

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-195456

(P2020-195456A)

(43) 公開日 令和2年12月10日(2020.12.10)

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

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 1360 頁)

(21) 出願番号	特願2019-101954 (P2019-101954)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	令和1年5月31日 (2019.5.31)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
		(74) 代理人	100187436
			弁理士 寺脇 歩
		(74) 代理人	100155136
			弁理士 伊藤 陽一
		(72) 発明者	吉岡 知行
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	渡邊 大助
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

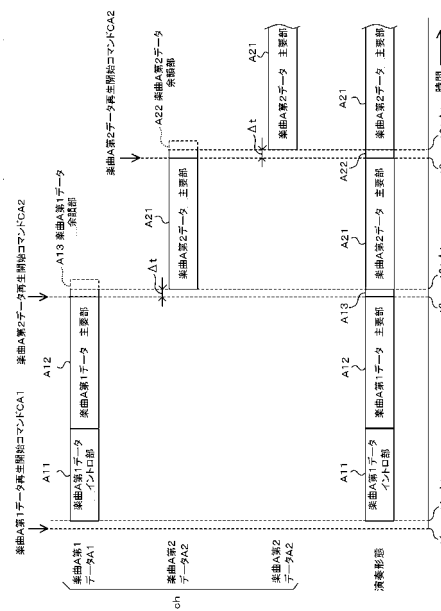
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣向上を図る。

【解決手段】遊技機は、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う主制御手段と、前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段と、第1演出データと第2演出データとを記憶する演出データ記憶手段と、前記第1演出データと前記第2演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段と、を備える。前記第1演出データは、第1部分と、前記第1部分に対して時間軸方向に連続する第2部分と、を少なくとも備える。前記演出制御手段は、前記演出実行手段に対して、前記第1演出データの実行を指示する第1指示手段と、前記演出実行手段における前記第1演出データの実行位置が前記第1部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に、前記演出実行手段に対して、前記第2演出データの実行を指示する第2指示手段と、を備える。

【選択図】図587



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段と、
第 1 演出データと第 2 演出データとを記憶する演出データ記憶手段と、
前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記第 1 演出データは、第 1 部分と、前記第 1 部分に対して時間軸方向に連続する第 2 部分と、を少なくとも備え、
前記演出制御手段は、
前記演出実行手段に対して、前記第 1 演出データの実行を指示する第 1 指示手段と、
前記演出実行手段における前記第 1 演出データの実行位置が前記第 1 部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に、前記演出実行手段に対して、前記第 2 演出データの実行を指示する第 2 指示手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第 2 部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分であることを特徴とする遊技機。

20

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 演出データは、前記第 1 部分に記録されたデータと同一であることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第 1 指示手段は、
前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段によって行うように指示する手段を備え、
前記第 2 指示手段は、
前記第 2 演出データの実行を、前記特定の執行手段によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

30

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第 1 指示手段は、
前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段によって行うように指示する手段を備え、
前記第 2 指示手段は、
前記第 2 演出データの実行を、前記特定の執行手段とは相違する執行手段によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

50

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-172988号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

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

【0007】

〔形態〕（本形態は、主に、下記の第1実施形態と第1実施形態の変形例とに基づく）

遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させるか否かの当否抽選を行う主制御手段と、

30

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段と、

第1演出データと第2演出データとを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第1演出データと前記第2演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1演出データは、第1部分と、前記第1部分に対して時間軸方向に連続する第2部分と、を少なくとも備え、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第1演出データの実行を指示する第1指示手段と、

40

前記演出実行手段における前記第1演出データの実行位置が前記第1部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に、前記演出実行手段に対して、前記第2演出データの実行を指示する第2指示手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0008】

上記形態の遊技機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1実施形態におけるパチンコ機10の斜視図である。

50

- 【図 2】遊技盤 30 の正面図である。
- 【図 3】振分機構 120 を説明する説明図である。
- 【図 4】普通電動役物 53 を説明する説明図である。
- 【図 5】液晶表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。
- 【図 6】パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 8】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 9】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 10】振分テーブルの内容を示す説明図である。 10
- 【図 11】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
- 【図 12】パチンコ機 10 が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。
- 【図 13】低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
- 【図 14】高頻度サポートモード A の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。
- 【図 15】高頻度サポートモード B の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。 20
- 【図 16】パチンコ機 10 における遊技の流れを示す説明図である。
- 【図 17】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 18】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 21】変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】データ設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 26】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 34】音声発光制御装置 90 の MPU 92 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 35】状態記憶処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】表示制御装置 100 の MPU 102 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 41】表示制御装置 100 の MPU 102 において実行される V 割込み処理を示すフ 50

ローチャートである。

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

【図 4 3】変形例 1 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。

【図 4 4】変形例 1 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。

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

【図 4 6】変形例 2 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。

【図 4 7】変形例 2 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。

【図 4 8】変形例 3 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。 10

【図 4 9】変形例 3 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。

【図 5 0】変形例 3 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。

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

【図 5 2】変形例 4 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。

【図 5 3】変形例 4 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。

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

【図 5 5】変形例 5 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。 20

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

【図 5 7】変形例 6 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。

【図 5 8】変形例 6 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。

【図 5 9】変形例 6 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。

【図 6 0】普通電動役物 5 3 の構成の一例を示す説明図である。

【図 6 1】変形例 1 2 における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。 30

【図 6 5】変形例 1 2 における演出パターンを設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

。 【図 6 8】高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。

【図 6 9】高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。

【図 7 0】高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。 40

【図 7 1】高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

。 【図 7 2】第 2 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。

【図 7 3】パチンコ機の背面図である。

【図 7 4】遊技盤の正面図である。

【図 7 5】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図 7 6】V 獲得チャレンジ機構部を示す説明図である。

【図 7 7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7 8】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図 7 9】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。 50

- 【図 8 0】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 1】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 2】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 8 3】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 8 4】第 1 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 8 5】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
- 【図 8 6】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。
- 【図 8 7】V 獲得チャレンジ機構部における遊技球の動きを示す説明図である。 10
- 【図 8 8】第 2 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 8 9】第 3 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 9 0】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 5】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 6】データ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 7】変動開始処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 9 8】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 1】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 3】V 入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 4】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 0 8】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 9】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 0】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 1】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 2】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 3】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 4】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 5】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 1 6】V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 7】変形例 2 のパチンコ機に備えられる遅延ユニットを示す説明図である。
- 【図 1 1 8】変形例 1 9 のパチンコ機に備えられる可変入賞装置を示す説明図である。
- 【図 1 1 9】変形例 2 2 における振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 2 0】第 3 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 1 2 1】パチンコ機の背面図である。
- 【図 1 2 2】遊技盤の正面図である。
- 【図 1 2 3】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 1 2 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 2 5】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。 50

- 【図 1 2 6】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 2 7】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 2 8】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 2 9】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 3 0】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 1 3 1】保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。 10
- 【図 1 3 2】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面の説明をする説明図である。
- 【図 1 3 3】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
- 【図 1 3 4】比較例 1 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
- 【図 1 3 5】第 3 実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。
- 【図 1 3 6】高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。 20
- 【図 1 3 7】第 3 実施形態のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
- 【図 1 3 8】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 9】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 0】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 1】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 2】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 3】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 4】変動開始処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 4 5】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】転落判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 7】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 8】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 9】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 1】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 2】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 3】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 4】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 5 5】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 6】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 7】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 8】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 9】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 0】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 1】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 2】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 3】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 1 6 4】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 5】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 6】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 7】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 8】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 9】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 0】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 1】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 7 2】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 3】V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 4】変形例 1 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。
- 【図 1 7 5】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 6】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 7】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 8】変形例 1 6 における当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 9】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 8 0】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 1】高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 2】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 3】高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 4】変形例 1 8 における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 5】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 6】潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8 7】サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 8 8】第 4 実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
- 【図 1 8 9】パチンコ機 1 0 の背面図である。
- 【図 1 9 0】遊技盤 3 0 の正面図である。
- 【図 1 9 1】液晶用図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。
- 【図 1 9 2】パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 9 3】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 1 9 4】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 9 5】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 9 6】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 1 9 7】電動役物開放抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。 40
- 【図 1 9 8】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 9 9】処理の概要（ケース 1）を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 0 0】転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。
- 【図 2 0 1】転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。
- 【図 2 0 2】処理の概要（ケース 2）を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 0 3】処理の概要（ケース 3）を説明するタイムチャートである。
- 【図 2 0 4】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 5】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 2 0 6】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 7】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 8】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0 9】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 0】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 1】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 2】転落判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 3】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 4】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 5】遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。 10
- 【図 2 1 6】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 7】低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 8】低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1 9】高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 0】転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 1】転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 2】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 3】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 4】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 5】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 2 6】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 7】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 8】電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 9】音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 0】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 1】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 2】低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 3】低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 4】高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 2 3 5】転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 6】転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 7】開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 8】オープニング演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 3 9】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 0】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 2 4 1】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 2】変形例 1 0 を説明する説明図である。
- 【図 2 4 3】第 5 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 2 4 4】パチンコ機の背面図である。
- 【図 2 4 5】遊技盤の正面図である。
- 【図 2 4 6】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 2 4 7】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 2 4 8】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 2 4 9】低確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。 50

- 【図 2 5 0】高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 1】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 2】リーチ判定用当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 3】電動役物開放抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 2 5 4】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 2 5 5】設定情報表示部の一例を示す説明図である。
- 【図 2 5 6】図柄表示装置において表示されるエンディング演出を示す説明図である。
- 【図 2 5 7】初回外れ時用の対応関係を示す説明図である。
- 【図 2 5 8】初回ノーマルリーチ時用の対応関係を示す説明図である。 10
- 【図 2 5 9】初回スーパーリーチ時用の対応関係を示す説明図である。
- 【図 2 6 0】設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。
- 【図 2 6 1】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 2】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 3】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 4】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 5】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 6】設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 7】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 8】変動開始処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 6 9】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 0】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 1】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 2】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 3】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 4】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 5】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 6】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 7】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 8】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 2 7 9】コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 0】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 1】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 2】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 3】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 4】リーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 5】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である
- 【図 2 8 6】通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 7】確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 2 8 8】外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8 9】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 0】初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
- 【図 2 9 1】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
- 【図 2 9 2】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。
- 【図 2 9 3】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 4】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 5】V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9 6】変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートで 50

ある。

【図 2 9 7】ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 8】スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 9】通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 0】ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 1】スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。

10

【図 3 0 2】確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 3】ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 4】スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 5】外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 6】外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 7】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 8】変形例 2 のパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。

【図 3 0 9】振り分け機構が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。

20

【図 3 1 0】入球時の更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】リーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 2】通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 3】確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 4】外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 5】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 6】初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。

【図 3 1 7】初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。

【図 3 1 8】変形例 4 における出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。

30

【図 3 1 9】エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 0】出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 2 1】変形例 6 におけるエンディング演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 2】初回外れ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 2 3】初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 2 4】初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 2 5】第 6 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。

【図 3 2 6】パチンコ機の背面図である。

40

【図 3 2 7】遊技盤の正面図である。

【図 3 2 8】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。

【図 3 2 9】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 3 0】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図 3 3 1】当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 3 2】振分テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 3 3】転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 3 4】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。

50

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

【図 3 3 6】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 3 3 7】保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 3 3 8】保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 3 3 9】バトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置の表示面を示す説明図である。

10

【図 3 4 0】バトル演出を例示する説明図である。

【図 3 4 1】バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。

【図 3 4 2】保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 3 4 3】比較例 1 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。

【図 3 4 4】比較例 2 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。

20

【図 3 4 5】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 3 4 6】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 3 4 7】保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。

30

【図 3 4 8】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 9】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 0】先判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 1】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 2】通常処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 3】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 4】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 5】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 6】遊技状態判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 7】転落判定処理を示すフローチャートである。

40

【図 3 5 8】当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 9】変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 0】保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 1】保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 2】変動終了処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 3】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 4】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 5】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 6】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 7】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。

50

【図 3 6 8】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 6 9】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 0】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 1】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 2】保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 3】保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 4】遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 5】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

10

【図 3 7 6】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 7】V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 8】変形例 1 のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 7 9】変形例 2 のパチンコ機が備えるモード選択テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 8 0】第 7 実施形態におけるパチンコ機の斜視図である。

【図 3 8 1】遊技盤の正面図である。

【図 3 8 2】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。

20

【図 3 8 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 8 4】特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。

【図 3 8 5】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 8 6】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 8 7】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 8 8】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 8 9】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。

【図 3 9 0】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。

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

30

【図 3 9 2】第 7 実施形態のパチンコ機において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。

【図 3 9 3】第 7 実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。

【図 3 9 4】第 7 実施形態のパチンコ機において実行される演出の一例を示す説明図である。

【図 3 9 5】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 6】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 7】特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。

40

【図 3 9 8】V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 9】通常処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 0】普通図柄制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 1】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 2】普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 3】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 4】普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 5】普電開閉処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 6】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 7】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 4 0 8】特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0 9】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 0】特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 1】特電開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 2】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 3】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 4】表示制御装置の M P U において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 5】表示制御装置の M P U において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1 6】第 7 実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
- 【図 4 1 7】第 7 実施形態の変形例のパチンコ機において実行される演出の一例を説明する説明図である。
- 【図 4 1 8】本発明の第 8 実施形態としてのパチンコ遊技機の斜視図である。
- 【図 4 1 9】パチンコ機 1 0 の背面図である。
- 【図 4 2 0】遊技盤 3 0 の正面図である。
- 【図 4 2 1】遅延機構 2 0 2 および V 入賞機構 2 1 0 を説明する説明図である。
- 【図 4 2 2】図柄表示装置 4 1 において変動表示される液晶用図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。
- 【図 4 2 3】パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 2 4】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 4 2 5】第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 2 6】第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 2 7】第 1 始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 2 8】第 2 始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 2 9】V 入賞口（第 1 V 入賞口 V 1 第 2 V 入賞口 V 2 ）に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。
- 【図 4 3 0】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 3 1】音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 4 3 2】本実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技の流れを説明する説明図である。
- 【図 4 3 3】特定示唆演出の一例を示す説明図である。
- 【図 4 3 4】遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 5】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 6】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 7】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 8】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3 9】V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 0】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 1】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 2】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 3】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 4】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 5】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 6】変動終了処理を示すフローチャートである。

- 【図 4 4 7】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 8】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4 9】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 0】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 1】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 2】電役開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 3】音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 4】遊技回演出用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 5】遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 5 6】遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 7】遊技球数カウントメモリエリアを説明する説明図である。
- 【図 4 5 8】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5 9】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6 0】表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6 1】駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。
- 【図 4 6 2】検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。 20
- 【図 4 6 3】変形例 5 の一例を示す説明図である。
- 【図 4 6 4】変形例 6 の一例を示す説明図である。
- 【図 4 6 5】変形例 7 の一例を示す説明図である。
- 【図 4 6 6】第 9 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 4 6 7】パチンコ機の背面図である。
- 【図 4 6 8】遊技盤の正面図である。
- 【図 4 6 9】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
- 【図 4 7 0】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 4 7 1】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
- 【図 4 7 2】当否テーブルの内容を示す説明図である。 30
- 【図 4 7 3】振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 7 4】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 4 7 5】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 4 7 6】第 1 始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
- 【図 4 7 7】第 2 始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
- 【図 4 7 8】保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。
- 【図 4 7 9】図柄表示装置の表示面において花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。 40
- 【図 4 8 0】第 1 ～ 第 4 種花びらの表示方法を示す説明図である。
- 【図 4 8 1】第 3 種花びらの挙動を示す説明図である。
- 【図 4 8 2】特 1 ・ 保留 1 用花びらが目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第 1 保留表示アイコンの様子を示す説明図である。
- 【図 4 8 3】図柄表示装置の表示面に表示された図柄に第 4 種花びらが作用する様子を示す説明図である。
- 【図 4 8 4】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8 5】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8 6】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8 7】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 4 8 8】通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8 9】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 0】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 1】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 2】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 3】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 4】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 5】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 6】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 7】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 4 9 8】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 9】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 0】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 1】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 2】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 3】保留演出用記憶エリアを説明する説明図である。
- 【図 5 0 4】保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 5】表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 6】上限値テーブルを示す説明図である。 20
- 【図 5 0 7】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 8】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0 9】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 0】第 3 種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 1】第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 2】特 1 ・ 保留 1 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 3】花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 1 4】特 1 ・ 保留 2 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 5】特 1 ・ 保留 3 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 6】特 1 ・ 保留 4 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 1 7】第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 8】保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 9】第 1 始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 0】第 2 始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 1】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 2】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 3】V 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 4】変形例 1 における第 1 始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 5 2 5】花びら表示変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2 6】第 1 0 実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
- 【図 5 2 7】パチンコ機の背面図である。
- 【図 5 2 8】遊技盤の正面図である。
- 【図 5 2 9】図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
- 【図 5 3 0】図柄表示装置において変動表示される図柄を示す説明図である。
- 【図 5 3 1】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 5 3 2】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
- 【図 5 3 3】当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 3 4】振分テーブルの内容を示す説明図である。 50

- 【図 5 3 5】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
- 【図 5 3 6】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 3 7】音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成を中心として示すブロック図である。
- 【図 5 3 8】キャラクター系ステージを例示する説明図である。
- 【図 5 3 9】非キャラクター系ステージを例示する説明図である。
- 【図 5 4 0】バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。
- 【図 5 4 1】変動・停止する図柄、特別リーチ画面演出、および背景画像の表示態様を示すタイミングチャートである。 10
- 【図 5 4 2】パチンコ機において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。
- 【図 5 4 3】キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
- 【図 5 4 4】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。
- 【図 5 4 5】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 6】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 7】先判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 8】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4 9】通常処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 5 0】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 1】変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 2】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 3】当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 4】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 5】変動終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 6】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 7】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 8】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5 9】電役サポート用処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 5 6 0】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 1】音光側 M P U において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 2】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 3】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 4】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 5】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 6】大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6 7】リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 6 8】リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 5 6 9】スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 0】戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 7 1】戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。
- 【図 5 7 2】スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 3】リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 4】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 7 5】ステージ演出用処理を示すフローチャートである。 50

【図 5 7 6】キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 7】ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。

【図 5 7 8】非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 9】表示制御装置の M P U において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 0】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 1】V 割込み処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 2】第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。

【図 5 8 3】背景技術としての楽曲データの一例とその演奏形態とを示す説明図である。

【図 5 8 4】音声データ用 R O M に記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。

【図 5 8 5】楽曲 A 第 1 データ A 1 と楽曲 A 第 2 データ A 2 との各構成を示す説明図である。

【図 5 8 6】楽曲 B 第 1 データ B 1 と楽曲 B 第 2 データ B 2 との各構成を示す説明図である。

【図 5 8 7】音出力 L S I 9 7 における楽曲 A についての再生手順を示すタイミングチャートである。

【図 5 8 8】音出力 L S I 9 7 における楽曲 B についての再生手順を示すタイミングチャートである。

【図 5 8 9】参考例における楽曲 A についてのデータの構成と演奏形態とを示す説明図である。

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

【図 5 9 1】B G M 用処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 2】B G M 再生開始処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 3】B G M 連続再生処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 4】音出力 L S I 9 7 において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 5】変形例 1 における音出力 L S I 9 7 による楽曲 A についての再生手順を示すタイミングチャートである。

【図 5 9 6】B G M 連続再生処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 7】1 回目第 2 データ再生処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 8】2 回目以降第 2 データ再生処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 9】音出力 L S I 9 7 において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。

【図 6 0 0】変形例 5 における送信タイミングを規定する所定期間を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

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

《 1 》第 1 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 g A 群～特徴 g P 群に対応）：

《 2 》第 2 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 h A 群～特徴 h F 群に対応）：

《 3 》第 3 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 i A 群～特徴 i H 群に対応）：

《 4 》第 4 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 j A 群～特徴 j O 群に対応）：

《 5 》第 5 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 k A 群～特徴 k W 群に対応）：

《 6 》第 6 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 l A 群～特徴 l H 群に対応）：

《 7 》第 7 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 m A 群～特徴 m R 群に対応）：

《 8 》第 8 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 n A 群～特徴 n N 群に対応）：
《 9 》第 9 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 o A 群～特徴 o J 群に対応）：
《 10 》第 10 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 p A 群～特徴 p L 群に対応）：
《 11 》第 11 実施形態（主に、下記の《 Z 》の特徴 q A 群～特徴 q M 群に対応）：
《 Y 》他の構成への適用：
《 Z 》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

【 0011 】

《 1 》第 1 実施形態：

《 1 - 1 》遊技機の構造：

本実施形態における遊技機の構造について説明する。なお、上記実施形態と同じ機能を備える構成要素には同じ符号を用いて説明する。

10

【 0012 】

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

20

【 0013 】

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

30

【 0014 】

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

40

【 0015 】

50

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

【0016】

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

10

【0017】

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

20

30

【0018】

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

40

【0019】

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

50

【 0 0 2 0 】

遊技盤 3 0 には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b、普通電動役物 5 3、可変入賞装置 5 4、および振分機構 1 2 0 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

振分機構 1 2 0 は、遊技盤 3 0 の中央の下部に配置されている。振分機構 1 2 0 は、当該振分機構 1 2 0 に到達した遊技球を交互に 2 つの流路に振り分ける。振分機構 1 2 0 が振り分ける 2 つの流路のうち、一方の流路は、遊技球を第 1 始動口 3 3 a に案内し、他方の流路は、遊技球を第 1 始動口 3 3 b に案内する。振分機構 1 2 0 の構造についての詳細は後述する。

【 0 0 2 3 】

第 1 始動口 3 3 a および第 1 始動口 3 3 b は、遊技球が入球可能な入球口である。図 2 に示すように、第 1 始動口 3 3 a は、振分機構 1 2 0 によって、遊技盤 3 0 を正面視して左側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。また、第 1 始動口 3 3 b は、振分機構 1 2 0 によって、遊技盤 3 0 を正面視して右側に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置されている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 a、または、第 1 始動口 3 3 b に遊技球が入球すると、1 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第 1 始動口 3 3 a、または、第 1 始動口 3 3 b に遊技球が入球した場合に払い出される賞球は 1 個に限らず、2 個以上である構成を採用してもよい。

【 0 0 2 4 】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口である。図 2 に示すように、第 2 始動口 3 4 は、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b との間に配置されている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。なお、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合に払い出される賞球は 3 個に限らず、2 個以下や、4 個以上である構成を採用してもよい。

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

スルーゲート 3 5 a およびスルーゲート 3 5 b は、普通電動役物 5 3 を動作させるための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。図 2 に示すように、スルーゲート 3 5 a は振分機構 1 2 0 に配置されている。スルーゲート 3 5 a の詳細は後述する。スルーゲート 3 5 b は、振分機構 1 2 0 の外部であって、遊技盤 3 0 を正面視して振分機構 1 2 0 より右側に配置されている。遊技球がスルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5

10

20

30

40

50

bを通過すると、主制御装置60は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行なう。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物53は、所定の態様で動作する電役開放状態へと移行する。なお、本実施形態においては、スルーゲート35aを通過した遊技球と、スルーゲート35bを通過した遊技球は保留されない。

【0027】

普通電動役物53は、振分機構120の下方であって第1始動口33bの上方に配置された電動役物である。上述のように、普通電動役物53は、遊技球がスルーゲート35aまたはスルーゲート35bを通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選に当選した場合に、所定の態様で動作する。普通電動役物53の詳細については、後述する。

【0028】

ここで、振分機構120および普通電動役物53について説明をする。

【0029】

図3は、振分機構120を説明する説明図である。図3(a)に示すように、振分機構120は、樹脂製の振分機構用筐体121を備える。図3においては、振分機構用筐体121の内部を示すため、振分機構用筐体121の外形を破線によって示した。振分機構用筐体121には、遊技球が流入可能な開口部122と、遊技球が流出可能な開口部123および開口部124が形成されている。また、振分機構用筐体121には、左側流路R1および右側流路R2が形成されている。さらに、振分機構用筐体121の内部には、振分用回動部125と、スルーゲート35aが配置されている。スルーゲート35aは右側流路R2に配置されている。

【0030】

振分用回動部125は、回動軸126を備えており、回動軸126を中心として回動可能である。振分用回動部125が右回りに回動した場合、および、左回りに回動した場合、振分用回動部125の底部が振分機構用筐体121に当接するようになっており、振分用回動部125の回動域は制限される。また、振分用回動部125は、開口部122から流入した遊技球を一時的に保持する左側保持部127と、右側保持部128とを備える。

【0031】

図3(a)から図3(d)を用いて、振分機構120の動作の一例を示す。図3(a)に示すように、振分用回動部125が左側に傾いた状態である場合、開口部122から遊技球が流入すると、右側保持部128において一時的に遊技球を保持する。その後、図3(b)に示すように、右側保持部128で保持した遊技球の重さで振分用回動部125が右回りに回動し、右側保持部128に保持していた遊技球を右側流路R2に向けて放出する。右側保持部128から放出された遊技球は、スルーゲート35aを通過し、右側流路R2を流通した後、開口部124から流出する。開口部124から流出した遊技球は、第1始動口33bに入球するか、または、普通電動役物53が動作している場合には第2始動口34に入球する。なお、右回りに回動した後の振分用回動部125は右側に傾いた状態を維持している。

【0032】

その後、図3(c)に示すように、次に開口部122から遊技球が流入すると、振分用回動部125は右側に傾いた状態を維持しているため、左側保持部127において一時的に当該遊技球を保持する。その後、図3(d)に示すように、左側保持部127で保持した遊技球の重さで振分用回動部125が左回りに回動し、左側保持部127に保持していた遊技球を左側流路R1に向けて放出する。左側保持部127から放出された遊技球は、左側流路R1を流通した後、開口部123から流出する。開口部123から流出した遊技球は、第1始動口33aに入球する。なお、左回りに回動した後の振分用回動部125は左側に傾いた状態を維持している。このように、振分機構120は、開口部122に流入する遊技球を左側流路R1と右側流路R2に交互に振り分ける機能を有する。

【0033】

次に、普通電動役物53について説明する。

【0034】

図4は、普通電動役物53を説明する説明図である。図4(a)には、閉鎖状態の普通電動役物53を示した。上述したように、普通電動役物53は、振分機構120の下方であって、第1始動口33bの上方に配置されている。遊技球がスルーゲート35aまたはスルーゲート35bを通過したことを契機として実行された電動役物開放抽選において電動役開放に当選すると、図4(b)に示すように、普通電動役物53が備える可動片53aが遊技盤30の手前側に向かって突出(以下、開放とも呼ぶ)する。

【0035】

図示するように普通電動役物53は、可動片53aと、可動片53aに配置される凸部53bを備える。また、図4(b)には図示していないが、普通電動役物53は、可動片53aを駆動させる普通電動役物駆動部53cを備える。

10

【0036】

図4(b)に示すように、突出した可動片53aは、遊技球が第2始動口34に入球するのを補助する。本実施形態においては、突出した可動片53aが第2始動口34に遊技球が入球するのを補助するパターンは、大きく2つのパターンである。1つ目のパターンは、遊技球が振分機構120の開口部122から流入し、右側流路R2に振り分けられた遊技球が第2始動口34に入球するのを補助するパターンである。具体的には、右側流路R2に振り分けられた遊技球が開口部124から流出したときに、可動片53aが突出している場合には、当該可動片53aは、当該遊技球を第2始動口34まで案内し、第2始動口34に入球することを補助する。2つ目のパターンは、スルーゲート35bを通過して流下する遊技球が第2始動口34に入球するのを補助するパターンである。具体的には、スルーゲート35bを通過した遊技球が流下して普通電動役物53まで到達したときに、可動片53aが突出している場合には、当該可動片53aは、当該遊技球を第2始動口34まで案内し、第2始動口34に入球することを補助する。なお、2つ目のパターンの場合には、スルーゲート35bを通過していない遊技球が普通電動役物53に到達したときに可動片53aが突出している場合には、可動片53aは当該遊技球が第2始動口34へ入球するのを補助する。

20

【0037】

上記説明したいずれのパターンの場合も、遊技球が可動片53aの上を流通して第2始動口34まで到達するまで普通電動役物53が開放状態を維持していた場合を前提としており、遊技球が可動片53aの上を流通して第2始動口34まで到達するよりも先に普通電動役物53が閉鎖状態となった場合には、上記パターンには該当せず、その場合には、可動片53aの上を流通した遊技球は第2始動口34に入球せずにさらに下流方向へ流下することになる。

30

【0038】

図4(b)の状態から所定時間経過後、図4(c)に示すように、開放状態であった普通電動役物53は閉鎖状態となる。すなわち、突出していた可動片53aは遊技盤30内に収納される。本実施形態におけるパチンコ機10は、普通電動役物53の開放パターンを複数種類備えており、普通電動役物53が第2始動口34への遊技球の入球を補助するサポートモードの種類毎に異なる。パチンコ機10が備えるサポートモードは、各々、スルーゲート35aやスルーゲート35bを遊技球が通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の開始から抽選結果が出力されるまでの時間(電動役物開放抽選の変動時間)、電動役物開放抽選の当選確率、普通電動役物53の開放時間が異なる。本実施形態のパチンコ機10が備えるサポートモードの詳細については後述する。以上、振分機構120および普通電動役物53について説明をした。

40

【0039】

説明を図2に戻す。遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通過して遊技領域PAから排出される。

【0040】

特図ユニット37は、第1図柄表示部37aと、第2図柄表示部37bとを備えている。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bは、それぞれ、複数のセグメント発光

50

部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【0041】

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

10

【0042】

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

【0043】

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

20

【0044】

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

【0045】

第1保留表示部37cは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第1始動口(第1始動口33aと第1始動口33b)の保留個数を表示する。本実施形態では、第1始動口33aまたは第1始動口33bに入球した遊技球は、当該2つの第1始動口の合計として最大4個まで保留される。

30

【0046】

第2保留表示部37dは、点灯させるLEDランプの色や組み合わせによって、第2始動口34の保留個数を表示する。本実施形態では、第2始動口34に入球した遊技球は、最大4個まで保留される。

【0047】

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

40

【0048】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置54に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉54bの開放状態を継続する遊技のことであ

50

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

図 5 は、液晶表示装置 41 において変動表示される図柄及び表示面 41a を示す説明図である。図 5(a) は、液晶表示装置 41 において変動表示される第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄を示す説明図である。第 1 液晶用図柄は、液晶表示装置 41 に表示される画像であって、第 1 図柄表示部 37a に表示される第 1 の図柄に対応した図柄である。第 2 液晶用図柄は、液晶表示装置 41 に表示される画像であって、第 2 図柄表示部 37b に表示される第 1 の図柄に対応した図柄である。

【0053】

図 5(a) に示すように、液晶表示装置 41 には、第 1 液晶用図柄または第 2 液晶用図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【0054】

図 5(b) は、図柄表示装置 41 の表示面 41a を示す説明図である。図示するように、表示面 41a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z1、Z2、Z3 が表示される。各図柄列 Z1 ~ Z3 には、図 5(a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 5(b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 33 (第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b) 又は第 2 始動口 34 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z1 ~ Z3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z1、図柄列 Z3、図柄列 Z2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z1 ~ Z3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わ

せが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【0055】

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

【0056】

さらに、図 5 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【0057】

図 5 (b) は、液晶表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、メイン表示領域 M A が表示される。

【0058】

メイン表示領域 M A には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 5 (a) に示した液晶用図柄として数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 5 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 1 上に停止した状態で表示される。

【0059】

具体的には、特図始動口 5 1 に遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、メイン表示領域 M A における液晶用図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域 M A における図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、液晶用図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【0060】

ここで、遊技回とは、第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b の変動表示が

開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)又は第2始動口34のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1回の当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)又は第2始動口34への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、第1液晶用図柄または第2液晶用図柄として図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

10

20

30

40

【0061】

図5(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留遊技回の数に対応した表示がされる。保留遊技回とは、未実行の遊技回であって、第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)または第2始動口34への入球に基づいて取得された特別情報について、当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が開始されていない遊技回を言う。第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は4つである。従って、図示するように、第1保留表示領域Ds1には4つの保留遊技回に対応した保留表示(以下、第1保留遊技回表示とも呼ぶ)が表示可能である。また、第2始動口34への入球に基づいて保留可能な保留遊技回数は4つである。従って、図示するように、第2保留表示領域Ds2には4つの保留遊技回に対応した保留表示(以下、第2保留遊技回表示とも呼ぶ)が表示可能である。

【0062】

また、図5(b)に示すように、表示面41aには、特図ユニット37の第1図柄表示部37aに表示される第1の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第1同期表示部Sync1と、特図ユニット37の第2図柄表示部37bに表示される第2の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第2同期表示部Sync2とを備える。具体的には、第1図柄表示部37aが変動表示をしている場合には第1同期表示部Sync1は点滅表示をし、第1図柄表示部37aが停止表示をしている場合には第1同期表示部Sync1は点灯表示をする。また、第2図柄表示部37bが変動表示をしている場合には第2同期表示部Sync2は点滅表示をし、第2図柄表示部37bが停止表示をしている場合には第2同期表示部Sync2は点灯表示をする。

【0063】

なお、本実施形態においては、表示面41aは、メイン表示領域MA、第1保留表示領域Ds1、第2保留表示領域Ds2、第1同期表示部Sync1、および、第2同期表示部Sync2を表示する構成としたが、表示面41aがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。

【0064】

《1-2》遊技機の電氣的構成：

50

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

【0065】

図 6 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 10 は、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。主制御装置 60 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 61 を備えている。主制御基板 61 は、複数の機能を有する素子によって構成される MPU 62 を備えている。MPU 62 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した ROM 63 と、ROM 63 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 64 とを備えている。MPU 62 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU 62 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ROM 63 や RAM 64 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【0066】

主制御基板 61 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力側には、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また、主制御基板 61 の入力側には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33 (第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b)、第 2 始動口 34、スルーゲート 35a、スルーゲート 35b、可変入賞装置 54 などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検出センサーが接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、これらの検出センサーからの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 (第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b)、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行する。

【0067】

主制御基板 61 の出力側には、普通電動役物 53 を開閉動作させる普電役物駆動部 53c と、可変入賞装置 54 の開閉扉 54b を開閉動作させる可変入賞駆動部 54c と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【0068】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 54b が開閉されるように、可変入賞駆動部 54c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電動役物開放に当選した場合には、MPU 62 は、普通電動役物 53 が開放されるように普電役物駆動部 53c の駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

【0069】

また、主制御基板 61 の送信側には、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63f を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への遊技球の入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 (第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b) への遊技球の入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への遊技球の入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置

60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装71を制御して賞球の払出を行う。

【0070】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25が接続されている。上述のように、操作ハンドル25は、タッチセンサー25aと、ウェイトボタン25bと、可変抵抗器25cとを備える。遊技者が操作ハンドル25を握ることによって、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置80には、遊技球発射ボタン26が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン26が操作された場合、タッチセンサー25aがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【0071】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

図7は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタC1が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

【0075】

大当たり乱数カウンタC1の初期値設定には乱数初期値カウンタCINIが用いられる。また、メイン表示部45の第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37b、並びに図柄表示装置41における変動時間を決定する際には変動種別カウンタCSが用いられる。さらに、普通電動役物53を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタC4が用いられる。

【0076】

各カウンタC 1 ~ C 3、C I N I、C S、C 4は、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がR A M 6 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ6 4 aに適宜記憶される。

【0077】

また、R A M 6 4には保留情報記憶エリア6 4 bと、判定処理実行エリア6 4 cとが設けられている。保留情報記憶エリア6 4 bには、第1保留エリアR aと第2保留エリアR bとが設けられている。本実施形態では、第1始動口3 3（第1始動口3 3 a、第1始動口3 3 b）に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および変動種別カウンタC Sの各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに時系列的に記憶される。また、第2始動口3 4に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および変動種別カウンタC Sの各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに時系列的に記憶される。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0 ~ 3 9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0083】

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

入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【 0 0 8 4 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

10

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

20

【 0 0 8 7 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 5 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

30

40

【 0 0 8 8 】

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

50

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5 b に遊技球が入球したタイミングで、当該電動役物開放カウンタ C 4 の値が電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した後、電動役物用実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて普通電動役物 5 3 を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C 4 = 0 , 1 であれば、普通電動役物 5 3 を開放状態に制御し、C 4 = 2 ~ 4 6 5 であれば、普通電動役物 5 3 を閉鎖状態に維持する。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

図 8 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 8 (a) は第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) を示し、図 8 (b) は第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) を示している。

【 0 0 9 5 】

図 8 (a) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 3 の 4 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 3 の 4 個の値以外の値 (4 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 8 (b) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【 0 0 9 6 】

図 9 は、第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 9 (a) は第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) を示し、図 9 (b) は第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) を示している。

【 0 0 9 7 】

図 9 (a) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル (低確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 3 の 4 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 3 の 4 個の値以外の値 (4 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 9 (b) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル (高確率モード用) には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値以外の値が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【 0 1 0 0 】

「小当たり」とは、可変入賞装置 5 4 の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【 0 1 0 1 】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機 1 0 には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の 4 つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

- (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉扉の開閉回数 (ラウンド数)
- (2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様
- (3) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード (低確率モード又は高確率モード)
- (4) 開閉実行モード終了後のサポートモードの態様

【 0 1 0 2 】

上記の (2) 開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、可変入賞装置 5 4 の開閉扉 5 4 b の開閉パターン (以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ) を複数種類設け、大当たりの種類毎に 1 種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。本実施形態においては、大当たりの種類毎に 1 種類の開閉パターンが対応して設定されており

10

20

30

40

50

、開閉パターン毎に、開閉扉 5 4 b の開閉の態様が異なる。本実施形態における開閉扉 5 4 b の開閉パターンについては後述する。

【0103】

その他、開閉実行モードにおける可変入賞装置の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 5 4 への遊技球の入球（入賞）の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉 5 4 b の 1 回の開放は 5 秒が経過するまで又は開閉扉 5 4 b への遊技球の入球個数が 7 個となるまで継続するように設定することができる。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードにおける開閉扉 5 4 b の 1 回の開放が 1 . 6 秒が経過するまで又は開閉扉 5 4 b への入球個数が 7 個となるまで継続するよう設定することができる。

10

【0104】

開閉扉 5 4 b の 1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 5 4 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 5 4 への入賞が発生しない構成としてもよい。なお、本実施形態においては、低頻度入賞モードは設けておらず、全ての当たりにおいて高頻度入賞モードが設定される。

20

【0105】

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

【0106】

図 1 0 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 1 0 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 1 0 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b) への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

30

【0107】

図 1 0 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b) への遊技球の入球に基づく当たり種別として、1 6 R 確変当たり B 、 8 R 確変当たり A 、 8 R 通常当たり A が設定されている。本実施形態においては、「0 ~ 3 9」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 4」が 1 6 R 確変当たり B に対応し、「5 ~ 1 9」が 8 R 確変当たり A に対応し、「2 0 ~ 3 9」が 8 R 通常当たり A に対応するように設定されている。

40

【0108】

1 6 R 確変当たり B は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開放回数が 1 6 回 (1 6 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、1 6 R 確変当たり B は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード B となり、次回に当たりに当選するまで当該高頻度サポートモード B は継続する。なお、パチンコ機 1 0 において実行するサポートモードの詳細については後で説明する。

【0109】

8 R 確変当たり A は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開放回数が 8 回 (8 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様が高頻

50

度入賞モードである。また、8 R 確変大当たり A は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード A となり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモード A は継続する。

【0110】

8 R 通常大当たり A は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開放回数が 8 回（8 ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 通常大当たり A は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード A となり、高頻度サポートモード A が開始されてから遊技回が 1 0 0 回終了するまで当該高頻度サポートモード A は実行され、遊技回が 1 0 0 回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモード A から低頻度サポートモードに移行する。

10

【0111】

図 1 0（b）の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり B、8 R 確変大当たり B、8 R 通常大当たり B が設定されている。本実施形態においては、「0 ~ 3 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 9」が 1 6 R 確変大当たり B に対応し、「1 0 ~ 1 9」が 8 R 確変大当たり B に対応し、「2 0 ~ 3 9」が 8 R 通常大当たり B に対応するように設定されている。

【0112】

1 6 R 確変大当たり B については、図 1 0 の第 1 始動口用の振分テーブルにおいて説明したので、ここでの説明は省略する。

20

【0113】

8 R 確変大当たり B は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開放回数が 8 回（8 ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 確変大当たり B は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード B となり、次回に大当たりに当選するまで当該高頻度サポートモード B は継続する。

【0114】

8 R 通常大当たり B は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開放回数が 8 回（8 ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置 5 4 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、8 R 通常大当たり B は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが高頻度サポートモード B となり、高頻度サポートモード B が開始されてから遊技回が 1 0 0 回終了するまで当該高頻度サポートモード B は実行され、遊技回が 1 0 0 回終了すると、サポートモードは高頻度サポートモード B から低頻度サポートモードに移行する。

30

【0115】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

40

【0116】

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

【0117】

50

次に、電役開放抽選およびサポートモードについて説明する。

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

図 1 1 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 1 1 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 2 ~ 4 6 5 の 4 6 4 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物 5 3 の開閉動作が実行される。低頻度サポートモードの実行時における普通電動役物 5 3 の開閉動作の態様については後述する。

【 0 1 2 0 】

図 1 1 (b) は、高頻度サポートモード時（高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B）に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 1 1 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。電役開放抽選に当選すると、普通電動役物 5 3 の開閉動作が実行される。高頻度サポートモード A および高頻度サポートモード B の実行時における普通電動役物 5 3 の開閉動作の態様については後述する。

【 0 1 2 1 】

上記説明したように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモード（高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B）の方が低頻度サポートモードよりも電役開放抽選に当選しやすくなるように設定されている。

【 0 1 2 2 】

次に、パチンコ機 1 0 が実行可能なサポートモードの詳細について説明をする。

【 0 1 2 3 】

図 1 2 は、パチンコ機 1 0 が実行可能なサポートモードの種類について説明をする説明図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、低頻度サポートモード、高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B の 3 種類のサポートモードを実行可能である。

【 0 1 2 4 】

[低頻度サポートモード]

図 1 2 に示すように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選の当選確率が 1 / 2 3 3 であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 1 0 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 1 0 秒である。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間（可動片 5 3 a が遊技盤 3 0 から突出した状態を維持している時間）は 3 秒である。ただし、普通電動役物 5 3 の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に 1 個入球したら普通電動役物 5 3 は閉鎖する。

【 0 1 2 5 】

低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【 0 1 2 6 】

図 1 3 は、低頻度サポートモードの実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 1 3 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【 0 1 2 7 】

遊技者が左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部 1 2 2 に入球した遊技球は振分用回動部 1 2 5 によって左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 1 3 (a) に示したように、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は、開口部 1 2 3 から流出し、第 1 始動口 3 3 a に入球する。図 1 3 (b) に示したように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、スルーゲート 3 5 a を通過した後、開口部 1 2 4 から流出する。低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率： $1 / 2 3 3$ ）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は低い。そのため、開口部 1 2 4 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 5 3 は閉鎖している確率が高く、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、第 1 始動口 3 3 b に入球する。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、振分機構 1 2 0 に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b とに入球し、第 1 始動口 3 3 （第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。また、低頻度サポートモードにおいては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、電役開放抽選の変動時間が 1 0 秒であり、かつ、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間は約 0 . 3 秒であるので、当該当選の契機となったスルーゲート 3 5 a を通過した遊技球が、当該当選によって開放状態となった普通電動役物 5 3 の補助によって第 2 始動口 3 4 に入球することはない。なお、普通電動役物 5 3 が開放状態であるタイミングで当該普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が、普通電動役物 5 3 の補助によって第 2 始動口 3 4 に入球することはある。

【 0 1 2 8 】

また、仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b に遊技球を通過させるように遊技球を通過させた場合、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は低く（当選確率： $1 / 2 3 3$ ）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は低い。よって、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b、第 2 始動口 3 4 に入球する可能性は低く、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球はそのまま流下してアウト口 4 3 に入球する。仮に、低頻度サポートモードにおいて、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b に遊技球を通過させるように遊技球を通過させ、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選した場合であっても、低頻度サポートモードにおける普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒であり、また、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が第 2 始動口 3 4 に到達するまでに必要な時間は約 5 . 0 秒であるので、可動片 5 3 a の上面を流通している遊技球が第 2 始動口 3 4 に到達する前に普通電動役物 5 3 が閉鎖し、当該電役開放抽選に当選する契機となった遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することはない。

【 0 1 2 9 】

[高頻度サポートモード A]

図 1 2 に示すように、高頻度サポートモード A は、電役開放抽選の当選確率が $2 3 1 / 2 3 3$ であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 0 . 0 5 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 0 . 0 5 秒である。また、上述したように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒である。ただし、普通電動役物

5 3 の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に 1 個入球したら普通電動役物 5 3 は閉鎖する。

【0 1 3 0】

高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【0 1 3 1】

図 1 4 は、高頻度サポートモード A の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 1 4 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【0 1 3 2】

遊技者が左打ちをして振分機構 1 2 0 (開口部 1 2 2) に入球させるように遊技球を流通させた場合、開口部 1 2 2 に入球した遊技球は振分用回動部 1 2 5 によって左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 1 4 (a) に示したように、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は、開口部 1 2 3 から流出し、第 1 始動口 3 3 a に入球する。図 1 4 (b) に示したように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、スルーゲート 3 5 a を通過した後、開口部 1 2 4 から流出する。高頻度サポートモード A においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く (当選確率 : 2 3 1 / 2 3 3) 、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過して電役開放抽選に当選した場合に、開口部 1 2 4 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 5 3 が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモード A における電役開放抽選の変動時間は 0 . 0 5 秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間の平均値は、0 . 3 秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間 (0 . 3 秒) より、遊技球がスルーゲート 3 5 a を通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間 (0 . 0 5 秒) と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間 (0 . 1 秒) の和の値 (0 . 1 5 秒) の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、開口部 1 2 4 から遊技球が流出した時点において普通電動役物 5 3 は開放しており、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は普通電動役物 5 3 の可動片 5 3 a の上面を流通する。

【0 1 3 3】

また、本実施形態においては、開口部 1 2 4 から流出した遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達することを可能とするために、高頻度サポートモード A における普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 . 0 秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、開口部 1 2 4 から流出し可動片 5 3 a に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 2 . 0 秒である。従って、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に入球する。このように、高頻度サポートモード A においては、低頻度サポートモードと比較して、遊技球が右側流路 R 2 に振り分けられた場合に、当該遊技球は普通電動役物 5 3 の補助によって第 2 始動口 3 4 に入球する確率が高い。なお、高頻度サポートモード A は、普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 秒であるが、第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球したら閉鎖するため、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球が普通電動役物 5 3 が閉鎖した直後に当該普通電動役物 5 3 に到達した場合には、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は第 1 始動口 3 3 b に入球する。また、第 2 始動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物 5 3 が閉鎖することによって第 2 始動口 3 4 には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモード A において、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球の全てが第 2 始動口 3 4 に入球するとは限らない。また、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、高

10

20

30

40

50

頻度サポートモード A の場合に遊技者が右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球しないように構成されている。具体的には、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 5 . 0 秒である。一方、上述したように、高頻度サポートモード A における普通電動役物 5 3 の開放時間は 3 . 0 秒に設定されている。従って、仮にスルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が開放中の普通電動役物 5 3 に到達したとしても、可動片 5 3 a の上面を流通している途中で普通電動役物 5 3 が閉鎖するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に到達する前に普通電動役物 5 3 から放出されさらに下方に流下することとなるため、第 2 始動口 3 4 には入球しない。よって、高頻度サポートモード A の場合には、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。

10

【 0 1 3 4 】

[高頻度サポートモード B]

図 1 2 に示すように、高頻度サポートモード B は、電役開放抽選の当選確率が $231/233$ であり、電役開放抽選における図柄（普通図柄）の変動時間が 0 . 0 5 秒である。すなわち、電役開放抽選が開始されるとともに普通図柄が変動を開始し、抽選結果を報知するために普通図柄が停止表示となるまでの時間が 0 . 0 5 秒である。また、上述のように、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間は 6 秒である。ただし、普通電動役物 5 3 の開放中に遊技球が第 2 始動口 3 4 に 1 個入球したら普通電動役物 5 3 は閉鎖する。

20

【 0 1 3 5 】

高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【 0 1 3 6 】

図 1 5 は、高頻度サポートモード B の実行時に遊技球が流通する態様を説明する説明図である。なお、図 1 5 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

30

【 0 1 3 7 】

遊技者が右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモード B においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行された電役開放抽選において当選する確率は高く（当選確率： $231/233$ ）、普通電動役物 5 3 が開放状態となる確率は高い。また、本実施形態においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過して電役開放抽選に当選した場合に、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 に到達した時点において当該普通電動役物 5 3 が開放状態となるようにするために、高頻度サポートモード B における電役開放抽選の変動時間は 0 . 0 5 秒に設定されている。また、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間は 0 . 1 秒である。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間の平均値は、0 . 3 秒である。すなわち、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過してから普通電動役物 5 3 に到達するまでの時間（0 . 3 秒）より、遊技球がスルーゲート 3 5 b を通過したことを契機として実行される電役開放抽選の変動時間（0 . 0 5 秒）と電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、可動片 5 3 a が突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間（0 . 1 秒）の和の値（0 . 1 5 秒）の方が短いため電役開放抽選に当選した場合には、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 に到達した時点において当該普通電動役物 5 3 は開放しており、普通電動役物 5 3 に到達した遊技球

40

50

は普通電動役物 5 3 の可動片 5 3 a の上面を流通する。

【 0 1 3 8 】

また、本実施形態においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達することを可能とするために、高頻度サポートモード B における普通電動役物 5 3 の開放時間は 6 . 0 秒に設定されている。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、スルーゲート 3 5 b を通過して普通電動役物 5 3 に到達した遊技球が、当該可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に到達するまでの時間の平均値は 5 . 0 秒である。従って、開口部 1 2 4 から流出した遊技球は、可動片 5 3 a の上面を流通し第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、高頻度サポートモード B は、普通電動役物 5 3 の開放時間は 6 . 0 秒であるが、第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 10
個入球したら閉鎖するため、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球が普通電動役物 5 3 が閉鎖した直後に当該普通電動役物 5 3 に到達した場合には、当該遊技球はそのまま流下する。すなわち、当該遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することはない。また、第 2 始動口 3 4 に 1 個の遊技球が入球した時に他の遊技球が可動片 5 3 a の上面を流通している場合には、当該遊技球は普通電動役物 5 3 が閉鎖することによって第 2 始動口 3 4 には入球せず、さらに下流方向へ流下する。従って、高頻度サポートモード B において、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球の全てが第 2 始動口 3 4 に入球するとは限らない。

【 0 1 3 9 】

このように、高頻度サポート B においては、遊技者が右打ちをした場合、高い確率で第 2 始動口 3 4 にのみ遊技球を入球させることができる。図 1 0 の第 1 始動口用の振分テーブルおよび第 2 始動口用の振分テーブルで示したように、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値よりも、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値の方が高い。仮に、高頻度サポートモード B において、仮に左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 とに交互に遊技球が入球するため、右打ちをして高い確率で第 2 始動口 3 4 にのみ遊技球を入球させた場合よりも、大当たりに当選した場合に付与される特典の期待値は低くなる。よって、高頻度サポートモード B の場合には、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させる遊技球の流通態様が、遊技者の利益が最大となる遊技球の流通態様となる。 20
30

【 0 1 4 0 】

以上説明したように、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b) のみに遊技球が入球する状態 (低頻度サポートモードの状態) 、第 1 始動口 3 3 と第 2 始動口 3 4 とに交互に遊技球が入球する状態 (高頻度サポートモード A の状態) 、第 2 始動口 3 4 のみに遊技球が入球する状態 (高頻度サポートモード B の状態) の、 3 つの状態を作り出すことができる。

【 0 1 4 1 】

《 1 - 3 》遊技の流れ

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技の流れについて説明する。 40

【 0 1 4 2 】

図 1 6 は、パチンコ機 1 0 における遊技の流れを示す説明図である。

【 0 1 4 3 】

ステップ F 1 0 1 に示すように、遊技者が遊技を開始した時点においては、パチンコ機 1 0 における抽選モードは低確率モードで、サポートモードは低頻度サポートモードである。このとき、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構 1 2 0 (開口部 1 2 2) に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

【 0 1 4 4 】

上述のように、低頻度サポートモードの状態においては、振分機構 1 2 0 に入球した遊技球は、ほとんどの場合、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b とに入球し、第 1 始動口 50

3 3 (第1始動口3 3 a、第1始動口3 3 b)への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。ステップF 1 0 1の状態は、第1始動口3 3 (第1始動口3 3 a、第1始動口3 3 b)への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選するまで実行される(F 1 0 2 : N O)。

【0 1 4 5】

ステップF 1 0 1の状態、第1始動口3 3 (第1始動口3 3 a、第1始動口3 3 b)への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選すると(F 1 0 2 : Y E S)、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される(F 1 0 3)。例えば、大当たり種別が1 6 R 確変大当たりBの場合であれば、可変入賞装置5 4 が開閉動作を実行し1 6 ラウンド分のラウンド遊技が実行され、8 R 確変大当たりAおよび8 R 通常大当たりAの場合であれば、可変入賞装置5 4 が開閉動作を実行し8 ラウンド分のラウンド遊技が実行される。

10

【0 1 4 6】

ラウンド遊技の終了後は、先ほど当選した大当たりの大当たり種別毎に、異なる遊技の状態へと移行する。大当たり種別が大当たりBである場合には(F 1 0 4 : Y E S)、ステップF 1 1 1に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモードBの状態に移行する大当たり種別の場合には、ステップF 1 1 1に進む。

【0 1 4 7】

ステップF 1 0 4において、大当たり種別が大当たりBではない場合(F 1 0 4 : N O)、ステップF 1 0 5に進む。すなわち、ラウンド遊技の終了後に高頻度サポートモードAの状態に移行する大当たり種別の場合であり、具体的には、第1始動口3 3 (第1始動口3 3 a、第1始動口3 3 b)への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において8 R 確変大当たりA、8 R 通常大当たりAに当選した場合に、ステップF 1 0 5に進む。

20

【0 1 4 8】

ステップF 1 0 5において、当該大当たり種別が確変大当たりである場合には(F 1 0 5 : Y E S)、ステップF 1 0 9に進み、確変大当たりではない場合すなわち通常大当たり(例えば、8 R 通常大当たりA)の場合には(F 1 0 5 : N O)、ステップF 1 0 6に進む。

【0 1 4 9】

ステップF 1 0 6では、ラウンド遊技(F 1 0 3)の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードAとなる。また、パチンコ機1 0 は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構1 2 0 (開口部1 2 2)に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

30

【0 1 5 0】

上述のように、高頻度サポートモードAの状態においては、振分機構1 2 0に入球した遊技球は、第1始動口3 3 (第1始動口3 3 a)と、第2始動口3 4とに交互に入球する。パチンコ機1 0においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第1始動口3 3 (第1始動口3 3 a)と、第2始動口3 4とに交互に入球する状態においては、第1始動口3 3への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

40

【0 1 5 1】

ステップF 1 0 6の状態における高頻度サポートモードAは、第1始動口3 3 (第1始動口3 3 a、第1始動口3 3 b)または第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回が1 0 0回実行されるまで継続し(F 1 0 7 : N O F 1 0 8 : N O)、遊技回が1 0 0回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には(F 1 0 7 : N O F 1 0 8 : Y E S)、ステップF 1 0 1に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

【0 1 5 2】

一方、ステップF 1 0 6の状態において、第1始動口3 3 (第1始動口3 3 a、第1始

50

動口 3 3 b) または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回が 1 0 0 回実行されるまでに大当たりに当選した場合には (F 1 0 7 : Y E S) 、ステップ F 1 0 3 に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【 0 1 5 3 】

ステップ F 1 0 5 において、大当たり種別が確変大当たりである場合には (F 1 0 5 : Y E S) 、ステップ F 1 0 9 に進む。

【 0 1 5 4 】

ステップ F 1 0 9 では、ラウンド遊技 (F 1 0 3) の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモード A となる。また、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構 1 2 0 (開口部 1 2 2) に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

10

【 0 1 5 5 】

ステップ F 1 0 9 の状態は、高頻度サポートモード A である。上述のように、高頻度サポートモード A の状態においては、振分機構 1 2 0 に入球した遊技球は、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a) と、第 2 始動口 3 4 とに交互に入球する。パチンコ機 1 0 においては、各始動口に遊技球が入球した順に、当該遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。従って、遊技球が第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a) と、第 2 始動口 3 4 とに交互に入球する状態においては、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とする遊技回と、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回とが交互に実行される。

【 0 1 5 6 】

20

ステップ F 1 0 9 の状態は高確率モードであるため、高頻度サポートモード A の状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する (F 1 1 0 : N O) 。

【 0 1 5 7 】

ステップ F 1 0 9 の状態において、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b) または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には (F 1 1 0 : Y E S) 、ステップ F 1 0 3 に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【 0 1 5 8 】

ステップ F 1 0 4 において、大当たり種別が大当たり B である場合には (F 1 0 4 : Y E S) 、ステップ F 1 1 1 に進む。具体的には、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a 、第 1 始動口 3 3 b) への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において 1 6 R 確変大当たり B に当選した場合や、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機として実行された遊技回において 1 6 R 確変大当たり B 、 8 R 確変大当たり B 、 8 R 通常大当たり B に当選した場合に、ステップ F 1 1 1 に進む。

30

【 0 1 5 9 】

ステップ F 1 1 1 において、当該大当たり種別が確変大当たり B である場合には (F 1 1 1 : Y E S) 、ステップ F 1 1 2 に進む。

【 0 1 6 0 】

ステップ F 1 1 2 では、ラウンド遊技 (F 1 0 3) の終了後に、抽選モードは高確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモード B となる。また、パチンコ機 1 0 は、遊技者に対して、右打ちをして振分機構 1 2 0 (開口部 1 2 2) に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

40

【 0 1 6 1 】

高頻度サポートモード B の状態においては、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、普通電動役物 5 3 に補助されて第 2 始動口 3 4 に入球する。従って、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。

【 0 1 6 2 】

ステップ F 1 1 2 は高確率モードであるため、高頻度サポートモード B の状態は、実行される遊技回において大当たりに当選するまで継続する (F 1 1 3 : N O) 。

【 0 1 6 3 】

50

ステップF 1 1 2の状態において、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回において大当たりに当選した場合には(F 1 1 3 : Y E S)、ステップF 1 0 3に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【0 1 6 4】

ステップF 1 1 1において、当該大当たり種別が確変大当たりBではない場合には(F 1 1 1 : N O)、ステップF 1 1 4に進む。

【0 1 6 5】

ステップF 1 1 4では、ラウンド遊技(F 1 0 3)の終了後に、抽選モードは低確率モードで、サポートモードは高頻度サポートモードBとなる。また、パチンコ機1 0は、遊技者に対して、左打ちをして振分機構1 2 0(開口部1 2 2)に遊技球を入球させるように促す演出を実行する。

10

【0 1 6 6】

上述のように、高頻度サポートモードBの状態においては、スルーゲート3 5 bを通過した遊技球は、普通電動役物5 3に補助されて第2始動口3 4に入球する。従って、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回が実行される。

【0 1 6 7】

ステップF 1 1 4の状態における高頻度サポートモードBは、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回が1 0 0回実行されるまで継続し(F 1 1 5 : N O F 1 1 6 : N O)、遊技回が1 0 0回実行されるまでに大当たりに当選しなかった場合には(F 1 1 5 : N O F 1 1 6 : Y E S)、ステップF 1 0 1に示した状態に戻る。すなわち、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態に戻る。

20

【0 1 6 8】

一方、ステップF 1 1 4の状態において、第2始動口3 4への遊技球の入球を契機とする遊技回が1 0 0回実行されるまでに大当たりに当選した場合には(F 1 1 5 : Y E S)、ステップF 1 0 3に進み、大当たりの種別に応じたラウンド遊技が実行される。

【0 1 6 9】

以上、パチンコ機1 0における遊技の流れについて説明をした。遊技の流れにおいて説明したように、本実施形態におけるパチンコ機1 0は、遊技者の利益が最大となるように遊技球を流通させた場合に、第1始動口3 3(第1始動口3 3 a、第1始動口3 3 b)のみに遊技球が入球する状態(低頻度サポートモードの状態)、第1始動口3 3と第2始動口3 4とに交互に遊技球が入球する状態(高頻度サポートモードAの状態)、第2始動口3 4のみに遊技球が入球する状態(高頻度サポートモードBの状態)の3つの状態の間を移行しながら遊技が進行する。

30

【0 1 7 0】

ここで、本実施形態のパチンコ機1 0の特徴および当該特徴が奏する効果を、従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第1始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選(大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む)した場合に付与される特典(例えば払い出される賞球数)の期待値を第1特典期待値とし、第2始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選(大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む)した場合に付与される特典(例えば払い出される賞球数)の期待値を第2特典期待値とする。また、通常時に当たり当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たり当選した場合に付与される特典の期待値を高サボ時特典期待値とする。

40

【0 1 7 1】

従来から、第1始動口と第2始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機(以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ)は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態(例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード)においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第1始動口と第2始動口とに交互に遊技球を入球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段(普通電動役物

50

）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第２始動口に遊技球を入球させる。

【０１７２】

従来パチンコ機において、高サボ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サボ時特典期待値を大きくするために必然的に第２特典期待値を大きくする必要があるが、第２特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまう（通常状態においては第１始動口と第２始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第１特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第１特典期待値と第２特典期待値との平均であるので、第１特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまう。

10

【０１７３】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サボ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サボ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

20

【０１７４】

一方、本実施形態におけるパチンコ機１０は、通常状態においては、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第１始動口３３aにのみ遊技球が入球するので、第１特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードＢの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第２始動口３４にのみ遊技球が入球するので、第２特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートＢにおける高サボ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードＡの場合には、振分機構１２０に到達するように遊技球を流通させ、第１始動口３３aと第２始動口３４とに遊技球を交互に入球させるので、高サボ時特典期待値（高頻度サポートモードＡ時）は、通常時特典期待値と高サボ時特典期待値（高頻度サポートモードＢ時）との中間的な値となり、通常状態 高頻度サポートモードＡ 高頻度サポートモードＢといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。

30

【０１７５】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第１特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第１特典期待値と第２特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。

40

【０１７６】

なお、本実施形態のパチンコ機１０の特徴および当該特徴が奏する効果を、第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる２つ以上の入球部を

50

備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。

【0177】

《1-4》主制御装置において実行される各種処理：

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

【0178】

<タイマ割込み処理>

図17は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

10

【0179】

ステップSg0101では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップSg0102に進む。

【0180】

ステップSg0102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSg0103に進む。

20

【0181】

ステップSg0103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップSg0104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図23）において、その値を更新する。

