光部752,761における特別発光演出の実行）を実行する特定報知実行手段（演出制御装置143における停止結果変更用処理、特別発光演出用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴dE1乃至特徴dE3のいずれかに記載の遊技機。

【8848】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった後における所定状況にて所定条件が成立した場合に特定報知が実行されるため、当該所定状況にて所定条件が成立したか否か

50

を遊技者が容易に認識することが可能になる。

【8849】

特徴d E 5．前記遊技回制御手段は、遊技回が所定の報知手段（図柄表示装置75）にて行われるように制御するものであり、

前記特定報知実行手段は、前記特定報知が前記所定の報知手段にて実行されるようにするものであることを特徴とする特徴d E 4に記載の遊技機。

【8850】

上記構成では、遊技回が行われる報知手段と同じ報知手段にて、所定条件が成立した場合の特定報知が行われるため、遊技回に注目している遊技者が視線移動を伴うことなく特定報知を視認することが可能になる。これにより、遊技回への遊技者の集中が途切れたり、特定報知の見逃しが発生したりすることを好適に抑制することが可能になる。

10

【8851】

特徴d E 6．遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御が少なくとも1回行われるように前記特定制御を実行するものであることを特徴とする特徴d E 1乃至特徴d E 5のいずれかに記載の遊技機。

【8852】

上記構成では、特定制御が可変入球手段を開閉するものであるため、特定判定の結果が所定結果となった後における所定状況にて所定条件が成立するか否かが、特定制御における可変入球手段への入球の発生しやすさに差異をもたらすものとなる。このような構成であることにより、所定条件が成立するか否かへの遊技者の関心をさらに高めることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

20

【8853】

特徴d E 7．前記第1手段は、前記所定状況にて前記所定条件が成立した場合の前記特定制御における前記切替制御の態様が前記第1態様（上限開放時間が例えば1.5sec又は2secの開放）となるようにするものであり、

前記第2手段は、前記所定状況にて前記所定条件が成立しない場合の前記特定制御における前記切替制御の態様が前記第2態様（上限開放時間が例えば0.1secの開放）となるようにするものであり、

30

前記第1態様の前記切替制御は、前記第2態様の前記切替制御よりも前記可変入球手段への入球が生じやすいものであることを特徴とする特徴d E 6に記載の遊技機。

【8854】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となった後における所定状況にて所定条件が成立することで、特定制御において、所定条件が成立しない場合よりも可変入球手段への入球が発生しやすい態様で切替制御（可変入球手段の開放）が行われる。すなわち、所定条件が成立するか否かに連動して可変入球手段への入球の発生しやすさが変化するため、所定条件の成立有無に対する遊技者の関心をさらに高めることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

40

【8855】

特徴d E 8．前記所定状況は、前記特定制御の開始後における特定状況（変形例1における1回目開放の実行中、インターバルの実行中）であり、

前記第1手段は、前記特定状況にて前記所定条件が成立した場合の前記特定制御の態様が前記第1態様（低頻度サポートモードに対応した態様の1回目開放が実行され、高頻度サポートモードに対応した態様の2回目開放が実行される役物開閉遊技）となるようにするものであり（変形例1において2回目開放時やインターバル時にて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行う機能等）、

前記第2手段は、前記特定状況にて前記所定条件が成立しない場合の前記特定制御の態様が前記第2態様（低頻度サポートモードに対応した態様の1回目開放及び2回目開放が

50

実行される役物開閉遊技）となるようにするものである（変形例 1 において役物開閉遊技の全体を低頻度サポートモードに対応した態様で実行する機能）ことを特徴とする特徴 d E 1 乃至特徴 d E 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 8 5 6 】

上記構成では、特定制御が開始された後、特定状況にて所定条件が成立すると、その特定制御の態様が変化するものとなる。これにより、特定制御が開始された場合において遊技者は、その特定制御を単に消化するのではなく、その途中で特定制御の態様が変わるか否かに注目して特定制御を遊技することができる。よって、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【 8 8 5 7 】

特徴 d E 9 . 前記特定制御は第 1 特定制御（低頻度サポートモードに対応した普電役物 6 3 a の 1 回目開放）を含むものであり、

前記第 1 手段は、前記第 1 特定制御に対応して前記所定条件が成立した場合（変形例 1 において 1 回目開放やインターバルの実行中にサポートフラグの非セット状態からセット状態への変化が発生した場合）に、前記第 1 特定制御の後に前記所定条件の成立に対応した第 2 特定制御（高頻度サポートモードに対応した態様の 2 回目開放）を実行するものであり（変形例 1 において 2 回目開放時やインターバル時にて低頻度サポートモードに対応した態様から高頻度サポートモードに対応した態様への切り替えを行う機能）、

前記第 2 手段は、前記第 1 特定制御に対応して前記所定条件が成立しない場合に、前記第 1 特定制御の後に前記第 2 特定制御を実行しないものである（変形例 1 において役物開閉遊技の全体を低頻度サポートモードに対応した態様で実行する機能）ことを特徴とする特徴 d E 1 乃至特徴 d E 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 8 5 8 】

上記構成では、第 1 特定制御を含むように特定制御が構成され、その第 1 特定制御の実行中に所定条件が成立するか否かにより、第 1 特定制御の終了後に第 2 特定制御が実行されるか否かの差異が生じるものとなる。これにより、特定制御が開始された場合において遊技者は、その特定制御を単に消化するのではなく、第 2 特定制御が実行されるか否かに注目して特定制御を遊技することができる。よって、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【 8 8 5 9 】

特徴 d E 1 0 . 前記所定条件が成立していない状況での前記特定判定にて前記所定結果となり、その所定結果に対応して前記第 1 特定制御が実行されるように構成されている（低頻度サポートモードである状況でサポート当選結果になることに対応して低頻度サポートモードに対応した態様の 1 回目開放が実行される構成）ことを特徴とする特徴 d E 9 に記載の遊技機。

【 8 8 6 0 】

上記構成では、所定条件が成立していない状況で特定判定の結果が所定結果となることに対応して第 1 特定制御が実行されるところ、その第 1 特定制御の実行中に所定条件が成立することで第 2 特定制御が実行されるものとなる。このような構成であることで、定条件が成立していない状況で特定判定が行われた場合でも、遊技者が特定制御にて第 2 特定制御が実行されることを期待し得るものとなり、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【 8 8 6 1 】

特徴 d E 1 1 . 前記第 2 特定制御は前記第 1 特定制御よりも遊技者に有利なものであることを特徴とする特徴 d E 9 又は特徴 d E 1 0 に記載の遊技機。

【 8 8 6 2 】

上記構成では、第 2 特定制御が第 1 特定制御よりも有利なものとなっているため、第 2 特定制御が実行されることへの遊技者の期待感が喚起され、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【 8 8 6 3 】

特徴 d E 1 2 . 前記第 2 特定制御の態様として複数種の態様（第 1 高入賞役物開閉遊技、第 2 高入賞役物開閉遊技）を有しており、

前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に前記特定制御の実行前に所定抽選（普図当たり種別判定等）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S d 2 0 0 4 の処理を実行する機能等）と、

前記第 1 特定制御に対応して前記所定条件が成立し、前記第 1 手段により前記第 2 特定制御が実行される場合に、その第 2 特定制御の態様を前記所定条件が成立する前に行われた前記所定抽選の結果に基づいて設定する手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S d 2 1 0 6、ステップ S d 2 1 0 7、ステップ S d 2 3 0 4 の処理を実行する機能等）と、を備えていることを特徴とする特徴 d E 9 乃至特徴 d E 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 8 6 4 】

上記構成では、第 2 特定制御の態様として複数種の態様が設けられるところ、第 1 特定制御にて所定条件が成立し、第 2 特定制御が行われる場合に、その態様が、所定条件の成立前に行われた所定抽選の結果に基づいて決定されるように構成されている。これにより、所定抽選のやり直しを不要化することができ、制御処理の煩雑化や複雑化を抑制することが可能になる。

【 8 8 6 5 】

なお、上記特徴 d E 1 乃至特徴 d E 1 2 の各構成に対して、特徴 d A 1 乃至特徴 d A 1 2、特徴 d B 1 乃至特徴 d B 1 2、特徴 d C 1 乃至特徴 d C 8、特徴 d D 1 乃至特徴 d D 1 0、特徴 d E 1 乃至特徴 d E 1 2、特徴 d F 1 乃至特徴 d F 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 8 8 6 6 】

<特徴 d F 群>

特徴 d F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 4 の実施の形態、変形例 1 ～変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

【 8 8 6 7 】

なお、特徴 d F 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、通常遊技状態と、それよりも遊技者にとって有利な遊技状態とを有し、所定条件の成立に基づいて遊技状態を切り替えるなどの制御を行い、遊技進行に関する各種切り替えを行うものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 8 8 6 8 】

特徴 d F 1 . 予め定められた判定条件（スルーゲート 6 4 への遊技球の入賞等）の成立に基づいて特定判定（普図当否判定等）を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における普図当否判定を実行する機能等）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回（普図遊技回等）の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における普図遊技回制御処理を実行する機能、演出制御装置 1 4 3 における普図変動表示用処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果が所定結果（サポート当選結果等）となることに基づいて特定制御（役物開閉遊技等）を実行する特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における電役サポート用処理を実行する機能等）と、を備え、

遊技状態として所定遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（高頻度サポートモード等）を有しており、

予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、大当たりの当選、特定入球部への入球

10

20

30

40

50

等)の成立に基づいて所定内部状態(RAM314の各種フラグ格納エリア314eにサポートフラグがセットされた状態)とする手段(主制御装置162における開閉実行モード終了時の移行処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能等)と、

前記所定内部状態とされた後、前記遊技回及び前記特定制御を含む所定遊技動作(普図遊技回及び役物開閉遊技を含む普図側遊技)の態様について特定遊技状態に対応した態様への切り替えを行う切替手段(主制御装置162における普図変動開始処理、役物開閉処理を実行する機能等)と、

遊技状態が特定遊技状態である場合に所定の報知手段(第1発光部752、第2発光部761等)にて特定報知(特別発光演出等)を実行する特定報知実行手段(演出制御装置143における特別発光演出用処理を実行する機能等)と、
を備え、

前記特定報知実行手段は、前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況(普電役物63aの開放までの期間が第2特定期間以下となる状況、第2特定期間以下とならない状況、役物開閉遊技の残り期間が第1特定期間以下となる状況、第1特定期間以下とならない状況、普図遊技回の残り期間が第3特定期間以下となる状況、第3特定期間以下とならない状況等)により前記特定報知の実行タイミングが異なるようにすることが可能な特定手段(演出制御装置143における開始タイミング設定処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【8869】

上記構成では、遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、特定条件が成立すると、所定内部状態となるように構成されている。そして、そのような所定内部状態になると、特定判定の結果を報知するための遊技回と、その特定判定の結果に基づいて行われる特定制御とを含む所定遊技動作の動作態様が特定遊技状態に対応した態様となるように切り替えが実行される。かかる構成の下、特定遊技状態である場合に実行される特定報知の実行タイミングが、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況に応じて変動するように構成されている。このような構成であることにより、特定遊技状態に対応した態様への切り替えに応じた適切なタイミングで特定報知を開始させることができ、特定遊技状態に対応した特定報知を好適に行うことが可能になる。

【8870】

特徴dF2. 前記特定手段は、

前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況が第1所定状況(普電役物63aの開放までの期間が第2特定期間以下となる状況等)である場合に第1タイミング(サポートフラグのセットに対応したタイミング等)にて前記特定報知を実行する第1手段(演出制御装置143におけるステップSd3603の処理を実行する機能)と、

前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況が前記第1所定状況とは異なる第2所定状況(普電役物63aの開放までの期間が第2特定期間以下とならない状況等)である場合に前記第1タイミングとは異なる第2タイミング(普電役物63aの開放に対応したタイミング等)にて前記特定報知を実行する第2手段(演出制御装置143におけるステップSd3610の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴dF1に記載の遊技機。

【8871】

上記構成では、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況が第1所定状況と第2所定状況とのいずれであるかにより、特定報知の開始タイミングを第1タイミングと第2タイミングとで使い分けることができる。これにより、特定遊技状態に対応した態様への切り替えに応じた適切なタイミングで特定報知を開始させることができ、特定遊技状態に対応した特定報知を好適に行うことが可能になる。

【8872】

特徴dF3. 前記第2所定状況は、前記所定内部状態とされてから前記切替手段による前記切り替えまでの期間が前記第1所定状況よりも長い状況であり、

前記第2タイミングは前記第1タイミングよりも後のタイミングであることを特徴とす

10

20

30

40

50

る特徴 d F 2 に記載の遊技機。

【 8 8 7 3 】

例えば、特定報知が行われているにもかかわらず、特定遊技状態に対応した態様の特定制御がなかなか行われない場合は、遊技者に対して不自然な印象を与える懸念がある。この点、所定内部状態とされてから特定遊技状態に対応した態様への切り替えが行われるまでの期間が長い場合に特定報知の開始タイミングを遅らせるため、特定報知が開始されてから特定遊技状態に対応した態様の特定制御が行われるまでの期間を短く抑えることができる。これにより、特定遊技状態であることを当該状態に対応した態様への切り替えに応じた好適なタイミングで遊技者に知らせることができる。

【 8 8 7 4 】

特徴 d F 4 . 前記第 2 タイミングは、前記特定制御の実行に対応したタイミング（普電役物 6 3 a の開放時又は当該開放時より若干前のタイミング）であることを特徴とする特徴 d F 2 又は特徴 d F 3 に記載の遊技機。

【 8 8 7 5 】

上記構成では、特定制御の実行に対応した第 2 タイミングで特定報知が実行される。例えば、所定内部状態とされてから特定遊技状態に対応した態様の特定制御が行われるまでの期間が長い場合に、その特定制御の実行を待って特定報知を開始させることができ、特定報知が開始されてから当該特定制御が行われるまでの期間を短く抑えることが可能になる。

【 8 8 7 6 】

特徴 d F 5 . 前記第 1 タイミングは、前記所定内部状態への移行に対応したタイミング（サポートフラグのセット時又は当該セット時より若干後のタイミング）であることを特徴 d F 2 乃至特徴 d F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 8 7 7 】

上記構成では、所定内部状態への移行に対応した第 1 タイミングで特定報知が実行される。例えば、所定内部状態とされてから特定遊技状態に対応した態様の特定制御が行われるまでの期間が短い場合に、所定内部状態への移行に合わせて特定報知を開始させることができる。これにより、所定内部状態への移行タイミングを遊技者に知らせることが可能になる。

【 8 8 7 8 】

特徴 d F 6 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第 2 作動口 6 3）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする切替制御が少なくとも 1 回行われるように前記特定制御を実行するものであることを特徴とする特徴 d F 1 乃至特徴 d F 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 8 7 9 】

上記構成では、特定制御が可変入球手段を開閉するものであるため、そのような構成に対して上記特徴 d F 1 から特徴 d F 5 の構成を適用することで、特定遊技状態に対応した態様の開放（切替制御）が行われるまでの期間に応じた適切なタイミングで特定報知を開始させることができる。

【 8 8 8 0 】

特徴 d F 7 . 前記所定の報知手段は、前記可変入球手段と当該可変入球手段の周辺部との少なくとも一方に設けられることを特徴とする特徴 d F 6 に記載の遊技機。

【 8 8 8 1 】

上記構成では、可変入球手段又はその周辺部にて特定報知が行われるため、可変入球手段に遊技者を注目させやすくすることができ、特定遊技状態を効果的にアピールして遊技を盛り上げることが可能になる。しかしながら、その反面、特定報知が行われているにもかかわらず、特定遊技状態に対応した態様の切替制御（可変入球手段の開放制御）がなかなか行われない事象が発生した場合に、遊技者の気づきを促す懸念がある。この点、本特

10

20

30

40

50

徴では、可変入球手段への注目を集めやすい特定報知を対象として、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況に応じてその実行タイミングを異ならせるため、上記不都合の発生を抑制しながら、特定遊技状態のアピールを好適に行うことが可能になる。

【8882】

特徴d F 8．前記特定報知に対応した報知を実行可能な報知手段として、前記特定制御により制御される被制御体（普電役物63a）に対して相対的に近い側の第1報知手段（第1発光部752、第2発光部761）と、前記被制御体に対して相対的に遠い側の第2報知手段（ランプ部26）とを備え、

前記特定手段は、前記第1報知手段にて実行される前記報知について前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況に応じて実行タイミングを異ならせることが可能であることを特徴とする特徴d F 1乃至特徴d F 7のいずれかに記載の遊技機。

10

【8883】

上記構成では、特定遊技状態に対応した特定報知を行う報知手段として第1報知手段及び第2報知手段を備え、それら各報知手段のうち、特定制御により制御される被制御体に近い側の第1報知手段にて行われる特定報知について、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況に応じてその実行タイミングを異ならせるように構成されている。被制御体の近くで特定報知が行われた場合、その被制御体に遊技者の注目が集まりやすく、特定報知が行われているにもかかわらず、特定遊技状態に対応した態様の特定制御がなかなか行われない場合に、そのことに遊技者が気付きやすくなる懸念があるが、本特徴の構成であることにより、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

20

【8884】

特徴d F 9．前記第2報知手段にて実行される前記報知について、前記所定内部状態となった場合の前記所定遊技動作の状況にかかわらず、予め定められた所定タイミング（第1タイミング等）で実行されるように制御する手段を備えていることを特徴とする特徴d F 8に記載の遊技機。

【8885】

上記構成では、被制御体に遠い側の第2報知手段について、被制御体に近い側の第1報知手段とは異なり、所定内部状態となった場合の所定遊技動作の状況にかかわらず、予め定められた所定タイミングで特定報知が実行されるように構成されている。例えば、その所定タイミングを所定内部状態への移行に対応したタイミングとすることで、被制御体への注目を促しやすい特定報知については上記状況に応じたタイミングで特定報知を実行しながらも、被制御体への注目を促しにくい特定報知については所定内部状態への移行に対応したタイミングで行うことができる。

30

【8886】

なお、上記特徴d F 1乃至特徴d F 9の各構成に対して、特徴d A 1乃至特徴d A 12、特徴d B 1乃至特徴d B 12、特徴d C 1乃至特徴d C 8、特徴d D 1乃至特徴d D 10、特徴d E 1乃至特徴d E 12、特徴d F 1乃至特徴d F 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【8887】

なお、以上詳述した特徴d A群乃至特徴d F群の各構成に対して、他の特徴d A群乃至特徴d F群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8888】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【8889】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、

50

遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【8890】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【8891】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【8892】

<特徴 e A 群～特徴 e G 群>

下記の特徴 e A 群～特徴 e G 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 5 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【8893】

<特徴 e A 群>

特徴 e A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 5 の実施の形態、第 5 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

【8894】

なお、特徴 e A 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8895】

特徴 e A 1. 遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立に基づいて特定遊技状態に移行させることが可能な第 1 手段（主制御装置 162 における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の状況（時短遊技状態である状況等）で特定条件が成立した場合に当該成立に基づく特定遊技状態への移行を制限することが可能な第 2 手段（主制御装置 162 における優先処理を実行する機能等）と、

前記第 2 手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合に特定報知（第 1 上乗せ演出、特殊リーチ外れ A 演出、開始用演出等）が実行されるようにする特定手段（演出制御装置 143 における遊技回用演出の第 2 設定処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【8896】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態

10

20

30

40

50

を有しており、この特定遊技状態には特定条件の成立を通じて移行するものとなっている。このため、遊技者は、特定条件を成立させ、特定遊技状態に移行させることを目指して遊技を楽しむことができる。但し、特定条件を成立させれば常に特定遊技状態への移行が果たされるわけではなく、所定の状況で特定条件が成立した場合には特定遊技状態への移行が制限されるものとなっている。このような特定遊技状態への移行制限がなされる場合に特定報知が実行されるため、移行制限がなされた印象を軽減することが可能になる。

【8897】

特徴e A 2. 前記特定報知は、特定遊技状態への移行又は特定の特典付与（残り回数の増加等）を遊技者が認識できる報知（開始用演出、第1上乘せ演出等）であることを特徴とする特徴e A 1に記載の遊技機。

【8898】

上記構成では、特定遊技状態への移行が制限される場合に、特定報知の実行により特定遊技状態への移行又は特定の特典付与が遊技者に認識されるため、あたかも移行が生じたかのように思わせることができる。これにより、遊技者の気分を高揚させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【8899】

特徴e A 3. 前記第1手段による移行が行われる場合に所定報知（第1上乘せ演出、特殊リーチ外れA演出、開始用演出等）が実行されるようにする手段（演出制御装置143における遊技回用演出の第1設定処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記所定報知に含まれる報知（特殊図柄811、上乘せ画像826等）に対応する態様の報知を含むものであることを特徴とする特徴e A 1又は特徴e A 2に記載の遊技機。

【8900】

上記構成では、特定遊技状態に移行する場合に所定報知が実行されるように構成された上で、特定遊技状態への移行が制限される場合に、その所定報知に含まれる報知に対応する態様の報知を含むようにして特定報知が実行される。これにより、移行制限が行われる場合においてあたかも移行が生じたような印象を与えることができる。

【8901】

なお、本特徴の「前記所定報知に含まれる報知に対応する態様の報知を含むものである」は、「前記所定報知に含まれる報知と同じ態様の報知を含むものである」や「前記所定報知に含まれる報知と同様の報知を含むものである」、「前記所定報知に対応する態様の報知である」、「前記所定報知と同じ態様の報知である」などと表現することもできる。

【8902】

特徴e A 4. 特定条件が成立した場合に、特定遊技状態への移行の有無にかかわらず、特定条件の成立に対応した所定の報知（特図用表示部43における特殊外れ結果に対応した絵柄の停止表示等）が実行されるようにする手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする特徴e A 1乃至特徴e A 3のいずれかに記載の遊技機。

【8903】

上記構成では、特定遊技状態への移行がなされる場合と移行が制限される場合との両方において、特定条件の成立に対応した所定の報知が行われる。このような構成では、所定の報知を遊技者が見ることで特定条件の成立を認識し得るため、それに伴い特定遊技状態への移行が制限されたことを悟られてしまうおそれがある。この場合、せっかく特定条件を成立させたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。このような場合において特定報知の実行により移行制限がなされた印象を軽減できることで、遊技者の気分を害することが抑制され、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。

【8904】

なお、本特徴は、「前記所定の状況で特定条件が成立した場合において特定遊技状態への移行が制限される場合に特定条件の成立に対応した所定の報知（特図用表示部43にお

10

20

30

40

50

ける特殊外れ結果に対応した絵柄の停止表示等）が実行されるようにする手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備えている」と表現することもできる。

【8905】

特徴 e A 5 . 特定遊技状態において所定の更新契機（特図遊技回の実行、小当たり当選等）に基づいて所定数値情報（時短遊技状態に滞在可能な残りの遊技回の回数、時短遊技状態に移行してからの遊技回の実行回数等）を更新する更新手段（主制御装置 162 における高頻度サポートモード更新用処理を実行する機能）と、

前記更新手段により更新される所定数値情報が所定値（0 回、上限回数）となることに基づいて特定遊技状態を終了させる終了手段（主制御装置 162 における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定報知には、特定遊技状態における残りの所定数値情報に関する報知（上乗せ画像 826）が含まれることを特徴とする特徴 e A 1 乃至特徴 e A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【8906】

上記構成では、特定遊技状態において所定の更新契機により所定数値情報が更新され、その更新結果が所定値になると特定遊技状態が終了する。このような場合において、特定報知として特定遊技状態における残りの所定数値情報に関する報知がなされ、例えば残りの所定数値情報が増加又は追加される旨の報知がなされれば、特定遊技状態への移行が制限される場合でも当該移行が行われるかのような印象を与えることができる。

【8907】

特徴 e A 6 . 前記所定の状況は特定遊技状態である状況であり、

前記特定報知は、前記残りの所定数値情報が増加した又は追加されたと遊技者が認識できる報知であることを特徴とする特徴 e A 5 に記載の遊技機。

【8908】

上記構成では、残りの所定数値情報が増加した又は追加されたと遊技者に認識されるようにして特定報知が行われる。これにより、内部的には特定遊技状態への移行制限を実施しているものの、遊技者の目線では特定条件を成立させて特定遊技状態の延長を勝ち取ったかのような印象となり、上記移行制限を行う中でも遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。

【8909】

特徴 e A 7 . 前記所定の状況は特定遊技状態である状況であり、

滞在中の特定遊技状態についての前記残りの所定数値情報に関する報知として実際の残り分より少ない数に対応した報知が行われるようにする手段（演出制御装置 143 における遊技回用演出の第 1 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e A 5 又は特徴 e A 6 に記載の遊技機。

【8910】

上記構成では、特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に特定遊技状態の移行が制限され得る構成において、滞在中の特定遊技状態についての残りの所定数値情報が実際の残り分より少なく減らされて報知される。これにより、実際の残り分の一部を未報知分として確保することができ、その未報知分を利用して特定報知を行うようにすれば、実際の残り分の範囲内で、残りの所定数値情報が増加又は追加される旨の報知を行うことが可能になる。

【8911】

特徴 e A 8 . 前記特定手段は、滞在中の特定遊技状態についての前記実際の残り分と、前記残りの所定数値情報に関する報知による報知上の残り分との差分に基づいて前記特定報知が実行されるようにする手段（演出制御装置 143 における遊技回用演出の第 2 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e A 7 に記載の遊技機。

【8912】

10

20

30

40

50

上記構成では、滞在中の特定遊技状態についての実際の残り分の一部である未報知分を利用して特定報知が実行されるため、実際には特定遊技状態への移行がなされておらず、残り分に変化がない中でも、残りの所定数値情報が増えたように特定報知を行うことができる。この場合、実際の残り分と整合させながら特定報知を行うことができるため、特定遊技状態への移行が行われたような印象をより好適に与えることが可能になる。

【8913】

特徴 e A 9 . 前記第 2 手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合において前記差分が特定数未満である場合に前記特定報知の実行を制限することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 3 2 0 1、ステップ S e 3 2 0 7 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e A 8 に記載の遊技機。

10

【8914】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態の残りに関する未報知分が特定数未満である場合に特定報知の実行が制限されるため、特定遊技状態への移行が制限される場合であっても未報知分の残りが僅かである場合は特定報知が実行されない。これにより、実際の残り分を超えて残りの所定数値情報が増加又は追加される旨が報知されたり、不自然なまでに少ない数が増加又は追加される旨の報知がなされたりすることを抑制できる。

【8915】

特徴 e A 1 0 . 前記特定条件が成立していない状況において前記報知上の残り分に対応した残り数が所定数未満である場合に前記特定報知が実行されるようにする所定手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 3 3 0 2、ステップ S e 3 3 0 4～ステップ S e 3 3 0 7、ステップ S e 3 4 0 2、ステップ S e 3 4 0 3～ステップ S e 3 4 0 6 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e A 8 又は特徴 e A 9 に記載の遊技機。

20

【8916】

滞在中の特定遊技状態について実際の残り分よりも少ない数を報知した場合は、特定遊技状態の終了よりも早く報知上の残り分が尽きてしまう可能性がある。このような事情を踏まえ、報知上の残り分が所定数未満になると、特定条件の成立有無や特定遊技状態への移行制限の有無にかかわらず特定報知が実行されるように構成されている。この場合、報知上の残り分が少なくなることに応じて特定報知により残り分を補充することができるため、特定遊技状態の途中で報知上の残り分が尽きてしまうことが抑制され、遊技者に不自然な印象を与えることを抑制することが可能になる。

30

【8917】

特徴 e A 1 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第 1 結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

40

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、

前記所定手段は、遊技回において前記特定報知が実行されるようにするものであり、

前記所定手段による特定報知として、長さの異なる前記遊技回用動作の期間に対応した複数種の特定報知（第 1 上乗せ演出、第 2 上乗せ演出等）を有していることを特徴とする特徴 e A 1 0 に記載の遊技機。

50

【8918】

上記構成では、長さの異なる遊技回用動作の期間に対応した複数種の特定報知が設けられるため、特定報知の実行にあたり、遊技回用動作の期間長の相違による制約を緩和することができる。これにより、特定報知の実行機会を拡大することができ、報知上の残り分が尽きる前に良好に特定報知を実行することが可能になる。

【8919】

特徴 e A 1 2 . 前記第 2 手段は、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合又は特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合のうち特定の状況（今回の上限回数が滞在時短の残り回数より少ない状況等）である場合に、当該成立に基づく特定遊技状態への移行を制限することが可能であることを特徴とする特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

10

【8920】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合又はそのような場合の一部で当該成立に基づく特定遊技状態への移行が制限されるため、複数の特定遊技状態が重複して制御処理が複雑化したり、遊技性が分かりにくくなって遊技者の混乱を招いたりする不都合の発生を好適に抑制できる。しかしながらその反面、特定条件が成立したにもかかわらず特定遊技状態への移行が制限されたことを遊技者が察知してしまうと、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴 e A 1 から特徴 e A 1 1 のいずれかの構成を適用することで、移行が制限されたことを悟られにくくすることができ、遊技者の気分を害してしまうことを好適に抑制することが可能になる。

20

【8921】

特徴 e A 1 3 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果となることに基づいて、所定遊技状態より有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定条件の成立に基づいて移行し得る特定遊技状態は、特別遊技状態を経由しないで移行し得るものであることを特徴とする特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

30

【8922】

上記構成では、特定条件の成立に基づいて移行し得る特定遊技状態が特別遊技状態を経由しないで移行し得るものであるため、このような特定遊技状態について移行の制限が行われると、遊技者は、特定条件を成立させたことに対する恩恵を何も受けられない状態となる。このため、移行の制限に遊技者が気付いた場合に気分を害しやすくなり、遊技意欲を大きく低下させてしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴 e A 1 から特徴 e A 1 2 のいずれかの構成を適用することで、移行が制限されたことを悟られにくくすることができ、遊技者の気分を害してしまうことを好適に抑制することが可能になる。

【8923】

40

なお、上記特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8924】

<特徴 e B 群>

特徴 e B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出され

50

る発明群であり、主に上記第5の実施の形態、第5の実施の形態の変形例1に基づいて抽出されるものである。

【8925】

なお、特徴eB群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8926】

特徴eB1．遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記特定遊技状態として、第1特定遊技状態（例えば通常時短遊技状態）と第2特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態）とを含む複数の特定遊技状態を有しており、

前記第2特定遊技状態は、前記第1特定遊技状態とは異なる態様（普図遊技回における変動表示時間の長さ、役物開閉遊技における普電役物63aの挙動、サポート抽選における当選確率、背景色等）を少なくとも1つ有しており、予め定められた特定条件（特殊外れ結果の当選、特定入球部への入球等）の成立に基づいて移行させることが可能であり、

前記特定遊技状態を構成する要素には遊技者の有利度合に関連する特定要素（時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数、小当たり回数、普図遊技回の回数、時短遊技状態に滞在可能な期間等）が含まれており、

前記第1特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、当該成立後の遊技における前記特定要素に関して前記第1特定遊技状態に対応する第1要素（滞在時短の残り回数、残り期間等）と前記第2特定遊技状態に対応する第2要素（今回の上限回数、上限期間等）とのうちいずれか一方を設定することが可能な設定手段（主制御装置162における優先用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【8927】

上記構成では、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有しており、また、そのような特定遊技状態として第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とを含む複数の特定遊技状態を有している。これら第1特定遊技状態及び第2特定遊技状態では少なくとも1つの態様が異なっており、また、第1特定遊技状態である状況で第2特定遊技状態への移行に対応した特定条件が成立すると、遊技者の有利度合に関連する特定要素として第1特定遊技状態に対応する第1要素と第2特定遊技状態に対応する第2要素とのいずれかが選ばれて採用される。このような構成であることで、第1特定遊技状態を遊技する過程で態様の変化が生じたか否かを遊技者が判別することにより、上記第1要素と上記第2要素とのいずれが選ばれたかを推測する遊技を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【8928】

なお、本特徴において「遊技者の有利度合に関連する特定要素」は、「遊技者の有利度合に関する特定要素」、「遊技者の有利度合を変動させることが可能な特定要素」、「遊技者の有利度合に影響を及ぼす特定要素」等と表現することもできる。

【8929】

特徴eB2．前記第1特定遊技状態及び前記第2特定遊技状態の少なくとも一方の前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部が非明示とされるようにすることが可能な手段（時短遊技状態の残り回数又は残り回数の一部を非明示とする機能）を備えていることを特徴とする特徴eB1に記載の遊技機。

【8930】

上記構成では、第1特定遊技状態や第2特定遊技状態における特定要素やその少なくとも一部が非明示とされるため、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。

10

20

30

40

50

【 8 9 3 1 】

特徴 e B 3 . 前記設定手段は、前記第 1 要素と前記第 2 要素とのうち、特定条件の成立後における前記第 1 特定遊技状態の残り分と特定条件の成立に対応した前記第 2 特定遊技状態とについて有利度合に関わる所定値（時短遊技状態の残り回数等）が大きい側の特定遊技状態に対応した要素を設定することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における優先用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e B 1 又は特徴 e B 2 に記載の遊技機。

【 8 9 3 2 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に、第 1 特定遊技状態の残り分と特定条件の成立に対応した第 2 特定遊技状態とについて有利度合に関わる所定値が比較され、当該所定値が大きい側の要素が採用される。すなわち、上記第 1 要素と上記第 2 要素とのうち有利な側の要素が採用されるため、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の面白みを高めることが可能になる。例えば、遊技者が第 1 要素の有利度合を認識不可又は認識困難で且つ第 2 要素の有利度合を認識し得る状況で態様変化の有無から第 1 要素の採用が推測された場合であれば、その採用された第 1 要素の有利度合は、遊技者が認識する第 2 要素の有利度合よりも有利なものであることを推測することが可能になる。

10

【 8 9 3 3 】

特徴 e B 4 . 前記設定手段は、前記第 1 特定遊技状態である状況で特定条件が成立した場合に、滞在中の前記第 1 特定遊技状態を継続させるか、前記第 2 特定遊技状態に移行させるかのいずれかを設定することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における優先用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e B 1 乃至特徴 e B 3 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 8 9 3 4 】

上記構成では、第 1 特定遊技状態への滞在中に特定条件が成立した場合に、第 1 特定遊技状態を継続するか、それとも第 2 特定遊技状態に移行するかが選択されて採用される。例えば、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とのいずれとされているかが遊技者に明示されない構成であれば、態様変化の有無から滞在中の特定遊技状態の種別を推測する遊技を付与することができ、興趣性を高めることが可能になる。

【 8 9 3 5 】

なお、上記特徴 e B 4 の「滞在中の前記第 1 特定遊技状態を継続させるか、前記第 2 特定遊技状態に移行させるか」は、「前記第 2 特定遊技状態に移行させることなく滞在中の前記第 1 特定遊技状態を継続させるか、滞在中の前記第 1 特定遊技状態を終了させて前記第 2 特定遊技状態に移行させるか」と表現することもできる。

30

【 8 9 3 6 】

特徴 e B 5 . 特定条件が成立した場合に所定の報知手段（特図用表示部 4 3）にて特定報知（特殊外れ結果に対応した停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 の停止表示）が実行されるようにする特定報知実行手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e B 1 乃至特徴 e B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 9 3 7 】

上記構成では、特定条件が成立した場合に特定報知が行われるため、第 1 特定遊技状態への滞在中において遊技者は特定報知が行われたことを契機として態様変化の判別を開始すればよく、態様変化の有無から滞在中の特定遊技状態の種別を推測する遊技を好適に行うことが可能になる。

40

【 8 9 3 8 】

特徴 e B 6 . 前記第 2 特定遊技状態として有利度合が異なる前記第 2 要素を有する複数種の第 2 特定遊技状態（突然時短遊技状態 A ～ C）を有しており、

前記特定報知実行手段は、前記第 2 特定遊技状態の種類に対応した複数種の前記特定報知が実行されるようにする手段（特殊外れ結果の種別に応じて停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7 のいずれを選択して停止表示する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e B 5 に記

50

載の遊技機。

【8939】

上記構成では、第2特定遊技状態の種類に応じた態様で特定報知が行われるため、当該特定報知を遊技者が視認することで、特定条件の成立に対応した第2特定遊技状態を把握することができ、さらにはその第2特定遊技状態における第2特定要素の有利度合を把握することができる。このような把握がなされた状態で、態様変化の有無より第1要素の採用が判別された場合には、その第1要素が上記把握した第2特定要素の有利度合よりも有利なものであることを推測可能となるため、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。

【8940】

特徴eB7．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が第1結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果SD0～SD19の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部43）にて実行されるようにする手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定判定の結果が前記第1結果とは異なる所定の第2結果（外れ結果）となった場合において特定の場合（特殊外れ結果となった場合）に前記特定条件が成立するように構成されており、

前記第2結果に対応する特定報知の報知態様（外れ結果用の停止結果）には前記特定条件の成立に対応した報知態様（特殊外れ結果に対応した停止結果SD15～SD17）が含まれることを特徴とする特徴eB1乃至特徴eB6のいずれかに記載の遊技機。

【8941】

上記構成では、特定判定の結果が第1結果となることで所定特典が付与されるとともに、特定判定の結果に対応した特定報知が実行される構成において、特定条件が成立すると、第2結果に対応する特定報知が特定条件の成立に対応した報知態様で実行される。よって、第1特定遊技状態への滞在中において特定態様の特定報知が行われたことを遊技者が視認することで、特定条件が成立したことを把握することができる。これを契機として態様変化の判別を行うことで、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に行うことが可能になる。

【8942】

特徴eB8．遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特定遊技状態とは異なる特別遊技状態（開閉実行モード）を有し、

前記所定特典の付与は特別遊技状態への移行であり、

特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行し得る第1遊技状態（通常時短遊技状態）と、特別遊技状態を経由しないで移行し得る第2遊技状態（突然時短遊技状態）とを有しており、

前記第1遊技状態は、前記特定判定の結果が前記第1結果となった場合又は前記第1結果となった場合において所定の場合（通常大当たり結果の場合）に移行し得るものであり、

前記第1結果に対応する特定報知の報知態様（大当たり結果用の停止結果）として前記第1遊技状態への移行に対応した報知態様（通常大当たり結果に対応した停止結果SD3～SD14）を有しており、

前記特定条件の成立に対応した報知態様の種類数が前記第1遊技状態への移行に対応した報知態様の種類数より少ないことを特徴とする特徴eB7に記載の遊技機。

【8943】

上記構成では、特定報知の報知態様において、第1遊技状態への移行に対応した報知態

10

20

30

40

50

様の種類数が相対的に多く、特定条件の成立に対応した報知態様の種類数が相対的に少ないように構成されている。この場合、遊技者が第1遊技状態への移行に対応した報知態様を覚えにくく、特定条件の成立に対応した報知態様を覚えやすくなる。これにより、第1遊技状態への滞在中に特定条件が成立するという流れの中で、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に楽しませることが可能になる。

【8944】

特徴eB9．特定遊技状態に移行してからの特定回数（遊技回の回数、小当たり当選の回数等）が所定の上限回数に到達したことに基づいて当該特定遊技状態を終了させることが可能な手段（主制御装置162における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）を備え、

前記第2特定遊技状態として前記上限回数が異なる複数種の第2特定遊技状態（突然時短遊技状態A～C）を有しており、

前記特定条件の成立に対応した報知態様として第2特定遊技状態の種類に対応した複数の報知態様（特殊外れ結果に対応した停止結果SD15～SD17）を有することを特徴とする特徴eB7又は特徴eB8に記載の遊技機。

【8945】

上記構成では、第2特定遊技状態の種類に応じた態様で特定報知が行われるため、当該特定報知を遊技者が視認することで、特定条件の成立に対応した第2特定遊技状態の種類を把握することができ、さらにはその第2特定遊技状態における第2特定要素の有利度合を把握することができる。このような把握がなされた状態で、態様変化の有無より第1要素の採用が判別された場合には、その第1要素が上記把握した第2特定要素の有利度合よりも有利なものであることを推測可能となるため、態様変化の有無から滞在する特定遊技状態の種別を推測する遊技をより好適に盛り上げることができる。

【8946】

特徴eB10．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第1結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果SD0～SD19の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部43）にて実行されるようにする手段（主制御装置162における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定の第1結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第2結果（通常外れ結果）と所定の第3結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、

前記所定の第3結果となった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、

前記所定の第2結果に対応する特定報知の報知態様（通常外れ結果用の停止結果）として複数種の報知態様（停止結果SD18、SD19）を有しており、

前記所定の第3結果に対応する特定報知の報知態様（特殊外れ結果用の停止結果）として複数種の報知態様（停止結果SD15～SD17）を有していることを特徴とする特徴eB1乃至特徴eB9のいずれかに記載の遊技機。

【8947】

上記構成では、所定の第2結果に対応する特定報知と所定の第3結果に対応する特定報知とにおいて報知態様の種別数が複数同士となり、いずれか一方や双方の報知態様の種別数が単数である場合と比べ、両者の特定報知の見分けが付きにくくなり、所定の第3結果に対応する特定報知を識別しにくくなる。これにより、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技の難易度を一定程度高め、当該遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【8948】

なお、本特徴の「前記所定の第1結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。

【8949】

特徴eB11．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第1結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果SD0～SD19）が行われる表示手段（特図用表示部43）と、
を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第1状態（点灯状態、第1表示色等）と前記第1状態とは異なる第2状態（消灯状態、第2表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントSG1～SG7）を有しており、これらの表示部において前記第1状態とされる第1表示部と前記第2状態とされる第2表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記所定の第1結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第2結果（通常外れ結果）と所定の第3結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、

前記所定の第3結果となった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、

前記所定の第2結果に対応する特定表示の表示態様（通常外れ結果用の停止結果）として前記第1表示部の数が複数である所定態様（停止結果SD19）を含み、

前記所定の第3結果に対応する特定表示の表示態様（特殊外れ結果用の停止結果）として前記第1表示部の数が複数である特定態様（停止結果SD15～SD17）を含むことを特徴とする特徴eB1乃至特徴eB10のいずれかに記載の遊技機。

【8950】

第1状態とされる第1表示部の数が多くなるほど特定表示の表示態様が複雑化して覚えにくくなるところ、そのような表示態様の特定表示が所定の第2結果と所定の第3結果とのそれぞれで存在する。このため、実際になされた特定表示が所定の第2結果と所定の第3結果とのいずれに対応するかの識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【8951】

なお、本特徴の「前記所定の第1結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。

【8952】

特徴eB12．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果SD0～SD19）が行われる表示手段（特図用表示部43）と、
を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第1状態（点灯状態、第1表示色等）と前記第1状態とは異なる第2状態（消灯状態、第2表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントSG1～SG7）を有しており、これらの表示部において前記第1状態とされる第1表示部と前記第2状態とされる第2表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記特定判定の結果に関して前記所定特典の付与が行われない外れ結果として、所定外れ結果（通常外れ結果）と、前記所定外れ結果とは異なる特定外れ結果（特殊外れ結果）

10

20

30

40

50

とを含む複数の外れ結果を有しており、

前記特定外れ結果になった場合に前記特定条件が成立するように構成されており、

前記所定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として第1表示態様（停止結果SD18）と第2表示態様（停止結果SD19）とを含む複数の表示態様を有しており、

前記第1表示態様における前記第1表示部の数と前記第2表示態様における前記第1表示部の数とが異なることを特徴とする特徴eB1乃至特徴eB10のいずれかに記載の遊技機。

【8953】

上記構成では、所定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として第1表示態様と第2表示態様とを含む複数の表示態様が設けられるとともに、それら第1表示態様と第2表示態様とにおいて第1状態とされる第1表示部の数が異なるように構成されている。この場合、第1表示態様と第2表示態様とにおいて第1表示部の数が異なることで、それらの表示態様が同種の外れ結果（所定外れ結果）に対応するものであることを分かりにくくすることができる。これにより、実際になされた特定表示から所定外れ結果に対応するものであるか否かを識別する難易度を高めることができ、その結果、特定外れ結果に対応する特定表示との区別が付きにくくなる。よって、特定外れ結果の識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【8954】

特徴eB13．前記第1表示態様における前記第1表示部の数が前記第2表示態様における前記第1表示部の数より少ない構成となっており、

前記特定外れ結果に対応する特定表示の表示態様として、前記第1表示部の数が前記第1表示態様より多い第3表示態様（停止結果SD15～SD17）を有することを特徴とする特徴eB12に記載の遊技機。

【8955】

上記構成では、第1表示態様の特定表示がなされた場合に第3表示態様との識別が容易となることで、第2表示態様の特定表示がなされた場合の第3表示態様との識別しにくさが強調され、第2表示態様の特定表示が特定外れ結果に対応する特定表示であると遊技者に思わせやすくすることができる。これにより、実際になされた特定表示が特定外れ結果に対応するか否かの識別難易度が低くなり過ぎることが抑制され、採用される側の特定要素を態様変化の有無から推測する遊技を好適に盛り上げることができる。

【8956】

なお、上記特徴eB1乃至特徴eB13の各構成に対して、特徴eA1乃至特徴eA13、特徴eB1乃至特徴eB13、特徴eC1乃至特徴eC8、特徴eD1乃至特徴eD11、特徴eE1乃至特徴eE6、特徴eF1乃至特徴eF11、特徴eG1乃至特徴eG10のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8957】

<特徴eC群>

特徴eC群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第5の実施の形態、第5の実施の形態の変形例1に基づいて抽出されるものである。

【8958】

なお、特徴eC群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」と

10

20

30

40

50

いう発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8959】

特徴e C 1．予め定められた判定条件（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定の第1結果（大当たり結果）となることに基づいて所定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示（停止結果SD0～SD19）が行われる表示手段（特図用表示部43）と、
を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第1状態（点灯状態、第1表示色等）と前記第1状態とは異なる第2状態（消灯状態、第2表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントSG1～SG7）を有しており、これらの表示部において前記第1状態とされる第1表示部と前記第2状態とされる第2表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記所定の第1結果と異なる結果（外れ結果）として所定の第2結果（通常外れ結果）と所定の第3結果（特殊外れ結果）とを含む複数の結果を有しており、

前記所定の第2結果に対応する特定表示の表示態様として前記第1表示部の数が複数である所定態様（停止結果SD19）を含み、

前記所定の第3結果に対応する特定表示の表示態様として前記第1表示部の数が複数である特定態様（停止結果SD15～SD17）を含むことを特徴とする遊技機。

【8960】

上記構成では、特定判定の結果として所定特典の付与に対応した所定の第1結果が設けられるとともに、所定特典が付与されない結果として所定の第2結果及び所定の第3結果が設けられている。遊技機ではこれらの各結果に対応した特定表示を行わざるを得ないところ、提供する遊技性や演出構成によっては、表示手段にて行われる特定表示に基づいて遊技者が所定の第3結果となったことを容易に把握できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、所定の第2結果に対応する特定表示と所定の第3結果に対応する特定表示とのそれぞれにおいて、第1状態とされる第1表示部の数が複数である表示態様を含むため、遊技者が両者の特定表示を見分けにくくなり、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。これにより、上記遊技性や演出構成の効果を好適に発揮させることができ、延いては遊技の興趣を高めることが可能になる。

【8961】

なお、本特徴の「前記所定の第1結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。

【8962】

特徴e C 2．前記特定態様における前記第1表示部の数が前記所定態様における前記第1表示部の数以上であることを特徴とする特徴e C 1に記載の遊技機。

【8963】

上記構成では、所定の第2結果に対応する特定表示と所定の第3結果に対応する特定表示とのそれぞれで、第1表示部の数が複数である表示態様があるというだけでなく、所定の第3結果に対応する特定表示での第1表示部の数が多く、所定の第3結果に対応する特定表示の表示態様を遊技者が覚えにくいため、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【8964】

特徴e C 3．前記特定態様（停止結果SD17）における前記第1表示部の数が前記所定態様における前記第1表示部の数と同じであることを特徴とする特徴e C 1又は特徴e C 2に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 8 9 6 5 】

上記構成では、特定態様と所定態様とで第 1 表示部が同数であるため、遊技者が第 1 表示部の数から両者を識別することができず、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【 8 9 6 6 】

特徴 e C 4 . 前記特定態様の数が前記所定態様の数より多いことを特徴とする特徴 e C 1 乃至特徴 e C 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 9 6 7 】

上記構成では、特定態様の数が所定態様の数より多いため、第 2 結果に対応するものとして第 1 表示部の数が複数である特定表示が実行された場合に、多くが所定の第 3 結果である中で一部に所定の第 2 結果に対応する特定表示が混在している状態とすることができる。これにより、所定の第 2 結果に対応する所定態様の特定表示について所定の第 3 結果に対応するものであると思わせやすくすることができ、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【 8 9 6 8 】

特徴 e C 5 . 複数の前記表示部のうち前記所定態様と前記特定態様とのいずれでも前記第 1 状態とされる特定表示部（停止結果 S D 1 7 と停止結果 S D 1 9 とにおける表示用セグメント S G 2、S G 4）が少なくとも 1 つ存在するように、前記所定態様での前記第 1 表示部と前記特定態様での前記第 1 表示部とが設定されていることを特徴とする特徴 e C 1 乃至特徴 e C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 9 6 9 】

上記構成では、第 1 表示部とされる表示部が所定態様と特定態様とで重複するため、これらの態様を見分けにくくすることができ、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【 8 9 7 0 】

特徴 e C 6 . 前記所定態様と前記特定態様とにおいて複数の前記特定表示部を有することを特徴とする特徴 e C 5 に記載の遊技機。

【 8 9 7 1 】

上記構成では、所定態様と特定態様とで重複する第 1 表示部が複数設けられるため、これらの態様の見た目を類似させることができ、両者の見分けを行いにくくすることができる。これにより、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【 8 9 7 2 】

特徴 e C 7 . 前記特定態様として第 1 特定態様（停止結果 S D 1 5）と第 2 特定態様（停止結果 S D 1 7）とを含む複数の前記特定態様を有しており、

前記所定の第 3 結果となった場合に、複数の前記特定態様を含む前記所定の第 3 結果に対応する特定表示の表示態様のうちからいずれかが選択され、その選択結果に基づいて前記表示手段での表示が行われるように構成されており、

前記第 2 特定態様の選択確率が前記第 1 特定態様の選択確率より高くなっており、

少なくとも前記所定態様と前記第 2 特定態様とにおいて前記特定表示部を有することを特徴とする特徴 e C 5 又は特徴 e C 6 に記載の遊技機。

【 8 9 7 3 】

上記構成では、選択確率が高く表示頻度が高い側の第 2 特定態様と所定態様とにおいて重複する第 1 表示部が設けられるため、所定の第 2 結果に対応する所定態様の特定表示を所定の第 3 結果に対応するものと思わせやすくすることができる。これにより、両者の態様を見分けにくくすることができ、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制できる。

【 8 9 7 4 】

特徴 e C 8 . 前記特定判定が行われることに基づいて所定の演出表示（遊技回用演出等）が行われる第 1 表示手段（図柄表示装置 7 5）と、

前記第 1 表示手段より小さく形成され、前記表示手段としての第 2 表示手段（特図用表示部 4 3）と、
を備えていることを特徴とする特徴 e C 1 乃至特徴 e C 7 のいずれかに記載の遊技機。

【8975】

上記構成では、特定表示が行われる第 2 表示手段が第 1 表示手段よりも小さく、第 1 表示手段での演出表示よりも目立ちにくい態様で特定表示が行われるとはいえ、かかる特定表示を遊技者が視認していた場合、当該特定表示から所定の第 3 結果になったことを把握できてしまうことが想定される。しかしながら、提供する遊技性や演出構成によっては、そのような把握が容易になり過ぎてしまうと好ましくないことがある。このような構成に対して上記特徴 e C 1 から特徴 e C 7 のいずれかの構成を適用することで、これら各特徴の上記各効果を好適に発揮させることができ、上記把握が容易になり過ぎることを好適に抑制可能となる。

【8976】

なお、上記特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【8977】

<特徴 e D 群>

特徴 e D 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 5 の実施の形態、第 5 の実施の形態の変形例 1 に基づいて抽出されるものである。

【8978】

なお、特徴 e D 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【8979】

特徴 e D 1. 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

特定条件（特殊外れ結果の当選、天井回数への到達、特定入球部への入球等）の成立に基づいて特定遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

所定の報知手段（図柄表示装置 7 5）にて報知を実行することが可能な報知実行手段（演出制御装置 1 4 3 における演出設定処理を実行する機能）と、
を備え、

前記報知実行手段は、

前記特定条件が成立した場合に特定報知（第1上乘せ演出、特殊リーチ外れA演出、開始用演出等）を実行することが可能な第1手段（演出制御装置143における遊技回用演出の第1設定処理を実行する機能）と、

前記特定条件とは異なる所定条件（特殊外れ結果になっていない状況でリーチ外れ用の変動パターンが選択された場合等）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能な第2手段（演出制御装置143における遊技回用演出の第3設定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【8980】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。この特定遊技状態には特定条件の成立により移行する。このため、遊技者は特定判定の結果が特定結果になることだけでなく、特定条件が成立することを目指して遊技を行うことができる。このような構成において、特定条件の成立に対応した特定報知が、特定条件が成立した場合だけでなく、特定条件とは異なる所定条件が成立した場合にも実行され得るものとなっている。この場合、特定条件の成立回数よりも多く特定報知が実行されるため、特定条件が成立しやすい印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【8981】

なお、本特徴の「前記特定条件とは異なる所定条件が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能な第2手段」は、「前記特定条件が成立していない状況で前記特定報知を実行することが可能な第2手段」と表現することもできる。

【8982】

特徴eD2．前記第2手段は、特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴eD1に記載の遊技機。

【8983】

例えば、所定条件の成立に基づく特定報知の実行後、遊技状態が特定遊技状態にならないければ、実際には特定条件が成立していないことを悟られてしまう懸念がある。この点、上記構成では、特定遊技状態である状況で所定条件が成立した場合に特定報知が実行されるように構成されている。この場合、滞在している特定遊技状態の継続を利用することで、報知後の遊技状態を特定遊技状態とさせながら、特定条件が成立していない中での特定報知を行うことができる。よって、実際には特定条件が成立していないことを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

【8984】

特徴eD3．特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立し得るように構成されており、

特定遊技状態を構成する要素には遊技者の有利度合に関連する特定要素（時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数、小当たり回数、普図遊技回の回数、時短遊技状態に滞在可能な期間等）が含まれており、

滞在中の特定遊技状態に関する前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部に対応する情報が非明示とされるようにすることが可能な手段（演出制御装置143におけるステップSe2703、ステップSe3106の処理等を実行する機能であって、滞有時短の残り回数又は残り回数の一部についてその情報を非明示とする機能）を備えていることを特徴とする特徴eD1又は特徴eD2に記載の遊技機。

【8985】

上記構成では、滞在中の特定遊技状態における特定要素やその少なくとも一部が非明示とされるため、その非明示分を利用して所定条件の成立に基づく特定報知を実行することができる。これにより、滞在中の特定遊技状態における実際の残り分との整合を好適に図りながら上記特定報知を行うことが可能になる。

【8986】

特徴 e D 4 . 前記第 2 手段は、特定遊技状態である状況で前記所定条件が成立した場合に、その特定遊技状態に関する前記特定要素又は前記特定要素の少なくとも一部に対応する情報の非明示分に基づいて前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 3 3 0 1、ステップ S e 3 3 0 6 の処理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e D 3 に記載の遊技機。

【 8 9 8 7 】

上記構成によれば、滞在中の特定遊技状態における特定要素についての非明示分を利用して、所定条件の成立に基づく特定報知が実行されるため、滞在中の特定遊技状態における実際の残り分との整合を好適に図りながら当該特定報知を行うことが可能になる。

【 8 9 8 8 】

特徴 e D 5 . 特定遊技状態に移行してからの特定回数（遊技回の回数、小当たり当選の回数等）が所定の上限回数に到達したことに基いて当該特定遊技状態を終了させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における高頻度サポートモード終了用処理を実行する機能）と、

特定遊技状態において、当該特定遊技状態に滞在可能な残りの前記特定回数の一部が非明示とされるようにすることが可能な非明示用手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 2 7 0 3、ステップ S e 3 1 0 6 の処理等を実行する機能であって、滞在時短の残り回数の一部を非明示とした状態で残り回数画像 8 2 3 の表示を行う機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 e D 1 乃至特徴 e D 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 9 8 9 】

上記構成では、特定遊技状態に移行してからの特定回数が上限回数となることにより当該特定遊技状態が終了する構成において、特定遊技状態についての残りの特定回数の一部が非明示とされる。この場合、所定条件の成立に基づく特定報知を実行した際に、当該報知後において上記非明示分を利用して特定遊技状態に滞在させることができ、特定遊技状態に移行したように思わせることができる。これにより、所定条件の成立に基づく特定報知が疑似的なものであることを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

【 8 9 9 0 】

特徴 e D 6 . 前記特定報知は、残りの前記特定回数が増加した又は追加されたと遊技者が認識できる報知であり、

前記第 2 手段は、前記非明示用手段により非明示とされた残りの前記特定回数の一部に基づいて前記特定報知を実行することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S e 3 3 0 1、ステップ S e 3 3 0 6 の処理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e D 5 に記載の遊技機。

【 8 9 9 1 】

上記構成では、所定条件の成立に基づく特定報知において、残りの特定回数の非明示分を利用して残りの特定回数が増加した又は追加された旨を報知することができる。これにより、特定遊技状態への移行が生じていない状況において、実際の残り分と整合させながら特定遊技状態への移行が生じたと思わせることができる。よって、所定条件の成立に基づく特定報知が疑似的なものであることを分かりにくくすることができ、特定条件が成立しやすい印象を与えやすくすることが可能になる。

【 8 9 9 2 】

特徴 e D 7 . 前記特定判定が行われることに基いて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 手段は、前記特定条件が成立した遊技回にて前記特定報知を実行することが可能であり、

前記第 2 手段は、前記所定条件が成立した遊技回にて前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴 e D 1 乃至特徴 e D 6 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 8 9 9 3 】

上記構成では、特定条件の成立に基づく特定報知と所定条件の成立に基づく特定報知とのいずれもが遊技回の中で実行され、これらの報知が遊技回用演出の一環として行われる。このため、遊技者は遊技回に注目しながら特定報知を視認することができ、特定報知の見落とし等を好適に抑制することが可能になる。

【 8 9 9 4 】

特徴 e D 8 . 前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置 1 6 2 における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、

前記遊技回用動作の期間が特定期間（リーチ外れ用の変動表示時間）の遊技回にて前記所定条件が成立可能であり、前記遊技回用動作の期間が前記特定期間とは異なる所定期間（完全外れ用の変動表示時間）の遊技回にて前記所定条件が成立不可であることを特徴とする特徴 e D 7 に記載の遊技機。

【 8 9 9 5 】

上記構成では、遊技回用動作の期間が特定期間の場合に所定条件が成立可能となり、特定期間とは異なる所定期間の場合に所定条件が成立不可となるように構成される。すなわち、所定条件の成立に基づく特定報知が遊技回用動作の期間の長さを踏まえて実行されるため、当該報知を遊技回の中で好適に実行することが可能になる。

【 8 9 9 6 】

特徴 e D 9 . 前記特定期間は前記特定報知の実行期間より長い期間であることを特徴とする特徴 e D 8 に記載の遊技機。

【 8 9 9 7 】

上記構成では、特定期間が特定報知の実行期間よりも長い期間とされているため、遊技回用動作の期間が当該特定期間である遊技回において、他の遊技回用演出とともに特定報知を好適に実行することが可能になる。

【 8 9 9 8 】

特徴 e D 1 0 . 所定の状況（時短遊技状態である状況等）で前記特定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行が制限されるようにすることが可能な特定手段（主制御装置 1 6 2 における優先用処理を実行する機能等）を備え、

前記報知実行手段は、前記特定手段により特定遊技状態への移行が制限される場合又は制限された場合に前記特定報知を実行することが可能な第 3 手段（演出制御装置 1 4 3 における遊技回用演出の第 2 設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e D 1 乃至特徴 e D 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 8 9 9 9 】

上記構成では、所定の状況で特定条件が成立した場合に特定遊技状態への移行が制限される。このような制限が行われた場合、遊技者としては、特定条件を成立させたにもかかわらずその恩恵を受けられないことになるため、遊技者の気分を害する懸念がある。この点、移行制限が行われる場合において特定報知が実行されるため、当該制限が行われる中でも特定遊技状態への移行が生じるように思わせることができる。その際、移行制限が行われる場合だけでなく、特定条件が成立していない場合にも特定報知が行われるため、移行制限時の特定報知を目立ちにくくして不自然な印象となることを抑制することができる。これにより、移行制限が行われたことをより好適に悟られにくくすることが可能になる。

【 9 0 0 0 】

特徴 e D 1 1 . 前記特定条件が成立した場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行させ得るように構成されていることを特徴とする特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 0 0 1 】

上記構成では、特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行し得るように構成されており、このような構成に対して上記特徴 e D 1 から特徴 e D 1 0 のいずれかの構成を適

10

20

30

40

50

用することで、そのような特定遊技状態の移行条件（特定条件）が成立しやすい印象を与えることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9002】

なお、上記特徴e D 1乃至特徴e D 1 1の各構成に対して、特徴e A 1乃至特徴e A 1 3、特徴e B 1乃至特徴e B 1 3、特徴e C 1乃至特徴e C 8、特徴e D 1乃至特徴e D 1 1、特徴e E 1乃至特徴e E 6、特徴e F 1乃至特徴e F 1 1、特徴e G 1乃至特徴e G 1 0のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【9003】

＜特徴e E 群＞

特徴e E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第5の実施の形態、第5の実施の形態の変形例1に基づいて抽出されるものである。

【9004】

なお、特徴e E 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては抽選結果に対応した特定報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【9005】

特徴e E 1. 予め定められた判定条件（第1作動口6 2又は第2作動口6 3への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置1 6 2における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置1 6 2における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、

30

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

特定遊技状態として、第1所定条件（通常大当たり結果となること）の成立に基づいて特別遊技状態を経由して移行し得る第1特定遊技状態（通常時短遊技状態）と、前記第1所定条件とは異なる第2所定条件（特殊外れ結果になること）の成立に基づいて特別遊技状態を経由しないで移行し得る第2特定遊技状態（突然時短遊技状態）とを含む複数の特定遊技状態を有しており、

前記第1所定条件が成立した場合に第1特定報知（停止結果SD 3～SD 1 4）が所定の報知手段（特図用表示部4 3）にて実行されるようにする手段（主制御装置1 6 2におけるステップSe 7 0 5の処理を実行する機能）と、

40

前記第2所定条件が成立した場合に第2特定報知（停止結果SD 1 5～SD 1 7）が前記所定の報知手段にて実行されるようにする手段（主制御装置1 6 2におけるステップSe 7 0 8の処理を実行する機能）と、
を備え、

少なくとも前記第1特定報知の報知態様として複数種の報知態様（停止結果SD 3～SD 1 4）を有しており、

前記第2特定報知の種類数が前記第1特定報知の種類数より少ないことを特徴とする遊技機。

【9006】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する特別遊技状態

50

のほか、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として特定遊技状態を有している。また、このような特定遊技状態として、特別遊技状態を経由して移行する第1特定遊技状態と、特別遊技状態を経由することなく移行する第2特定遊技状態とが設けられている。さらに第1特定遊技状態への移行条件である第1所定条件が成立した場合に第1特定報知が実行され、第2特定遊技状態への移行条件である第2所定条件が成立した場合に第2特定報知が実行されるように構成されている。このような構成において、第2特定報知の種類数が第1特定報知の種類数よりも少ないため、第2特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすくすることができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【9007】

特徴e E 2. 前記第1所定条件は、前記特定判定の結果が前記特定結果となることを少なくとも1の条件とするものであり、

10

前記第2所定条件は、前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）となることを少なくとも1の条件とするものであり、

前記第1特定報知及び前記第2特定報知は、前記特定判定の結果に対応した報知（特図用表示部43での大当たり図柄又は外れ図柄の停止表示）として実行されるものであることを特徴とする特徴e E 1に記載の遊技機。

【9008】

上記構成では、特定判定の結果に対応した結果報知として第1特定報知及び第2特定報知が行われる場合において、第2特定報知の種類数が第1特定報知の種類数よりも少なくなっており、結果報知として行われる第2特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすくすることができる。

20

【9009】

特徴e E 3. 前記所定の報知手段として、所定表示状態の第1状態（点灯状態、第1表示色等）と前記第1状態とは異なる第2状態（消灯状態、第2表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメントSG1～SG7）を有しており、

前記複数の表示部において前記第1状態とされる第1表示部と前記第2状態とされる第2表示部との組み合わせにより前記第1特定報知及び前記第2特定報知を実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴e E 1又は特徴e E 2に記載の遊技機。

【9010】

上記構成では、第1状態と第2状態とに切り替え可能な複数の表示部を有する表示手段において、第1状態とされる第1表示部と第2状態とされる第2表示部との組み合わせにより第1特定報知と第2特定報知とが実行される。このような場合、各特定報知の識別性が低く、各報知態様を遊技者が覚えにくくなるが、上記特徴e E 1や特徴e E 2の構成であることで、第2特定報知の報知態様を覚えやすくすることができる。

30

【9011】

特徴e E 4. 前記第2特定遊技状態として、所定の第2特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態B）と、前記所定の第2特定遊技状態より遊技者に有利な特定の第2特定遊技状態（例えば突然時短遊技状態A）とを含む複数種の第2特定遊技状態を有しており、

前記第2特定報知として、前記特定の第2特定遊技状態に対応する第1表示態様の報知（例えば突然時短遊技状態Aに対応する停止結果）と、前記所定の第2特定遊技状態に対応する第2表示態様の報知（例えば突然時短遊技状態Bに対応する停止結果）とを有しており、

40

前記第1表示態様における前記第1表示部の数が前記第2表示態様における前記第1表示部の数より多いことを特徴とする特徴e E 3に記載の遊技機。

【9012】

上記構成では、第2特定遊技状態として有利度合が異なる複数種の第2特定遊技状態を有しており、第2特定報知において、遊技者に有利な第2特定遊技状態に対応する報知ほど第1表示部の数が多くなるように構成されている。これにより、第2特定報知同士の識別において遊技者が各報知の詳細まで記憶していなくても感覚的に有利度合を把握することが可能になる。

50

【9013】

特徴 e E 5 . 前記第 2 特定報知の実行期間が前記第 1 特定報知の実行期間より短くなるようにすることが可能な手段（特殊外れ結果に対応する停止結果の停止表示期間を通常大当たり結果に対応する停止結果の停止表示期間よりも短くする機能）を備えていることを特徴とする特徴 e E 1 乃至特徴 e E 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9014】

第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定報知が行われた場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、第 2 特定報知の実行期間が第 1 特定報知の実行期間よりも短くされる。すなわち、第 2 特定報知が実行された際に、当該報知を遊技者が視認することが可能な期間が短く抑えられるため、第 2 特定報知が行われたことの識別難易度がある程度高められ、第 2 特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。

10

【9015】

特徴 e E 6 . 前記第 1 特定報知及び前記第 2 特定報知は、前記特定判定の結果に対応した結果報知（特図用表示部 4 3 での大当たり図柄又は外れ図柄の停止表示）として実行されるものであり、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した前記結果報知が行われることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

20

前記遊技回制御手段は、前記結果報知が行われる報知期間を設定する期間設定手段（主制御装置 1 6 2 において確定表示時間を設定する機能）を備え、

前記期間設定手段は、前記第 2 特定報知を実行する場合の所定の前記報知期間として前記第 1 特定報知を実行する場合の所定の前記報知期間より短い期間を設定することが可能な手段を備えていることを特徴とする特徴 e E 1 乃至特徴 e E 5 のいずれかに記載の遊技機。

【9016】

第 2 特定遊技状態に対応する第 2 特定報知が行われた場合に、それを遊技者があまりにも簡単に識別できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、第 1 所定条件、第 2 所定条件が成立した各遊技回において、第 2 特定報知を実行する場合の報知期間が第 1 特定報知実行する場合の報知期間よりも短くされる。すなわち、第 2 特定報知が実行された際に、当該報知を遊技者が視認することが可能な期間が短く抑えられるため、第 2 特定報知が行われたことの識別難易度がある程度高められ、第 2 特定報知の報知態様を遊技者が覚えやすい構成でありながらも、その識別が簡単化し過ぎることを抑制できる。

30

【9017】

なお、上記特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【9018】

<特徴 e F 群>

特徴 e F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 5 の実施の形態の変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

【9019】

なお、特徴 e F 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（

50

例えば特開 2004-81853 号公報)。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9020】

特徴 e F 1. 予め定められた判定条件 (第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞) の成立に基づいて特定判定 (特図当否判定) を実行する手段 (主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能) と、

前記特定判定の結果が所定の第 1 結果 (大当たり結果) となることに基づいて所定特典 (開閉実行モード) を付与することが可能な手段 (主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能) と、

前記特定判定の結果に対応した特定表示 (停止結果 S D 0 ~ S D 2 1) が行われる表示手段 (特図用表示部 4 3) と、
を備え、

前記表示手段は、所定表示状態の第 1 状態 (点灯状態、第 1 表示色等) と前記第 1 状態とは異なる第 2 状態 (消灯状態、第 2 表示色等) とに切り替え可能な複数の表示部 (表示用セグメント S G 1 ~ S G 7) を有しており、これらの表示部において前記第 1 状態とされる第 1 表示部と前記第 2 状態とされる第 2 表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記所定の第 1 結果と異なる結果 (外れ結果) として所定の第 2 結果 (通常外れ結果) と所定の第 3 結果 (特殊外れ結果) とを含む複数の結果を有しており、

前記所定の第 3 結果に対応する特定表示として、前記第 1 表示部の数が前記所定の第 2 結果に対応する所定の特定表示 (停止結果 S D 1 8、S D 2 1) における前記第 1 表示部の数以下である特定態様の特定表示 (停止結果 S D 2 0) を含むことを特徴とする遊技機。

【9021】

上記構成では、特定判定の結果として所定特典の付与に対応した所定の第 1 結果が設けられるとともに、所定特典が付与されない結果として所定の第 2 結果及び所定の第 3 結果が設けられている。遊技機ではこれらの各結果に対応した特定表示を行わざるを得ないところ、提供する遊技性や演出構成によっては、表示手段にて行われる特定表示に基づいて遊技者が所定の第 3 結果となったことを容易に把握できてしまうと好ましくないことがある。この点、上記構成では、所定の第 3 結果用の特定表示の表示態様として、第 1 状態とされる第 1 表示部の数が所定の第 2 結果用の特定表示における第 1 表示部の数以下である特定態様を有するため、所定の第 3 結果となった場合の特定表示を所定の第 2 結果用の特定表示に似せて行うことができ、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることが抑制される。これにより、上記遊技性や演出構成の効果を好適に発揮させることができ、延いては遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9022】

なお、本特徴の「前記所定の第 1 結果と異なる結果」は「前記所定特典の付与に対応しない結果」や「前記所定特典の付与が行われない結果」と表現することもできる。

【9023】

特徴 e F 2. 前記所定の第 3 結果に対応する特定表示として、前記第 1 表示部の数が前記所定の第 2 結果に対応する所定の特定表示における前記第 1 表示部の数と同じである特定態様の特定表示を含むことを特徴とする特徴 e F 1 に記載の遊技機。

【9024】

上記構成では、特定態様において第 1 表示部の数が所定の第 2 結果用の特定表示における第 1 表示部の数と同じであるため、所定の第 3 結果となった場合の特定表示を所定の第 2 結果用の特定表示に似せて行うことができる。また、第 1 表示部の数に基づいて所定の第 2 結果と所定の第 3 結果とを見分けることができないため、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることをより好適に抑制することが可能になる。

【9025】

特徴 e F 3 . 前記所定の第 3 結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様 (S D 1 5 ~ S D 1 7 、 S D 2 0) を有しており、

前記複数の表示態様には、前記特定態様と、前記第 1 表示部の数が前記所定の第 2 結果に対応する所定の特定表示 (停止結果 S D 1 8) における前記第 1 表示部の数より多い所定態様 (停止結果 S D 1 5 ~ S D 1 7) とが含まれることを特徴とする特徴 e F 1 又は特徴 e F 2 に記載の遊技機。

【 9 0 2 6 】

上記構成では、所定の第 3 結果となった場合に行われる特定表示の表示態様として、第 1 表示部の数が所定の第 2 結果用の特定表示以下である特定態様と、所定の第 2 結果用の特定表示より多い所定態様とが設けられている。このため、所定の第 3 結果用の特定表示のうち一部について所定の第 2 結果用の特定表示との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。これにより、所定の第 3 結果となった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることを抑制することが可能になる。

【 9 0 2 7 】

特徴 e F 4 . 前記所定の第 2 結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様 (S D 1 8 、 S D 2 1) を有しており、

前記特定態様は、前記第 1 表示部の数が前記複数の表示態様のうちの所定表示態様 (S D 1 8) における前記第 1 表示部の数以下であることを特徴とする特徴 e F 1 乃至特徴 e F 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 0 2 8 】

上記構成では、所定の第 2 結果に対応する特定表示の表示態様が複数設定されるため、遊技者が所定の第 2 結果用の特定表示を覚えにくくなる。その結果、所定の第 3 結果となった場合に行われる特定態様の特定表示を遊技者が所定の第 2 結果用の特定表示と混同しやすくなり、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることをより好適に抑制することが可能になる。

【 9 0 2 9 】

特徴 e F 5 . 前記所定の第 3 結果となった場合に、所定の演出手段 (図柄表示装置 7 5) にて前記所定の第 2 結果に対応した所定報知 (完全外れ演出) を実行することが可能な手段 (演出制御装置 1 4 3 において変動パターン W 3 に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 e F 1 乃至特徴 e F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 0 3 0 】

上記構成では、所定の第 3 結果となった場合に、所定の演出手段にて所定の第 2 結果に対応した所定報知が行われるため、遊技者に所定の第 2 結果になったと思わせることができる。これにより、所定の第 3 結果用の特定表示と所定の第 2 結果用の特定表示との識別が行いにくいこととも相俟って、所定の第 3 結果になった場合とそうでない場合とを簡単に判別し得ることを好適に抑制することが可能になる。

【 9 0 3 1 】

特徴 e F 6 . 前記所定の第 3 結果となったことに基づいて特定特典 (突然時短遊技状態への移行等) を付与することが可能な手段 (主制御装置 1 6 2 における天井時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行判定用処理、時短遊技状態の移行用処理を実行する機能) と、

所定の状況 (時短遊技状態である状況等) で前記所定の第 3 結果となった場合に前記特定特典の付与を制限することが可能な手段 (主制御装置 1 6 2 における優先用処理を実行する機能等) と、

を備えていることを特徴とする特徴 e F 1 乃至特徴 e F 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 0 3 2 】

上記構成では、所定の第 3 結果となったことに基づいて特定特典が付与されるとともに

10

20

30

40

50

、所定の状況で所定の第3結果となった場合にはその付与が制限されるように構成されている。このような制限が行われた場合、遊技者としては、所定の第3結果となったにもかかわらずその恩恵を受けられないことになるため、遊技者の気分を害する懸念がある。このような場合において、所定の第3結果になった場合とそうでない場合とを特定表示の内容から簡単に判別し得ることが抑制されることで、特典付与の制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【9033】

特徴e F 7．前記所定の状況で前記所定の第3結果となった場合に前記特定態様の特定表示を実行することが可能な手段（突然時短遊技状態への移行が制限される場合に停止結果SD20を停止表示させる機能）を備えていることを特徴とする特徴e F 6に記載の遊技機。

10

【9034】

上記構成では、所定の第3結果となったにもかかわらず特定特典の付与が制限される場合を対象に特定態様の特定表示が実行され、所定の第3結果に対応する特定表示が所定の第2結果用の特定表示に類似した態様で行われる。これにより、かかる場合において所定の第3結果となったことに気づかせにくくことができ、延いては特典付与の制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【9035】

特徴e F 8．前記所定の状況で前記所定の第3結果となった場合に、所定の演出手段（図柄表示装置75）にて前記所定の第2結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置143において変動パターンW3に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴e F 6又は特徴e F 7に記載の遊技機。

20

【9036】

上記構成では、所定の第3結果となったにもかかわらず特定特典の付与が制限される場合に所定の第2結果に対応した所定報知が行われるため、所定の第3結果用の特定表示と所定の第2結果用の特定表示との識別が行いにくいことと相俟って、所定の第3結果になったことにより一層気づかせにくくすることができる。

【9037】

特徴e F 9．前記所定の第3結果に対応する特定表示の表示態様として複数の表示態様（SD15～SD17、SD20）を有しており、

30

前記複数の表示態様には、前記特定態様と、前記第1表示部の数が前記所定の第2結果に対応する所定の特定表示（停止結果SD18）における前記第1表示部の数より多い所定態様（停止結果SD15～SD17）とが含まれており、

前記特定特典が付与される場合に前記所定態様の特定表示を実行することが可能な手段（停止結果SD15～SD17を停止表示させる機能）と、

前記特定特典の付与が制限される場合に前記特定態様の特定表示を実行することが可能な手段（停止結果SD20を停止表示させる機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴e F 6乃至特徴e F 8のいずれかに記載の遊技機。

【9038】

40

上記構成では、所定の第3結果となった場合において特定特典が付与される場合を対象に所定の第2結果用の特定表示より第1表示部の数が多い所定態様の特定表示が行われるため、そのような特性の特定表示と特定特典の付与とが遊技者の中で結び付けられる結果、所定の第3結果となった場合の特定表示として強く印象付けられることが想定される。その印象付けが行われた状況で、所定の第3結果となった場合において特定特典が付与されない場合を対象に上記所定態様とは表示上の特性が異なる特定態様の特定表示が行われることにより、遊技者が当該特定表示を所定の第3結果と結び付けて認識しにくくなる。これにより、特定特典の付与が制限される場合に所定の第3結果になったと気づかせにくくことができ、当該制限が行われたことを悟られにくくすることが可能になる。

【9039】

50

特徴 e F 1 0 . 前記特定判定が行われることに基づいて所定の演出表示（遊技回用演出等）が行われる第 1 表示手段（図柄表示装置 7 5）と、

前記第 1 表示手段よりも小さく形成され、前記表示手段としての第 2 表示手段（特図用表示部 4 3）と、

を備えていることを特徴とする特徴 e F 1 乃至特徴 e F 9 のいずれかに記載の遊技機。

【9040】

上記構成では、特定表示が行われる第 2 表示手段が第 1 表示手段よりも小さく、第 1 表示手段での演出表示よりも目立ちにくい態様で特定表示が行われるとはいえ、かかる特定表示を遊技者が視認していた場合、当該特定表示から所定の第 3 結果になったことを把握できてしまうことが想定される。しかしながら、提供する遊技性や演出構成によっては、そのような把握が容易になり過ぎてしまうと好ましくないことがある。このような構成に対して上記特徴 e F 1 から特徴 e F 9 のいずれかの構成を適用することで、これら各特徴の上記各効果を好適に発揮させることができ、上記把握が容易になり過ぎることを好適に抑制可能となる。

【9041】

特徴 e F 1 1 . 前記特定判定の結果が前記第 1 結果となることに基づいて所定遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能であり、

前記所定特典の付与は特定遊技状態への移行であり、

遊技状態として、所定遊技状態より遊技者に有利なものであって特別遊技状態とは異なる特定遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

前記所定の第 3 結果となった場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行させ得るように構成されていることを特徴とする特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【9042】

上記構成では、所定の第 3 結果となった場合に特別遊技状態を経由しないで特定遊技状態に移行し得るように構成されており、このような構成に対して上記特徴 e F 1 から特徴 e F 1 0 のいずれかの構成を適用することで、そのような特定遊技状態の移行条件の成立を特定表示から簡単に把握できてしまうことが抑制され、上記移行の制限が行われる場合に好適に適用することができる。

【9043】

なお、上記特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9044】

<特徴 e G 群>

特徴 e G 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 5 の実施の形態の変形例 2 に基づいて抽出されるものである。

【9045】

なお、特徴 e G 群は「例えばパチンコ機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては抽選結果に対応した特定報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9046】

特徴 e G 1 . 予め定められた判定条件（第 1 作動口 6 2 又は第 2 作動口 6 3 への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（特殊外れ結果）となった場合に特定制御（突然時短遊技状態への移行等）を実行するか否かに対応した判定を実行する特定制御判定手段（ステップ S e 1 4 0 4 の処理を実行する機能等）と、

前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果となることに基づいて前記特定制御が実行されるようにする特定制御実行手段（ステップ S e 1 4 0 4 で肯定判定した場合にステップ S e 1 4 0 5、ステップ S e 1 4 0 6 の処理を実行する機能等）と、

前記特定判定の結果に対応した特定報知（停止結果 S D 0 ～ S D 2 1 の停止表示）が所定の報知手段（特図用表示部 4 3）にて実行されるようにする特定報知実行手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定結果に対応する特定報知の報知態様として複数種の報知態様（停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7、S D 2 0）を有しており、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に、それら複数種の報知態様のうちのいずれかの報知態様により前記所定結果に対応する特定報知が実行されるように構成されており、

前記特定判定の結果が前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様を前記特定制御判定手段の判定結果を参照して決定することが可能な特定手段（主制御装置 1 6 2 における特殊外れ用の停止結果設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 9 0 4 7 】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果である場合に特定制御を実行するか否かが判定され、その結果に基づいて特定制御が実行される。また、特定判定が行われた場合に所定の報知手段にて特定報知が実行され、その特定報知により特定判定の結果が報知される。このような構成の下、所定結果に対応する特定報知の報知態様として複数種の報知態様が設けられるとともに、それらの報知態様のうちのいずれで特定報知を行うかの決定に際し、特定制御を実行するか否かの判定結果が参照される。この場合、特定制御を実行するか否かに応じて所定結果に対応する特定報知の報知態様を使い分けることができる。このため、例えば、特定制御が実行されない状況で特定報知から所定結果が把握されてしまうことが好ましくない場合に、所定結果を把握しにくい報知態様となるように特定報知の調整を行うことができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【 9 0 4 8 】

特徴 e G 2 . 前記特定判定の結果が前記所定結果である場合に、前記特定制御判定手段による判定の実行より後、前記複数種の報知態様のうちからいずれかの報知態様を決定することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 e G 1 に記載の遊技機。

【 9 0 4 9 】

上記構成では、特定制御を実行するか否かの判定→特定報知の報知態様の選択・決定の順番で処理が行われるため、所定結果に対応する特定報知の報知態様を決定する場合に、上記判定の結果を反映させた決定を好適に行うことが可能になる。

【 9 0 5 0 】

特徴 e G 3 . 前記複数種の報知態様は、第 1 報知態様（停止結果 S D 1 5 ～ S D 1 7）と、前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（停止結果 S D 2 0）とを含むものであり、

前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第 2 報知態様を決定する又は前記第 1 報知態様より前記第 2 報知態様を決定しやすい手段を備えていることを特徴とする特徴 e G 1 又は特徴 e G 2 に記載の遊技機。

【 9 0 5 1 】

上記構成では、所定結果に対応する特定報知の報知態様として第 1 報知態様と第 2 報知

10

20

30

40

50

態様とを含む複数種の報知態様を有しており、特定制御判定手段により特定制御を実行しないと判定された場合に、所定結果に対応する特定報知の報知態様として第２報知態様が決定される又は第２報知態様が決定されやすい構成となっている。この場合、第２報知態様として遊技者が所定結果を連想しにくい態様を設定することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【９０５２】

なお、本特徴における「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第２報知態様を決定する又は前記第１報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい手段を備えている」は、「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第１報知態様を決定する又は前記第２報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい第１手段と、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第２報知態様を決定する又は前記第１報知態様より前記第２報知態様を決定しやすい第２手段と、を備えている」と表現することもできる。

【９０５３】

特徴 e G ４．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記第２報知態様は、遊技者が前記所定結果より前記特定結果を認識しやすい又は遊技者が前記特定結果を認識できる態様（通常外れ結果に対応する停止結果 S D １ ８、S D ２ １に類似する態様）であることを特徴とする特徴 e G ３に記載の遊技機。

【９０５４】

上記構成によれば、特定制御が実行されない場合に決定される第２報知態様は、遊技者が所定結果よりも特定結果を認識しやすい態様となっている。このため、特定判定にて所定結果となった場合において特定制御が実行されないと判定された場合に、遊技者が特定報知に基づいて特定結果を把握しやすくなり、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【９０５５】

特徴 e G ５．前記特定判定の結果が前記特定結果となった場合に、前記特定制御判定手段による判定が行われることなく前記特定制御が不実行とされるように構成されていることを特徴とする特徴 e G ４に記載の遊技機。

【９０５６】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となった場合に一律に特定制御が実行されないため、所定結果となった場合に行われる第２報知態様の特定報知から遊技者が特定結果を認識した場合に特定制御が実行されない点で整合する。このため、不自然な印象となることが抑制され、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【９０５７】

特徴 e G ６．前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記特定報知としての特定表示が前記所定の報知手段としての表示手段にて行われるように構成されており、

前記表示手段は、所定表示状態の第１状態（点灯状態、第１表示色等）と前記第１状態とは異なる第２状態（消灯状態、第２表示色等）とに切り替え可能な複数の表示部（表示用セグメント S G １～S G ７）を有しており、これらの表示部において前記第１状態とされる第１表示部と前記第２状態とされる第２表示部との組み合わせにより前記特定表示が行われるように構成されており、

前記第２報知態様の特定表示における前記第１表示部の数は、前記特定結果に対応する所定の特定表示（停止結果 S D １ ８、S D ２ １）における前記第１表示部の数以下である

10

20

30

40

50

ことを特徴とする特徴 e G 3 乃至特徴 e G 5 のいずれかに記載の遊技機。

【9058】

上記構成では、第1状態とされる第1表示部と第2状態とされる第2表示部との組み合わせにより特定判定の結果に対応した特定表示が行われるところ、第2報知態様の特定表示における第1表示部の数が特定結果に対応する所定の特定表示における第1表示部の数以下であるため、特定判定の結果が所定結果となった場合において特定制御が実行されない場合の特定表示を特定結果用の特定表示に似せて行うことができ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【9059】

特徴 e G 7 . 前記第1報知態様の特定表示における前記第1表示部の数は、前記特定結果に対応する所定の特定表示における前記第1表示部の数より多いことを特徴とする特徴 e G 6 に記載の遊技機。

10

【9060】

上記構成では、所定結果となった場合に行われる特定表示の表示態様として、第1表示部の数が特定結果用の特定表示以下である第2態様と、特定結果用の特定表示より多い第1態様とを有するため、所定結果となった場合に行われる特定表示のうち一部について特定結果との識別が行いにくく、他の一部について識別が行いやすい構成とすることができる。これにより、所定結果となった場合の結果報知としての機能が過度に損なわれることを抑制しつつ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

20

【9061】

なお、本特徴において「前記特定手段は、前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の実行に対応した結果である場合に、前記所定結果である場合の前記特定報知の報知態様として前記第1報知態様を決定する又は前記第2報知態様より前記第1報知態様を決定しやすい手段を備えている」という構成をさらに備えてもよい。

【9062】

特徴 e G 8 . 前記特定判定の結果として前記所定結果とは異なる特定結果（通常外れ結果）を取り得る構成となっており、

前記特定制御判定手段の判定結果が前記特定制御の不実行に対応した結果である場合に、所定の演出手段（図柄表示装置75）にて前記特定結果に対応した所定報知（完全外れ演出）を実行することが可能な手段（演出制御装置143において変動パターンW3に対応する変動開始コマンドを受信した場合に完全外れ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 e G 1 乃至特徴 e G 7 のいずれかに記載の遊技機。

30

【9063】

上記構成では、特定判定にて所定結果となった場合において特定制御を実行しないと判定された場合に、所定の演出手段にて特定結果に対応した所定報知が行われるため、遊技者に特定結果になったと思わせることができ、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることを好適に抑制可能となる。

【9064】

特徴 e G 9 . 前記特定制御により遊技者に特定特典（特定遊技状態への移行）を付与することが可能であることを特徴とする特徴 e G 1 乃至特徴 e G 8 のいずれかに記載の遊技機。

40

【9065】

上記構成では、特定制御により遊技者に特定特典が付与される場所、特定制御が実行されない場合、当該特典が付与されないことになる。このため、特定判定で所定結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴 e G 1 から特徴 e G 8 のいずれかの構成を適用することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることが抑制され、延いては特典付与が制限されたことに気づきにくくすることができる。

【9066】

50

特徴 e G 1 0 . 遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態等）を含む複数の遊技状態を有しており、前記特定制御は特定遊技状態への移行であることを特徴とする特徴 e G 1 乃至特徴 e G 9 のいずれかに記載の遊技機。

【9067】

上記構成では、遊技状態として、所定遊技状態と、所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、特定制御により特定遊技状態への移行が行われるように構成されている。このような構成では、特定制御が実行されないことにより、特定遊技状態への移行が行われないことになるため、特定判定で所定結果を引き当てたにもかかわらず、その恩恵を得られないとして、遊技者の気分を害してしまう懸念がある。そのような場合において上記特徴 e G 1 から特徴 e G 9 のいずれかの構成を適用することで、特定制御が実行されない状況で所定結果が把握されることが抑制され、延いては特定遊技状態への移行が制限されたことに気づきにくくすることができる。

【9068】

なお、上記特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 の各構成に対して、特徴 e A 1 乃至特徴 e A 1 3、特徴 e B 1 乃至特徴 e B 1 3、特徴 e C 1 乃至特徴 e C 8、特徴 e D 1 乃至特徴 e D 1 1、特徴 e E 1 乃至特徴 e E 6、特徴 e F 1 乃至特徴 e F 1 1、特徴 e G 1 乃至特徴 e G 1 0 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9069】

なお、以上詳述した特徴 e A 群乃至特徴 e G 群の各構成に対して、他の特徴 e A 群乃至特徴 e G 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9070】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【9071】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【9072】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【9073】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【9074】

<特徴 f A 群～特徴 f C 群>

下記の特徴 f A 群～特徴 f C 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 6 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【 9 0 7 5 】

下記の特徴 f A 群～特徴 f C 群に記載された発明は、「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機を好適に動作させる上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 9 0 7 6 】

<特徴 f A 群>

特徴 f A 1 . 情報の記憶保持に電力の供給を要する情報記憶手段（主側 R A M 3 1 4 ）と、

前記情報記憶手段に所定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ～ 5 0 2 e の値、超過フラグ、差枚数の情報等）が記憶されている状況において前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

動作電力（外部電力）の供給が停止されている状況において情報を記憶保持するための保持用電力（バックアップ電力）が前記情報記憶手段に供給され、当該情報記憶手段において情報が記憶保持されることを可能とする手段（停電監視部 3 1 5 からのバックアップ電力により主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報をバックアップする機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにすることが可能な特定手段（第 1 の実施の形態や変形例 1 の主制御装置 1 6 2 における部分クリア用処理を実行する機能、変形例 2 の主制御装置 1 6 2 における電断時クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 9 0 7 7 】

上記構成では、動作電力の供給が停止されると、保持用電力が情報記憶手段に供給され、当該情報記憶手段に記憶された情報の保持が図られる。その一方で、所定情報については、動作電力の供給が開始された場合に情報記憶手段から消去されるか、動作電力の供給の開始前に当該所定情報が消去された状態となっていることにより、情報記憶手段に所定情報が記憶されていない状態で遊技機が立ち上がるように構成されている。この所定情報は特定制御の実行に利用されるものであるところ、例えば、前日の遊技にて記憶された所定情報により特定制御が行われることを抑制したい場合に、遊技ホールにて開店前に遊技機の電源を投入することで、それを好適に実現することができ、遊技機の動作を好適化することが可能になる。

【 9 0 7 8 】

なお、本特徴において「動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去される」は、必ずしも、動作電力の供給が開始されたのと同時や当該供給が開始された直後に所定情報の消去が行われる構成である必要はなく、当該供給の開始に基づくものであれば、当該開始から所定期間の経過後に所定情報の消去が行われる構成であってもよい。そのような意味では「動作電力の供給が開始された場合」について「動作電力の供給の開始より後」と読み替えることができるし、「動作電力の供給が開始された

場合」について「動作電力の供給の開始より後」を含む概念であると解することができる。

【9079】

特徴 f A 2 . 動作電力の供給が開始された場合において前記所定情報を消去するための操作を要することなく、前記特定手段により前記所定情報が消去されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 に記載の遊技機。

【9080】

例えば、所定情報の消去に電源投入とは別の専用操作を要する構成である場合は、遊技ホールに設置された各遊技機について 1 台ずつ所定情報の消去操作を行う必要があり、ホール従業員にとって非常に手間のかかる作業となるおそれがある。この点、本特徴によれば、遊技機への電源投入に伴い自然と所定情報が消去されるため、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは、島設備の電源を投入することで当該島設備に設置された複数の遊技機に一括して電源を投入し得るため、1 の操作により複数の遊技機についてまとめて所定情報を消去することができ、所定情報の効率的な消去を行うことが可能になる。

【9081】

特徴 f A 3 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5、アウト口 6 8 への入球等）の発生に基づいて前記所定情報を導出する手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 又は特徴 f A 2 に記載の遊技機。

【9082】

上記構成では、遊技が実行されることにより生じる所定事象に基づいて所定情報が導出されるため、所定情報に遊技の実績が反映される。そして、このような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御の実行に前日の遊技実績が影響することを好適に抑制することが可能となる。

【9083】

特徴 f A 4 . 予め定められた付与契機（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）が成立した場合に所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S f 9 0 6 ～ステップ S f 9 0 8 を実行する機能等）を備え、

前記所定事象は、前記所定の遊技価値の付与又は前記付与契機の成立であることを特徴とする特徴 f A 3 に記載の遊技機。

【9084】

上記構成では、所定事象が遊技価値の付与又はその実行契機の成立であるため、遊技価値の獲得状況が反映された所定情報が導出される。そして、このような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御の実行に前日の遊技における遊技価値の獲得状況が影響することを好適に抑制することが可能となる。

【9085】

特徴 f A 5 . 前記情報記憶手段には、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴情報領域（差球数用エリア 5 0 4 e、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ～ 5 0 2 e）が設けられており、

前記所定情報は、前記履歴情報領域に記憶される前記履歴情報である又は前記履歴情報に基づいて導出されるものであることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9086】

上記構成によれば、所定事象が発生した場合に、それに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、所定情報がそのようなして管理される所定事象の発生頻度を示す履歴情報であるか、又はその履歴情報を利用し

10

20

30

40

50

て導出される情報であるかのいずれかとなっており、そのような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、前日になされた遊技の実績が特定制御の実行に影響することを好適に抑制することが可能となる。

【9087】

特徴 f A 6 . 予め定められた特定契機（差球数が特定個数以上となること）の成立に基づいて前記特定制御が実行され得るように構成されており、

前記所定情報は、前記特定契機の成立に対応した特定の情報（超過フラグ）であることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 5 のいずれかに記載の遊技機。

【9088】

上記構成では、所定情報により特定制御を実行すべきことが示され、そのような所定情報の消去が遊技機への電源投入を契機に行われるため、特定制御が実行された場合に遊技機の電源遮断操作を行い、その後、電源投入操作を行うことで、特定制御の実行状態が解除される。よって、当該解除にホール従業員の立ち合いが不可欠となり、特定制御の実行状態が遊技者によって解除されないようにすることができる。

【9089】

なお、本特徴において「前記所定情報は、前記特定契機の成立に対応した特定の情報（超過フラグ）である」は、「前記所定情報は、当該遊技機が前記特定契機の成立を把握するのに利用する特定の情報（超過フラグ）である」と読み替えることができる。

【9090】

特徴 f A 7 . 前記特定手段は、動作電力の供給が開始された場合において、遊技の進行を制御するための進行対応処理（タイマ割込み処理のステップ S f 4 0 9 ～ステップ S f 4 1 9）が実行されるよりも前に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする手段（メイン処理においてステップ S f 1 1 5 の部分クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 6 のいずれかに記載の遊技機。

【9091】

上記構成では、遊技機への電源が投入された場合に、所定情報の消去処理が実行されてから進行対応処理が実行されるため、前日の所定情報が消去された状態で遊技の進行を開始させることができる。これにより、前日の所定情報を引き継いで、遊技進行の開始前や開始後の早期に特定制御が行われることが回避され、特定制御の影響を受けて遊技の進行が適切に行われなくなることを抑制できる。

【9092】

特徴 f A 8 . 動作電力の供給が開始された場合に供給開始時処理を実行する手段（主制御装置 1 6 2 におけるメイン処理を実行する機能）を備え、

前記供給開始時処理に、前記特定手段による前記所定情報の消去処理（ステップ S f 1 1 5 の部分クリア用処理）が含まれることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 7 のいずれかに記載の遊技機。

【9093】

上記構成では、動作電力の供給が開始されることに応じて実行される供給開始時処理の中で所定情報が消去されるため、前日の所定情報が残ったままの状態で行進対応処理が実行されることを好適に抑制することができる。これにより、前日の所定情報を引き継いで、遊技進行の開始前や開始後の早期に特定制御が行われることが回避され、特定制御の影響を受けて遊技の進行が適切に行われなくなることを抑制できる。

【9094】

特徴 f A 9 . 定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主制御装置 1 6 2 におけるタイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 4 0 9 ～ステップ S f 4 1 9）が前記割込み処理に含まれており、

動作電力の供給が開始されて前記供給開始時処理が実行される場合において、前記消去処理の実行より後に前記割込み処理の割込みが許容されるように構成されている（メイン処理において、タイマ割込み処理の割込みが禁止された状態でステップ S f 1 0 1 ～ステ

10

20

30

40

50

ップ S f 1 1 6 の処理が実行される構成) ことを特徴とする特徴 f A 8 に記載の遊技機。
【 9 0 9 5 】

上記構成では、供給開始時処理の中で所定情報の消去処理が実行される場合において、遊技の進行を制御するための進行対応処理が定期的に起動される割込み処理として実行され、供給開始時処理において上記消去処理が行われた後に上記割込み処理の割込みが許容されるため、所定情報を消去してから進行対応処理を起動させることができる。これにより、前日の所定情報を引き継いだ状態で進行対応処理が開始されることを確実に回避することができ、特定制御の影響を受けて遊技の進行が遊技の進行が適切に行われなくなることが好適に抑制することが可能になる。

【 9 0 9 6 】

特徴 f A 1 0 . 動作電力の供給が停止されている状況において、前記所定情報としての第 1 所定情報と、当該第 1 所定情報とは異なる第 2 所定情報 (ベース値の情報、ベース値用カウンタエリア 5 0 1 の各カウンタ 5 0 1 a ~ 5 0 1 c の値、遊技の進行を制御するための処理に用いる情報等) とが前記情報記憶手段に記憶されている状態で前記保持用電力が前記情報記憶手段に供給され、前記情報記憶手段において前記第 1 所定情報と前記第 2 所定情報とが記憶保持されるようにすることを可能とする手段 (停電監視部 3 1 5 からのバックアップ電力により主側 R A M 3 1 4 に記憶された情報をバックアップする機能) を備え、

前記特定手段は、動作電力の供給が開始された場合に、前記情報記憶手段に前記第 2 所定情報が記憶保持されたまま、前記第 1 所定情報が消去されるようにする、又は前記情報記憶手段にて前記第 2 所定情報が記憶保持され且つ前記所定情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにする手段 (第 1 の実施の形態や変形例 1 の主制御装置 1 6 2 における部分クリア用処理を実行する機能、変形例 2 の主制御装置 1 6 2 における電断時クリア用処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 f A 1 乃至特徴 f A 9 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 0 9 7 】

上記構成では、情報記憶手段に第 1 所定情報と第 2 所定情報とが記憶されている状況で動作電力の供給が停止され、その後、動作電力の供給が開始された場合に、第 2 所定情報については情報記憶手段に残しつつ、第 1 所定情報については情報記憶手段から消去された状態で遊技機を起動させることができる。これにより、第 2 所定情報に対する電源遮断からの保護を適切に図りつつ、第 1 所定情報の消去により、特定制御の実行に前日の遊技実績が影響することを好適に抑制することが可能になる。

【 9 0 9 8 】

特徴 f A 1 1 . 各種処理を実行する制御手段 (M P U 3 1 2) を備え、
当該制御手段は、

前記各種処理のうち第 1 所定処理を実行する第 1 所定処理実行手段 (主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 4 0 1 ~ ステップ S f 4 1 9 の処理を実行する機能) と、

前記各種処理のうち第 2 所定処理を実行する第 2 所定処理実行手段 (主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 1 0 3 ~ ステップ S f 1 1 0 5 、ステップ S f 2 1 0 3 ~ ステップ S f 2 1 0 6 、ステップ S f 3 3 0 3 ~ ステップ S f 3 3 0 6 の処理を実行する機能) と、

を備え、

前記情報記憶手段には、前記第 1 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 1 所定記憶領域 (特定制御用のワークエリア 3 9 1) と、前記第 2 所定処理が実行される場合に情報が記憶される第 2 所定記憶領域 (非特定制御用のワークエリア 3 9 3) とが設けられており、

前記第 2 所定記憶領域には前記所定情報が記憶される特定領域 (差球数用エリア 5 0 4 e 、差球数用カウンタエリア 5 0 2 、差球数用エリア 6 0 1) が含まれており、

前記第 2 所定処理実行手段は、前記特定手段として、動作電力の供給が開始された場合において、前記第 2 所定記憶領域に対して少なくとも前記特定領域を含む領域の情報が消

10

20

30

40

50

去されるようにする又は前記第2所定記憶領域に対して少なくとも前記特定領域を含む領域の情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにする手段（第1の実施の形態や変形例1の主制御装置162における部分クリア用処理を実行する機能、変形例2の主制御装置162における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴f A 1乃至特徴f A 10のいずれかに記載の遊技機。

【9099】

上記構成によれば、第1所定記憶領域と第2所定記憶領域とが設けられており、第1所定記憶領域が第1所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第2所定記憶領域が第2所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第1所定処理と第2所定処理とで情報記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【9100】

また、特定制御の実行に用いられる所定情報が記憶される特定領域の情報が動作電力の供給が開始された場合に消去される又は動作電力の供給の開始前に特定領域の情報が消去された状態となっているように、第2所定記憶領域に対して処理が行われるため、例えば、前日の遊技にて記憶された所定情報により特定制御が行われることを抑制したい場合に、遊技ホールの開店前に遊技機の電源を投入することで、それを好適に実現することができる。

【9101】

その際、上記のとおり、第1所定処理及び第2所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されることが回避されていることにより、第2所定領域に含まれる特定領域の情報を消去するに際して、第1所定領域に記憶される他の情報が消去されてしまうことを抑制することができる。つまり、動作電力の供給の停止から開始までの流れの中で、記憶保持すべき他の情報の保護に影響が及ぶことを回避しながら、特定制御の実行に用いる所定情報の消去を好適に行うことができる。

【9102】

特徴f A 12．前記特定制御にて実行される処理には、所定の遊技の進行が制限される特定状態（遊技停止状態）への移行に対応した特定処理（主制御装置162におけるステップS f 407）が含まれることを特徴とする特徴f A 1乃至特徴f A 11のいずれかに記載の遊技機。

【9103】

上記構成では、特定制御が実行されることにより、その後の遊技の進行が制限される制限状態に移行する。このような構成に対して上記特徴f A 1から特徴f A 11のいずれかの構成を適用することで、前日の遊技実績が上記制限状態への移行に影響し、現在の遊技者により行われている遊技が過剰に制限されてしまうことを抑制できる。

【9104】

特徴f A 13．前記特定手段は、前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている状態で動作電力の供給が停止された場合に前記所定情報が消去されることを可能とする手段（変形例2の主制御装置162における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴f A 1に記載の遊技機。

【9105】

上記構成では、動作電力の供給が停止されることにより情報記憶手段に記憶された所定情報が消去されるため、動作電力の供給が開始された場合に所定情報が消去されている状態で遊技機を起動させることができる。また、動作電力の供給が停止されたときに所定情報の消去が行われるため、動作電力の供給の開始に際して消去処理を行う必要がなく、当該開始を契機として実行される遊技機の起動用処理の負荷を軽減することができる。これにより、遊技機の起動時間を短縮し、遊技者に早く遊技を再開させることが可能になる。

【9106】

特徴f A 14．動作電力の供給が停止された場合において前記所定情報を消去するため

10

20

30

40

50

の操作を要することなく、前記特定手段により前記所定情報が消去されることを可能とする手段（変形例２の主制御装置１６２における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｆＡ１３に記載の遊技機。

【９１０７】

上記構成では、情報記憶手段に記憶された所定情報の消去に電源遮断とは別の専用操作を要しないため、遊技ホールの閉店に伴う電源遮断により所定情報が自然と消去され、当該消去に要する手間を大きく減らすことができる。特に遊技ホールでは島設備に複数の遊技機が設置され、島設備の電源を遮断することで当該島設備に設置された複数の遊技機に対して一括して電源遮断を行い得るため、１の操作により複数の遊技機についてまとめて所定情報を消去することができ、所定情報の効率的な消去を行うことが可能になる。

10

【９１０８】

なお、上記特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４の各構成に対して、特徴ｆＡ１乃至特徴ｆＡ１４、特徴ｆＢ１乃至特徴ｆＢ１１、特徴ｆＣ１乃至特徴ｆＣ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【９１０９】

<特徴ｆＢ群>

特徴ｆＢ１．遊技の進行に関する所定処理（主制御装置１６２によるステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９）を実行する制御手段（主制御装置１６２）を備えた遊技機において、

20

前記所定処理を実行する上で用いられる情報が記憶される所定領域（特定制御用のワークエリア３９１、特定制御用のスタックエリア３９２）を有する情報記憶手段（主側ＲＡＭ３１４）と、

前記所定領域における情報の記憶状況が第１状況（ステップＳｆ４０９～ステップＳｆ４１９で用いる各種情報が記憶された状況）である状態で第１所定条件（差球数が特定個数以上になること、判定用差球数が特定個数以上になること）が成立した場合に、少なくとも前記第１状況が引き継がれた状態での遊技の進行が制限されるようにする第１手段（主制御装置１６２における遊技停止判定用処理により遊技停止状態に移行する機能）と、

前記第１手段による遊技の進行の制限より後、前記第１所定条件とは異なる第２所定条件（パチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うこと）が成立した場合に、前記第１状況が引き継がれた状態で又は前記所定領域における情報の記憶状況が前記第１状況とは異なる第２状況（第２初期化処理が行われた状況）とされた状態で遊技の進行が許容されるようにする第２手段（主制御装置１６２における電源投入設定処理により遊技停止状態を解除しつつ、部分クリア用処理により差球数の情報等を消去する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【９１１０】

上記構成では、情報記憶手段の所定領域への情報の書き込みや当該所定領域からの情報の読み出しを利用して遊技の進行に関する制御処理が行われる遊技機において、第１所定条件が成立すると、上記所定領域における情報の記憶状況を引き継いだ状態での遊技の進行が制限される。このため、第１所定条件が成立した状態で遊技が継続されることを抑制したい場合に、それを好適に実現することができる。また、そのような制限状態である状況で第２所定条件が成立すると、所定領域の情報の記憶状況を引き継いだ状態で又は記憶状況を異ならせた状態で制限状態が解除され、遊技の進行が許容される。このため、ホール従業員の行為により第２所定条件が成立する構成とすれば、第１所定条件の成立により移行した制限状態をホール従業員の立ち合いの下で解除し、遊技を再開させることができる。

40

【９１１１】

特徴ｆＢ２．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて前記第１所定条件が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴ｆＢ１に記載の遊技

50

機。

【9112】

上記構成では、遊技が実行されることにより生じる所定事象に基づいて第1所定条件が成立するため、遊技進行の制限状態への移行が遊技の実績に応じて行われる。このため、例えば、遊技機設計者の想定以上の実績が生じたときに遊技の進行を制限したい場合に、それを好適に実現することができる。

【9113】

特徴fB3．予め定められた付与契機（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の成立に基づいて所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（主制御装置162におけるステップSf417、ステップSf418の処理を実行する機能、払出制御装置181におけるステップSf906～ステップSf908の処理を実行する機能）を備え、

前記所定事象は、前記所定の遊技価値の付与又は前記付与契機の成立であることを特徴とする特徴fB2に記載の遊技機。

【9114】

上記構成では、所定事象が遊技価値の付与又はその実行契機の成立であり、それらの発生状況に基づいて第1所定条件が成立するため、遊技進行の制限状態への移行が遊技価値の獲得実績に応じて行われる。このため、実際の遊技において遊技価値が過剰に獲得されることを抑制したい場合にそれを好適に実現することができる。

【9115】

特徴fB4．前記情報記憶手段には、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴情報領域（差球数用エリア504e、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502e）が設けられており、

前記履歴情報に基づいて前記第1所定条件が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴fB1乃至特徴fB3のいずれかに記載の遊技機。

【9116】

上記構成によれば、所定事象が発生した場合に、それに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、そのようにして管理される所定事象の発生頻度に基づいて第1所定条件が成立するため、遊技の実績に応じて遊技進行の制限状態に移行させることができる。

【9117】

特徴fB5．第1所定処理を実行する第1所定処理実行手段（主制御装置162におけるステップSf401～ステップSf419の処理を実行する機能）と、

前記第1所定処理とは異なる第2所定処理を実行する第2所定処理実行手段（主制御装置162におけるステップSf1103～ステップSf1105、ステップSf2103～ステップSf2106、ステップSf3303～ステップSf3306の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報記憶手段には、前記第1所定処理が実行される場合に情報が記憶される第1所定記憶領域（特定制御用のワークエリア391）と、前記第2所定処理が実行される場合に情報が記憶される第2所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア393）とが設けられており、

前記第1所定処理に前記所定処理が含まれており、

前記第1所定記憶領域に前記所定領域が含まれており、

前記第2所定記憶領域に記憶される特定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502eの値、超過フラグ、差枚数の情報等）に基づいて前記第1所定条件が成立することを可能とする手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴fB1乃至特徴fB4のいづ

10

20

30

40

50

れかに記載の遊技機。

【9118】

上記構成では、情報記憶手段に記憶される特定情報に基づいて第1所定条件が成立するところ、遊技の進行を制御する処理の実行に際して、その特定情報の内容が誤って書き換えられたりすると、第1所定条件の成立が適切に行われなくなってしまうおそれがある。この点、本特徴では、情報記憶手段に第1所定記憶領域と第2所定記憶領域とが設けられており、第1所定記憶領域が、遊技の進行を制御する第1所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、特定情報が記憶される第2所定記憶領域が第2所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第1所定処理の実行に際して特定情報が書き換えられてしまわないようにすることができ、延いては第1所定条件を適切に成立させ、制限状態への移行制御を適切に行わせることが可能になる。

10

【9119】

特徴fB6．操作可能な所定操作手段（電源スイッチ、リセットボタン166c）を備え、前記第2所定条件の成立に当該所定操作手段の操作を要するように構成されており、遊技機前方へ開閉可能な遊技機構成体（内枠13）を備え、

前記遊技機構成体を遊技機前方へ開放した場合に前記所定操作手段を操作可能な位置に、前記所定操作手段が配置されていることを特徴とする特徴fB1乃至特徴fB5のいずれかに記載の遊技機。

【9120】

上記構成では、所定操作手段を操作しなければ第2所定条件が成立しないように構成されているとともに、その所定操作手段が遊技機構成体を遊技機前方に開放させないと操作できない位置に配置されている。この場合、ホール従業員でなければ所定操作手段の操作を行うことができず、制限状態の解除にホール従業員の立ち合いを不可欠とすることができる。よって、遊技者によって制限状態が解除されないようにすることができる。

20

【9121】

特徴fB7．前記制御手段への動作電力の供給が停止される第1状態より後、前記制御手段の動作電力の供給が開始される第2状態となった場合に前記第2所定条件が成立することを可能とする手段（主制御装置162におけるステップSf113の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴fB1乃至特徴fB6のいずれかに記載の遊技機。

30

【9122】

上記構成では、遊技機の電源遮断操作と電源投入操作とが順番に行われることにより、制限状態を解除するための第2所定条件が成立するため、遊技ホールの従業員のみが第2所定条件を成立させることが可能になる。よって、制限状態の解除にホール従業員の立ち合いが不可欠となり、遊技者によって制限状態が解除されないようにすることができる。

【9123】

特徴fB8．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象の発生に基づいて前記情報記憶手段に所定情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502eの値、超過フラグ、差枚数の情報等）を記憶する手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）を備え、前記情報記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて前記第1所定条件が成立する又は前記第1所定条件の成立有無が判定されるように構成されており、

40

前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている状況で前記第1状態となった場合において、当該第1状態より後、前記第2状態となった場合に前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定情報が消去されている状態で前記第2状態となるようにすることが可能な手段（第1の実施の形態や変形例1の主制御装置162における部分クリア用処理を実行する機能、変形例2の主制御装置162における電断時クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴fB7に記載の遊技機。

【9124】

50

上記構成では、情報記憶手段に記憶される所定情報に基づいて第1所定条件が成立して制限状態への移行が行われるとともに、情報記憶手段に所定情報が記憶されている状態で制御手段への動作電力の供給が停止された場合に、その後、動作電力の供給が開始されることで所定情報が消去されるか、動作電力の供給の開始前に所定情報が消去された状態となっているように構成される。これにより、遊技機への電源投入操作が行われることにより、制限状態の解除を行うと同時に第1所定条件の成立状態を初期化して遊技機を起動させることができ、ホール従業員の手間を好適に軽減することが可能になる。

【9125】

特徴fB9．予め定められた付与契機（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65、アウト口68への入球等）が成立した場合に所定の遊技価値が付与されるように制御する手段（払出制御装置181におけるステップSf906～ステップSf908を実行する機能等）と、

前記第1手段による遊技の進行の制限中に前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段（主制御装置162におけるステップSf1610～ステップSf1615の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴fB1乃至特徴fB8のいずれかに記載の遊技機。

【9126】

上記構成では、第1所定条件の成立により制限状態に移行した場合に当該制限状態の中で遊技価値の付与が行われることが許容されている。例えば、遊技価値を付与している途中タイミングで第1所定条件が成立した場合、制限状態への移行に伴って遊技価値の付与が途中終了されてしまうおそれがある。この点、本特徴によれば、付与の途中で制限状態に移行しても最後まで遊技価値の付与を行わせることができ、遊技者が得られるべき遊技価値が適切に付与されるようにすることが可能になる。

【9127】

特徴fB10．前記所定の遊技価値の付与に対応した特定情報（賞球信号）を遊技機外部に出力可能な出力手段（主制御装置162におけるステップSf419の処理を実行する機能、払出制御装置181におけるステップSf909の処理を実行する機能）と、

前記第1手段による遊技の進行の制限中に前記出力手段による前記特定情報の出力が許容されることを可能とする手段（主制御装置162におけるステップSf1610～ステップSf1615の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴fB9に記載の遊技機。

【9128】

上記構成では、制限状態において、遊技価値の付与に対応した外部出力を行うことが許容されているため、制限状態の中で遊技価値の付与が行われた場合に、当該付与の発生が上記外部出力を通じて遊技ホール側の管理装置に適切に通知される。よって、制限状態中に遊技価値の付与が行われることに起因して、遊技価値に関して実際に付与した数値と、付与されたものとして管理装置が把握する数値との不整合が生じることを抑制することが可能になる。

【9129】

特徴fB11．前記第2手段は、前記第1手段による遊技の進行の制限より後、前記第2所定条件が成立した場合に、前記所定領域における情報の記憶状況が前記第2状況とされた状態で遊技の進行が許容されるようにするものであることを特徴とする特徴fB1乃至特徴fB10のいずれかに記載の遊技機。

【9130】

上記構成では、第2所定条件が成立した場合に、所定領域における情報の記憶状況が第1状況とは異なる第2状況に変更された上で遊技の進行が許容されるため、第1所定条件が成立したときと同じ遊技条件で再び遊技が行われることを抑制できる。その際、第2所定条件が成立することで、制限状態そのものと、制限状態への移行条件が成立している状態との両方が解除されるため、ホール従業員が第2所定条件を成立させる1の操作を行うだけで、それらの解除を同時に行うことができ、遊技を再開させる際の遊技ホール側の手

10

20

30

40

50

間を好適に軽減できる。

【9131】

なお、上記特徴 f B 1 乃至特徴 f B 1 1 の各構成に対して、特徴 f A 1 乃至特徴 f A 1 4、特徴 f B 1 乃至特徴 f B 1 1、特徴 f C 1 乃至特徴 f C 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9132】

<特徴 f C 群>

特徴 f C 1．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与する手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S f 9 0 6 ～ステップ S f 9 0 8 を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定判定用情報（差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ～ 5 0 2 e の値、超過フラグ、差枚数の情報等）を導出する手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報が予め定められた特定値（1 0 0 0 0 0 個）以上となった場合に特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【9133】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定判定用情報が導出され、その導出された判定用情報が特定値以上となったか否かが判定される。これにより、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、判定用情報が特定値以上となった場合にはそれに対応する特定制御が行われる。この特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【9134】

特徴 f C 2．前記特定制御にて実行される処理には、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる特定処理（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 1 0 ～ステップ S f 1 6 1 4 の処理）が含まれることを特徴とする特徴 f C 1 に記載の遊技機。

【9135】

上記構成では、判定用情報が特定値以上になると、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【9136】

特徴 f C 3．所定の異常要因を検知することが可能な検知手段（振動検知センサ、磁石検知センサ、電波検知センサ）と、

前記検知手段により検知が行われた場合に所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 0 4 ～ステップ S f 1 6 0 8 の処理を実行する機能）と、

前記検知手段により検知が行われた場合に、複数の外部出力用端子のうち所定の外部出力用端子を通じて外部情報が遊技機外部に出力されるようにする第 1 出力手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 0 9 の処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報が前記特定値となった場合に、前記所定の外部出力用端子を通じて外部情報が遊技機外部に出力されるようにする第 2 出力手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 1 5 の処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

を備えていることを特徴とする特徴 f C 2 に記載の遊技機。

【9137】

上記構成では、所定判定用情報が特定値以上となったことに基づいて遊技進行の制限状態に移行した場合に、異常検知に基づいて遊技進行の制限状態に移行した場合と共通の外部出力用端子を用いて外部情報の出力が行われる。これにより、遊技機では新たな外部出力用端子の増設が不要になり、遊技ホールでは情報受信部や管理装置等について既存の構成を用いることができ、双方においてコストの削減を図ることが可能になる。

【9138】

特徴 f C 4 . 前記所定判定用情報が前記特定値以上となっても、前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S f 1 6 1 0 ～ステップ S f 1 6 1 5 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f C 1 乃至特徴 f C 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

【9139】

上記構成では、所定判定用情報が特定値以上となることにより特定制御が行われる状態となっても、遊技価値の付与が行われることが許容されている。よって、付与の途中で特定制御が開始されることがあっても最後まで遊技価値の付与を行わせることができ、遊技者が得られるべき遊技価値が適切に付与されるようにすることが可能になる。

【9140】

なお、本特徴を上記特徴 f C 2 に適用した場合は「所定の遊技の進行が制限される状態において前記所定の遊技価値の付与が許容されることを可能とする手段を備えている」と表現することができる。

20

【9141】

特徴 f C 5 . 遊技に関する状態として、少なくとも、第 1 状態（低確率モード、非開閉実行モード）と、前記所定の遊技価値が前記第 1 状態よりも付与されやすい第 2 状態（高確率モード、開閉実行モード）とを有しており、

少なくとも、前記第 2 状態である場合に当該第 2 状態であることに対応した特定情報（高確率フラグ、大当たり中フラグ）と、後に前記第 2 状態となる所定状態（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりとなった場合において、開閉実行モード後の高確率モードへの移行がまだ行われていない状態）である場合に当該所定状態であることに対応した所定情報（高確率モードへの移行に対応した種別の大当たりであることを示す大当たり種別情報）とが記憶される情報記憶手段（主側 R A M 3 1 4）と、

30

前記判定用情報が前記特定値以上となったことに基づいて、前記情報記憶手段に記憶された前記特定情報又は前記所定情報が消去されるようにすることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 における超過時立上げ用処理を実行する機能、電源遮断時に高確率フラグの情報等を初期化する機能）を備えていることを特徴とする特徴 f C 1 乃至特徴 f C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9142】

上記構成では、遊技価値が相対的に付与されやすい第 2 状態である状況で判定用情報が特定値以上となった場合に、第 2 状態であることに対応した特定情報や、後に第 2 状態になることに対応した所定情報が初期化される。これにより、遊技価値が相対的に付与されにくい第 1 状態に変更されて遊技が行われることになり、その結果として遊技価値の更なる獲得が制限される。よって、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。また、そのような変更を遊技機自身が自動的に行うため、判定用情報が特定値以上となった場合のホール従業員の手間を軽減することができる。さらに当該変更を行うか否かがホール従業員の判断に委ねられることがないため、遊技の公平性を担保することもできる。

40

【9143】

特徴 f C 6 . 前記所定判定用情報が記憶される情報記憶手段（主側 R A M 3 1 4）と、前記情報記憶手段に前記所定判定用情報が記憶された状態で動作電力の供給が停止された場合において、動作電力の供給が開始された場合に前記情報記憶手段にて前記所定判定

50

用情報が消去されるようにする又は前記情報記憶手段にて前記所定判定用情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されるようにすることが可能な手段（第1の実施の形態や変形例1の主制御装置162における部分クリア用処理を実行する機能、変形例2の主制御装置162における電断時クリア用処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴f C 1乃至特徴f C 5のいずれかに記載の遊技機。

【9144】

上記構成では、情報記憶手段に所定判定用情報が記憶された状態で動作電力の供給が停止された後、動作電力の供給が開始されることで所定判定用情報が消去されたり、所定判定用情報が消去されている状態で動作電力の供給が開始されたりするように構成されている。この場合、遊技ホールの閉店に伴う遊技機への電源遮断と、翌日の開店に伴う遊技機への電源投入とが順に行われることにより、所定判定用情報が自然と消去されるため、特定制御の実行に前日の遊技における遊技価値の獲得状況が影響することを抑制できる。

【9145】

特徴f C 7．前記所定判定用情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第1～第5報知用表示装置169a～169e）を表示制御する第1表示制御手段（主制御装置162における表示設定用処理、報知用表示処理を実行する機能）と、

前記所定判定用情報とは異なる別情報に対応する表示（設定値の情報、ベース値の情報等）が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第2表示制御手段（主制御装置162における表示設定用処理、報知用表示処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴f C 1乃至特徴f C 6のいずれかに記載の遊技機。