【0182】

ステップSg0104では、第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップSg0104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップSg0104を実行した後、ステップSg0105に進む。

30

【0183】

ステップSg0105では、スルーゲート35（スルーゲート35a、スルーゲート35b）への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップSg0105におけるスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップSg0105を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

【0184】

<始動口用の入球処理>

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図17：Sg0104）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【0185】

図18は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSg0201では、遊技球が第1始動口33（第1始動口33a、第1始動口33b）に入球（始動入賞）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップSg0201において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（Sg0201：YES）、ステップSg0202に進み、払出制御装置70に遊技球を1個

50

払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S g 0 2 0 3 に進む。

【 0 1 8 6 】

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

【 0 1 8 7 】

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

10

【 0 1 8 8 】

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

【 0 1 8 9 】

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

20

【 0 1 9 0 】

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

【 0 1 9 1 】

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

30

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

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

40

【 0 1 9 4 】

ステップ S g 0 2 1 2 では、ステップ S g 0 1 0 3 (図 1 7) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および、通常処理 (図 2 3) において更新している変動種別カウンタ C S の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S g 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第 1 始動保留個

50

数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S g 0 1 0 3 (図 1 7) にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S g 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに記憶する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S g 0 1 0 3 (図 1 7) にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S g 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに記憶する。ステップ S g 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S g 0 2 1 3 に進む。

10

【 0 1 9 5 】

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

【 0 1 9 6 】

20

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

【 0 1 9 7 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果 (先判定情報) を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 2 3 : ステップ S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

30

【 0 1 9 8 】

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

40

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン (図 1 8 : S g 0 2 1 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 0 1 】

50

図19は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、遊技回の変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【0202】

ステップSg0301では、大当たり・リーチ情報取得処理を実行する。当該処理は、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定を行う処理である。大当たり・リーチ情報取得処理の詳細については後述する。ステップSg0301を実行した後、ステップSg0302に進む。

【0203】

ステップSg0302では、変動時間情報取得処理を実行する。当該処理は、遊技回の変動時間の判定を行う処理である。変動時間情報取得処理の詳細については後述する。

【0204】

ステップSg0302を実行した後、本先判定処理を終了する。

【0205】

<大当たり・リーチ情報取得処理>

次に、大当たり・リーチ情報取得処理について説明する。大当たり・リーチ情報取得処理は、先判定処理のサブルーチン(図19:Sg0301)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0206】

図20は、大当たり・リーチ情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSg0401では、始動口用の入球処理(図18)における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップSg0402に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【0207】

ステップSg0402において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、(Sg0402:YES)、ステップSg0403に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSg0405に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【0208】

一方、ステップSg0402において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(Sg0402:NO)、ステップSg0404に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップSg0405に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【0209】

ステップSg0405において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(Sg0405:YES)、ステップSg0406に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶された大当たり種別カウンタC2の値を読み出す。その後、ステップSg0407に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33(第1始動口33a、第1始動口33b)

10

20

30

40

50

への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSg0407を実行した後、ステップSg0408に進む。

【0210】

ステップSg0408では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSg0408において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(Sg0408: YES)、ステップSg0409に進み、先判定処理結果記憶エリア64fに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSg0408において、
10 確変大当たりに対応していないと判定した場合には(Sg0408: NO)、ステップSg0410に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【0211】

ステップSg0405において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(Sg0405: NO)、ステップSg0411に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに記憶されたリーチ乱数カウンタC3の値を読み出す。その後、ステップSg0412に進み、リーチ判定用テーブル記憶
20 エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSg0413に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【0212】

ステップSg0413において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(Sg0413: YES)、ステップSg0414に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSg0413において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(Sg0413: NO)、そのまま先判定処理を終了する。

【0213】

< 変動時間情報取得処理 >

次に、変動時間情報取得処理について説明する。変動時間情報取得処理は、先判定処理
30 のサブルーチン(図19: Sg0302)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0214】

図21は、変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップSg0501では、始動口用の入球処理(図18)における始動口への入球によって記憶エリアに記憶された変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSg0502に進む。

【0215】

ステップSg0502では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たり・リーチ情報取得処理によって判定した当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たりの有無を判定し、大当たりである場合には(Sg0502: YES)
40)、ステップSg0503に進む。

【0216】

ステップSg0503では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップSg0503を実行した後、ステップSg0507に進む。

【0217】

ステップSg0507では、取得した変動時間情報をRAM64の先判定処理結果記憶エリア64hに記憶する。その後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【0218】

10

20

30

40

50

ステップ S g 0 5 0 2 において、当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (ステップ S g 0 5 0 2 : N O)、ステップ S g 0 5 0 4 に進み、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S g 0 5 0 4 において、リーチが発生すると判定した場合には (S g 0 5 0 4 : Y E S)、ステップ S g 0 5 0 5 に進む。

【 0 2 1 9 】

ステップ S g 0 5 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S g 0 5 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

10

【 0 2 2 0 】

ステップ S g 0 5 0 4 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (ステップ S g 0 5 0 4 : N O)、ステップ S g 0 5 0 6 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S g 0 5 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に記憶した後、本変動時間情報取得処理を終了する。

【 0 2 2 1 】

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

20

【 0 2 2 2 】

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

30

【 0 2 2 3 】

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

40

【 0 2 2 4 】

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

【 0 2 2 5 】

50

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 17：ステップ S g 0 1 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 2 6 】

図 2 2 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 6 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）に入球（通過）したか否かを判定する。ステップ S g 0 6 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）に入球したと判定した場合には（S g 0 6 0 1：Y E S）、ステップ S g 0 6 0 2 に進む。一方、ステップ S g 0 6 0 1 において、スルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S g 0 6 0 1：N O）、本スルー用の入球処理を終了する。

10

【 0 2 2 7 】

ステップ S g 0 6 0 2 では、電役用処理実行中フラグが O N であるか否かを判定する。電役用処理実行中フラグは、スルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選が実行される場合に O N となり、電役開放抽選の抽選結果が外れである場合には外れ表示の設定後に O F F にされ、電役開放抽選の抽選結果が当たりの場合には当たり表示の設定および当たりに伴って実行される普通電動役物 5 3 の開放処理の終了後に O F F にされる。以下、スルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）を遊技球が通過したことを契機とした電役開放抽選、当該抽選に伴って実行される抽選結果（当たり、外れ）の表示、および、当たりの場合に実行される普通電動役物 5 3 の開放処理を電役用処理とも呼ぶ。なお、本実施形態においては、スルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）は遊技球の通過を保留しない。すなわち、スルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）に遊技球が通過したことを契機とした電役用処理が実行されている期間に、新たにスルーゲート 3 5（スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b）に遊技球が入球しても、当該入球を契機とした電役用処理は実行されない。

20

【 0 2 2 8 】

ステップ S g 0 6 0 2 において、電役用処理実行中フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 0 6 0 2：N O）、ステップ S g 0 6 0 3 に進み、電役用処理実行中フラグを O N にする。ステップ S g 0 6 0 3 を実行した後、ステップ S g 0 6 0 4 に進む。一方、ステップ S g 0 6 0 2 において、電役用処理実行中フラグが O N であると判定した場合には（S g 0 6 0 2：Y E S）、本スルー用の入球処理を終了する。

30

【 0 2 2 9 】

ステップ S g 0 6 0 4 では、ステップ S g 0 1 0 3（図 1 7）において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を電動役物用実行エリア 6 4 e に移動する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 0 2 3 0 】

< 通常処理 >

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

40

【 0 2 3 1 】

図 2 3 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 7 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S g 0 7 0 2 に進む。

【 0 2 3 2 】

ステップ S g 0 7 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。

50

その後、ステップ S g 0 7 0 3 に進む。

【 0 2 3 3 】

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

【 0 2 3 4 】

ステップ S g 0 7 0 4 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S g 0 7 0 5 に進む。

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

ステップ S g 0 7 0 8 では、普通電動役物 5 3 を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物 5 3 を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S g 0 7 0 9 に進む。

【 0 2 3 8 】

ステップ S g 0 7 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S g 0 7 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S g 0 7 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S g 0 7 0 9 : N O ）、ステップ S g 0 7 1 0 及びステップ S g 0 7 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S g 0 7 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップ S g 0 7 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップ S g 0 7 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していると判定した場合には（ S g 0 7 0 9 : Y E S ）、ステップ S g 0 7 0 3 に戻り、ステップ S g 0 7 0 3 からステップ S g 0 7 0 8 までの各処理を実行する。

【 0 2 3 9 】

なお、ステップ S g 0 7 0 3 からステップ S g 0 7 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状

10

20

30

40

50

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

【 0 2 4 0 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 3 : S g 0 7 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 4 1 】

図 2 4 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 8 0 1 では、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時に O N にされ、開閉実行モードの終了時に O F F にされるフラグである。

【 0 2 4 2 】

ステップ S g 0 8 0 1 において開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S g 0 8 0 1 : Y E S）、開閉実行モード中であると判定し、ステップ S g 0 8 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、特図始動口 5 1 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S g 0 8 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S g 0 8 0 1 : N O）、ステップ S g 0 8 0 2 に進む。

【 0 2 4 3 】

ステップ S g 0 8 0 2 では、メイン表示部 4 5 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 g における変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a または第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

【 0 2 4 4 】

ステップ S g 0 8 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中でないと判定した場合には（S g 0 8 0 2 : N O）、ステップ S g 0 8 0 3 ~ ステップ S g 0 8 0 5 の遊技回開始用の処理に進む。ステップ S g 0 8 0 3 では、保留個数 C R N が「0」であるか否かを判定する。保留個数 C R N が「0」である場合とは、第 1 始動口 3 3（第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b）および第 2 始動口 3 4 のいずれについて保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ S g 0 8 0 3 において、保留個数 C R N が「0」であると判定した場合には（S g 0 8 0 3 : Y E S）、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S g 0 8 0 3 において、保留個数 C R N が「0」でないと判定した場合には（S g 0 8 0 3 : N O）、ステップ S g 0 8 0 4 に進む。

【 0 2 4 5 】

ステップ S g 0 8 0 4 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップ S g 0 8 0 5 に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【 0 2 4 6 】

ステップ S g 0 8 0 5 では、メイン表示部 4 5 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S g 0 8 0 5 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 0 2 4 7 】

ステップ S g 0 8 0 2 において、メイン表示部 4 5 が変動表示中であると判定した場合には（S g 0 8 0 2 : Y E S）、ステップ S g 0 8 0 6 ~ ステップ S g 0 8 1 5 の遊技回進行用の処理を実行する。

【0248】

ステップSg0806では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSg0806では、RAM64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64f）に記憶されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理（図27）において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【0249】

ステップSg0806において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Sg0806：NO）、ステップSg0807に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップSg0807を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

10

【0250】

ステップSg0806において、変動時間が経過していると判定した場合には（Sg0806：YES）、ステップSg0808に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理（図26）において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。ステップSg0808を実行した後、ステップSg0809に進む。

【0251】

20

ステップSg0809では、いずれかの当たりフラグ（本実施形態においては、16R確変大当たりBフラグ、8R確変大当たりBフラグ、8R確変大当たりフラグA、8R通常大当たりAフラグ）がONであるか否かを判定する。ステップSg0809において、いずれかの当たりフラグがONである場合には（Sg0809：YES）、ステップSg0810に進む。

【0252】

ステップSg0810では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSg0809において、いずれの当たりフラグもONではない場合には（Sg0809：NO）、ステップSg0811に進む。

【0253】

30

ステップSg0811では、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。ステップSg0811を実行した後、ステップSg0812に進む。

【0254】

ステップSg0812では、現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSg0812において、抽選モードが低確率モードではないと判定した場合には（Sg0812：NO）、そのまま遊技回制御処理を終了する。

【0255】

40

ステップSg0812において、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には（Sg0812：YES）、ステップSg0813に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0であるか否かを判定する。

【0256】

ステップSg0813において、遊技回数カウンタPNCの値が0ではないと判定した場合には（Sg0813：NO）、そのまま遊技回制御処理を終了する。ステップSg0813において、遊技回数カウンタPNCの値が0であると判定した場合には（Sg0813：YES）、ステップSg0814に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSg0815に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図23：ステップS

50

g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。低頻度サポートモードコマンドを受信した音声発光制御装置 9 0 は、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識するとともに、低頻度サポートモードに対応した演出を実行する。ステップ S g 0 8 1 5 を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【 0 2 5 7 】

< データ設定処理 >

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 2 4 : S g 0 8 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 5 8 】

図 2 5 は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 0 9 0 1 では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a (図 7) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報 (第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報) の方が、第 2 保留エリア R b (図 7) に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報 (第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報) よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S g 0 9 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【 0 2 5 9 】

ステップ S g 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には (ステップ S g 0 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S g 0 9 0 2 ~ ステップ S g 0 9 0 7 の第 1 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップ S g 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (ステップ S g 0 9 0 1 : N O) 、ステップ S g 0 9 0 8 ~ ステップ S g 0 9 1 3 の第 2 保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

【 0 2 6 0 】

ステップ S g 0 9 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S g 0 9 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S g 0 9 0 4 に進む。ステップ S g 0 9 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S g 0 9 0 5 に進む。

【 0 2 6 1 】

ステップ S g 0 9 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S g 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S g 0 9 0 6 に進む。

【 0 2 6 2 】

ステップ S g 0 9 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S g 0 9 0 7 へ進む。

10

20

30

40

50

【0263】

ステップSg0907では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【0264】

ステップSg0907において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図23)におけるステップSg0703において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【0265】

ステップSg0901において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(ステップSg0901:NO)、ステップSg0908に進む。

【0266】

ステップSg0908では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップSg0909に進む。ステップSg0909では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップSg0910に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSg0911に進む。

【0267】

ステップSg0911では、第2保留エリアRbの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップSg0911を実行した後、ステップSg0912に進む。

【0268】

ステップSg0912では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップSg0913に進む。

【0269】

ステップSg0913では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアRbに対応していることの情報、すなわち第2始動口34に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0270】

ステップSg0913において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図23)におけるステップSg0703において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示

10

20

30

40

50

装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【 0 2 7 1 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 2 4 : S g 0 8 0 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 2 7 2 】

図 2 6 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 0 0 1 では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際して O N にされ、その後に通常大当たりに当選した場合に O F F にされる。ステップ S g 1 0 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S g 1 0 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 1 0 0 2 に進む。

10

【 0 2 7 3 】

ステップ S g 1 0 0 2 では、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 （ b ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S g 1 0 0 4 に進む。一方、ステップ S g 1 0 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S g 1 0 0 1 : N O ）、ステップ S g 1 0 0 3 に進む。

20

【 0 2 7 4 】

ステップ S g 1 0 0 3 では、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 （ a ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S g 1 0 0 4 に進む。

【 0 2 7 5 】

ステップ S g 1 0 0 4 では、ステップ S g 1 0 0 2 又はステップ S g 1 0 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 0 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S g 1 0 0 4 : Y E S ）、ステップ S g 1 0 0 5 ~ ステップ S g 1 0 1 2 において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

30

【 0 2 7 6 】

ステップ S g 1 0 0 5 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 0 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S g 1 0 0 5 : N O ）、ステップ S g 1 0 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 1 0 （ a ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たり B の数値範囲、8 R 確変大当たり A の数値範囲、8 R 通常大当たり A の数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

40

【 0 2 7 7 】

一方、ステップ S g 1 0 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S g 1 0 0 5 : Y E S ）、ステップ S g 1 0 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル（図 1 0 （ b ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たり B の数値範囲、8 R 確変大当たり B の数値範囲、8 R 通常大当たり B のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S g 1 0 0 6 又はステップ S g 1 0 0 7 の処理を実行した後、ステップ S g 1 0 0 8 に進む。

【 0 2 7 8 】

50

ステップ S g 1 0 0 8 では、ステップ S g 1 0 0 6 又はステップ S g 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S g 1 0 0 8 において、遊技結果が確変大当たりであると判定した場合には (S g 1 0 0 8 : Y E S)、ステップ S g 1 0 0 9 に進む。

【 0 2 7 9 】

ステップ S g 1 0 0 9 では、確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。確変大当たり用の停止結果設定処理とは、確変大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S g 1 0 0 6 又はステップ S g 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S g 1 0 0 9 を実行した後、ステップ S g 1 0 1 0 に進む。

【 0 2 8 0 】

ステップ S g 1 0 1 0 では、ステップ S g 1 0 0 6 又はステップ S g 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たり B である場合には 1 6 R 確変大当たり B フラグを O N にし、8 R 確変大当たり B である場合には 8 R 確変大当たり B フラグを O N にし、8 R 確変大当たり A である場合には 8 R 確変大当たり A フラグを O N にする。その後、ステップ S g 1 0 1 6 に進む。

【 0 2 8 1 】

一方、ステップ S g 1 0 0 8 において、ステップ S g 1 0 0 6 又はステップ S g 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別が確変大当たりでないと判定した場合には (S g 1 0 0 8 : N O)、すなわち、振り分けた大当たりの種別が通常大当たりである場合には、ステップ S g 1 0 1 1 に進む。

【 0 2 8 2 】

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

【 0 2 8 3 】

ステップ S g 1 0 1 2 では、ステップ S g 1 0 0 6 又はステップ S g 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たり種別フラグ) を O N にする。具体的には、8 R 通常大当たり B である場合には 8 R 通常大当たり B フラグを O N にし、8 R 通常大当たり A である場合には 8 R 通常大当たり A フラグを O N にする。その後、ステップ S g 1 0 1 6 に進む。

【 0 2 8 4 】

ステップ S g 1 0 0 4 において、ステップ S g 1 0 0 2 又はステップ S g 1 0 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には (S g 1 0 0 4 : N O)、ステップ S g 1 0 1 3 に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【 0 2 8 5 】

10

20

30

40

50

ステップ S g 1 0 1 3 において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には (S g 1 0 1 3 : Y E S)、ステップ S g 1 0 1 4 に進む。

【 0 2 8 6 】

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

10

【 0 2 8 7 】

ステップ S g 1 0 1 3 において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S g 1 0 1 3 : N O)、ステップ S g 1 0 1 5 に進む。

【 0 2 8 8 】

ステップ S g 1 0 1 5 では、外れ用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップ S g 1 0 1 5 を実行した後、ステップ S g 1 0 1 6 に進む。

20

【 0 2 8 9 】

ステップ S g 1 0 1 6 では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 1 0 1 6 を実行した後、ステップ S g 1 0 1 7 に進む。

【 0 2 9 0 】

ステップ S g 1 0 1 7 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 0 1 7 において、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S g 1 0 1 7 : N O)、ステップ S g 1 0 1 8 に進み、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S g 1 0 1 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。

30

【 0 2 9 1 】

一方、ステップ S g 1 0 1 7 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 0 1 7 : Y E S)、ステップ S g 1 0 1 9 に進み、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 3 4 への入賞に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S g 1 0 1 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S g 1 0 1 8 又はステップ S g 1 0 1 9 を実行した後、ステップ S g 1 0 2 0 に進む。

40

【 0 2 9 2 】

ステップ S g 1 0 2 0 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果、リーチ発生の有無の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たり B の情報、8 R 確変大当たり B の情報、8 R 確変大当たり A の情報、8 R 通常大当たり B の情報、8 R 通常大当たり A の

50

情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【0293】

ステップSg1018～ステップSg1020にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図23)におけるステップSg0703によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSg1020を実行後、ステップSg1021に進む。

【0294】

ステップSg1021では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した結果表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップSg1021を実行した後、本変動開始処理を終了する。

10

【0295】

<変動時間の設定処理>

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図26:Sg1016)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【0296】

図27は、変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップSg1101では、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSg1102に進む。

【0297】

ステップSg1102では、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には(Sg1102:YES)、ステップSg1103に進む。

30

【0298】

ステップSg1103では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSg1107に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0299】

ステップSg1102において、今回の遊技回に係る当たり抽選が当選ではないと判定した場合には(Sg1102:NO)、ステップSg1104に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップSg1102において今回の遊技回に係る当たり抽選が当選していない場合に本処理(Sg1104)を実行することから、ステップSg1104においては、当たり抽選に当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して(Sg1104:YES)、ステップSg1105に進む。なお、リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、ROM63のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

40

【0300】

ステップSg1105では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に

50

対応した変動時間情報を取得する。本実施形態のパチンコ機 10 においては、リーチ発生用の変動時間は一定である。その後、ステップ S g 1 1 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 0 3 0 1 】

ステップ S g 1 1 0 4 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S g 1 1 0 4 : N O)、ステップ S g 1 1 0 6 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、ステップ S g 1 1 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

10

【 0 3 0 2 】

なお、上述のように、本実施形態のパチンコ機 10 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定されている。すなわち、変動種別カウンタ C S の値が同じであっても、当該遊技回の変動時間を決定するときの第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値によって、参照する変動時間テーブルのデータが異なる。

【 0 3 0 3 】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、第 1 始動保留個数 R a N および第 2 始動保留個数 R b N の値が大きいほど変動時間が短くなるように設定される構成としたが、その他、例えば、合計保留個数 C R N の値が大きいほど、変動時間が短くなるように設定される構成としてもよい。また、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が長くなり、第 2 始動保留個数 R b N が「 1 」以上である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

20

30

【 0 3 0 4 】

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

【 0 3 0 5 】

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

40

【 0 3 0 6 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 3 : S g 0 7 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 3 0 7 】

図 2 8 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 2 0 1 では

50

、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【0308】

ステップSg1201において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sg1201：NO）、ステップSg1202に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にONにされ、開閉処理期間を終了させる場合にOFFにされる。

【0309】

ステップSg1202において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sg1202：NO）、ステップSg1203に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

【0310】

ステップSg1203において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sg1203：NO）、ステップSg1204に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にONにされ、開閉実行モードが終了する場合にOFFにされる。

【0311】

ステップSg1204において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には（Sg1204：YES）、ステップSg1205に進む。一方、ステップSg1204において、開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には（Sg1204：NO）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【0312】

ステップSg1205では、高確率モードフラグをOFFにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをOFFにする。ステップSg1205を実行した後、ステップSg1206に進む。

【0313】

ステップSg1206では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。ステップSg1206を実行した後、ステップSg1207に進む。

【0314】

ステップSg1207では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置90に通知するためのコマンドである。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図23：ステップSg0703）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSg1207を実行した後、ステップSg1208に進む。

【0315】

ステップSg1208では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉54bの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。本実施形態においては、1ラウンド遊技における開閉扉54bの開放時間は30秒である。ただし、開閉扉54bの開放後30秒の経過前であっても、大入賞口54aに9個の遊技球が入球した場合には開閉扉54bは閉鎖する。本実施形態においては、このような開閉扉54bの開放パターンが開閉シナリオに設定されている。当該開閉シナリオ設定処理においては、大当たり種別に対応した開閉シナリオが設定される。例えば、16R確変大当たりBであれば、16ラウンド分の開閉扉54bの開放パター

10

20

30

40

50

ンが開閉シナリオに設定されており、8R確変大当たりAであれば、8ラウンド分の開閉扉54bの開放パターンが開閉シナリオに設定されている。ステップSg1208を実行した後、ステップSg1209に進む。

【0316】

ステップSg1209では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間としてオープニング用タイマカウンタエリアに所定の値を設定する。ステップSg1209を実行した後、ステップSg1210に進む。

【0317】

ステップSg1210では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図23）におけるステップSg0703にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSg1210を実行した後、ステップSg1211に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0318】

ステップSg1203において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（Sg1203：YES）、ステップSg1212に進む。

【0319】

ステップSg1212では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定したオープニング用タイマカウンタエリアTの値が「0」であるか否かを判定する。ステップSg1212において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Sg1212：YES）、ステップSg1213に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSg1214に進む。

【0320】

ステップSg1214では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部39に表示させる。ステップSg1214を実行した後、ステップSg1215に進む。

【0321】

ステップSg1215では、開閉処理期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0322】

ステップSg1202において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（Sg1202：YES）、ステップSg1216に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSg1216を実行した後、ステップSg1217に進む。

【0323】

ステップSg1217では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Sg1217：YES）、ステップSg1218に進む。一方、ステップSg1217において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Sg1217：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0324】

ステップSg1218では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップSg1219に進む。

【0325】

ステップSg1219では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイ

10

20

30

40

50

ン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S g 1 2 1 9 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 0 に進む。

【 0 3 2 6 】

ステップ S g 1 2 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間としてエンディング用タイマカウンタに所定の値を設定する。ステップ S g 1 2 2 0 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 1 に進む。

【 0 3 2 7 】

ステップ S g 1 2 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 2 3）におけるステップ 4 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップ S g 1 2 2 1 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 2 に進む。

【 0 3 2 8 】

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

【 0 3 2 9 】

ステップ S g 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが ON であると判定した場合には（S g 1 2 0 1 : Y E S）、ステップ S g 1 2 2 3 に進む。

【 0 3 3 0 】

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

【 0 3 3 1 】

ステップ S g 1 2 2 4 では、エンディング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S g 1 2 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S g 1 2 2 5 を実行した後、ステップ S g 1 2 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを OFF にする。その後、ステップ S g 1 2 2 7 に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置 9 0 に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図 2 3）におけるステップ S g 0 7 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 3 3 2 】

一方、ステップ S g 1 2 2 3 において、エンディング時間として設定したエンディング用タイマカウンタの値が「0」ではないと判定した場合には（S g 1 2 2 3 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 3 3 3 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 2 8 : S g 1 2 1 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 3 3 4 】

図 2 9 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 3 0 1 では

10

20

30

40

50

、開閉扉 5 4 b は開放中であるか否かを判定する。ステップ S g 1 3 0 1 において、開閉扉 5 4 b は開放中ではないと判定した場合には (S g 1 3 0 1 : N O)、ステップ S g 1 3 0 2 に進む。

【 0 3 3 5 】

ステップ S g 1 3 0 2 では、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理 (図 2 8 : S g 1 2 0 8) によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 5 4 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 3 0 2 において、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S g 1 3 0 2 : Y E S)、ステップ S g 1 3 0 3 に進む。

【 0 3 3 6 】

ステップ S g 1 3 0 3 では、開閉扉 5 4 b を開放する。その後、ステップ S g 1 3 0 4 に進む。

【 0 3 3 7 】

ステップ S g 1 3 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 5 4 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 3 : S g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 3 0 4 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 3 3 8 】

ステップ S g 1 3 0 2 において、開閉扉 5 4 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S g 1 3 0 2 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 3 3 9 】

ステップ S g 1 3 0 1 において、開閉扉 5 4 b は開放中であると判定した場合には (S g 1 3 0 1 : Y E S)、ステップ S g 1 3 0 5 に進む。

【 0 3 4 0 】

ステップ S g 1 3 0 5 では、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉 5 4 b の閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉 5 4 b の継続開放時間 (本実施形態においては 3 0 秒) が経過したか、または、大入賞口 5 4 a に予め設定された数 (本実施形態においては 9 個) の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップ S g 1 3 0 5 において、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S g 1 3 0 5 : Y E S)、ステップ S g 1 3 0 6 に進む。

【 0 3 4 1 】

ステップ S g 1 3 0 6 では、開閉扉 5 4 b を閉鎖する。その後、ステップ S g 1 3 0 7 に進む。

【 0 3 4 2 】

ステップ S g 1 3 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 5 4 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 3 : S g 0 3 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S g 1 3 0 7 を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 3 4 3 】

ステップ S g 1 3 0 5 において、開閉扉 5 4 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S g 1 3 0 5 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 0 3 4 4 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 8 : S g 1 2 2 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 3 4 5 】

図 3 0 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ

10

20

30

40

50

S g 1 4 0 1では、R A M 6 4に、大当たりフラグとして確変大当たりに対応する大当たりフラグがONにされているか否かを判定する。

【 0 3 4 6 】

ステップS g 1 4 0 1において、R A M 6 4に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグがONであると判定した場合には (S g 1 4 0 1 : Y E S)、ステップS g 1 4 0 2に進み、高確率モードフラグをONにする。ステップS g 1 4 0 2を実行した後、ステップS g 1 4 0 3に進む。

【 0 3 4 7 】

ステップS g 1 4 0 3では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップS g 1 4 0 3を実行した後、ステップS g 1 4 0 4に進む。

【 0 3 4 8 】

一方、ステップS g 1 4 0 1において、R A M 6 4に設定された確変大当たりに対応する大当たりフラグがONではないと判定した場合には (S g 1 4 0 1 : N O)、そのままステップS g 1 4 0 4に進む。

【 0 3 4 9 】

ステップS g 1 4 0 4では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードフラグをONにする。具体的には、大当たりフラグに基づいて大当たり種別を判定し、判定した大当たり種別が16 R 確変大当たりBおよび8 R 確変大当たりBの場合には高頻度サポートモードBフラグをONにし、判定した大当たり種別が8 R 確変大当たりAの場合には高頻度サポートモードAフラグをONにする。ステップS g 1 4 0 4を実行した後、ステップS g 1 4 0 5に進む。

【 0 3 5 0 】

ステップS g 1 4 0 5では、大当たり種別に応じた高頻度サポートモードコマンドを設定する。具体的には、高頻度サポートモードAコマンドまたは高頻度サポートモードBコマンドを設定する。設定されたコマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 3 : ステップS g 0 7 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 0 3 5 1 】

ステップS g 1 4 0 6では、大当たりフラグを消去する (O F F にする) 処理を実行する。その後、ステップS g 1 4 0 7に進む。

【 0 3 5 2 】

ステップS g 1 4 0 7では、R A M 6 4の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた遊技回数カウンタP N C に1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタP N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 0 3 5 3 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 3 : S g 0 7 0 8) として主制御装置 6 0 のM P U 6 2 によって実行される。

【 0 3 5 4 】

図 3 1 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS g 1 5 0 1では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、普通電動役物 5 3 を開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にO F F にされるフラグである。ステップS g 1 5 0 1において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には (S g 1 5 0 1 : N O)、ステップS g 1 5 0 2に進む。

【 0 3 5 5 】

ステップS g 1 5 0 2では、R A M 6 4の各種大当たりフラグ記憶エリア 6 4 e のサポ

10

20

30

40

50

ート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物 53 を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に ON にされ、サポート中フラグが ON である場合に OFF にされるフラグである。ステップ S g 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが ON ではないと判定した場合には (S g 1 5 0 2 : N O)、ステップ S g 1 5 0 3 に進む。

【 0 3 5 6 】

ステップ S g 1 5 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタ T d は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。電役用タイマカウンタ T d にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

10

【 0 3 5 7 】

ステップ S g 1 5 0 3 において、電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」でないと判定した場合には (S g 1 5 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」であると判定した場合には (S g 1 5 0 3 : Y E S)、ステップ S g 1 5 0 4 に進む。

【 0 3 5 8 】

ステップ S g 1 5 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には (S g 1 5 0 4 : Y E S)、ステップ S g 1 5 0 5 に進み、外れ表示を設定する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S g 1 5 0 6 に進み、電役用処理実行中フラグを OFF にする。ステップ S g 1 5 0 6 を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S g 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S g 1 5 0 4 : N O)、ステップ S g 1 5 0 7 に進む。

20

【 0 3 5 9 】

ステップ S g 1 5 0 7 では、電役用処理実行中フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 7 において、電役用処理実行中フラグが ON ではないと判定した場合には (S g 1 5 0 7 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップ S g 1 5 0 7 において、電役用処理実行中フラグが ON であると判定した場合には (S g 1 5 0 7 : Y E S)、ステップ S g 1 5 0 8 に進む。

30

【 0 3 6 0 】

ステップ S g 1 5 0 8 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S g 1 5 0 9 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモード A フラグまたは高頻度サポートモード B フラグのいずれかが ON になっているか否かを判定する。ステップ S g 1 5 0 8 において開閉実行モードではなく (S g 1 5 0 8 : N O)、且つ、ステップ S g 1 5 0 9 において高頻度サポートモードである場合には (S g 1 5 0 9 : Y E S)、ステップ S g 1 5 1 0 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理 (図 2 2 : S g 0 6 0 4) において電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 1 1 (b) 参照)。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタ T d に「 2 5 」 (すなわち 0 . 0 5 s e c) をセットする。図 1 2 において説明したように、高頻度サポートモード A および高頻度サポートモード B は、電役開放抽選における変動時間が 0 . 0 5 秒であるため電役用タイマカウンタ T d に「 2 5 」 (すなわち 0 . 0 5 s e c) をセットする。電役用タイマカウンタ T d は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S g 1 5 1 1 に進む。

40

【 0 3 6 1 】

ステップ S g 1 5 1 1 では、ステップ S g 1 5 1 0 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 1 1 において、電動役物開放抽選の結

50

果がサポート当選であると判定した場合には (S g 1 5 1 1 : Y E S) 、ステップ S g 1 5 1 2 に進み、サポート当選フラグを O N にする。ステップ S g 1 5 1 2 を実行した後、ステップ S g 1 5 1 3 に進む。

【 0 3 6 2 】

ステップ S g 1 5 1 3 では、高頻度サポートモードの種類に応じた高頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、高頻度サポートモード (高頻度サポートモード A または高頻度サポートモード B) において電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。具体的には、高頻度サポートモード A フラグが O N の場合には、高頻度サポートモード A 用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモード A 用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモード A 中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物 5 3 の開放を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 3 秒が経過することまたは第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが設定されている (図 1 2 参照) 。一方、高頻度サポートモード B フラグが O N の場合には、高頻度サポートモード B 用電役開閉シナリオが設定される。高頻度サポートモード B 用電役開閉シナリオは、高頻度サポートモード B 中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物 5 3 の開放を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 6 秒が経過することまたは第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが設定されている (図 1 2 参照) 。ステップ S g 1 5 1 3 を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

10

20

【 0 3 6 3 】

ステップ S g 1 5 0 8 において開閉実行モード中ではないと判定した場合 (S g 1 5 0 8 : Y E S) 、または、ステップ S g 1 5 0 9 において高頻度サポートモードではないと判定した場合 (S g 1 5 0 9 : N O) には、ステップ S g 1 5 1 4 に進む。

【 0 3 6 4 】

ステップ S g 1 5 1 4 では、電動役物開放抽選を行う。具体的には、スルー用の入球処理 (図 2 2 : S g 0 6 0 4) において電動役物用実行エリア 6 4 e に移動した電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 または 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる (図 1 1 (a) 参照) 。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタ T d に「 5 0 0 0 」 (すなわち 1 0 . 0 s e c) をセットする。図 1 2 において説明したように、低頻度サポートモードは、電役開放抽選における変動時間が 1 0 秒であるため電役用タイマカウンタ T d に「 5 0 0 0 」 (すなわち 1 0 . 0 s e c) をセットする。電役用タイマカウンタ T d は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S g 1 5 1 5 に進む。

30

【 0 3 6 5 】

ステップ S g 1 5 1 5 では、ステップ S g 1 5 1 4 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S g 1 5 1 5 において、サポート当選でないと判定した場合には (S g 1 5 1 5 : N O) 、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S g 1 5 1 5 において、サポート当選であると判定した場合には (S g 1 5 1 5 : Y E S) 、ステップ S g 1 5 1 6 に進み、サポート当選フラグを O N にする。ステップ S g 1 5 1 6 を実行した後、ステップ S g 1 5 1 7 に進む。

40

【 0 3 6 6 】

ステップ S g 1 5 1 7 では、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオの設定処理を実行する。本処理は、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。低頻度サポートモード用電役開閉シナリオは、低頻度サポートモード中に電動役物開放抽選に当選した場合に、普通電動役物 5 3 の開放を 1 回行うことが設定されるとともに、普通電動役物 5 3 の開放状態で 3 秒が経過することまたは第 2 始動口 3 4 に遊技球が 1 個入球することを条件として普通電動役物 5 3 を閉鎖することが設定されている (図 1 2 参照) 。ステップ S g 1 5 1 7 を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

50

【0367】

ステップSg1502において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には(Sg1502: YES)、ステップSg1518に進み、電役用タイマカウンタTdの値が「0」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタTdは、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSg1518において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」でないと判定した場合には(Sg1518: NO)、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSg1518において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」であると判定した場合には(Sg1518: YES)、ステップSg1519に進む。

10

【0368】

ステップSg1519では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSg1520に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【0369】

ステップSg1501において、サポート中フラグがONであると判定した場合には(Sg1501: YES)、ステップSg1521に進み、普通電動役物53を開閉制御するための電役開閉処理を実行する。電役開閉処理の詳細は後述する。ステップSg1521を実行した後、ステップSg1522に進む。

20

【0370】

ステップSg1522では、電役開閉処理が終了したかを判定する。ステップSg1522において、電役開閉処理が終了していないと判定した場合には(Sg1522: NO)、そのまま電役サポート用処理を終了する。ステップSg1522において、電役開閉処理が終了したと判定した場合には(Sg1522: YES)、ステップSg1523に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、ステップSg1524に進み、電役用処理実行中フラグをOFFにする。ステップSg1524を実行した後、電役サポート用処理を終了する。

【0371】

< 電役開閉処理 >

30

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン(図31: Sg1521)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0372】

図32は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップSg1601では、普通電動役物53が開放中であるか否かを判定する。ステップSg1601において、普通電動役物53が開放中ではないと判定した場合には(Sg1601: NO)、ステップSg1602に進む。

【0373】

ステップSg1602では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物53の開放回数(本実施形態においては1回)をカウントするとともに、普通電動役物53の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、普通電動役物53を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップSg1602において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には(Sg1602: NO)、電役開閉処理を終了する。

40

【0374】

一方、ステップSg1602において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には(Sg1602: YES)、ステップSg1603に進む。

【0375】

50

ステップ S g 1 6 0 3 では、普通電動役物 5 3 を開放状態にする。ステップ S g 1 6 0 3 を実行した後、ステップ S g 1 6 0 4 に進む。

【 0 3 7 6 】

ステップ S g 1 6 0 4 では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 3：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【 0 3 7 7 】

一方、ステップ S g 1 6 0 1 において、普通電動役物 5 3 が開放中ではないと判定した場合には（S g 1 6 0 1：YES）、ステップ S g 1 6 0 5 に進む。

10

【 0 3 7 8 】

ステップ S g 1 6 0 5 では、普通電動役物 5 3 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、高頻度サポートモード A 時における普通電動役物 5 3 の閉鎖条件は、「開放状態で 3 秒間が経過したこと」または「普通電動役物 5 3 が開放中に 1 個の遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。高頻度サポートモード B 時における普通電動役物 5 3 の閉鎖条件は、「開放状態で 6 秒間が経過したこと」または「普通電動役物 5 3 が開放中に 1 個の遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。低頻度サポートモード時における普通電動役物 5 3 の閉鎖条件は、「開放状態で 3 秒間が経過したこと」または「普通電動役物 5 3 が開放中に 1 個の遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したこと」のいずれか一方が成立することである。ステップ S g 1 6 0 5 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S g 1 6 0 5：NO）、電役開閉処理を終了する。一方、ステップ S g 1 6 0 5 において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S g 1 6 0 5：YES）、ステップ S g 1 6 0 6 に進む。

20

【 0 3 7 9 】

ステップ S g 1 6 0 6 では、普通電動役物 5 3 を閉鎖状態にする。ステップ S g 1 6 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 6 0 7 に進む。

【 0 3 8 0 】

ステップ S g 1 6 0 7 では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 3：ステップ S g 0 7 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

30

【 0 3 8 1 】

《 1 - 5 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【 0 3 8 2 】

図 3 3 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 等の一部の構成は省略されている。

【 0 3 8 3 】

音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

40

【 0 3 8 4 】

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

【 0 3 8 5 】

R A M 9 4 は、R O M 9 3 内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、R A M 9 4 のエリアの一部には、各

50

種フラグ記憶エリア 9 4 a、各種カウンタエリア 9 4 b、抽選用カウンタエリア 9 4 c 等が設けられている。なお、M P U 9 2 に対して R O M 9 3 及び R A M 9 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 0 3 8 6 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には主制御装置 6 0 および演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6、各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

【 0 3 8 7 】

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

【 0 3 8 8 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御 (具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【 0 3 8 9 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 0 3 9 0 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 0 3 9 1 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、液晶表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して液晶表示装置 4 1 に表示させる。

【 0 3 9 2 】

キャラクタ R O M 1 0 6 は、液晶表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M 1 0 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ R O M 1 0 6 を複数設け、各キャラクタ R O M 1 0 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム R O M 1 0 3 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ R O M 1 0 6 に記憶する構成とすることも可能である。

【 0 3 9 3 】

ビデオ R A M 1 0 7 は、液晶表示装置 4 1 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 1 0 7 の内容を書き替えることにより液晶表示装置 4 1 の表示内容が変更される。

【 0 3 9 4 】

以下では、主制御装置 6 0 の M P U 6 2、R O M 6 3、R A M 6 4 をそれぞれ主側 M P

10

20

30

40

50

U 6 2、主側 R O M 6 3、主側 R A M 6 4 と呼び、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2、R O M 9 3、R A M 9 4 をそれぞれ音光側 M P U 9 2、音光側 R O M 9 3、音光側 R A M 9 4 と呼び、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 を表示側 M P U 1 0 2 と呼ぶ。

【 0 3 9 5 】

《 1 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 0 3 9 6 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

10

< タイマ割り込み処理 >

最初に、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 において実行されるタイマ割り込み処理について説明する。

【 0 3 9 7 】

図 3 4 は、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 において実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。タイマ割り込み処理は、比較的短い周期（例えば 2 m s e c ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割り込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 3 9 8 】

ステップ S g 1 7 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S g 1 7 0 1 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 2 に進む。

20

【 0 3 9 9 】

ステップ S g 1 7 0 2 では、状態記憶処理を実行する。状態記憶処理は、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドに基づいて、実行中の遊技の状態をフラグを用いて記憶する処理である。フラグとして記憶された遊技の状態は、実行する演出の決定に用いられる。状態記憶処理の詳細については後述する。ステップ S g 1 7 0 2 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 3 に進む。

30

【 0 4 0 0 】

ステップ S g 1 7 0 3 では、サポートモード演出用処理を実行する。サポートモード演出用処理は、サポートモードの種類に応じて遊技回毎の演出とは別に背景動画や出力する音声を設定するための処理である。サポートモード演出用処理の詳細は後述する。ステップ S g 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 4 に進む。

【 0 4 0 1 】

ステップ S g 1 7 0 4 では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理は、遊技回毎に実行する演出を設定するための処理である。遊技回演出用処理の詳細は後述する。ステップ S g 1 7 0 4 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 5 に進む。

40

【 0 4 0 2 】

ステップ S g 1 7 0 5 では、その他の表示用処理を実行する。その他の表示用処理は、主側 M P U 6 2 から受信した種々のコマンドに基づいて、表示に関する種々の設定等を実行する処理である。例えば、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信した場合に、保留表示領域 D s に表示している保留の個数を更新するための処理を行う。ステップ S g 1 7 0 5 を実行した後、ステップ S g 1 7 0 6 に進む。

【 0 4 0 3 】

ステップ S g 1 7 0 6 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S g 1 7 0 3 からステップ S g 1 7 0 5 の処理

50

において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。すなわち、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５において設定された演出に対応した発光態様となるように、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｇ１７０６を実行した後、ステップＳｇ１７０７に進む。

【０４０４】

ステップＳｇ１７０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５の処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。すなわち、上記ステップＳｇ１７０３からステップＳｇ１７０５において設定された演出に対応した音声出力されるように、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｇ１７０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

10

【０４０５】

< 状態記憶処理 >

次に、状態記憶処理について説明する。状態記憶処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４：Ｓｇ１７０２）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【０４０６】

図３５は、状態記憶処理を示すフローチャートである。当該状態記憶処理は、音声発光制御装置９０において、実行中の遊技の状態を記憶するための処理である。当該状態記憶処理は、大きく３つの処理から構成される。具体的には、ステップＳｇ１８０１～ステップＳｇ１８０４は、開閉実行モードの実行中であるか否かを記憶する処理である。ステップＳｇ１８０５～ステップＳｇ１８０８は、抽選モードが高確率モードであるか低確率モードであるかを記憶する処理である。ステップＳｇ１８０９～ステップＳｇ１８１８は、サポートモードが高頻度サポートモードＡであるのか、高頻度サポートモードＢであるのか、低頻度サポートモードであるのかを記憶する処理である。

20

【０４０７】

ステップＳｇ１８０１では、開閉実行モード終了コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了した場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０１において、開閉実行モード終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０２に進み、開閉実行モード実行中フラグをＯＦＦにする。開閉実行モード実行中フラグは、開閉実行モードの実行中であるかを記憶するためのフラグであり、開閉実行モードの実行が開始される場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８０２を実行した後、ステップＳｇ１８０３へ進む。

30

【０４０８】

一方、ステップＳｇ１８０１において、開閉実行モード終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０３に進む。

【０４０９】

ステップＳｇ１８０３では、開閉実行モード開始コマンドを受信したか否かを判定する。開閉実行モード開始コマンドは、開閉実行モードが開始された場合に、主制御装置６０から音声発光制御装置９０に送信されるコマンドである。ステップＳｇ１８０３において、開閉実行モード開始コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０４に進み、開閉実行モード実行中フラグをＯＮにする。ステップＳｇ１８０４を実行した後、ステップＳｇ１８０５へ進む。

40

【０４１０】

ステップＳｇ１８０３において、開閉実行モード開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＮＯ）、そのままステップＳｇ１８０５に進む。

【０４１１】

ステップＳｇ１８０５では、高確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。高確

50

率モードコマンドは、開閉実行モードが終了して高確率モードが開始される場合に主制御装置 60 から音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 5 において、高確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップ S g 1 8 0 6 に進み、音光側高確率モードフラグを ON にする。音光側高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードであるか否かを記憶するためのフラグである。ステップ S g 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 7 に進む。

【 0 4 1 2 】

一方、ステップ S g 1 8 0 5 において、高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 5 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 7 に進む。

【 0 4 1 3 】

ステップ S g 1 8 0 7 では、低確率モードコマンドを受信したか否かを判定する。低確率モードコマンドは、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合に主制御装置 60 から音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 7 において、低確率モードコマンドを受信したと判定した場合には、ステップ S g 1 8 0 8 に進み、音光側高確率モードフラグを OFF にする。ステップ S g 1 8 0 8 を実行した後、ステップ S g 1 8 0 9 に進む。

【 0 4 1 4 】

ステップ S g 1 8 0 7 において、低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 7 : N O)、そのままステップ S g 1 8 0 9 に進む。

【 0 4 1 5 】

ステップ S g 1 8 0 9 では、高頻度サポートモード A コマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモード A コマンドは、サポートモードが高頻度サポートモード A に移行する場合に、主制御装置 60 から音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 0 9 において、高頻度サポートモード A コマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 0 9 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 0 に進む。

【 0 4 1 6 】

ステップ S g 1 8 1 0 では、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であるか否かを判定する。音光側高頻度サポートモード B フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード B に移行する場合に ON にされ、高頻度サポートモード B から他のサポートモードに移行する場合に OFF にされるフラグである。ステップ S g 1 8 1 0 において、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であると判定した場合には (S g 1 8 1 0 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 1 に進み、音光側高頻度サポートモード B フラグを OFF にする。その後、ステップ S g 1 8 1 2 に進む。

【 0 4 1 7 】

ステップ S g 1 8 1 0 において、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON ではないと判定した場合には (S g 1 8 1 0 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 2 に進む。

【 0 4 1 8 】

ステップ S g 1 8 1 2 では、音光側高頻度サポートモード A フラグを ON にする。音光側高頻度サポートモード A フラグは、サポートモードが高頻度サポートモード A に移行する場合に ON にされ、高頻度サポートモード A から他のサポートモードに移行する場合に OFF にされるフラグである。ステップ S g 1 8 1 2 を実行した後、ステップ S g 1 8 1 3 に進む。

【 0 4 1 9 】

一方、ステップ S g 1 8 0 9 において、高頻度サポートモード A コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 0 9 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 3 に進む。

【 0 4 2 0 】

ステップ S g 1 8 1 3 では、高頻度サポートモード B コマンドを受信したか否かを判定する。高頻度サポートモード B コマンドは、サポートモードが高頻度サポートモード B に移行する場合に、主制御装置 60 から音声発光制御装置 90 に送信されるコマンドである

10

20

30

40

50

。ステップ S g 1 8 1 3 において、高頻度サポートモード B コマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 1 3 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 4 に進む。

【 0 4 2 1 】

ステップ S g 1 8 1 4 では、音光側高頻度サポートモード A フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 8 1 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 8 1 4 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 5 に進み、音光側高頻度サポートモード A フラグを O F F にする。その後、ステップ S g 1 8 1 6 に進む。

【 0 4 2 2 】

ステップ S g 1 8 1 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが O N ではないと判定した場合には (S g 1 8 1 4 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 6 に進む。

【 0 4 2 3 】

ステップ S g 1 8 1 6 では、音光側高頻度サポートモード B フラグを O N にする。ステップ S g 1 8 1 6 を実行した後、ステップ S g 1 8 1 7 に進む。

【 0 4 2 4 】

一方、ステップ S g 1 8 1 3 において、高頻度サポートモード B コマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 1 3 : N O)、そのままステップ S g 1 8 1 7 に進む。

【 0 4 2 5 】

ステップ S g 1 8 1 7 では、低頻度サポートモードコマンドを受信したか否かを判定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する場合に、主制御装置 6 0 から音声発光制御装置 9 0 に送信されるコマンドである。ステップ S g 1 8 1 7 において、低頻度サポートモードコマンドを受信したと判定した場合には (S g 1 8 1 7 : Y E S)、ステップ S g 1 8 1 8 に進む。

【 0 4 2 6 】

ステップ S g 1 8 1 8 では、音光側高頻度サポートモード A フラグまたは音光側高頻度サポートモード B フラグのうち、O N となっているフラグを O F F にする。その後、状態記憶処理を終了する。一方、ステップ S g 1 8 1 7 において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (S g 1 8 1 7 : N O)、そのまま状態記憶処理を終了する。

【 0 4 2 7 】

< サポートモード演出用処理 >

次に、サポートモード演出用処理について説明する。サポートモード演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 3 4 : S g 1 7 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。

【 0 4 2 8 】

図 3 6 は、サポートモード演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S g 1 9 0 1 では、開閉実行モード実行中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 1 において、開閉実行モード実行中フラグが O N ではないと判定した場合には (S g 1 9 0 1 : N O)、ステップ S g 1 9 0 2 に進む。一方、ステップ S g 1 9 0 1 において、開閉実行モード実行中フラグが O N であると判定した場合には (S g 1 9 0 1 : Y E S)、サポートモード演出用処理を終了する。

【 0 4 2 9 】

ステップ S g 1 9 0 2 では、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 2 において、音光側高頻度サポートモード A フラグ、および、音光側高頻度サポートモード B フラグのいずれも O N ではないと判定した場合には (S g 1 9 0 2 : N O)、ステップ S g 1 9 0 3 に進む。

【 0 4 3 0 】

ステップ S g 1 9 0 3 では、低頻度サポートモード用の演出パターンの設定処理を実行

10

20

30

40

50

する。具体的には、低頻度サポートモードの状態において、左打ちをして振分機構 1 2 0 に遊技球を入球させることを促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。ステップ S g 1 9 0 3 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【 0 4 3 1 】

ステップ S g 1 9 0 2 において、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であると判定した場合には（ S g 1 9 0 2 : Y E S ）、ステップ S g 1 9 0 4 に進む。

【 0 4 3 2 】

ステップ S g 1 9 0 4 では、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 1 9 0 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であると判定した場合には（ S g 1 9 0 4 : Y E S ）、ステップ S g 1 9 0 5 に進む。

【 0 4 3 3 】

ステップ S g 1 9 0 5 では、高頻度サポートモード A 用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモード A の状態において、左打ちをして振分機構 1 2 0 に遊技球を入球させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモード A の状態は、低頻度サポートモードの状態と比較して、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモード A 用の演出は、低頻度サポートモード用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップ S g 1 9 0 5 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【 0 4 3 4 】

ステップ S g 1 9 0 4 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON ではないと判定した場合には（ S g 1 9 0 4 : N O ）、ステップ S g 1 9 0 6 に進む。

【 0 4 3 5 】

ステップ S g 1 9 0 6 では、高頻度サポートモード B 用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモード B の状態において、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b に遊技球を通過させることを遊技者に促す映像や音声を、遊技回毎の演出（遊技回演出）とは別に、背景映像および背景音楽として出力するために、当該背景映像および背景音楽として出力する内容を演出パターンとして設定するための処理である。高頻度サポートモード B の状態は、高頻度サポートモード A の状態と比較して、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球する割合が高く、大当たりに当選した場合により有利な特典が付与される可能性があることから、高頻度サポートモード B 用の演出は、高頻度サポートモード A 用の演出と比較して、より一層遊技者に期待感を付与する内容の演出である。ステップ S g 1 9 0 6 を実行した後、当該サポートモード演出用処理を終了する。

【 0 4 3 6 】

< 遊技回演出用処理 >

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 4 : S g 1 7 0 4 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 4 3 7 】

図 3 7 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 0 0 1 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S g 2 0 0 1 において、変動用コマンドを受信していると判定した場合には（ S g 2 0 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 2 0 0 2 に進む。

【 0 4 3 8 】

ステップ S g 2 0 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドが

10

20

30

40

50

ら、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S g 2 0 0 3 に進む。

【 0 4 3 9 】

ステップ S g 2 0 0 3 では、演出パターンの設定処理を実行する。当該処理は、処理対象である遊技回における演出のパターンを設定する処理である。演出パターンの設定処理の詳細は後述する。ステップ S g 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 4 に進む。

【 0 4 4 0 】

ステップ S g 2 0 0 4 では、停止する液晶用図柄の設定処理を実行する。液晶用図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れである場合には、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 1 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 1 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の液晶用図柄の情報として設定する。ステップ S g 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 5 に進む。

【 0 4 4 1 】

ステップ S g 2 0 0 5 では、遊技回演出コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。遊技回演出コマンドは、ステップ S g 2 0 0 3 で設定した演出パターンおよびステップ S g 2 0 0 4 で設定した停止する液晶図柄の内容を含む情報である。遊技回演出コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、遊技回コマンドに含まれる情報に基づいて液晶表示装置 4 1 に演出用の画像や液晶用図柄の画像を表示させる。ステップ S g 2 0 0 5 を実行した後、ステップ S g 2 0 0 6 に進む。

【 0 4 4 2 】

ステップ S g 2 0 0 6 では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側 R A M 9 4 の保留個数カウンタエリアに記憶されている保留個数が 1 減算されるように、当該保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップ S g 2 0 0 8 を実行した後、遊技回演出用処理を終了する。

【 0 4 4 3 】

< 演出パターンの設定処理 >

次に、演出パターンの設定処理について説明する。演出パターンの設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 3 7 : S g 2 0 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 0 4 4 4 】

図 3 8 は、演出パターンを設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 1 0 1 では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、受信した変動用コマンドに含まれる大当たりの有無に関する情報に基づいて判定する。ステップ S g 2 1 0 1 において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していると判定した場合には（ S g 2 1 0 1 : Y E S ）、ステップ S g 2 1 0 2 に進む。

【 0 4 4 5 】

ステップ S g 2 1 0 2 では、演出を設定する対象である遊技回が当たり抽選において確変大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 2 において、確変大当たりに当選していると判定した場合には（ S g 2 1 0 2 : Y E S ）、ステップ S g 2 1 0 3 に進む。

【 0 4 4 6 】

ステップ S g 2 1 0 3 では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であるか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 3 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であると判定した場合には (S g 2 1 0 3 : Y E S)、ステップ S g 2 1 0 4 に進む。

【 0 4 4 7 】

ステップ S g 2 1 0 4 では、確変大当たり B 用の演出パターンの設定処理を実行する。確変大当たり B に当選した場合、次回から実行される遊技回は高確率モードであり、かつ、高頻度サポートモード B となる。よって、確変大当たり B は、遊技者にとっては非常に有利な状態となる大当たりであるので、確変大当たり B 用の演出パターンは、遊技者に大きな期待感を付与する内容に設定されている。ステップ S g 2 1 0 4 を実行した後、演出

10

【 0 4 4 8 】

ステップ S g 2 1 0 3 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B はないと判定した場合には (S g 2 1 0 3 : N O)、ステップ S g 2 1 0 5 に進む。

【 0 4 4 9 】

ステップ S g 2 1 0 5 では、確変大当たり A 用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 5 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 0 4 5 0 】

ステップ S g 2 1 0 2 において、確変大当たりに当選していないと判定した場合には (S g 2 1 0 2 : N O)、ステップ S g 2 1 0 6 に進む。ステップ S g 2 1 0 6 では、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であるか否かを判定する。ステップ S g 2 1 0 6 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B であると判定した場合には (S g 2 1 0 6 : Y E S)、ステップ S g 2 1 0 7 に進む。

20

【 0 4 5 1 】

ステップ S g 2 1 0 7 では、通常大当たり B 用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 7 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 0 4 5 2 】

ステップ S g 2 1 0 6 において、当該処理対象である大当たりに当選した遊技回の大当たり種別が大当たり B ではないと判定した場合には (S g 2 1 0 6 : N O)、ステップ S g 2 1 0 8 に進む。

30

【 0 4 5 3 】

ステップ S g 2 1 0 8 では、通常大当たり A 用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 8 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【 0 4 5 4 】

ステップ S g 2 1 0 1 において、処理対象である遊技回が当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には (S g 2 1 0 1 : N O)、ステップ S g 2 1 0 9 に進む。

【 0 4 5 5 】

ステップ S g 2 1 0 9 では、外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。ステップ S g 2 1 0 9 を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

40

【 0 4 5 6 】

< メイン処理 >

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

【 0 4 5 7 】

図 3 9 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において

50

実行される各ステップの処理について説明する。

【0458】

ステップSg2201では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSg2202に進む。

10

【0459】

ステップSg2202では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【0460】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

20

【0461】

図40は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSg2301では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【0462】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

30

【0463】

図41は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【0464】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

40

【0465】

ステップSg2401では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コ

50

マンド割込み処理（図40）によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが記憶されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【0466】

演出操作コマンドが記憶されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

10

【0467】

なお、コマンド対応処理（Sg2401）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や液晶用図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

20

【0468】

ステップSg2402では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Sg2401）などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSg2403に進む。

【0469】

ステップSg2403では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Sg2402）によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSg2404に進む。

30

【0470】

ステップSg2404では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Sg2403）によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSg2405に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。

40

【0471】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10においては、振分機構120によって開口部122から入球した遊技球が左側流路R1と右側流路R2とに振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が、第1始動口33aに入球した場合も、第1始動口33bに入球した場合も、いずれも同一の図柄（第1の図柄）を変動させるので、振り分けられた先の入球部（始動口）ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができる。また、2つの経路に振り分けられたにも関わらず同一の図柄を変動させる入球部（始動口）に案内する振分機構120の役割（設置目的）について、遊技者に種々の推測をさせることができる。

【0472】

50

本実施形態におけるパチンコ機 10 は、右側流路 R2 から第 1 始動口 33b へ遊技球が流通する経路上に普通電動役物 53 を備えるので、振分機構 120 によって左側流路 R1 と右側流路 R2 のいずれに振り分けられても、いずれに振り分けられた遊技球も同一の図柄（第 1 の図柄）を変動させる契機となる場合と、右側流路 R2 に振り分けられた遊技球が普通電動役物 53 によって第 2 の図柄を変動させる契機となる場合があり、遊技球を振分機構 120 に到達させる同じ流通態様であっても、サポートモードの種類によって第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様にするすることができる。すなわち、普通電動役物 53 が開放するか否かを決定する電役開放抽選の当選確率を制御することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様にするすることができる。

【0473】

より具体的には、普通電動役物 53 は、開口部 124 から流出した遊技球を、第 1 始動口 33b と第 2 始動口 34 に振り分ける振分機構と考えることができ、本実施形態におけるパチンコ機 10 は振分機構 120 と普通電動役物 53 の 2 つの振分機構を備えることができる。そして、振分機構として機能する普通電動役物 53 が動作する確率は、電役開放抽選の当選確率であるので、サポートモードを変更することによって変更することが可能である。従って、振分機構 120 に到達した遊技球を当該振分機構 120 が、左側流路 R1 と右側流路 R2 とに交互に振り分ける場合であっても、振分機構として機能する普通電動役物 53 が右側流路 R2 に振り分けられた遊技球を第 2 始動口 34 に振り分ける確率（すなわち、電役開放抽選の当選確率）を変更することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、普通電動役物 53 が遊技球を第 2 始動口 34 に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を低く設定した場合（低頻度サポートモードの場合）には、振分機構 120 によって左側流路 R1 に振り分けた遊技球を第 1 始動口 33a に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。そして、右側流路 R2 に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が低いので、高い確率で第 1 始動口 33b に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。すなわち、振分機構 120 に到達した遊技球を高い確率で第 1 始動口 33（第 1 始動口 33a、第 1 始動口 33b）に入球させ、高い確率（頻度）で第 1 の図柄を変動させることができる。

【0474】

一方、普通電動役物 53 が遊技球を第 2 始動口 34 に振り分ける確率（電役開放抽選の当選確率）を高く設定した場合（高頻度サポートモード A の場合）には、振分機構 120 によって左側流路 R1 に振り分けた遊技球を第 1 始動口 33a に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。そして、右側流路 R2 に振り分けた遊技球は、電役開放抽選の当選確率が高いので、高い確率で第 2 始動口 34 に入球させ、第 2 の図柄を変動させることができる。このように、電役開放抽選の当選確率を変更することによって、遊技球の流通態様が同じであっても、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。

【0475】

本実施形態のパチンコ機 10 は、電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲートとして、振分機構 120 の内部に配置されたスルーゲート 35a とは別に、スルーゲート 35b を備えるので、振分機構 120 を経由しない遊技球の流通態様であっても普通電動役物 53 を開放させることができる。その結果、高頻度サポートモード B の状態の場合に、スルーゲート 35b を通過する流通態様で遊技球を流通させることによって、高い確率で第 2 始動口 34 に遊技球を入球させることができる。

【0476】

従って、本実施形態におけるパチンコ機 10 は以下のことが実現可能である。低頻度サポートモードで遊技者が振分機構 120 に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 33a と第 1 始動口 33b に遊技球が入球し、第 2 始動口 34 に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第 1 の図柄のみを変動させることができる。高頻度サポートモード A で遊技者が振分機構 120 に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 始動口 33a と第 2 始動口 34 に遊技球が入球する可能性が高いので、第 1 の図柄と第 2 の図柄とを変動させることができる。高頻度サポートモード B で遊技者がスル