【9146】

上記構成では、所定判定用情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、都度の所定判定用情報を把握することが可能になる。また、情報表示手段においては所定判定用情報に対応する表示だけでなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能になる。

【9147】

なお、上記特徴f C 1乃至特徴f C 7の各構成に対して、特徴f A 1乃至特徴f A 14、特徴f B 1乃至特徴f B 11、特徴f C 1乃至特徴f C 7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9148】

なお、以上詳述した特徴f A 群乃至特徴f C 群の各構成に対して、他の特徴f A 群乃至特徴f C 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9149】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【9150】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。

【9151】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【9152】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【9153】

＜特徴 g A 群～特徴 g C 群＞

下記の特徴 g A 群～特徴 g C 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第7の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【9154】

＜特徴 g A 群＞

特徴 g A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第7の実施の形態やその各変形例に基づいて抽出されるものである。

【9155】

なお、特徴 g A 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9156】

特徴 g A 1. 遊技状態として、第1遊技状態（通常遊技状態）と、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態（高確遊技状態）と、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第3遊技状態（時短遊技状態）とを有しており、

予め定められた判定事象（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（確変大当たり結果）となることに基づいて前記第2遊技状態への移行が行われることを可能とする第1手段（主制御装置162における開閉実行モード終了時の移行処理を実行する機能）と、

遊技における特定状態（通常時短遊技状態等）にて所定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第2回数になること、第2移行抽選に当選することなど）が成立した場合に前記第3遊技状態への移行が行われることを可能とする第2手段（主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合に突然時短遊技状態への移行を生じさせる機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【9157】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する第2遊技状態とは別に、第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態として第3遊技状態を有している。遊技における特定状態にて所定事象が成立することにより第3遊技状態への移行が生じるため、遊技の状態が他の状態から特定状態へと変化することにより、所定事象が成立するか否かについて遊技者をドキドキさせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9158】

10

20

30

40

50

特徴 g A 2 . 前記第 1 遊技状態より遊技者に有利な所定状態（高確遊技状態等）となり、当該所定状態より後に前記特定状態となることが可能に構成されていることを特徴とする特徴 g A 1 の遊技機。

【 9 1 5 9 】

上記構成では、第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な所定状態の終了後に特定状態となり、その特定状態で所定事象を成立させることで第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 3 遊技状態に移行する。この場合、有利な状態（所定状態）の後の特定状態にて所定事象を成立させることで再び有利な状態（第 3 遊技状態）に復帰したり、有利な状態が実質的に延長されたりするチャンスが付与されるものとなり、有利な状態（所定状態）が終了した後の遊技として興趣性を高めることが可能になる。

10

【 9 1 6 0 】

特徴 g A 3 . 前記所定状態が前記第 2 遊技状態であることを特徴とする特徴 g A 2 に記載の遊技機。

【 9 1 6 1 】

上記構成では、第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態の終了後に特定状態となり、その特定状態で所定事象を成立させることで第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 3 遊技状態に移行する。この場合、有利な状態（第 2 遊技状態）の後の特定状態にて所定事象を成立させることで再び有利な状態（第 3 遊技状態）に復帰したり、有利な状態が実質的に延長されたりするチャンスが付与されるものとなり、特定判定の結果に基づいて移行した第 2 遊技状態の終了後における遊技として興趣性を高めることが可能になる。

20

【 9 1 6 2 】

特徴 g A 4 . 遊技における所定状態（高確遊技状態等）より後に前記特定状態となることが可能に構成されており、

前記所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第 3 遊技状態への移行が制限される又は前記所定状態において前記所定事象が成立しないように構成されており、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

30

前記特定状態に滞在可能な遊技回の回数が前記所定状態に滞在可能な遊技回の回数より少なくなることを可能とする手段（主制御装置 1 6 2 による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップ S g 1 1 0 2 〜ステップ S g 1 1 0 5、ステップ S g 1 1 0 2 〜ステップ S g 3 5 0 1 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 g A 1 乃至特徴 g A 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 1 6 3 】

上記構成では、第 3 遊技状態への移行が許容されない所定状態が終了した後、第 3 遊技状態への移行が許容される特定状態になるとともに、特定状態に滞在可能な遊技回の回数が所定状態に滞在可能な遊技回の回数よりも少なく抑えられている。すなわち、所定状態の終了により特定状態となり、第 3 遊技状態への移行チャンスが付与される状況において、当該チャンスが少ない遊技回の中で与えられるものとなる。このため、所定事象が成立しないまま特定状態が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、所定事象を成立させた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

40

【 9 1 6 4 】

特徴 g A 5 . 前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特定状態に滞在可能な遊技回の回数として複数の回数（1 回、3 回、5 回）が設けられており、

50

前記特定状態への移行が生じる場合において前記複数の回数のうちのいずれかを移行対象の前記特定状態での回数として設定する手段（主制御装置 162 による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップ S g 3501 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 g A 1 乃至特徴 g A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9165】

上記構成では、特定状態に滞在可能な遊技回数の回数として複数の回数が設けられ、特定状態への移行時にはそれらのうちのいずれかの回数が設定されるため、所定事象の成立しやすさとしての有利度合いが異なる複数の特定状態を設けることができる。これにより、特定状態において所定事象を成立させることだけでなく、いずれの特定状態となるかについても遊技者を楽しませることが可能になる。

10

【9166】

特徴 g A 6 . 前記複数の回数には、第 1 回数（1 回）と、前記第 1 回数より多い第 2 回数（3 回）とが含まれており、

前記特定状態中の各遊技回にて前記所定事象が成立し得るように構成されており、

前記第 1 回数の前記特定状態と前記第 2 回数の前記特定状態とで各遊技回での前記所定事象の成立確率が同じであることを特徴とする特徴 g A 5 に記載の遊技機。

【9167】

上記構成では、滞在可能な遊技回数の回数が第 1 回数である特定状態と、それよりも多い第 2 回数である特定状態とにおいて、1 の遊技回における所定事象の成立確率が同じであるため、滞在可能な遊技回数の回数が多いほど、特定状態の中で所定事象が成立する期待値が高くなる。これにより、滞在可能な遊技回数の回数が多い側の特定状態となることへの遊技者の期待感が喚起され、いずれの特定状態となるかについて遊技者を好適に楽しませることが可能になる。

20

【9168】

特徴 g A 7 . 前記所定事象が成立することなく前記特定状態が終了した場合に所定の状態（残り保留分に基づく第 2 特図の遊技回が実行される状態等）となるように構成されており、

前記所定の状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第 3 遊技状態への移行が制限される又は前記所定の状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段（主制御装置 162 による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、残り保留分に基づいて行われる第 2 特図の遊技回にて特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能）を備えていることを特徴とする特徴 g A 1 乃至特徴 g A 6 のいずれかに記載の遊技機。

30

【9169】

上記構成では、特定状態が終了して所定の状態になると、第 3 遊技状態への移行が許容されなくなるため、第 3 遊技状態への移行が許容される特定状態を引き立てることができる。これにより、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9170】

特徴 g A 8 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第 2 作動口 63）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置 162 における情報取得処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて前記特定判定が実行されるように構成されており、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御

40

50

処理を実行する機能)と、

遊技回の実行中に前記所定入球手段に遊技球が入球した場合に当該入球に対応する判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段(保留球格納エリア314b)と、を備え、

前記特定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記所定の状態よりも当該入球が生じやすく、

前記所定の状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定状態よりも当該入球が生じにくく、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴gA7に記載の遊技機。

【9171】

上記構成では、所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい特定状態にて第3遊技状態への移行が許容され、その後、特定状態の終了時に存在する保留記憶分の遊技回が消化される所定の状態(所定入球手段への遊技球の入球が不可又は生じにくい状態)になると、第3遊技状態への移行が許容されないように構成されている。例えば、第3遊技状態への移行機会を付与するものとして、所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球しやすい状態では、第3遊技状態への移行を許容しないようにし、その後、保留記憶分の遊技回が行われる期間にて第3遊技状態への移行を許容する構成とすることが考えられる。つまり、所定入球手段に遊技球が入球可能な有利状態が終了した後の残り保留分の遊技回にて第3遊技状態への移行チャンスを付与するというものである。この場合、一部の状態に限定して第3遊技状態への移行機会を付与できるものの、第3遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数が保留記憶の上限数(上限保留数)により定まることになる。このため、許容遊技回の回数が上限保留数の制約を受けることになり、許容遊技回の回数を増減しようとする、上限保留数の変更まで強いられることになる。この点、本特徴によれば、保留記憶分の遊技回が消化される状態(所定の状態)の前に、第3遊技状態への移行が許容される状態(特定状態)が設けられるため、上限保留数と独立して許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回の回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

【9172】

特徴gA9. 遊技における第1所定状態(高確遊技状態等)より後に前記特定状態となり、当該特定状態より後に第2所定状態(残り保留分に基づく第2特図の遊技回が実行される状態等)となることが可能であり、

前記第1所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第3遊技状態への移行が制限される又は前記第1所定状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段(主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、高確遊技状態で特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能)と、

前記第2所定状態である状況で前記所定事象が成立しても前記第3遊技状態への移行が制限される又は前記第2所定状態において前記所定事象が成立しないようにすることを可能とする手段(主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理において、残り保留分に基づいて行われる第2特図の遊技回にて特殊外れ結果になっても突然時短遊技状態への移行を生じさせない機能)と、を備えていることを特徴とする特徴gA1乃至特徴gA8のいずれかに記載の遊技機。

【9173】

上記構成では、第3遊技状態への移行が許容されない第1所定状態となり、その第1所定状態の終了後、所定事象の成立により第3遊技状態への移行が生じる特定状態となり、その特定状態の終了後、第3遊技状態への移行が許容されない第2所定状態となるように構成されている。この場合、第3遊技状態への移行が許容される特定状態の前後が、第3特定状態への移行が許容されない第1所定状態及び第2所定状態に挟まれる形態となり、特定状態を好適に引き立てることができる。これにより、特定状態において所定事象の成

10

20

30

40

50

立を目指す遊技の面白みを高めることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9174】

特徴 g A 1 0 . 前記第 1 所定状態は、前記第 1 遊技状態より遊技者に有利な状態であることを特徴とする特徴 g A 9 に記載の遊技機。

【9175】

上記構成では、第 1 所定状態が第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態となっている。このような構成に対して上記特徴 g A 9 の構成を適用することにより、所定事象の成立により第 3 遊技状態への移行が生じ、第 1 遊技状態よりも有利な状態に復帰したり、有利な状態が実施的に延長されたりする遊技において、特定状態を好適に引き立てることができ、特定状態において所定事象の成立を目指す遊技の面白みを高めることが可能になる。

10

【9176】

特徴 g A 1 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第 2 作動口 6 3）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 における情報取得処理を実行する機能）と、

を備え、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて前記特定判定が実行されるように構成されており、

20

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に対応して取得された判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア 3 1 4 b）と、

を備え、

前記第 1 所定状態及び前記特定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第 2 所定状態よりも当該入球が生じやすく、

前記第 2 所定状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定状態よりも当該入球が生じにくく、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴 g A 9 又は特徴 g A 1 0 に記載の遊技機。

30

【9177】

上記構成では、保留記憶分の遊技回が消化される第 2 所定状態（所定入球手段への遊技球の入球が不可又は生じにくい状態）の前に、第 3 遊技状態への移行が許容される状態（特定状態）が設けられるため、保留記憶手段にて保留記憶が可能な上限保留数とは独立して、第 3 遊技状態への移行を許容する許容遊技回の回数を設定することができる。例えば、許容遊技回の回数として上限保留数よりも少ない回数を設定することができ、許容遊技回の回数設計においてその自由度を好適に高めることが可能になる。

【9178】

特徴 g A 1 2 . 前記第 3 遊技状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第 2 所定状態よりも当該入球が生じやすいことを特徴とする特徴 g A 1 1 に記載の遊技機。

【9179】

上記構成では、第 3 遊技状態が所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい状態であるため、特定状態で所定事象を成立させて第 3 遊技状態への移行を生じさせることにより、所定入球手段への遊技球の入球が可能又は生じやすい状態を実質的に延長させることができる。そのような場合において、延長のチャンスが付与される上記許容遊技回の回数を保留記憶手段における上限保留数の制約を受けずに設定することが可能になる。

40

【9180】

特徴 g A 1 3 . 前記特定判定の結果が前記特定結果になることに基づいて遊技者に所定

50

特典（開閉実行モード）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置 162 における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 手段は、前記特定判定の結果が前記特定結果になった場合において前記特典付与手段による前記所定特典の付与後に前記第 2 遊技状態への移行が行われることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定状態にて前記所定事象が成立した場合に前記特典付与手段による前記所定特典の付与を経由しないで前記第 3 遊技状態への移行が行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【9181】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果（いわゆる当たり結果）となることで付与される所定特典の付与を経由しないで第 3 遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第 3 特定状態への移行に対して特定結果への当選を要しないため、第 3 特定状態への移行確率（所定事象の成立確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第 3 特定状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【9182】

特徴 g A 1 4 . 前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記所定事象が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴 g A 1 3 に記載の遊技機。

【9183】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して所定事象が成立し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、所定事象が成立するか否かの判定とを 1 の遊技回の中で受けることができる。これにより、特定状態での遊技回を、特定結果への当選による所定特典の付与と、所定事象の成立による第 3 遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技回として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【9184】

特徴 g A 1 5 . 前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）になった場合のうち特定の場合（特殊外れ結果になった場合）に前記所定事象が成立するように構成されていることを特徴とする特徴 g A 1 3 又は特徴 g A 1 4 に記載の遊技機。

【9185】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果（いわゆる外れ結果）になった場合、すなわち、特定結果にならなかった場合の一部で所定事象が成立するため、所定特典の付与判定と所定事象の成立判定とを 1 の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉（特定結果と所定事象との同時成立）を回避しながら両判定を同時に行うことができる。また、1 の契機（特定判定の実行契機）により、所定特典の付与判定と所定事象の成立判定とが実行されるため、特定状態において遊技回の都度、必ず所定事象の成立判定が行われるものとすることができる。

【9186】

なお、上記特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 5 の各構成に対して、特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 5、特徴 g B 1 乃至特徴 g B 1 5、特徴 g C 1 乃至特徴 g C 1 3 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9187】

<特徴 g B 群>

特徴 g B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第 7 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【9188】

なお、特徴gB群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9189】

特徴gB1．予め定められた判定事象（第1作動口62又は第2作動口63への入賞）の成立に基づいて特定判定（特図当否判定）を実行する特定判定手段（主制御装置162における特図当否判定を実行する機能）と、

10

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて第1遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な第2遊技状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技状態として、第1遊技状態より遊技者に有利なものであって第2遊技状態とは異なる第3遊技状態（時短遊技状態等）を有しており、

第1特定遊技（高確遊技状態）の後に第2特定遊技（通常時短遊技状態）が実行され、当該第2特定遊技の後に第3特定遊技（残り保留分に基づく特定遊技回）が実行されることを可能とする第1手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時の移行処理において、高確遊技状態の終了後に通常時短遊技状態に移行するように高確率モード及び第1高頻度サポートモードの各上限回数を設定する機能）と、

20

前記第2特定遊技で所定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第2回数になること、第2移行抽選に当選することなど）が発生した場合に当該第2特定遊技において第3遊技状態への移行契機が成立することを可能とする第2手段（主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、通常時短遊技状態である状況で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットし、突然時短遊技状態への移行を可能とする機能）と、

前記第1特定遊技及び前記第3特定遊技で所定事象が発生した場合に当該第1特定遊技及び第3特定遊技において前記移行契機が成立しないことを可能とする第3手段（主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、高確遊技状態及び残り保留分の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットせず、突然時短遊技状態への移行が生じないようにする機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

30

【9190】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果となることに基づいて移行する第2遊技状態とは別に、第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第3遊技状態を有している。第1特定遊技、第2特定遊技及び第3特定遊技が順に行われる中で、第2特定遊技で所定事象が発生すると、第3遊技状態への移行契機が成立するものの、第1特定遊技及び第3特定遊技で所定事象が発生しても上記移行契機が成立しないように構成されている。この場合、第3遊技状態への移行が許容される許容期間（第2特定遊技の期間）の前後が、第3遊技状態への移行が許容されない非許容期間（第1特定遊技の期間、第3特定遊技の期間）で挟まれることとなり、第2特定遊技にて所定事象を発生させる遊技を好適に引き立てることができ、第3遊技状態への移行を目指す遊技の興趣性を高めることが可能になる。

40

【9191】

特徴gB2．前記第1特定遊技及び前記第2特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、

前記第2特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）が前記第1特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（高確遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）より少なくなることを可能とする手段（主制御装置162

50

による開閉実行モード終了時の移行処理において、高確率モードの上限回数を50回に設定し、第1高頻度サポートモードの上限回数を51回に設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴g B 1に記載の遊技機。

【9192】

第2特定遊技で所定事象が発生した場合に第3遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第1特定遊技及び第2特定遊技のそれぞれで行われるようにした上で、第2特定遊技では、その所定遊技の回数が第1特定遊技よりも少なく抑えられている。すなわち、第1特定遊技から第3特定遊技までの流れにおける途中の第2特定遊技でのみ第3遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、所定事象を発生させることができないまま第2特定遊技が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして第2特定遊技の中で所定事象を発生させることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

10

【9193】

特徴g B 3．前記第2特定遊技及び前記第3特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、

前記第2特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数）が前記第3特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数（通常時短遊技状態の終了時点で保留記憶されている第2特図の保留情報により実行される特図遊技回の回数）より少なくなることを可能とする手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時の移行処理において、通常時短遊技状態に滞在可能な特図遊技回の回数が第2特図の最大保留数よりも少なくなるように高確率モード及び第1高頻度サポートモードの各上限回数を設定する機能）を備えていることを特徴とする特徴g B 1又は特徴g B 2に記載の遊技機。

20

【9194】

第2特定遊技で所定事象が発生した場合に第3遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第2特定遊技及び第3特定遊技のそれぞれで行われるようにした上で、第2特定遊技では、その所定遊技の回数が第3特定遊技よりも少なく抑えられている。すなわち、第1特定遊技から第3特定遊技までの流れにおける途中の第2特定遊技でのみ第3遊技状態への移行チャンスが生じる状況において、当該チャンスが少ない回数の中で与えられるものとなる。このため、所定事象を発生させることができないまま第2特定遊技が終了してしまうことへの不安感を煽ることができ、その裏返しとして第2特定遊技の中で所定事象を発生させることができた場合の遊技者の喜びや達成感を好適に高めることが可能になる。

30

【9195】

特徴g B 4．前記第2特定遊技では、前記所定事象を発生させることができる所定遊技（特図遊技回）が行われるように構成されており、

前記第2特定遊技で実行可能な前記所定遊技の回数として複数の回数（1回、3回、5回）が設けられており、

前記第2特定遊技の実行が生じる場合において前記複数の回数のうちのいずれかを実行対象の前記第2特定遊技での回数として設定する手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時に移行処理においてステップSg3501の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴g B 1乃至特徴g B 3のいずれかに記載の遊技機。

40

【9196】

第2特定遊技で所定事象が発生した場合に第3遊技状態への移行が生じる構成において、所定事象を発生させることができる所定遊技が第2特定遊技で行われるようにした上で、第2特定遊技にて実行可能な所定遊技の回数として複数の回数が設けられている。第2特定遊技に際してはそれら複数の回数のうちのいずれかが設定されるため、所定事象を発生させるチャンスの回数を多様化することができ、所定事象の発生しやすさとしての有利度合いが異なる複数の第2特定遊技を設けることができる。これにより、第2特定遊技で

50

所定事象を発生させることだけでなく、いずれの第2特定遊技となるかについても遊技者を楽しませることが可能になる。

【9197】

特徴g B 5. 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構110）と、

遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（第2作動口63）と、

を備え、

少なくとも前記第1特定遊技及び前記第2特定遊技では、前記可変入球手段に遊技球が入球可能又は前記第1遊技状態よりも当該入球が生じやすく、

前記第3遊技状態では、前記可変入球手段に遊技球が入球可能又は前記第1遊技状態よりも当該入球が生じやすいように構成されていることを特徴とする特徴g B 1乃至特徴g B 4のいずれかに記載の遊技機。

【9198】

上記構成では、第1特定遊技及び第2特定遊技にて可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすく、また、第3遊技状態にて可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい。このような構成であることで、第2特定遊技にて所定事象を発生させて第3遊技状態に移行させることにより、可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい状態を延長させることができる。すなわち、可変入球手段への遊技球の入球が可能又は入球が生じやすい状態となっている一部の期間で所定事象を発生させることにより、当該状態をより長く遊技できるようになる遊技性を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9199】

特徴g B 6. 遊技球が入球可能な所定入球手段（第1作動口62）を備え、

前記特定判定手段は、前記所定入球手段への遊技球の入球及び前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて前記特定判定を実行し得るものであり、

前記所定入球手段への入球に基づいて前記特定判定が行われる場合よりも前記可変入球手段への入球に基づいて前記特定判定が行われる場合の方が遊技者にとって有利なように構成されている（第2特図に対応する大当たり種別テーブルの方が第1特図に対応する大当たり種別テーブルよりも有利な振り分けとなっている構成）ことを特徴とする特徴g B 5に記載の遊技機。

【9200】

上記構成では、可変入球手段に遊技球を入球させることで、所定入球手段に遊技球を入球させるよりも有利な態様の特定判定を受けることができる。このため、第2特定遊技にて所定事象を発生させて第3遊技状態に移行させることにより、その有利な態様の特定判定を受けられる状態を延長させることができる。すなわち、有利な態様の特定判定を受けられる状態となっている一部の期間で所定事象を発生させることにより、当該状態をより長く遊技できるようになる遊技性を付与することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9201】

特徴g B 7. 前記特定判定手段による前記特定判定にて前記特定結果の確率状態として、前記特定結果となる確率が相対的に低い第1確率状態（低確率モード）と、当該確率が相対的に高い第2確率状態（高確率モード）とを有しており、

前記第2確率状態での前記特定判定が前記第1特定遊技にて行われることを可能とする手段（主制御装置162における変動開始処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴g B 1乃至特徴g B 6のいずれかに記載の遊技機。

【9202】

上記構成では、第1特定遊技にて第2確率状態での特定判定が行われ、その特定判定で特定結果とならず第1特定遊技が終了した後、所定事象を発生させることにより第3遊技

10

20

30

40

50

状態に移行する第2特定遊技が行われるものとなる。これにより、特定結果の当選確率が優遇された第1特定遊技が行われたものの、残念ながら特定結果を引き当てることができず第1特定遊技が終了してしまった場合に、遊技者にとって有利な第3遊技状態への移行チャンスを到来させることができ、第1特定遊技の終了による遊技者の落胆を軽減して遊技継続の意欲を喚起することが可能になる。また、第2確率状態での特定判定が行われる第1特定遊技では、所定事象が発生しても第3遊技状態への移行が生じないため、第1特定遊技の期間において、特定結果を引き当てて第2遊技状態を獲得することに集中して遊技させることができる。

【9203】

特徴gB8．前記第2特定遊技である状況で特定報知（特殊演出A、B）が所定の報知手段（図柄表示装置75）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置143における特図変動表示用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴gB1乃至特徴gB7のいずれかに記載の遊技機。

10

【9204】

上記構成では、第2特定遊技にて特定報知が行われるため、都度の遊技がいずれの特定遊技に該当するかを遊技者が逐一把握していなくても、第2特定遊技（所定事象が発生させることで第3遊技状態に移行させ得る状態）であることを認識させることができる。

【9205】

なお、本特徴において「前記第1特定遊技及び前記第3特定遊技では前記特定報知が実行されないように構成されている」という特徴をさらに備えてもよい。

20

【9206】

特徴gB9．前記第2手段は、第1所定状態（振分結果Aに振り分けられた状態）である状況で前記第2特定遊技にて前記所定事象が発生した場合に当該第2特定遊技において第3遊技状態への移行契機が成立することを可能とするものであり、

前記第1所定状態とは異なる第2所定状態（振分結果Bに振り分けられた状態）である状況で前記第2特定遊技にて前記所定事象が発生した場合に当該第2特定遊技において前記移行契機が成立しないことを可能とする第4手段（振分結果Bに振り分けられた状況で通常時短遊技状態に移行し、その通常時短遊技状態で特殊外れ結果になった場合には突然時短遊技状態への移行が生じないようにする構成）を備えていることを特徴とする特徴gB1乃至特徴gB8のいずれかに記載の遊技機。

30

【9207】

上記構成では、同じ第2特定遊技であっても、第1所定状態である状況で第2特定遊技が行われ、その第2特定遊技で所定事象が発生させた場合は第3遊技状態への移行が生じるものの、第2所定状態である状況で第2特定遊技が行われ、その第2特定遊技で所定事象が発生させた場合は第3遊技状態への移行が生じない。このような構成であることで、第2特定遊技で所定事象が発生させることだけでなく、第1所定状態である状況で第2特定遊技が行われることへの期待感を喚起させて遊技者を楽しませることができる。

【9208】

特徴gB10．前記第1所定状態である場合において、前記第1所定状態に対応した所定報知（振分結果Aに対応した報知）が前記第2特定遊技にて行われることを可能とする手段（振分結果Aに対応した報知が通常時短遊技状態での遊技回にて行われるようにする機能）を備えていることを特徴gB9に記載の遊技機。

40

【9209】

上記構成では、第1所定状態の下で第2特定遊技が行われる場合に、その第2特定遊技において、所定報知により第1所定状態であることが報知されるため、第3遊技状態への移行が生じ得る第2特定遊技であることを遊技者に認識させた上で、その第2特定遊技を遊技させることができる。これにより、所定事象が発生するか否かについて遊技者をより注目させることができ、第2特定遊技の面白みを高めることが可能になる。

【9210】

特徴gB11．前記第1所定状態である場合において、前記第1所定状態であることに

50

対応した所定報知（振分結果 A に対応した報知）が前記第 2 特定遊技より前に行われることを可能とする手段（振分結果 A に対応した報知が通常時短遊技状態への移行前に行われるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴 g B 9 又は特徴 g B 10 に記載の遊技機。

【9211】

上記構成では、第 1 所定状態の下で第 2 特定遊技が行われる場合に、その第 2 特定遊技が開始されるよりも前に、所定報知により第 1 所定状態であることが報知されるため、第 3 遊技状態への移行が生じ得る第 2 特定遊技が行われることを事前に認識させることができる。これにより、第 1 特定遊技の終了後、所定事象が発生することへの期待感を強く喚起した状態で第 2 特定遊技に臨ませることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

【9212】

特徴 g B 12. 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第 2 作動口 63）と、を備え、

前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第 1 状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第 1 状態より入球が生じにくい第 2 状態（低頻度サポートモード）とを有しており、

前記第 1 状態である状況で前記第 1 特定遊技及び前記第 2 特定遊技、又は、前記第 1 特定遊技、前記第 2 特定遊技及び前記第 3 特定遊技が行われることを特徴とする特徴 g B 1 乃至特徴 g B 11 のいずれかに記載の遊技機。

20

【9213】

上記構成では、所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第 1 状態の下で第 1 特定遊技及び第 2 特定遊技、又は第 1 特定遊技、第 2 特定遊技及び第 3 特定遊技が行われるため、所定入球手段に遊技球を入球させる遊技が継続して行われている期間の途中における一部の期間（第 2 特定遊技の期間）を対象として第 3 遊技状態への移行チャンスが付与することができる。これにより、所定入球手段に遊技球を入球させる遊技が繰り返される中で遊技結果への期待感や注目度に抑揚を付すことができ、当該遊技の単調化を抑制することが可能になる。

【9214】

30

なお、本特徴における「前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第 1 状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第 1 状態より入球が生じにくい第 2 状態（低頻度サポートモード）とを有しており、前記第 1 状態である状況で前記第 1 特定遊技及び前記第 2 特定遊技、又は、前記第 1 特定遊技、前記第 2 特定遊技及び前記第 3 特定遊技が行われる」という構成は、「前記第 1 特定遊技及び前記第 2 特定遊技にて前記所定入球手段への遊技球の入球が可能であるか（高確遊技状態、通常時短遊技状態にて第 2 作動口 63 への入賞が可能である構成）、又は、前記第 1 特定遊技、前記第 2 特定遊技及び前記第 3 特定遊技にて前記所定入球手段への遊技球の入球が可能である（高確遊技状態、通常時短遊技状態、残り保留分に基づく遊技回が行われる期間にて第 2 作動口 63 への入賞が可能である構成）」と表現することもできる。

40

【9215】

特徴 g B 13. 前記第 2 特定遊技にて前記移行契機が成立した場合に前記第 2 遊技状態を経由しないで前記第 3 遊技状態への移行が行われることを可能とする手段（主制御装置 162 における突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 g B 1 乃至特徴 g B 12 のいずれかに記載の遊技機。

【9216】

上記構成では、第 2 特定遊技で所定事象が発生した場合に第 2 遊技状態を経由しないで第 3 遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第 3 遊技状態への移行に対して特定結果（いわゆる当たり結果）への当選を要しないため、第 3 遊技状態への移行確率（所定事象の発生確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第

50

3 遊技状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【9217】

特徴 g B 1 4 . 前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記所定事象が発生し得るように構成されていることを特徴とする特徴 g B 1 3 に記載の遊技機。

【9218】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して所定事象が発生し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、所定事象が発生するか否かの判定とを1の遊技回の中で受けることができる。これにより、第2特定遊技を、特定結果への当選による第2遊技状態への移行と、所定事象の発生による第3遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【9219】

特徴 g B 1 5 . 前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）となる場合の結果として第1所定結果（通常外れ結果）及び第2所定結果（特殊外れ結果）を含む複数の所定結果を有しており、

前記所定事象の発生は前記第2所定結果になることであることを特徴とする特徴 g B 1 4 に記載の遊技機。

【9220】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）として第1所定結果と第2所定結果とが設けられ、第2特定遊技にて第2所定結果となることにより第3遊技状態への移行が生じるため、第2遊技状態への移行判定と第3遊技状態への移行判定とを1の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉（特定結果への当選と所定事象の発生との同時成立）を回避しながら両判定を同時に行うことができる。

【9221】

なお、上記特徴 g B 1 乃至特徴 g B 1 5 の各構成に対して、特徴 g A 1 乃至特徴 g A 1 5、特徴 g B 1 乃至特徴 g B 1 5、特徴 g C 1 乃至特徴 g C 1 3 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9222】

<特徴 g C 群>

特徴 g C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第7の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【9223】

なお、特徴 g C 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果になった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するなどの特典を付与するものがある。また、上記抽選処理を実行することに基づいて図柄を変動表示させる遊技回を行い、当該遊技回において図柄を上記抽選処理の結果に対応した態様で停止表示させるものがある（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技回を好適に行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9224】

特徴 g C 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構 110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（作動口 62, 63）と、

10

20

30

40

50

前記所定入球手段への遊技球の入球に基づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置 162 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段が取得した判定用情報に基づいて特定判定（当否抽選）を実行する特定判定手段（主制御装置 162 における当否抽選を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定入球手段への遊技球の入球に対応して取得された判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア 314b）と、
を備え、

10

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の期間を設定する期間設定手段（主制御装置 162 における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、前記期間設定手段により設定された期間にて前記遊技回用動作が実行されるように遊技回の制御を行うものであり、

第 1 所定状態（高確遊技状態）である状況で前記保留記憶手段の保留記憶数が参照されて前記遊技回用動作の期間が設定されることを可能とする第 1 手段（主制御装置 162 による変動表示時間の設定処理において、高確遊技状態である場合に図 495 の変動表示時間テーブルを取得し、保留数に応じた長さの変動表示時間を設定する機能）と、

前記第 1 所定状態とは異なる第 2 所定状態（残り保留分の特図遊技回の消化状態）である状況で前記保留記憶手段の保留記憶数にかかわらず前記遊技回用動作の期間が設定されることを可能とする第 2 手段（主制御装置 162 による変動表示時間の設定処理において、残り保留分の特図遊技回の消化状態である場合に図 501 の変動表示時間テーブルを取得し、保留数にかかわらず変動表示時間を設定する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【9225】

上記構成では、第 1 所定状態での遊技回において、判定用情報の保留記憶数を踏まえた長さの遊技回用動作の期間が設定され、それとは別の第 2 所定状態での遊技回において、保留記憶数の影響を受けない長さの遊技回用動作の期間が設定される。このような構成であることにより、例えば、有利な状態の終了により第 1 所定状態から第 2 所定状態への切り替わりが生じ、第 2 所定状態にて遊技者の関心度が低い遊技回が行われる場合に、第 2 所定状態において保留記憶数が少ない状況で遊技回が行われても、その遊技回の遊技回用動作を短い期間で終わらせることができる。よって、都度の状況に応じた長さの遊技回用動作の期間を設定することができ、遊技回を好適に行うことが可能になる。

30

【9226】

特徴 gC2．前記第 1 手段は、前記特定判定の結果が所定結果（外れ結果）である場合の前記遊技回用動作の期間が前記保留記憶手段の保留記憶数が参照されて設定されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果である場合の前記遊技回用動作の期間が前記保留記憶手段の保留記憶数にかかわらず設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 gC1 に記載の遊技機。

40

【9227】

上記構成では、特定判定の結果が同じく所定結果である場合の遊技回用動作の期間の決め方として上記特徴 gC1 の構成を有するため、状況に応じた遊技回用動作の期間の設定を好適に行うことができる。

【9228】

特徴 gC3．前記第 1 所定状態にて設定可能な前記遊技回用動作の期間として相対的に長い第 1 期間（8sec）と相対的に短い第 2 期間（4sec）とを有しており、

前記第 1 手段は、前記保留記憶手段の保留記憶数が所定数（2 個）以上である場合に前記第 1 所定状態である状況での前記遊技回用動作の期間として前記第 2 期間が設定される

50

ことを可能とするものであり、

前記第2手段は、前記第2所定状態である状況での前記遊技回用動作の期間として前記第2期間より短い第3期間（1 s e c）が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 g C 1 又は特徴 g C 2 に記載の遊技機。

【9 2 2 9】

上記構成では、第1所定状態において、判定用情報の保留記憶数が所定数以上であるか否かに基づき、長さの異なる第1期間と第2期間を使い分けて遊技回用動作の期間が設定されるところ、第2所定状態では、そのうちの短い側の期間である第2期間よりもさらに短い第3期間が保留記憶数にかかわらず固定的に設定される。これにより、第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

10

【9 2 3 0】

特徴 g C 4 . 前記第2所定状態である状況で複数回の遊技回に跨って特定演出（実績演出、エンディング演出等）を実行する手段（演出制御装置 1 4 3 において 5 2 ～ 5 5 回目の特図遊技回に跨って実績演出が実行されるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴 g C 3 に記載の遊技機。

【9 2 3 1】

上記構成では、各遊技回での遊技回用動作の期間が短い第2所定状態において複数回の遊技回に跨って演出が行われるため、遊技回用動作の期間が短い中でも十分な長さの演出期間を確保しながら演出を行うことができる。

20

【9 2 3 2】

特徴 g C 5 . 遊技回において所定事象（リーチ演出の実行に対応した変動パターンが抽選されること）が成立した場合にリーチ演出が実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、

前記第2所定状態での遊技回において前記所定事象の成立有無にかかわらずリーチ演出が実行されないようにする、又は前記第2所定状態での遊技回において前記所定事象が成立しないようにする手段（第2特図における外れ用の変動表示時間テーブルにてリーチ演出の実行に対応した変動パターンが設定されていない構成等）と、を備えていることを特徴とする特徴 g C 1 乃至特徴 g C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9 2 3 3】

30

上記構成では、第2所定状態での遊技回にてリーチ演出が行われないように構成されるため、当該遊技回での遊技回用動作の期間が長くなることが抑制される。これにより、第2所定状態において長さの短い遊技回用動作の期間を固定的に設定することができ、第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることが可能になる。

【9 2 3 4】

なお、本特徴は、「前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて特定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる非特定結果（外れ結果）である遊技回において所定事象（リーチ演出の実行に対応した変動パターンが抽選されること）が成立した場合にリーチ演出が実行されるようにする手段（演出制御装置 1 4 3 における特図変動表示用処理を実行する機能）と、前記第2所定状態での遊技回にて前記特定判定の結果が前記非特定結果になった場合において前記所定事象の成立有無にかかわらずリーチ演出が実行されないようにする、又は前記第2所定状態での遊技回にて前記特定判定の結果が前記非特定結果になった場合において前記所定事象が成立しないようにする手段（第2特図における外れ用の変動表示時間テーブルにてリーチ演出の実行に対応した変動パターンが設定されていない構成等）と、を備えている」と表現することもできる。

40

【9 2 3 5】

特徴 g C 6 . 遊技状態として、第1遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数の遊技状

50

態を有しており、

前記第1所定状態である状況で前記第2遊技状態での遊技回が行われることを可能とする手段（主制御装置162による開閉実行モード終了時の移行処理においてサポートモードを高頻度サポートモードに設定する機能）と、

前記第2所定状態である状況で前記第1遊技状態での遊技回が行われることを可能とする手段（主制御装置162による高頻度サポートモード終了用処理において高頻度サポートモードを終了させて低頻度サポートモードに切り替える機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴g C 1乃至特徴g C 5のいずれかに記載の遊技機。

【9236】

上記構成では、第1所定状態にて有利な態様の遊技回が実行され、第2所定状態にて不利な態様の遊技回が実行される。すなわち、有利な状態の終了により第1所定状態から第2所定状態への切り替わりが生じるところ、このような構成に対し上記特徴g C 1の構成を適用することで、第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【9237】

特徴g C 7．前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は入球が生じやすい第1状態（高頻度サポートモード）と、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第1状態より入球が生じにくい第2状態（低頻度サポートモード）とを有しており、

前記第1状態である状況で前記第1所定状態での遊技回が行われ、前記第2状態である状況で前記第2所定状態での遊技回が行われるように構成されており、

前記第2所定状態では、前記第1状態にて保留記憶された判定用情報に対応する遊技回が実行されることを特徴とする特徴g C 1乃至特徴g C 6のいずれかに記載の遊技機。

【9238】

上記構成によれば、所定入球手段への入球が可能又は生じやすい第1状態が終了した後に行われる残り保留分に基づく遊技回を速やかに消化させることができる。これにより、保留記憶機能を搭載しながらも残り保留分に基づく遊技回が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【9239】

特徴g C 8．前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて特定特典（開閉実行モード）を付与することが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定判定にて前記特定結果となる確率状態として、前記特定結果となる確率が相対的に低い第1確率状態（低確率モード）と、前記特定結果となる確率が相対的に高い第2確率状態（高確率モード）とを有しており、

前記第1所定状態にて前記第2確率状態での前記特定判定が行われ、前記第2所定状態にて前記第1確率状態での前記特定判定が行われるように構成されていることを特徴とする特徴g C 1乃至特徴g C 7のいずれかに記載の遊技機。

【9240】

上記構成では、特定判定により特定結果となる確率が高くされた第2確率状態での遊技回が第1所定状態にて実行され、特定判定により特定結果となる確率が低くされた第1確率状態での遊技回が第2所定状態にて実行される。すなわち、高確状態（第2確率状態）の終了により第1所定状態から第2所定状態への切り替わりが生じるところ、このような構成に対し上記特徴g C 1の構成を適用することで、第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【9241】

特徴g C 9．予め定められた特定事象（特殊外れ結果になること、外れ遊技回の回数が第2回数になること、第2移行抽選に当選することなど）の成立に基づいて所定特典（高頻度サポートモードへの移行等）を付与することが可能な手段（主制御装置162における突然時短遊技状態の移行判定用処理、突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）

と、

前記第2所定状態で前記特定事象が成立しても前記所定特典が付与されない又は前記第2所定状態において前記特定事象が成立しないようにする手段（主制御装置162による突然時短遊技状態の移行判定用処理において、残り保留分の特図遊技回で特殊外れ結果になった場合に突然時短開始用フラグをセットせず、突然時短遊技状態への移行が生じないようにする機能、残り保留分の特図遊技回にて参照される当否テーブルで取り得る抽選結果の中に特殊外れ結果が含まれない構成）と、

を備えていることを特徴とする特徴g C 1乃至特徴g C 8のいずれかに記載の遊技機。

【9242】

上記構成では、特定事象の成立により所定特典が付与される前提において、第2所定状態で特定事象が成立しても所定特典が付与されない又は第2所定状態では特定事象の成立が生じない。この場合、第2所定状態にて行われる遊技回に対して遊技者の関心が低くなりがちであるところ、このような構成に対し上記特徴g C 1の構成を適用することで、第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【9243】

特徴g C 10．遊技状態として、第1遊技状態（低頻度サポートモード）と、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態（高頻度サポートモード）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記所定特典は前記第2遊技状態への移行であることを特徴とする特徴g C 9に記載の遊技機。

【9244】

上記構成では、特定事象の成立により第1遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2遊技状態への移行が生じるところ、そのような移行が生じない第2所定状態での遊技回を速やかに消化させることができ、第2所定状態が終了するまでの待ち期間を短く抑えることが可能になる。

【9245】

特徴g C 11．遊技状態として、前記第1遊技状態より遊技者に有利なものであって、前記第2遊技状態とは異なる第3遊技状態（開閉実行モード）を有しており、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）になることに基づいて前記第3遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置162における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記特定事象が成立した場合に前記第3遊技状態を経由しないで前記第2遊技状態に移行させることが可能な手段（主制御装置162における突然時短遊技状態の移行用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴g C 10に記載の遊技機。

【9246】

上記構成では、特定事象が成立した場合に第3遊技状態を経由しないで第2遊技状態への移行を行うことが可能となっている。すなわち、第2遊技状態への移行に対して特定結果（いわゆる当たり結果）への当選を要しないため、第2遊技状態への移行確率（特定事象の成立確率）を特定結果の当選確率と独立して設定することができ、第2遊技状態への移行しやすさの設計に際してその自由度を好適に高めることが可能になる。

【9247】

特徴g C 12．前記特定判定の実行又は当該実行により行われる所定判定（外れ結果の種別抽選等）の実行に対応して前記特定事象が成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴g C 11に記載の遊技機。

【9248】

上記構成では、特定判定の実行や、当該実行を条件として行われる所定判定の実行に対応して特定事象が成立し得るため、遊技者は、特定結果となるか否かの判定と、特定事象が成立するか否かの判定とを1の遊技回の中で受けることができる。これにより、第2遊

10

20

30

40

50

技状態への移行が許容される遊技回を、特定結果への当選による第3遊技状態への移行と、特定事象の成立による第3遊技状態への移行との両方に挑戦できるチャンス遊技回として機能させることができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。

【9249】

特徴gC13. 前記特定判定の結果が前記特定結果とは異なる所定結果（外れ結果）になった場合のうち特定の場合（特殊外れ結果になった場合）に前記特定事象が成立するように構成されていることを特徴とする特徴gC11又は特徴gC12に記載の遊技機。

【9250】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）となった場合の一部で特定事象が成立するため、第3遊技状態への移行判定と第2遊技状態への移行判定とを1の遊技回の中で行う場合において、それら判定間での干渉を回避しながら両判定を同時に行うことができる。

【9251】

なお、上記特徴gC1乃至特徴gC13の各構成に対して、特徴gA1乃至特徴gA15、特徴gB1乃至特徴gB15、特徴gC1乃至特徴gC13のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9252】

なお、以上詳述した特徴gA群乃至特徴gC群の各構成に対して、他の特徴gA群乃至特徴gC群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合わせて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9253】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【9254】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【9255】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【9256】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【9257】

<特徴hA群～特徴hF群>

下記の特徴hA群～特徴hF群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上述した第8の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【 9 2 5 8 】

<特徴 h A 群>

特徴 h A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 8 の実施の形態、第 8 の実施の形態の変形例 1 ～ 3 に基づいて抽出されるものである。

【 9 2 5 9 】

なお、特徴 h A 群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 9 2 6 0 】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【 9 2 6 1 】

特徴 h A 1 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ～ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、を備え、

遊技の状態として、第 1 状態（非開閉実行モード、開閉実行モード中に残り球数が 0 個以下又は所定数に到達しない状態、当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（開閉実行モード、開閉実行モード中に残り球数が 0 個以下又は所定数に到達する状態、当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第 1 状態である状況で前記特定報知が第 1 態様（第 1 停止予告用報知、相対的に大きい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能）と、

前記第 2 状態である状況で前記特定報知が前記第 1 態様とは異なる第 2 態様（第 2 停止予告用報知、相対的に小さい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第 2 手段（演出制御装置 1 4 3 における第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 9 2 6 2 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定

10

20

30

40

50

情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【9263】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第1状態と第2状態とを含む複数の状態を有するところ、特定報知の実行にあたっては、報知実行時に滞在している状態によって特定報知の態様が変化するものとなっている。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

【9264】

特徴hA2．前記第2状態（開閉実行モード）は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置65への入球発生頻度）又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第1状態（非開閉実行モード）とは異なるものであることを特徴とする特徴hA1に記載の遊技機。

【9265】

上記構成によれば、第1状態と第2状態とで遊技価値の獲得しやすさが異なる状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定報知の態様を異ならせることができる。これにより、各状態での遊技価値の獲得しやすさに適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

【9266】

なお、本特徴は、「前記第2状態は、遊技者にとっての有利度合いが前記第1状態とは異なるものである」と表現することもできる。有利度合いが高い状態では遊技価値を獲得しやすくなることが想定されるため、本構成によっても同様の効果を奏することができる。

【9267】

特徴hA3．前記第2状態（開閉実行モード）は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置65への入球発生頻度）が前記第1状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より多くなりやすい又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第1状態より多くなりやすい状態であることを特徴とする特徴hA1又は特徴hA2に記載の遊技機。

【9268】

上記構成によれば、第1状態よりも第2状態の方が遊技価値を獲得しやすい状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定報知の態様を異ならせることができる。これにより、各状態での遊技価値の獲得しやすさに適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

【9269】

なお、本特徴は「前記第2状態は、前記第1状態より遊技者にとって有利な状態である」と表現することもできる。有利度合いが高い状態では遊技価値を獲得しやすくなることが想定されるため、本構成によっても同様の効果を奏することができる。

【9270】

特徴hA4．所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記第1状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が第1結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が0個以下又は所定数に到達しない状態）であり、

10

20

30

40

50

前記第2状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記第1結果とは異なる第2結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が0個以下又は所定数に到達する状態）であることを特徴とする特徴h A 1に記載の遊技機。

【9271】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果の状況により特定報知の報知態様を異ならせることができる。これにより、特定制御の実施までの残り状況を踏まえ、特定状態の遊技を楽しませることと、特定制御の実施を事前に知らせることとのいずれを優先するかを切り替えて特定報知を行うことが可能になる。

10

【9272】

特徴h A 5．前記特定制御実行手段は、前記導出手段により導出される前記所定情報が所定値（残り球数が0個以下、差球数が停止用球数に到達）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、

前記第1結果は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記所定値とは異なる特定値に対応する結果であり、

前記第2結果は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記所定値に対応する結果であることを特徴とする特徴h A 4に記載の遊技機。

【9273】

上記構成によれば、所定情報が所定値となることに基づいて特定制御が実行され得るとともに、特定制御の事前報知である特定報知が遊技者にとって有利な特定状態の中で実行され得る構成において、特定状態中に所定情報が所定値となるか否かに応じて上記特定報知の報知態様を異ならせることができる。これにより、例えば、所定情報の導出結果が第2結果となる第2状態において目立ちやすい態様で特定報知が行われることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。

20

【9274】

特徴h A 6．前記特定制御実行手段は、前記導出手段により導出される前記所定情報が所定値（残り球数が0個以下、差球数が停止用球数に到達等）となることに基づいて前記特定制御を実行することが可能であり、

前記第1態様は、前記所定値までの残り又は前記所定情報に対応する特定情報（実際の残り球数の情報、実際の残り球数よりも少ない球数の情報、実際の差球数の情報、実際の差球数よりも多い差球数の情報）を遊技者が認識可能なものであり、

前記第2態様は、前記特定情報を遊技者が認識不可又は前記第1態様より認識しにくいものであることを特徴とする特徴h A 1乃至特徴h A 5のいずれかに記載の遊技機。

30

【9275】

上記構成では、所定情報が所定値となることに基づいて特定制御が実行されるとともに、第2態様の特定報知として、所定値までの残りを遊技者が認識不可又は第1態様よりも認識しにくい報知が行われるものとなっている。例えば、第1状態よりも第2状態の方が遊技価値を獲得しやすい構成であれば、第2状態において特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

40

【9276】

また、本特徴を特徴h A 2に適用することで、各状態での遊技価値の獲得しやすさを踏まえ、特定情報（所定状況となるまでに獲得し得る遊技価値）の認識しやすさを異ならせて特定報知を行うことができる。これにより、例えば、第1状態よりも第2状態の方が遊技価値を獲得しやすい構成であれば、特定情報の認識しやすさが低く抑えられることで、遊技価値を獲得しやすい状況において、第2状態において特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

【9277】

また、本特徴を特徴h A 3に適用することで、遊技価値を獲得しやすい第2状態にて特

50

定報知を行うにあたり、特定情報の認識しやすさを低く抑えて当該報知が行われるものとなる。これにより、遊技価値を獲得しやすい状況下では、特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることが可能になる。

【9278】

また、本特徴を特徴hA4又は特徴hA5に適用することで、特定状態中に所定情報が所定値となるか否かに応じて、特定情報の認識しやすさを異ならせて特定報知を行うことができる。これにより、例えば、特定状態中に所定情報が所定値となる場合において、特定情報の認識しやすさを低く抑えることで、所定値までの具体的な残り数よりも特定遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。

【9279】

特徴hA7．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像901，902）が所定の表示手段（図柄表示装置75等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第2態様は、前記第1態様とは前記特定表示の視認性が異なるものである（変形例1における図587（a）、図589の構成等）ことを特徴とする特徴hA1に記載の遊技機。

【9280】

上記構成では、第1状態と第2状態とで特定表示の視認性を異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しやすい状態では、特定報知の目立ちやすさを低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【9281】

特徴hA8．前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像901，902）が所定の表示手段（図柄表示装置75等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第2態様は、前記第1態様とは前記特定表示における表示の大きさが異なるものである（変形例1における図587（a）、図589の構成等）ことを特徴とする特徴hA1に記載の遊技機。

【9282】

上記構成では、第1状態と第2状態とで特定表示の大きさを異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しやすい状態では、特定報知の目立ちやすさを低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【9283】

特徴hA9．前記第2状態（当否抽選モードが高確率モードである状態、開閉実行モード）は、遊技者にとっての有利度合いが前記第1状態（当否抽選モードが低確率モードである状態、非開閉実行モード）とは異なるものであることを特徴とする特徴hA7又は特徴hA8に記載の遊技機。

【9284】

上記構成では、第1状態と第2状態とで遊技者にとっての有利度合いが異なる状況において、それら各状態のいずれに滞在するかにより、特定表示の視認性を異ならせ、特定報知への遊技者の注目しやすさを変化させることができる。例えば、有利な側の状態では、特定表示の視認性を低く抑えることで、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができ、遊技価値の獲得を楽しむ遊技と特定制御の事前報知とを好適に両立させることが可能になる。

【9285】

10

20

30

40

50

なお、本特徴は、「前記第2状態は、前記所定事象の発生頻度（可変入賞装置65への入球発生頻度）又は遊技価値の付与度合い（単位時間当たりの総払い出し数等）が前記第1状態とは異なるものである」と表現することもできる。

【9286】

特徴hA10. 前記第2状態（当否抽選モードが高確率モードである状態、開閉実行モード）は、前記第1状態（当否抽選モードが低確率モードである状態、非開閉実行モード）よりも遊技者に有利なものであり、

前記第2状態は、前記特定表示の視認性が前記第1状態より低いものである（変形例1における図587（a）、図589の構成）ことを特徴とする特徴hA9に記載の遊技機。

【9287】

上記構成では、有利度合いが高く、遊技価値を獲得しやすい第2状態では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えて特定報知が行われる。これにより、第2状態において、特定制御の実施が近づくことよりも遊技価値の獲得やその獲得量が増えることに遊技者を注目させることができる。よって、遊技価値を獲得しやすい状況で特定制御の事前報知を行いながらも、当該報知が遊技価値を獲得する遊技の妨げとなることを抑制できる。

【9288】

なお、本特徴を、上記特徴hA9を通じて上記特徴hA8に適用する場合は、「前記特定表示の視認性が前記第1状態より低い」を「前記特定表示における表示の大きさが前記第1状態より小さい」と言い換えることができる。

【9289】

また、本特徴の「前記第2状態は、前記第1状態よりも遊技者に有利なものであり」は、「前記第2状態は、前記所定事象の発生頻度が前記第1状態より多くなりやすい又は遊技価値の付与度合いが第1状態より高くなりやすい状態であり」と表現することもできる。

【9290】

特徴hA11. 所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記第1状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が第1結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が0個以下又は所定数に到達しない状態）であり、

前記第2状態は、前記特定状態において、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が前記第1結果とは異なる第2結果となる状態（開閉実行モード中に残り球数が0個以下又は所定数に到達する状態）であることを特徴とする特徴hA7又は特徴hA8に記載の遊技機。

【9291】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果の状況により特定表示の目立ちやすさを異ならせることができる。例えば、特定状態において特定制御の実施までに十分な猶予がある状況では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えることで、特定状態を楽しむ遊技に遊技者を集中させることができる。一方、特定状態において特定制御の実施が迫っている状況では、特定表示を目立たせて注目させやすくすることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。

【9292】

特徴hA12. 所定の場合（大当たり結果となった場合）に、所定状態（通常遊技状態等の非開閉実行モード）より遊技者にとって有利な特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における特電開始処理を実行する機能）を備え、

前記特定制御実行手段は、前記導出手段による前記所定情報の導出結果が所定結果（残り球数が0個以下、差球数が停止用球数に到達）となることに基いて前記特定制御を実行することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第1状態は、前記特定状態において前記所定情報の導出結果が前記所定結果とならない状態であり、

前記第2状態は、前記特定状態において前記所定情報の導出結果が前記所定結果となる状態であることを特徴とする特徴h A 7又は特徴h A 8に記載の遊技機。

【9293】

上記構成によれば、所定の場合に遊技者にとって有利な特定状態に移行する遊技機において、特定制御の事前報知である特定報知をその特定状態にて行う場合に、所定情報の導出結果が特定制御の実行に対応した所定結果となるか否かにより、特定表示の目立ちやすさを異ならせることができる。例えば、特定状態中に所定結果とならない第1状態では、特定表示の目立ちやすさを低く抑えることで、特定状態を楽しむ遊技に遊技者を集中させることができる。一方、特定状態中に所定結果となる第2状態では、特定表示を目立たせて注目させやすくすることで、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても特定制御が実行されることを好適に知らせることが可能になる。

【9294】

特徴h A 13. 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置162におけるステップSh2509の処理）を含むものであることを特徴とする特徴h A 1乃至特徴h A 12のいずれかに記載の遊技機。

【9295】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴h A 1から特徴h A 12のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。

【9296】

特徴h A 14. 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置181におけるステップSh1608の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502eの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記所定情報に関する特定報知（停止予告用報知における残り球数の表示）が所定の報知手段（図柄表示装置75等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技の状態として、第1状態（非開閉実行モード、当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第1状態とは異なる第2状態（開閉実行モード、当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第1状態である状況で前記特定報知が第1態様（小さい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第1手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理を実行する機能）と、

前記第2状態である状況で前記特定報知が前記第1態様とは異なる第2態様（相対的に大きい表示サイズ等）にて実行されることを可能とする第2手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【9297】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【9298】

そのような場合において、所定情報に関する特定報知が特定制御の実施に先立って実行され、遊技者に対して所定情報の状況が事前に知らされるため、不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第1状態と第2状態とを含む複数の状態を有するところ、特定報知の実行にあたっては、報知実行時に滞在している状態によって特定報知の態様が変化するものとなっている。これにより、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報知を行うことができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

【9299】

本特徴に対して上記特徴h A 1から特徴h A 1 3の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【9300】

特徴h A 1 5、遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口6 1、第1作動口6 2、第2作動口6 3、可変入賞装置6 5への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置1 8 1におけるステップSh 1 6 0 8の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア5 0 2の各カウンタ5 0 2 a～5 0 2 eの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置1 6 2における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置1 6 2における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置7 5等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置1 4 3における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【9301】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。

【9302】

本特徴に対して上記特徴h A 1から特徴h A 1 4の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【9303】

特徴 h A 1 6 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技の状態として、第 1 状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）と、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第 1 状態にて前記特定報知が実行されることを可能とする手段（上記第 8 の実施の形態及び変形例 1、2 における高確率モードにて停止予告用報知を実行する機能）を備え、

前記第 2 状態にて前記特定報知が不実行とされるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【9304】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【9305】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第 1 状態と第 2 状態を有するところ、第 1 状態では特定報知が実行され、第 2 状態では特定報知が実行されないように構成されている。これにより、各状態の特性に合わせて特定報知の有無を使い分けることが可能になる。

【9306】

本特徴に対して上記特徴 h A 1 から特徴 h A 1 5 の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【9307】

なお、上記特徴 h A 1 乃至特徴 h A 1 6 の各構成に対して、特徴 h A 1 乃至特徴 h A 1 6、特徴 h B 1 乃至特徴 h B 1 0、特徴 h C 1 乃至特徴 h C 7、特徴 h D 1 乃至特徴 h D 1 2、特徴 h E 1 乃至特徴 h E 1 2、特徴 h F 1 乃至特徴 h F 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9308】

<特徴 h B 群>

特徴 h B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出され

10

20

30

40

50

る発明群であり、主に上記第 8 の実施の形態、第 8 の実施の形態の変形例 1 ～ 3 に基づいて抽出されるものである。

【 9 3 0 9 】

なお、特徴 h B 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 9 3 1 0 】

特徴 h B 1 . 遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第 1 態様よりも入球しにくい第 2 態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置 6 5）と、

所定の場合（大当たり結果となった場合）に特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な移行手段（主制御装置 1 6 2 における特電開始処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定状態では、前記可変入球手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする切替制御が実行され得るように構成されており、

特定事象（残り球数が報知開始球数以下となること等）が発生した場合に特定報知（第 1 停止予告用報知等）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されるようにすることが可能であり、

前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に、前記可変入球手段が前記第 2 態様とされる所定状況（オープニング期間、ラウンドインターバル、エンディング期間等）で前記特定報知が実行されることを可能とする特定手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 9 3 1 1 】

上記構成では、所定の場合に特定状態への移行が行われる。特定状態では、可変入球手段が第 1 態様（遊技球が入球可能又は入球しやすい）と第 2 態様（遊技球が入球不可又は入球しにくい）とに切り替えられるため、特定状態において遊技者は、可変入球手段への遊技球の入球を狙って遊技を行うことができる。また、上記構成では、特定事象の発生に応じて特定報知を実行し得るものとなっているところ、可変入球手段が第 2 態様とされる状態で特定報知が行われる。これにより、可変入球手段への遊技球の入球を生じさせることに遊技者が集中するあまり、特定報知の見落としが発生することを好適に抑制することができ、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【 9 3 1 2 】

特徴 h B 2 . 前記所定状況は、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第 2 態様とされる状況であることを特徴とする特徴 h B 1 に記載の遊技機。

【 9 3 1 3 】

上記構成によれば、特定報知の契機である特定事象が特定状態中に発生した場合に、その特定状態において可変入球手段が第 2 態様とされる期間にて特定報知が開始されるため、遊技者が遊技に集中しやすい特定状態であっても、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を開始することができる。

【 9 3 1 4 】

特徴 h B 3 . 前記特定手段は、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第 1 態様である状況で前記特定報知の実行契機が成立した場合に、当該実行契機が成立した場合の前記第 1 態様より後の前記所定状況（ラウンドインターバル、エンディング期間等）で前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h B 1 又は特徴 h B 2 に記載の遊技機。

【 9 3 1 5 】

上記構成では、可変入球手段が第 1 態様である状況で特定事象が発生した場合に、可変

10

20

30

40

50

入球手段が第2態様に切り替えられるのを待って特定報知が開始される。このため、特定状態中のいずれのタイミングで特定事象が発生しても、可変入球手段が第2態様とされた状態で特定報知が開始されるものとなり、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を開始することができる。

【9316】

特徴hB4．前記特定状態が終了される場合に、前記可変入球手段が前記第2態様とされた状態でエンディングが実行されるように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に前記エンディングの期間にて前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴hB1乃至特徴hB3のいずれかに記載の遊技機。

10

【9317】

特定状態においてその終了時に実行されるエンディングは、可変入球手段の切替制御が終了した後、可変入球手段が第2態様とされた状態で特定状態後の遊技が開始されることを待機する状態となる。このようなエンディングの期間を利用して特定報知を開始することで、上記特徴hB1～特徴hB3の各構成により奏する上記効果を発揮しつつ、特定状態において可変入球手段への入球を目指す遊技と特定状態後に行われる遊技とのいずれに対しても妨げにならないようにして特定報知を開始することができ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【9318】

特徴hB5．前記特定事象の有無にかかわらず、前記エンディングの期間にて所定報知（普段のエンディング用報知）を実行する手段を備え、

前記特定手段は、前記エンディングの期間において、前記所定報知の開始より後に前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴hB4に記載の遊技機。

20

【9319】

上記構成では、エンディング期間にて特定報知を開始する場合に、特定事象の発生がない状況でエンディング期間にて行われる普段の報知（所定報知）の開始後に特定報知を開始させる。この場合、所定報知によりエンディング期間の実行を遊技者に認識させてから特定報知を行うことができるため、特定報知の開始による違和感を軽減することが可能になる。

30

【9320】

特徴hB6．前記特定状態の終了後、前記可変入球手段が第2態様とされる所定状態（高確遊技状態等）に移行するように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知の実行契機が成立した場合に前記所定状態における所定タイミング（開閉実行モード終了後の遊技状態における特図遊技回の開始タイミング等）にて前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴hB1に記載の遊技機。

【9321】

上記構成では、特定状態にて特定事象が発生した場合に、特定状態の終了後において可変入球手段が第2態様とされる所定状態となるのを待って特定報知が開始される。このため、特定状態の期間は当該特定状態を楽しむことに遊技者を集中させつつ、特定状態の終了後、落ち着いた状況で特定報知を開始することができ、特定報知に注目させやすい状態で当該報知を行うことが可能になる。

40

【9322】

特徴hB7．前記特定報知を実行中の状態で前記特定状態に移行した場合又は前記特定状態への移行契機が成立した場合に、前記特定状態において前記可変入球手段が前記第1態様である状況で前記特定報知が実行されることを可能とする特徴hB1乃至特徴hB6のいずれかに記載の遊技機。

【9323】

上記構成では、特定報知が実行されている状況で特定状態への移行が行われたり、その

50

移行契機が成立したりした場合に、特定状態において可変入球手段の状態にかかわらず、特定報知が実行される。このため、特定状態への移行前に行われていた特定報知が特定状態への移行後も円滑に継続されるものとなり、特定状態への移行に伴う報知の途切れや終了を抑制することが可能になる。

【9324】

なお、本特徴の「前記特定状態において前記可変入球手段が前記第1態様である状況で前記特定報知が実行されることを可能とする」は、「前記可変入球手段が前記第2態様であるか否かにかかわらず、前記特定状態において前記特定報知が実行されることを可能とする」と表現することもできる。

【9325】

特徴hB8．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置181におけるステップSh1608の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502eの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定事象は、前記所定情報が所定値（報知開始球数）になることであることを特徴とする特徴hB1乃至特徴hB7のいずれかに記載の遊技機。

【9326】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値となることにより、特定報知の契機である特定事象が発生する。可変入球手段の切替制御が行われる特定状態では、遊技価値が獲得されやすく、特定事象が発生しやすくなる。このような構成に対して上記特徴hB1から特徴hB7のいずれかの構成を適用することで、特定報知を好適に行うことが可能になる。

【9327】

特徴hB9．所定の場合（残り球数が0個以下に到達した場合、差球数が停止用球数以上に到達した場合）に前記特定状態よりも遊技者にとって不利な所定の状態（遊技停止状態等）に移行させることが可能な手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知は、前記所定の状態に関する報知であることを特徴とする特徴hB1乃至特徴hB8のいずれかに記載の遊技機。

【9328】

上記構成では、特定報知が遊技者にとって不利な所定の状態に関する報知であるため、このような報知が特定状態において可変入球手段が第1態様である状態で開始されると、可変入球手段への入球を目指す遊技に遊技者が集中しにくくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴hB1から特徴hB8のいずれかの構成を適用することで、特定報知が特定状態での遊技の妨げになることを抑制しつつ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【9329】

特徴hB10．前記所定の状態は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）であることを特徴とする特徴hB9に記載の遊技機。

【9330】

上記構成では、所定の状態が遊技進行の制限状態であり、特定報知が遊技者にとって望ましくない報知となる。このような報知が特定状態において可変入球手段が第1態様である状態で開始されると、可変入球手段への入球を目指す遊技に遊技者が集中しにくくなる懸念がある。このような構成に対して上記特徴hB1から特徴hB8のいずれかの構成を

10

20

30

40

50

適用することで、特定報知が特定状態での遊技の妨げになることを抑制しつつ、当該報知を好適に行うことが可能になる。

【9331】

なお、上記特徴h B 1乃至特徴h B 10の各構成に対して、特徴h A 1乃至特徴h A 16、特徴h B 1乃至特徴h B 10、特徴h C 1乃至特徴h C 7、特徴h D 1乃至特徴h D 12、特徴h E 1乃至特徴h E 12、特徴h F 1乃至特徴h F 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9332】

<特徴h C群>

特徴h C群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第8の実施の形態、第8の実施の形態の変形例1～3に基づいて抽出されるものである。

【9333】

なお、特徴h C群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開2004-81853号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9334】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【9335】

特徴h C 1. 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置181におけるステップSh1608の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502eの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が所定値（残り球数が0個以下、差球数が停止用球数以上）となることに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置75等）にて実行されることを可能とする特定報知実行手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）と、

前記特定報知実行手段による特定報知が所定の更新単位で更新されることを可能とする報知更新手段（演出制御装置143におけるステップSh3513の処理を実行する機能）と、

前記所定値までの残り値（残り球数）に応じて前記更新単位が変化することを可能とする特定手段（残り球数が少なくなるほど更新単位が短くなるように更新単位を変化させる

10

20

30

40

50

機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【9336】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になった場合に特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

10

【9337】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、特定報知の開始後は、所定値までの残り値に応じて特定報知の更新単位を変化させるものとなっている。例えば、残り値が少なくなるほど更新単位が小さく(更新間隔が短く)なる構成とすれば、特定制御の実施(所定値への到達)までに遠い状況では、更新頻度を減らして特定報知を目立ちにくくする一方、近づいた状況では、更新頻度を増やして特定制御の実施が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。これにより、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

20

【9338】

特徴hC2. 前記特定手段は、前記残り値が第1特定数(900個)である場合に、前記残り値が前記第1特定数より大きい第2特定数(9000個)である場合に比べて前記更新単位が小さくなることを可能とするものであることを特徴とする特徴hC1に記載の遊技機。

【9339】

上記構成では、特定制御の実施(所定値への到達)までに遠い状況では、更新単位が大きくなるため、更新頻度が減らされて特定報知が目立ちにくくなる。これにより、特定制御の実施を早くから知らせながらも、遊技者を遊技価値の獲得に集中させやすくすることができる。加えて、更新頻度を減らすことで、特定報知の更新に要する処理負荷を軽減することもできる。一方、特定制御の実施に近づいた状況では、更新単位が小さくなるため、更新頻度が増やされて残り値が細かく知られるなど、都度の残り値や特定制御の実施が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

30

【9340】

特徴hC3. 前記特定報知は、前記残り値に対応する所定報知(実際の残り球数、実際の残り球数よりも少ない球数、実際の差球数、実際の差球数よりも多い差球数の報知)を含むものであることを特徴とする特徴hC1又は特徴hC2に記載の遊技機。

【9341】

上記構成では、特定制御が実施されるまでの残り値に対応する所定報知が特定報知に含まれるため、特定報知が行われることで上記残り値を遊技者が認識することが可能になる。このような構成に対して上記特徴hC1又は特徴hC2の構成を適用することで、所定情報の進み具合に応じて所定報知(特定報知)の更新頻度を異ならせることができる。これにより、特定報知により上記残り値を認識可能としながらも、特定報知が遊技価値の獲得を目指す本来の遊技の妨げとなることを抑制可能となる。

40

【9342】

特徴hC4. 前記特定報知実行手段による特定報知にて、実際の前記残り値より少ない値に対応した態様の前記所定報知が行われることを可能とする手段(演出制御装置143におけるステップSh3508の処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴hC3に記載の遊技機。

50

【 9 3 4 3 】

上記構成では、所定報知において実際の残り値よりも少ない値が報知される。これにより、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に 0 となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

【 9 3 4 4 】

特徴 h C 5 . 前記報知更新手段により更新された前記特定報知にて、実際の前記残り値よりも少ない値に対応した態様の前記所定報知が行われることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S h 3 5 1 3 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h C 3 又は特徴 h C 4 に記載の遊技機。

10

【 9 3 4 5 】

上記構成では、特定報知としての所定報知が更新単位に従って更新される中で、その更新後の所定報知の態様が、実際の残り値よりも少ない値に対応した態様となるようにして更新が行われる。これにより、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に 0 となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

【 9 3 4 6 】

特徴 h C 6 . 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S h 2 5 0 9 の処理）を含むものであることを特徴とする特徴 h C 1 乃至特徴 h C 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 9 3 4 7 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴 h C 1 から特徴 h C 5 のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行の制限状態への移行に関する特定報知を事前に行う中で、所定情報の進み具合に応じて特定報知の更新頻度を異ならせることができる。例えば、残り値が少なくなるほど更新単位が小さくなる構成とすれば、上記移行までに遠い状況では、更新頻度を減らして特定報知を目立ちにくくする一方、近づいた状況では、更新頻度を増やして遊技進行の制限が近づいたことを分かりやすく伝えることができる。

30

【 9 3 4 8 】

特徴 h C 7 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1 、第 1 作動口 6 2 、第 2 作動口 6 3 、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ~ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報が所定値（残り球数が 0 個以下、差球数が停止用球数以上）となることに基づいて特定制御（遊技停止状態への移行）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

40

前記所定値までの残り値に対応する所定報知（実際の残り球数 R S よりも少ない球数の報知、実際の残り球数 R S の報知）が前記特定制御の実行より前に所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、

前記所定報知として、実際の前記残り値よりも少ない値に対応した態様の報知を実行することが可能であることを特徴とする遊技機。

【 9 3 4 9 】

50

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報が所定値になった場合に特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【9350】

そのような場合において、所定値までの残り値に対応する所定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、上記所定報知の実施に際しては、実際の残り値よりも少なく数に対応した態様で報知を行うため、特定制御の開始時点では報知上の残り球数が確実に0となっている状態となり、遊技者が認識する残り値よりも獲得数が少ない状況で遊技価値の更なる獲得が制限されることを抑制できる。

【9351】

本特徴に対して上記特徴hC1～特徴hC6の構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【9352】

なお、上記特徴hC1乃至特徴hC7の各構成に対して、特徴hA1乃至特徴hA16、特徴hB1乃至特徴hB10、特徴hC1乃至特徴hC7、特徴hD1乃至特徴hD12、特徴hE1乃至特徴hE12、特徴hF1乃至特徴hF9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9353】

<特徴hD群>

特徴hD群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第8の実施の形態の変形例2に基づいて抽出されるものである。

【9354】

なお、特徴hD群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9355】

特徴hD1．遊技球が入球可能又は入球しやすい第1態様（開放状態）と、遊技球が入球不可又は前記第1態様よりも入球しにくい第2態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置65）と、

所定の場合（大当たり結果となった場合）に、前記可変入球手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする切替制御（ラウンド遊技）が実行される特定状態（開閉実行モード）に移行させることが可能な移行手段（主制御装置162における特電開始処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技者にとって有利な特定事象を示唆する特別報知（ラウンド昇格報知等）が前記特定状態において実行され得るように構成されており、

予め定められた所定条件（残り球数が0個以下、差球数が停止用球数以上）が成立した場合に特定制御（遊技停止状態への移行等）が実行されるようにする手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記所定条件が成立する場合又は成立した場合に特定報知（第2停止予告用報知）が実行されるようにする手段（演出制御装置143における第2停止予告用処理を実行する機能）と、

前記特定状態にて前記所定条件が成立する状況において前記特別報知の実行が制限されることを可能とする特定手段（開閉実行モードにおいて残り球数が0個以下となる場合にラウンド昇格演出等の実行を制限する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【9356】

上記構成では、可変入球手段を第2態様（遊技球が入球不可又は入球しにくい）から第1態様（遊技球が入球可能又は入球しやすい）に切り替える切替制御が実行される特定状態において、遊技者にとって有利な特定事象を示唆する特別報知が実行される。これにより、特定状態において特別報知が実行されることへの期待感を喚起することができ、特定状態での遊技の興趣を高めることが可能になる。また、上記構成では、所定条件が成立した場合に特定制御が行われるところ、所定条件の成立に応じて特定報知が実行されるため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。しかしながら、特定制御が行われる状況で特別報知が実行された場合、遊技者が遊技を楽しむことの妨げになる場合がある。この点、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【9357】

特徴hD2．前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定報知が実行される状況において、当該特定状態にて前記特別報知の実行が制限されることを可能とするものである（開閉実行モードにおいて第2停止予告用報知を実行する場合にラウンド昇格演出の実行を制限する機能）ことを特徴とする特徴hD1に記載の遊技機。

【9358】

上記構成によれば、特定報知が実行される特定状態にて特別報知の実行が制限されるため、特定報知と特別報知とが干渉することを抑制できる。これにより、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【9359】

特徴hD3．前記特定状態の所定タイミング（4ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記特定手段は、前記特定状態において前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立する状況で前記特別報知の実行が制限されることを可能とするものである（5ラウンド以降のラウンド遊技で残り球数が0個以下となる状況でラウンド昇格演出の実行を制限する機能）ことを特徴とする特徴hD1又は特徴hD2に記載の遊技機。

【9360】

上記構成では、特別報知の実行タイミングより前に所定条件が成立する場合に限らず、特別報知の実行タイミングより後の所定条件が成立する場合も特別報知の実行を制限し得る。これにより、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【9361】

特徴hD4．前記特定状態の所定タイミング（4ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記特定状態において前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立するか否かを前記所定タイミングより前の特定タイミングにて判定する判定手段（演出制御装置143によるステップSh3403、ステップSh3404、ステップSh3605の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴hD1乃至特徴hD3のいずれかに記載の遊技機。

【9362】

10

20

30

40

50

上記構成では、所定タイミングより前の特定タイミングにて、所定タイミングより後に所定条件が成立するか否かを判定するため、特別報知の実行タイミングより後に所定条件が成立する場合であっても特別報知の実行を制限することができる。これにより、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【9363】

特徴hD5．前記特定状態において前記所定条件が成立するか否かを、その特定状態が開始される場合又は開始される前に判定する手段（主制御装置162における第2停止予告用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴hD1乃至特徴hD4のいずれかに記載の遊技機。

【9364】

上記構成では、所定条件が成立するか否かの判定が特定状態の開始時やそれより前に実行されるため、特別報知の実行タイミングが到来するよりも前に所定条件の成立の有無を特定することができる。これにより、特別報知の実行タイミングより後に所定条件が成立する場合であっても特別報知の実行を制限することができ、特定制御が実行される状況で特別報知が実行されることを好適に抑制可能となる。

【9365】

特徴hD6．前記特定状態の所定タイミング（4ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記所定タイミングより後に前記所定条件が成立する状況において、前記所定タイミングより前に前記特定報知が実行され得るように構成されている（第2停止予告用報知がオープニング期間から実行される構成）ことを特徴とする特徴hD1乃至特徴hD5のいずれかに記載の遊技機。

【9366】

上記構成では、特定報知が特定状態の早期に実行されるため、特定制御が実行されることを遊技者に対して早く知らせることができる。しかしながらその反面、特別報知の実行前に特定制御が実施されることを遊技者が認識できてしまい、特別報知の演出効果が損なわれてしまうおそれがある。この点、特定状態にて所定条件が成立する場合に特別報知の実行が制限されるため、特定報知が行われてから特別報知が行われる事象の発生が抑制され、上記不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【9367】

特徴hD7．前記特定状態において特定演出（開閉実行モード用演出）が実行され得るように構成されており、

前記特定状態において前記所定条件が成立しない場合に前記特定演出を第1態様（10R用通常演出）にて実行する第1手段（演出制御装置143におけるステップSh4206の処理を実行する機能）と、

前記特定状態において前記所定条件が成立する場合に前記特定演出を前記第1態様とは異なる第2態様（10R用特別演出）にて実行する第2手段（演出制御装置143におけるステップSh4208の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴hD1乃至特徴hD6のいずれかに記載の遊技機。

【9368】

上記構成では、特定状態にて行われる特定演出として、特定状態中に所定条件が成立しない場合には第1態様の特定演出が行われ、成立する場合には第2態様の特定演出が行われる。これにより、特定報知だけでなく、特定演出の態様によっても所定条件の成立を示唆することができ、特定制御が実施されることをより分かりやすく伝えることができる。その際、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、第2態様の特定演出についての演出設計に際して特別報知の有無を考慮しなくても済み、設計作業の負担を軽減することができる。

【9369】

特徴hD8．遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊

10

20

30

40

50

技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 181 におけるステップ S h 1608 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 502 の各カウンタ 502 a ~ 502 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 162 における超過判定用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定条件が前記所定情報に基づいて成立し得るように構成されていることを特徴とする特徴 h D 1 乃至特徴 h D 7 のいずれかに記載の遊技機。

【9370】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。そのような場合において、所定情報に基づく所定条件の成立に対応して特定報知を実行するため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。また、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特定報知により特別報知の演出効果が妨げられることを抑制できる。

【9371】

特徴 h D 9 . 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 162 におけるステップ S h 2509 の処理）を含むものであることを特徴とする特徴 h D 1 乃至特徴 h D 8 のいずれかに記載の遊技機。

【9372】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴 h D 1 から特徴 h D 8 のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行の制限状態への移行に関する特定報知を事前に行う中で、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限される。これにより、特定報知が実行される特定状態では特別報知の実行が制限されることが抑制され、特別演出の実行機能を備えた遊技機であっても上記特定報知を好適に行うことが可能になる。

【9373】

特徴 h D 10 . 前記特別報知は、実行可能な前記切替制御の回数が増えることに関する報知（ラウンド昇格報知、成功態様のラウンド昇格演出、失敗態様のラウンド昇格演出）であることを特徴とする特徴 h D 1 乃至特徴 h D 9 のいずれかに記載の遊技機。

【9374】

上記構成では、特定状態において切替制御の回数が増えることに対応した特別報知が実行され得る。このため、切替制御の回数として少ない回数が報知されている状態であっても、後に回数が増えることを期待して特定状態を遊技することができ、特定状態の興趣性を高めることが可能になる。しかしながら、特定状態の中で所定条件が成立する場合、特定報知が行われることで、特別報知が実行されるよりも前に上記回数が増えることを予測できてしまう場合があり、特別報知の演出効果が損なわれるおそれがある。この点、所定条件が成立する特定状態では特別報知の実行が制限されるため、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

【9375】

特徴 h D 11 . 前記特定状態において所定回目の前記切替制御（4 ラウンド目のラウンド遊技）で前記特別報知が実行され得るように構成されており、

前記特定報知が前記所定回目より前の前記切替制御で実行された場合に、前記所定回目より後の特定回目の切替制御（５ラウンド目以降のラウンド遊技）が実行されることを遊技者が認識可能な構成であることを特徴とする特徴 h D 1 0 に記載の遊技機。

【 9 3 7 6 】

上記構成では、実行可能な切替制御の回数が増えることを示唆する特別報知が実行されていなくても、特定制御の実施に関する特定報知が実行されることで、遊技者は、所定回目より後の切替制御が実行されることを認識できるものとなっている。このような構成において、特定状態において特定報知が実行される場合に特別報知の実行を制限することで、所定回目より後の切替制御が実行されることが特定報知の実施から判明している状況で特別報知が実行されることを抑制できる。これにより、特別報知の演出効果が損なわれることを抑制しながら、特定制御の実施に関する特定報知を実行することが可能になる。

10

【 9 3 7 7 】

特徴 h D 1 2 . 前記特定状態において前記所定条件が成立した場合に当該特定状態の終了より後に前記特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S h 2 1 0 1、ステップ S h 2 1 1 5、ステップ S h 2 1 1 6、ステップ S h 2 1 1 8、ステップ S h 2 5 0 8、ステップ S h 2 5 0 9 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h D 1 0 又は特徴 h D 1 1 に記載の遊技機。

【 9 3 7 8 】

特別報知の実行が制限される場合、特定制御にて報知される実行可能な切替制御の回数として、特別報知の実行を前提とした少ない回数ではなく、特定制御にて実際に実行され得る回数が報知されることになる。このような場合において、例えば、特定状態の途中で所定条件が成立した場合に、当該条件の成立タイミングで特定制御が実行されると、切替制御に関する報知上の回数と実際の回数とが整合しなくなる懸念がある。この点、本特徴では、特定状態において所定条件が成立した場合に、その特定状態の終了を待って特定制御が開始されるため、特定状態の途中で所定条件が成立しても、特定状態にて実行可能な切替制御の回数に変動が生じないようにすることができる。これにより、特別報知の実行が制限された特定状態において、特別報知の実行を前提としない多い回数を報知した後に所定条件が成立する場合でも、報知上の回数と実際の回数とを整合させることが可能になる。

20

【 9 3 7 9 】

なお、本特徴において、「前記特定状態にて実行可能な前記切替制御の回数を遊技者が認識できる所定報知（ラウンド数画像 9 0 3 の表示）を実行する手段」又は「前記特別報知が実行されない所定の前記特定状態において、当該所定の特定状態にて実行可能な前記切替制御の回数を遊技者が認識できる所定報知（ラウンド数画像 9 0 3 の表示）が実行されることを可能とする手段」という構成をさらに備えていてもよい。

30

【 9 3 8 0 】

なお、上記特徴 h D 1 乃至特徴 h D 1 2 の各構成に対して、特徴 h A 1 乃至特徴 h A 1 6、特徴 h B 1 乃至特徴 h B 1 0、特徴 h C 1 乃至特徴 h C 7、特徴 h D 1 乃至特徴 h D 1 2、特徴 h E 1 乃至特徴 h E 1 2、特徴 h F 1 乃至特徴 h F 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【 9 3 8 1 】

<特徴 h E 群>

特徴 h E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 8 の実施の形態の変形例 3 に基づいて抽出されるものである。

【 9 3 8 2 】

なお、特徴 h E 群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価

50

値の付与が行われる（例えば特開2004-81853号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9383】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【9384】

特徴h E 1. 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口61、第1作動口62、第2作動口63、可変入賞装置65への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置181におけるステップSh1608の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア502の各カウンタ502a～502eの値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置162における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置162における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置75等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置143における第1停止予告用処理、第2停止予告用処理を実行する機能）と、
を備え、

遊技の状態として、第1状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第1状態とは異なる第2状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記第1状態である状況で前記特定報知を実行することが可能な第1手段（演出制御装置143におけるステップSh4403、ステップSh3508の処理を実行する機能）と、

前記第2状態である状況で前記特定報知を実行することが可能な第2手段（演出制御装置143におけるステップSh4402、ステップSh3508の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【9385】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【9386】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、遊技の状態として第1状態と第2状態とを含む複数の状態を有するところ、それら第1状態と第2状態のそれぞれで特定報知を実

10

20

30

40

50

行し得るものとなっている。これにより、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて特定報知を開始することができ、特定制御が行われ得ることの事前報知を好適に行うことが可能になる。

【9387】

特徴 h E 2 . 前記第 1 手段は、前記第 1 状態である状況で第 1 所定条件（残り球数が第 2 開始球数以下になること）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であり、

前記第 2 手段は、前記第 2 状態である状況で前記第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件（残り球数が第 1 開始球数以下になること）が成立した場合に前記特定報知を実行することが可能であることを特徴とする特徴 h E 1 に記載の遊技機。

【9388】

上記構成では、第 1 状態に滞在中である場合は第 1 所定条件の成立により特定報知が実行され、第 2 状態に滞在中である場合は第 2 所定条件の成立により特定報知が実行される。それら第 1 所定条件、第 2 所定条件を第 1 状態、第 2 状態の特性を踏まえて設定することで、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。

【9389】

特徴 h E 3 . 前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも遊技者に有利なものであることを特徴とする特徴 h E 2 に記載の遊技機。

【9390】

有利度合いが高い第 2 状態では遊技者が遊技を継続することが想定され、有利度合いが低い第 1 状態では遊技者が遊技をやめることが想定される。そのような各状態の特性の違いを踏まえて第 1 所定条件、第 2 所定条件を設定することで、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。

【9391】

特徴 h E 4 . 前記特定制御実行手段は、前記所定情報が予め定められた所定値（残り球数が 0 個以下、差球数が停止用球数以上）になった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、

前記第 1 所定条件は、前記第 2 所定条件よりも前記所定値までの残り値（残り球数）が多い状況で成立し得るものであることを特徴とする特徴 h E 2 又は特徴 h E 3 に記載の遊技機。

【9392】

上記構成によれば、特定制御の実施（所定値）までの残りが相対的に多い状況で第 1 所定条件が成立し、上記残りが相対的に少ない状況で第 2 所定条件が成立する。この場合、第 1 状態では相対的に早いタイミングで特定報知が開始され、第 2 状態では相対的に遅いタイミングで特定報知が開始されることになる。これにより、滞在する状態に適したタイミングで特定報知を開始させることができ、特定制御の実施に関する特定報知を好適に行うことが可能になる。

【9393】

なお、本特徴を上記特徴 h E 3 に適用した場合は、次の効果を奏することができる。遊技者が遊技を継続することが想定される第 2 状態（有利度合いが高い側の状態）では、特定制御の実施（所定値）までの残りが少ない状況で第 2 所定条件が成立することで、特定報知の開始を遅くすることができる。これにより、特定制御の実施タイミングにある程度近づいてから特定報知を開始させることができ、遊技価値の獲得を目指す遊技に遊技者が集中できる期間を長く確保しながら、特定制御が不意打ち的に実施されることを抑制できる。一方で、遊技者が遊技をやめる可能性が想定される第 1 状態（有利度合いが低い側の状態）では、上記残りが多い状況で第 1 所定条件が成立することで、特定報知の開始を早くすることができる。これにより、新たに遊技を開始する遊技者に対し、特定制御の実施までにある程度余裕を確保した状態で、特定制御の実施を知らせることが可能になる。

【9394】

特徴 h E 5 . 前記第 1 所定条件は、所定操作手段により所定操作が行われた場合（演出用操作部 3 6 の押し下げ操作が行われた場合等）に成立し得るものであることを特徴とする特徴 h E 2 又は特徴 h E 3 に記載の遊技機。

【 9 3 9 5 】

上記構成では、第 1 状態での特定報知の開始条件である第 1 所定条件が、所定操作手段により所定操作が行われることで成立するため、第 1 状態において特定報知の有無を遊技者が手動で切り替えることが可能になる。

【 9 3 9 6 】

なお、本特徴を上記特徴 h E 3 に適用した場合は、次の効果を奏することができる。有
利度合いの低い第 1 状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざ
かる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはな
らず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。しかしながらその反面、新
たに遊技を始める遊技者は、それまでの状況を知らないため、特定報知を見たいというニ
ーズが生じる。この点、第 1 状態において手動により特定報知の有無を切り替えることが
できるため、遊技中の遊技者と新たに遊技を始める遊技者とのそれぞれの要望を満たすよ
うにして特定報知を行うことが可能になる。

【 9 3 9 7 】

特徴 h E 6 . 前記第 2 所定条件は、遊技の進行に基づく特定事象（残り球数が第 1 報知
開始球数以下になること）が発生した場合に成立し得るものであることを特徴とする特徴
h E 5 に記載の遊技機。

【 9 3 9 8 】

上記構成では、第 2 状態での特定報知の開始条件である第 2 所定条件が、遊技の進行に
基づく特定事象の発生により成立するように構成されている。この場合、第 1 状態では、
特定報知の有無が遊技者の手動操作に委ねられる一方で、第 2 状態では、特定制御の実施
が近づくことに応じて自動的に特定報知が実行されるものとなり、特定制御の事前報知を
好適に行うことが可能になる。

【 9 3 9 9 】

特徴 h E 7 . 前記第 1 状態にて前記特定報知が実行され、その後、前記第 2 状態に移行
した場合に、当該第 2 状態において前記第 2 所定条件が不成立である状況で前記特定報知
を実行することが可能な手段（演出制御装置 1 4 3 におけるステップ S h 3 5 0 3、ステ
ップ S h 3 5 1 0 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 h E 2 乃至
特徴 h E 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 4 0 0 】

上記構成では、第 1 状態で特定報知が実行されている状況で第 2 状態への移行がなされ
た場合、第 2 状態において第 2 所定条件が成立していなくても特定報知が実行されるよ
うに構成されている。これにより、第 1 状態で特定報知が実行されていた場合において、第
2 状態への移行により報知が途切れることが抑制され、特定制御の実施までの残りが不明
化することによる遊技者の混乱等を抑制することが可能になる。

【 9 4 0 1 】

特徴 h E 8 . 前記第 1 手段は、前記第 1 状態である状況で前記特定報知を第 1 態様（相
対的に小さい表示サイズ等）にて実行することが可能であり、

前記第 2 手段は、前記第 2 状態である状況で前記特定報知を前記第 1 態様とは異なる第
2 態様（相対的に大きい表示サイズ等）にて実行することが可能であることを特徴とする
特徴 h E 1 乃至特徴 h E 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 4 0 2 】

上記構成では、第 1 状態と第 2 状態とで異なる態様で特定報知が行われる。これにより
、状態の移行により滞在する状態が切り替わる中で、各状態の特性に適した態様で特定報
知を行うことができ、特定制御の実施に関する事前報知を好適に行うことが可能になる。

【 9 4 0 3 】

特徴 h E 9 . 前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像 9 0 1）が所定の表示手

10

20

30

40

50

段（図柄表示装置 7 5 等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 態様は、前記特定表示の視認性が前記第 1 態様とは異なるものであることを特徴とする特徴 h E 8 に記載の遊技機。

【 9 4 0 4 】

第 1 状態と第 2 状態とで特定表示の視認性を異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しにくい状態では、特定報知の視認性を低く抑えることで、本来の遊技に遊技者を集中させやすくしながら特定報知を行うことが可能になる。

【 9 4 0 5 】

特徴 h E 1 0 . 前記特定報知としての特定表示（メッセージ画像 9 0 1）が所定の表示手段（図柄表示装置 7 5 等）にて表示されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理を実行する機能）を備え、

前記第 2 態様は、前記特定表示における表示の大きさが前記第 1 態様と異なるものであることを特徴とする特徴 h E 8 又は特徴 h E 9 に記載の遊技機。

【 9 4 0 6 】

上記構成では、第 1 状態と第 2 状態とで特定表示の大きさを異ならせて特定報知が行われるため、特定制御が実施されることの事前報知の目立ちやすさを、各状態の特性に合わせて変化させることができる。例えば、遊技価値を獲得しにくい状態では、特定報知の大きさを小さくして目立ちにくくすることで、本来の遊技に遊技者を集中させやすくしながら特定報知を行うことが可能になる。

【 9 4 0 7 】

特徴 h E 1 1 . 前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも遊技者に有利なものであり、

前記第 2 態様は、前記特定表示の視認性が前記第 1 態様より高いものであることを特徴とする特徴 h E 9 又は特徴 h E 1 0 に記載の遊技機。

【 9 4 0 8 】

上記構成によれば、有利度合いが高く、遊技価値を獲得しやすい第 2 状態では、特定表示の視認性が高められるため、特定制御の実施が近づいていく状況において当該実施を好適に知らせることができる。一方で、有利度合いが低く、遊技価値を獲得しにくい第 1 状態では、特定表示の視認性が低く抑えられるため、当該表示が目立つことが抑制され、本来の遊技に遊技者を集中させやすくすることが可能になる。

【 9 4 0 9 】

なお、本特徴を上記特徴 h E 1 0 に適用する場合は、「前記特定表示の視認性が前記第 1 態様より高い」を「前記特定表示における表示の大きさが前記第 1 態様より大きい」と言い換えることができる。

【 9 4 1 0 】

特徴 h E 1 2 . 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S h 2 5 0 9 の処理）を含むものであることを特徴とする特徴 h E 1 乃至特徴 h E 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 4 1 1 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。このような場合において、上記特徴 h E 1 から特徴 h E 1 1 のいずれかの構成を適用することにより、遊技進行が制限させる状態への移行に関する事前報知を好適に行うことができ、当該移行が遊技者にとって不意打ち的に行われることを抑制することが可能になる。また、第 1 状態と第 2 状態のそれぞれで特定報知を実行し得るため、滞在する遊技の状態がいずれであっても、都度の状況に応じて特定報知を開始することができ、上記移行に関する事前報知を好適に行うことが可能になる。

10

20

30

40

50

【 9 4 1 2 】

なお、上記特徴 h E 1 乃至特徴 h E 1 2 の各構成に対して、特徴 h A 1 乃至特徴 h A 1 6、特徴 h B 1 乃至特徴 h B 1 0、特徴 h C 1 乃至特徴 h C 7、特徴 h D 1 乃至特徴 h D 1 2、特徴 h E 1 乃至特徴 h E 1 2、特徴 h F 1 乃至特徴 h F 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 9 4 1 3 】

<特徴 h F 群>

特徴 h F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 8 の実施の形態、第 8 の実施の形態の変形例 1 ～ 3 に基づいて抽出されるものである。

【 9 4 1 4 】

なお、特徴 h F 群は「遊技機としてパチンコ遊技機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ遊技機では、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて遊技球が発射され、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に賞球等の遊技価値の付与が行われる（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。また、スロットマシンでは、スタートレバーの操作により抽選処理が実行されるとともにリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した遊技価値が遊技者に付与される。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技機の動作に関する報知を行う場合があり、そのような報知を行う上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 9 4 1 5 】

ちなみに上記課題は「ここで、上記例示したような遊技機等においては、遊技者に対する報知を行う上で未だ改善の余地がある。」と表現することもできる。

【 9 4 1 6 】

特徴 h F 1 . 遊技が実行されている場合に発生し得る所定事象（一般入賞口 6 1、第 1 作動口 6 2、第 2 作動口 6 3、可変入賞装置 6 5 への入球等）の発生に基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段（払出制御装置 1 8 1 におけるステップ S h 1 6 0 8 の処理を実行する機能等）と、

前記所定事象の発生又は前記所定の遊技価値の付与に基づいて所定情報（残り球数の情報、差球数の情報、差球数用カウンタエリア 5 0 2 の各カウンタ 5 0 2 a ～ 5 0 2 e の値、超過フラグ等）を導出する導出手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理を実行する機能）と、

前記所定情報に基づいて特定制御（遊技停止状態への移行等）を実行することが可能な特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における超過判定用処理、遊技停止判定用処理を実行する機能）と、

前記特定制御の実行より前に前記特定制御に関する特定報知（停止予告用報知）が所定の報知手段（図柄表示装置 7 5 等）にて実行されることを可能とする手段（演出制御装置 1 4 3 における第 1 停止予告用処理、第 2 停止予告用処理を実行する機能）と、

特定事象（演出用操作部 3 6 の操作等）の発生に基づいて前記特定報知の実行状態と不実行状態の切り替えが実行されることを可能とする特定手段（演出制御装置 1 4 3 における、演出用操作部 3 6 等が操作された場合に停止予告用報知の有無を切り替える機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 9 4 1 7 】

上記構成では、遊技価値の付与又はその実行契機である所定事象の発生に基づいて所定情報が導出され、その導出された所定情報に基づいて特定制御が行われる。この場合、上記所定情報を参照することで、遊技価値の獲得状況を遊技機が認識し、過剰な獲得実績が

10

20

30

40

50

生じていないかを監視することができる。そして、特定制御において遊技価値の更なる獲得を制限するための処理が行われる構成とすれば、遊技者が獲得する遊技価値の増加が抑えられ、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。

【9418】

そのような場合において、特定制御に関する特定報知を特定制御の実施に先立って行うため、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることが抑制される。これにより、特定制御により遊技価値の更なる獲得を制限する場合において、特定制御の実施に伴う遊技者の混乱等を抑制することができる。また、特定事象の発生に応じて特定報知の有無を切り替え可能であるため、特定報知が遊技者にとって煩わしくなったりする不都合の発生を好適に抑制できる。

10

【9419】

特徴h F 2．前記特定事象は、所定操作手段（演出用操作部36等）により所定操作が行われることであることを特徴とする特徴h F 1に記載の遊技機。

【9420】

上記構成では、所定操作手段が操作されることにより、特定報知の有無が切り替えられる。これにより、特定報知を煩わしく感じる遊技者が所定操作を行うことで、特定報知が実行されないようにすることができ、逆に、特定制御の有無に関する情報を知りたい遊技者が所定操作を行うことで、特定報知を実施させることができる。

【9421】

特徴h F 3．前記所定操作手段が遊技機の前面側に配置されることを特徴とする特徴h F 2に記載の遊技機。

20

【9422】

上記構成では、所定操作手段が遊技機の前面側に配置され、特定報知の有無を切り替えるための所定操作を遊技者が簡単に行うことが可能になる。

【9423】

特徴h F 4．遊技の状態として、第1状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第1状態とは異なる第2状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定手段は、前記第1状態にて前記特定事象が発生した場合に前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴h F 1乃至特徴h F 3のいずれかに記載の遊技機。

30

【9424】

上記構成によれば、遊技の状態として複数の状態を有する遊技機において、特定報知の有無に関する切り替えの可否を各状態の特性を踏まえて使い分けることができる。これにより、特定報知の有無の切り替えが望まれる状態では当該切り替えを許容する一方で、むやみな切り替えを制限すべき状態では当該切り替えを制限することができる。

【9425】

特徴h F 5．遊技の状態として、第1状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第1状態より遊技者に有利な第2状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

40

前記特定手段は、少なくとも前記第1状態にて前記特定事象が発生した場合に前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴h F 1乃至特徴h F 4のいずれかに記載の遊技機。

【9426】

有利度合いの低い第1状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。このような場合を対象として、特定事象の発生により特定報知の有無を切り替え可能であるため、特定報知が遊技者にとって煩わしくなることを抑制できる。

【9427】

50

特徴 h F 6 . 遊技の状態として、第 1 状態（当否抽選モードが低確率モードである状態）と、前記第 1 状態より遊技者に有利な第 2 状態（当否抽選モードが高確率モードである状態）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定手段は、前記第 1 状態にて所定操作手段（演出用操作部 3 6 等）により所定操作が行われることに基づいて前記切り替えが実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h F 1 乃至特徴 h F 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 4 2 8 】

有利度合いの低い第 1 状態では、遊技価値が獲得されにくく、特定制御の実施に対して遠ざかる状況といえるため、遊技中の遊技者にとっては、特定報知がさほど重要なものとはならず、寧ろ特定報知がない方が望ましいと言えることもある。しかしながらその反面、新たに遊技を始める遊技者は、それまでの状況を知らないため、特定報知を見たいというニーズが生じる。この点、第 1 状態において手動により特定報知の有無を切り替えることができるため、遊技中の遊技者と新たに遊技を始める遊技者とのそれぞれの要望を満たすようにして特定報知を行うことが可能になる。

【 9 4 2 9 】

特徴 h F 7 . 前記所定情報に基づいて前記特定報知が実行されることを可能とする第 1 手段（演出制御装置 1 4 3 における、残り球数を参照して停止予告用報知を開始する機能）と、

前記特定手段としての第 2 手段と、

を備えていることを特徴とする特徴 h F 1 乃至特徴 h F 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 4 3 0 】

上記構成では、特定報知の有無を切り替えるための特定手段（第 2 手段）とは別に、遊技価値の付与や所定事象の発生に基づいて導出される所定情報に基づいて特定報知を実行する第 1 手段を備えている。例えば、遊技者が手動で特定報知を不実行とする状態に設定していたとしても、遊技価値の獲得状況に応じて自動的に特定報知を開始させることができ、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることを好適に抑制可能となる。

【 9 4 3 1 】

特徴 h F 8 . 前記特定制御実行手段は、前記所定情報が予め定められた所定値（残り球数が 0 個以下、差球数が停止用球数以上）になった場合に前記特定制御を実行することが可能なものであり、

前記第 1 手段は、前記所定値までの残り値（残り球数）が特定値（報知開始球数）以下である状況で前記特定報知が実行されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 h F 7 に記載の遊技機。

【 9 4 3 2 】

上記構成によれば、特定制御の実施（所定値）までの残り値が特定値以下となることで特定報知が実行されるため、上記残り値が少なくなることに応じて自動的に特定報知を開始させることができる。これにより、例えば遊技者が手動で特定報知を不実行とする状態に設定していた場合でも、遊技者に対して不意打ち的に特定制御が実施されることを好適に抑制可能となる。

【 9 4 3 3 】

特徴 h F 9 . 前記特定制御は、所定の遊技の進行が制限される状態（遊技停止状態）に移行させる所定制御（主制御装置 1 6 2 におけるステップ S h 2 5 0 9 の処理）を含むものであることを特徴とする特徴 h F 1 乃至特徴 h F 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 4 3 4 】

上記構成では、特定制御の実施により、その後の遊技の進行が制限されるため、所定事象の更なる発生が抑えられる。これにより、遊技価値の更なる獲得が制限され、射幸性の過剰な高まりが抑制されるように遊技機を動作させることが可能になる。この場合、特定報知は、ある意味で遊技の限界（獲得出玉の限界）を知らせるものであり、遊技中の遊技者にとっては必ずしも望ましいものといえない。その一方で、新たに遊技を始める遊技者にとっては有用な情報となり、当該報知を見たいというニーズが生じる。この点、上記特徴

10

20

30

40

50

h F 1 から特徴 h F 8 のいずれかの構成を適用することにより、それぞれの遊技者の要望に沿うようにして特定報知を行うことが可能になる。

【 9 4 3 5 】

なお、上記特徴 h F 1 乃至特徴 h F 9 の各構成に対して、特徴 h A 1 乃至特徴 h A 1 6、特徴 h B 1 乃至特徴 h B 1 0、特徴 h C 1 乃至特徴 h C 7、特徴 h D 1 乃至特徴 h D 1 2、特徴 h E 1 乃至特徴 h E 1 2、特徴 h F 1 乃至特徴 h F 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 9 4 3 6 】

なお、以上詳述した特徴 h A 群乃至特徴 h F 群の各構成に対して、他の特徴 h A 群乃至特徴 h F 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 9 4 3 7 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【 9 4 3 8 】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典（遊技価値）を付与する遊技機。

【 9 4 3 9 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【 9 4 4 0 】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【 9 4 4 1 】

＜特徴 i A 群～特徴 i D 群＞

下記の特徴 i A 群～特徴 i D 群に記載された発明は、上述した第 3 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【 9 4 4 2 】

なお、特徴 i A 群～特徴 i D 群に記載された発明は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技への注目度を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 9 4 4 3 】

＜特徴 i A 群＞

特徴 i A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出され

10

20

30

40

50

る発明群であり、主に上記第9の実施の形態、第9の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。

【9444】

特徴 i A 1. 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第2始動口 532a、特図始動用センサ 542、第1作動口 62、第1作動口用入賞センサ 62a等）と、

遊技球が前記特定通過部を通過したことに基づいて所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置 162 による特図遊技回制御処理を実行する機能等）と、
を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過したことにより前記所定の抽選処理が行われた場合において、前記特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立し、再度の前記所定の抽選処理又は前記所定の抽選処理とは異なる特定の抽選処理（確変抽選、時短抽選等）が実行され得るように構成されている（第9の実施の形態及び変形例1における第2始動口 532aに入賞した遊技球が第2始動口 532aに再入賞し得る構成、第9の実施の形態の変形例2における第1作動口 62に入賞した遊技球が第1作動口 62に再入賞し得る構成等）ことを特徴とする遊技機。

【9445】

上記構成では、特定通過部への遊技球の通過により所定の抽選処理が実行される遊技機において、特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立し、再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行され得るように構成されている。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球がその後の遊技展開に影響を及ぼすものとなり、特定通過部を通過する前の遊技球の挙動だけでなく、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができる。よって、1の遊技球によって遊技者を長く楽しませることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9446】

特徴 i A 2. 前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、

遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 i A 1に記載の遊技機。

【9447】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過することにより再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9448】

特徴 i A 3. 前記特定通過部を通過した後の遊技球を前記特定通過部よりも上流側の所定領域（回転体 601の上流領域、第1作動口 62の上流領域）に導出する導出手段（上昇装置 615）を備え、

前記所定領域に導出された遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 i A 2に記載の遊技機。

【9449】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が導出手段により特定通過部の上流側に戻された上で、その戻された遊技球が特定通過部を再通過することが可能となるため、特定通過部の再通過に際して遊技球の動きに上昇を加えることができる。これにより、再通過する前段階で遊技球の挙動に面白みや斬新さを付加することができ、当該遊技球への注目度を好適に高めることが可能になる。

【9450】

特徴 i A 4. 前記特定通過部を通過した後の遊技球を第1領域（第2始動口案内 60

10

20

30

40

50

4、第2分岐通路815)と第2領域(外れ口案内603、第1分岐通路814)とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段(回転体601、振分部材816)を備え、

前記振分手段により前記第1領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴iA2又は特徴iA3に記載の遊技機。

【9451】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第1領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9452】

なお、本特徴において「前記振分手段は、前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部に再到達するまでの経路の途中(回転体601の上流、第1作動口62の下流)に配置されている」という構成をさらに備えてもよい。

【9453】

特徴iA5. 遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部(他の特1始動口、第2作動口63等)を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、

前記所定通過部を遊技球が通過した場合に前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴iA1に記載の遊技機。

【9454】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過することにより再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9455】

特徴iA6. 前記特定通過部を通過した後の遊技球を第1領域(第2始動口案内604、第2分岐通路815)と第2領域(外れ口案内603、第1分岐通路814)とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段(回転体601、振分部材816)を備え、

前記振分手段により前記第1領域に振り分けられた遊技球が前記所定通過部を通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴iA5に記載の遊技機。

【9456】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第1領域に振り分けられた場合に所定通過部を通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を所定通過部に通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9457】

特徴iA7. 前記所定の抽選処理は、所定の特典(開閉実行モードへの移行)を付与するか否かの付与判定(当否抽選)を行うものであり、

前記付与判定の結果が特典付与に対応した付与対応結果(大当たり結果)となった場合に遊技者に対して所定の特典を付与可能な特典付与手段(主制御装置162による遊技状態移行処理を実行する機能)を備え、

前記付与判定の結果が前記付与対応結果とは異なる所定結果(外れ結果)となった場合に、その付与判定の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により抽選契機が成立し、再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴iA1乃至特徴iA6のいずれかに記載の遊技機。

【9458】

従来の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果(いわゆる外れ結果)になると、特典を獲得できないことが確定するだけであったが、上記構成では、付与判定で外れ結果になった場合を対象として、その付与判定の契機となった特定通過部を

10

20

30

40

50

通過した遊技球により、再度の所定の抽選処理や他の特定の抽選処理が実行され得るように構成されている。これにより、上記付与判定の結果が外れ結果となった場合において、同一の遊技球により特典の獲得に再挑戦するチャンスを遊技者に提供することができ、外れ結果となった場合の復活遊技として遊技者を大いに楽しませることが可能になる。

【9459】

特徴 i A 8. 前記所定の抽選処理の結果として、第 1 結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第 1 結果よりも遊技者にとって不利な第 2 結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、

10

前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において前記特定通過部を通過した後の遊技球により抽選契機が成立した場合に再度の前記所定の抽選処理を実行するように構成されており、

再度の前記所定の抽選処理を前記第 2 結果となった前記所定の抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で実行することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 i A 1 乃至特徴 i A 7 のいずれかに記載の遊技機。

【9460】

上記構成によれば、遊技者は、先の抽選処理で第 1 結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第 2 結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

20

【9461】

特徴 i A 9. 所定入球部（入球部 516、所定入球部）を介して遊技球が入球可能に構成された特定領域（役物装置 501、閉領域）を備え、

前記特定領域に入球した遊技球が前記特定通過部を通過可能となっており、

前記特定通過部を通過した遊技球を前記特定領域内で且つ前記特定通過部よりも上流側の所定領域（回転体 601 の上流領域）に導出する導出手段（上昇装置 615）を備え、

前記所定領域に導出された遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、

遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に再度の前記所定の抽選処理又は前記特定の抽選処理が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 i A 1 乃至特徴 i A 7 のいずれかに記載の遊技機。

30

【9462】

上記構成では、特定領域に入球して特定通過部を通過した遊技球が特定領域の中で再び特定通過部を通過するか否かの構成とできるため、遊技者の注目箇所を集約させることができる。これにより、視線移動を伴うことなく、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かを視認することができ、再通過の見逃し等を抑制することが可能になる。また、特定通過部への初回通過用の領域と再通過用の領域とを重複させることができるため、それら各領域が分散配置される場合に比べて占有スペースを縮小化することができ、遊技盤の前面領域において遊技部品等の設置領域が限られている遊技機にて最適な構成とすることができる。

40

【9463】

特徴 i A 10. 前記特定領域内に遊技球が存在する状況において前記特定領域への入球を制限する手段（主制御装置 162 によるステップ S c 602 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 i A 9 に記載の遊技機。

【9464】

上記構成では、特定領域内に遊技球が存在する場合に特定領域への新たな遊技球の入球が制限される。これにより、特定通過部への再通過率が高くなって過度に遊技者有利となることが抑制されるほか、特定領域内に多数の遊技球が存在して遊技者の注意が散漫になることが抑制される。

50

【9465】

特徴 i A 1 1 . 前記特定領域内に遊技球が存在する状況において前記特定領域への入球を許容する手段（上記第9の実施の形態の変形例1の主制御装置162による普図遊技回制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 i A 1 0 に記載の遊技機。

【9466】

上記構成では、特定領域内に遊技球が存在しても特定領域への新たな遊技球の入球が許容されるため、遊技球が特定通過部を通過した後、遊技者が特定領域を狙って遊技球を発射し続けることで、特定領域内の遊技球を増やすことができる。すなわち、遊技者の発射操作によって特定通過部への再通過率を高めることができ、技術介入の余地を高めて遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9467】

特徴 i A 1 2 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第2始動口532a、特図始動用センサ542、第1作動口62、第1作動口用入賞センサ62a等）と、

前記特定通過部を遊技球が通過したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置162における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（保留球格納エリア314b）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主制御装置162における当否判定処理等を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置162における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過して前記情報取得手段により特別情報が取得された場合において、前記特定通過部を通過した後の遊技球により特別情報の取得契機が成立し、再度の特別情報の取得が実行され得るように構成されている（第9の実施の形態及び変形例1における第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞し得る構成、第9の実施の形態の変形例2における第1作動口62に入賞した遊技球が第1作動口62に再入賞し得る構成等）ことを特徴とする遊技機。

【9468】

上記構成では、特定通過部への遊技球の通過により特別情報が取得され、その取得された特別情報に基づいて付与判定が行われる遊技機において、特定通過部を通過した後の遊技球により特別情報の取得契機が成立し、再度の特別情報の取得が実行され得るように構成されている。すなわち、遊技球が特定通過部を通過したときだけでなく、通過した後も別個に特別情報を取得することができ、遊技者は1の遊技球によって複数の特別情報を獲得できるようになる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9469】

特徴 i A 1 3 . 前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されており、

遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に前記情報取得手段により特別情報が取得されるように構成されていることを特徴とする特徴 i A 1 2 に記載の遊技機。

【9470】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過することにより再度の特別情報の取得が実行される。これにより、特定通過部を通過した遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

10

20

30

40

50

【9471】

なお、上記特徴 i A 1 2 又は特徴 i A 1 3 に対して上記特徴 i A 1 から特徴 i A 1 1 のいずれかの構成を適用することが可能である。この場合、これらの構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【9472】

なお、上記特徴 i A 1 乃至特徴 i A 1 3 の各構成に対して、特徴 i A 1 乃至特徴 i A 1 3、特徴 i B 1 乃至特徴 i B 9、特徴 i C 1 乃至特徴 i C 1 1、特徴 i D 1 乃至特徴 i D 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9473】

<特徴 i B 群>

特徴 i B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第 9 の実施の形態、第 9 の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。

【9474】

特徴 i B 1. 予め定められた所定の抽選契機が成立した場合に所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する抽選手段（主制御装置 162 による特図遊技回制御処理を実行する機能等）を備え、

前記抽選処理の結果として、第 1 結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第 1 結果よりも遊技者にとって不利な第 2 結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）とを含む複数の結果を取り得るように構成されており、

前記抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において所定の状況（当否抽選の結果が外れ結果となり、その当否抽選の契機となった遊技球が役物装置 501 内に残存している状況、当否抽選の結果が外れ結果となってから所定期間が経過するまでの状況）で前記所定の抽選契機が成立した場合に、前記第 2 結果となった抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で抽選処理を実行することが可能な特定手段（第 9 の実施の形態及び変形例 1 における第 2 始動口 532a に入賞した遊技球が第 2 始動口 532a に再入賞した場合に第 2 当否テーブルを参照して特図当否抽選を実行する機能、第 2 始動口 532a に再入賞した場合に高確率モードに移行しやすい態様で確変抽選を実行する機能等）を備えていることを特徴とする遊技機。

【9475】

上記構成では、所定の抽選契機の成立により所定の抽選処理が実行される遊技機において、その抽選処理の結果が遊技者にとって不利な第 2 結果となった後、所定の状況で抽選契機が成立すると、第 2 結果となった先の抽選処理よりも有利な態様で抽選処理が実行されるように構成されている。この構成によれば、遊技者は、先の抽選処理で第 1 結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第 2 結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9476】

特徴 i B 2. 前記所定の抽選処理は、所定の特典（開閉実行モードへの移行）を付与するか否かの付与判定（当否抽選）を行うものであり、

前記付与判定の結果が特典付与に対応した付与対応結果（大当たり結果）となった場合に遊技者に対して所定の特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 162 による遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記第 1 結果は前記付与対応結果であり、前記第 2 結果は前記付与対応結果とは異なる結果（外れ結果）であることを特徴とする特徴 i B 1 に記載の遊技機。

【9477】

従来の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）になると、特典を獲得できないことが確定するだけであつたが、上記構成では、外れ結果になった場合に、特典を獲得できないことが確定するだけでは終わらず、その外れ結果を契機として後の抽選処理が有利になる。このため、外れ結果になった場合でも遊技者の期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9478】

特徴 i B 3 . 前記特定手段による抽選処理が、前記第 2 結果となった抽選処理よりも前記第 1 結果となりやすい態様で実行されるように構成されていることを特徴とする特徴 i B 1 又は特徴 i B 2 に記載の遊技機。

【9479】

上記構成では、抽選処理で第 2 結果になることで、前回よりも第 1 結果となる確率が高められた状態で抽選処理を受け得るものとなる。これにより、外れ結果となった後の遊技において第 1 結果となることへの期待感が高められ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9480】

特徴 i B 4 . 前記特定手段は、前記抽選処理の結果が前記第 2 結果となり、予め定められた所定の終了条件（役物装置 5 0 1 から遊技球がすべて排出されたこと、外れ結果となってから所定期間が経過したこと）が成立する前に前記所定の抽選契機が成立した場合に、前記第 2 結果となった抽選処理よりも遊技者にとって有利な態様で抽選処理を実行することが可能であることを特徴とする特徴 i B 1 乃至特徴 i B 3 のいずれかに記載の遊技機。

【9481】

上記構成では、抽選処理の結果が第 2 結果となった後、所定の終了条件が成立するまでの間に抽選契機が成立することで、有利な態様での抽選処理が実行される。つまり、有利な抽選処理を受け得るのが第 2 結果となった後の一定期間に制限されるため、遊技者のドキドキ感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9482】

特徴 i B 5 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）と、

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第 2 始動口 5 3 2 a、特図始動用センサ 5 4 2）と、

を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過した場合に前記抽選手段による前記所定の抽選処理が実行されるように構成されており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合に、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により前記所定の抽選契機が成立可能に構成されている（第 2 始動口 5 3 2 a を通過した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a を再通過可能である構成、第 2 始動口 5 3 2 a を通過した遊技球が第 2 始動口 5 3 2 a の下流側に配置された所定通過部を通過可能である構成）ことを特徴とする特徴 i B 1 乃至特徴 i B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9483】

上記構成では、第 2 結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球により抽選契機が成立し、その成立に基づいて有利な態様での抽選処理が実行されるため、外れ結果の契機となった遊技球により後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動にも遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9484】

特徴 i B 6 . 前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過可能に構成されており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に、前記所

10

20

30

40

50

定の抽選契機が成立するように構成されていることを特徴とする特徴 i B 5 に記載の遊技機。

【9485】

上記構成では、第2結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が特定通過部を再通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9486】

特徴 i B 7. 遊技球を第1領域（第2始動口案内内部604）と第2領域（外れ口案内内部603）とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段（回転体601）を備え、

前記所定の抽選処理の結果が前記第2結果となった場合に、前記特定通過部を通過した遊技球を前記振分手段に導出するように構成されており、

前記振分手段により前記第1領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 i B 6 に記載の遊技機。

【9487】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第1領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9488】

特徴 i B 8. 遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部（他の特1始動口、第2作動口63等）を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、

前記所定の抽選処理の結果が前記第2結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過した場合に、前記所定の抽選契機が成立することを特徴とする特徴 i B 5 に記載の遊技機。

【9489】

上記構成では、第2結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が所定通過部を通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9490】

特徴 i B 9. 前記所定の抽選処理の結果が前記第2結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球だけでなく、当該遊技球とは異なる他の遊技球によっても前記所定の抽選契機が成立可能に構成されている（第9の実施の形態の変形例1に係る上昇装置615による遊技球のループ中に開閉役物518の開放状態への切り替えを許容する機能）ことを特徴とする特徴 i B 5 乃至特徴 i B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【9491】

上記構成では、第2結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球だけでなく、他の遊技球によっても抽選契機を成立させることができるため、抽選契機で第2結果となった場合の抽選契機の成立確率を高めることができ、有利な態様での抽選処理が実行されやすくなる。これにより、第2結果となった後の遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9492】

なお、上記特徴 i B 1 乃至特徴 i B 9 の各構成に対して、特徴 i A 1 乃至特徴 i A 13、特徴 i B 1 乃至特徴 i B 9、特徴 i C 1 乃至特徴 i C 11、特徴 i D 1 乃至特徴 i D 9 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

20

30

40

50

【9493】

<特徴 i C 群>

特徴 i C 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第9の実施の形態の変形例1に基づいて抽出されるものである。

【9494】

特徴 i C 1. 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 110）と、

所定入球部（入球部 516）を介して遊技球が入球可能に構成された特定領域（役物装置 501）と、

前記所定入球部に対応して設けられ、前記所定入球部に遊技球を受入可能又は受け入れやすい第1状態（開放状態）と、前記所定入球部に遊技球を受入不可又は前記第1状態に比べて受け入れにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な切替手段（開閉役物 518）と、

所定の切替条件が成立した場合（第1始動口 502 への入賞が発生した場合、特定作動口への入賞が発生した場合、所定通過部を遊技球が通過した場合）に、前記切替手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする切替制御が実行されるように制御する切替制御手段（主制御装置 162 による役物開閉制御処理を実行する機能）と、

前記所定の切替条件が成立した状況又は前記切替制御が実行される状況で所定報知（開放時報知）が実行されるようにすることが可能な報知実行手段（演出制御装置 143）と、を備え、

前記報知実行手段は、

前記特定領域内に遊技球が存在していない場合に前記所定報知として第1報知（第1開放時報知、第1発光演出）が実行されるようにする第1手段（演出制御装置 143 による第1開放時報知、第1発光演出の実行制御を行う機能）と、

前記特定領域内に遊技球が存在している場合に前記所定報知として前記第1報知とは異なる第2報知（第2開放時報知、第3開放時報知、第2発光演出、第3発光演出）が実行されるようにする第2手段（演出制御装置 143 による第2開放時報知、第3開放時報知、第2発光演出、第3発光演出の実行制御を行う機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【9495】

上記構成では、所定の切替条件の成立により切替手段が第2状態から第1状態に切り替えられ、特定領域に遊技球が入球可能又は入球しやすくなる遊技機において、切替条件が成立した場合又は第1状態への切替が実行される場合に所定報知を実行する構成としたうえで、特定領域内に遊技球が残存するか否かに応じて所定報知として異なる報知を実行するように構成されている。この場合、切替手段が第1状態に切り替えられた場合に特定領域内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なる構成とすれば、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9496】

上記の際、遊技者としては、特定領域への入球が発生するだけでなく、特定領域内に遊技球が残存するかについても視認する必要が求められるが、本構成によれば、遊技者が特定領域内を見ていなくても、報知の違いから遊技球が残存するか否かを把握することができる。よって、特定領域への入球が発生するか否かに集中して遊技できる結果、当該入球の見逃し等が抑制され、遊技しやすい構成とすることができる。さらに、切替条件が成立した場合又は第1状態への切替が実行される場合の報知（開放時報知）を利用して遊技球が残存するか否かを知らせるため、残存するか否かの報知を開放時報知とは別に実行する構成に比べ、報知の種類数を少なく抑えることができる。これにより、報知設計に際しての作業負担を軽減できるほか、報知の煩雑化により遊技者から見て分かりにくくなることを抑制できる。

【 9 4 9 7 】

特徴 i C 2 . 前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合と前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合とで遊技者にとっての有利度合が異なるように構成されていることを特徴とする特徴 i C 1 に記載の遊技機。

【 9 4 9 8 】

上記構成では、特定領域に遊技球が入球した場合の有利度合が特定領域内に遊技球が残存するか否かによって異なるため、遊技球が残存しているか否かに応じて所定報知の態様を異ならせることにより、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができる。

10

【 9 4 9 9 】

特徴 i C 3 . 前記特定領域への遊技球の入球に基づき生じる特定事象（第 2 始動口 5 3 2 a への入賞）が発生したことに基づいて所定の特典（開閉実行モード、高確率モードへの移行、高頻度サポートモードへの移行等）を付与するか否かの付与判定を実行するか、又は所定の特典を付与する手段を備えていることを特徴 i C 1 又は特徴 i C 2 に記載の遊技機。

【 9 5 0 0 】

上記構成では、特定領域への遊技球の入球に基づいて特定事象が発生した場合に、その特定事象の発生に基づいて付与判定等が実行される。この場合、特定領域内に遊技球が残存しない状況で切替手段が第 1 状態に切り替えられるよりも残存する状況で切り替えられる方が特定領域内の遊技球が多くなりやすく、遊技者にとって有利となる。このような構成において、遊技球が残存しているか否かに応じて所定報知の態様を異ならせることにより、特定領域に遊技球を入球させる遊技を好適に盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

20

【 9 5 0 1 】

特徴 i C 4 . 前記第 1 報知の実行期間の長さとは前記第 2 報知の実行期間の長さとは異なることを特徴とする特徴 i C 1 乃至特徴 i C 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 5 0 2 】

上記構成では、第 1 報知と第 2 報知とで報知の実行期間の長さが異なるため、報知の態様だけでなく、報知の長さによっても、特定領域内に遊技球が残存するか否かを知らせることができ、残存球の有無を遊技者が把握しやすくすることが可能になる。

30

【 9 5 0 3 】

特徴 i C 5 . 前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合よりも前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記特定領域に遊技球が入球する場合の方が遊技者にとって有利となっており、

前記第 2 報知は前記第 1 報知よりも実行期間が長いものであることを特徴とする特徴 i C 1 乃至特徴 i C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 5 0 4 】

上記構成では、特定領域内に遊技球が残存していることに対応した第 2 報知が、残存していないことに対応した第 1 報知よりも長く実行される。これにより、遊技球が残存していることを強調することができ、延いては有利な状況であることを分かりやすく伝えることができる。

40

【 9 5 0 5 】

特徴 i C 6 . 前記第 2 報知は前記第 1 報知よりも実行期間が長いものであり、

前記第 2 手段は、前記所定の切替条件が成立したに基づき、前記切替制御が開始される前に前記第 2 報知を開始することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 i C 1 乃至特徴 i C 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 5 0 6 】

上記構成では、第 2 報知が第 1 報知よりも長く実行されるため、特定領域内に遊技球が残存していることを強調することができる。しかしながらその反面、第 2 報知の実行に必

50

要な期間の確保が困難となることが想定される。この点、本構成では、切替制御が開始される前から第2報知を開始するため、第2報知を長くしてもその実行期間を好適に確保することができる。

【9507】

特徴 i C 7. 前記第2報知は、前記切替制御が開始されるよりも早く開始される第1の報知（発光状態 A 3）と、前記第1の報知の後に実行され、前記切替制御が開始される場合又は前記切替制御が開始された場合に開始される第2の報知（発光状態 A 4、発光状態 A 5）とを含むものであることを特徴とする特徴 i C 6 に記載の遊技機。

【9508】

切替制御に先行して第2報知を開始することで、第2報知の実行期間を確保することが可能になるが、その反面、第2報知の開始タイミングと切替制御のタイミングとがずれることにより、遊技者が第2報知から切替制御の開始タイミングを把握しにくくなる懸念がある。この点、本構成では、第2報知の実行に際して、切替制御に先行する期間では第1の報知を実行し、切替制御の開始に合わせて第2の報知に切り替えるように構成されている。すなわち、切替制御に先行して第2報知を開始した後、切替制御の開始に合わせてその報知態様を切り替えるため、遊技者が切替制御の開始タイミングを把握しやすくなる。

【9509】

特徴 i C 8. 前記切替制御手段は、

前記特定領域内に遊技球が存在していない状況で前記所定の切替条件が成立した場合に第1態様の切替制御（第1開放時間の役物開閉遊技等）を実行する手段（主制御装置 1 6 2 による第1開放時間の役物開閉遊技等を実行する機能）と、

前記特定領域内に遊技球が存在している状況で前記所定の切替条件が成立した場合に前記第1態様とは異なる第2態様の切替制御（第2開放時間の役物開閉遊技等）を実行する手段（第9の実施の形態の変形例 1 に係る主制御装置 1 6 2 による役物開閉処理を実行する機能等）と、

を備えていることを特徴とする特徴 i C 1 乃至特徴 i C 7 のいずれかに記載の遊技機。

【9510】

上記構成では、特定領域内に遊技球が残存するか否かにより切替制御の態様が異なるところ、第1報知及び第2報知の使い分けにより、遊技球が残存するか否かだけでなく、切替制御の態様の違いも遊技者に分かりやすく伝えることができる。

【9511】

特徴 i C 9. 前記第2態様の切替制御は、前記第1態様の切替制御よりも前記切替手段が前記第1状態となる期間が短いものであり、

前記第2手段は、前記第2態様の切替制御が開始される前に前記第2報知を開始することが可能に構成されていることを特徴とする特徴 i C 8 に記載の遊技機。

【9512】

第1態様の切替制御よりも第2態様の切替制御での第1状態の期間を短くすることで、特定領域内に遊技球が残存する状況での特定領域への入球難易度を高めることができる。しかしながらその反面、遊技球が残存することに対応した第2報知を実行できる期間が短くなり、報知期間の確保が困難となる。この点、本構成では、第2態様の切替制御に先行して第2報知を開始するため、第1状態の期間が短くなる中でも第2報知の実行期間を好適に確保することができる。

【9513】

特徴 i C 1 0. 発光可能な発光手段（発光部 7 1 1）を備え、

前記報知実行手段は、前記所定報知として所定の発光動作が行われるように前記発光手段を制御する手段（演出制御装置 1 4 3）を備え、

前記第1報知と前記第2報知とは前記発光手段の発光態様（発光色、発光パターン等）が異なるものであることを特徴とする特徴 i C 1 乃至特徴 i C 9 のいずれかに記載の遊技機。

【9514】

10

20

30

40

50

例えば、切替手段が第1状態に切り替えられた場合に特定領域内に遊技球が残存するか否かによって遊技者にとっての有利度合が異なる場合にあっては、遊技球が残存するか否かを所定報知から遊技者が速やかに判断できることが好ましい。この点、本構成では、発光手段の発光により所定報知が実行され、その発光態様の違いにより第1報知及び第2報知を構成するため、動画映像等により所定報知を構成する場合に比べて報知がシンプルなものとなり、上記判断を短時間で行いやすくすることができる。

【9515】

特徴 i C 1 1 . 前記発光手段が前記切替手段、前記所定入球部、前記切替手段又は前記所定入球部の周辺部の少なくとも1つに配設されていることを特徴とする特徴 i C 1 0 に記載の遊技機。

【9516】

上記構成では、所定報知が実行される発光手段が切替手段や所定入球部、又はその周辺部に配設されるため、切替手段と発光手段（所定報知）との同時視認や所定入球部と発光手段との同時視認が可能となる。すなわち、注目箇所の集約が好適に果たされるため、遊技者が所定報知を見ながら特定領域への入球が発生するか否かを把握し得る構成とすることができる。

【9517】

なお、上記特徴 i C 1 乃至特徴 i C 1 1 の各構成に対して、特徴 i A 1 乃至特徴 i A 1 3、特徴 i B 1 乃至特徴 i B 9、特徴 i C 1 乃至特徴 i C 1 1、特徴 i D 1 乃至特徴 i D 9 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9518】

<特徴 i D 群>

特徴 i D 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に上記第9の実施の形態、第9の実施の形態の各変形例に基づいて抽出されるものである。

【9519】

特徴 i D 1 . 所定の抽選処理（当否抽選、確変抽選、時短抽選、演出抽選等）を実行する手段（主制御装置162による特図遊技回制御処理を実行する機能等）と、

抽選処理の結果に基づいて遊技者に所定の特典（開閉実行モード、高確率モードへの移行、高頻度サポートモードへの移行等）を付与することが可能な特典付与手段（主制御装置162による遊技状態移行処理を実行する機能等）と、を備え、

抽選処理の結果として、第1結果（大当たり結果、高確率モードへの移行に対応する結果、高頻度サポートモードへの移行に対応する結果等）と、前記第1結果よりも遊技者にとって不利な第2結果（外れ結果、高確率モードへの移行に対応しない結果、高頻度サポートモードへの移行に対応しない結果等）を含む複数の結果を取り得るように構成されており、

先の抽選処理の結果が前記第2結果となった所定の状況（当否抽選の結果が外れ結果となり、その当否抽選の契機となった遊技球が役物装置501内に残存している状況、当否抽選の結果が外れ結果となってから所定期間が経過するまでの状況）で抽選契機が成立した場合に後の抽選処理（第2始動口532aに入賞した遊技球が第2始動口532aに再入賞した場合に実行される当否抽選等）が実行され得るように構成されており、

前記後の抽選処理は前記先の抽選処理の価値以上である（第9の実施の形態及び変形例1において再入賞に基づく後の当否抽選が外れ結果となった先の当否抽選よりも大当たりになりやすい態様で実行される構成、再入賞に基づく後の抽選処理で大当たり結果となった場合に先の抽選処理で大当たり結果となった場合よりも有利な特典が得られる又は得られやすい構成等）ことを特徴とする遊技機。

【9520】

上記構成では、所定の抽選処理が実行され、その結果に基づいて特典が付与される遊技機において、抽選処理において遊技者にとって不利な第2結果となった所定の状況で抽選契機が成立すると再び抽選処理が実行されるとともに、その後の抽選処理が第2結果となった先の抽選処理の価値以上となるように構成されている。すなわち、不利な第2結果となった先の抽選処理も遊技者にとって有利な結果となりやすい態様で後の抽選処理が行われたりするため、遊技者は、先の抽選処理で第1結果を勝ち取ることができなかったとしても、その抽選処理に対して前回よりも有利な条件で再挑戦する機会が提供される。これにより、第2結果になってもチャンスがあるとして遊技意欲を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9521】

特徴 i D 2 . 所定の抽選処理は、所定の特典（開閉実行モードへの移行）を付与するか否かの付与判定（当否抽選）を行うものであり、

前記特典付与手段は、前記付与判定の結果が付与対応結果（大当たり結果）となった場合に所定の特典を付与するように構成されており、

前記第1結果は前記付与対応結果であり、前記第2結果は前記付与対応結果とは異なる結果（外れ結果）であることを特徴とする特徴 i D 1 に記載の遊技機。

【9522】

従来遊の遊技機では、付与判定の結果が付与対応結果とは異なる所定結果（いわゆる外れ結果）になると、特典を獲得できないことが確定するだけであったが、上記構成では、外れ結果になった場合に、特典を獲得できないことが確定するだけでは終わらず、その外れ結果を契機として後の抽選処理が有利になる。このため、外れ結果になった場合でも遊技者の期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9523】

特徴 i D 3 . 前記後の抽選処理で前記第1結果となった場合に、前記先の抽選処理で前記第1結果となった場合よりも遊技者にとって有利な特典が付与される又は付与されやすいように構成されている（後の抽選処理で大当たり結果になると10R大当たり結果が決定される構成、後の抽選処理で大当たり結果になると先の抽選処理で大当たり結果になるよりも10R大当たり結果が選ばれやすい構成等）ことを特徴とする特徴 i D 1 又は特徴 i D 2 に記載の遊技機。

【9524】

上記構成では、後の抽選処理で第1結果となることで、先の抽選処理で第1結果となるよりも有利な特典が付与され得る。すなわち、先の抽選処理で第2結果となることで、当該抽選で期待できる特典よりも有利な特典にチャレンジする機会を得ることができるため、第2結果により遊技者が落胆したとしても、すぐさま後の抽選処理への期待感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9525】

特徴 i D 4 . 前記先の抽選処理で前記第2結果となり、予め定められた所定の終了条件（役物装置501から遊技球がすべて排出されたこと、外れ結果となってから所定期間が経過したこと）が成立する前に抽選契機が成立した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴 i D 1 乃至特徴 i D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【9526】

上記構成では、先の抽選処理で第2結果となった後、所定の終了条件が成立するまでの間に抽選契機が成立することで、有利な態様での抽選処理（後の抽選処理）が実行される。つまり、有利な抽選処理を受け得るのが第2結果となった後の一定期間に制限されるため、遊技者のドキドキ感を喚起することができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9527】

特徴 i D 5 . 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構110）と、

10

20

30

40

50

前記発射手段により発射された遊技球が通過可能な特定通過部（第2始動口532a、特図始動用センサ542）と、
を備え、

遊技球が前記特定通過部を通過した場合に抽選処理が実行されるように構成されており、

前記先の抽選処理の結果が前記第2結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球により抽選契機が成立した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されている（第2始動口532aを通過した遊技球が第2始動口532aを再通過可能である構成、第2始動口532aを通過した遊技球が第2始動口532aの下流側に配置された所定通過部を通過可能である構成）ことを特徴とする特徴iD1乃至特徴iD4のいずれかに記載の遊技機。

10

【9528】

上記構成では、先の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球により抽選契機が成立し、その成立に基づいて有利な態様での後の抽選処理が実行される。すなわち、外れ抽選を発動させた遊技球により後の抽選処理が発動されるため、外れ契機の遊技球を用いたリベンジマッチとしての遊技を実現できる。しかも、後の抽選処理が先の抽選処理より有利となっているため、上記リベンジマッチに対する遊技者の期待感を好適に喚起することができ、遊技の興趣性を高めることが可能になる。また、特定通過部を通過した後の遊技球の挙動に大いに注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9529】

特徴iD6．前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過可能に構成されており、

20

前記先の抽選処理の結果が前記第2結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記特定通過部を再通過した場合に、前記後の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴iD5に記載の遊技機。

【9530】

上記構成では、第2結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が特定通過部を再通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した後の遊技球が特定通過部を再通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

30

【9531】

特徴iD7．遊技球を第1領域（第2始動口案内部604）と第2領域（外れ口案内部603）とを含む複数の領域に振り分け可能な振分手段（回転体601）を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球を前記振分手段に導出可能に構成されており、

前記振分手段により前記第1領域に振り分けられた遊技球が前記特定通過部を再通過することが可能に構成されていることを特徴とする特徴iD6に記載の遊技機。

【9532】

上記構成では、特定通過部を通過した遊技球が振分手段により第1領域に振り分けられた場合に特定通過部を再通過することが可能になる。このため、振り分けを介して遊技球を特定通過部に再通過させることができるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

40

【9533】

特徴iD8．遊技球が通過可能なものであって前記特定通過部とは異なる所定通過部（他の特1始動口、第2作動口63等）を備え、

前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過可能となっており、

抽選処理の結果が前記第2結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球が前記所定通過部を通過した場合に、前記後の抽選処理を実行し得るように構成されていることを特徴とする特徴iD5に記載の遊技機。

【9534】

上記構成では、第2結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球が所定通過部

50

を通過することにより、後の有利な抽選処理を実行させることが可能になる。これにより、特定通過部を通過した遊技球が所定通過部を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【9535】

特徴 i D 9. 抽選処理の結果が前記第 2 結果となった場合において、その抽選処理の契機となった前記特定通過部を通過した遊技球だけでなく、当該遊技球とは異なる他の遊技球によっても抽選契機が成立可能に構成されており（第 9 の実施の形態の変形例 1 に係る上昇装置 615 による遊技球のループ中に開閉役物 518 の開放状態への切り替えを許容する機能）、当該抽選契機が成立した場合に前記後の抽選処理が実行され得るように構成されていることを特徴とする特徴 i D 5 乃至特徴 i D 8 のいずれかに記載の遊技機。

10

【9536】

上記構成では、第 2 結果の抽選処理の契機となった特定通過部への通過球だけでなく、他の遊技球によっても抽選契機を成立させることができるため、後の有利な抽選処理が特定通過部への通過球のみにより許容される場合に比べ、当該抽選処理の実行確率を高めることが可能となる。これにより、第 2 結果となった後の遊技に対する遊技者の期待感をより一層高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9537】

なお、上記特徴 i D 1 乃至特徴 i D 9 の各構成に対して、特徴 i A 1 乃至特徴 i A 13、特徴 i B 1 乃至特徴 i B 9、特徴 i C 1 乃至特徴 i C 11、特徴 i D 1 乃至特徴 i D 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【9538】

なお、以上詳述した特徴 i A 群乃至特徴 i D 群の各構成に対して、他の特徴 i A 群乃至特徴 i D 群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組合せて適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9539】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【9540】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

30

【9541】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

40

【9542】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【9543】

50

<特徴 j A 群～特徴 j H 群>

下記の特徴 j A 群～特徴 j H 群に記載された発明は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 10 の実施の形態やその各変形例から抽出されるものである。

【9544】

<特徴 j A 群>

特徴 j A 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 10 の実施の形態やその変形例 1～4 に基づいて抽出されるものである。

【9545】

なお、特徴 j A 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9546】

特徴 j A 1. 予め定められた判定契機（作動口 62、63 への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 162 における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A～C）となった後、特定事象（V 入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する所定特典付与手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が 2R 大当たり結果 A、小当たり種別が有利小当たり結果 A～C になること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置 162 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行後、所定の終了契機（小当たり種別が有利小当たりに結果 A～C になること等）の成立に基づいて前記特定状態を終了させる特定状態終了手段（主制御装置 162 における小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理等を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果の場合において予め定められた所定タイミング（V 入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態である場合と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生の価値が異なることを可能とする特定手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【9547】

特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、特定判定の結果が特定結果又は所定結果になった場合において、当該特定判定の後の所定タイミングにて特定状態に滞在しているか否かにより、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なるように構成されている。この場合、特定判定の結果が同じ結果であっても、所定タイミングで特定状態であるか否かにより、遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、特定結果や所定結果の種別のみにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値が定まる場合に比べ、特定結果になった場合や特定事象が発生した場合の遊技の多様化が図られ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9548】

10

20

30

40

50

特徴 j A 2 . 前記所定タイミングは、前記特定判定より後のタイミングであることを特徴とする特徴 j A 1 に記載の遊技機。

【 9 5 4 9 】

上記構成では、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングが特定判定より後に設定されている。この場合、特定状態にて特定判定を実行しつつ、その後、所定タイミングの前で特定状態を終了させるか否かを振り分けることにより、所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。例えば、特定状態が特定判定に影響を及ぼし得るものであった場合、特定判定にてその恩恵を受けながら、所定タイミングにて特定状態であるか否かにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

10

【 9 5 5 0 】

特徴 j A 3 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

前記所定タイミングは、前記特定判定より後で且つ前記特別遊技より前のタイミングであることを特徴とする特徴 j A 1 又は特徴 j A 2 に記載の遊技機。

【 9 5 5 1 】

上記構成では、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングが特定判定より後に設定されている。この場合、特定状態にて特定判定を実行しつつ、その後、所定タイミングの前で特定状態を終了させるか否かを振り分けることにより、所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。例えば、特定状態が特定判定に影響を及ぼし得るものであった場合、特定判定にてその恩恵を受けながら、所定タイミングにて特定状態であるか否かにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

20

【 9 5 5 2 】

加えて、上記所定タイミングが、特定判定にて特定結果を引き当てたことや、特定判定にて所定結果を引き当て、その後、特定事象を発生させたことへの特典として実行される特別遊技より前に設定されている。これにより、特別遊技の途中で特定状態であるか否かの結果に遊技者の関心が寄せられることが抑制され、特別遊技の実行時において当該遊技に遊技者を集中させやすくすることができる。また、特定状態であるか否かの判定処理や、特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせるための設定処理が、特別遊技の実行制御と重複して実行されることが回避され、制御上の処理負荷を好適に分散させることが可能になる。

30

【 9 5 5 3 】

特徴 j A 4 . 前記所定特典付与手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果となった後、前記特定事象が発生することに基づいて前記所定特典を付与するものであり、

前記所定タイミングは、前記特定事象の発生に対応したタイミングであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 5 5 4 】

特定事象の発生は所定特典の付与契機として機能するため、特定事象の発生タイミングは当選タイミングの1つとして見ることができる。そのような構成において本特徴では、そのタイミングに対応して特定状態であるか否かの判定が行われるため、当選タイミングでの状態として特定状態である場合とそうでない場合との2状態を取ることができ、当選タイミングでの状態に応じて遊技性を振り分ける遊技機において好適な構成とすることができる。

40

【 9 5 5 5 】

特徴 j A 5 . 遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は、前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定判定が実行され、当該特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果となった状況において、前記所定タイミングにて前記特定状

50

態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記価値が異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9556】

上記構成では、特定状態が有利な状態とされ、その特定状態の下で行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合において、所定タイミングで特定状態である場合とそうでない場合とで特定判定の結果や特定事象の発生の価値に差異を生じさせる。この場合、特定判定の実行時においては特定状態中であることの恩恵を遊技者に受けさせつつ、その結果等の価値は所定タイミングにて特定状態であるか否かにより異ならせることが可能になる。

10

【9557】

特徴 j A 6 . 遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は、前記所定状態よりも遊技者に有利な態様で前記特定判定を行い得るものであり、

前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定判定が実行され、当該特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果となった状況において、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記価値が異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

【9558】

上記構成では、特定状態である場合に所定状態の場合よりも有利な態様で特定判定が行い得るものとされ、その特定状態の下で行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合において、所定タイミングで特定状態である場合とそうでない場合とで特定判定の結果や特定事象の発生の価値に差異を生じさせる。この場合、特定判定自体は特定状態中であることに基づく有利な態様で実行させつつ、その結果等の価値は所定タイミングにて特定状態であるか否かにより異ならせることが可能になる。

【9559】

特徴 j A 7 . 前記所定特典付与手段は、前記特定判定の結果が前記所定結果となった後、前記特定事象が発生することに基づいて前記所定特典を付与するものであり、

30

前記所定結果として第1所定結果（有利小当たり結果 A）と、前記第1所定結果とは異なる第2所定結果（有利小当たり結果 B）とを含む複数の種別の所定結果を有しており、

前記第1所定結果となった場合に前記所定タイミングにて前記特定状態ではない非特定状態であることを可能とする第1手段（主制御装置 162 における小当たり種別対応の第1高サボ終了用処理を実行する機能）と、

前記第2所定結果となった場合に前記所定タイミングにて前記特定状態であることを可能とする第2手段（主制御装置 162 における小当たり種別対応の第2高サボ終了用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 6 のいずれかに記載の遊技機。

【9560】

40

上記構成では、特定判定にて所定結果となり、その種別によって所定タイミングでの特定状態の有無が変化し、それによって特定事象の発生の価値を異ならせることができる。これにより、特定判定にて所定結果となった場合において、所定タイミングでの特定状態の有無のうち遊技者に有利な側に対応する種別の所定結果となることの期待感が喚起され、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9561】

特徴 j A 8 . 前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象を発生させることが可能に構成されており、

50

前記特定遊技が実行された場合において前記特定事象が発生することなく前記特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（主制御装置 162 におけるパンク時対応の高サボ終了用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 7 のいずれかに記載の遊技機。

【9562】

特定判定にて所定結果となった場合において、所定タイミングでの特定状態の有無のうち遊技者にとって不利な側に対応する種別の所定結果となった場合、その所定結果に対応して実行される特定遊技にて意図的に特定事象が発生させず、それを有利な側に対応する種別の所定結果となるまで繰り返す行為が想定される。そのような行為が横行すると、遊技の公平性が阻害され、望ましくない。この点、本特徴では、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了すると、特定事象が発生させた場合よりも不利となるように構成されている。この場合、特定事象が発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、そのような行為が意図的に行われることを抑制でき、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【9563】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【9564】

特徴 j A 9．前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象が発生させることが可能に構成されており、

前記所定タイミングにて前記特定状態である第 1 状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第 2 状態との一方の場合に、前記第 1 状態と前記第 2 状態との他方の場合よりも前記価値が有利となるように構成されており、

少なくとも、前記所定結果の種別が前記他方の側に対応する結果である場合の前記特定遊技にて前記特定事象が発生することなく前記特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（主制御装置 162 におけるパンク時対応の高サボ終了用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 8 のいずれかに記載の遊技機。

【9565】

上記構成では、少なくとも不利な側に対応する種別の所定結果となった場合に、それに対応する特定遊技にて特定事象が発生せず、そのままその特定遊技が終了すると、特定事象が発生させた場合よりも不利となる。この場合、特定事象が発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、不利な側に対応する種別の所定結果となったことを遊技者が把握した上で、その後に行われる特定遊技にて意図的に特定事象が発生させないようにする行為が横行することを抑制できる。これにより、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【9566】

特徴 j A 10．前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 162 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技にて前記特定事象が発生させることが可能に構成されており、

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である第 1 状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第 2 状態との一方の場合に、前記第 1 状態と前記第 2 状態との他方の場合よりも前記価値が有利となることを可能とするものであり、

前記特定遊技が実行された場合において前記特定事象が発生することなく当該特定遊技が終了した場合に、前記特定事象が発生した場合よりも遊技者に不利となることを可能とする手段（ステップS j 2301でYESの場合の流れ）と、

少なくとも、前記所定結果の種別が前記一方の側に対応する結果である場合の前記特定遊技にて前記特定事象が発生することなく当該特定遊技が終了した場合に、当該特定遊技の終了後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とする手段（ステップS j 2301でNO、ステップS j 2306でYESの場合の流れ）と、

を備えていることを特徴とする特徴j A 1乃至特徴j A 9のいずれかに記載の遊技機。

【9567】

上記構成では、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了すると、特定事象を発生させた場合よりも不利となるように構成されている。この場合、特定事象を発生させないで特定遊技を終了させると、遊技者が損をすることになるため、不利な側に対応する種別の所定結果となったことを遊技者が把握した上で、その後に行われる特定遊技にて意図的に特定事象を発生させないようにする行為が横行することを抑制できる。これにより、遊技の公平性を確保することが可能になる。その一方で、有利な側に対応する種別の所定結果となった場合は、それに対応して行われる特定遊技にて遊技者が意図的に特定事象を発生させないようにすることは考えにくい。これを踏まえ、所定結果の種別が有利な側に対応する種別の場合は、特定事象が発生しないまま特定遊技が終了しても、その後の遊技が特定状態にて行われるものとなっている。これにより、せっかく有利な側に対応する種別の所定結果を引き当てたにもかかわらず、異常等により特定事象が発生しなかった場合の救済を図ることができる。

【9568】

特徴j A 11．前記特定状態終了手段は、

前記特定状態である状況で前記特定判定が行われた場合において、当該特定判定の実行後、前記所定タイミングより前の所定の第1タイミング（変動終了タイミング等）にて前記特定状態を終了させる第1手段（主制御装置162における小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記特定判定が行われた場合において、前記所定タイミングより後であって前記所定特典の付与前である所定の第2タイミング（V入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態を終了させる第2手段（主制御装置162における小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴j A 1乃至特徴j A 10のいずれかに記載の遊技機。

【9569】

上記構成では、特定状態にて特定判定が行われた場合において、現在の状態が特定状態であるか否かを判定する所定タイミングよりも前の第1タイミングにて特定状態を終了させる手段と、上記所定タイミングよりも後の第2タイミングにて特定状態を終了させる手段とを備えている。この場合、上記所定タイミングの前後に特定状態の終了タイミングを有するため、当該所定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができ、これによって、特定判定の結果や特定事象の発生の価値を異ならせることが可能になる。

【9570】

特徴j A 12．前記第1手段は、第1終了契機（有利小当たり結果Aになること等）の成立に基づいて前記第1タイミングにて前記特定状態を終了させるものであり、

前記第2手段は、前記第1終了契機とは異なる第2終了契機（有利小当たり結果B、Cになること等）の成立に基づいて前記第2タイミングにて前記特定状態を終了させるものであることを特徴とする特徴j A 11に記載の遊技機。

【9571】

上記構成では、第1終了契機が成立すると、所定タイミングよりも前の第1タイミングにて特定状態が終了し、第2終了契機が成立すると、所定タイミングよりも後の第2タイミングにて特定状態が終了する。この場合、第1終了契機の成立時には所定タイミングに

10

20

30

40

50

て特定状態ではない非特定状態となり、第2終了契機の成立時には所定タイミングにて特定状態となるため、所定タイミングでの特定状態の有無のうち有利な側に対応する終了契機が成立することを期待して遊技させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9572】

特徴j A 1 3 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と前記所定タイミングにて前記特定状態ではない場合とで、前記特別遊技より後の遊技の有利度合いが異なることを可能とするものであることを特徴とする特徴j A 1乃至特徴j A 1 2のいずれかに記載の遊技機。

10

【9573】

上記構成によれば、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、特別遊技が終了した後の遊技の展開に差異が生じる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9574】

特徴j A 1 4 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

20

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定手段は、

前記所定タイミングにて前記特定状態である第1状態と、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない第2状態との一方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記特定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が0回の状況で有利小当たり結果Aとなった場合に時短リミッタ値を再セットする機能）と、

前記第1状態と前記第2状態との他方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記所定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が0回の状況で有利小当たり結果B、Cとなった場合に時短リミッタ値を再セットしない機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴j A 1乃至特徴j A 1 3のいずれかに記載の遊技機。

30

【9575】

上記構成によれば、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、特別遊技の終了後に特定状態とそれよりも不利な所定状態とのいずれに移行するかが振り分けられる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9576】

40

特徴j A 1 5 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリアACの値）を更新する更新手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、

前記更新手段による更新は特定値（0又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は0）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、

50

前記特定手段は、前記所定情報の更新の開始より後、前記所定タイミングにて前記特定状態ではない状況となった場合に、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御が実行されるようにするものであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9577】

上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する所定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果が特定状態ではない場合には所定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。よって、有利な特定状態での特定判定にて特定結果等になり、特別遊技の終了後、再び特定状態に復帰するループの回数を増加させることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

10

【9578】

特徴 j A 1 6 . 前記所定特典付与手段は、前記所定特典の付与として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技等）が実行されるようにするものであり、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果 A になった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置 1 6 2 における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を実行する機能）を備え、

20

前記特定手段は、前記所定タイミングにて前記特定状態である場合と、前記所定タイミングにて前記特定状態でない場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

【9579】

有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の所定タイミングにて現在の状態が特定状態であるか否かが判定され、その結果により、上記特定回数として設定される回数が異なるように構成されている。すなわち、上記所定タイミングでの特定状態の有無により、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

30

【9580】

なお、上記特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6 の各構成に対して、特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6、特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 3、特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 3、特徴 j D 1 乃至特徴 j D 1 0、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【9581】

<特徴 j B 群>

特徴 j B 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 1 0 の実施の形態やその変形例 1 ~ 4 から抽出されるものである。

【9582】

なお、特徴 j B 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に

50

基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9583】

特徴 j B 1. 予め定められた判定契機（作動口 6 2、6 3 への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A～C）になった場合に前記遊技回より後に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A、小当たり種別が有利小当たり結果 A～C になること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記遊技回及び前記特定遊技を含む所定遊技動作（特図遊技回及び小当たり遊技を含む特図側遊技）における所定の第 1 タイミング（変動終了タイミング等）にて前記特定状態が終了されることを可能とする第 1 手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり種別対応の第 1 高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第 1 タイミングとは異なるものであって前記所定遊技動作における所定の第 2 タイミング（V 入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態が終了されることを可能とする第 2 手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり種別対応の第 2 高サポ終了用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【9584】

上記構成では、所定の移行契機が成立することにより特定状態に移行する遊技機において、特定状態への移行後においてその終了契機が成立した場合に、遊技回及びその後に行われる特定遊技を含む所定遊技動作における第 1 タイミングにて特定状態を終了させる手段と、上記所定遊技動作における第 2 タイミングにて特定状態を終了させる手段とを備えている。例えば、第 1 タイミングで特定状態が終了する場合と、第 2 タイミングで特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いに差異が生じる構成とすれば、特定判定の結果だけでなく、特定状態の終了タイミングによっても、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9585】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【9586】

特徴 j B 2. 前記第 1 タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第 2 タイミングで前記特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手

段（主制御装置 1 6 2 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 に記載の遊技機。

【9 5 8 7】

上記構成では、第 1 タイミングで特定状態が終了する場合と、第 2 タイミングで特定状態が終了する場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるため、特定判定の結果だけでなく、特定状態の終了タイミングによっても、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9 5 8 8】

なお、本特徴は「前記第 1 タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第 2 タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記所定遊技動作より後の所定遊技（大当たり遊技後の遊技）の有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えている」と表現することができる。

10

【9 5 8 9】

特徴 j B 3．前記第 1 タイミングは前記第 2 タイミングより早いタイミングであり、前記第 2 タイミングで前記特定状態が終了する場合よりも前記第 1 タイミングで前記特定状態が終了する場合の方が遊技者に有利となるようにする手段（主制御装置 1 6 2 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 又は特徴 j B 2 に記載の遊技機。

【9 5 9 0】

上記構成では、第 2 タイミングで特定状態が終了するよりも、それも早い第 1 タイミングで特定状態が終了する場合の方が遊技者にとって有利となる。これにより、第 2 タイミングが到来する前に第 1 タイミングにて特定状態が終了することを期待して楽しむ遊技を提供することができる。

20

【9 5 9 1】

特徴 j B 4．前記第 1 手段は、第 1 特定事象（有利小当たり結果 A になること等）が発生した場合に前記第 1 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記第 1 特定事象とは異なる第 2 特定事象（有利小当たり結果 B、C になること等）が発生した場合に前記第 2 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 3 のいずれかに記載の遊技機。

30

【9 5 9 2】

上記構成では、第 1 特定事象と第 2 特定事象のいずれが発生するかにより、特定状態の終了タイミングを異ならせることができ、それによって、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9 5 9 3】

特徴 j B 5．前記特定判定の結果が第 1 結果（有利小当たり結果 A）になった場合に、所定の可変入球手段（第 2 可変入賞装置 6 6、可変入賞装置 A）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第 1 態様（閉鎖状態）から遊技球が入球可能又は前記第 1 態様よりも入球しやすい第 2 態様（開放状態）とし、その後、前記第 1 態様とする第 1 可変入球制御を実行することが可能であり、

40

前記特定判定の結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果（有利小当たり結果 B、C）になった場合に、前記所定の可変入球手段又はそれとは異なる可変入球手段（可変入賞装置 B）を前記第 1 態様から前記第 2 態様とし、その後、前記第 1 態様とする第 2 可変入球制御を実行することが可能であり、

前記第 1 手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第 1 結果になった場合に前記第 1 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第 2 結果になった場合に前記第 2 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特

50

徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9594】

上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により特定状態の終了タイミングを異ならせることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、特定状態の終了タイミングの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9595】

特徴 j B 6 . 前記特定判定の結果が第 1 結果（有利小当たり結果 A）になった場合に、第 1 可変入球手段（可変入賞装置 A）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第 1 態様から遊技球が入球可能又は前記第 1 態様よりも入球しやすい第 2 態様とし、その後、前記第 1 態様とする第 1 可変入球制御を実行することが可能であり、

10

前記特定判定の結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果（有利小当たり結果 B、C）になった場合に、前記第 1 可変入球手段とは異なる第 2 可変入球手段（可変入賞装置 B）を前記第 1 態様から前記第 2 態様とし、その後、前記第 1 態様とする第 2 可変入球制御を実行することが可能であり、

前記第 1 手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第 1 結果になった場合に前記第 1 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定状態での前記特定判定の結果が前記第 2 結果になった場合に前記第 2 タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

【9596】

上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により特定状態の終了タイミングを異ならせることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、特定状態の終了タイミングの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9597】

その際、第 1 タイミングで特定状態を終了させる第 1 結果の場合は、第 1 可変入球手段にて可変入球制御が実行され、第 2 タイミングで特定状態を終了させる第 2 結果の場合は、第 2 可変入球手段にて可変入球制御が実行される。このような構成であることで、可変入球制御の実行対象がいずれの可変入球手段であるかにより、特定状態の終了タイミングを示唆することができる。これにより、特定状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

30

【9598】

特徴 j B 7 . 前記第 1 タイミングは前記第 2 タイミングより早いタイミングであり、

前記第 1 タイミングより後で且つ前記第 2 タイミングより前の特定タイミング（V 入賞の発生タイミング等）にて前記特定状態であるか否かを判定する手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

40

前記特定タイミングにて前記特定状態である場合とそうでない場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段（主制御装置 162 における当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 6 のいずれかに記載の遊技機。

【9599】

上記構成では、第 1 タイミングより後で且つ第 2 タイミングより前の特定タイミングにて特定状態であるか否かを判定する手段を備えている。この場合、第 1 タイミングで特定状態を終了させる場合と第 2 タイミングで特定状態を終了させる場合とがあることで、特定状態であるか否かの判定タイミングの前後に特定状態の終了タイミングを設けることが

50

でき、当該判定タイミングにて特定状態である場合とそうでない場合とを生じさせることができる。そして、その結果により有利度合いを異ならせる手段を備えるため、第1タイミングと第2タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることが可能になる。

【9600】

特徴 j B 8 . 前記特定遊技にて所定事象 (V 入賞等) が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行されるようにする特別遊技実行手段 (主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能) と、

前記所定事象の発生に対応した特定タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態判定を行う手段 (主制御装置 1 6 2 における当たり回数クリア用処理を実行する機能) と、

前記状態判定にて前記特定状態であると判定された場合とそうでない場合とで遊技者にとっての有利度合いが異なるようにする手段 (主制御装置 1 6 2 における当たり回数クリア用処理を実行する機能) と、

を備え、

前記第1タイミングは前記特定タイミングより前のタイミングであり、前記第2タイミングは前記特定タイミングより後のタイミングであることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【9601】

所定事象の発生は特別遊技の実行契機として機能するため、所定事象の発生タイミングは当選タイミングの1つとして見ることができる。そのような構成において、本特徴では、そのタイミングに対応して特定状態であるか否かの判定が行われるため、当選タイミングでの状態として特定状態である場合とそうでない場合との2状態を取ることができ、当選タイミングでの状態に応じて遊技性を変化させ得る遊技機に対して好適な構成とすることができる。

【9602】

特徴 j B 9 . 前記特定状態であるか否かを遊技者が認識できる所定報知が実行されるようにする手段 (時短ランプ等) を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 8 のいずれかに記載の遊技機。

【9603】

上記構成では、いずれのタイミングで特定状態が終了するかを所定報知により遊技者に認識させることができる。これにより、特定状態がいずれのタイミングで終了するかへの遊技者の関心を高め、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【9604】

特徴 j B 1 0 . 前記特定遊技にて所定事象 (V 入賞等) が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行されるようにする特別遊技実行手段 (主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能) と、

前記第1タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第2タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記特別遊技より後の遊技の有利度合いが異なるようにする手段 (主制御装置 1 6 2 における当たり回数クリア用処理を実行する機能) と、

を備えていることを特徴とする特徴 j B 1 乃至特徴 j B 9 のいずれかに記載の遊技機。

【9605】

上記構成によれば、特定判定の結果が所定結果となり、その後、所定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、第1タイミングと第2タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、特別遊技が終了した後の遊技の展開に差異が生じる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9606】

特徴 j B 1 1 . 前記特定遊技にて所定事象 (V 入賞等) が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行されるようにする特別遊技実行手段 (主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能) と、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態 (通常遊技状態等) とを含む複数の状態を有

10

20

30

40

50

しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記第1タイミングで前記特定状態が終了する第1状態と前記第2タイミングで前記特定状態が終了する第2状態との一方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記特定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が0回の状況で有利小当たり結果Aとなった場合に時短リミッタ値を再セットする機能）と、

前記第1状態と前記第2状態との他方の場合に、前記特別遊技の終了後の遊技が前記所定状態で行われることを可能とする手段（残り大当たり回数が0回の状況で有利小当たり結果B、Cとなった場合に時短リミッタ値を再セットしない機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴j B 1乃至特徴j B 10のいずれかに記載の遊技機。

【9607】

上記構成によれば、特定判定の結果が所定結果となり、その後、所定事象が発生することにより、遊技者に有利な特別遊技が実行されるほか、第1タイミングと第2タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、特別遊技の終了後に特定状態とそれよりも不利な所定状態とのいずれに移行するかが振り分けられる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9608】

特徴j B 12. 前記特定遊技にて所定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）を備え、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリアACの値）を更新する更新手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、

前記更新手段による更新は特定値（0又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は0）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、

前記所定情報の更新の開始より後、前記第1タイミングで前記特定状態が終了する状況となった場合に、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御が実行されるようにする手段（主制御装置162における当たり回数クリア用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴j B 1乃至特徴j B 11のいずれかに記載の遊技機。

【9609】

上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する所定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、第1タイミングで特定状態が終了する場合には所定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。これにより、有利な特定状態にて行われた特定判定を契機として特別遊技が実行され、その後、再び特定状態に復帰するループの回数が増えた状態とすることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9610】

特徴j B 13. 前記特定遊技にて所定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Aになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置162における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第1高

10

20

30

40

50

サポ終了用処理、小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を実行する機能)と、

前記第1タイミングで前記特定状態が終了する場合と、前記第2タイミングで前記特定状態が終了する場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴j B 1乃至特徴j B 1 2のいずれかに記載の遊技機。

【9611】

上記構成では、有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、第1タイミングと第2タイミングのいずれで特定状態が終了するかにより、上記特定回数として異なる回数が設定されるように構成されている。すなわち、特定状態の終了タイミングの違いにより、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【9612】

なお、上記特徴j B 1乃至特徴j B 1 3の各構成に対して、特徴j A 1乃至特徴j A 1 6、特徴j B 1乃至特徴j B 1 3、特徴j C 1乃至特徴j C 1 3、特徴j D 1乃至特徴j D 1 0、特徴j E 1乃至特徴j E 1 1、特徴j F 1乃至特徴j F 1 0、特徴j G 1乃至特徴j G 8、特徴j H 1乃至特徴j H 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせ適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9613】

<特徴j C群>

特徴j C群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第10の実施の形態やその変形例1~4から抽出されるものである。

【9614】

なお、特徴j C群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている(例えば特開2004-81853号公報)。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9615】

特徴j C 1. 予め定められた判定契機(作動口62、63への入球)の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段(主制御装置162における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能)と、

前記特定判定の結果が所定結果(小当たり結果、有利小当たり結果A~C)となった場合に特定遊技(小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技)が行われることを可能とする特定遊技実行手段(主制御装置162における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能)と、

前記特定遊技にて第1特定事象(V入賞)が発生した場合に遊技者に所定特典(大当たり遊技等)を付与することが可能な所定特典付与手段(主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能)と、

を備え、

移行可能な状態として所定状態(通常遊技状態等)よりも遊技者に有利な特定状態(時短遊技状態等)を有しており、

前記特定状態で行われた前記特定判定の結果に基づいて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第1特定事象とは異なる第2特定事象(パンク)が発生した場合に、前記特定状態が終了されることを可能とする第1手段(第10の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能、第10の実施の

10

20

30

40

50

形態の変形例 1 において、時短遊技状態 C、D にて有利小当たり結果 B、C となり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能等）と、

前記特定状態で行われた前記特定判定の結果に基づいて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第 2 特定事象が発生した場合に、前記特定状態が継続されることを可能とする第 2 手段（第 10 の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果 A となり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能、第 10 の実施の形態の変形例 1 において、時短遊技状態 A、B にて有利小当たり結果 B、C となり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能等）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【9616】

上記構成では、特定判定の結果が所定結果となることに基づいて特定遊技が実行され、その特定遊技にて第 1 特定事象が発生することにより遊技者に所定特典が付与される。また、所定の移行条件が成立することで所定状態よりも有利な特定状態に移行するように構成されている。そのような構成の下、特定状態中に特定遊技が実行され、その特定遊技において第 2 特定事象が発生した際に特定状態が終了する場合と終了しない場合とが生じるものとなっている。例えば、第 1 特定事象を生じさせた場合の結果が相対的に有利な有利側の特定遊技と相対的に不利な不利側の特定遊技とを有する場合において、不利側の特定遊技にて第 2 特定事象を生じさせると特定状態が終了する構成とすれば、有利側の特定遊技が実行されることを待つべく、意図的に第 1 特定事象が発生させないようにする攻略行為を抑制できる。その際、有利側の特定遊技にて第 2 特定事象を生じさせても特定状態が終了しない構成とすれば、上記攻略行為の抑制を行う中で、有利側の特定遊技において遊技者の意に反して第 2 特定事象が発生してしまった場合の救済を図ることができる。また、ある状況では、特定遊技にて第 2 特定事象を生じさせると特定状態が終了する一方で、他の状況では、特定遊技にて第 2 特定事象を生じさせても特定状態が終了しない構成とすることで、前者の状況では、第 1 特定事象を意図的に発生させない行為が抑制されつつ、後者の状況では、そのような行為が許容されるようになる遊技性を実現することができる。

20

【9617】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A ～ C）となった場合に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段」は、「前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A ～ C）となった場合に特定制御（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が実行されるようにする特定制御実行手段」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

30

【9618】

特徴 j C 2．前記特定判定の結果が第 1 所定結果（有利小当たり結果 B、C）となった場合に第 1 特定遊技（有利小当たり結果 B、C への当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記特定判定の結果が前記第 1 所定結果より遊技者に有利な第 2 所定結果（有利小当たり結果 A）となった場合に第 2 特定遊技（有利小当たり結果 A への当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、

40

前記第 1 手段は、前記特定状態にて所定の前記第 1 特定遊技が実行され、その第 1 特定遊技において前記第 2 特定事象が発生した場合に、前記特定状態が終了されることを可能とするものである（第 10 の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果 B、C となり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）ことを特徴とする特徴 j C 1 に記載の遊技機。

【9619】

上記構成では、特定遊技の契機となる所定結果について相対的に不利な第 1 所定結果と相対的に有利な第 2 所定結果とが設けられている。このような構成においては、特定判定の結果が不利側の第 1 所定結果となり、それに対応して行われる第 1 特定遊技にて意図的

50

に第1特定事象を発生させないようにしつつ、特定判定の結果が有利側の第2所定結果になった場合を狙って、それに対応する第2特定遊技にて第1特定事象を発生させる攻略行為が想定される。この点、本特徴では、上記第1特定遊技にて第1特定事象を発生させず、第2特定事象を発生させると、遊技者にとって有利な特定状態が終了するように構成されている。これにより、上記第1特定遊技にて意図的に第1特定事象を発生させない行為が行われることが抑制され、遊技の公平性を確保することが可能になる。

【9620】

特徴jC3．前記特定判定の結果が第1所定結果（有利小当たり結果B、C）となった場合に第1特定遊技（有利小当たり結果B、Cへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記特定判定の結果が前記第1所定結果より遊技者に有利な第2所定結果（有利小当たり結果A）となった場合に第2特定遊技（有利小当たり結果Aへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、

10

前記第2手段は、前記特定状態にて所定の前記第2特定遊技が実行され、その第2特定遊技において前記第2特定事象が発生した場合に、その第2特定遊技より後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とするものである（第10の実施の形態において、時短遊技状態中に有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）ことを特徴とする特徴jC1又は特徴jC2に記載の遊技機。

【9621】

特定状態での特定判定にて遊技者に有利な第2所定結果となり、それに対応する第2特定遊技において第2特定事象が発生した場合に、当該第2特定遊技の終了後も特定状態が継続されるように構成されている。これにより、上記第2特定遊技の実行時に遊技者としては第1特定事象を生じさせるべく遊技を行っていたにもかかわらず、その意に反して第2特定事象が発生してしまった場合に、その救済を図ることができる。

20

【9622】

特徴jC4．前記所定結果に対応した所定の報知（リーチ当たりA演出等）が前記特定遊技の開始より前に所定の報知手段（図柄表示装置75等）にて行われるようにする手段（演出制御装置143における図柄列Z1～Z3の変動表示を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴jC1乃至特徴jC3のいずれかに記載の遊技機。

【9623】

30

上記構成では、特定判定にて所定結果となった場合に、当該所定結果に対応した報知が特定遊技の開始前に実行される。例えば、所定結果の中でも有利な結果と不利な結果とを有する場合であれば、上記のような事前報知を行うことで、有利な結果になった際にそれを遊技者に速やかに知らせることができ、遊技者の喜びを好適に誘うことができる。しかしながら、不利な結果になった場合にも同様に、その結果を遊技者が認識できるものとなり、それに対応する特定遊技にて意図的に第1特定事象を生じさせない行為が行われる懸念がある。このような構成において、上記特徴jC1から特徴jC3のいずれかの構成に係る第1手段を備えることで、そのような行為が行われることを抑制できる。また、有利な結果になった場合において、遊技者としては第1特定事象を生じさせるべく遊技を行っていたにもかかわらず、その意に反して第2特定事象が発生してしまった場合、有利な結果になったことを遊技者が知っていたが故にその落胆が大きくなることが想定される。このような場合において、上記特徴jC1乃至特徴jC3のいずれかの構成に係る第2手段を備えることで、その救済を図ることができる。

40

【9624】

特徴jC5．前記特定状態として、第1移行契機（有利小当たり結果B、Cになること）の成立に基づいて移行する第1特定状態（時短遊技状態D）と、第2移行契機（2R大当たり結果になること）の成立に基づいて移行する第2特定状態（時短遊技状態A）とを有しており、

前記第1手段は、前記第1特定状態にて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第2特定事象が発生した場合に、前記第1特定状態が終了されることを可能

50

とするものであり（第10の実施の形態の変形例1において、時短遊技状態Dにて有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させる機能）、

前記第2手段は、前記第2特定状態にて所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第2特定事象が発生した場合に、その特定遊技より後の遊技が前記第2特定状態にて行われることを可能とするものである（第10の実施の形態の変形例1において、時短遊技状態Aにて有利小当たり結果B、Cとなり、それを契機として行われる小当たり遊技にてパンクが発生した場合に、時短遊技状態を終了させない機能）ことを特徴とする特徴j C 1乃至特徴j C 4のいずれかに記載の遊技機。

【9625】

上記構成では、特定状態として第1特定状態と第2特定状態とを有しており、第1特定状態では特定遊技にて第2特定事象が発生すると、第1特定状態が終了し、第2特定状態では特定遊技にて第2特定事象が発生しても第2特定状態が終了しないものとなっている。この場合、第1特定状態では、特定遊技にて第1特定事象を発生させないと、第1特定状態（所定状態よりも有利な状態）が終了してしまうため、遊技者が特定遊技を選んで第1特定事象を発生させる遊技が規制される。一方で、第2特定状態では、特定遊技にて第1特定事象を発生させなくても第2特定状態が終了しないため、遊技者が特定遊技を選んで第1特定事象を発生させる遊技が許容される。このような構成であることで、第1特定状態と第2特定状態とで遊技性を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9626】

特徴j C 6．前記第2特定状態にて前記特定判定の結果が第1所定結果（有利小当たり結果B、C）となった場合に第1特定遊技（有利小当たり結果B、Cへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされ、前記第2特定状態にて前記特定判定の結果が前記第1所定結果より遊技者に有利な第2所定結果（有利小当たり結果A）となった場合に第2特定遊技（有利小当たり結果Aへの当選を契機とする小当たり遊技）が実行可能とされる構成であり、

前記第2手段は、少なくとも前記第1特定遊技にて前記第2特定事象が発生した場合に、その第1特定遊技より後の遊技が前記第2特定状態にて行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴j C 5に記載の遊技機。

【9627】

上記構成では、第2特定状態での特定判定にて取り得る所定結果として相対的に不利な第1所定結果と相対的に有利な第2所定結果とが設けられており、不利側の第1所定結果に対応して実行される第1特定遊技にて第1特定事象を発生させなくても第2特定状態が終了しないものとなっている。このため、第2特定状態では、有利側の第2所定結果となり、それに対応する第2特定遊技が実行される場合を狙って第1特定事象を発生させる遊技を行うことができる。

【9628】

特徴j C 7．前記第2特定状態において前記第1特定遊技が行われる場合に第1所定報知（促進用画像973の表示）が行われるようにする手段と、

前記第2特定状態において前記第2特定遊技が行われる場合に前記第1所定報知とは異なる第2所定報知（回避用画像971の表示）が行われるようにする手段と、を備えていることを特徴とする特徴j C 6に記載の遊技機。

【9629】

上記構成では、相対的に不利な第1所定結果になったことに対応して第1特定遊技が行われる場合と、相対的に有利な第2所定結果になったことに対応して第2特定遊技が行われる場合とで異なる所定報知が実行される。これにより、第1特定事象を生じさせるべきか否かを報知によって補助することができ、第1特定遊技と第2特定遊技とのいずれが行われているかを遊技者が逐一意識しなくても、第2特定遊技の場合に第1特定事象を発生させることが可能になる。

【9630】

特徴 j C 8 . 前記特定遊技の実行態様として、第 1 実行態様（高振分態様）と、前記第 1 実行態様より前記第 2 特定事象が生じやすい第 2 実行態様（低振分態様）とを有しており、

前記第 2 手段は、前記第 2 特定状態にて、実行態様が前記第 2 実行態様の所定の前記特定遊技が実行され、その特定遊技において前記第 2 特定事象が発生した場合に、その特定遊技より後の遊技が前記特定状態にて行われることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j C 5 乃至特徴 j C 7 のいずれかに記載の遊技機。

【9631】

第 2 特定状態にて、第 2 特定事象が生じやすい第 2 実行態様の特定遊技が実行され、その特定遊技にて第 2 特定事象が発生した場合に第 2 特定状態が終了しないように構成されている。例えば、第 1 特定事象を生じさせるべきでない特定遊技を上記第 2 実行態様にて行うようにすれば、遊技者が意識しなくても自然と第 2 特定事象が生じやすくなり、第 1 特定事象を生じさせるべき特定遊技を狙って第 1 特定事象を発生させる遊技を行いやすくなることが可能になる。

10

【9632】

特徴 j C 9 . 図柄が可変表示され、前記特定判定の結果に対応した停止結果とされることを 1 回として遊技回（特図遊技回）が実行されるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置 162 における変動回数対応の高サボ終了用処理を実行する機能）と、
を備え、

20

前記第 1 特定状態の前記特定回数として第 1 回数（3 回）を設定し、前記第 2 特定状態の前記特定回数として前記第 1 回数より多い第 2 回数（100 回）を設定することが可能であることを特徴とする特徴 j C 5 乃至特徴 j C 8 のいずれかに記載の遊技機。

【9633】

上記構成では、特定状態への移行後、遊技回の実行回数が特定回数に到達することで、その特定状態が終了するようにした上で、特定遊技を選んで第 1 特定事象を発生させる遊技が許容される第 2 特定状態の特定回数が、そのような遊技が規制される第 1 特定状態の回数よりも多い回数に設定される。この場合、第 2 特定状態においては、第 1 特定事象を発生させずに特定遊技を見送っても次の所定結果への当選が見込みやすくなり、特定遊技を選んで第 1 特定事象を発生させる遊技を行いやすくなることが可能になる。

30

【9634】

特徴 j C 10 . 前記第 1 手段により前記特定状態が終了された状況で、遊技者が前記特定状態の終了を認識することが可能な特定報知（終了報知画像 963 の表示）が実行されるようにする特定報知手段を備えていることを特徴とする特徴 j C 1 乃至特徴 j C 9 のいずれかに記載の遊技機。

【9635】

上記構成では、特定遊技を選んで第 1 特定事象を発生させる遊技が規制される第 1 特定遊技において、特定遊技にて第 2 特定事象を生じさせたことにより特定状態が終了した場合に、特定状態の終了を遊技者に知らせる特定報知が実行される。これにより、特定遊技での第 1 特定事象の発生を意図的に見送ると、特定状態（所定状態より有利な状態）が終了してしまうことへの意識付けが遊技者の中で構築されやすくなり、攻略行為の抑止効果を高めることが可能になる。

40

【9636】

特徴 j C 11 . 図柄が可変表示される所定表示手段（図柄表示装置 75）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定報知に対応する特定表示（終了報知画像 963）が前記所定表示手段にて行われるようにするものであり、

前記特定状態の終了後、図柄が可変表示されている所定の状況で前記特定表示を実行す

50

ることが可能であり、前記所定の状況で前記特定表示を実行する場合に、前記特定表示を図柄の手前側にて実行することが可能であることを特徴とする特徴 j C 1 0 に記載の遊技機。

【9637】

上記構成では、図柄が可変表示される表示手段にて特定報知に対応する特定表示を行いつつ、その実行期間を図柄の可変表示と重複させて当該期間を比較的長く確保するため、遊技者が特定表示に気付きやすくすることができ、上記意識付けの促進を図ることが可能になる。その際、特定表示を図柄の手前側に表示するため、図柄により特定表示が隠されることが抑制され、遊技者が特定表示を視認しやすくすることが可能になる。

【9638】

特徴 j C 1 2 . 前記特定状態は、前記所定状態より前記特定遊技が実行されやすいものであることを特徴とする特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【9639】

上記構成では、特定状態にて所定状態よりも特定遊技が実行されやすくなっている。この場合、特定遊技にて第2特定事象を生じさせたことより特定状態が終了すると、特定遊技が行われにくくなり、延いては所定特典を獲得しにくくなる。つまり、当該終了により遊技者にとっての有利度合いが大きく低下するものとなり、攻略行為の抑止効果を高めることが可能になる。

【9640】

特徴 j C 1 3 . 前記特定遊技の開始より後、所定条件（上限開放時間の経過）の成立に基づいて前記特定遊技を終了させる手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり用開閉処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技の開始より後、前記第1特定事象が発生することなく前記所定条件が成立した場合に、前記第2特定事象が発生するように構成されていることを特徴とする特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【9641】

上記構成では、第2特定事象が特定遊技におけるいわゆるパンクとなる。このような構成に対して特徴 j C 1 から特徴 j C 1 2 のいずれかの構成を適用することで、それら各特徴を有効に機能させ、上記各効果を好適に発揮させることができる。

【9642】

なお、上記特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 3 の各構成に対して、特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6、特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 3、特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 3、特徴 j D 1 乃至特徴 j D 1 0、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9643】

<特徴 j D 群>

特徴 j D 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第10の実施の形態の変形例2から抽出されるものである。

【9644】

なお、特徴 j D 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9645】

特徴 j D 1 . 予め定められた取得条件（第2作動口63への入球）が成立したことに基

10

20

30

40

50

づいて所定の判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置 162 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された判定用情報に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 162 における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A～C）となった後、特定事象（V 入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する特典付与手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

少なくとも遊技回の実行中である状況で前記取得条件が成立した場合に当該成立に基づく判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア 314b）と、

所定の移行契機（大当たり種別が 2R 大当たり結果 A、小当たり種別が有利小当たり結果 A～C になること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置 162 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合と、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合とで、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生の価値が異なることを可能とする特定手段（第 10 の実施の形態の変形例 2 において、時短遊技状態で有利小当たり B となって V 入賞した場合に 6RV 大当たり遊技が実行され、時短遊技状態後の残り保留の遊技回で有利小当たり B となって V 入賞した場合に 6RV 大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットが実行されるようにする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【9646】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、所定の移行契機の成立により特定状態に移行し、その特定状態中に行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合と、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後に行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合とで、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なる。このような構成であることにより、特定状態中に取得された判定用情報について特定判定の結果が同じ結果であっても、その特定判定の実行されるとき状況によって遊技の展開を異ならせることができる。これにより、例えば、特定結果や所定結果の種別のみにより特定判定の結果や特定事象の発生の価値が定まる場合に比べ、特定結果になった場合や特定事象が発生した場合の遊技を多様化することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9647】

特徴 jD2．前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生に対応する特典が有利となることを可能とするものである（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合の特典が 6RV 大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合の特典が 6RV 大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）ことを特徴とする特徴 jD1 に記載の遊技機。

【9648】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後

10

20

30

40

50

に特定結果又は所定結果になると、特定状態中に特定結果又は所定結果になる場合に比べて、特定判定の結果や特定事象の発生に対する特典が有利となる。例えば、特定状態自体が有利なものであった場合、その特定状態が終了することで、遊技者が落胆して遊技意欲の低下を招くおそれがある。この点、本特徴の構成を有することで、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。その際、特定状態中に保留記憶された判定用情報に基づいて行われた特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合を対象として有利な特典が付与されるため、有利な特典の付与対象となる遊技回が一定の範囲に制限され、遊技者にとって過剰に有利となることを抑制できる。

【9649】

特徴 j D 3 . 前記特定手段は、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、特定特典（時短リミッタ値の再セット）が付与されることを可能とする手段（残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合に時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）を備え、

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、前記特定特典が付与されないように構成されている（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合に時短リミッタ値が再セットされないようにする構成）ことを特徴とする特徴 j D 1 又は特徴 j D 2 に記載の遊技機。

【9650】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典が付与される一方で、特定状態中に特定結果又は所定結果になっても、そのような特定特典の付与は行われない。すなわち、特定状態の終了後の遊技に特化して特定特典の付与がなされるため、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。

【9651】

特徴 j D 4 . 前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に特定特典（時短リミッタ値の再セット等）を付与可能な構成とされており、

前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定特典が付与されやすいことを可能とするものである（時短遊技状態中に小当たり結果となった場合に、その種別が有利小当たり結果 A である場合にのみ時短リミッタ値が再セットされ、時短遊技状態後の残り保留の遊技回で小当たり結果となった場合に、その種別が有利小当たり結果 A ～ C のいずれでも時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）ことを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【9652】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典の付与期待値が高まるものとなっている。これにより、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を持続させることが可能になる。

【9653】

特徴 j D 5 . 前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合と、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合とで、前記特定結果又は前記所定結果に対応する報知（当たり報知時の図柄の種類）又はその態様（図柄の表示色等）が異なることを可能とする手段（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合に 7 以外の奇数図柄により当たり報知が行われ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合に 7 図柄により当たり報知が行われるようにする機能）を備えていることを特徴と

10

20

30

40

50

する特徴 j D 1 乃至特徴 j D 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9654】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になった場合と、特定状態中に特定結果又は所定結果になった場合とで、特定結果又は所定結果に対応する当選報知又はその態様が異なるものとなっている。この場合、特定状態が終了しているのかを否かを遊技者が逐一把握していなくても、上記当選報知やその態様から有利度合いや付与される特典が異なる状況で特定結果等になったことを認識することができ、遊技を行いやすい構成とすることができる。

【9655】

特徴 j D 6 . 前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置 162 における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（2 個）がその特定状態の前記特定回数（3 回）より少なくなるようにする手段（主制御装置 162 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【9656】

上記構成では、特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数になるまで特定状態が継続されるところ、その特定回数として判定用情報の保留記憶数の上限数よりも多い回数を設定することが可能となっている。この場合、特定状態の終了後に実行できる特定判定の回数が、特定状態にて実行できる特定判定の回数よりも少なくなり、その遊技期間を短く制限することができる。これにより、特定状態が終了した後の遊技にて当該遊技が終了してしまうことへの遊技者のドキドキ感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【9657】

特徴 j D 7 . 前記特定状態への移行後、遊技回の回数が特定回数となった場合に前記特定状態が終了されることを可能とする手段（主制御装置 162 における変動回数対応の高サポ終了用処理を実行する機能）と、

前記特定状態として、第 1 移行契機の成立に基づいて移行する第 1 特定状態（時短遊技状態 a）と、第 2 移行契機の成立に基づいて移行する第 2 特定状態（時短遊技状態 b）とを有しており、

前記第 1 特定状態の前記特定回数を第 1 回数とする手段と、

前記第 2 特定状態の前記特定回数を前記第 1 回数より少ない第 2 回数とする手段と、を備えていることを特徴とする特徴 j D 1 乃至特徴 j D 6 のいずれかに記載の遊技機。

【9658】

特定状態として第 1 特定状態と第 2 特定状態とを有しており、第 1 特定状態では、遊技回を実行可能な特定回数として相対的に多い第 1 回数が設定され、第 2 特定状態では、上記特定回数として相対的に少ない第 2 回数が設定される。この場合、第 1 特定状態は、当該第 1 特定状態の中で特定結果又は所定結果になりやすい一方、第 2 特定状態は、特定結果等にならないまま終了しやすく、第 2 特定状態後の遊技が行われやすくなる。上記特徴 j D 1 の構成を有する遊技機において、特定状態の種別により特定状態の終了後の遊技の行われやすさを異ならせることで、例えば、終了後の遊技にて特定結果等になると、有利な特典が付与されるような構成であれば、特定回数が少ない側の第 2 特定状態に移行することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9659】

特徴 j D 8 . 前記第 1 回数は、前記第 1 特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（2 個）より多い数であり、

前記第 2 回数は、前記第 2 特定状態にて取得される判定用情報の保留記憶の上限数（2 個）より少ない数であることを特徴とする特徴 j D 7 に記載の遊技機。

【9660】

上記構成では、第2特定状態の特定回数である第2回数が、当該第2特定状態での判定用情報の保留記憶数の上限数より少ない数とされている。この場合、第2特定状態の終了後の遊技にて実行される特定判定の回数が、第2特定状態にて実行される特定判定の回数よりも多くなり、終了後の遊技の方が支配的になる。この場合、主として第2特定状態の終了後の遊技にて特定結果等になることを目指すものとなり、当該終了後の遊技を好適に盛り上げることが可能になる。

【9661】

特徴jD9．遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む複数の状態を有しており、

前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であり、

前記特定手段は、前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態より後、前記特定状態にて保留記憶された判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、前記特定判定の結果又は前記特定事象の発生に対応する特典が有利となることを可能とするものである（時短遊技状態で有利小当たり結果Bになった場合の特典が6RV大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果Bになった場合の特典が6RV大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）ことを特徴とする特徴jD1乃至特徴jD8のいずれかに記載の遊技機。

【9662】

上記構成では、特定状態が有利なものとなっており、そのような特定状態が終了した場合には遊技者が落胆して遊技意欲の低下を招くおそれがある。この点、特定状態の終了後に特定結果又は所定結果になると、特定状態中に特定結果又は所定結果になる場合に比べて、特定判定の結果や特定事象の発生に対する特典が有利となるため、特定状態が終了した後の遊技に遊技者が大いに期待することができ、特定状態の終了後も好適に期待感を維持させることが可能になる。

【9663】

特徴jD10．前記情報取得手段により取得された所定の判定用情報について当該所定の判定用情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その判定用情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置162における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定手段により特定された結果に基づいて特定報知（保留予告）が所定の報知手段（図柄表示装置75）にて実行されるようにする手段（演出制御装置143における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する判定用情報についての所定の前記特定報知が所定の状況（先の保留情報が小当たり結果に対応する状況等）で制限されることを可能とする特定手段（第10の実施の形態の変形例2に係る演出制御装置143において保留予告用の可否判定処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴jD1乃至特徴jD9のいずれかに記載の遊技機。

【9664】

上記構成では、取得された所定の判定用情報についての特定判定の結果が、その判定用情報が特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定され、その結果に基づいて特定報知が行われる。これにより、当該遊技回の実行前から当該遊技回にて特定結果や所定結果が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【9665】

しかしながら、特徴jD1の構成では、特定状態中に特定結果等になった場合と特定状態の終了後に特定結果等になった場合とで、特定判定の結果や特定事象の発生の価値が異なるところ、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得

10

20

30

40

50

時と特定判定の実行時とで上記価値の不整合が生じ得る。この点、所定の状況では、取得時点において特定状態後の特定判定に対応する判定用情報についての上記特定報知の実行を制限可能であるため、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制でき、上記特定報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【9666】

なお、上記特徴 j D 1 乃至特徴 j D 1 0 の各構成に対して、特徴 j A 1 乃至特徴 j A 1 6、特徴 j B 1 乃至特徴 j B 1 3、特徴 j C 1 乃至特徴 j C 1 3、特徴 j D 1 乃至特徴 j D 1 0、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 1 1、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 1 0、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせ

10

【9667】

<特徴 j E 群>

特徴 j E 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 10 の実施の形態の変形例 2 から抽出されるものである。

【9668】

なお、特徴 j E 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技演出の好適化を図る上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【9669】

特徴 j E 1. 予め定められた取得条件（第 2 作動口 63 への入球）が成立したことに基

づいて判定用情報を取得する情報取得手段（主制御装置 162 における情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段より取得された判定用情報に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 162 における当否抽選を実行する機能）と、

30

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A～C）となった後、特定事象（V 入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に所定特典（大当たり遊技等）を付与する所定特典付与手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 162 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

40

少なくとも遊技回の実行中である状況で前記取得条件が成立した場合に当該成立に基づく判定用情報を保留記憶することが可能な保留記憶手段（保留球格納エリア 314b）と、

前記情報取得手段により取得された所定の判定用情報について当該所定の判定用情報が前記特定判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、その判定用情報が前記特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置 162 における保留先読み処理を実行する機能）と、

前記先特定手段により特定された結果に基づいて特定報知（保留予告）が所定の報知手段（図柄表示装置 75）にて実行されるようにする手段（演出制御装置 143 における保留予告用の設定処理を実行する機能）と、

50

）と、

前記特定状態にて取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とする特定手段（第10の実施の形態の変形例2に係る演出制御装置143において保留予告用の可否判定処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【9670】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、遊技者に所定特典が付与される構成の下、取得された所定の判定用情報についての特定判定の結果が、その判定用情報が特定判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定され、その結果に基づいて当該判定用情報に対応する遊技回の実行前に特定報知（先読み報知）が行われる。これにより、当該遊技回の実行前から当該遊技回にて特定結果や所定結果が発生することへの期待感を喚起することができ、遊技の興趣を高めることができる。しかしながら、特定状態にて取得された判定用情報についての遊技回がその特定状態の終了後に行われる場合において、当該判定用情報についての特定判定の結果が事前に知らされると、遊技者が特定状態での遊技を楽しむにくくなる場合がある。この点、特定状態にて取得された判定用情報がその特定状態の終了後の遊技回に対応する場合に、当該判定用情報についての先読み報知を制限し得るように構成されているため、当該判定用情報についての先読み結果が遊技者に対して過剰に知らされることが抑制される。これにより、当該先読み結果の報知により特定状態の遊技を楽しむにくくなることが抑制され、遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

【9671】

なお、本特徴の「前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報」は、「前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後に前記特定判定の対象となる特定の判定用情報」と表現することもできる。

【9672】

特徴jE2．前記特定手段は、前記特定状態にて前記特定の判定用情報より先に取得された判定用情報に基づく前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果である状況で、前記特定の判定用情報についての所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴jE1に記載の遊技機。

【9673】

先に取得された判定用情報に基づく特定判定にて特定結果等となり、先読みの対象になった特定の判定用情報が消化される前に特定状態が終了すると、特定の判定用情報に対応する遊技回は、次の特定状態で実行されるものとなる。このような場合、先の特定状態では特定の判定用情報についての先読み報知を制限しておき、その後、次の特定状態に移行してから当該先読み報知を許容するようにすれば、特定の判定用情報についての先読み報知により、先の判定用情報に対応する遊技回（特定結果又は所定結果への当選が報知される遊技回）への注目度が低下することを抑制しつつ、特定の判定用情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【9674】

特徴jE3．前記特定手段は、前記特定状態である状況で取得され且つその特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての所定の前記特定報知が、前記特定状態である状況で前記特定の判定用情報より先に取得された判定用情報についての前記特定報知が実行中である状況で制限されることを可能とするものであることを特徴とする特徴jE1又は特徴jE2に記載の遊技機。

【9675】

上記構成では、先に取得された判定用情報の先読み報知が行われている状況において、特定の判定用情報についての先読み報知の実行を制限し得るため、先の判定用情報につい

10

20

30

40

50

ての特定報知が終了してから特定の判定用情報についての特定報知を実行することができる。これにより、特定状態中に行われる遊技回（先の判定用情報に対応する遊技回）への注目度が低下することを抑制しつつ、特定の判定用情報についての先読み報知の機会を好適に確保することができる。

【9676】

特徴 j E 4．前記所定結果として、第 1 所定結果（有利小当たり結果 B、C）と、前記第 1 所定結果よりも遊技者に有利な第 2 所定結果（有利小当たり結果 A）とを有しており、

前記特定手段は、前記特定の判定用状態情報についての前記先特定手段の特定結果が前記第 1 所定結果に対応する結果（有利小当たり結果 B、C に対応する先読み結果）である場合に、前記特定の判定用状態情報についての所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

【9677】

上記構成では、所定結果の種別により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。その際、不利な側の先読み結果（第 1 所定結果）が得られた場合を制限の対象としている。例えば、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について先読み報知を実行中の状態で特定状態が終了すると、特定状態の終了により落胆している遊技者は、先読み報知が行われている特定の判定用情報（保留記憶）に対して大きな期待感を寄せることが想定される。その場合において、その判定用情報に対応する遊技回にて不利側の所定結果が生じることがあると、期待感が大きかった分、遊技者をがっかりさせる懸念がある。この点、不利な側の先読み結果が得られた場合を制限の対象とし、有利な側の先読み結果（第 2 所定結果）が得られた場合を制限の対象外とすることで、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報について先読み報知が実行された場合には、当該特定の判定用情報に対応する遊技回にて遊技者にとって望ましい側の所定結果が報知されるものとなり、先読み報知に起因して遊技者をがっかりさせる不都合の発生を抑制することが可能になる。

20

【9678】

特徴 j E 5．前記特定状態として、第 1 移行契機の成立に基づいて移行する第 1 特定状態（時短遊技状態 A）と、第 2 移行契機の成立に基づいて移行する第 2 特定状態（時短遊技状態 B）とを有しており、

30

前記特定手段は、前記第 1 特定状態にて取得され且つその第 1 特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9679】

上記構成によれば、特定状態の種別により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。その際、第 1 特定状態にて取得される特定の判定用情報を制限の対象とし、第 2 特定状態にて取得される特定の判定用情報を制限の対象外とする。これにより、第 2 特定状態を先読み報知の実行を期待する遊技性の特定状態として機能させる一方で、第 1 特定状態をそのような遊技性ではない特定状態として機能させることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

40

【9680】

なお、本特徴の「前記特定手段は、前記第 1 特定状態にて取得され且つその第 1 特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とするものである」は、「前記第 1 特定状態にて取得され且つその第 1 特定状態の終了より後の遊技回に対応する特定の判定用情報について所定の前記特定報知の制限状態とされることを可能とする手段と、前記第 2 特定状態にて取得され且つその第 2 特定状態の終了より後の遊技回に対応する所定の判定用情報について所定の前記

50

特定報知の実行状態とされることを可能とする手段と、を備えている」と表現することもできる。

【9681】

特徴 j E 6 . 前記第 1 特定状態にて第 1 所定報知 (第 1 報知) が行われるようにする手段と、

前記第 2 特定状態にて前記第 1 所定報知とは異なる第 2 所定報知 (第 2 報知) が行われるようにする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴 j E 5 に記載の遊技機。

【9682】

上記構成では、第 1 特定状態にて第 1 所定報知が実行され、第 2 特定状態にて第 2 所定報知が実行される。第 2 特定状態を先読み報知の実行を期待する遊技性の特定状態として機能させる一方で、第 1 特定状態をそのような遊技性ではない特定状態として機能させる構成において、現在の特定状態がそれらいずれの特定状態であるかを上記各所定報知によって遊技者に知らせることができる。これにより、それら各特定状態の区別を容易化して遊技性の誤認を抑制することが可能になる。

【9683】

特徴 j E 7 . 前記特定報知として、第 1 態様の特定報知 (赤色態様の保留絵柄の表示) と、前記第 1 態様とは異なる第 2 態様の特定報知 (青色態様の保留絵柄の表示) とを実行することが可能であり、

前記特定の判定用情報についての前記第 1 態様の特定報知の制限状態とされることを可能とする手段 (残り保留の保留情報について赤色態様の保留絵柄を表示する保留予告の実行を制限する機能) と、

前記特定の判定用情報についての前記第 2 態様の特定報知の実行状態とされることを可能とする手段 (残り保留の保留情報について青色態様の保留絵柄を表示する保留予告の実行を許容する機能) と、

を備えていることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 6 のいずれかに記載の遊技機。

【9684】

上記構成では、先読み報知の態様により先読み報知の制限の有無を使い分けるため、先読み報知の実行に制限を課す中でも先読み報知の機会を一定程度確保することができる。

【9685】

なお、本特徴の「前記特定報知として、第 1 態様の特定報知 (赤色態様の保留絵柄の表示) と、前記第 1 態様とは異なる第 2 態様の特定報知 (青色態様の保留絵柄の表示) とを実行することが可能であり」は、「前記特定報知として、第 1 態様の特定報知と、前記第 1 態様より下位の第 2 態様の特定報知とを実行することが可能であり」と表現することもできる。

【9686】

特徴 j E 8 . 前記特定報知として、特定報知の契機となった判定用情報が明示される第 1 態様の特定報知 (明示タイプの保留予告) と、特定報知の契機となった判定用情報が明示されない第 2 態様の特定報知 (非明示タイプの保留予告) とを実行することが可能であり、

前記特定の判定用情報についての前記第 1 態様の特定報知の制限状態とされることを可能と、

前記特定の判定用情報についての前記第 1 態様の特定報知の制限状態とされている状況で、前記第 2 態様の特定報知の実行状態とされることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 7 のいずれかに記載の遊技機。

【9687】

上記構成では、特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知に関して、先読み報知の契機となった判定用情報が明示される明示タイプの先読み報知の実行が制限され、先読み報知の契機となった判定用情報が明示されない非明示タイプの先読み報知の実行が許容される。特定状態の終了後の遊技回に対応する特定の判定用

10

20

30

40

50

情報について、いずれの判定用情報が対象であるかが明確化された上で先読み報知が実行されると、特定状態中の遊技回への注目度が低下しやすい懸念があるが、このような先読み報知の実行を制限することで、そのような不都合の発生を抑制することができる。その一方で、対象の判定用情報が明確化されない非明示タイプの特定期報知については、その実行を許容することで、先読み報知の機会を一定程度確保することが可能になる。

【9688】

特徴 j E 9 . 前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合よりも、前記特定状態ではない状況で前記特定の判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合の方が、遊技者に有利となることを可能とする手段（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合の特典が 6 R V 大当たり遊技とされ、残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合の特典が 6 R V 大当たり遊技に加えて時短リミッタ値の再セットとされるようにする機能）を備えていることを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 8 のいずれかに記載の遊技機。

10

【9689】

上記構成では、特定状態中に取得された判定用情報について、特定状態中の特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合よりも、特定状態の終了後、特定状態ではない状況での特定判定にて特定結果又は所定結果になった場合の方が遊技者に有利となる。しかしながら、このような構成では、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで有利度合いに不整合が生じ得る。このような場合において上記特徴 j E 1 の構成を適用し、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることが抑制され、先読み報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

20

【9690】

特徴 j E 10 . 前記特定状態より後、前記特定の判定用情報に基づく前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、特定特典（時短リミッタ値の再セット）が付与されることを可能とする手段（残り保留の遊技回で有利小当たり結果 B になった場合に時短リミッタ値が再セットされるようにする機能）を備え、

30

前記特定状態での前記特定判定にて前記特定結果又は前記所定結果になった場合に、前記特定特典が付与されないように構成されている（時短遊技状態で有利小当たり結果 B になった場合に時短リミッタ値が再セットされないようにする構成）ことを特徴とする特徴 j E 1 乃至特徴 j E 9 のいずれかに記載の遊技機。

【9691】

上記構成では、特定状態で保留記憶された判定用情報に基づき、その特定状態の終了後特定結果又は所定結果になると、特定特典が付与される一方で、特定状態中に特定結果又は所定結果になっても、そのような特定特典の付与は行われない。すなわち、特定状態の終了後の遊技に特化して特定特典の付与がなされるため、特定状態が終了した後の遊技に対して遊技者に期待感を抱かせ、特定状態後の遊技を好適に盛り上げることができる。しかしながら、このような構成では、保留記憶の時点では、その判定用情報が特定状態後の特定判定に対応していても、それよりも前の保留記憶に対応する特定判定にて特定結果等になると、その判定用情報が次の特定状態の中で行われる特定判定に対応するものに変化し、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで特定特典の有無に不整合が生じ得る。このような場合において上記特徴 j E 1 の構成を適用し、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知を制限することで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることが抑制され、先読み報知を用いた遊技演出の好適化を図ることが可能になる。

40

【9692】

特徴 j E 11 . 遊技の状態として前記特定状態と所定状態（通常遊技状態等）とを含む

50

複数の状態を有しており、

前記特定状態は前記所定状態よりも遊技者に有利な状態であることを特徴とする特徴 j E 9 又は特徴 j E 10 に記載の遊技機。

【9693】

上記構成では、特定状態が有利なものであり、その終了時には遊技者の落胆を招くおそれがあるが、上記特徴 j E 9 又は特徴 j E 10 のように特定状態後の遊技が優遇されていることで、そのような落胆を軽減することが可能になる。しかしながら、特定の判定用情報よりも前の保留記憶に対応する遊技回で特定結果等が生じると、判定用情報の取得時と特定判定の実行時とで有利度合いや特定特典の有無に不整合が生じ、当該判定用情報の先読み報知により遊技者に不愉快な印象を与えるおそれがある。この点、上記特徴 j E 1 の構成により、特定状態後の遊技回に対応する特定の判定用情報についての先読み報知が制限されることで、上記不整合に起因して遊技者に不愉快な印象を与えることを抑制可能となる。

10

【9694】

なお、上記特徴 j E 1 乃至特徴 j E 11 の各構成に対して、特徴 j A 1 乃至特徴 j A 16、特徴 j B 1 乃至特徴 j B 13、特徴 j C 1 乃至特徴 j C 13、特徴 j D 1 乃至特徴 j D 10、特徴 j E 1 乃至特徴 j E 11、特徴 j F 1 乃至特徴 j F 10、特徴 j G 1 乃至特徴 j G 8、特徴 j H 1 乃至特徴 j H 9 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

20

【9695】

<特徴 j F 群>

特徴 j F 群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第 10 の実施の形態の変形例 3 から抽出されるものである。

【9696】

なお、特徴 j F 群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2004-81853 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【9697】

特徴 j F 1. 予め定められた判定契機（作動口 62、63 への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 162 における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が特定結果（大当たり結果）となることに基づいて、又は前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A1、A2）となった後、特定事象（V 入賞等）が発生することに基づいて、第 1 遊技状態（通常遊技状態）より遊技者に有利な第 2 遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させることが可能な第 1 移行手段（主制御装置 162 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

40

所定移行条件の成立に対応する所定事象（時短対応の当たり結果への当選、V 大当たり等）が発生した場合に、前記第 1 遊技状態より遊技者に有利なものであって前記第 2 遊技状態とは異なる第 3 遊技状態（時短遊技状態）に移行させることが可能な第 2 移行手段（主制御装置 162 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記所定事象が発生した場合において特定条件（大当たり回数の時短リミッタ値への到達等）の成立状態の場合に前記第 3 遊技状態への移行が制限されることを可能とする手段（主制御装置 162 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定条件として、第 1 特定条件（第 1 リミッタ値）と、前記第 1 特定条件とは異な

50

る第2特定条件（第2リミッタ値）とを含む複数の特定条件を有しており、

複数の前記特定条件のうちいずれかを設定することが可能である（上記第10の実施の形態の変形例3に係る主制御装置162によりステップSj5403、ステップSj5404の処理を実行する機能）ことを特徴とする遊技機。

【9698】

上記構成では、特定判定の結果が特定結果になることにより、又は特定判定の結果が所定結果となり、その後、特定事象が発生することにより、第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態に移行する構成の下、移行条件の成立に対応する所定事象の発生により、第2遊技状態とは異なるものであって第1遊技状態よりも有利な第3遊技状態に移行し得る。但し、特定条件が成立している状況では上記所定事象が発生しても第3遊技状態への移行が制限されるとともに、そのような制限の契機となる特定条件について第1特定条件と第2特定条件とを含む複数の特定条件が設けられている。この場合、特定判定の結果だけでなく、特定条件としていずれの条件が設定されるかによっても、その後の遊技の展開を異ならせることができる。これにより、遊技の多様化を図り、興趣を高めることが可能になる。

10

【9699】

特徴jF2．前記所定事象が発生した場合において前記特定条件の成立状態でない場合に前記第3遊技状態への移行が許容されるように構成されている（ステップSj5508で否定判定した場合の流れ）ことを特徴とする特徴jF1に記載の遊技機。

【9700】

上記構成では、第3遊技状態への移行契機に対応する所定事象の発生時において特定条件が成立していない場合は第3遊技状態への移行が許容される一方で、上記所定事象の発生時において特定条件が成立している場合は第3遊技状態への移行が制限される。すなわち、特定条件が成立するまで所定事象が発生する都度、第3遊技状態への移行を繰り返すことができるところ、特定条件として第1特定条件と第2特定条件が設けられるため、いずれの特定条件が設定されるかにより、上記繰り返しの程度を異ならせることができる。

20

【9701】

特徴jF3．前記特定結果又は前記所定結果として第1結果（有利小当たり結果A1）と第2結果（有利小当たり結果A2）とを含む複数の結果を有しており、

前記第1結果となった場合に前記第1特定条件が設定されるようにする手段（上記第10の実施の形態の変形例3において有利小当たり結果A1となった場合に第1リミッタ値が再セットされるようにする機能）と、

30

前記第2結果となった場合に前記第2特定条件が設定されるようにする手段（上記第10の実施の形態の変形例3において有利小当たり結果A2となった場合に第2リミッタ値が再セットされるようにする機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴jF1又は特徴jF2に記載の遊技機。

【9702】

上記構成では、特定判定における当たり（特定結果又は所定結果）の種別により複数の特典条件のいずれが設定されるが定まる。このため、特定判定にて特定結果等への当選を目指すことだけでなく、複数の特定条件のうち有利な条件に対応した当たりの種別を引き当てる楽しさを提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

40

【9703】

特徴jF4．前記特定条件は、所定の更新手段により更新される前記第2遊技状態への移行回数（当たり回数カウンタエリアACの値）が特定数に到達することであり、

前記第1特定条件は前記特定数が第1特定数（5回）とされるものであり、

前記第2特定条件は前記特定数が前記第1特定数とは異なる第2特定数（4回）とされるものであることを特徴とする特徴jF1乃至特徴jF3のいずれかに記載の遊技機。

【9704】

上記構成では、第2遊技状態への移行回数が特定数に到達することで、所定事象が発生した場合の第3遊技状態への移行が制限されるとともに、複数の特定条件のうちいずれが設定されるかにより特定数としての回数が異なるものとなっている。この場合、特定数が

50

多い回数になるほど、第3遊技状態への移行回数を増やすことができ、遊技者にとって有利となる。これにより、より多い回数に対応する特定条件が設定されることを期待して楽しむ遊技を提供することができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9705】

特徴jF5．前記特定条件として前記第2特定条件が設定されている状況（第2リミッタ値が設定されている状況）で前記第1特定条件の設定契機（有利小当たり結果A1となり、V入賞が発生すること）が成立した場合に、新たな前記特定条件として前記第1特定条件が設定されることを可能とする手段（上記第10の実施の形態の変形例3に係る主制御装置162によりステップSj5403、ステップSj5404の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴jF1乃至特徴jF4のいずれかに記載の遊技機。

10

【9706】

上記構成では、第2特定条件の設定中において第1特定条件の設定契機が成立すると、新たな特定条件として第1特定条件が再設定される。この場合、遊技者にとって不利な特定条件が設定された場合において、遊技者を単に落胆させるに留まらず、有利な特定条件に設定し直すことを目指す楽しさを提供することができる。逆に、有利な特定条件が設定されても不利な特定条件に切り替わる可能性が生じ、そのような降格が生じることへのドキドキ感を喚起することができる。

【9707】

特徴jF6．前記第2特定条件は前記第1特定条件より遊技者に不利なものであり、遊技の状況が第1所定状況（第2リミッタ値が再セットされることにより残りの大当たり回数が増加する状況）である状態で前記第2特定条件の設定契機（有利小当たり結果A2となり、V入賞が発生すること）が成立した場合に第1特定報知（3図柄による当たり報知）が所定の報知手段（図柄表示装置75）にて実行されるようにする手段と、

20

遊技の状況が前記第1所定状況とは異なる第2所定状況（第2リミッタ値が再セットされても残りの大当たり回数が変わらない状況）である状態で前記第2特定条件の設定契機が成立した場合に前記第1特定報知とは異なる第2特定報知（7、3以外の奇数図柄による当たり報知）が前記所定の報知手段にて実行されるようにする手段と、を備えていることを特徴とする特徴jF1乃至特徴jF5のいずれかに記載の遊技機。

【9708】

不利な側の第2特定条件の設定契機が成立した場合に、それに対応する特定報知を行う構成において、上記設定契機の成立時における遊技の状況により特定報知の態様を異ならせるように構成されている。これにより、不利な側の第2特定条件の設定契機であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は積極的に報知を行う一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立を分かりにくくして報知を行うなど、上記設定契機が成立した場合の報知の使い分けを行うことができる。

30

【9709】

特徴jF7．前記第2特定条件は前記第1特定条件より遊技者に不利なものであり、前記第2特定条件の設定契機は、前記特定判定の結果が前記特定結果又は前記所定結果の遊技回で成立し得るように構成されており、

遊技の状況が第1所定状況（第2リミッタ値が再セットされることにより残りの大当たり回数が増加する状況）である状態で前記第2特定条件の設定契機（有利小当たり結果A2となり、V入賞が発生すること）が成立した場合に、前記特定判定の結果に対応する報知が第1態様（3図柄による当たり報知）で実行されるようにする手段と、

40

遊技の状況が前記第1所定状況とは異なる第2所定状況（第2リミッタ値が再セットされても残りの大当たり回数が変わらない状況）である状態で前記第2特定条件の設定契機が成立した場合に、前記特定判定の結果に対応する報知が前記第1態様とは異なる第2態様（7、3以外の奇数図柄による当たり報知）で実行されるようにする手段と、を備えていることを特徴とする特徴jF1乃至特徴jF6のいずれかに記載の遊技機。

【9710】

不利な側の第2特定条件の設定契機が成立した遊技回において当たり報知（特定結果又

50

は所定結果の報知)を行う場合に、上記設定契機が成立したときの遊技の状況により上記当たり報知の態様を異ならせるように構成されている。これにより、不利な側の第2特定条件の設定契機であっても遊技者にとって嬉しい状況である場合は、当該設定契機の成立を積極的に示唆する当たり報知を行う一方で、嬉しくない状況の場合は当該設定契機の成立を分かりにくくして当たり報知を行うことで、遊技者の落胆を抑制することができる。

【9711】

特徴jF8.前記第1所定状況は、前記特定条件として前記第2特定条件が設定された場合に前記第2特定条件が設定されない場合よりも遊技者に有利になる状況であり、

前記第2所定状況は、前記特定条件として前記第2特定条件が設定された場合に前記第2特定条件が設定されない場合よりも遊技者に有利にならない状況であることを特徴とする特徴jF6又は特徴jF7に記載の遊技機。

10

【9712】

上記構成によれば、第2特定条件の設定がなされることにより有利になる場合と、当該設定がなされることにより不利になる場合とを対象として、第2特定条件の設定契機の成立時における報知の使い分けを行うことができる。

【9713】

特徴jF9.前記第1特定報知は、前記第2特定条件が設定されることを遊技者が認識可能又は認識しやすいものであり、前記第2特定報知は、前記第2特定条件が設定されることを遊技者が認識不可又は前記第1特定報知より認識しにくいものであることを特徴とする特徴jF6乃至特徴jF8のいずれかに記載の遊技機。

20

【9714】

上記構成では、第1特定報知が第2特定条件の成立が分かりやすい報知であり、第2特定報知が第2特定条件の成立が分かりにくい報知であるため、これらを第2特定条件の設定契機の成立時における遊技の状況によって使い分けることで、第2特定条件の設定が遊技者にとって嬉しい状況である場合は第1特定報知により当該設定を積極的に報知し、第2特定条件の設定が遊技者にとって嬉しくない状況である場合は第2特定報知により当該設定を分かりにくくして遊技者の落胆を抑制することができる。

【9715】

特徴jF10.前記第3遊技状態は、前記第1遊技状態より前記判定契機が成立しやすい又は前記特定判定の結果が前記特定結果若しくは前記所定結果になりやすいことを特徴とする特徴jF1乃至特徴jF9のいずれかに記載の遊技機。

30

【9716】

複数の特定条件のうち有利な条件が設定されることで第3遊技状態の継続期間を長くできるところ、第3遊技状態が第1遊技状態よりも特定判定が行われやすかったり、特定判定にて特定結果等になりやすかったりするものであることで、いずれの特定条件が設定されるかへの遊技者の関心が高まり、遊技への注目度を向上させることが可能になる。

【9717】

なお、上記特徴jF1乃至特徴jF10の各構成に対して、特徴jA1乃至特徴jA16、特徴jB1乃至特徴jB13、特徴jC1乃至特徴jC13、特徴jD1乃至特徴jD10、特徴jE1乃至特徴jE11、特徴jF1乃至特徴jF10、特徴jG1乃至特徴jG8、特徴jH1乃至特徴jH9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【9718】

<特徴jG群>

特徴jG群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第10の実施の形態の変形例4から抽出されるものである。

【9719】

なお、特徴jG群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に

50

基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 4 - 8 1 8 5 3 号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 9 7 2 0 】

特徴 j G 1 . 予め定められた判定契機（作動口 6 2、6 3 への入球）の成立に基づいて特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 1 6 2 における特図当否判定や小当たり種別判定を実行する機能）と、

前記特定判定が行われることに基づいて遊技回用動作が開始され、前記特定判定の結果に対応した報知結果とされることを遊技回の 1 回として、遊技回が行われるように制御する遊技回制御手段（主制御装置 1 6 2 における特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記特定判定の結果が所定結果（小当たり結果、有利小当たり結果 A ~ C）になった場合に前記遊技回より後に特定遊技（小当たり遊技、高振分態様の小当たり遊技）が行われることを可能とする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回及び前記特定遊技を含む所定遊技動作（特図遊技回及び小当たり遊技を含む特図側遊技）より後の所定遊技における遊技者の有利度合いに関する特定要素（時短リミッタ値が再セットされるか否か）が、前記所定遊技動作における所定の第 1 タイミングでの状態（変動表示開始タイミングでの時短遊技状態の有無）に対応して設定されることを可能とする第 1 手段（第 1 0 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により変動開始処理、当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

前記特定要素が前記第 1 タイミングとは異なるものであって前記所定遊技動作における所定の第 2 タイミングでの状態（V 入賞発生タイミングでの時短遊技状態の有無）に対応して設定されることを可能とする第 2 手段（第 1 0 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により V 入賞用処理、当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 9 7 2 1 】

上記構成では、遊技回及びその後に実行される特定遊技を含む所定遊技動作より後の所定遊技における遊技者の有利度合いに関する特定要素を上記所定遊技動作の期間における第 1 タイミングでの状態に対応して設定する手段と、上記所定遊技動作の期間における第 2 タイミングでの状態に対応して設定する手段とを備えている。例えば、特定判定の実行後において第 1 タイミングでの状態と第 2 タイミングでの状態とが異なる構成とすれば、第 1 タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第 2 タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いに差異を生じさせることができる。これにより、いつの状態を参照するかを制御することにより、その後の遊技の展開を異ならせることができ、遊技の多様化を図ることができる。

【 9 7 2 2 】

なお、本特徴の「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定遊技（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」は、「前記特定判定の結果が前記所定結果となった場合に特定制御（小当たり遊技等）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置 1 6 2 における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）」と表現することもできる。このことは「特定遊技」の記載を用いる他の特徴についても同様である。

【 9 7 2 3 】

特徴 j G 2 . 前記第 1 手段は、第 1 特定事象（有利小当たり結果 A になること等）が発生した場合に、前記第 1 タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記第 1 特定事象とは異なる第 2 特定事象（有利小当たり結果 B、C になること等）が発生した場合に、前記第 2 タイミングでの状態に対応して前記特定要素

10

20

30

40

50

が設定されることを可能とするものであることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j G 1 に記載の遊技機。

【 9 7 2 4 】

上記構成では、第 1 特定事象と第 2 特定事象のいずれが発生するかにより、第 1 タイミングでの状態と第 2 タイミングでの状態とのいずれに対応させて特定要素を設定するかを振り分けることができ、それによって、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

【 9 7 2 5 】

特徴 j G 3 . 前記特定判定の結果が第 1 結果（有利小当たり結果 A）になった場合に、所定の可変入球手段（第 2 可変入賞装置 6 6、可変入賞装置 A）を遊技球が入球不可又は入球しにくい第 1 態様（閉鎖状態）から遊技球が入球可能又は前記第 1 態様よりも入球しやすい第 2 態様（開放状態）とし、その後、前記第 1 態様とする第 1 可変入球制御を実行することが可能であり、

10

前記特定判定の結果が前記第 1 結果とは異なる第 2 結果（有利小当たり結果 B、C）になった場合に、前記所定の可変入球手段又はそれとは異なる可変入球手段（可変入賞装置 B）を前記第 1 態様から前記第 2 態様とし、その後、前記第 1 態様とする第 2 可変入球制御を実行することが可能であり、

前記第 1 手段は、前記特定判定の結果が前記第 1 結果になった場合に、前記第 1 タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであり、

前記第 2 手段は、前記特定判定の結果が前記第 2 結果になった場合に、前記第 2 タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定されることを可能とするものであることを特徴とする特徴 j G 1 又は特徴 j G 2 に記載の遊技機。

20

【 9 7 2 6 】

上記構成では、特定判定の結果により、可変入球手段を遊技球が入球可能な状態に切り替える可変入球制御が実行されるほか、特定状態での特定判定の結果により、第 1 タイミングでの状態と第 2 タイミングでの状態とのいずれに対応させて特定要素を設定するかを振り分けることができる。この場合、特定判定にて可変入球制御の実行に対応した結果が得られることにより、可変入球制御による恩恵が受けられるのとは別に、いつの状態を参照するかの違いにより、その後の遊技の展開に差異を生じさせることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

30

【 9 7 2 7 】

特徴 j G 4 . 前記第 1 タイミングは前記第 2 タイミングより早いタイミングであり、

所定の移行契機（大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A、小当たり種別が有利小当たり結果 A ~ C になること等）の成立に基づいて特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第 1 タイミングより後で且つ前記第 2 タイミングより前の所定タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする手段（第 1 0 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

40

を備えていることを特徴とする特徴 j G 1 乃至特徴 j G 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 7 2 8 】

所定の移行契機の成立により特定状態への移行がなされるとともに、終了契機の成立により第 1 タイミングより後で且つ第 2 タイミングより前の所定タイミングにて特定状態が終了されるように構成されている。この場合、第 1 タイミングでは特定状態となり、第 2 タイミングでは非特定状態となるため、特定状態であるか否かにより特定要素が設定される構成とすれば、第 1 タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第 2 タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いを異ならせることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【 9 7 2 9 】

50

特徴 j G 5 . 前記第 1 タイミングでの状態が当該第 1 タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態であり、

前記第 2 タイミングでの状態が当該第 2 タイミングにて前記特定状態であるか否かの状態であることを特徴とする特徴 j G 4 に記載の遊技機。

【 9 7 3 0 】

上記構成では、特定状態であるか否かにより特定要素が設定されるため、第 1 タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合と、第 2 タイミングでの状態に対応させて特定要素が設定される場合とで、上記所定遊技での有利度合いを異ならせることができ、遊技の多様化を図ることが可能になる。

【 9 7 3 1 】

特徴 j G 6 . 前記第 1 タイミングは、前記特定判定より後のタイミングであることを特徴とする特徴 j G 4 又は特徴 j G 5 に記載の遊技機。

【 9 7 3 2 】

上記構成では、第 1 タイミング及び第 2 タイミングが特定判定の実行後に到来する。このため、特定状態の下で特定判定が行われる場合であれば、特定判定にてその恩恵を受けつつ、特定状態であるか否かの状態判定に関し、いつの時点での状態を参照して判定を行うかについては、その後の第 1 タイミング及び第 2 タイミングで振り分けることができる。特に第 2 タイミングでの状態を参照する場合は、特定判定を特定状態中に実行しながら、状態判定の結果としては特定状態ではないとの結果を得ることができる。

【 9 7 3 3 】

特徴 j G 7 . 前記特定遊技にて所定事象（V 入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

所定の移行契機（大当たり種別が 2 R 大当たり結果 A、小当たり種別が有利小当たり結果 A ~ C になること等）の成立に基づいて、所定状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特別遊技の実行に対応して前記特別遊技の回数に関する所定情報（当たり回数カウンタエリア A C の値）を更新する更新手段（主制御装置 1 6 2 における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記更新手段による更新は特定値（0 又は上限値）を開始値として行われ、当該更新の結果が所定結果（上限値又は 0）となった場合に前記特別遊技より後の状態が前記特定状態となることが制限され得るように構成されており、

前記特定状態である状況で前記特定状態の終了契機が成立した場合に、前記第 1 タイミングより後で且つ前記第 2 タイミングより前の所定タイミングにて前記特定状態が終了されることを可能とする手段（第 1 0 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により特図遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定情報の更新の開始より後、前記所定情報の値が前記特定値に変更される特定制御を実行することが可能な手段（第 1 0 の実施の形態の変形例 4 に係る主制御装置 1 6 2 により当たり回数クリア用処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第 2 手段による前記第 2 タイミングでの状態に対応した前記特定要素の設定として、前記特定制御が実行されることを特徴とする特徴 j G 1 乃至特徴 j G 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 9 7 3 4 】

上記構成では、特別遊技の実行に対応して特別遊技の回数に関する特定情報が更新され、その結果が所定結果になると、特別遊技後の状態が特定状態となることが制限される。また、第 1 タイミングより後で且つ第 2 タイミングより前の所定タイミングにて特定状態を終了させることが可能であり、この場合、特定状態が終了してから第 2 タイミングが到

10

20

30

40

50

来するため、第2タイミングでの状態は非特定状態となる。そして、第2タイミングでの状態に対応させて特定要素を設定するものとして、特別遊技の回数に関する特定情報の値が更新の開始値である特定値に変更される。この場合、それまでの更新状態がリセットされ、その結果として、制限が発動されるまでの特別遊技の回数が増加する。これにより、有利な特定状態にて行われた特定判定を契機として特別遊技が実行され、その後、再び特定状態に復帰するループの回数が増えた状態とすることができ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

【9735】

特徴j G 8. 前記特定遊技にて所定事象（V入賞等）が発生することに基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行されるようにする特別遊技実行手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

10

所定の移行契機（大当たり種別が2R大当たり結果A、小当たり種別が有利小当たり結果A～Cになること等）の成立に基づいて、所定状態（通常遊技状態等）より遊技者に有利な特定状態（時短遊技状態等）に移行させる特定状態移行手段（主制御装置162における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）と、

前記特定状態への移行後、前記特定判定の実行回数（特図遊技回の実行回数）、前記特定判定にて前記所定結果となった回数（小当たり当選の回数）又は前記所定結果の種別が所定種別になった回数（有利小当たり結果Aになった回数）に対応する所定回数が特定回数（上限回数）になったことに基づいて、前記特定状態を終了させることが可能な手段（主制御装置162における変動回数対応の高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第1高サポ終了用処理、小当たり種別対応の第2高サポ終了用処理を実行する機能）と、

20

前記所定遊技動作より後の遊技状態が前記特定状態である場合において、前記第1タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定される場合と、前記第2タイミングでの状態に対応して前記特定要素が設定される場合とで、前記特定回数として異なる回数が設定されることを可能とする手段と、
を備えていることを特徴とする特徴j G 1乃至特徴j G 7のいずれかに記載の遊技機。

【9736】

上記構成では、有利な特定状態への移行後、特定判定の実行回数等に対応する所定回数が特定回数に到達すると、当該特定状態が終了するとともに、第1タイミングと第2タイミングとのいずれの状態に対応して特定要素が設定されるかにより、上記特定回数として異なる回数が設定される。すなわち、いつの状態を参照するかの違いにより、特別遊技後に移行する特定状態にて実行可能な特定判定の回数等を振り分けることができる。これにより、遊技の多様化が図られ、興趣性を高めることが可能になる。

30

【9737】

なお、上記特徴j G 1乃至特徴j G 8の各構成に対して、特徴j A 1乃至特徴j A 16、特徴j B 1乃至特徴j B 13、特徴j C 1乃至特徴j C 13、特徴j D 1乃至特徴j D 10、特徴j E 1乃至特徴j E 11、特徴j F 1乃至特徴j F 10、特徴j G 1乃至特徴j G 8、特徴j H 1乃至特徴j H 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

40

【9738】

<特徴j H群>

特徴j H群は、上述した各実施の形態や各変形例又はこれらの組み合わせから抽出される発明群であり、主に第10の実施の形態やその変形例1～4から抽出されるものである。

【9739】

なお、特徴j H群は「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定の抽選契機に基づいて抽選処理を実行し、その抽選結果が特定結果となった場合、遊技者に所定の特典を付与するものが知られている（例えば特開2004-81853号公報）。」という背景技術について、「ここで、上記例示したような遊技機等においては遊技の興趣を高める

50

上で未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【9740】

特徴 j H 1. 所定の発射操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 110）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な所定入球手段（第2作動口63）と、
特定領域（第2可変入賞装置66の内側領域）に流下した遊技球が通過可能な特定通過部（V入賞用領域66f）と、

前記特定通過部への遊技球の通過に基づいて所定特典（V大当たり遊技等）を付与可能な手段（主制御装置162における大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
を備え、

10

前記所定入球手段に遊技球が入球した場合、その遊技球は前記特定通過部を通過しないように構成されており（第2作動口63に入賞した遊技球が遊技盤60の背面側に回収され、第2可変入賞装置66に到達不可となるようにされている構成）、

遊技状態として、所定遊技状態（通常遊技状態）と、前記所定遊技状態より遊技者に有利な特定遊技状態（時短遊技状態）とを含む複数の遊技状態を有しており、

前記特定領域への遊技球の流下又は前記特定通過部への遊技球の通過が許容される第1態様（開放状態）と、前記特定領域への遊技球の流下又は前記特定通過部への遊技球の通過が許容されない又は前記第1態様である場合より許容されにくい第2態様（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可変手段（第2可変入賞装置66）と、

20

特定条件（有利小当たり結果Aへの当選）の成立に基づいて、前記可変手段を前記第2態様から前記第1態様とし、その後、前記第2態様とする特定制御（小当たり遊技における第2可変入賞装置66の開閉制御）が実行されるようにする特定制御実行手段（主制御装置162における小当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態である状況で前記特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の実行前に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする特定手段（有利小当たり結果Aに当選した場合にその当選遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態を終了させる機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【9741】

30

上記構成では、特定領域に流下した遊技球が通過可能なものであって、遊技球が通過すると所定特典が付与される特定通過部と、上記特定領域への遊技球の流下を許容する第1態様と、それを許容しない第2態様とに切り替わり可能な可変手段とを備えている。このため、可変手段が第1態様とされる状況では、遊技球が特定通過部を通過し、所定特典が付与されることを期待して遊技を楽しむことができる。但し、上記特定通過部や可変手段とは別に所定入球手段が設けられており、この所定入球手段に入球した遊技球は特定通過部を通過できないように構成されている。よって、可変手段が第1態様であっても、所定入球手段に遊技球が入球してしまうと、特定通過部への通過が実現されないことになり、所定入球手段への入球により当該通過が妨げられてしまう懸念がある。この点、本特徴では、遊技者に有利な特定遊技状態である状況で特定条件で成立し、可変手段を第2態様から第1態様とし、その後、第2態様とする特定制御の実行契機が成立した場合に、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させるように構成されている。これにより、可変手段が第1態様とされる状況では所定入球手段への入球が生じにくくすることができ、スムーズに遊技球を特定通過部に通過させることが可能になる。よって、当該通過が妨げられることによる遊技者の苛立ちを抑制し、遊技者が遊技を楽しむやすい構成とすることが可能になる。

40

【9742】

特徴 j H 2. 前記特定遊技状態は第1内部状態（サポートフラグのセット状態）とされるものであり、前記所定遊技状態は第2内部状態（サポートフラグのクリア状態）とされるものであり、

50

所定条件（２Ｒ大当たり結果Ａへの当選、Ｖ入賞の発生等）の成立に基づいて前記第１内部状態とする手段（主制御装置１６２における大当たり遊技終了時の移行処理を実行する機能）を備え、

前記第１内部状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記第２内部状態の場合より前記所定入球手段に遊技球が入球しやすくなり、

前記第２内部状態では、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記第１内部状態の場合より前記所定入球手段に遊技球が入球しにくくなり、

前記特定手段は、前記第１内部状態である状況で前記特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の実行前に前記第２内部状態とされることを可能とするものであることを特徴とする特徴ｊＨ１に記載の遊技機。

10

【９７４３】

上記構成では、第１内部状態である場合に所定入球手段に遊技球が入球可能又は第２内部状態の場合よりも入球が発生しやすくなっている。このため、可変手段が第１態様とされても第１内部状態である場合は、所定入球手段に遊技球が入球することにより特定通過部への遊技球の通過が妨げられる事象が発生しやすくなる。この点、第１内部状態である状況で特定条件が成立した場合、特定制御の実行前に第２内部状態への切り替えが行われるため、上記事象の発生が抑制され、特定通過部への遊技球の通過をスムーズに実現させることが可能になる。

【９７４４】

なお、本特徴は、「前記特定遊技状態は、前記所定入球手段に遊技球が入球可能又は前記所定遊技状態より前記所定入球手段への遊技球の入球が生じやすいものであり、前記所定入球手段は、前記所定入球手段に遊技球が入球不可又は前記特定遊技状態より前記所定入球手段への遊技球の入球が生じにくいものであることを特徴とする」と表現することもできる。

20

【９７４５】

特徴ｊＨ３．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第１状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第１状態より受け入れにくい第２状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物６３ａ）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

30

前記可変手段より上流側に前記受入手段が配置され、前記受入手段が前記第２状態とされている状況で前記所定領域を通過した遊技球が前記可変手段に到達可能に構成されており（右ルートにおいて第２可変入賞装置６６の上流側に普電役物６３ａが配置され、第２作動口６３に入賞しなかった遊技球が第２可変入賞装置６６に到達可能な構成）、

前記所定領域を通過していない遊技球が前記可変手段に到達することを規制する規制手段（普電開閉領域を通過した遊技球のみが第２可変入賞装置６６に到達し得るように、遊技釘や障害部等の流路形成部により遊技球の流路が形成される構成）を備えていることを特徴とする特徴ｊＨ１又は特徴ｊＨ２に記載の遊技機。

【９７４６】

上記構成では、遊技球を特定通過部に通過させるには、受入手段により遊技球の受入可否が切り替えられる所定領域を経由させる必要があるところ、このような構成では、所定入球手段への入球により遊技球の特定通過部への通過が阻害される程度が顕著となる。このため、そのような事象の発生に遊技者が気付きやすく、気分が害されるやすくなること懸念される。このような構成に対して上記特徴ｊＨ１の構成を適用することで、スムーズな特定通過部への通過が好適に実現され、遊技者が気持ちよく遊技を行やすい構成とすることができる。

40

【９７４７】

特徴ｊＨ４．前記特定手段により前記特定遊技状態が終了された後、所定期間（確定表示時間及びオープニング期間）が経過した後に前記特定制御が実行されることを可能とする手段（有利小当たり結果Ａに当選した当選遊技回の変動表示の終了タイミングでサポー

50

トフラグをクリアする機能)を備えていることを特徴とする特徴 j H 1 乃至特徴 j H 3 のいずれかに記載の遊技機。

【9748】

上記構成では、特定遊技状態である状況で特定条件が成立し、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させる場合に、特定遊技状態の終了後、所定期間が経過してから特定制御が実行されるように構成されている。これにより、特定遊技状態が終了してから特定制御が実行されるまでに時間的な猶予が確保され、所定入球手段に遊技球が入球しやすい状態を確実に終わらせてから特定制御(可変手段における第1状態への切り替え)を開始させることができる。

【9749】

特徴 j H 5. 所定領域(普電開閉領域)の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第1状態(開放状態)と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第1状態より受け入れにくい第2状態(閉鎖状態)とに切り替わり可能な受入手段(普電役物63a)を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

前記特定遊技状態では、前記所定遊技状態の場合より、前記所定入球手段への入球が生じやすいように前記第1状態と前記第2状態の切り替えが行われるように構成されており、

前記所定領域に所定の遊技球が位置する状況で前記特定手段により前記特定遊技状態が終了される場合に、前記所定の遊技球が前記特定制御が実行されるまでに前記可変手段に到達可能であるように構成されていることを特徴とする特徴 j H 1 乃至特徴 j H 4 のいずれかに記載の遊技機。

【9750】

上記構成では、特定制御の実行前に特定遊技状態が終了される場合において、特定制御が開始された際に特定領域に遊技球を速やかに流下させることができ、延いては、特定通過部への遊技球の通過を迅速に行わせることが可能になる。

【9751】

特徴 j H 6. 所定領域(普電開閉領域)の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第1状態(開放状態)と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第1状態より受け入れにくい第2状態(閉鎖状態)とに切り替わり可能な受入手段(普電役物63a)を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

前記特定遊技状態では、前記所定遊技状態の場合より、前記所定入球手段への入球が生じやすいように前記第1状態と前記第2状態の切り替えが行われるように構成されており、

前記特定手段により前記特定制御の実行前に前記特定遊技状態が終了される場合に、前記所定領域に所定の遊技球が位置する状況で前記特定制御が実行された場合に、前記所定の遊技球が前記特定領域に流下し且つ前記特定通過部を通過可能であるように構成されている(有利小当たり結果Aに基づく小当たり遊技にて第2可変入賞装置66が開放されるときに、閉鎖状態の普電役物63aの普電開閉領域に位置する遊技球が、その後、第2可変入賞装置66の特電開閉領域に到達した場合にV入賞用領域66fを通過する構成)ことを特徴とする特徴 j H 1 乃至特徴 j H 5 のいずれかに記載の遊技機。

【9752】

上記構成によれば、特定制御の実行後に特定遊技状態が終了される構成であれば、特定通過部への通過に寄与することがなかった遊技球により、特定通過部への通過が果たされることになり、特定制御の実行前に特定遊技状態を終了させることの意義を高めることが可能になる。

【9753】

特徴 j H 7. 所定領域(普電開閉領域)の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第1状態(開放状態)と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第1状態より受け入れにくい第2状態(閉鎖状態)とに切り替わり可能な受入手段(普電役物63a)を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されてお

10

20

30

40

50

り、

所定の場合に、前記受入手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする可変受入制御が少なくとも1回行われる所定遊技（役物開閉遊技）が実行されるようにする手段（主制御装置162における電役サポート用処理を実行する機能）と、

前記所定遊技の途中で前記特定遊技状態の終了が行われた場合に、前記所定遊技の態様について、前記特定遊技状態に対応する態様から前記所定遊技状態に対応する態様への切り替えが前記所定遊技の途中で行われることを可能とする手段と、

を備えていることを特徴とする特徴j H 1乃至特徴j H 6のいずれかに記載の遊技機。

【9754】

上記構成によれば、特定手段による特定遊技状態の終了が所定遊技の途中で行われた場合であっても、特定遊技状態の終了に合わせて速やかに受入手段を第2状態とすることができる。これにより、特定遊技状態である状況で特定条件が成立して特定制御が実行される場合において、その特定制御の実行前に受入手段が第2状態とされやすい構成とすることができ、スムーズに遊技球を特定通過部に通過させることが可能になる。

【9755】

特徴j H 8．所定領域（普電開閉領域）の遊技球を受入可能又は受け入れやすい第1状態（開放状態）と、前記所定領域の遊技球を受入不可又は前記第1状態より受け入れにくい第2状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な受入手段（普電役物63a）を備え、前記受入手段により受け入れられた遊技球が前記所定入球手段に入球するように構成されており、

所定の場合に、前記受入手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする可変受入制御が少なくとも1回行われる所定遊技（役物開閉遊技）が実行されるようにする手段（主制御装置162における電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

前記所定遊技の態様として、少なくとも2回の前記可変受入制御が実行され得る所定態様を有しており、

前記所定態様の前記所定遊技の途中で前記特定遊技状態の終了が行われた場合に、前記所定遊技の態様について、前記特定遊技状態に対応する態様から前記所定遊技状態に対応する態様への切り替えが、前記所定遊技にて2回目以降である所定回目の前記可変受入制御に対応する特定タイミング（2回目以降の開放の開始タイミングや終了タイミング）で行われることを可能とする手段を備えていることを特徴とする特徴j H 1乃至特徴j H 7のいずれかに記載の遊技機。

【9756】

上記構成によれば、例えば、所定遊技における初回目の可変受入制御の実行中に特定遊技状態の終了が行われた場合に、2回目以降の可変受入制御の実行を取り止めることができる。この場合、特定遊技状態の終了時に実行されている初回目の可変受入制御については当初の設定どおりに実行されるため、途中での設定変更を不要化して構成の複雑化を抑制することができる。一方で、2回目以降の可変受入制御については実行自体を取り止めることができるため、その分、受入手段が第2状態に維持される状態を速やかに到来させることができる。つまり、本構成によれば、処理構成の複雑化を抑制しながらも、特定遊技状態の終了がなされた後、速やかに受入手段を第2状態とすることが可能になる。

【9757】

特徴j H 9．前記特定制御実行手段は、第1特定条件（有利小当たり結果Aへの当選）が成立した場合と第2特定条件（有利小当たり結果Bへの当選）が成立した場合とのそれぞれにおいて前記特定制御を実行可能となっており、

前記特定遊技状態である状況で前記第1特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基づく前記特定制御の開始より前に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする、前記特定手段としての第1手段（有利小当たり結果Aに当選した場合にその当選遊技回における変動表示の終了タイミングにて時短遊技状態を終了させる機能）と、

前記特定遊技状態である状況で前記第2特定条件の成立が生じた場合に、当該成立に基

10

20

30

40

50

づく前記特定制御の開始より後に前記特定遊技状態が終了されることを可能とする第2手段（有利小当たり結果Bに当選した場合に当該当選に基づく小当たり遊技でV入賞が発生した場合に時短遊技状態を終了させる機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴j H 1乃至特徴j H 8のいずれかに記載の遊技機。

【9758】

上記構成によれば、特定遊技状態に滞在している場合に第1特定条件と第2特定条件とのいずれを成立させるかにより、遊技球の特定通過部の通過しやすさに差異を設けることができる。これによって、遊技の多様化を図り、興趣性を向上させることが可能になる。

【9759】

なお、上記特徴j H 1乃至特徴j H 9の各構成に対して、特徴j A 1乃至特徴j A 16、特徴j B 1乃至特徴j B 13、特徴j C 1乃至特徴j C 13、特徴j D 1乃至特徴j D 10、特徴j E 1乃至特徴j E 11、特徴j F 1乃至特徴j F 10、特徴j G 1乃至特徴j G 8、特徴j H 1乃至特徴j H 9のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想の一部又は全部を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9760】

なお、以上詳述した特徴j A群乃至特徴j H群の各構成に対して、他の特徴j A群乃至特徴j H群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【9761】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【9762】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【9763】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【9764】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