10

20

30

40

50

ーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通させた場合には、第 2 始動口 3 4 のみに遊技球が入球する可能性が高いので、高い確率で第 2 の図柄のみを変動させることができる。その結果、高い確率で第 1 の図柄のみが変動する遊技状態、第 1 の図柄と第 2 の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第 2 の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも 3 つの状態をつくり出すことができる。

【 0 4 7 7 】

換言すれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) への遊技球の入球数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも 3 段階に変更可能に制御することができる。よって、当該 3 段階の入球相対比 (遊技状態) を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 0 4 7 8 】

さらに換言すれば、パチンコ機 1 0 は、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 始動口に連続して入球する確率を第 1 始動口連続入球確率とし、遊技球が第 1 始動口と第 2 始動口とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 始動口に連続して入球する確率を第 2 始動口連続入球確率とした場合に、第 1 始動口連続入球確率が、交互入球確率および第 2 始動口連続入球確率よりも高い第 1 遊技状態 (低頻度サポートモード) と、交互入球確率が、第 1 始動口連続入球確率および第 2 始動口連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態 (高頻度サポートモード A) と、第 2 始動口連続入球確率が、第 1 始動口連続入球確率および交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態 (高頻度サポートモード B) と、を切り替え可能に制御することができる。従って、パチンコ機 1 0 は、第 1 遊技状態 (低頻度サポートモード) と第 2 の遊技状態 (高頻度サポートモード A) と第 3 の遊技状態 (高頻度サポートモード B) の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 0 4 7 9 】

そして、第 1 遊技状態 (低頻度サポートモード) よりも第 2 の遊技状態 (高頻度サポートモード A) の方が遊技者に有利な遊技状態であり、第 2 の遊技状態 (高頻度サポートモード A) よりも第 3 の遊技状態 (高頻度サポートモード B) の方が遊技者に有利な遊技状態であるという特徴を有する。従って、パチンコ機 1 0 は、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 0 4 8 0 】

上記の遊技の流れにおいても説明したが、ここで、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 が奏する効果を従来のパチンコ機との比較によって説明する。先に、第 1 始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選 (大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む) した場合に付与される特典 (例えば払い出される賞球数) の期待値を第 1 特典期待値とし、第 2 始動口への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選において当たり当選 (大当たり当選、および、小当たり当選が設定されている場合には小当たり当選も含む) した場合に付与される特典 (例えば払い出される賞球数) の期待値を第 2 特典期待値とする。また、通常時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を通常時特典期待値とし、高頻度サポートモード時に当たりに当選した場合に付与される特典の期待値を高サポ時特典期待値とする。

40

【 0 4 8 1 】

従来から、第 1 始動口と第 2 始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機 (以下、「従来パチンコ機」とも呼ぶ) は存在する。従来パチンコ機は、遊技を開始した当初の通常状態 (例えば、低確率モードかつ低頻度サポートモード) においては、振分機構に到達するように遊技球を流通させて第 1 始動口と第 2 始動口とに交互に遊技球を入

50

球させる。そして、高頻度サポートモードに移行した場合には、補助手段（普通電動役物）が高頻度に動作することにより、振分手段を介さずに高い確率で第2始動口に遊技球を入球させる。

【0482】

従来パチンコ機において、高サポ時特典期待値を通常時特典期待値よりも高く、かつ、その差を大きくしようとした場合には、高サポ時特典期待値を大きくするために必然的に第2特典期待値を大きくする必要があるが、第2特典期待値を大きくすると、通常時特典期待値も高くなってしまふ（通常状態においては第1始動口と第2始動口とに遊技球が入球して当たり抽選が実行されるため）。また、第1特典期待値を小さくしても、通常時特典期待値は、第1特典期待値と第2特典期待値との平均であるので、第1特典期待値を小さくすることによる効果は小さくなってしまふ。

10

【0483】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合、通常時特典期待値が比較的大きいと、当該規制の範囲内に調整するために、高サポ時特典期待値を小さくする必要がある。すなわち、従来パチンコ機においては、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値との間に大きな差を設定することが困難である。換言すれば、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができない。結果として、通常状態（通常の遊技状態、最も特典期待値の小さい状態）から高頻度サポートモード（最も良い遊技状態、最も特典期待値の大きい状態）に移行した場合における遊技者の期待感を大きく惹起させることができない。

20

【0484】

一方、本実施形態におけるパチンコ機10は、通常状態においては、振分機構120に到達するように遊技球を流通させるが、高い確率で第1始動口33aにのみ遊技球が入球するので、第1特典期待値を低く設定することによって、通常時特典期待値を低くすることができる。さらに、高頻度サポートモードBの場合には、遊技者が右打ちをすることによって、高い確率で第2始動口34にのみ遊技球が入球するので、第2特典期待値を高く設定することによって、高頻度サポートBにおける高サポ時特典期待値を高くすることができる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。さらに、高頻度サポートモードAの場合には、振分機構120に到達するように遊技球を流通させ、第1始動口33aと第2始動口34とに遊技球を交互に入球させるので、高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードA時）は、通常時特典期待値と高サポ時特典期待値（高頻度サポートモードB時）との中間的な値となり、通常状態 高頻度サポートモードA 高頻度サポートモードBといった遊技の流れで遊技が進行した場合、付与される特典期待値の値が段階的に大きくなりつつ、かつ、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間で、遊技者が得られる利益に大きな振り幅を設けることができる。

30

【0485】

さらに、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさに規制が設けられている場合には、第1特典期待値を低く設定することによって、全体として単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを調整することが可能であり、第1特典期待値と第2特典期待値との差を大きくした状態を維持することが可能となる。すなわち、開閉実行モードを除いた遊技状態のうち、通常の遊技状態と最も良い遊技状態との間での遊技者が得られる利益の差に大きな振り幅を確保しつつ、単位時間あたりに付与可能な特典の大きさを規制の範囲内に調整することが容易となる。

40

【0486】

なお、本実施形態のパチンコ機10の特徴および当該特徴が奏する効果を、第1始動口と第2始動口とに遊技球を振り分ける振分機構を備えるパチンコ機（従来パチンコ機）との比較によって説明したが、当該効果は、上記に例示した従来パチンコ機に対してのみ効

50

果を奏するものではなく、異なる種類の抽選が実行される契機となる２つ以上の入球部を備えるパチンコ機に対してその効果を奏する。

【０４８７】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技球の通過が電役開放抽選を実行する契機となるスルーゲート３５ａが、振分機構１２０によって振り分けられた一の経路（右側流路Ｒ２）に配置されているので、振分機構１２０が遊技球を振り分ける態様（左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに振り分ける順番）について、遊技者に注目させることができるとともに期待感を付与することができる。さらに、右側流路Ｒ２に振り分けられた場合には、電役開放抽選に当選するか否かといった期待感を付与することができる。従って、振分機構１２０における遊技球の振り分けの態様と、電役開放抽選における抽選結果（すなわち、普通電動役物５３が開放するか否か）との、少なくとも２段階の期待感を付与することができる。

10

【０４８８】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、サポートモードとして、低頻度サポートモードと、電役開放抽選の当選確率は低頻度サポートモードより高いが電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）および普通電動役物５３の開放時間が低頻度サポートモードと同じである高頻度サポートモードＡと、低頻度サポートモードと比べて電役開放抽選の当選確率が高く、電役開放抽選における変動時間（普通図柄の変動時間）が短く、普通電動役物５３の開放時間が長い高頻度サポートモードＢとを実行可能であり、これら３つのサポートモードの切り替えを利用して、上記の遊技の流れで説明したように、種々の新たな遊技の流れを創出することができる。

20

【０４８９】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の効果を奏する。

まず、以下のように定義する。

・高頻度サポートモードＡにおける電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）を T_p 、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物５３が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）を T_m 、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間を T_s1 、遊技球がスルーゲート３５ａを通過した時点から普通電動役物５３に到達するまでの時間を T_r1 、遊技球がスルーゲート３５ａを通過して普通電動役物５３に到達した時点から開放した普通電動役物５３によって第２始動口３４に入球するまでの時間を T_f1 とする。

30

・高頻度サポートモードＢにおける電役開放抽選の抽選時間（普通図柄の変動時間）を T_p 、電役開放抽選に当選した場合に変動時間が終了した時点から、普通電動役物５３が遊技球を補助可能な状態になるまでの時間（可動片５３ａが突出を開始して遊技球が上面を流通可能な状態になるまでの時間）を T_m 、１回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物５３の開放時間を T_s2 、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過した時点から普通電動役物５３に到達するまでの時間を T_r2 、遊技球がスルーゲート３５ｂを通過して普通電動役物５３に到達した時点から開放した普通電動役物５３によって第２始動口３４に入球するまでの時間を T_f2 とする。

40

このように定義した場合、本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の式（１）～式（３）を満たすように構成されている。

$$T_p + T_m - T_r1 \dots \text{式（１）}$$

$$T_p + T_m - T_r2 \dots \text{式（２）}$$

$$T_r1 + T_f1 - T_p + T_m + T_s1 < T_r2 + T_f2 - T_p + T_m + T_s2 \dots \text{式（３）}$$

なお、本実施形態においては、上記の各パラメータの具体的な値は、 $T_p = 0.05$ 秒、 $T_m = 0.1$ 秒、 $T_r1 = 0.3$ 秒、 $T_r2 = 0.3$ 秒、 $T_f1 = 2.0$ 秒、 $T_f2 = 5.0$ 秒、 $T_s1 = 3.0$ 秒、 $T_s2 = 6.0$ 秒であり、上記式（１）～式（３）を満たす。

【０４９０】

50

このような構成において、サポートモードが高頻度サポートモード A である場合には、スルーゲート 3 5 a を通過するように遊技球を流通（左打ち）させた場合には、普通電動役物 5 3 による誘導（補助）によって遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができるが、スルーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合には、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球するよりも前に普通電動役物 5 3 が閉鎖してしまうため、遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができない。

よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモード A の場合には、スルーゲート 3 5 a を通過するように（振分機構 1 2 0 に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）の方が、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

10

【0491】

一方、サポートモードが高頻度サポートモード B である場合には、スルーゲート 3 5 a を遊技球が通過するように流通させた場合、および、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、普通電動役物 5 3 による誘導（補助）によって遊技球を第 2 始動口 3 4 に入球させることができる。しかしながら、スルーゲート 3 5 a を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分機構 1 2 0 を通過するので、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球のうち、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球しかスルーゲート 3 5 a を通過することができない。よって、振分機構 1 2 0 に到達するように遊技球を流通（左打ち）させた場合における振分機構 1 2 0 に到達した遊技球の個数に対するスルーゲート 3 5 a を通過して第 2 始動口 3 4 に入球する遊技球の個数の割合は、スルーゲート 3 5 b を通過するように遊技球を流通（右打ち）させた場合におけるスルーゲート 3 5 b に到達した遊技球の個数に対する当該スルーゲート 3 5 b を通過して第 2 始動口 3 4 に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、サポートモードが高頻度サポートモード B の場合には、スルーゲート 3 5 b を遊技球が通過するように流通させる流通態様（右打ち）の方が、スルーゲート 3 5 a を通過するように（振分機構 1 2 0 に到達するように）遊技球を流通させる流通態様（左打ち）よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

20

【0492】

ここで、高頻度サポートモード A と高頻度サポートモード B とは、遊技中の制御としては、1 回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間が異なるだけである。従って、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、1 回の電役開放抽選に当選した場合の普通電動役物 5 3 の開放時間が異なる 2 つの高頻度サポートモードを切り替えるだけで、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができる。従って、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0493】

《1-7》第 1 実施形態の変形例：

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

40

【0494】

《1-7-1》変形例 1：

上記第 1 実施形態は、遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されているため、高頻度サポートモード B において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下し第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 1 は、上記課題を解決する。

【0495】

50

図４２は、変形例１における振分機構１２０、普通電動役物５３、および各始動口を示す説明図である。また当該図４２は、変形例１における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図４２において普通電動役物５３は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【０４９６】

図４２（ａ）に示すように、本例における第２始動口３４は、第１始動口３３ｂよりも遊技盤３０に正面視して右側に配置されている。また、普通電動役物５３は、２つの可動片である左側可動片５３ｄと右側可動片５３ｅとを備える。左側可動片５３ｄは、開口部１２４から第１始動口３３ｂまでの遊技球の流通経路上に配置されている。左側可動片５３ｄは、右側の部位が左側の部位より下方に位置するように傾斜している。右側可動片５３ｅは、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球の流通経路上に配置されている。右側可動片５３ｅは、左側の部位が右側の部位より下方に位置するように傾斜している。

10

【０４９７】

その他の構成および各サポートモードにおける電役開放抽選の当選確率、電役開放抽選における変動時間、普通電動役物５３の開放時間等の制御の内容は上記実施形態と同じである。このような構成を採用した場合の、各サポートモードについて以下に説明する。

【０４９８】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。低頻度サポートモードの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられ、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球し（図４２（ａ））、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ｂに入球する（図４２（ｂ））。

20

【０４９９】

図４３は、変形例１における高頻度サポートモードＡを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＡは、左打ちをして振分機構１２０の開口部１２２に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＡの実行中は、上記実施形態と同様に、振分機構１２０の開口部１２２に入球した遊技球は、左側流路Ｒ１と右側流路Ｒ２とに交互に振り分けられる。図４３（ａ）に示すように、左側流路Ｒ１に振り分けられた遊技球は第１始動口３３ａに入球する。図４３（ｂ）に示すように、右側流路Ｒ２に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の左側可動片５３ｄに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードＡの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物５３によって遊技球が誘導（補助）されて第２始動口３４に到達するよりも前に、普通電動役物５３が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第２始動口３４に入球しない。

30

【０５００】

図４４は、変形例１における高頻度サポートモードＢを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードＢは、右打ちをしてスルーゲート３５ｂを通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードＢの実行中は、上記実施形態と同様に、スルーゲート３５ｂを通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物５３の右側可動片５３ｅに誘導（補助）されて第２始動口３４に入球する。

40

【０５０１】

このとき、上記第１実施形態と異なり、高頻度サポートモードＢの実行中に遊技球を第２始動口３４へ誘導する普通電動役物５３の部位（右側可動片５３ｅ）が第１始動口３３ｂの上方に配置されていないので、高頻度サポートモードＢにおいて普通電動役物５３（右側可動片５３ｅ）によって誘導されている遊技球は、第１始動口３３ｂの上部を通過しないで第２始動口３４まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物５３が遊技球を第２始動口３４に誘導中に普通電動役物５３が閉鎖した場合であっても、普通電

50

動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 1 は、上記実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【0502】

《1-7-2》変形例 2：

上記第 1 実施形態は、遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されているため、高頻度サポートモード A において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。

10

【0503】

また、同様に、高頻度サポートモード B において、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に、当該普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 2 は、上記課題を解決する。

【0504】

図 4 5 は、変形例 2 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 4 5 は、変形例 2 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

20

【0505】

本変形例 2 と上記変形例 1 との異なる点は、変形例 2 は、変形例 1 が備えていた第 1 始動口 3 3 b を備えない点である。その他の構成は、変形例 1 と同じである。

【0506】

図 4 5 は、変形例 2 における低頻度サポートモードを説明する説明図であり、図 4 6 は、変形例 2 における高頻度サポートモード A を説明する説明図であり、図 4 7 は、変形例 2 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。

【0507】

変形例 2 の場合、図 4 6 (b) に示すように、高頻度サポートモード A において、振分機構 1 2 0 によって右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は左側可動片 5 3 d によって誘導されて第 2 始動口 3 4 に入球する。このとき、変形例 2 は変形例 1 の構成と異なり、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで閉鎖し、遊技球が普通電動役物 5 3 から放出され流下した場合であっても、遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

30

【0508】

また、上記第 1 実施形態と異なり、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 の部位（右側可動片 5 3 e）が第 1 始動口 3 3 b の上方に位置することがなく、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3（右側可動片 5 3 e）によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 b の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 2 は、上記第 1 実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4

40

50

への遊技球の入球比率を高くすることができる。

【0509】

《1-7-3》変形例3：

上記第1実施形態は、遊技球を第2始動口34へ誘導する普通電動役物53が第1始動口33bの上方に配置されているため、高頻度サポートモードAにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した遊技球が第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。

【0510】

また、同様に、高頻度サポートモードBにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した遊技球が第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例2は、上記課題を解決する。

10

【0511】

また、上記変形例1および変形例2においては、普通電動役物53は左側可動片53dと右側可動片53eとの2つの部位を備えるため、遊技盤30の遊技領域PAに対して普通電動役物53を配置するスペースを広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。以下に示す変形例3は、上記課題を解決する。

【0512】

図48は、変形例3における振分機構120、普通電動役物53、および各始動口を示す説明図である。また当該図48は、変形例3における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

20

【0513】

図48に示すように、変形例3のパチンコ機10は、変形例2と同様に第1始動口33bを備えない。また、第2始動口34が、開口部124から放出された遊技球が流下する流通経路上に配置されている。さらに、開口部124から第2始動口34までの遊技球の流通経路上に普通電動役物53が配置されている。本変形例における普通電動役物53の動作は、上記実施形態と異なる。変形例3における普通電動役物53は、遊技盤30から突出して配置されている可動片53aが遊技盤30の平面上を移動することで、その開閉動作が実行される。図48は、低頻度サポートモードの状態を示しており、図48(a)および図48(b)に示した普通電動役物53は閉鎖状態である。

30

【0514】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構120の開口部122に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図48(a)および図48(b)に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構120の開口部122に入球した遊技球は、左側流路R1と右側流路R2とに交互に振り分けられ、左側流路R1に振り分けられた遊技球は第1始動口33aに入球し、右側流路R2に振り分けられた遊技球は、開口部124から流出した後、閉鎖状態の普通電動役物53の可動片53aの上面を流下し、第2始動口34には入球せずにさらに普通電動役物53より下方に流下する。

40

【0515】

図49は、変形例3における高頻度サポートモードAを説明する説明図である。本例における高頻度サポートモードAは、左打ちをして振分機構120の開口部122に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモードAの実行中は、振分機構120の開口部122に入球した遊技球は、左側流路R1と右側流路R2とに交互に振り分けられる。図49(a)は、左側流路R1に振り分けられた遊技球が第1始動口33aに入球する様子を示している。図49(b)は、右側流路R2に振り分けられた遊技球が第2始動口34に入球する様子を示している。図49(b)に示すように、本例における普通電動役物53は、遊技盤30を正面視して右上方向に移動することによって、閉鎖状態から開放状態に移行する。普通電動役物53が右上方向に移動す

50

ると、開口部 1 2 4 から第 2 始動口 3 4 まで遊技球が流通可能となり、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、上記実施形態および変形例における普通電動役物 5 3 は、普通電動役物 5 3 の上面に到達した遊技球を第 2 始動口 3 4 まで誘導するので、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を補助する補助手段として機能するが、本例における普通電動役物 5 3 も、開放状態に移行することによって開口部 1 2 4 から放出された遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球することを容易にすることから、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を補助する補助手段として機能する。

【0516】

また、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをして、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

10

【0517】

図 5 0 は、変形例 3 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図示するように、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、遊技盤 3 0 が備える壁部 W の上面に到達し、当該壁部 W の上面を流通した後、開放中の普通電動役物 5 3 の上面を流通し、第 2 始動口 3 4 に入球する。

【0518】

このように、変形例 3 のパチンコ機 1 0 は、変形例 2 と同様に、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード A の状態において普通電動役物 5 3 が意図しないタイミングで開放状態から閉鎖状態に移行した場合であっても、遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうことを回避することができる。

20

【0519】

また、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に位置することがなく、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 b の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 3 は、上記第 1 実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

30

【0520】

さらに、変形例 3 における普通電動役物 5 3 は、上記変形例 1 および変形例 2 と異なり、左側可動片 5 3 d および右側可動片 5 3 e といった 2 つの部位を備えず、1 つの可動片によって構成されている。従って、遊技盤 3 0 の遊技領域 P A に対して普通電動役物 5 3 を配置するスペースを狭く（小さく）することができ、普通電動役物 5 3 の配置領域の省スペース化を実現することができる。

40

【0521】

また、変形例 3 における普通電動役物 5 3 は、閉鎖状態のときには、右側流路 R 2 から第 2 始動口 3 4 までの流通経路を遮蔽し、かつ、壁部 W から第 2 始動口 3 4 までの流通経路を分断する。そして、開放状態のときには、右側流路 R 2 から第 2 始動口 3 4 までの流通経路の遮蔽を解除し、かつ、壁部 W から第 2 始動口 3 4 までの流通経路を形成する。従って、普通電動役物 5 3 は、閉鎖状態から開放状態に移行することによって、2 つの流通経路を変更することができる。すなわち、普通電動役物 5 3 は、1 つの状態変化で 2 種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、右側流路 R 2 から第 2 始動口 3 4 までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、壁部 W から第 2 始動口 3 4 までの流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、普通電動役物 5 3 を利用した遊

50

技を実行することができる。

【0522】

《1-7-4》変形例4：

上記第1実施形態は、遊技球を第2始動口34へ誘導する普通電動役物53が第1始動口33bの上方に配置されているため、高頻度サポートモードAにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した遊技球が第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。

【0523】

また、同様に、高頻度サポートモードBにおいて、普通電動役物53が遊技球を第2始動口34に誘導中に、当該普通電動役物53が意図しないタイミングで閉鎖してしまい、遊技球が普通電動役物53から放出され流下した遊技球が第1始動口33bに入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例2は、上記課題を解決する。

10

【0524】

また、上記変形例2および変形例3の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路R2に振り分けられ開口部124から放出された遊技球は第1始動口33や第2始動口34に入球せずそのまま流下する構成であった。その結果、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率が低くなってしまったといった課題がある。以下に示す変形例4は、上記の課題を解決する。

【0525】

図51は、変形例4における振分機構120、普通電動役物53、および各始動口を示す説明図である。また当該図51は、変形例2における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

20

【0526】

変形例4のパチンコ機10は、開口部124から放出された遊技球が流下する流通経路上に一般入賞口32が配置されている。さらに、変形例4のパチンコ機10は第1始動口33bを備えない。

【0527】

図51(a)に示すように、低頻度サポートモードにおいて開口部122から入球し振分機構120によって左側流路R1に振り分けられた遊技球は第1始動口33aに入球する。そして、図51(b)に示すように、右側流路R2に振り分けられた遊技球は一般入賞口32に入球する。上記変形例2および変形例3の構成においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路R2に振り分けられ開口部124から放出された遊技球は第1始動口33や第2始動口34に入球せずそのまま流下したが、本変形例においては、低頻度サポートモードにおいて右側流路R2に振り分けられ開口部124から放出された遊技球は一般入賞口32に入球する。よって、上記変形例2および変形例3と比較して、一連の遊技において払い出される全賞球数に占める役物の動作によらないで払い出される賞球数の比率を高めることができる。

30

【0528】

図52は、変形例4における高頻度サポートモードAを説明する説明図である。図52(a)および図52(b)に示すように、高頻度サポートモードAの場合には、振分機構120によって左側流路R1に振り分けられた遊技球は第1始動口33aに入球し、右側流路R2に振り分けられた遊技球は第2始動口34に入球する。変形例4の構成においては、仮に、左側可動片53dが遊技球を第2始動口34まで誘導中に、普通電動役物53が閉鎖した場合であっても、遊技球が一般入賞口32に入球し、意図せず第1始動口33bに入球してしまうことを回避することができる。なお、本変形例においては、高頻度サポートモードAの実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物53によって遊技球が誘導(補助)されて第2始動口34に到達するよりも前に、普通電動役物53が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第2始動口34に入球しない。

40

【0529】

50

図 5 3 は、変形例 4 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。図 5 3 に示すように、高頻度サポートモード B の場合には、上記変形例 1 と同様に、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の右側可動片 5 3 e に誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に入球する。変形例 4 の構成においては、上記第 1 実施形態と異なり、第 1 始動口 3 3 b を備えないので、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 の部位（右側可動片 5 3 e）が第 1 始動口 3 3 b の上方に位置することがなく、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3（右側可動片 5 3 e）によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 b の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 b に入球することを回避することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 2 は、上記第 1 実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

10

【0530】

《1-7-5》変形例 5：

上記第 1 実施形態においては、第 1 始動口 3 3 として第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b の 2 つを備えているので、第 1 始動口 3 3 に関して遊技球の入球の検出を、第 1 始動口 3 3 a と第 1 始動口 3 3 b の 2 つの入球部において行う必要があり、遊技球の入球検知用のセンサを従来より多く備えないといけないといった課題や、遊技盤 3 0 の遊技領域 P A に対して始動口を配置するスペースを従来より広く（大きく）確保しないといけないといった課題がある。さらに、上記第 1 実施形態においては、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 が第 1 始動口 3 3 b の上方に配置されているため、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 によって誘導（補助）されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 b の上部を通過して第 2 始動口 3 4 まで到達する。このとき、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合には、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が、意図せず第 1 始動口 3 3 b に入球してしまうといった課題がある。以下に示す変形例 5 は、上記課題を解決する。

20

30

【0531】

図 5 4 は、変形例 5 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 5 4 は、変形例 5 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。

【0532】

図 5 4 に示すように、変形例 5 における振分機構 1 2 0 は、左側流路 R 1 が半円形状を形成している。また、左側流路 R 1 に振り分けられ開口部 1 2 3 から放出された遊技球も、右側流路 R 2 に振り分けられ開口部 1 2 4 から放出した遊技球も、いずれの遊技球も入球可能な位置に第 1 始動口 3 3 a が配置されている。また、変形例 5 のパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口 3 3 b を備えない。

40

【0533】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。

【0534】

図 5 4（a）および図 5 4（b）に示すように、低頻度サポートモードの実行中は、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球した遊技球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられ、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球し、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球も、開口部 1 2 4 から流出した後、第 1 始動口 3 3 a に入球する。

【0535】

50

図 5 5 は、変形例 5 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード A の実行中は、振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球した遊技球は、左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けられる。図 5 5 (a) に示すように、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球する。図 5 5 (b) に示すように、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の左側可動片 5 3 d に誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

10

【 0 5 3 6 】

図 5 6 は、変形例 5 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード B は、右打ちをしてスルーゲート 3 5 b を通過させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。高頻度サポートモード B の実行中は、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の右側可動片 5 3 e に誘導 (補助) されて第 2 始動口 3 4 に入球する。

【 0 5 3 7 】

変形例 5 におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 始動口として第 1 始動口 3 3 a の一つしか備えないので、上記第 1 実施形態と比較して、備えなければならない遊技球の入球検知用のセンサの数を削減することができる。また、それに伴って、入球検知に必要な処理も削減することができる。さらに、遊技盤 3 0 の遊技領域 P A に対して始動口を配置するために確保しなければいけないスペースを上記第 1 実施形態より狭く (小さく) することができる。

20

【 0 5 3 8 】

また、本変形例におけるパチンコ機 1 0 は、高頻度サポートモード B の実行中に遊技球を第 2 始動口 3 4 へ誘導する普通電動役物 5 3 の部位 (右側可動片 5 3 e) が第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a) の上方に配置されていないので、高頻度サポートモード B において普通電動役物 5 3 (右側可動片 5 3 e) によって誘導されている遊技球は、第 1 始動口 3 3 の上部を通過しないで第 2 始動口 3 4 まで到達することができる。その結果、仮に、普通電動役物 5 3 が遊技球を第 2 始動口 3 4 に誘導中に普通電動役物 5 3 が閉鎖した場合であっても、普通電動役物 5 3 から放出されて流下した遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球することを抑制することができる。従って、高頻度サポートモード B の実行中に、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球個数と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球個数との相対比を考えた場合、変形例 5 は、上記実施形態と比較して、より一層、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球比率を高くすることができる。

30

【 0 5 3 9 】

さらに、本変形例におけるパチンコ機 1 0 は、遊技球が振分機構 1 2 0 によって振り分けられたにも関わらず、左側流路 R 1 に振り分けられた遊技球と、右側流路 R 2 に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部である第 1 始動口 3 3 a に入球するので、遊技者に、振分機構 1 2 0 の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

40

【 0 5 4 0 】

《 1 - 7 - 6 》変形例 6 :

上記第 1 実施形態および変形例における振分機構 1 2 0 は、到達した遊技球を左側流路 R 1 と右側流路 R 2 とに交互に振り分けるため、遊技者は、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球がどのように流通するのかを推測することができ、遊技者の遊技に対する集中力や、注目度が低下してしまう可能性があるといった課題がある。以下に示す変形例 6 は、上記課題を解決する。

【 0 5 4 1 】

50

図 5 7 は、変形例 6 における振分機構 1 2 0、普通電動役物 5 3、および各始動口を示す説明図である。また当該図 5 7 は、変形例 6 における低頻度サポートモードを説明する説明図でもある。なお、図 5 7 において普通電動役物 5 3 は破線で表した場合には閉鎖状態を示し、実線で表した場合には開放状態を示す。

【 0 5 4 2 】

図 5 7 に示すように、変形例 6 における振分機構 1 2 0 は、開口部 1 2 2 から入球した遊技球を一時的に滞留させるクルーン 1 2 9 を備える。クルーン 1 2 9 には開口部 1 2 3 と開口部 1 2 4 とが形成されている。また、開口部 1 2 4 にはスルーゲート 3 5 a が設けられている。

【 0 5 4 3 】

開口部 1 2 2 から入球した遊技球は、クルーン 1 2 9 の領域内で移動しながら一時的に滞留した後、開口部 1 2 3 または開口部 1 2 4 から放出される。すなわち、本変形例における振分機構 1 2 0 は、到達した遊技球を開口部 1 2 3 と開口部 1 2 4 とにランダムに振り分ける。

【 0 5 4 4 】

本例における低頻度サポートモードは、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図 5 7 (a) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 3 に振り分けられた遊技球は、第 1 始動口 3 3 a に入球する。また、図 5 7 (b) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球はスルーゲート 3 5 a を通過する。当該通過を契機として電役開放抽選が実行されるが、低頻度サポートモードであるので当該抽選に当選する確率は低く、開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球は高い確率で第 1 始動口 3 3 b に入球する。

【 0 5 4 5 】

図 5 8 は、変形例 6 における高頻度サポートモード A を説明する説明図である。本例における高頻度サポートモード A は、左打ちをして振分機構 1 2 0 の開口部 1 2 2 に入球させるように遊技球を流通させた場合に遊技者の利益が最大になる。図 5 8 (a) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 3 に振り分けられた遊技球は、第 1 始動口 3 3 a に入球する。また、図 5 8 (b) に示すように、クルーン 1 2 9 において開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球はスルーゲート 3 5 a を通過し、当該通過を契機として電役開放抽選が実行される。高頻度サポートモード A であるので当該抽選に当選する確率は高く、その場合、普通電動役物 5 3 が開放状態に移行する。よって、クルーン 1 2 9 によって開口部 1 2 4 に振り分けられた遊技球は、普通電動役物 5 3 に誘導（補助）され、高い確率で第 2 始動口 3 4 に入球する。なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A の実行中に遊技者が右打ちをしても、開放状態の普通電動役物 5 3 によって遊技球が誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に到達するよりも前に、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態に移行するため、当該遊技球は第 2 始動口 3 4 に入球しない。

【 0 5 4 6 】

図 5 9 は、変形例 6 における高頻度サポートモード B を説明する説明図である。図 5 9 に示すように、高頻度サポートモード B の場合には、スルーゲート 3 5 b を通過した遊技球は、高い確率で、開放中の普通電動役物 5 3 の右側可動片 5 3 e に誘導（補助）されて第 2 始動口 3 4 に入球する。

【 0 5 4 7 】

このように変形例 6 は、振分機構 1 2 0 の構成が上記実施形態および変形例と異なり、クルーン 1 2 9 を備える。すなわち、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球を 2 つの経路に交互に振り分けるのではなく、ランダムに振り分ける。従って、遊技者は、振分機構 1 2 0 に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかを推測しにくい。従って、遊技者に対して、振分機構 1 2 0 における振り分け態様に注目させることができるとともに、遊技者を遊技に集中させることができる。特に、高頻度サポートモード A の場合には、開口部 1 2 3 に振り分けられた遊技球は第 1 始動口 3 3 a に入球し、開口部 1 2 4 に振り分けられ

10

20

30

40

50

た遊技球は高い確率で第2始動口34に入球する。従って、振分機構120が2つの経路に交互に振り分ける場合と異なり、第1始動口33aへの遊技球の入球個数と第2始動口34への遊技球の入球個数との相対比に偏りが生じる場合がある。従って、変形例6の構成の場合、高頻度サポートAにおいて、遊技者に対して、期待感や緊迫感を付与することができる。

【0548】

また、本変形例ではクルーン129には開口部123と開口部124との2つの開口部が形成されている構成を採用したが、クルーン129に3つ以上の開口部が形成されている構成を採用してもよい。例えば、クルーン129が、開口部123および開口部124に加え、3つ目の開口部を備える構成を採用してもよい。そして、3つ目の開口部から放出された遊技球の流通経路上に一般入賞口32を設ける構成や、入球部を設けない構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は、振分機構120に到達した遊技球がどのように振り分けられるのかをより一層推測しにくくなる。従って、遊技者に対して、振分機構120における振り分け態様について、より一層注目させることができる。

【0549】

《1-7-7》変形例7：

上記実施形態におけるパチンコ機10は、確変大当たりに当選した場合には、抽選モードが高確率モードとなり、次回に大当たりに当選するまで当該高確率モードが継続する構成を採用したが、高確率モードでの遊技回の実行数に制限がある構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、例えば、16R確変大当たりBに当選したことを契機として、高確率モードかつ高頻度サポートモードBとなった場合であっても、高確率モードかつ高頻度サポートモードBの状態で行うことができる遊技回の回数に制限があるので（例えば150回）、当該制限回数に達するまでに大当たりに当選しない場合には、低確率モードかつ低頻度サポートモードになってしまう。従って、変形例7のパチンコ機10は、高確率モードの状態において、遊技者に対して、大当たりに当選する期待感を付与することに加え、制限回数以内に大当たりに当選しなかった場合に不利な状態に移行してしまうといった危機感も付与することができ、遊技者の期待感に抑揚を付与することができる。

【0550】

《1-7-8》変形例8：

上記実施形態において、第1始動口用の振り分けテーブルに設定されている大当たり種別のうち、高頻度サポートモードAとなる大当たり種別（確変大当たりA、通常大当たりA）に当選した場合に、当該大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様にする構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモードAとなる大当たりに当選した場合の遊技回の演出において大当たりに当選したことを遊技者が認識しにくい態様に設定する。そして、大当たりに当選した遊技回の終了後の開閉実行モードの期間を極めて短期間に設定して、遊技者が、開閉実行モードが実行されたことを認識しにくい態様に設定する。具体的には、高頻度サポートモードAとなる大当たり種別（確変大当たりA、通常大当たりA）に設定するラウンド遊技の回数（ラウンド数）を少なくし（例えば、2ラウンド）、かつ、当該ラウンド遊技の時間を極めて短期間に設定する。さらに、開閉実行モード中の演出も遊技者に認識されにくい態様に設定する。このような構成を採用することで、遊技者が低頻度サポートモードの状態から、大当たり当選を経て、高頻度サポートAに移行したことを認識しにくくする。その結果、遊技者の気が付かない間に、振分機構120に到達した遊技球が第1始動口33aと第1始動口33bに交互に入球していた状態（低頻度サポートモード）から、振分機構120に到達した遊技球が第1始動口33aと第2始動口34に交互に入球する状態（高頻度サポートモードA）に移行させることができ、遊技者に意外性を付与することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0551】

《1-7-9》変形例9：

上記実施形態のパチンコ機10において、スルーゲート35（スルーゲート35a、ス

ルーゲート 3 5 b) を通過した遊技球を保留しない構成を採用したが、通過した遊技球を保留する構成を採用してもよい(最大保留数は 4 個)。このようにすることで、高頻度サポートモード A、および、高頻度サポートモード B の場合に、スルーゲート 3 5 (スルーゲート 3 5 a、スルーゲート 3 5 b) を通過して普通電動役物 5 3 に遊技球が到達するタイミングと、普通電動役物 5 3 が開放状態となるタイミングとがずれる現象が生じやすくなり、当該タイミングが合って普通電動役物 5 3 に誘導されて第 2 始動口 3 4 まで遊技球が到達するか否かについて遊技者により一層注目させることができるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【0552】

《1-7-10》変形例 10 :

10

普通電動役物 5 3 は、上記実施形態および変形例の構成に限らず、他の構成を採用することができる。図 60 は普通電動役物 5 3 の構成の一例を示す説明図である。図に示すように、普通電動役物 5 3 が閉鎖状態の場合には、板状の可動片 5 3 a における遊技球の流通面 5 3 s が遊技盤 3 0 の平面と平行になるように倒れた状態となっており、普通電動役物 5 3 が開放状態の場合には、流通面 5 3 s が遊技盤 3 0 の平面と略垂直となるように回転し、流通面 5 3 s を遊技球が流通可能な状態となる。このような構成を採用しても、上記実施形態および変形例と同様の効果を奏することができる。

【0553】

《1-7-11》変形例 11 :

20

上記第 1 実施形態において、普通電動役物 5 3 に代えて、非電動役物を備えるとしてもよい。具体的には、スルーゲート 3 5 a またはスルーゲート 3 5 b を遊技球が通過した場合には、スルーゲート 3 5 a およびスルーゲート 3 5 b と機械的に連動した非電動役物が所定時間、開放状態となり、所定時間の経過後、閉鎖する。このようにすることで、処理を簡易化することができるとともに、上記第 1 実施形態と同様の効果を奏することができる。

【0554】

《1-7-12》変形例 12 :

上記第 1 実施形態においては、低頻度サポートモード、高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B の各遊技状態における遊技回で実行される演出は、各遊技回に対応する抽選結果に基づいて決定されているが、遊技回が実行されている時点における遊技状態に関する情報を反映して設定していない。各遊技状態には各々特性があるにも関わらず、各特性を反映した演出が設定されておらず、演出を介した遊技の興趣向上を図る余地がある。

30

【0555】

例えば、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) と第 2 始動口 3 4 とに交互に遊技球が入球する確率 (以下、交互入球確率とも呼ぶ) が、第 1 始動口 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) に連続して遊技球が入球する確率 (第 1 始動口連続入球確率とも呼ぶ) や、第 2 始動口 3 4 に連続して遊技球が入球する確率よりも高い。

【0556】

40

また、図 10 に示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 においては、第 1 始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回 (以下、第 1 始動口遊技回とも呼ぶ) が実行されるよりも、第 2 始動口に遊技球が入球したことを起因とする遊技回 (以下、第 2 始動口遊技回とも呼ぶ) が実行される方が遊技者にとって有利となるように構成されている。つまり、第 1 始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選するよりも、第 2 始動口に入球したことを契機として実行される遊技回において大当たりに当選する方が、遊技者にとって有利となる可能性が高い。具体的には、大当たりに当選した場合に、大当たり種別として高頻度サポートモード B に移行 (または維持) する大当たり種別 (大当たり B) に当選する確率は、第 1 始動口遊技回で大当たりに当選するよりも第 2 始動口遊技回で大当たりに当選する方が高く、逆に、第 1 始動口遊技回で大当たり

50

に当選しても殆どの場合、大当たり種別が高頻度サポートモード A に移行（または維持）する大当たり種別（大当たり A ）となる。換言すれば、第 1 始動口遊技回において大当たりに当選するよりも、第 2 始動口遊技回において大当たりに当選の方が、大当たりに当選したことによって付与される特典の有利度合の期待度が高い。

【 0 5 5 7 】

従って、低頻度サポートモード、高頻度サポートモード A、高頻度サポートモード B の 3 つの遊技状態のうち、特に第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回が交互に実行される確率が高い高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回は第 2 始動口遊技回と比較して相対的に遊技者の期待感が小さくなる。また、遊技者は、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第 1 始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たりに当選するか又は外れるのといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、高頻度サポートモード A においては、遊技者の期待感が小さい第 1 始動口遊技回は短時間で実行し、遊技者の期待感が大きい第 2 始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行し遊技者に期待感を付与すること、および、遊技者の不快感を軽減、抑制することが好適である。

【 0 5 5 8 】

そこで本変形例では、高頻度サポートモード A において、第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値を第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短く設定する。このようにすることで、高頻度サポートモード A において、遊技者の期待感が小さい第 1 始動口遊技回を短時間で実行して期待感の低下を抑制し、第 2 始動口遊技回を比較的長い時間をかけて実行して遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 5 5 9 】

また、通常の遊技機においては、当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）や大当たり当選の場合には、リーチ演出等を実行する時間を考慮して、外れ（リーチ非発生）よりも変動時間が長くなるように設定されている。上記第 1 実施形態においては、外れ（リーチ非発生）、外れ（リーチ発生）、大当たりの各抽選結果に対応する 3 つの変動時間テーブルを用意し、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間テーブルを参照することによって実現している。

【 0 5 6 0 】

しかしながら、上記第 1 実施形態における高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモード B に移行する大当たり種別（大当たり B ）に当選する確率は低いため、第 1 始動口遊技回における演出によって大当たりに当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感は小さい。すなわち、高頻度サポートモード A において実行される第 1 始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感は小さい。

【 0 5 6 1 】

そこで本変形例では、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にする。具体的には、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する。以下、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される際に参照する変動時間テーブルを、高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルとも呼ぶ。そして、上述したように、当該高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルを参照することによって設定される変動時間の平均値が、高頻度サポートモード A において実行される第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように、高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルに、変動時間に対応する情報（値）を設定する。

【 0 5 6 2 】

以下、本変形例を実現する具体的な構成の一例を説明する。なお、本説明においては、本変形例と上記第 1 実施形態との差異点を説明し、本変形例と上記第 1 実施形態における

同じ構成については説明を省略する。

【0563】

< 変動時間の設定処理 >

図61は、変形例12における変動時間の設定処理を示すフローチャートである。変動時間の設定処理は、第1実施形態における変動開始処理のサブルーチン(図26: Sg1016)として主制御装置60のMPU62によって実行される。すなわち、本変形例においては、第1実施形態の図27で説明した変動時間の設定処理に代えて、以下に説明する図61に示す変動時間の設定処理を採用する。

【0564】

ステップSg2501では、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSg2502に進む。

10

【0565】

ステップSg2502では、高頻度サポートモードAフラグ、又は、高頻度サポートモードBフラグがONであるか否かを判定する。ステップSg2502において、高頻度サポートモードAフラグおよび高頻度サポートモードBのいずれもONではないと判定した場合には(Sg2502: NO)、ステップSg2503に進む。

【0566】

ステップSg2503では、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を実行する。すなわち、高頻度サポートモードAフラグおよび高頻度サポートモードBフラグのいずれもONではない状態は、低頻度サポートモードの状態であるので、低頻度サポートモードに対応した変動時間の設定処理を実行する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、低頻度サポートモードの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。低頻度サポートモード用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSg2503を実行した後、ステップSg2507に進む。

20

【0567】

一方、ステップSg2502において、高頻度サポートモードAフラグ、又は、高頻度サポートモードBフラグがONであると判定した場合には(Sg2502: YES)、ステップSg2504に進む。

【0568】

ステップSg2504では、高頻度サポートモードAフラグがONであるか否かを判定する。ステップSg2504において、高頻度サポートモードAフラグがONであると判定した場合には(Sg2504: YES)、ステップSg2505に進む。

30

【0569】

ステップSg2505では、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモードA用変動時間設定処理は、高頻度サポートモードAの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモードA用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSg2505を実行した後、ステップSg2507に進む。

【0570】

ステップSg2504において、高頻度サポートモードAフラグがONではないと判定した場合には(Sg2504: NO)、ステップSg2506に進む。ステップSg2506では、高頻度サポートモードB用変動時間設定処理を実行する。高頻度サポートモードB用変動時間設定処理は、高頻度サポートモードBの状態において実行される遊技回の変動時間を設定する処理である。高頻度サポートモードB用変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSg2506を実行した後、ステップSg2507に進む。

40

【0571】

ステップSg2507では、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【0572】

50

< 低頻度サポートモード用変動時間設定処理 >

次に、低頻度サポートモード用変動時間設定処理について説明する。低頻度サポートモード用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図 6 1 : S g 2 5 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 5 7 3 】

図 6 2 は、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 6 0 1 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるかを判定する。ステップ S g 2 6 0 1 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（S g 2 6 0 1 : Y E S）、ステップ S g 2 6 0 2 に進む。

10

【 0 5 7 4 】

ステップ S g 2 6 0 2 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低頻度サポートモード時大当たり用変動時間テーブル（図では、低サポ時大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【 0 5 7 5 】

ステップ S g 2 6 0 1 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（S g 2 6 0 1 : N O）、ステップ S g 2 6 0 3 に進む。

【 0 5 7 6 】

ステップ S g 2 6 0 3 では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるかを判定する。ステップ S g 2 6 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（S g 2 6 0 3 : Y E S）、ステップ S g 2 6 0 4 に進む。

20

【 0 5 7 7 】

ステップ S g 2 6 0 4 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低頻度サポートモード時リーチ発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

【 0 5 7 8 】

ステップ S g 2 6 0 3 において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）ではないと判定した場合には（S g 2 6 0 3 : N O）、ステップ S g 2 6 0 5 に進む。ステップ S g 2 6 0 5 では、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている低頻度サポートモード時リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、低サポ時リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、低頻度サポートモード用変動時間設定処理を終了する。

30

【 0 5 7 9 】

なお、本変形例においては、低頻度サポートモードの状態においては、第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行う。このようにすることで、第 1 始動口遊技回用の変動時間テーブルと第 2 始動口遊技回用の変動時間テーブルを記憶する必要がなく、記憶容量を削減することができる。また、低頻度サポートモードにおいて、変動時間を設定する際に、第 1 始動口遊技回であるか第 2 始動口遊技回であるかを判定する処理を省略することができ、変動時間の設定処理を簡易化することができる。さらに、低頻度サポートモードにおいては、遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球する確率が極めて低いため、低頻度サポートモードにおいて第 2 始動口遊技回が実行されることを想定してデータの記憶容量を確保したり、変動時間の設定処理を複雑化させることは、製造の非効率化につながるため、低頻度サポートモードの状態においては、第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回とを区別することなく、当たり抽選の抽選結果に応じた変動時間の設定を行うことは好適である。

40

【 0 5 8 0 】

また、本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合、外れ（リー

50

チ発生)である場合、外れ(リーチ非発生)である場合のうち、大当たりである場合の変動時間の平均値が最も長く、次に、外れ(リーチ発生)である場合の変動時間の平均値が長く、外れ(リーチ非発生)である場合の変動時間の平均値が最も短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。

【0581】

<高頻度サポートモードA用変動時間設定処理>

次に、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモードA用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン(図62: Sg2505)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0582】

図63は、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSg2701では、処理対象である遊技回が第1始動口への遊技球の入球に起因する遊技回(第1始動口遊技回)であるか否かを判定する。具体的には、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定し、第2図柄表示部フラグがOFFの場合には処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定し、第2図柄表示部フラグがONの場合には処理対象の遊技回が第2始動口遊技回であると判定する。

【0583】

ステップSg2701において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には(Sg2701: YES)、ステップSg2702に進む。ステップSg2702では、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高頻度サポートモードA時第1始動口用変動時間テーブル(図では、高サポA時第1始動口用変動時間テーブルと表記)を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【0584】

ステップSg2701において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回ではないと判定した場合には(Sg2701: NO)、ステップSg2703に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第2始動口遊技回である場合には、ステップSg2703に進む。

【0585】

ステップSg2703では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップSg2703において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には(Sg2703: YES)、ステップSg2704に進む。ステップSg2704では、高頻度サポートモードA時第2始動口大当たり用変動時間テーブル(図では、高サポA時第2始動口大当たり用変動時間テーブルと表記)を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【0586】

ステップSg2703において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には(Sg2703: NO)、ステップSg2705に進む。ステップSg2705では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ(リーチ発生)であるか否かを判定する。ステップSg2705において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ(リーチ発生)であると判定した場合には(Sg2705: YES)、ステップSg2706に進む。

【0587】

ステップSg2706では、高頻度サポートモードA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブル(図では、高サポA時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記)を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

【0588】

ステップSg2705において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ(リーチ非発生)であると判定した場合には(Sg2705: NO)、ステップSg2707

に進む。

【 0 5 8 9 】

ステップ S g 2 7 0 7 では、高頻度サポートモード A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポ A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理を終了する。

【 0 5 9 0 】

上記図 6 3 のフローチャートに示すように、本変形例においては、高頻度サポートモード A のときは、第 1 始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する。本変形例の最初に説明したように、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回において当たり抽選に当選したとしても、高頻度サポートモード B に移行する大当たり種別（大当たり B）に当選する確率が低いため、第 1 始動口遊技回における演出によって大当たり当選に当選することを認識した場合であっても、その遊技回に対する遊技者の期待感はいささか小さい。すなわち第 1 始動口遊技回に対しては、当たり抽選の結果如何に関わらず、遊技者の期待感が小さい。そこで、本変形例では、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と外れである場合において変動時間に差がない構成にするため、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される際には、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構成とした。さらに、本変形例においては、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。換言すれば、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間の平均値と、外れである場合に設定される変動時間の平均値とが同一または略同一である。また、本変形例においては、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回が実行される際に参照する高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第 2 始動口遊技回が実行される際に参照する高サポ A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サポ A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サポ A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、本変形例では、高頻度サポートモード A においては、遊技者の期待感の小さい第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が遊技者の期待感の大きい第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモード A の状態のときに、第 1 始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第 2 始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。また、遊技者は、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回で大当たりに当選することを望まない場合もあり、そのような場合に、第 1 始動口遊技回において比較的長い期間をかけて、大当たり当選するのか又は外れるのかといった遊技者の期待感を煽る演出を実行すると遊技者に不快感を与えてしまう。従って、本変形例のように、高頻度サポートモード A の場合に、第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値を比較的短くすることによって、遊技に対する遊技者の不快感を軽減、抑制することができる。

【 0 5 9 1 】

< 高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理 >

次に、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理について説明する。高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理は、変動時間の設定処理のサブルーチン（図 6 2 : S g 2 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 5 9 2 】

図 6 4 は、高頻度サポートモード B 用変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 2 8 0 1 では、処理対象である遊技回が第 1 始動口への遊技球の入球に起因

10

20

30

40

50

する遊技回（第1始動口遊技回）であるか否かを判定する。具体的には、第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定し、第2図柄表示部フラグがOFFの場合には処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定し、第2図柄表示部フラグがONの場合には処理対象の遊技回が第2始動口遊技回であると判定する。

【0593】

ステップSg2801において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には（Sg2801：YES）、ステップSg2802に進む。ステップSg2802では、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている高頻度サポートモードB時第1始動口用変動時間テーブル（図では、高サポB時第1始動口用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

10

【0594】

ステップSg2801において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回ではないと判定した場合には（Sg2801：NO）、ステップSg2803に進む。すなわち、処理対象の遊技回が第2始動口遊技回である場合には、ステップSg2803に進む。

【0595】

ステップSg2803では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップSg2803において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Sg2803：YES）、ステップSg2804に進む。ステップSg2804では、高頻度サポートモードB時第2始動口大当たり用変動時間テーブル（図では、高サポB時第2始動口大当たり用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードA用変動時間設定処理を終了する。

20

【0596】

ステップSg2803において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Sg2803：NO）、ステップSg2805に進む。ステップSg2805では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であるか否かを判定する。ステップSg2805において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ発生）であると判定した場合には（Sg2805：YES）、ステップSg2806に進む。

30

【0597】

ステップSg2806では、高頻度サポートモードB時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブル（図では、高サポB時第2始動口リーチ発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードB用変動時間設定処理を終了する。

【0598】

ステップSg2805において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れ（リーチ非発生）であると判定した場合には（Sg2805：NO）、ステップSg2807に進む。

【0599】

ステップSg2807では、高頻度サポートモードB時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブル（図では、高サポB時第2始動口リーチ非発生用変動時間テーブルと表記）を参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間を取得する。その後、高頻度サポートモードB用変動時間設定処理を終了する。

40

【0600】

上記図64のフローチャートに示すように、高頻度サポートモードBのときも、高頻度サポートモードAのときと同様に、第1始動口遊技回が実行される場合における遊技者の期待感は小さい。従って、高頻度サポートモードBにおいて第1始動口遊技回の変動時間を設定する場合も、高頻度サポートモードAにおいて第1始動口遊技回の変動時間を設定する場合と同様に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照する構

50

成とした。また、第 1 始動口遊技回が実行される際に参照する高サボ B 時第 1 始動口用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値が、第 2 始動口遊技回が実行される際に参照する高サボ B 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サボ B 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サボ B 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルによって設定される変動時間の平均値より短くなるように、各変動時間テーブルは構成されている。すなわち、高頻度サポートモード B においても、第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように構成されている。このような構成を採用することによって、高頻度サポートモード B の状態のときに、第 1 始動口遊技回の変動時間を短くして遊技者の期待感の低下を抑制することができるとともに、第 2 始動口遊技回の変動時間を比較的長くして遊技者の期待感を上昇させることができる。

10

【0601】

< 演出パターンの設定処理 >

図 6 5 は、変形例 1 2 における演出パターンの設定処理を示すフローチャートである。演出パターンの設定処理は、第 1 実施形態における遊技回演出用処理のサブルーチン（図 3 7 : S g 2 0 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の音光側 M P U 9 2 によって実行される。すなわち、本変形例においては、第 1 実施形態の図 3 8 で説明した演出パターンの設定処理に代えて、以下に説明する図 6 5 に示す演出パターンを設定処理を採用する。

【0602】

ステップ S g 2 9 0 1 では、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 2 9 0 1 において、音光側高頻度サポートモード A フラグおよび音光側高頻度サポートモード B フラグのいずれも ON ではないと判定した場合には（S g 2 9 0 1 : N O）、ステップ S g 2 9 0 2 に進む。

20

【0603】

ステップ S g 2 9 0 2 では、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を実行する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、低頻度サポートモードの状態で行われる遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 9 0 2 を実行した後、演出パターンを設定処理を終了する。

30

【0604】

一方、ステップ S g 2 9 0 1 において、音光側高頻度サポートモード A フラグ、又は、音光側高頻度サポートモード B フラグが ON であると判定した場合には（S g 2 9 0 1 : Y E S）、ステップ S g 2 9 0 3 に進む。

【0605】

ステップ S g 2 9 0 3 では、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S g 2 9 0 3 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON であると判定した場合には（S g 2 9 0 3 : Y E S）、ステップ S g 2 9 0 4 に進む。

【0606】

ステップ S g 2 9 0 4 では、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモード A の状態で行われる遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S g 2 9 0 4 を実行した後、演出パターンを設定処理を終了する。

40

【0607】

ステップ S g 2 9 0 3 において、音光側高頻度サポートモード A フラグが ON ではないと判定した場合には（S g 2 9 0 3 : N O）、ステップ S g 2 9 0 5 に進む。

【0608】

ステップ S g 2 9 0 5 では、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を実行する。高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理は、高頻度サポートモード B の状態

50

で実行される遊技回において実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモードB用演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS g 2 9 0 5を実行した後、演出パターンの設定処理を終了する。

【0609】

<低頻度サポートモード用演出パターン設定処理>

次に、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理について説明する。低頻度サポートモード用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン(図65:S g 2 9 0 2)として音声発光制御装置90の音光側MPU92によって実行される。

【0610】

図66は、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS g 3 0 0 1では、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であるか第2始動口遊技回であるか判定する。ステップS g 3 0 0 1において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回であると判定した場合には(S g 3 0 0 1:Y E S)、ステップS g 3 0 0 2に進む。

【0611】

ステップS g 3 0 0 2では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップS g 3 0 0 2において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には(S g 3 0 0 2:Y E S)、ステップS g 3 0 0 3に進む。

【0612】

ステップS g 3 0 0 3では、低頻度サポートモード第1始動口大当たり用演出パターンの設定処理(図では、低サポ第1始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記)を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、第1始動口遊技回で実行する演出において遊技者の期待感を向上させる演出を実行する。より具体的には、後述する高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。すなわち、同じ第1始動口遊技回であっても、実行される遊技の状態が異なれば遊技者の期待感は異なったものとなる。高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の実行に加え、より遊技者にとって有利な第2始動口遊技回も頻繁に実行される(第1始動口遊技回と第2始動口遊技回が交互に実行される)。よって、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回に対して遊技者はあまり期待感を持たない。一方、低頻度サポートモードにおいては、高い確率で第1始動口遊技回のみが実行される。よって、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回に対して遊技者は期待感を持つ。従って、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回においては、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。例えば、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回においては、当たり抽選の抽選結果毎に、演出を実行する時間の長さ(変動時間の長さ)を変える。より具体的には、外れ(リーチ非発生)、外れ(リーチ発生)、大当たりの3つのうち、外れ(リーチ非発生)における演出を実行する時間の長さ(変動時間)が最も短く、次に外れ(リーチ発生)における演出を実行する時間の長さ(変動時間)が短く、大当たりにおける演出を実行する時間の長さ(変動時間)が最も長くなるように構成する。その他、当たり抽選の抽選結果に対応する液晶用図柄が停止またはそれに対応する演出にかかる時間を高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回よりも長くする。このようにすることで、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回を、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回よりも、遊技者の期待感を向上させるものにすることができる。

【0613】

ステップS g 3 0 0 3を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【0614】

ステップSg3002において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には(Sg3002:NO)、ステップSg3004に進む。

【0615】

ステップSg3004では、低頻度サポートモード第1始動口外れ用演出パターンの設定処理(図では、低サポ第1始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記)を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第1始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。上述のように、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回が継続的に実行される確率が高いため、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回で実行する演出よりも、遊技者の期待感を向上させる内容の演出を実行する。

10

【0616】

ステップSg3004を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

【0617】

ステップSg3001において、処理対象の遊技回が第1始動口遊技回ではないと判定した場合には(Sg3001:NO)、ステップSg3005に進む。

【0618】

ステップSg3005では、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップSg3005において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には(Sg3005:YES)、ステップSg3006に進む。

20

【0619】

ステップSg3006では、低頻度サポートモード第2始動口大当たり用演出パターンの設定処理(図では、低サポ第2始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記)を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第2始動口遊技回で大当たりに当選した場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。低頻度サポートモードにおいては、第2始動口34に遊技球が入球する可能性が極めて低い。そのような状態にも関わらず、第2始動口34に遊技球が入球して第2始動口遊技回が実行され、かつ、大当たりに当選した場合に本処理は実行される。従って、本処理においては、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップSg3006を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

30

【0620】

ステップSg3005において、処理対象の遊技回の当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には(Sg3005:NO)、ステップSg3007に進む。

【0621】

ステップSg3007では、低頻度サポートモード第2始動口外れ用演出パターンの設定処理(図では、低サポ第2始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記)を実行する。当該処理は、低頻度サポートモードにおける第2始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。本処理も、ステップSg3006と同様に、極めて遊技者の期待感を向上させる内容の演出を設定する。ステップSg3007を実行した後、低頻度サポートモード用演出パターン設定処理を終了する。

40

【0622】

<高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理>

次に、高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモードA用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン(図65:Sg2904)として音声発光制御装置90の音光側MPU92によって実行される。

【0623】

50

図 6 7 は、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S g 3 1 0 1 では、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップ S g 3 1 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定した場合には (S g 3 1 0 1 : Y E S)、ステップ S g 3 1 0 2 に進む。

【 0 6 2 4 】

ステップ S g 3 1 0 2 では、連続演出フラグが O N であるか否かを判定する。本変形例においては、高頻度サポートモード A において 2 回連続して第 1 始動口遊技回が実行される場合には、当該 2 回の第 1 始動口遊技回のうち 1 回目の遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合に、特定の演出として、当該 2 回の遊技回を跨いで一連の演出を実行する連続演出を実行する。連続演出フラグは、当該連続演出において実行する演出のパターンを設定する場合に O N にされ、当該連続演出が設定された 2 回目の遊技回の開始時に O F F にされる。

【 0 6 2 5 】

ステップ S g 3 1 0 2 において、連続演出フラグが O N ではないと判定した場合には (S g 3 1 0 2 : N O)、ステップ S g 3 1 0 3 に進む。ステップ S g 3 1 0 3 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

【 0 6 2 6 】

ステップ S g 3 1 0 3 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には (S g 3 1 0 3 : N O)、ステップ S g 3 1 0 4 に進む。ステップ S g 3 1 0 4 では、保留されている次回の遊技回が第 1 始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップ S g 3 1 0 4 において、次回の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定した場合には (S g 3 1 0 4 : Y E S)、ステップ S g 3 1 0 5 に進み、連続演出フラグを O N にする。その後、ステップ S g 3 1 0 6 に進む。

【 0 6 2 7 】

ステップ S g 3 1 0 6 では、連続演出用演出パターンの設定処理を実行する。本処理においては、連続演出を実行する 2 回の第 1 始動口遊技回について、2 遊技回分の演出パターンを本処理において決定する。連続演出用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 0 6 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

【 0 6 2 8 】

ステップ S g 3 1 0 2 において、連続演出フラグが O N であると判定した場合には (S g 3 1 0 2 : Y E S)、ステップ S g 3 1 0 7 に進む。ステップ S g 3 1 0 7 では、連続演出フラグを O F F にする。すなわち、処理対象の第 1 始動口遊技回の演出の設定を行う際に、既に連続演出フラグが O N である場合とは、既に当該処理対象の第 1 始動口遊技回について連続演出の演出パターンが設定されている場合である。従って、その場合には、連続演出フラグを O F F にするとともに、そのまま高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

【 0 6 2 9 】

ステップ S g 3 1 0 4 において、次回の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には (S g 3 1 0 4 : N O)、ステップ S g 3 1 0 8 に進む。ステップ S g 3 1 0 8 では、高頻度サポートモード A 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理 (図では、高サポ A 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記) を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 0 8 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

【 0 6 3 0 】

ステップ S g 3 1 0 3 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には (S g 3 1 0 3 : Y E S)、ステップ S g 3 1 0 9

10

20

30

40

50

に進む。ステップ S g 3 1 0 9 では、高頻度サポートモード A 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポ A 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 0 9 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

【 0 6 3 1 】

ステップ S g 3 1 0 1 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には（ S g 3 1 0 1 : N O ）、ステップ S g 3 1 1 0 に進む。ステップ S g 3 1 1 0 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるかを判定する。

10

【 0 6 3 2 】

ステップ S g 3 1 1 0 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（ S g 3 1 1 0 : Y E S ）、ステップ S g 3 1 1 1 に進む。

【 0 6 3 3 】

ステップ S g 3 1 1 1 では、高頻度サポートモード A 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サポ A 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 1 1 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

20

【 0 6 3 4 】

ステップ S g 3 1 1 0 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には（ S g 3 1 1 0 : N O ）、ステップ S g 3 1 1 2 に進む。

【 0 6 3 5 】

ステップ S g 3 1 1 2 では、高頻度サポートモード A 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サポ A 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード A における第 2 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード A 第 2 始動口外れ用演出パターンの設定処理で設定する演出の内容の詳細は後述する。ステップ S g 3 1 1 2 を実行した後、高頻度サポートモード A 用演出パターン設定処理を終了する。

30

【 0 6 3 6 】

次に、高頻度サポートモード A の遊技回における演出のパターンについて説明する。

【 0 6 3 7 】

図 6 8 は、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における演出パターンを説明する説明図である。先に、上記説明した連続演出以外の演出パターンについて説明し、その後、図 6 9 において、連続演出の演出パターンについて説明する。

40

【 0 6 3 8 】

図 6 8 (a)、および、図 6 8 (b) には、高頻度サポートモード A での第 1 始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面 4 1 a に表示される。図示するように、このときメイン表示領域 M A は、表示面 4 1 a の右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートモード A での第 1 始動口遊技回は、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回より遊技者にとって不利

50

な遊技回であるので、当該演出では、第1始動口遊技回が開始された直後に敵側を示すタコが遊技者側を示すカメに攻めこみ、遊技者側が不利な状況であることを示唆する。

【0639】

高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図68(c)に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面41aに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域MAが表示面41aの中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サボA第1始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が不利な状況であることを示唆するとともに、遊技者側が敗北したことを示唆する。図68(a) 図68(b) 図68(c)に示した演出パターンが、図67のステップSg3108に示した高サボA第1始動口外れ用演出パターンの一例である。

10

【0640】

高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりAである場合には、図68(d)および図68(e)に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面41aに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域MAが表示面41aの中央に表示され、大当たりAを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりAであることは、現在の遊技状態(高頻度サポートモードA)が、当該遊技回の終了後、次回以降の遊技回においても維持されることを意味する。よって、図68(d)および図68(e)に示したように、高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりAである場合には、現在の遊技状態が維持されたことを示唆する演出を実行する。

20

【0641】

高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりBである場合には、図68(f)および図68(g)に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者側を示すカメが敵を攻撃して勝利した様子が表示面41aに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域MAが表示面41aの中央に表示され、大当たりBを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりBであることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態(高頻度サポートモードA)よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、図68(f)および図68(g)に示したように、高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりBである場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。

30

【0642】

図68(a) 図68(b) 図68(d) 図68(e)、および、図68(a) 図68(b) 図68(f) 図68(g)に示した演出パターンが、図67のステップSg3109に示した高サボA第1始動口大当たり用演出パターンの一例である。

【0643】

なお、上述したように、高頻度サポートモードAにおいて実行される第1始動口遊技回は、当たり抽選の結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いて変動時間を設定する。従って、図68において説明した演出の実行時間も、当たり抽選の抽選結果には関わらず設定される。また、本変形例においては、高頻度サポートモードAにおける第1始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一または略同一である。より具体的には、抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ(リーチ発生およびリーチ非発生)の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

40

【0644】

図69は、高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回における連続演出を説明する説明図である。

【0645】

50

上述のように、高頻度サポートモード A において 2 回連続で第 1 始動口遊技回が実行される場合に、連続演出は実行される。すなわち、高頻度サポートモード A において実行される遊技回（第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回）の中で遊技者にとって不利な遊技回である第 1 始動口遊技回が 2 回連続で実行されるので、第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回とが交互に実行される場合と比較して、遊技者にとって不利である度合いが大きい。従って、連続演出では、2 回の第 1 始動口遊技回を跨いで遊技者にとって不利である度合いが大きいことを示唆する演出を実行する。具体的には、図 6 9（a）、図 6 9（b）に示すように、敵側を示すタコがより大きく表示され、遊技者が不利である度合いが大きいことを示唆する。連続演出においては、図 6 9（a） 図 6 9（b）の演出パターンが、2 回の第 1 始動口遊技回のうちの 1 回目で行われ、右側上部のメイン表示領域 M A に外れに対応する液晶用図柄が停止表示する。

10

【0646】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図 6 9（c）に示すように、遊技者側を示すカメが敗北する様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであることを示す液晶用図柄が停止表示する。

【0647】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A である場合には、図 6 9（d）および図 6 9（e）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、現在の状態を維持した様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A であることを示す液晶用図柄が停止表示する。

20

【0648】

2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B である場合には、図 6 9（f）および図 6 9（g）に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコの攻撃に耐え、その後、遊技者側を示すカメが敵を攻撃して勝利した様子が表示面 4 1 a に表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域 M A が表示面 4 1 a の中央に表示され、2 回目の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり B であることを示す液晶用図柄が停止表示する。

30

【0649】

このように、高頻度サポートモード A において 2 回連続で第 1 始動口遊技回が実行される場合には、特定の演出として、遊技者にとって不利である度合いが大きいことを示唆する連続演出が実行される。このような態様の連続演出を実行することによって遊技者に緊迫感や危機感を付与するとともに、仮に、2 回目の第 1 始動口遊技回において大当たり B に当選した場合には、遊技者に大きな達成感を付与することができる。

【0650】

なお、連続演出が実行される場合において、2 回連続して実行される第 1 始動口遊技回のうちの 1 回目の第 1 始動口遊技回および 2 回目の第 1 始動口遊技回の変動時間は、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回における変動時間の設定方法と同じである。すなわち、連続演出が実行される第 1 始動口遊技回の変動時間は、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブル（高サポ A 時第 1 始動口用変動時間テーブル）を用いて変動時間を設定する。また、本変形例においては、高頻度サポートモード A における 2 回連続して実行される第 1 始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果には関わらず、同一または略同一である。具体的には、第 1 始動口遊技回の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と外れ（リーチ発生およびリーチ非発生）の場合に設定される変動時間とが同一または略同一である。

40

【0651】

図 7 0 は、高頻度サポートモード A の第 2 始動口遊技回における演出パターンを説明す

50

る説明図である。

【0652】

図70(a)、および、図70(b)には、高頻度サポートモードAでの第2始動口遊技回が開始された直後の演出パターンの様子を示した。図示するように、高頻度サポートモードAの第2始動口遊技回では、バトル演出が実行され、遊技者側を示すカメのキャラクターと、敵側を示すタコのキャラクターとが戦いをしている様子が表示面41aに表示される。図示するように、このときメイン表示領域MAは、表示面41aの右側上部に表示され、液晶用図柄は変動をしている。上述したように、高頻度サポートAでの第2始動口遊技回は、高頻度サポートモードAの第1始動口遊技回より遊技者にとって有利な遊技回であるので、当該演出では、第2始動口遊技回が開始された直後に、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻めこみ、遊技者側が有利な状況であることを示唆する。

10

【0653】

高頻度サポートモードAの第2始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れである場合には、図70(c)に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻められて敗北する様子が表示面41aに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域MAが表示面41aの中央に表示され、外れを示す液晶用図柄が停止表示する。高サポA第2始動口外れ用演出パターンでは、遊技者が有利な状況であることを示唆した後、遊技者側が敗北したことを示唆する。図70(a) 図70(b) 図70(c)に示した演出パターンが、図67のステップSg3112に示した高サポA第2始動口外れ用演出パターンの一例である。

20

【0654】

高頻度サポートモードAの第2始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりBである場合には、図70(d)および図70(e)に示すように、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに攻撃し、その後、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコに勝利した様子が表示面41aに表示される。その後、図示は省略したが、メイン表示領域MAが表示面41aの中央に表示され、大当たりBを示す液晶用図柄が停止表示する。高頻度サポートモードAの第2始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりBであることは、次回以降の遊技回において、現在の遊技状態(高頻度サポートモードA)よりも有利な遊技状態に移行することを意味する。よって、高頻度サポートモードAの第2始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりBである場合には、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態に移行することを示唆する演出を実行する。なお、上記第1実施形態および本変形例においては第2始動口遊技回において大当たりに当選した場合の大当たり種別は大当たりAは設定されていないため、第2始動口遊技回で大当たりAに当選した場合における演出パターンは構成として備えない。

30

【0655】

図70(a) 図70(b) 図70(d) 図70(e)に示した演出パターンが、図67のステップSg3111に示した高サポA第2始動口大当たり用演出パターンの一例である。

【0656】

なお、上述のように、高頻度サポートモードAの第2始動口遊技回に設定される変動時間は、当たり抽選の抽選結果に対応して異なる。より具体的には、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合と、外れ(リーチ発生)である場合と、外れ(リーチ非発生)の場合とで、変動時間の設定処理において参照する変動時間テーブルが異なる(図63参照)。本変形例においては、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間(または変動時間の平均値)が最も長く、次に外れ(リーチ発生)である場合に設定される変動時間(または変動時間の平均値)が長く、外れ(リーチ非発生)である場合に設定される変動時間(または変動時間の平均値)が最も短い。

40

【0657】

以上、高頻度サポートモードAの遊技回における演出のパターンについて説明した。

【0658】

50

< 高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理 >

次に、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理について説明する。高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理は、演出パターンの設定処理のサブルーチン（図 65：Sg 2905）として音声発光制御装置 90 の音光側 MPU 92 によって実行される。

【0659】

図 71 は、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sg 3201 では、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であるか否かを判定する。ステップ Sg 3201 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回であると判定した場合には（Sg 3201：YES）、ステップ Sg 3202 に進む。ステップ Sg 3202 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

10

【0660】

ステップ Sg 3202 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Sg 3202：YES）、ステップ Sg 3203 に進む。ステップ Sg 3203 では、高頻度サポートモード B 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サボ B 第 1 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。高頻度サポートモード B においても、高頻度サポートモード A と同様に、第 1 始動口遊技回は第 2 始動口遊技回より遊技者にとって不利である。従って、当該大当たりの種別が大当たり A の場合には、高頻度サポートモード A 第 1 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 68（a） 図 68（b） 図 68（d） 図 68（e）の演出パターンが設定される。また、当該大当たりの種別が大当たり B の場合には、例えば、図 68（a） 図 68（b） 図 68（f） 図 68（g）の演出パターンが設定される。ステップ Sg 3203 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

20

【0661】

ステップ Sg 3202 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりではないと判定した場合には（Sg 3202：NO）、ステップ Sg 3204 に進む。ステップ Sg 3204 では、高頻度サポートモード B 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理（図では、高サボ B 第 1 始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記）を実行する。当該処理は、高頻度サポートモード B における第 1 始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモード A 第 1 始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図 68（a） 図 68（b） 図 68（c）の演出パターンが設定される。ステップ Sg 3204 を実行した後、高頻度サポートモード B 用演出パターン設定処理を終了する。

30

【0662】

ステップ Sg 3201 において、処理対象の遊技回が第 1 始動口遊技回ではないと判定した場合には（Sg 3201：NO）、ステップ Sg 3205 に進む。ステップ Sg 3205 では、当該処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する。

40

【0663】

ステップ Sg 3205 において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判定した場合には（Sg 3205：YES）、ステップ Sg 3206 に進む。

【0664】

ステップ Sg 3206 では、高頻度サポートモード B 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理（図では、高サボ B 第 2 始動口大当たり用演出パターンの設定処理と表記）

50

を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードBにおける第2始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。

【0665】

高頻度サポートモードBにおいても、高頻度サポートモードAと同様に、第2始動口遊技回は第1始動口遊技回より遊技者にとって有利である。従って、当該大当たりの種別が大当たりBの場合には、高頻度サポートモードA第2始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図70(a) 図70(b) 図70(d) 図70(e)の演出パターンが設定される。ステップSg3206を実行した後、高頻度サポートモードB用演出パターン設定処理を終了する。

【0666】

ステップSg3205において、処理対象である遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れであると判定した場合には(Sg3205:NO)、ステップSg3207に進む。

【0667】

ステップSg3207では、高頻度サポートモードB第2始動口外れ用演出パターンの設定処理(図では、高サポB第2始動口外れ用演出パターンの設定処理と表記)を実行する。当該処理は、高頻度サポートモードBにおける第2始動口遊技回で当たり抽選の抽選結果が外れである場合に実行する演出のパターンを設定する処理である。当該処理において設定される演出のパターンは、高頻度サポートモードA第2始動口遊技回の演出パターンと同様に、例えば、図70(a) 図70(b) 図70(c)の演出パターンが設定される。ステップSg3207を実行した後、高頻度サポートモードB用演出パターン設定処理を終了する。

【0668】

以上説明したように、本変形例では、高頻度サポートモードAにおいて実行される第1始動口遊技回の変動時間を決定する際に用いる変動時間テーブルは、当該第1始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果に関係なく同じ変動時間テーブル(高サポA時第1始動口用変動時間テーブル)を用いるので、高頻度サポートモードAの状態において、第2始動口遊技回と比較して相対的に不利である第1始動口遊技回の抽選結果に注目させないようにすることができ、第1始動口遊技回が実行されることによる遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【0669】

より具体的には、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果毎に異なる変動時間テーブルを用い、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回の抽選結果毎に変動時間に変化を設けるのに対して、高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の抽選結果に関係なく変動時間に変化を設けない。このようにすることで、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードAとの間で、第1始動口遊技回の抽選結果に注目させる度合に差をつけることができる。低頻度サポートモードにおいては、第1始動口遊技回の当たり抽選の結果毎に変動時間に変化を設けるので、遊技者に抽選結果について注目させることができる。高頻度サポートモードAにおいては、第1始動口遊技回の当たり抽選の結果に関係なく変動時間に変化を設けないので、遊技者に抽選結果について注目させないようにすることができる。よって、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードAとの間で、第1始動口遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。また、高頻度サポートモードAにおいて、遊技者にとって有利でない第1始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な第2始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【0670】

さらに、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回における変動時間を決定する場合に、当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを用いるので、当たり抽選の抽選結果に応じて異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【0671】

高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回が第 2 始動口遊技回よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第 1 始動口遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。従って、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行されることについて遊技者の期待感の低下を抑制する必要がある。そこで、第 1 始動口遊技回が実行されている期間（すなわち、変動時間）を第 2 始動口遊技回が実行されている期間（変動時間）よりも相対的に短くなるような構成にすれば、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回の実行よりも第 2 始動口遊技回の実行に遊技者の意識がいく。すなわち、高頻度サポートモード A において遊技者が、第 1 始動口遊技回の変動時間が短いと感じ、第 2 始動口遊技回の変動時間が長いと感ずることができる構成にすることで、高頻度サポートモード A の期間全体として遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【0672】

本変形例では、その一形態として、高頻度サポートモード A においては、第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が、第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定する。すなわち、高頻度サポートモード A において実際に実行された第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が、高頻度サポートモード A において実際に実行された第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値よりも短くなるように構成にする。例えば、高頻度サポートモード A 用変動時間設定処理において用いる 4 つの変動時間テーブル（高サボ A 時第 1 始動口用変動時間テーブル、高サボ A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サボ A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サボ A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブル：図 6 3 参照）において、乱数（変動種別カウンタ CS）の値に対応して記録・設定する変動時間（または変動時間に対応する情報）の値の平均値が、長い方から高サボ A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サボ A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サボ A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブル、高サボ A 時第 1 始動口用変動時間テーブルの順になるような構成を採用してもよい。

【0673】

その他、高頻度サポートモード A において、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモード A において、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ発生）である第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、高頻度サポートモード A において、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値が、当たり抽選の結果が外れ（リーチ非発生）である第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値より短くなる構成を採用してもよいし、これら全ての特徴を備える構成を採用してもよい。

【0674】

例えば、本変形例では、高頻度サポートモード A における第 1 始動口遊技回の変動時間を設定する際に用いる変動時間テーブルは一つであるが、第 1 始動口遊技回の当たり抽選の抽選結果毎に用いる変動時間テーブルを分けてもよい。すなわち、高サボ A 時第 1 始動口大当たり用変動時間テーブル、高サボ A 時第 1 始動口リーチ発生用変動時間テーブル、高サボ A 時第 1 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルを備える構成にする。そして、高サボ A 時第 1 始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サボ A 時第 2 始動口大当たり用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用

してもよい。また、高サポ A 時第 1 始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポ A 時第 2 始動口リーチ発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。さらに、高サポ A 時第 1 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値が、高サポ A 時第 2 始動口リーチ非発生用変動時間テーブルに記録されている変動時間（又は、変動時間に対応する情報）の平均値より短い構成を採用してもよい。

【0675】

このようにすることで、第 1 始動口遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第 1 始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利な第 2 始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第 2 始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第 1 始動口遊技回の当たり抽選の結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

【0676】

さらに、本変形例では、高頻度サポートモード A において、第 1 始動口遊技回においてタコがカメを攻撃する演出を実行し、第 2 始動口遊技回においてカメがタコを攻撃する演出を実行するので、いずれの第 1 始動口遊技回と第 2 始動口遊技回のおいずれが実行されているのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。

【0677】

また、高頻度サポートモード A では、第 1 始動口遊技回において敵側を示すタコが遊技者側を示すカメを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が不利な状況であることを示唆し、第 2 始動口遊技回において遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻撃する演出を実行することによって遊技者側が有利な状況であることを示唆する。このような演出を実行することによって、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。

【0678】

さらに、高頻度サポートモード B において、第 1 始動口遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出（図 68（a） 図 68（b） 図 68（d） 図 68（e）の演出パターン / 図 68（a） 図 68（b） 図 68（f） 図 68（g）の演出パターン）を実行するので、複雑に変化する遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【0679】

また、高頻度サポートモード A において、第 1 始動口遊技回を 2 回連続で実行する場合には特定の演出として連続演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第 1 始動口に遊技球が連続して 2 回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、特定の演出は連続演出に限定されず、2 回の第 1 始動口遊技回の 1 回ごとに演出パターンが設定された演出を実行する構成を採用してもよい。また、2 回の第 1 始動口遊技回のうちの少なくとも 1 回において特定の演出を実行するとしてもよい。

【0680】

また、第 1 実施形態においては、第 1 の図柄として特別図柄（始動口に入球したことを契機として変動させる図柄）、第 2 の図柄として普通図柄（電動役物開放抽選、電役開放抽選において変動させる図柄）を採用してもよいし、第 1 の図柄として普通図柄、第 2 の図柄として特別図柄を採用してもよい。その他、第 1 種入球手段を第 1 始動口 33（第 1 始動口 33 a、第 1 始動口 33 b）、第 2 種入球手段を第 2 始動口 34 とする構成を採用

10

20

30

40

50

してもよいし、第 1 種入球手段を第 2 始動口 3 4、第 2 種入球手段を第 1 始動口 3 3 (第 1 始動口 3 3 a、第 1 始動口 3 3 b) とする構成を採用してもよい。

【0681】

なお、本変形例においては、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成として、高頻度サポートモード A のときは、第 1 始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず同じ変動時間テーブルを参照して変動時間を設定する構成を採用したが、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に設定される変動時間と、外れである場合に設定される変動時間とが同一または略同一であるようにする構成であればどのような構成を採用してもよい。

10

【0682】

例えば、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が実行される場合に、当たり抽選の抽選結果に応じて参照する変動時間テーブルを用意する。具体的には、大当たり用の変動時間テーブルと、外れ (リーチ発生) 用の変動時間テーブルと、外れ (リーチ非発生) 用の変動時間を用意し、それらのテーブルに記録されている変動時間 (または変動時間に対応する情報) が、各変動時間テーブル間で同一または略同一である構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモード A のときは、第 1 始動口遊技回が実行される場合の変動時間は当たり抽選の抽選結果に関わらず常に同じ変動時間 (常時、一定値の変動時間) が設定される構成を採用してもよい。具体的には、高頻度サポートモード A のときの第 1 始動口遊技回の変動時間の値 (または、変動時間に対応する情報) を 1 つのみ記憶し、いずれの第 1 始動口遊技回の変動時間に対しても当該記憶している 1 つの変動時間を設定する構成を採用してもよいし、1 つの変動時間テーブルを用意し、当該変動時間テーブルに記憶されている変動時間 (または変動時間に対応する情報) が、全て同一または略同一である構成を採用してもよい。

20

【0683】

本変形例においては、高頻度サポートモード A において第 1 始動口遊技回が連続して 2 回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば、高頻度サポートモード A において第 2 始動口遊技回が連続して 2 回以上実行される場合に、特定の演出として連続演出を実行する構成を採用してもよい。この場合、高頻度サポート A において第 2 始動口遊技回が連続して実行されることは遊技者にとって有利であるので、例えば、連続演出として、遊技者側を示すカメが敵側を示すタコを攻める演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、さらに遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0684】

《2》第 2 実施形態：

《2-1》遊技機の構造：

図 7 2 は、本発明の第 2 実施形態としてのパチンコ遊技機 (以下、「パチンコ機」ともいう) の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シ

40

50

リンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【0685】

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

10

【0686】

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

20

【0687】

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

30

【0688】

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

40

【0689】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン 26 を操作することによ

50

て、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技球発射ボタン 26 が操作された場合、タッチセンサー 25a がオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル 25 を握ることによって少なくともタッチセンサー 25a をオンにした上で、遊技球発射ボタン 26 を操作することで、遊技球発射ボタン 26 の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【0690】

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

【0691】

図 73 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【0692】

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

【0693】

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

【0694】

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

【0695】

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

【0696】

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

【0697】

図 74 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一

10

20

30

40

50

部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【0698】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。具体的には、可変表示ユニット 4 0 は遊技盤 3 0 の略中央に設けられており、メイン表示部 4 5 は遊技盤 3 0 の正面視右上付近に設けられている。遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材 D F が取り付けられている。

【0699】

装飾枠部材 D F の上側から右側までの部分と、外レール部 3 1 b およびメイン表示部 4 5 とによって挟まれた空間には、第 1 右打ち用レール R 1 と、第 2 右打ち用レール R 2 と、が設けられている。第 2 右打ち用レール R 2 の下側部分の右側には、右打ち用外側レール R 3 が設けられている。第 1 右打ち用レール R 1 と第 2 右打ち用レール R 2 とによって、右打ち時第 1 通路 P 1 が形成されている。第 2 右打ち用レール R 2 と、外レール部 3 1 b、メイン表示部 4 5 および右打ち用外側レール R 3 とによって、右打ち時第 2 通路 P 2 が形成されている。右打ち時第 1 通路 P 1、右打ち時第 2 通路 P 2 共に略円弧形に形成されており、右打ち時第 1 通路 P 1 は右打ち時第 2 通路 P 2 よりも内側に位置する。第 1 通路 P 1 の一方側の開口端 P 1 a、第 2 通路 P 2 の一方側の開口端 P 2 a は共に、遊技領域 P A の頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。第 1 通路 P 1 の他方側の開口端 P 1 b、第 2 通路 P 2 の他方側の開口端 P 2 b は共に、遊技領域 P A の右側付近に位置し、可変入賞装置 3 6 に向かって遊技球を送ることができる。

【0700】

先に説明したように、操作ハンドル 2 5 (図 7 2) の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 2 6 (図 7 2) を操作することによって、遊技球を遊技領域 P A の右側に打ついわゆる「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、右打ち時第 2 通路 P 2 に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハンドル 2 5 (図 7 2) の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第 1 通路 P 1 に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第 2 通路 P 2 を「強右打ち通路 P 2」と呼び、右打ち時第 1 通路 P 1 を「弱右打ち通路 P 1」と呼ぶ。強右打ち通路 P 2 に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル 2 5 (図 7 2) の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 2 6 (図 7 2) を操作することを「強右打ち操作」と呼び、弱右打ち通路 P 1 に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」と呼ぶ。

【0701】

一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 7 3) から払い出される。

【0702】

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

【0703】

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口であり、第 1 始動口 3 3 の下方に設けられている。すなわち、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 は、第 1 始動口 3 3 が第 2 始動

10

20

30

40

50

口 3 4 よりも上方となるように並んで配置されている。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第 2 始動口 3 4 には、電動役物 3 4 a が設けられている。

【0704】

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

10

【0705】

可変入賞装置 3 6 は、弱右打ち通路 P 1 の下側の開口端 P 1 b と強右打ち通路 P 2 の下側の開口端 P 2 b との下方に設けられており、大入賞口 3 6 a と、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b と、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v と、を備えている。詳しくは、弱右打ち通路 P 1 の下側の開口端 P 1 b と強右打ち通路 P 2 の下側の開口端 P 2 b との鉛直下方に、大入賞口 3 6 a が位置する。このため、各開口端 P 1 b , P 2 b から流出した遊技球は、大入賞口 3 6 a に向かって落下する。

20

【0706】

大入賞口 3 6 a は、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。

【0707】

開閉扉 3 6 b は、大入賞口 3 6 a よりも一回り大きいサイズの正面視直方体形状の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。具体的には、開閉扉 3 6 b は、下側の縁を軸として、上側が前側に向かって回転することによって開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入賞に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。

30

【0708】

V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v は、大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球を V 入賞ゾーン F V と非 V 入賞ゾーン F N V とに振り分ける装置である。V 入賞ゾーン F V は、遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行させることのできる領域である。非 V 入賞ゾーン F N V は、高確率モードへの移行を行うことのできない外れ領域である。V 入賞ゾーン F V または非 V 入賞ゾーン F N V を通過した遊技球は、その後、遊技盤 3 0 の背面側へ送られる。振り分けは、遊技者の技量に応じてなされるものであり、技量が高ければ、V 入賞ゾーン F V に遊技球を送ることが可能となる。

40

【0709】

本実施形態では、大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した場合に、払出装置 7 1（図 7 3）によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、V 入賞ゾーン F V と非 V 入賞ゾーン F N V とのいずれに振り分けられた場合にも、1 個の遊技球の入球に対

50

して同じ15個の遊技球が払い出される。なお、V入賞ゾーンF Vに入球した場合と非V入賞ゾーンF N Vに入球した場合とで、払出装置71によって払い出される遊技球の数が異なる構成としてもよい。V入賞ゾーンF Vの下方には、V入賞ゾーンF Vがこの位置にあること示す「V」という文字が刻印されている。V獲得チャレンジ機構部36vの詳細な構成については、後述する。

【0710】

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

【0711】

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

【0712】

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

【0713】

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

【0714】

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

【0715】

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

【0716】

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

【0717】

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

技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【０７１８】

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

【０７１９】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

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

【０７２３】

図７５は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図７５（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図７５（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０７２４】

図７５（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７５（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図７５（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロール

する各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されことなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【0725】

ここで、「遊技回」とは、第 1 図柄表示部 37a または第 2 図柄表示部 37b の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれかの入賞に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 10 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれかの入賞に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 41 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【0726】

さらに、図 75 (b) に示すように、図柄表示装置 41 の表示面 41a には、第 1 保留表示領域 Ds1 と、第 2 保留表示領域 Ds2 とが表示される。第 1 保留表示領域 Ds1 には、第 1 始動口 33 への入賞に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 Ds2 には、第 2 始動口 34 への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【0727】

《2-2》V 獲得チャレンジ機構部 36v の構成：

図 76 は、V 獲得チャレンジ機構部 36v を示す説明図である。図中における X 軸正方向は遊技盤 30 の正面視右側を示し、Y 軸正方向は遊技盤 30 の上側を示し、Z 軸正方向は遊技盤 30 の前側を示す。つまり、X 軸方向は遊技盤 30 の正面視右左方向を示し、Y 軸方向は遊技盤 30 の上下方向を示し、Z 軸方向は遊技盤 30 の前後方向を示す。X 軸、Y 軸、Z 軸は、互いに直交する三軸である。以下、X 軸正方向を「+X 方向」と呼び、X 軸負方向を「-X 方向」と呼び、Y 軸正方向を「+Y 方向」と呼び、Y 軸負方向を「-Y 方向」と呼び、Z 軸正方向を「+Z 方向」と呼び、Z 軸負方向を「-Z 方向」と呼ぶ。

【0728】

V 獲得チャレンジ機構部 36v は、第 1 通路 210 と、クルーン 220 と、第 2 通路 300 と、非 V 入賞口シャッター 350 と、を備える。第 1 通路 210 と第 2 通路 300 とは、透明または半透明な樹脂製部材によって構成されている。

【0729】

第 1 通路 210 は、+Y 方向側の端部に入球口 210a を有し、入球口 210a とは反対の側の端部に排球口 210b を有し、入球口 210a から排球口 210b へ遊技球が流通可能な通路である。第 1 通路 210 は、途中で折れ曲がった形状を有する。

【0730】

10

20

30

40

50

第1通路210において折れ曲がった部分より上流側である第1通路上流側部分211は、遊技盤30の正面視においてはY軸方向に沿って伸びている。第1通路上流側部分211の上端に位置する入球口210aは、大入賞口36aに通じており、第1通路上流側部分211は大入賞口36aと連通している。図76において、第1通路上流側部分211は破線にて示されているが、これは、Z軸方向において大入賞口36aが形成されている面よりも裏側（-Z方向側）に上記の破線で示される部分が形成されているためである。なお、入球口210aは、弱右打ち通路P1の下側の開口端P1bに対して、-Y方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【0731】

第1通路210において折れ曲がった部分より下流側である第1通路下流側部分212は、正面視においては折れ曲がった部分から左下方向（すなわち、-X方向かつ-Y方向）に向かって伸びており、右側面視においては折れ曲がった部分から前下（すなわち、+Z方向かつ-Y方向）に向かって伸びている。大入賞口36aから入球口210aに入球した遊技球は、第1通路上流側部分211を通り、続いて第1通路下流側部分212を通り、第1通路下流側部分212の下流側の端部である排球口210bから排出される。

【0732】

第1通路210の-Y方向側に、クルーン220が配設されている。クルーン220は、金属製部材によって構成されている。クルーン220は、底側に向けて縮径しつつ下降傾斜する内壁220aを有する皿形状であり、底に一つの孔220bが穿設されている。排球口210bから落下した遊技球は、クルーン220によって受け止められ、内壁220aを周回しながら流下し、孔220bに流入する。このようにして、クルーン220は、受けた遊技球を一定時間停留させることができる。なお、遊技者は、クルーン220内の遊技球の流れを観察することによって、孔220bに遊技球が流入するタイミングを計ることができる。

【0733】

第2通路300は、本線通路部310と、クルーン220の孔220bと本線通路部310との間を連通するための連通路部320と、本線通路部310から分岐した分岐通路部330と、を備える。

【0734】

本線通路部310は、+Y方向側の端部に入球口310aを有し、-Y方向側の端部に排球口310bを有し、入球口310aから排球口310bへ遊技球が流通可能な通路である。本線通路部310は、上流側に位置する本線通路上流側部分311と、中流側に位置する本線通路中流側部分312と、下流側に位置する本線通路下流側部分313と、に区分けされる。

【0735】

本線通路上流側部分311は、遊技盤30の正面視においてはY軸方向に沿って伸びている。本線通路上流側部分311の上端に位置する入球口310aは、大入賞口36aに通じており、本線通路上流側部分311は大入賞口36aと連通している。図76において、本線通路上流側部分311の一部は破線にて示されているが、これは、Z軸方向において大入賞口36aが形成されている面よりも裏側（-Z方向側）にその一部が形成されているためである。なお、入球口310aは、強右打ち通路P2の下側の開口端P2bに対して、-Y方向、すなわち鉛直下方に位置している。

【0736】

本線通路中流側部分312は、本線通路上流側部分311に続く部分であり、上流側から下流側に向かって左下方向（すなわち、-X方向かつ-Y方向）に伸びている。

【0737】

本線通路下流側部分313は、本線通路中流側部分312に続く部分であり、Y軸方向に沿って伸び、-Y方向側の端部に排球口310bを有する。本線通路下流側部分313の中心軸方向がクルーン220の孔220bの中心軸方向と一致するように、本線通路下流側部分313の位置は定められている。

10

20

30

40

50

【0738】

連通路部320は、Y軸方向に沿って延び、+Y方向側の端部がクルーン220の孔220bと接続され、-Y方向側の端部が本線通路部310と接続されている。これによって、クルーン220の孔220bから本線通路下流側部分313の排球口310bまでY軸方向に沿った遊技球の流路が構成される。

【0739】

分岐通路部330は、本線通路中流側部分312と本線通路下流側部分313との境い部分に連結されており、途中で折れ曲がった形状を有する。この折れ曲がった部分によって、分岐通路部330は、上流側に位置する分岐通路上流側部分331と、下流側に位置する分岐通路下流側部分332と、に区分けされる。

10

【0740】

分岐通路上流側部分331は、本線通路中流側部分312と同じ方向に延びている。分岐通路下流側部分332は、Y軸方向に沿って延び、-Y方向側の端部に排球口330bを有する。

【0741】

本実施形態では、本線通路部310の排球口310bの周辺が先に説明した非V入賞ゾーンFNVに定められており、分岐通路部330の排球口330bの周辺が先に説明したV入賞ゾーンFVに定められている。非V入賞ゾーンFNVを通過して排球口310bに入球した遊技球、およびV入賞ゾーンFVを通過して排球口330bに入球した遊技球は、遊技盤30の背面側に送られる。

20

【0742】

非V入賞口シャッター350は、本線通路下流側部分313の上端(+Y軸方向の端部)に設けられており、開放状態にある場合に本線通路下流側部分313への遊技球の侵入を許可し、閉鎖状態にある場合に本線通路下流側部分313への遊技球の侵入を禁止する。このため、非V入賞口シャッター350が開放状態にある場合には、本線通路下流側部分313の上端まで流れてきた遊技球は、本線通路下流側部分313に振り分けられ、非V入賞ゾーンFNVに送られる。非V入賞口シャッター350が閉鎖状態にある場合には、本線通路下流側部分313の上端まで流れてきた遊技球は、分岐通路部330に振り分けられ、V入賞ゾーンFVに送られる。

【0743】

30

本実施形態において、大入賞口36aと接続されている通路は、第1通路210と第2通路300だけである。このため、大入賞口36aに流入した遊技球は、第1通路210と第2通路300とのうちのいずれかに送られる。具体的には、遊技盤30の正面視において第1通路210の入球口210aが弱右打ち通路P1の開口端P1bの鉛直下方に位置することから、弱右打ち通路P1から送られ大入賞口36aに入球した遊技球は、第1通路210に高い確率で送られる。遊技盤30の正面視において第2通路300の入球口310aが強右打ち通路P2の下側の開口端P2bの鉛直下方に位置することから、強右打ち通路P2から送られ大入賞口36aに入球した遊技球は、第2通路300に高い確率で送られる。

【0744】

40

第1通路210の入球口210a付近には、遊技球を検知する検知センサー(以下、第1通路検知センサーと呼ぶ)SP1が設けられており、第1通路検知センサーSP1によって、第1通路210への遊技球の入球を検知することができる。第2通路300の入球口310a付近には、遊技球を検知する検知センサー(以下、第2通路検知センサーと呼ぶ)SP2が設けられており、第2通路検知センサーSP2によって、第2通路300への遊技球の入球を検知することができる。第2通路300における分岐通路部330の排球口330b付近には、遊技球を検知する検知センサー(以下、V入賞ゾーン検知センサーと呼ぶ)SP3が設けられており、V入賞ゾーン検知センサーSP3によって、V入賞ゾーンFVへの遊技球の入球を検知することができる。

【0745】

50

各検知センサーSP1～SP3の検知信号は、主制御装置60（図73）に送られる。主制御装置60（図73）は、第1通路検知センサーSP1の検知信号と第2通路検知センサーSP2の検知信号とに基づいて、非V入賞口シャッター350の開閉時期を定めて、非V入賞口シャッター350の開閉を指示する。また、主制御装置60（図73）は、V入賞ゾーン検知センサーSP3の検知信号から、V入賞ゾーンFVへ遊技球が入球したと判断された場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを高確率モードに移行する処理を行う。主制御装置60で行なうこれらの処理については、後ほど詳述する。

【0746】

《2-3》遊技機の電氣的構成：

10

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

【0747】

図77は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【0748】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

20

【0749】

主制御基板61には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88（図73）がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

30

【0750】

また、主制御基板61の入力ポートには、各入球口に設けられた遊技球検知センサーが接続されている。具体的には、第1始動口33に入球した遊技球を検知する第1始動口検知センサー67bと、第2始動口34に入球した遊技球を検知する第2始動口検知センサー67cと、スルーゲート35を通過した遊技球を検知するスルーゲート検知センサー67dと、上述したV獲得チャレンジ機構部36vに備えられる検知センサーSP1～SP3が接続されている。V獲得チャレンジ機構部36vに備えられる検知センサーSP1～SP3のうちの第1通路検知センサーSP1および第2通路検知センサーSP2は、大入賞口36aに入球した遊技球を検知するセンサーとしても機能する。主制御基板61のMPU62は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が始動口や入賞口に入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。また、V獲得チャレンジ機構部36vの第1通路210への入

40

50

球、および第2通路300への入球に基づいて、非V入賞口シャッター350の開閉を制御する。

【0751】

主制御基板61の出力ポートには、可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作させる可変入賞駆動部36cと、第2始動口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34bと、非V入賞口シャッター350を開閉動作させる非V入賞口シャッター駆動部36dと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【0752】

具体的には、MPU62は、開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが開閉されるように可変入賞駆動部36cの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU62は、電動役物34aが開放されるように電動役物駆動部34bの駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。また、開閉実行モードの1ラウンド目において、非V入賞口シャッター350が開閉されるように非V入賞口シャッター駆動部36dの駆動制御を実行する。非V入賞口シャッター駆動部36dの駆動制御については、後ほど詳述する。

【0753】

また、主制御基板61の出力ポートには、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。具体的には、一般入賞口32への入球を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口33への入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、大入賞口36aへの入球を特定した場合には15個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置71を制御して賞球の払出を行う。

【0754】

払出制御装置70には、発射制御装置80が接続されている。発射制御装置80は、遊技球発射機構81の発射制御を行う。遊技球発射機構81は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置80には、操作ハンドル25と、遊技球発射ボタン26とが接続されている。上述のように、操作ハンドル25は、タッチセンサー25aと、ウェイトボタン25bと、可変抵抗器25cとを備える。遊技者が操作ハンドル25を握ることによって、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン26は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル25の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル25の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【0755】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

10

20

30

40

50

【0756】

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

【0757】

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

【0758】

図78は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタC1が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

【0759】

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

【0760】

各カウンタC1～C3、CINI、CS、C4は、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

【0761】

RAM64には、保留情報記憶エリア64bと、判定処理実行エリア64cとが設けられている。保留情報記憶エリア64bには、第1保留エリアRaと第2保留エリアRbとが設けられている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および変動種別カウンタCSの各値が保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに時系列的に記憶される。また、第2始動口34に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3および変動種別カウンタCSの各値が保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに時系列的に記憶される。

【0762】

大当たり乱数カウンタC1の詳細について説明する。大当たり乱数カウンタC1は、上述のように当たり抽選に用いられる。大当たり乱数カウンタC1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、大当たり乱数カウンタC1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCINIの

値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～1199）。

【0763】

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

【0764】

第1保留エリアR aに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアA Eに移動し、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、判定処理実行エリア64cの実行エリアA Eに移動し、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【0765】

本実施形態のパチンコ機10においては、第1保留エリアR aまたは第2保留エリアR bに記憶された大当たり乱数カウンタC 1の値は、第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア64cの実行エリアA Eに移動する。そして、実行エリアA Eに移動した大当たり乱数カウンタC 1は、ROM 63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【0766】

次に、大当たり種別カウンタC 2の詳細について説明する。大当たり種別カウンタC 2は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタC 2は、0～39の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0767】

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

【0768】

上述したように、MPU 62は、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア64cに記憶されている大当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、MPU 62は、これらの大当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 63の停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【0769】

次に、リーチ乱数カウンタC 3の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタC 3は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタC 3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【0770】

リーチ乱数カウンタC 3は定期的に更新され、その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアR aに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアR bに記憶される。第1保留エリアR aに記憶されたリーチ乱数カウンタC 3の値は、

判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、ROM 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、ROM 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、MPU 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【0771】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 7 5 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【0772】

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

【0773】

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

【0774】

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

【0775】

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

、C 4 = 0 , 1 であれば、電動役物 3 4 a を開放状態に制御し、C 4 = 2 ~ 4 6 5 であれば、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に維持する。

【 0 7 7 6 】

なお、第 1 保留エリア R a および第 2 保留エリア R b に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値、大当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ乱数カウンタ C 3 の値および変動種別カウンタ C 5 の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【 0 7 7 7 】

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

【 0 7 7 8 】

図 7 9 は、第 1 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 7 9 (a) は第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 7 9 (b) は第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【 0 7 7 9 】

図 7 9 (a) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値（5 ~ 1 1 9 9 ）が外れである。一方、図 7 9 (b) に示すように、第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値（1 6 ~ 1 1 9 9 ）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【 0 7 8 0 】

図 8 0 は、第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 8 0 (a) は第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 8 0 (b) は第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【 0 7 8 1 】

図 8 0 (a) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値（5 ~ 1 1 9 9 ）が外れである。一方、図 8 0 (b) に示すように、第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値（1 6 ~ 1 1 9 9 ）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【 0 7 8 2 】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして

設定されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【0783】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【0784】

「小当たり」とは、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

10

【0785】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉扉 36b の開放回数 (ラウンド数)

(2) 開閉実行モードにおける V 獲得チャレンジ機構部 36 の非 V 入賞口シャッター 350 の開閉制御の態様

20

(3) 開閉実行モード終了後のサポートモード (低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード)

【0786】

上記の (2) 開閉実行モードにおける V 獲得チャレンジ機構部 36 の非 V 入賞口シャッター 350 の開閉制御の態様として、可変入賞装置 36 が備える V 獲得チャレンジ機構部 36 の非 V 入賞口シャッター 350 の開閉パターン (以下、単に「開閉パターン」とも呼ぶ) を複数種類設け、大当たりの種類毎に 1 種類または複数種類の開閉パターンが対応して設定されてもよい。非 V 入賞口シャッター 350 の開閉パターンによって、V 獲得チャレンジ機構部 36 v における V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球の難しさを調整することができる。本実施形態では、以下の 3 つの開閉パターンを用意した。

30

【0787】

- ・ V 入賞ゾーン F V へ遊技球を入れることが実質的に不可能な V 入賞不可閉開パターン。
- ・ V 入賞ゾーン F V へ遊技球を入れることが可能であるが、入れることが難しい V 入賞高難度閉開パターン。

- ・ V 入賞ゾーン F V へ遊技球を入れることが可能であり、入れることが V 入賞高難度閉開パターンより容易な V 入賞低難度閉開パターン。

【0788】

各閉開パターンの具体的な態様、および大当たりの種類に対する第 1 ないし第 3 の閉開パターンの割り振りについては、後ほど詳しく説明する。

【0789】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタ C 2 を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM 63 の振分テーブル記憶エリア 63b に振分テーブルとして記憶されている。

40

【0790】

図 81 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 81 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 81 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

50

【 0 7 9 1 】

図 8 1 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8 R 第 1 種大当たり、及び、8 R 第 2 種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「 0 ~ 3 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 2 7 」が 8 R 第 1 種大当たりに対応し、「 2 8 ~ 3 9 」が 8 R 第 2 種大当たりに対応するように設定されている。

【 0 7 9 2 】

8 R 第 1 種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 8 回 (8 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける V 獲得チャレンジ機構部 3 6 の非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御の態様が V 入賞高難度閉開パターンまたは V 入賞低難度閉開パターンである。V 入賞高難度閉開パターンと V 入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に 8 R 第 1 種大当たりに対応した場合には、V 入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に 8 R 第 1 種大当たりに対応した場合には、V 入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

【 0 7 9 3 】

8 R 第 2 種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が 8 回 (8 ラウンド) であり、開閉実行モードにおける V 獲得チャレンジ機構部 3 6 の非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御の態様が V 入賞不可閉開パターンである。なお、V 入賞不可閉開パターンでは、上述したように、V 入賞ゾーン F V へ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮に V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。また、仮に V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球した場合には、高確率モードへの変更を行うことなく、エラーが発生した旨を報知するためにエラーメッセージが図柄表示装置 4 1 に表示される構成としてもよい。遊技者の不正によって V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球した可能性を否定できないことから、エラーメッセージが表示されるようにする。さらに、仮に V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなると共に、エラーメッセージが表示される構成としてもよい。なお、上述したエラーメッセージの表示は、警告音が発生させることに換えることができ、エラーが発生した旨を報知することができれば、どのような手段によるものでも良い。また、仮に V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球した場合には、パチンコ機の動作を停止する構成としても良い。

【 0 7 9 4 】

このように、第 1 種大当たりに対応した場合には、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 において V 入賞ゾーン F V へ遊技球を入れることが可能となる。このため、第 1 種大当たりに対応した場合、開閉実行モードにおいて、遊技者は、右打ち中に、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 において V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球を試みる遊技を行うことが好ましい。V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球をどのように試みるかについては、後述する。一方、第 2 種大当たりに対応した場合には、V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球は実質的にないことから、通常の右打ち、すなわち、操作ハンドル 2 5 (図 7 2) の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン 2 6 (図 7 2) を操作することによる遊技を行うことになる。

【 0 7 9 5 】

図 8 1 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 第 1 種大当たり、及び、8 R 第 2 種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「 0 ~ 3 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 2 7 」が 1 6 R 第 1 種大当たりに対

応し、「28～39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。

【0796】

16R第1種大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が16回（16ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞高難度閉開パターンまたはV入賞低難度閉開パターンである。V入賞高難度閉開パターンとV入賞低難度閉開パターンとのいずれが採用されるかは、大当たり種別以外のパラメータによって決定される。本実施形態では、低頻度サポートモード中に16R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞高難度閉開パターンが採用される。一方、高頻度サポートモード中に16R第1種大当たりに当選した場合には、V入賞低難度閉開パターンが採用される。そして、V入賞ゾーンFVに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

10

【0797】

8R第2種大当たりは、上述のように、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が8回（8ラウンド）であり、開閉実行モードにおけるV獲得チャレンジ機構部36の非V入賞口シャッター350の開閉制御の態様がV入賞不可閉開パターンである。なお、V入賞不可閉開パターンでは、上述したように、V入賞ゾーンFVへ遊技球を入れることが実質的に不可能であることから、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなることはないが、仮にV入賞ゾーンFVに遊技球が入球した場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。

20

【0798】

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

【0799】

なお、本実施形態においては、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの1回の開放、すなわち開閉扉36bが開いてから閉じるまでを1ラウンドとした。これに対して、他の態様として、1ラウンド中に開閉扉36bが複数回開放する態様を採用してもよい。

30

【0800】

本実施形態では、先に説明したように、大当たり種別として、8R第1種大当たり、8R第2種大当たり、16R第1種大当たりの3種類が用意されており、これらは上述したように先に説明した（1）、（2）についての態様またはモードに差異を設けるものであり、先に説明した（3）、すなわち、開閉実行モード終了後のサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）については差異を設けない構成であった。これに換えて、（3）についても差異を設ける構成としてもよい。例えば、8R第1種大当たり、および16R第1種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであり、8R第2種大当たりは、開閉実行モード終了後のサポートモードが低頻度サポートモードである構成としてもよい。

40

【0801】

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

【0802】

50

パチンコ機 10 には、開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34a のサポートモードの態様として、遊技領域 PA に対して遊技球の発射が同様の態様で継続されている状況と比較した場合に、第 2 始動口 34 の電動役物 34a が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【0803】

具体的には、本実施形態におけるパチンコ機 10 は、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタ C4 を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物 34a の 1 回の開放時間が長く設定されている。

10

【0804】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物 34a の開放状態が複数回発生する場合において、1 回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1 回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1 回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【0805】

20

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【0806】

図 82 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【0807】

図 82 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 82 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C4 の値として 2 ~ 465 の 464 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 233 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 34a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 4 秒である。

30

【0808】

図 82 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 82 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C4 の値として 0 ~ 461 の 462 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C4 の値として 462 ~ 465 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231 / 233 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 34a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 6 秒である。

40

【0809】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 34 への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

50

【 0 8 1 0 】

《 2 - 4 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【 0 8 1 1 】

図 8 3 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 7 7) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、C P U、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【 0 8 1 2 】

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

【 0 8 1 3 】

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

【 0 8 1 4 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

【 0 8 1 5 】

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

【 0 8 1 6 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御 (具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【 0 8 1 7 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 0 8 1 8 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 0 8 1 9 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に

10

20

30

40

50

記憶させる画像データを、キャラクタROM 106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【0820】

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

10

【0821】

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

【0822】

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

20

【0823】

《2-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

【0824】

主制御装置60において実行される処理の中には、V獲得チャレンジ機構部36vが有する非V入賞口シャッター350を開閉制御する処理が含まれる。まず、この開閉制御の概要について説明する。なお、V獲得チャレンジ機構部36vの構成は、図76を用いて先に説明した通りである。

30

【0825】

本実施形態では、非V入賞口シャッター350の開閉制御は、非V入賞口シャッター350を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、非V入賞口シャッター350を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである開閉シナリオに従って制御される。開閉シナリオは、3種類用意されている。3種類の開閉シナリオを順に説明する。

【0826】

<第1開閉シナリオ>

図84は、第1開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図84(a)は、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図84(b)は、第1通路検知センサーSP1のON状態・OFF状態の時間的な変化を示している。図84(c)は、第2通路検知センサーSP2のON状態・OFF状態の時間的な変化を示している。図84(d)は、非V入賞口シャッター350を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

40

【0827】

大当たりに当選していない通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）では、非V入賞口シャッター350は、開放状態である。低頻度サポートモード中において、第1種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが閉鎖状態から開放状態に移行して最初のラウンド遊技（以下、

50

単に「１ラウンド目」とも呼ぶ)が開始される(時刻 t_1)。こうした開閉実行モードにおいて、非 V 入賞口シャッター３５０の閉鎖条件が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行する。閉鎖条件は、下記の(i)、(ii)の通りである。

【０８２８】

(i) パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける１ラウンド目の実行中であること。

(ii) １ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。

上記２つの項目の両方が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態へ移行する。

【０８２９】

本実施形態では、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したことは、第１通路検知センサー SP_1 と第２通路検知センサー SP_2 との両方を用いて検知している。すなわち、第１通路検知センサー SP_1 と第２通路検知センサー SP_2 とのいずれかで、遊技球の入球を検知した場合に、大入賞口３６ａへ遊技球が入球したものと認定している。このため、(ii)の項目における「大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと」は「第１通路検知センサー SP_1 と第２通路検知センサー SP_2 とのいずれかで遊技球が１個、入球したこと」を意味し、「大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと」は「第１通路検知センサー SP_1 と第２通路検知センサー SP_2 との両方で検出した遊技球の個数の合計が２個となったこと」を意味する。

【０８３０】

図８４の例示では、時刻 t_1 で、開閉実行モードにおいて１ラウンド目が開始され、この開始された時(時刻 t_1)を起点として、時刻 t_2 で、第１通路検知センサー SP_1 によって大入賞口３６ａへの１個目の入球が検知され、時刻 t_4 で、第２通路検知センサー SP_2 によって大入賞口３６ａへの２個目の入球が検知される。時刻 t_2 と時刻 t_4 のそれぞれで、(i)、(ii)の項目の両方が成立することになり、非 V 入賞口シャッター３５０は開放状態から閉鎖状態へ移行する。

【０８３１】

非 V 入賞口シャッター３５０の開放条件は、以下のとおりである。

- ・(ii)で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合には、非 V 入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．０６秒間が経過したこと。
- ・(ii)で成立した条件が大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合には、非 V 入賞口シャッター３５０が閉鎖状態で０．２秒間が経過したこと。

上記２つのうちのいずれかが成立した場合に、非 V 入賞口シャッター３５０は閉鎖状態から開放状態へ移行する(時刻 t_3 、 t_5)。

【０８３２】

上記の開放条件によれば、(ii)で成立した条件が大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター３５０は０．０６秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。０．０６秒の閉鎖時間では、本線通路下流側部分３１３(図７６)への遊技球の落下を阻止することができず、実質的に、非 V 入賞口シャッター３５０は、遊技球を分岐通路部３３０(図７６)側に案内することができない。すなわち、本実施形態では、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時にも、非 V 入賞口シャッター３５０を開放状態から閉鎖状態へ移行しているが、閉鎖時間は極めて短い時間であり、実質的に遊技球を分岐通路部３３０側に案内することはできない構成となっている。なお、この構成に対して、他の形態として、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

【０８３３】

上記の開放条件によれば、大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したことである場合に

、非V入賞口シャッター350は0.2秒、閉鎖することになる。この0.2秒の間に、非V入賞口シャッター350は、遊技球を分岐通路部330側に案内することが可能となる。なお、閉鎖時間は、0.2秒間に換えて、0.4秒未満の他の時間（例えば、0.3秒）としてもよい。0.4秒未満とした理由は、後述する。

【0834】

本実施形態では、第1開閉シナリオは、主制御基板61に含まれるROM63の開閉シナリオ記憶エリア63gに記憶される。主制御基板61のMPU62は、低頻度サポートモード中に第1種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、ROM63の開閉シナリオ記憶エリア63gから第1開閉シナリオを読み出し、読み出した第1開閉シナリオに従って、非V入賞口シャッター350の開閉制御を行う。

10

【0835】

遊技者は、大当たりに当選していない通常状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）で左打ち中に、第1種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの1ラウンド目において、下記の（イ）、（ロ）の手順で操作を行うことで、V獲得チャレンジ機構部36vにおいて、遊技球をV入賞ゾーンFVに入れることが可能となる。

【0836】

（イ）操作ハンドル25（図72）の回動操作量を調整して（すなわち、弱右打ち操作を行って）、弱右打ち通路P1（図74）へ遊技球を1個入れる。

弱右打ち通路P1へ入った遊技球は、大入賞口36a（図76）から第1通路210を通過して、排球口210bから排出される。その後、図85に示すように、排球口210bから排出された遊技球B1は、クルーン220によって受け止められ、内壁220aを周回しながら流下する。続いて、図86に示すように、遊技球B1は孔220bに流入する。なお、クルーン220において遊技球が保持される時間は、例えば数秒～数十秒というように、遊技球発射機構81の遊技球の発射間隔である0.6秒に比べて極めて長い。

20

【0837】

（ロ）操作ハンドル25（図72）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン26（図72）を操作することによって（すなわち、強右打ち操作を行って）、強右打ち通路P2へ遊技球を1個入れる。

【0838】

第1開閉シナリオによれば、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに2個の遊技球が入球した時に同期して、非V入賞口シャッター350が閉鎖状態に移行することから、遊技者は、強右打ち通路P2へ入れた遊技球B2が第2通路300へ入球するタイミングが、（イ）によって弱右打ち通路P1へ入れた遊技球B1がクルーン220の孔220bに流入するタイミングと一致するように（図86参照）、強右打ち通路P2へ遊技球B2を入れるタイミングを調整する。図84を用いて説明すると、時刻t2で検知された第1通路210に入球した遊技球がクルーン220に達するまでの期間が時刻t2から時刻t4までの期間と一致するように、強右打ち通路P2へ遊技球B2を入れるタイミングを調整する。このようにして、非V入賞口シャッター350が閉鎖状態に移行するタイミングを計ることによって、図87に示すように、（イ）の操作によって弱右打ち通路P1へ入れた遊技球B1は、閉鎖状態にある非V入賞口シャッター350によって、本線通路下流側部分313への侵入が阻止されて分岐通路部330に誘導される。この結果、弱右打ち通路P1へ入れた遊技球B1をV入賞ゾーンFVに入れることが可能となる。なお、上記のように構成された第1開閉シナリオは、先に説明したV入賞高難度閉閉パターンを実現するためのものである。

30

40

【0839】

第1開閉シナリオでは、前述したように、1ラウンド目において、弱右打ち通路P1へ遊技球を1個入球し、その後、強右打ち通路P2へ遊技球を1個入球することによって、V入賞ゾーンFVへの入球（V入賞）を狙うことができるが、他の操作によっても、V入賞を狙うことができる。具体的には、1ラウンド目において、弱右打ち通路P1へ遊技球を1個入球し、その後、再び、弱右打ち通路P1へ遊技球を1個入球することによっても

50

、V入賞を狙うことができる。

【0840】

なお、本実施形態では、1ラウンド目における大入賞口36aへの遊技球の最初の入球が、強右打ち通路P2による場合には、V入賞ゾーンFVに遊技球を入れることが不可能な構成となっている。V入賞ゾーンFVに遊技球を入れることができないのは、次のような理由である。

【0841】

V獲得チャレンジ機構部36vの第2通路300は、入球口310aに入球してから非V入賞口シャッター350の上部に到達するまでに0.4秒かかる内部構造となっている。その上、遊技球発射機構81からは0.6秒間隔で遊技球が発射される。このため、第2通路300の入球口310aに最初に入球した遊技球は、次に発射された遊技球が大入賞口36aに入球して非V入賞口シャッター350が閉鎖状態となるより前に非V入賞口シャッター350の位置まで到達してしまうことになる。したがって、非V入賞口シャッター350が閉鎖状態となったときには、最初の遊技球は本線通路下流側部分313へ落下してしまい、V入賞ゾーンFVに入球することはない。

【0842】

また、第2通路300は、入球口310aに入球してから非V入賞口シャッター350に到達するまでに0.4秒かかる内部構造となっており、非V入賞口シャッター350の閉鎖時間は0.2秒というように、0.4秒より短い時間に設定されていることから、大入賞口36aに2個目に入球した遊技球が、当該遊技球の入球によって非V入賞口シャッター350を閉鎖状態に移行して、V入賞ゾーンFVに入球することがない。このように、本実施形態では、強右打ち通路P2へ遊技球を連続して入球するだけでは、V入賞を狙うことができない。

【0843】

<第2開閉シナリオ>

図88は、第2開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図88(a)は、大入賞口36aを開閉する開閉扉36bの開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図88(b)は、第1通路検知センサーSP1のON状態・OFF状態の時間的な変化を示している。図88(c)は、第2通路検知センサーSP2のON状態・OFF状態の時間的な変化を示している。図88(d)は、非V入賞口シャッター350を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

【0844】

第2種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉36bが閉鎖状態から開放状態に移行して1ラウンド目が開始される(時刻t11)。こうした開閉実行モードにおいて、非V入賞口シャッター350の閉鎖条件が成立した場合に、非V入賞口シャッター350を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第2開閉シナリオの閉鎖条件は、下記の(iii)、(iv)の通りである。

【0845】

(iii)パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける1ラウンド目の実行中であること。

(iv)1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球したこと。

上記2つの項目の両方が成立した場合に、非V入賞口シャッター350は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【0846】

図88の例示では、時刻t11で、開閉実行モードにおいて1ラウンド目が開始され、この開始された時(時刻t1)を起点として、時刻t12で、第1通路検知センサーSP1によって大入賞口36aへの1個目の入球が検知される。この時刻t12で、(iii)、(iv)の項目の両方が成立することになり、非V入賞口シャッター350は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【0847】

非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開放条件は、以下のとおりである。

- ・非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態で 0 . 0 6 秒間が経過したこと。

上記の条件が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は閉鎖状態から開放状態に移行する（時刻 t 1 3 ）。

【 0 8 4 8 】

上記の開放条件によれば、大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は 0 . 0 6 秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第 2 開閉シナリオによれば、第 1 開閉シナリオの場合と同様に、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することはできない。なお、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

10

【 0 8 4 9 】

上記のように構成された第 2 開閉シナリオでは、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に実質的に遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することはできず、また、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 2 個目以降に遊技球が入球したときに非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖されることはないことから、1 ラウンド目において、V 入賞ゾーン F V へ遊技球を入れることができない。第 2 開閉シナリオは、先に説明した V 入賞不可開閉パターンを実現するためのものである。

20

【 0 8 5 0 】

本実施形態では、第 2 開閉シナリオは、主制御基板 6 1 に含まれる R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g に記憶される。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、第 2 種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g から第 2 開閉シナリオを読み出し、読み出した第 2 開閉シナリオに従って、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御を行う。

【 0 8 5 1 】

< 第 3 開閉シナリオ >

図 8 9 は、第 3 開閉シナリオを説明するためのタイミングチャートである。図 8 9 (a) は、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b の開放状態・閉鎖状態の時間的な変化を示している。図 8 9 (b) は、第 1 通路検知センサー S P 1 の O N 状態・O F F 状態の時間的な変化を示している。図 8 9 (c) は、第 2 通路検知センサー S P 2 の O N 状態・O F F 状態の時間的な変化を示している。図 8 9 (d) は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖状態・開放状態の時間的な変化を示している。

30

【 0 8 5 2 】

高頻度サポートモード中において、第 1 種大当たりに当選した場合に、開閉実行モードに移行するが、この開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が閉鎖状態から開放状態に移行して 1 ラウンド目が開始される（時刻 t 2 1 ）。こうした開閉実行モードにおいて、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖条件が成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放状態から閉鎖状態へ移行する。第 3 開閉シナリオの閉鎖条件は、第 1 開閉シナリオの閉鎖条件と同一である。すなわち、第 3 開閉シナリオの閉鎖条件は、先に説明した (i)、(i i) の両方を満たすことである。

40

【 0 8 5 3 】

図 8 9 の例示では、時刻 t 2 1 で、開閉実行モードにおいて 1 ラウンド目が開始され、この開始された時（時刻 t 2 1 ）を起点として、時刻 t 2 2 で、第 1 通路検知センサー S P 1 によって大入賞口 3 6 a への 1 個目の入球が検知され、時刻 t 2 4 で、第 2 通路検知センサー S P 2 によって大入賞口 3 6 a への 2 個目の入球が検知される。時刻 t 2 2 と時刻 t 2 4 のそれぞれで、(i)、(i i) の項目の両方が成立することになり、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 0 8 5 4 】

50

非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開放条件は、下記のとおりである。

- ・ (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合には、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態で 0 . 0 6 秒間が経過したこと。
- ・ (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したことである場合には、開閉実行モードの 1 ラウンド目が終了したこと。

上記 2 つのうちのいずれかが成立した場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は閉鎖状態から開放状態に移行する (時刻 t 2 3 , t 2 5) 。

【 0 8 5 5 】

上記の第 3 開閉シナリオの開放条件によれば、大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球したことである場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は 0 . 0 6 秒と極めて短い時間だけ閉鎖することになる。このため、第 3 開閉シナリオによれば、第 1 開閉シナリオの場合と同様に、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、実質的に遊技球を分岐通路部 3 3 0 側に案内することはできない。なお、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が極めて短い時間だけ閉鎖する構成に換えて、1 ラウンド目が開始されてから大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球した時に、閉鎖状態への移行を全く行わない構成としても良い。

10

【 0 8 5 6 】

また、開放条件の 2 つめの項目は、上述した内容に換えて、「 (ii) で成立した条件が大入賞口 3 6 a に 2 個の遊技球が入球したことである場合には、2 個目の遊技球が入球した時から、開閉実行モードの 1 ラウンド目が終了するに十分な予め定められた時間 (例えば、1 分とか 2 分) が経過したこと。」としても良い。