【9765】

10…パチンコ機、143…演出制御装置、162…主制御装置。

10

20

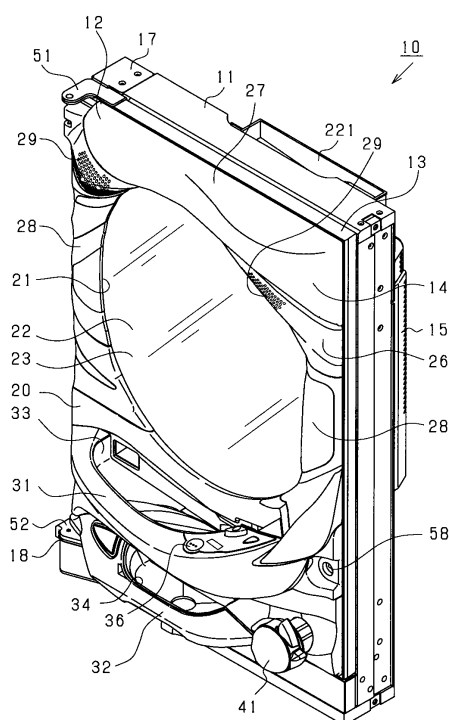
30

40

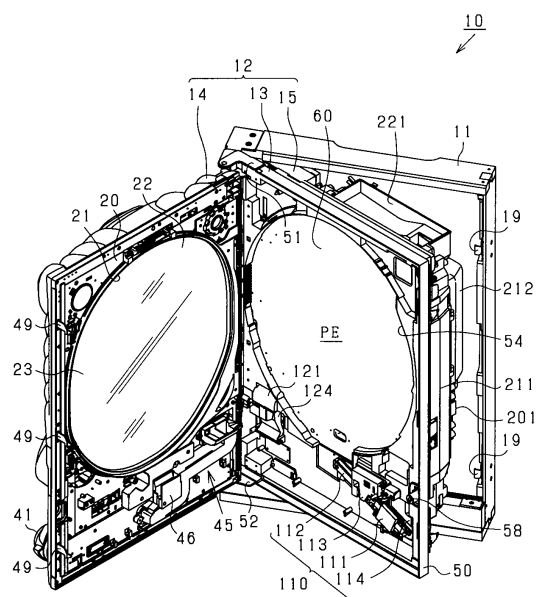
50

【図面】

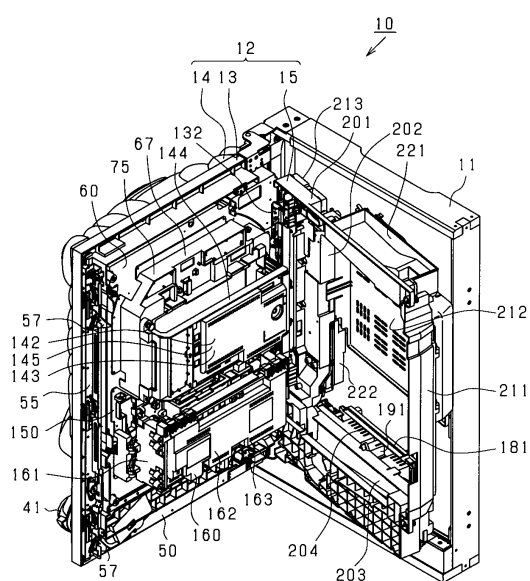
【図 1】



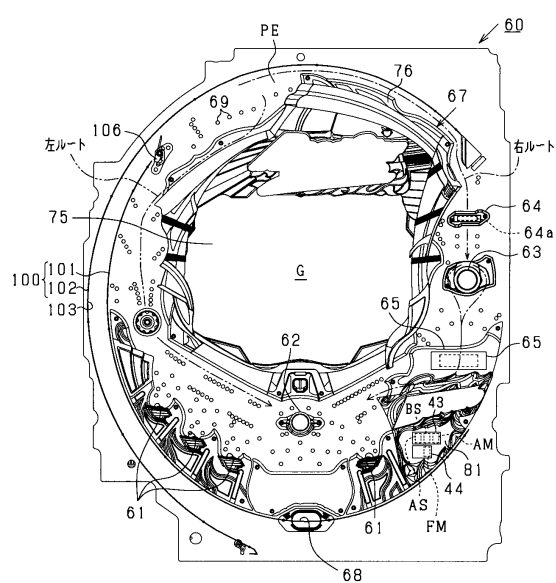
【図 2】



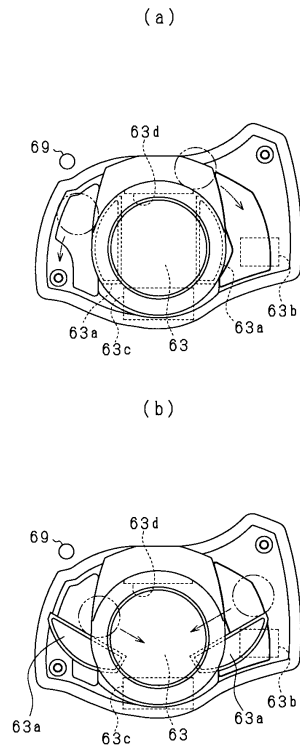
【図 3】



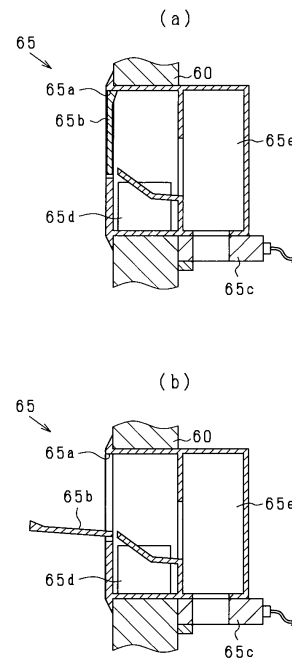
【図 4】



【図 5】



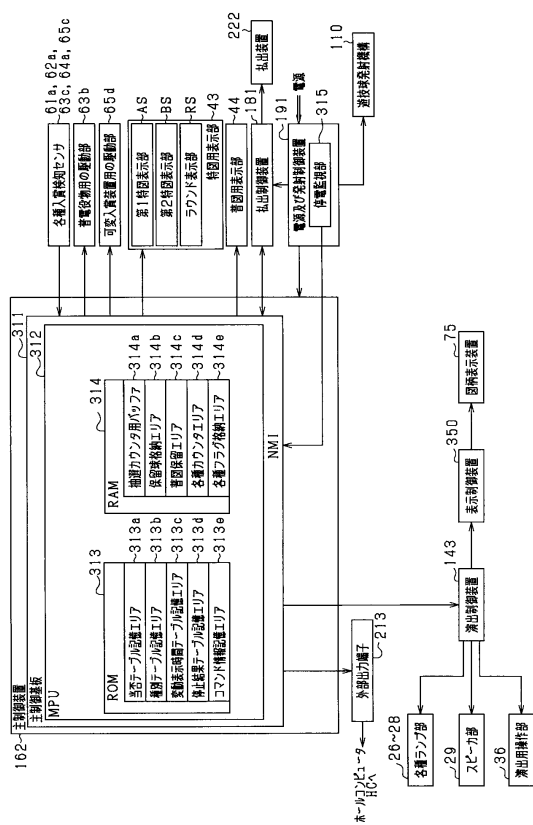
【図 6】



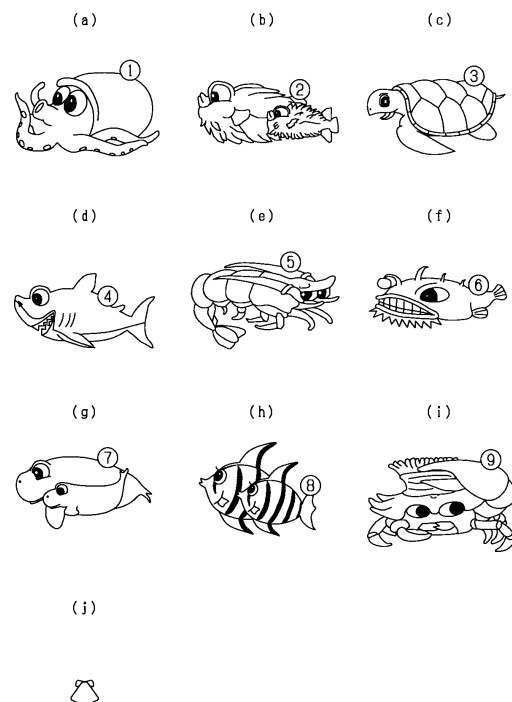
10

20

【圖 7】



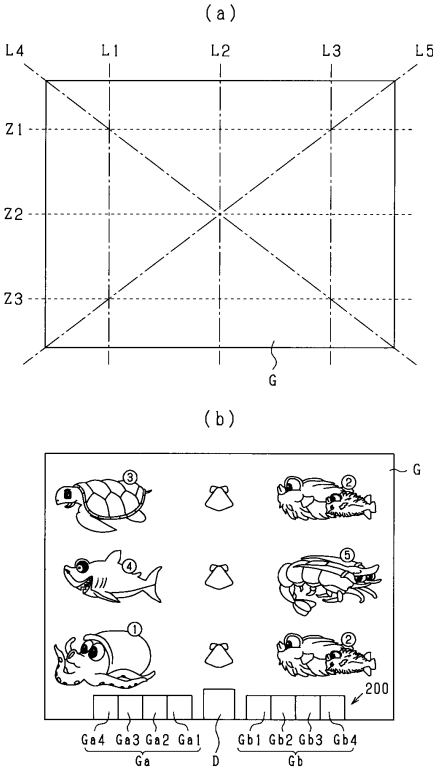
【図 8】



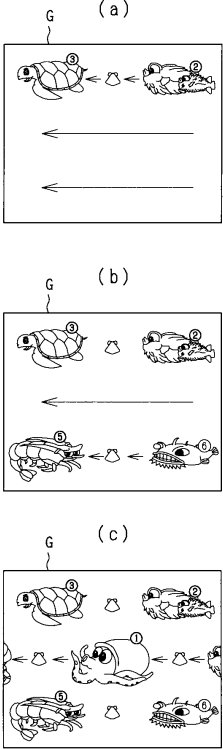
30

40

【図 9】



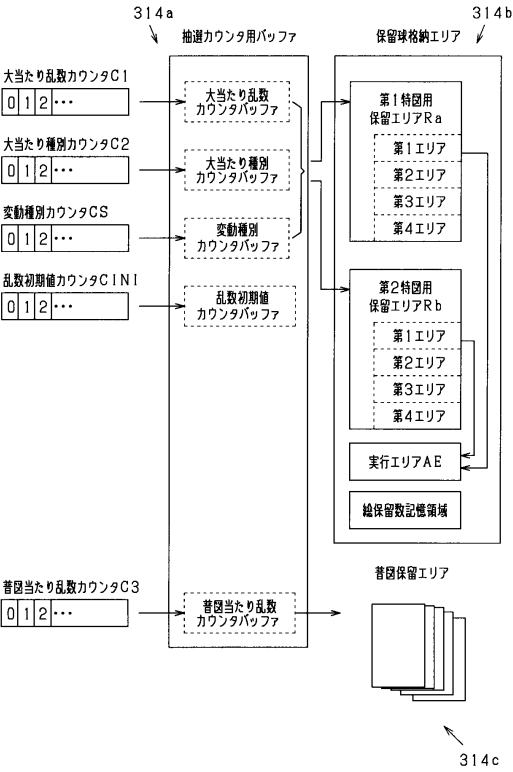
【図 10】



10

20

【図 11】



【図 12】

当否テーブル

アドレス情報	大当たり数値情報
1	7
2	17
3	27
4	37
5	47

低確率モード

高確率モード

30

40

50

【図 1 3】

(a) 第1特記用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	4R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

(b) 第2特記用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0～64	10R確変大当たり結果	次回の大当たりまで
65～99	4R通常大当たり結果	100回

【図 1 4】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～12	変動パターン2A	60sec	SPリーチA当たり
13～28	変動パターン3A	60sec	SPリーチB当たり
29～63	変動パターン4A	120sec	SPSPリーチA当たり
64～99	変動パターン5A	120sec	SPSPリーチB当たり

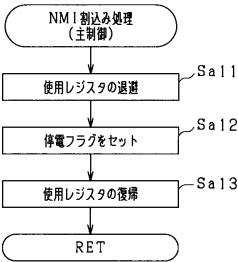
(b) 外れ用の変動表示時間テーブル

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～59	変動パターン1H	8sec(保0～保2)	完全外れ
		4sec(保3～保4)	
60～79	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
80～89	変動パターン3H	60sec	SPリーチA外れ
90～96	変動パターン4H	60sec	SPリーチB外れ
97～98	変動パターン5H	120sec	SPSPリーチA外れ
99	変動パターン6H	120sec	SPSPリーチB外れ

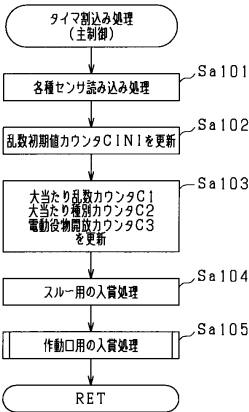
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

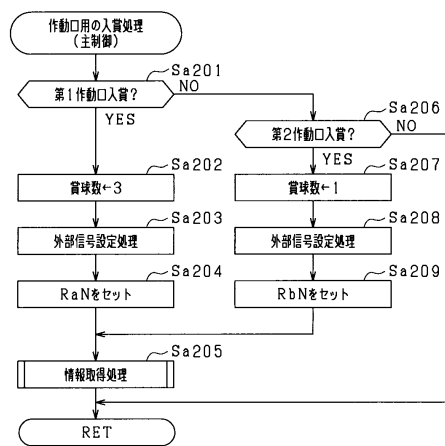


30

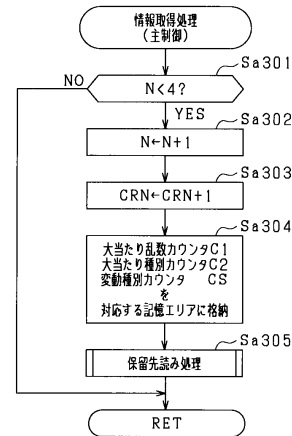
40

50

【図 17】



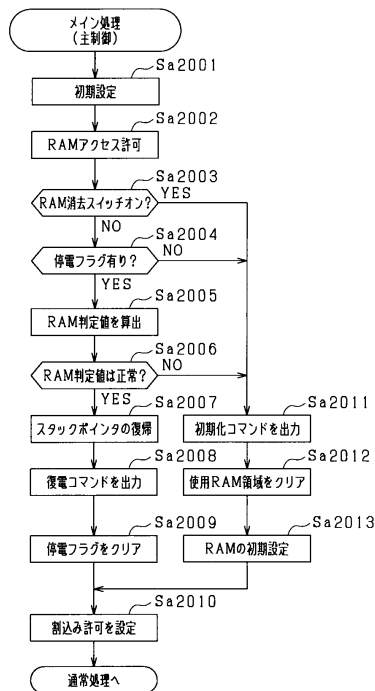
【図 18】



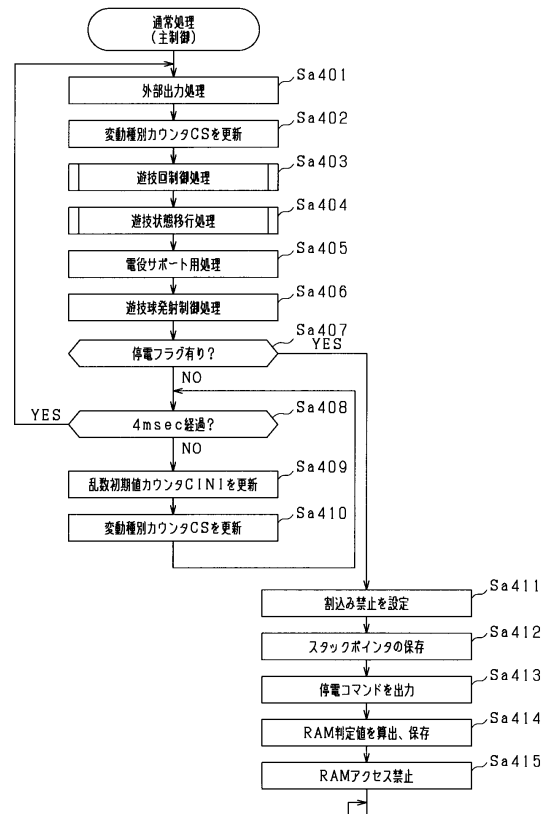
10

20

【図 19】



【図 20】

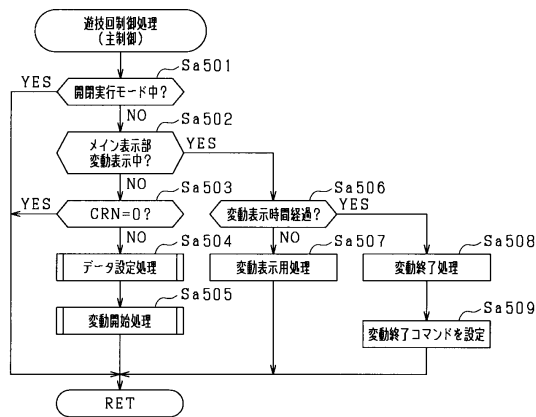


30

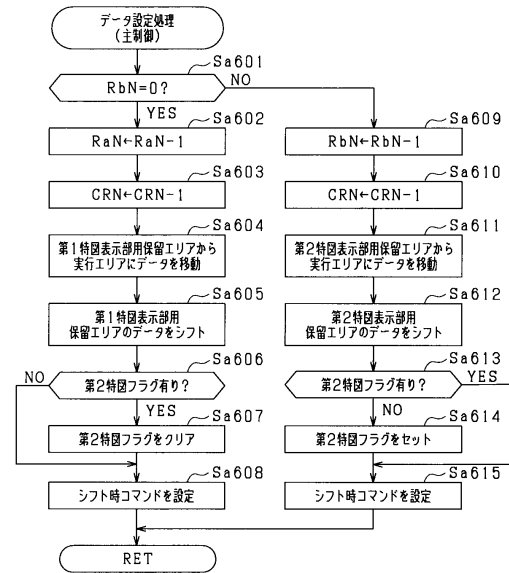
40

50

【図 2 1】



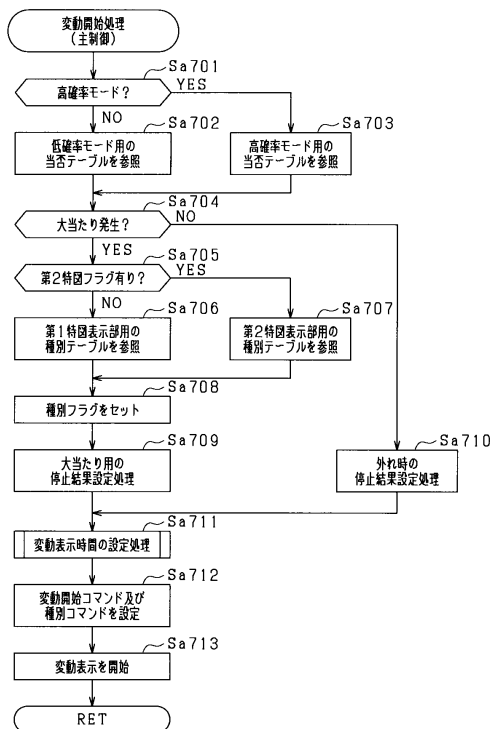
【図 2 2】



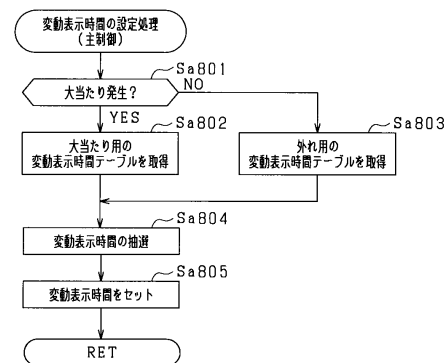
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

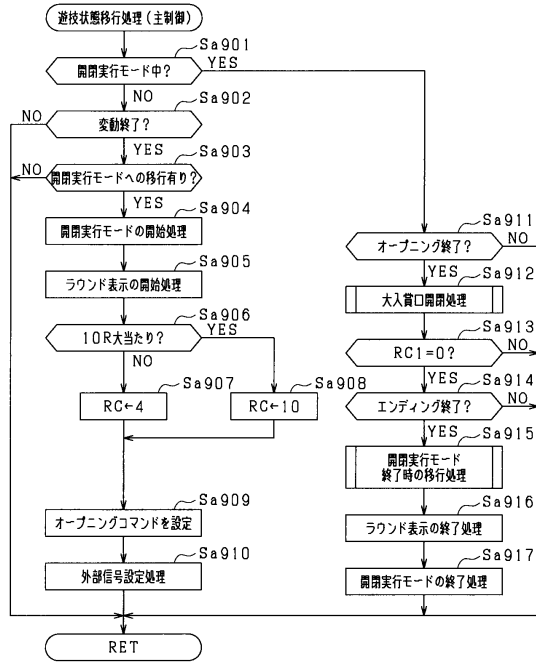


30

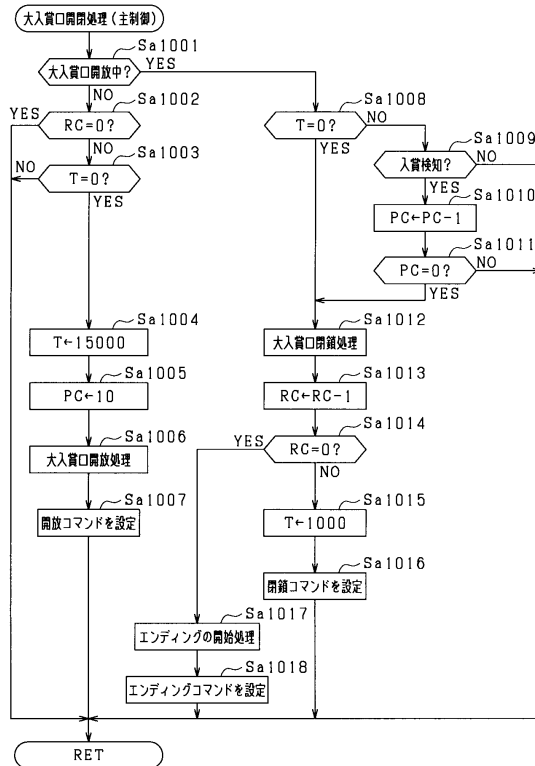
40

50

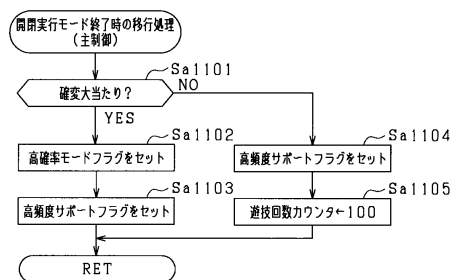
【図 25】



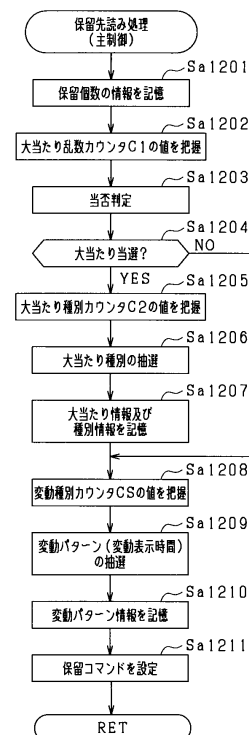
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

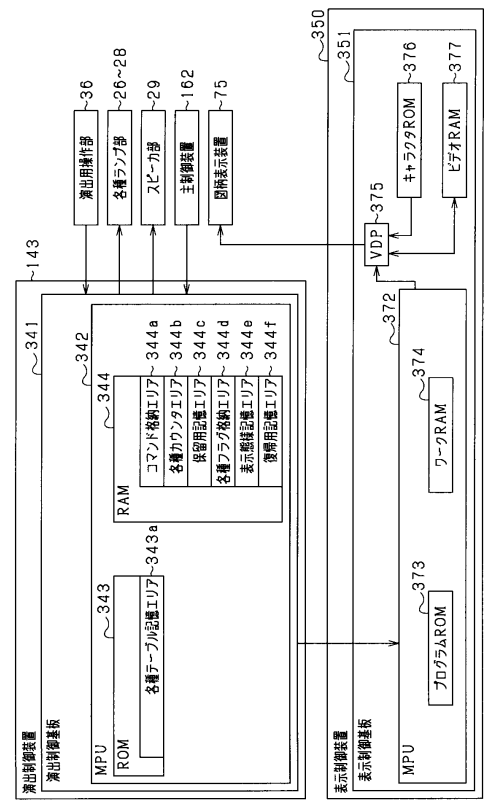
20

30

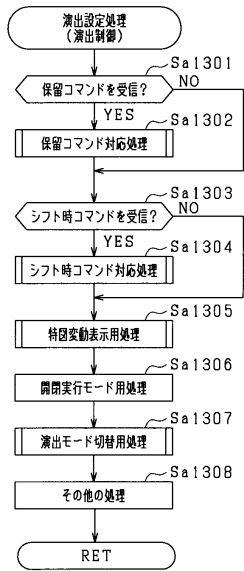
40

50

【図 29】



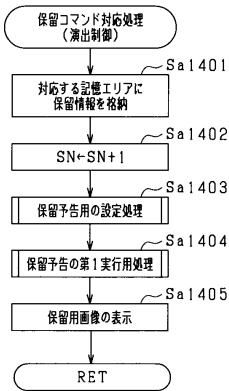
【図 30】



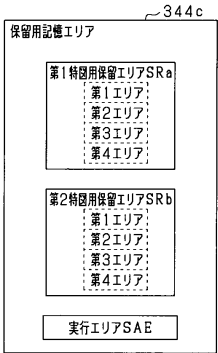
10

20

【図 31】



【図 32】

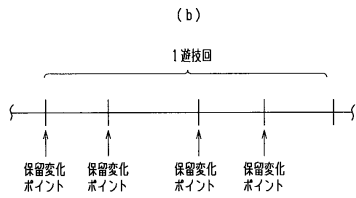
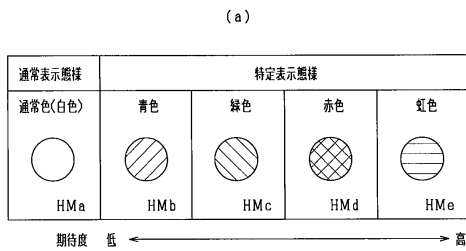


30

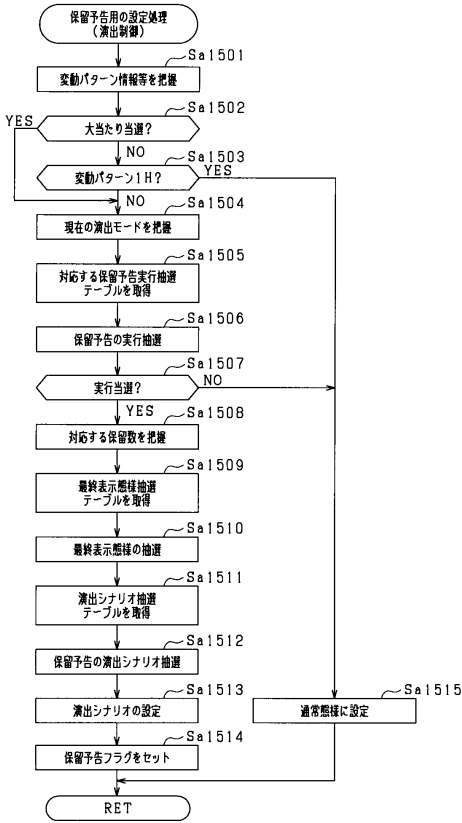
40

50

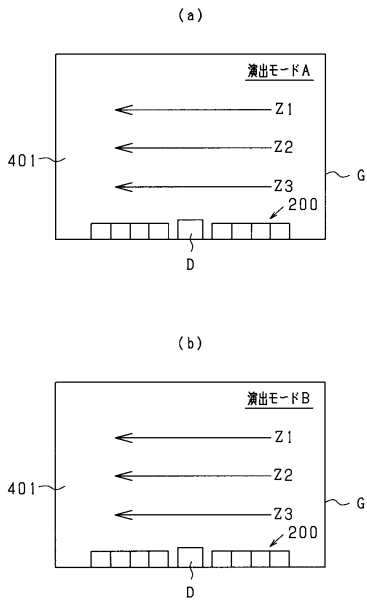
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

Fig. 36

(a) 大当たり用の最終表示態様抽選テーブル

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン1A	ノーマルリーチ当たり	青	95%
		虹	5%
変動パターン2A	SPリーチA当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン3A	SPリーチB当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン4A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン5A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

(b) 外れ用の最終表示態様抽選テーブル

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	青	100%
変動パターン3H	SPリーチA外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン4H	SPリーチB外れ	青	70%
		緑	30%
変動パターン5H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン6H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

10

20

30

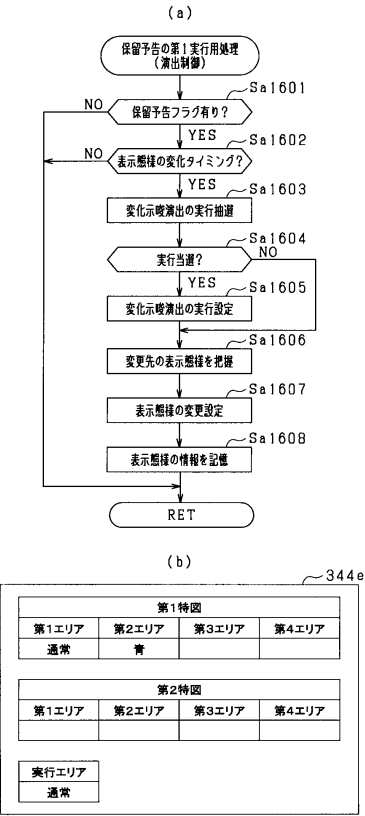
40

50

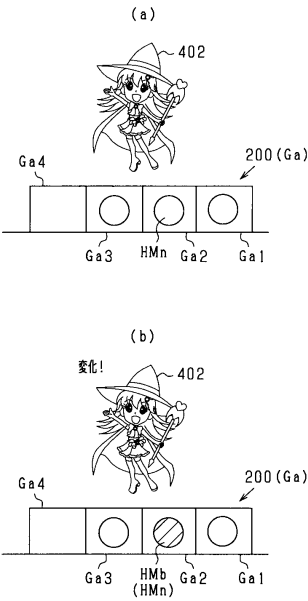
【図 3 7】

演出シナリオ抽選テーブル(大当たり用)									
保留数	最終表示	演出シナリオ	抽選用乱数 (カウンタ値)	備考(演出態様)					D(遊技画中)
				G4(保4)	G3(保3)	G2(保2)	G1(保1)		
0	青	演出シナリオ0青(1)	0~49	—	—	—	—	青	通一青
		演出シナリオ0青(2)	50~99	—	—	—	—	通一青	
		演出シナリオ0緑(1)	0~29	—	—	—	—	緑	
	緑	演出シナリオ0緑(2)	30~59	—	—	—	—	青一緑	
		演出シナリオ0緑(3)	60~99	—	—	—	—	通一青一緑	
		演出シナリオ0赤(1)	—	—	—	—	—	赤	
1	青	演出シナリオ1青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ1青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ1青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ1緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ1緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ1赤(1)	—	—	—	赤	赤		
2	青	演出シナリオ2青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ2青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ2青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ2緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ2緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ2赤(1)	—	—	—	赤	赤		
3	青	演出シナリオ3青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ3青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ3青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ3緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ3緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ3赤(1)	—	—	—	赤	赤		
4	青	演出シナリオ4青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ4青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ4青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ4緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ4緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ4赤(1)	—	—	—	赤	赤		
5	青	演出シナリオ5青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ5青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ5青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ5緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ5緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ5赤(1)	—	—	—	赤	赤		
6	青	演出シナリオ6青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ6青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ6青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ6緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ6緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ6赤(1)	—	—	—	赤	赤		
7	青	演出シナリオ7青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ7青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ7青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ7緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ7緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ7赤(1)	—	—	—	赤	赤		
8	青	演出シナリオ8青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ8青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ8青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ8緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ8緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ8赤(1)	—	—	—	赤	赤		
9	青	演出シナリオ9青(1)	0~29	—	—	—	通	青	通
		演出シナリオ9青(2)	30~59	—	—	—	青	青	
		演出シナリオ9青(3)	60~99	—	—	—	通	青	
	緑	演出シナリオ9緑(1)	—	—	—	—	緑	青一緑	
		演出シナリオ9緑(2)	—	—	—	—	通	青一緑	
		演出シナリオ9赤(1)	—	—	—	赤	赤		

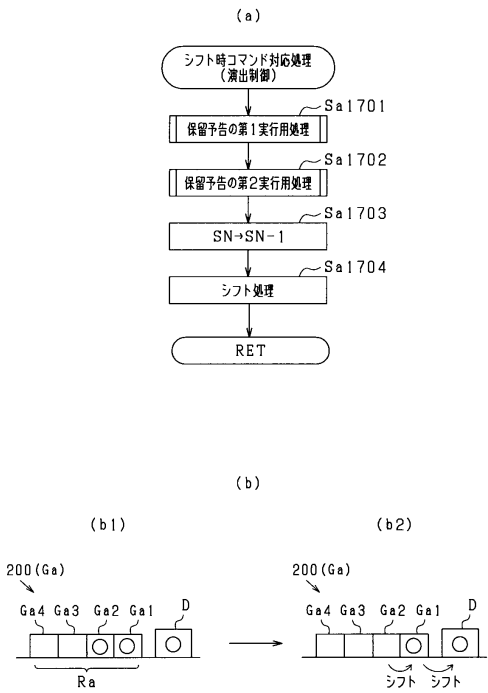
【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 0】



10

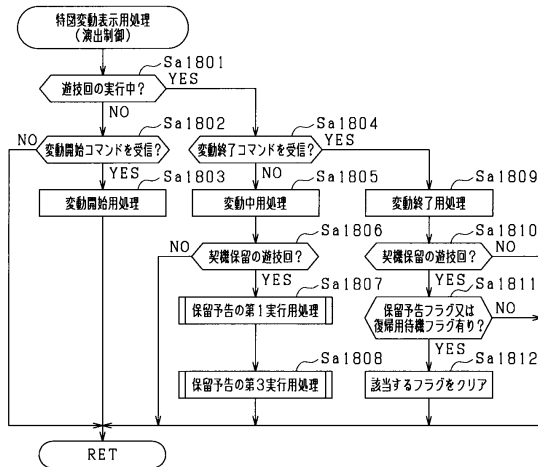
20

30

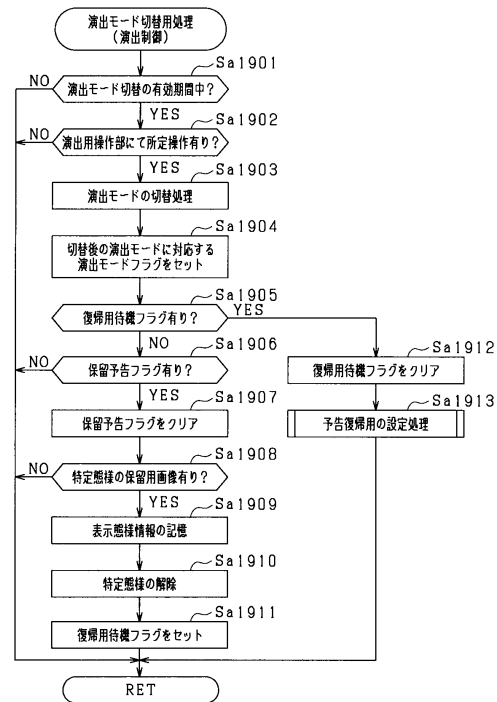
40

50

【図 4 1】



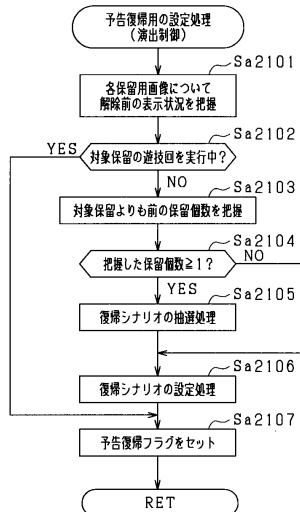
【図 4 2】



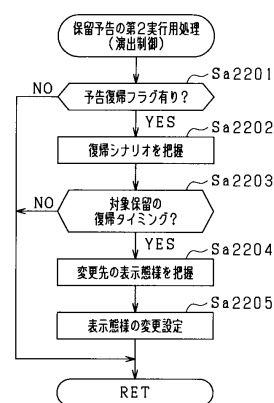
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

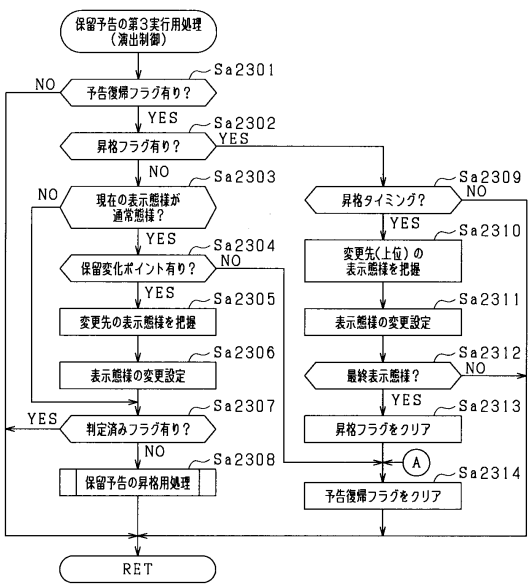


30

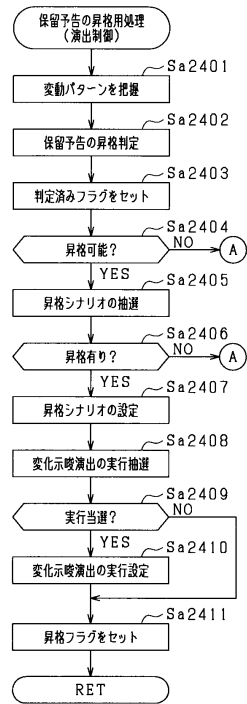
40

50

【図 4 5】



【図 4 6】

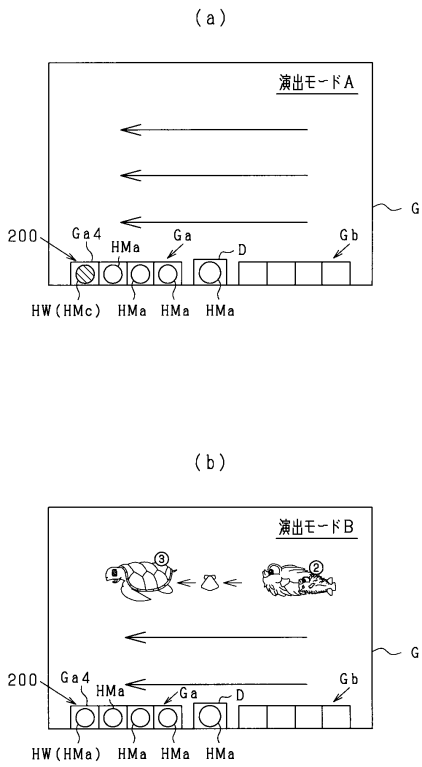


【図 4 7】

昇格判定用テーブル

変動パターン(演出態様)	上限表示態様
変動パターン1A(ノーマルリーチ当たり)	虹
変動パターン2A(SPIリーチA当たり)	虹
変動パターン3A(SPIリーチB当たり)	虹
変動パターン4A(SPSPリーチA当たり)	虹
変動パターン5A(SPSPリーチB当たり)	虹
変動パターン2H(ノーマルリーチ外れ)	青
変動パターン3H(SPIリーチA外れ)	緑
変動パターン4H(SPIリーチB外れ)	緑
変動パターン5H(SPSPリーチA外れ)	赤
変動パターン6H(SPSPリーチB外れ)	赤

【図 4 8】



10

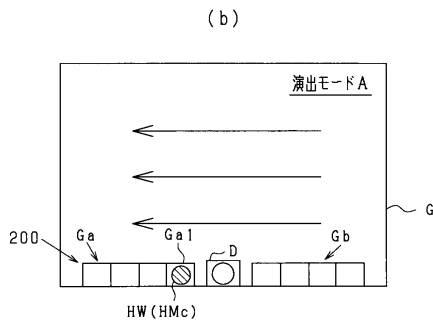
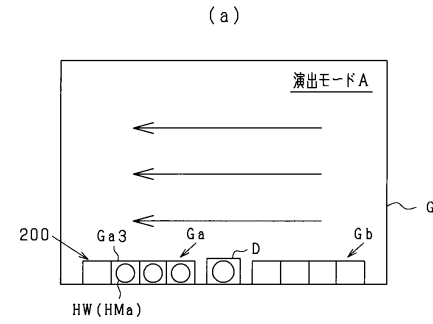
20

30

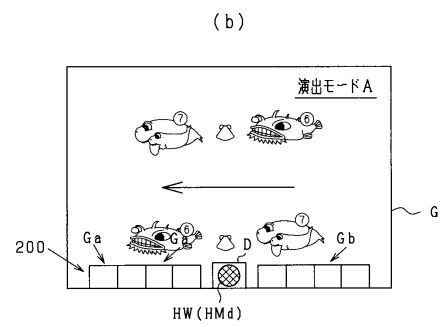
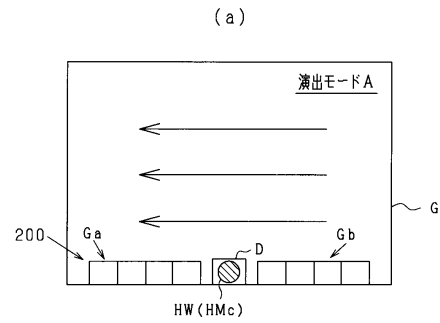
40

50

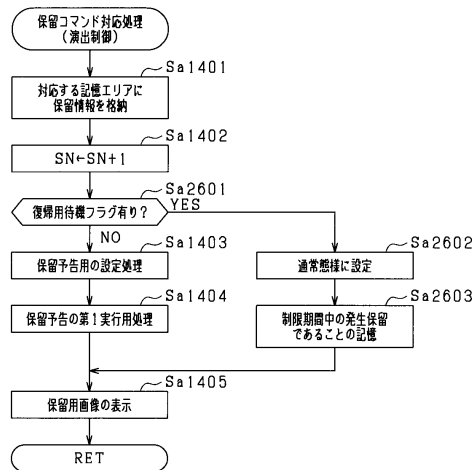
【図 49】



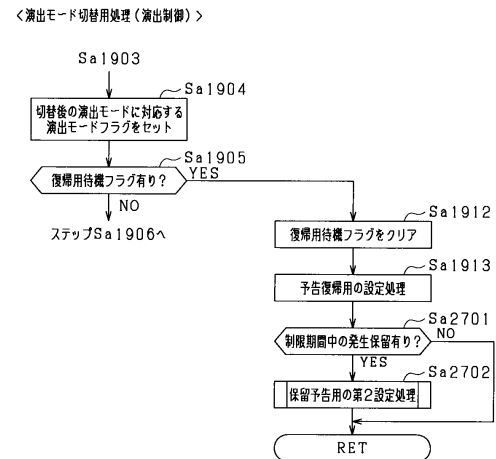
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

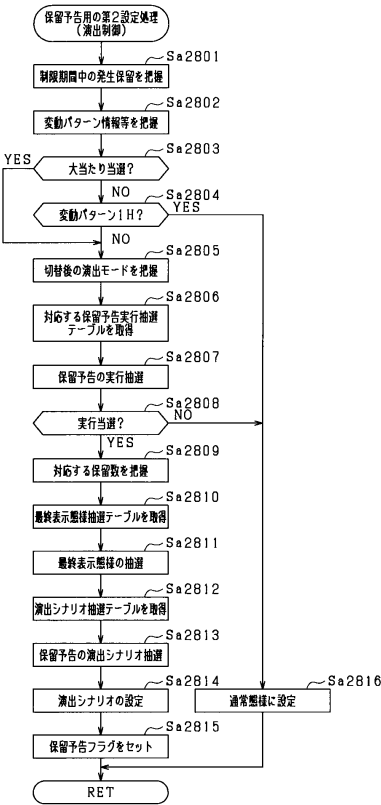
20

30

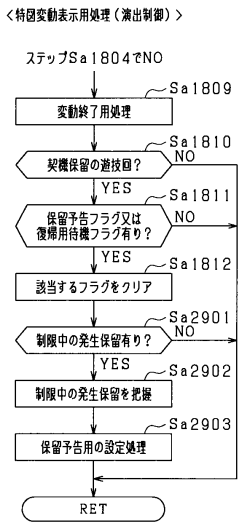
40

50

【図 5 3】



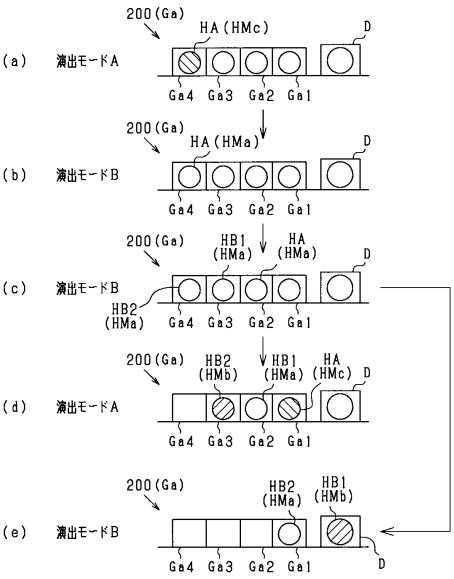
【図 5 4】



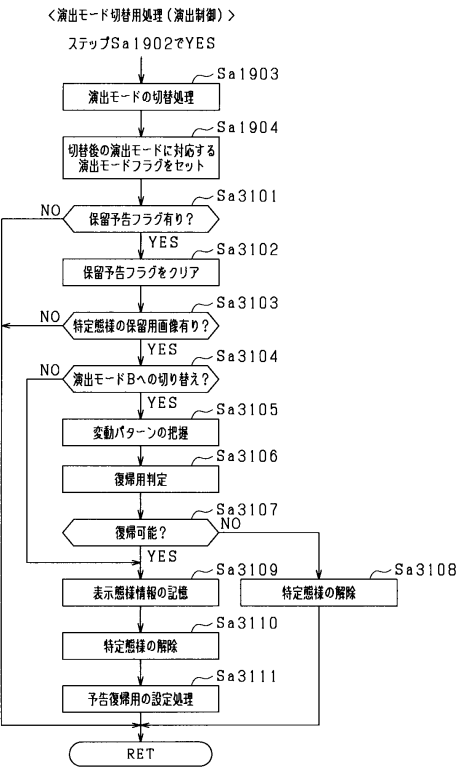
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】



30

40

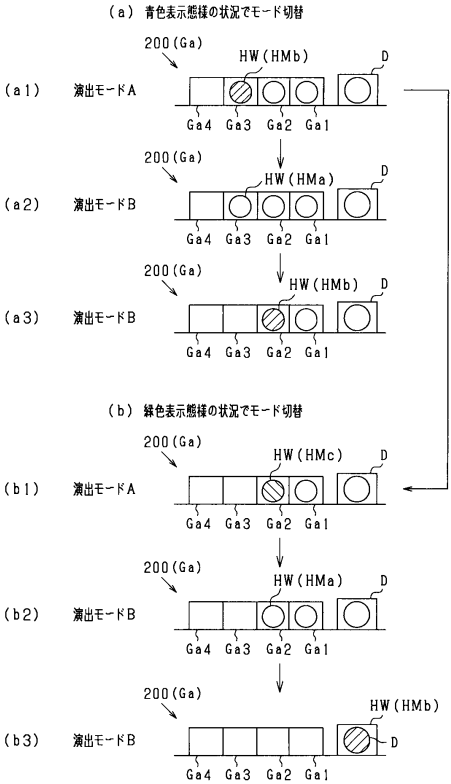
50

【図 5 7】

復帰判定用テーブル

変動パターン(演出態様)	上限表示態様
変動パターン1A(ノーマルリーチ当たり)	虹
変動パターン2A(SPLリーチA当たり)	虹
変動パターン3A(SPLリーチB当たり)	虹
変動パターン4A(SPSPリーチA当たり)	虹
変動パターン5A(SPSPリーチB当たり)	虹
変動パターン2H(ノーマルリーチ外れ)	青
変動パターン3H(SPLリーチA外れ)	青
変動パターン4H(SPLリーチB外れ)	青
変動パターン5H(SPSPリーチA外れ)	緑
変動パターン6H(SPSPリーチB外れ)	緑

【図 5 8】



10

20

【図 5 9】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	120sec	SPSPリーチA当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチB当たり

(b) 外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
80~94	変動パターン12H	120sec	SPSPリーチA外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチB外れ

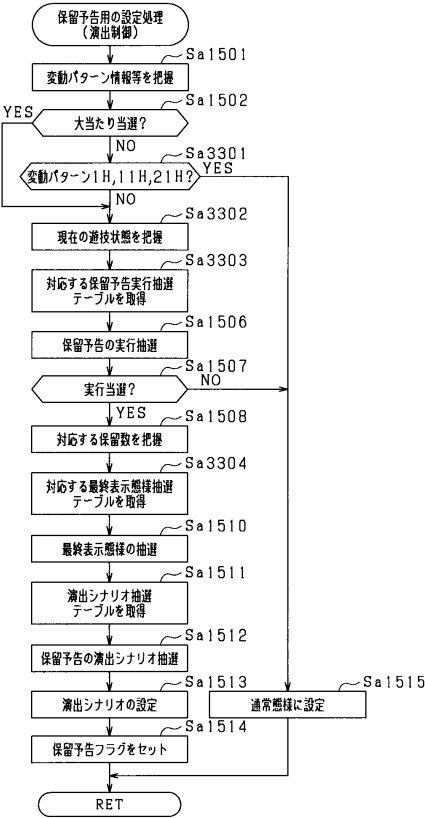
(c) 大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~9	変動パターン21A	60sec	SPLリーチA当たり
10~24	変動パターン22A	60sec	SPLリーチB当たり
25~54	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチA当たり
55~99	変動パターン24A	120sec	SPSPリーチB当たり

(d) 外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン21H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
40~64	変動パターン22H	60sec	SPLリーチA外れ
65~89	変動パターン23H	60sec	SPLリーチB外れ
90~94	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチA外れ
95~99	変動パターン25H	120sec	SPSPリーチB外れ

【図 6 0】



30

40

50

【図 6 1】

(a) 大当たり用の最終表示態様抽選テーブル(高確遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン11A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン12A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

(b) 外れ用の最終表示態様抽選テーブル(高確遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン12H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン13H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図 6 2】

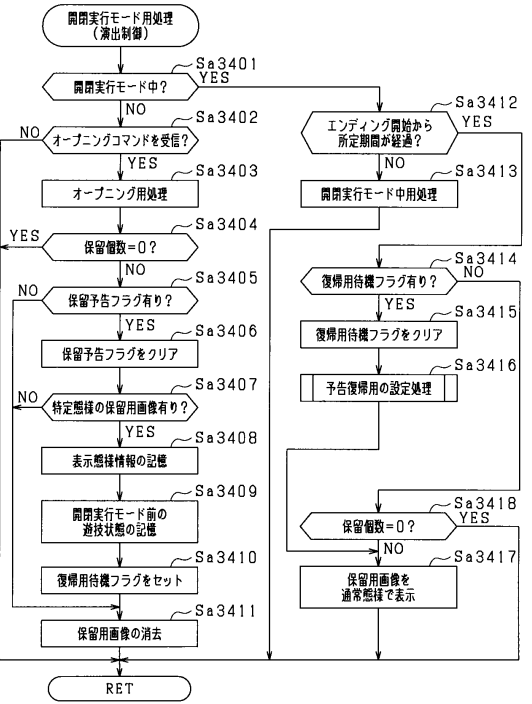
(a) 大当たり用の最終表示態様抽選テーブル(時短遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン21A	SPリーチA当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン22A	SPリーチB当たり	青	5%
		緑	90%
		虹	5%
変動パターン23A	SPSPリーチA当たり	青	5%
		緑	35%
		赤	55%
		虹	5%
変動パターン24A	SPSPリーチB当たり	青	5%
		緑	25%
		赤	65%
		虹	5%

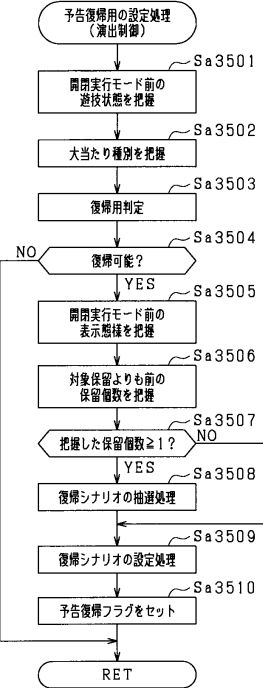
(b) 外れ用の最終表示態様抽選テーブル(時短遊技状態用)

変動パターン		最終表示態様	選択確率
パターン種別	備考(演出態様)		
変動パターン22H	SPリーチA外れ	青	80%
		緑	20%
変動パターン23H	SPリーチB外れ	青	70%
		緑	30%
変動パターン24H	SPSPリーチA外れ	青	20%
		緑	70%
		赤	10%
変動パターン25H	SPSPリーチB外れ	青	15%
		緑	70%
		赤	15%

【図 6 3】



【図 6 4】



10

20

30

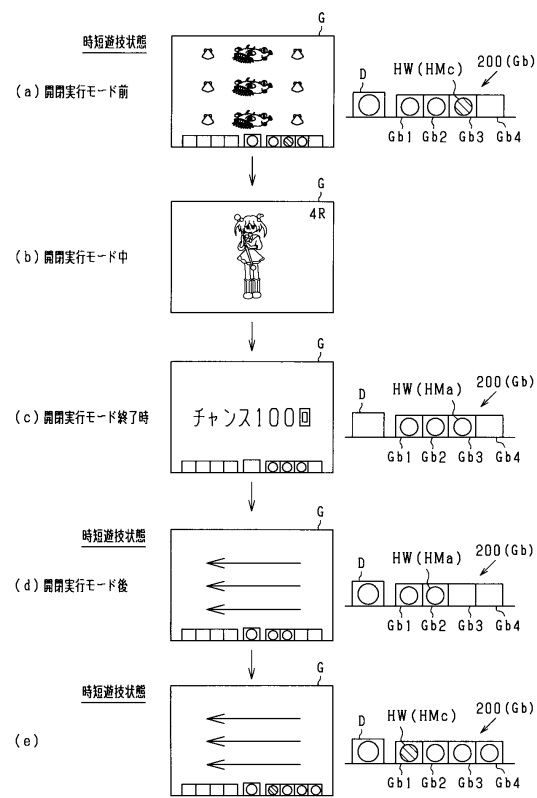
40

50

【図 6 5】

候補判定用テーブル				
開閉実行モード前	開閉実行モード後	対象抽選の 先読み結果	大当たり種別	保留予告の復帰
時短遊技状態(右打ち)	時短遊技状態(右打ち)	—	通常大当たり	許容
高確遊技状態(右打ち)	高確遊技状態(右打ち)	—	確変大当たり	許容
時短遊技状態(右打ち)	高確遊技状態(右打ち)	—	確変大当たり	不可
高確遊技状態(右打ち)	時短遊技状態(右打ち)	—	通常大当たり	不可
通常遊技状態(左打ち)	時短遊技状態(右打ち)	—	通常大当たり	許容
通常遊技状態(左打ち)	高確遊技状態(右打ち)	通常大当たり	確変大当たり	不可
通常遊技状態(左打ち)	高確遊技状態(右打ち)	通常大当たり以外	確変大当たり	不可

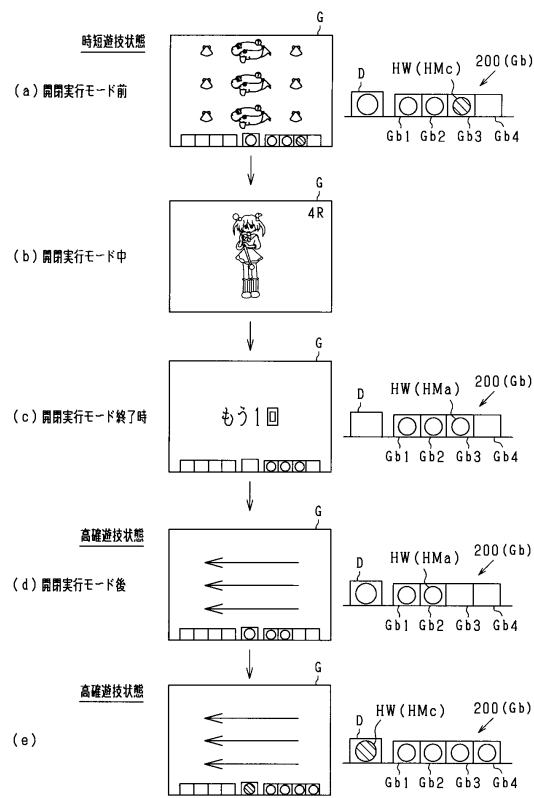
【図 6 6】



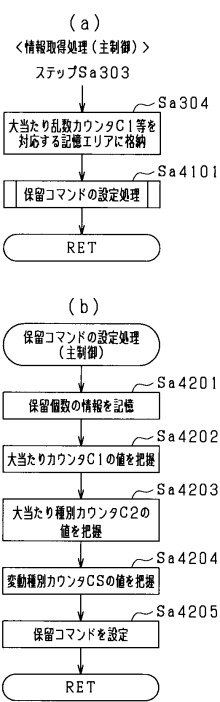
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

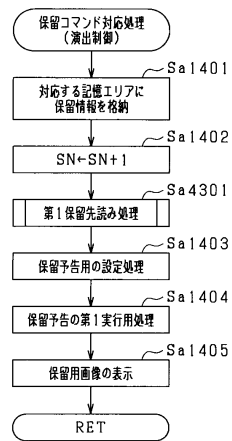


30

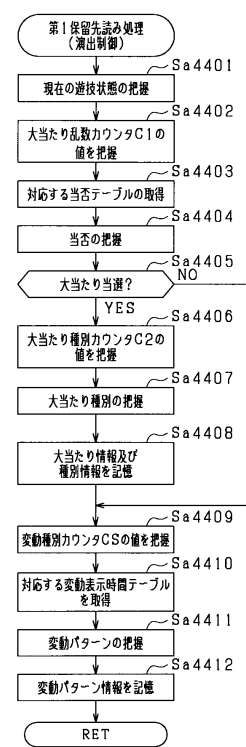
40

50

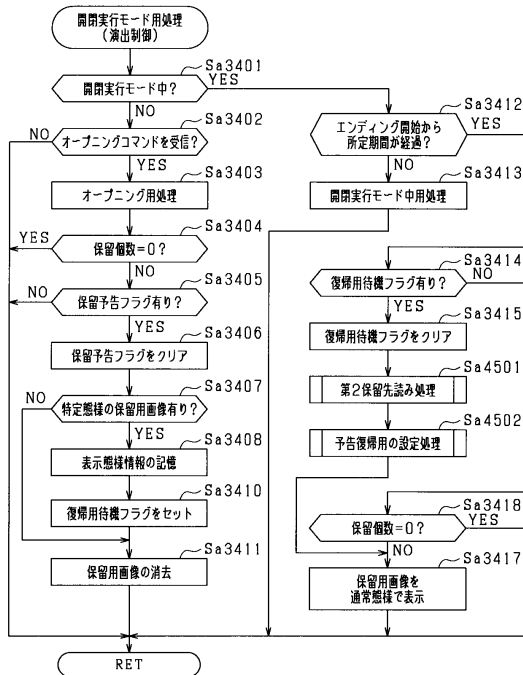
【図 69】



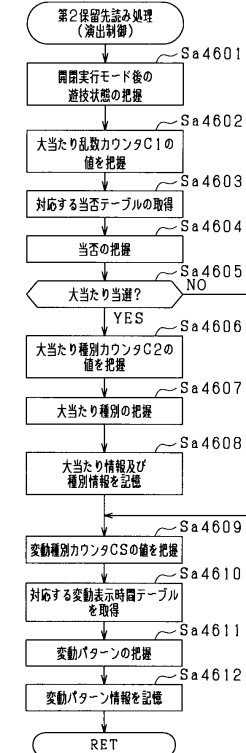
【図 70】



【図 71】



【図 72】



10

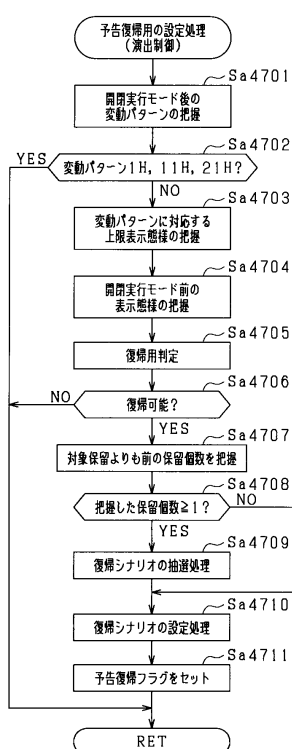
20

30

40

50

【図 7 3】



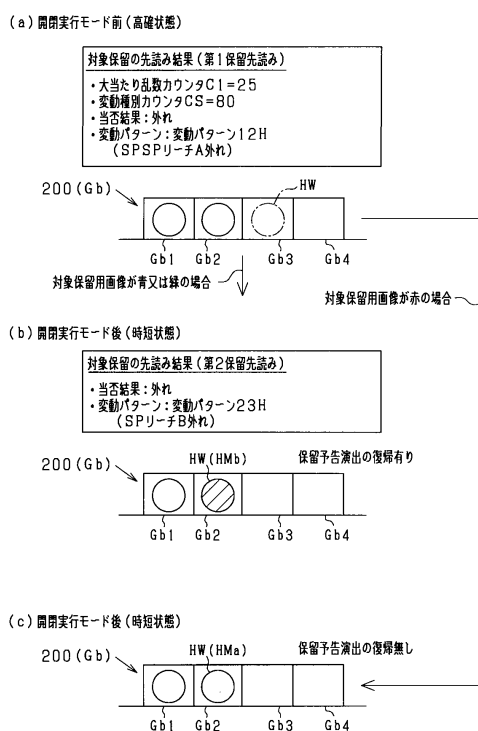
【図 7 4】

上層表示態様テーブル			上層表示態様
変動パターン	備考		
	演出態様	遊技状態	
変動パターン1A～5A	各種リーチ当たり	通常状態	虹
変動パターン11A、12A	各種リーチ当たり	高確状態	虹
変動パターン21A～24A	各種リーチ当たり	時短状態	虹
変動パターン2H	ノーマルリーチ外れ	通常状態	青
変動パターン3H	SPリーチA外れ	通常状態	緑
変動パターン4H	SPリーチB外れ	通常状態	緑
変動パターン5H	SPSPリーチA外れ	通常状態	赤
変動パターン6H	SPSPリーチB外れ	通常状態	赤
変動パターン12H	SPSPリーチA外れ	高確状態	赤
変動パターン13H	SPSPリーチB外れ	高確状態	赤
変動パターン22H	SPリーチA外れ	時短状態	緑
変動パターン23H	SPリーチB外れ	時短状態	緑
変動パターン24H	SPSPリーチA外れ	時短状態	赤
変動パターン25H	SPSPリーチB外れ	時短状態	赤

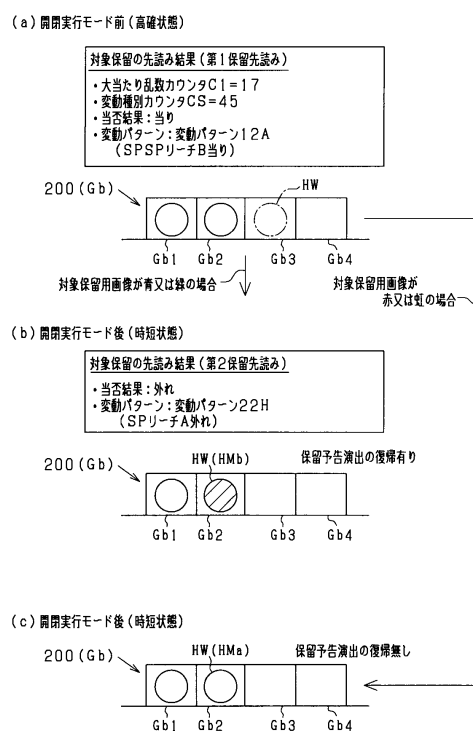
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

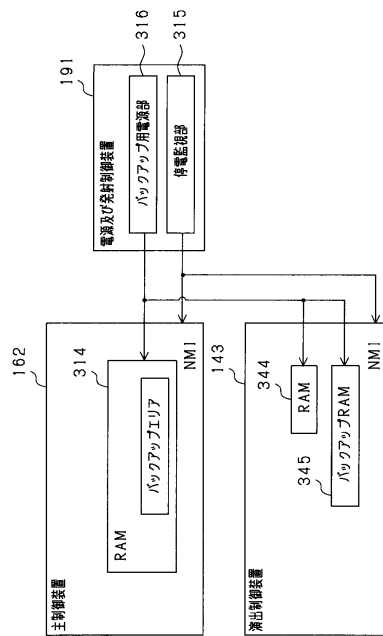


30

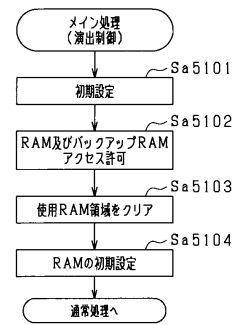
40

50

【図 77】



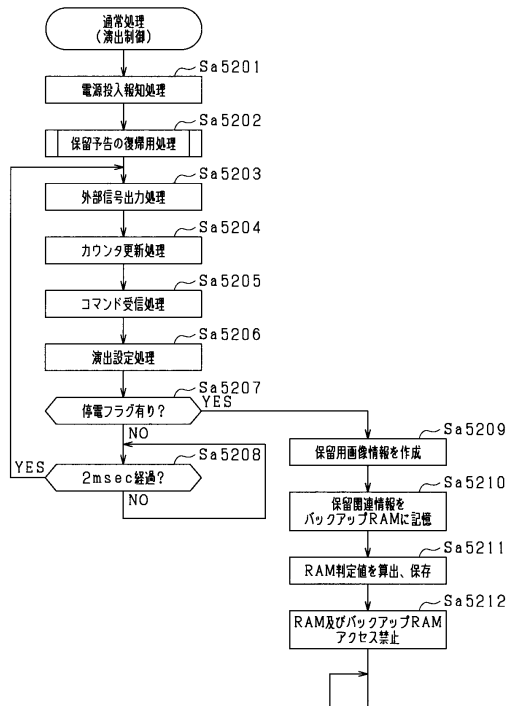
【図 78】



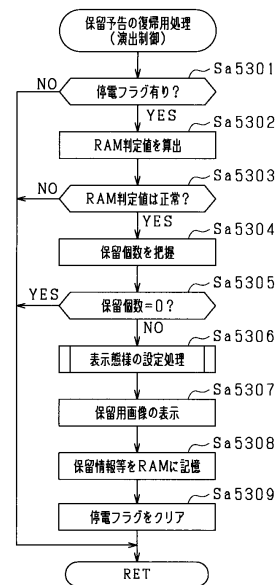
10

20

【図 79】



【図 80】

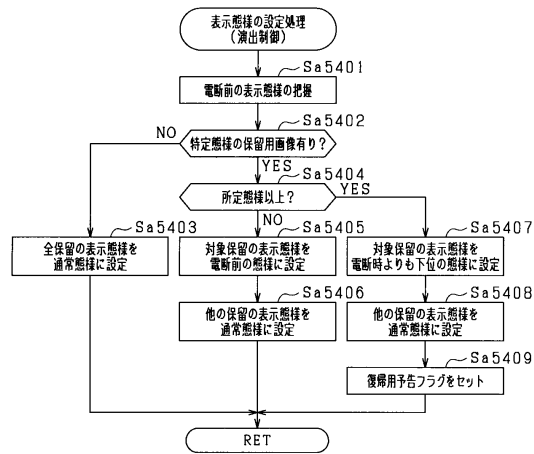


30

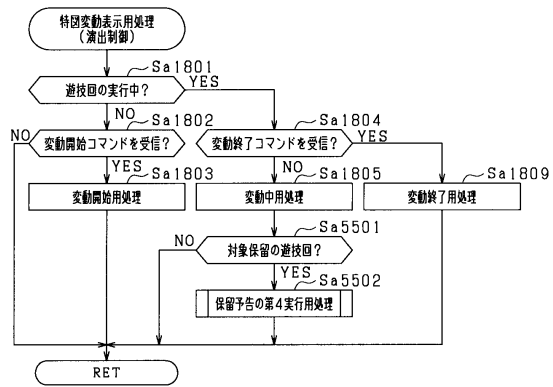
40

50

【図 8 1】



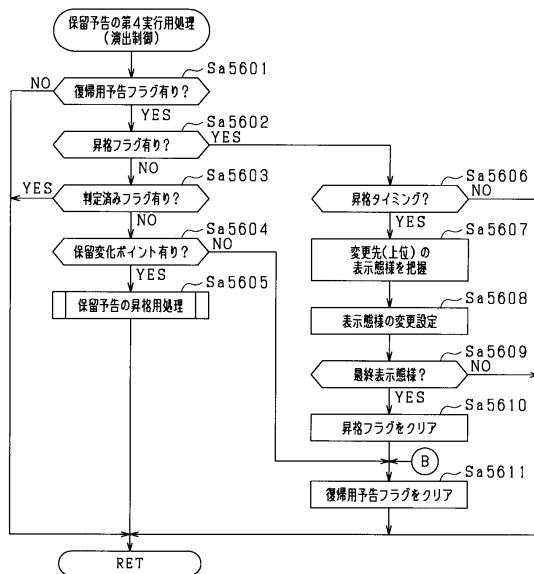
【図 8 2】



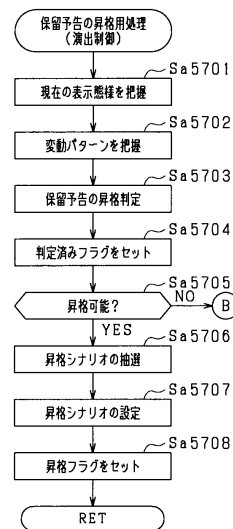
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

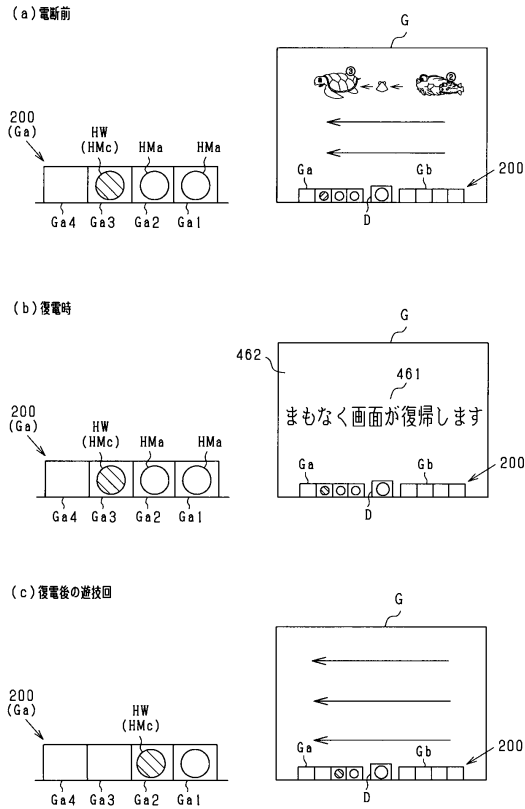


30

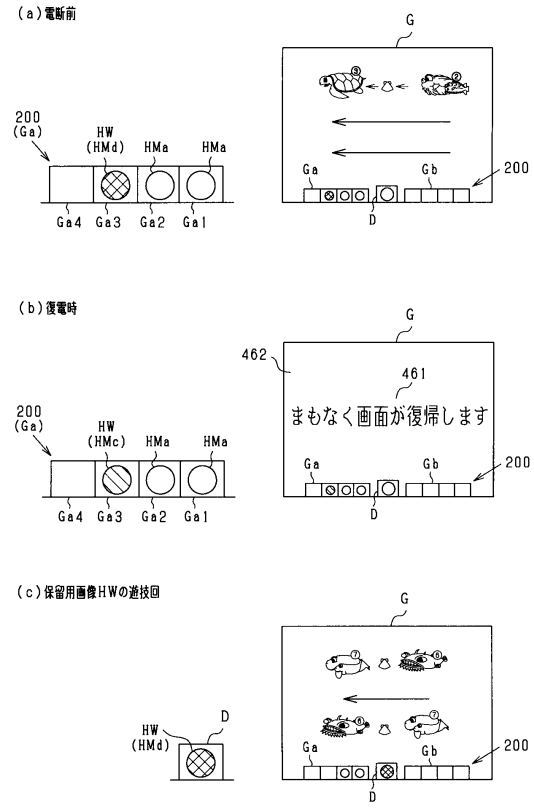
40

50

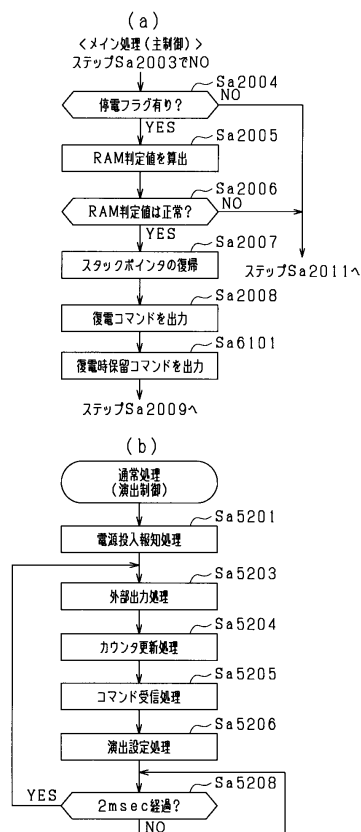
【図 8 5】



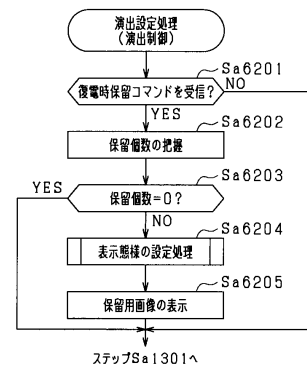
【図 8 6】



【図 8 7】



【図 8 8】



10

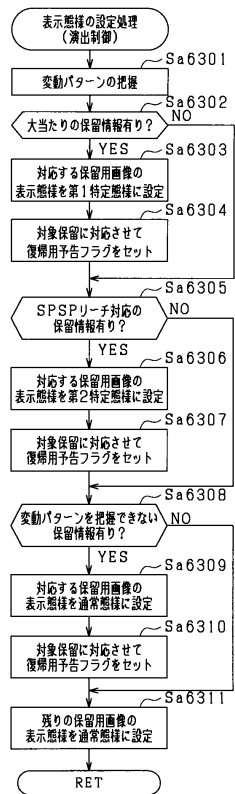
20

30

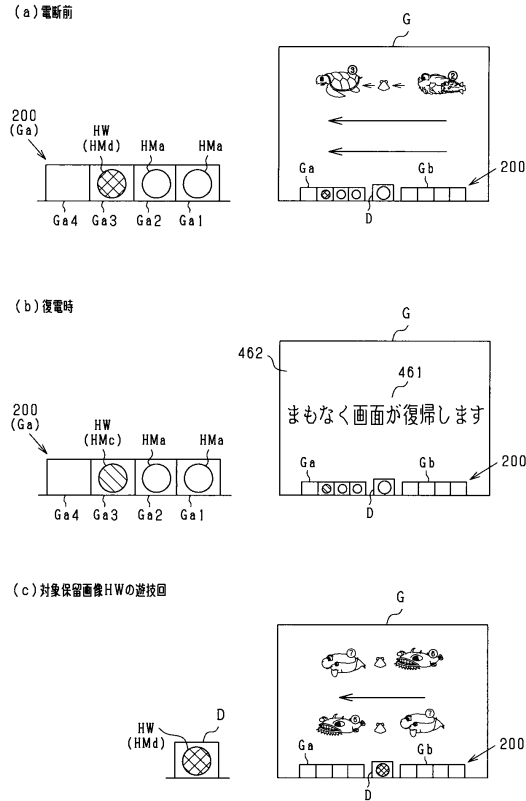
40

50

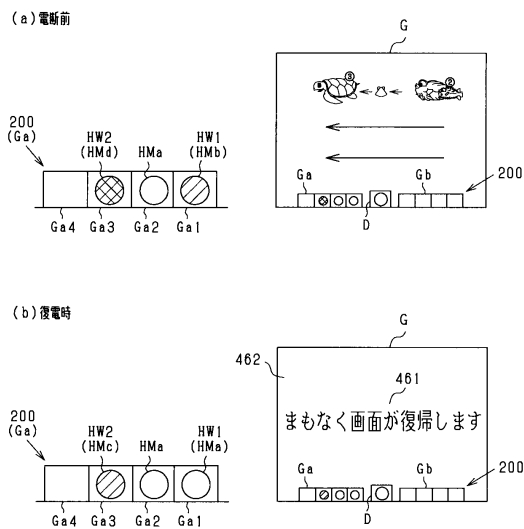
【図 89】



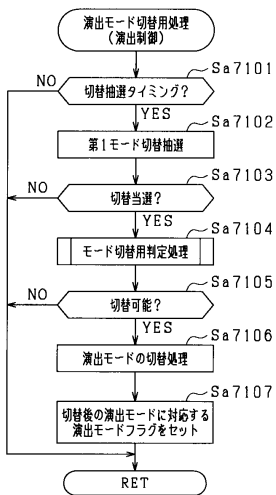
【図 90】



【図 91】



【図 92】



10

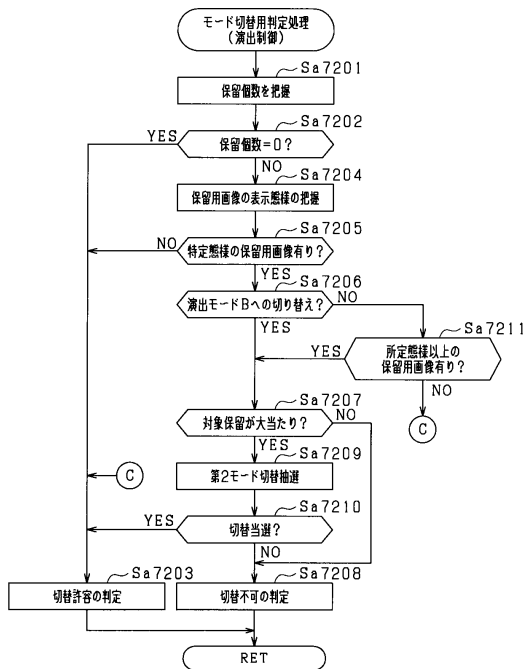
20

30

40

50

【図 9 3】



【圖 9 4】

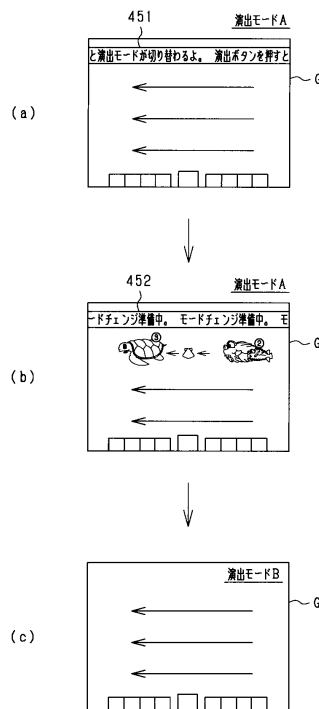
(a) 演出モードAから演出モードBへの切り替え

保留用画像の状態	対象保留の 先読み結果	モード切替
保留なし	—	可
特定態様の保留用画像無し	—	可
特定態様の保留用画像有り	外れ	不可
	大当たり	可

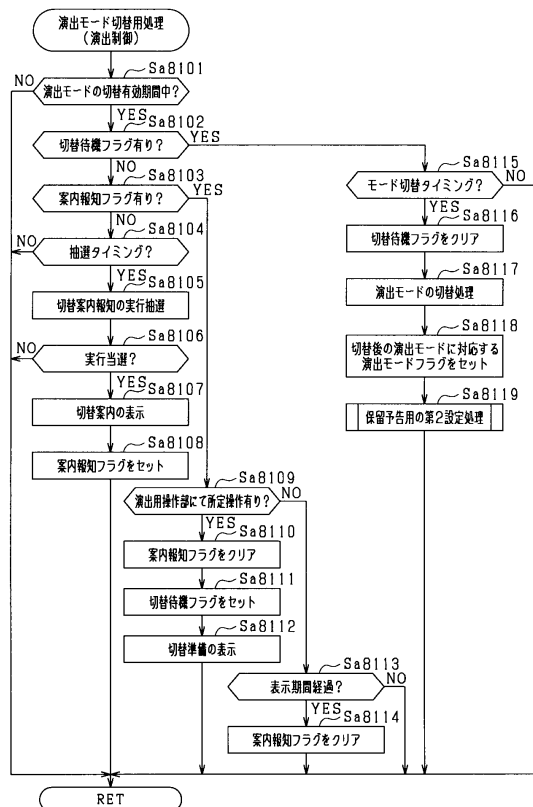
(b) 演出モードBから演出モードAへの切り替え

保留用画像の状態	対象保留の 先読み結果	モード切替
保留なし	—	可
特定態様の保留用画像無し	—	可
青色態様の保留用画像有り	—	可
緑色態様以上の保留用画像有り	外れ	不可
	大当たり	可

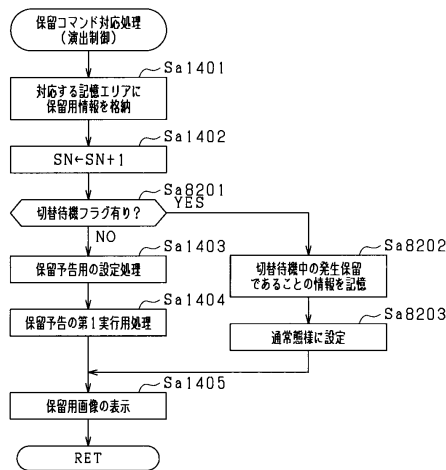
【図 9 5】



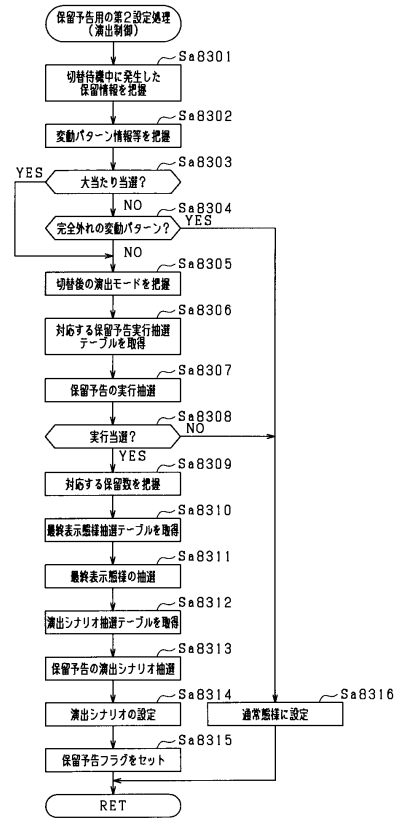
【圖 9 6】



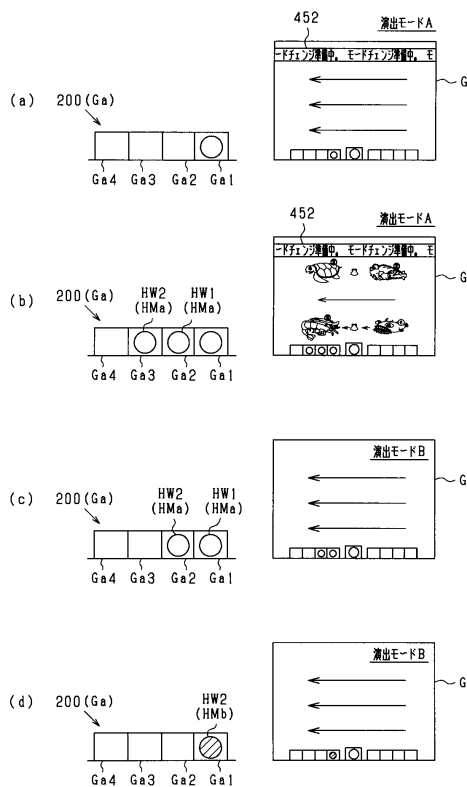
【図 97】



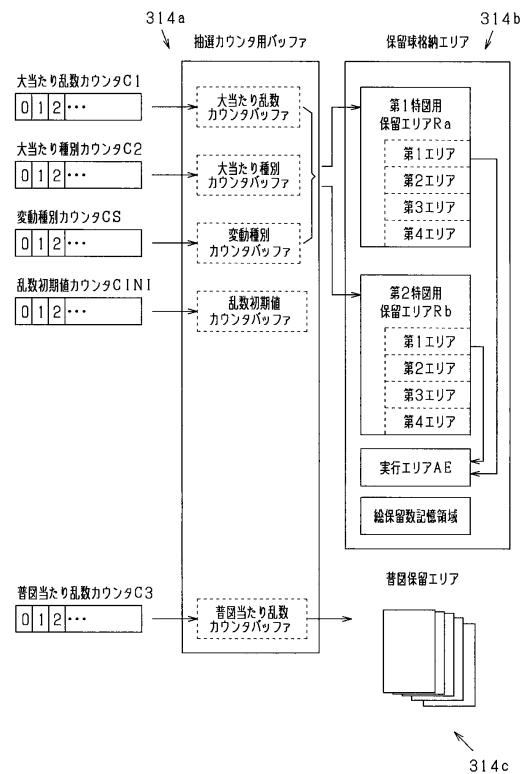
【図 98】



【図 99】



【図 100】



10

20

30

40

50

【図 1 0 1】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~2999	外れ結果	299/300

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	外れ結果	59/60

【図 1 0 2】

(a) 第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0, 1	4R連発大当たり結果A	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
2~49	4R連発大当たり結果B	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
50, 51	4R連発大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(1000回)
52~99	4R連発大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b) 第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0~19	10R連発大当たり結果A	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
20~99	10R連発大当たり結果B	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)

(c) 第2特図遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が1000回	低確率モード	高頻度サポートモード(900回)

【図 1 0 3】

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

昔回当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
7	サポート当選結果(昔回当たり結果)	1/100
0~6、8~99	昔回外れ結果	99/100

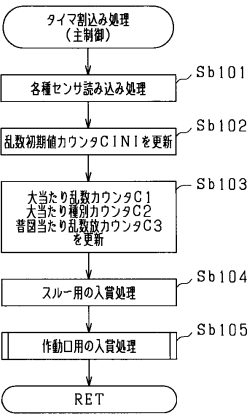
(b) 高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

昔回当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~98	サポート当選結果(昔回当たり結果)	99/100
99	昔回外れ結果	1/100

(c) 役物開閉遊技の態様

サポートモード	開放期間	開放回数	インターバル期間
低頻度サポートモード	0.1sec	1回	-
高頻度サポートモード	2sec	2回	0.2sec

【図 1 0 4】



10

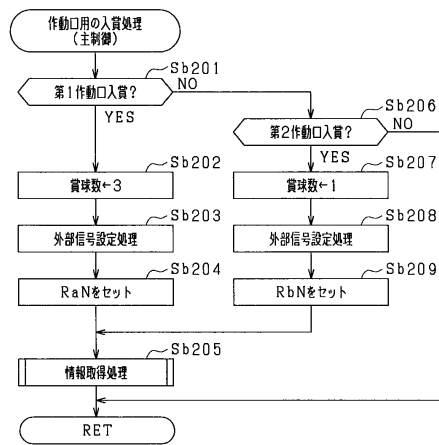
20

30

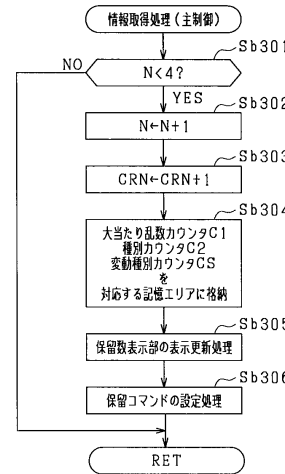
40

50

【図 105】



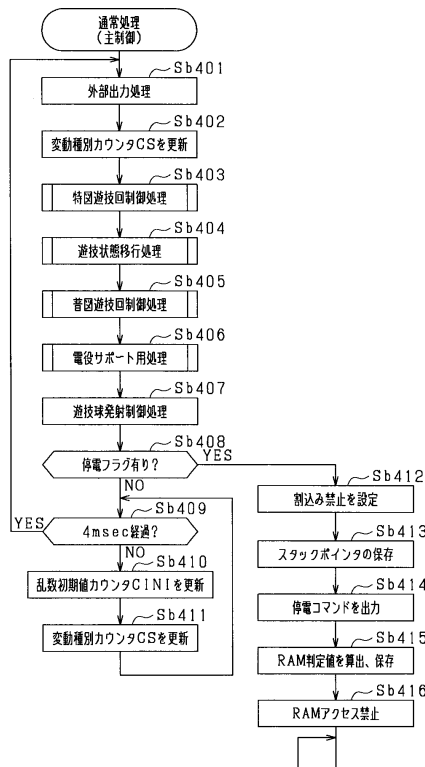
【図 106】



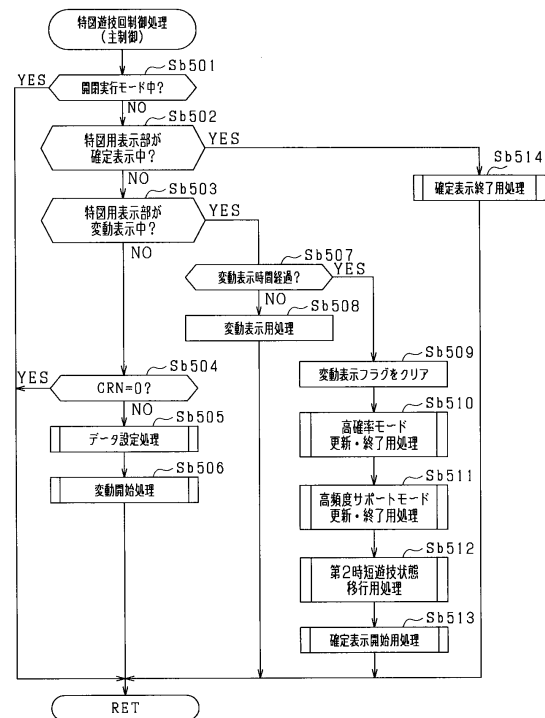
10

20

【図 107】



【図 108】

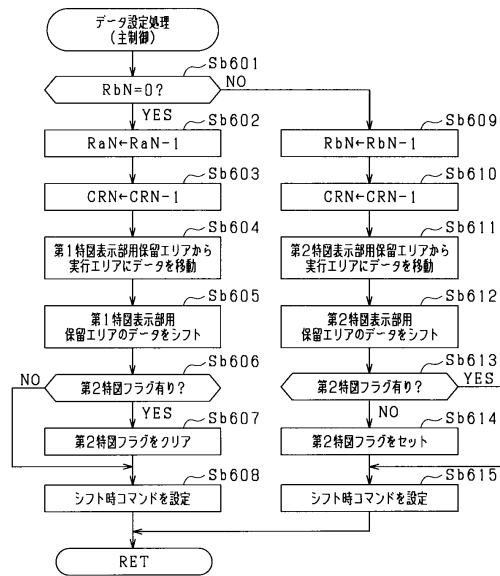


30

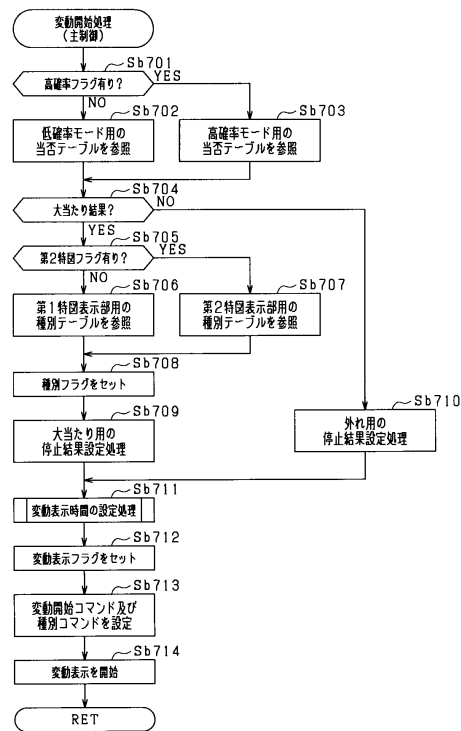
40

50

【図 1 0 9】



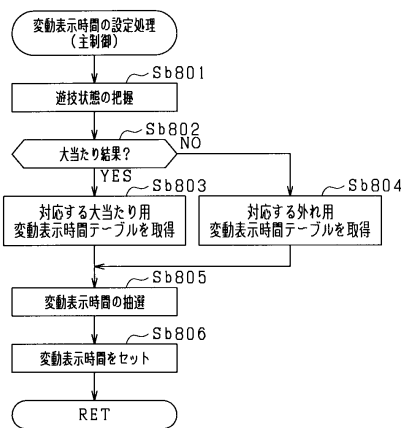
【図 1 1 0】



10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

30

(b) 外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~64	変動パターン1H	8sec(保0~保2)	完全外れ
		4sec(保3~保4)	
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ

40

50

【図 1 1 3】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

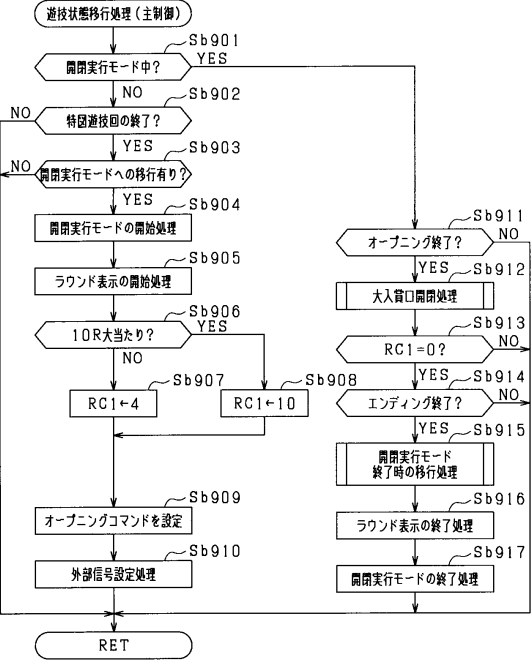
(c) 大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

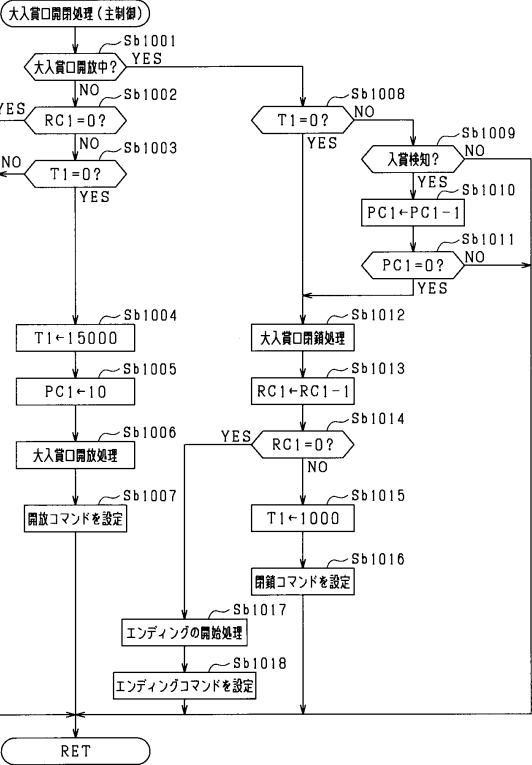
(d) 外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン21H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
40~84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ

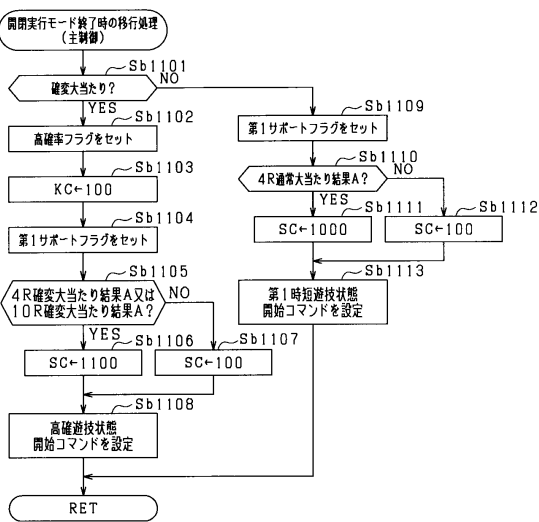
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



10

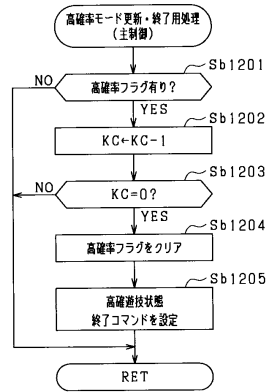
20

30

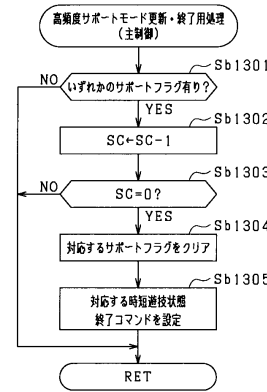
40

50

【図 1 1 7】



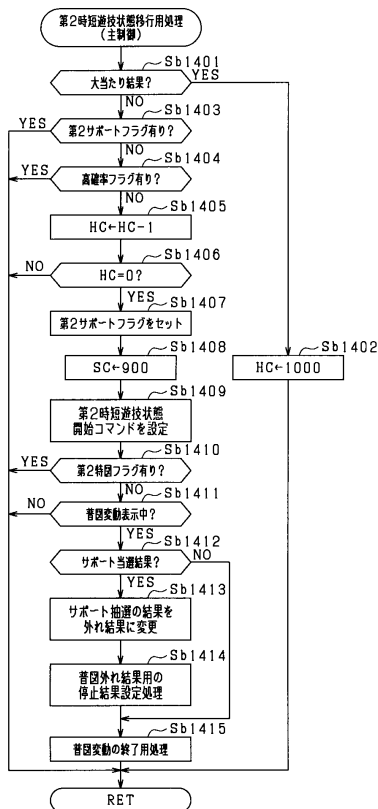
【図 1 1 8】



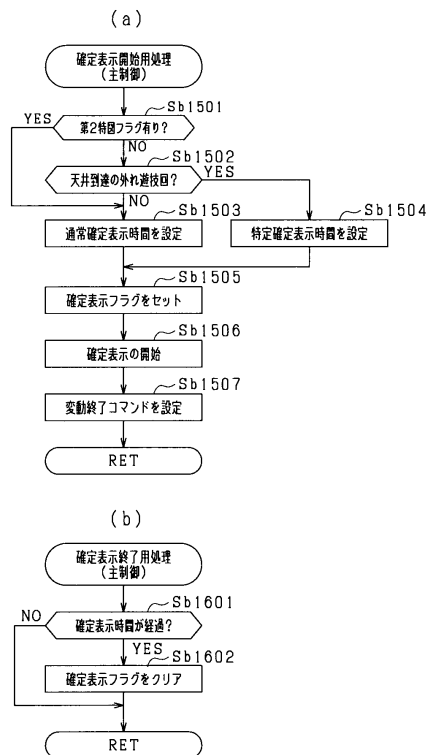
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

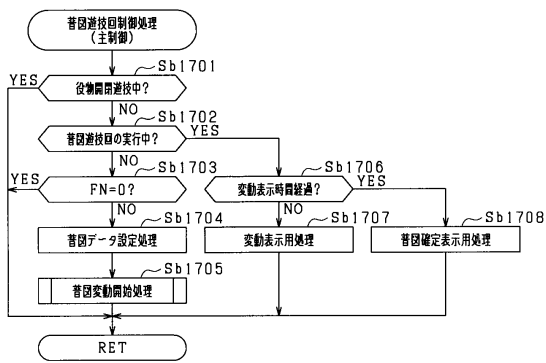


30

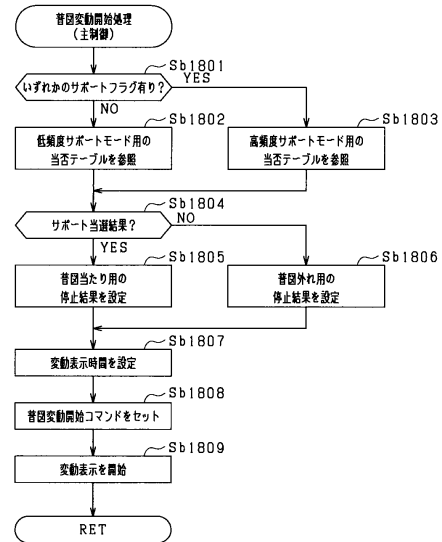
40

50

【図 1 2 1】



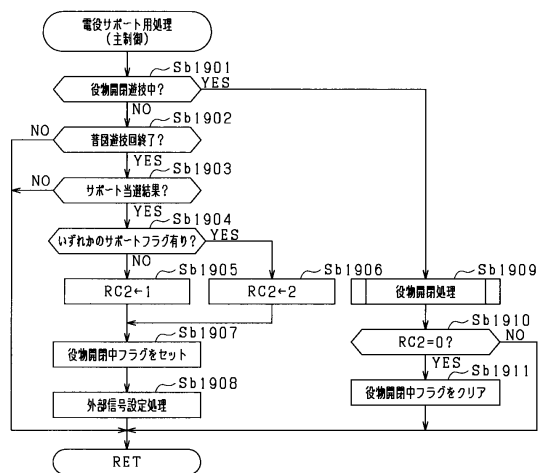
【図 1 2 2】



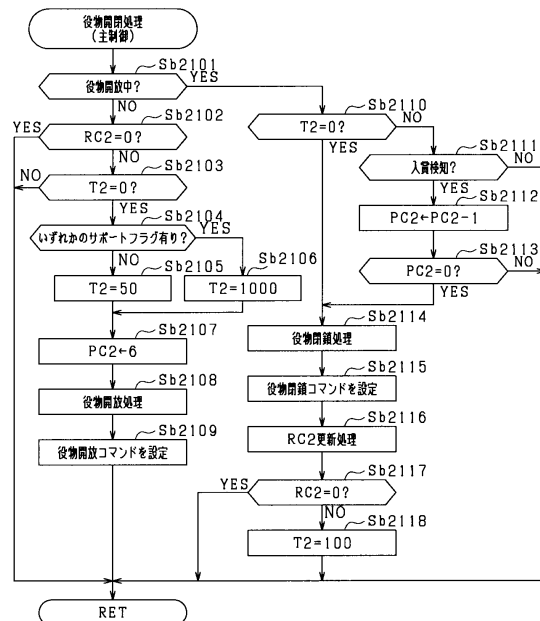
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

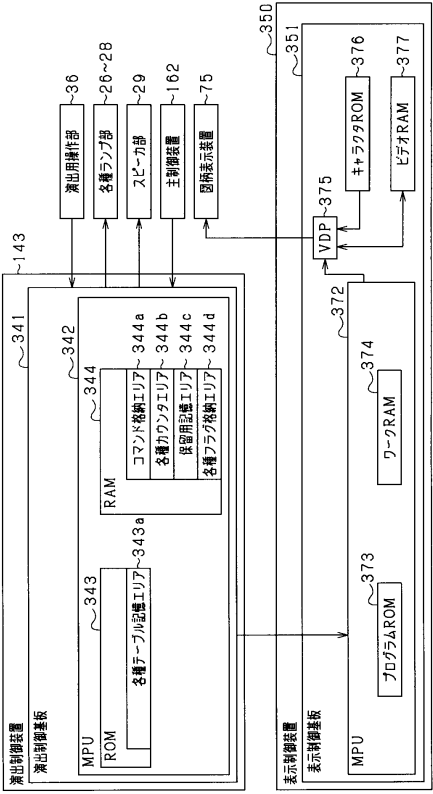


30

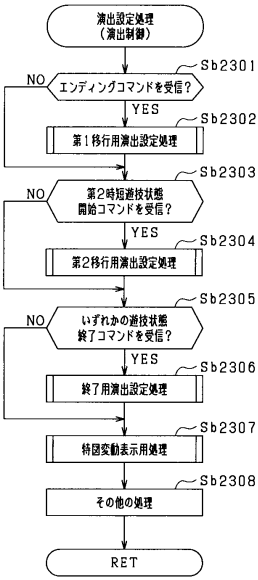
40

50

【図 1 2 5】



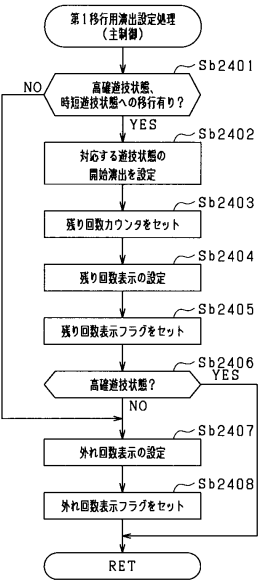
【図 1 2 6】



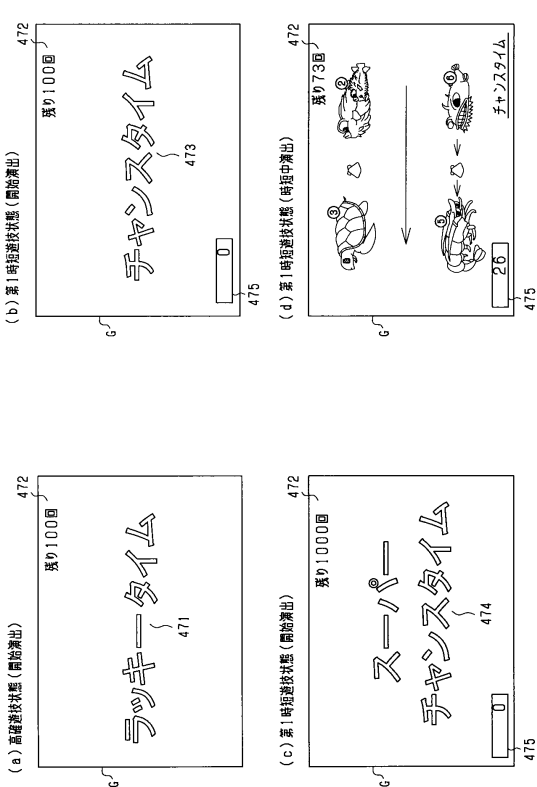
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

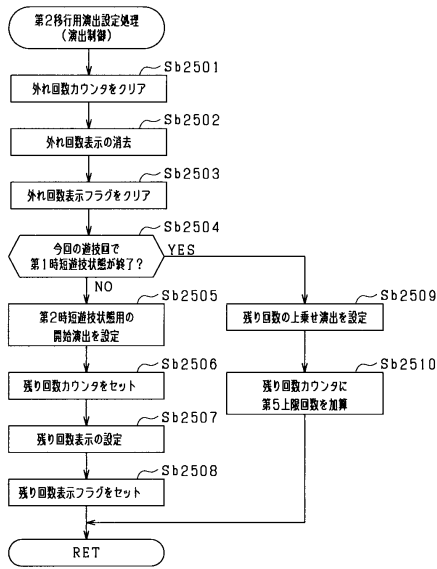


30

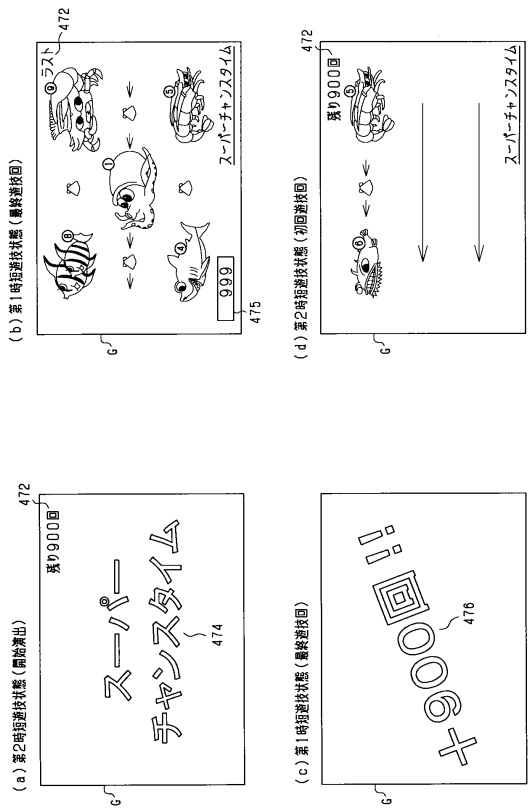
40

50

【図 1 2 9】



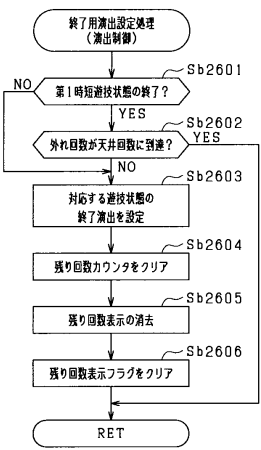
【図 1 3 0】



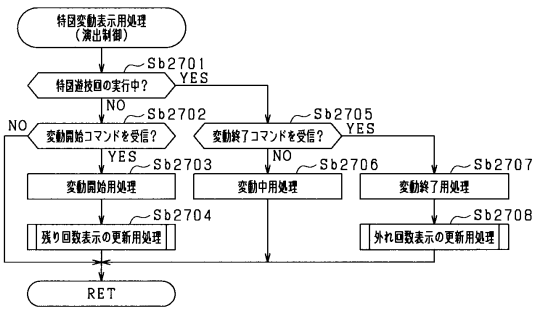
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

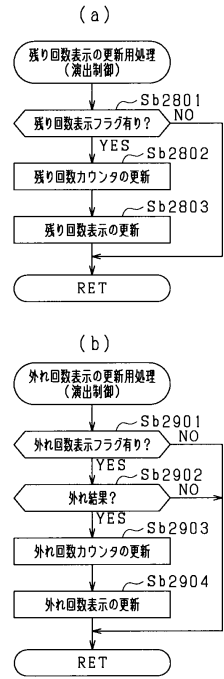


30

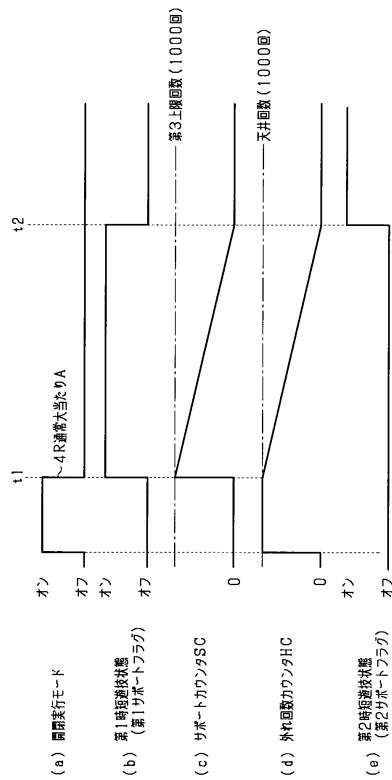
40

50

【図 1 3 3】



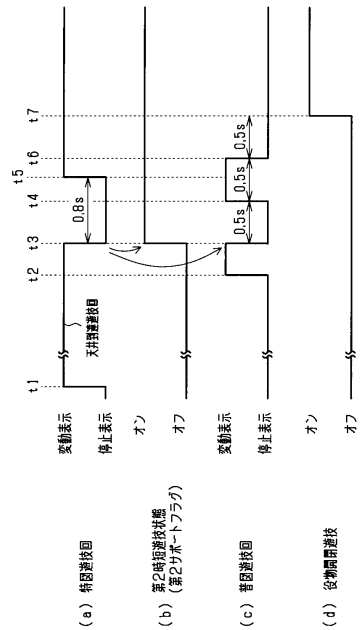
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】

	比較例	本願構成
第1時短遊技状態中の 第2時短遊技状態への移行	不可	不可
処理順序	第2時短遊技状態の移行判定 ↓ 時短遊技状態の残り回数の更新	時短遊技状態の残り回数の更新 ↓ 第2時短遊技状態の移行判定
状態切替の状況	第2時短遊技状態に移行させる旨の判定結果 上限回数への到達により第1時短遊技状態が終了	上限回数への到達により第1時短遊技状態が終了 ↓ 第2時短遊技状態に移行させる旨の判定結果
第2時短遊技状態	無効	有効

【図 1 3 6】



10

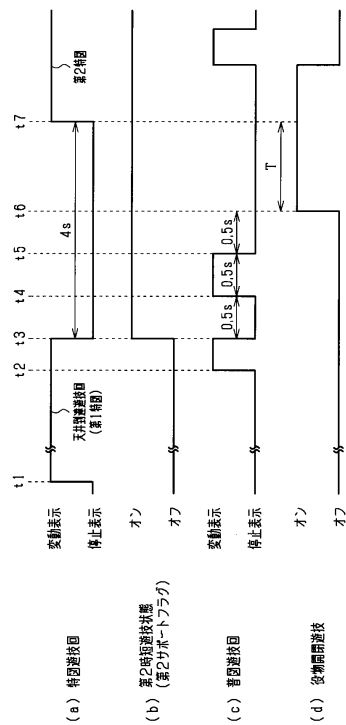
20

30

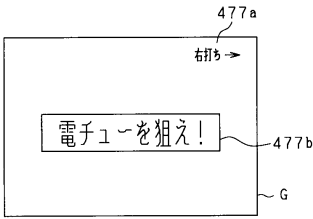
40

50

【図 1 3 7】



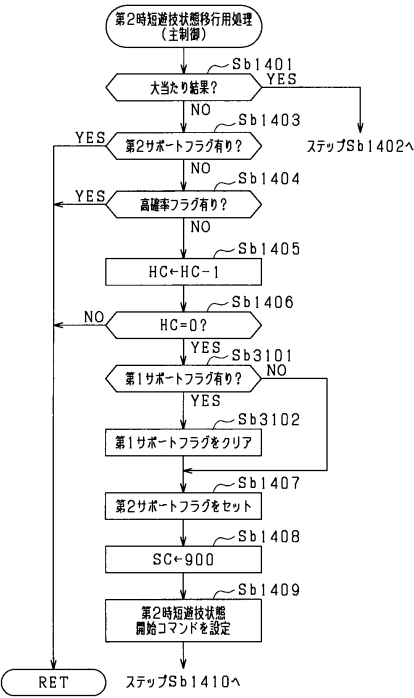
【図 1 3 8】



【図 1 3 9】

第2時短選抜状態		
移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ選抜回の回数が800回	低確率モード	高確率サポートモード(900回)

【図 1 4 0】



10

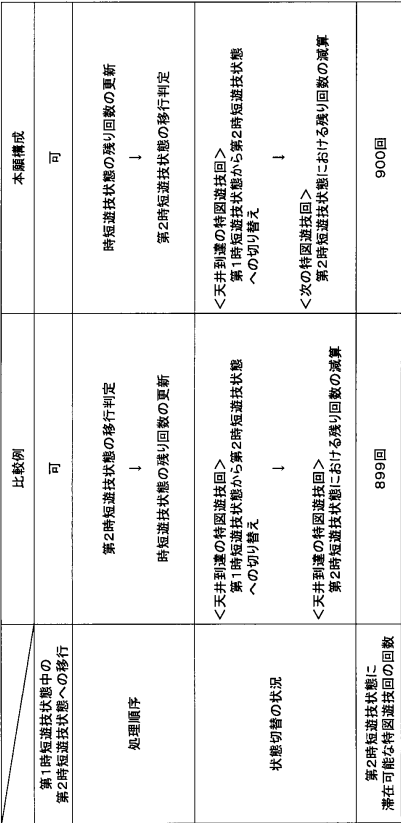
20

30

40

50

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

(a) 第2特図用の当否テーブル(低確率モード)		
大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～309	特殊外れ結果	1／10
310～2999	通常外れ結果	2690／3000

(b) 第2特図用の当否テーブル(高確率モード)		
大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

10

20

【図 1 4 3】

(a) 第1特図用の種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の 抽選モード	開閉実行モード後の サポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b) 第2特図用の種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の 抽選モード	開閉実行モード後の サポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

【図 1 4 4】

(a) 特殊外れ用の種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	特殊外れ種別		
0～9	特殊外れ結果A		
10～99	特殊外れ結果B		

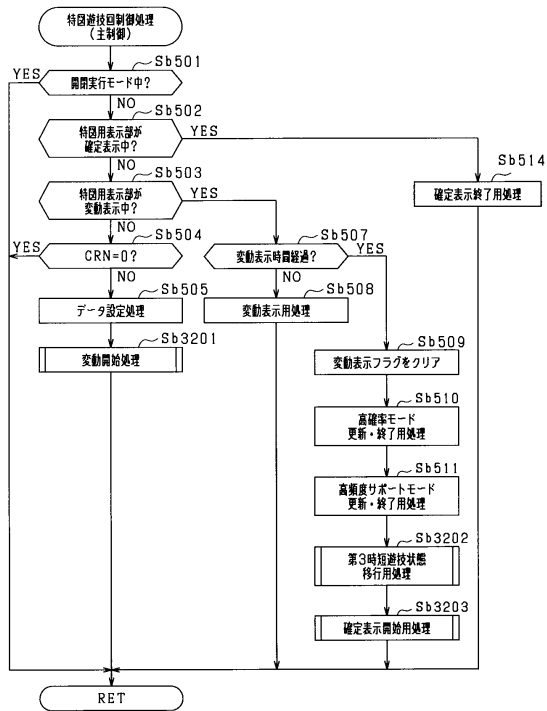
(b) 第3時短遊技状態			
種別	移行条件	抽選モード	サポートモード
第3時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(900回)
第3時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

30

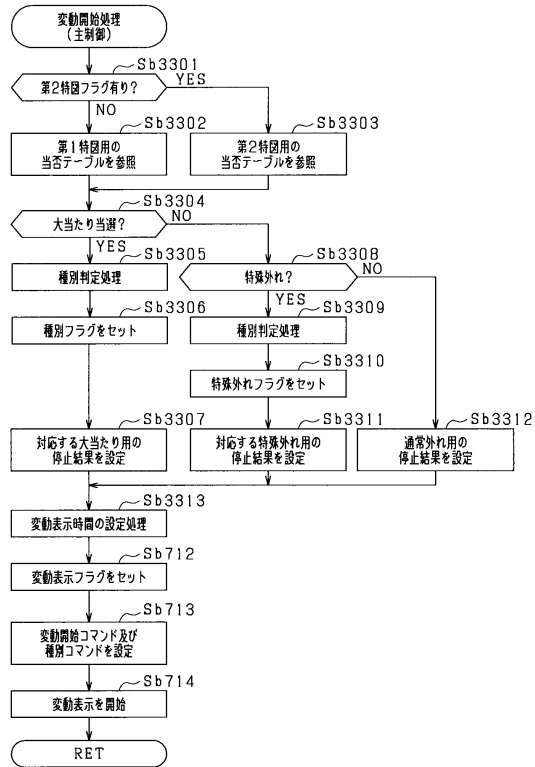
40

50

【図 145】



【図 146】



【図 147】

対象選抜回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出感様)
1回目～99回目	0～99	変動パターンZ1	8sec(保0～保1) 4sec(保2～保4)	完全外れ
100回目(最終回)	0～99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れ

(b) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

対象選択回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出仕様)
1回目～99回目	0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1) 4sec(保2～保4)	完全外れ
	40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
	85～94	変動パターン23H	80sec	SPリーチ外れ
	95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
100回目(最終回)	0～99	変動パターン23	8sec(保0～保1) 4sec(保2～保4)	完全外れ

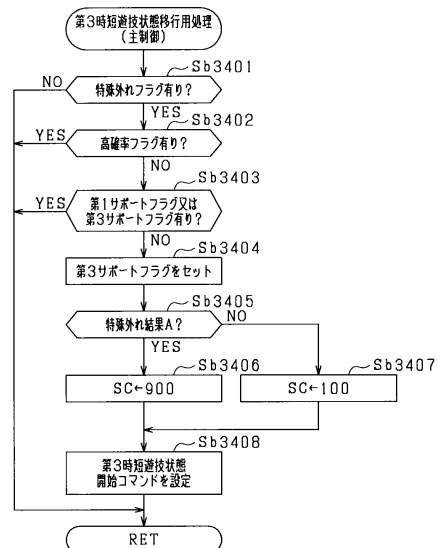
(c) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常道技状態用)

対象選抜回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目 (保留分)	0～99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れ

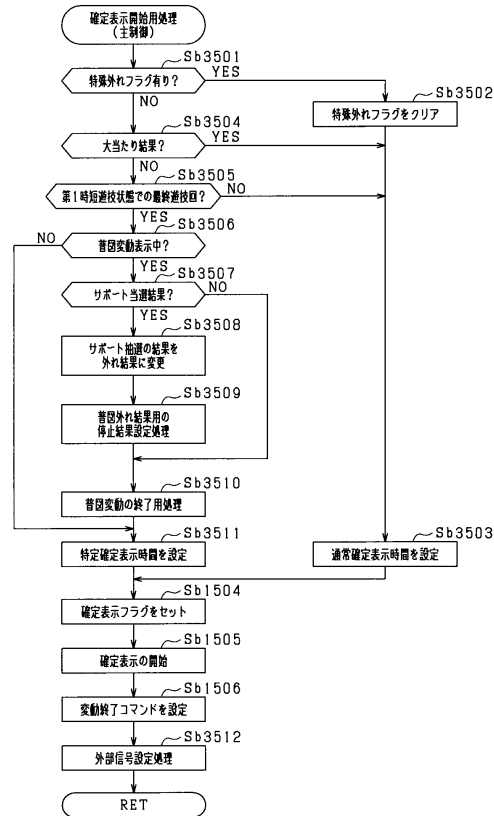
(d) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象選抜回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目～104回目 (保留分)	0～99	変動パターンZ5	8sec	完全外れ

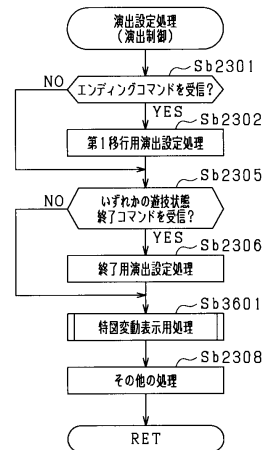
【図 148】



【図 1 4 9】



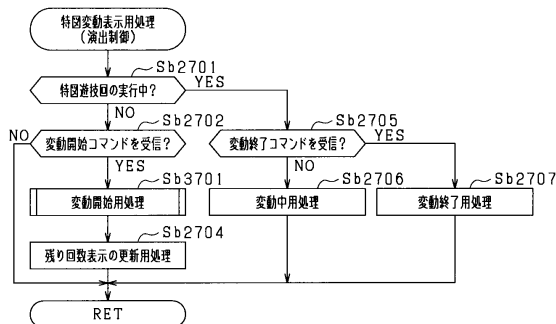
【図 1 5 0】



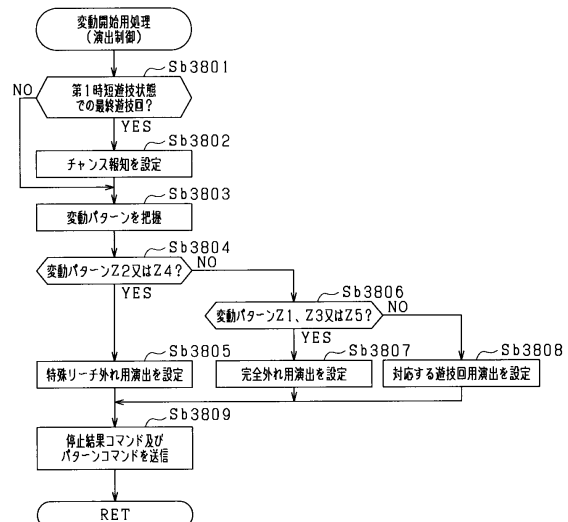
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