20

【 0 8 5 7 】

上記のように構成された第 3 開閉シナリオは、先に説明した V 入賞低難度閉閉パターンを実現するためのものである。強右打ち操作のみ (1 球目は弱右打ち操作で、2 球目は強右打ち操作でも可能であるが、強右打ち操作のみでも可能) によって非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態に移行した後は、1 ラウンド目が終了するまで、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は閉鎖状態を維持する。したがって、高頻度サポートモード中に第 1 種大当たりに当選した場合には、強右打ち操作を行なうだけで、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入れることが可能となる。

30

【 0 8 5 8 】

本実施形態では、第 3 開閉シナリオは、主制御基板 6 1 に含まれる R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g に記憶される。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、高頻度サポートモード中に第 1 種大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいて、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 g から第 3 開閉シナリオを読み出し、読み出した第 3 開閉シナリオに従って、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉制御を行う。

【 0 8 5 9 】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。M P U 6 2 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

40

【 0 8 6 0 】

< タイマ割込み処理 >

図 9 0 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的 (例えば 2 m s e c 周期) に起動される。

【 0 8 6 1 】

ステップ S h 0 1 0 1 では、各種検知センサ 6 7 b ~ 6 7 d , S P 1 ~ S P 3 の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサ 6 7 b ~ 6 7 d , S P 1 ~ S P 3 の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報 (入球

50

検知情報)を保存する。その後、ステップS h 0 1 0 2に進む。

【0862】

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

【0863】

ステップS h 0 1 0 3では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および電動役物開放カウンタC 4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、および電動役物開放カウンタC 4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 4の更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS h 0 1 0 4に進む。なお、変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理(図94)において、その値を更新する。

【0864】

ステップS h 0 1 0 4では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS h 0 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS h 0 1 0 4を実行した後、ステップS h 0 1 0 5に進む。

【0865】

ステップS h 0 1 0 5では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS h 0 1 0 5のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS h 0 1 0 5を実行した後、M P U 6 2はタイマ割込み処理を終了する。

【0866】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図90:S h 0 1 0 4)として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【0867】

図91は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS h 0 2 0 1では、遊技球が第1始動口33に入球(始動入球)したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS h 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には(S h 0 2 0 1:Y E S)、ステップS h 0 2 0 2に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS h 0 2 0 3に進む。

【0868】

ステップS h 0 2 0 3では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS h 0 2 0 4に進む。

【0869】

ステップS h 0 2 0 4では、第1保留エリアR aの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R a N(以下、第1始動保留個数R a Nともいう)を読み出し、当該第1始動保留個数R a Nを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数R a Nは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS h 0 2 0 9に進む。

【0870】

ステップS h 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には(S h 0 2 0 1:N O)、ステップS h 0 2 0 5に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【0871】

10

20

30

40

50

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

【 0 8 7 2 】

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

【 0 8 7 3 】

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

【 0 8 7 4 】

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

【 0 8 7 5 】

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

【 0 8 7 6 】

ステップ S h 0 2 1 2 では、ステップ S h 0 1 0 3 (図 9 0) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および通常処理 (図 9 4) において更新している変動種別カウンタ C S の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S h 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S h 0 1 0 3 (図 9 0) にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S h 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S h 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S h 0 2 1 3 に進む。

【 0 8 7 7 】

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

10

20

30

40

50

4に進む。

【0878】

ステップSh0214では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、および変動種別カウンタCSの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【0879】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図94：ステップSh0502）において音声発光制御装置90に送信される。

10

【0880】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

20

【0881】

主制御装置60のMPU62は、ステップSh0214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【0882】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図91：Sh0213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【0883】

図92は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【0884】

ステップSh0301では、始動口用の入球処理（図91）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を読み出す。その後、ステップSh0302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に実行される当たり抽選の抽選結果を判定することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

40

【0885】

ステップSh0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Sh0302：YES）、ステップSh0303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSh0305に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値

50

の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【0886】

一方、ステップSh0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(S h 0 3 0 2 : N O)、ステップSh0304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSh0305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【0887】

ステップSh0305では、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(S h 0 3 0 5 : Y E S)、ステップSh0306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSh0307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSh0307を実行した後、ステップSh0308に進む。

【0888】

ステップSh0308では、振分テーブルを参照した結果、今回読み出した大当たり種別カウンタC2の値が、第1種大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSh0308において、第1種大当たりに対応していると判定した場合には(S h 0 3 0 8 : Y E S)、ステップSh0309に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに第1種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSh0308において、第1種大当たりに対応していないと判定した場合には(S h 0 3 0 8 : N O)、ステップSh0310に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに第2種大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【0889】

ステップSh0305において、今回読み出した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(S h 0 3 0 5 : N O)、ステップSh0311に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を読み出す。その後、ステップSh0312に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSh0313に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回読み出したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【0890】

ステップSh0313において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(S h 0 3 1 3 : Y E S)、ステップSh0314に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSh0313において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(S h 0 3 1 3 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【0891】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図90: S h 0 1 0 5)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0892】

図93は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップSh0401では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップSh0401において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には(S h 0 4 0 1 : Y E S

10

20

30

40

50

)、ステップ S h 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S h 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S h 0 4 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【 0 8 9 3 】

ステップ S h 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S h 0 4 0 2 : Y E S)、ステップ S h 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S h 0 4 0 4 に進む。

10

【 0 8 9 4 】

ステップ S h 0 4 0 4 では、ステップ S h 0 1 0 3 (図 9 0) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 0 8 9 5 】

一方、ステップ S h 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S h 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 0 8 9 6 】

20

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 0 8 9 7 】

図 9 4 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S h 0 5 0 2 に進む。

30

【 0 8 9 8 】

ステップ S h 0 5 0 2 では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S h 0 5 0 2 を実行した後、ステップ S h 0 5 0 3 に進む。

【 0 8 9 9 】

ステップ S h 0 5 0 3 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S h 0 5 0 4 に進む。

40

【 0 9 0 0 】

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

【 0 9 0 1 】

50

ステップ S h 0 5 0 6 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S h 0 5 0 7 に進む。

【 0 9 0 2 】

ステップ S h 0 5 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S h 0 5 0 8 に進む。

【 0 9 0 3 】

ステップ S h 0 5 0 8 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S h 0 5 0 2 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S h 0 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S h 0 5 0 8 : N O）、ステップ S h 0 5 0 9 及びステップ S h 0 5 1 0 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S h 0 5 0 9 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S h 0 5 1 0 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S h 0 5 0 8 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S h 0 5 0 8 : Y E S）、ステップ S h 0 5 0 2 に戻り、ステップ S h 0 5 0 2 からステップ S h 0 5 0 7 までの各処理を実行する。

【 0 9 0 4 】

なお、ステップ S h 0 5 0 2 からステップ S h 0 5 0 7 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 0 9 0 5 】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 9 4 : S h 0 5 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 9 0 6 】

図 9 5 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

【 0 9 0 7 】

ステップ S h 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S h 0 6 0 1 : Y E S）、ステップ S h 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S h 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S h 0 6 0 1 : N O）、ステップ S h 0 6 0 2 に進む。

【0908】

ステップSh0602では、メイン表示部45が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける変動表示中フラグ記憶エリアの変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。変動表示中フラグは、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

【0909】

ステップSh0602において、メイン表示部45が変動表示中でないと判定した場合には(S h 0 6 0 2 : N O)、ステップSh0603～ステップSh0606の遊技回開始用処理に進む。ステップSh0603では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSh0603において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には(S h 0 6 0 3 : Y E S)、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップSh0603において、合計保留個数CRNが「0」でないと判定した場合には(S h 0 6 0 3 : N O)、ステップSh0604に進む。

【0910】

ステップSh0604では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されているデータを変動開始後の状態に設定するためのデータ設定処理を実行し、ステップSh0605に進む。データ設定処理の詳細は後述する。

【0911】

ステップSh0605では、メイン表示部45における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSh0605を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【0912】

一方、ステップSh0602において、メイン表示部45が変動表示中であると判定した場合には(S h 0 6 0 2 : Y E S)、ステップSh0606～ステップSh0610の遊技回進行用処理に進む。

【0913】

ステップSh0606では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSh0606では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64f)に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、後述する変動時間の設定処理(図97:Sh0802)において設定される。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【0914】

ステップSh0606において、変動時間が経過していないと判定した場合には(S h 0 6 0 6 : N O)、ステップSh0607に進み、変動表示用処理を実行する。変動表示用処理は、今回の遊技回に係る図柄表示部における表示態様を変更する処理である。ステップSh0607を実行した後、遊技回制御処理を終了する。

【0915】

ステップSh0606において、変動時間が経過していると判定した場合には(S h 0 6 0 6 : Y E S)、ステップSh0608に進み、変動終了処理を実行する。変動終了処理は、後述する変動開始処理(図97)において決定された図柄表示部に表示させる図柄の態様が、今回の遊技回に係る図柄表示部にて表示されるように当該図柄表示部を表示制御する。その後、ステップSh0609に進む。

【0916】

ステップ S h 0 6 0 9 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 6 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 6 4 g に格納される。高頻度サポートモードフラグが O N であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグが O F F であるとき、サポートモードは高頻度サポートモードではない、すなわち低頻度サポートモードである。高頻度サポートモードフラグは、後述する開閉実行モードの終了後にオンされる。

【 0 9 1 7 】

10

ステップ S h 0 6 0 9 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には (S h 0 6 0 9 : Y E S)、ステップ S h 0 6 1 0 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。遊技回数カウンタ P N C は、高頻度サポートモードにおいて保証された保証遊技回数の残りの回数をカウントするためのカウンタである。遊技回数カウンタ P N C は、後述する図 1 0 4 のステップ S h 1 3 0 9 で値 1 0 0 が予めセットされている。ステップ S h 0 6 1 0 を実行した後、ステップ S h 0 6 1 1 に進む。一方、ステップ S h 0 6 0 9 において、高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S h 0 6 0 9 : N O)、後述するステップ S h 0 6 1 5 に進む。

【 0 9 1 8 】

ステップ S h 0 6 1 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

20

【 0 9 1 9 】

ステップ S h 0 6 1 1 において、高確率モードではないと判定した場合には (S h 0 6 1 1 : N O)、ステップ S h 0 6 1 2 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する前 (= 保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。上述したように、遊技回数カウンタ P N C は保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、P N C > 0 であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定

30

【 0 9 2 0 】

ステップ S h 0 6 1 2 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S h 0 6 1 2 : N O)、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S h 0 6 1 3 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S h 0 6 1 3 を実行した後、ステップ S h 0 6 1 4 に進む。

【 0 9 2 1 】

ステップ S h 0 6 1 4 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S h 0 6 1 4 を実行した後、ステップ S h 0 6 1 5 に進む。

40

【 0 9 2 2 】

ステップ S h 0 6 1 5 では、いずれかの当たりフラグ (1 6 R 第 1 種当たりフラグ、8 R 第 1 種当たりフラグ、8 R 第 2 種当たりフラグ) が O N であるか否かを判定する。ステップ S h 0 6 1 5 において、いずれかの当たりフラグが O N である場合には (S h 0 6 1 5 : Y E S)、ステップ S h 0 6 1 6 に進む。

【 0 9 2 3 】

ステップ S h 0 6 1 6 では、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、本遊技回制御処理を終了する。一方、ステップ S h 0 6 1 5 において、いずれの当たりフラグも O N ではない場合には (S h 0 6 1 5 : N O)、ステップ S h 0 6 1 6 を実行せずに、本遊

50

技回制御処理を終了する。

【0924】

一方、ステップSh0612において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップSh0612：YES）には、ステップSh0613およびステップSh0614を実行することなく、ステップSh0615に進む。また、ステップSh0611において高確率モードであると判定した場合（Sh0611：YES）にも、ステップSh0615に進む。

【0925】

上述したステップSh0611からステップSh0614までの処理によれば、高頻度サポートモードにおいて継続して実行された遊技回数が100回に達した場合に低頻度サポートモードに移行すること、しかし、遊技回数が100回に達した以後（すなわち、遊技回数カウンタPNCが0以下の値）であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続されること、が実現される。

10

【0926】

<データ設定処理>

次に、データ設定処理について説明する。データ設定処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図95：Sh0604）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0927】

図96は、データ設定処理を示すフローチャートである。ステップSh0701では、データ設定処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa（図78）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアRb（図78）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップSh0701の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

20

30

【0928】

ステップSh0701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には（ステップSh0701：YES）、ステップSh0702～ステップSh0707の第1保留エリア用のデータ設定処理を実行する。一方、ステップSh0701において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には（ステップSh0701：NO）、ステップSh0708～ステップSh0713の第2保留エリア用のデータ設定処理を実行する。

40

【0929】

ステップSh0702では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップSh0703に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップSh0704に進む。ステップSh0704では、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップSh0705に進む。

【0930】

ステップSh0705では、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納され

50

ているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS h 0 7 0 5を実行した後、ステップS h 0 7 0 6に進む。

【0931】

ステップS h 0 7 0 6では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bのうちのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS h 0 7 0 7へ進む。

10

【0932】

ステップS h 0 7 0 7では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63fから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、データ設定処理を終了する。

【0933】

ステップS h 0 7 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図94)におけるステップS h 0 5 0 2において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

20

【0934】

ステップS h 0 7 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(S h 0 7 0 1:NO)、ステップS h 0 7 0 8に進む。

【0935】

30

ステップS h 0 7 0 8では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップS h 0 7 0 9に進む。ステップS h 0 7 0 9では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップS h 0 7 1 0に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS h 0 7 1 1に進む。

【0936】

ステップS h 0 7 1 1では、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS h 0 7 1 1を実行した後、ステップS h 0 7 1 2に進む。

40

【0937】

ステップS h 0 7 1 2では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS h 0 7 1 3に進む。

【0938】

ステップS h 0 7 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記

50

憶エリア 63f から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア Rb に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 34 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0939】

ステップ Sh0713 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 94）におけるステップ Sh0505 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 Ds2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 Ds2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【0940】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 95：Sh0605）として主制御装置 60 の MPU62 によって実行される。

【0941】

図 97 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ Sh0801 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ Sh0801 を実行した後、ステップ Sh0802 に進む。

20

【0942】

ステップ Sh0802 では、変動時間の設定処理を実行する。変動時間の設定処理とは、当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップ Sh0802 を実行した後、ステップ Sh0803 に進む。

【0943】

ステップ Sh0803 では、RAM64 の第 2 図柄表示部フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ Sh0803 において、RAM64 の第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には（Sh0803：NO）、ステップ Sh0804 に進み、第 1 変動用コマンドを設定する。第 1 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 33 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ Sh0802 で設定された変動時間の情報が含まれている。

30

【0944】

一方、ステップ Sh0803 において、第 2 図柄表示部フラグが ON であると判定した場合には（Sh0803：YES）、ステップ Sh0805 に進み、第 2 変動用コマンドを設定する。第 2 変動用コマンドには、今回の遊技回が第 2 始動口 34 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ Sh0802 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ Sh0804 又はステップ Sh0805 を実行した後、ステップ Sh0806 に進む。

40

【0945】

ステップ Sh0806 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たりの種別の情報として、16R 第 1 種大当たりの情報、8R 第 1 種大当たりの情報、8R 第 2 種大当たりの情報、または、リーチ発生の有無の情報および外れ結果の情報が含まれている。

【0946】

50

ステップ S h 0 8 0 4 ~ ステップ S h 0 8 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 9 4）におけるステップ S h 0 5 0 2 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S h 0 8 0 6 を実行後、ステップ S h 0 8 0 7 に進む。

【 0 9 4 7 】

ステップ S h 0 8 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S h 0 8 0 7 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 0 9 4 8 】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 9 7 : S h 0 8 0 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 9 4 9 】

図 9 8 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 0 9 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球があった開閉実行モードの終了に際して O N にされ、その後大当たりで当選した場合に実行される開閉実行モードの開始時に O F F にされる。

【 0 9 5 0 】

ステップ S h 0 9 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S h 0 9 0 1 : Y E S）、ステップ S h 0 9 0 2 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 7 9（b）に示す第 1 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 0（b）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S h 0 9 0 4 に進む。

【 0 9 5 1 】

一方、ステップ S h 0 9 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S h 0 9 0 1 : N O）、ステップ S h 0 9 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、当該変動開始処理が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 7 9（a）に示す第 1 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。また、当該変動開始処理が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を契機とするものである場合には、実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 8 0（a）に示す第 2 始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S h 0 9 0 4 に進む。

【 0 9 5 2 】

ステップ S h 0 9 0 4 では、ステップ S h 0 9 0 2 又はステップ S h 0 9 0 3 における

当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S h 0 9 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（ S h 0 9 0 4 : Y E S ）、ステップ S h 0 9 0 5 に進む。

【 0 9 5 3 】

続くステップ S h 0 9 0 5 からステップ S h 0 9 1 2 においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【 0 9 5 4 】

ステップ S h 0 9 0 5 では、 R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S h 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（ S h 0 9 0 5 : N O ）、ステップ S h 0 9 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 8 0 （ a ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、 8 R 第 1 種大当たりの数値範囲、 8 R 第 2 種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【 0 9 5 5 】

一方、ステップ S h 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（ S h 0 9 0 5 : Y E S ）、ステップ S h 0 9 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル（図 8 0 （ b ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、 1 6 R 第 1 種大当たりの数値範囲、 8 R 第 2 種大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 の処理を実行した後、ステップ S h 0 9 0 8 に進む。

【 0 9 5 6 】

ステップ S h 0 9 0 8 では、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別が第 1 種大当たりであるか否かを判定する。ステップ S h 0 9 0 8 において、遊技結果が第 1 種大当たりであると判定した場合には（ S h 0 9 0 8 : Y E S ）、ステップ S h 0 9 0 9 に進む。

【 0 9 5 7 】

ステップ S h 0 9 0 9 では、第 1 種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第 1 種大当たり用の停止結果設定処理とは、第 1 種大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている第 1 種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S h 0 9 0 9 を実行した後、ステップ S h 0 9 1 0 に進む。

【 0 9 5 8 】

ステップ S h 0 9 1 0 では、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たり種別フラグ）を O N にする。具体的には、 1 6 R 第 1 種大当たりである場合には 1 6 R 第 1 種大当たりフラグを O N にし、 8 R 第 1 種大当たりである場合には 8 R 第 1 種大当たりフラグを O N にする。ステップ S h 0 9 1 0 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 0 9 5 9 】

ステップ S h 0 9 0 8 において、ステップ S h 0 9 0 6 又はステップ S h 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別が第 1 種大当たりでないと判定した場合（ S h 0 9 0 8 : N O ）、すなわち、振り分けた大当たりの種別が第 2 種大当たりである場合には、ステップ S h 0 9 1 1 に進む。

【 0 9 6 0 】

ステップ S h 0 9 1 1 では、第 2 種大当たり用の停止結果設定処理を実行する。第 2 種大当たり用の停止結果設定処理とは、第 2 種大当たりに当選することとなる今回の遊技回

10

20

30

40

50

において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている第2種大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSh0906又はステップSh0907において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSh0911を実行した後、ステップSh0912に進む。

【0961】

ステップSh0912では、ステップSh0906又はステップSh0907において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ(大当たり種別フラグ)をONにする。本実施形態においては、第2種大当たりの種別は、8R第2種大当たりのみであるので、8R第2種大当たりフラグをONにする。なお、第2種大当たりの種別が複数設定されている場合には、対応する第2種大当たりフラグをONにする。ステップSh0912を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【0962】

ステップSh0904において、ステップSh0902又はステップSh0903における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には(S h 0 9 0 4 : N O)、ステップSh0913に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定をする。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63c(図77)に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【0963】

ステップSh0913において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には(S h 0 9 1 3 : Y E S)、ステップSh0914に進む。

【0964】

ステップSh0914では、リーチ用の停止結果設定処理を実行する。リーチ用の停止結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63e(図77)におけるリーチ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップSh0914を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【0965】

ステップSh0913において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(S h 0 9 1 3 : N O)、ステップSh0915に進む。

【0966】

ステップSh0915では、外れ時用の停止結果設定処理を実行する。外れ時用の停止結果設定処理とは、外れ結果となる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63e(図77)における外れ時用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSh0913を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【0967】

< 変動時間の設定処理 >

次に、変動時間の設定処理について説明する。変動時間の設定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図97: Sh0802)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

20

30

40

50

【 0 9 6 8 】

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

【 0 9 6 9 】

ステップ S h 1 0 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 2 種大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には (S h 1 0 0 2 : Y E S)、ステップ S h 1 0 0 3 に進む。

10

【 0 9 7 0 】

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

【 0 9 7 1 】

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

20

30

【 0 9 7 2 】

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

【 0 9 7 3 】

ステップ S h 1 0 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S h 1 0 0 5 : N O)、ステップ S h 1 0 0 7 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S h 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

40

【 0 9 7 4 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、

50

第1始動保留個数 $R_a N$ の数が多いほど変動時間が短くなり、第2始動保留個数 $R_b N$ が「1」以上である場合には、第2始動保留個数 $R_b N$ の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、第2始動保留個数 $R_b N$ が「0」である場合には、第1始動保留個数 $R_a N$ の数が多いほど変動時間が長くなり、第2始動保留個数 $R_b N$ が「1」以上である場合には、第2始動保留個数 $R_b N$ の数が多いほど変動時間が長くなる又は各保留個数 $R_a N$, $R_b N$ に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【0975】

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

10

【0976】

さらには、リーチ発生時における変動時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なっている構成としてもよい。また、第1種大当たり用の変動時間テーブル、第2種大当たり用の変動時間テーブル、外れリーチ用の変動時間テーブル及び完全外れ用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

20

【0977】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図94：Sh0506）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0978】

図100は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップSh1101では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

30

【0979】

ステップSh1101において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sh1101：NO）、ステップSh1102に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置57の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

【0980】

ステップSh1102において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には（Sh1102：NO）、ステップSh1103に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

40

【0981】

ステップSh1103において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には（Sh1103：NO）、ステップSh1104に進み、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける図柄の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップSh1104において、変動表示が終了したタイミングではないと判定した場合には（Sh1104：NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0982】

ステップSh1104において、変動表示が終了したタイミングであると判定した場合には（Sh1104：YES）、ステップSh1105に進み、開閉実行モードフラグが

50

ONであるか否かを判定する。

【0983】

ステップSh1105において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(S h 1 1 0 5 : Y E S)、ステップSh1106に進む。一方、ステップSh1105において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には(S h 1 1 0 5 : N O)、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【0984】

ステップSh1106では、大当たり種別とサポートモード(低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード)に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、第1種大当たりであり、かつ低頻度サポートモードである場合には、図84を用いて先に説明した第1開閉シナリオを設定する。第2種大当たりである場合には、図88を用いて先に説明した第2開閉シナリオを設定する。第1種大当たりであり、かつ高頻度サポートモードである場合には、図89を用いて先に説明した第3開閉シナリオを設定する。その後、ステップSh1107に進む。

【0985】

ステップSh1107では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップSh1108に進む。

【0986】

ステップSh1108では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSh1109に進む。

【0987】

ステップSh1109では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ(以下、オープニング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第3タイマカウンタエリアT3に「3000」(すなわち、6sec)をセットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSh1109を実行した後、ステップSh1110に進む。

【0988】

ステップSh1110では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図94)におけるステップSh0502にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSh1110を実行した後、ステップSh1111に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0989】

ステップSh1103において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S h 1 1 0 3 : Y E S)、ステップSh1112に進む。

【0990】

ステップSh1112では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSh1112において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S h 1 1 1 2 : Y E S)、ステップSh1113に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSh1114に進む。

【0991】

ステップSh1114では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶

10

20

30

40

50

されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM 63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップSh1114を実行した後、ステップSh1115に進む。

【0992】

ステップSh1115では、ステップSh1114で確認したラウンド回数を、RAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた第1ラウンドカウンタエリアRC1にセットする。これにより、8R第1種大当たり、または8R第2種大当たりである場合には、第1ラウンドカウンタエリアRC1に「8」がセットされ、16R第1種大当たりである場合には、第1ラウンドカウンタエリアRC1に「16」がセットされる。第1ラウンドカウンタエリアRC1は、開閉扉36bが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアであり、ステップSh1115では、初期値として「8」または「16」がセットされる。ステップSh1115を実行した後、ステップSh1116に進む。

【0993】

ステップSh1116では、開閉処理期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【0994】

ステップSh1102において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(S h 1 1 0 2 : Y E S)、ステップSh1117に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSh1117を実行した後、ステップSh1118に進む。

【0995】

ステップSh1118では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップSh1118を実行した後、ステップSh1119に進む。

【0996】

ステップSh1119では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップSh1119において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(S h 1 1 1 9 : Y E S)、ステップSh1120に進む。一方、ステップSh1119において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には(S h 1 1 1 9 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0997】

ステップSh1120では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップSh1121に進む。

【0998】

ステップSh1121では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップSh1121を実行した後、ステップSh1122に進む。

【0999】

ステップSh1122では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ(以下、エンディング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT4に「3000」(すなわち、6 s e c)をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT4は、RAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSh1122を実行した後、ステップSh1123に進

10

20

30

40

50

む。

【1000】

ステップSh1123では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図94)におけるステップSh0502において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップSh1123を実行した後、ステップSh1124に進む。

【1001】

ステップSh1124では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1002】

ステップSh1101において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には(S h 1 1 0 1 : Y E S)、ステップSh1125に進む。

【1003】

ステップSh1125では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理(S h 1 1 2 2)において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSh1125において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には(S h 1 1 2 5 : Y E S)、ステップSh1126に進む。

【1004】

ステップSh1126では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSh1127に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップSh1127を実行した後、ステップSh1128に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1005】

一方、ステップSh1125において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には(S h 1 1 2 5 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【1006】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図100: S h 1 1 1 7)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1007】

図101は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSh1201では、大入賞口36aを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSh1201において、大入賞口36aが開放中でないと判定した場合には(S h 1 2 0 1 : N O)、ステップSh1202に進み、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSh1202において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であると判定した場合には(S h 1 2 0 2 : Y E S)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップSh1202において、第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でないと判定した場合には(S h 1 2 0 2 : N O)、ステップSh1203に進む。

【1008】

ステップSh1203では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第1タイマカウンタエリアT1の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第1タイマカウンタエリアT1は、大入賞口36aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータと

10

20

30

40

50

して用いられる。ステップ S h 1 2 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 2 0 3 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S h 1 2 0 3 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 2 0 3 : Y E S)、ステップ S h 1 2 0 4 に進み、大入賞口 3 6 a を開放するために可変入賞駆動部 3 6 c を駆動状態とする。その後、ステップ S h 1 2 0 5 に進む。

【 1 0 0 9 】

ステップ S h 1 2 0 5 では、各ラウンド用の設定処理を実行する。本実施形態では、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 5 0 0 0 」 (すなわち 3 0 s e c) をセットする。さらに、大入賞口 3 6 a への遊技球の入球数をカウントするために、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた入球カウンタエリア P C に「 1 0 」をセットする。第 1 タイマカウンタエリア T 1 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。なお、仮にパチンコ機 1 0 に低頻度入球モードが設定されている場合には、例えば、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットするとともに、入球カウンタエリア P C に「 6 」をセットしてもよい。ステップ S h 1 2 0 5 を実行した後、ステップ S h 1 2 0 6 に進む。

10

【 1 0 1 0 】

ステップ S h 1 2 0 6 では、開放コマンドを設定する。その後、本大入賞口開閉処理を終了する。なお、開放コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理 (図 9 4 : ステップ S h 0 5 0 2) によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した開放コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が開始されたことに対応する内容に更新する。

20

【 1 0 1 1 】

ステップ S h 1 2 0 1 において、大入賞口 3 6 a が開放中であると判定した場合には (ステップ S h 1 2 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 2 0 7 に進み、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 1 2 0 7 において、第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 2 0 7 : N O)、ステップ S h 1 2 0 8 に進む。

30

【 1 0 1 2 】

ステップ S h 1 2 0 8 では、大入賞口 3 6 a に遊技球が入球したか否かを、可変入賞装置 3 6 に対応した検知センサ、具体的には、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v に備えられた第 1 通路検知センサー S P 1 および第 2 通路検知センサー S P 2 の検知状態により判定する。ステップ S h 1 2 0 8 において、入球が発生していないと判定した場合には (S h 1 2 0 8 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S h 1 2 0 8 において、入球が発生していると判定した場合には (S h 1 2 0 8 : Y E S)、ステップ S h 1 2 0 9 に進み、入球カウンタエリア P C の値を 1 減算する。その後、ステップ S h 1 2 1 0 に進む。

40

【 1 0 1 3 】

ステップ S h 1 2 1 0 では、入球カウンタエリア P C の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S h 1 2 1 0 において、入球カウンタエリア P C の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 2 1 0 : N O)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 0 1 4 】

50

ステップ S h 1 2 0 7 において第 1 タイマカウンタエリア T 1 の値が「 0 」であると判定した場合 (S h 1 2 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S h 1 2 1 0 において入球カウンタエリア P C の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 2 1 0 : Y E S)、ステップ S h 1 2 1 1 に進み、大入賞口閉鎖処理を実行する。具体的には、大入賞口 3 6 a を閉鎖するために可変入賞駆動部 3 6 c を非駆動状態とする。その後、ステップ S h 1 2 1 2 に進む。

【 1 0 1 5 】

ステップ S h 1 2 1 2 では、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値を 1 減算する。その後、ステップ S h 1 2 1 3 に進み、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S h 1 2 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 2 1 3 : Y E S)、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ステップ S h 1 2 1 3 において、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 2 1 3 : N O)、第 1 タイマカウンタエリア T 1 に「 1 0 0 0 」 (すなわち 2 s e c) をセットする。この場合、第 1 タイマカウンタエリア T 1 は、大入賞口 3 6 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 1 2 1 4 を実行した後、ステップ S h 1 2 1 5 に進み、閉鎖コマンドを設定する。その後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 0 1 6 】

この設定された閉鎖コマンドは、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、通常処理のコマンド出力処理 (図 9 4 : ステップ S h 0 5 0 2) において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ 4 7 やスピーカー 4 6 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置 9 0 は、上記閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 1 0 0 に送信する。表示制御装置 1 0 0 は、受信した閉鎖コマンドに基づいて、1 ラウンド分の大入賞口 3 6 a の開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置 4 1 における演出内容を、大入賞口 3 6 a の開放が終了したことに対応する内容に更新する。

【 1 0 1 7 】

< シャッター開閉処理 >

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 1 0 0 : S h 1 1 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 0 1 8 】

図 1 0 2 は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 3 0 1 では、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であるか否かを判定する。本実施形態では、非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d (図 7 7) の動作状態によって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であるか否かが判定される。ステップ S h 1 3 0 1 において、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中であると判定した場合には (S h 1 3 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 3 0 2 に進む。

【 1 0 1 9 】

ステップ S h 1 3 0 2 では、遊技状態移行処理 (図 1 0 0) のステップ S h 1 1 0 6 によって設定された開閉シナリオの閉鎖条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値と遊技状態移行処理 (図 1 0 0) におけるステップ S h 1 1 1 4 で確認したラウンド回数との値を比較して、実行中のラウンド数を特定し、特定したラウンド数が 1 ラウンド目である場合に、第 1 通路検知センサー S P 1 の検知信号と第 2 通路検知センサー S P 2 の検知信号から、大入賞口 3 6 a に入球した遊技球の数をカウントすることに基づいて、第 1 ~ 第 3 開閉シナリオの中から設定された開閉シナリオの閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップ S h 1 3 0 2 において、

閉鎖条件が成立していると判定した場合には (S h 1 3 0 2 : Y E S) 、ステップ S h 1 3 0 3 に進む。

【 1 0 2 0 】

ステップ S h 1 3 0 3 では、非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d によって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を閉鎖する。ステップ S h 1 3 0 3 を実行した後、後述するステップ S h 1 3 0 6 に進む。

【 1 0 2 1 】

一方、ステップ S h 1 3 0 2 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S h 1 3 0 2 : Y E S) 、ステップ S h 1 3 0 3 を実行することなく、ステップ S h 1 3 0 6 に進む。

10

【 1 0 2 2 】

ステップ S h 1 3 0 1 において、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が開放中でないと判定した場合には (S h 1 3 0 1 : N O) 、ステップ S h 1 3 0 4 に進む。

【 1 0 2 3 】

ステップ S h 1 3 0 4 では、遊技状態移行処理 (図 1 0 0) のステップ S h 1 1 0 6 によって設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、設定された開閉シナリオが第 1 開閉シナリオまたは第 2 開閉シナリオである場合、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、第 1 開閉シナリオまたは第 2 開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。設定された開閉シナリオが第 3 開閉シナリオである場合には、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖状態を保持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすること、または開閉実行モードにおける 1 ラウンド目が終了したかを判定することによって、第 3 開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かを判定する。ステップ S h 1 3 0 4 において、開放条件が成立していると判定した場合には (S h 1 3 0 4 : Y E S) 、ステップ S h 1 3 0 5 に進む。

20

【 1 0 2 4 】

ステップ S h 1 3 0 5 では、非 V 入賞口シャッター駆動部 3 6 d によって、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を開放する。ステップ S h 1 3 0 5 を実行した後、ステップ S h 1 3 0 6 に進む。

30

【 1 0 2 5 】

一方、ステップ S h 1 3 0 4 において、開放条件が成立していないと判定した場合には (S h 1 3 0 4 : N O) 、ステップ S h 1 3 0 5 を実行することなく、ステップ S h 1 3 0 6 に進む。

【 1 0 2 6 】

ステップ S h 1 3 0 6 では、V 入賞判定処理を実行する。V 入賞判定処理については後述する。ステップ S h 1 3 0 6 を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

【 1 0 2 7 】

< V 入賞判定処理 >

次に、V 入賞判定処理について説明する。V 入賞判定処理は、シャッター開閉処のサブルーチン (図 1 0 2 : S h 1 3 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

40

【 1 0 2 8 】

図 1 0 3 は、V 入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 4 0 1 では、V 獲得チャレンジ機構部 3 6 v の V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、V 入賞ゾーン検知センサー S P 3 の検知信号から判断される。ステップ S h 1 4 0 1 において、V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球を検知した場合には (S h 1 4 0 1 : Y E S) 、ステップ S h 1 4 0 2 に進む。

【 1 0 2 9 】

ステップ S h 1 4 0 2 では、V 入賞フラグを O N にする。V 入賞フラグは、V 入賞ゾー

50

ン F V に遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される通常の遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかを判定に用いられる。ステップ S h 1 4 0 2 を実行した後、ステップ S h 1 4 0 3 に進む。

【 1 0 3 0 】

ステップ S h 1 4 0 3 では、V 入賞コマンドを設定する。V 入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 9 4：ステップ S h 0 5 0 2）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。V 入賞コマンドを受信した音声発光装置は、V 入賞演出を実行するための設定を実行する。V 入賞演出は V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップ S h 1 4 0 3 を実行した後、本 V 入賞判定処理を終了する。

10

【 1 0 3 1 】

一方、ステップ S h 1 4 0 1 において、V 入賞ゾーン F V への遊技球の入球を検知しない場合には（S h 1 4 0 1：N O）、ステップ S h 1 4 0 2 およびステップ S h 1 4 0 3 を実行せずに、本 V 入賞判定処理を終了する。

【 1 0 3 2 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 0 0：S h 1 1 2 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 1 0 3 3 】

図 1 0 4 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 5 0 1 では、V 入賞フラグが O N であるか否かを判定する。

【 1 0 3 4 】

ステップ S h 1 5 0 1 において、V 入賞フラグが O N であると判定した場合には（S h 1 5 0 1：Y E S）、ステップ S h 1 5 0 2 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 2 種大当たりフラグが O N である場合には O F F にするとともに、O N ではない場合には、その状態を維持する。また、V 入賞フラグを O F F にする。ステップ S h 1 5 0 2 を実行した後、ステップ S h 1 5 0 3 に進む。

30

【 1 0 3 5 】

ステップ S h 1 5 0 3 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S h 1 5 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。その後、ステップ S h 1 5 0 5 に進む。

【 1 0 3 6 】

ステップ S h 1 5 0 5 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、後述するステップ S h 1 5 0 9 に進む。

40

【 1 0 3 7 】

一方、ステップ S h 1 5 0 1 において、V 入賞フラグが O N ではないと判定した場合には、（S h 1 5 0 1：N O）、ステップ S h 1 5 0 6 に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、1 6 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 1 種大当たりフラグ、8 R 第 2 種大当たりフラグが O N である場合には O F F にするとともに、O N ではない場合には、その状態を維持する。その後、ステップ S h 1 5 0 7 に進む。

【 1 0 3 8 】

ステップ S h 1 5 0 7 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S

50

h 1 5 0 8に進み、R A M 6 4の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S h 1 5 0 9 に進む。

【 1 0 3 9 】

ステップ S h 1 5 0 9 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 0 4 0 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 9 4 : S h 0 5 0 7 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 0 4 1 】

図 1 0 5 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 6 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S h 1 6 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S h 1 6 0 1 : N O ）、ステップ S h 1 6 0 2 に進む。

【 1 0 4 2 】

ステップ S h 1 6 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S h 1 6 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には（S h 1 6 0 2 : N O ）、ステップ S h 1 6 0 3 に進む。

【 1 0 4 3 】

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

【 1 0 4 4 】

ステップ S h 1 6 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には（S h 1 6 0 3 : N O ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には（S h 1 6 0 3 : Y E S ）、ステップ S h 1 6 0 4 に進む。

【 1 0 4 5 】

ステップ S h 1 6 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S h 1 6 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S h 1 6 0 4 : Y E S ）、ステップ S h 1 6 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S h 1 6 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S h 1 6 0 4 : N O ）、ステップ S h 1 6 0 6 に進む。

【 1 0 4 6 】

ステップ S h 1 6 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定す

10

20

30

40

50

る。ステップ S h 1 6 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 6 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S h 1 6 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S h 1 6 0 6 : Y E S)、ステップ S h 1 6 0 7 に進む。

【 1 0 4 7 】

ステップ S h 1 6 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S h 1 6 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S h 1 6 0 7 において開閉実行モードではなく (S h 1 6 0 7 : N O)、且つ、ステップ S h 1 6 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S h 1 6 0 8 : Y E S)、ステップ S h 1 6 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 4 6 1 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S h 1 6 1 0 に進む。

【 1 0 4 8 】

ステップ S h 1 6 1 0 では、ステップ S h 1 6 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S h 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S h 1 6 1 0 : Y E S)、ステップ S h 1 6 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 1 0 4 9 】

一方、ステップ S h 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S h 1 6 1 0 : N O)、ステップ S h 1 6 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【 1 0 5 0 】

ステップ S h 1 6 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S h 1 6 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S h 1 6 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S h 1 6 0 8 : N O)、ステップ S h 1 6 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S h 1 6 1 3 に進む。

【 1 0 5 1 】

ステップ S h 1 6 1 3 では、ステップ S h 1 6 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S h 1 6 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S h 1 6 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S h 1 6 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S h 1 6 1 3 : Y E S)、ステップ S h 1 6 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 1 0 5 2 】

ステップ S h 1 6 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 6 0 2 : Y E S)、ステップ S h 1 6 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 1 6 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場

合には (S h 1 6 1 5 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S h 1 6 1 5 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 6 1 5 : Y E S)、ステップ S h 1 6 1 6 に進む。

【 1 0 5 3 】

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

【 1 0 5 4 】

ステップ S h 1 6 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S h 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 6 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 1 0 5 5 】

< 電役開閉制御処理 >

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

【 1 0 5 6 】

図 1 0 6 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S h 1 7 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S h 1 7 0 1 : Y E S)、ステップ S h 1 7 0 2 に進む。

【 1 0 5 7 】

ステップ S h 1 7 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S h 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 7 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 1 0 5 8 】

ステップ S h 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 7 0 2 : Y E S)、ステップ S h 1 7 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S h 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S h 1 7 0 4 に進む。

【 1 0 5 9 】

ステップ S h 1 7 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S h 1 7 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S h 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S h 1 7 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S h 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S h 1 7 0 5 : Y E S)、ステップ S h 1 7 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 1 0 6 0 】

10

20

30

40

50

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

【 1 0 6 1 】

10

ステップ S h 1 7 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S h 1 7 0 9 : N O)、ステップ S h 1 7 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 1 0 6 2 】

ステップ S h 1 7 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S h 1 7 1 0 : Y E S)、ステップ S h 1 7 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」 (すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 1 0 6 3 】

20

一方、ステップ S h 1 7 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S h 1 7 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S h 1 7 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S h 1 7 1 0 : N O)、ステップ S h 1 7 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 1 0 6 4 】

A 5 . 音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理 :

次に、バトル演出および結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

30

【 1 0 6 5 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 1 0 6 6 】

図 1 0 7 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 4 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 1 0 6 7 】

40

ステップ S h 1 8 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に格納するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップ S h 1 8 0 1 を実行した後、ステップ S h 1 8 0 2 に進む。

【 1 0 6 8 】

ステップ S h 1 8 0 2 では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S h 1 8 0 2

50

を実行した後、ステップ S h 1 8 0 3 に進む。

【 1 0 6 9 】

ステップ S h 1 8 0 3 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップ S h 1 8 0 2 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S h 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S h 1 8 0 4 に進む。

【 1 0 7 0 】

ステップ S h 1 8 0 4 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S h 1 8 0 2 のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S h 1 8 0 4 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

10

【 1 0 7 1 】

< コマンド対応処理 >

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 0 7 : S h 1 8 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 0 7 2 】

図 1 0 8 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

20

【 1 0 7 3 】

ステップ S h 1 9 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（ S h 1 9 0 1 : Y E S ）、ステップ S h 1 9 0 2 に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S h 1 9 0 2 を実行した後、ステップ S h 1 9 0 3 に進む。一方、ステップ S h 1 9 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（ S h 1 9 0 1 : N O ）、ステップ S h 1 9 0 2 を実行することなく、ステップ S h 1 9 0 3 に進む。

【 1 0 7 4 】

30

ステップ S h 1 9 0 3 では、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には（ S h 1 9 0 3 : Y E S ）、ステップ S h 1 9 0 4 に進み、音光側 R A M 9 4 に記憶されている音光側高頻度サポートモードフラグを O N にする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置 9 0 （図 8 3 参照）の M P U 9 2 にて特定するためのフラグであり、R A M 9 4 の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア 9 4 a に格納される。その後、ステップ S h 1 9 0 7 に進む。

【 1 0 7 5 】

40

ステップ S h 1 9 0 3 において、主側 M P U 6 2 から高頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には（ S h 1 9 0 3 : N O ）、ステップ S h 1 9 0 5 に進み、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（ S h 1 9 0 5 : Y E S ）、ステップ S h 1 9 0 6 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S h 1 9 0 7 に進む。ステップ S h 1 9 0 5 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（ S h 1 9 0 5 : N O ）、そのまま、ステップ S h 1 9 0 7 に進む。

【 1 0 7 6 】

ステップ S h 1 9 0 7 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受

50

信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 0 7 : Y E S)、ステップ S h 1 9 0 8 に進む。一方、ステップ S h 1 9 0 7 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 0 7 : N O)、ステップ S h 1 9 0 9 に進む。

【 1 0 7 7 】

ステップ S h 1 9 0 8 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S h 1 9 0 8 を実行した後、ステップ S h 1 9 0 9 に進む。

10

【 1 0 7 8 】

ステップ S h 1 9 0 9 では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 0 9 : Y E S)、ステップ S h 1 9 1 0 に進みオープニング演出および右打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たり種別を特定し、その大当たり種別に対応したオープニング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、オープニング演出に対応した制御が終了した後は右打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後、オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように設定させるためのオープニング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。右打ち報知演出においては、1 ラウンド目において、1 球目の遊技球を弱右打ち通路 P 1 (図 7 4) へ入れ、2 球目の遊技球を強右打ち通路 P 2 へ入れることによって V 入賞を狙わせることを促す演出を実行する。その後、ステップ S h 1 9 1 1 に進む。一方、ステップ S h 1 9 0 9 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 0 9 : N O)、ステップ S h 1 9 1 0 を実行することなく、ステップ S h 1 9 1 1 に進む。

20

【 1 0 7 9 】

ステップ S h 1 9 1 1 では、主側 C P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。V 入賞コマンドは、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、遊技球が V 入賞ゾーン F V に入球した場合に、主側 C P U 6 2 から音光側 M P U 9 2 に送信されるコマンドである。ステップ S h 1 9 1 1 において、主側 C P U 6 2 から V 入賞コマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 1 1 : Y E S)、ステップ S h 1 9 1 2 に進む。

30

【 1 0 8 0 】

ステップ S h 1 9 1 2 では、V 入賞演出を実行するように設定する。具体的には、V 入賞演出用の各種ランプの発光データの設定および音声出力データの設定を行う。V 入賞演出は、V 入賞ゾーン F V に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出である。ステップ S h 1 9 1 2 を実行した後、ステップ S h 1 9 1 3 に進む。

【 1 0 8 1 】

ステップ S h 1 9 1 3 では、V 入賞演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。なお、表示側 M P U 1 0 2 は、V 入賞演出コマンドを受信すると、V 入賞演出用の画像データを設定し、図柄表示装置 4 1 に当該画像データに基づいた映像を表示させる。ステップ S h 1 9 1 3 を実行した後、ステップ S h 1 9 1 4 に進む。一方、ステップ S h 1 9 1 1 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S h 1 9 1 1 : N O)、ステップ S h 1 9 1 2 およびステップ S h 1 9 1 3 を実行することなく、ステップ S h 1 9 1 4 に進む。

40

【 1 0 8 2 】

ステップ S h 1 9 1 4 では、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S h 1 9 1 4 において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には (S h 1 9 1 4 : Y E S)、ステップ S h 1 9 1 5 に進み、エンディ

50

ング演出および左打ち報知演出を実行するように設定する。具体的には、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定するとともに、エンディング演出に対応した制御が終了した後は左打ち報知演出に対応した音声の出力制御及び発光制御を開始するように設定し、その後、エンディング演出及び左打ち報知演出を実行するように設定させるためのエンディング演出コマンドを表示側MPU102に送信する。その後、ステップSh1916に進む。一方、ステップSh1914において、主側MPU62からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には(S h 1 9 1 4 : N O)、ステップSh1915を実行することなく、ステップSh1916に進む。

10

【1083】

ステップSh1916では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン24が押下された場合には、演出操作ボタン24が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側MPU102に送信する。

【1084】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン(図108: Sh1902)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

20

【1085】

図109は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側MPU62から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1086】

ステップSh2001では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側MPU92において特定可能とするための処理を実行する。ステップSh2001の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第1保留個数」とも呼び、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第2保留個数」とも呼び、第1保留個数と第2保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップSh2001を実行した後、ステップSh2002に進む。

30

【1087】

ステップSh2002では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップSh2001において特定された第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第1保留表示部37cおよび第2保留表示部37dの表示態様(点灯させるLEDランプの色や組み合わせ)を制御する。ステップSh2002を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

40

【1088】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン(図109: Sh2001)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【1089】

図110は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップSh2101では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第1始動口33への入球に基づいて送信さ

50

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

【 1 0 9 0 】

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

【 1 0 9 1 】

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

【 1 0 9 2 】

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

【 1 0 9 3 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン (図 1 0 8 : S h 2 1 0 8) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2

10

20

30

40

50

によって実行される。

【1094】

図111は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【1095】

ステップSh2201では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握する。そして、把握した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップSh2202に進む。

10

【1096】

ステップSh2202では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップSh2202を実行した後、ステップSh2203に進む。

【1097】

ステップSh2203では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R第1種大当たり、8R第1種大当たり、又は8R第2種大当たりである場合には、有効ラインL（図75参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R第1種大当たり又は8R第1種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R第1種大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、8R第2種大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

20

【1098】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップSh2203を実行した後、ステップSh2204に進む。

30

【1099】

ステップSh2204では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSh2205において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSh2205に進む。

40

【1100】

ステップSh2205では、今回の遊技回においてステップSh2202で設定された演出の種類情報、ステップSh2203で設定された停止図柄の種類情報、及びステップSh2204で設定された変動表示パターンの種類情報を、演出コマンドに設定する。そ

50

の後、ステップ S h 2 2 0 6 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S h 2 2 0 6 を実行した後、ステップ S h 2 2 0 7 に進み、変動開始時の更新処理を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。

【 1 1 0 1 】

< 演出パターン設定処理 >

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

10

【 1 1 0 2 】

図 1 1 2 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 3 0 1 では、今回の遊技回による当たり抽選において第 1 種大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図 1 1 1 のステップ S h 2 2 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップ S h 2 3 0 1 では、1 6 R 第 1 種大当たり又は 8 R 第 1 種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップ S h 2 3 0 1 において、今回の遊技回による当たり抽選において第 1 種大当たりに当選したと判定された場合には（S h 2 3 0 1 : Y E S）、ステップ S h 2 3 0 2 に進む。

【 1 1 0 3 】

ステップ S h 2 3 0 2 では、第 1 種大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第 1 種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 9 9 において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S h 2 3 0 2 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

20

【 1 1 0 4 】

ステップ S h 2 3 0 1 において、今回の遊技回による第 1 種大当たりに当選しなかった場合には（S h 2 3 0 1 : N O）、ステップ S h 2 3 0 3 に進む。

【 1 1 0 5 】

ステップ S h 2 3 0 3 では、今回の遊技回における第 2 種大当たり当選したか否かを判定する。この判定は、図 1 1 1 のステップ S h 2 2 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップ S h 2 3 0 3 では、1 6 R 第 2 種大当たり又は 8 R 第 2 種大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップ S h 2 3 0 3 において、今回の遊技回において第 2 種大当たりに当選したと判定した場合には（S h 2 3 0 3 : Y E S）、ステップ S h 2 3 0 4 に進む。

30

【 1 1 0 6 】

ステップ S h 2 3 0 4 では、第 2 種大当たり時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、今回の遊技回において第 2 種大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 9 9 において大当たり用変動時間テーブルを用いて主制御装置 6 0 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S h 2 3 0 4 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

40

【 1 1 0 7 】

ステップ S h 2 3 0 3 において、今回の遊技回において第 2 種大当たりしていないと判定した場合には（S h 2 3 0 3 : N O）、ステップ S h 2 3 0 5 に進む。

【 1 1 0 8 】

ステップ S h 2 3 0 5 では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図 1 1 1 のステップ S h 2 2 0 1 によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップ S h 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には（S h 2 3 0 5 : Y E S）、ステップ S h 2 3 0 6 に進む。

【 1 1 0 9 】

ステップ S h 2 3 0 6 では、リーチ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には

50

、今回の遊技回においてリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する。この設定の際には、図 99 においてリーチ発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置 60 側で取得した変動時間を考慮して演出を定める。ステップ S h 2 3 0 6 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 1 1 1 0 】

一方、ステップ S h 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には (S h 2 3 0 5 : N O)、ステップ S h 2 3 0 7 に進み、外れ時演出パターン設定処理を実行する。具体的には、第 1 種大当たり当選、第 2 種大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する。この設定の際には、図 99 においてリーチ非発生用変動時間テーブルを用いて主制御装置 60 側で取得した変動時間に従って演出時間を定める。ステップ S h 2 3 0 7 を実行した後、演出パターン設定処理を終了する。

【 1 1 1 1 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン (図 1 1 1 : S h 2 2 0 7) として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 1 1 2 】

図 1 1 3 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S h 2 4 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであるか否かを判定する。ステップ S h 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであると判定した場合には (S h 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S h 2 4 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 1 1 1 3 】

一方、ステップ S h 2 4 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドではないと判定した場合には (S h 2 4 0 1 : N O)、ステップ S h 2 2 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 1 1 1 4 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

次に、表示制御装置 100 の M P U 102 において実行される処理について説明する。

【 1 1 1 5 】

表示制御装置 100 の M P U 102 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、 V D P 105 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に V D P 105 から M P U 102 に対して送信される信号である。

【 1 1 1 6 】

M P U 102 は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理や V 割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置 90 から受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込み処理を実行することができる。

【 1 1 1 7 】

< メイン処理 >

次に、表示制御装置 100 の M P U 102 によって実行されるメイン処理について説明

する。

【1118】

図114は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【1119】

ステップSh2501では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSh2502に進む。

【1120】

ステップSh2502では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【1121】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【1122】

図115は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSh2601では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【1123】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【1124】

図116は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【1125】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画

10

20

30

40

50

像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【1126】

ステップSh2701では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図115)によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【1127】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【1128】

なお、コマンド対応処理(Sh2701)では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【1129】

ステップSh2702では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理(Sh2701)などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップSh2703に進む。

【1130】

ステップSh2703では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理(Sh2702)によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター(スプライト、表示物)の種別を特定すると共に、各キャラクター(スプライト)毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップSh2704に進む。

【1131】

ステップSh2704では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理(Sh2703)によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSh2705に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【1132】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、第2通路検知センサーSP2を遊技球が通過した場合に、非V入賞口シャッター350を開放状態から閉鎖状態に

10

20

30

40

50

切り替えるので、クルーン 2 2 0（以下、滞留領域とも呼ぶ）から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を通過させることによって、クルーン 2 2 0 から流出した遊技球を閉鎖状態に切り替わった後の非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の上面に沿わせて流下させることができ、当該遊技球を V 入賞ゾーン F V に流入させることができる。すなわち、遊技者は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の状態の切り替えを、クルーン 2 2 0 から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の状態の切り替えについて遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 1 3 3 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、遊技球がクルーン 2 2 0 に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間（遊技球がクルーン 2 2 0 に滞留している時間の長さ）は、遊技球が遊技球発射機構 8 1 から発射されてから第 2 通路検知センサー S P 2 を通過するまでの時間の長さである第 2 通路到達時間よりも長い構成となっている。従って、クルーン 2 2 0 に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、クルーン 2 2 0 から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を通過させるために、第 2 通路検知センサー S P 2 に向けて遊技球を発射させても、クルーン 2 2 0 から流出した遊技球が非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を通過するとき、当該非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の状態を閉鎖状態にすることが可能であり、クルーン 2 2 0 から流出した遊技球を V 入賞ゾーン F V に流入させることができる。すなわち、クルーン 2 2 0 に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、クルーン 2 2 0 に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 2 通路検知センサー S P 2 に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができ、遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第 2 通路到達時間よりも短い場合には、第 2 通路検知センサー S P 2 に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、クルーン 2 2 0 に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 2 通路検知センサー S P 2 に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 1 3 4 】

また、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態のタイミングで遊技球を当該非 V 入賞口シャッター 3 5 0 上を通過させるためには、クルーン 2 2 0 から遊技球が流出するタイミングと、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては 0 . 2 秒）とを考慮して、第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【 1 1 3 5 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態を維持している期間（本実施形態においては 0 . 2 秒）が、遊技球を遊技球発射機構 8 1 から発射させてからクルーン 2 2 0 を経由してクルーン 2 2 0 から流出するまでの時間の長さ（以下、滞留領域流出時間とも呼ぶ）よりも短くなるように構成されている。従って、第 1 通路検知センサー S P 1 を通過させた遊技球を、クルーン 2 2 0 を経由させ、さらに当該遊技球を閉鎖状態の非 V 入賞口シャッター 3 5 0 によって V 入賞ゾーン F V に流入させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球 1 球だけを用いて V 入賞ゾーン F V に当該遊技球を流入させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、クルーン 2 2 0 に滞留した後に非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を経由して V 入賞ゾーン F V に流入させる遊技球と、第 2 通路検知センサー S P 2 を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注

目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 1 3 6 】

また、パチンコ機 1 0 は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態の場合に、当該非 V 入賞口シャッター 3 5 0 を通過した遊技球が流入する領域は、当該領域への遊技球の流入が次回以降の遊技回の抽選モードを高確率モードに移行させるための条件として設定されている領域（V 入賞ゾーン F V）であるので、V 入賞ゾーン F V に遊技球を流入させたいと遊技者に所望させることができ、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉についての技術介入に関して、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【 1 1 3 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオとして、第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させないと、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが不可能又は困難な第 1 開閉シナリオと、第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させなくても、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが可能又は容易な第 3 開閉シナリオとを備える。非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオとして第 1 開閉シナリオが設定されている場合には、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させるために第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第 3 開閉シナリオが設定されている場合には、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させるために第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第 1 開閉シナリオが設定されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオを切り替えることによって、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 1 3 8 】

また、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、遊技球が第 1 通路検知センサー S P 1 または第 2 通路検知センサー S P 2 を通過したことを契機として、開放状態から閉鎖状態に切り替えられるので、設定されている開閉シナリオが第 1 開閉シナリオまたは第 2 開閉シナリオのいずれの場合であっても、遊技球が第 1 通路検知センサー S P 1 または第 2 通路検知センサー S P 2 を通過するように操作ハンドル 2 5 を操作する必要があり、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【 1 1 3 9 】

また、第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を通過させるだけで（すなわち、第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を通過させなくても）V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが可能なように非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉動作が実行される第 3 開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験した遊技者に対して、第 2 通路検知センサー S P 2 に遊技球を流通させた場合に、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は開放状態から閉鎖状態に切り替わるにもかかわらず、第 2 通路検知センサー S P 2 を流通した遊技球を V 入賞ゾーン F V に流入させることができない非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉動作が実行される第 1 開閉シナリオに設定された遊技状態での遊技を経験させることで、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第 1 開閉シナリオが設定されている場合に第 1 通路検知センサー S P 1 に遊技球を流通させることを促すことができる。

【 1 1 4 0 】

また、第 3 開閉シナリオが設定されている場合には、第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 のいずれを遊技球が流通しても非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が閉鎖状態である期間に遊技球を当該非 V 入賞口シャッター 3 5 0 に到達させることができるので、第 3 開閉シナリオが設定されている場合には、遊技者は容易に V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることができる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、第 3 開閉シナリオが設定される場合には、少なくとも先に第 1 開閉シナリオが設定された遊技状態

を經由している。すなわち、第1開閉シナリオでの遊技を経験している遊技者は、第1開閉シナリオが設定されている場合にV入賞ゾーンF Vに遊技球を流入させるために必要な技術介入を一度は経験しているため、第1開閉シナリオが設定されたラウンド遊技でV入賞ゾーンF Vに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第1種大当たりに当選した場合に、再度、第1開閉シナリオが設定されたラウンド遊技でV入賞ゾーンF Vに遊技球を流入させるために必要な技術介入をさせると、遊技者が疲弊してしまう虞がある。このため、本実施形態のパチンコ機10は、高頻度サポートモードの遊技回で第1種大当たりに当選した場合には、第3開閉シナリオが設定される構成としている。このようにすることで、遊技者が不要に疲弊することを抑制することができる。

10

【1141】

また、本実施形態においては、第1開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口36aに入球したタイミングのパターンが同じ場合であっても、大入賞口36aを通過した後の遊技球の第1通路検知センサーSP1と第2通路検知センサーSP2への遊技球の通過パターンが異なれば、遊技者の有利の度合いが異なる。具体的には、遊技球が大入賞口36aに入球したタイミングのパターンが同じであっても、大入賞口36aを通過した後の遊技球の第1通路検知センサーSP1と第2通路検知センサーSP2への遊技球の通過パターンとして、遊技球をV入賞ゾーンF Vに遊技球を入球させることができる通過パターンと、遊技球をV入賞ゾーンF Vに遊技球を入球させることができない通過パターンとがある。従って、開閉実行モード中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオが第1開閉シナリオであると認識した遊技者に対して、第1通路検知センサーSP1と第2通路検知センサーSP2への遊技球のどのような通過パターンが有利であるかを認識させることができ、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

20

【1142】

本実施形態においては、第2開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口36aに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をV入賞ゾーンF Vに遊技球を入球させることができないので、有利の度合いが同じとなる。

【1143】

本実施形態においては、第3開閉シナリオが設定されている場合には、遊技球が大入賞口36aに入球したタイミングのパターンに関わらず、高い確率で、遊技球をV入賞ゾーンF Vに遊技球を入球させることができるので、有利の度合いが同じとなる。

30

【1144】

また、第1開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンによって遊技者の有利度合が異なり、かつ、第2開閉シナリオよりも有利であり、第2開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、第3開閉シナリオは大入賞口36aへの遊技球の入球パターンに関わらず遊技者の有利度合が同じであり、かつ、第1開閉シナリオおよび第2開閉シナリオよりも有利である。従って、特定の異なる3つの開閉シナリオを用いることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1145】

本実施形態のパチンコ機10は、第1種大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態（サポートモード）に基づいて、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを決定するので、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の実行時の遊技の状態について遊技者に意識をさせることができ、結果として、遊技に注目をさせることができる。さらに、大当たりに当選した遊技回の実行時の遊技の状態を認識した遊技者に対して、設定される非V入賞口シャッター350の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非V入賞口シャッター350の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【1146】

また、パチンコ機10は、大当たりに当選した場合に、当該大当たりの種別が第1種大

50

当たりである場合には、当該大当たりには、当該大当たりにおいて遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第1開閉シナリオに設定し、当該大当たりには、当該大当たりにおいて遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第3開閉シナリオに設定する。すなわち、第1種大当たりには、当該大当たりには、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオは、当該大当たりには、当該大当たりにおいて遊技回におけるサポートモードによって異なる。

【1147】

一方、パチンコ機10は、大当たりには、当該大当たりには、当該大当たりの種別が第2種大当たりである場合には、当該大当たりには、当該大当たりにおいて遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第2開閉シナリオに設定し、当該大当たりには、当該大当たりにおいて遊技回におけるサポートモードが高頻度サポートモードである場合には、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオを第2開閉シナリオに設定する。すなわち、第2種大当たりには、当該大当たりには、ラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオは、当該大当たりには、当該大当たりにおいて遊技回におけるサポートモードに関わらず同じとなる。

10

【1148】

よって、大当たりには、当該大当たりの種別が何であるのかについて期待感を付与することができる。さらに、大当たりの種別が第1種大当たりである場合には、当該大当たりには、当該大当たりにおいて遊技回におけるサポートモードが低頻度サポートモードであるのか高頻度サポートモードであるのかによってラウンド遊技中の非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ（次回から実行する遊技回の抽選モードを決定する決定方法）が異なるので、遊技者に対してさらに期待感や緊迫感を付与することができる。従って本実施形態のパチンコ機10によれば、大当たりには、当該大当たりの種別は何であるのか、遊技の状態（サポートモード）は何であったか、非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ（開閉の態様）はどのようなものであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1149】

本実施形態のパチンコ機10においては、非V入賞口シャッター350は、ラウンド遊技が開始された時から大入賞口36aに入球した遊技球の数が2個となったことを1つの契機として、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることを所望する遊技者に対して、大入賞口36aに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【1150】