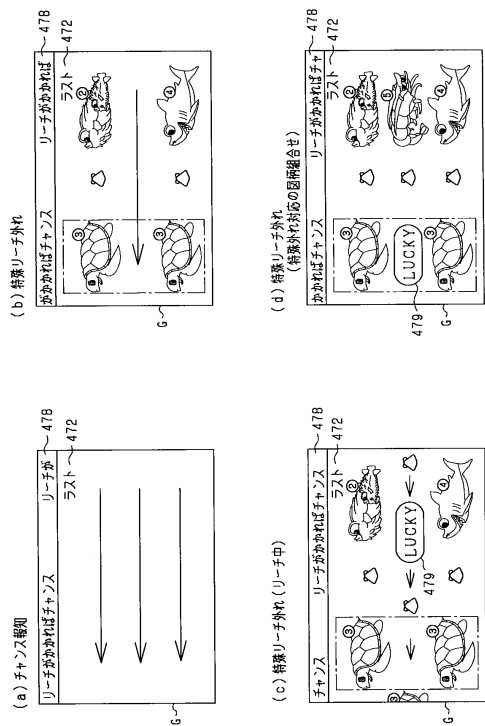


30

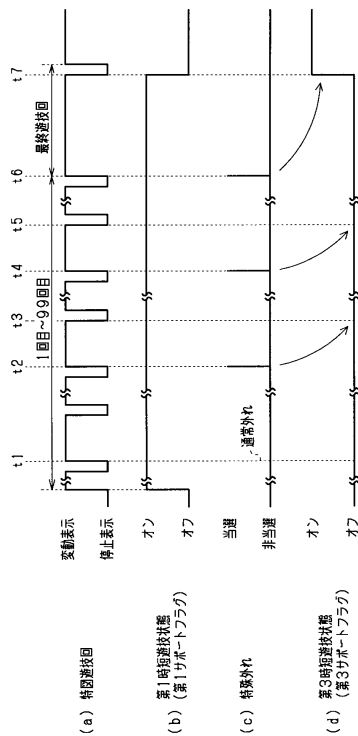
40

50

【図 1 5 3】



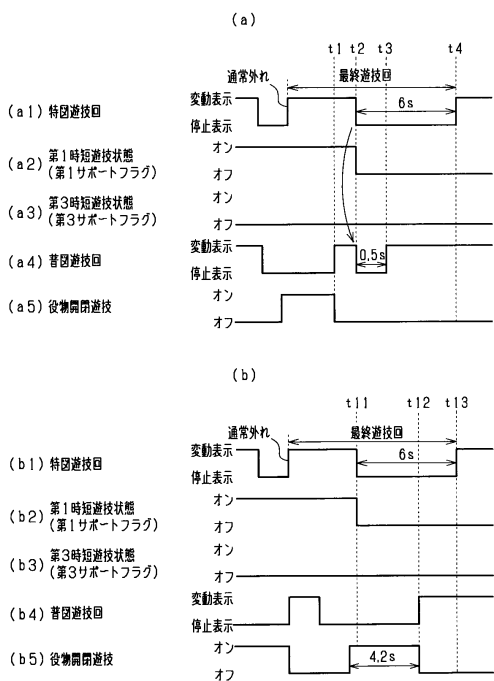
【図 1 5 4】



【図 1 5 5】

対象遊技回	当否結果	遊技回用演出
1回目～99回目	通常外れ結果	完全外れ演出 G 478 472
	特殊外れ結果	完全外れ演出 G 478 472
最終遊技回、保留分	特殊外れ結果	特殊リーチ外れ演出 G 478 472 479
	通常外れ結果	完全外れ演出 G 478 472

【図 1 5 6】



10

20

30

40

50

【図 1 5 7】

(a) 第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1/300
10～19	特殊外れ結果	1/300
16～2999	通常外れ結果	2980/3000

(b) 第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1/300
10～39	特殊外れ結果	1/100
40～2999	通常外れ結果	2960/3000

(c) 第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1/60
50～2999	通常外れ結果	59/60

【図 1 5 8】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサブポートモード
0～64	4R確定大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サブポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サブポートモード(1000回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサブポートモード
0～64	10R確定大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サブポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サブポートモード(1000回)

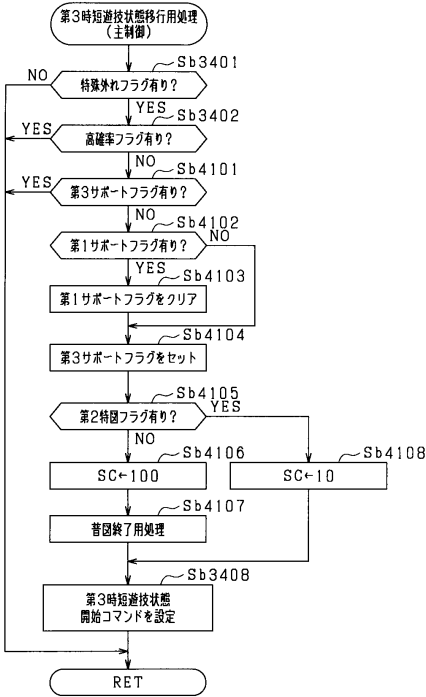
(c) 第3時短遊技状態

種別	移行条件	抽選モード	サブポートモード
第3時短遊技状態A	第1特図で特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サブポートモード(100回)
第3時短遊技状態B	第2特図で特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サブポートモード(10回)

10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

(a) 第1特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動/ボタン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動/ボタンY1	15sec	特殊リーチ外れ

(b) 第2特図における大当たりの変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動/ボタン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動/ボタン21A～23A	15～120sec	各種リーチ当たり
80～99	変動/ボタンY2	60sec	特定演出A

(c) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動/ボタン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～79	変動/ボタン21H～24H	4～120sec	完全外れ、各種リーチ外れ
80～99	変動/ボタンY3	60sec	特定演出B

(d) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動/ボタン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動/ボタンY4	60sec	特定演出C

30

40

50

【図 1 6 1】

(a) 第2特図における本当り用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態専用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンY5	60sec	特定演出D

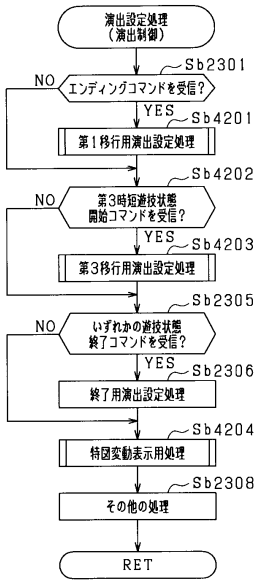
(b) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態専用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目~9回目	0~99	変動パターンY6	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
最終遊技回	0~99	変動パターンY7	60sec	特定演出E

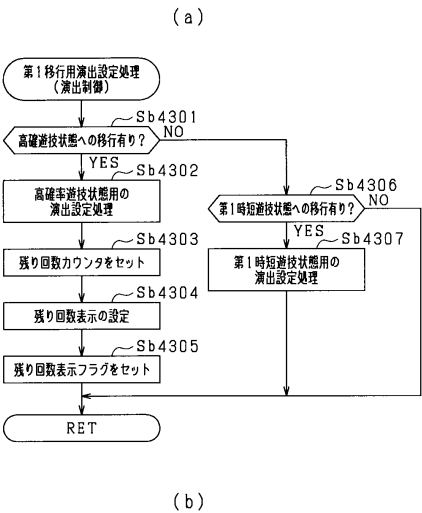
(c) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(第3時短遊技状態専用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目~9回目	0~99	変動パターンY8	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
最終遊技回	0~99	変動パターンY9	60sec	特定演出E

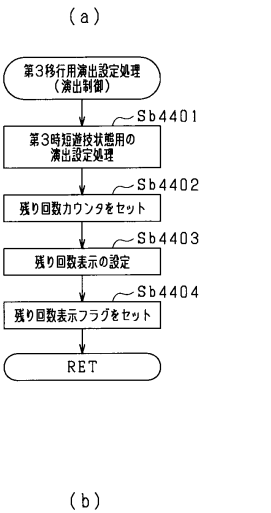
【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



10

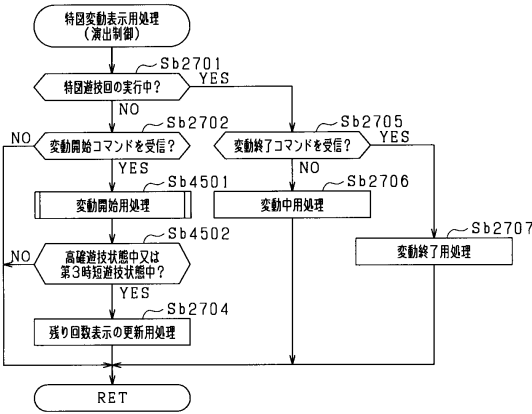
20

30

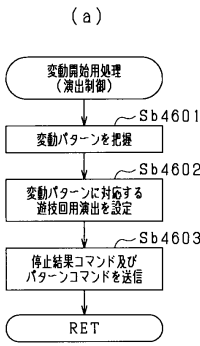
40

50

【図 1 6 5】



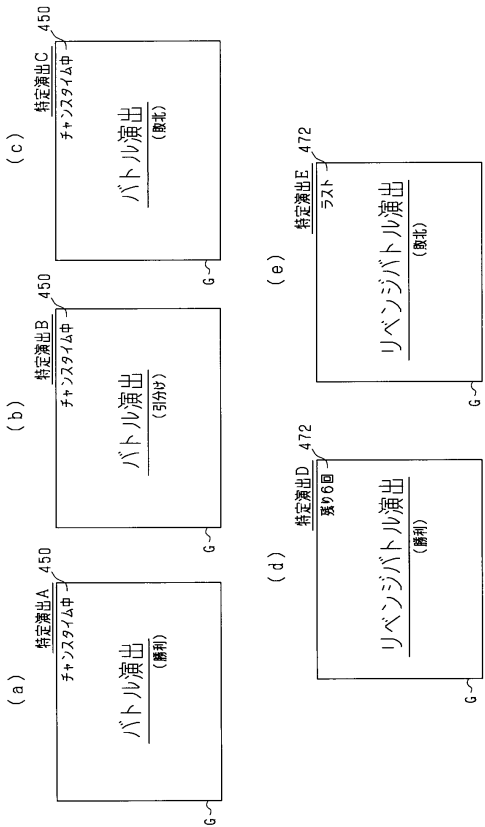
【図 1 6 6】



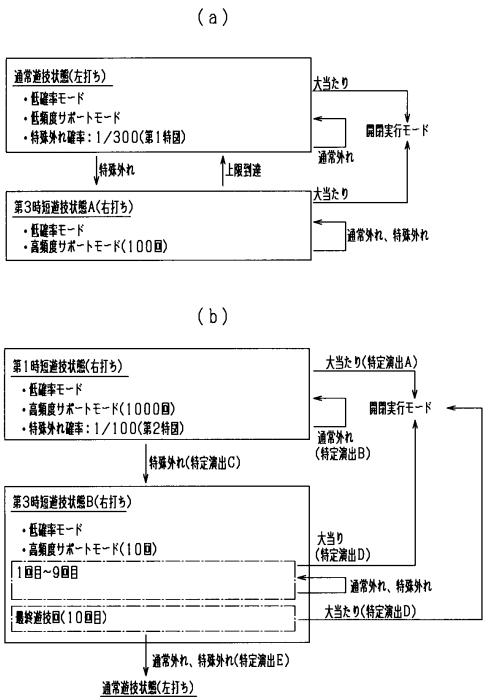
(b)

変動パターン	遊技回用演出	備考 (状態)
変動パターンY1	特殊リーチ外れ	通常遊技状態中の特殊外れ結果
変動パターンY2	特定演出A	第1時短遊技状態中の大当たり結果の一部
変動パターンY3	特定演出B	第1時短遊技状態中の通常外れ結果の一部
変動パターンY4	特定演出C	第1時短遊技状態中の特殊外れ結果
変動パターンY5	特定演出D	第3時短遊技状態中の大当たり結果
変動パターンY7	特定演出E	第3時短遊技状態の最終遊技回で 通常外れ結果又は特殊外れ結果
変動パターンY9		
変動パターンY6	完全外れ	第3時短遊技状態の最終遊技回以外の遊技回で 通常外れ結果又は特殊外れ結果
変動パターンY8		
その他	対応する遊技回用演出	-

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】



【図 1 6 9】

(a) 第1特管用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0〜9	大当たり結果	1/300
10〜2999	通常外れ結果	2990/3000

(b) 第2特管用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0〜9	大当たり結果	1/300
10〜39	特殊外れ結果	1/100
40〜2999	通常外れ結果	2960/3000

(c) 第1特管及び第2特管用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0〜49	大当たり結果	1/60
50〜2999	通常外れ結果	59/60

【図 1 7 0】

(a) 第1特管用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0〜69	4R確定大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
70〜89	4R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(70回)
90〜99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

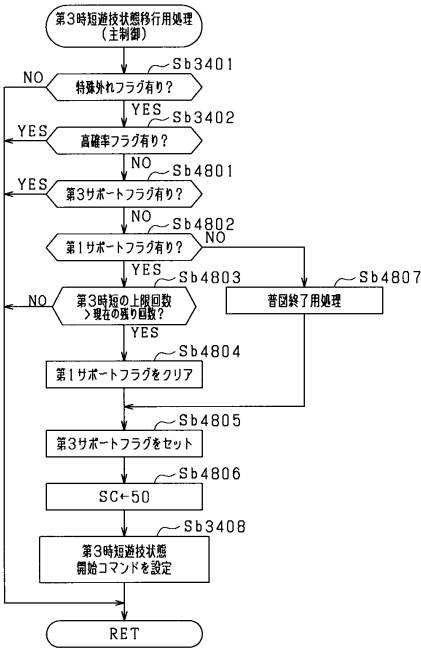
(b) 第2特管用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0〜69	10R確定大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
70〜89	10R通常大当たり結果A	低確率モード	高頻度サポートモード(70回)
90〜99	10R通常大当たり結果B	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(c) 第3時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(50回)

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

(a) 第2特管における特殊外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態A用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目〜20回目	0〜99	変動パターンW1	4sec又は8sec	完全外れ
21回目〜70回目	0〜99	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA

(b) 第2特管における特殊外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態B用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目〜50回目	0〜99	変動パターンW1	4sec又は8sec	完全外れ
50回目〜100回目	0〜99	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA

10

20

30

40

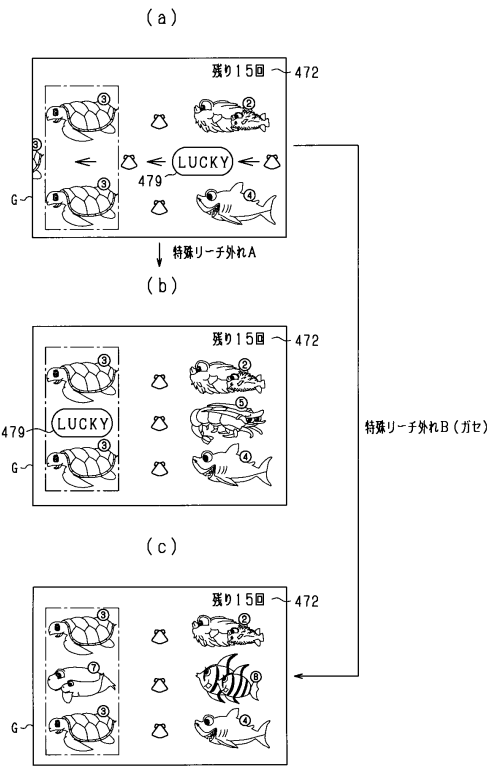
50

【図 1 7 3】

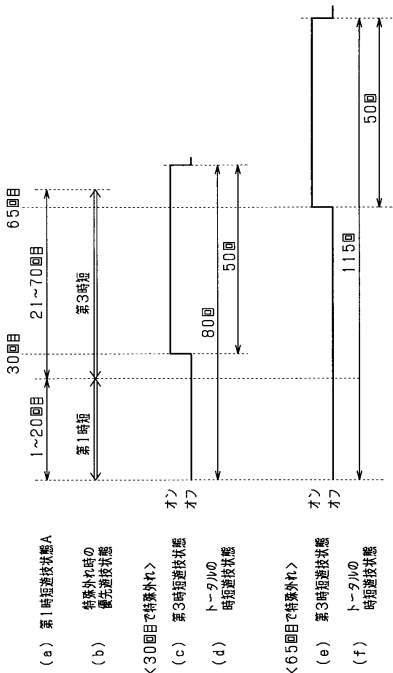
(a) 第2特図における通常外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)					
対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)	変動パターンWSの比率
1回目~20回目	0~99	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	無し
	0~79	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
21回目~60回目	80~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
61回目~70回目	0~39	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高

(b) 第2特図における通常外れ結果用の変動表示時間テーブル(第1時短遊技状態用)					
対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)	変動パターンWSの比率
1回目~20回目	0~99	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	無し
	0~79	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
21回目~60回目	80~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
61回目~70回目	0~39	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
	40~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
71回目~90回目	0~79	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	低
	80~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高
91回目~100回目	0~39	変動パターン21H~24H	4sec~120sec	完全外れ、各種リーチ外れ	高
	40~99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)	高

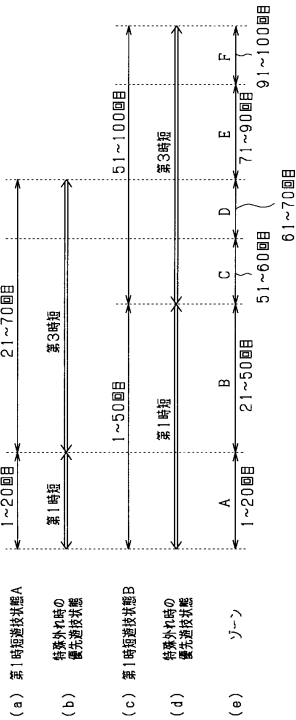
【図 1 7 4】



【図 1 7 5】



【図 1 7 6】



【図 1 7 7】

ゾーン	特図遊技回	第3時短への移行	遊技性
A	1回目～20回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行無し。	上乗せ発生がなく、大当たりを目指して遊技できる状態。
B	21回目～50回目	第1時短Aの場合には第3時短への移行有り。 第1時短Bの場合には第3時短への移行無し。	上乗せ発生により1ターン1回の上乗せを導く状態。但し、上乗せが発生しないことで第1時短Bの可能性が残る。
C	51回目～60回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行有り。	上乗せ発生により1ターン1回の上乗せを導く状態。但し、第1時短Bであったとすると早めの上乗せ発生となり、1ターン1回の上乗せが少なくなる。
D	61回目～70回目	第1時短A、第1時短Bのいずれも第3時短への移行有り。	第1時短Aの場合、上乗せ無しであれば終了する状態。但し、第1時短Bの場合、上乗せ発生であれば早めとなり、1ターン1回の上乗せが少なくなる。
E	71回目～90回目	第3時短への移行有り。	第1時短Bが確定した状態。
F	91回目～100回目	第3時短への移行有り。	上乗せ無しであれば第1時短Bが終了する状態。

【図 1 7 8】

(a) 第1特図及び第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1／300
10～19	特殊外れ結果	1／300
16～2999	通常外れ結果	2980／3000

(b) 第1特図及び第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～49	大当たり結果	1／60
50～2999	通常外れ結果	59／60

10

20

【図 1 7 9】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0～64	4R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉閉実行モード後の抽選モード	閉閉実行モード後のサポートモード
0～64	10R確変大当たり結果	高確率モード(100回)	高頻度サポートモード(100回)
65～99	10R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(100回)

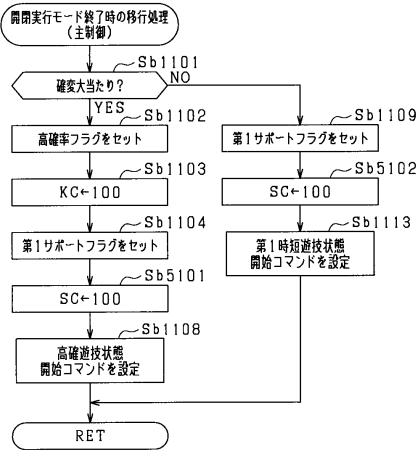
(c) 第2時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回の回数が900回	低確率モード	高頻度サポートモード(500回)

(d) 第3時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	高頻度サポートモード(300回)

【図 1 8 0】

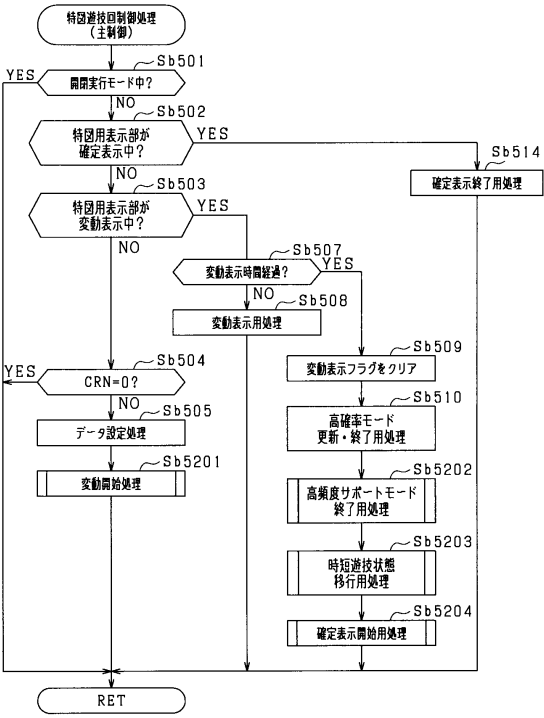


30

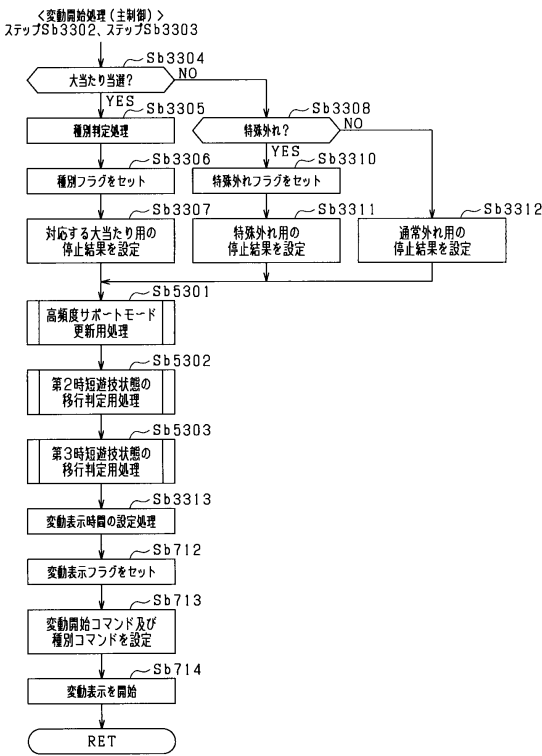
40

50

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】

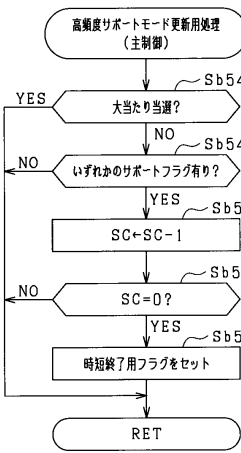


【図 1 8 3】

第1特回における外れ用の変動表示時間テーブル (通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考 (演出遊技)
天井到達の遊技回	0~99	変動パターンR1	18sec	天井到達演出 (完全外れ+到達通知)
特殊外れ結果の遊技回	0~99	変動パターンR2	15sec	特殊リザオレ

【図 1 8 4】



10

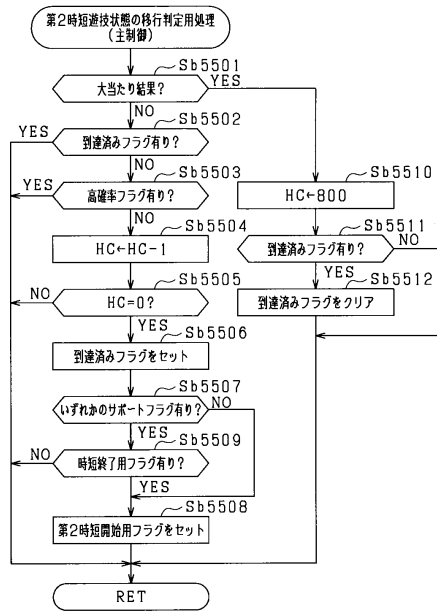
20

30

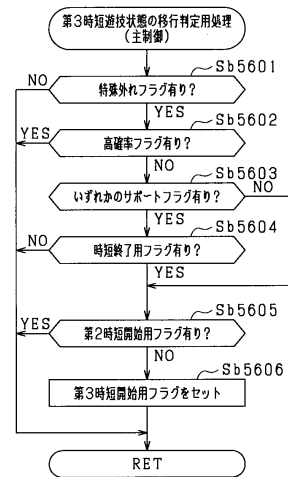
40

50

【図 185】



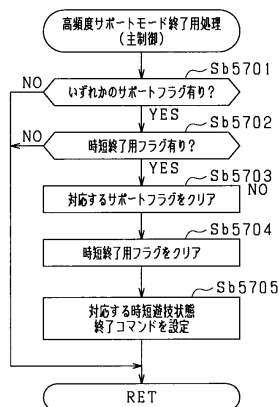
【図 186】



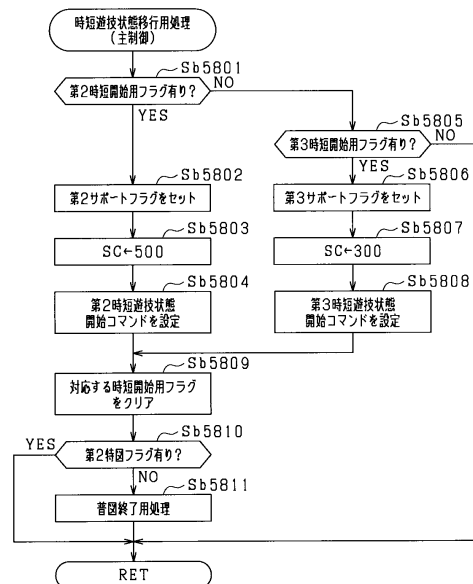
10

20

【図 187】



【図 188】

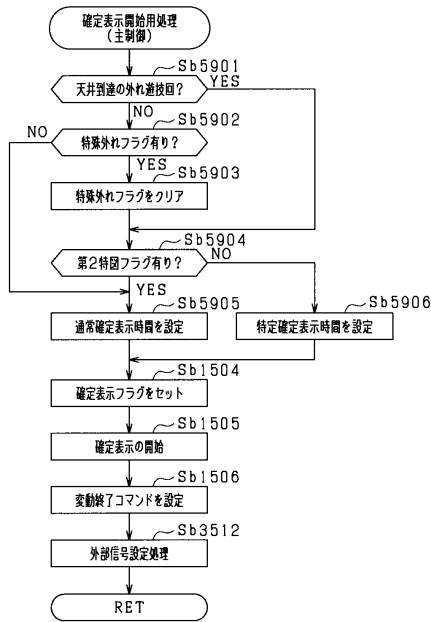


30

40

50

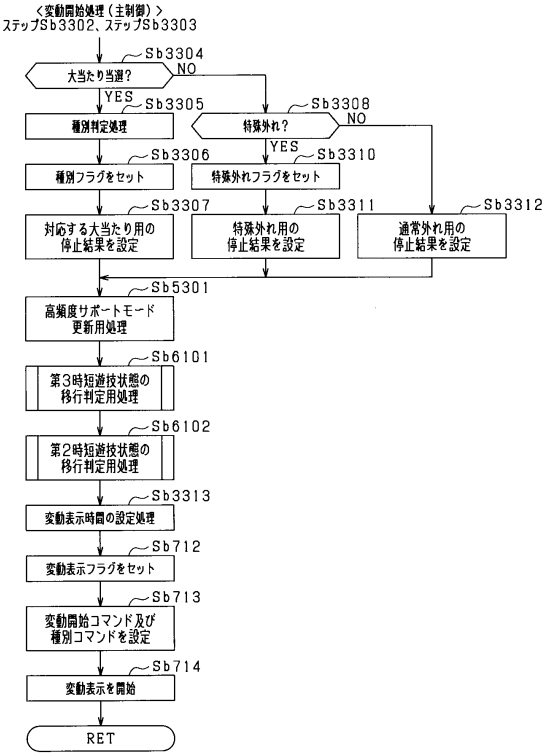
【図 189】



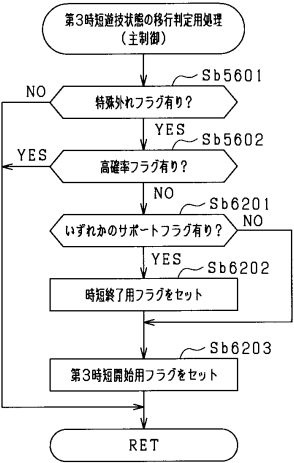
【図 190】

遊技状態	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行	
第3時短遊技状態への移行が制限され、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続	
第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行	
第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態が継続	
第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
事象	
A 通常遊技状態中に天井到達	
B 通常遊技状態中に特殊外れ結果	
C 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果	
D 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果	
E 第3時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で天井到達	
F 第3時短遊技状態の最終遊技回で天井到達	
G 通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果	

【図 191】



【図 192】



10

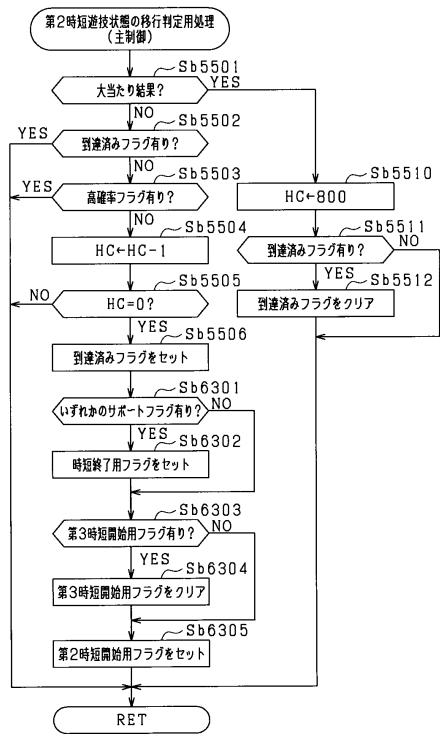
20

30

40

50

【図 1 9 3】



【図 1 9 4】

遊技状態	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行	
第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行	
第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行	
事象	
A	通常遊技状態中に大当たり
B	通常遊技状態中に特殊外れ結果
C	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態中に特殊外れ結果
D	第3時短遊技状態中に大当たり
E	通常遊技状態中の同一遊技回で大当たりと特殊外れ結果

【図 1 9 5】

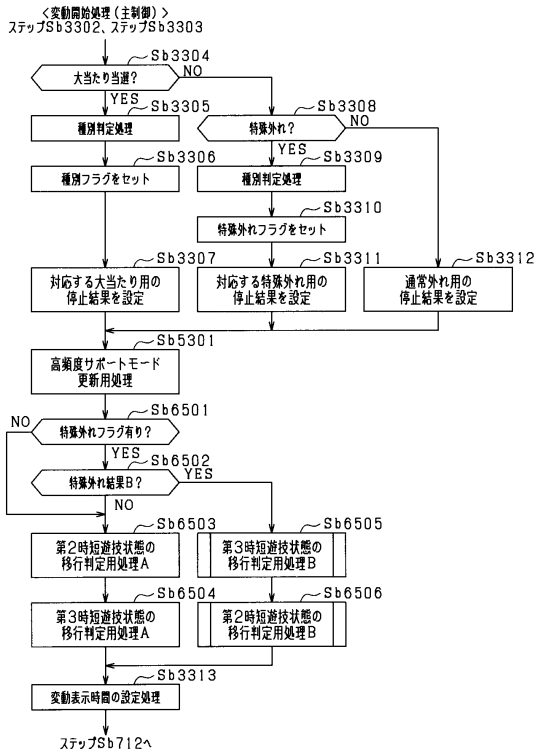
サポートモード	
高頻度サポートモード(300回)	高頻度サポートモード(700回)
抽選モード	
低確率モード	低確率モード
移行条件	
特殊外れ結果A	特殊外れ結果B
第2時短遊技状態A	第2時短遊技状態B
第3時短遊技状態A	第3時短遊技状態B

(a) 特殊外れ用の置換テーブル(第1特開用)

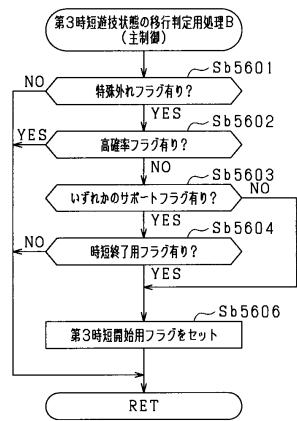
大当たり置換カウンタC2	特殊外れ置換結果A	特殊外れ置換結果B
0~89	特殊外れ結果A	特殊外れ結果B
90~99	特殊外れ結果A	特殊外れ結果B

(b) 第3時短遊技状態

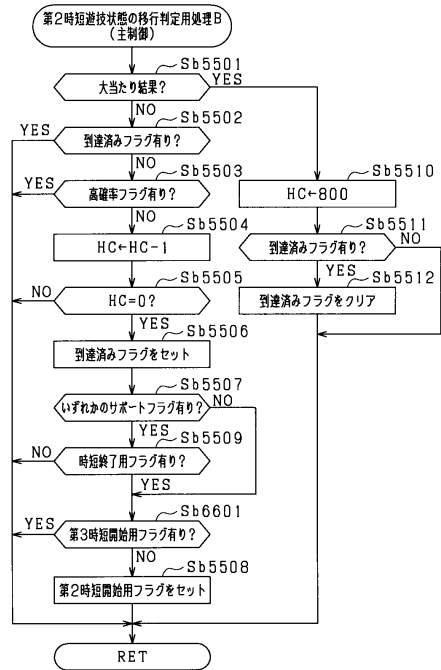
【図 1 9 6】



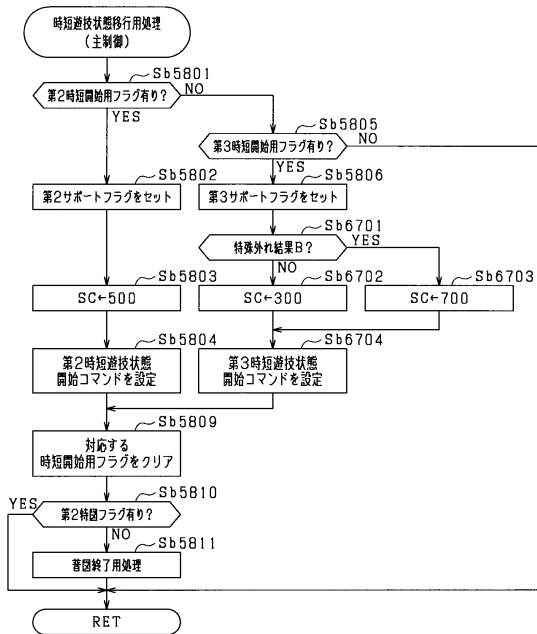
【図 1 9 7】



【図 1 9 8】



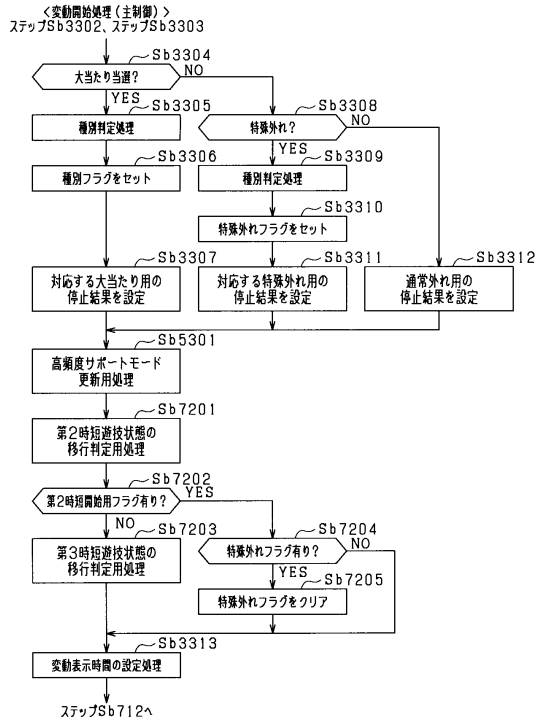
【図 1 9 9】



【図 2 0 0】

遊技状態		事象
通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行		
A	通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態中に天井到達
B	通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
C	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態において最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A又はB	第3時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続、第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続
D	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終遊技回で特殊外れ結果A又はB	第3時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移行
E	第3時短遊技状態A又はBにおいて最終遊技回以外の遊技回で天井到達	第3時短遊技状態への移行が制限され、第3時短遊技状態A又はBが継続
F	第3時短遊技状態A又はBの最終遊技回で天井到達	第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移行
G	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果A	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
H	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特殊外れ結果B	通常遊技状態から第3時短遊技状態に移行

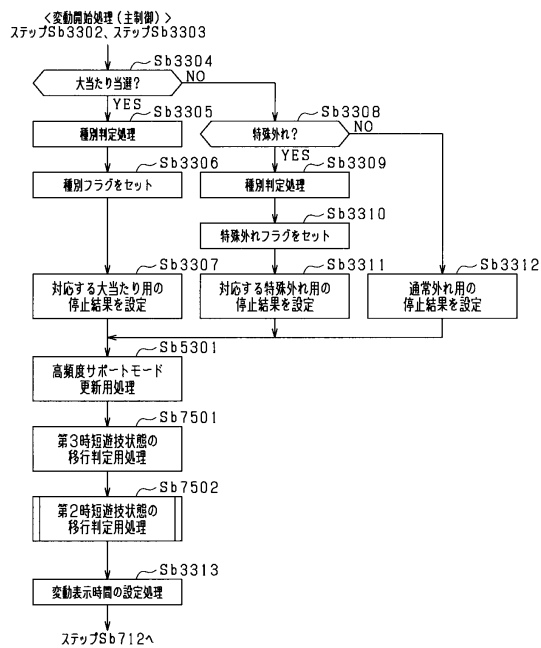
【図 201】



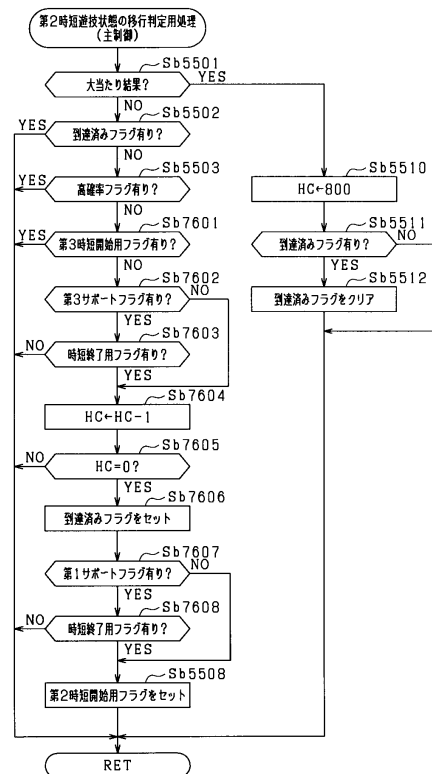
【図 202】

	事象	遊技状態
A	通常遊技状態中に天井到達	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行
B	通常遊技状態中に特殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第3時短遊技状態A又はBに移 行
C	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態におい て最終遊技回以外の遊技回で特殊外れ結果A 又はB	第3時短遊技状態A又はBへの移行が制限され、 第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態が継続
D	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態の最終 遊技回で特殊外れ結果A又はB	第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態から第3 時短遊技状態A又はBに移行
E	第3時短遊技状態A又はBにおいて最終遊技回 以外の遊技回で天井到達	第2時短遊技状態への移行が制限され、第3時短 遊技状態A又はBが継続
F	第3時短遊技状態A又はBの最終遊技回で天井 到達	第3時短遊技状態から第2時短遊技状態に移 行
G	通常遊技状態中の同一遊技回で天井到達と特 殊外れ結果A又はB	通常遊技状態から第2時短遊技状態に移行

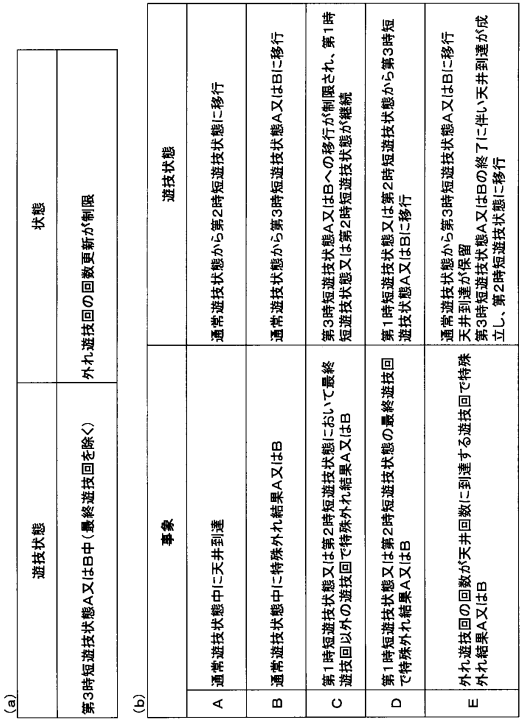
【図 203】



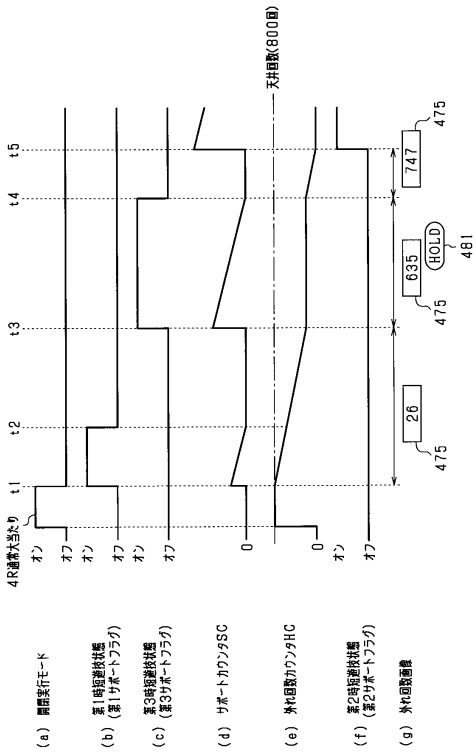
【図 204】



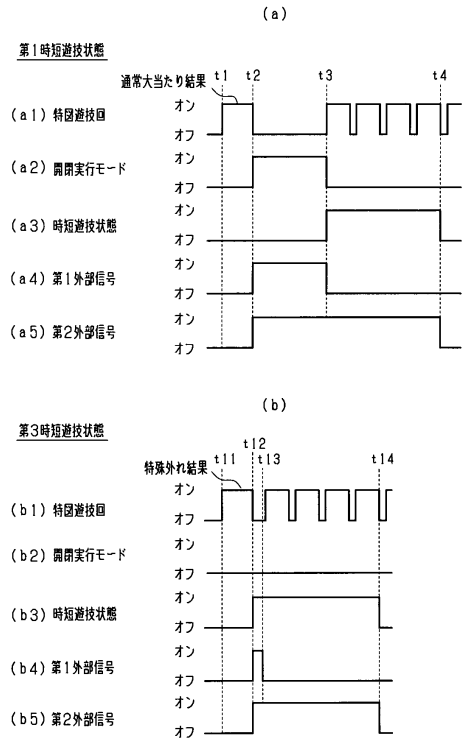
【図 2 0 5】



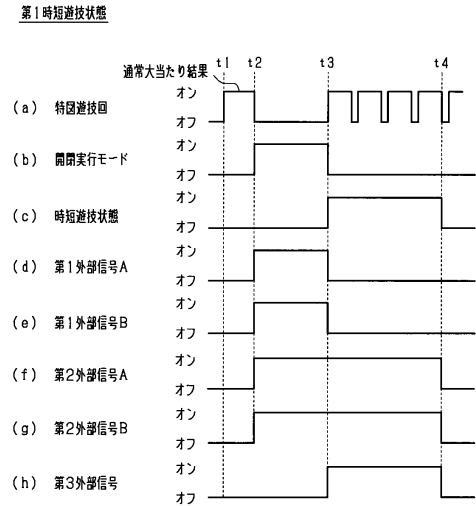
【図 2 0 6】



【図 2 0 7】



【図 2 0 8】



10

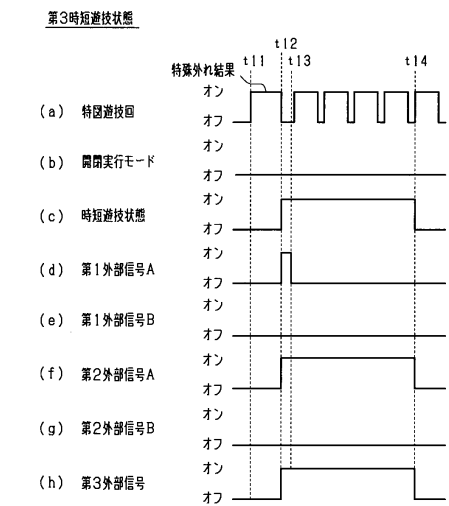
20

30

40

50

【図 2 0 9】



【図 2 1 0】

(a)

ホール機器	接続端子
非対応機器	第1外部信号A、第2外部信号A
対応機器	第1外部信号B、第3外部信号
	第2外部信号B、第3外部信号

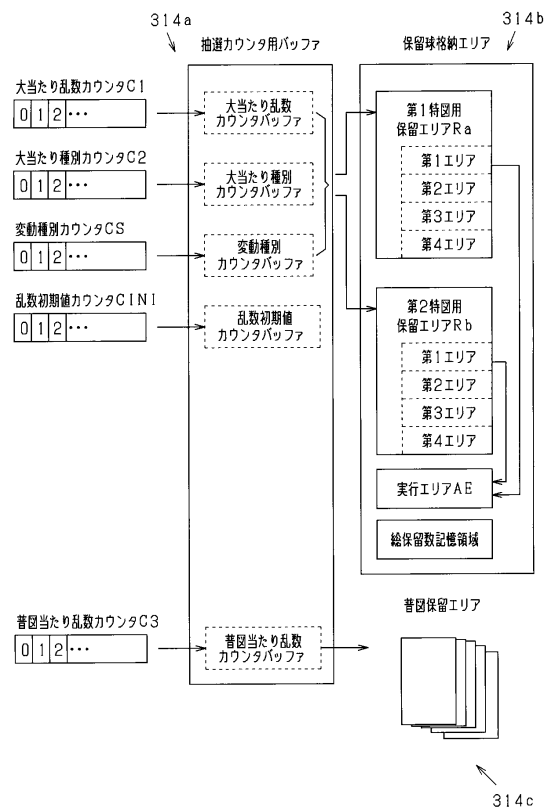
(b)

外部信号	第1外部信号B	第3外部信号
状態	開閉実行モード	時短遊技状態
第1時短遊技状態	オン(t2~t3)	オン(t3~t4)
第3時短遊技状態	オフ	オン(t12~t14)

10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特殊外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2960/3000

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

30

40

50

【図 2 1 3】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の 抽選モード	開閉実行モード後の サポートモード
0~64	4R確変大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65~94	4R通常大当たり結果A	低確率モード	第1高頻度サポートモード(50回)
95~99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度サポートモード(200回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の 抽選モード	開閉実行モード後の サポートモード
0~64	10R確変大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65~94	4R通常大当たり結果A	低確率モード	第1高頻度サポートモード(50回)
95~99	4R通常大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度サポートモード(200回)

【図 2 1 4】

(a) 特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	確率
10~17	特殊外れ結果A	4/10
18~27	特殊外れ結果B	5/10
28~29	特殊外れ結果C	1/10

(b) 突然時短遊技状態

種別	移行契機	抽選モード	サポートモード
突然時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率モード	第2高頻度サポートモード(50回)
突然時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率モード	第2高頻度サポートモード(100回)
突然時短遊技状態C	特殊外れ結果C	低確率モード	第2高頻度サポートモード(200回)

【図 2 1 5】

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~9	サポート当選結果	1/10
10~99	普図外れ結果	9/10

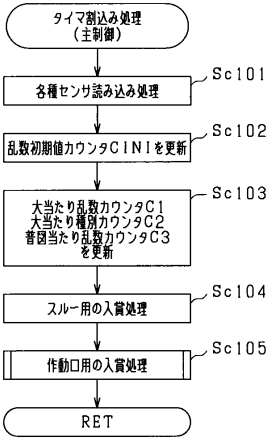
(b) 第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~89	サポート当選結果	9/10
90~99	普図外れ結果	1/10

(c) 第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~9	サポート当選結果	1/10
10~99	普図外れ結果	9/10

【図 2 1 6】



10

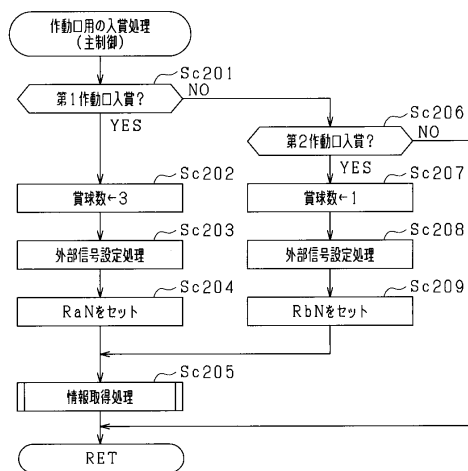
20

30

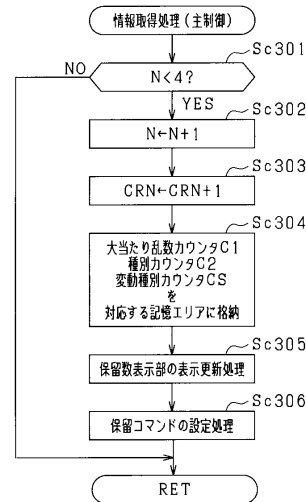
40

50

【図 2 1 7】

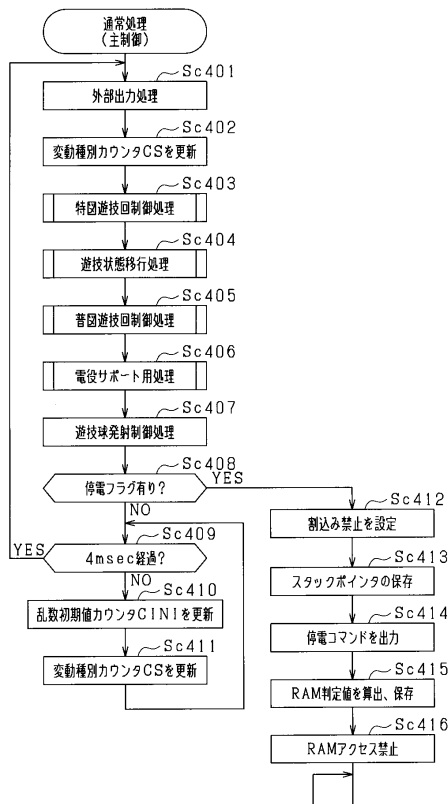


【図 2 1 8】

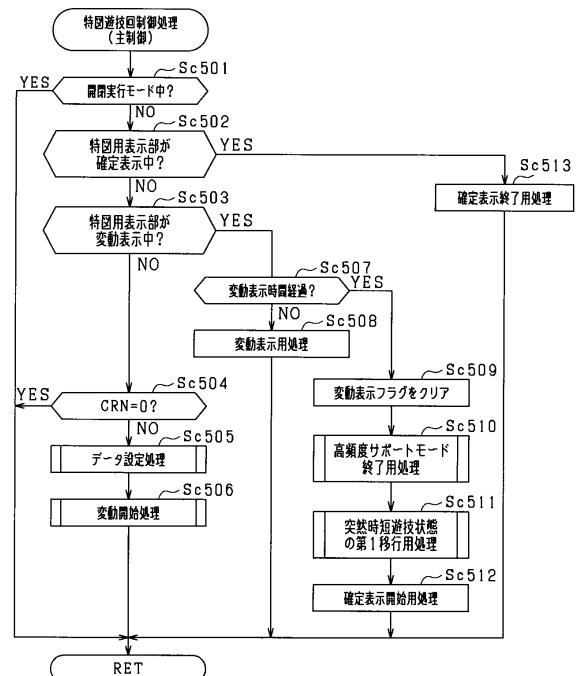


10

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】



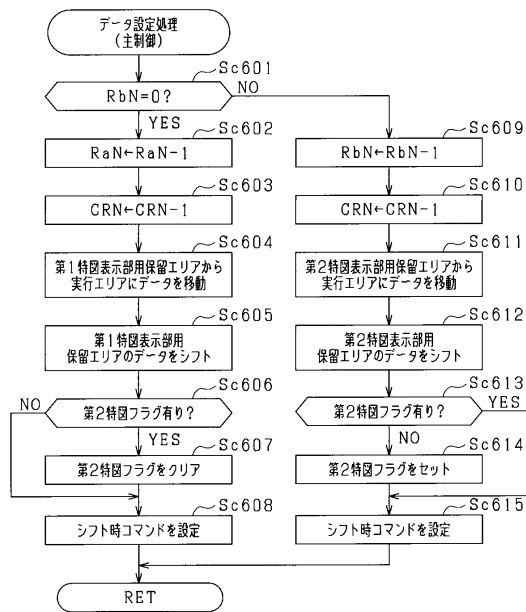
20

30

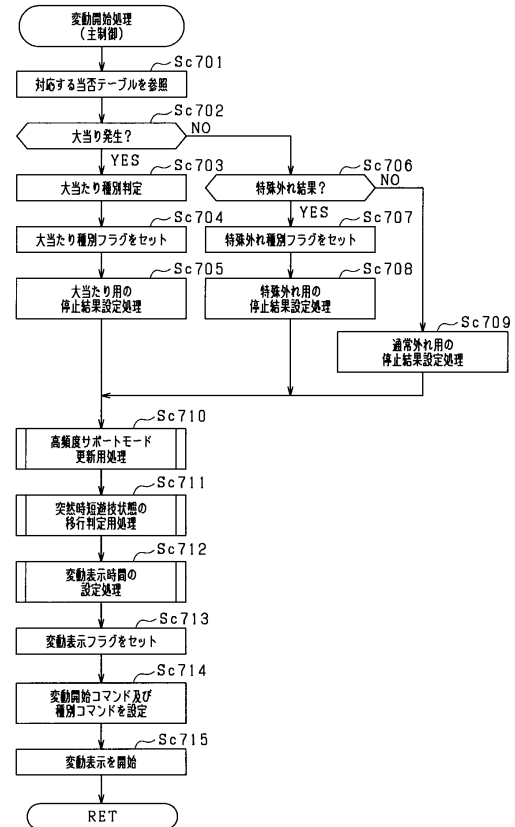
40

50

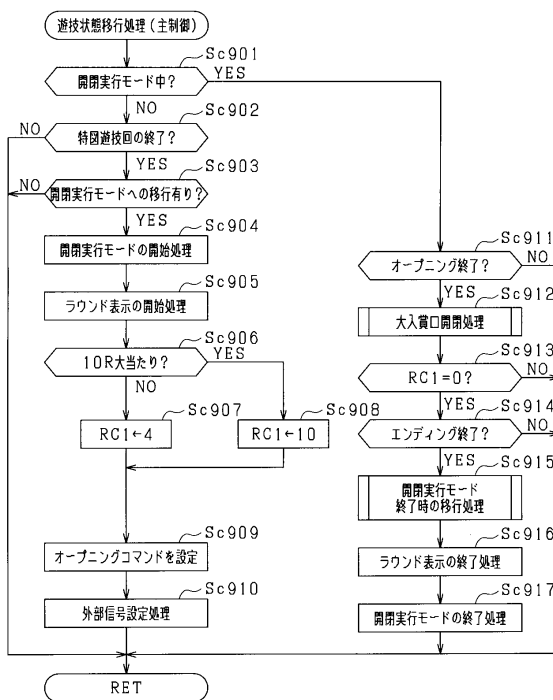
【図 2 2 1】



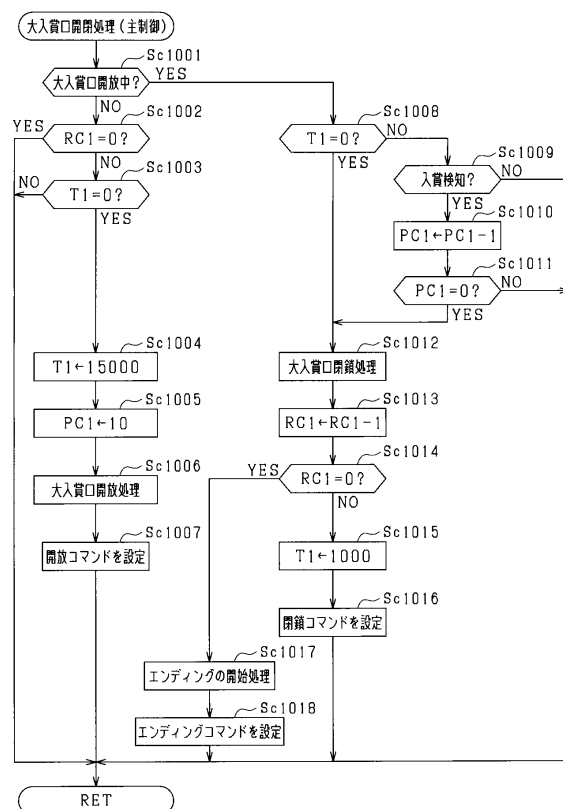
【図 2 2 2】



【図 2 2 3】



【図 2 2 4】



10

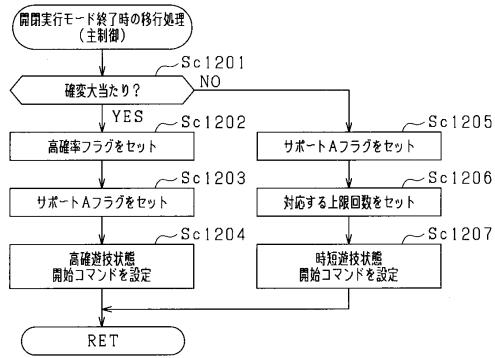
20

30

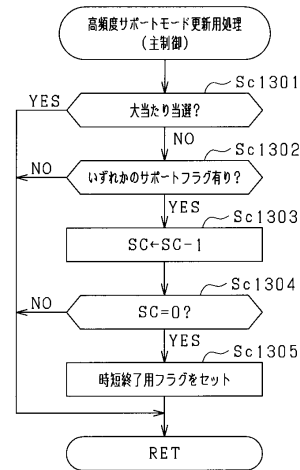
40

50

【図 2 2 5】



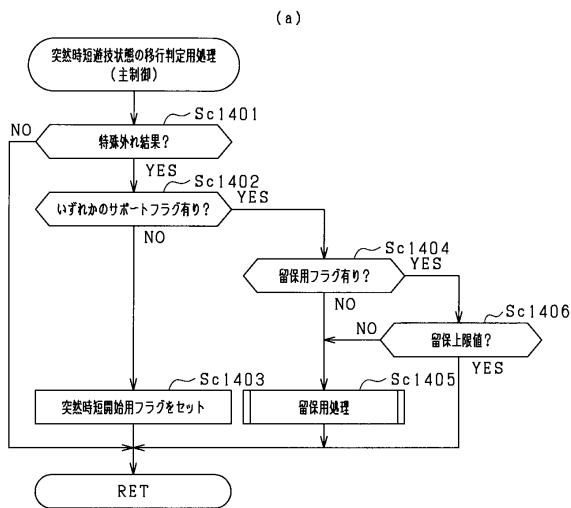
【図 2 2 6】



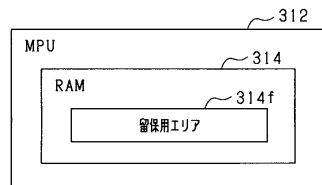
10

20

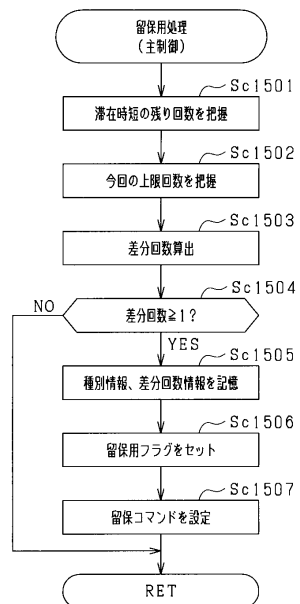
【図 2 2 7】



(b)



【図 2 2 8】

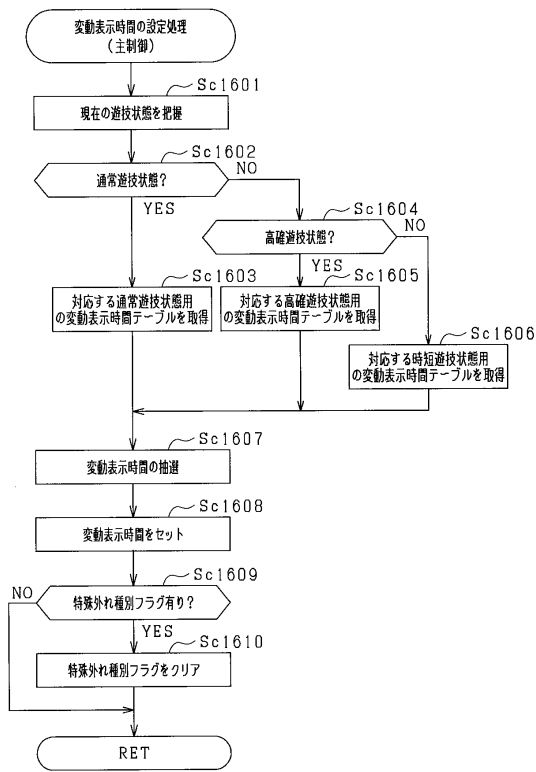


30

40

50

【図 2 2 9】



【図 2 3 0】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

(c) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~64	変動パターン1H	8sec(保0~保2)	完全外れ
		4sec(保3~保4)	
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

10

20

【図 2 3 1】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

【図 2 3 2】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 特殊外れ用の変動表示時間テーブルA(時短遊技状態用(移行時、留保時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

(c) 特殊外れ用の変動表示時間テーブルB(時短遊技状態用(非留保時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~49	変動パターン21H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
50~99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

(d) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

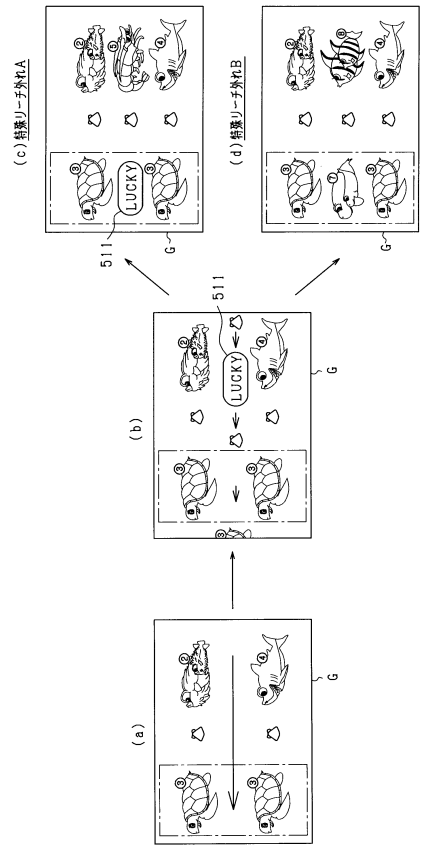
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン21H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
40~84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95~98	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

30

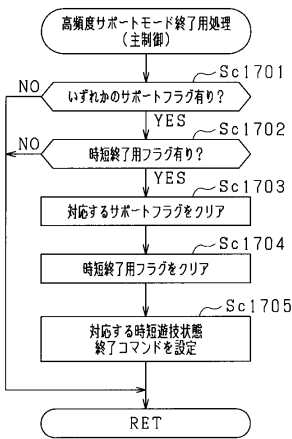
40

50

【図 2 3 3】



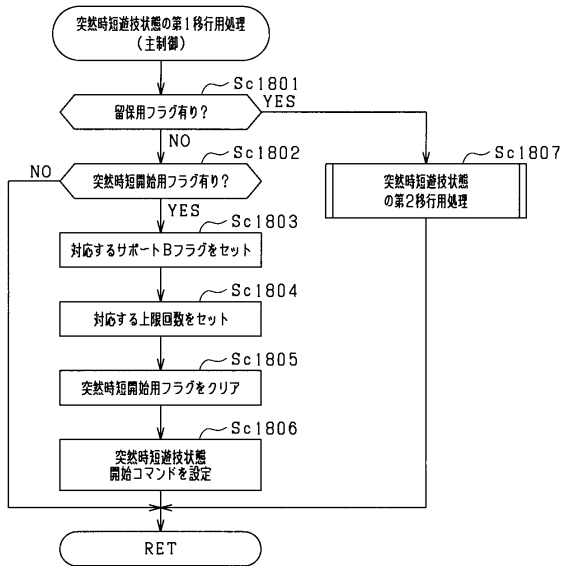
【図 2 3 4】



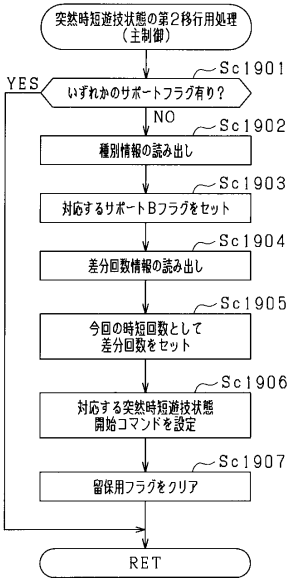
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

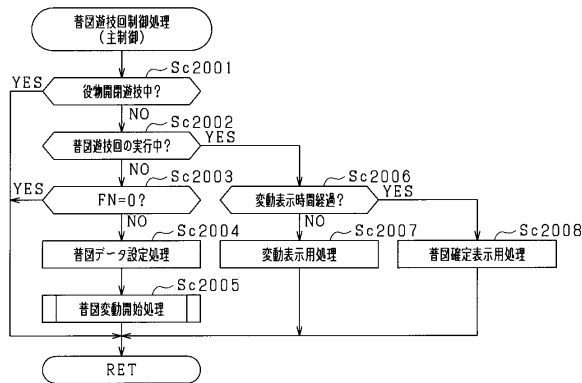


30

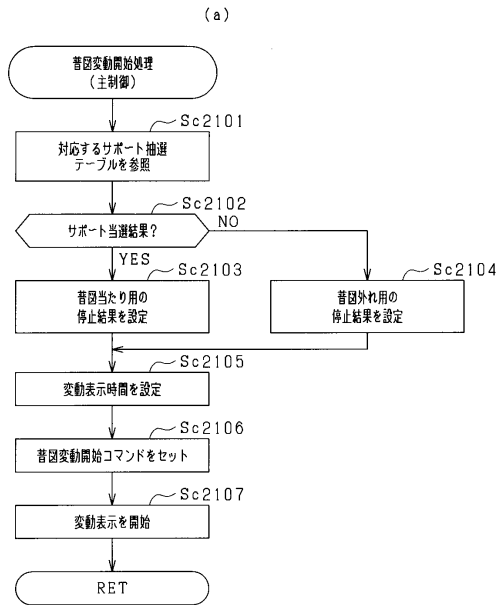
40

50

【図 2 3 7】



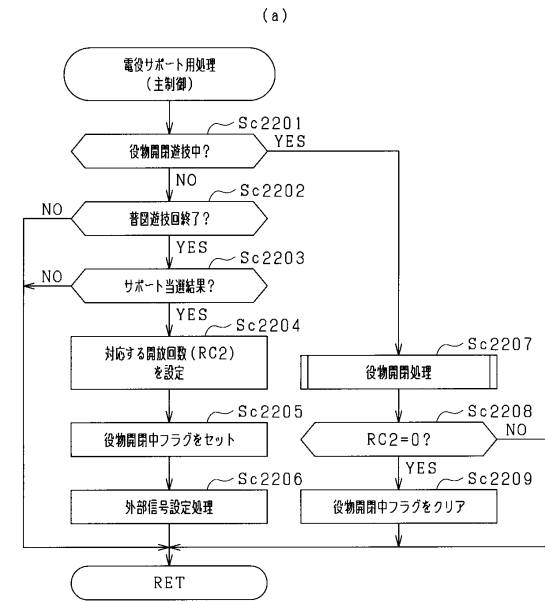
【図 2 3 8】



(b)

サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	100sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

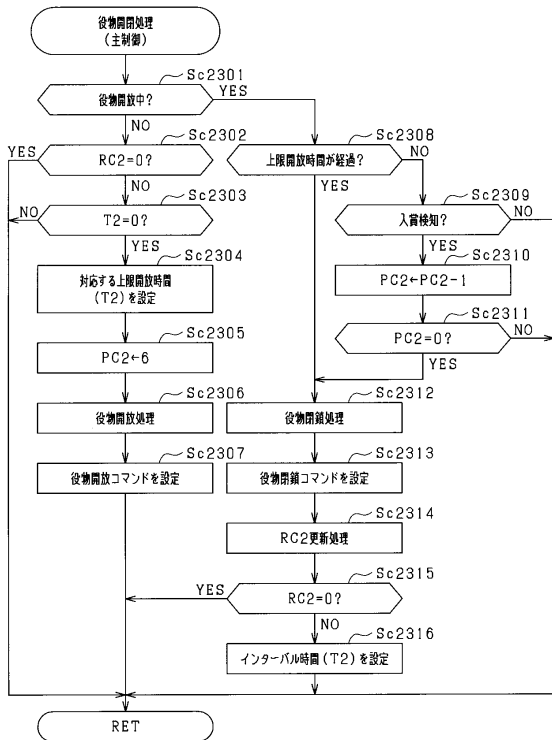
【図 2 3 9】



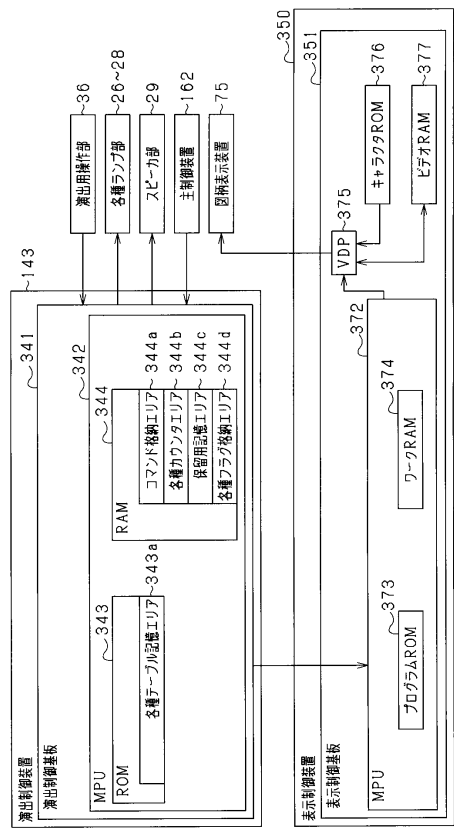
(b)

サポートモード	開放回数	開放期間	インターバル期間
低頻度サポートモード	1回	0.1sec	-
第1高頻度サポートモード	2回	2sec	0.2sec
第2高頻度サポートモード	2回	1sec	0.2sec

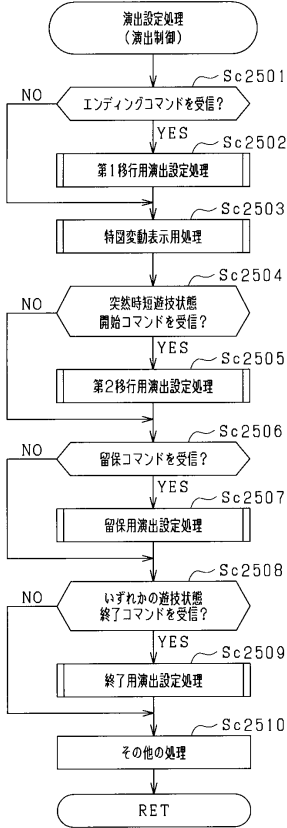
【図 2 4 0】



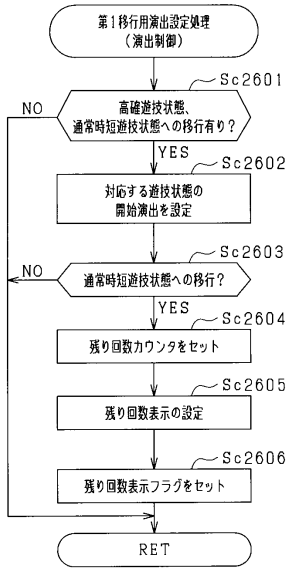
【図 2 4 1】



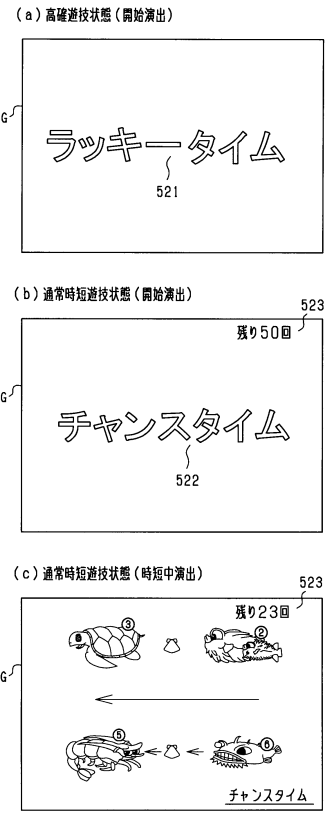
【図 2 4 2】



【図 2 4 3】



【図 2 4 4】



10

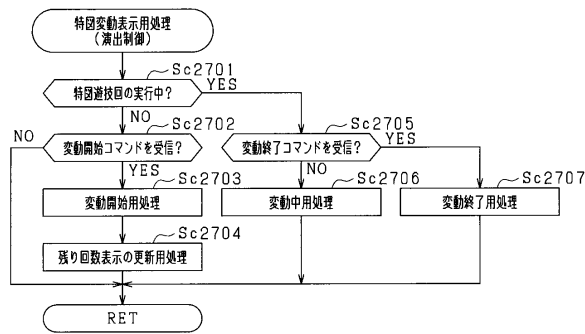
20

30

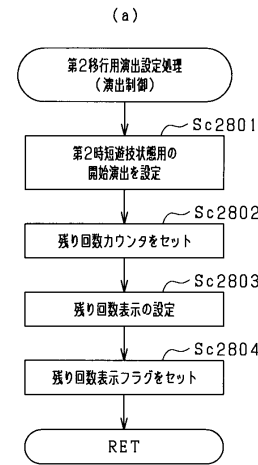
40

50

【図 2 4 5】

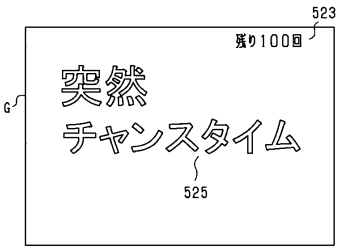


【図 2 4 6】



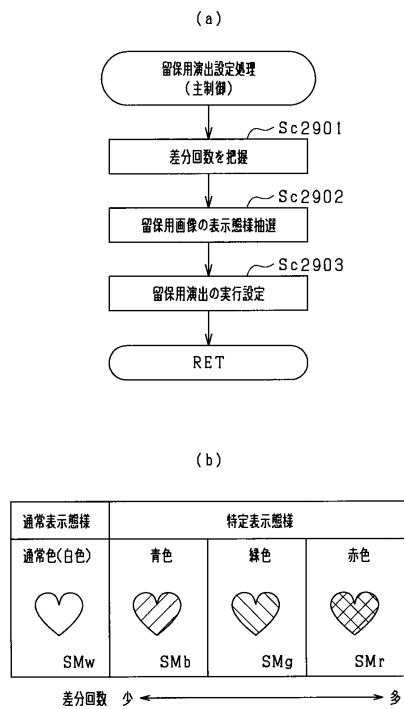
10

(b)
突然時短遊技状態(開始演出)

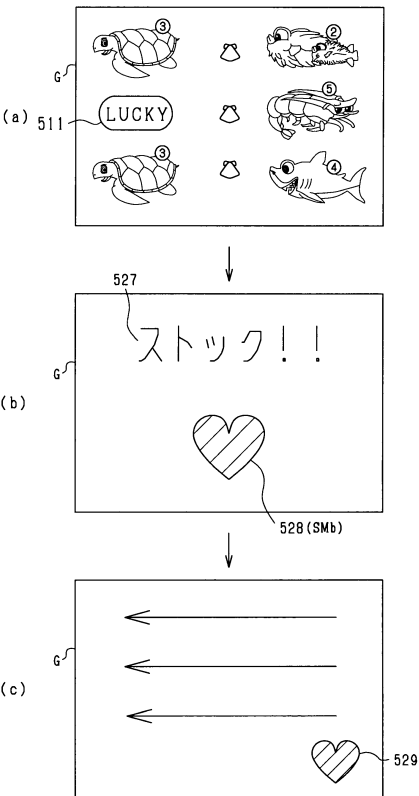


20

【図 2 4 7】



【図 2 4 8】

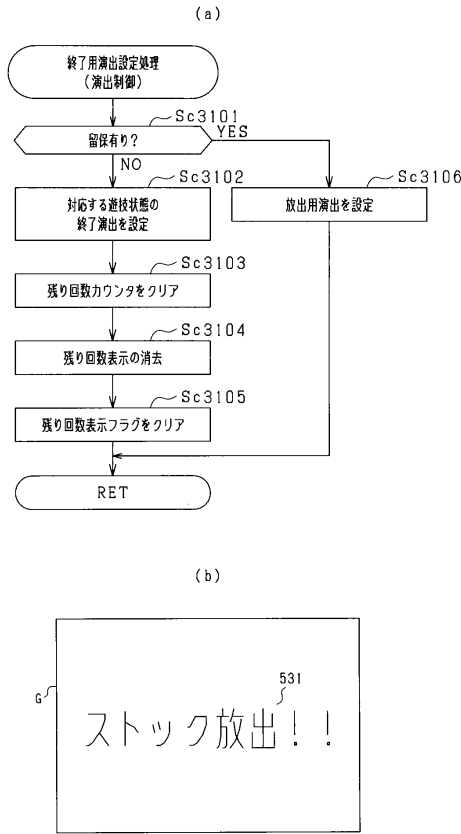


30

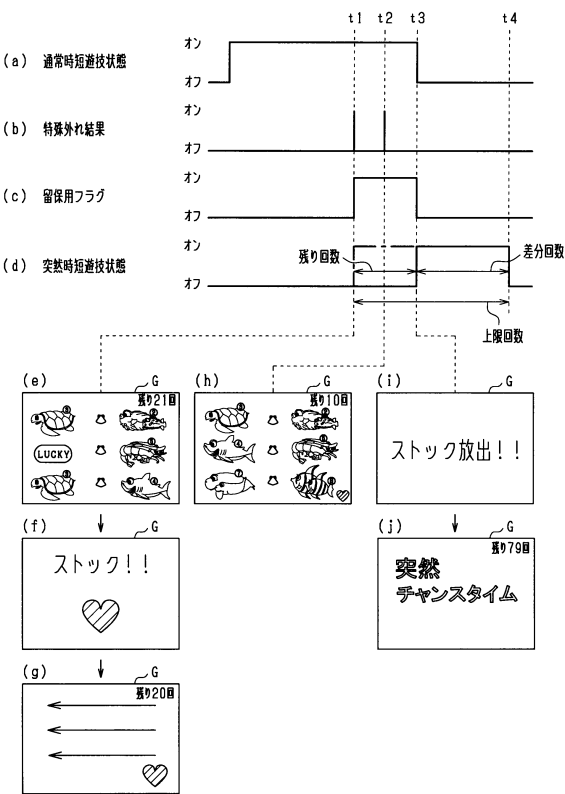
40

50

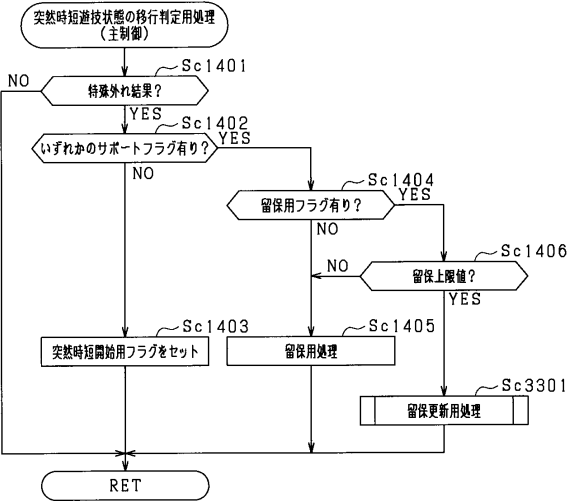
【図 2 4 9】



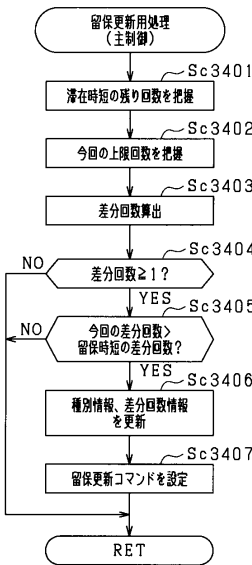
【図 2 5 0】



【図 2 5 1】



【図 2 5 2】



10

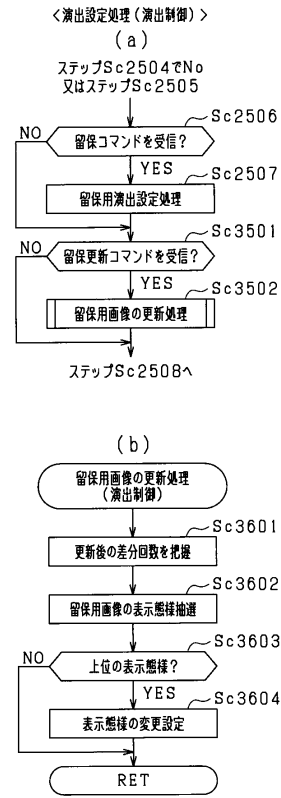
20

30

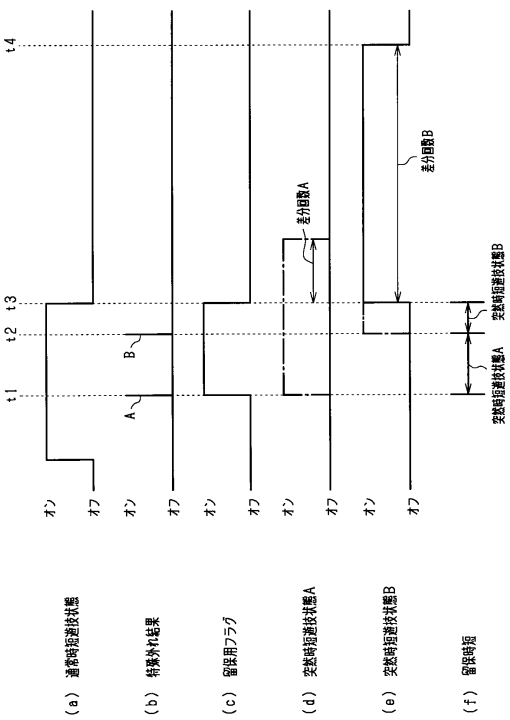
40

50

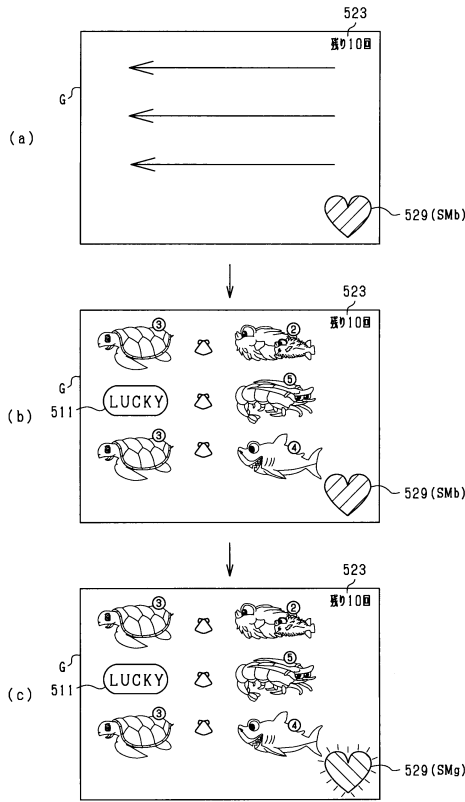
【図 2 5 3】



【図 2 5 4】



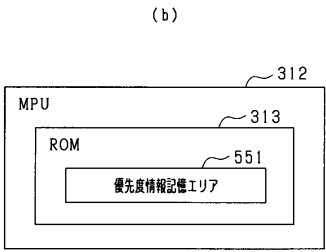
【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

(a)

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数	優先度
突然時短遊技状態A	高	100回	1
突然時短遊技状態B	中	100回	2
突然時短遊技状態C	低	100回	3



【図 2 5 7】

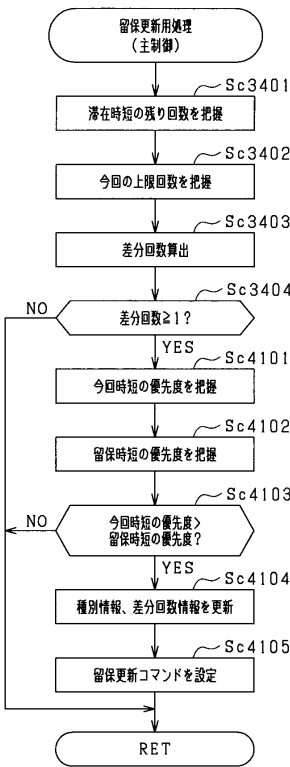
(a)

時短遊技状態の種類	普通遊技回	
	変動表示時間	
突然時短遊技状態A	0.1sec	
突然時短遊技状態B	0.1sec	
突然時短遊技状態C	1sec	

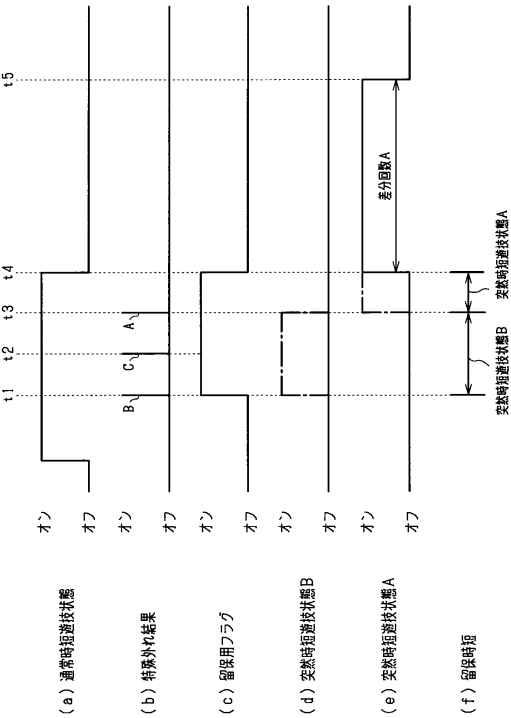
(b)

総物開時遊技			
時短遊技状態の種類	開放回数	開放期間	
		インターバル期間	
突然時短遊技状態A	2回	2sec	0.2sec
突然時短遊技状態B	2回	0.5sec	0.2sec
突然時短遊技状態C	2回	0.5sec	0.2sec

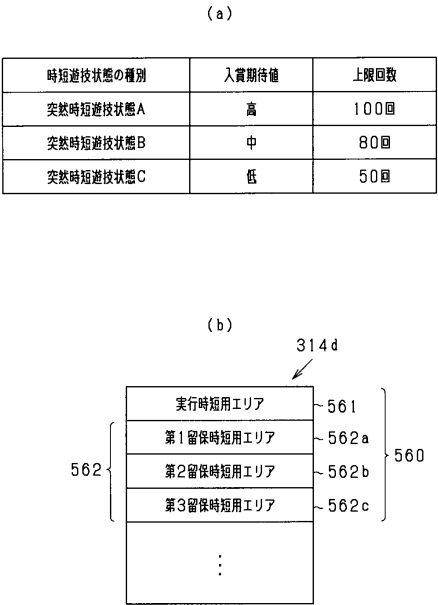
【図 2 5 8】



【図 2 5 9】



【図 2 6 0】



10

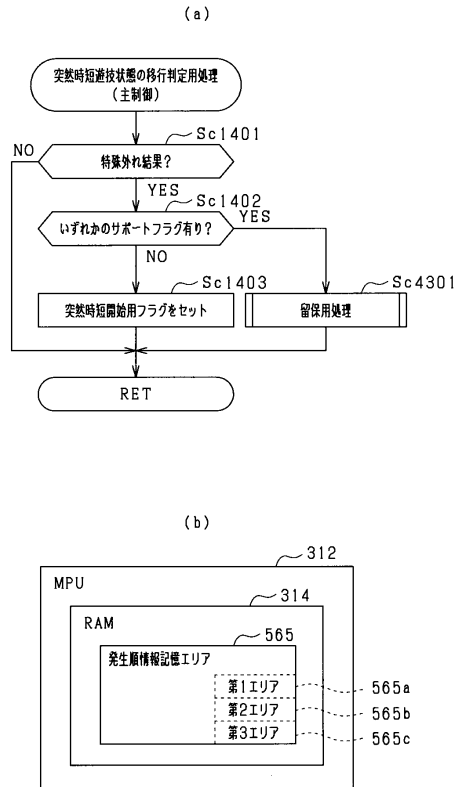
20

30

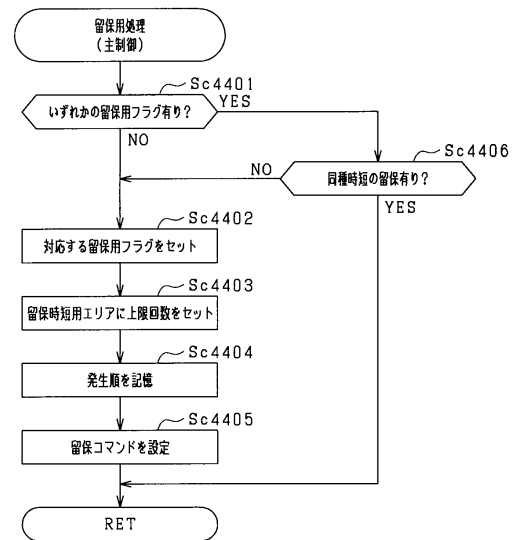
40

50

【図 2 6 1】



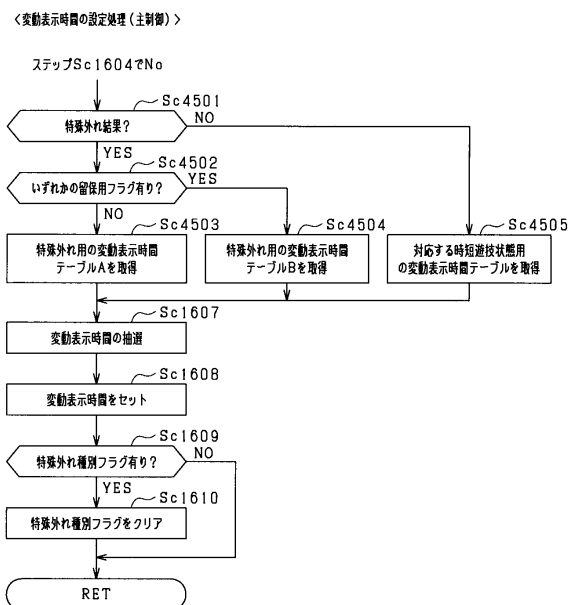
【図 2 6 2】



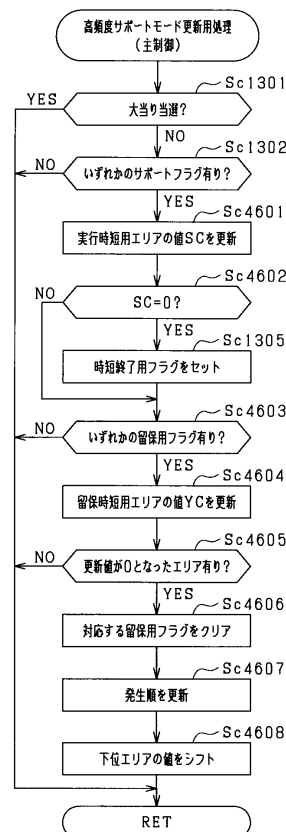
10

20

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】

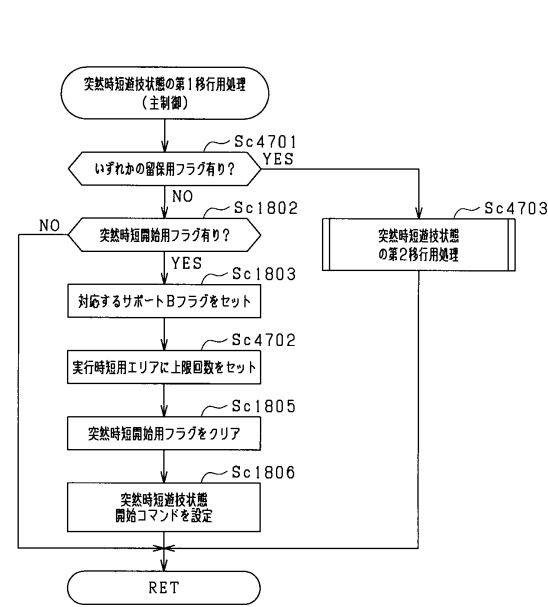


30

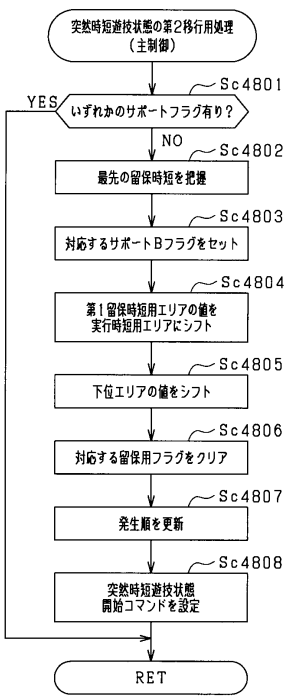
40

50

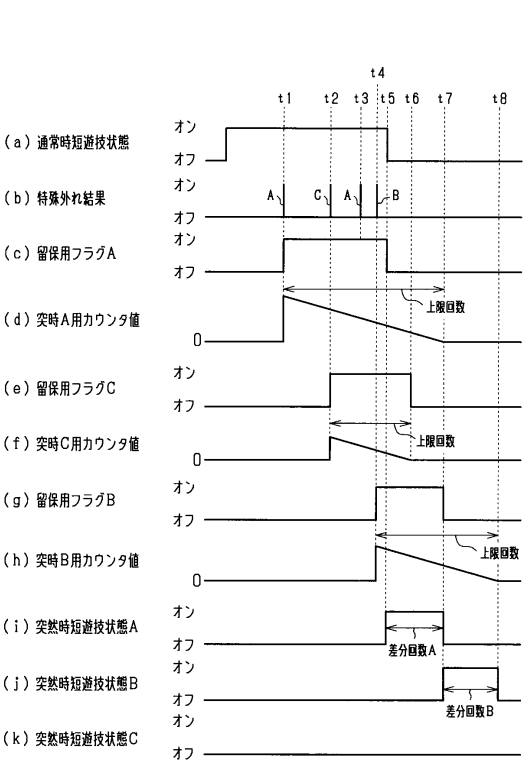
【図 2 6 5】



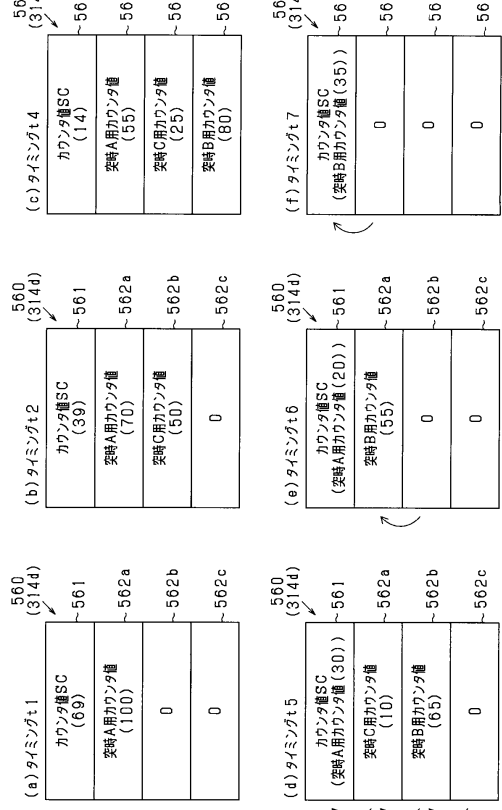
【図 2 6 6】



【図 2 6 7】



【図 2 6 8】



10

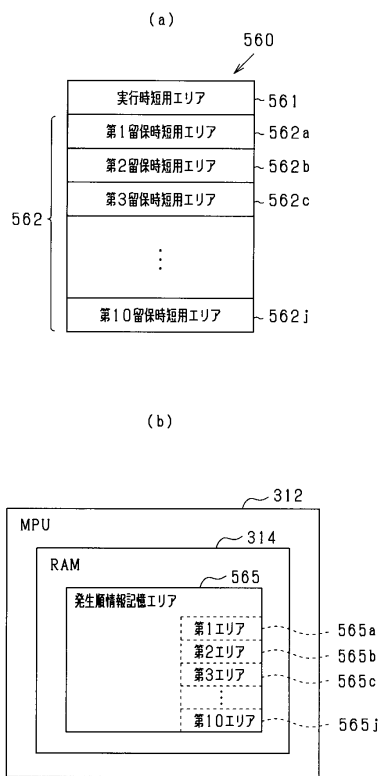
20

30

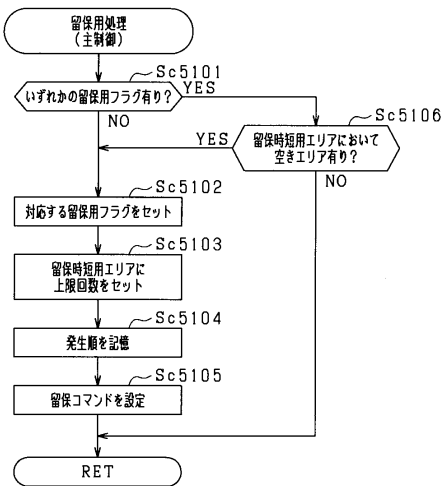
40

50

【図 2 6 9】



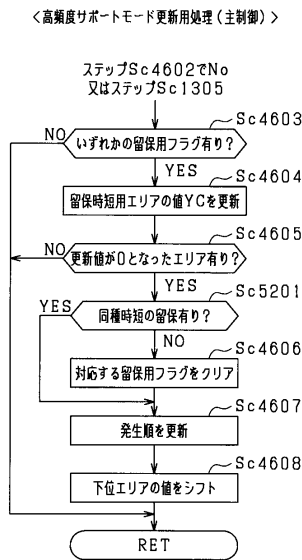
【図 2 7 0】



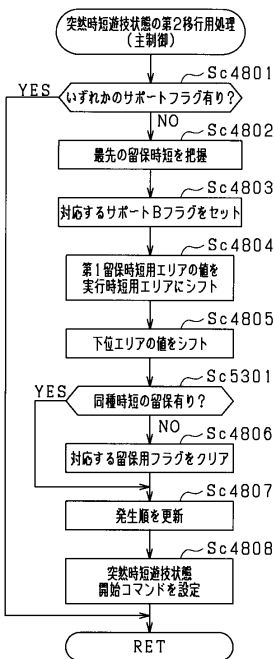
10

20

【図 2 7 1】



【図 2 7 2】

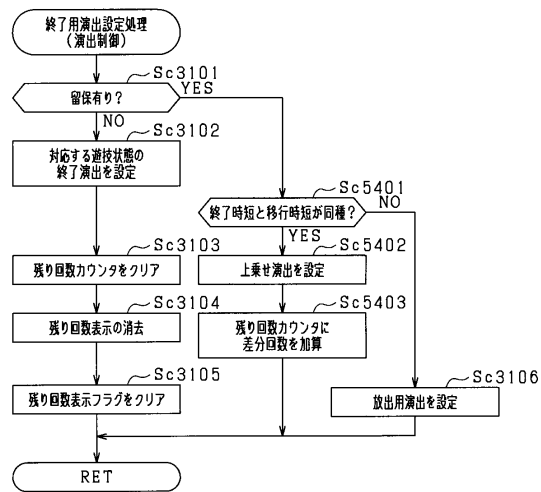


30

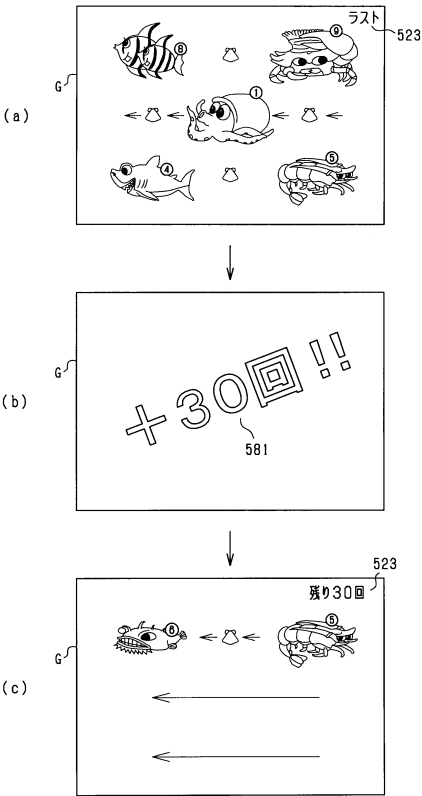
40

50

【図 2 7 3】



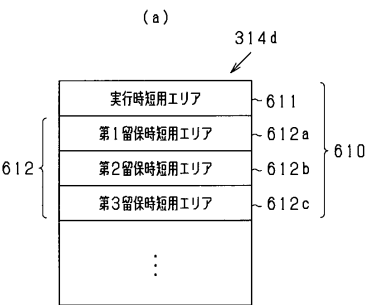
【図 2 7 4】



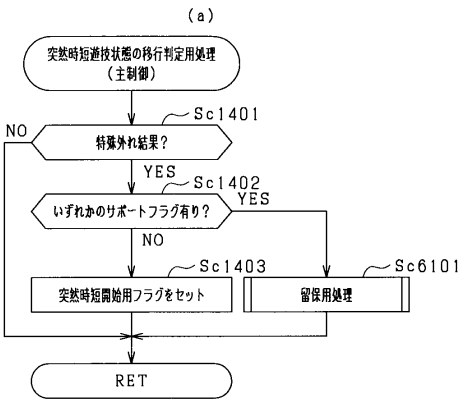
10

20

【図 2 7 5】



【図 2 7 6】

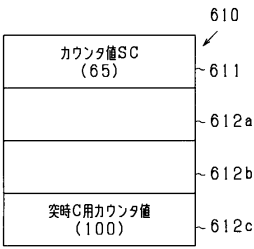


30

(b)

カウンタエリア	対応する時短遊技状態	優先度
第1留保時短用エリア	突然時短遊技状態A	1
第2留保時短用エリア	突然時短遊技状態B	2
第3留保時短用エリア	突然時短遊技状態C	3

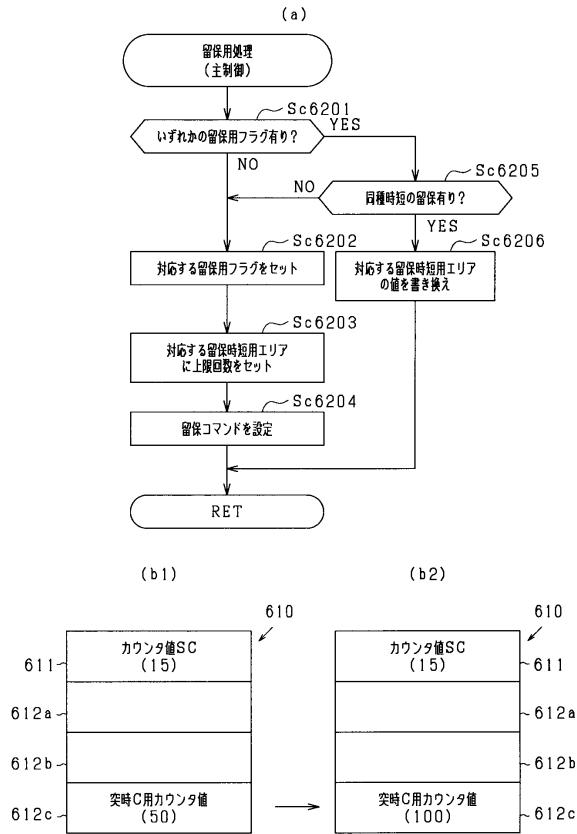
(b)



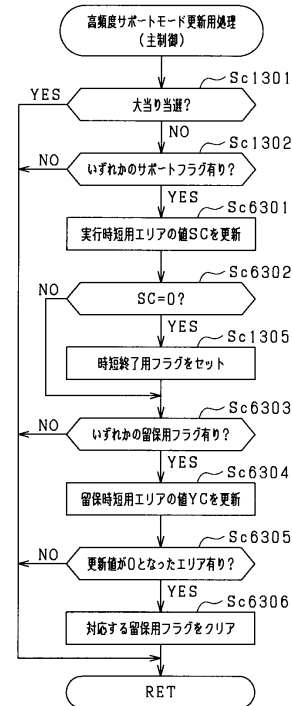
40

50

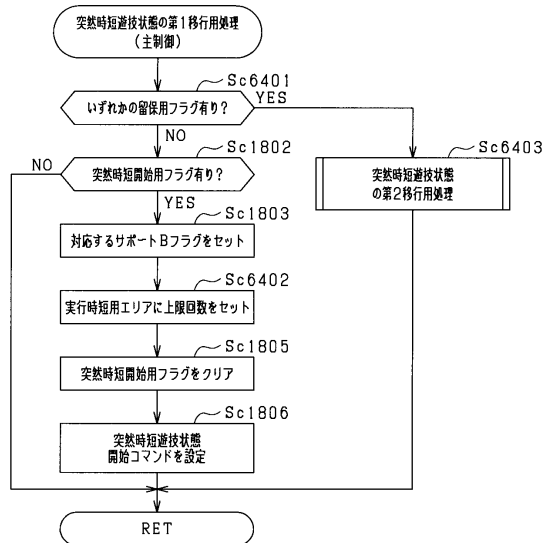
【図 277】



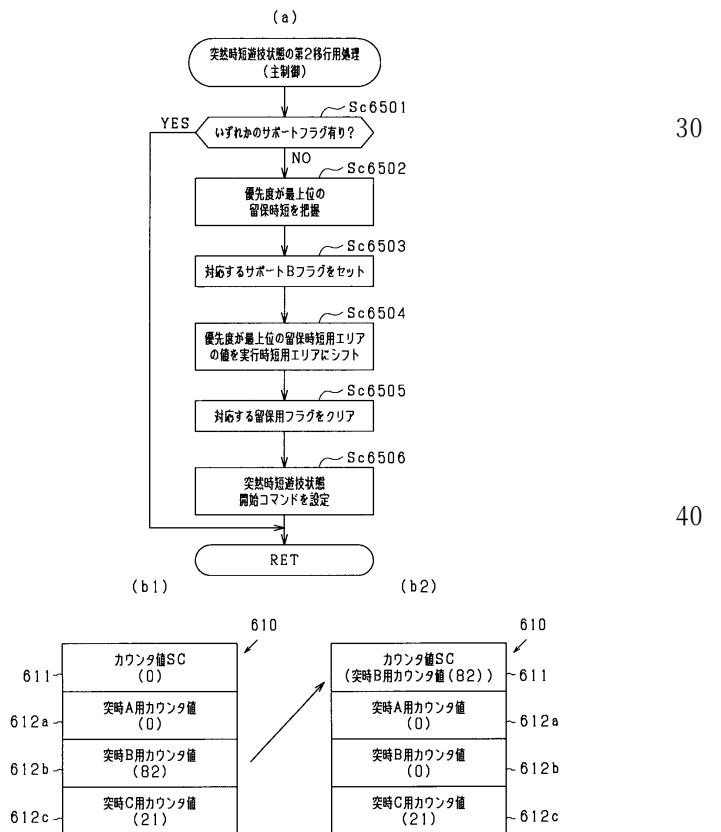
【図 278】



【図 279】



【図 280】



10

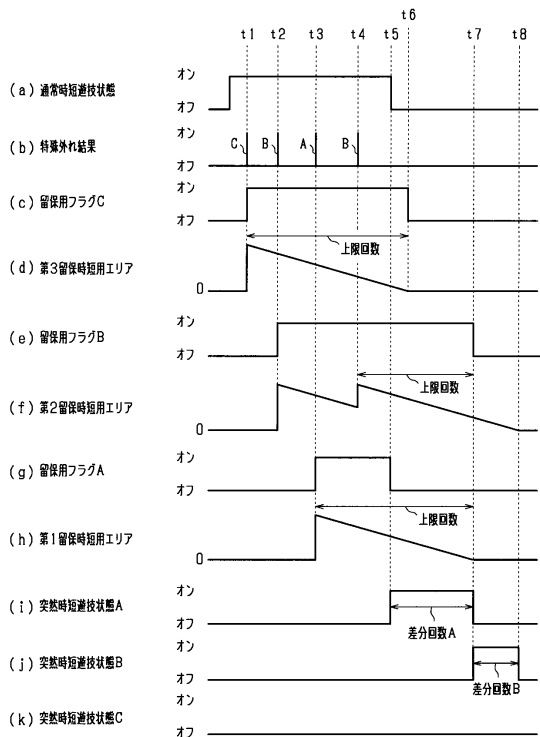
20

30

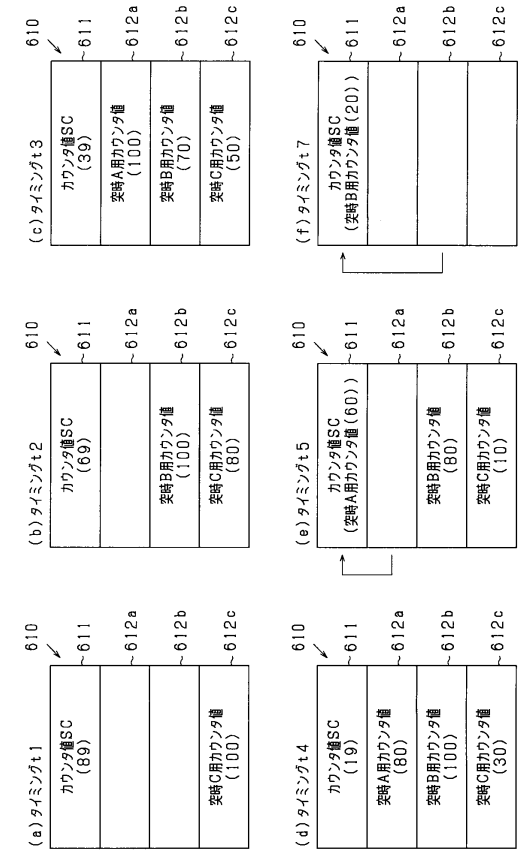
40

50

【図 2 8 1】



【図 2 8 2】



【図 2 8 3】

(a) 時短遊技状態の種別

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数
通常時短遊技状態	低	150回
突然時短遊技状態A	高	100回
突然時短遊技状態B	低	100回

(b) 各時短遊技状態の優先度

時短遊技状態の種別	優先度
突然時短遊技状態A	1
通常時短遊技状態	2
突然時短遊技状態B	3

【図 2 8 4】

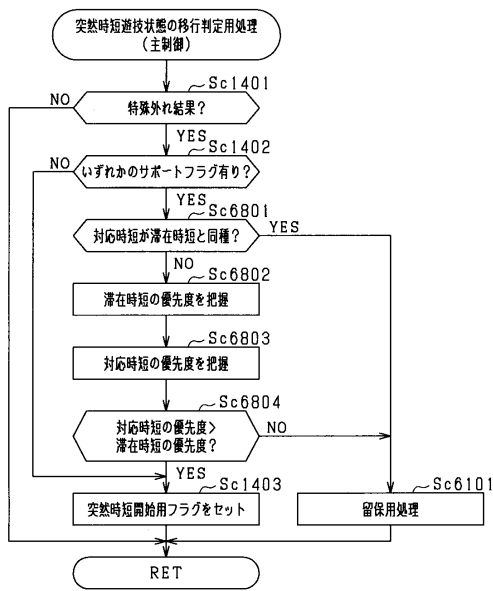
(a)

時短遊技状態の種別	サポート抽選	普図遊技回
	当選確率	変動表示時間
突然時短遊技状態A	1/5	0.1sec
通常時短遊技状態、突然時短遊技状態B	1/5	0.5sec

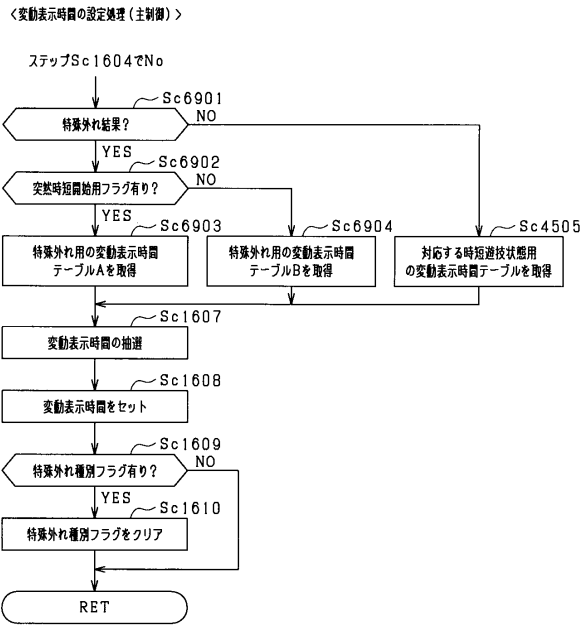
(b)

時短遊技状態の種別	役物開閉遊技		
	開放回数	開放期間	インターバル期間
突然時短遊技状態A	2回	2sec	0.2sec
通常時短遊技状態、突然時短遊技状態B	2回	1sec	0.2sec

【図 285】



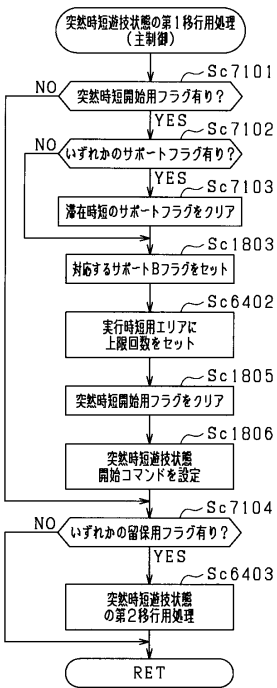
【図 286】



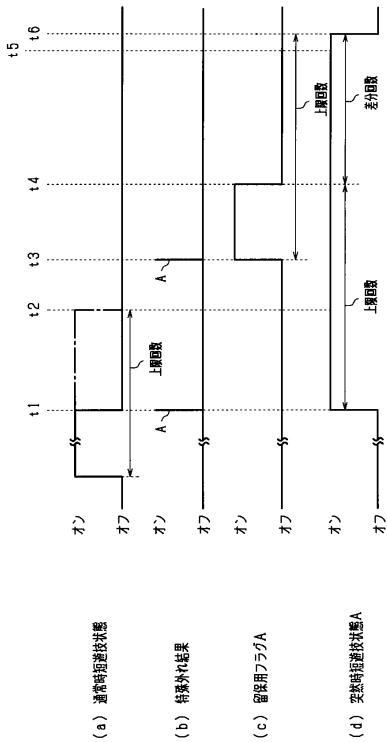
10

20

【図 287】



【図 288】

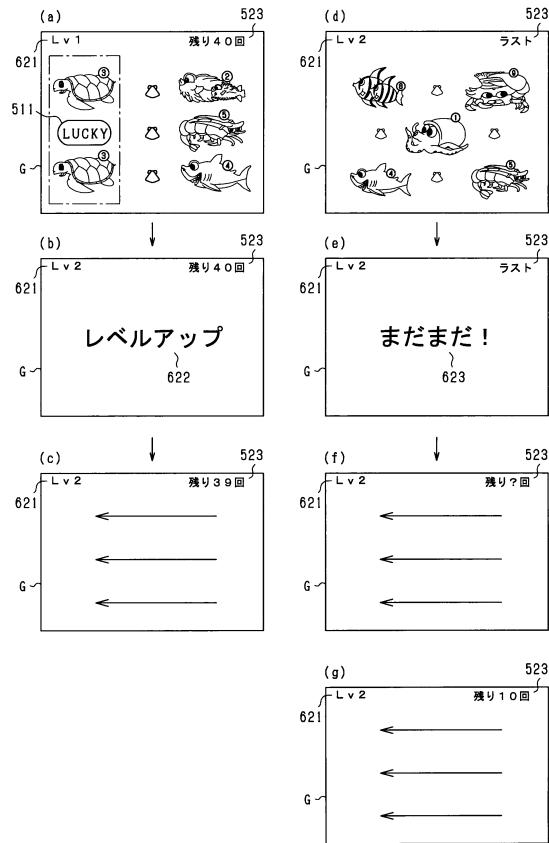


30

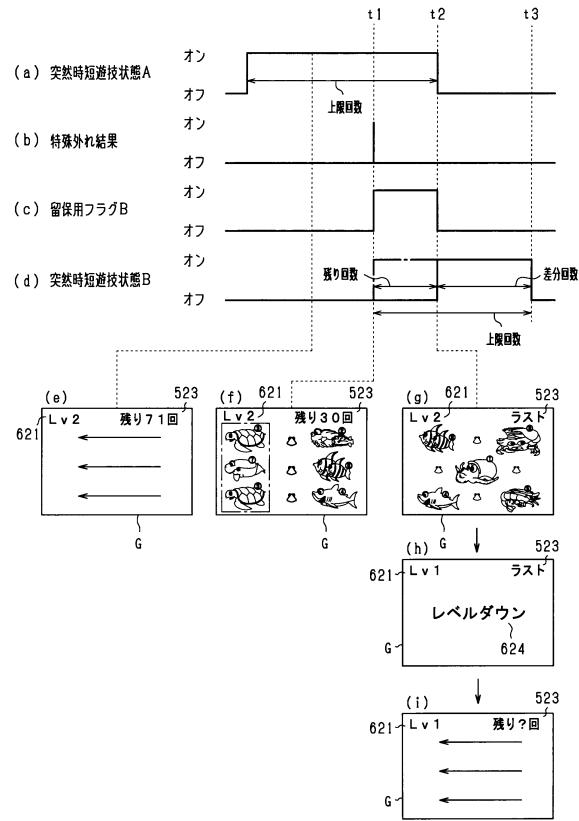
40

50

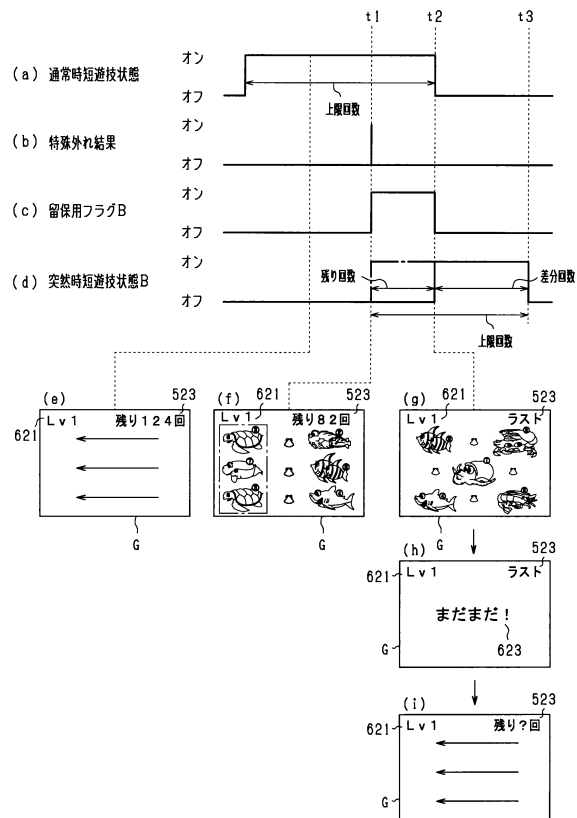
【図 2 8 9】



【図 2 9 0】



【図 2 9 1】



【図 2 9 2】

事象		対応処理
A	通常時短遊技状態中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 (通常時短遊技状態が途中終了)
B	通常時短遊技状態中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bが留保 (通常時短遊技状態が継続)
C	突然時短遊技状態A中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bが留保 (通常時短遊技状態が継続)
D	突然時短遊技状態B中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 (突然時短遊技状態Bが途中終了)

【図 2 9 3】

(a)天井時短遊技状態

移行条件	抽選モード	サポートモード
外れ遊技回数が800回	低確率モード	第2高頻度サポートモード

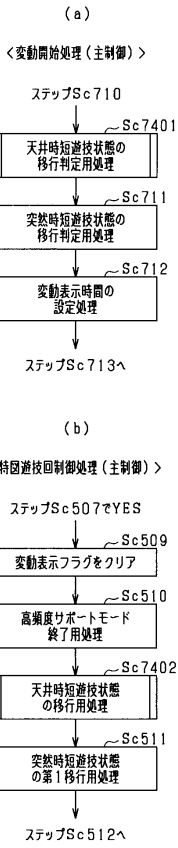
(b)時短遊技状態の種別

時短遊技状態の種別	入賞期待値	上限回数
天井時短遊技状態	低	500回
通常時短遊技状態	低	150回
突然時短遊技状態A	高	100回
突然時短遊技状態B	低	100回

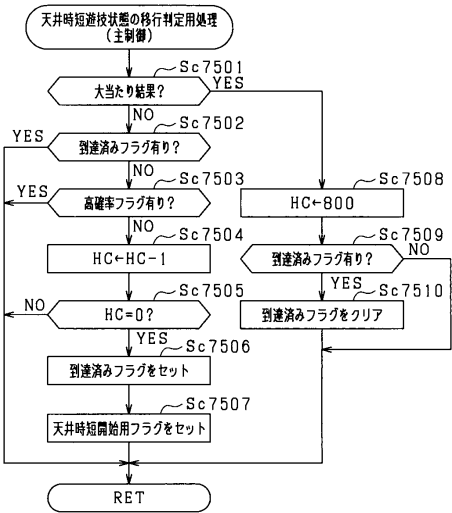
(c)各時短遊技状態の優先度

時短遊技状態の種別	優先度
天井時短遊技状態	1
突然時短遊技状態A	2
通常時短遊技状態	3
突然時短遊技状態B	4

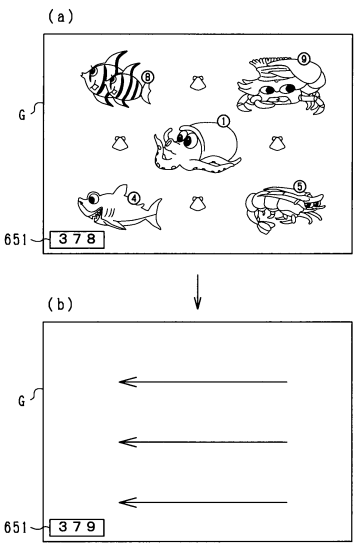
【図 2 9 4】



【図 2 9 5】



【図 2 9 6】



10

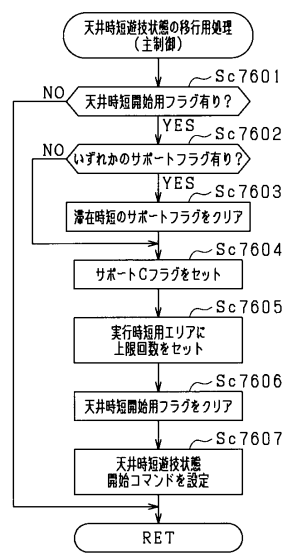
20

30

40

50

【図 2 9 7】



【図 2 9 8】

事象		対応処理
A	天井時短遊技状態中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aが留保 (天井時短遊技状態が継続)
B	突然時短遊技状態B中に特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aに移行 (突然時短遊技状態Bが途中終了)
C	天井時短遊技状態中に特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Aが留保 (天井時短遊技状態が継続)
D	突然時短遊技状態A中に天井到達	天井時短遊技状態に移行 (突然時短遊技状態Aが途中終了)
E	突然時短遊技状態B中に天井到達	天井時短遊技状態に移行 (突然時短遊技状態Bが途中終了)

10

20

【図 2 9 9】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～9	大当たり結果	1/300
10～49	特殊外れ結果	40/3000
50～2999	通常外れ結果	2950/3000

(b) 特殊外れ結果の種別

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	対応処理	確率
10～39	特殊外れ結果A～C	突然時短遊技状態への移行又は留保	1/100(高)
40～49	特殊外れ結果D～F	留保の解除	1/300(低)

【図 3 0 0】

(a) 特殊外れ結果A～C

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	割合
10～19	特殊外れ結果A	1/3(中)
20～34	特殊外れ結果B	1/2(高)
35～39	特殊外れ結果C	1/6(低)

(b) 特殊外れ結果D～F

大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	割合
40～41	特殊外れ結果D	1/5(低)
42～45	特殊外れ結果E	4/10(高)
46～49	特殊外れ結果F	4/10(高)

(c) 各特殊外れ結果の対応処理

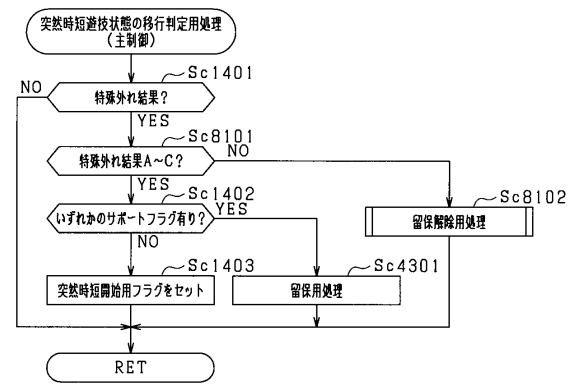
特殊外れ結果の種別	対応処理
特殊外れ結果A	突然時短遊技状態Aへの移行又は留保
特殊外れ結果B	突然時短遊技状態Bへの移行又は留保
特殊外れ結果C	突然時短遊技状態Cへの移行又は留保
特殊外れ結果D	突然時短遊技状態Aの留保取り消し
特殊外れ結果E	突然時短遊技状態Bの留保取り消し
特殊外れ結果F	突然時短遊技状態Cの留保取り消し

30

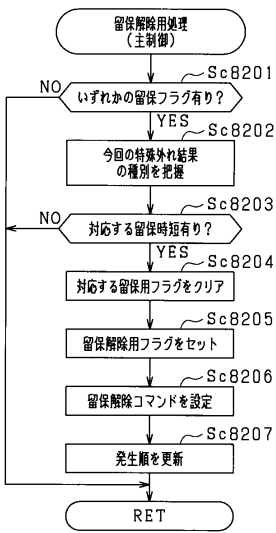
40

50

【図 3 0 1】



【図 3 0 2】

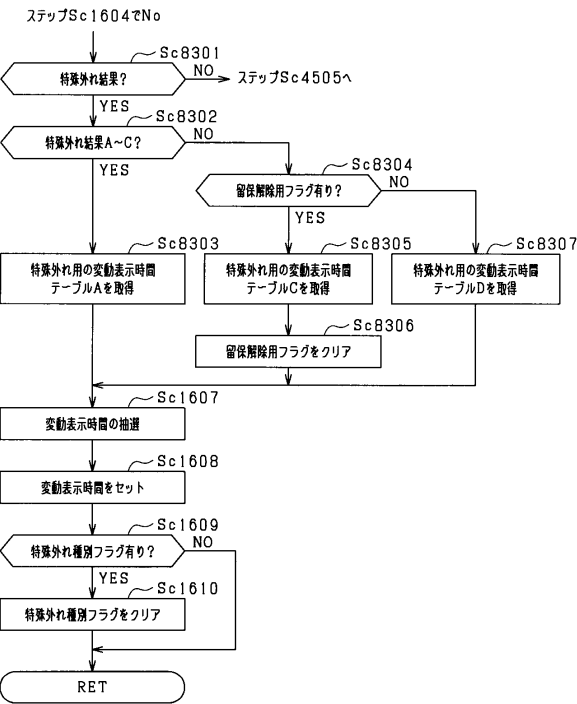


10

20

【図 3 0 3】

＜変動表示時間の設定処理 (主制御)＞



【図 3 0 4】

(a) 特殊外れ用の変動表示時間テーブルC(時短遊技状態用(留保解除時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンZ3	20sec	特殊リーチ外れC

(b) 特殊外れ用の変動表示時間テーブルD(時短遊技状態用(非解除時))

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~49	変動パターン21H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
50~99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れD(ガセ)

(c) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

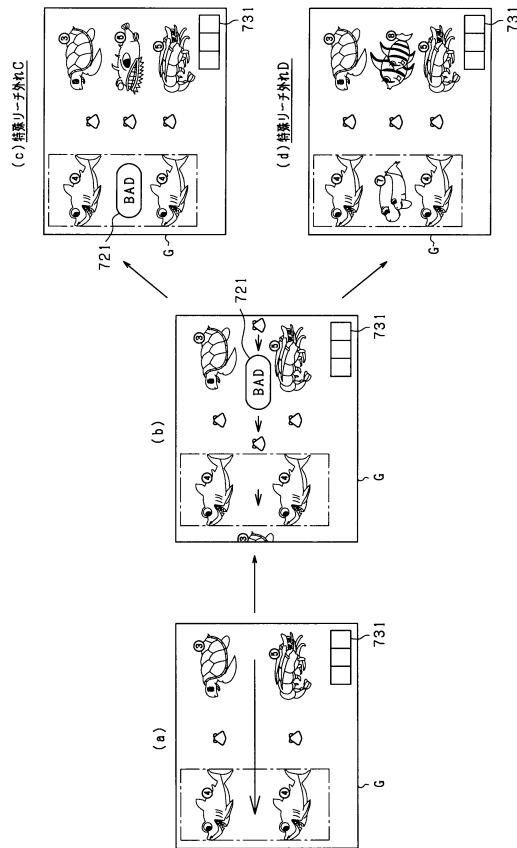
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン21H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
40~84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95~97	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
98	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)
99	変動パターンZ4	15sec	特殊リーチ外れD(ガセ)

30

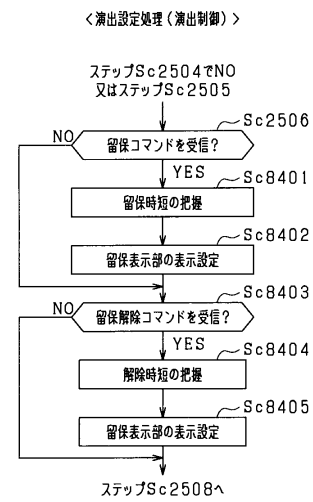
40

50

【図 305】



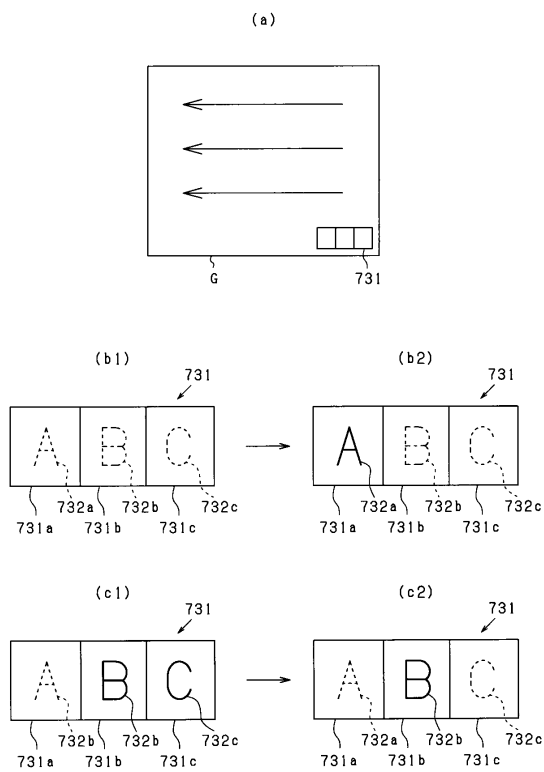
【図 306】



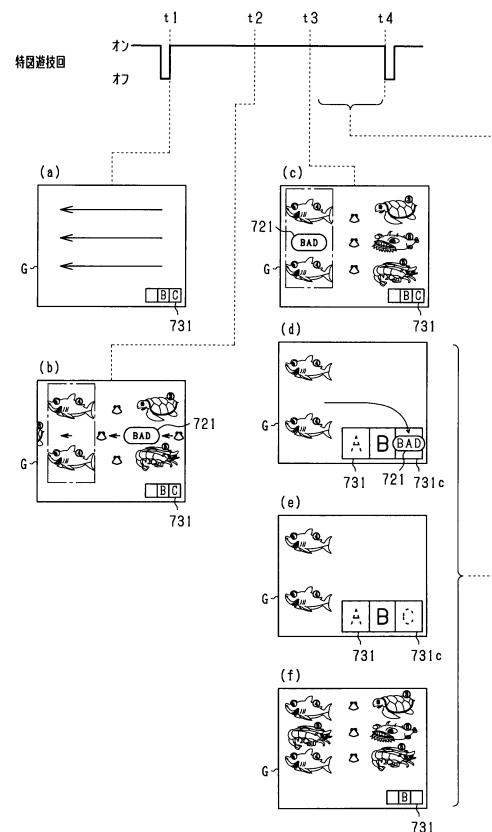
10

20

【図 307】



【図 308】

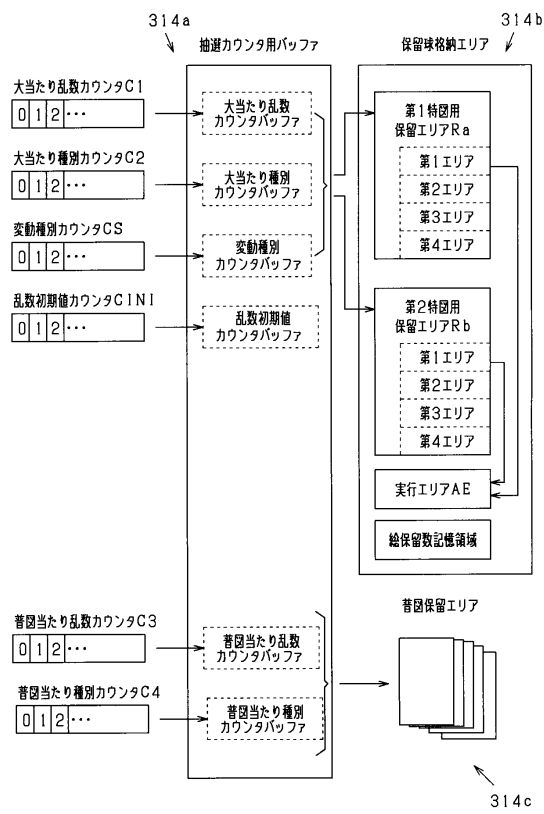


30

40

50

【図 3 0 9】



【図 3 1 0】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特殊外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2960/3000

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

【図 3 1 1】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0~64	4R確定大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65~99	4R通常大当たり結果	低確率モード	第1高頻度サポートモード(100回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	開閉実行モード後のサポートモード
0~64	10R確定大当たり結果	高確率モード	第1高頻度サポートモード
65~99	4R通常大当たり結果	低確率モード	第1高頻度サポートモード(100回)

(c) 突然時短遊技状態			
移行要機	抽選モード	サポートモード	第2高頻度サポートモード(100回)
特殊外れ結果	低確率モード		

【図 3 1 2】

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

(b) 第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~89	サポート当選結果	9/10
90~99	普図外れ結果	1/10

(c) 第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

10

20

30

40

50

【図 3 1 3】

(a) 普図当たり種別テーブル

普図当たり種別カウンタC4	普図当たり種別	役物開閉遊技			
		役物開閉モード		役物開閉遊技	
		低頻度サポートモード	第1、第2高頻度サポートモード	第1高入賞役物開閉遊技	第2高入賞役物開閉遊技
0~49	サポート当選結果A	低入賞役物開閉遊技			
50~99	サポート当選結果B				

(b) 低入賞役物開閉遊技

オープニング	5sec	1回目開放	0.1sec	1回目閉鎖	1.5sec	2回目開放	0.1sec	エンディング	5sec

【図 3 1 4】

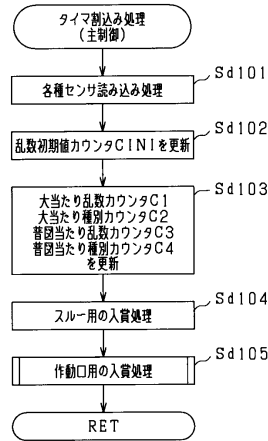
(a) 第1高入賞役物開閉遊技

オープニング	0.1sec	開放	1.5sec	エンディング	0.1sec

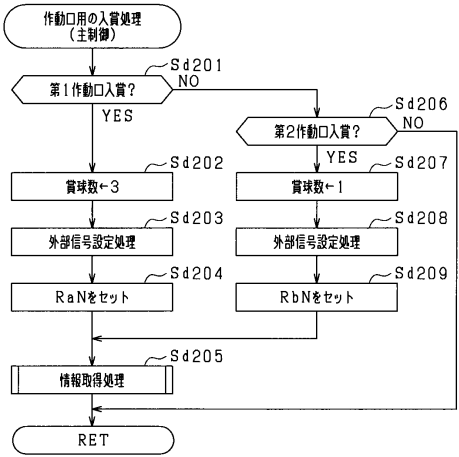
(b) 第2高入賞役物開閉遊技

オープニング	0.1sec	1回目開放	2sec	1回目閉鎖	0.3sec	2回目開放	2sec	エンディング	0.1sec

【図 3 1 5】



【図 3 1 6】



10

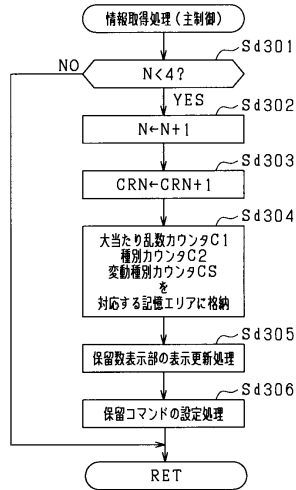
20

30

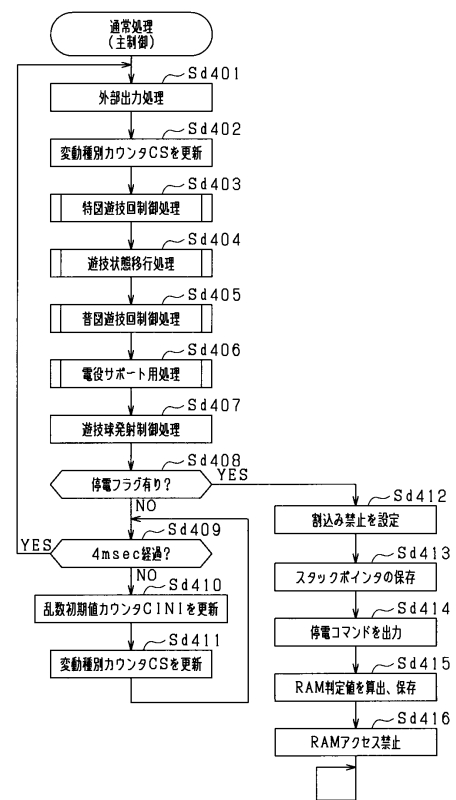
40

50

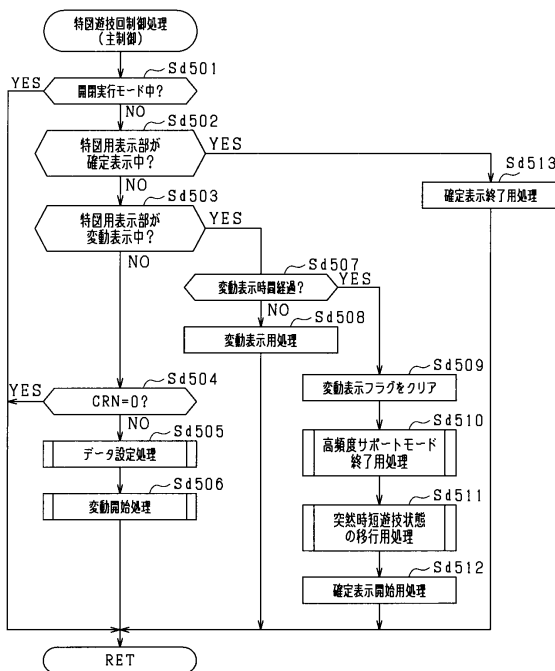
【図 3 1 7】



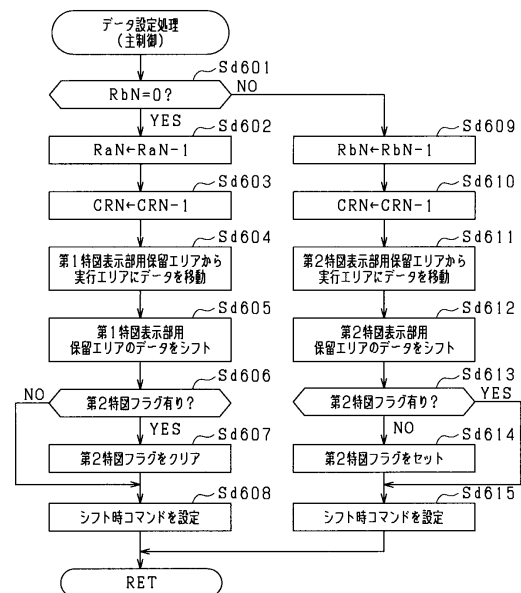
【図 3 1 8】



【図 3 1 9】



【図 3 2 0】



10

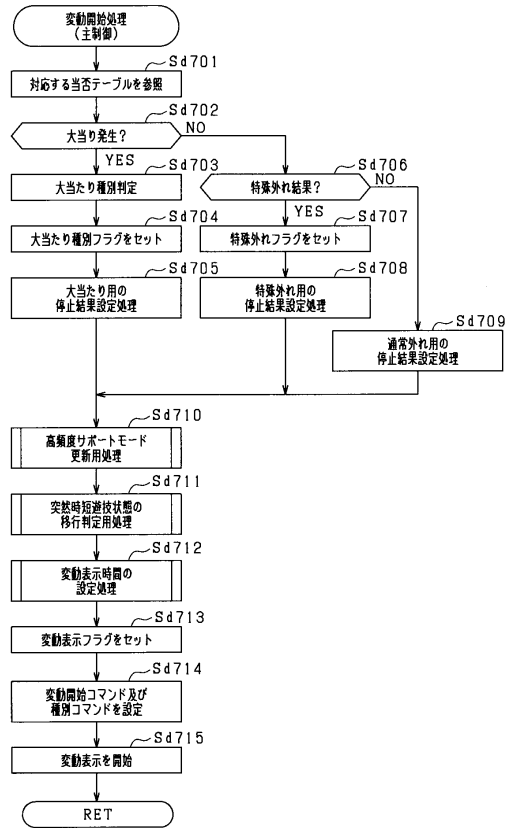
20

30

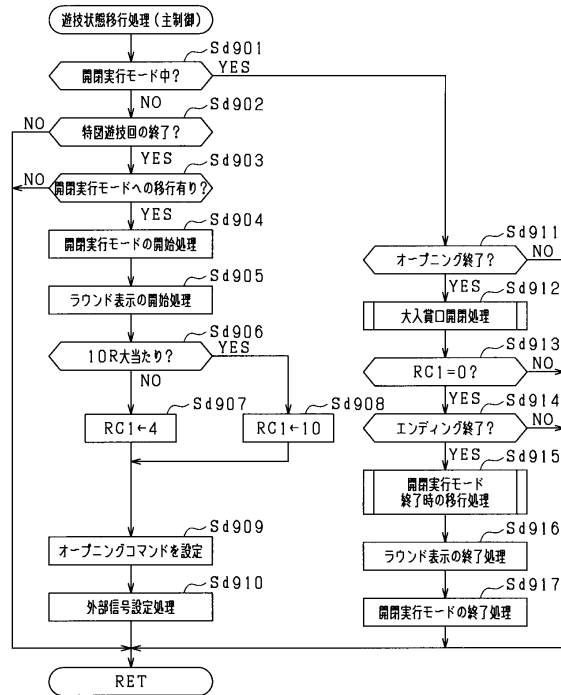
40

50

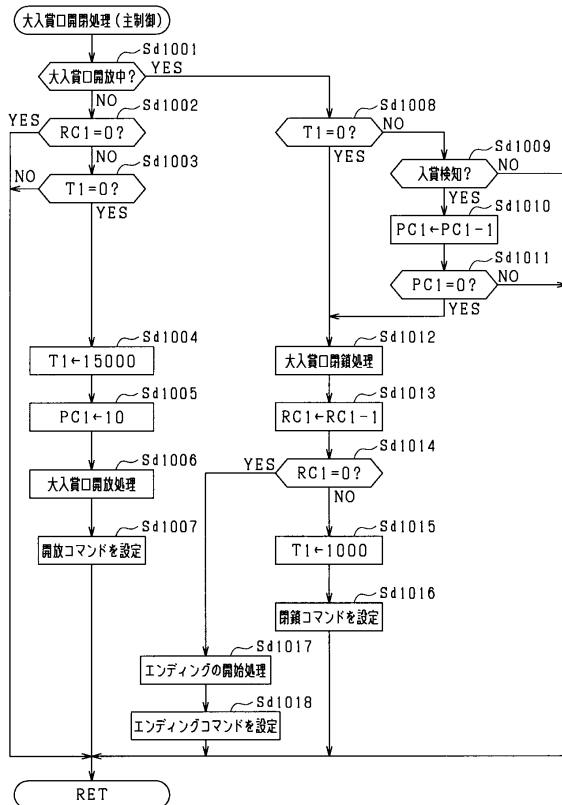
【図 3 2 1】



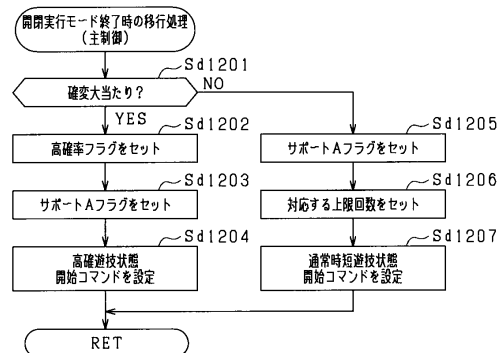
【図 3 2 2】



【図 3 2 3】



【図 3 2 4】



10

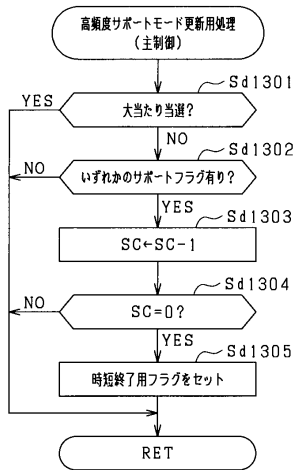
20

30

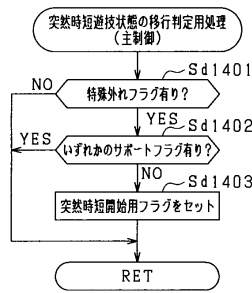
40

50

【図 3 2 5】



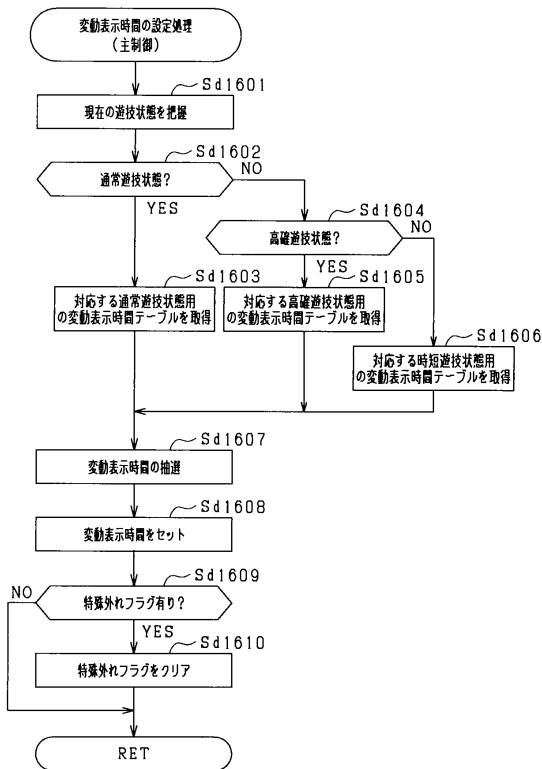
【図 3 2 6】



10

20

【図 3 2 7】



【図 3 2 8】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

30

(b) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

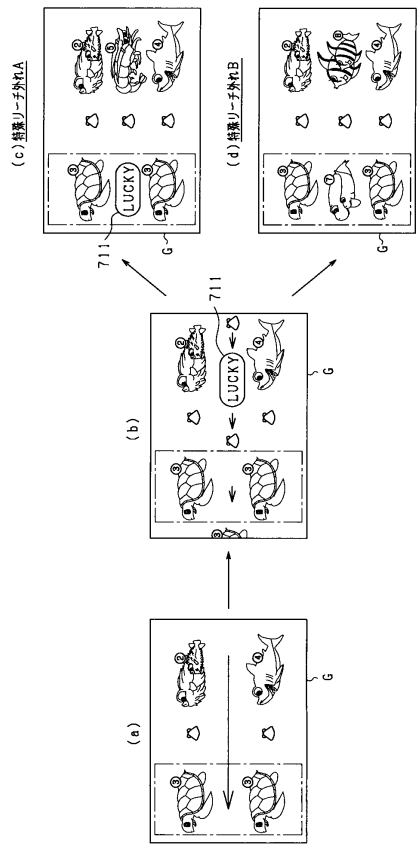
(c) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~64	変動パターン1H	8sec(保0~保2) 4sec(保3~保4)	完全外れ
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB(ガセ)

40

50

【図 3 2 9】



【図 3 3 0】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

10

20

【図 3 3 1】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~80	変動パターンW1	15sec	ノーマルリーチ外れ
81~99	変動パターンW2	60sec	SPリーチ外れ

【図 3 3 2】

(a) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目~99回目	0~99	変動パターンX1	8sec(保0~保1)	完全外れ
			4sec(保2~保4)	
100回目(最終回)	0~99	変動パターンX2	15sec	特殊リーチ外れA

(b) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
1回目~99回目	0~39	変動パターン21H	8sec(保0~保1)	完全外れ
			4sec(保2~保4)	
	40~84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
	85~94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
100回目(最終回)	0~99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ
			8sec(保0~保1)	
			4sec(保2~保4)	

(c) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目~104回目(保留分)	0~99	変動パターンX4	15sec	特殊リーチ外れA

(d) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(保留分の通常遊技状態用)

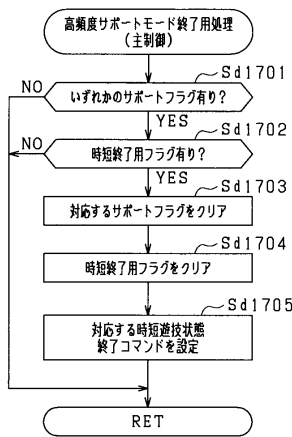
対象遊技回	変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
101回目~104回目(保留分)	0~99	変動パターンX5	8sec	完全外れ

30

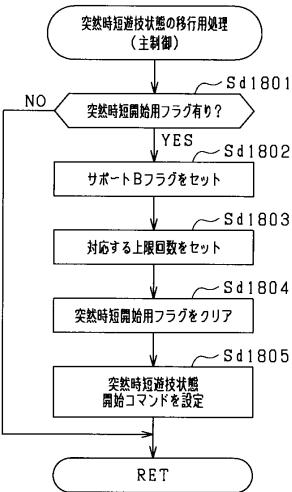
40

50

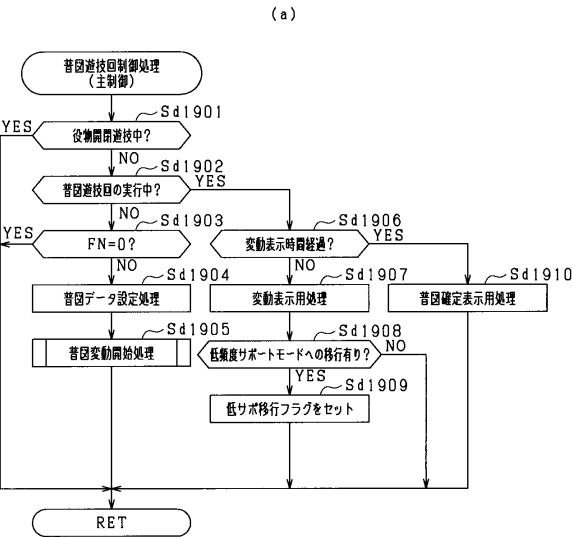
【図 3 3 3】



【図 3 3 4】



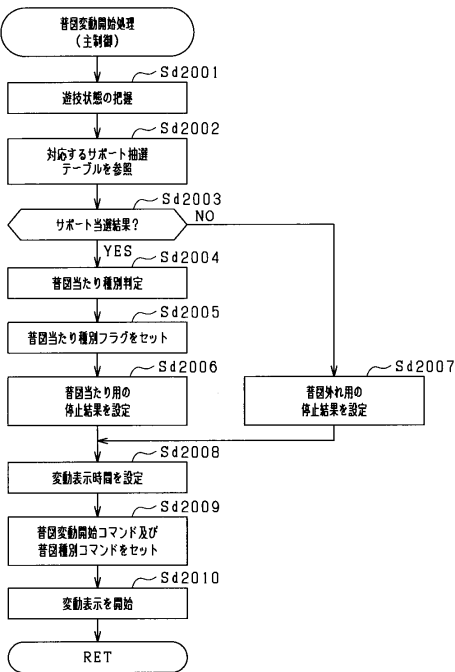
【図 3 3 5】



(b)

サポートモード	確定表示時間
低周波サポートモード	2sec
第1高周波サポートモード	0.2sec
第2高周波サポートモード	0.2sec

【図 3 3 6】



10

20

30

40

50

【図 3 3 7】

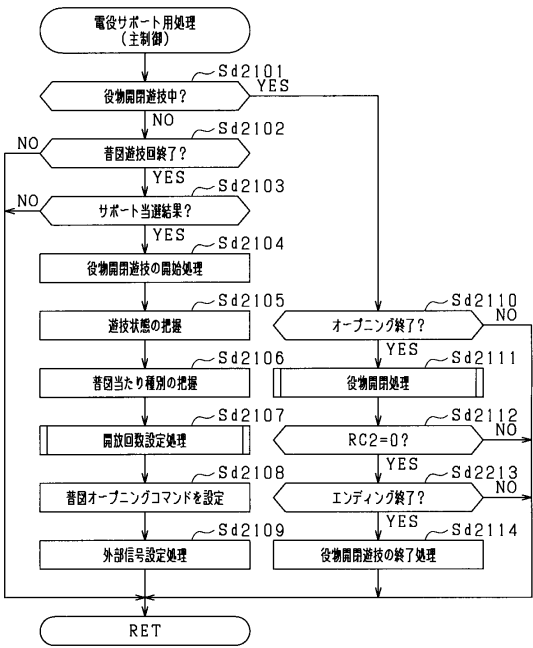
(a)

音団当たり 種別カウンタC4	音団当たり種別	停止結果	
		低頻度 サポートモード	第1、第2高頻度 サポートモード
0~49	サポート当選結果A	停止結果A	停止結果A
50~99	サポート当選結果B	停止結果B	停止結果B

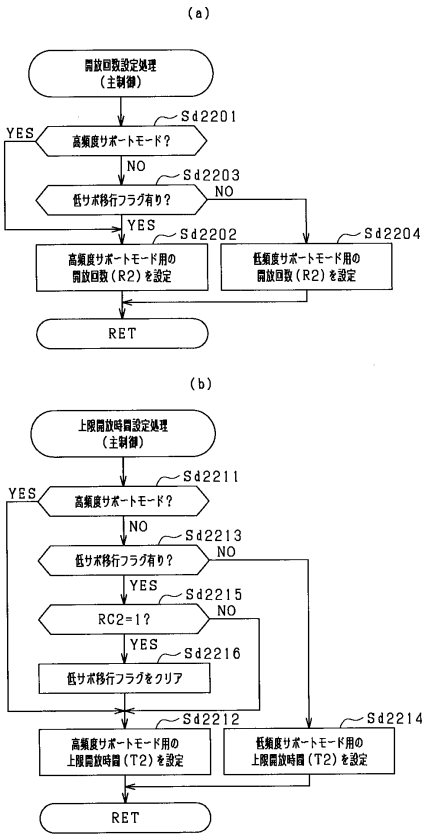
(b)

サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	30sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

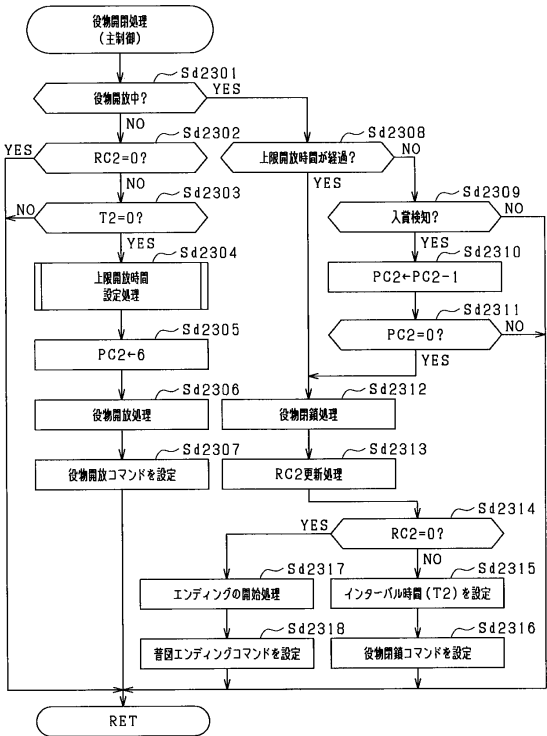
【図 3 3 8】



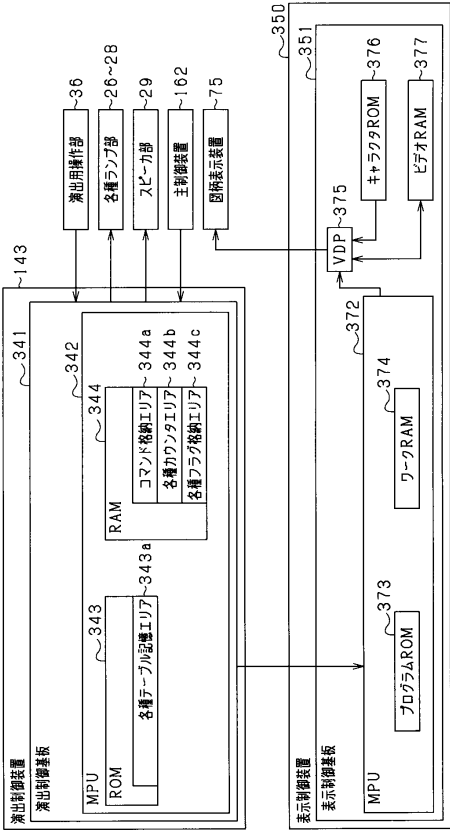
【図 3 3 9】



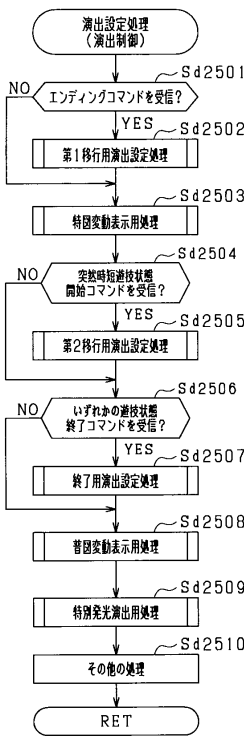
【図 3 4 0】



【図 3 4 1】



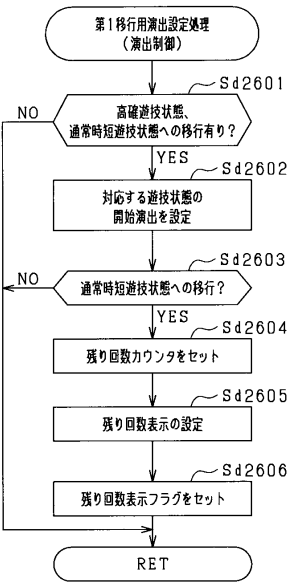
【図 3 4 2】



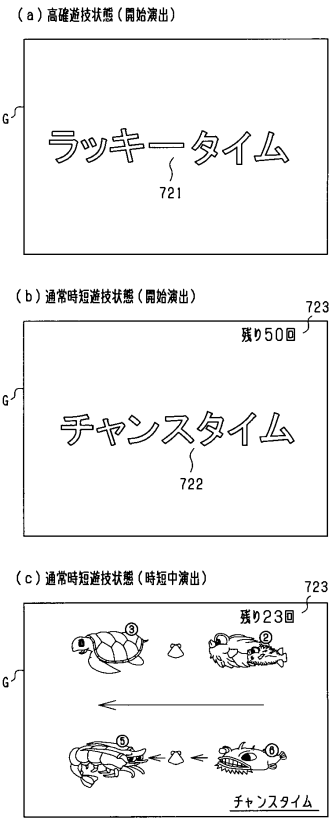
10

20

【図 3 4 3】



【図 3 4 4】

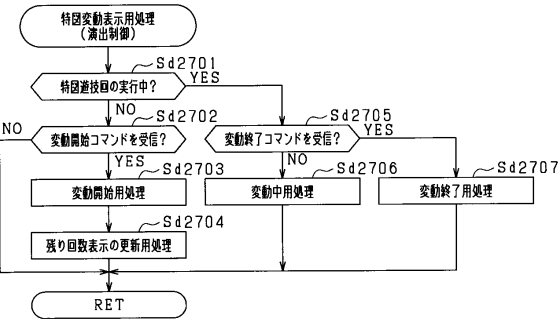


30

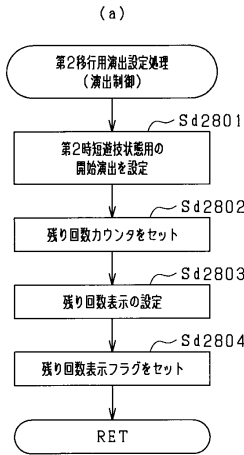
40

50

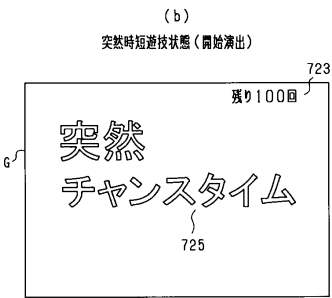
【図 3 4 5】



【図 3 4 6】

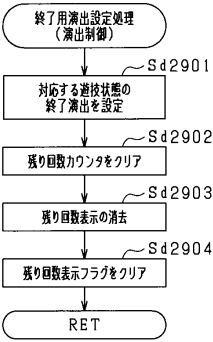


10

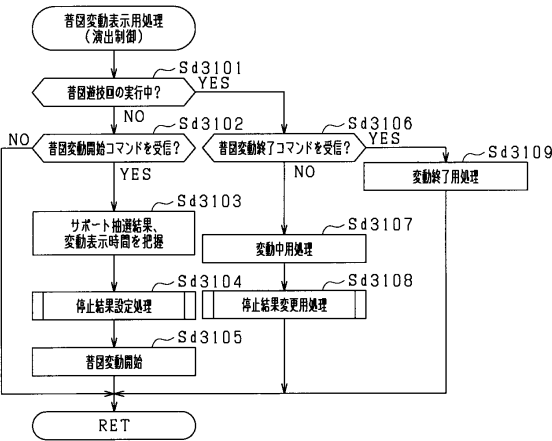


20

【図 3 4 7】



【図 3 4 8】

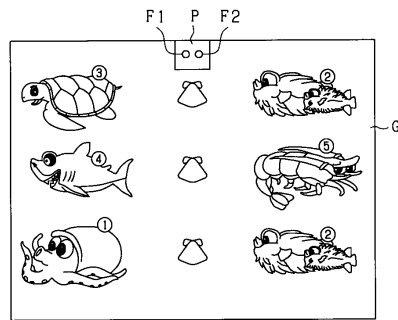


30

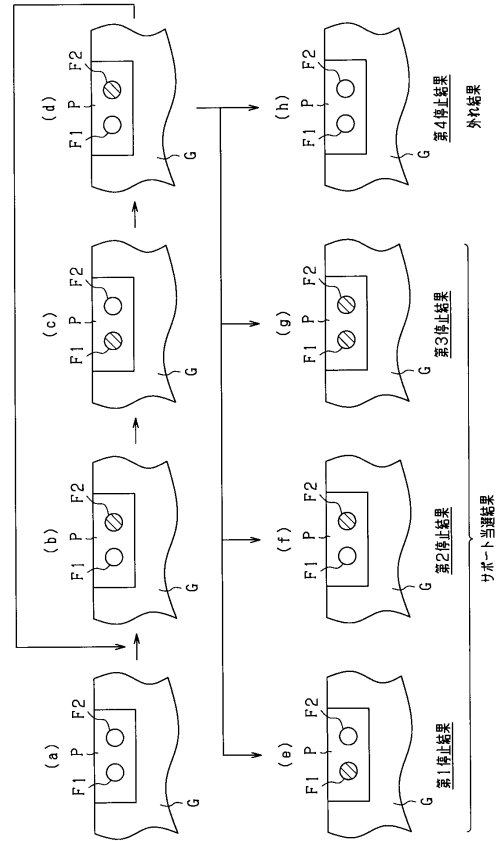
40

50

【図 3 4 9】



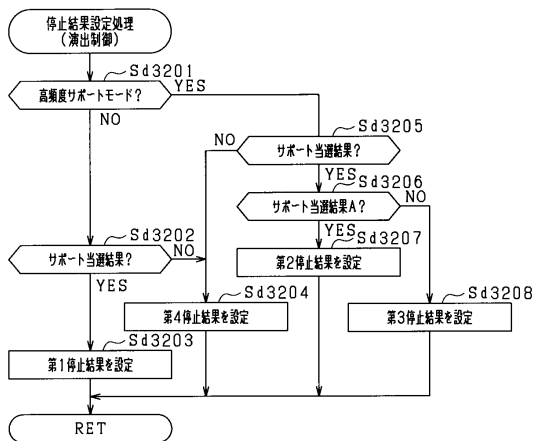
【図 3 5 0】



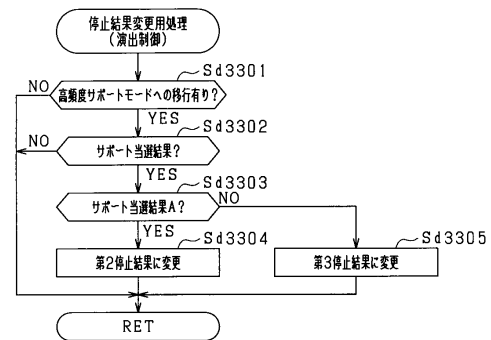
10

20

【図 3 5 1】



【図 3 5 2】

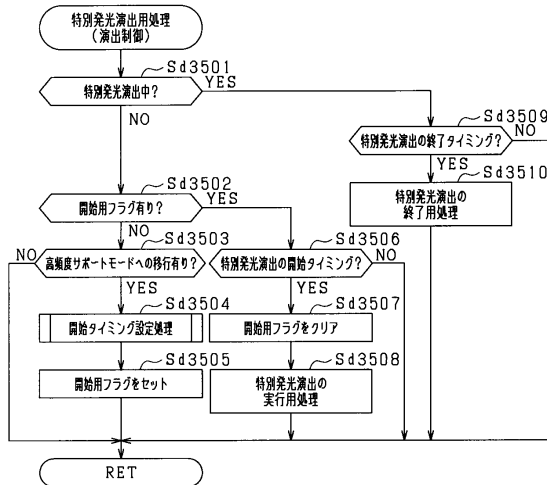


30

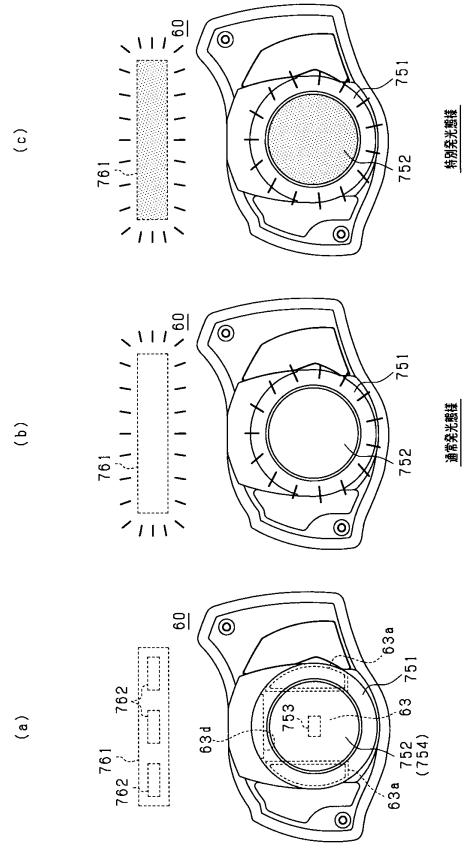
40

50

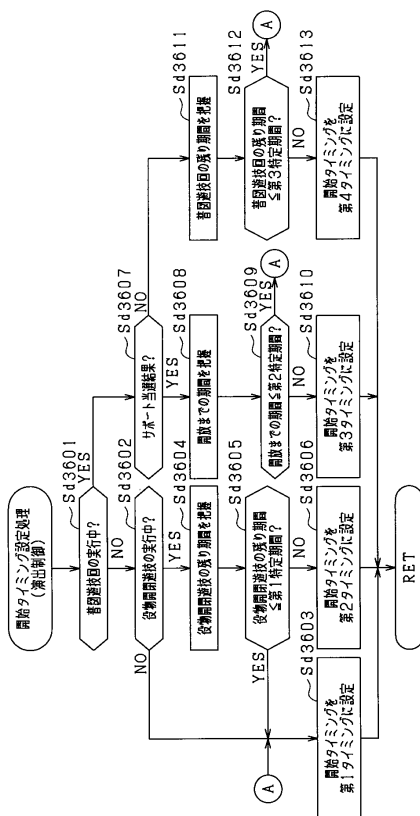
【図 3 5 3】



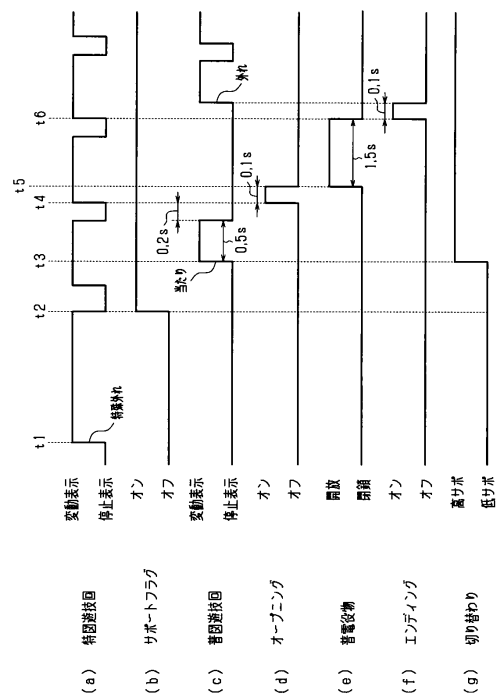
【図 3 5 4】



【図 3 5 5】



【図 3 5 6】



10

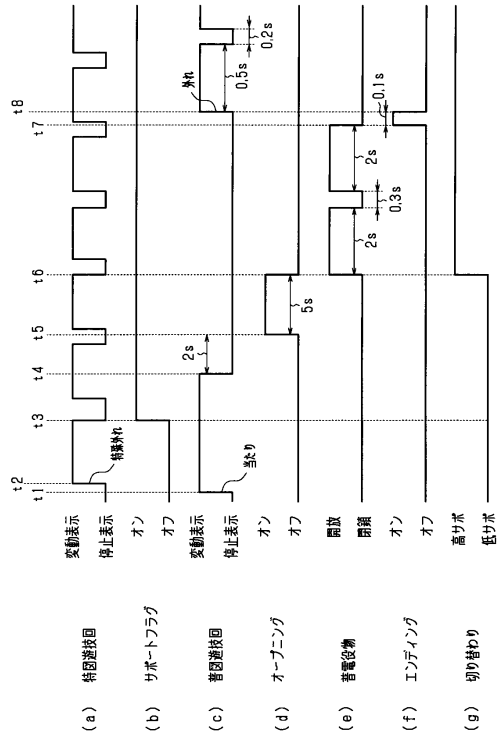
20

30

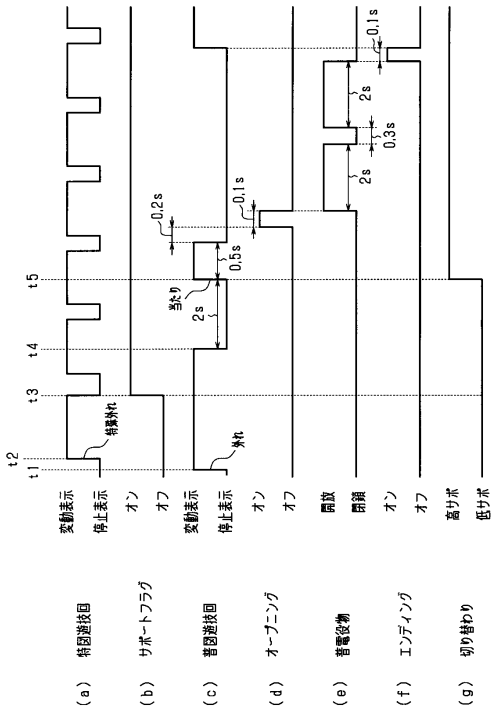
40

50

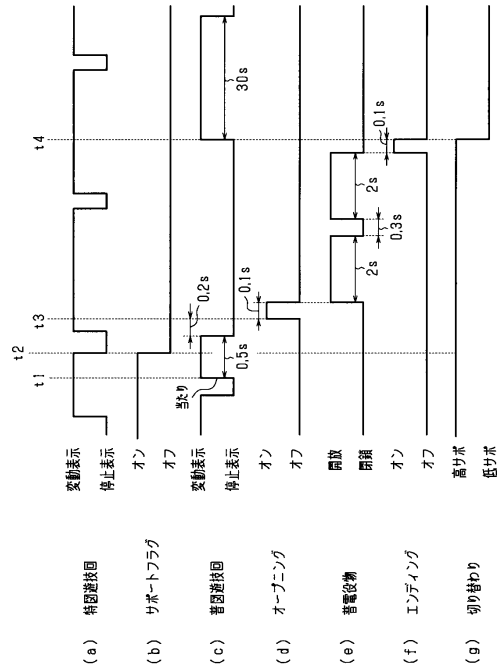
【図 3 5 7】



【図 3 5 8】



【図 3 5 9】



【図 3 6 0】

(a)

サポートフラグ セット時の状況	役物間遷移 の返り期間	特別発光演出の開始タイミング
役物間遷移の実行中	短い	サポートフラグのセット時 (第1タイミング)
	長い	役物間遷移の終了時 (第2タイミング)

(b)

サポートフラグ セット時の状況	普電役物 の開放までの期間	特別発光演出の開始タイミング
普図遷移目 (当たり) の実行中	短い	サポートフラグのセット時 (第1タイミング)
	長い	普電役物の開放時 (第3タイミング)

(c)

サポートフラグ セット時の状況	普図遷移目 の返り期間	特別発光演出の開始タイミング
普図遷移目 (外れ) の実行中	短い	サポートフラグのセット時 (第1タイミング)
	長い	次の普図遷移目の開始時 (第4タイミング)

(d)

サポートフラグ セット時の状況	特別発光演出の開始タイミング
普図遷移目及び 役物間遷移を不実行	サポートフラグのセット時 (第1タイミング)

10

20

30

40

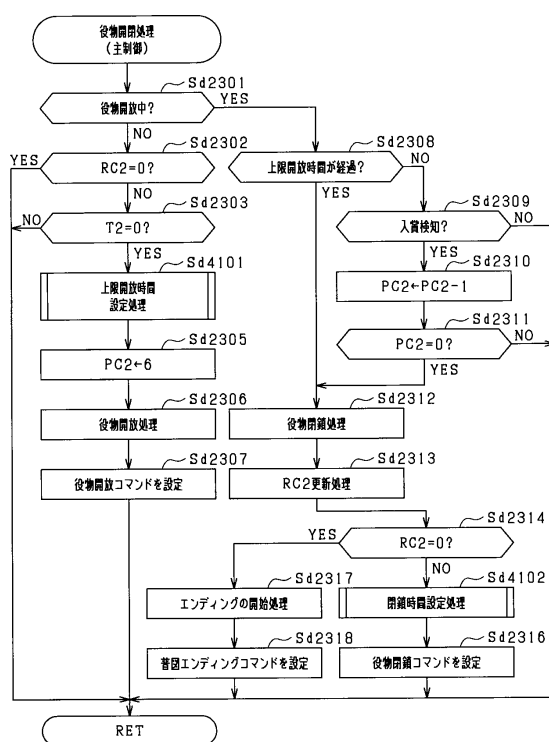
50

【図 3 6 1】

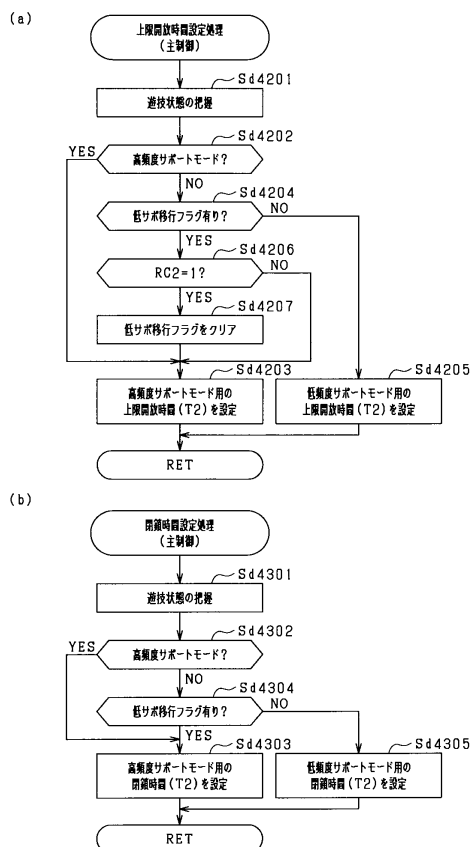
a) 第1高入賞役物開閉遊技				
オープニング	賭放	1回目閉鎖	2回目開放	エンディング
0. 1sec	1. 5sec	0. 3sec	1. 5sec	0. 1sec

b) 第2高入賞役物開閉遊技				
オープニング	1回目開放	1回目閉鎖	2回目開放	エンディング
0. 1sec	2sec	0. 3sec	2sec	0. 1sec

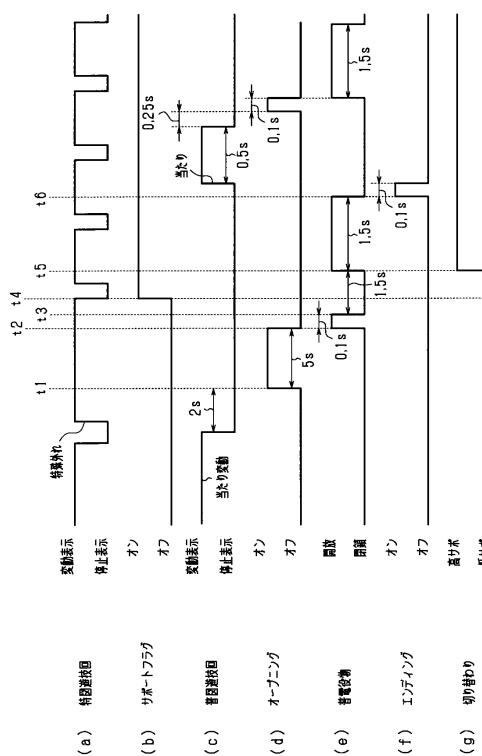
【図 3 6 2】



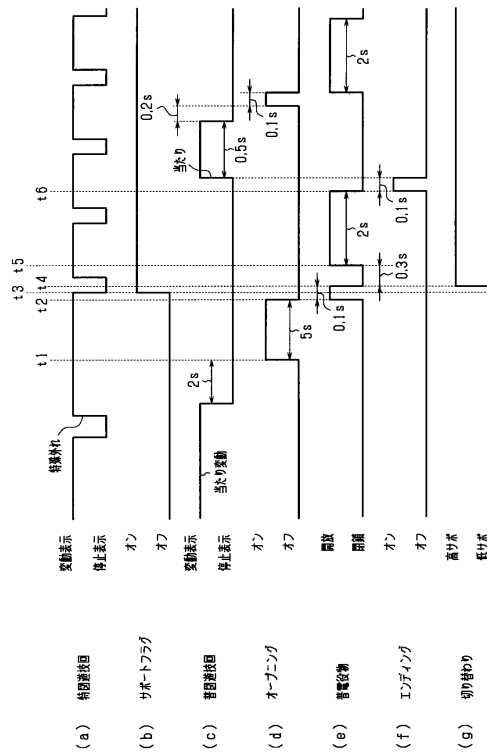
【図 3 6 3】



【図 3 6 4】



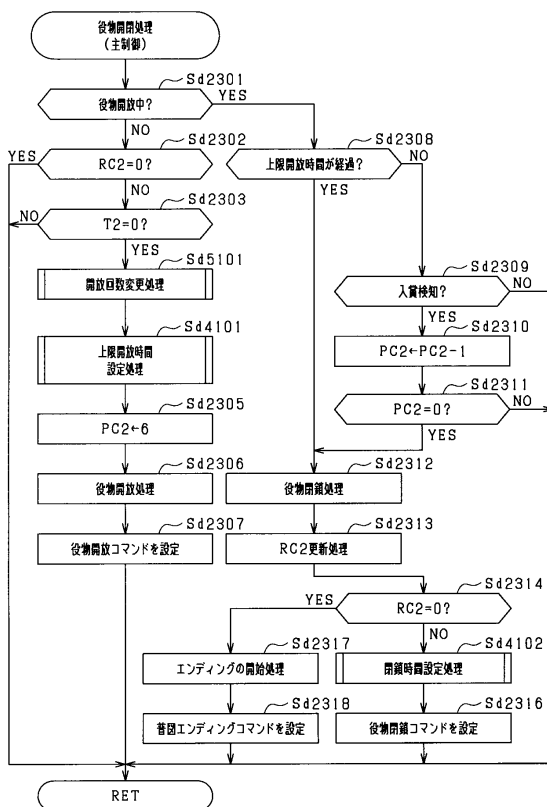
【図 3 6 5】



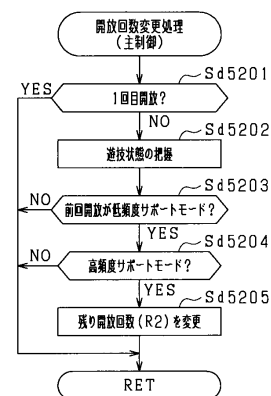
【図 3 6 6】

第2高入賞役物開演遊技		1回目開放	1回目閉鎖	2回目開放	2回目閉鎖	3回目開放	エンディング
0.1sec	2sec	0.3sec	0.3sec	2sec	0.3sec	2sec	0.1sec

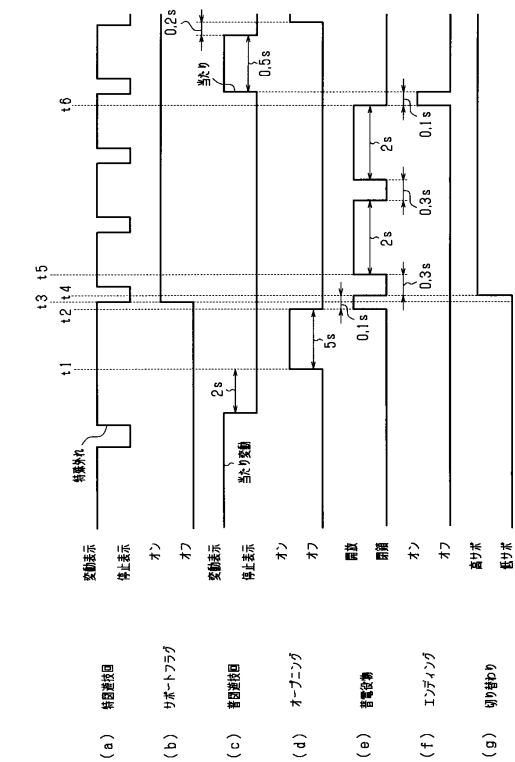
【図 3 6 7】



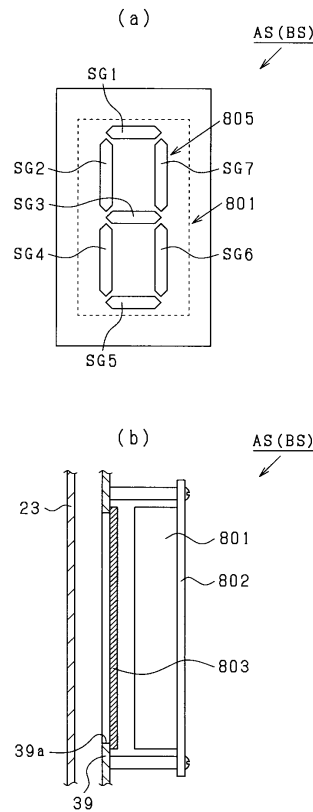
【図 3 6 8】



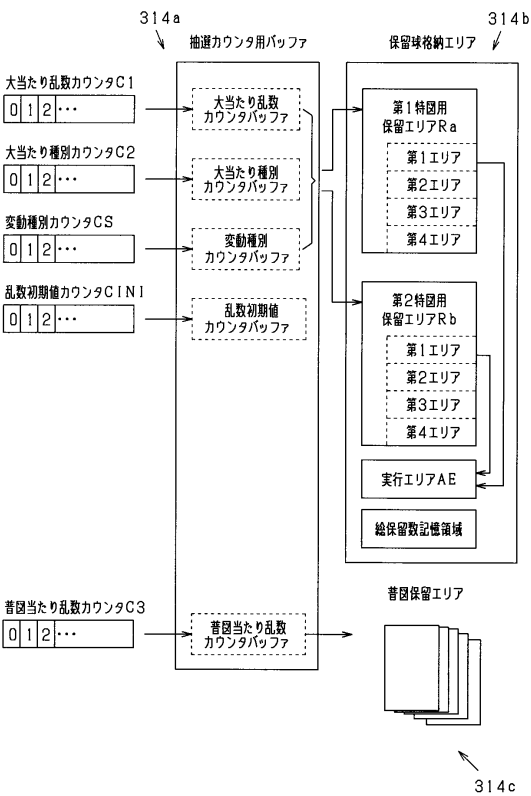
【図 3 6 9】



【図 3 7 0】



【図 3 7 1】



【図 3 7 2】

(a) 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/300
10~29	特選外れ結果	1/150
30~2999	通常外れ結果	2970/3000

(b) 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	1/60
50~2999	通常外れ結果	59/60

10

20

30

40

50

【図 3 7 3】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	抽選モード	サポートモード
0～4	10R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
5～14	7R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
15～60	3R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
61～80	7R通常大当たり結果	低確率	第1高頻度(100回)
81～99	3R通常大当たり結果	低確率	第1高頻度(100回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	抽選モード	サポートモード
0～50	10R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
51～55	7R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
56～60	3R確変大当たり結果	高確率	第1高頻度(次回まで)
61	10R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
62～65	10R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
66～69	10R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
70～73	10R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)
74	7R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
75～78	7R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
79～82	7R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
83～86	7R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)
87	3R通常大当たり結果A	低確率	第1高頻度(3000回)
88～91	3R通常大当たり結果B	低確率	第1高頻度(300回)
92～95	3R通常大当たり結果C	低確率	第1高頻度(200回)
96～99	3R通常大当たり結果D	低確率	第1高頻度(100回)

【図 3 7 4】

(a) 特殊外れ結果の種別	大当たり乱数カウンタC1	特殊外れ結果の種別	確率
	10～13	特殊外れ結果A	2/10
	14～19	特殊外れ結果B	3/10
	20～29	特殊外れ結果C	5/10
(b) 突然時短遊技状態			
種別	移行契機	抽選モード	サポートモード
	突然時短遊技状態A	特殊外れ結果A	低確率
	突然時短遊技状態B	特殊外れ結果B	低確率
	突然時短遊技状態C	特殊外れ結果C	低確率
(c) 天井時短遊技状態			
移行契機	外れ遊技回の回数が990回	抽選モード	サポートモード
		低確率	第2高頻度(1100回)

【図 3 7 5】

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1/2
50～99	普図外れ結果	1/2

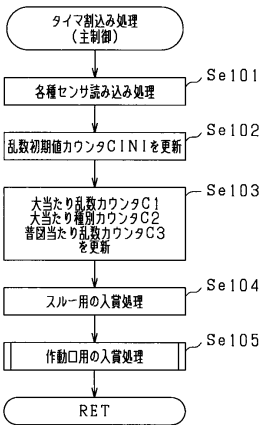
(b) 第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～89	サポート当選結果	9/10
90～99	普図外れ結果	1/10

(c) 第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0～49	サポート当選結果	1/2
50～99	普図外れ結果	1/2

【図 3 7 6】



10

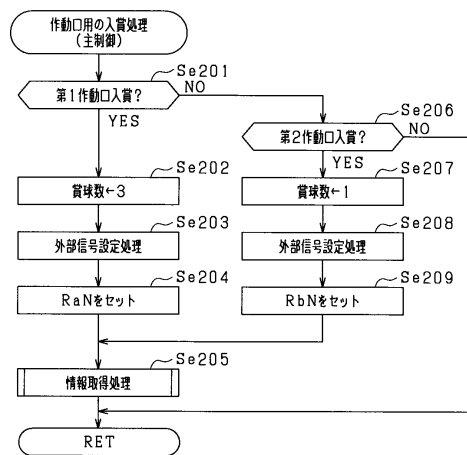
20

30

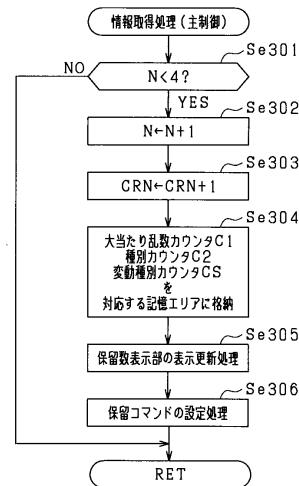
40

50

【図 3 7 7】



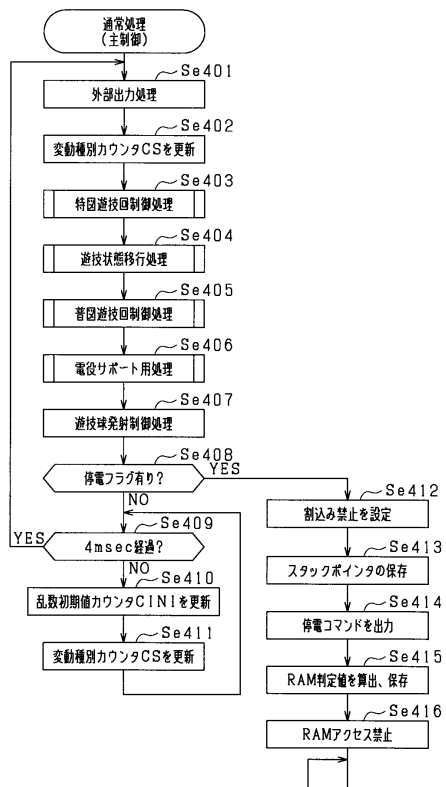
【図 3 7 8】



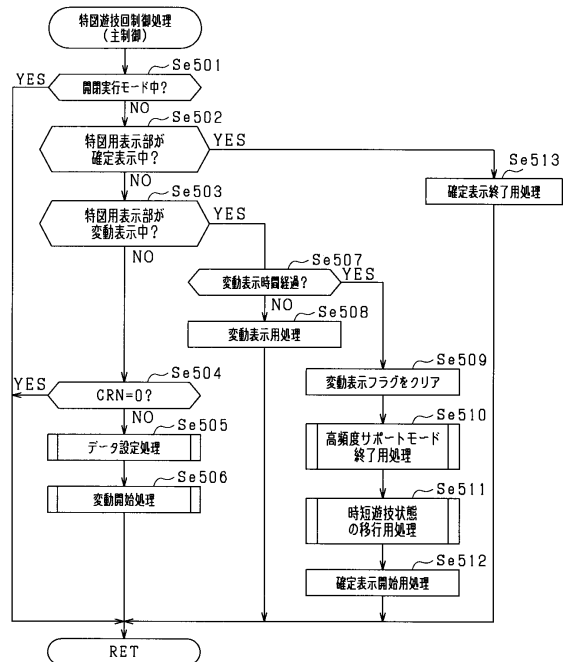
10

20

【図 3 7 9】



【図 3 8 0】

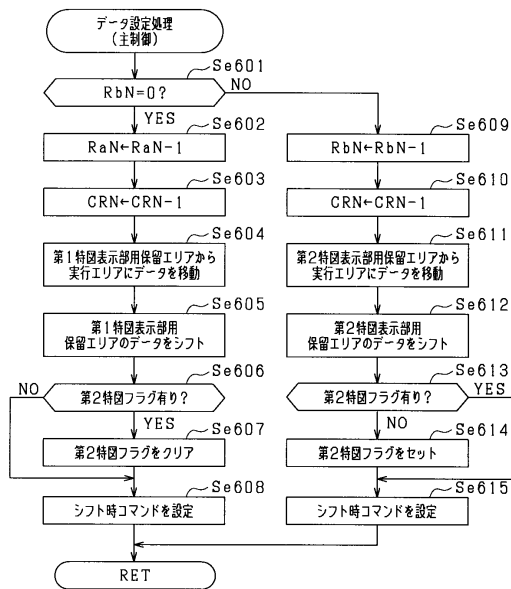


30

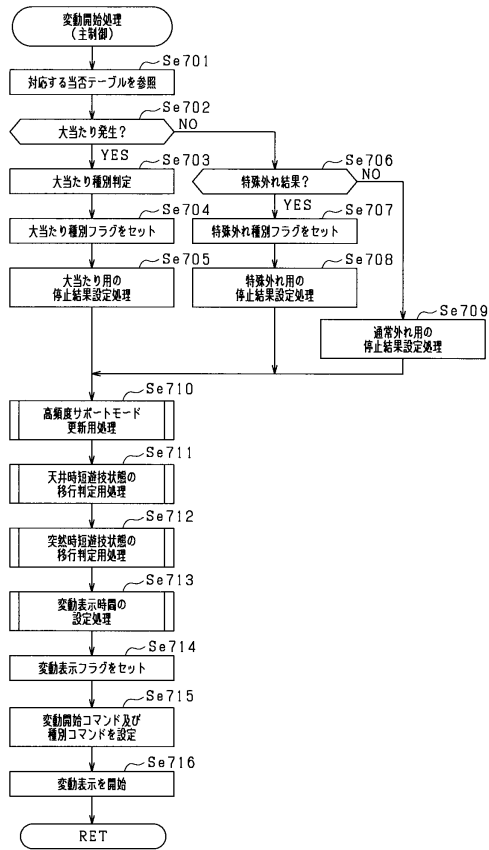
40

50

【図 3 8 1】



【図 3 8 2】



【図 3 8 3】

大当たり用の停止結果テーブル (第2特図)

大当たり種別 カウンタC2	停止結果	結果表示	大当たり種別
0~50	SD0		10R確定大当たり結果
51~55	SD1		7R確定大当たり結果
56~60	SD2		3R確定大当たり結果
61	SD3		10R通常大当たり結果A
62~65	SD4		10R通常大当たり結果B
66~69	SD5		10R通常大当たり結果C
70~73	SD6		10R通常大当たり結果D
74	SD7		7R通常大当たり結果A
75~78	SD8		7R通常大当たり結果B
79~82	SD9		7R通常大当たり結果C
83~86	SD10		7R通常大当たり結果D
87	SD11		3R通常大当たり結果A
88~91	SD12		3R通常大当たり結果B
92~95	SD13		3R通常大当たり結果C
96~99	SD14		3R通常大当たり結果D

【図 3 8 4】

(a) 大当たり用の停止結果テーブル (第1特図)

大当たり種別 カウンタC2	停止結果	結果表示	大当たり種別
0~4	SD0		10R確定大当たり結果
5~14	SD1		7R確定大当たり結果
15~60	SD2		3R確定大当たり結果
61~80	SD10		7R通常大当たり結果
81~99	SD14		3R通常大当たり結果

(b) 特殊外れ用の停止結果テーブル

大当たり乱数 カウンタC1	停止結果	結果表示	特殊外れ種別
10~13	SD15		特殊外れ結果A
14~19	SD16		特殊外れ結果B
20~29	SD17		特殊外れ結果C

10

20

30

40

50

【図 3 8 5】

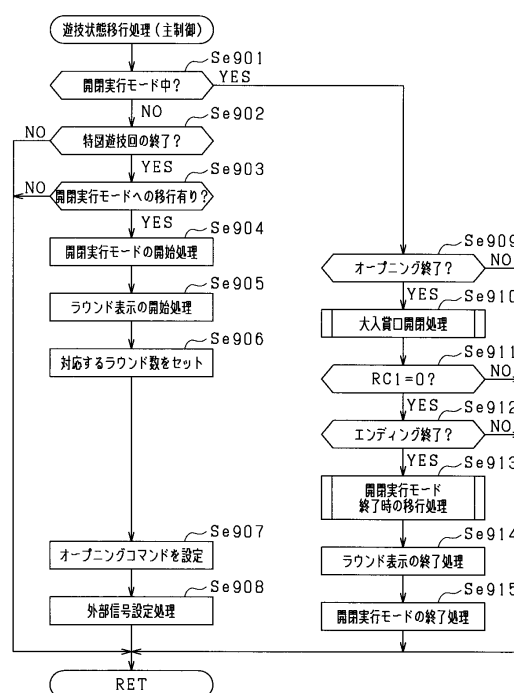
(a) 通常外れ用の停止結果テーブル(第2特図)

大当たり種別 カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30～2977	SD18	—	通常外れ結果A
2978～2999	SD19	┐	通常外れ結果B

(b) 通常外れ用の停止結果テーブル(第1特図)

大当たり乱数 カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30～2999	SD18	—	通常外れ結果A

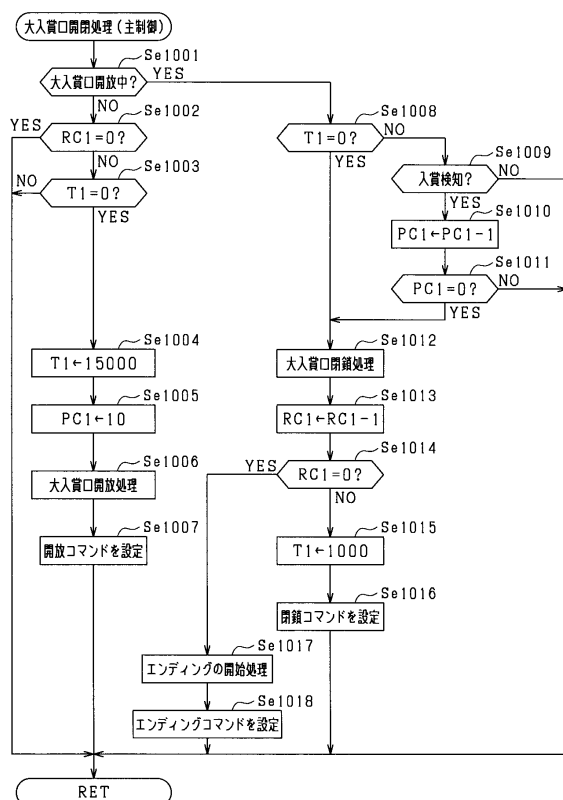
【図 3 8 6】



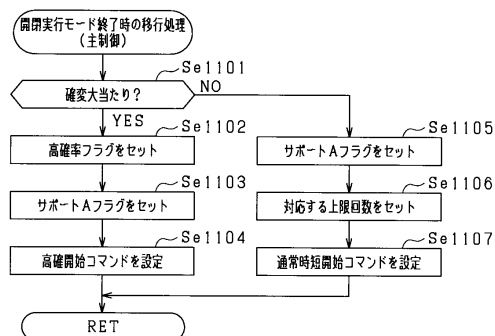
10

20

【図 3 8 7】



【図 3 8 8】

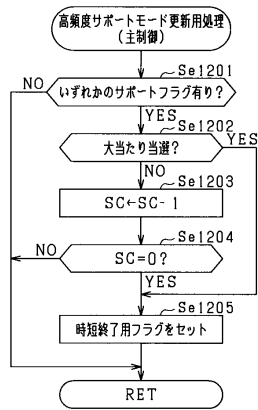


30

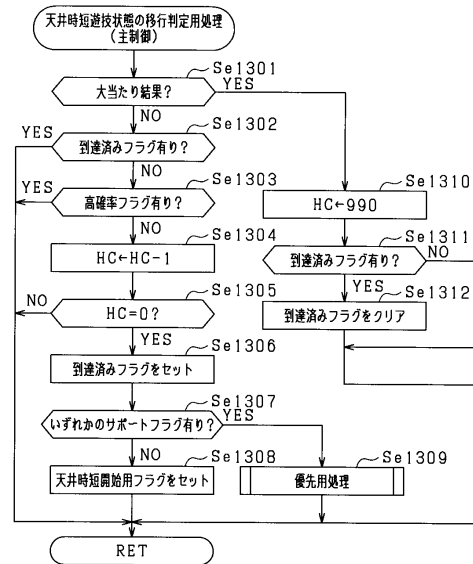
40

50

【図 3 8 9】



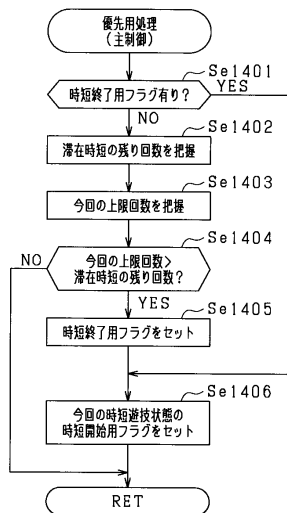
【図 3 9 0】



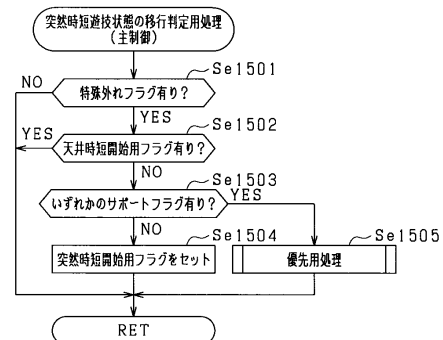
10

20

【図 3 9 1】



【図 3 9 2】

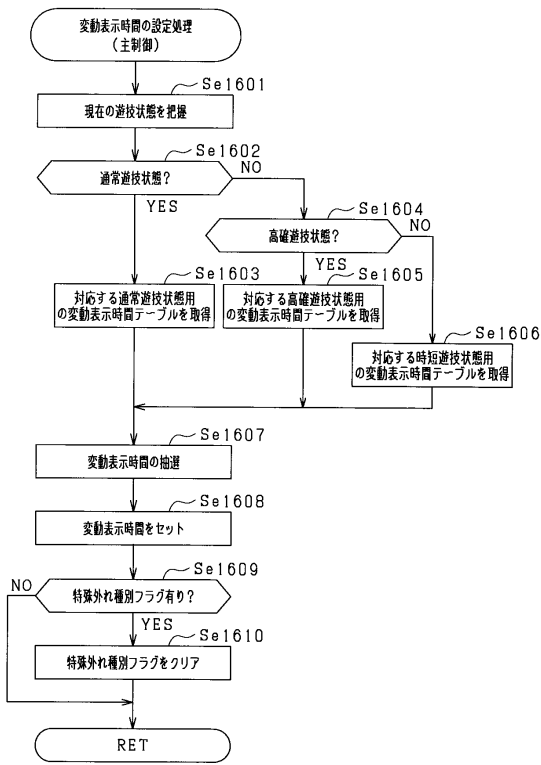


30

40

50

【図 3 9 3】



【図 3 9 4】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンZ1	15sec	特殊リーチ外れA

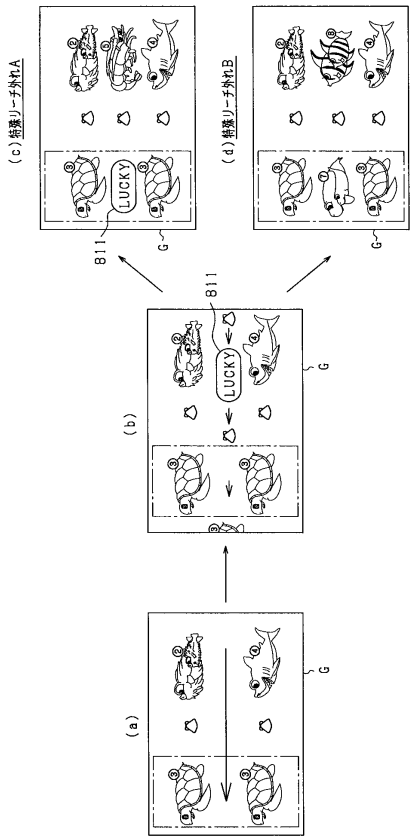
(c) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~64	変動パターン1H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~98	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ
99	変動パターンZ2	15sec	特殊リーチ外れB

10

20

【図 3 9 5】



【図 3 9 6】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1) 4sec(保2~保4)	完全外れ
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

30

40

50

【図 3 9 7】

(a)大当たり用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン21A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1～29	変動パターン22A	60sec	SPリーチ当たり
30～99	変動パターン23A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b)特殊外れ用の変動表示時間テーブル(時短遊技状態用)

移行の有無	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
移行有り	変動パターンW1	15sec	特殊リーチ外れA
移行無し	変動パターンW2	15sec	特殊リーチ外れA 特殊リーチ外れB

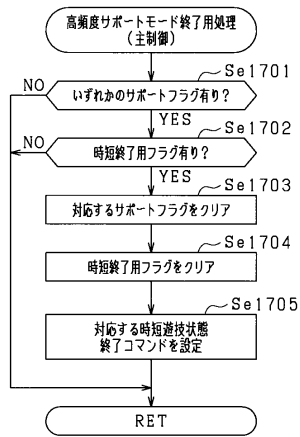
(c)通常外れ用の変動表示時間テーブルA(時短遊技状態用、停止結果SD18用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～39	変動パターン21H	8sec(保0～保1)	完全外れ
		4sec(保2～保4)	
40～84	変動パターン22H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85～94	変動パターン23H	60sec	SPリーチ外れ
95～99	変動パターン24H	120sec	SPSPリーチ外れ

(d)通常外れ用の変動表示時間テーブルB(時短遊技状態用、停止結果SD19用)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0～99	変動パターンW3	15sec	特殊リーチ外れA 特殊リーチ外れB ノーマルリーチ外れ

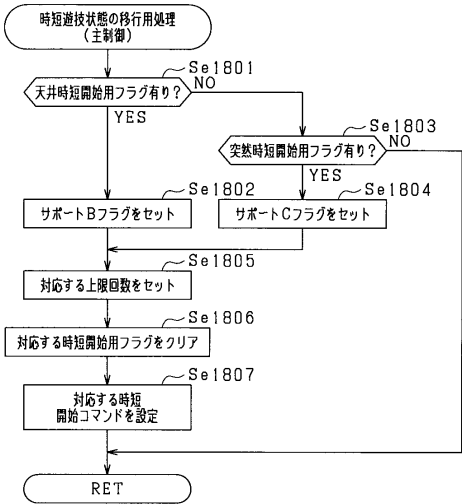
【図 3 9 8】



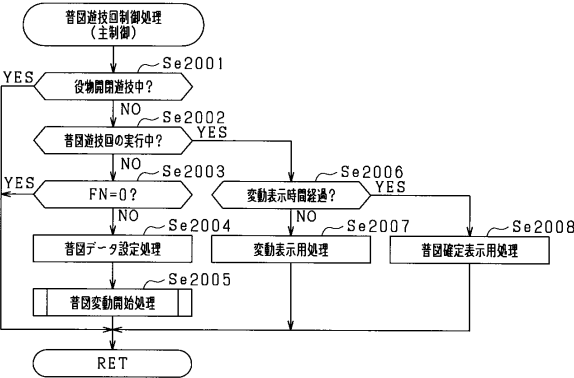
10

20

【図 3 9 9】



【図 4 0 0】

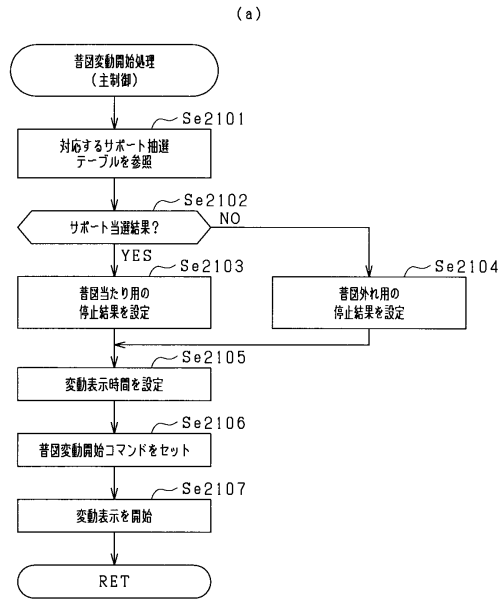


30

40

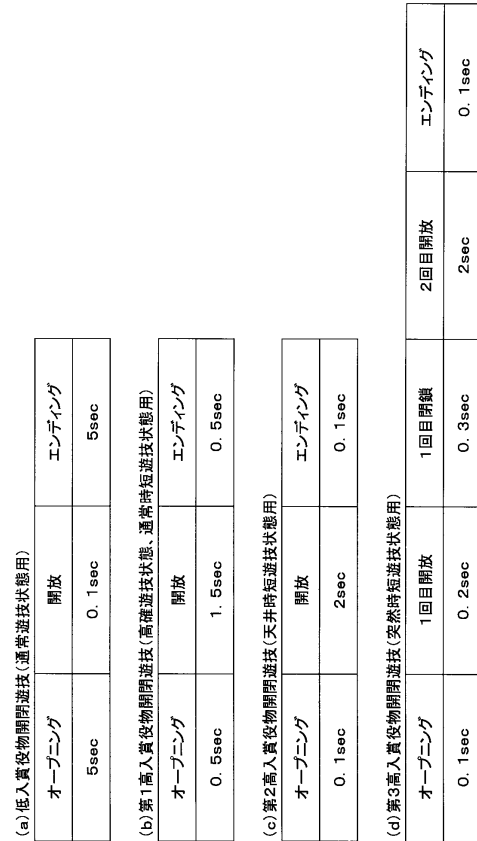
50

【図 401】

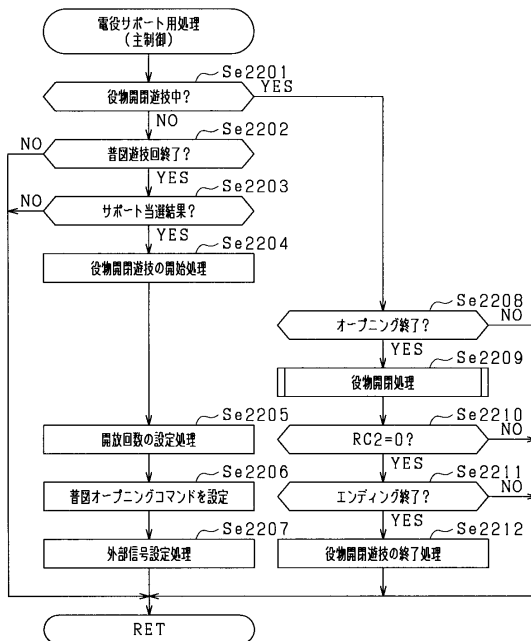


遊技狀態	變動表示時間
通常遊技狀態	100sec
通常時短遊技狀態	2sec
天井時短遊技狀態	1sec
突然時短遊技狀態	0.5sec

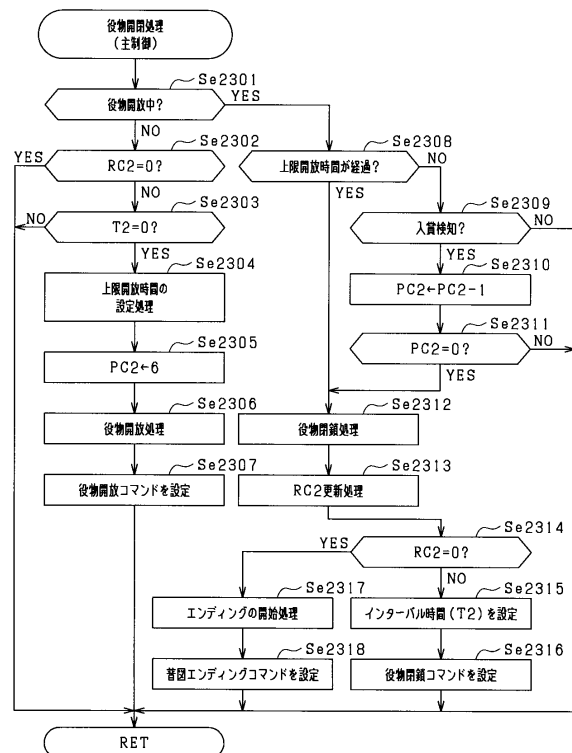
【図 4 0 2】



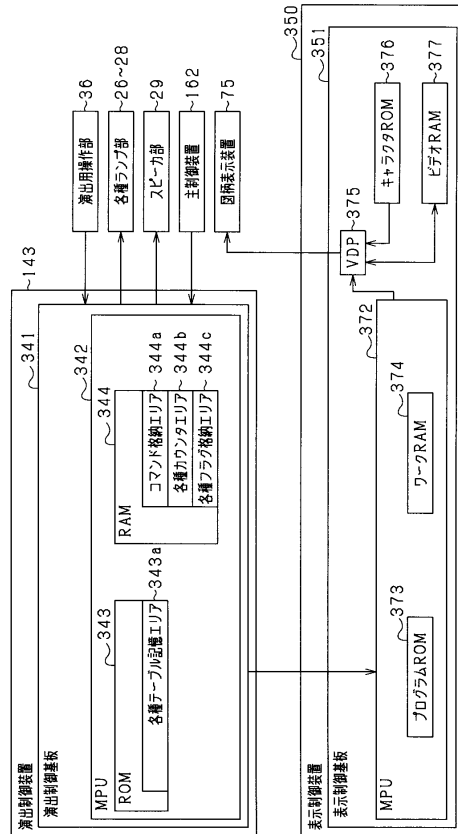
【図 403】



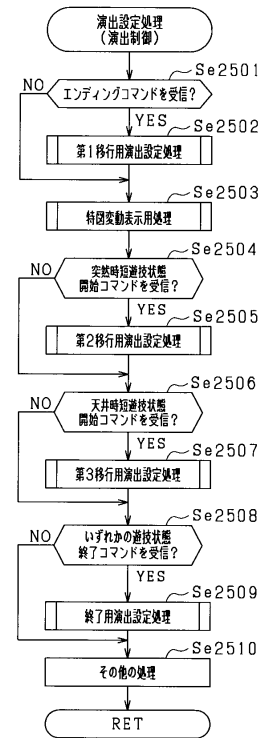
【図 4 0 4】



【図 405】



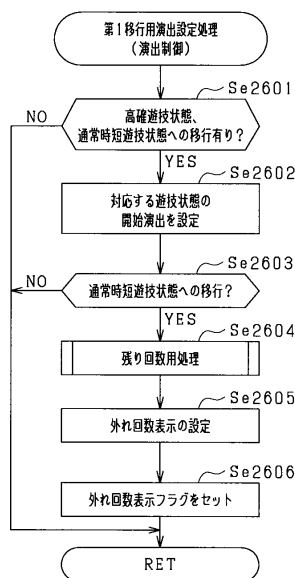
【図 406】



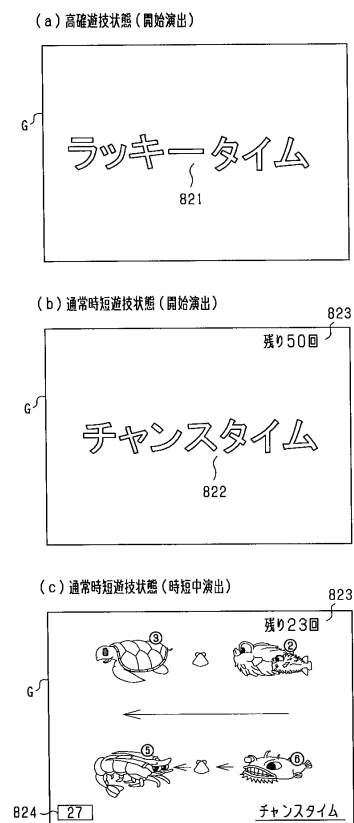
10

20

【図 407】



【図 408】

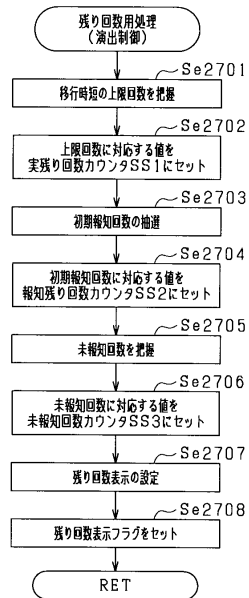


30

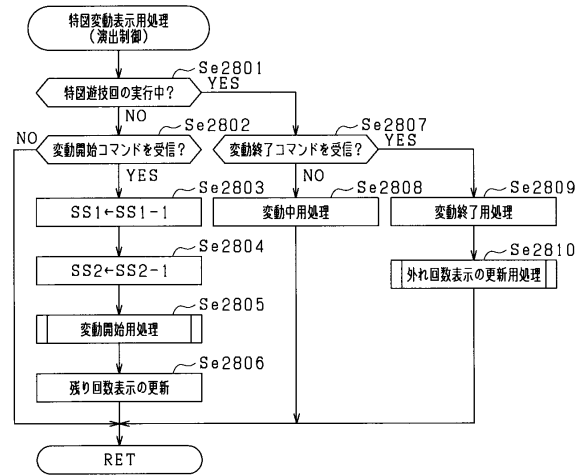
40

50

【図 4 0 9】



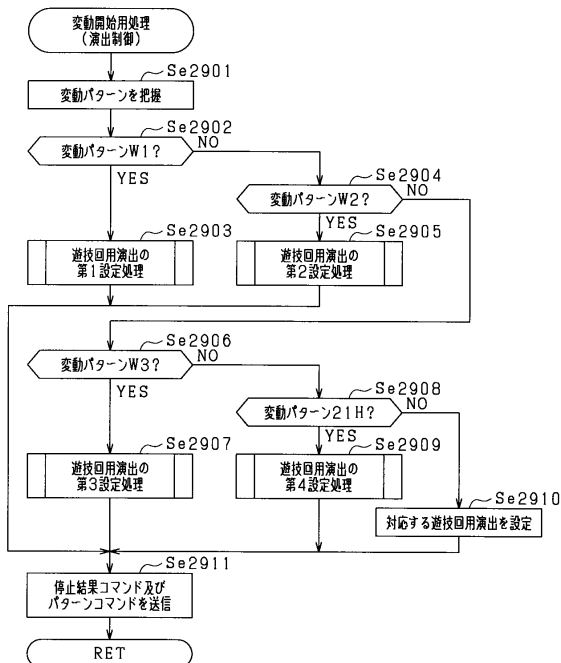
【図 4 1 0】



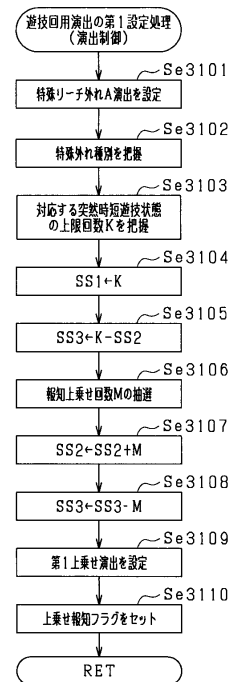
10

20

【図 4 1 1】



【図 4 1 2】

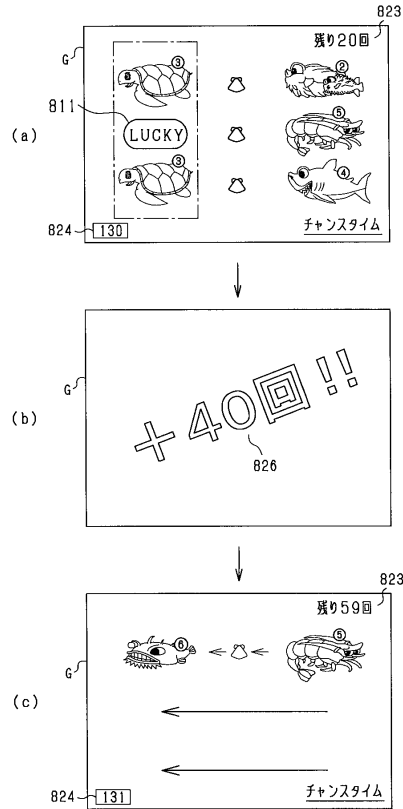


30

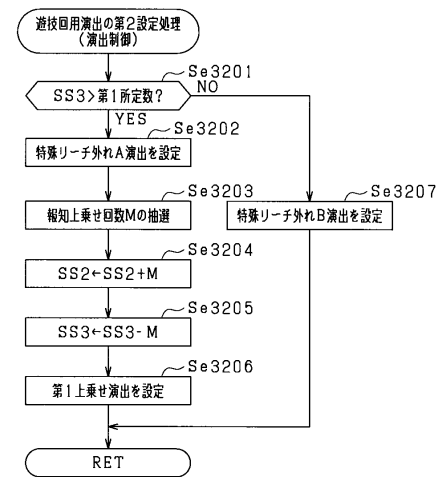
40

50

【図 4 1 3】



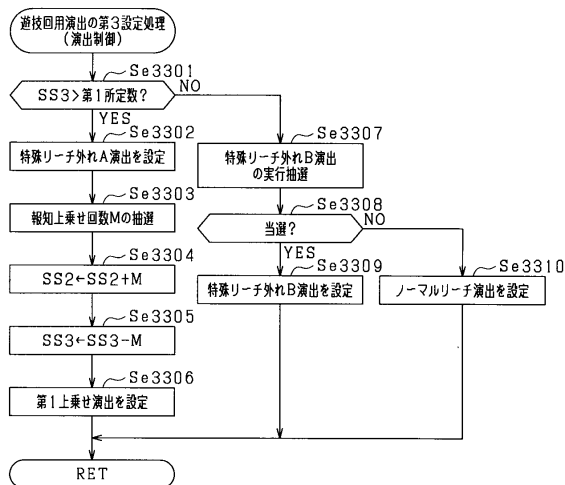
【図 4 1 4】



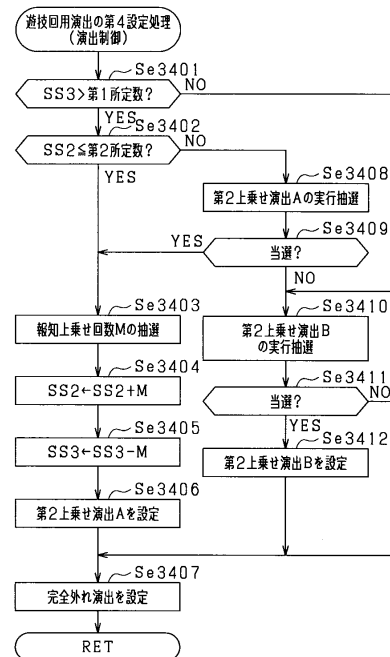
10

20

【図 4 1 5】



【図 4 1 6】

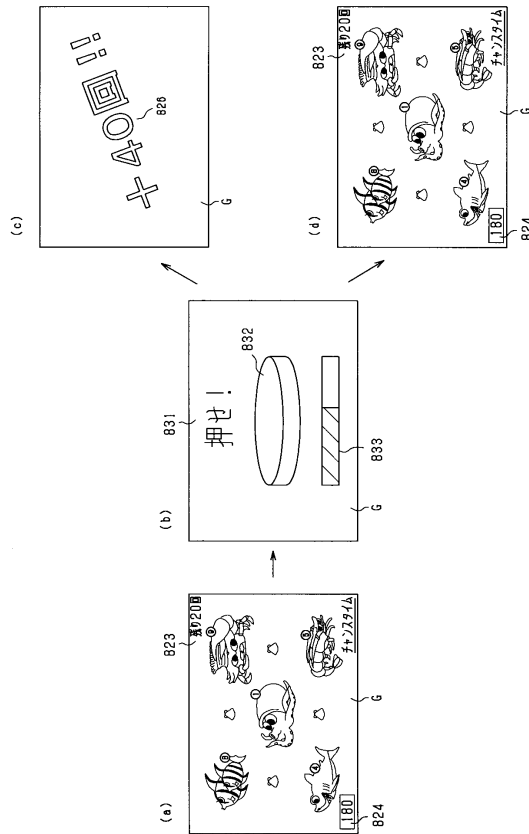


30

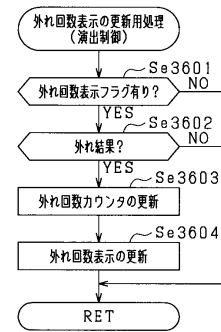
40

50

【図 4 1 7】



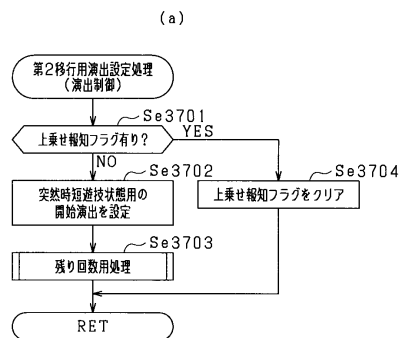
【図 4 1 8】



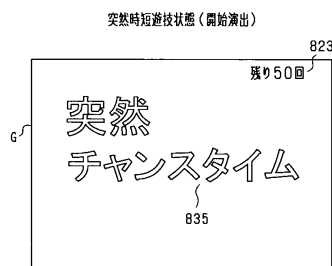
10

20

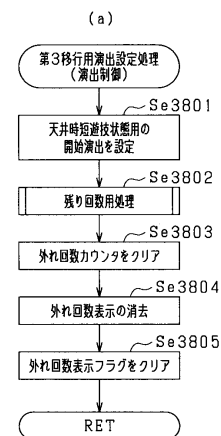
【図 4 1 9】



(b)

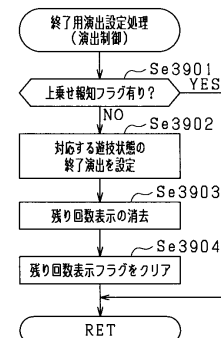


【図 4 2 0】



30

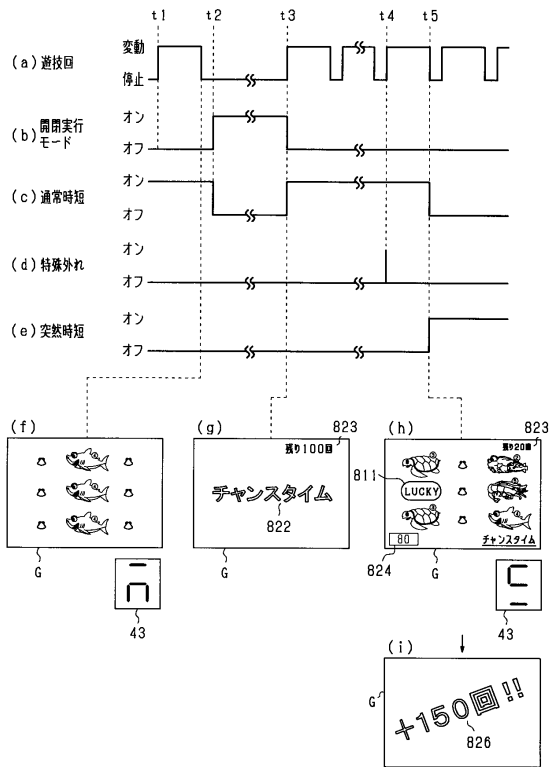
(b)



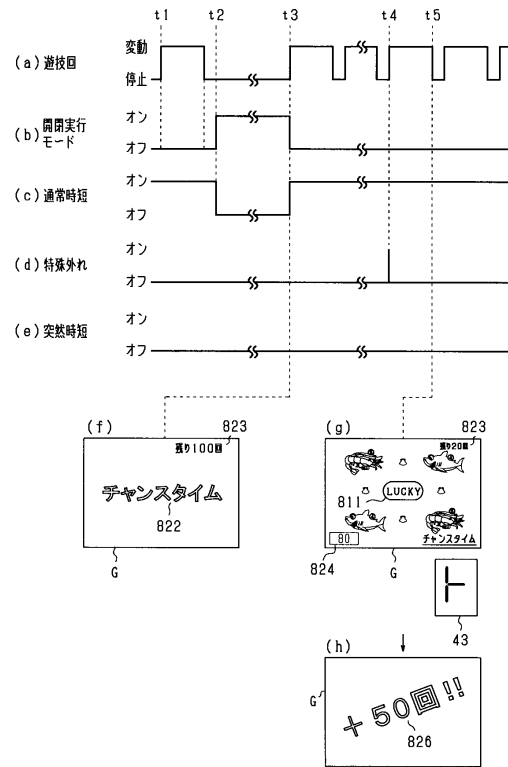
40

50

【図 4 2 1】



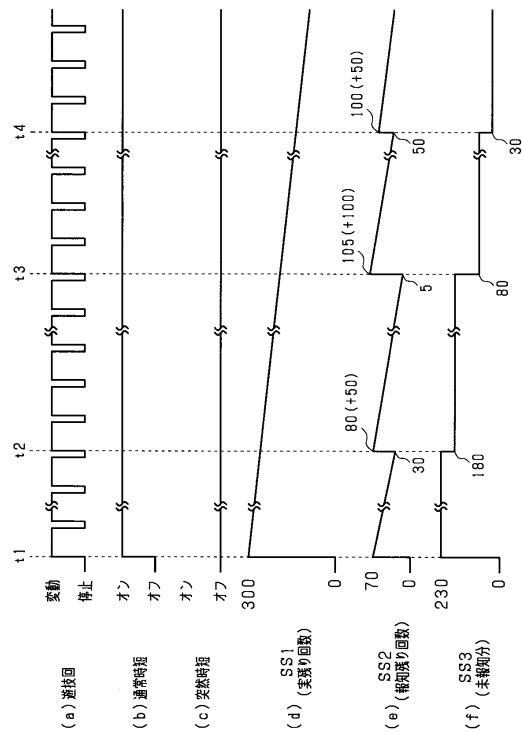
【図 4 2 2】



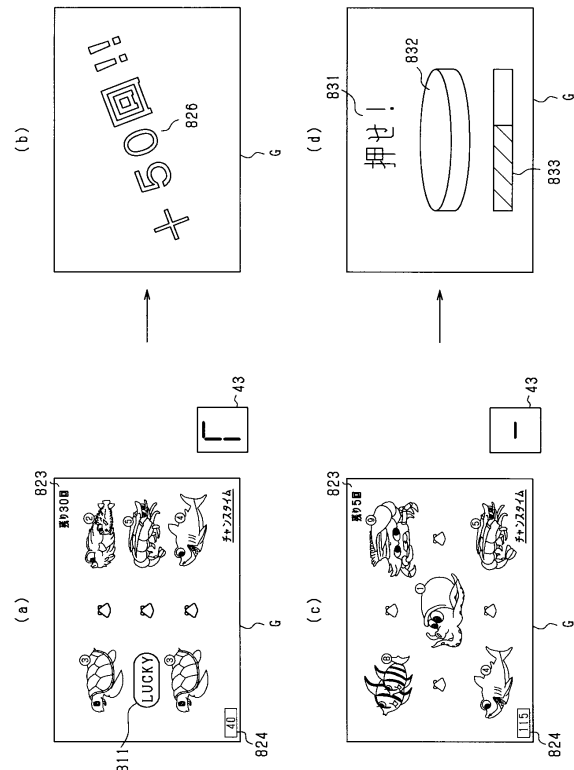
10

20

【図 4 2 3】



【図 4 2 4】

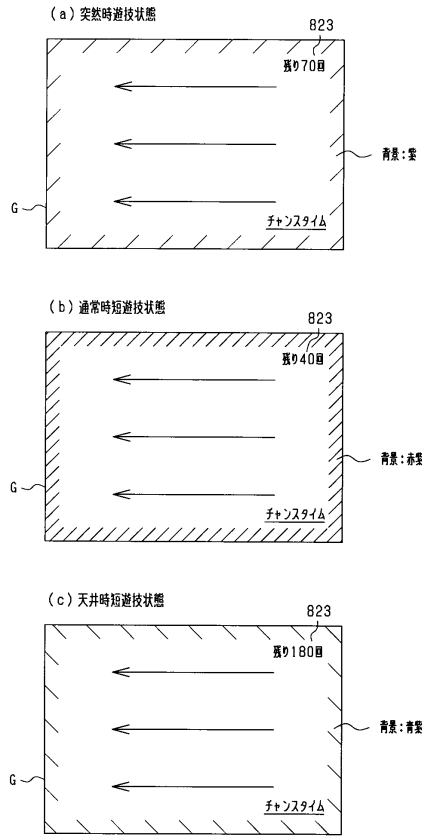


30

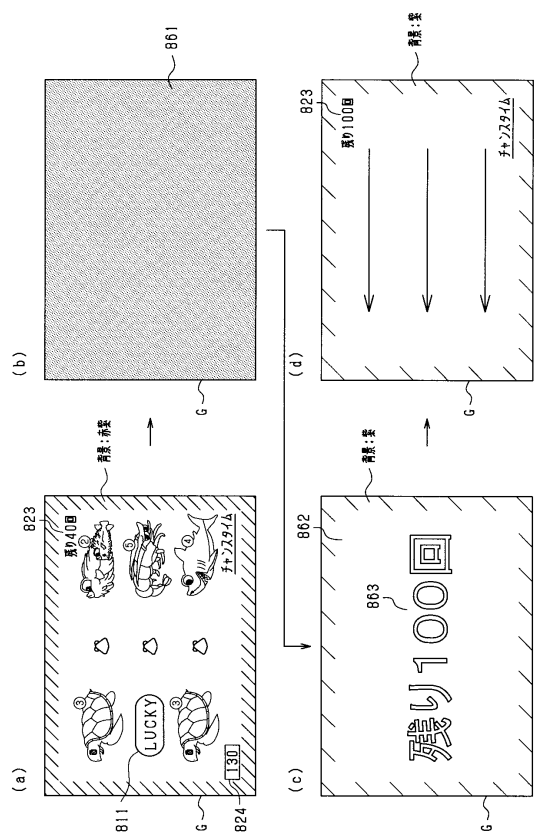
40

50

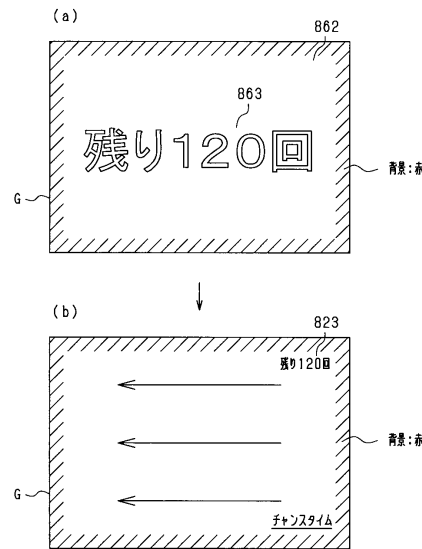
【図 4 2 5】



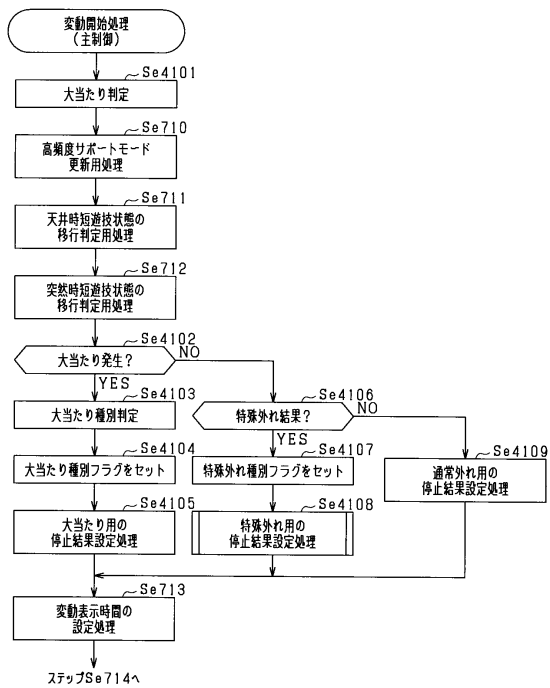
【図 4 2 6】



【図 4 2 7】



【図 4 2 8】



10

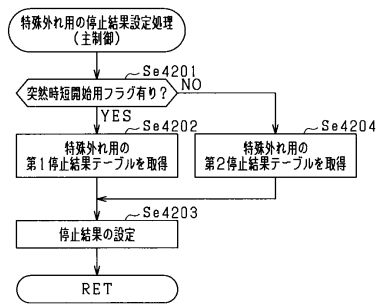
20

30

40

50

【図 4 2 9】



【図 4 3 0】

(a) 特殊外れ用の第1停止結果テーブル (突然時短への移行有り)

大当たり乱数 カウンタC1	停止結果	結果表示	特殊外れ種別
10~13	SD15		特殊外れ結果A
14~19	SD16		特殊外れ結果B
20~29	SD17		特殊外れ結果C

(b) 特殊外れ用の第2停止結果テーブル (突然時短への移行無し)

大当たり乱数 カウンタC1	停止結果	結果表示
10~29	SD20	

(c) 通常外れ用の停止結果テーブル (第2特図)

大当たり乱数 カウンタC1	停止結果	結果表示	通常外れ種別
30~1977	SD18		通常外れ結果A
1978~2999	SD21		通常外れ結果B

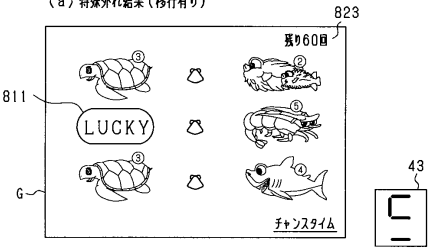
【図 4 3 1】

特殊外れ用の変動表示時間テーブル (時短遊技状態用)

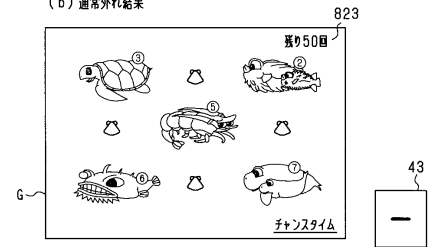
移行の有無	変動パターン	変動表示時間	備考 (演出態様)
移行有り	変動パターンW1	15sec	特殊リーチ外れA
移行無し	変動パターンW4	8sec (保0~保1) 4sec (保2~保4)	完全外れ

【図 4 3 2】

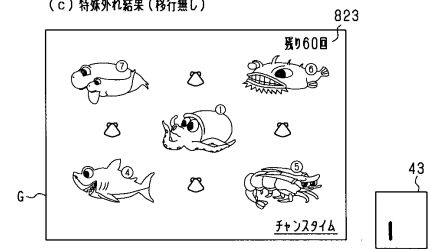
(a) 特殊外れ結果 (移行有り)



(b) 通常外れ結果



(c) 特殊外れ結果 (移行無し)