さらに、パチンコ機10においては、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球が大入賞口36aに入球した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間に、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達した場合に、当該1個目（N-1個目）の遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることが可能または容易となるように、開放状態と閉鎖状態との間で切り替えを行うので、遊技者に対して、大入賞口36aに入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球と、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、ラウンド遊技が開始された時から2個目（N個目）の遊技球が大入賞口36aに入球した時点から非V入賞口シャッター350の閉鎖状態が維持されている期間内に、ラウンド遊技が開始された時から1個目（N-1個目）の遊技球が非V入賞口シャッター350に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、1個目（N-1個目）の遊技球をV入賞ゾーンFVに入球させることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

40

50

【 1 1 5 1 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、ラウンド遊技が開始された時から第 1 通路 2 1 0 に 1 個 (J 個) の遊技球が入球した後に、第 2 通路 3 0 0 に 1 個 (K 個) の遊技球が入球したことを契機に、開放状態から閉鎖状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入球させることを所望する遊技者に対して、第 1 通路 2 1 0 に 1 個 (J 個) 、第 2 通路 3 0 0 に 1 個 (K 個) の遊技球を通して、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 1 5 2 】

また、非 V 入賞口シャッター 3 5 0 は、ラウンド遊技が開始された時から第 1 通路 2 1 0 に入球した 1 個目 (J 個目) の遊技球が非 V 入賞口シャッター 3 5 0 に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第 2 通路 3 0 0 に入球した遊技球の数が 1 個 (K 個) に到達した時点から非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖状態が維持されている期間内である場合に、ラウンド遊技が開始された時から第 1 通路 2 1 0 に入球した 1 個目 (J 個目) の遊技球を V 入賞ゾーン F V に送るので、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入球させることを所望する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された時から第 1 通路 2 1 0 に入球した 1 個目 (J 個目) の遊技球が非 V 入賞口シャッター 3 5 0 に到達する時が、ラウンド遊技が開始された時から第 2 通路 3 0 0 に入球した遊技球の数が 1 個 (K 個) に到達した時点から非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の閉鎖状態が維持されている期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。

【 1 1 5 3 】

《 2 - 6 》第 2 実施形態の変形例 :

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

【 1 1 5 4 】

《 2 - 6 - 1 》変形例 1 :

上記第 2 実施形態では、第 1 通路の備える遅延手段は、クルーン 2 2 0 によって構成されていた。クルーン 2 2 0 を遅延手段とした構成では、遊技球が排出されるタイミングを遊技者が予測しにくく、V 入賞に失敗する確率が比較的高く、遊技者を不快にさせてしまう虞がある。この課題の解決策として、通路が蛇行状に折れ曲がった蛇行路によって遅延手段を構成してもよい。蛇行路によれば、蛇行路の入口に入球した遊技球が蛇行路の出口に至るまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。蛇行路は、クルーン 2 2 0 に比べて遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。このために、変形例 1 によれば、第 2 実施形態よりも、第 2 通路 3 0 0 に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路 P 2 に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。その結果、遊技者に技術介入をさせながらも、V 入賞の成功率を高めることができる。

【 1 1 5 5 】

《 2 - 6 - 2 》変形例 2 :

変形例 1 に示したクルーンについての課題の解決策として、以下の構成を採用しても良い。

【 1 1 5 6 】

図 1 1 7 は、変形例 2 のパチンコ機に備えられる遅延ユニット 4 2 0 を示す説明図である。変形例 2 のパチンコ機において、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 との違いは、クルーン 2 2 0 (図 7 6) の代わりに、遅延ユニット 4 2 0 が設けられている点であり、その他の構成は第 2 実施形態と同じである。変形例 2 のパチンコ機において、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同じ構成については同一の名称と符号を付けて、以下の説明を行う。遅延

ユニット４２０は、回転体４２２と、回転体４２２を覆う覆部材４２４と、を備える。

【１１５７】

回転体４２２は、遊技盤の裏側に設けられた駆動モーターに連結されており、遊技盤に対して略垂直な回転軸４２２ａを中心として一定の速度（例えば、６０秒で１回転）で回転している。回転体４２２の円周には、１つの遊技球が入球可能な凹部４２２ｂが設けられている。

【１１５８】

覆部材４２４は、回転体４２２の周囲を覆う部材であり、回転体４２２の上側には、遊技球が入球可能な上側開口部４２４ａが設けられており、回転体４２２の下側には、遊技球が通過可能な下側開口部４２４ｂが設けられている。上側開口部４２４ａは、第１通路２１０の排球口２１０ｂ（図７６）の真下に位置している。下側開口部４２４ｂは連通路部３２０（図７６）に接続されている。遅延ユニット４２０において、遊技球は、覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球した後、回転体４２２が回転して凹部４２２ｂの位置と覆部材４２４の上側開口部４２４ａの位置とが一致したタイミングで、回転体４２２の凹部４２２ｂに入球することになる。また、回転体４２２の凹部４２２ｂに入球した遊技球は、回転体４２２が回転して凹部４２２ｂの位置と覆部材４２４の下側開口部４２４ｂの位置とが一致したタイミングで、回転体４２２の凹部４２２ｂから落下し、覆部材４２４の下側開口部４２４ｂから下方に排出される。

【１１５９】

遅延ユニット４２０によれば、遊技球が覆部材４２４の上側開口部４２４ａに入球してから下側開口部４２４ｂから排出されるまでの時間を、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて遅らせることができる。この変形例のパチンコ機によれば、クルーン２２０に比べて、遅延ユニット４２０から遊技球が排出されるタイミングを予測し易い。さらに、回転体４２２が一定速度で回転するので、遊技球が入球してから排出されるまでの時間を常に一定とすることができることから、変形例１としての蛇行路よりも、遊技球が排出されるタイミングをより予測し易い。これらのために、この変形例２によれば、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。なお、遅延手段は、第２実施形態のクルーン２２０、変形例１の蛇行路、変形例２の遅延ユニット４２０に限る必要もなく、入口と出口とが真っ直ぐに結ばれた直線路に比べて通過する時間を遅らせることができる装置であれば、どのような構成で実現しても良い。

【１１６０】

《２－６－３》変形例３：

上記第２実施形態およびその変形例１、２では、遅延手段を設ける構成とした。これに対して、変形例として、遅延手段を設けない構成としてもよい。この場合、第１通路検知センサーＳＰ１によって第１通路２１０への遊技球の入球が検知されてから、当該遊技球が非Ｖ入賞口シャッター３５０の手前の位置に達するまでの期間に、次に発射された遊技球が第２通路３００に到達可能なように、第１通路２１０の長さを定めた構成とする。この変形例３によっても、第２通路３００に遊技球を入れるタイミング、ひいては、強右打ち通路Ｐ２に遊技球を入れるタイミングを計ることが容易となる。

【１１６１】

《２－６－４》変形例４：

上記第２実施形態およびその変形例１～３では、第１開閉シナリオの開鎖条件のうちの一つの項目が、「（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに２個の遊技球が入球したこと。」である構成とした。これに対して、変形例として、「（ii）１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球したこと、または、１ラウンド目が開始されてから大入賞口３６ａに３個の遊技球が入球したこと。」である構成としても良い。すなわち、（ii）における「または」以降の条件を、２個から３個に換えても良い。この変形例の場合には、図８４の例示では、時刻ｔ６において（ii）が満たされたと

10

20

30

40

50

判断されることになる。また、3個に換えて、4個、5個というように他の複数の値としても良い。これらの変形例によれば、大入賞口36aへの遊技球の入球の数を数える必要があることから、遊技者は、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な遊技への参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、第3開閉シナリオの閉鎖条件についても、同様の変形ができる。

【1162】

《2-6-5》変形例5：

上記第2実施形態およびその変形例1～4では、第1開閉シナリオの閉鎖条件は、(i)パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける1ラウンド目の実行中であること、(ii)1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに1個の遊技球が入球したこと、または、1ラウンド目が開始されてから大入賞口36aに2個の遊技球が入球したこと、の両方が成立することとした。この閉鎖条件の構成では、1ラウンド目が開始されてから最初に強右打ち通路P2へ遊技球が入球した場合にも、その後の大入賞口36aへの遊技球の入球によって、非V入賞口シャッター350は閉鎖状態へ移行してしまう。しかしながら、本実施形態では、前述したように、1ラウンド目における大入賞口36aへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路P2による場合には、V入賞ゾーンFVに遊技球を入れることが不可能な流路構成となっていることから、遊技者は、実質的にはV入賞を狙う機会を失うことになる。この課題の解決策として、変形例として、第1開閉シナリオの閉鎖条件を、下記の(v)～(vii)の通りとしてもよい。

【1163】

(v)パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける1ラウンド目の実行中であること。

(vi)1ラウンド目が開始されてから第1通路210に1個の遊技球が入球したこと。

(vii)上記(iv)が成立してから大入賞口36aに1個の遊技球が入球したこと。

上記(v)～(vii)の項目の全てが成立した場合に、非V入賞口シャッター350は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【1164】

この変形例の閉鎖条件によれば、1ラウンド目における大入賞口36aへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路P2による場合にも、続く2球目以降で、弱右打ち通路P1へ遊技球を入れて第1通路210に入球すれば、第1通路210への入球に続く次の大入賞口36aへの遊技球の入球によって非V入賞口シャッター350を閉鎖状態に移行することができ、先に第1通路210に入球した遊技球をV入賞ゾーンFVに入れることが可能となる。すなわち、1ラウンド目における大入賞口36aへの遊技球の最初の入球が強右打ち通路P2による場合にも、V入賞を狙う機会を失うことがない。このため、変形例5によれば、V入賞を狙う機会を失うことによる遊技者の喪失感や不快感の軽減に寄与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【1165】

なお、この変形例5における(vi)の条件を、「1ラウンド目が開始されてから第1通路210に2個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、2個に換えて、3個、4個、5個というように他の数としても良い。

【1166】

また、この変形例5における(vi)の条件を、「上記(iv)が成立してから大入賞口36aに2個の遊技球が入球したこと。」に換えても良い。また、2個に換えて、3個、4個、5個というように他の数としても良い。

【1167】

《2-6-6》変形例6：

上記第2実施形態およびその変形例1～5では、第1開閉シナリオの閉鎖条件のうちの一つの項目が、(i)パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける1ラウンド目の実行中であることとした。これに対して、変形例として、「パチンコ機10の現在の状態が、開閉実行モードにおける2ラウンド目の実行中であること」を(i)の内容と

しても良い。また、2ラウンド目に換えて、3ラウンド目、4ラウンド目というように他の回数のラウンド目の実行中であることとしてもよい。また、一つのラウンドに限る必要もなく、例えば、1ラウンド目または2ラウンド目の実行中というように、複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。さらに、開閉実行モードにおける全てのラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとしてもよい。複数のラウンドのうちのいずれかのラウンドを実行中であることとした場合、V入賞ゾーンF Vを狙う遊技の回数を増やすことができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【1168】

《2-6-7》変形例7：

10

上記第2実施形態およびその変形例1～6では、第1～第3開閉シナリオの開鎖条件が成立した直後のタイミングで、非V入賞口シャッター350を閉鎖する構成とした。これに対して、変形例として、閉鎖条件が成立してから、予め定めた遅延時間（以下、閉鎖遅れ時間と呼ぶ）が経過したタイミングで、非V入賞口シャッター350を閉鎖する構成としてもよい。この構成によれば、上記第2実施形態およびその変形例1～6における技術介入に加えて、遊技者は閉鎖遅れ時間を直感で計る必要があることから、より一層の技術介入が必要となる。このため、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【1169】

《2-6-8》変形例8：

20

上記第2実施形態およびその変形例では、可変入賞装置36が遊技領域PAの右側に設けられていた。これに対して、変形例として、可変入賞装置36を遊技領域PAの左側、または中央側に設ける構成としても良い。これらの場合には、弱右打ち通路P1および強右打ち通路P2は除くのが好ましい。この変形例8によれば、右打ちとは異なる打ち方でV入賞を狙うことが可能となる。

【1170】

《2-6-9》変形例9：

30

上記第2実施形態およびその変形例では、第2通路検知センサーSP2が第2通路300の入球口310a付近に設けられていた。これに対して、変形例として、第2通路検知センサーSP2が第2通路300において入球口310aから離れた位置に設けられた構成としても良い。この構成の場合、第2通路300の入球口310aに遊技球が入球したタイミングで、非V入賞口シャッター350を閉じることができないことから、第2通路300において第2通路検知センサーSP2が配置された位置にマークを付けるのが好ましい。この変形例9によれば、強右打ち通路P2へ遊技球を入れるタイミングを調整することによって、遊技球がクルーン220の孔220bに流入するタイミングに対して、第2通路300を通った遊技球が上記マークの位置に移動するタイミングを一致させる。これによって、遊技球がクルーン220の孔220bに流入するタイミングで非V入賞口シャッター350を閉鎖状態に移行させることができ、V入賞ゾーンF Vへ遊技球を通すことが可能となる。この変形例9によれば、遊技者はマークを狙うという技術介入が必要となる。したがって、遊技者に対して、より積極的な参加を促すことができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

40

【1171】

《2-6-10》変形例10：

上記第2実施形態およびその変形例では、クルーン220が一つの孔220bを備えた構成であった。これに対して変形例として、クルーンが複数の孔を備えた構成としてもよい。複数の孔のうちの一つが第2通路300に接続され、残余の孔は、第2通路300とは異なる通路に接続される。残余の孔に入球した遊技球は、この通路から遊技盤30の背面側に送られる。この変形例10によれば、弱右打ち通路P1に遊技球を入球して第1通路210に遊技球を入球させることが成功したとしても、遊技球が第2通路300以外に送られることがあることから、第2通路300へと続く孔に遊技球を排出させることがで

50

きるかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 1 1 7 2 】

《 2 - 6 - 1 1 》変形例 1 1 :

上記第 2 実施形態およびその変形例では、第 2 通路 3 0 0 の本線通路部 3 1 0 が有する本線通路中流側部分 3 1 2 の下流端は、第 2 通路 3 0 0 における非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が配置されている位置より上流側、すなわち、本線通路部 3 1 0 から分岐通路部 3 3 0 に分岐する部分に接続されている。これに対して変形例として、本線通路中流側部分 3 1 2 の下流端が、分岐通路部 3 3 0 に通ずることなく、第 2 通路 3 0 0 における非 V 入賞口シャッター 3 5 0 が配置されている位置より下流側に接続された構成としても良い。第 2 実施形態では、先に説明したように、第 2 通路 3 0 0 を、入球口 3 1 0 a に入球してから非 V 入賞口シャッター 3 5 0 に到達するまでに 0 . 4 秒かかる内部構造とすることによって、第 2 通路 3 0 0 に入球した遊技球が分岐通路部 3 3 0 に送られない構成となっている。これに対して、この変形例 1 1 では、上述した内部構造を採用しなくても、容易な構成によって、第 2 通路 3 0 0 に入球した遊技球が分岐通路部 3 3 0 に送られない構成とすることができる。

10

【 1 1 7 3 】

《 2 - 6 - 1 2 》変形例 1 2 :

上記第 2 実施形態およびその変形例では、大入賞口 3 6 a に第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 が接続される構成であった。これに対して、変形例として、大入賞口 3 6 a に 1 本の通路、例えば第 1 通路 2 1 0 だけが接続される構成としても良い。この場合、強右打ち通路 P 2 と第 2 通路 3 0 0 を備えない構成とする。この変形例 1 2 によれば、遊技者は、第 1 通路 2 1 0 へ遊技球を 1 球、入球させてから、次に第 1 通路 2 1 0 へ遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、遊技球を V 入賞ゾーン F V に入れることが可能となる。したがって、変形例 1 2 によれば、第 2 実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 1 7 4 】

《 2 - 6 - 1 3 》変形例 1 3 :

上記第 2 実施形態およびその変形例では、大入賞口 3 6 a へ遊技球が入球したことを 2 つの遊技球検知センサー、すなわち、第 1 通路検知センサー S P 1 と第 2 通路検知センサー S P 2 とによって検知する構成とした。これに対して変形例として、大入賞口 3 6 a へ遊技球が入球したことを一つの遊技球検知センサーによって検知する構成としてもよい。具体的には、一つの遊技球検知センサーによって、第 1 通路 2 1 0 への遊技球の入球と、第 2 通路 3 0 0 への遊技球の入球との双方を検知可能な構成とする。すなわち、第 1 通路 2 1 0 と第 2 通路 3 0 0 のいずれかに遊技球の入球があったときに O N 状態となる一つの遊技球検知センサーを備える構成とする。この構成によっても、第 2 実施形態と同様の制御を行うことができる。なお、遊技球検知センサーとしては、磁気式、光学式等の種々の方式のセンサーを採用することができる。

30

【 1 1 7 5 】

《 2 - 6 - 1 4 》変形例 1 4 :

上記第 2 実施形態およびその変形例では、図 7 6 に示した機構・構成を、次回以降に実行される遊技回の遊技状態（上記第 2 実施形態では、抽選モード：高確率モードまたは低確率モード）を決定するための機構として用いたが、当該機構を他の用途に用いても良い。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合の、ラウンド遊技のラウンド数を決定するための機構として用いても良い。例えば、非 V 入賞ゾーン F N V に対応する入球領域（以下、「第 2 ラウンド決定入球領域」と呼ぶ）に対して所定のラウンド数（例えば、4 ラウンド）を割り振り、V 入賞ゾーン F V に対応する入球領域に対して、第 2 ラウンド決定入球領域に割り振ったラウンド数より遊技者に有利となるラウンド数（例えば、1 6 ラウンド）を割り振る。そして、開閉実行モードのオープニング期間の開始後、最初に遊技球が入球した方の入球領域に割り振られたラウンド数のラウンド遊技が、当該開閉実

40

50

行モードにおける開閉処理期間に実行される構成にする。なお、この構成を採用した場合には、第1通路210の入球口210aと弱右打ち通路P1の開口端P1bとの間、および、第2通路300の入球口310aと強右打ち通路P2の開口端P2bとの間には、大入賞口36aおよび開閉扉36bを備えない構成とする。

【1176】

このような構成を採用することによって、開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技のラウンド数を決定する際に、遊技者に技術介入をさせることができ、開閉実行モードの期間において、遊技者に積極的に遊技に参加させることができるとともに、遊技に集中させることができる。さらに、決定するラウンド数について、遊技者に期待感を付与することができる。

10

【1177】

《2-6-15》変形例15：

上記第2実施形態において、第1通路検知センサーSP1と第2通路検知センサーSP2とが、各々、別々に遊技球の通過をカウントする構成としてもよい。そして、ラウンド遊技が開始された時から第1通路検知センサーSP1でJ個（Jは整数／例えば、J=2）の遊技球の通過を検知した後に、第2通路検知センサーSP2でK個（Kは整数／例えば、K=3）の遊技球の通過を検知したことを契機に、非V入賞口シャッター350を開放状態から閉鎖状態に切り替える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技球をV入賞ゾーンFVに送ることを所望する遊技者に対して、第1通路210にJ個、第2通路300にK個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1178】

《2-6-16》変形例16：

上記第2実施形態およびその変形例では、非V入賞口シャッター350を開閉制御するための開閉シナリオは、大当たり種別と大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて設定される構成であった。これに対して、変形例として、前記開閉シナリオは、大当たり種別と第2図柄表示部フラグの値に基づいて設定される構成としても良い。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bのうちのいずれであるかを特定するための情報である。具体的には、図100のステップSh1106において、第1種大当たりであり且つ第2図柄表示部フラグがOFFである場合には、第1開閉シナリオ（図84）を設定し、第1種大当たりであり且つ第2図柄表示部フラグがONである場合には、第3開閉シナリオ（図89）を設定し、第2種大当たりである場合には、第2図柄表示部フラグがON、OFFいずれの場合であっても第2開閉シナリオ（図88）を設定する。

30

【1179】

上記構成を採用することによって、第1始動口33への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第1種大当たりとなったときには、V入賞高難度閉開パターンを実現する第1開閉シナリオが設定される。第2始動口34への遊技球の入球を契機とする当たり抽選によって第1種大当たりとなったときには、V入賞低難度閉開パターンを実現する第3開閉シナリオが設定される。第2種大当たりとなったときには、当たり抽選による契機が第1始動口33、第2始動口34のいずれによるものである場合にも、V入賞不可閉開パターンを実現する第2開閉シナリオが設定される。

40

【1180】

こうした構成のパチンコ機によれば、第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bとの表示の切り替わりに対応して開閉シナリオを変更することができる。したがって、第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bを認識した遊技者に対して、設定される非V入賞口シャッター350の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非V入賞口シャッター350の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。また、第2始動口34への遊技球の入球は高頻度サポートモードの際に発生し易くな

50

ることに鑑みると、この変形例 16 のパチンコ機によれば、大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定する第 2 実施形態とほぼ同一の動作を行う構成を実現できる。

【1181】

《2-6-17》変形例 17：

上記第 2 実施形態では、当たり抽選によって第 1 種大当たりとなったときに、大当たりに当選した時点におけるサポートモード（低頻度サポートモード又は高頻度サポートモード）に基づいて、開閉シナリオを第 1 開閉シナリオと第 3 開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。上記変形例 16 では、当たり抽選によって第 1 種大当たりとなったときに、当たり抽選による契機が第 1 始動口 33、第 2 始動口 34 のいずれによるものであるかに基づいて、開閉シナリオを第 1 開閉シナリオと第 3 開閉シナリオとのいずれにするかを決定していた。これらに対して、変形例として、当たり抽選によって第 1 種大当たりとなったときに、第 1 種大当たりに当選した時の大当たり種別カウンタ C2 の値に基づいて、開閉シナリオを第 1 開閉シナリオと第 3 開閉シナリオとのいずれにするかを決定する構成としても良い。例えば、図 81(a) の第 1 始動口用の振分テーブルによって、8R 第 1 種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタ C2 の値が例えば 0 ~ 13 の場合には第 1 開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタ C2 の値が例えば 14 ~ 27 の場合には第 3 開閉シナリオに決定する。また、例えば図 81(b) の第 2 始動口用の振分テーブルによって、16R 第 1 種大当たりに当選したとして、その当選した時の大当たり種別カウンタ C2 の値が例えば 0 ~ 13 の場合には第 1 開閉シナリオに決定し、その当選した時の大当たり種別カウンタ C2 の値が例えば 14 ~ 27 の場合には第 3 開閉シナリオに決定する。

【1182】

この変形例 17 のパチンコ機によっても、第 2 実施形態や変形例 16 と同様に、設定される非 V 入賞口シャッター 350 の開閉シナリオの種類についての推測を促し、非 V 入賞口シャッター 350 の開閉パターン（開閉シナリオ）について期待感や緊迫感を付与することができる。

【1183】

《2-6-18》変形例 18：

上記第 2 実施形態およびその変形例では、非 V 入賞口シャッター 350 を開閉制御するための開閉シナリオとして、3 つの開閉シナリオを用意した。これに対して、変形例として、3 つの開閉シナリオの内の 2 つの開閉シナリオを用意した構成としても良い。具体的には、第 1 開閉シナリオと第 2 開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第 1 開閉シナリオと第 3 開閉シナリオを用意した構成としても良いし、第 2 開閉シナリオと第 3 開閉シナリオを用意した構成としても良い。また、変形例として、3 つの開閉シナリオの内の 1 つの開閉シナリオ、具体的には、第 1 開閉シナリオだけを用意した構成としても良いし、第 3 開閉シナリオだけを用意した構成としても良い。

【1184】

《2-6-19》変形例 19：

上記第 2 実施形態およびその変形例では、非 V 入賞口シャッター 350 を開閉動作させる非 V 入賞口シャッター駆動部 36d を備え、主制御装置 60 によって、非 V 入賞口シャッター駆動部 36d を駆動制御することによって、非 V 入賞口シャッター 350 を開閉する構成とした。これに対して、変形例 19 として、モータ等の駆動手段を用いずに、遊技球の流下する力を受けて、非 V 入賞口シャッターが自動的に動作する構成としても良い。

【1185】

図 118 は、変形例 19 のパチンコ機に備えられる可変入賞装置 536 を示す説明図である。可変入賞装置 536 は、大入賞口 36a と、開閉扉 36b と、V 獲得チャレンジ機構部 536v と、を備えている。大入賞口 36a と開閉扉 36b は、第 2 実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。

【1186】

V獲得チャレンジ機構部536vは、第1通路210と、クルーン220と、第2通路600と、非V入賞口シャッター650と、を備える。第1通路210とクルーン220は、第2実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。

【1187】

第2通路600は、本線通路部610と、クルーン220の孔220bと本線通路部610との間を連通するための連通路部620と、連通路部620から分岐した分岐通路部330と、を備える。分岐通路部330は、第2実施形態と同一の構成であることから、同一の符号を付けて、その説明は省略する。第2実施形態における第2通路300（図76）と、本変形例19の第2通路600とを対比すると、第2実施形態の第2通路300では、本線通路中流側部分312と本線通路下流側部分313との中間部分に対して、連通路部320が接続された構成であったが、本変形例19の第2通路600では、連通路部620がクルーン220の孔220bから本線通路部610の排球口610bの近くまで延びて、連通路部620が非V入賞口シャッター650よりも下流側の部分で本線通路部610に対して連通された構成である。

10

【1188】

非V入賞口シャッター650は、本線通路部610と連通路部620との間に設けられており、第1の平板651と、第1の平板651の片端に対して直角に近い鋭角（例えば80度）に連結された第2の平板652とを備える。非V入賞口シャッター650は、第1の平板651と第2の平板652とが連結された部分を回転軸OAとして、図中の矢印

20

【1189】

具体的には、非V入賞口シャッター650は、図中、実線で示した第1の状態がデフォルトであり、本線通路中流側部分612を流下してきた遊技球によって第1の平板651が押し下げられることによって、図中、破線で示す第2の状態に移行する。遊技球が非V入賞口シャッター650部分を通じた後には、非V入賞口シャッター650は、自重によって第1の状態に戻る。第1の状態では、第2の平板651は縦向きとなって、連通路部620を開放する。第2の状態では、第2の平板651は、横向き、具体的には、第2の平板651の上面が分岐通路部330の下側の内面と連なる向きとなって、連通路部620を閉鎖する。したがって、第1の状態では、クルーン220の孔220bから落下した遊技球を連通路部620を通して本線通路部610の下流側に送ることができ、第2の状態では、クルーン220の孔220bから落下した遊技球を分岐通路部330側に送ることができる。

30

【1190】

遊技者は、クルーン220の孔220bから遊技球が落下するタイミングを考慮して、本線通路部610の非V入賞口シャッター650部分に遊技球を通させることによって、非V入賞口シャッター650の状態を連通路部620が閉鎖される第2の状態に切り替えることができる。この結果、遊技者は、クルーン220の孔220bから落下した遊技球を分岐通路部330側に振り分けることができ、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることができる。

40

【1191】

第2実施形態のパチンコ機10では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で第1種大当たりに当選して第1開閉シナリオが設定されたラウンド遊技で、V入賞ゾーンFVに遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に第1種大当たりに当選した場合に、第3開閉シナリオが設定される構成としている。これに対して、本変形例19では、非V入賞口シャッター650の開閉パターンは上述したメカニカル（機械的）な構成によって決まる一種類であることから、高頻度サポートモード中に第1種大当たりに当選した場合に、開閉パターン

50

を切り替えるようなことはできない。このため、本変形例 19 では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たり（本変形例 19 では、大当たりには第 1 種大当たり、第 2 種大当たりの区別はないものとする）に当選したラウンド遊技で、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることに成功して高確率モードとなり、当該高確率モード中（高頻度サポートモード中）に大当たりで当選した場合には、V 獲得チャレンジ機構部 536 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させることが例え成功したとしても、その V 入賞は無効とする。すなわち、本変形例 19 では、通常状態（低確率モード、かつ低頻度サポートモード）で大当たりで当選した最初のラウンド遊技だけしか、V 獲得チャレンジ機構部 536 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、開閉パターンが機械的に一種類に決まった V 獲得チャレンジ機構部 536 v の採用を容易とすることができる。

10

【1192】

さらに、上述したように、通常状態で大当たりで当選した最初のラウンド遊技だけしか、V 獲得チャレンジ機構部 536 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成とすることで、熟練した遊技者によって、V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させたことによる特典が何度も継続して付与されることを防止することができる。なお、本変形例 19 では、通常状態で大当たりで当選した最初のラウンド遊技だけしか V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させたことによる特典を与えない構成であったが、これに換えて、通常状態で大当たりで当選した最初のラウンド遊技で、V 獲得チャレンジ機構部 536 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させた場合に特典を与え、続く 2 回目のラウンド遊技で、V 獲得チャレンジ機構部 536 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させた場合に特典を与え、3 回目のラウンド遊技で、V 獲得チャレンジ機構部 536 v によって V 入賞ゾーン F V に遊技球を入球させた場合には特典を与えない構成としても良い。さらに、3 回目、4 回目等の他の回数目までのラウンド遊技で、入賞ゾーン F V に遊技球を入球させた場合に特典を与える構成としても良い。

20

【1193】

なお、非 V 入賞口シャッターをメカニカル（機械的）な構成によって実現する実施の形態としては、上記変形例 19 の構成に限る必要はなく、その他の構成としても良い。例えば、V 獲得チャレンジ機構部の通路構成は変形例 19 と同一として、本線通路部 610 の本線通路中流側部分 612 の途中に遊技球によって ON するボタンを設け、遊技球によってボタンが ON されたときに、メカニカル的に非 V 入賞口シャッターが閉じる構成としても良い。

30

【1194】

《2-6-20》変形例 20：

上記第 2 実施形態およびその変形例（変形例 19 を含む）では、非 V 入賞口シャッターが開放状態であるときに遊技球は非 V 入賞ゾーン F N V に振り分けられ、非 V 入賞口シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球は V 入賞ゾーン F V に振り分けられる構成であった。これに対して、変形例として、シャッター（V 入賞口シャッター）が開放状態であるときに遊技球は V 入賞ゾーン F V に振り分けられ、シャッターが閉鎖状態であるときに遊技球は非 V 入賞ゾーン F N V に振り分けられる構成としても良い。この構成によっても、第 2 実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1195】

《2-6-21》変形例 21：

上記第 2 実施形態およびその変形例では、シャッターの開閉によって、遊技球の振分先を切り替えていた。これに対して、シャッター開閉以外の構成によって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。例えば、通路の形状を変化させることによって、遊技球の振分先を切り替える構成としても良い。この構成によっても、第 2 実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1196】

《2-6-22》変形例 22：

50

上記第2実施形態では大当たり種別とサポートモードとに基づいて開閉シナリオを設定し、上記変形例16では大当たり種別と第2図柄表示部フラグの値に基づいて開閉シナリオを設定する構成であった。これに対して変形例として、大当たり種別の体系を変更して、大当たり種別だけで開閉シナリオを設定する構成としても良い。

【1197】

図119は、変形例22における振分テーブルの内容を示す説明図である。図119(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図119(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。図119(a)に示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、8R第1種大当たり、及び8R第2種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0~27」が8R第1種大当たりに対応し、「28~39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。図119(b)に示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R第3種大当たり、及び8R第2種大当たりが設定されている。本実施形態においては、「0~27」が16R第3種大当たりに対応し、「28~39」が8R第2種大当たりに対応するように設定されている。

【1198】

この変形例22において、第1種大当たりは、非V入賞口シャッター350の開閉制御の様子がV入賞高難度閉開パターンである。第2種大当たりは、第2実施形態と同様に、非V入賞口シャッター350の開閉制御の様子がV入賞不可閉開パターンである。第3種大当たりは、非V入賞口シャッター350の開閉制御の様子がV入賞低難度閉開パターンである。図100のステップSh1106では、第1種大当たりである場合には第1開閉シナリオ(図84)を設定し、第2種大当たりである場合には第2開閉シナリオ(図88)を設定し、第3種大当たりである場合には第3開閉シナリオ(図89)を設定する構成とする。こうした構成によっても、変形例16と同一の動作を行う構成を実現できる。

【1199】

《3》第3実施形態：

《3-1》遊技機の構造：

図120は、本発明の第3実施形態としてのパチンコ遊技機(以下、「パチンコ機」ともいう)の斜視図である。パチンコ機10は、略矩形に組み合わされた木製の外枠11を備えている。パチンコ機10を遊技ホールに設置する際には、この外枠11が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機10は、外枠11に回動可能に支持されたパチンコ機本体12を備えている。パチンコ機本体12は、内枠13と、内枠13の前面に配置された前扉枠14とを備えている。内枠13は、外枠11に対して金属製のヒンジ15によって回動可能に支持されている。前扉枠14は、内枠13に対して金属製のヒンジ16によって回動可能に支持されている。内枠13の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体12を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機10には、シリンダ錠17が設けられている。シリンダ錠17は、内枠13を外枠11に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠14を内枠13に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠17に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【1200】

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

10

20

30

40

50

ト 19 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【 1 2 0 1 】

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

10

【 1 2 0 2 】

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

20

【 1 2 0 3 】

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

30

【 1 2 0 4 】

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

40

【 1 2 0 5 】

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

【 1 2 0 6 】

50

図 1 2 1 は、パチンコ機 1 0 の背面図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、第 1 制御ユニット 5 1 と、第 2 制御ユニット 5 2 と、第 3 制御ユニット 5 3 と、電源ユニット 5 8 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 1 3 の背面に設けられている。

【 1 2 0 7 】

第 1 制御ユニット 5 1 は、主制御装置 6 0 を備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

10

【 1 2 0 8 】

第 2 制御ユニット 5 2 は、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機 1 0 の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【 1 2 0 9 】

第 3 制御ユニット 5 3 は、払出制御装置 7 0 と、発射制御装置 8 0 とを備えている。払出制御装置 7 0 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 8 0 は、主制御装置 6 0 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 2 5 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 1 3 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 5 4、タンク 5 4 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール 5 5、タンクレール 5 5 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 5 6、ケースレール 5 6 から遊技球の供給を受け払出制御装置 7 0 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装 7 1 など、パチンコ機 1 0 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

20

【 1 2 1 0 】

電源ユニット 5 8 は、電源装置 8 5 と、電源スイッチ 8 8 とを備えている。電源装置 8 5 は、パチンコ機 1 0 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 8 5 には、電源スイッチ 8 8 が接続されている。電源スイッチ 8 8 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 1 0 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 1 0 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

30

【 1 2 1 1 】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 1 3 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【 1 2 1 2 】

図 1 2 2 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

40

【 1 2 1 3 】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装

50

置 3 6 が設けられている。一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【 1 2 1 4 】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 1 2 1) から払い出される。

10

【 1 2 1 5 】

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

【 1 2 1 6 】

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

20

【 1 2 1 7 】

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

30

【 1 2 1 8 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

40

【 1 2 1 9 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、または可変入賞装置 3 6 に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 1 2 2 0 】

特図ユニット 3 7 は、第 1 図柄表示部 3 7 a と、第 2 図柄表示部 3 7 b とを備えている

50

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

【 1 2 2 1 】

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

10

【 1 2 2 2 】

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

【 1 2 2 3 】

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

20

【 1 2 2 4 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

30

【 1 2 2 5 】

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

【 1 2 2 6 】

40

ラウンド表示部 3 9 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【 1 2 2 7 】

なお、特図ユニット 3 7、普図ユニット 3 8、およびラウンド表示部 3 9 は、セグメン

50

ト表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【１２２８】

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

【１２２９】

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

【１２３０】

図１２３は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１２３（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図１２３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１２３１】

図１２３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１２３（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１２３（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入賞すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１２３２】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表

10

20

30

40

50

示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 41 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【1233】

さらに、図 123 (b) に示すように、図柄表示装置 41 の表示面 41a には、第 1 保留表示領域 Ds1 と、第 2 保留表示領域 Ds2 とが表示される。第 1 保留表示領域 Ds1 には、第 1 始動口 33 への入球に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 Ds2 には、第 2 始動口 34 への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【1234】

図 122 に示すように、第 1 始動口 33 の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42 (42a, 42b) が設けられている。一对の釘 42a, 42b の間隔によって、第 1 始動口 33 への遊技球の入球の確率が変化する。

【1235】

《3-2》遊技機の電氣的構成：

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

【1236】

図 124 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 10 は、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。

【1237】

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

【1238】

主制御基板 61 には、入力ポート (図示せず) 及び出力ポート (図示せず) がそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ (図示せず) を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88 (図 121) が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【1239】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサ 67a ~ 67e が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されてい

10

20

30

40

50

る。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e からの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 3 5 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【 1 2 4 0 】

主制御基板 6 1 の出力ポートには、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b を開閉動作させる可変入賞駆動部 3 6 c と、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開閉動作させる電動役物駆動部 3 4 b と、メイン表示部 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

10

【 1 2 4 1 】

具体的には、M P U 6 2 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 3 6 b が開閉されるように可変入賞駆動部 3 6 c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、M P U 6 2 は、電動役物 3 4 a が開放されるように電動役物駆動部 3 4 b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、M P U 6 2 は、メイン表示部 4 5 における第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 の表示制御を実行する。

20

【 1 2 4 2 】

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

30

【 1 2 4 3 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 1 2 4 4 】

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

40

【 1 2 4 5 】

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

【 1 2 4 6 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、

50

図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

【 1 2 4 7 】

図 1 2 5 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタ C F が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりで当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりで当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【 1 2 4 8 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ C I N I が用いられる。また、メイン表示部 4 5 の第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b、並びに図柄表示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C S が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C 4 が用いられる。

【 1 2 4 9 】

各カウンタ C 1 ~ C 4、C F、C I N I、C S は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 1 2 5 0 】

R A M 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

【 1 2 5 1 】

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

【 1 2 5 2 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技

10

20

30

40

50

球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【 1 2 5 3 】

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

10

【 1 2 5 4 】

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

【 1 2 5 5 】

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

20

【 1 2 5 6 】

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

【 1 2 5 7 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【 1 2 5 8 】

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

40

【 1 2 5 9 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、その更新値は、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。第 1 保留エリア R a に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第 2 保留エリア R b に記憶されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値は、判定処理実行エリア 6 4 c に移動した後、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。

50

ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、M P U 6 2 は、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【 1 2 6 0 】

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

10

【 1 2 6 1 】

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

20

【 1 2 6 2 】

次に、転落乱数カウンタ C F の詳細について説明する。転落乱数カウンタ C F は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【 1 2 6 3 】

転落乱数カウンタ C F は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大に達した後 0 に戻る構成である。転落乱数カウンタ C F は定期的に更新され、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 6 4 の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 6 4 の第 2 保留エリア R b に格納される。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に格納された転落乱数カウンタ C F の値は、実行エリア A E に移動した後、R O M 6 3 の転落抽選用テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

30

【 1 2 6 4 】

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

40

【 1 2 6 5 】

変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における変動表示の開始時及び図柄表示装置 4 1 による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得され

50

る。第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間の決定に際しては、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【1266】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、C4=0, 1であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=2～465であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

10

【1267】

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

20

【1268】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

30

【1269】

図126は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図126(a)は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図126(b)は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【1270】

図126(a)に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図126(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

40

【1271】

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

【1272】

50

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【1273】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【1274】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【1275】

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

【1276】

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

【1277】

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

【1278】

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図126を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【 1 2 7 9 】

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

【 1 2 8 0 】

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

10

【 1 2 8 1 】

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

20

【 1 2 8 2 】

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

【 1 2 8 3 】

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

30

【 1 2 8 4 】

図 1 2 7 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 1 2 7 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 1 2 7 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【 1 2 8 5 】

図 1 2 7 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

40

【 1 2 8 6 】

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

50

【 1 2 8 7 】

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

【 1 2 8 8 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 3 9 」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「 4 0 ~ 6 4 」が 8 R 確変大当たりに対応しており、「 6 5 ~ 8 9 」が 1 6 R 通常大当たりに対応しており、「 9 0 ~ 9 9 」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【 1 2 8 9 】

上記のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの種別として、4 種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この 4 種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、1 6 R 確変大当たりが最も高く、8 R 確変大当たりが次に高く、次に 1 6 R 通常大当たり、最後に 8 R 通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【 1 2 9 0 】

図 1 2 7 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。第 2 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 6 4 」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「 6 5 ~ 9 9 」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【 1 2 9 1 】

このように本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているととも、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【 1 2 9 2 】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、1 6 確変大当たりまたは 8 R 確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または転落抽選において当選するまで継続される。

【 1 2 9 3 】

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

【 1 2 9 4 】

図 1 2 8 は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図 1 2 8 に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタ C F の値として 0、1、2 の 3 個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタ C F の値として 3 ~ 9 9 の 9 7 個の値が設定されている。すなわち、

高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は $3 / 100$ であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は $97 / 100$ である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【1295】

図129は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【1296】

図129(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図129(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、 $1 / 233$ の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【1297】

図129(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図129(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、 $231 / 233$ の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【1298】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【1299】

《3-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【1300】

図130は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85（図124）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、MPU92が搭載されている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【1301】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【1302】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化さ

10

20

30

40

50

れていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 1 3 0 3 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

【 1 3 0 4 】

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

10

【 1 3 0 5 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御 (具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【 1 3 0 6 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

20

【 1 3 0 7 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 1 3 0 8 】

V D P 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。V D P 1 0 5 は、I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。V D P 1 0 5 は、M P U 1 0 2 、ビデオ R A M 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ R O M 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。

30

【 1 3 0 9 】

キャラクタ R O M 1 0 6 は、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M 1 0 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタ R O M 1 0 6 を複数設け、各キャラクタ R O M 1 0 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラム R O M 1 0 3 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ R O M 1 0 6 に記憶する構成とすることも可能である。

40

【 1 3 1 0 】

ビデオ R A M 1 0 7 は、図柄表示装置 4 1 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 1 0 7 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 4 1 の表示内容が変更される。

【 1 3 1 1 】

以下では、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 、R O M 6 3 、R A M 6 4 をそれぞれ主側 M P U 6 2 、主側 R O M 6 3 、主側 R A M 6 4 と呼び、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 、R O M 9 3 、R A M 9 4 をそれぞれ音光側 M P U 9 2 、音光側 R O M 9 3 、音光側 R A

50

M 9 4 と呼び、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 を表示側 M P U 1 0 2 と呼ぶ。

【 1 3 1 2 】

《 3 - 4 》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では 1 0 0 回である。すなわち、パチンコ機 1 0 では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である 1 0 0 回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である 1 0 0 回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が 1 0 0 回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

10

【 1 3 1 3 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、60回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その60回目に行われる遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その60回目に行われる遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから 1 0 0 回目に行われる遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

20

【 1 3 1 4 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、60回）で、当たり抽選において大当たりに当選した場合、その60回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング）でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。一方、サポートモードについても、その60回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、保証遊技回数に達していない場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

30

【 1 3 1 5 】

次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選した場合とについて、説明する。

【 1 3 1 6 】

40

図 1 3 1 は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。図 1 3 1 (a) は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回（例えば、120回）において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。120回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、60回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図 1 3 1 (a) の例では、120回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移

50

行する。そして、１２０回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

【１３１７】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数（１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が１００回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図１３１（ａ）の例では、１２０回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、１２０回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

10

【１３１８】

図１３１（ｂ）は、本実施形態のパチンコ機１０が、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、１２０回目の遊技回まで（１回～１１９回）、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、１２０回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。バトル演出は、遊技者に有利な結果または不利な結果のいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、バトル演出は、転落抽選に当選した場合、当たり抽選に当選（大当たりに当選）した場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。

20

【１３１９】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選した場合は遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出、当たり抽選に当選（本実施形態では大当たりに当選）した場合は遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出、そのいずれでもない場合は遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図１３１（ｂ）の場合、１２０回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。バトル演出の開始から敗北演出の終了までの一連の演出を、以下、「バトル・敗北演出」とも呼ぶ。

30

【１３２０】

なお、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した１２０回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、１２０回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、１２０回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

40

【１３２１】

図１３２は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表示装置４１の表示面４１ａの説明をする説明図である。図に示すように、バトル演出または結果告知演出が実行されるときには、表示面４１ａは、第１表示領域４１ａＳと第２表示領域４１ａＬとに区分される。そして、第１表示領域４１ａＳでは、図柄の変動表示及

50

び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第2表示領域41aLでは、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【1322】

図133は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図133(a)はバトル演出を示し、図133(b)は結果告知演出としての敗北演出を示し、図133(c)は結果告知演出としての勝利演出を示している。図133(a)に示したバトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる態様である。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

10

【1323】

また、図133(b)に示した敗北演出は、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【1324】

図133(c)に示した勝利演出は、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置41に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる態様である。ただし、結果告知演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

20

【1325】

さらに、図示はしないが、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を結果告知演出としてもよい。

【1326】

次に、保証遊技回数に達した以後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の説明に先立って、比較例1のパチンコ機が実行する処理について説明する。

【1327】

図134は、比較例1のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図134には、比較例1のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回(例えば、120回)で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。

30

【1328】

当たり抽選において大当たりに当選した120回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング(すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング)でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードとを共に低い側にリセットする。

40

【1329】

ここで、比較例1のパチンコ機は、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、本実施形態のパチンコ機10と同一の動作、すなわち、図131に示した動作を行うものとする。図131(b)と図134とを比較すると、120回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間

50

で異なったものであることが判る。この期間では、大当たり当選の際には、図 1 3 4 に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落当選の際には、図 1 3 1 (b) に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図 1 3 1 (b) に示した処理と図 1 3 4 に示した処理との両方を実行する比較例 1 の遊技機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物 3 4 a (図 1 2 2) の開閉状態から高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを判別することによって、1 2 0 回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することができる。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に行われる結果告知演出の種類 (勝利演出か敗北演出か) を予測することが可能である。換言すれば、高確率モードでの遊技回が 1 0 0 回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのかは結果告知まで分からない (すなわち、当たり抽選において大当たりに当選するのか転落抽選に当選するのかは結果告知まで分からない) といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物 3 4 a の開閉状態から高頻度サポートが終了したことを認識することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう (転落抽選に当選する) ということ、バトル演出中に予測できてしまう。したがって、1 2 0 回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する期待感や緊迫感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例 1 の問題点となっている。

10

20

【 1 3 3 0 】

図 1 3 5 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから 1 2 0 回目に行われる遊技回で当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図 1 3 5 に示されている。

【 1 3 3 1 】

当たり抽選において大当たりに当選した 1 2 0 回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した 1 2 0 回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した 1 2 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング (すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング) でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数 (1 0 0 回) 以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例 1 のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである (図 1 3 4 参照) のに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング (すなわち、遊技回の開始時) となっている点が相違する。

30

40

【 1 3 3 2 】

図 1 3 1 (b) と図 1 3 5 とを比較すると、1 2 0 回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物 3 4 a (図 1 2 2) の開閉状態から、1 2 0 回目の遊技回の転落抽選および当たり抽選の結果を認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に行われる結果告知演出の種類 (勝利演出か敗北演出か) を予測することが不可能である。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、比較例 1 の前述した問題点を解決することができる。

【 1 3 3 3 】

50

なお、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミングに定めることによって、バトル・勝利演出の期間におけるサポートモードの態様を転落当選時と一致させる処理を、以下、「サポートモード擬似化処理」と呼ぶ。

【1334】

本実施形態のパチンコ機10では、各種遊技状態をMPU62にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かをMPU62にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かをMPU62にて特定するための高頻度サポートモードフラグ、転落抽選に当選したか否かをMPU62にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機10では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括してMPU62にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64g（図124参照）に記憶されている。

【1335】

図136は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値に対する遊技状態判定値を示す説明図である。図示するように、高確率モードフラグのフラグ値として、高確率モードである場合には「02H（16進数表記で02という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードでない（すなわち低確率モードである）場合には「00H」が設定されている。高頻度サポートモードフラグのフラグ値として、高頻度サポートモードである場合には「01H」が設定され、高頻度サポートモードでない（すなわち低頻度サポートモードである）場合には「00H」が設定されている。転落フラグのフラグ値として、転落抽選に当選した場合には「10H」が設定され、転落抽選に当選していない場合には「00H」が設定されている。

【1336】

本実施形態では、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。このため、次の通りとなる。

- ・高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「00H」である場合には、これらの合算値としての遊技状態判定値は「00H」となる。
- ・高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「00H」である場合には、遊技状態判定値は「01H」となる。
- ・高確率モードフラグが「02H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「00H」である場合には、遊技状態判定値は「02H」となる。
- ・高確率モードフラグが「02H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「00H」である場合には、遊技状態判定値は「03H」となる。
- ・高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「10H」である場合には、遊技状態判定値は「11H」となる。
- ・高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「10H」である場合には、遊技状態判定値は「10H」となる。

【1337】

図136から判ることは、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されることとなる。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となっている。

【 1 3 3 8 】

なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか2以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。

【 1 3 3 9 】

図136に示す表の一番右列には、「遊技状態判定値の算出時における遊技状態」の項が付加されている。この項の内容は、遊技状態判定値がどういった遊技状態を示すかを簡潔に示すものであり、次の通りである。

【 1 3 4 0 】

遊技状態判定値が「00H」である時は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10は通常状態にある。この状態を、以下、「低確率低頻度状態」とも呼ぶ。

【 1 3 4 1 】

遊技状態判定値が「01H」である時は、低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる時短状態にある。この状態を、以下、「低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって通常大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「低確率高頻度状態」になる。この低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【 1 3 4 2 】

遊技状態判定値が「02H」である時は、高確率モードかつ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる潜伏確変状態にある。潜伏確変状態は、本実施形態のパチンコ機10では取り得ない状態であるが、この点については後ほど詳述する。この状態を、以下、「高確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たり当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行ったときに、「高確率低頻度状態」となる。

【 1 3 4 3 】

遊技状態判定値が「03H」である時は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる確変状態にある。この状態を、以下、「高確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したときに、「高確率高頻度状態」となる。

【 1 3 4 4 】

遊技状態判定値が「11H」である時は、保証遊技回数内の転落による低確率モードかつ高頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機10はいわゆる転落時短状態にある。この状態を、以下、「転落低確率高頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに移行する。このときに「転落低確率高頻度状態」となる。この転落低確率高頻度状態は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数が保証遊技回数に達するまで維持される。

【 1 3 4 5 】

遊技状態判定値が「10H」である時は、保証遊技回数後の転落による低確率モードか

10

20

30

40

50

つ低頻度サポートモードの状態であり、パチンコ機 10 はいわゆる転落通常状態にある。転落通常状態は、先に説明した図 131 に示す 120 回目の遊技回における状態であり、以下、「転落低確率低頻度状態」とも呼ぶ。当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。このときに「転落低確率低頻度状態」となる。

【1346】

遊技状態判定値が「02H」である時について、さらに説明する。遊技状態判定値が「02H」である時は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機では、潜伏確変状態にあるとすることができる。「潜伏確変状態」とは、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高確率モードとなっているにもかかわらず、電動役物 34a によるサポートがない状態であり、かつ、遊技者が高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難な状態である。しかしながら、本実施形態のパチンコ機 10 では、これまでに説明してきた処理の概要から判るように、潜伏確変状態になることはない。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、前述したサポートモード擬似化処理を行なっているため、遊技状態判定値は「02H」と算出されることはある。

【1347】

本実施形態のパチンコ機 10 では、上記の遊技状態判定値と、当たり抽選における抽選結果とに応じて、図柄の変動表示および停止表示の態様が異なったものとなっている。このために、本実施形態のパチンコ機 10 では、図柄の変動表示および停止表示の態様を特定する多数の変動時間テーブルが、変動時間テーブル記憶エリア 63h に予め記憶されている。変動時間テーブル記憶エリア 63h に記憶された多数の変動時間テーブルは、遊技状態判定値別に分類されている。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 では、各遊技状態判定値に対応した変動時間テーブル群を備えている。変動時間テーブル群とは、大当たりフラグの値とリーチ発生フラグの値とによって特定される変動時間テーブルを複数、集めた変動時間テーブルの集合である。大当たりフラグは、大当たりの種別（16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、16R 通常大当たり、8R 通常大当たり）を特定するためのフラグである。リーチ発生フラグは、リーチ発生の有無を特定するためのフラグである。

【1348】

具体的には、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技状態判定値が「00H」である時に用いる低確率低頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「01H」である時に用いる低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「03H」である時に用いる高確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「11H」である時に用いる転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群と、遊技状態判定値が「10H」である時に用いる転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群とが ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h（図 124）に記憶されている。ただし、本実施形態のパチンコ機 10 では、前述したように、潜伏確変状態とならないことから、遊技状態判定値が「02H」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群は、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h（図 124）に用意されていない。

【1349】

このため、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行なうだけのパチンコ機では、サポートモード擬似化処理によって遊技状態判定値が「03H」から「02H」に移行された場合に、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h（図 124）から遊技状態判定値が「02H」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群を読み出そうとして、処理が中断または停止してしまう課題があった。

【1350】

これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技状態判定値を演算した後に、演

算結果が「02H」となった場合に遊技状態判定値を「03H」に書き換える処理を実行することによって、上記課題を解決する構成とした。

【1351】

図137は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たり当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから120回目に実行される遊技回において、時刻t1で当たり抽選において大当たり当選した場合、時刻t1の直後の時刻t2でもって、サポートモード擬似化処理がなされ、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

10

【1352】

時刻t2に続く時刻t3では、遊技状態判定値を算出し、算出結果が「02H」となった場合に遊技状態判定値を「03H」に書き換える処理を行う。時刻t3では、高確率モードフラグがON(=「02H」)であり、高頻度サポートモードフラグがOFF(=「00H」)であり、転落フラグがOFF(=「00H」)であることから、遊技状態判定値の算出結果は「02H」となる。このため、書換え処理によって、遊技状態判定値は「02H」から「03H」に書き換えられる。

【1353】

時刻t3に続く時刻t4では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、「03H」に書き換えられた遊技状態判定値に基づいて行われる。具体的には、MPU62は、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63h(図124)から、遊技状態判定値が「03H」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。

20

【1354】

時刻t4に続く時刻t5では、時刻t4で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。

【1355】

30

なお、図137は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した時刻t2から変動開始される時刻t5までは、実際は瞬時に進む。このため、図135を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。

【1356】

《3-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機10において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置90及び表示制御装置100において実行される処理について説明する。

40

【1357】

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

【1358】

<タイマ割込み処理>

図138は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的(例えば2msec周期)に起

50

動される。

【1359】

ステップS i 0 1 0 1では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップS i 0 1 0 2に進む。

【1360】

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

10

【1361】

ステップS i 0 1 0 3では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、転落乱数カウンタC Fおよび電動役物開放カウンタC 4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3、転落乱数カウンタC Fおよび電動役物開放カウンタC 4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1～C 4、C Fの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS i 0 1 0 4に進む。なお、変動種別カウンタC Sは、後述する通常処理（図142）において、その値を更新する。

20

【1362】

ステップS i 0 1 0 4では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS i 0 1 0 4の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS i 0 1 0 4を実行した後、ステップS i 0 1 0 5に進む。

【1363】

ステップS i 0 1 0 5では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS i 0 1 0 5のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS i 0 1 0 5を実行した後、M P U 6 2はタイマ割込み処理を終了する。

【1364】

< 始動口用の入球処理 >

30

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図138：S i 0 1 0 4）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【1365】

図139は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS i 0 2 0 1では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS i 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（S i 0 2 0 1：Y E S）、ステップS i 0 2 0 2に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS i 0 2 0 3に進む。

40

【1366】

ステップS i 0 2 0 3では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS i 0 2 0 4に進む。

【1367】

ステップS i 0 2 0 4では、第1保留エリアR aの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R a N（以下、第1始動保留個数R a Nともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数R a Nを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数R a Nは、第1始動口33への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS i 0 2 0 9に進む。

50

【 1 3 6 8 】

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

【 1 3 6 9 】

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

10

【 1 3 7 0 】

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

【 1 3 7 1 】

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

20

【 1 3 7 2 】

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

【 1 3 7 3 】

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

30

【 1 3 7 4 】

ステップ S i 0 2 1 2 では、ステップ S i 0 1 0 3 (図 1 3 8) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S i 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S i 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S i 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S i 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S i 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S i 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S i 0 2 1 3 に進む。

40

【 1 3 7 5 】

ステップ S i 0 2 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウ

50

ンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果（抽選結果）などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS i 0 2 1 3を実行した後、ステップS i 0 2 1 4に進む。

【1376】

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

10

【1377】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図142：ステップS i 0 5 0 3）において音声発光制御装置90に送信される。

【1378】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds 1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds 1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds 2における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第2保留表示領域Ds 2における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

20

【1379】

主制御装置60のMPU62は、ステップS i 0 2 1 4を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

30

【1380】

<先判定処理>

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図139：S i 0 2 1 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1381】

図140は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

40

【1382】

ステップS i 0 3 0 1では、始動口用の入球処理（図139）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC 1の値を把握する。その後、ステップS i 0 3 0 2に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

50

【 1 3 8 3 】

ステップ S i 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、(S i 0 3 0 2 : Y E S)、ステップ S i 0 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S i 0 3 0 8 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 1 3 8 4 】

一方、ステップ S i 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には (S i 0 3 0 2 : N O)、ステップ S i 0 3 0 4 に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタ C F の値を把握する。その後、ステップ S i 0 3 0 5 に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【 1 3 8 5 】

ステップ S i 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していると判定した場合には (S i 0 3 0 5 : Y E S)、ステップ S i 0 3 0 6 に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア 6 4 h に記憶し、ステップ S i 0 3 0 3 に進む。ステップ S i 0 3 0 3 では、上述のように、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S i 0 3 0 8 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 1 3 8 6 】

ステップ S i 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していないと判定した場合には (S i 0 3 0 5 : N O)、ステップ S i 0 3 0 7 に進む。ステップ S i 0 3 0 7 では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップ S i 0 3 0 8 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 1 3 8 7 】

ステップ S i 0 3 0 8 では、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には (S i 0 3 0 8 : Y E S)、ステップ S i 0 3 0 9 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。その後、ステップ S i 0 3 1 0 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用振分テーブルを参照する。ステップ S i 0 3 1 0 を実行した後、ステップ S i 0 3 1 1 に進む。

【 1 3 8 8 】

ステップ S i 0 3 1 1 では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタ C 2 の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S i 0 3 1 1 において、確変大当たりに対応していると判定した場合には (S i 0 3 1 1 : Y E S)、ステップ S i 0 3 1 2 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h に確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S i 0 3 1 1 において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には (S i 0 3 1 1 : N O)、ステップ S i 0 3 1 3 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h に通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【 1 3 8 9 】

ステップ S i 0 3 0 8 において、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当

10

20

30

40

50

たりに対応していないと判定した場合には (S i 0 3 0 8 : N O)、ステップ S i 0 3 1 4 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を把握する。その後、ステップ S i 0 3 1 5 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S i 0 3 1 6 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 1 3 9 0 】

ステップ S i 0 3 1 6 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S i 0 3 1 6 : Y E S)、ステップ S i 0 3 1 7 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S i 0 3 1 6 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S i 0 3 1 6 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

10

【 1 3 9 1 】

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 1 3 8 : S i 0 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 3 9 2 】

図 1 4 1 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S i 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S i 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には (S i 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S i 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S i 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S i 0 4 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

20

【 1 3 9 3 】

ステップ S i 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S i 0 4 0 2 : Y E S)、ステップ S i 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S i 0 4 0 4 に進む。

30

【 1 3 9 4 】

ステップ S i 0 4 0 4 では、ステップ S i 0 1 0 3 (図 1 3 8) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 1 3 9 5 】

一方、ステップ S i 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないとして判定した場合 (S i 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

40

【 1 3 9 6 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 1 3 9 7 】

図 1 4 2 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S i 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S i 0 5 0

50

2に進む。

【1398】

ステップS i 0 5 0 2では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップS i 0 5 0 3に進む。

【1399】

ステップS i 0 5 0 3では、ステップS i 0 5 0 2において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップS i 0 5 0 3を実行した後、ステップS i 0 5 0 4に進む。

【1400】

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

【1401】

ステップS i 0 5 0 5では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップS i 0 5 0 6に進む。ステップS i 0 5 0 6では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップS i 0 5 0 6を実行した後、ステップS i 0 5 0 7に進む。

【1402】

ステップS i 0 5 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS i 0 5 0 8に進む。

【1403】

ステップS i 0 5 0 8では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS i 0 5 0 9に進む。

【1404】

ステップS i 0 5 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS i 0 5 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS i 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S i 0 5 0 9：N O）、ステップS i 0 5 1 0及びステップS i 0 5 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS i 0 5 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS i 0 5 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS i 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には

10

20

30

40

50

(S i 0 5 0 9 : Y E S)、ステップ S i 0 5 0 3 に戻り、ステップ S i 0 5 0 3 からステップ S i 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

【 1 4 0 5 】

なお、ステップ S i 0 5 0 3 からステップ S i 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 1 4 0 6 】

< 遊技回制御処理 >

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

【 1 4 0 7 】

図 1 4 3 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S i 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

【 1 4 0 8 】

ステップ S i 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には (S i 0 6 0 1 : Y E S)、ステップ S i 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S i 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S i 0 6 0 1 : N O)、ステップ S i 0 6 0 2 に進む。

【 1 4 0 9 】

ステップ S i 0 6 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

【 1 4 1 0 】

ステップ S i 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には (S i 0 6 0 2 : N O)、ステップ S i 0 6 0 3 に進む。

【 1 4 1 1 】

ステップ S i 0 6 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S i 0 6 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 1 4 1 2 】

一方、ステップ S i 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には (S i 0 6 0 2 : Y E S)、ステップ S i 0 6 0 4 に進む。

【 1 4 1 3 】

ステップ S i 0 6 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ S i 0 6 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 1 4 1 4 】

< 変動開始処理 >

10

20

30

40

50

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図143：S i 0 6 0 3）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1415】

図144は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS i 0 7 0 1では、合計保留個数CRNが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS i 0 7 0 1において、合計保留個数CRNが「0」以下であると判定した場合には（S i 0 7 0 1：NO）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップS i 0 7 0 1において、合計保留個数CRNが「0」を上回ると判定した場合には（S i 0 7 0 1：YES）、ステップS i 0 7 0 2に進む。

10

【1416】

ステップS i 0 7 0 2では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップS i 0 7 0 3に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【1417】

ステップS i 0 7 0 3では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップS i 0 7 0 4に進む。

【1418】

ステップS i 0 7 0 4では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップS i 0 7 0 4を実行した後、ステップS i 0 7 0 5に進む。

20

【1419】

ステップS i 0 7 0 5では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、先に説明した遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップS i 0 7 0 5を実行した後、ステップS i 0 7 0 6に進む。