10

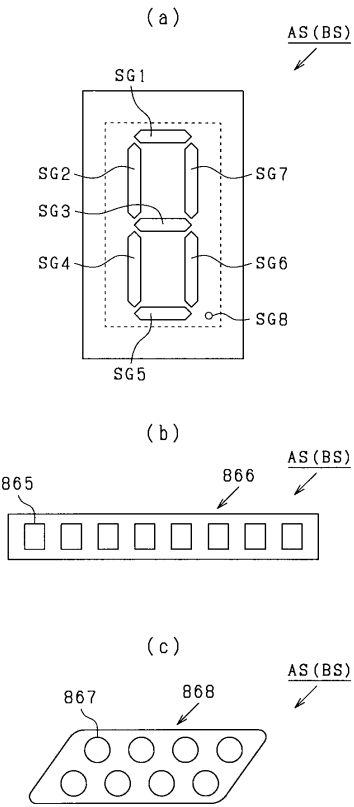
20

30

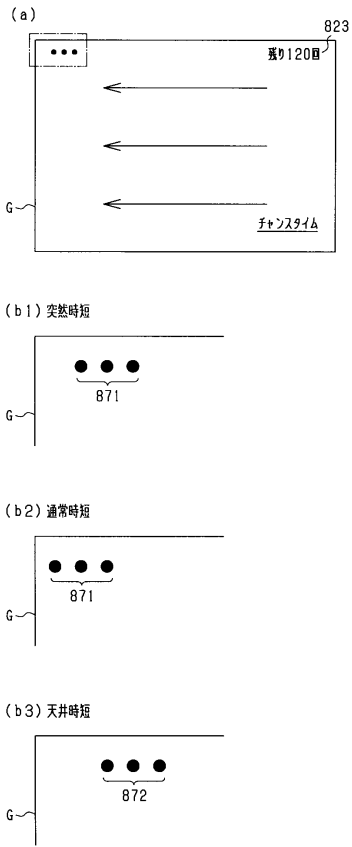
40

50

【図 4 3 3】



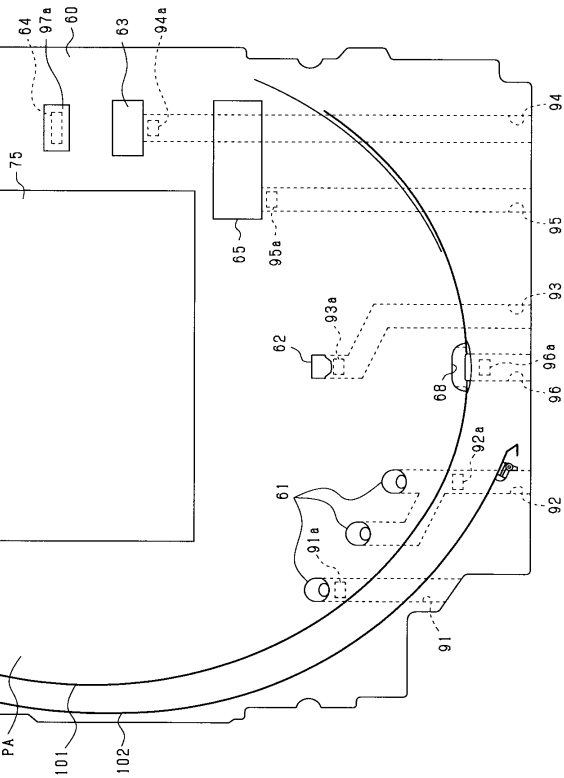
【図 4 3 4】



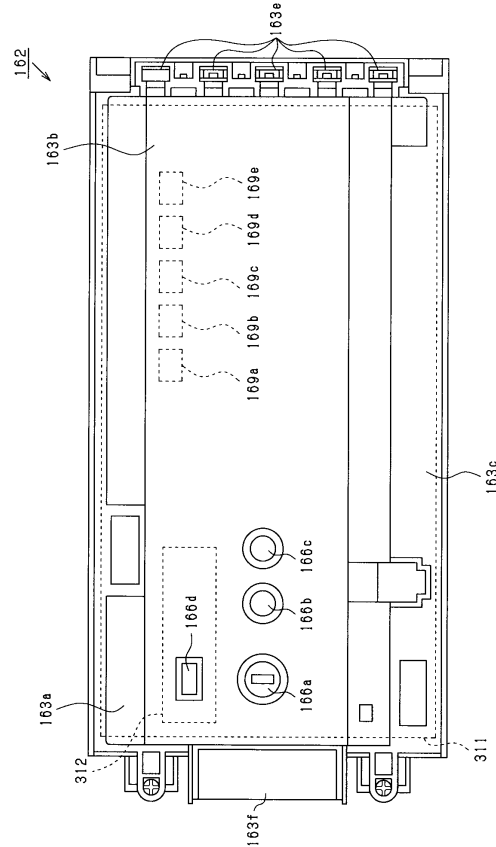
10

20

【図 4 3 5】



【図 4 3 6】

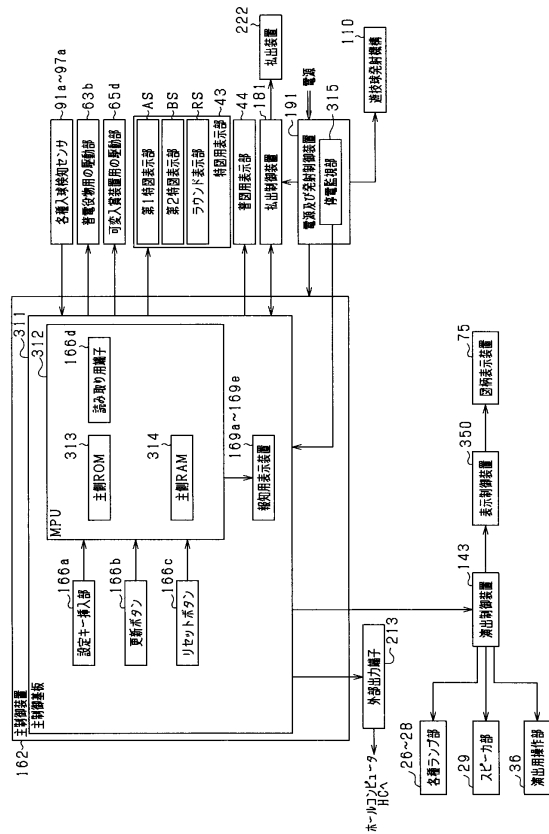


30

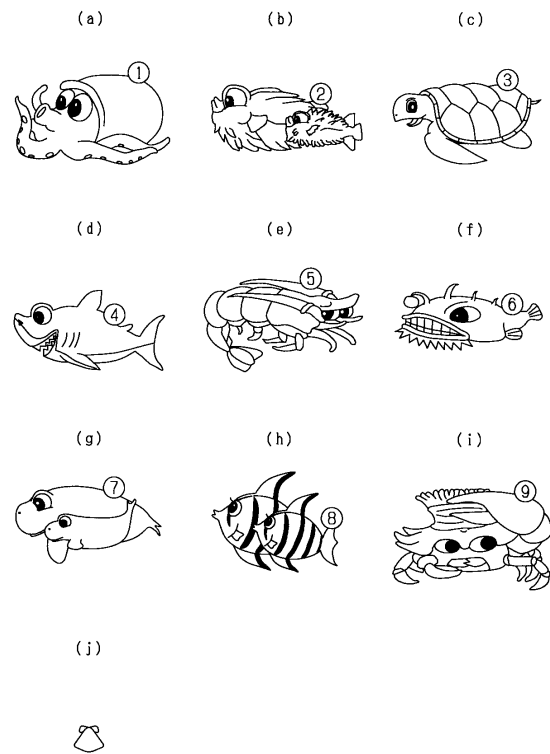
40

50

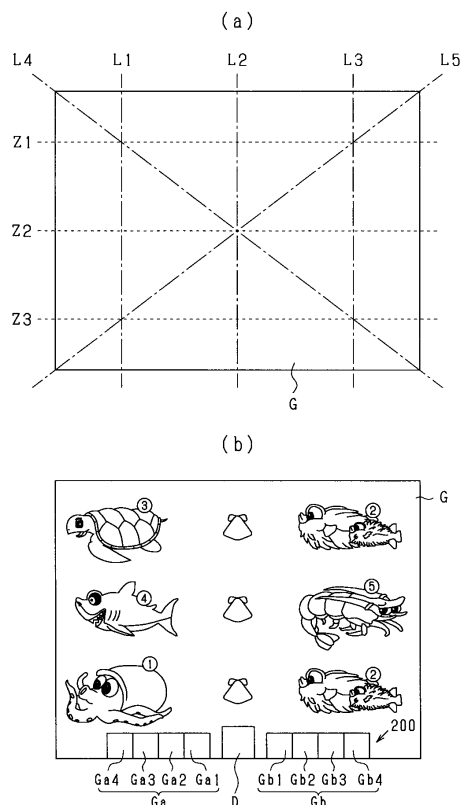
【図 4 3 7】



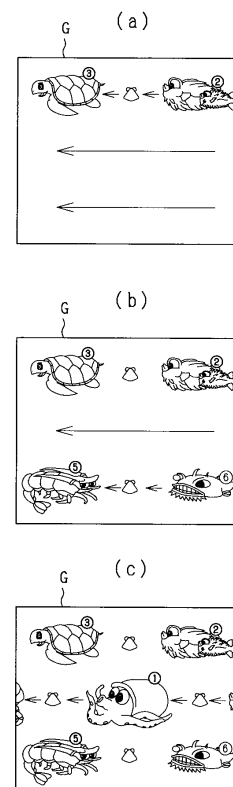
【図 4 3 8】



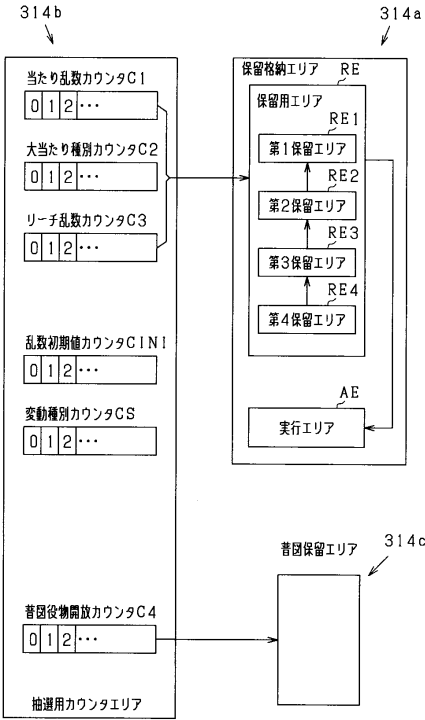
【図 4 3 9】



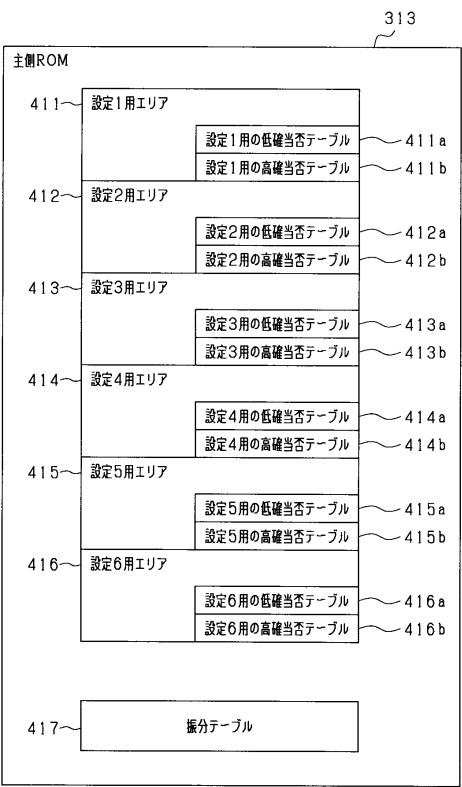
【図 4 4 0】



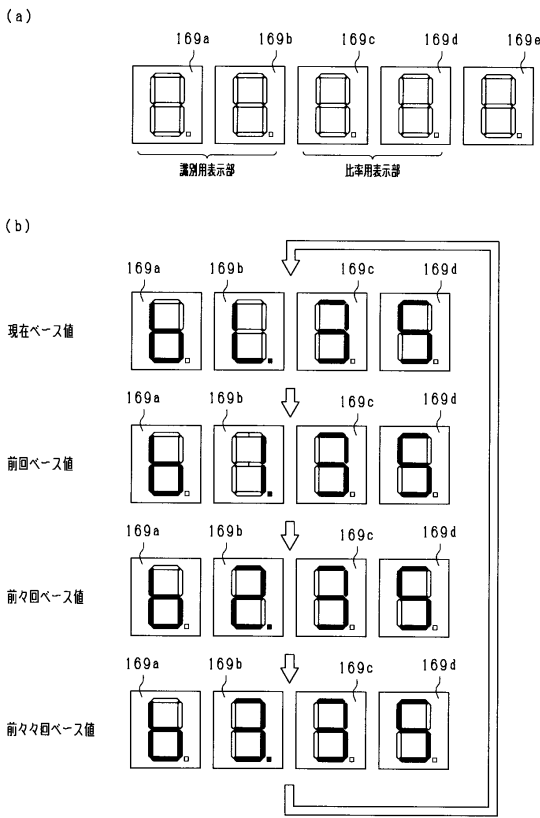
【図 4 4 1】



【図 4 4 2】



【図 4 4 3】



【図 4 4 4】

アドレス	内容
X (1)	特定制御用のプログラム
X (2)	特定制御用のプログラム
X (3)	特定制御用のプログラム
...	...
X (k)	特定制御用のプログラム
X (k+1)	特定制御用のプログラム
X (k+2)	特定制御用のプログラム
X (k+3)	未使用
X (k+4)	未使用
X (k+5)	未使用
X (k+6)	特定制御用のデータ
X (k+7)	特定制御用のデータ
X (k+8)	特定制御用のデータ
...	...
X (m)	特定制御用のデータ
X (m+1)	特定制御用のデータ
X (m+2)	特定制御用のデータ
X (m+3)	未使用
X (m+4)	未使用
X (m+5)	未使用
X (m+6)	非特定制御用のプログラム
X (m+7)	非特定制御用のプログラム
X (m+8)	非特定制御用のプログラム
...	...
X (n)	非特定制御用のプログラム
X (n+1)	非特定制御用のプログラム
X (n+2)	非特定制御用のプログラム
X (n+3)	未使用
X (n+4)	未使用
X (n+5)	未使用
X (n+6)	非特定制御用のデータ
X (n+7)	非特定制御用のデータ
X (n+8)	非特定制御用のデータ
...	...
X (p)	非特定制御用のデータ
X (p+1)	非特定制御用のデータ
X (p+2)	非特定制御用のデータ

10

20

30

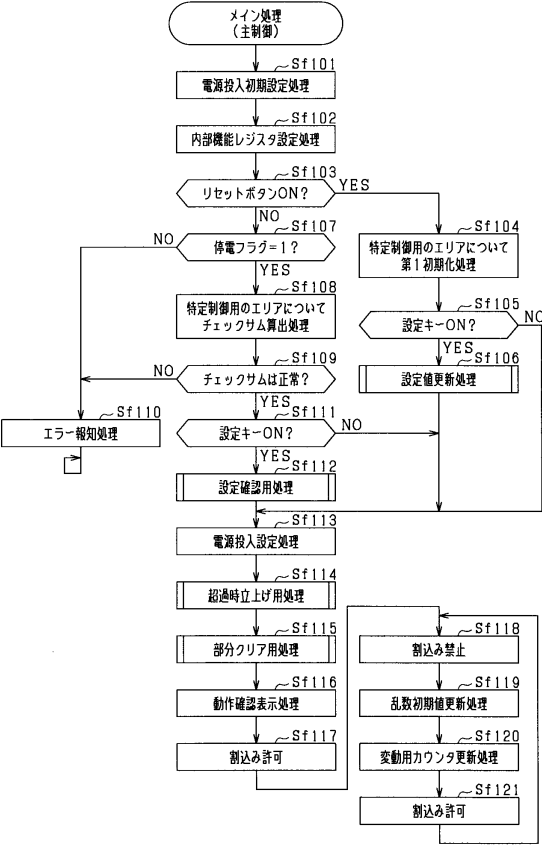
40

50

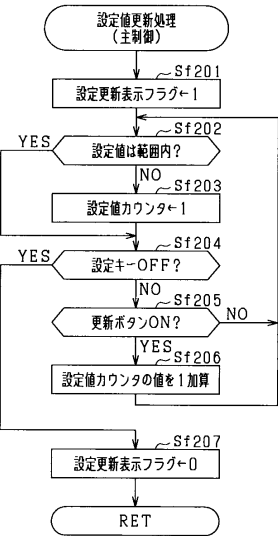
【図 4 4 5】

アドレス	内容	
Y (1)	特定制御用のワークエリア	314
Y (2)	特定制御用のワークエリア	
Y (3)	特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y (r)	特定制御用のワークエリア	
Y (r+1)	特定制御用のワークエリア	391
Y (r+2)	特定制御用のワークエリア	
Y (r+3)	特定制御用のワークエリア	
Y (r+4)	未使用	
Y (r+5)	未使用	
Y (r+6)	特定制御用のスタックエリア	392
Y (r+7)	特定制御用のスタックエリア	
Y (r+8)	特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y (s)	特定制御用のスタックエリア	
Y (s+1)	特定制御用のスタックエリア	393
Y (s+2)	特定制御用のスタックエリア	
Y (s+3)	未使用	
Y (s+4)	未使用	
Y (s+5)	未使用	
Y (s+6)	非特定制御用のワークエリア	394
Y (s+7)	非特定制御用のワークエリア	
Y (s+8)	非特定制御用のワークエリア	
⋮	⋮	
Y (t)	非特定制御用のワークエリア	
Y (t+1)	非特定制御用のワークエリア	395
Y (t+2)	非特定制御用のワークエリア	
Y (t+3)	未使用	
Y (t+4)	未使用	
Y (t+5)	未使用	
Y (t+6)	非特定制御用のスタックエリア	396
Y (t+7)	非特定制御用のスタックエリア	
Y (t+8)	非特定制御用のスタックエリア	
⋮	⋮	
Y (u)	非特定制御用のスタックエリア	
Y (u+1)	非特定制御用のスタックエリア	397
Y (u+2)	非特定制御用のスタックエリア	

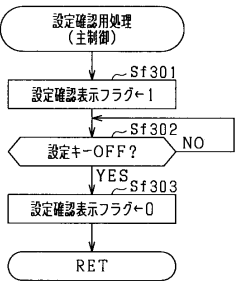
【図 4 4 6】



【図 4 4 7】



【図 4 4 8】



10

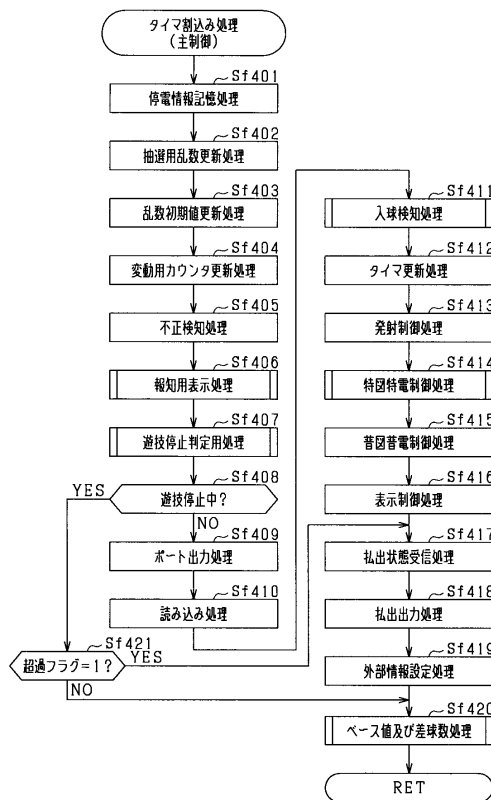
20

30

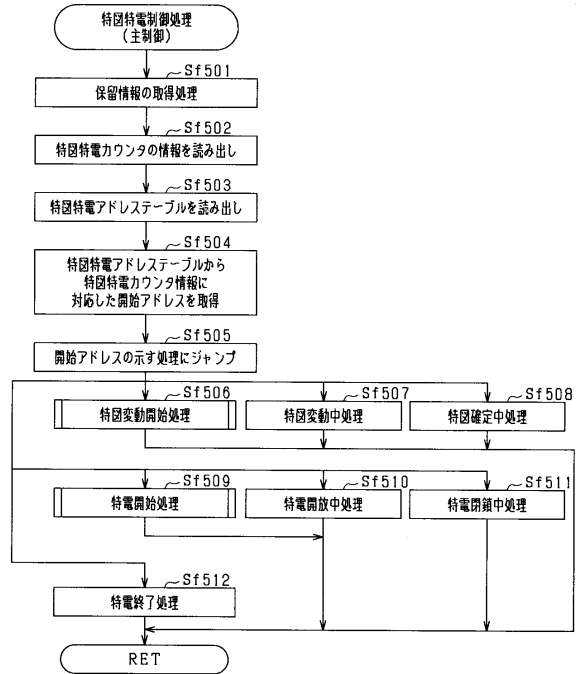
40

50

【図 4 4 9】



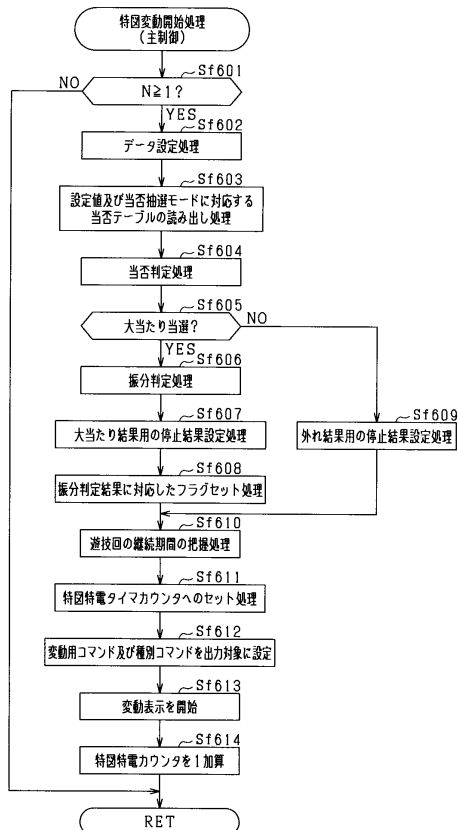
【図 4 5 0】



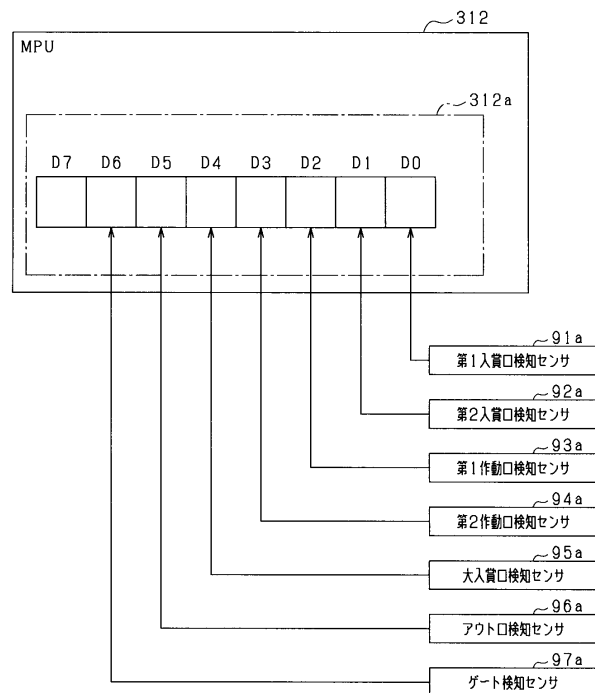
10

20

【図 4 5 1】



【図 4 5 2】

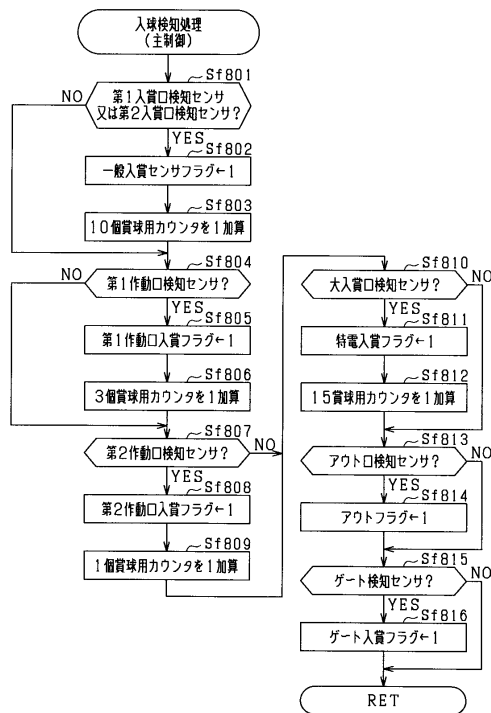


30

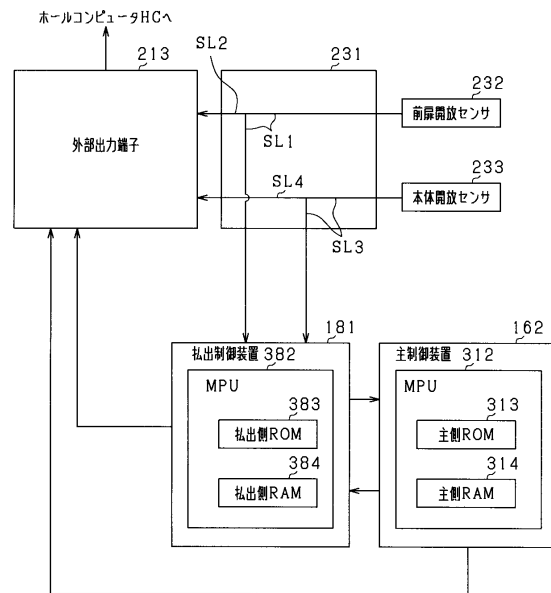
40

50

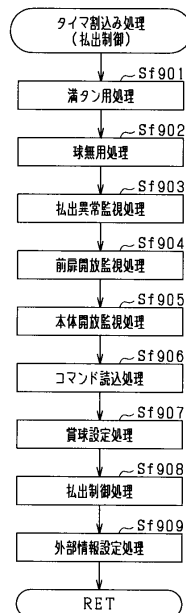
【図 4 5 3】



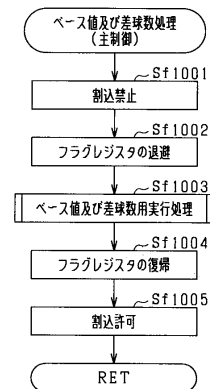
【図 4 5 4】



【図 4 5 5】



【図 4 5 6】



10

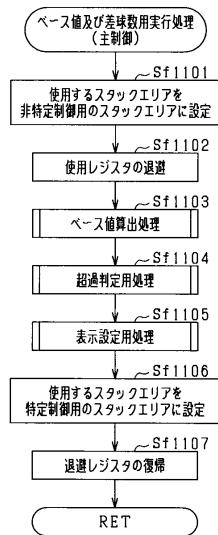
20

30

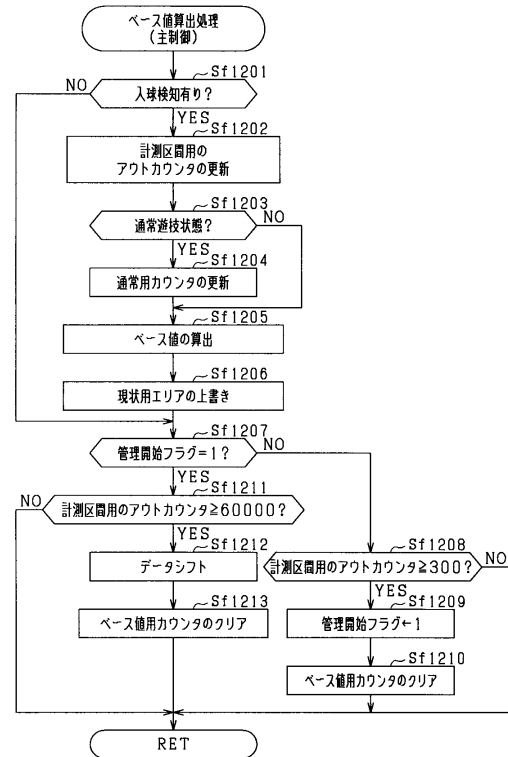
40

50

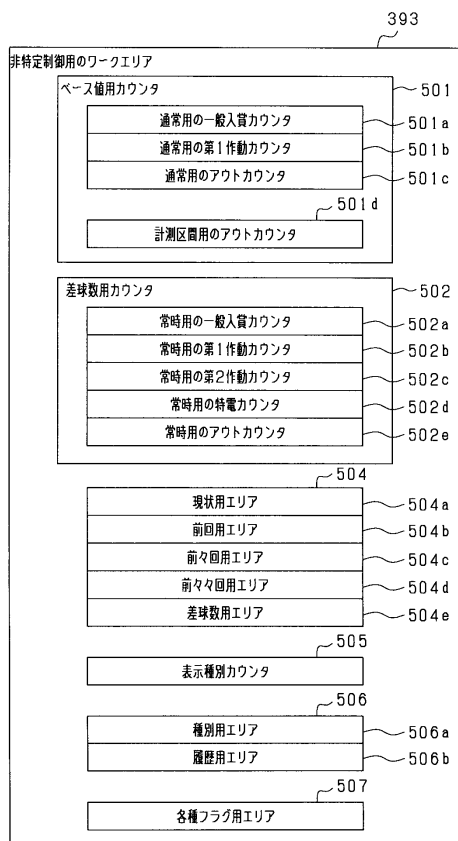
【図 4 5 7】



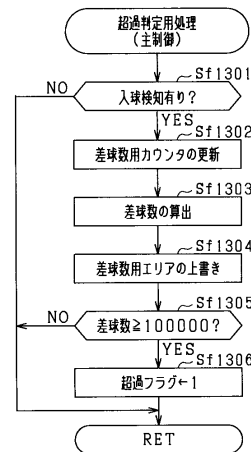
【図 4 5 8】



【図 4 5 9】



【図 4 6 0】



10

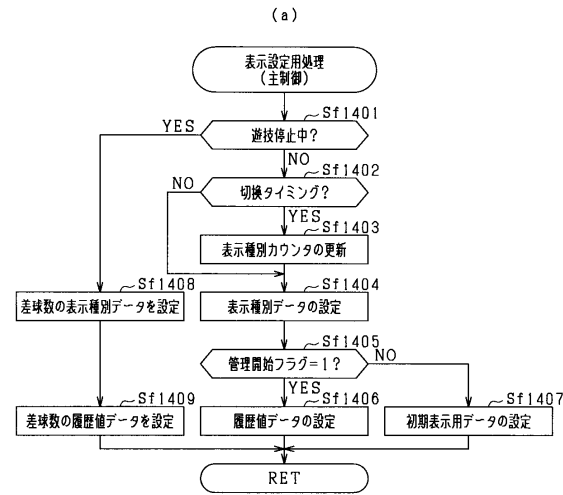
20

30

40

50

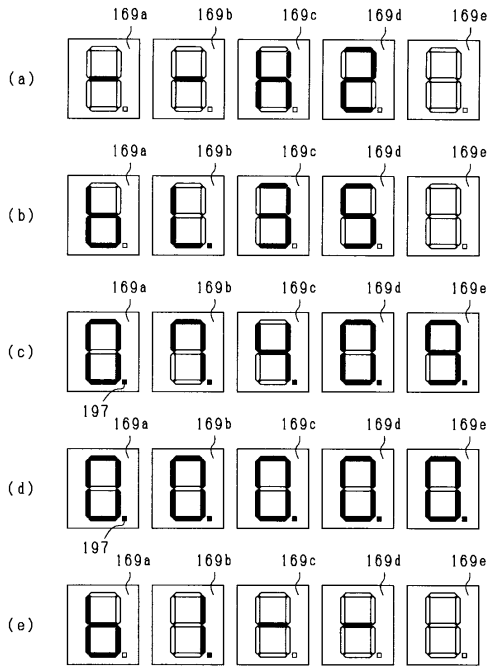
【図 4 6 1】



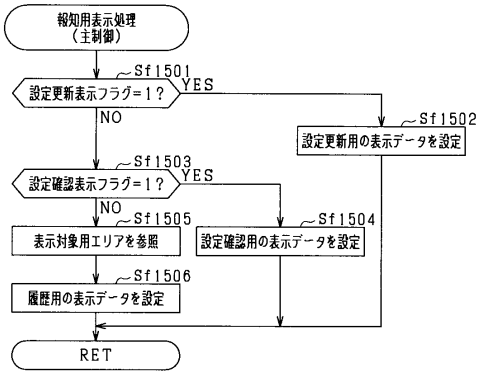
(b)

表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	差球数

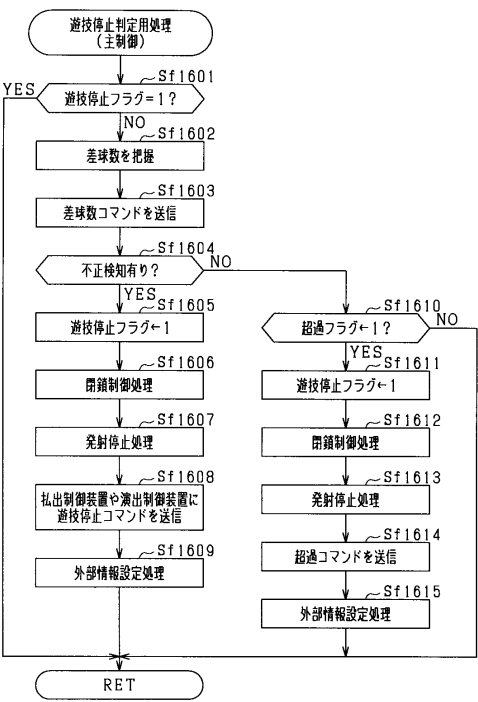
【図 4 6 3】



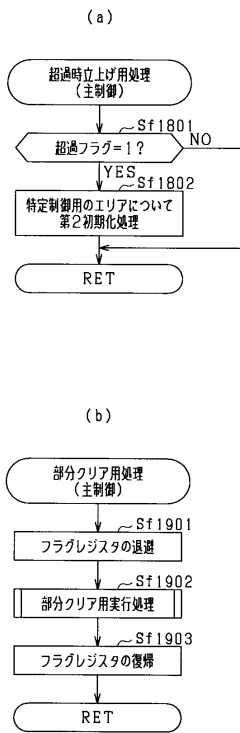
【図 4 6 2】



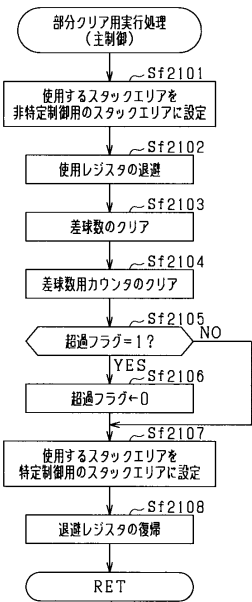
【図 4 6 4】



【図 4 6 5】



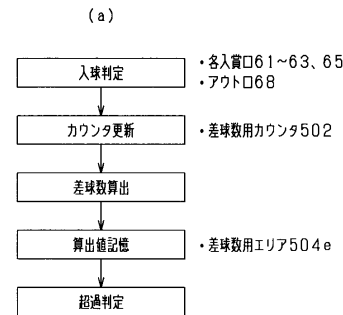
【図 4 6 6】



10

20

【図 4 6 7】



【図 4 6 8】

(a)

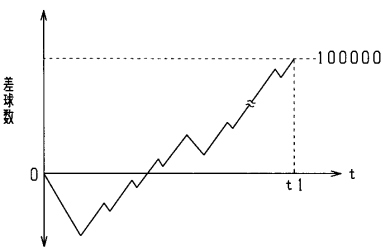
遊技停止の態様		
移行契機	払い出し	外部出力
差球数超過	許容	許容
異常検知	規制	規制

(b)

復電時		
復電時の状態	初期化	部分クリア
超過有り	設定値、賞球情報以外を初期化	有り
超過無し (リセット無し)	初期化無し	有り
超過無し (リセット有り)	設定値以外を初期化	有り

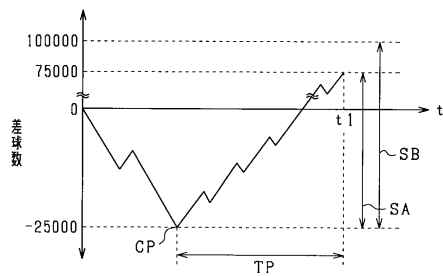
30

40

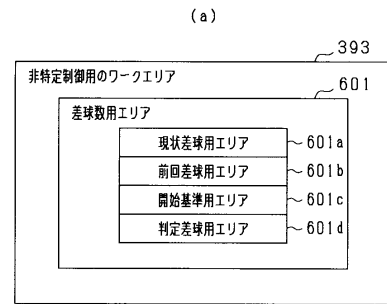


50

【図 4 6 9】

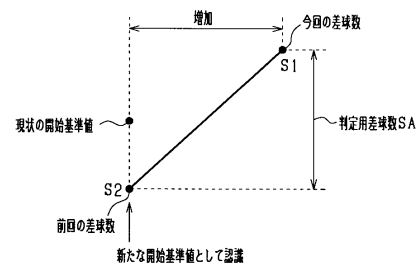


【図 4 7 0】



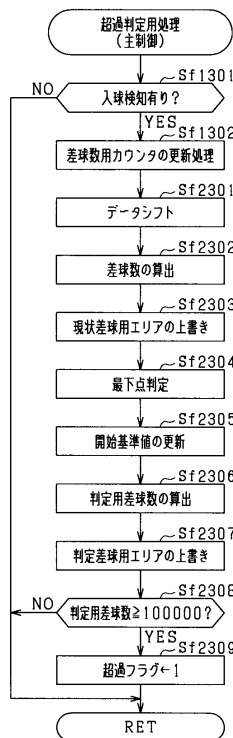
10

(b)

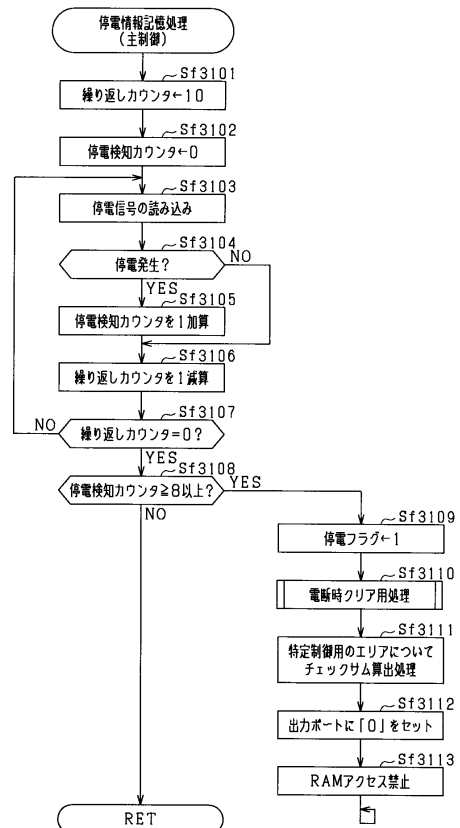


20

【図 4 7 1】



【図 4 7 2】

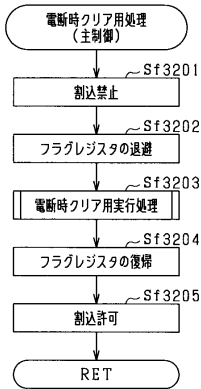


30

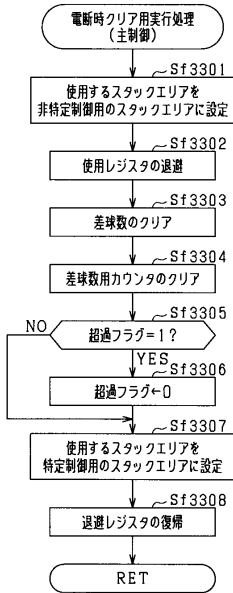
40

50

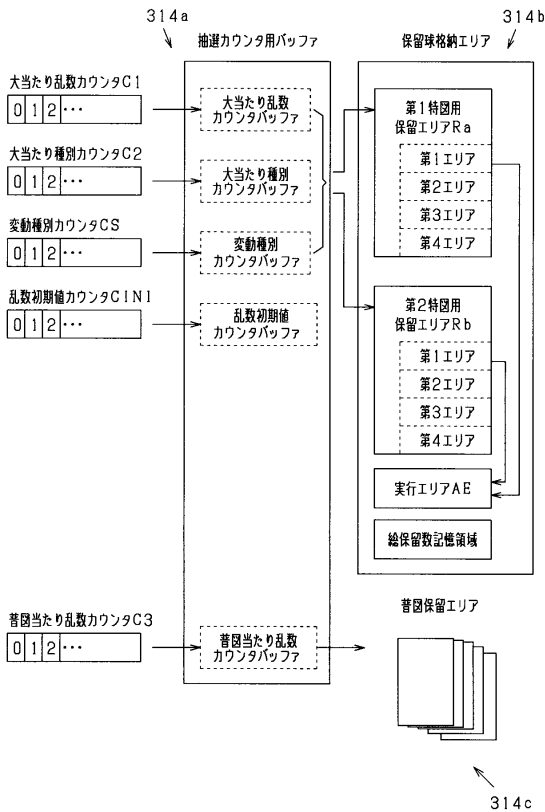
【図 4 7 3】



【図 4 7 4】



【図 4 7 5】



【図 4 7 6】

(a) 第1特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/200
10~1999	通常外れ結果	199/200

(b) 第2特図用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~9	大当たり結果	1/200
10~409	特殊外れ結果	40/200(1/5)
410~1999	通常外れ結果	159/200

(c) 第1特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	5/200(1/40)
50~1999	通常外れ結果	195/200(39/40)

(d) 第2特図用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~49	大当たり結果	5/200(1/40)
50~449	特殊外れ結果	40/200(1/5)
450~1999	通常外れ結果	155/200

【図 4 7 7】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル			(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル		
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の抽選モード
0~84	4R確変大当たり結果	高確率モード(50回)	0~84	10R確変大当たり結果	高確率モード(50回)
85~99	4R通常大当たり結果A	低確率モード	85~99	4R通常大当たり結果B	低確率モード

(c) 突然時短遊技状態		
移行契機	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果	低確率モード	第2高頻度サポートモード(700回)

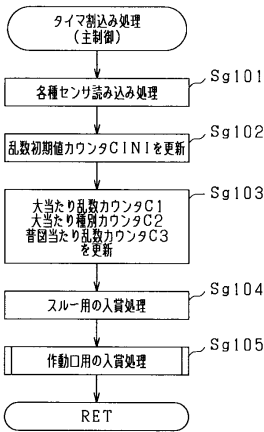
【図 4 7 8】

(a) 低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル		
普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

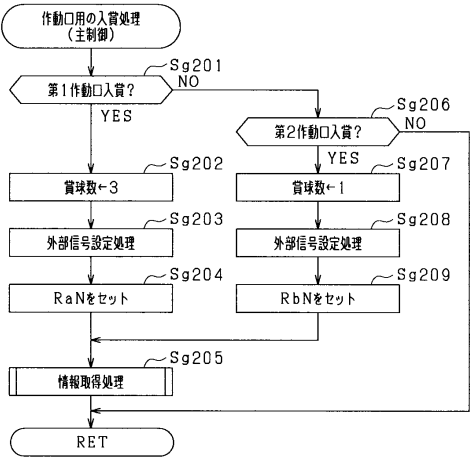
(b) 第1高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル		
普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~89	サポート当選結果	9/10
90~99	普図外れ結果	1/10

(c) 第2高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル		
普図当たり乱数カウンタC3	当否結果	確率
0~49	サポート当選結果	1/2
50~99	普図外れ結果	1/2

【図 4 7 9】



【図 4 8 0】



10

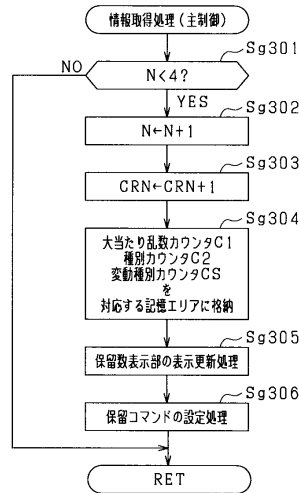
20

30

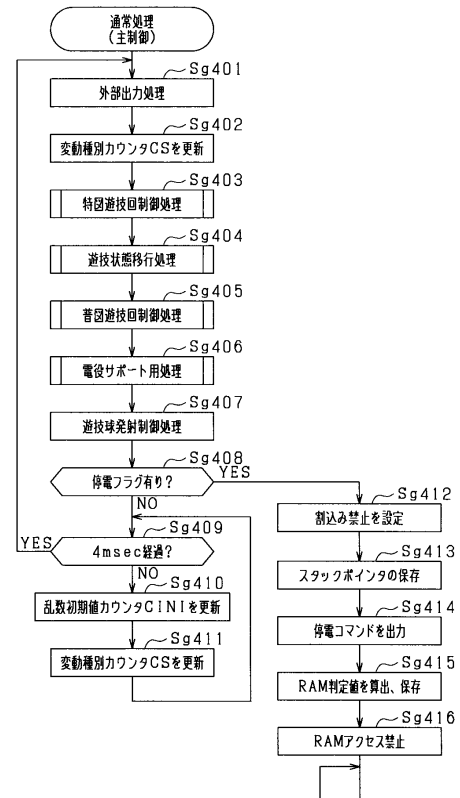
40

50

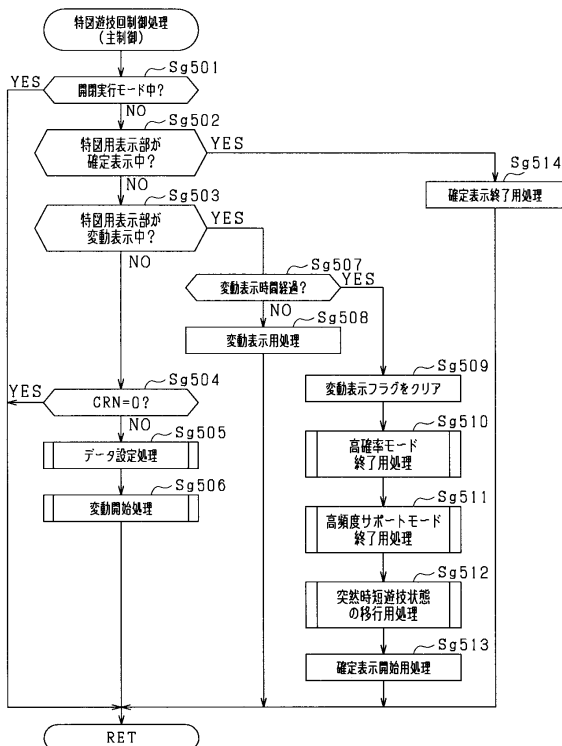
【図 481】



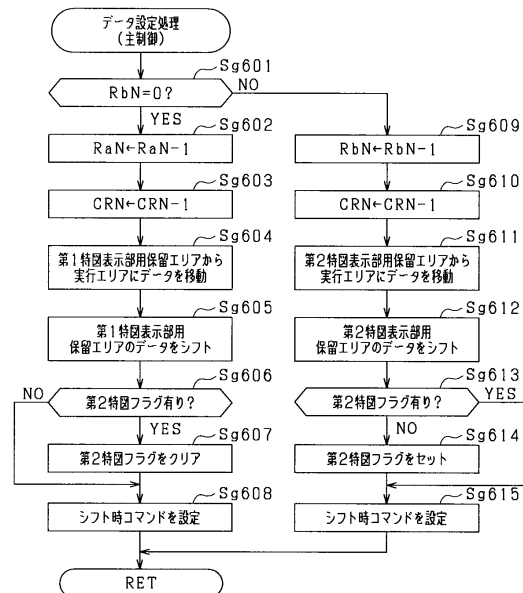
【図 482】



【図 483】



【図 484】



10

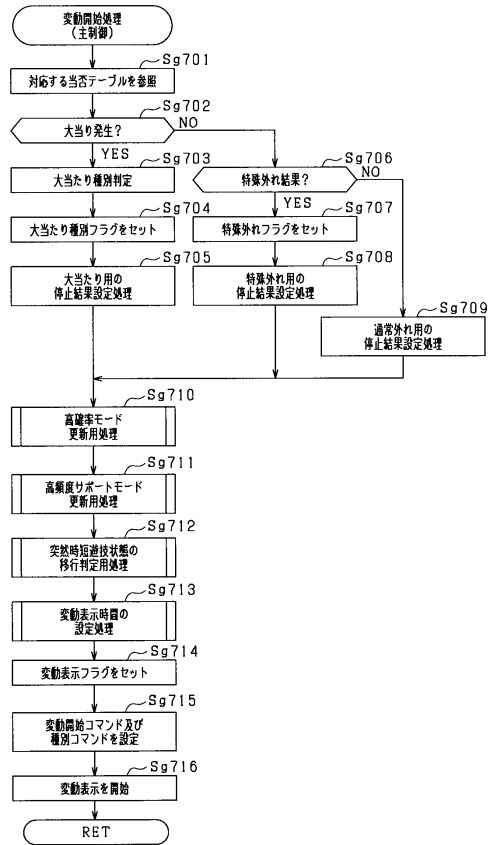
20

30

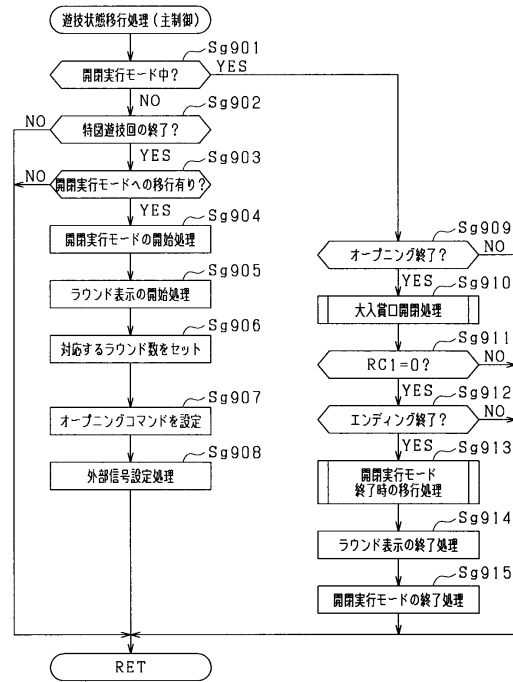
40

50

【圖 485】



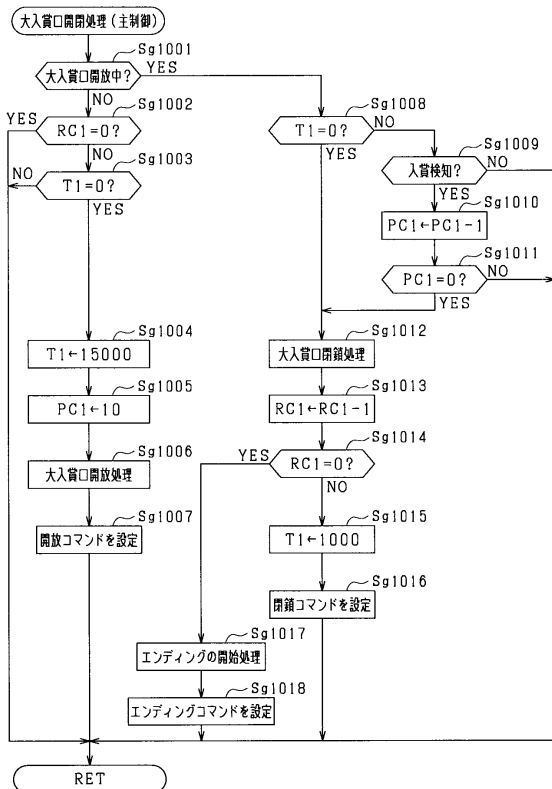
【図 4 8 6】



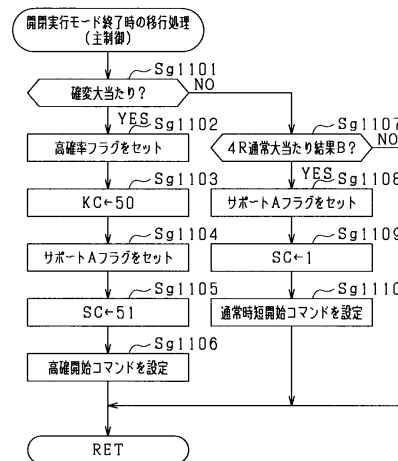
10

20

【図 487】



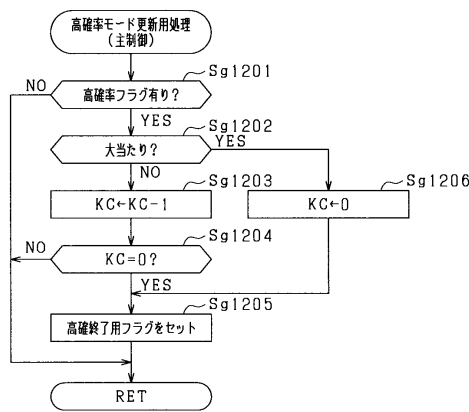
【図 4 8 8】



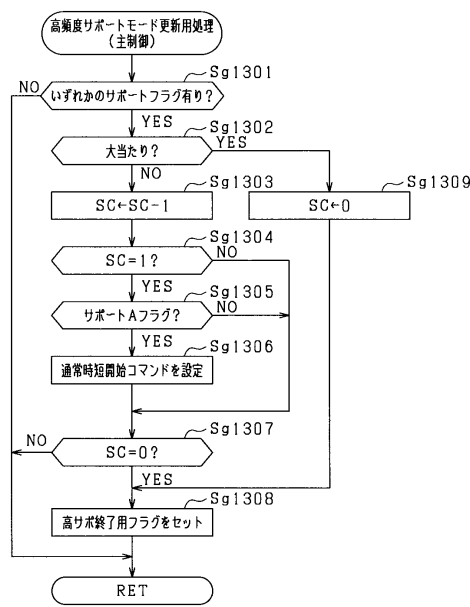
30

40

【図 4 8 9】



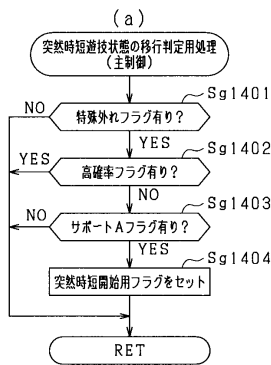
【図 4 9 0】



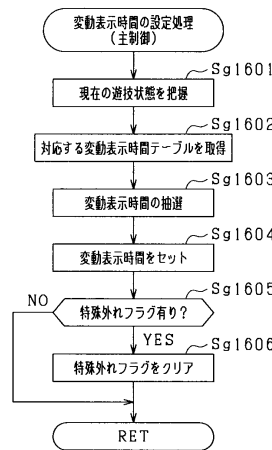
10

20

【図 4 9 1】



【図 4 9 2】



30

40

(b)

抽選モード	サポートモード	現在の遊技状態	突然時短遊技への移行
高確率モード	第1高頻度サポートモード	高確率遊技状態	移行無し
低確率モード	第1高頻度サポートモード	通常時短遊技状態	移行有り
低確率モード	低頻度サポートモード	通常遊技状態	移行無し
低確率モード	第2高頻度サポートモード	突然時短遊技状態	移行無し

50

【図 4 9 3】

遊技状態	当否抽選結果	対応する変動表示時間テーブル
通常遊技状態 (第1特図)	大当たり結果	第1特図における大当たり用の 変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)
	通常外れ結果	第1特図における外れ用の 変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)
高確遊技状態	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル (高確遊技状態用)
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル (高確遊技状態用)
	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル (高確遊技状態用)
通常時短遊技状態	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用)
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用)
	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル (通常時短遊技状態用)
通常遊技状態 (第2特図)	通常外れ結果／ 特殊外れ結果	第2特図における外れ用の 変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)
	大当たり結果	第2特図における大当たり用の 変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)
突如時短遊技状態	大当たり結果	大当たり用の変動表示時間テーブル (突如遊技状態用)
	通常外れ結果	通常外れ用の変動表示時間テーブル (突如遊技状態用)
	特殊外れ結果	特殊外れ用の変動表示時間テーブル (突如遊技状態用)

【図 4 9 4】

(a) 第1特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0	変動パターン1A	15sec	ノーマルリーチ当たり
1~29	変動パターン2A	60sec	SPリーチ当たり
30~99	変動パターン3A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 第1特図における外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~64	変動パターン1H	8sec(保0~保2)	完全外れ
		4sec(保3~保4)	
65~84	変動パターン2H	15sec	ノーマルリーチ外れ
85~94	変動パターン3H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン4H	120sec	SPSPリーチ外れ

10

20

【図 4 9 5】

(a) 大当たり用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用、1~50回目の遊技回)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~39	変動パターン11A	60sec	SPリーチ当たり
40~99	変動パターン12A	120sec	SPSPリーチ当たり

(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用、1~50回目の遊技回)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~79	変動パターン11H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	
80~94	変動パターン12H	60sec	SPリーチ外れ
95~99	変動パターン13H	120sec	SPSPリーチ外れ

(c) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(高確遊技状態用、1~50回目の遊技回)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターン14H	8sec(保0~保1)	完全外れ
		4sec(保2~保4)	

【図 4 9 6】

(a) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンW1	150sec	特殊演出A

(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンW2	150sec	特殊演出B

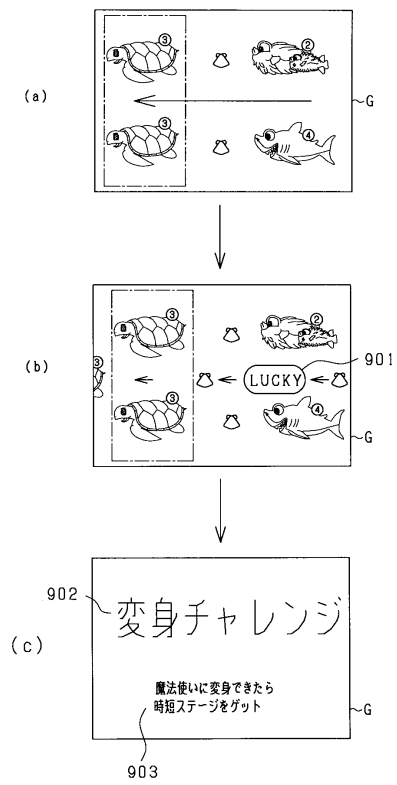
(c) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態用、51回目又は1回目の遊技回)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンW3	150sec	特殊演出C

30

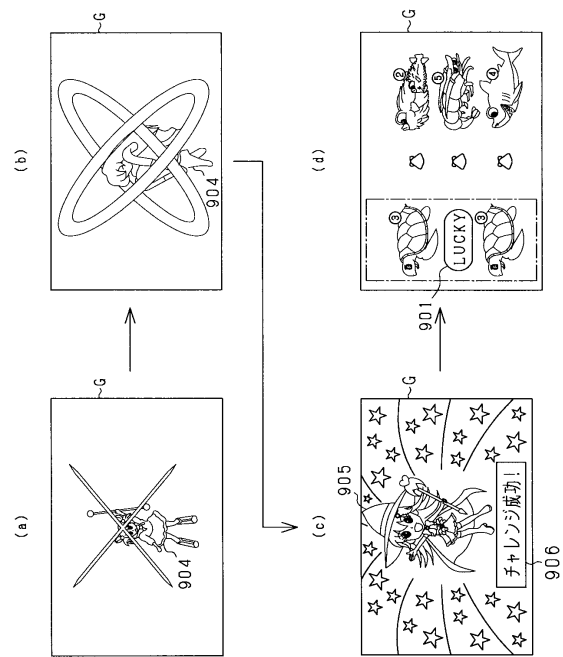
40

50

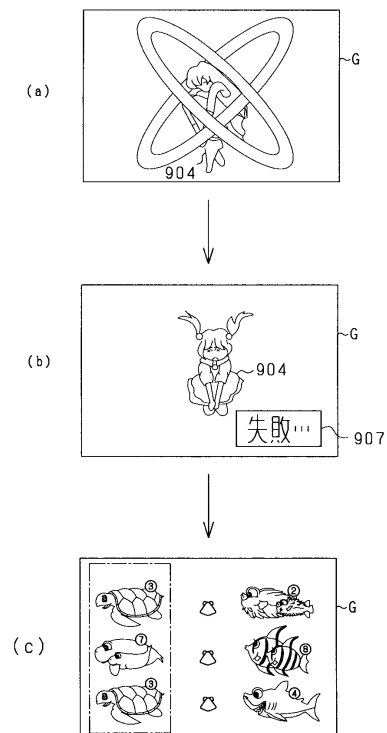
【図 4 9 7】



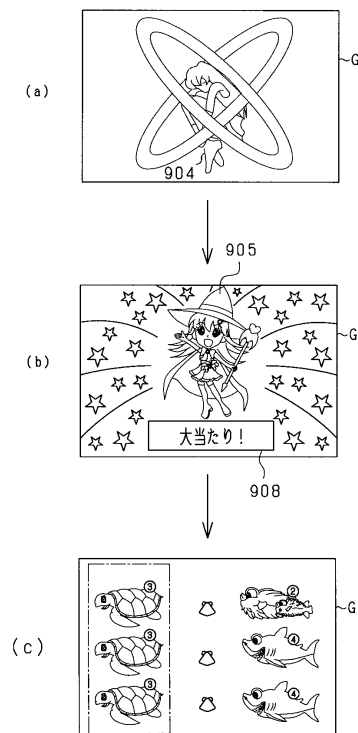
【図 4 9 8】



【図 4 9 9】



【図 5 0 0】



10

20

30

40

50

【図 5 0 1】

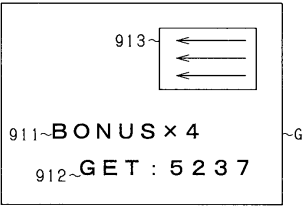
(a) 第2特図における外れ用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用、52～55回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンZ1	1sec	実績演出A

(b) 第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル（通常遊技状態用、52～55回目の遊技回）

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考（演出態様）
0～99	変動パターンZ2	3sec	実績演出B

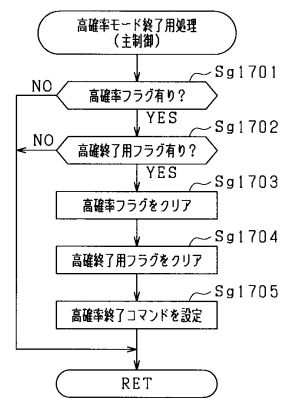
【図 5 0 2】



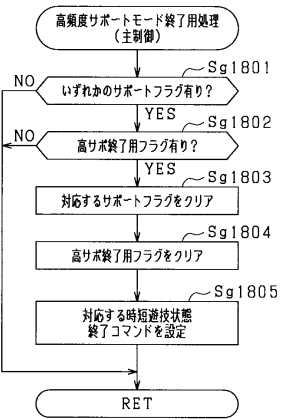
10

20

【図 5 0 3】



【図 5 0 4】

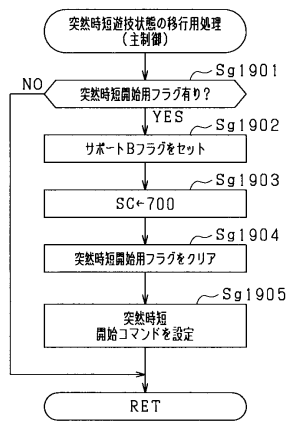


30

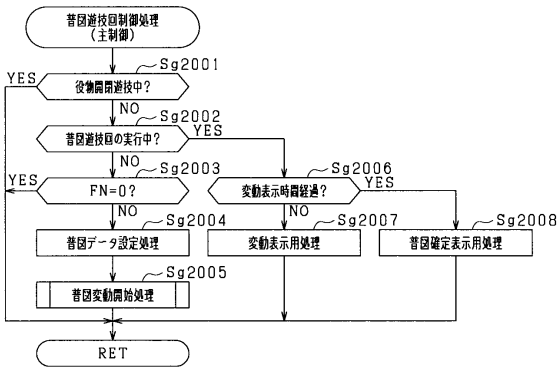
40

50

【図 5 0 5】



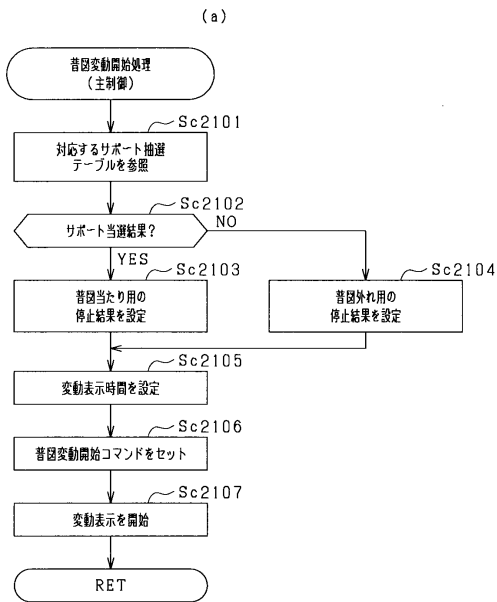
【図 5 0 6】



10

20

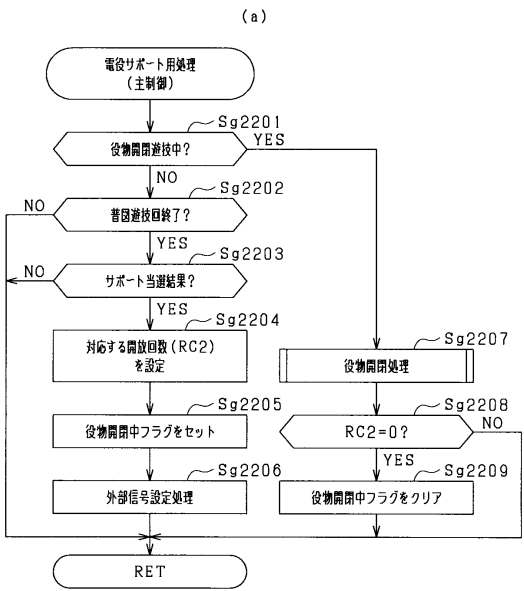
【図 5 0 7】



(b)

サポートモード	変動表示時間
低頻度サポートモード	100sec
第1高頻度サポートモード	2sec
第2高頻度サポートモード	0.5sec

【図 5 0 8】

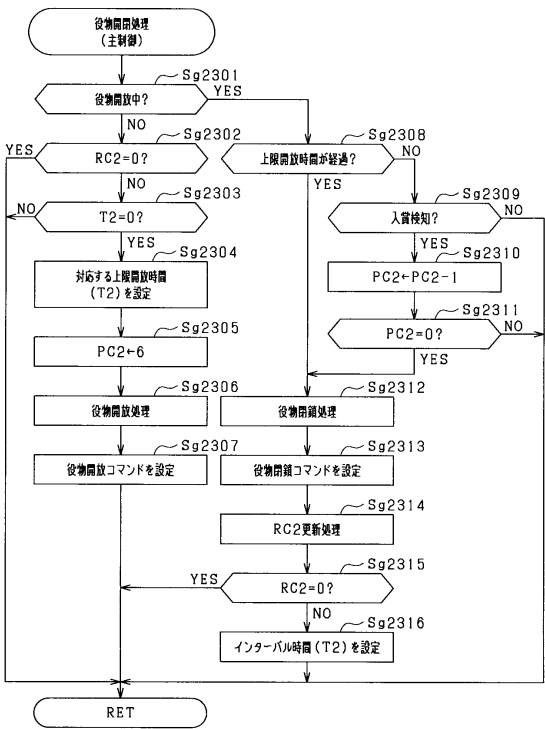


(b)

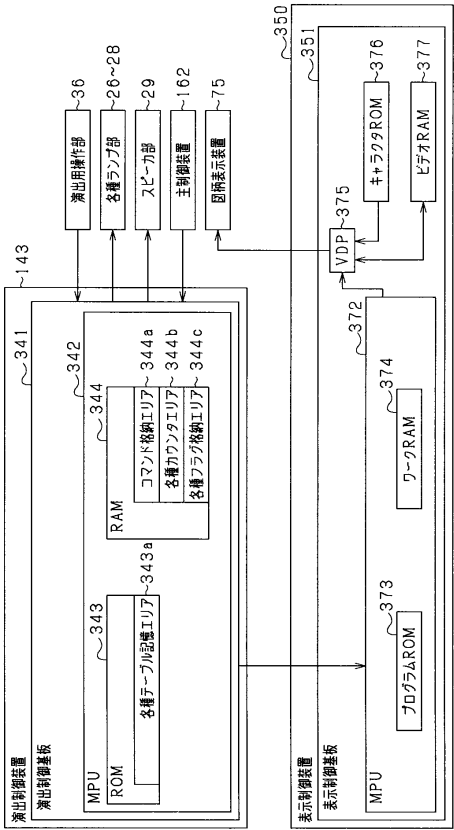
サポートモード	開放回数	開放期間	インターバル期間
低頻度サポートモード	1回	0.1sec	-
第1高頻度サポートモード	2回	2sec	0.2sec
第2高頻度サポートモード	2回	1sec	0.2sec

50

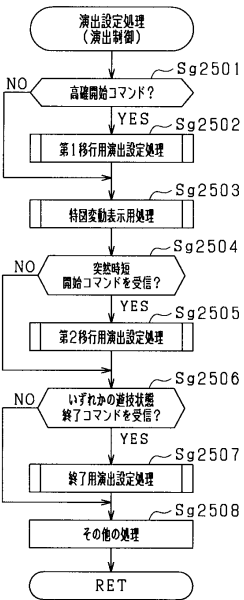
【図 5 0 9】



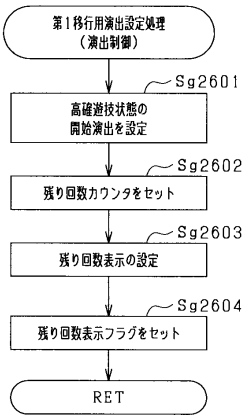
【図 5 1 0】



【図 5 1 1】



【図 5 1 2】



10

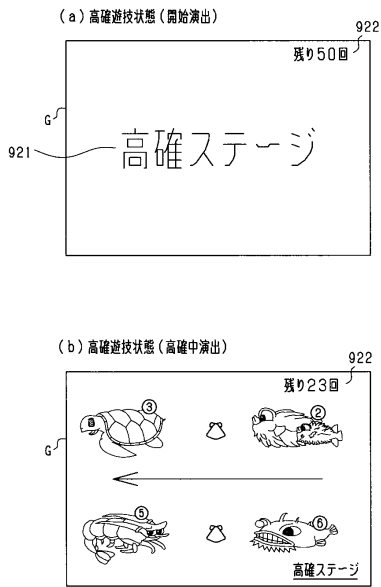
20

30

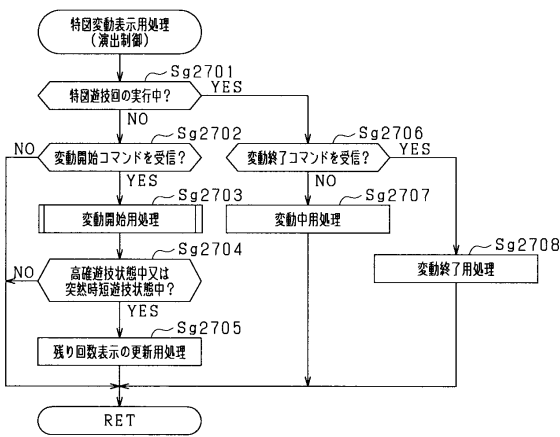
40

50

【図 5 1 3】



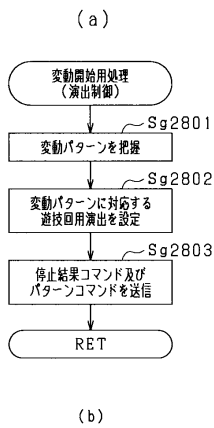
【図 5 1 4】



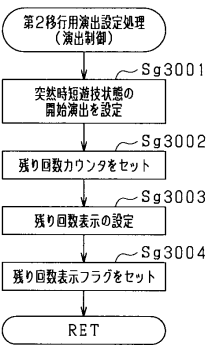
10

20

【図 5 1 5】



【図 5 1 6】



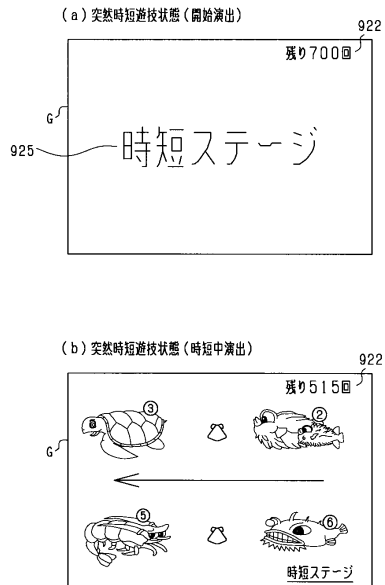
30

40

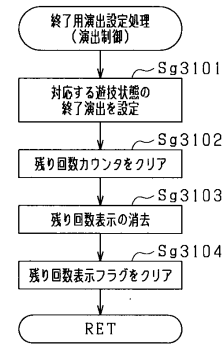
変動パターン	遊技回用演出	備考（演出形態）	備考（状態）
変動パターン1 4H	完全外れ	完全外れ	高確遊技状態
変動パターンW1	特殊演出A	成功演出→特殊外れ報知	通常時短遊技状態 特殊外れ結果
変動パターンW2	特殊演出B	失敗演出→リーチ外れ報知	通常時短遊技状態 通常外れ結果
変動パターンW3	特殊演出C	成功演出→大当たり報知	通常時短遊技状態 大当たり結果
変動パターンZ1	実績演出A	実績演出+完全外れ報知	残り保留（第2特回） 外れ結果
変動パターンZ2	実績演出B	実績演出+大当たり報知	残り保留（第2特回） 大当たり結果
その他	対応する遊技回用演出	-	-

50

【図 5 1 7】



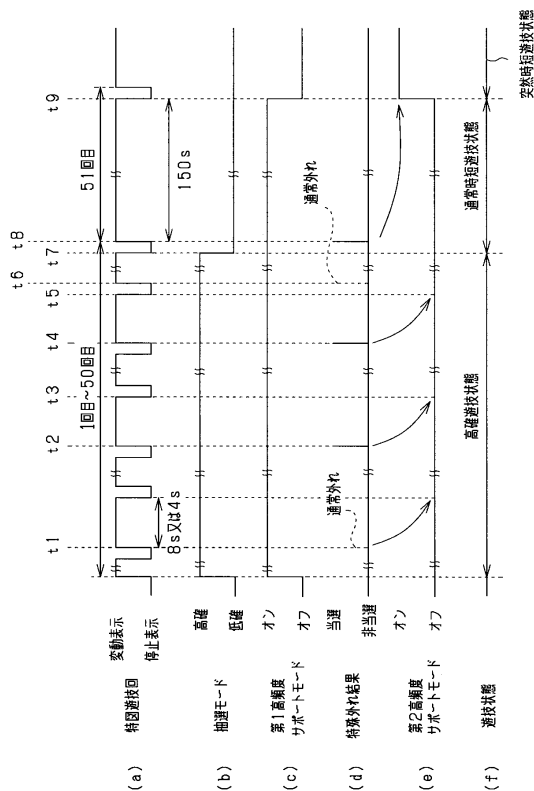
【図 5 1 8】



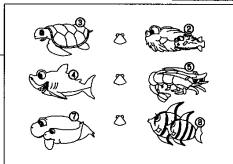
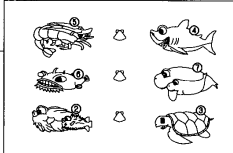
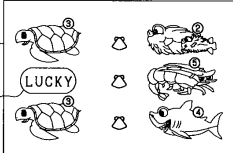
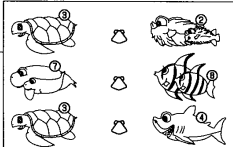
10

20

【図 5 1 9】



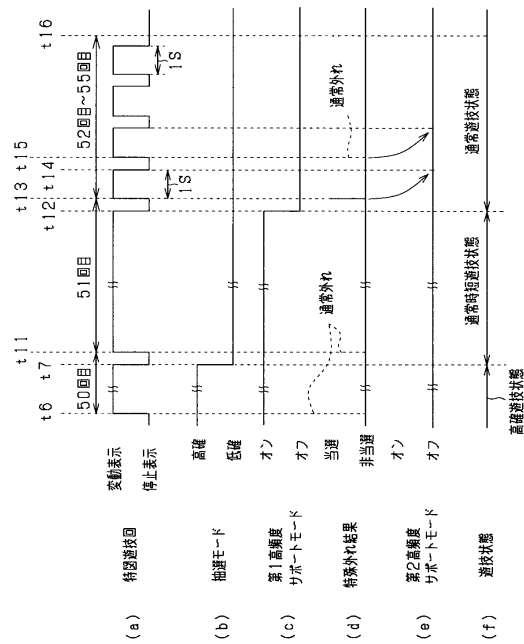
【図 5 2 0】

対象遊技回	当否結果	遊技回用演出
1回目～ 50回目	通常外れ結果	完全外れ演出 
	特殊外れ結果	完全外れ演出 
51回目	特殊外れ結果	特殊演出A 
	通常外れ結果	特殊演出B 

30

40

【図 5 2 1】

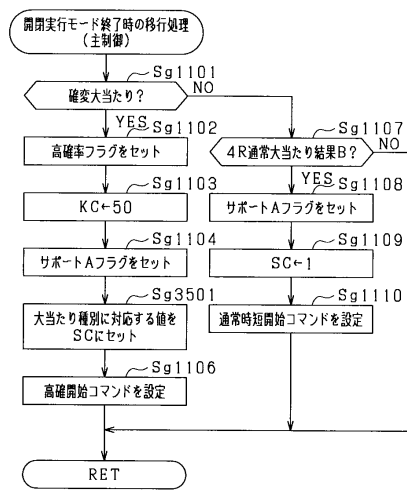


【図 5 2 2】

第2特図用の大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	開閉実行モード後の 抽選モード	開閉実行モード後の サポートモード
0~49	10R確変 大当たり結果A	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(51回)
50~74	10R確変 大当たり結果B	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(53回)
75~84	10R確変 大当たり結果C	高確率モード(50回)	第1高頻度 サポートモード(55回)
85~99	4R通常 大当たり結果B	低確率モード	第1高頻度 サポートモード(1回)

【図 5 2 3】

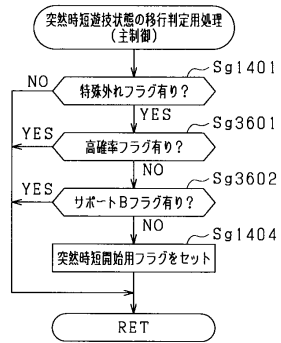


【図 5 2 4】

大当たり種別	高確遊技状態	通常時短遊技状態	残り保留分の遊技回
10R確変大当たり結果A	上限50回 (1~50回目の遊技回)	上限1回 (51回目の遊技回)	上限4回 (52~55回目の遊技回)
10R確変大当たり結果B	上限50回 (1~50回目の遊技回)	上限3回 (51~53回目の遊技回)	上限4回 (54~57回目の遊技回)
10R確変大当たり結果C	上限50回 (1~50回目の遊技回)	上限5回 (51~55回目の遊技回)	上限4回 (56~59回目の遊技回)

大当たり種別	突然時短に移行可能な 遊技回の回数	期待値
10R確変大当たり結果A	1回	20%
10R確変大当たり結果B	3回	49%
10R確変大当たり結果C	5回	67%

【図 5 2 5】



【図 5 2 6】

(a) 特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態適用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動パターンW1	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99			150sec	特殊演出A

(b) 通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態適用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動パターンW4	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99			150sec	特殊演出B(リガリ演出)

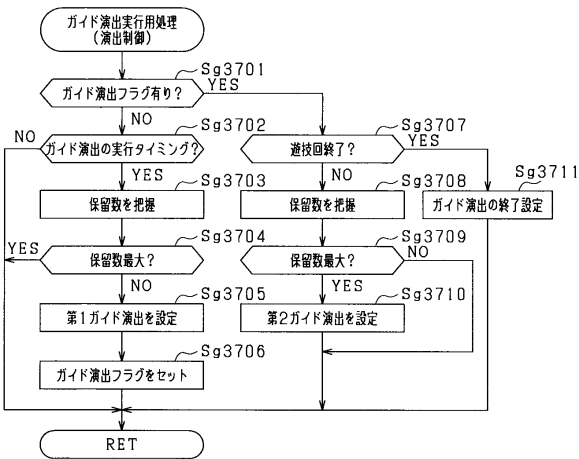
(c) 大当たり用の変動表示時間テーブル(通常時短遊技状態適用、51回目又は1回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動パターンW3	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99			150sec	特殊演出C

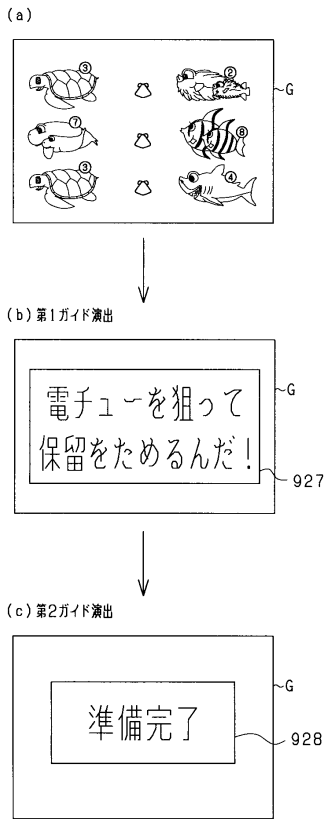
10

20

【図 5 2 7】



【図 5 2 8】



30

40

50

【図 5 2 9】

(a) 第2特図における特殊外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52~55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンY1	150sec	特殊演出A

(b) 第2特図における通常外れ用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52~55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンY2	150sec	特殊演出B

(c) 第2特図における大当たり用の変動表示時間テーブル(通常遊技状態用、52~55回目の遊技回)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターンY3	150sec	特殊演出C

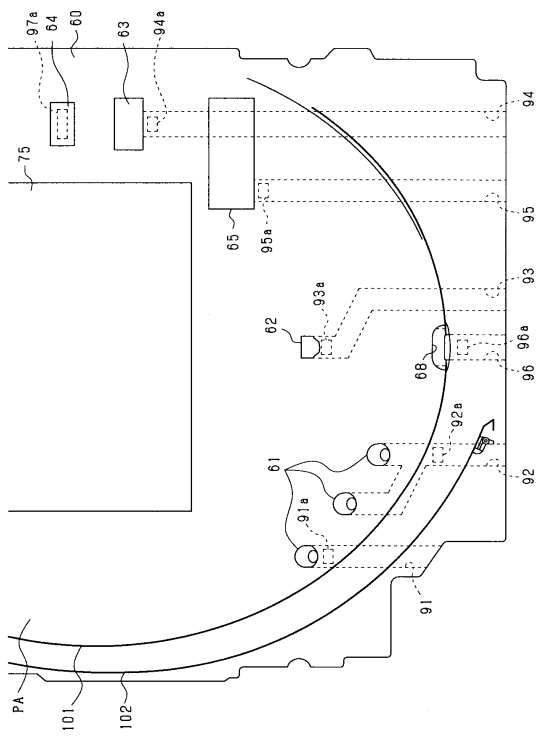
【図 5 3 0】

遊技回	遊技状態	突然時短遊技 への移行
1~50回目	高確遊技状態	移行無し
51回目	通常時短遊技状態	移行有り
52~55回目	通常遊技状態	移行有り
—	突然時短遊技状態	移行無し

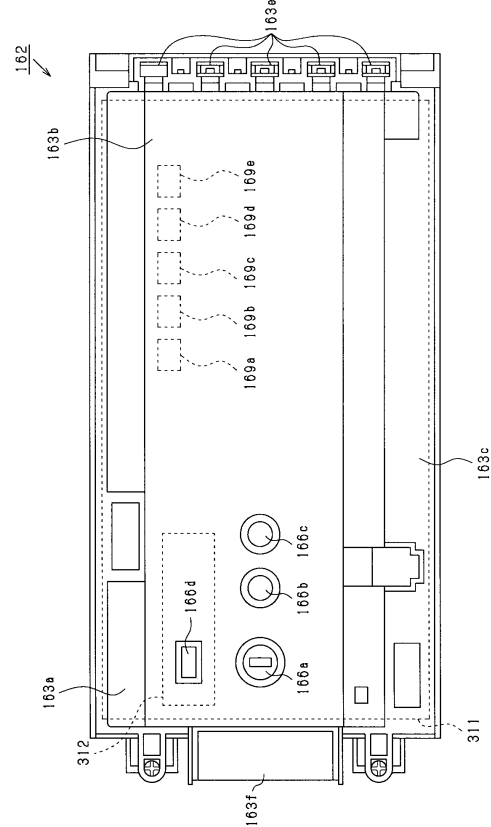
10

20

【図 5 3 1】



【図 5 3 2】

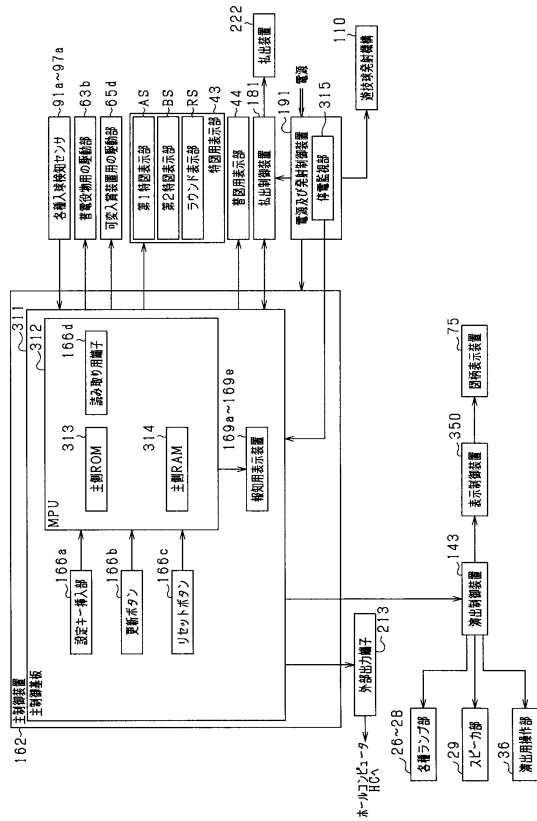


30

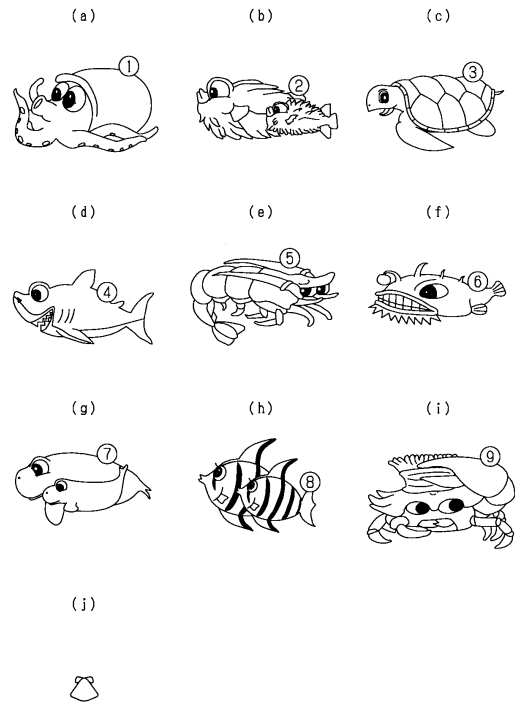
40

50

【図 5 3 3】



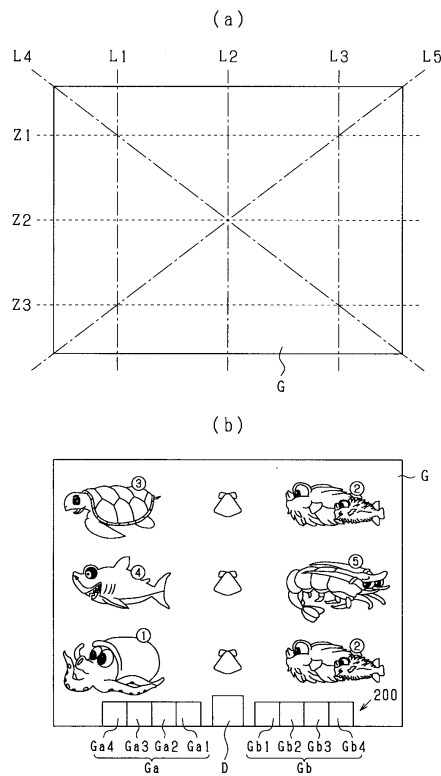
【図 5 3 4】



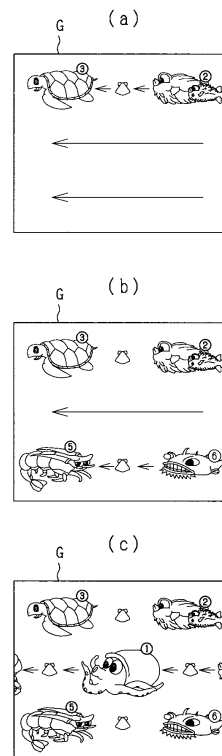
10

20

【図 5 3 5】



【図 5 3 6】

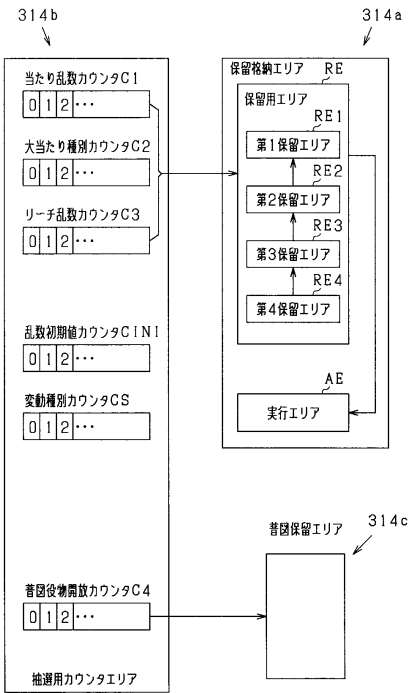


30

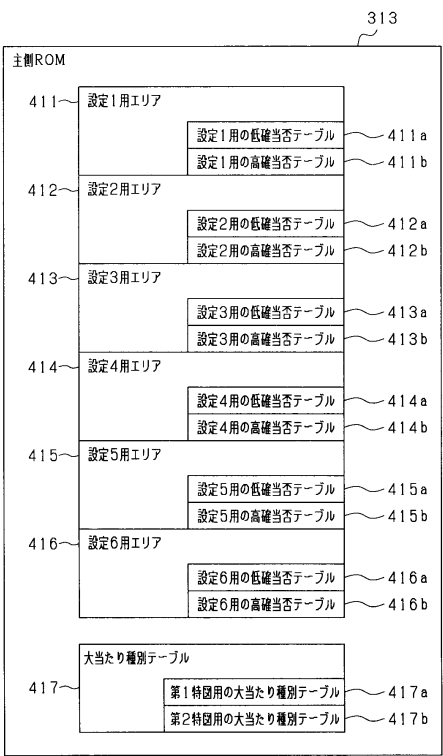
40

50

【図 5 3 7】



【図 5 3 8】

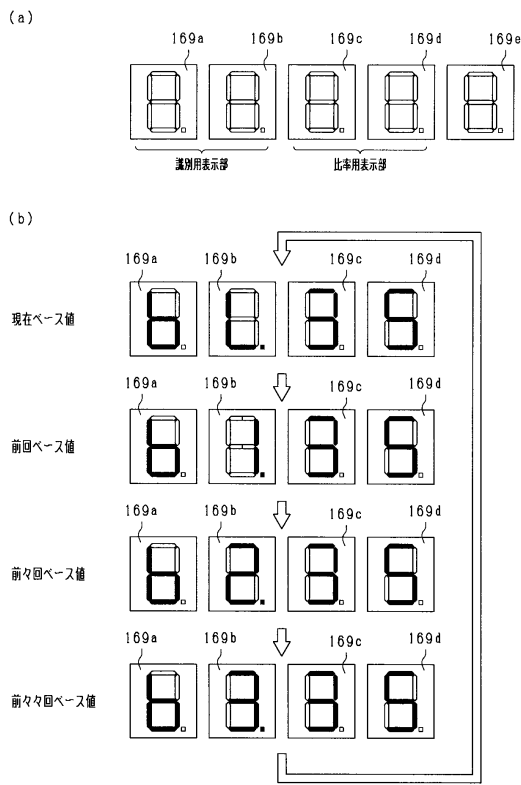


【図 5 3 9】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉路実行モード後の抽選モード	閉路実行モード後のサブポートモード
0~84	4R通常大当たり結果	高確率モード(35回)	高頻度サブポートモード(35回)
85~99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サブポートモード(50回)

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	閉路実行モード後の抽選モード	閉路実行モード後のサブポートモード
0~84	10R通常大当たり結果	高確率モード(35回)	高頻度サブポートモード(35回)
85~99	4R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サブポートモード(50回)

【図 5 4 0】



10

20

30

40

50

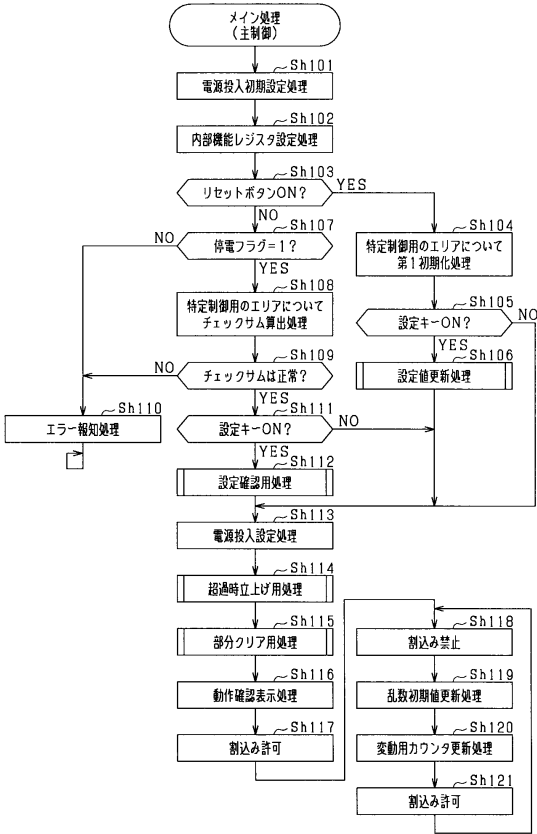
【図 5 4 1】

アドレス	内容
X (1)	特定制御用のプログラム
X (2)	特定制御用のプログラム
X (3)	特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X (k)	特定制御用のプログラム
X (k+1)	特定制御用のプログラム
X (k+2)	特定制御用のプログラム
X (k+3)	未使用
X (k+4)	未使用
X (k+5)	未使用
X (k+6)	特定制御用のデータ
X (k+7)	特定制御用のデータ
X (k+8)	特定制御用のデータ
⋮	⋮
X (m)	特定制御用のデータ
X (m+1)	特定制御用のデータ
X (m+2)	特定制御用のデータ
X (m+3)	未使用
X (m+4)	未使用
X (m+5)	未使用
X (m+6)	非特定制御用のプログラム
X (m+7)	非特定制御用のプログラム
X (m+8)	非特定制御用のプログラム
⋮	⋮
X (n)	非特定制御用のプログラム
X (n+1)	非特定制御用のプログラム
X (n+2)	非特定制御用のプログラム
X (n+3)	未使用
X (n+4)	未使用
X (n+5)	未使用
X (n+6)	非特定制御用のデータ
X (n+7)	非特定制御用のデータ
X (n+8)	非特定制御用のデータ
⋮	⋮
X (p)	非特定制御用のデータ
X (p+1)	非特定制御用のデータ
X (p+2)	非特定制御用のデータ

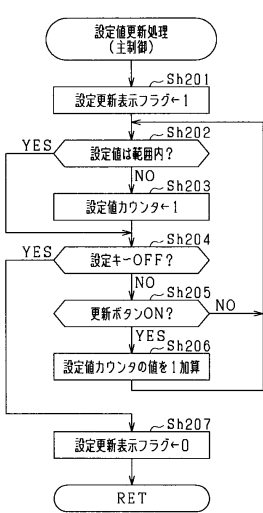
【図 5 4 2】

アドレス	内容
Y (1)	特定制御用のワークエリア
Y (2)	特定制御用のワークエリア
Y (3)	特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y (r)	特定制御用のワークエリア
Y (r+1)	特定制御用のワークエリア
Y (r+2)	特定制御用のワークエリア
Y (r+3)	未使用
Y (r+4)	未使用
Y (r+5)	未使用
Y (r+6)	特定制御用のスタックエリア
Y (r+7)	特定制御用のスタックエリア
Y (r+8)	特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y (s)	特定制御用のスタックエリア
Y (s+1)	特定制御用のスタックエリア
Y (s+2)	特定制御用のスタックエリア
Y (s+3)	未使用
Y (s+4)	未使用
Y (s+5)	未使用
Y (s+6)	非特定制御用のワークエリア
Y (s+7)	非特定制御用のワークエリア
Y (s+8)	非特定制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y (t)	非特定制御用のワークエリア
Y (t+1)	非特定制御用のワークエリア
Y (t+2)	非特定制御用のワークエリア
Y (t+3)	未使用
Y (t+4)	未使用
Y (t+5)	未使用
Y (t+6)	非特定制御用のスタックエリア
Y (t+7)	非特定制御用のスタックエリア
Y (t+8)	非特定制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y (u)	非特定制御用のスタックエリア
Y (u+1)	非特定制御用のスタックエリア
Y (u+2)	非特定制御用のスタックエリア

【図 5 4 3】



【図 5 4 4】



10

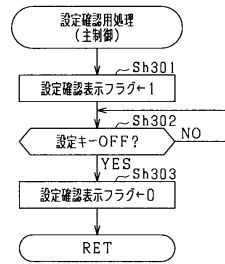
20

30

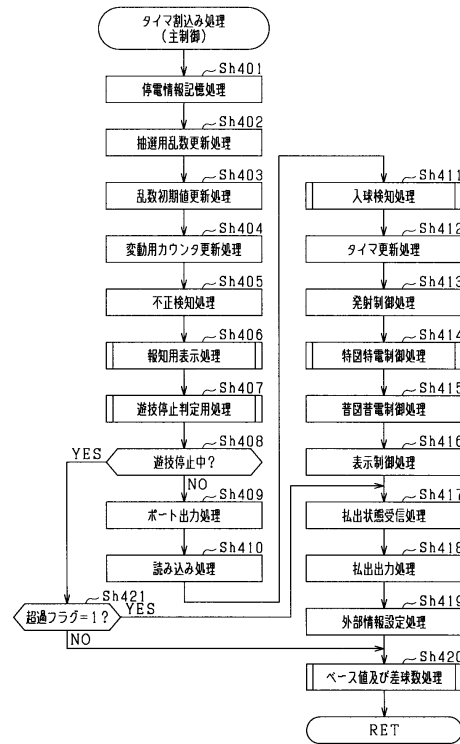
40

50

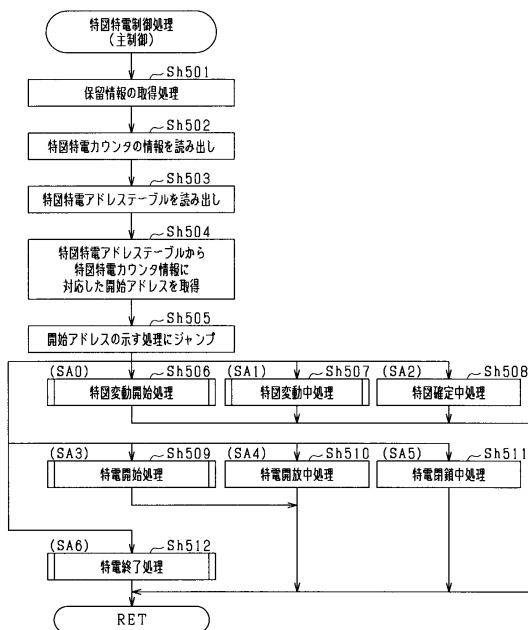
【図 5 4 5】



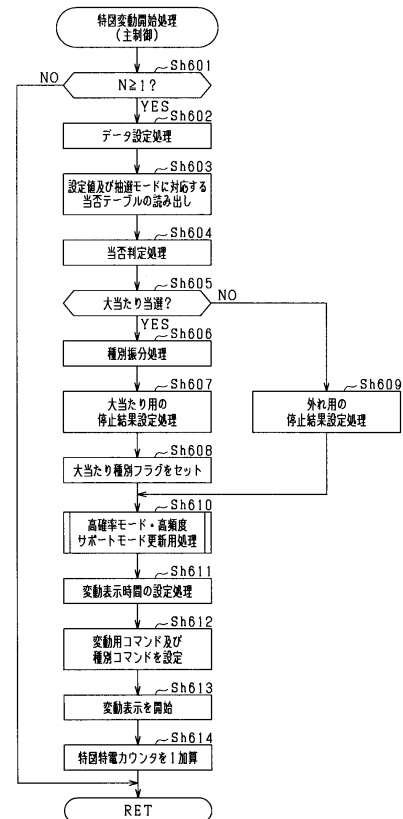
【図 5 4 6】



【図 5 4 7】



【図 5 4 8】



10

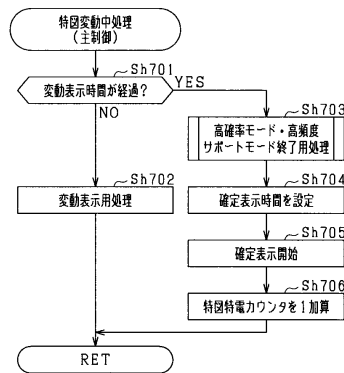
20

30

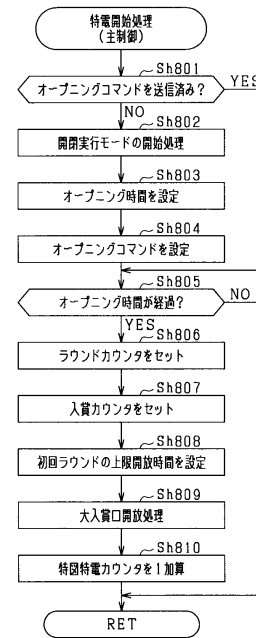
40

50

【図 5 4 9】



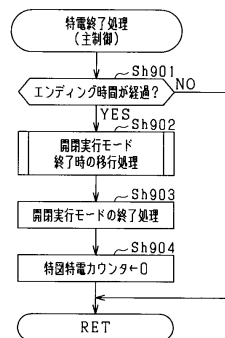
【図 5 5 0】



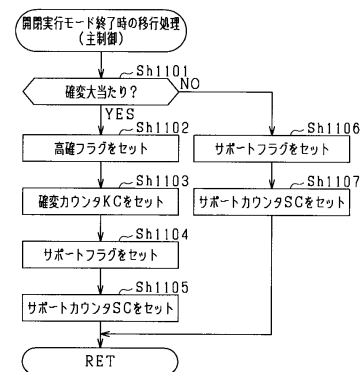
10

20

【図 5 5 1】



【図 5 5 2】

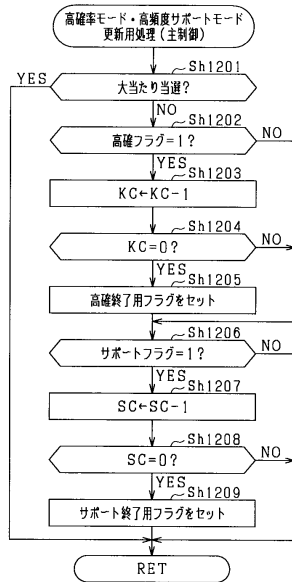


30

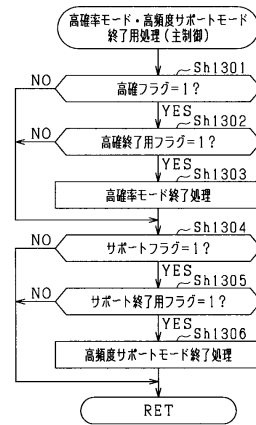
40

50

【図 5 5 3】



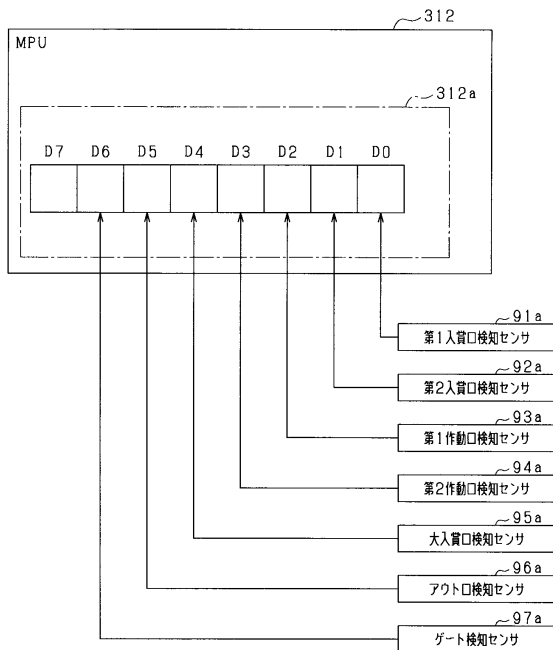
【図 5 5 4】



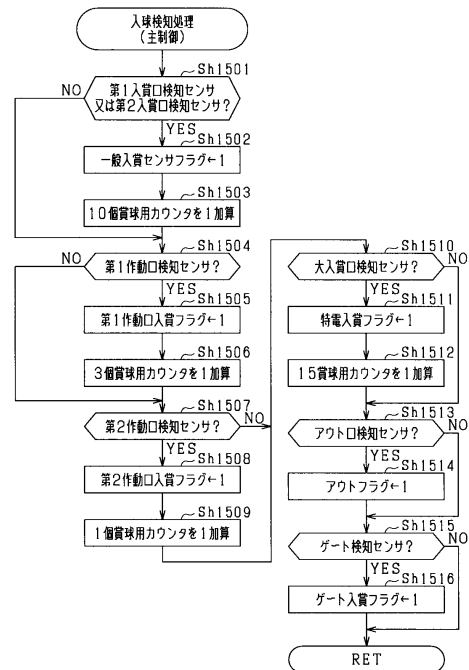
10

20

【図 5 5 5】



【図 5 5 6】

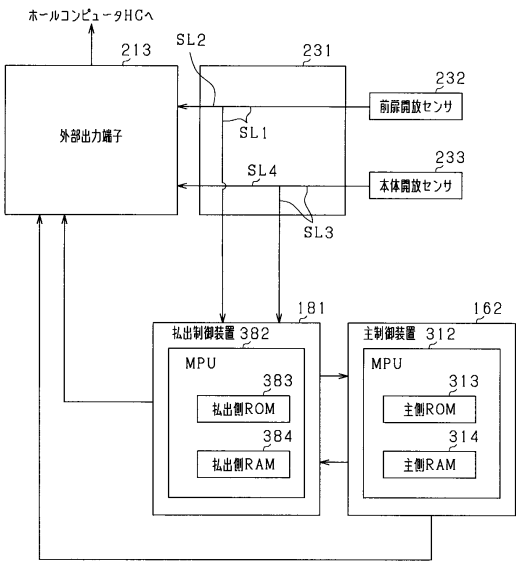


30

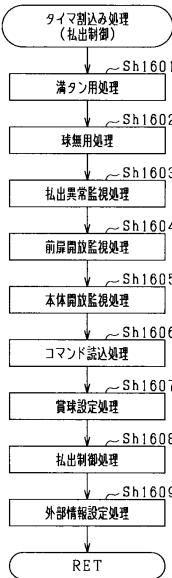
40

50

【図 5 5 7】



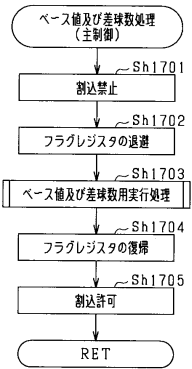
【図 5 5 8】



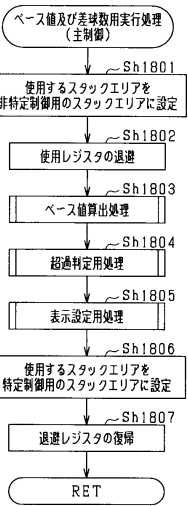
10

20

【図 5 5 9】



【図 5 6 0】

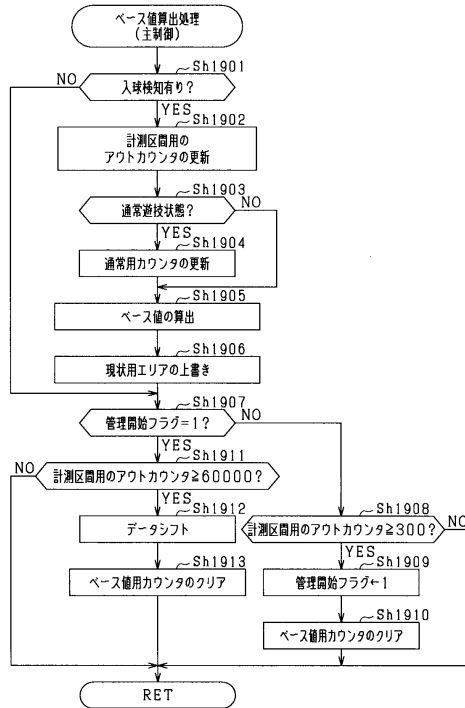


30

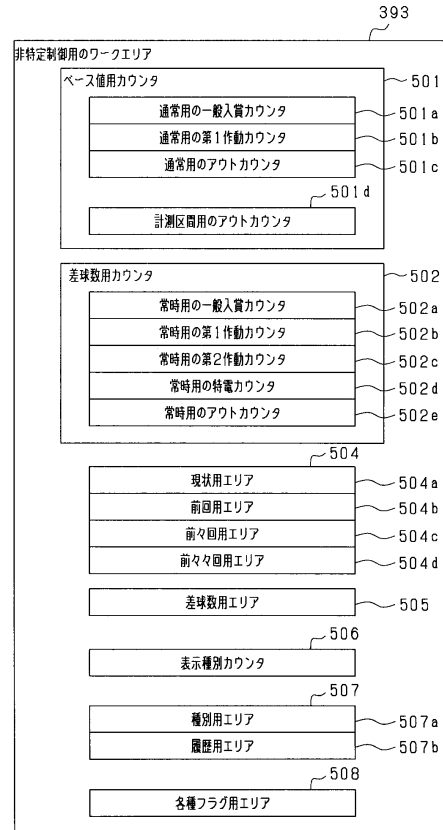
40

50

【図 5 6 1】



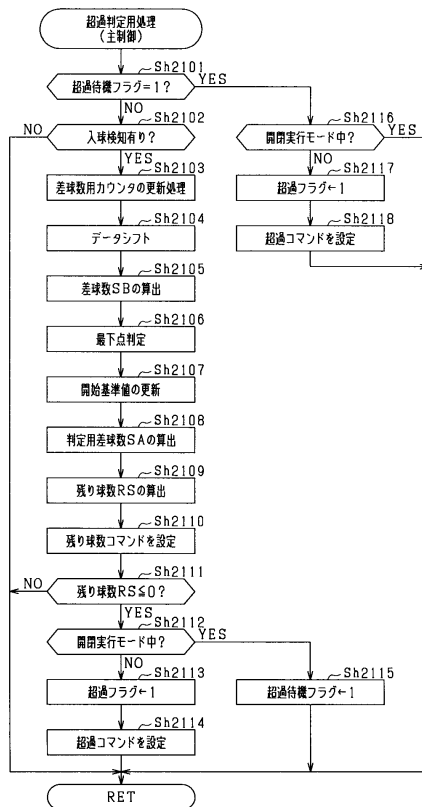
【図 5 6 2】



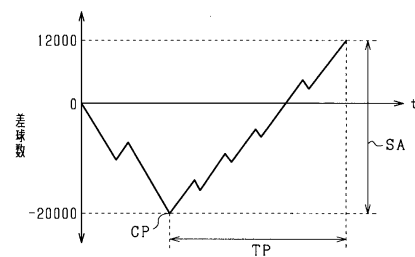
10

20

【図 5 6 3】



【図 5 6 4】

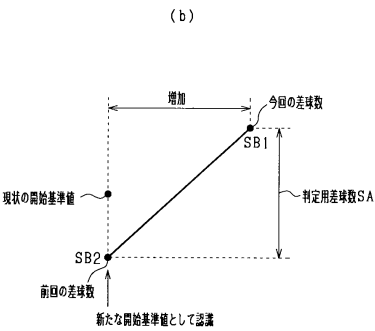
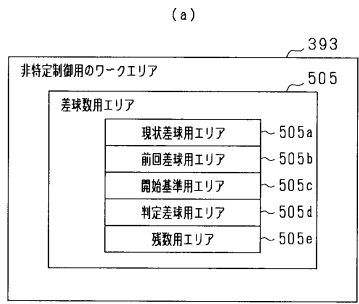


30

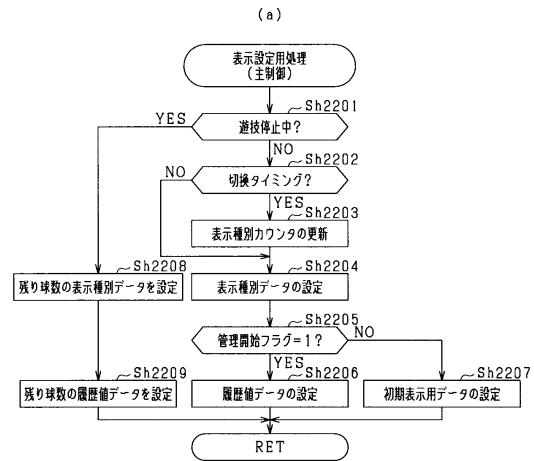
40

50

【図 5 6 5】



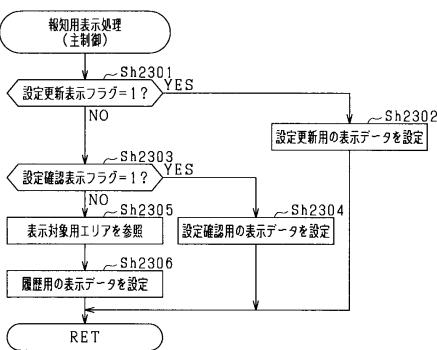
【図 5 6 6】



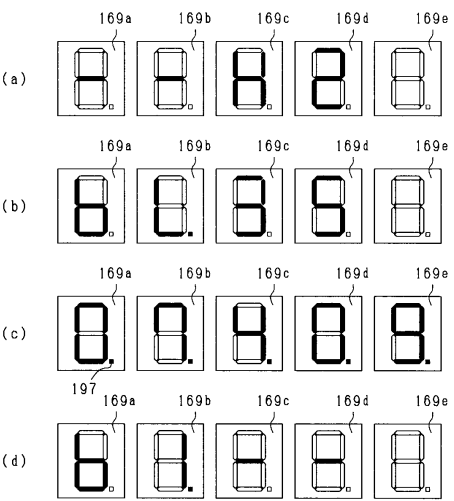
(b)

表示種別カウンタ	表示種別、演算結果
0	現状ベース値
1	前回ベース値
2	前々回ベース値
3	前々々回ベース値
4	残り球数

【図 5 6 7】



【図 5 6 8】



10

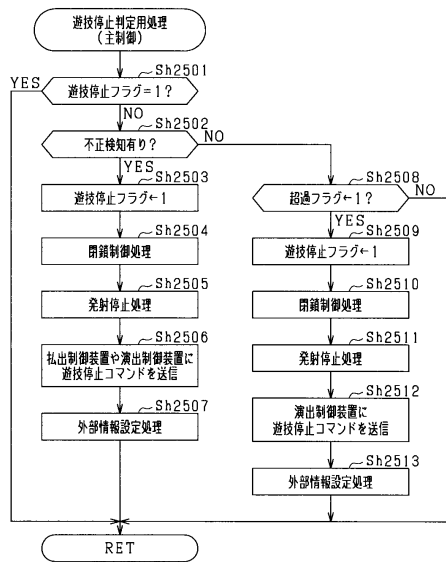
20

30

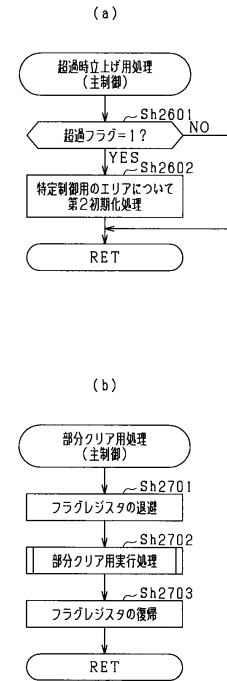
40

50

【図 5 6 9】



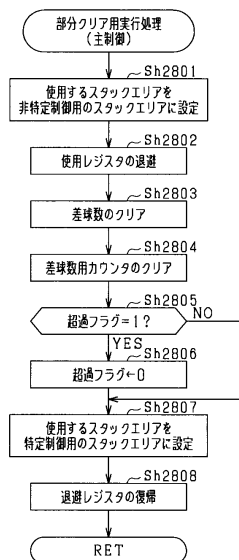
【図 5 7 0】



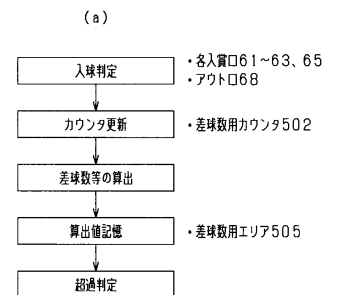
10

20

【図 5 7 1】

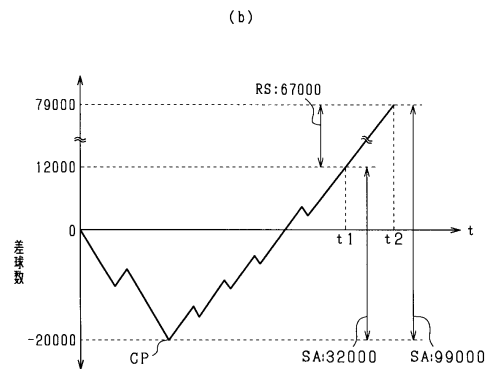


【図 5 7 2】



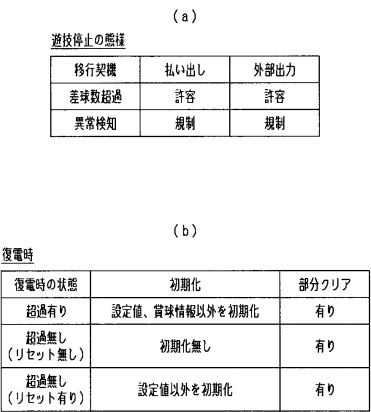
30

40

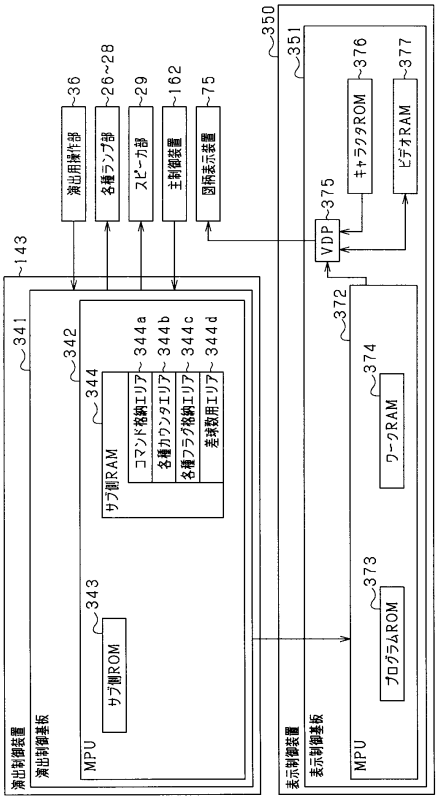


50

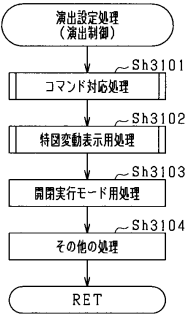
【図 5 7 3】



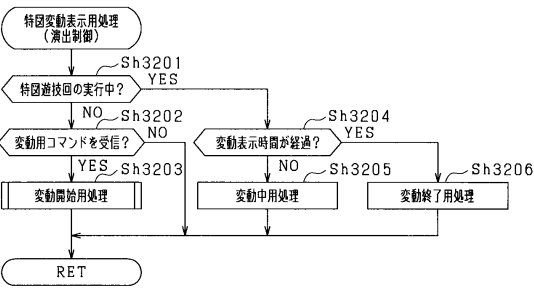
【図 5 7 4】



【図 5 7 5】



【図 5 7 6】



10

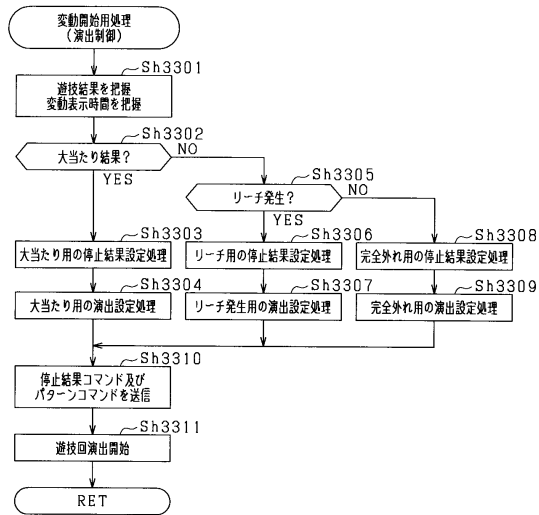
20

30

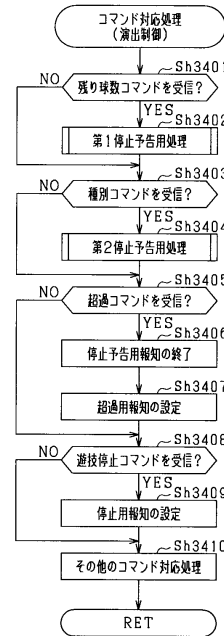
40

50

【図 5 7 7】



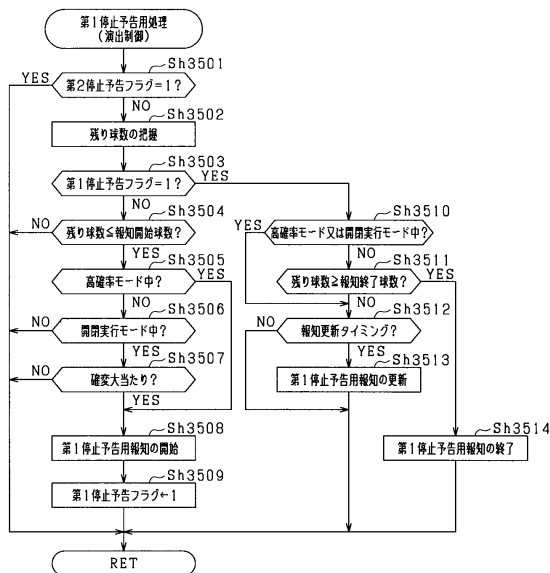
【図 5 7 8】



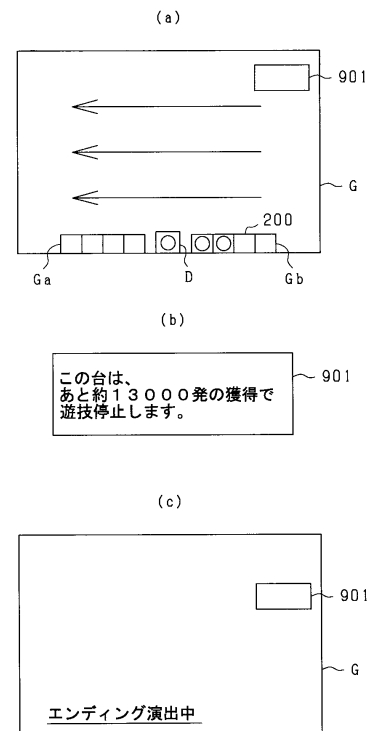
10

20

【図 5 7 9】



【図 5 8 0】



30

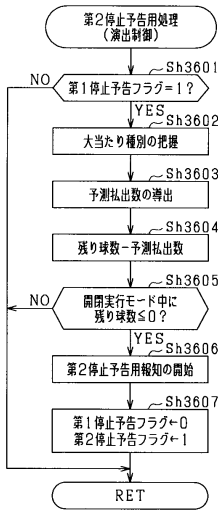
40

50

【図 5 8 1】

更新タイミング	第1停止予告用報知	更新単位 (更新間隔)
残り球数が14000個	この台は、あと約13000発の獲得で遊技停止します。	—
残り球数が12000個	この台は、あと約10000発の獲得で遊技停止します。	2000個
残り球数が10000個	この台は、あと約9000発の獲得で遊技停止します。	2000個
残り球数が9000個	この台は、あと約8000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が8000個	この台は、あと約7000発の獲得で遊技停止します。	1000個
⋮	⋮	
残り球数が3000個	この台は、あと約2000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が2000個	この台は、あと約1000発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が1000個	この台は、あと約900発の獲得で遊技停止します。	1000個
残り球数が900個	この台は、あと約800発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が800個	この台は、あと約700発の獲得で遊技停止します。	100個
⋮	⋮	
残り球数が200個	この台は、あと約100発の獲得で遊技停止します。	100個
残り球数が100個	この台は、あと約50発の獲得で遊技停止します。	100個