【1420】

ステップS i 0 7 0 6では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップS i 0 7 0 6を実行した後、ステップS i 0 7 0 7に進む。

30

【1421】

ステップS i 0 7 0 7では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS i 0 7 0 6で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS i 0 7 0 7を実行した後、ステップS i 0 7 0 8に進む。

【1422】

ステップS i 0 7 0 8では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

40

【1423】

ステップS i 0 7 0 7およびステップS i 0 7 0 8にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図142）におけるステップS i 0 5 0 3によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS i 0 7 0 8を実行した後、ステッ

50

ブ S i 0 7 0 9 に進む。

【 1 4 2 4 】

ステップ S i 0 7 0 9 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S i 0 7 0 9 を実行した後、ステップ S i 0 7 1 0 に進む。

【 1 4 2 5 】

ステップ S i 0 7 1 0 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。ステップ S i 0 7 1 0 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 1 4 2 6 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 1 4 4 : S i 0 7 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 2 7 】

図 1 4 5 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S i 0 8 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a （図 1 2 5 ）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b （図 1 2 5 ）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S i 0 8 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【 1 4 2 8 】

ステップ S i 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S i 0 8 0 1 : Y E S ）、ステップ S i 0 8 0 2 ~ ステップ S i 0 8 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S i 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S i 0 8 0 1 : N O ）、ステップ S i 0 8 0 8 ~ ステップ S i 0 8 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【 1 4 2 9 】

ステップ S i 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S i 0 8 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S i 0 8 0 4 に進む。ステップ S i 0 8 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S i 0 8 0 5 に進む。

【 1 4 3 0 】

ステップ S i 0 8 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納され

10

20

30

40

50

ているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS i 0 8 0 5を実行した後、ステップS i 0 8 0 6に進む。

【1431】

ステップS i 0 8 0 6では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS i 0 8 0 7へ進む。

【1432】

ステップS i 0 8 0 7では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【1433】

ステップS i 0 8 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図142)におけるステップS i 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【1434】

ステップS i 0 8 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(S i 0 8 0 1:NO)、ステップS i 0 8 0 8に進む。

【1435】

ステップS i 0 8 0 8では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップS i 0 8 0 9に進む。ステップS i 0 8 0 9では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップS i 0 8 10に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS i 0 8 11に進む。

【1436】

ステップS i 0 8 11では、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS i 0 8 11を実行した後、ステップS i 0 8 12に進む。

【1437】

ステップS i 0 8 12では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS i 0 8 13に進む。

【1438】

ステップS i 0 8 13では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90

10

20

30

40

50

に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 34 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【1439】

ステップ S i 0 8 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 142) におけるステップ S i 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【1440】

< 転落判定処理 >

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 144 : S i 0 7 0 3) として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【1441】

図 146 は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 0 9 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64 g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S i 0 9 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には (S i 0 9 0 1 : Y E S)、ステップ S i 0 9 0 2 に進む。

20

【1442】

ステップ S i 0 9 0 2 では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリア A E に格納されている転落乱数カウンタ C F の値が、転落抽選用テーブル記憶エリア 63 d の転落抽選用当否テーブル (図 128 参照) における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップ S i 0 9 0 3 では、ステップ S i 0 9 0 2 における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には (S i 0 9 0 3 : Y E S)、ステップ S i 0 9 0 4 に進む。

30

【1443】

ステップ S i 0 9 0 4 では、高確率モードフラグを OFF にする。その後、ステップ S i 0 9 0 5 に進み、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64 g に記憶されている転落フラグを ON する。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップ S i 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S i 0 9 0 6 に進む。

【1444】

ステップ S i 0 9 0 6 では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 100 回) に達する前 (= 保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S i 0 9 0 6 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S i 0 9 0 6 : N O)、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S i 0 9 0 7 に進み、高頻度サポートモードフラグを OFF する。ステップ S i 0 9 0 7 を実行した後、本転落判定処理を終了する。

40

【1445】

一方、ステップ S i 0 9 0 6 において、保証遊技回数内であると判定した場合 (S i 0 9 0 6 : Y E S) には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップ S i 0 9 0 1 において高確率モードでないと判定した場合 (S i 0 9 0 1 : N O)、またはステップ S i 0 9 0 3 において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合 (S i 0 9 0 3 : N O) には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【1446】

50

以上のように構成された転落判定処理によって、図 1 3 1 の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【 1 4 4 7 】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 1 4 4 : S i 0 7 0 4 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 4 8 】

図 1 4 7 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 1 0 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

10

【 1 4 4 9 】

ステップ S i 1 0 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には（S i 1 0 0 1 : Y E S）、ステップ S i 1 0 0 2 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 2 6 (b) に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S i 1 0 0 4 に進む。

【 1 4 5 0 】

一方、ステップ S i 1 0 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には（S i 1 0 0 1 : N O）、ステップ S i 1 0 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 2 6 (a) に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S i 1 0 0 4 に進む。

20

【 1 4 5 1 】

ステップ S i 1 0 0 4 では、ステップ S i 1 0 0 2 又はステップ S i 1 0 0 3 における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S i 1 0 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（S i 1 0 0 4 : Y E S）、ステップ S i 1 0 0 5 に進む。この大当たり当選となった時が、図 1 3 7 のタイミングチャートにおける時刻 t 1 に該当する。

30

【 1 4 5 2 】

ステップ S i 1 0 0 5 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 1 4 5 3 】

ステップ S i 1 0 0 5 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S i 1 0 0 5 : Y E S）、ステップ S i 1 0 0 6 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば 1 0 0 回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S i 1 0 0 6 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合（ステップ S i 1 0 0 6 : N O）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S i 1 0 0 7 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。この高頻度サポートモードフラグを O F F する処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグが O F F となった時が、図 1 3 7 のタイミングチャートにおける時刻 t 2 に該当する。ステップ S i 1 0 0 7 を実行した後、ステップ S i 1 0 0 8 に進む。

40

【 1 4 5 4 】

一方、ステップ S i 1 0 0 5 において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（S i 1 0 0 5 : N O）、またはステップ S i 1 0 0 6 において保証遊技回数内であると判

50

定した場合（ステップ S i 1 0 0 6 : Y E S ）には、直ちにステップ S i 1 0 0 8 に進む。

【 1 4 5 5 】

上述したステップ S i 1 0 0 4 からステップ S i 1 0 0 7 までの処理によって、図 1 3 5 の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【 1 4 5 6 】

続くステップ S i 1 0 0 8 からステップ S i 1 0 1 2 においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

10

【 1 4 5 7 】

ステップ S i 1 0 0 8 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S i 1 0 0 8 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S i 1 0 0 8 : N O ）、ステップ S i 1 0 0 9 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 1 2 7 （ a ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【 1 4 5 8 】

一方、ステップ S i 1 0 0 8 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S i 1 0 0 8 : Y E S ）、ステップ S i 1 0 1 0 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル（図 1 2 7 （ b ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S i 1 0 0 9 又はステップ S i 1 0 1 0 の処理を実行した後、ステップ S i 1 0 1 1 に進む。

20

【 1 4 5 9 】

ステップ S i 1 0 1 1 では、ステップ S i 1 0 0 8 又はステップ S i 1 0 0 9 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にし、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S i 1 0 1 1 を実行した後、ステップ S i 1 0 1 2 に進む。

30

【 1 4 6 0 】

ステップ S i 1 0 1 2 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S i 1 0 0 9 又はステップ S i 1 0 1 0 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S i 1 0 1 2 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

40

【 1 4 6 1 】

ステップ S i 1 0 0 4 において、ステップ S i 1 0 0 2 又は S i 1 0 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S i 1 0 0 4 : N O ）、ステップ S i 1 0 1 3 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するかどうかの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c （図 1 2 4 ）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S i 1 0 1 4 に進む。

50

【 1 4 6 2 】

ステップ S i 1 0 1 4 において、ステップ S i 1 0 1 3 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (S i 1 0 1 4 : Y E S) 、ステップ S i 1 0 1 5 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S i 1 0 1 5 を実行した後、ステップ S i 1 0 1 6 に進む。

【 1 4 6 3 】

一方、ステップ S i 1 0 1 4 において、ステップ S i 1 0 1 3 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (S i 1 0 1 4 : N O) 、ステップ S i 1 0 1 5 を実行することなく、ステップ S i 1 0 1 6 に進む。

10

【 1 4 6 4 】

ステップ S i 1 0 1 6 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S i 1 0 1 6 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

20

【 1 4 6 5 】

< 遊技状態判定処理 >

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 1 4 4 : S i 0 7 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 6 6 】

図 1 4 8 は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、先に説明した遊技状態判定値を算出する処理である。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。

【 1 4 6 7 】

ステップ S i 1 1 0 1 では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値 P N を求める処理を行う。図 1 3 6 を用いて先に説明したように、遊技状態判定値 P N は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を合算することによって求めることができる。ステップ S i 1 1 0 1 を実行した後、ステップ S i 1 1 0 2 に進む。

30

【 1 4 6 8 】

ステップ S i 1 1 0 2 では、ステップ S i 1 1 0 1 で求めた遊技状態判定値 P N が「 0 2 H 」であるか否かを判定する。ステップ S i 1 1 0 2 において、遊技状態判定値 P N が「 0 2 H 」であると判定した場合には (S i 1 1 0 2 : Y E S) 、ステップ S i 1 1 0 3 に進み、遊技状態判定値 P N を「 0 2 H 」から「 0 3 H 」に書き換える処理を行う。この遊技状態判定値 P N が「 0 2 H 」から「 0 3 H 」に書き換えられた時が、図 1 3 7 のタイミングチャートにおける時刻 t 3 に該当する。ステップ S i 1 1 0 3 を実行した後、本遊技状態判定処理を終了する。

40

【 1 4 6 9 】

ステップ S i 1 1 0 2 において、遊技状態判定値 P N が「 0 2 H 」でないと判定した場合 (S i 1 1 0 2 : N O) には、ステップ S i 1 1 0 3 を実行することなく、本遊技状態判定処理を終了する。

【 1 4 7 0 】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 1 4 4 : S i 0 7 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行さ

50

れる。

【1471】

図149は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 1 2 0 1では、遊技状態判定処理（図148）によって求められた遊技状態判定値PNが「00H」であるか否かを判定する。ステップS i 1 2 0 1において、遊技状態判定値PNが「00H」とであると判定した場合には（S i 1 2 0 1：YES）、ステップS i 1 2 0 2に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップS i 1 2 0 2を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

10

【1472】

ステップS i 1 2 0 1において、遊技状態判定値PNが「00H」でないと判定した場合（S i 1 2 0 1：NO）には、ステップS i 1 2 0 3に進む。

【1473】

ステップS i 1 2 0 3では、遊技状態判定処理（図148）によって求められた遊技状態判定値PNが「01H」であるか否かを判定する。ステップS i 1 2 0 3において、遊技状態判定値PNが「01H」とであると判定した場合には（S i 1 2 0 3：YES）、ステップS i 1 2 0 4に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップS i 1 2 0 4を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

20

【1474】

ステップS i 1 2 0 3において、遊技状態判定値PNが「01H」でないと判定した場合（S i 1 2 0 3：NO）には、ステップS i 1 2 0 5に進む。

【1475】

ステップS i 1 2 0 5では、遊技状態判定処理（図148）によって求められた遊技状態判定値PNが「03H」であるか否かを判定する。ステップS i 1 2 0 5において、遊技状態判定値PNが「03H」とであると判定した場合には（S i 1 2 0 5：YES）、ステップS i 1 2 0 6に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップS i 1 2 0 6を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

30

【1476】

ステップS i 1 2 0 5において、遊技状態判定値PNが「03H」でないと判定した場合（S i 1 2 0 5：NO）には、ステップS i 1 2 0 7に進む。

【1477】

ステップS i 1 2 0 7では、遊技状態判定処理（図148）によって求められた遊技状態判定値PNが「11H」であるか否かを判定する。ステップS i 1 2 0 7において、遊技状態判定値PNが「11H」とであると判定した場合には（S i 1 2 0 7：YES）、ステップS i 1 2 0 8に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップS i 1 2 0 8を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

40

【1478】

ステップS i 1 2 0 7において、遊技状態判定値PNが「11H」でないと判定した場合（S i 1 2 0 7：NO）には、ステップS i 1 2 0 9に進む。

【1479】

ステップS i 1 2 0 9では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について

50

は後述する。ステップ S i 1 2 0 9 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【 1 4 8 0 】

< 低確率低頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図 1 4 9 : S i 1 2 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 4 8 1 】

図 1 5 0 は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 1 3 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、

10

【 1 4 8 2 】

ステップ S i 1 3 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には大当たり当選であるとして（S i 1 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S i 1 3 0 3 に進む。

【 1 4 8 3 】

ステップ S i 1 3 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、(i) 低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(i i) 低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(i i i) 低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S i 1 3 0 3 では、(i) ~ (i i i) の中から (i) を特定する。(i) は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 1 3 0 3 を実行した後、ステップ S i 1 3 0 4 に進む。

20

【 1 4 8 4 】

ステップ S i 1 3 0 4 では、ステップ S i 1 3 0 3 で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップ S i 1 3 0 1 によって得られた今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップ S i 1 3 0 5 では、ステップ S i 1 3 0 4 によって取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

30

【 1 4 8 5 】

一方、ステップ S i 1 3 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S i 1 3 0 2 : N O ）、ステップ S i 1 3 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S i 1 3 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（S i 1 3 0 6 ）を実行することから、ステップ S i 1 3 0 6 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E （図 1 2 5 ）に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して（S i 1 3 0 6 : Y E S ）、ステップ S i 1 3 0 7 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c （図 1 2 4 ）に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

40

【 1 4 8 6 】

ステップ S i 1 3 0 7 では、リーチ発生フラグを O F F する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O F F する。ステップ S i 1 3 0 7

50

を実行した後、ステップ S i 1 3 0 8 に進む。

【 1 4 8 7 】

ステップ S i 1 3 0 8 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (ii) 低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(ii) は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 1 3 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 1 3 0 4 に進み、ステップ S i 1 3 0 8 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

10

【 1 4 8 8 】

ステップ S i 1 3 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S i 1 3 0 6 : NO)、ステップ S i 1 3 0 9 に進む。

【 1 4 8 9 】

ステップ S i 1 3 0 9 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (iii) 低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。(iii) は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 1 3 0 9 を実行した後、先に説明したステップ S i 1 3 0 4 に進み、ステップ S i 1 3 0 9 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

20

【 1 4 9 0 】

< 低確率高頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン (図 1 4 9 : S i 1 2 0 4) として主制御装置 6 0 の MPU 6 2 によって実行される。

【 1 4 9 1 】

図 1 5 1 は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 1 4 0 1 では、RAM 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S i 1 4 0 2 に進む。

30

【 1 4 9 2 】

ステップ S i 1 4 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4 の、16R 確変大当たりフラグ、8R 確変大当たりフラグ、16R 通常大当たりフラグ、8R 通常大当たりフラグの内のいずれかが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には大当たり当選であるとして (S i 1 4 0 2 : YES)、ステップ S i 1 4 0 3 に進む。

【 1 4 9 3 】

ステップ S i 1 4 0 3 では、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、(iv) 低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(v) 低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(vi) 低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S i 1 4 0 3 では、(iv) ~ (vi) の中から (iv) を特定する。(iv) は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 1 4 0 3 を実行した後、ステップ S i 1 4 0 4 に進む。

40

【 1 4 9 4 】

50

ステップ S i 1 4 0 4 では、ステップ S i 1 4 0 3 で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップ S i 1 4 0 1 によって得られた今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップ S i 1 4 0 5 では、ステップ S i 1 4 0 4 によって取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【 1 4 9 5 】

一方、ステップ S i 1 4 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 1 4 0 2 : N O)、ステップ S i 1 4 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S i 1 4 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理 (S i 1 4 0 6) を実行することから、ステップ S i 1 4 0 6 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E (図 1 2 5) に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S i 1 4 0 6 : Y E S)、ステップ S i 1 4 0 7 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 1 2 4) に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【 1 4 9 6 】

ステップ S i 1 4 0 7 では、リーチ発生フラグを O F F する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O F F する。ステップ S i 1 4 0 7 を実行した後、ステップ S i 1 4 0 8 に進む。

【 1 4 9 7 】

ステップ S i 1 4 0 8 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (v) 低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(v) は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 1 4 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 1 4 0 4 に進み、ステップ S i 1 4 0 8 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【 1 4 9 8 】

ステップ S i 1 4 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S i 1 4 0 6 : N O)、ステップ S i 1 4 0 9 に進む。

【 1 4 9 9 】

ステップ S i 1 4 0 9 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (v i) 低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。例えば、(v i) は、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 1 4 0 9 を実行した後、先に説明したステップ S i 1 4 0 4 に進み、ステップ S i 1 4 0 9 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【 1 5 0 0 】

< 高確率高頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン (図 1 4 9 : S i 1 2 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 5 0 1 】

図 1 5 2 は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ス

ステップ S i 1 5 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S i 1 5 0 2 に進む。

【 1 5 0 2 】

ステップ S i 1 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には大当たり当選であるとして (S i 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S i 1 5 0 3 に進む。

【 1 5 0 3 】

ステップ S i 1 5 0 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、(v i i) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(v i i i) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(i x) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップ S i 1 5 0 3 では、(v i i) ~ (i x) の中から (v i i) を特定する。(v i i) は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・勝利演出は、例えば図 1 3 3 (a) と図 1 3 3 (c) に示した演出である。図 1 5 2 のステップ S i 1 5 0 3 では、「バトル・勝利演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップ S i 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S i 1 5 0 4 に進む。

【 1 5 0 4 】

ステップ S i 1 5 0 4 では、ステップ S i 1 5 0 3 で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップ S i 1 5 0 1 によって得られた今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップ S i 1 5 0 5 では、ステップ S i 1 5 0 4 によって取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。この変動時間情報を変動時間カウンタエリアにセットした時が、図 1 3 7 のタイミングチャートにおける時刻 t 4 に該当する。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【 1 5 0 5 】

一方、ステップ S i 1 5 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 1 5 0 2 : N O)、ステップ S i 1 5 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S i 1 5 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理 (S i 1 5 0 6) を実行することから、ステップ S i 1 5 0 6 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E (図 1 2 5) に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して (S i 1 5 0 6 : Y E S)、ステップ S i 1 5 0 7 に進む。なお、リーチ乱数カウンタ C 3 の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3 のリーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 1 2 4) に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【 1 5 0 6 】

ステップ S i 1 5 0 7 では、リーチ発生フラグを O F F する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O F F する。ステップ S i 1 5 0 7 を実行した後、ステップ S i 1 5 0 8 に進む。

【 1 5 0 7 】

ステップ S i 1 5 0 8 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブル

10

20

30

40

50

を特定する。具体的には、(vii) ~ (ix)の中から、(viii)高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(viii)は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための変動時間テーブルである。図152のステップSi1508では、「バトル・引き分け演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップSi1508を実行した後、先に説明したステップSi1504に進み、ステップSi1508で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。

【1508】

ステップSi1506において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(Si1506:NO)、ステップSi1509に進む。

【1509】

ステップSi1509では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、(vii) ~ (ix)の中から、(ix)高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。(ix)は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。図152のステップSi1509では、「外れ演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップSi1509を実行した後、先に説明したステップSi1504に進み、ステップSi1509で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。

【1510】

< 転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン(図149:Si1208)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1511】

図153は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSi1601では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSi1602に進む。

【1512】

ステップSi1602では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして(Si1602:YES)、ステップSi1603に進む。

【1513】

ステップSi1603では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群には、(x)転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(xi)転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップSi1603では(x)および(xi)の中から(x)を特定する。(x)は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図152のステップSi1503で述べたバトル・勝利演出(高確率高頻度状態のバトル・勝利演出)

と同じバトル・勝利演出としてもよい。図153のステップS i 1 6 0 3では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 6 0 3を実行した後、ステップS i 1 6 0 4に進む。

【1514】

ステップS i 1 6 0 4では、ステップS i 1 6 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS i 1 6 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS i 1 6 0 5では、ステップS i 1 6 0 4によって取得した変動時間情報をR A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

10

【1515】

一方、ステップS i 1 6 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S i 1 6 0 2：N O）、ステップS i 1 6 0 6に進む。

【1516】

ステップS i 1 6 0 6では、R O M 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（x i）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。（x i）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図133（a）と図133（b）に示した演出である。図153のステップS i 1 6 0 6では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 6 0 6を実行した後、先に説明したステップS i 1 6 0 4に進み、ステップS i 1 6 0 6で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。

20

【1517】

< 転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図149：S i 1 2 0 9）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

30

【1518】

図154は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 1 7 0 1では、R A M 6 4の抽選カウンタ用バッファ6 4 aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC Sの値を取得する。その後、ステップS i 1 7 0 2に進む。

【1519】

ステップS i 1 7 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の、1 6 R確変大当たりフラグ、8 R確変大当たりフラグ、1 6 R通常大当たりフラグ、8 R通常大当たりフラグの内のいずれかがO Nであるか否かを判定し、いずれかのフラグがO Nである場合には大当たり当選であるとして（S i 1 7 0 2：Y E S）、ステップS i 1 7 0 3に進む。

40

【1520】

ステップS i 1 7 0 3では、R O M 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、（x i i）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（x i i i）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、が備えられている。ステップS i 1 7 0 3では（x i i）および（x i i i）の中から（x i i）を特定する。（x i i）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための変動時

50

間テーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。具体的には、図152のステップS i 1 5 0 3で述べたバトル・勝利演出（高確率高頻度状態のバトル・勝利演出）と同じバトル・勝利演出としてもよい。図153のステップS i 1 7 0 3では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 7 0 3を実行した後、ステップS i 1 7 0 4に進む。

【1521】

ステップS i 1 7 0 4では、ステップS i 1 7 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS i 1 7 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS i 1 7 0 5では、ステップS i 1 7 0 4によって取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

10

【1522】

一方、ステップS i 1 7 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S i 1 7 0 2：NO）、ステップS i 1 7 0 6に進む。

【1523】

ステップS i 1 7 0 6では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、上述した（xiii）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる変動時間テーブル、を特定する。（xiii）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための変動時間テーブルである。バトル・敗北演出は、例えば図133（a）と図133（b）に示した演出である。図153のステップS i 1 7 0 6では、「バトル・敗北演出用の変動時間テーブル」と記した。ステップS i 1 7 0 6を実行した後、先に説明したステップS i 1 7 0 4に進み、ステップS i 1 7 0 6で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。

20

【1524】

30

< 変動終了処理 >

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図143：S i 0 6 0 4）として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

【1525】

図155は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップS i 1 8 0 1では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS i 1 8 0 1では、RAM 6 4の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア6 4 f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図149）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

40

【1526】

ステップS i 1 8 0 1において、変動時間が経過していないと判定した場合には（S i 1 8 0 1：NO）、本変動終了処理を終了する。

【1527】

ステップS i 1 8 0 1において、変動時間が経過していると判定した場合には（S i 1 8 0 1：YES）、ステップS i 1 8 0 2に進み、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップS i 1 8 0 3では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 g

50

における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップS i 1 8 0 3を実行した後、ステップS i 1 8 0 4に進む。

【1528】

ステップS i 1 8 0 4では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であると判定して(S i 1 8 0 4 : YES)、ステップS i 1 8 0 5に進む。

【1529】

ステップS i 1 8 0 5では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【1530】

ステップS i 1 8 0 5において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には(S i 1 8 0 5 : YES)、ステップS i 1 8 0 6に進み、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS i 1 8 0 6において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回ると判定した場合には(S i 1 8 0 6 : YES)、ステップS i 1 8 0 7に進み、保証遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。ステップS i 1 8 0 7を実行した後、ステップS i 1 8 0 8に進む。一方、ステップS i 1 8 0 6において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0以下であると判定した場合には(S i 1 8 0 6 : NO)、ステップS i 1 8 0 7を実行することなく、ステップS i 1 8 0 8に進む。

【1531】

ステップS i 1 8 0 8では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【1532】

ステップS i 1 8 0 8において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には(S i 1 8 0 8 : NO)、ステップS i 1 8 0 9に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数(例えば100回)に達する前(=保証遊技回数内)であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタPNCは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、PNC > 0であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【1533】

ステップS i 1 8 0 9において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合(ステップS i 1 8 0 9 : NO)、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS i 1 8 1 0に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップS i 1 8 1 0を実行した後、ステップS i 1 8 1 1に進む。

【1534】

ステップS i 1 8 1 1では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS i 1 8 1 1において、転落フラグがONであると判定した場合には(S i 1 8 1 1 : YES)、ステップS i 1 8 1 2に進み、転落フラグをOFFする。ステップS i 1 8 1 2を実行した後、ステップS i 1 8 1 3に進む。

【1535】

ステップS i 1 8 0 8において高確率モードフラグがONであると判定した場合(S i 1 8 0 8 : YES)、または、ステップS i 1 8 0 9において保証遊技回数内であると判定した場合(ステップS i 1 8 0 9 : YES)には、ステップS i 1 8 1 0～ステップS

10

20

30

40

50

i 1 8 1 2 を実行することなく、ステップ S i 1 8 1 3 に進む。また、ステップ S i 1 8 1 1 において転落フラグが ON でないと判定した場合 (S i 1 8 1 1 : N O) にも、ステップ S i 1 8 1 2 を実行することなく、ステップ S i 1 8 1 3 に進む。

【 1 5 3 6 】

ステップ S i 1 8 1 3 では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値 P N を求める処理を行う。この処理は、図 1 4 8 におけるステップ S i 1 1 0 1 と同一の処理であり、遊技状態判定値 P N を更新する。ステップ S i 1 8 1 3 を実行した後、ステップ S i 1 8 1 4 に進む。

【 1 5 3 7 】

ステップ S i 1 8 1 4 では、遊技状態コマンドを設定する。遊技状態コマンドには、ステップ S i 1 8 1 3 で求められた遊技状態判定値 P N の情報が含まれている。設定された遊技状態コマンドは、通常処理 (図 1 4 2) におけるステップ S i 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、この遊技状態コマンドによって遊技回終了後の遊技状態を把握することができる。ステップ S i 1 8 1 4 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【 1 5 3 8 】

一方、ステップ S i 1 8 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが ON でないと判定した場合には (S i 1 8 0 5 : N O) 、ステップ S i 1 8 1 5 に進む。

【 1 5 3 9 】

ステップ S i 1 8 1 5 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている転落フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S i 1 8 1 5 において、転落フラグが ON であると判定した場合には (S i 1 8 1 5 : Y E S) 、ステップ S i 1 8 1 6 に進み、転落フラグを O F F する。ステップ S i 1 8 1 5 で転落フラグが ON であると判定される場合は、図 1 3 6 の最下段に示す、保証遊技回数後の転落による低確率モードかつ低頻度サポートモードの状態 (転落通常状態) に該当する場合であるが、本実施形態では、転落通常状態は転落抽選に当選した遊技回の 1 回限りで終了させ、図 1 3 6 の最上段に示す通常状態に移行させるために、ステップ S i 1 8 1 6 で転落フラグを O F F する。ステップ S i 1 8 1 6 を実行した後、前述したステップ S i 1 8 1 3 に進む。

【 1 5 4 0 】

ステップ S i 1 8 1 5 において、転落フラグが ON でないと判定した場合は (S i 1 8 1 5 : N O) には、ステップ S i 1 8 1 6 を実行することなく、前述したステップ S i 1 8 1 3 に進む。

【 1 5 4 1 】

ステップ S i 1 8 0 4 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 1 8 0 4 : N O) 、ステップ S i 1 1 7 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグを ON する。ステップ S i 1 8 1 7 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【 1 5 4 2 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 1 4 2 : S i 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 5 4 3 】

図 1 5 6 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S i 1 9 0 1 では、エンディング期間フラグが ON であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時 (エンディング期間の開始時) に ON にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【 1 5 4 4 】

ステップ S i 1 9 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S i 1 9 0 1 : N O)、ステップ S i 1 9 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【 1 5 4 5 】

ステップ S i 1 9 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S i 1 9 0 2 : N O)、ステップ S i 1 9 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

10

【 1 5 4 6 】

ステップ S i 1 9 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S i 1 9 0 3 : N O)、ステップ S i 1 9 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S i 1 9 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S i 1 9 0 4 : Y E S)、ステップ S i 1 9 0 5 に進む。一方、ステップ S i 1 9 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には (S i 1 9 0 4 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 1 5 4 7 】

ステップ S i 1 9 0 5 では、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S i 1 9 0 6 に進む。ステップ S i 1 9 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S i 1 9 0 7 に進む。

20

【 1 5 4 8 】

ステップ S i 1 9 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件 (以下、「開放条件」とも呼ぶ) と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件 (以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ) と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 i に記憶されている

【 1 5 4 9 】

開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

30

上記 1 つの項目が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 1 5 5 0 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してから経過時間が、予め定められた上限継続時間 (例えば 1 5 秒) を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

40

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 1 5 5 1 】

ステップ S i 1 9 0 7 を実行した後、前述したステップ S i 1 9 0 8 に進む。

【 1 5 5 2 】

ステップ S i 1 9 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセ

50

ットする。なお、第3タイマカウンタエリアT3は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSi1908を実行した後、ステップSi1909に進む。

【1553】

ステップSi1909では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理(図142)におけるステップSi0503にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSi1909を実行した後、ステップSi1910に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【1554】

ステップSi1903において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(Si1903:YES)、ステップSi1911に進む。

【1555】

ステップSi1911では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSi1911において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(Si1911:YES)、ステップSi1912に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSi1913に進む。

20

【1556】

ステップSi1913では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップSi1913を実行した後、ステップSi1914に進む。

30

【1557】

ステップSi1914では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップSi1915では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図142:ステップSi0503)において音声発光制御装置90に送信される。ステップSi1915を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【1558】

ステップSi1902において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(Si1902:YES)、ステップSi1916に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSi1916を実行した後、ステップSi1917に進む。

40

【1559】

ステップSi1917では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップSi1917において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(Si1917:YES)、ステップSi1918に進む。一方、ステップSi1917において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には(Si1917:NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

50

【 1 5 6 0 】

ステップ S i 1 9 1 8 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S i 1 9 1 9 に進む。

【 1 5 6 1 】

ステップ S i 1 9 1 9 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S i 1 9 1 9 を実行した後、ステップ S i 1 9 2 0 に進む。

【 1 5 6 2 】

ステップ S i 1 9 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0」（すなわち、 6 s e c）をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S i 1 9 2 0 を実行した後、ステップ S i 1 9 2 1 に進む。

【 1 5 6 3 】

ステップ S i 1 9 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 1 4 2）におけるステップ S i 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S i 1 9 2 1 を実行した後、ステップ S i 1 9 2 2 に進む。

【 1 5 6 4 】

ステップ S i 1 9 2 2 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 1 5 6 5 】

ステップ S i 1 9 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（ S i 1 9 0 1 : Y E S ）、ステップ S i 1 9 2 3 に進む。

【 1 5 6 6 】

ステップ S i 1 9 2 3 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（ S i 1 9 2 0）において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0」であるか否かを判定する。ステップ S i 1 9 2 0 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0」であると判定した場合には（ S i 1 9 2 3 : Y E S ）、ステップ S i 1 9 2 4 に進む。

【 1 5 6 7 】

ステップ S i 1 9 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S i 1 9 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S i 1 9 2 5 を実行した後、ステップ S i 1 9 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S i 1 9 2 6 を実行した後、ステップ S i 1 9 2 7 に進む。

【 1 5 6 8 】

ステップ S i 1 9 2 7 では、合計保留個数 C R N が「 0」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0」であることを意味する。ステップ S i 1 9 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0」であると判定した場合には（ S i 1 9 2 7 : Y E S ）、ステップ S i 1 9 2 8 に進む。

【 1 5 6 9 】

10

20

30

40

50

ステップ S i 1 9 2 8 では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア 6 4 b に保留情報が 1 つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図 1 4 2）におけるステップ S i 1 9 2 8 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S i 1 9 2 8 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 1 5 7 0 】

一方、ステップ S i 1 9 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」ではないと判定した場合には（ S i 1 9 2 7 : N O ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S i 1 9 2 3 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には（ S i 1 9 2 3 : N O ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 1 5 7 1 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 5 6 : S i 1 9 1 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 5 7 2 】

図 1 5 7 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S i 2 0 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S i 2 0 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には（ S i 2 0 0 1 : N O ）、ステップ S i 2 0 0 2 に進む。

20

【 1 5 7 3 】

ステップ S i 2 0 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S i 2 0 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には（ S i 2 0 0 2 : Y E S ）、ステップ S i 2 0 0 3 に進む。

【 1 5 7 4 】

ステップ S i 2 0 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S i 2 0 0 4 に進む。

30

【 1 5 7 5 】

ステップ S i 2 0 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 1 4 2 : ステップ S i 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S i 2 0 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 5 7 6 】

ステップ S i 2 0 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ S i 2 0 0 2 : N O ）、ステップ S i 2 0 0 3 およびステップ S i 2 0 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

40

【 1 5 7 7 】

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

【 1 5 7 8 】

ステップ S i 2 0 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S i 2 0 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ S i 2 0 0 5 : Y E S ）、ステップ S i 2 0 0 6 に進む。

50

【 1 5 7 9 】

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

【 1 5 8 0 】

ステップ S i 2 0 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 1 4 2 : ステップ S i 0 5 0 3 ）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S i 2 0 0 7 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 5 8 1 】

ステップ S i 2 0 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ S i 2 0 0 5 : N O ）、ステップ S i 2 0 0 6 およびステップ S i 2 0 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 1 5 8 2 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図 1 5 6 : S i 1 9 2 5 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 5 8 3 】

図 1 5 8 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S i 2 1 0 1 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが O N にされているか否かを判定する。すなわち、 R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

【 1 5 8 4 】

ステップ S i 2 1 0 1 において、 R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であると判定した場合には（ S i 2 1 0 1 : Y E S ）、ステップ S i 2 1 0 2 に進み、 R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグのうちの O N となっているフラグを O F F する。ステップ S i 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S i 2 1 0 3 に進む。

【 1 5 8 5 】

ステップ S i 2 1 0 3 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S i 2 1 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップ S i 2 1 0 5 に進む。

【 1 5 8 6 】

ステップ S i 2 1 0 5 では、 R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた保証遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。保証遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S i 2 1 0 6 に進む。

【 1 5 8 7 】

ステップ S i 2 1 0 6 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S i 2 1 1 1 に進む。

【 1 5 8 8 】

一方、ステップ S i 2 1 0 1 において、 R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグが O N でないと判定した場合には（ S i 2 1 0 1 : N O ）、ステップ S i 2 1 0 7 に進み、 R A M 6 4 の 1 6 R 通常大当たりフラグおよび 8 R 通常大当たりフラグのうちの O N となっているフラグを O F F する。その後、ステップ S i 2 1 0 8 に進む。

【 1 5 8 9 】

10

20

30

40

50

ステップ S i 2 1 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを ON にした後、ステップ S i 2 1 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた保証遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S i 2 1 1 0 に進む。

【 1 5 9 0 】

ステップ S i 2 1 1 0 では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S i 2 1 1 1 に進む。

【 1 5 9 1 】

ステップ S i 2 1 1 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 1 5 9 2 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 1 4 2 : S i 0 5 0 8 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 1 5 9 3 】

図 1 5 9 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S i 2 2 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 e のサポート中フラグが ON であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に ON にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に OFF にされるフラグである。ステップ S i 2 2 0 1 において、サポート中フラグが ON ではないと判定した場合には（S i 2 2 0 1 : N O ）、ステップ S i 2 2 0 2 に進む。

【 1 5 9 4 】

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

【 1 5 9 5 】

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

【 1 5 9 6 】

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

【 1 5 9 7 】

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

10

20

30

40

50

場合には (S i 2 2 0 4 : N O)、ステップ S i 2 2 0 6 に進む。

【 1 5 9 8 】

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

【 1 5 9 9 】

ステップ S i 2 2 0 7 では、開閉実行モード中であるかな否かを判定し、その後、ステップ S i 2 2 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるかな否かを判定する。ステップ S i 2 2 0 7 において開閉実行モードではなく (S i 2 2 0 7 : N O)、且つ、ステップ S i 2 2 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S i 2 2 0 8 : Y E S)、ステップ S i 2 2 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 5 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S i 2 2 1 0 に進む。

10

【 1 6 0 0 】

ステップ S i 2 2 1 0 では、ステップ S i 2 2 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるかな否かを判定する。ステップ S i 2 2 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S i 2 2 1 0 : Y E S)、ステップ S i 2 2 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

20

【 1 6 0 1 】

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

30

【 1 6 0 2 】

ステップ S i 2 2 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S i 2 2 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S i 2 2 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S i 2 2 0 8 : N O)、ステップ S i 2 2 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 5 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S i 2 2 1 3 に進む。

40

【 1 6 0 3 】

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

【 1 6 0 4 】

ステップ S i 2 2 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S i 2 2 0 2 : Y E S)、ステップ S i 2 2 1 5 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T

50

2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS i 2 2 1 5において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(S i 2 2 1 5 : N O)、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS i 2 2 1 5において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(S i 2 2 1 5 : Y E S)、ステップS i 2 2 1 6に進む。

【1605】

ステップS i 2 2 1 6では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS i 2 2 1 7に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

10

【1606】

ステップS i 2 2 0 1において、サポート中フラグがONであると判定した場合には(S i 2 2 0 1 : Y E S)、ステップS i 2 2 1 8に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【1607】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン(図159 : S i 2 2 1 8)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【1608】

図160は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップS i 2 3 0 1では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には(S i 2 3 0 1 : Y E S)、ステップS i 2 3 0 2に進む。

【1609】

ステップS i 2 3 0 2では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS i 2 3 0 2において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(S i 2 3 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

30

【1610】

ステップS i 2 3 0 2において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(S i 2 3 0 2 : Y E S)、ステップS i 2 3 0 3に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」(すなわち0.5sec)をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップS i 2 3 0 3を実行した後、ステップS i 2 3 0 4に進む。

40

【1611】

ステップS i 2 3 0 4では、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値を1減算した後に、ステップS i 2 3 0 5に進み、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS i 2 3 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」でないと判定した場合には(S i 2 3 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップS i 2 3 0 5において、第2ラウンドカウンタエリアRC2の値が「0」であると判定した場合には(S i 2 3 0 5 : Y E S)、ステップS i

50

2306に進み、サポート中フラグをOFFにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【1612】

ステップSi2301において、電動役物34aが開放中でないと判定した場合には(Si2301:NO)、ステップSi2307に進み、第2タイマカウンタエリアT2が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSi2307において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」でないと判定した場合には(Si2307:NO)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップSi2307において、第2タイマカウンタエリアT2が「0」と判定した場合には(Si2307:YES)、ステップSi2308に進み、電動役物34aを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップSi2309に進む。

10

【1613】

ステップSi2309では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には(Si2309:NO)、ステップSi2310に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【1614】

ステップSi2310において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には(Si2310:YES)、ステップSi2311に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「800」(すなわち1.6sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

20

【1615】

一方、ステップSi2309において開閉実行モード中であると判定した場合(Si2309:YES)、又は、ステップSi2310において高頻度サポートモードではないと判定した場合には(Si2310:NO)、ステップSi2312に進み、第2タイマカウンタエリアT2に「100」(すなわち0.2sec)をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【1616】

《3-6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

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

30

【1617】

<音声発光制御装置において実行される各種処理>

<タイマ割込み処理>

最初に、音光側MPU92によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【1618】

図161は、音光側MPU92において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期(例えば2msec)で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【1619】

ステップSi2401では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側MPU62からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側RAM94に記憶するための処理である。音光側RAM94には、主側MPU62から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側MPU62から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップSi2401を実行した後、ステップSi2402に進む。

【1620】

50

ステップ S i 2 4 0 2 では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ S i 2 4 0 2 を実行した後、ステップ S i 2 4 0 3 に進む。

【 1 6 2 1 】

ステップ S i 2 4 0 3 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。ステップ S i 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S i 2 4 0 4 に進む。

【 1 6 2 2 】

ステップ S i 2 4 0 4 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値 P N に応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップ S i 2 4 0 4 を実行した後、ステップ S i 2 4 0 5 に進む。

【 1 6 2 3 】

ステップ S i 2 4 0 5 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S i 2 4 0 5 を実行した後、ステップ S i 2 4 0 6 に進む。

【 1 6 2 4 】

ステップ S i 2 4 0 6 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S i 2 4 0 6 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 1 6 2 5 】

< 遊技回演出用処理 >

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 6 1 : S i 2 4 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 6 2 6 】

図 1 6 2 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S i 2 5 0 1 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S i 2 5 0 1 を実行した後、ステップ S i 2 5 0 2 に進む。

【 1 6 2 7 】

ステップ S i 2 5 0 2 では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップ S i 2 5 0 2 を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【 1 6 2 8 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 1 6 2 : S i 2 5 0 1 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 1 6 2 9 】

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

【 1 6 3 0 】

ステップ S i 2 6 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値 P N の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S i 2 6 0 3 に進む。

【 1 6 3 1 】

ステップ S i 2 6 0 3 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン (予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング) を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S i 2 6 0 3 を実行した後、ステップ S i 2 6 0 4 に進む。

【 1 6 3 2 】

ステップ S i 2 6 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、又は、8 R 通常大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり又は 8 R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【 1 6 3 3 】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S i 2 6 0 4 を実行した後、ステップ S i 2 6 0 5 に進む。

【 1 6 3 4 】

ステップ S i 2 6 0 5 では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S i 2 6 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S i 2 6 0 6 に進む。

【 1 6 3 5 】

ステップ S i 2 6 0 6 では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S i 2 6 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S i 2 6 0 7 を実行した後、ステップ S i 2 6 0 8 に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。ステップ S i 2 6 0 8 を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【 1 6 3 6 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図 1 6 3 : S i 2 6 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 6 3 7 】

図 1 6 4 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 2 7 0 1 では、遊技回演出設定処理（図 1 6 3 ）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「 0 0 H 」であるか否かを判定する。ステップ S i 2 7 0 1 において、遊技状態判定値 P N が「 0 0 H 」であると判定した場合には（ S i 2 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S i 2 7 0 2 に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 2 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【 1 6 3 8 】

ステップ S i 2 7 0 1 において、遊技状態判定値 P N が「 0 0 H 」でないと判定した場合（ S i 2 7 0 1 : N O ）には、ステップ S i 2 7 0 3 に進む。

【 1 6 3 9 】

ステップ S i 2 7 0 3 では、遊技回演出設定処理（図 1 6 3 ）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「 0 1 H 」であるか否かを判定する。ステップ S i 2 7 0 3 において、遊技状態判定値 P N が「 0 1 H 」であると判定した場合には（ S i 2 7 0 3 : Y E S ）、ステップ S i 2 7 0 4 に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 1 6 4 0 】

ステップ S i 2 7 0 3 において、遊技状態判定値 P N が「 0 1 H 」でないと判定した場合（ S i 2 7 0 3 : N O ）には、ステップ S i 2 7 0 5 に進む。

【 1 6 4 1 】

ステップ S i 2 7 0 5 では、遊技回演出設定処理（図 1 6 3 ）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「 0 3 H 」であるか否かを判定する。ステップ S i 2 7 0 5 において、遊技状態判定値 P N が「 0 3 H 」であると判定した場合には（ S i 2 7 0 5 : Y E S ）、ステップ S i 2 7 0 6 に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 6 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 1 6 4 2 】

ステップ S i 2 7 0 5 において、遊技状態判定値 P N が「 0 3 H 」でないと判定した場合（ S i 2 7 0 5 : N O ）には、ステップ S i 2 7 0 7 に進む。

【 1 6 4 3 】

ステップ S i 2 7 0 7 では、遊技回演出設定処理（図 1 6 3）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された遊技状態判定値 P N が「 1 1 H」であるか否かを判定する。ステップ S i 2 7 0 7 において、遊技状態判定値 P N が「 1 1 H」であると判定した場合には（ S i 2 7 0 7 : Y E S ）、ステップ S i 2 7 0 8 に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 8 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 1 6 4 4 】

ステップ S i 2 7 0 7 において、遊技状態判定値 P N が「 1 1 H」でないと判定した場合（ S i 2 7 0 7 : N O ）には、ステップ S i 2 7 0 9 に進む。

【 1 6 4 5 】

ステップ S i 2 7 0 9 では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 2 7 0 9 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 1 6 4 6 】

< 低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 1 6 4 : S i 2 7 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 が通常状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【 1 6 4 7 】

図 1 6 5 は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 2 8 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 2 8 0 2 に進む。

【 1 6 4 8 】

ステップ S i 2 8 0 2 では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 1 6 3）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S i 2 8 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（ S i 2 8 0 2 : Y E S ）、ステップ S i 2 8 0 3 に進む。

【 1 6 4 9 】

ステップ S i 2 8 0 3 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 1 3 0）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（Ⅰ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（Ⅱ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（Ⅲ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S i 2 8 0 3 では、（Ⅰ）～（Ⅲ）の中から（Ⅰ）を特定する。（Ⅰ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 2 8 0 3 を実行し

10

20

30

40

50

た後、ステップ S i 2 8 0 4 に進む。

【 1 6 5 0 】

ステップ S i 2 8 0 4 では、ステップ S i 2 8 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 2 6 0 2 (図 1 6 3) によって読み出した変動時間と、ステップ S i 2 8 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 2 8 0 5 では、ステップ S i 2 8 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 2 8 0 5 を実行した後、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 1 6 5 1 】

一方、ステップ S i 2 8 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 2 8 0 2 : N O) 、ステップ S i 2 8 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 1 6 3) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S i 2 8 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には (S i 2 8 0 6 : Y E S) 、ステップ S i 2 8 0 7 に進む。

【 1 6 5 2 】

ステップ S i 2 8 0 7 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 3 0) に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (I I) 低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。 (I I) は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 2 8 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S i 2 8 0 4 に進み、ステップ S i 2 8 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

【 1 6 5 3 】

ステップ S i 2 8 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (S i 2 8 0 6 : N O) 、ステップ S i 2 8 0 8 に進む。

【 1 6 5 4 】

ステップ S i 2 8 0 8 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 3 0) に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (I I I) 低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。 (I I I) は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 2 8 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 2 8 0 4 に進み、ステップ S i 2 8 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

【 1 6 5 5 】

< 低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 1 6 4 : S i 2 7 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 がいわゆる時短状態にあるときに、大当たり当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【 1 6 5 6 】

図 1 6 6 は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである

。ステップ S i 2 9 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 2 9 0 2 に進む。

【 1 6 5 7 】

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

10

【 1 6 5 8 】

ステップ S i 2 9 0 3 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a （図 1 3 0 ）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ I V ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ V ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ V I ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S i 2 9 0 3 では、（ I V ）～（ V I ）の中から（ I V ）を特定する。（ I V ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 2 9 0 3 を実行した後、ステップ S i 2 9 0 4 に進む。

20

【 1 6 5 9 】

ステップ S i 2 9 0 4 では、ステップ S i 2 9 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 2 6 0 2 （図 1 6 3 ）によって読み出した変動時間と、ステップ S i 2 9 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 2 9 0 5 では、ステップ S i 2 9 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 2 9 0 5 を実行した後、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

30

【 1 6 6 0 】

一方、ステップ S i 2 9 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（ S i 2 9 0 2 : N O ）、ステップ S i 2 9 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 1 6 3 ）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S i 2 9 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（ S i 2 9 0 6 : Y E S ）、ステップ S i 2 9 0 7 に進む。

【 1 6 6 1 】

ステップ S i 2 9 0 7 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a （図 1 3 0 ）に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ V ）低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ V ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 2 9 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S i 2 9 0 4 に進み、ステップ S i 2 9 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

40

【 1 6 6 2 】

ステップ S i 2 9 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（ S i 2 9 0 6 : N O ）、ステップ S i 2 9 0 8 に進む。

50

【 1 6 6 3 】

ステップ S i 2 9 0 8 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 3 0) に記憶されている低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (VI) 低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(VI) は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 2 9 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 2 9 0 4 に進み、ステップ S i 2 9 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

【 1 6 6 4 】

< 高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 1 6 4 : S i 2 7 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 がいわゆる確変状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。なお、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、遊技球状態判定値 P N が高確率高頻度状態を示す「0 3 H」となり、その後、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったことによって、遊技球状態判定値 P N が高確率低頻度状態を示す「0 2 H」となり、その後、遊技球状態判定値 P N を「0 2 H」から「0 3 H」に書き換える処理を実行したときにも、この演出パターン設定処理が実行される。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【 1 6 6 5 】

図 1 6 7 は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 3 0 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 3 0 0 2 に進む。

【 1 6 6 6 】

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

【 1 6 6 7 】

ステップ S i 3 0 0 3 では、ROM 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 3 0) に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、(VII) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、(VIII) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、(IX) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S i 3 0 0 3 では、(VII) ~ (IX) の中から (VII) を特定する。(VII) は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンである。図 1 6 7 のステップ S i 3 0 0 3 では、「バトル・勝利演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップ S i 3 0 0 3 を実行した後、ステップ S i 3 0 0 4 に進む。

【 1 6 6 8 】

ステップ S i 3 0 0 4 では、ステップ S i 3 0 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 2 6 0 2 (図 1 6 3) によって読み出した変動時間と、ステップ S i 3 0 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 3 0 0 5 では、ステップ S i 3 0 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 3 0 0 5 を実行した後、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 1 6 6 9 】

一方、ステップ S i 3 0 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S i 3 0 0 2 : N O) 、ステップ S i 3 0 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 1 6 3) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S i 3 0 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には (S i 3 0 0 6 : Y E S) 、ステップ S i 3 0 0 7 に進む。

10

【 1 6 7 0 】

ステップ S i 3 0 0 7 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 3 0) に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (V I I I) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。 (V I I I) は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される引き分け演出とによって構成されるバトル・引き分け演出を行うための演出パターンテーブルである。図 1 6 7 のステップ S i 3 0 0 7 では、「バトル・引き分け演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップ S i 3 0 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S i 3 0 0 4 に進み、ステップ S i 3 0 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

20

【 1 6 7 1 】

ステップ S i 3 0 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (S i 3 0 0 6 : N O) 、ステップ S i 3 0 0 8 に進む。

30

【 1 6 7 2 】

ステップ S i 3 0 0 8 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 3 0) に記憶されている高確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (I X) 高確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。 (I X) は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。図 1 6 7 のステップ S i 3 0 0 8 では、「外れ演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップ S i 3 0 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S i 3 0 0 4 に進み、ステップ S i 3 0 0 8 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

40

【 1 6 7 3 】

< 転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 1 6 4 : S i 2 7 0 8) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 がいわゆる転落時短状態にあるときに、大当たり当選した場合と、大当たり当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【 1 6 7 4 】

図 1 6 8 は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートで

50

ある。ステップ S i 3 1 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 3 1 0 2 に進む。

【 1 6 7 5 】

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

10

【 1 6 7 6 】

ステップ S i 3 1 0 3 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a （図 1 3 0 ）に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ X ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ X I ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S i 3 1 0 3 では、（ X ）および（ X I ）の中から（ X ）を特定する。（ X ）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選していたことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選していたことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図 1 6 8 のステップ S i 3 1 0 3 では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップ S i 3 1 0 3 を実行した後、ステップ S i 3 1 0 4 に進む。

20

【 1 6 7 7 】

ステップ S i 3 1 0 4 では、ステップ S i 3 1 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 2 6 0 2 （図 1 6 3 ）によって読み出した変動時間と、ステップ S i 3 1 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 3 1 0 5 では、ステップ S i 3 1 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 3 1 0 5 を実行した後、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

30

【 1 6 7 8 】

一方、ステップ S i 3 1 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（ S i 3 1 0 2 : N O ）、ステップ S i 3 1 0 6 に進む。

【 1 6 7 9 】

ステップ S i 3 1 0 6 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a （図 1 3 0 ）に記憶されている転落低確率高頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（ X I ）転落低確率高頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（ X I ）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パターンテーブルである。図 1 6 8 のステップ S i 3 1 0 6 では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップ S i 3 1 0 6 を実行した後、先に説明したステップ S i 3 1 0 4 に進み、ステップ S i 3 1 0 6 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

40

【 1 6 8 0 】

< 転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率

50

低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図164：S i 2 7 0 9）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10がいわゆる転落通常状態にあるときに、大当たり当選した場合と、大当たり当選しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【1681】

図169は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 3 2 0 1では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数RNを取得する。その後、ステップS i 3 2 0 2に進む。

10

【1682】

ステップS i 3 2 0 2では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図163）のステップS i 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS i 3 2 0 2において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S i 3 2 0 2：YES）、ステップS i 3 2 0 3に進む。

【1683】

ステップS i 3 2 0 3では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図130）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、が備えられている。ステップS i 3 2 0 3では、（XII）および（XIII）の中から（XII）を特定する。（XII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される勝利演出とによって構成されるバトル・勝利演出を行うための演出パターンテーブルである。特に、本実施形態では、上述したバトル・勝利演出は、転落当選したことを示唆する演出を含んだものとなっている。なお、この構成に換えて、転落当選したことを示唆する演出を含まないバトル・勝利演出としてもよい。図168のステップS i 3 2 0 3では、「バトル・勝利（転落示唆）演出用の演出パターン」と記した。ステップS i 3 2 0 3を実行した後、ステップS i 3 2 0 4に進む。

20

30

【1684】

ステップS i 3 2 0 4では、ステップS i 3 2 0 3で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS i 2 6 0 2（図163）によって読み出した変動時間と、ステップS i 3 2 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS i 3 2 0 5では、ステップS i 3 2 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS i 3 2 0 5を実行した後、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

40

【1685】

一方、ステップS i 3 2 0 2において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S i 3 2 0 2：NO）、ステップS i 3 2 0 6に進む。

【1686】

ステップS i 3 2 0 6では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図130）に記憶されている転落低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、上述した（XIII）転落低確率低頻度状態で、当たり抽選において外れ結果となった時に用いられる演出パターンテーブル、を特定する。（XIII）は、例えば、バトル演出と、バトル演出の後に実行される敗北演出とによって構成されるバトル・敗北演出を行うための演出パタ

50

ーンテーブルである。図 1 6 8 のステップ S i 3 2 0 6 では、「バトル・敗北演出用の演出パターンテーブル」と記した。ステップ S i 3 2 0 6 を実行した後、先に説明したステップ S i 3 2 0 4 に進み、ステップ S i 3 2 0 6 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

【 1 6 8 7 】

< 遊技回演出実行用処理 >

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 1 6 2 : S i 2 5 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 1 6 8 8 】

図 1 7 0 は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップ S i 3 3 0 1 では、上述した遊技回演出設定処理（図 1 6 3 ）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップ S i 3 3 0 1 において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（ S i 3 3 0 1 : N O ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップ S i 3 3 0 1 において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（ S i 3 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S i 3 3 0 2 に進む。

【 1 6 8 9 】

ステップ S i 3 3 0 2 では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップ S i 3 3 0 3 に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図 1 6 4 ）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【 1 6 9 0 】

ステップ S i 3 3 0 3 において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（ S i 3 3 0 3 : N O ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップ S i 3 3 0 3 において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（ S i 3 3 0 3 : Y E S ）、ステップ S i 3 3 0 4 に進む。この遊技回演出の開始タイミングであると判定された時が、図 1 3 7 のタイミングチャートにおける時刻 t 5 に該当する。

【 1 6 9 1 】

ステップ S i 3 3 0 4 では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。その後、ステップ S i 3 3 0 5 に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ 4 7 の発光制御処理を開始する。その後、ステップ S i 3 3 0 6 に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力 L S I （図示せず）に開始させる。ステップ S i 3 3 0 6 を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【 1 6 9 2 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 1 6 9 3 】

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

【 1 6 9 4 】

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

10

20

30

40

50

、V 割込み処理を実行することができる。

【1695】

<メイン処理>

次に、表示制御装置100のMPU102によって実行されるメイン処理について説明する。

【1696】

図171は、表示制御装置100のMPU102において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

10

【1697】

ステップS13401では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS13402に進む。

【1698】

20

ステップS13402では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【1699】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【1700】

30

図172は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップS13501では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【1701】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

40

【1702】

図173は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【1703】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信

50

号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【1704】

ステップS i 3 6 0 1では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図172)によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

10

【1705】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン24の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン24の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン24の押下に対応した演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン24の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【1706】

20

なお、コマンド対応処理(S i 3 6 0 1)では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V割込み処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置90によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置90によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置41に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

30

【1707】

ステップS i 3 6 0 2では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理(S i 3 6 0 1)などによって設定された図柄表示装置41に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置41において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップS i 3 6 0 3に進む。

【1708】

ステップS i 3 6 0 3では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理(S i 3 6 0 2)によって特定された、図柄表示装置41に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター(スプライト、表示物)の種別を特定すると共に、各キャラクター(スプライト)毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップS i 3 6 0 4に進む。

40

【1709】

ステップS i 3 6 0 4では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理(S i 3 6 0 3)によって決定された、1フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップS i 3 6 0 5に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を

50

説明した。

【1710】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、当たり抽選によって確変大当たりで当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりで当選した場合に、サポートモード擬似化処理によって、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。一方、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりで当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、高頻度サポートモード時に動作しうる電動役物34aの開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、本パチンコ機10によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【1711】

また、本実施形態のパチンコ機10によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たりで当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられた場合に、高確率モードとなっているにもかかわらず低頻度サポートモードの状態となる。この状態は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した機種のパチンコ機における潜伏確変状態（遊技状態判定値PN＝「02H」）に相当する。これに対して、本パチンコ機10では、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されていないため、遊技状態判定値PNが「02H」である時に用いる潜伏確変状態用変動時間テーブル群が、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63h（図124）に用意されていない（遊技状態判定値PNが「02H」である時用の変動時間テーブルを用意することは無駄なため）。したがって、本パチンコ機10では、高確率低頻度状態である場合には変動時間の設定が不可能である仕様となっている。このため、本パチンコ機10では、遊技状態判定値PNを演算した後に、演算結果が「02H」となった場合に遊技状態判定値PNを「03H」に書き換える処理を実行することによって、高確率低頻度状態である時には確変状態（遊技状態判定値PN＝「03H」）であるものとみなして変動時間の設定を可能とした。したがって、本パチンコ機10によれば、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機10の動作について高い信頼性を確保することができる。

20

30

【1712】

本実施形態のパチンコ機10によれば、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を特定可能な遊技状態判定値PNを演算し、その遊技状態判定値PNに基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値PNを参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

40

【1713】

《3-7》第3実施形態の変形例：

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

【1714】

《3-7-1》変形例1：

<変形例1における処理の概要>

変形例1におけるパチンコ機による処理の手順を、第3実施形態との相違点を示しながら

50

ら先に説明する。なお、変形例 1 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第 3 実施形態のパチンコ機 10 と同一であることから、第 3 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の手順の説明を行う。

【1715】

上記第 3 実施形態では、遊技状態判定値を演算した後に、演算結果が「02H」となった場合に遊技状態判定値を「03H」に書き換える処理を実行する構成とした。これに対して変形例 1 として、上記の遊技状態判定値を書き換える処理を実行することなしに、サポートモード擬似化処理の前に遊技状態判定値の算出を行う構成とした。

【1716】

図 174 は、変形例 1 のパチンコ機において、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順を説明するタイミングチャートである。図示するように、変形例 1 のパチンコ機では、当たり抽選によって確変大当たり当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから 120 回目に行われる遊技回において、時刻 t11 で当たり抽選において大当たり当選した場合、時刻 t11 の直後の時刻 t12 でもって、遊技状態判定値を算出する。時刻 t12 では、高確率モードフラグが ON (=「02H」) であり、高頻度サポートモードフラグが ON (=「01H」) であり、転落フラグが OFF (=「00H」) であることから、遊技状態判定値の算出結果は「03H」となる。

10

【1717】

時刻 t12 に続く時刻 t13 では、変動時間を設定する処理を行う。この変動時間の設定は、時刻 t12 で算出された遊技状態判定値である「03H」に基づいて行われる。具体的には、MPU62 は、ROM63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h (図 124) から、遊技状態判定値が「03H」である場合に対応した高確率高頻度状態用変動時間テーブル群を読み出し、この高確率高頻度状態用変動時間テーブルを用いて変動時間の設定を行う。この変動時間テーブル群の読み出しは正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことはない。

20

【1718】

時刻 t13 に続く時刻 t14 では、サポートモード擬似化処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【1719】

時刻 t14 に続く時刻 t15 では、時刻 t13 で設定された変動時間に基づく、図柄の変動表示が開始される。すなわち、サポートモード擬似化処理は、変動時間設定の後に実行され、かつ、変動表示開始の前に実行される。

30

【1720】

なお、図 174 は、あくまでも処理の手順を説明するためのものであり、遊技状態判定値を算出した時刻 t12 から変動表示開始される時刻 t15 までは、実際は瞬時に進む。このため、図 135 を用いて説明したように、遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行すると言うことができる。

【1721】

次に、変形例 1 のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第 3 実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置 60 の MPU62 によって実行される後述する図 175 ~ 図 177 で示す処理が相違するだけで、主制御装置 60 の MPU62 によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置 90 において実行される各種処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。

40

【1722】

< 変動開始処理 >

図 175 は、変形例 1 における変動開始処理を示すフローチャートである。この変動開始処理において、ステップ Si3701 ~ Si3708 は第 3 実施形態の変動開始処理 (図 144) のステップ Si0701 ~ Si0708 と同一であり、ステップ Si3713

50

～ S i 3 7 1 4 は第 3 実施形態の変動開始処理（図 1 4 4）のステップ S i 0 7 0 9 ～ S i 0 7 1 0 と同一である。変形例 1 における変動開始処理において、第 3 実施形態の変動開始処理と相違するのは、ステップ S i 3 7 0 8 とステップ S i 3 7 1 3 との間に、ステップ S i 3 7 0 9 ～ S i 3 7 1 2 が追加されている点だけである。

【 1 7 2 3 】

ステップ S i 3 7 0 9 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には大当たり当選であるとして（S i 3 7 0 9 : Y E S）、ステップ S i 3 7 1 0 に進む。

10

【 1 7 2 4 】

ステップ S i 3 7 1 0 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する。

【 1 7 2 5 】

ステップ S i 3 7 1 0 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（S i 3 7 1 0 : Y E S）、ステップ S i 3 7 1 1 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば 1 0 0 回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S i 3 7 1 1 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合（ステップ S i 3 7 1 1 : N O）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S i 3 7 1 2 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。この高頻度サポートモードフラグを O F F する処理がサポートモード擬似化処理に相当する。この高頻度サポートモードフラグが O F F となった時が、図 1 7 4 のタイミングチャートにおける時刻 t 1 4 に該当する。ステップ S i 3 7 1 2 を実行した後、ステップ S i 3 7 1 3 に進む。