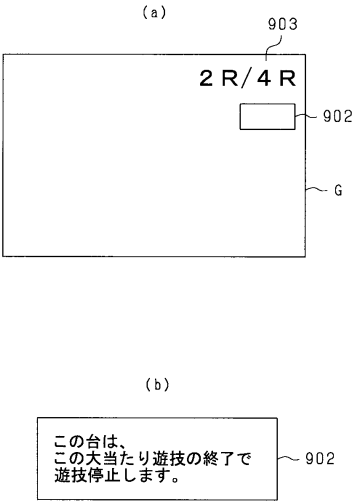
【図 5 8 2】



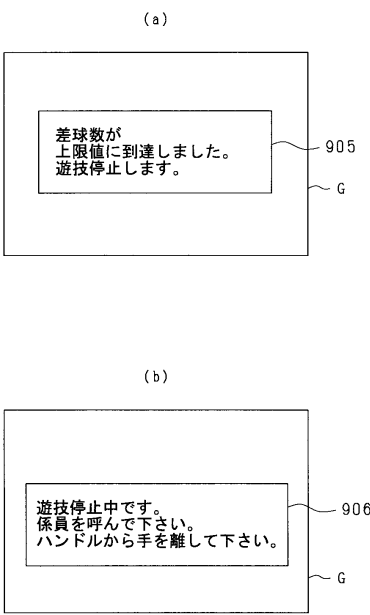
10

20

【図 5 8 3】



【図 5 8 4】



30

40

50

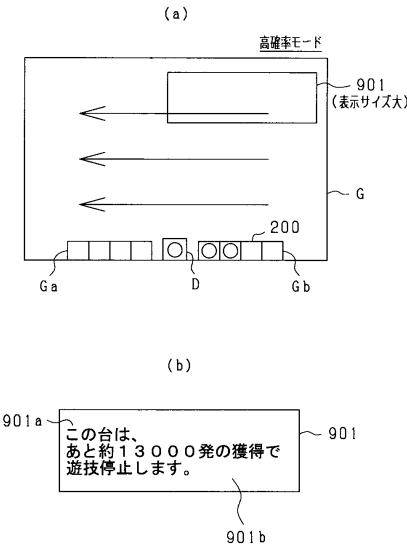
【図 5 8 5】

遊技状態	停止予告報知の開始有無	開始条件	停止予告報知の有無	停止予告報知の開始タイミング
高確率モード	有り	残り球数が 通知開始球数以下	第1停止予告報知	次の特選遊技回
低確率モード	無し	—	—	—
開閉実行モード	有り	残り球数が 通知開始球数以下	第1停止予告報知	エンディング期間

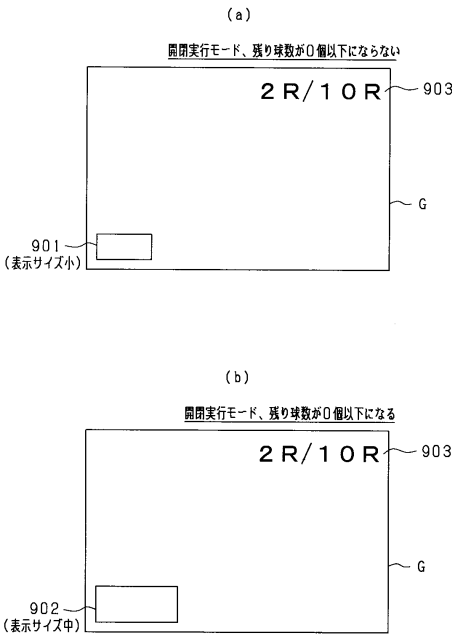
【図 5 8 6】

遊技状態	状況	停止予告報知の有無	停止予告報知の態様
高確率モード	残り球数が通知開始球数以下	有り	第1停止予告報知
	停止予告報知を実行中の状態で高確率モードに移行		
低確率モード	停止予告報知を不実行の状態で低確率モードに移行	無し	—
	停止予告報知を実行中の状態で低確率モードに移行		
開閉実行モード	残り球数が通知開始球数以下	有り	第1停止予告報知 第2停止予告報知
	停止予告報知を実行中の状態で開閉実行モード中に残り球数が0個以下にならない		
	開閉実行モード中に残り球数が0個以下になる		

【図 5 8 7】



【図 5 8 8】



10

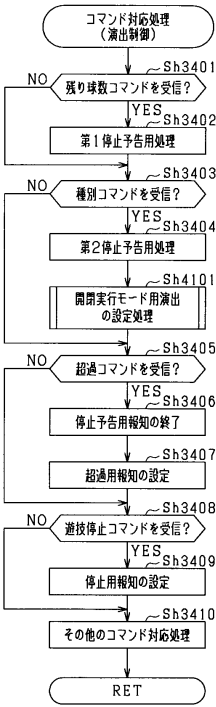
20

30

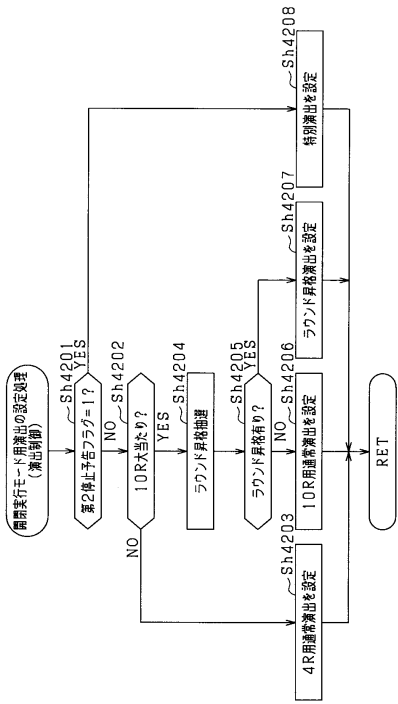
40

50

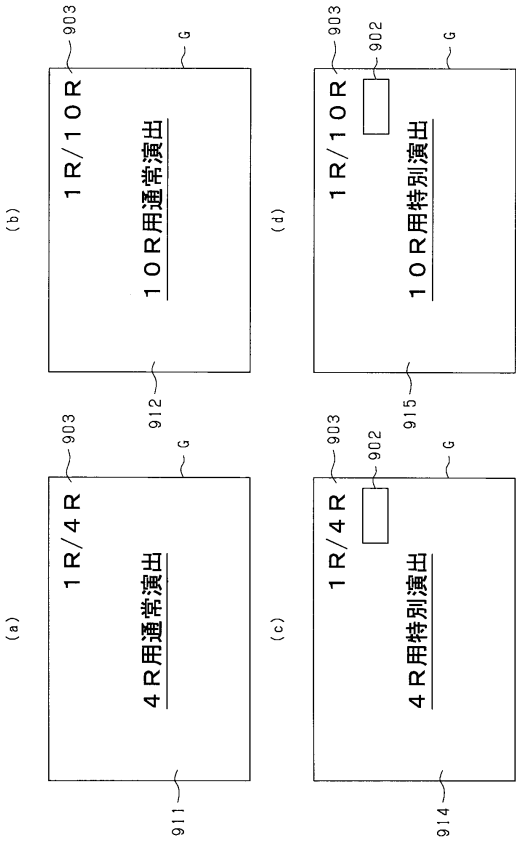
【図 5 8 9】



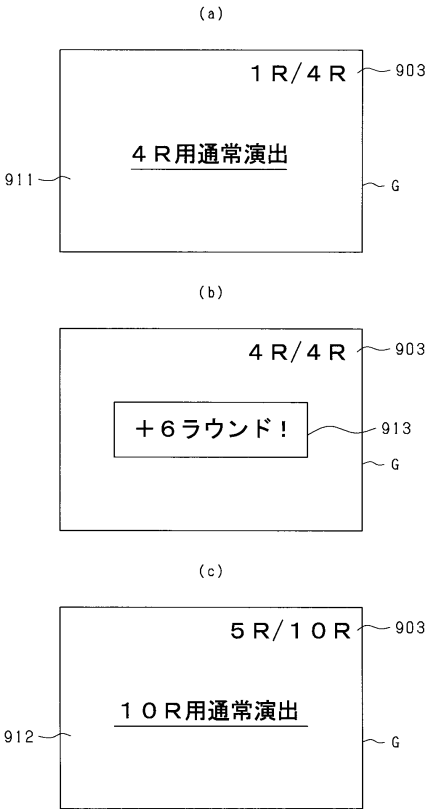
【図 5 9 0】



【図 5 9 1】



【図 5 9 2】



10

20

30

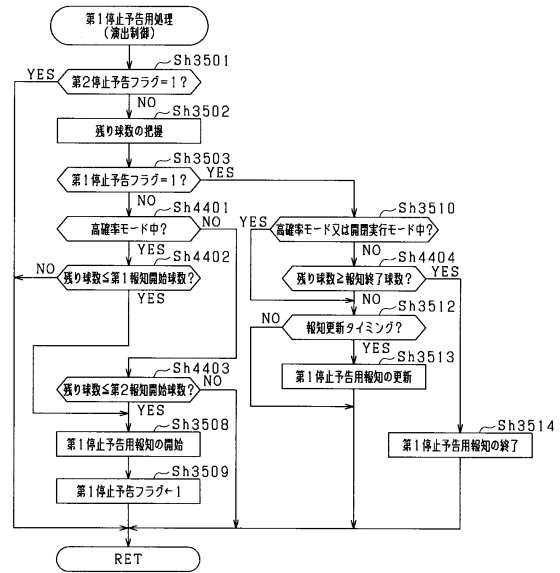
40

50

【図 5 9 3】

大当たり種別	状況	第2停止予告報知	昇格演出	大当たり遊技演出
10R大当たり	開閉実行モード中に 残り球数が0個以下にならない 開閉実行モード中に 残り球数が0個以下になる	不実行 実行	誘客 制限	10R用通常演出 ワフンド昇格演出 10R用特別演出
4R大当たり	開閉実行モード中に 残り球数が0個以下にならない 開閉実行モード中に 残り球数が0個以下になる	不実行 実行	— —	4R用通常演出 4R用特別演出

【図 5 9 4】



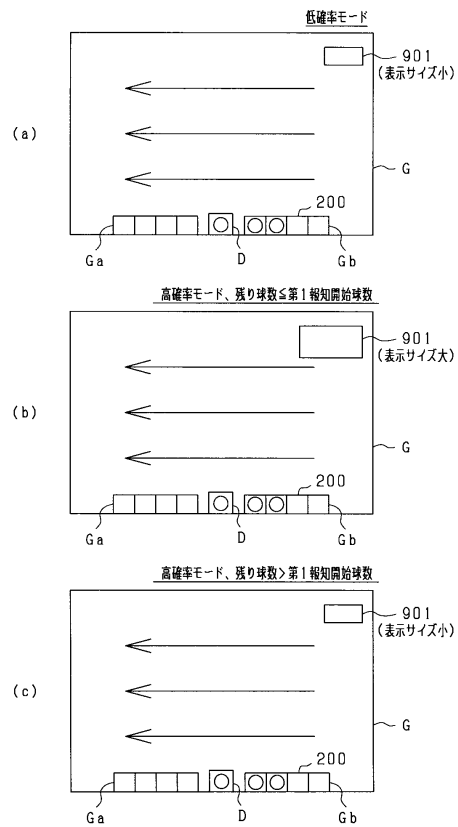
10

20

【図 5 9 5】

当 年 の 結 算 上 の 事 業 年 度	状 況	停止予定期間の 経緯	停止予定期間 の 経緯
組 織 年 度	残り球数が第1取回開始数以下	有り	第1球止予定期間
	残り球数が第2取回開始数より大	無し	—
	残り球数が第1取回開始数以下	有り	第1球止予定期間
組 織 年 度	停止予定期間が実行が途中で 遅延することを移行	無し	—
	残り球数が 第1取回開始数より大	有り	第1球止予定期間
	残り球数が実行中の途中で 遅延することを移行	有り	第1球止予定期間

【図 5 9 6】

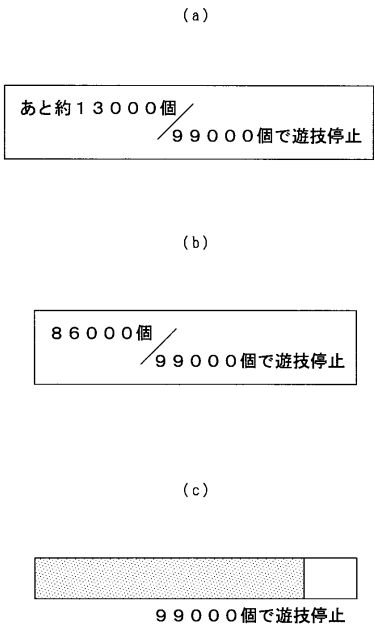


30

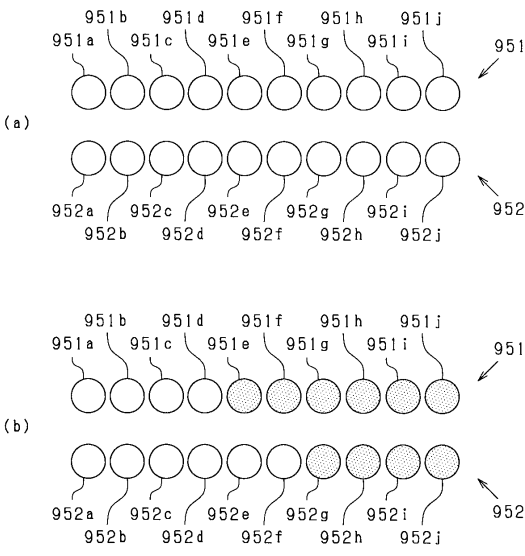
40

50

【図 5 9 7】



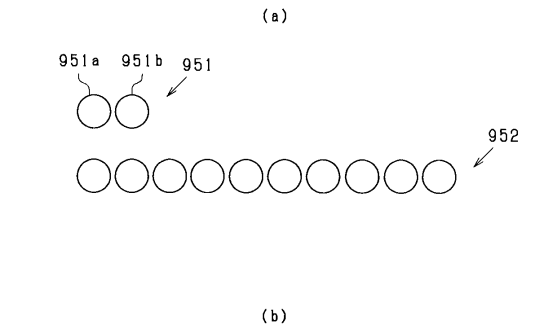
【図 5 9 8】



10

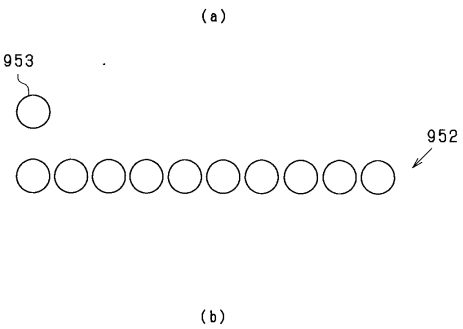
20

【図 5 9 9】



残り球数	発光部951a	発光部951b
99000～40000個	点灯	点灯
40000～30000個	点滅	点灯
30000～20000個	点滅	点滅
20000～10000個	消灯	点滅
10000～0個	消灯	消灯

【図 6 0 0】



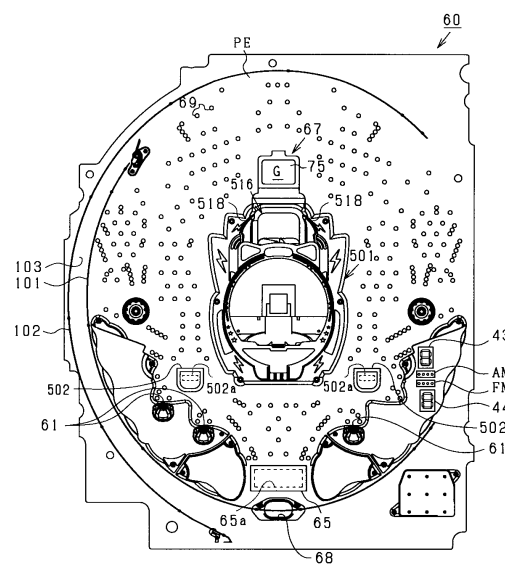
残り球数	発光部953
99000～40000個	赤色発光
40000～30000個	緑色発光
30000～20000個	黄色発光
20000～10000個	青色発光
10000～0個	消灯

30

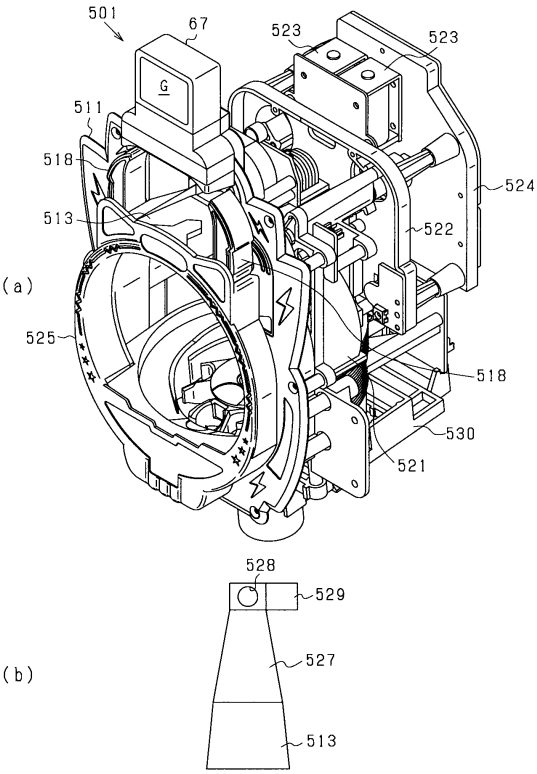
40

50

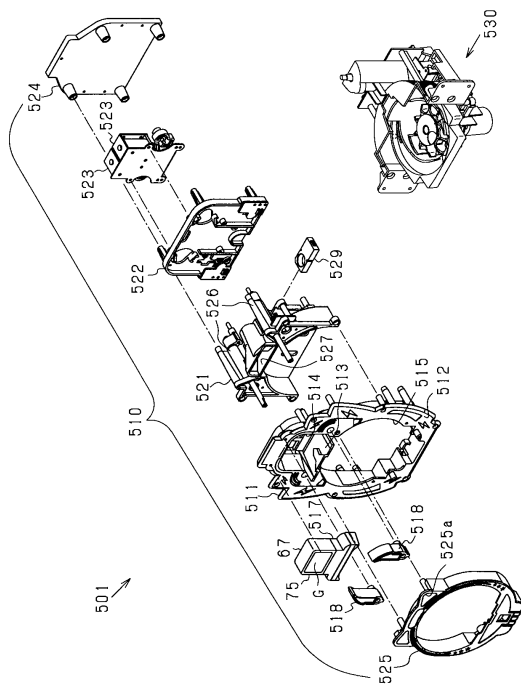
【図 6 0 1】



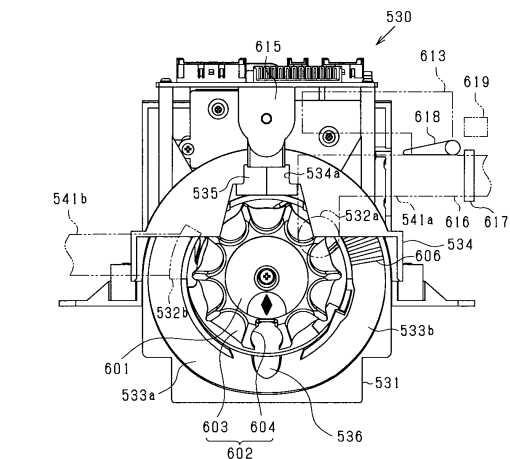
【図 6 0 2】



【図 6 0 3】



【図 6 0 4】



10

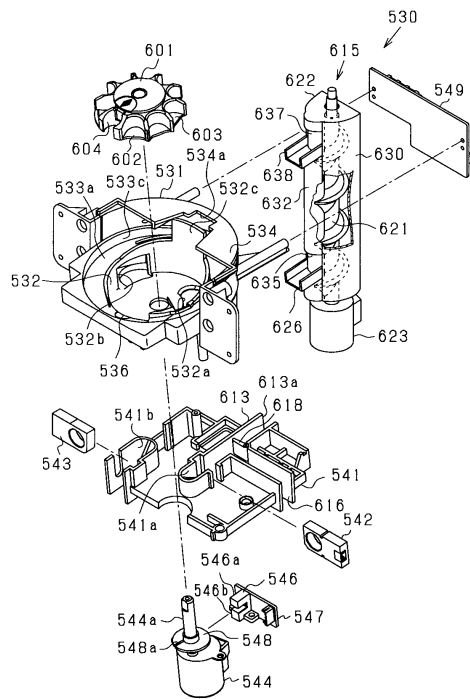
20

30

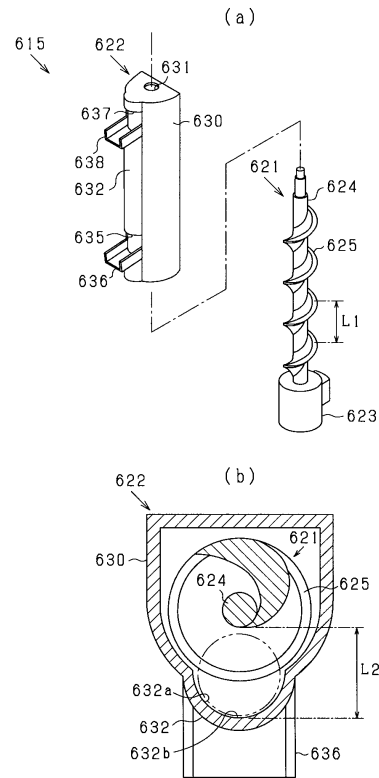
40

50

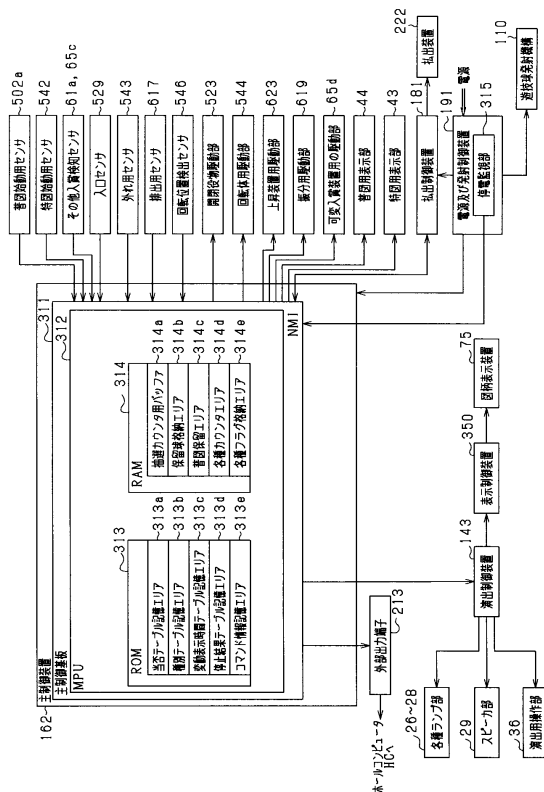
【図 6 0 5】



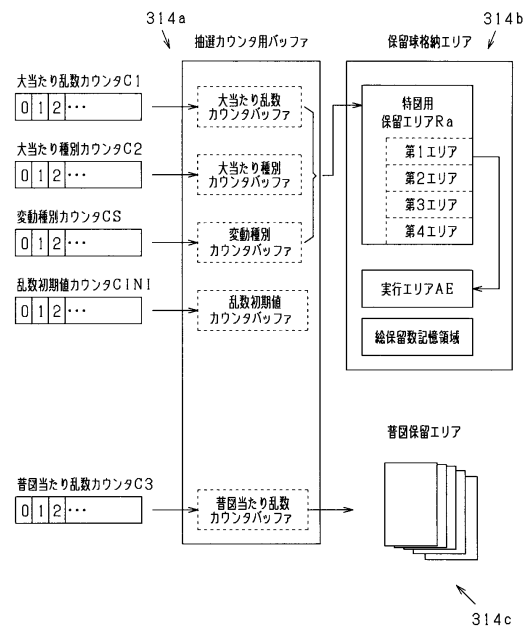
【図 6 0 6】



【図 6 0 7】



【図 6 0 8】



10

20

30

40

50

【図 6 0 9】

(a) 第1当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～39	大当たり結果	1/5
40～199	外れ結果	4/5

(b) 第2当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0～99	大当たり結果	1/2
100～199	外れ結果	1/2

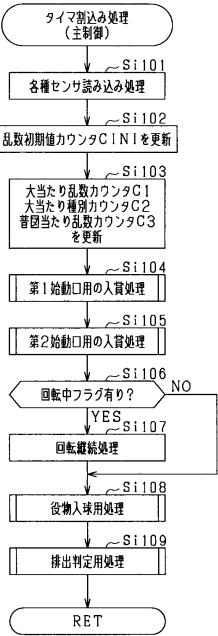
(c) 大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別
0～49	6R大当たり結果
50～99	10R大当たり結果

(d) サポート抽選テーブル

普図当たり乱数C3	当否結果	確率
0～99	サポート当選結果	1/1

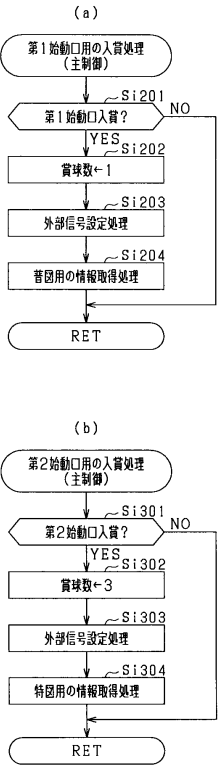
【図 6 1 0】



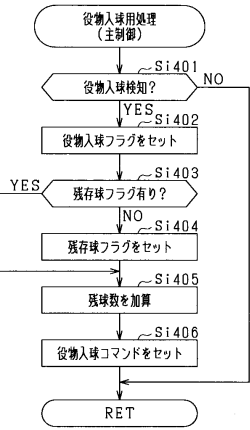
10

20

【図 6 1 1】



【図 6 1 2】

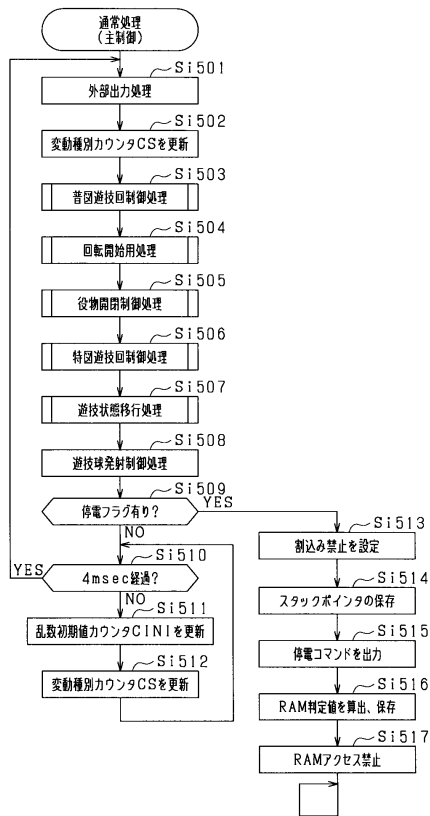


30

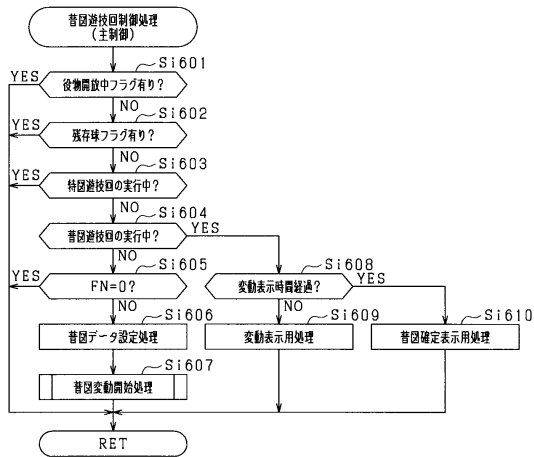
40

50

【図 6 1 3】



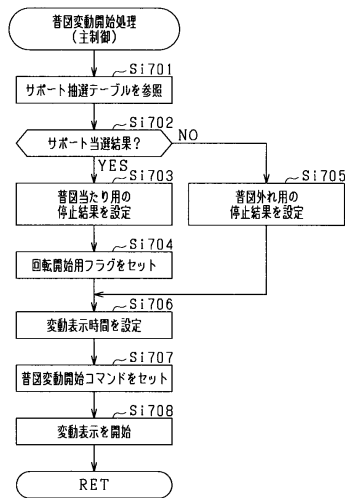
【図 6 1 4】



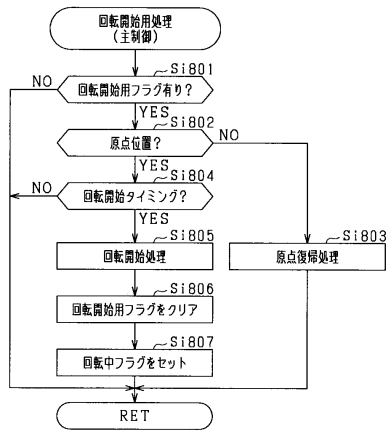
10

20

【図 6 1 5】



【図 6 1 6】

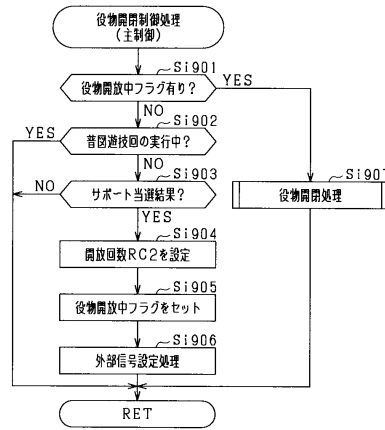


30

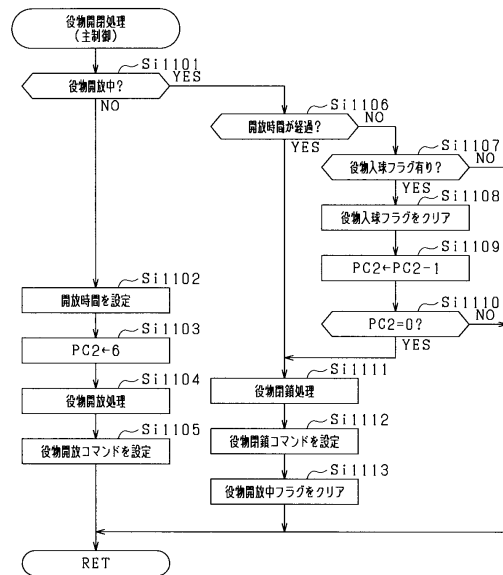
40

50

【図 6 1 7】



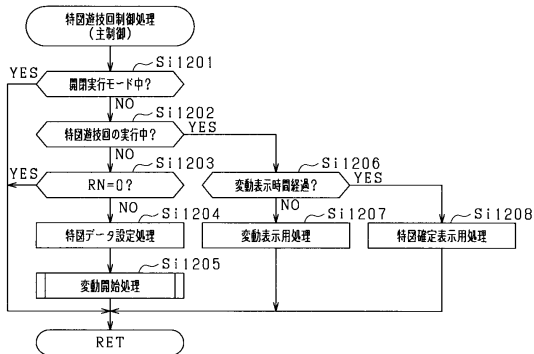
【図 6 1 8】



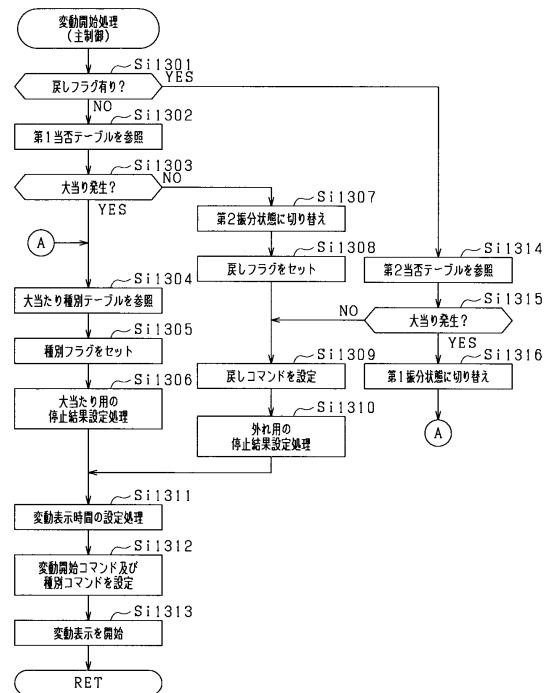
10

20

【図 6 1 9】



【図 6 2 0】

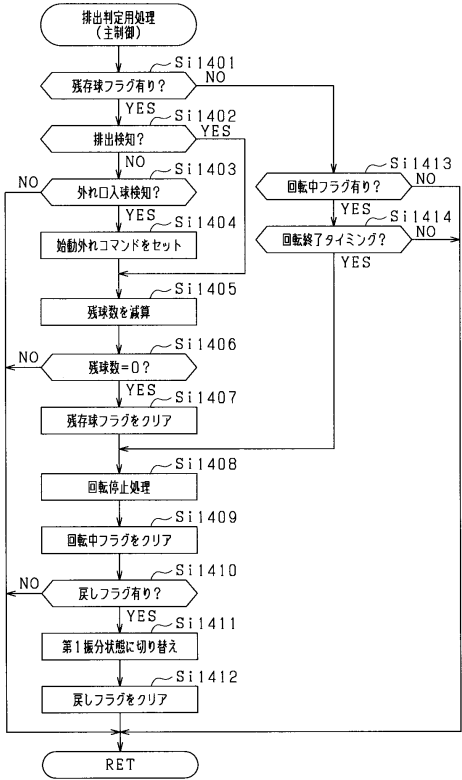


30

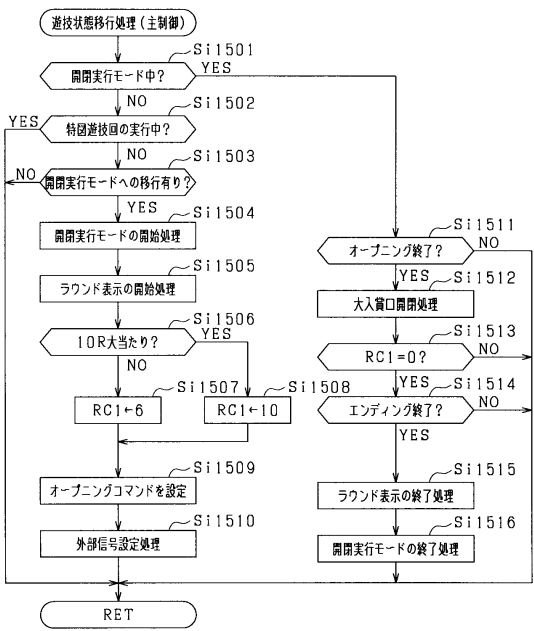
40

50

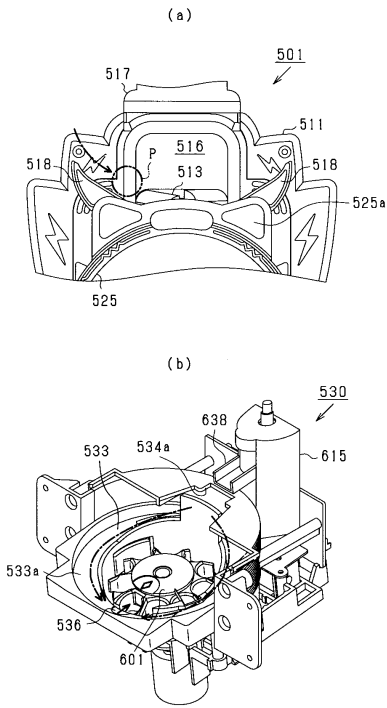
【図 6 2 1】



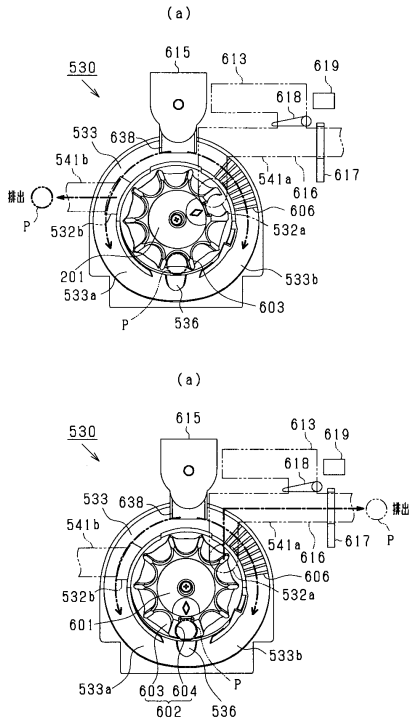
【図 6 2 2】



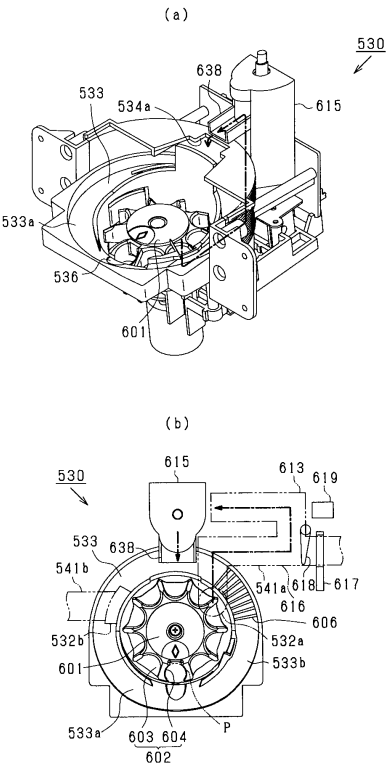
【図 6 2 3】



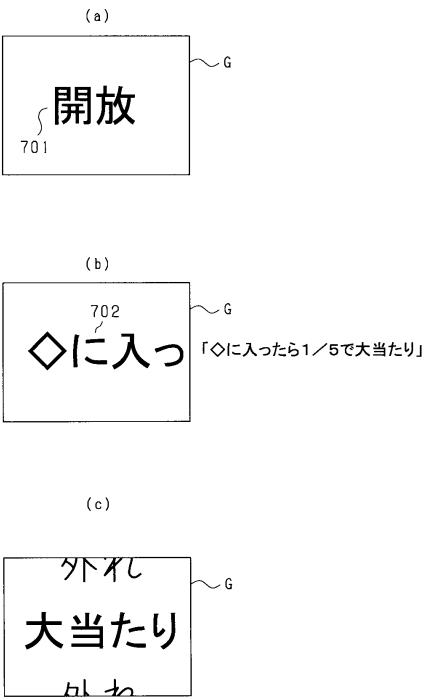
【図 6 2 4】



【図 6 2 5】



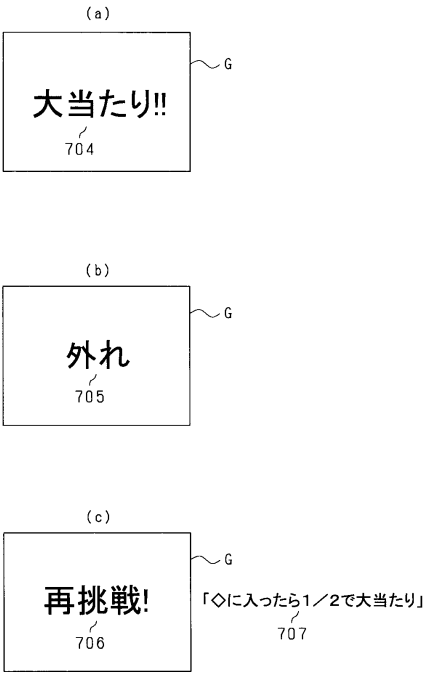
【図 6 2 6】



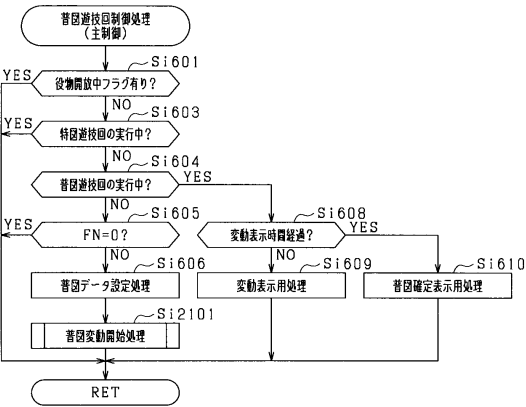
10

20

【図 6 2 7】



【図 6 2 8】

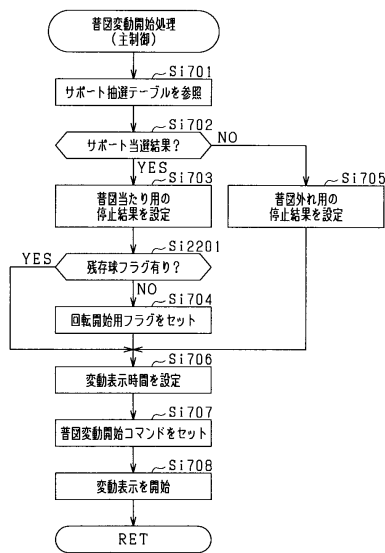


30

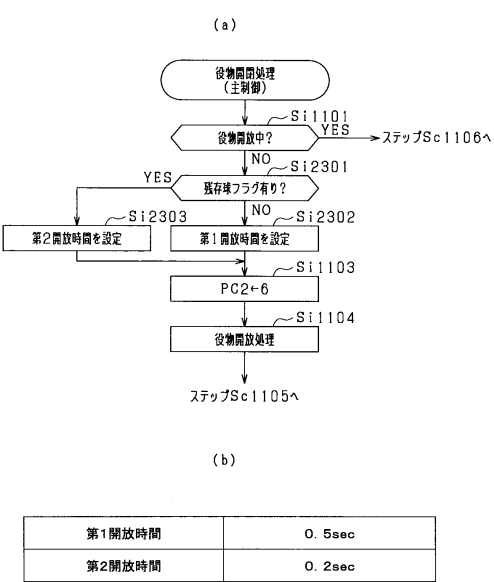
40

50

【図 6 2 9】



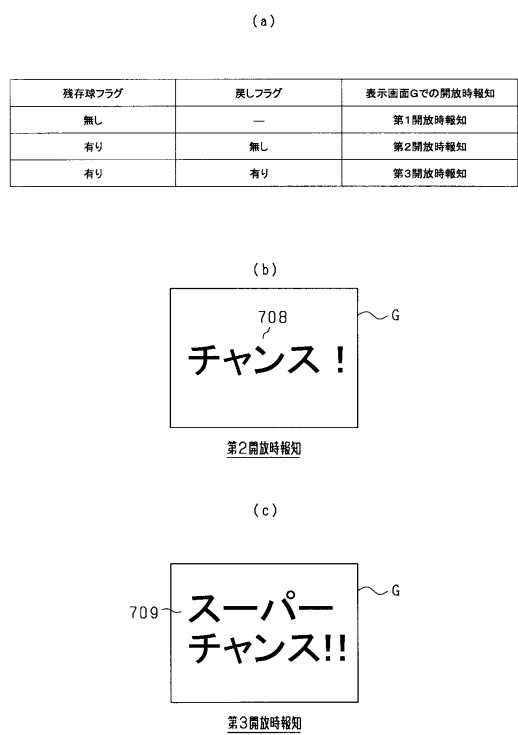
【図 6 3 0】



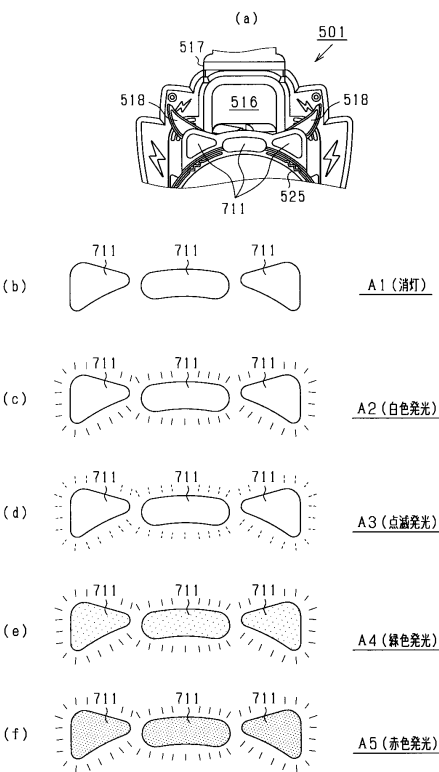
10

20

【図 6 3 1】



【図 6 3 2】

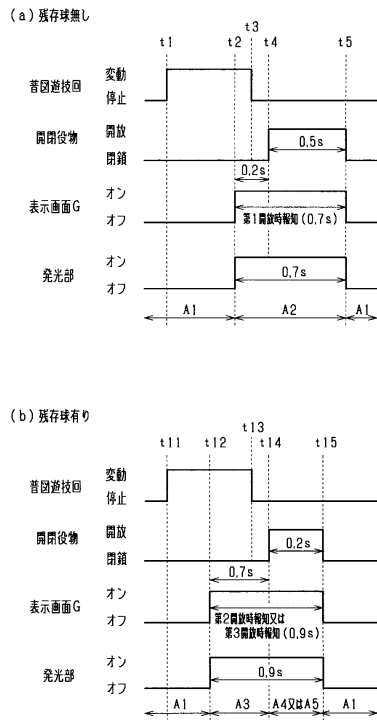


30

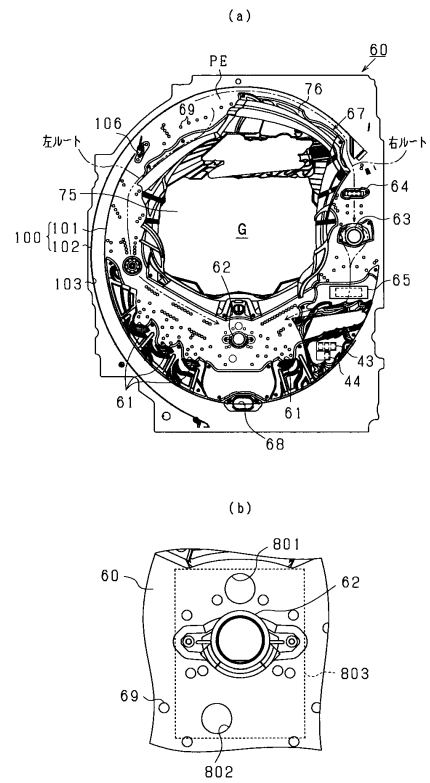
40

50

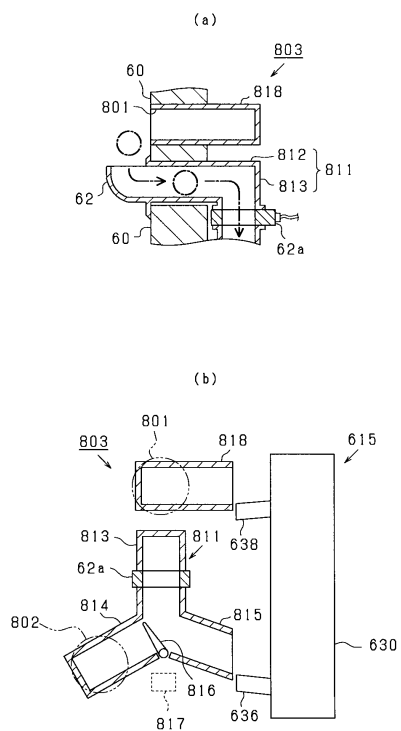
【図 6 3 3】



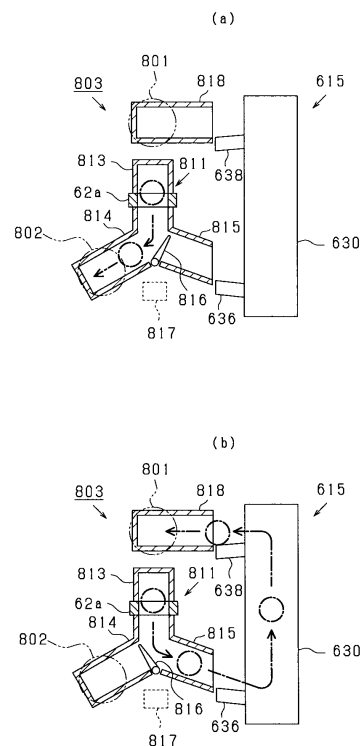
【図 6 3 4】



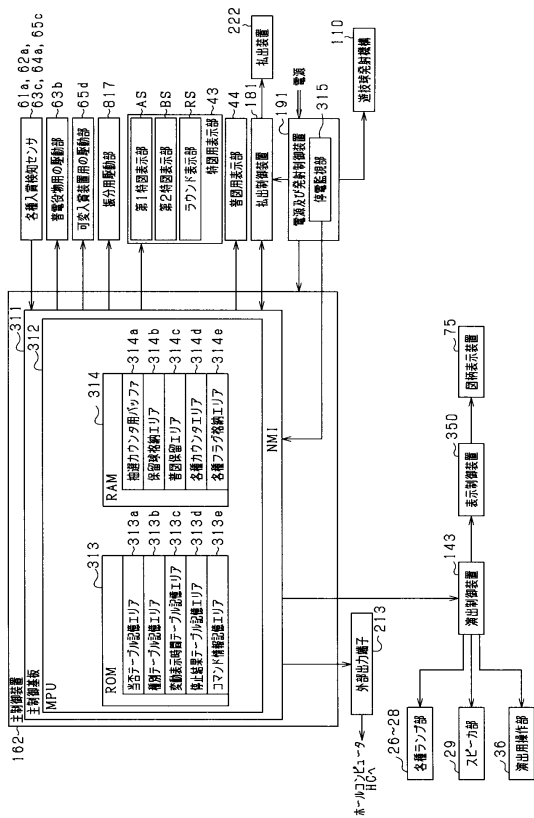
【図 6 3 5】



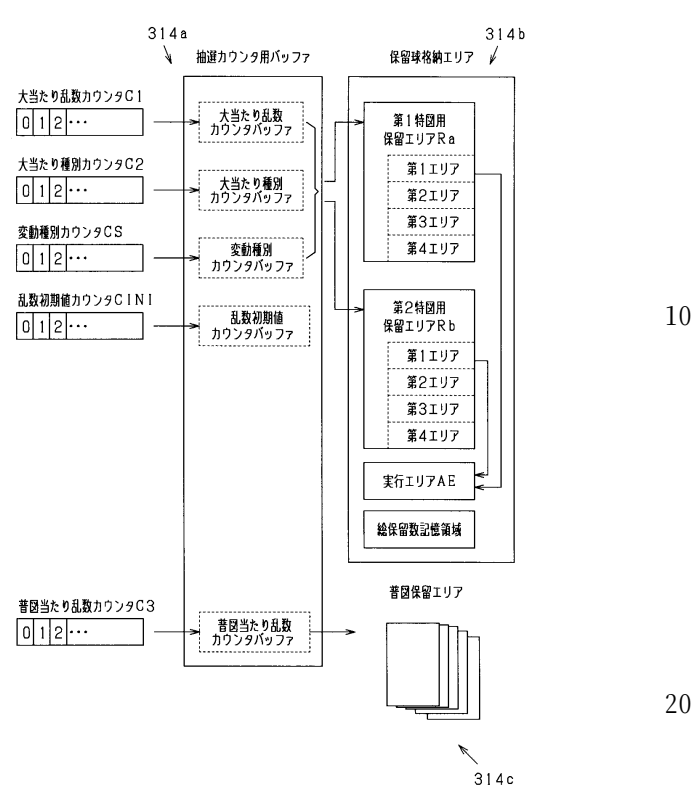
【図 6 3 6】



【図 6 3 7】



【図 6 3 8】



【図 6 3 9】

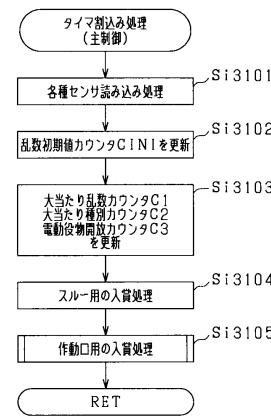
(a) 第1特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0~64	4R確定大当たり結果	次回の当たりまで
65~99	4R通常大当たり結果	100回

(b) 第2特図用の種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポート状態
0~64	10R確定大当たり結果	次回の当たりまで
65~99	4R通常大当たり結果	100回

【図 6 4 0】



10

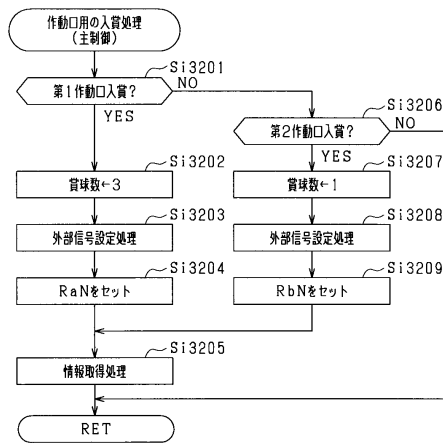
20

30

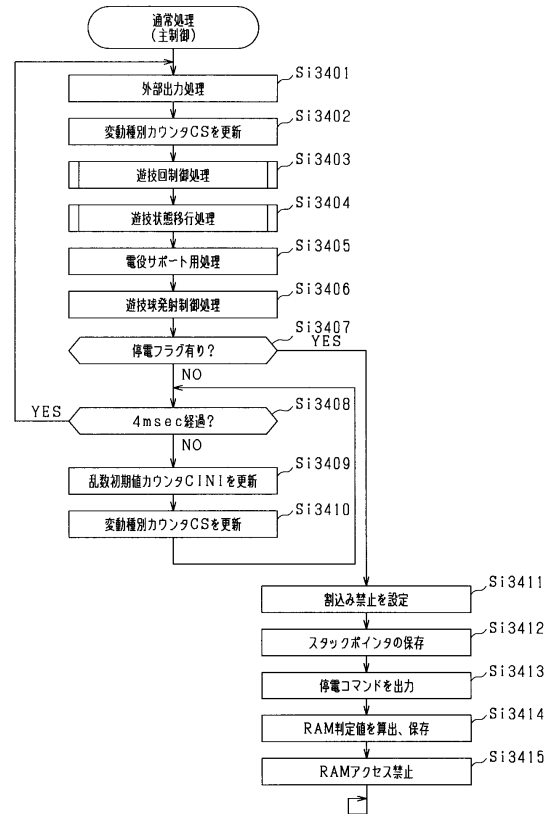
40

50

【図 6 4 1】



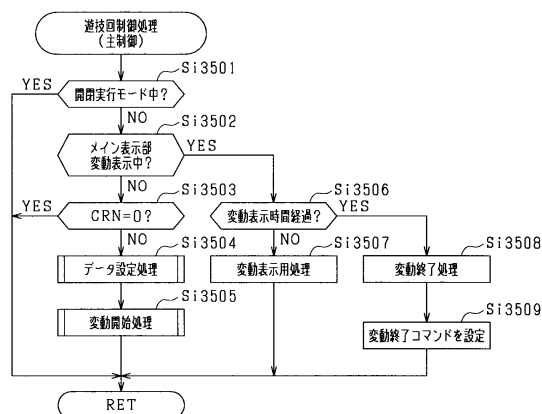
【図 6 4 2】



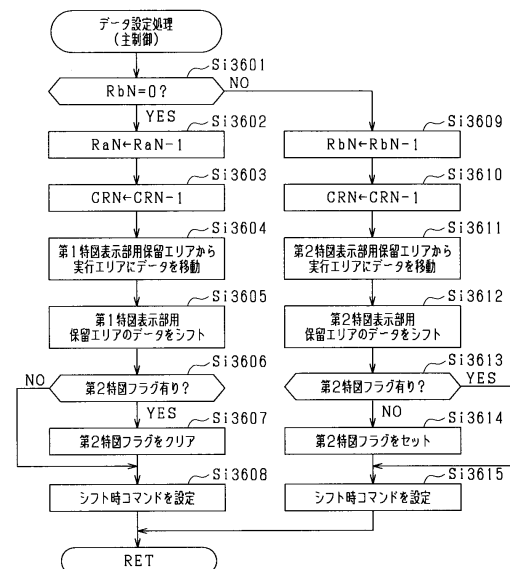
10

20

【図 6 4 3】



【図 6 4 4】

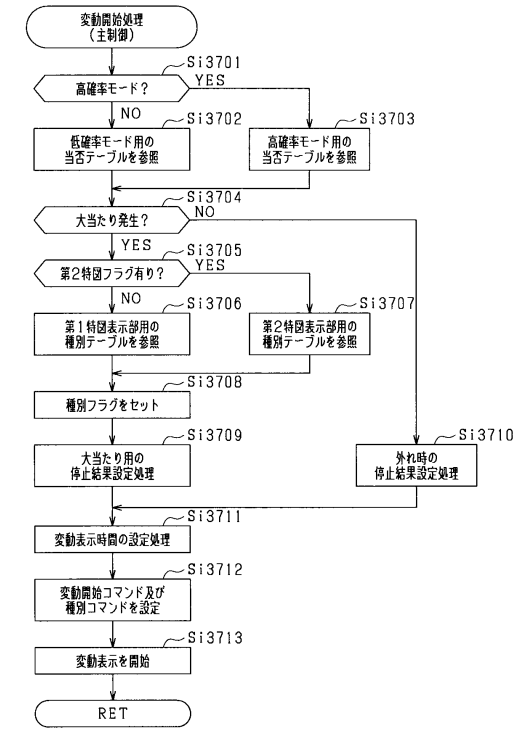


30

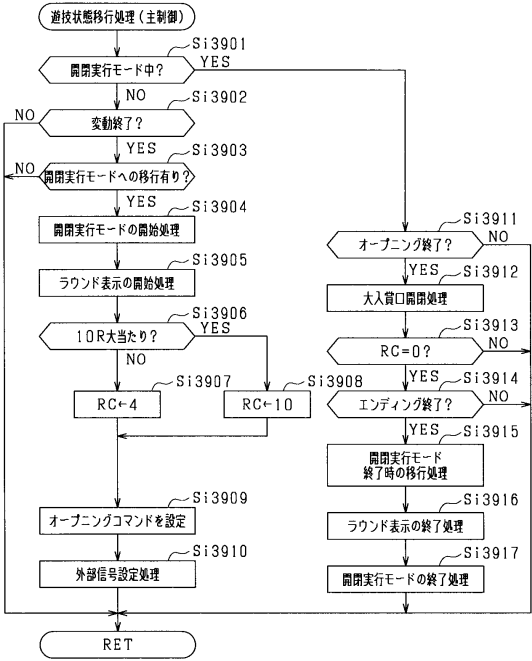
40

50

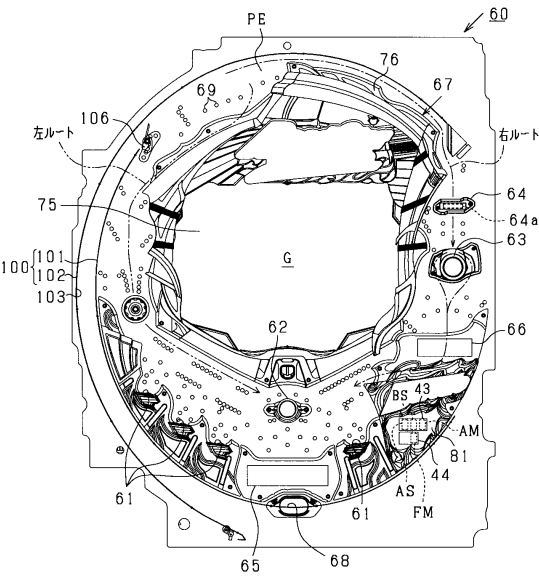
【図 6 4 5】



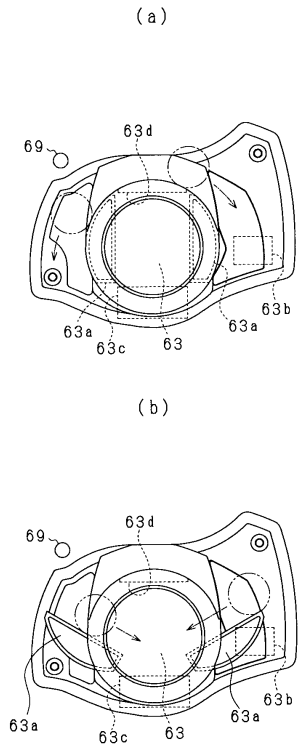
【図 6 4 6】



【図 6 4 7】



【図 6 4 8】



10

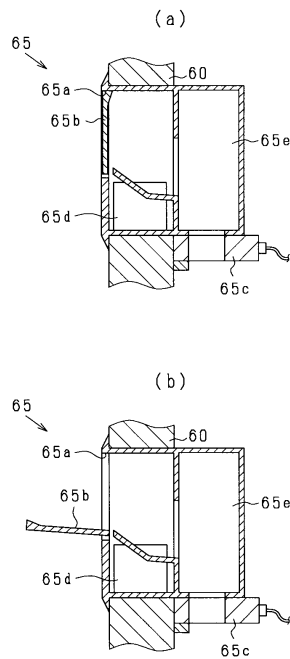
20

30

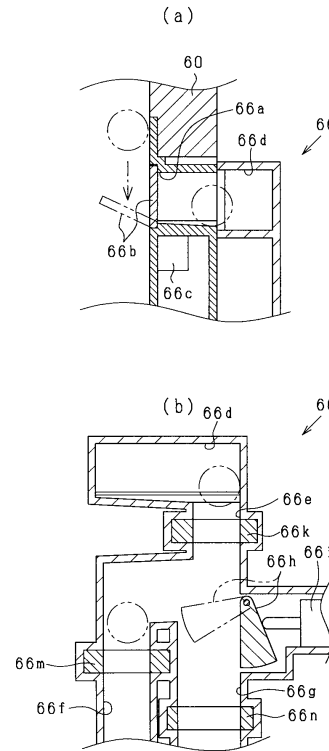
40

50

【図 6 4 9】



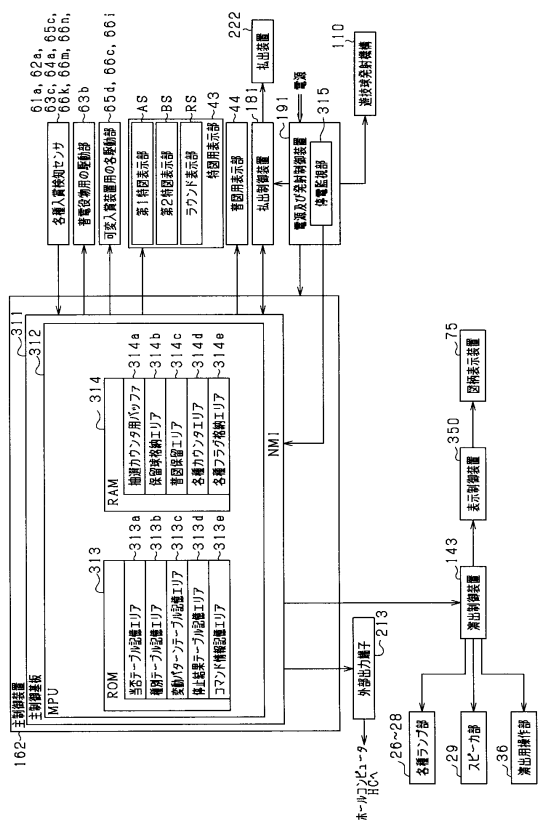
【図 6 5 0】



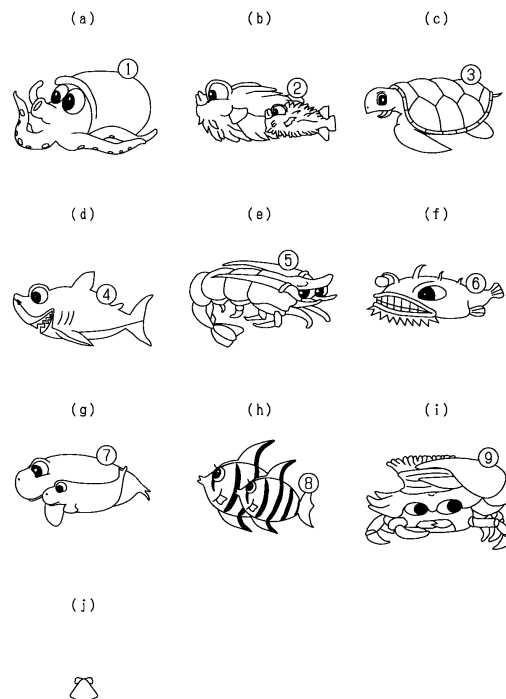
10

20

【図 6 5 1】



【図 6 5 2】

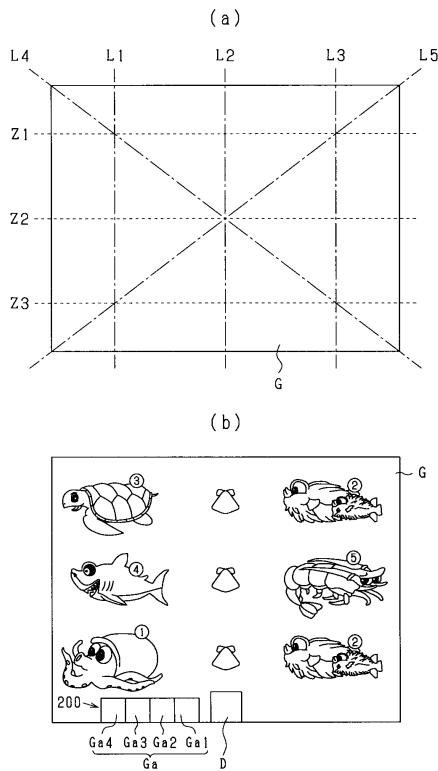


30

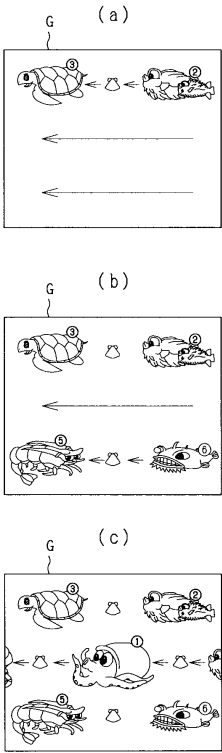
40

50

【図 6 5 3】



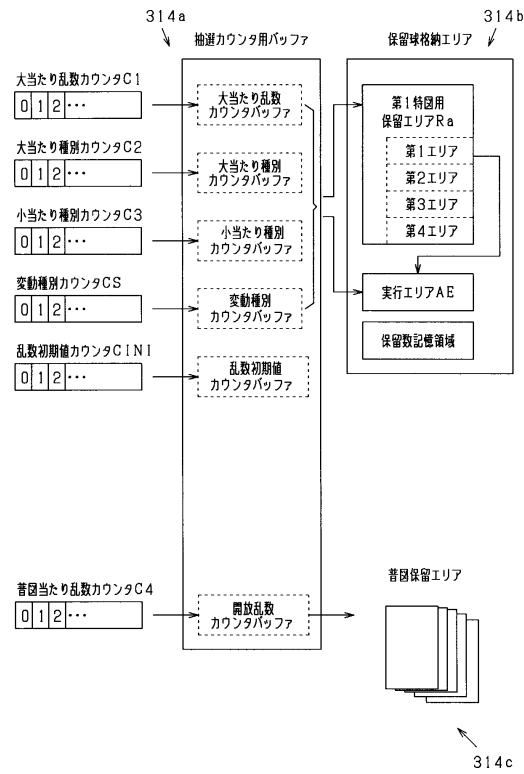
【図 6 5 4】



10

20

【図 6 5 5】



【図 6 5 6】

(a) 第1特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~2	大当たり結果	1/200
3~14	小当たり結果	1/50
15~599	外れ結果	195/200

(b) 第2特図用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
0~2	大当たり結果	1/200
3~202	小当たり結果	1/3
203~599	外れ結果	397/600

30

40

50

【図 6 5 7】

(a) 第1特図用の大当たり種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0~54	2R大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)	55/100
55~99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	45/100

(b) 第2特図用の大当たり種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0~99	2R大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)	100/100

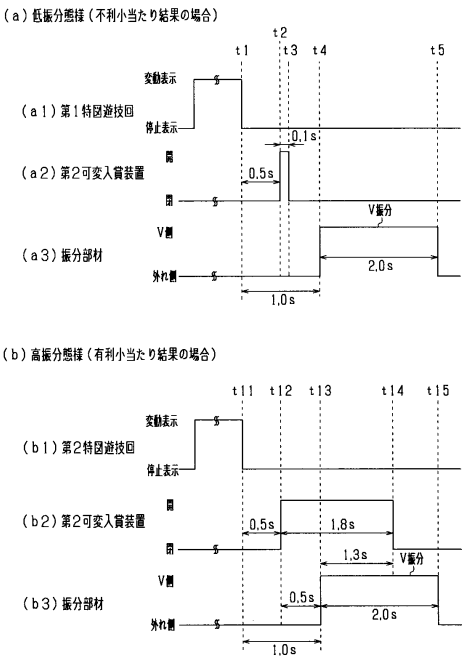
【図 6 5 8】

(a) 第1特図用の小当たり種別テーブル		
小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~99	不利小当たり結果	100/100

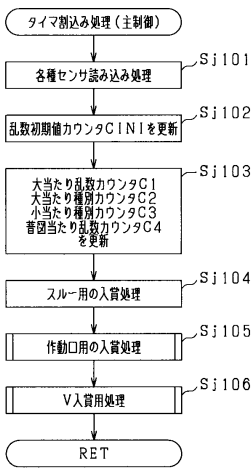
(b) 第2特図用の小当たり種別テーブル		
小当たり種別カウンタC3	大当たり種別	確率
0~9	有利小当たり結果A	10/100
10~29	有利小当たり結果B	20/100
30~99	有利小当たり結果C	70/100

(c) V大当たり種別テーブル		
小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果	サポートモード
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	6RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)
有利小当たり結果B (V当選フラグB)		
有利小当たり結果C (V当選フラグC)	2RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)

【図 6 5 9】



【図 6 6 0】



10

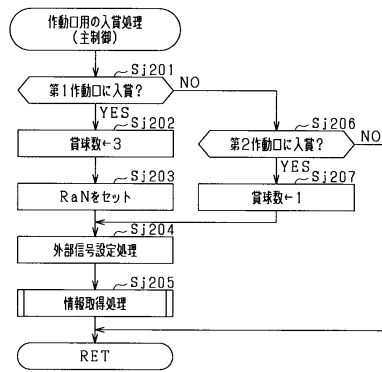
20

30

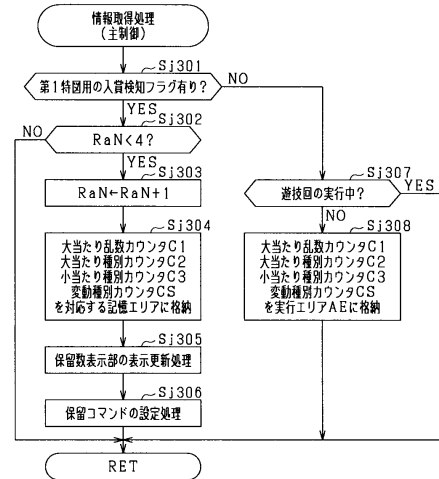
40

50

【図 6 6 1】



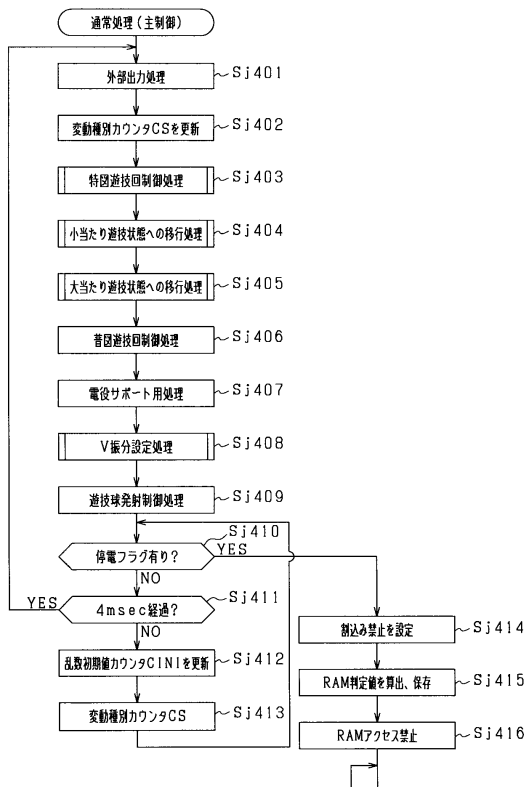
【図 6 6 2】



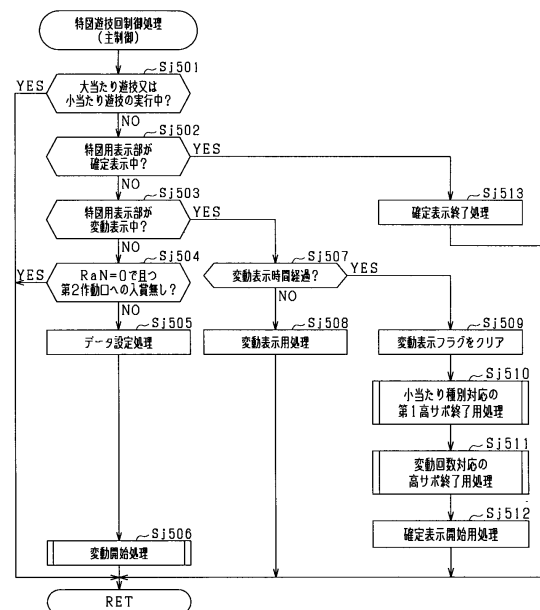
10

20

【図 6 6 3】



【図 6 6 4】

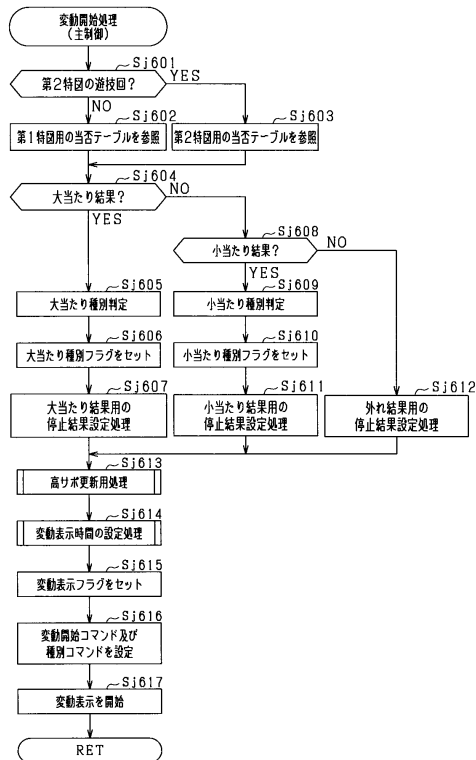


30

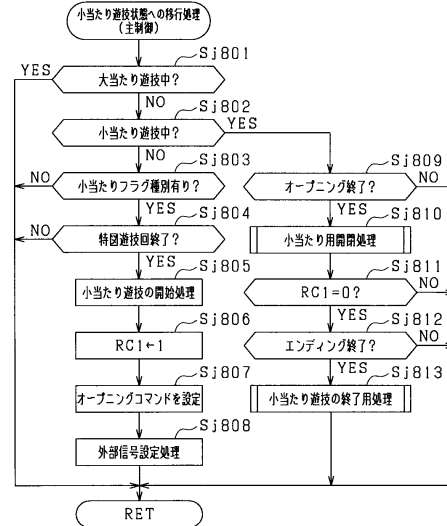
40

50

【図 6 6 5】



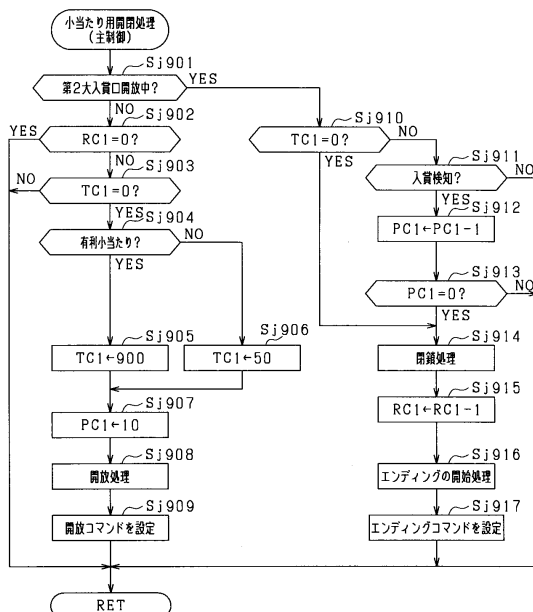
【図 6 6 6】



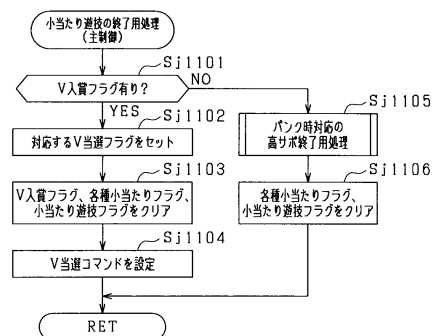
10

20

【図 6 6 7】



【図 6 6 8】

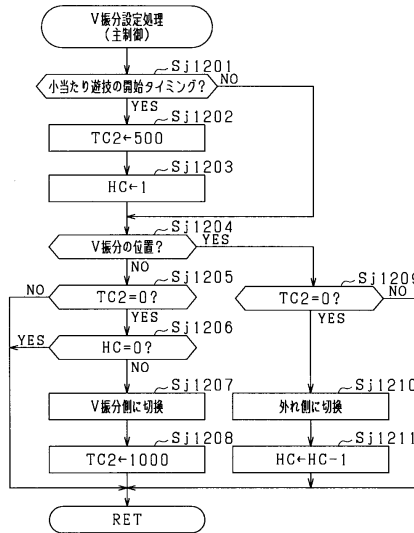


30

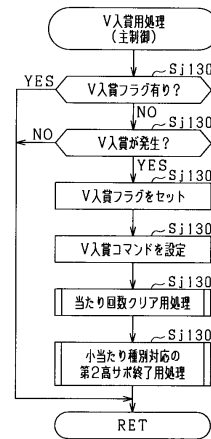
40

50

【図 6 6 9】



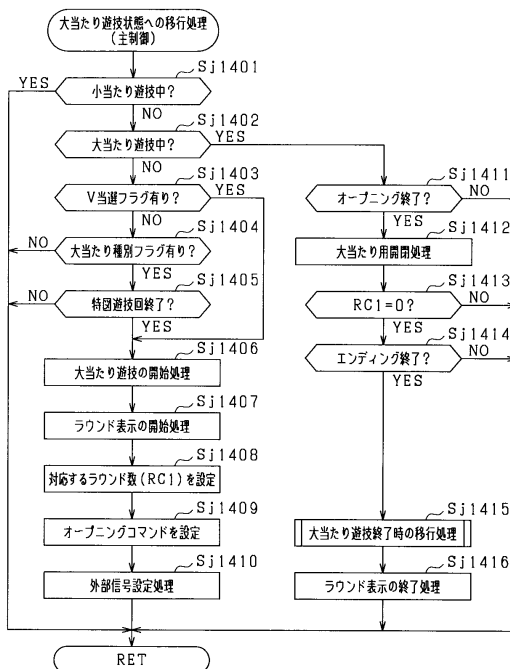
【図 6 7 0】



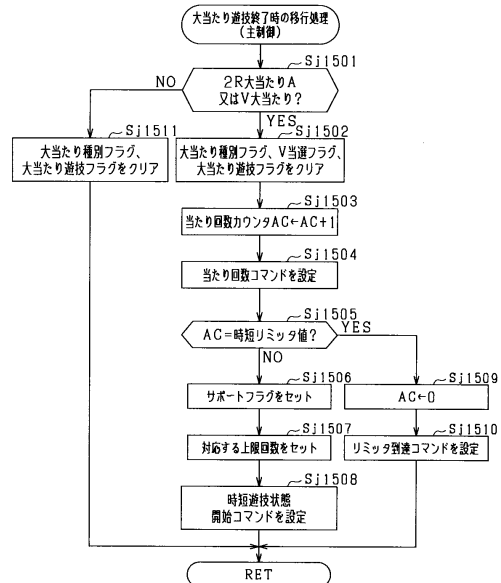
10

20

【図 6 7 1】



【図 6 7 2】

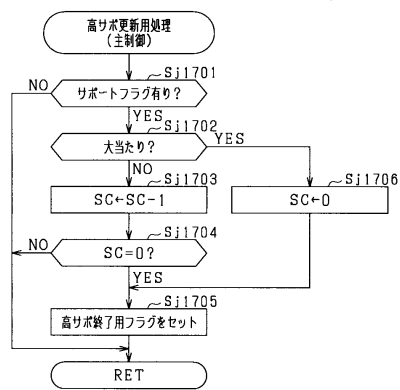


30

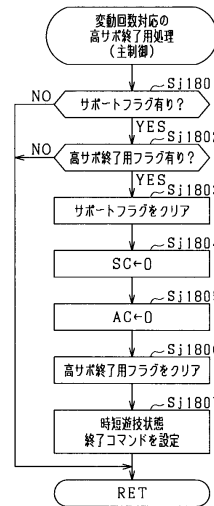
40

50

【図 6 7 3】



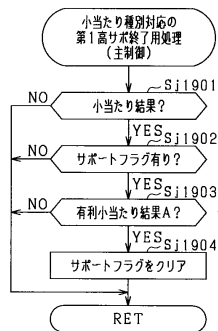
【図 6 7 4】



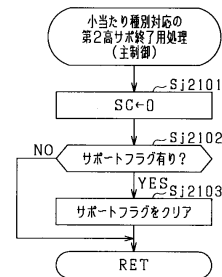
10

20

【図 6 7 5】



【図 6 7 6】

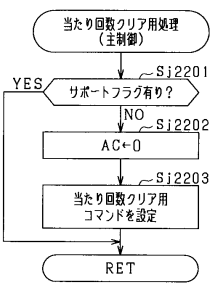


30

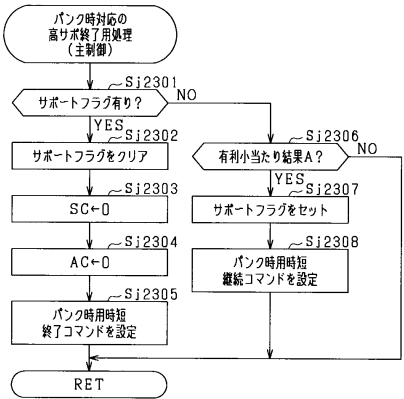
40

50

【図 6 7 7】



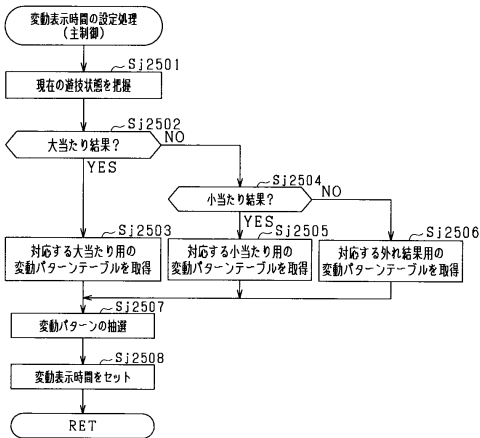
【図 6 7 8】



10

20

【図 6 7 9】



【図 6 8 0】

(a) 有利小当たり結果A用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~99	変動パターン1A	10sec	リーチ当たりA(7図柄)

(b) 有利小当たり結果B用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~69	変動パターン11A	10sec	リーチ当たりB(7以外の奇数図柄)
70~99	変動パターン12A	10sec	リーチ当たりC(偶数図柄)

(c) 有利小当たり結果C用の変動パターンテーブル(時短遊技状態用)			
変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~29	変動パターン21A	10sec	リーチ当たりB(7以外の奇数図柄)
30~99	変動パターン22A	10sec	リーチ当たりC(偶数図柄)

30

40

50

【図 6 8 1】

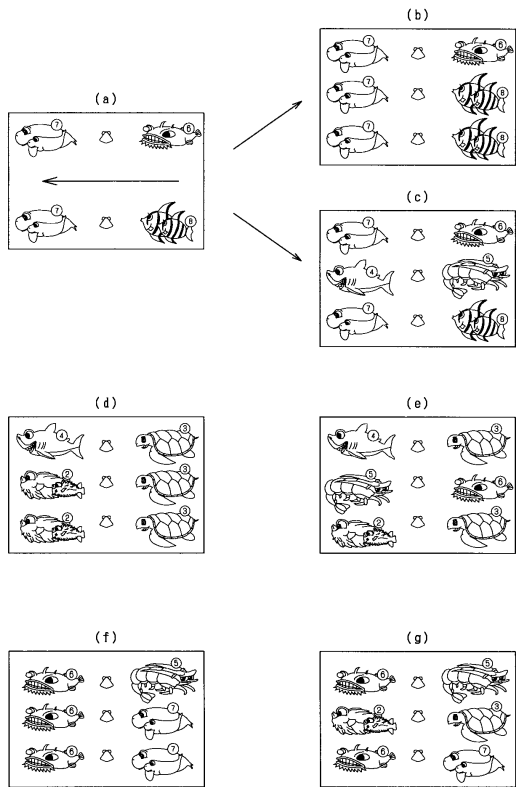
(a) 外れ結果用の第1変動パターンテーブル(時短遊技状態用、AC=0、1、2)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~69	変動パターン1H	1sec	完全外れ
70~79	変動パターン2H	10sec	リーチ外れA (7図柄)
80~89	変動パターン3H	10sec	リーチ外れB (7以外の奇数図柄)
90~99	変動パターン4H	10sec	リーチ外れC (偶数図柄)

(b) 外れ結果用の第2変動パターンテーブル(時短遊技状態用、AC=3、4)

変動種別カウンタCS	変動パターン	変動表示時間	備考(演出態様)
0~77	変動パターン1H	1sec	完全外れ
78~79	変動パターン2H	10sec	リーチ外れA (7図柄)
80~89	変動パターン3H	10sec	リーチ外れB (7以外の奇数図柄)
90~99	変動パターン4H	10sec	リーチ外れC (偶数図柄)

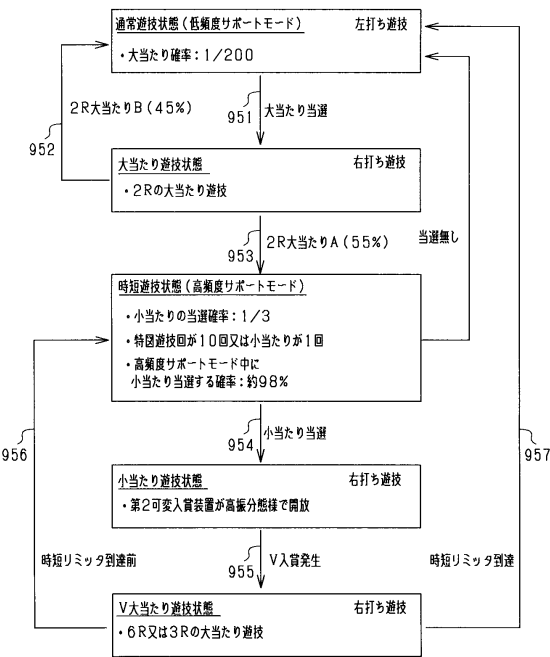
【図 6 8 2】



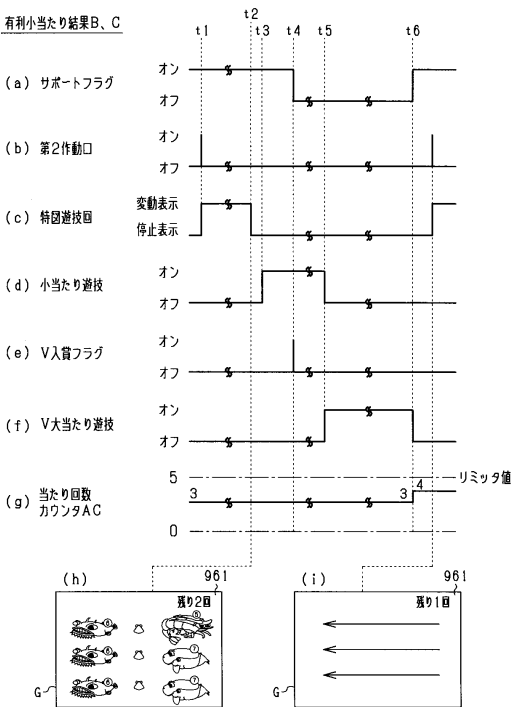
10

20

【図 6 8 3】



【図 6 8 4】

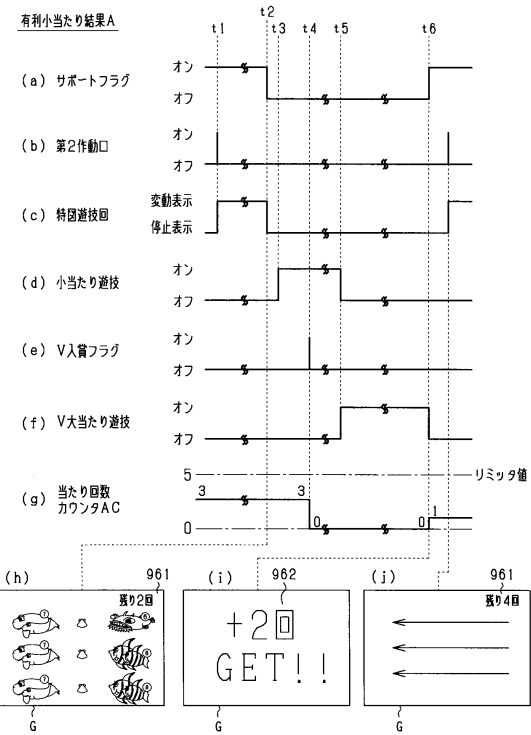


30

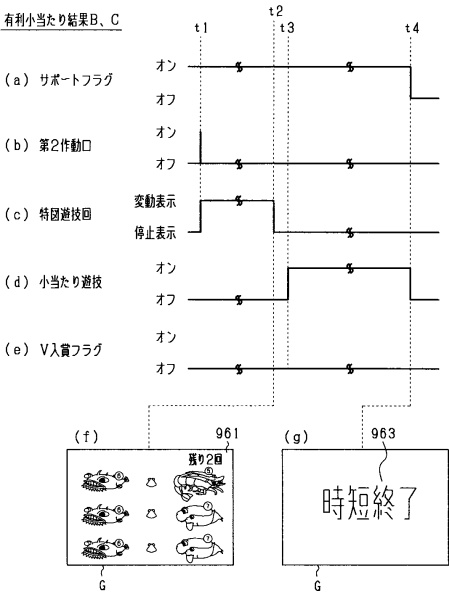
40

50

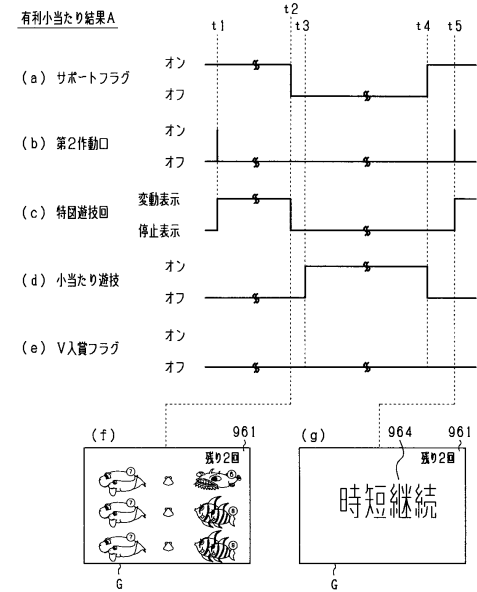
【図 6 8 5】



【図 6 8 6】



【図 6 8 7】



【図 6 8 8】

第1特図用の大当たり種別テーブル			確率
大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	大当たり遊技後の状態 サポートモード 遊技状態	
0~54	2R大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回100回) 時短遊技状態A (サポートフラグA)	55/100
55~99	2R大当たりB	低頻度サポートモード 通常遊技状態	45/100

10

20

30

40

50

【図 6 8 9】

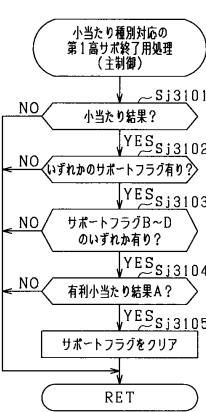
(a) 第2特図用の小当たり種別テーブル

小当たり種別 カウンタC3	大当たり種別	確率
0~9	有利小当たり結果A	10/100
10~29	有利小当たり結果B	20/100
30~99	有利小当たり結果C	70/100

(b) V大当たり種別テーブル

小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	V入賞時 の状態	V大当たり種別	大当たり遊技後の状態	
			サポートモード	遊技状態
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	時短	6RV大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回100回又は 有利小当たり結果Aの当選)	時短遊技状態B (サポートフラグB)
	非時短	6RV大当たりB	高頻度サポートモード (遊技回10回又は小当たり1回)	時短遊技状態C (サポートフラグC)
有利小当たり結果B (V当選フラグB)	—	3RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)	時短遊技状態D (サポートフラグD)
有利小当たり結果C (V当選フラグC)	—	2RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)	時短遊技状態D (サポートフラグD)

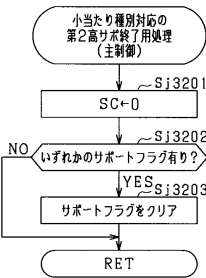
【図 6 9 0】



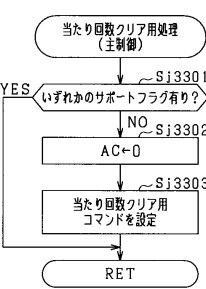
10

20

【図 6 9 1】



【図 6 9 2】

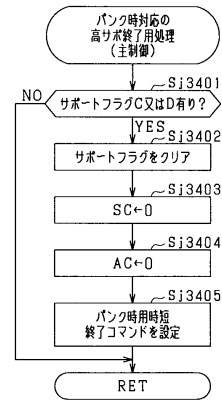


30

40

50

【図 6 9 3】



【図 6 9 4】

(a)

時短遊技状態	終了条件
時短遊技状態A	遊技回100回
時短遊技状態B	遊技回100回又は有利小当たり結果Aの当選
時短遊技状態C	遊技回10回又は小当たり1回
時短遊技状態D	遊技回3回又は小当たり1回

(b)

時短遊技状態	小当たり当選時の小当たり種別	V大当たり	V入賞した場合の移行先
時短遊技状態A	有利小当たり結果A	6RV大当たり	時短遊技状態B
	有利小当たり結果B	3RV大当たり	時短遊技状態D
	有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短遊技状態D
時短遊技状態B~D	有利小当たり結果A	6RV大当たり	時短遊技状態C
	有利小当たり結果B	3RV大当たり	時短遊技状態D
	有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短遊技状態D

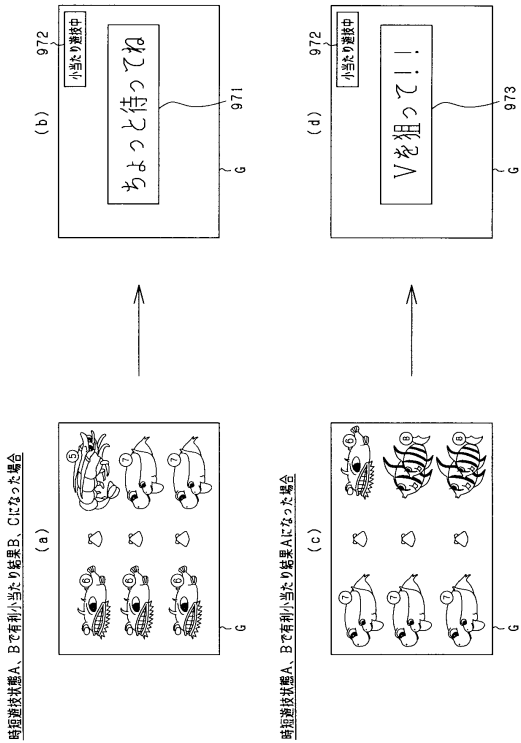
10

20

【図 6 9 5】

遊技状態	小当たり当選時の小当たり種別	時短終了の有無			当たり回数 のクリア
		変動終了時	V入賞時	バンク時	
時短遊技状態A	有利小当たり結果A	終了しない	終了する	終了しない	無し
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了しない	無し
時短遊技状態B	有利小当たり結果A	終了する	終了済み	終了済み	有り
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了しない	無し
時短遊技状態C、D	有利小当たり結果A	終了する	終了済み	終了済み	有り
	有利小当たり結果B、C	終了しない	終了する	終了する	無し

【図 6 9 6】

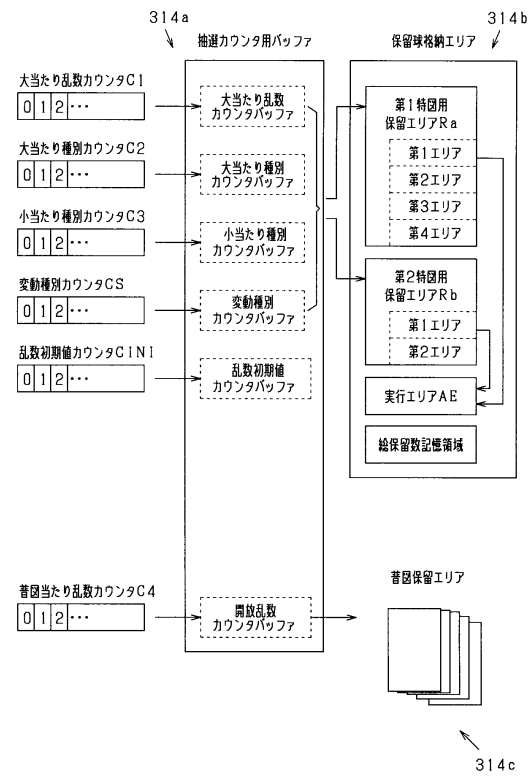


30

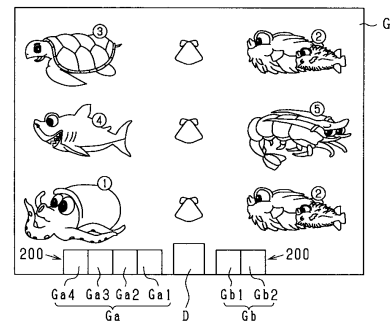
40

50

【図 6 9 7】



【図 6 9 8】



【図 6 9 9】

(a) 第1特選用の大当たり種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0~54	2R大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)	55/100
55~99	2R大当たりB	低頻度サポートモード	45/100

(b) 第2特選用の大当たり種別テーブル			
大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	サポートモード	確率
0~99	2R大当たりA	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)	100/100

【図 7 0 0】

(a) 第2特選用の小当たり種別テーブル			
小当たり種別カウンタC3	小当たり種別	確率	
0~9	有利小当たり結果A	10/100	
10~29	有利小当たり結果B	20/100	
30~99	有利小当たり結果C	70/100	

(b) V大当たり種別テーブル			
小当たり結果の種別 (V当選フラグの種別)	振分結果	サポートモード	
有利小当たり結果A (V当選フラグA)	6RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)	
有利小当たり結果B (V当選フラグB)			
有利小当たり結果C (V当選フラグC)	2RV大当たり	高頻度サポートモード (遊技回3回又は小当たり1回)	

10

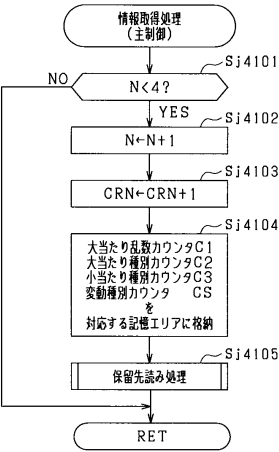
20

30

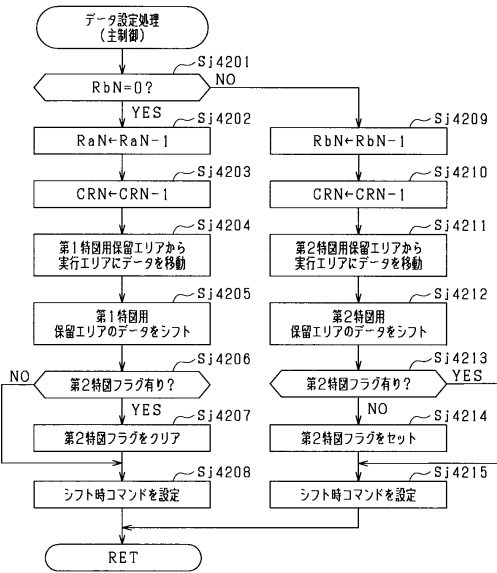
40

50

【図 7 0 1】



【図 7 0 2】



【図 7 0 3】

(a)時短遊技状態中の遊技			
小当たり種別	大当たり遊技	V入賞時の状態	当たり回数クリア
有利小当たり結果A	6RV大当たり	非時短	有り
有利小当たり結果B	6RV大当たり	時短	無し
有利小当たり結果C	2RV大当たり	時短	無し
(b)時短遊技状態後の残り保留の遊技			
小当たり種別	大当たり遊技	V入賞時の状態	当たり回数クリア
有利小当たり結果A	6RV大当たり	非時短	有り
有利小当たり結果B	6RV大当たり	非時短	有り
有利小当たり結果C	2RV大当たり	非時短	有り

【図 7 0 4】

時短リミッタの再セット発生率(当たり回数クリアの発生率)		
状態	小当たり当選した場合の再セット発生率	状態中での再セット発生率
時短遊技状態	10%	約7%
残り保留	100%	約55%

10

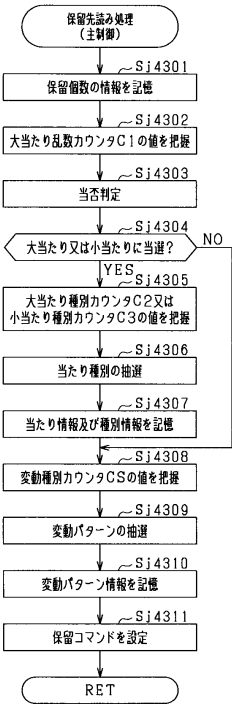
20

30

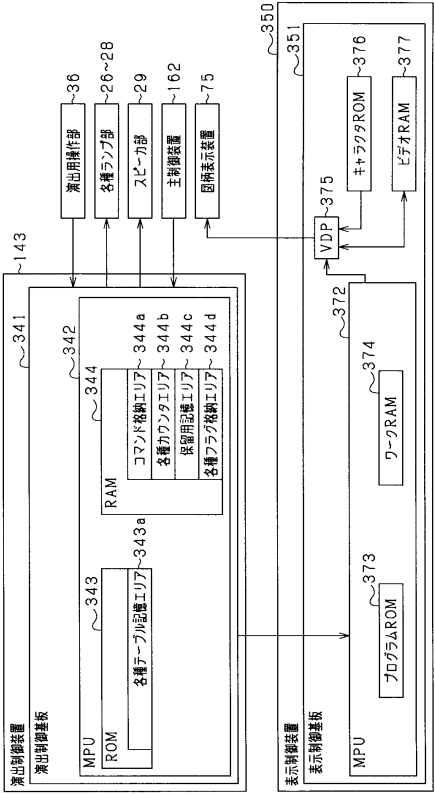
40

50

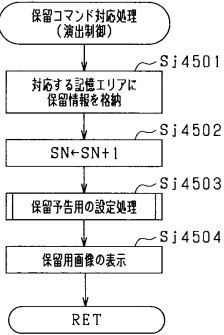
【図 7 0 5】



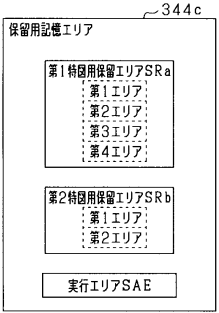
【図 7 0 6】



【図 7 0 7】



【図 7 0 8】



10

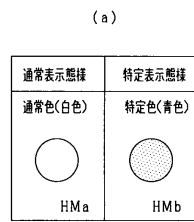
20

30

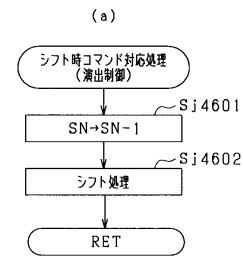
40

50

【図 7 0 9】

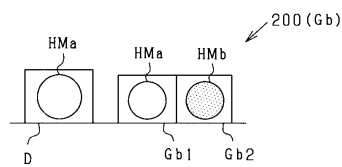


【図 7 1 0】

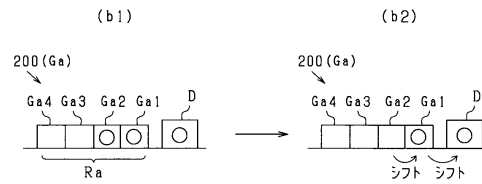


10

(b)

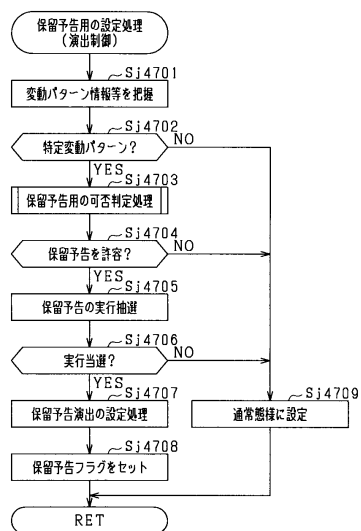


(b)

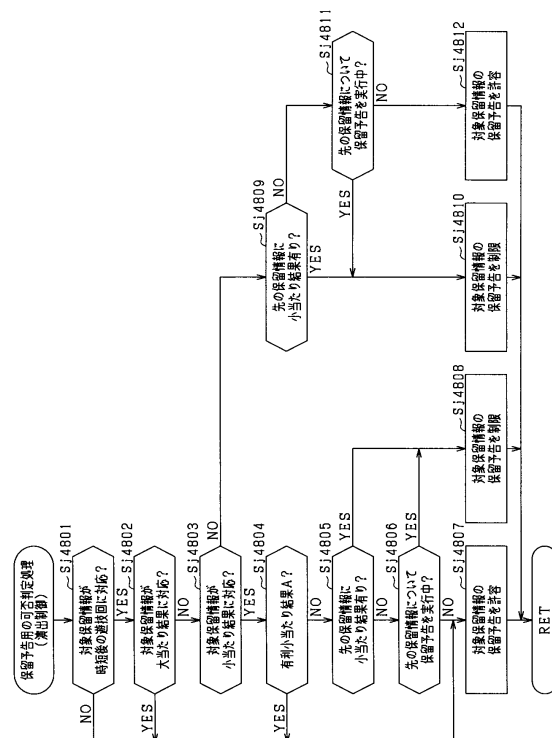


20

【図 7 1 1】



【図 7 1 2】



30

40

50

【图 7 1 3】

【図 7 1 4】

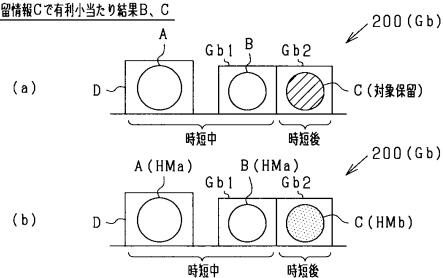
(a)

小当り種別	遊技回実行時の状態	時短リミッタ値の再セット
有利小当たり結果B、C	時短遊技状態	無し
	時短遊技状態後の残り保留	有り

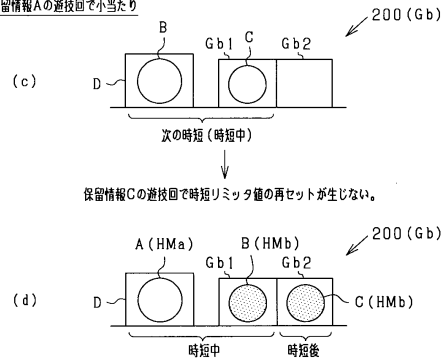
(b)

対象保留情報の 先読み結果	先の保留情報の 先読み結果	先の保留情報の 保留予告	対象保留情報の 保留予告
有利小当たり結果B、C	小当たり結果有り	—	制限
	小当たり結果無し	実行中	制限
		不実行	許容
リーチ外れ	小当たり結果有り	—	制限
	小当たり結果無し	実行中	制限
		不実行	許容
有利小当たり結果A	—	—	許容

保留情報Cで有利小当たり結果B、C



保留情報Aの遊技回で小当たり



【図 7 1 5】

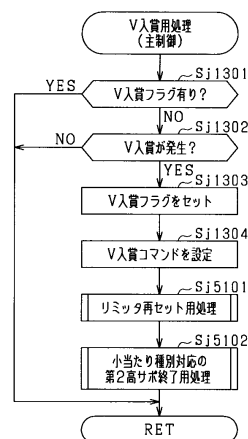
【図 7 1 6】

(a) 第2特図用の小当たり種別テーブル

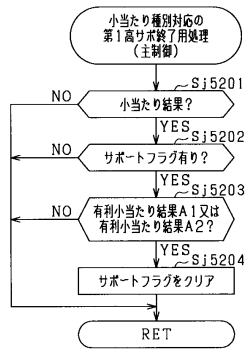
小当たり権別カテゴリーC3	大当たり権別	確率
0~4	有利小当たり結果A1	5/100
5~9	有利小当たり結果A2	5/100
10~29	有利小当たり結果B	20/100
30~99	有利小当たり結果C	70/100

(b) V大当たり種別テーブル

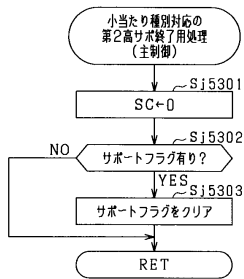
小当たり結果の種別 (当選フラグA)	振分結果	サポーターモード
有利小当たり結果A1 (当選フラグA1)		
有利小当たり結果A2 (当選フラグA2)	6RV大当たり	
有利小当たり結果B (当選フラグB)		
有利小当たり結果C (当選フラグC)	2RV大当たり	高頻度サポーターモード (遊技回10回又は小当たり1回)



【図 7 1 7】



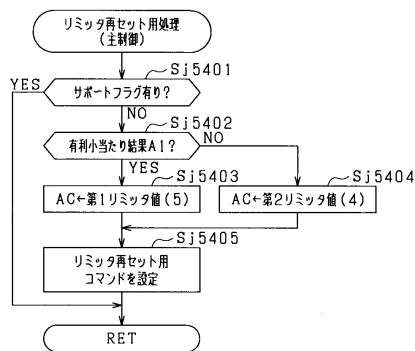
【図 7 1 8】



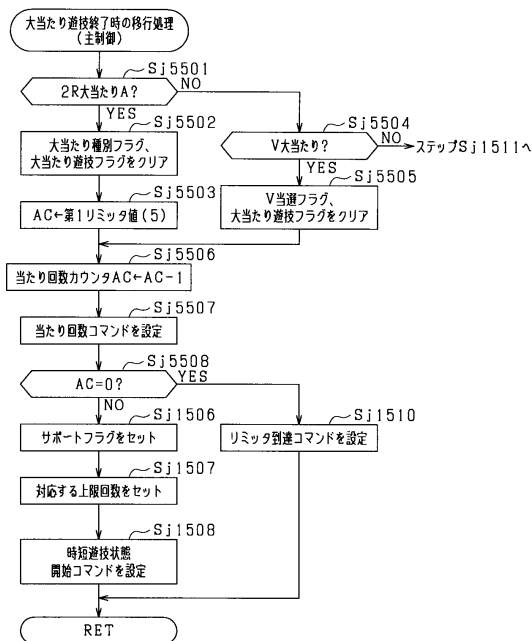
10

20

【図 7 1 9】



【図 7 2 0】



30

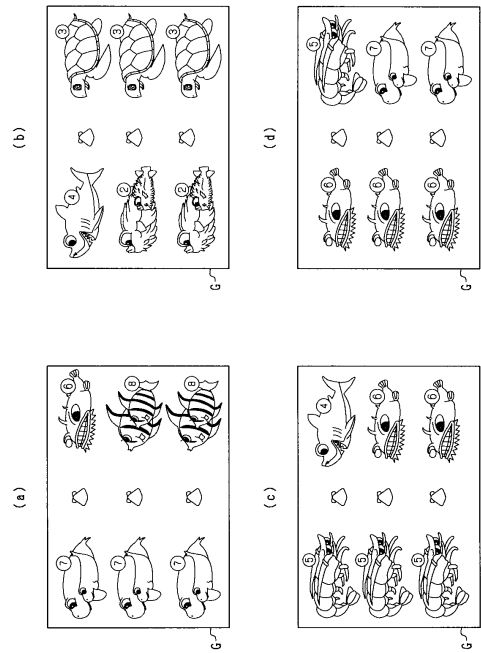
40

50

【図 7 2 1】

小当たり種別	時短終了の有無		V入賞時の状態	時短リミッタの再セット
	変動終了時	V入賞時		
有利小当たり結果A1	終了する	終了済み	非時短	有り(5回)
有利小当たり結果A2	終了する	終了済み	非時短	有り(4回)
有利小当たり結果B	終了しない	終了する	時短	無し
有利小当たり結果C	終了しない	終了する	時短	無し

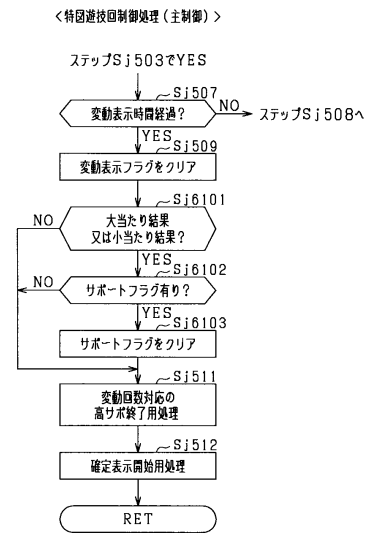
【図 7 2 2】



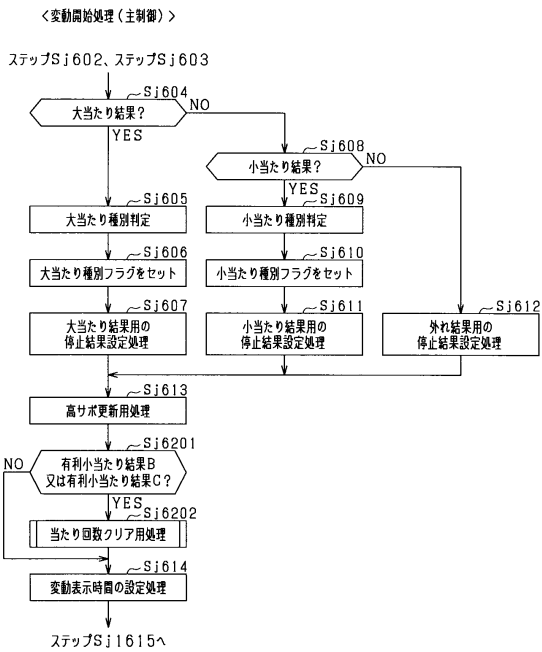
10

20

【図 7 2 3】



【図 7 2 4】

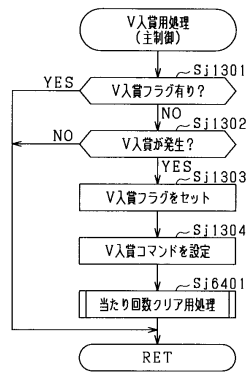


30

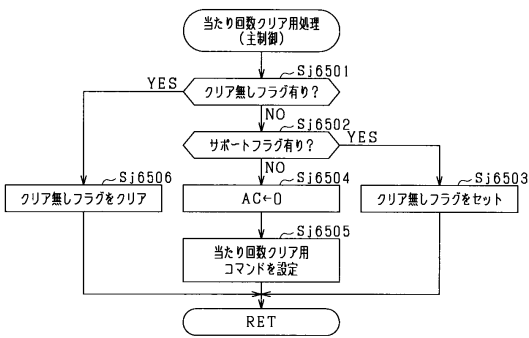
40

50

【図 7 2 5】



【図 7 2 6】

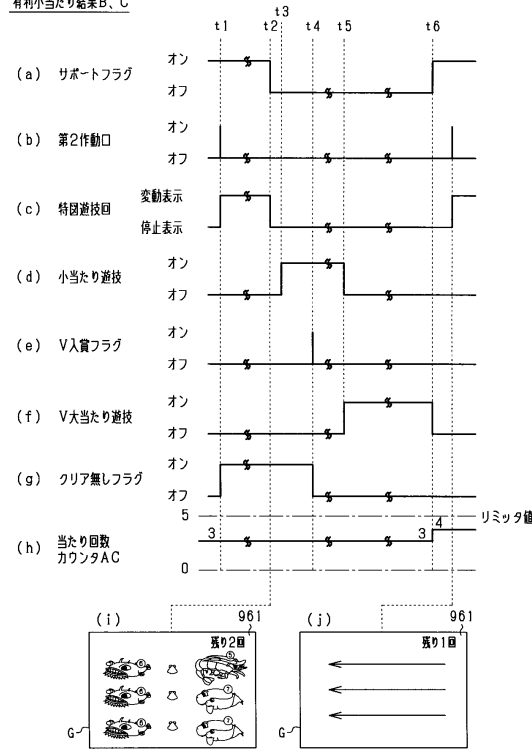


10

20

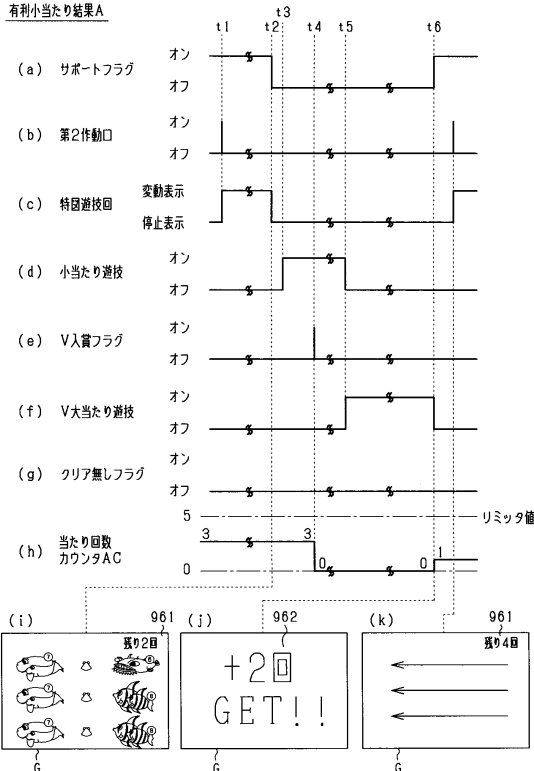
【図 7 2 7】

有利小当たり結果B、C



【図 7 2 8】

有利小当たり結果A

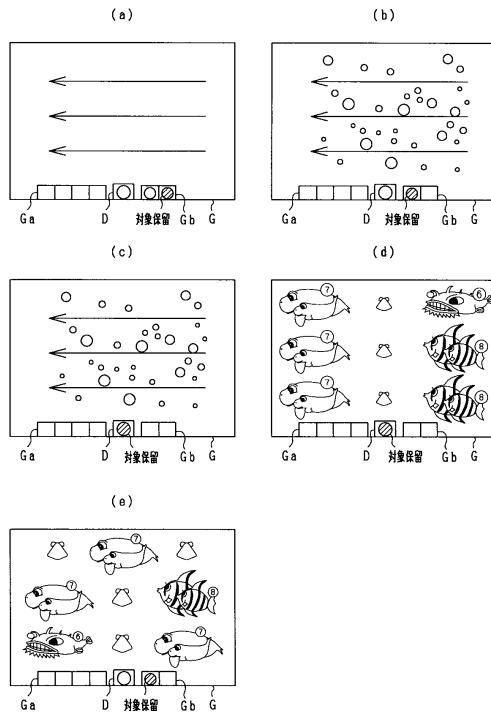


30

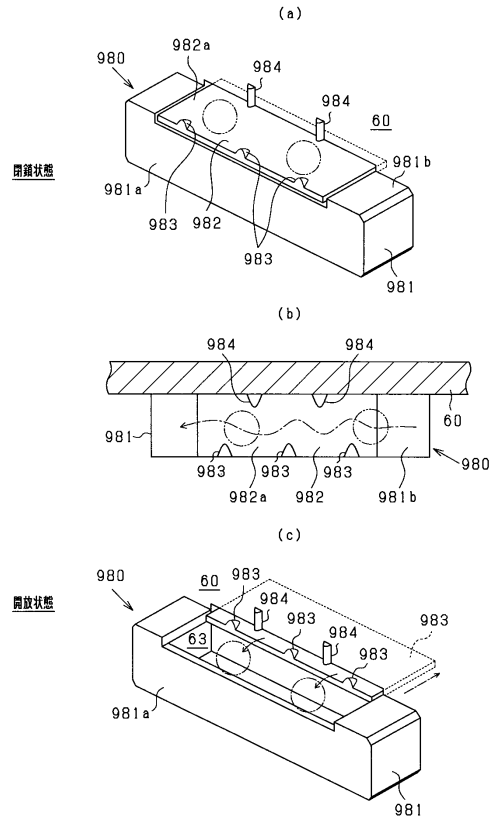
40

50

【図 7 2 9】



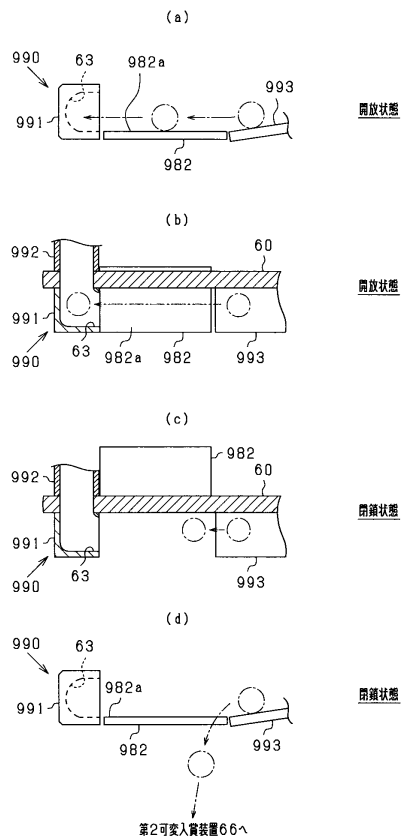
【図 7 3 0】



10

20

【図 7 3 1】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2017-192673 (JP, A)
特開 2020-116316 (JP, A)
特開 2007-097914 (JP, A)
特開 2003-340034 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 02