20

【 1 7 2 6 】

ステップ S i 3 7 0 9 において当たり抽選の結果が大当たり当選でない（いずれのフラグも ON でない）と判定した場合（S i 3 7 0 9 : N O）、ステップ S i 3 7 1 0 において高頻度サポートモードフラグが ON でないと判定した場合（S i 3 7 1 0 : N O）、または、ステップ S i 3 7 1 1 において保証遊技回数内であると判定した場合（ステップ S i 3 7 1 1 : Y E S）には、ステップ S i 3 7 1 2 を実行することなく、ステップ S i 3 7 1 3 に進む。追加されたステップ S i 3 7 0 9 ～ S i 3 7 1 2 によれば、サポート擬似化処理が行われる。

30

【 1 7 2 7 】

< 当たり判定処理 >

図 1 7 6 は、変形例 1 における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップ S i 3 8 0 1 ～ S i 3 8 0 4 は第 3 実施形態の当たり判定処理（図 1 4 7）のステップ S i 1 0 0 1 ～ S i 1 0 0 4 と同一であり、ステップ S i 3 8 0 5 ～ S i 3 8 1 3 は第 3 実施形態の当たり判定処理（図 1 4 7）のステップ S i 1 0 0 8 ～ S i 1 0 1 6 と同一である。変形例 1 における当たり判定処理において、第 3 実施形態の当たり判定処理と相違するのは、第 3 実施形態の当たり判定処理におけるステップ S i 1 0 0 5 ～ S i 1 0 0 7 が削除されている点だけである。この削除されたステップ S i 1 0 0 5 ～ S i 1 0 0 7 は、サポート擬似化処理に該当する。

40

【 1 7 2 8 】

< 遊技状態判定処理 >

図 1 7 7 は、変形例 1 における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この遊技状態判定処理において、ステップ S i 3 9 0 1 は第 3 実施形態の遊技状態判定処理（図 1 4 8）のステップ S i 1 1 0 1 と同一である。変形例 1 における遊技状態判定処理において、第 3 実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、第 3 実施形態の遊技状態判定処

50

理におけるステップ S i 1 1 0 2 ~ S i 1 1 1 0 3 が削除されている点だけである。ステップ S i 3 9 0 1 によって遊技状態判定値 P N が算出された時が、図 1 7 4 のタイミングチャートにおける時刻 t 1 2 に該当する。

【 1 7 2 9 】

上記構成の遊技状態判定処理によれば、遊技状態判定値を「 0 2 H 」から「 0 3 H 」に書き換える処理が実行されることがない。その上で、上記構成の変動開始処理および当たり判定処理によれば、遊技状態判定値の算出を行う遊技状態判定処理の後にサポート擬似化処理が実行されることになる。

【 1 7 3 0 】

以上説明したように、変形例 1 のパチンコ機によれば、サポートモード擬似化処理によって、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の開始時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられるより前のタイミングで、遊技状態判定値 P N が算出され、その算出された遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間が設定される。このため、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、変動時間の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、パチンコ機 1 0 の動作について高い信頼性を確保することができる。

10

【 1 7 3 1 】

また、変形例 1 のパチンコ機によれば、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、保証遊技回数に達した以後の遊技回において、当たり抽選において大当たりで当選した場合、転落抽選に当選した場合、のいずれでも、その遊技回の開始時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させられる。このため、当たり抽選において大当たりで当選した遊技回か、転落抽選に当選した遊技回かを、電動役物 3 4 a の開閉状態から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、変形例 1 のパチンコ機によれば、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例 1 のパチンコ機によれば、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間の設定を行っていることから、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値を参照せずに、遊技状態判定値 P N を参照すれば変動時間の設定を行うことができる。このために、変動時間を設定する制御を簡易化することができる。

20

30

【 1 7 3 2 】

《 3 - 7 - 2 》変形例 2 :

上記第 3 実施形態およびその変形例 1 では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物 3 4 a が単位時間当たり開放状態となる頻度が 3 段階に分かれる 3 種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度が n 段階（n は 4 以上の正の整数）に分かれる n 種類のサポートモードを有する構成としても良い。

【 1 7 3 3 】

《 3 - 7 - 3 》変形例 3 :

上記第 3 実施形態およびその変形例 1 では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が 3 段階に分かれる 3 種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率が n 段階（n は 4 以上の正の整数）に分かれる n 種類の確率モードを有する構成としても良い。

40

【 1 7 3 4 】

《 3 - 7 - 4 》変形例 4 :

上記第 3 実施形態およびその変形例 1 では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり

50

抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタ C 3 のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【 1 7 3 5 】

《 3 - 7 - 5 》変形例 5 :

上記第 3 実施形態およびその変形例 1 では、転落抽選を行い当選した場合に、当たり抽選の抽選モードを低確率モードに決定する構成としたが、これに換えて、転落抽選そのものを行わない構成としても良い。この構成によっても、例えば、ノイズ等の影響によって、潜伏確変状態となってしまう場合に変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

10

【 1 7 3 6 】

《 3 - 7 - 6 》変形例 6 :

上記第 3 実施形態では、遊技状態判定値 P N の書き換えを行うことによって、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を定める構成としたが、これに換えて、サポートモード擬似化処理によって移行される前のサポートモードの状態を別途記憶する構成とし、その記憶したサポートモードの状態を用いて改めて遊技状態判定値 P N を算出する構成としても良い。この構成によっても、上記第 3 実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

20

【 1 7 3 7 】

《 3 - 7 - 7 》変形例 7 :

上記第 3 実施形態およびその変形例 1 では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグに基づいて遊技状態判定値 P N を算出する構成としたが、これに換えて、転落フラグを用いずに高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグに基づいて遊技状態判定値 P N を算出する構成としてもよい。また、高確率モードフラグを用いずに高頻度サポートモードフラグと転落フラグに基づいて遊技状態判定値 P N を算出する構成としてもよい。

【 1 7 3 8 】

《 3 - 7 - 8 》変形例 8 :

上記第 3 実施形態およびその変形例 1 では、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブルを特定する構成としたが、これに換えて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて変動時間テーブル群を選択し、選択した変動時間テーブル群の範囲内で、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間テーブルを特定する構成としてもよい。この構成によっても、上記第 3 実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

【 1 7 3 9 】

《 3 - 7 - 9 》変形例 9 :

上記第 3 実施形態およびその変形例 1 において、主制御装置 6 0 側では、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置 9 0 では、遊技状態判定値 P N に基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、遊技状態判定値に基づいて、上記以外の遊技機における特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置 4 1 に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。

【 1 7 4 0 】

《 3 - 7 - 1 0 》変形例 1 0

上記第 3 実施形態およびその変形例 1 では、遊技状態判定値 P N に基づいて変動時間を設定していたが、遊技状態判定値 P N を算出しない構成であっても良い。具体的には、高

40

確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各値に基づいて変動時間を設定するように構成しても良い。この構成によっても、上記第3実施形態と同様に、変動時間の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまうことを防止することができ、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができるという効果を得ることができる。

【1741】

《3-7-11》変形例11：

上記第3実施形態およびその変形例1では、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出と引き分け演出とを行うが、これに換えて、結果告知演出として、勝利演出と敗北演出とだけを行う構成としても良い。この構成によれば、遊技者に勝ち負けを明確化することができる。

10

【1742】

《3-7-12》変形例12：

上記第3実施形態およびその変形例1では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出としては、例えば、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行することを示唆する演出等を採用することができる。こうした構成によっても、上記第3実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

20

【1743】

《3-7-13》変形例13：

上記第3実施形態およびその変形例1では、1遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との2種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との3種類の演出によって構成してもよい。さらには、4種類以上の演出としても良い。また、バトル演出を実行することなく、結果告知演出だけの演出としてもよい。

【1744】

《3-7-14》変形例14：

上記第3実施形態およびその変形例1では、転落抽選に当選したときに実行されるバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときに実行されるバトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、転落抽選に当選したときのバトル演出と、当たり抽選において大当たり当選したときとで、バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

30

【1745】

《3-7-15》変形例15：

上記第3実施形態およびその変形例1では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第3実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第3実施形態およびその変形例1において、3つの制御装置60, 90, 100のそれぞれで実行される各種処理は、第3実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60, 90, 100の全体として、第3実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

40

【1746】

《3-7-16》変形例16：

上記第3実施形態では、パチンコ機10は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない構成であったが、これに換えて、遊技状態として潜伏確変状態を搭載した構成として

50

も良い。変形例 16 のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例 16 のパチンコ機のハードウェア構成は第 3 実施形態のパチンコ機 10 と同一であることから、第 3 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【1747】

第 3 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりが用意されていた（図 127 参照）。これに換えて、変形例 16 のパチンコ機では、大当たり種別として、確変大当たり、通常大当たりに加えて、潜伏確変大当たりが用意されている。潜伏確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉制御の様相が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。その上、変形例 16 のパチンコ機では、高確率モードにあることを、大当たりに当選した遊技回やその遊技回後に報知しない構成となっている。このため、変形例 16 のパチンコ機では、潜伏確変大当たりに当選した場合に、遊技者は高確率モードであるか否かを把握することが不可能又は困難となる。このようにして、変形例 16 のパチンコ機は、遊技状態として潜伏確変状態を搭載する。なお、潜伏確変状態は、潜伏確変大当たりに当選した場合に移行する構成に限る必要はなく、変形例として、他の特定の場合、例えば、大当たりに当選して高確率高頻度状態となつてからの遊技回の回数が所定の回数を超えた場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、これによって、高確率モードが維持されているが、遊技者は高確率モードか低確率モードかを把握できない潜伏確変状態となる構成としても良い。

【1748】

変形例 16 のパチンコ機は、第 3 実施形態における具体的な制御と比較して、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される後述する図 178 ~ 図 181 で示す処理と、音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される後述する図 182、図 183 で示す処理とが相違し、主制御装置 60 において実行されるその他の処理、音声発光制御装置 90 において実行されるその他の処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。

【1749】

< 当たり判定処理 >

図 178 は、変形例 16 における当たり判定処理を示すフローチャートである。この当たり判定処理において、ステップ S i 4001 ~ S i 4007 は第 3 実施形態の当たり判定処理（図 147）のステップ S i 1001 ~ S i 1007 と同一であり、ステップ S i 4009 ~ S i 4017 は第 3 実施形態の当たり判定処理（図 147）のステップ S i 1008 ~ S i 1016 と同一である。変形例 16 における当たり判定処理において、第 3 実施形態の当たり判定処理と相違するのは、ステップ S i 4007 とステップ S i 4009 との間に、ステップ S i 4008 が追加されている点だけである。

【1750】

ステップ S i 4008 では、サポートモード擬似化フラグを ON する。サポートモード擬似化フラグは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを特定するためのフラグであり、ON である場合にサポートモード擬似化処理が実行されたことを、OFF である場合にサポートモード擬似化処理が実行されていないことを特定する。ステップ S i 4007 において、高頻度サポートモードフラグを OFF するサポートモード擬似化処理が実行されたことを受けて、ステップ S i 4008 に進み、サポートモード擬似化フラグを ON する処理が行われる。サポートモード擬似化フラグの値は、変動開始処理（図 144）において図柄の変動表示を開始する S i 0709 の処理の直前で OFF にクリアされる。ステップ S i 4008 を実行した後、ステップ S i 4009 に進む。

【1751】

< 遊技状態判定処理 >

図 179 は、変形例 16 における遊技状態判定処理を示すフローチャートである。この

遊技状態判定処理において、ステップS i 4 1 0 1、S i 4 1 0 2は第3実施形態の遊技状態判定処理（図148）のステップS i 1 1 0 1、S i 1 1 0 2と同一であり、ステップS i 4 1 0 4は遊技状態判定処理（図148）のステップS i 1 1 0 3と同一である。変形例16における遊技状態判定処理において、第3実施形態の遊技状態判定処理と相違するのは、ステップS i 4 1 0 2とステップS i 4 1 0 4との間に、ステップS i 4 1 0 3が追加されている点だけである。

【1752】

ステップS i 4 1 0 3では、遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、サポートモード擬似化フラグがONであるか否かを判定する。ステップS i 4 1 0 3において、サポートモード擬似化フラグがONであると判定した場合には（S i 4 1 0 3：YES）、ステップS i 4 1 0 4に進む。ステップS i 4 1 0 3において、サポートモード擬似化フラグがONでないと判定した場合には（S i 4 1 0 3：NO）、本遊技状態判定処理を終了する。

10

【1753】

この遊技状態判定処理によれば、サポートモード擬似化処理が実行されたことによって遊技状態判定値PNが「02H」になっているときに限り、遊技状態判定値PNを「02H」から「03H」に書き換える処理が行われ、潜伏確変大当たりに当選したことによって遊技状態が潜伏確変状態となっている場合には、遊技状態判定値PNは「02H」のまま維持され、「03H」に書き換えられることはない。

20

【1754】

<変動時間設定処理>

図180は、変形例16における変動時間設定処理を示すフローチャートである。この変動時間設定処理において、ステップS i 4 2 0 1～S i 4 2 0 8は第3実施形態の変動時間設定処理（図149）のステップS i 1 2 0 1～S i 1 2 0 8と同一であり、ステップS i 4 2 1 0は第3実施形態の変動時間設定処理（図149）のステップS i 1 2 0 9と同一である。変形例16における変動時間設定処理において、第3実施形態の変動時間設定処理と相違するのは、ステップS i 4 2 0 9とステップS i 4 2 1 1とが追加されている点だけである。

【1755】

ステップS i 4 2 0 7において、遊技状態判定値PNが「11H」でないと判定した場合（S i 4 2 0 7：NO）には、ステップS i 4 2 0 9に進む。ステップS i 4 2 0 9では、遊技状態判定値PNが「02H」であるか否かを判定する。ステップS i 4 2 0 9において、遊技状態判定値PNが「02H」でないと判定した場合（S i 4 2 0 9：NO）、すなわち、遊技状態判定値PNが「10H」である場合には、ステップS i 4 2 1 0に進む。ステップS i 4 2 1 0では、第3実施形態の変動時間設定処理（図149）のステップS i 1 2 0 9と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。

30

【1756】

ステップS i 4 2 0 9において、遊技状態判定値PNが「02H」であると判定した場合には（S i 4 2 0 9：YES）、ステップS i 4 2 1 1に進み、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の変動時間設定処理である。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップS i 4 2 1 1を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

40

【1757】

<高確率低頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図180：S i 4 2 1 1）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【1758】

50

図181は、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS i 4 3 0 1では、R A M 6 4の抽選カウンタ用バッファ6 4 a (図124)における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC Sの値を取得する。その後、ステップS i 4 3 0 2に進む。

【1759】

ステップS i 4 3 0 2では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがONであるか否かを判定し、ONである場合には大当たり当選であるとして(S i 4 3 0 2 : Y E S)、ステップS i 4 3 0 3に進む。

【1760】

ステップS i 4 3 0 3では、R O M 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。高確率低頻度状態用変動時間テーブル群には、(xiv)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、(xv)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、(xvi)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップS i 4 3 0 3では、(xiv) ~ (xvi)の中から(xiv)を特定する。ステップS i 4 3 0 3を実行した後、ステップS i 4 3 0 4に進む。

【1761】

ステップS i 4 3 0 4では、ステップS i 4 3 0 3で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS i 4 3 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS i 4 3 0 5では、ステップS i 4 3 0 4によって取得した変動時間情報をR A M 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【1762】

一方、ステップS i 4 3 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S i 4 3 0 2 : N O)、ステップS i 4 3 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS i 4 3 0 2において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理(S i 4 3 0 6)を実行することから、ステップS i 4 3 0 6においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアA E (図125)に記憶されているリーチ乱数カウンタC 3の値がリーチの発生に対応した値である場合に、リーチが発生すると判定して(S i 4 3 0 6 : Y E S)、ステップS i 4 3 0 7に進む。なお、リーチ乱数カウンタC 3の値を用いたリーチの発生の有無の特定に際しては、R O M 6 3のリーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 c (図124)に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【1763】

ステップS i 4 3 0 7では、リーチ発生フラグをO F Fする。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gのリーチ発生フラグをO F Fする。ステップS i 4 3 0 7を実行した後、ステップS i 4 3 0 8に進む。

【1764】

ステップS i 4 3 0 8では、R O M 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した(xv)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。(xv)は、例えば、リーチ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップS i 4 3 0 8を実行した後、先に説明したステップS i 4 3 0 4に進み、ステップS

10

20

30

40

50

i 4 3 0 8 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【 1 7 6 5 】

ステップ S i 4 3 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S i 4 3 0 6 : N O) 、ステップ S i 4 3 0 9 に進む。

【 1 7 6 6 】

ステップ S i 4 3 0 9 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (x v i) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。(x v i) は、例えば、外れ用通常演出を行うための変動時間テーブルである。ステップ S i 4 3 0 9 を実行した後、先に説明したステップ S i 4 3 0 4 に進み、ステップ S i 4 3 0 9 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【 1 7 6 7 】

< 演出パターン設定処理 >

図 1 8 2 は、変形例 1 6 における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップ S i 4 4 0 1 ~ S i 4 4 0 8 は第 3 実施形態の演出パターン設定処理 (図 1 6 4) のステップ S i 2 7 0 1 ~ S i 2 7 0 8 と同一であり、ステップ S i 4 4 1 0 は第 3 実施形態の演出パターン設定処理 (図 1 6 4) のステップ S i 2 7 0 9 と同一である。変形例 1 6 における演出パターン設定処理において、第 3 実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップ S i 4 4 0 9 とステップ S i 4 4 1 1 とが追加されている点だけである。

【 1 7 6 8 】

ステップ S i 4 4 0 7 において、遊技状態判定値 P N が「 1 1 H 」でないと判定した場合 (S i 4 4 0 7 : N O) には、ステップ S i 4 4 0 9 に進む。ステップ S i 4 4 0 9 では、遊技状態判定値 P N が「 0 2 H 」であるか否かを判定する。ステップ S i 4 4 0 9 において、遊技状態判定値 P N が「 0 2 H 」でないと判定した場合 (S i 4 4 0 9 : N O) 、すなわち、遊技状態判定値 P N が「 1 0 H 」である場合には、ステップ S i 4 4 1 0 に進む。ステップ S i 4 4 1 0 では、第 3 実施形態の演出パターン設定処理 (図 1 6 4) のステップ S i 2 7 0 9 と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

【 1 7 6 9 】

ステップ S i 4 4 0 9 において、遊技状態判定値 P N が「 0 2 H 」であると判定した場合には (S i 4 4 0 9 : Y E S) 、ステップ S i 4 4 1 1 に進み、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 4 4 1 1 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 1 7 7 0 】

< 高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 1 8 2 : S i 4 4 1 1) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 が高確率低頻度状態にあるときに、大当たり当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【 1 7 7 1 】

図 1 8 3 は、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである

10

20

30

40

50

。ステップ S i 4 5 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 4 5 0 2 に進む。

【 1 7 7 2 】

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

10

【 1 7 7 3 】

ステップ S i 4 5 0 3 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 1 3 0）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（XIV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（XVI）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップ S i 4 5 0 3 では、（XIV）～（XVI）の中から（XIV）を特定する。ステップ S i 4 5 0 3 を実行した後、ステップ S i 4 5 0 4 に進む。

20

【 1 7 7 4 】

ステップ S i 4 5 0 4 では、ステップ S i 4 5 0 3 で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップ S i 2 6 0 2（図 1 6 3）によって読み出した変動時間と、ステップ S i 4 5 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップ S i 4 5 0 5 では、ステップ S i 4 5 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S i 4 5 0 5 を実行した後、高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 1 7 7 5 】

一方、ステップ S i 4 5 0 2 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（ S i 4 5 0 2 : N O ）、ステップ S i 4 5 0 6 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 1 6 3）のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S i 4 5 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（ S i 4 5 0 6 : Y E S ）、ステップ S i 4 5 0 7 に進む。

30

【 1 7 7 6 】

ステップ S i 4 5 0 7 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 1 3 0）に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（XV）高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（XV）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップ S i 4 5 0 7 を実行した後、先に説明したステップ S i 4 5 0 4 に進み、ステップ S i 4 5 0 7 で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。

40

【 1 7 7 7 】

ステップ S i 4 5 0 6 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（ S i 4 5 0 6 : N O ）、ステップ S i 4 5 0 8 に進む。

【 1 7 7 8 】

50

ステップS i 4 5 0 8では、ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a (図1 3 0)に記憶されている高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(XVI)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。(XVI)は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 4 5 0 8を実行した後、先に説明したステップS i 4 5 0 4に進み、ステップS i 4 5 0 8で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数R Nの値に対応した演出パターンを取得する。

【1 7 7 9】

以上説明したように、変形例1 6のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たりに当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例1 6のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たりに当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例1 6のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。

【1 7 8 0】

潜伏確変状態である場合には、主制御装置6 0において実行される図1 8 0の変動時間設定処理では、ステップS i 4 2 1 1によって高確率低頻度状態用の変動時間が設定され、音声発光制御装置9 0において実行される図1 8 2の演出パターン設定処理では、ステップS i 4 4 1 1によって高確率低頻度状態用の演出パターンが設定される。これに対して、サポートモード擬似化処理を行った場合には、遊技状態判定値P Nを「0 2 H」から「0 3 H」に書き換える処理が行われる(図1 7 9参照)ことから、遊技状態が確変状態(遊技状態判定値P N = 「0 3 H」)であるものとみなして、上述した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。

【1 7 8 1】

遊技状態として潜伏確変状態を搭載したパチンコ機において、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合に、潜伏確変状態と同じ高確率低頻度状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、変形例1 6のパチンコ機によれば、上述したように、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例1 6のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【1 7 8 2】

《3 - 7 - 1 7》変形例1 7：

変形例1 6のパチンコ機1 0は、第3実施形態のパチンコ機1 0に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載したものである。これに換えて、変形例1 7として、第3実施形態の変形例1のパチンコ機に対して、遊技状態として潜伏確変状態を搭載しても良い。変形例1 7のパチンコ機について、以下、詳細に説明する。なお、変形例1 7のパチンコ機のハードウェア構成は第3実施形態のパチンコ機1 0と同一であることから、第3実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【1 7 8 3】

変形例1 7のパチンコ機1 0は、第3実施形態の変形例1 6のパチンコ機と同様にして、遊技状態として潜伏確変状態が搭載されている。

【1 7 8 4】

変形例 17 のパチンコ機は、第 3 実施形態の変形例 1 における具体的な制御と比較して、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される上述した図 180、図 181 で示す処理と、音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される上述した図 182、図 183 で示す処理とが相違し、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行されるその他の処理、音声発光制御装置 90 において実行されるその他の処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。すなわち、変形例 17 のパチンコ機は、変形例 16 のパチンコ機と同様に、主制御装置 60 の MPU 62 によって図 180、図 181 で示す変動時間設定処理を実行し、音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって図 182、図 183 で示した演出パターン設定処理を実行し、こうした点において第 3 実施形態の変形例 16 と相違する。

10

【1785】

上記のように構成された変形例 17 のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した以後の遊技回における処理の手順は、図 174 に示した変形例 1 の処理手順と同一であり、遊技状態判定値 PN が算出され、変動時間が設定された後に、サポートモード擬似化処理が行われる。このため、サポートモード擬似化処理が行われる遊技回であっても、変動時間が設定される時点における遊技状態判定値 PN は、サポートモード擬似化処理が行われる前の値である「03H」となる。したがって、サポートモード擬似化処理が行われる場合には、サポートモード擬似化処理が行われる前の適切な値である「03H (= 高確率高頻度状態)」に対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。一方、潜伏確変大当たりにより当選したことによる潜伏確変状態においては、遊技状態判定値 PN は「02H (= 高確率低頻度状態)」となっており、02H に対応した変動時間の設定や、演出パターンの設定が行われる。このため、変形例 17 のパチンコ機によれば、変形例 16 のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態である場合と、サポートモード擬似化処理を行った場合とで、変動時間の設定や演出パターンの設定が異なったものとなる。したがって、変形例 17 のパチンコ機によれば、変形例 16 のパチンコ機と同様に、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

20

【1786】

《3-7-18》変形例 18：

変形例 18 のパチンコ機は、第 3 実施形態のパチンコ機 10 と同一のハードウェア構成を備える。変形例 18 のパチンコ機のソフトウェア構成、すなわち、具体的な制御については、第 3 実施形態のパチンコ機 10 と比較して次の(イ)～(ホ)の点が相違し、その他の処理については同一である。なお変形例 18 のパチンコ機において、第 3 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

30

【1787】

(イ) 変形例 18 のパチンコ機は遊技状態として潜伏確変状態を搭載しているのに対して、第 3 実施形態のパチンコ機 10 は遊技状態として潜伏確変状態を搭載していない。なお、潜伏確変状態を搭載する手法については、第 3 実施形態の変形例 16 および変形例 17 と同じである。

【1788】

(ロ) 変形例 18 のパチンコ機では、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される当たり判定処理が、第 3 実施形態の変形例 16 における当たり判定処理(図 178)と同一の内容となっている。すなわち、変形例 18 のパチンコ機では、高頻度サポートモードフラグを OFF するサポートモード擬似化処理が行われた場合に、サポートモード擬似化フラグを ON する処理が実行されるのに対して、第 3 実施形態のパチンコ機 10 では、サポートモード擬似化フラグそのものを備えない。

40

【1789】

(ハ) 変形例 18 のパチンコ機では、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される遊技状態判定処理が、第 3 実施形態の変形例 1 における遊技状態判定処理(図 177)と同一の内容となっている。すなわち、第 3 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技状態判定値

50

を「02H」から「03H」に書き換える処理が行われるのに対して、変形例18のパチンコ機では、遊技状態判定値を「02H」から「03H」に書き換える処理が行われない。

【1790】

(二) 変形例18のパチンコ機では、主制御装置60のMPU62によって実行される変動時間設定処理が、第3実施形態の変形例16における変動時間設定処理(図180)と同一の内容となっている。なお、変動時間設定処理のサブルーチンの一つである高確率低頻度状態用の変動時間設定処理(図181)も同一である。すなわち、第3実施形態のパチンコ機10では、高確率低頻度状態用の変動時間設定処理は用意されていないのに対して、変形例18のパチンコ機では、遊技状態判定値PNが「02H」であるときに実行される高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が用意されている。

10

【1791】

(ホ) 変形例18のパチンコ機は、音声発光制御装置90のMPU92によって実行される後述する図184～図187で示す処理について、第3実施形態のパチンコ機10と相違する。

【1792】

< 遊技回演出設定処理 >

図184は、変形例18における遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。この演遊技回演出設定処理において、ステップSi4601、Si4603～Si4608は第3実施形態の遊技回演出設定処理(図163)のステップSi2601、Si2603～Si2608と同一である。変形例18における遊技回演出設定処理において、第3実施形態の遊技回演出設定処理と相違するのは、ステップSi4602の処理だけである。

20

【1793】

第3実施形態の遊技回演出設定処理(図163)のステップSi2602では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値PNの情報を読み出す処理を行っていた。これに対して、変形例18における遊技回演出設定処理のステップSi4602では、上記情報に加えて、サポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。サポートモード擬似化フラグは、先に説明したように主制御装置60のMPU62によって実行される当たり判定処理によってONされるが、主制御装置60側では、サポートモード擬似化フラグの情報を変動用コマンドに含ませ、音声発光制御装置90に送信する。ステップSi2602では、この変動用コマンドを受信して、当該コマンドからサポートモード擬似化フラグの情報も読み出す。

30

【1794】

< 演出パターン設定処理 >

図185は、変形例18における演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この演出パターン設定処理において、ステップSi4701～Si4708は第3実施形態の演出パターン設定処理(図164)のステップSi2701～Si2708と同一であり、ステップSi4710は第3実施形態の演出パターン設定処理(図164)のステップSi2709と同一である。変形例18における演出パターン設定処理において、第3実施形態の演出パターン設定処理と相違するのは、ステップSi4709、ステップSi4711～Si4713が追加されている点だけである。

40

【1795】

ステップSi4707において、遊技状態判定値PNが「11H」でないと判定した場合(Si4707:NO)には、ステップSi4709に進む。ステップSi4709では、遊技状態判定値PNが「02H」であるか否かを判定する。ステップSi4709において、遊技状態判定値PNが「02H」でないと判定した場合(Si4709:NO)、すなわち、遊技状態判定値PNが「10H」である場合には、ステップSi4710に進む。ステップSi4710では、第3実施形態の演出パターン設定処理(図164)の

50

ステップ S i 2 7 0 9 と同じ処理である、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。

【 1 7 9 6 】

ステップ S i 4 7 0 9 において、遊技状態判定値 P N が「 0 2 H 」であると判定した場合には (S i 4 7 0 9 : Y E S)、ステップ S i 4 7 1 1 に進む。

【 1 7 9 7 】

ステップ S i 4 7 1 1 では、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が実行されたか否かを判定する。具体的には、主制御装置 6 0 におけるサポートモード擬似化フラグが ON であるか否かを判定する。

【 1 7 9 8 】

ステップ S i 4 7 1 1 において、サポートモード擬似化フラグが ON でないと判定した場合には (S i 4 7 1 1 : N O)、ステップ S i 4 7 1 2 に進み、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が潜伏確変状態である場合の演出パターン設定処理である。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 4 7 1 1 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 1 7 9 9 】

ステップ S i 4 7 1 1 において、サポートモード擬似化フラグが ON であると判定した場合には (S i 4 7 1 1 : Y E S)、ステップ S i 4 7 1 3 に進み、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、今回の遊技回においてサポートモード擬似化処理が行われる場合の演出パターン設定処理である。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップ S i 4 7 1 3 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 1 8 0 0 】

< 潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 1 8 5 : S i 4 7 1 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 が高確率低頻度状態にあるときに、大当たりに当選した場合と、リーチが発生した場合と、いずれの場合にも該当しない場合とに応じた演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【 1 8 0 1 】

図 1 8 6 は、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S i 4 8 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S i 4 8 0 2 に進む。

【 1 8 0 2 】

ステップ S i 4 8 0 2 では、今回の遊技回における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 1 6 3) のステップ S i 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S i 4 8 0 2 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S i 4 8 0 2 : Y E S)、ステップ S i 4 8 0 3 に進む。

【 1 8 0 3 】

ステップ S i 4 8 0 3 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 1 3 0) に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、(X V I I) 高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選

10

20

30

40

50

した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、(XVIII)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、(XIX)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップS i 4 8 0 3では、(XVII)~(XIX)の中から(XVII)を特定する。ステップS i 4 8 0 3を実行した後、ステップS i 4 8 0 4に進む。

【1804】

ステップS i 4 8 0 4では、ステップS i 4 8 0 3で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップS i 4 6 0 2(図184)によって読み出した変動時間と、ステップS i 4 8 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップS i 4 8 0 5では、ステップS i 4 8 0 4によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS i 4 8 0 5を実行した後、潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

10

【1805】

一方、ステップS i 4 8 0 2において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S i 4 8 0 2:NO)、ステップS i 4 8 0 6に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図163)のステップS i 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS i 4 8 0 6において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には(S i 4 8 0 6:YES)、ステップS i 4 8 0 7に進む。

20

【1806】

ステップS i 4 8 0 7では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図130)に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(XVIII)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブルを特定する。(XVIII)は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 4 8 0 7を実行した後、先に説明したステップS i 4 8 0 4に進み、ステップS i 4 8 0 7で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。

30

【1807】

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

【1808】

ステップS i 4 8 0 8では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図130)に記憶されている潜伏確変時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(XIX)高確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブルを特定する。(XIX)は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップS i 4 8 0 8を実行した後、先に説明したステップS i 4 8 0 4に進み、ステップS i 4 8 0 8で特定した演出パターンテーブルを参照して、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。

40

【1809】

<サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理>

次に、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン(図185:S i 4713)として音声発光制御装置90

50

のMPU92によって実行される。サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、サポートモード擬似化処理が実行されて遊技状態が高確率低頻度状態にあるときに、大当たり当選に応じた演出パターンを設定するものである。サポートモード擬似化処理が行われる遊技回は、大当たり当選した場合しかあり得ないため、この演出パターン設定処理では、大当たり当選に応じた演出パターンの設定だけが行われる。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【1810】

図187は、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSi4901では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94cから、演出パターン用乱数RNを取得する。その後、ステップSi4902に進む。

10

【1811】

ステップSi4902では、ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図130)に記憶されているサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。ステップSi4902を実行した後、ステップSi4903に進む。

【1812】

ステップSi4903では、ステップSi4902で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップSi4602(図184)によって読み出した変動時間と、ステップSi4901によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップSi4904では、ステップSi4903によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップSi4904を実行した後、サポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

20

【1813】

以上説明したように、変形例18のパチンコ機によれば、当たり抽選において潜伏確変大当たり当選した場合に、開閉実行モードの終了後に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである潜伏確変状態となる。また、変形例18のパチンコ機によれば、当たり抽選によって確変大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した以後の遊技回において、大当たり当選した場合に、サポートモード擬似化処理を行ったときに、高確率低頻度状態となる。すなわち、変形例18のパチンコ機では、高確率低頻度状態になる場合として、潜伏確変状態である場合と、上述したようにサポートモード擬似化処理を行った場合とがあり得る。

30

【1814】

主制御装置60において実行される変動時間設定処理では、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで、同一の高確率低頻度状態用の変動時間設定処理が行われる(変形例16の図180を参照)。一方、音声発光制御装置90において実行される演出パターン設定処理では、潜伏確変状態である場合には潜伏確変時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われ、サポートモード擬似化処理を行った場合にはサポートモード擬似化時高確率低頻度状態用の演出パターン設定処理が行われる(図185)。このため、主制御装置60において実行される変動時間設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで制御ルーチンを共通化することができる。したがって、変形例18のパチンコ機によれば、制御の簡易化を図ることができる。さらに、音声発光制御装置90において実行される演出パターン設定処理においては、潜伏確変状態である場合とサポートモード擬似化処理を行った場合とで相違したものとして演出パターンを設定することができる。したがって、変形例18のパチンコ機によれば、潜伏確変状態の遊技回に適した演出、およびサポートモード擬似化処理を実行した遊技回に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することがで

40

50

きる。

【 1 8 1 5 】

《 4 》第 4 実施形態：

《 4 - 1 》遊技機の構造：

図 1 8 8 は、本発明の第 4 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

10

【 1 8 1 6 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 1 0 の遊技者は、パチンコ機 1 0 の正面からガラスユニット 1 9 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

20

【 1 8 1 7 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

30

40

【 1 8 1 8 】

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

【 1 8 1 9 】

前扉枠 1 4 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）す

50

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

【1820】

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

【1821】

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

【1822】

図 189 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【1823】

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

【1824】

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

【1825】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給され

るタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【１８２６】

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

10

【１８２７】

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

【１８２８】

図１９０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

20

【１８２９】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

30

【１８３０】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１８９）から払い出される。

【１８３１】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

40

【１８３２】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【１８３３】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートであ

50

る。具体的には、遊技球がスルーゲート 35 を通過すると、主制御装置 60 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 34a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 35 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 34 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 35 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 PA を流下して第 2 始動口 34 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 35 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【1834】

可変入賞装置 36 は、遊技盤 30 の背面側へと通じる大入賞口 36a を備えるとともに、大入賞口 36a を開閉する開閉扉 36b を備えている。開閉扉 36b は、通常は遊技球が大入賞口 36a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 60 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 36b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした主制御装置 60 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 36b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 33 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 34 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a に 1 個の遊技球が入球すると、払出装置 71 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【1835】

遊技盤 30 の最下部にはアウト口 43 が設けられており、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、または可変入賞装置 36 に入球しなかった遊技球は、アウト口 43 を通って遊技領域 PA から排出される。

【1836】

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

【1837】

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

【1838】

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

【1839】

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

示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。

【 1 8 4 0 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

10

【 1 8 4 1 】

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

【 1 8 4 2 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

20

【 1 8 4 3 】

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

30

【 1 8 4 4 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【 1 8 4 5 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

40

【 1 8 4 6 】

図 1 9 1 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される液晶用図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 1 9 1 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図 1 9 1 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用

50

してもよい。

【 1 8 4 7 】

図 1 9 1 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 1 9 1 (a) に示した数字 1 ~ 8 の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 1 9 1 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の液晶用図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入賞すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【 1 8 4 8 】

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

【 1 8 4 9 】

さらに、図 1 9 1 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

【 1 8 5 0 】

《 4 - 2 》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 1 0 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【 1 8 5 1 】

図 1 9 2 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制

御装置 100 とを備えている。

【1852】

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

10

【1853】

主制御基板 61 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ (図示せず) を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88 (図 189) が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

20

【1854】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサ 67a ~ 67e が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサ 67a ~ 67e からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【1855】

30

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【1856】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

40

【1857】

また、主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出し

50

に対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 2 始動口 34 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信される。払出制御装置 70 は、主制御装置 60 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 71 を制御して賞球の払出を行う。

【1858】

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

10

【1859】

音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置 60 が各種コマンドを送信する際には、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

【1860】

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

20

【1861】

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

30

【1862】

図 193 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタ CF が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりで当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりで当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

40

【1863】

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

【1864】

50

各カウンタC 1 ~ C 4、C F、C I N I、C Sは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がR A M 6 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ6 4 aに適宜記憶される。

【1 8 6 5】

R A M 6 4には、保留情報記憶エリア6 4 bと、判定処理実行エリア6 4 cとが設けられている。保留情報記憶エリア6 4 bには、第1保留エリアR aと第2保留エリアR bとが設けられている。本実施形態では、第1始動口3 3に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに時系列的に記憶される。また、第2始動口3 4に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに時系列的に記憶される。

【1 8 6 6】

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

【1 8 6 7】

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

【1 8 6 8】

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

【1 8 6 9】

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

【1 8 7 0】

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

【1 8 7 1】

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

【 1 8 7 2 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【 1 8 7 3 】

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

【 1 8 7 4 】

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

【 1 8 7 5 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 1 9 1 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 1 8 7 6 】

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

【 1 8 7 7 】

次に、転落乱数カウンタ C F の詳細について説明する。転落乱数カウンタ C F は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定

10

20

30

40

50

である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【1878】

転落乱数カウンタCFは、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大に達した後0に戻る構成である。転落乱数カウンタCFは定期的に更新され、第1始動口33又は第2始動口34に遊技球が入球したタイミングでRAM64の保留情報格納エリア64bに格納される。具体的には、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタCFの更新値がRAM64の第1保留エリアRaに格納され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタCFの更新値がRAM64の第2保留エリアRbに格納される。そして、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに格納された転落乱数カウンタCFの値は、実行エリアAEに移動した後、ROM63の転落抽選用テーブル記憶エリア63dに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

10

【1879】

次に、変動種別カウンタCSの詳細について説明する。変動種別カウンタCSは、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間と、図柄表示装置41における図柄の変動時間とを、MPU62において決定する際に用いられる。変動種別カウンタCSは、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【1880】

20

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

【1881】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、C4=0, 1であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=2～465であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

30

40

【1882】

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

【1883】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブ

50

ルデータである。パチンコ機 10 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【1884】

図 194 は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図 194 (a) は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図 194 (b) は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【1885】

図 194 (a) に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値（5 ~ 1199）が外れである。一方、図 194 (b) に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値として、0 ~ 15 の 16 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 15 の 16 個の値以外の値（16 ~ 1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【1886】

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

【1887】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【1888】

「小当たり」とは、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【1889】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第 2 始動口 34 の電動役物 34a のサポートモード

【1890】

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

10

20

30

40

50

【 1 8 9 1 】

遊技者により操作ハンドル 2 5 が操作されている場合、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 8 1 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間は 0 . 2 s e c である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【 1 8 9 2 】

なお、開閉扉 3 6 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードより高くなるのであれば、開閉扉 3 6 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 3 6 への入賞が発生しない構成としてもよい。

【 1 8 9 3 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 1 9 4 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【 1 8 9 4 】

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

【 1 8 9 5 】

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

【 1 8 9 6 】

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

【 1 8 9 7 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取

10

20

30

40

50

得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【1898】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【1899】

図195は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図195(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図195(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

10

【1900】

図195(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【1901】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード(以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ)が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回(16ラウンド)であり、8R確変大当たりは8回(8ラウンド)である。

20

【1902】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R通常大当たりは16回(16ラウンド)であり、8R通常大当たりは8回(8ラウンド)である。

30

【1903】

第1始動口用の振分テーブルでは、「0~99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~9」が16R確変大当たりに対応しており、「10~64」が8R確変大当たりに対応しており、「65~74」が16R通常大当たりに対応しており、「75~99」が8R通常大当たりに対応している。

【1904】

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

40

【1905】

図195(b)の第2始動口用の振分テーブルに示すように、第2始動口用の振分テーブルには、第2始動口34への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R通常大当たりが設定されている。第2始動口用の振分テーブルでは、「0~99」の大当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~64」が16R確変大当たりに対応しており、「65~99」が8R通常大当たりに対応している。

【1906】

50

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

【1907】

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

10

【1908】

上述のように、MPU 62 は、実行エリア AE に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、実行エリア AE に記憶されている大当たり種別カウンタ C2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU 62 は、これらの大当たり乱数カウンタ C1 の値及び大当たり種別カウンタ C2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 63 の停止結果テーブル記憶エリア 63f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【1909】

20

図 196 は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図 196 に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタ CF の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタ CF の値として 2 ~ 199 の 198 個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は 1 / 100 であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は 99 / 100 である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【1910】

図 197 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

30

【1911】

図 197 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 197 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C4 の値として 2 ~ 465 の 464 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 233 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 34a が 1 回開放し、その開放時間は 1.4 秒である。

40

【1912】

図 197 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図 197 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C4 の値として 0 ~ 461 の 462 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C4 の値として 462 ~ 465 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231 / 233 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物

50

3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 5 . 0 秒である。

【 1 9 1 3 】

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

【 1 9 1 4 】

《 4 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【 1 9 1 5 】

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

10

【 1 9 1 6 】

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

【 1 9 1 7 】

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

20

【 1 9 1 8 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

30

【 1 9 1 9 】

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

【 1 9 2 0 】

M P U 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、V D P 1 0 5 の制御 (具体的には V D P 1 0 5 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

40

【 1 9 2 1 】

プログラム R O M 1 0 3 は、M P U 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 1 9 2 2 】

ワーク R A M 1 0 4 は、M P U 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 1 9 2 3 】

50

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【1924】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【1925】

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

【1926】

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

【1927】

《4-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、本実施形態では100回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である100回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である100回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が100回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

【1928】

本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たりに当選した場合、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達していない遊技回（例えば、60回）において、転落抽選に当選した場合、その60回目に実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから100回目に実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【1929】

また、本実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、

抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、１２０回）において、転落抽選に当選した場合、その６０回目に実行される遊技回から、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、低確率モードで当たり抽選が実行される。かつ、その６０回目に実行される遊技回から、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【１９３０】

さらに、本実施形態においては、当たり抽選に当選した場合、その大当たりした遊技回において実行する演出、および、その後に実行される開閉実行モードにおいて実行する演出においては、その大当たり種別を示唆しない。従って、遊技者は、確変大当たり 10 に当選したのか、通常大当たり 20 に当選したのかを演出を介して識別することができない。但し、第１図柄表示部 37a および第２図柄表示部 37b に表示される停止図柄は、大当たり種別ごとにその図柄の態様が異なるため、遊技者が、第１図柄表示部 37a および第２図柄表示部 37b の停止図柄を意識的に識別すれば、その大当たり種別は識別可能である。

【１９３１】

また、大当たり 20 に当選した後に実行される遊技回においても、遊技者に対してその大当たり種別を識別できないようにするため、遊技回の実行中には、高確率状態であるのか低確率状態であるかが識別できない演出（以下、状態非明示演出とも呼ぶ）を実行する。さらに、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選した場合にも、転落抽選に当選したことは演出においては遊技者に示唆しない。また、転落抽選に当選すると抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、抽選モードが移行したことも演出におい 20 は遊技者に示唆しない。抽選モードが低確率モードに移行した後に実行される遊技回において実行される演出も状態非明示演出が実行される。

【１９３２】

その一方、本実施形態においては、高確率モード中かつ保証遊技回数内の遊技回で転落抽選に当選し低確率モードに移行した後、保証遊技回数内（すなわち高頻度サポートモードの継続中）に大当たり 30 に当選した場合には、当該大当たり 30 に当選した遊技回における演出において、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たり 30 に当選したこと（以下、転落引き戻し大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出（以下、転落引き戻し大当たり演出）を実行する。さらに、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機 10 が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ。本実施形態においては 16R 確変大当たり。）であった場合には、転落引き戻し大当たり 30 に当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別がパチンコ機 10 が設定可能な大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別であることを示唆する演出（以下、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出とも呼ぶ）を実行する。なお、転落引き戻し大当たりの場合であって、大当たり種別が最有利大当たり種別ではない場合には、大当たり 30 に当選した遊技回において転落引き戻し大当たり演出は実行するが、オープニング期間に、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は実行しない。

【１９３３】

また、本実施形態においては、高確率モード中に転落抽選に当選した場合であって、かつ、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たり 40 に当選した場合には、当該転落抽選に当選した遊技回において当たり抽選で大当たり 40 に当選したこと（以下、転落大当たりとも呼ぶ）を示唆する演出を実行する。

【１９３４】

具体的には、保証遊技回数内に転落大当たり（保証遊技回数内転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数内に転落大当たり 50 に当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数内転落大当たり演出とも呼ぶ）を当該遊技回において実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数内に転落大当たり 50 に当選したことを示唆する保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。

【 1 9 3 5 】

また、保証遊技回数外（保証遊技回数以降）に転落大当たり（保証遊技回数外転落大当たり）に当選した場合には、保証遊技回数外に転落大当たりで当選したことを示唆する演出（以下、保証遊技回数外転落大当たり演出とも呼ぶ）を実行し、かつ、オープニング期間において実行するオープニング演出として保証遊技回数外に転落大当たりで当選したことを示唆する保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。

【 1 9 3 6 】

なお、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、通常大当たりで当選した後、1 0 0 回の高頻度サポートモードでの遊技回が実行される保証遊技回数内に大当たり（引き戻し大当たりとも呼ぶ）に当選した場合には、当該大当たりで当選した遊技回における演出において、大当たりで当選したことは示唆するが、引き戻し大当たりであったことは示唆しない。

10

【 1 9 3 7 】

上記説明した処理の概要を、タイムチャートを用いて説明する。本説明では、3つのケースを説明する。ケース 1 として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、その後の遊技回（保証遊技回数内）において大当たりで当選した場合の処理について説明する。ケース 2 として、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当たりで当選した場合の処理について説明する。ケース 3 として、保証遊技回数外において転落抽選に当選し、かつ、その転落抽選に当選した遊技回において大当たりで当選した場合の処理について説明する。

20

【 1 9 3 8 】

図 1 9 9 は、パチンコ機 1 0 における処理の概要（ケース 1）を説明するために、パチンコ機 1 0 において実行する処理の一例を示すタイムチャートである。図示するように、本タイムチャートには、上から、第 1 始動口遊技回の実行 / 非実行、第 2 始動口遊技回の実行 / 非実行、高確率モードフラグの ON / OFF、高頻度サポートモードフラグの ON / OFF、開閉実行モードフラグの ON / OFF、開閉処理期間フラグの ON / OFF、および、実行される演出について示した。

【 1 9 3 9 】

高確率モードフラグは、抽選モードが高確率モードの場合に ON であり、低確率モードの場合に OFF であるフラグである。高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが、高頻度サポートモードの場合に ON であり、低頻度サポートモードの場合に OFF であるフラグである。

30

【 1 9 4 0 】

開閉実行モードフラグは、開閉実行モードの開始時に ON になり、開閉実行モードの終了時に OFF になるフラグである。開閉処理期間フラグは、開閉処理期間（ラウンド遊技）の開始時に ON になり、開閉処理期間の終了時に OFF となるフラグである。なお、開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とから構成される。すなわち、開閉処理期間は、開閉実行モードが実行される期間の一部の期間である。

【 1 9 4 1 】

タイムチャートに示すように、時刻 T 0 から時刻 T 1 の期間に第 1 始動口用遊技回として遊技回 U 1、遊技回 U 2、遊技回 U 3 が実行される。時刻 T 0 から時刻 T 1 の期間は、高確率モードフラグは OFF であり、高頻度サポートモードフラグも OFF であるため、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態である。このとき、演出は通常の遊技回演出を実行する。通常の遊技回演出とは、遊技回において実行する演出のうち、上述した状態非明示演出や、保証遊技回数内転落大当たり演出や保証遊技回数外転落大当たり演出など、特定の状態の遊技回で実行する演出以外の演出のことをいう。通常の遊技回演出には、特定の状態ではない遊技回（通常遊技回とも呼ぶ）において大当たりで当選した場合に、当該遊技回において実行される演出も含む。通常の遊技回演出は、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態において実行される。

40

50

【 1 9 4 2 】

本例においては、遊技回 U 3 では 8 R 確変大当たりに当選したとする。遊技回 U 3 において 8 R 確変大当たりに当選すると、遊技回 U 3 において実行する遊技回演出においては、大当たりに当選したことは遊技者に報知するが、大当たり種別（特に、確変大当たりであるか通常大当たりであるか）については報知しない。すなわち、8 R 確変大当たりであることは報知しない。なお、特図ユニット 3 7 の表示を遊技者が意識的に識別した場合には、遊技者は大当たり種別を識別することが可能である。すなわち、本実施形態においては、実行する演出において、大当たり種別を報知しない。

【 1 9 4 3 】

図示するように、遊技回 U 3 の終了時に開閉実行モードフラグが ON となり、遊技回 U 3 の終了後に、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードの開始とともにオープニング期間が開始され、演出としてオープニング演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグが ON となることで、オープニング期間が終了するとともに開閉処理期間が開始され、演出としてラウンド演出が実行される。その後、開閉処理期間フラグが OFF となることで開閉処理期間が終了し、エンディング期間が開始される。エンディング期間では、演出としてエンディング演出が実行される。そして、開閉実行モードフラグが OFF となることで開閉実行モードが終了するとともに、エンディング期間が終了する。

【 1 9 4 4 】

開閉実行モードの終了後、時刻 T 2 から高確率モードフラグおよび高頻度サポートモードフラグが ON となる。そして、遊技回 U 4 が開始される。このとき、時刻 T 2 からは抽選モードが高確率モードである遊技回が開始されるが、遊技回で実行される演出においては、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい演出（状態非明示演出）を実行する。また、上述のように、大当たり当選した遊技回 U 3 における演出においても大当たりに当選したことは報知するが大当たり種別については報知しない。従って、遊技者は、時刻 T 2 以降に実行される遊技回の抽選モードが高確率モードか低確率モードかを、実行される演出から把握できないまま遊技回を実行する。このようにすることで、遊技者に遊技回 U 3 での大当たり種別を推測させる楽しみや、期待感を付与することができる。また、仮に、遊技回 U 3 における大当たり当選の大当たり種別が通常大当たりであり遊技回 U 4 からの遊技回における抽選モードが低確率モードであったとしても、演出として状態非明示演出を実行するので、遊技者に対して、抽選モードが高確率モードであるかもしれないといった期待感を付与することができる。

【 1 9 4 5 】

タイムチャートに示すように、時刻 T 2 から複数回の遊技回を実行した後、時刻 T 3 において実行される遊技回 U 5 の開始時に実行された転落抽選に当選すると、遊技回 U 5 の開始時から高確率モードフラグは OFF となり、抽選モードは低確率モードとなる。なお、遊技回 U 5 は保証遊技回数内であるので、高頻度サポートモードフラグは ON 状態を継続し、サポートモードは保証遊技回数が終了するまで、高頻度サポートモードが継続する。

【 1 9 4 6 】

ここで、本実施形態においては、遊技回 U 5 の転落抽選において当選したにもかかわらず、遊技回で実行する演出においては、転落抽選に当選したこと、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者に報知しない。遊技回 U 5 および遊技回 U 5 以降に実行する遊技回において実行する演出は、高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または識別がしにくい状態非明示演出である。このようにすることで、保証遊技回数内においては、転落抽選に当選し抽選モードが遊技者にとって不利な遊技状態に移行（高確率モードから低確率モードに移行）したとしても、遊技者は、実行される演出から高確率モードであるのか、低確率モードであるのかを識別することができない（または、識別しにくい）。よって、常に、抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかといった期待感を遊技者に付与することができる。

【 1 9 4 7 】

そして、保証遊技回数内である遊技回 U 6 において大当たり抽選に当選すると、遊技回 U 6 の実行中に実行する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであることを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。また、本例では、遊技回 U 6 においては 1 6 R 確変大当たりで当選したとする。1 6 R 確変大当たりは、図 1 9 5 に示すように、パチンコ機 1 0 において設定されている大当たり種別の中で最も遊技者にとって有利な大当たり種別である。

【 1 9 4 8 】

図 2 0 0 は、転落引き戻し大当たり演出の一例を説明する説明図である。図 2 0 0 (a) に示すように、表示面 4 1 a に、変動していた液晶用図柄が大当たりに対応する液晶用図柄を表示した後、図 2 0 0 (b) に示すように、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行する。

10

【 1 9 4 9 】

説明を図 1 9 9 に戻す。転落引き戻し大当たり演出の実行を終了し遊技回 U 6 が終了した後、時刻 T 5 から開閉実行モードフラグが ON となり、開閉実行モードが開始される。開閉実行モードにおけるオープニング期間では、転落引き戻し大当たりであったことを示唆することに加え、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりであったことを示唆する転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。

【 1 9 5 0 】

図 2 0 1 は、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出の一例を説明する説明図である。図示するように、オープニング演出として、表示面 4 1 a に、所定のキャラクターが転落引き戻し大当たりであったことを示唆し、かつ、別のキャラクターが大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりであったことを示唆する。

20

【 1 9 5 1 】

説明を図 1 9 9 に戻す。時刻 T 5 からのオープニング期間におけるオープニング演出を終了後、開閉処理期間（ラウンド遊技）、および、エンディング期間が終了した後、開閉実行モードフラグの OFF とともに開閉実行モードを終了する。

【 1 9 5 2 】

その後、時刻 T 6 から、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグが ON となり、遊技回が開始される。このとき、各遊技回において実行される演出は状態非明示演出である。時刻 T 5 から開始したオープニング演出における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出において確変大当たりであることを示唆したため、時刻 T 6 から開始される遊技回は高確率モードであることは遊技者は認識することが可能であるにもかかわらず、時刻 T 6 以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由を以下に説明する。

30

【 1 9 5 3 】

時刻 T 6 以降の各遊技回において実行される転落抽選に所定の遊技回において当選した場合、高確率モードから低確率モードに移行する。仮に、時刻 T 6 から開始される遊技回において高確率モード専用の演出を実行した場合には、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行した場合に、高確率モード専用の演出が実行されなくなり、遊技者に、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行したことが認識されてしまう。そこで、本実施形態においては、転落抽選に当選したこと、および、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを示唆しないために、時刻 T 6 から開始される遊技回において状態非明示演出を実行する。そして、転落抽選に当選し抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した場合であっても、保証遊技回数内の遊技回においては、状態非明示演出を実行する。時刻 T 6 から開始される遊技回が高確率モードであることを遊技者が認識しているにもかかわらず、時刻 T 6 以降の遊技回において状態非明示演出を実行する理由について説明した。以上、パチンコ機 1 0 における処理の概要（ケース 1）について説明した。

40

【 1 9 5 4 】

図 2 0 2 は、保証遊技回数内転落大当たりで当選した場合の処理（ケース 2）を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりは、保証遊技回

50

数内において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻 T 1 2 から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

【 1 9 5 5 】

図示するように、遊技回 U 1 5 において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たり当選した場合、遊技回 U 1 5 において、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選で大当たりに当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻 T 1 4 から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

10

【 1 9 5 6 】

保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数内の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりに当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機 1 0 における処理の概要（ケース 2）について説明した。

20

【 1 9 5 7 】

図 2 0 3 は、保証遊技回数外転落大当たりに当選した場合（ケース 3）の処理を説明するタイムチャートである。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりは、保証遊技回数外において、転落した遊技回において大当たりに当選することである。図示するように、時刻 T 2 2 から開始される遊技回は、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態において実行されている。そして、各遊技回において転落抽選と当たり抽選とが実行される。

30

【 1 9 5 8 】

図示するように、遊技回 U 2 5 において転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選した場合、遊技回 U 2 5 において、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆する演出である。その後、時刻 T 2 4 から開閉実行モードが開始されるが、開閉実行モードのオープニング期間において、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外の遊技回において、転落抽選に当選し、かつ、当たり抽選に当選したことを遊技者に示唆するオープニング演出である。

40

【 1 9 5 9 】

保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行することで、転落抽選に当選し抽選モードが低確率モードに移行したにも関わらず、同じ遊技回において大当たり当選するといった非常に稀有な事象が発生したことを遊技者に認識させ、遊技者に優越感や達成感を付与することができる。なお、本実施形態においては、保証遊技回数外転落大当たり遊技回演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たり当選の大当たり種別に関わりなく、保証遊技回数外の遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりに当選した全ての場合に実行する。以上、パチンコ機 1 0 における処理の概要（ケース 3）について説明した。

【 1 9 6 0 】

以上、概要で説明したように、パチンコ機 1 0 は、高確率モードの遊技状態よりも不利

50

な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース１では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース２では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース３では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当たりに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１９６１】

また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【１９６２】

さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

【１９６３】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【１９６４】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当たりに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【１９６５】

また、本実施形態においては、ケース１における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース２における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース３における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【１９６６】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回

10

20

30

40

50

において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1967】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の1つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1968】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（当該当選遊技回）の1つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興味も遊技者に付与することができる。

【1969】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の1つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1970】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【 1 9 7 1 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 9 7 2 】

さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 9 7 3 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 9 7 4 】

《 4 - 5 》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 1 9 7 5 】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。M P U 6 2 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【 1 9 7 6 】

< タイマ割込み処理 >

図 2 0 4 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって定期的（例えば 2 m s e c 周期）に起動される。

【 1 9 7 7 】

ステップ S j 0 1 0 1 では、各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 6 0 に接続されている各種検知センサ 6 7 a ~ 6 7 e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ス

テップ S j 0 1 0 2 に進む。

【 1 9 7 8 】

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

【 1 9 7 9 】

ステップ S j 0 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、転落乱数カウンタ C F および電動役物開放カウンタ C 4 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、転落乱数カウンタ C F および電動役物開放カウンタ C 4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4、C F の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S j 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 2 0 8）において、その値を更新する。

10

【 1 9 8 0 】

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

【 1 9 8 1 】

ステップ S j 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S j 0 1 0 5 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S j 0 1 0 5 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

20

【 1 9 8 2 】

< 始動口用の入球処理 >

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

【 1 9 8 3 】

図 2 0 5 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S j 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S j 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S j 0 2 0 1 : Y E S）、ステップ S j 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S j 0 2 0 3 に進む。

30

【 1 9 8 4 】

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

【 1 9 8 5 】

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

40

【 1 9 8 6 】

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

【 1 9 8 7 】

50

ステップS j 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には(S j 0 2 0 5 : Y E S)、ステップS j 0 2 0 6に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS j 0 2 0 7に進む。一方、ステップS j 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には(S j 0 2 0 5 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【1988】

ステップS j 0 2 0 7では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS j 0 2 0 8に進む。

【1989】

ステップS j 0 2 0 8では、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R b N(以下、第2始動保留個数R b Nともいう)を読み出し、当該第2始動保留個数R b Nを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数R b Nは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS j 0 2 0 9に進む。

【1990】

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

【1991】

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

【1992】

ステップS j 0 2 1 2では、ステップS j 0 1 0 3(図204)において更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS j 0 2 1 0において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数R a Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS j 0 1 0 3にて更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値を、第1保留エリアR aの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS j 0 2 1 0において1を加算した第1始動保留個数R a Nと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数R b Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS j 0 1 0 3にて更新した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値を、第2保留エリアR bの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS j 0 2 1 0において1を加算した第2始動保留個数R b Nと対応する記憶エリアに格納する。ステップS j 0 2 1 2を実行した後、ステップS j 0 2 1 3に進む。

【1993】

ステップS j 0 2 1 3では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値の情報(保留情報)に基づいて、当たり抽選の当否判定結果(抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否判定結果(抽選結果)などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS j 0 2 1 3を実行した後、ス

10

20

30

40

50

テップ S j 0 2 1 4 に進む。

【 1 9 9 4 】

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

【 1 9 9 5 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制

10

【 1 9 9 6 】

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

20

【 1 9 9 7 】

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

【 1 9 9 8 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 2 0 5 : S j 0 2 1 3 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 1 9 9 9 】

図 2 0 6 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 2 0 0 0 】

ステップ S j 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 2 0 5 ）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。その後、ステップ S j 0 3 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

40

【 2 0 0 1 】

ステップ S j 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（ S j 0 3 0 2 : Y E S ）、ステップ S j 0 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S j 0 3 0 8 に進み、低確率

50

モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2002】

一方、ステップSj0302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(Sj0302:NO)、ステップSj0304に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタCFの値を把握する。その後、ステップSj0305に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア63dに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【2003】

ステップSj0305において、転落抽選に当選していると判定した場合には(Sj0305:YES)、ステップSj0306に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア64hに記憶し、ステップSj0303に進む。ステップSj0303では、上述のように、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップSj0308に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2004】

ステップSj0305において、転落抽選に当選していないと判定した場合には(Sj0305:NO)、ステップSj0307に進む。ステップSj0307では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップSj0308に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【2005】

ステップSj0308では、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(Sj0308:YES)、ステップSj0309に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップSj0310に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップSj0310を実行した後、ステップSj0311に進む。

【2006】

ステップSj0311では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップSj0311において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(Sj0311:YES)、ステップSj0312に進み、先判定処理結果格納エリア64hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップSj0311において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には(Sj0311:NO)、ステップSj0313に進み、先判定処理結果格納エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【2007】

ステップSj0308において、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(Sj0308:NO)、ステップSj0314に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップSj0315に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSj0316に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタ

10

20

30

40

50

C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 2 0 0 8 】

ステップ S j 0 3 1 6 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S j 0 3 1 6 : Y E S)、ステップ S j 0 3 1 7 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S j 0 3 1 6 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S j 0 3 1 6 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【 2 0 0 9 】

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 2 0 4 : S j 0 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 1 0 】

図 2 0 7 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S j 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S j 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には (S j 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S j 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S j 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S j 0 4 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【 2 0 1 1 】

ステップ S j 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S j 0 4 0 2 : Y E S)、ステップ S j 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S j 0 4 0 4 に進む。

【 2 0 1 2 】

ステップ S j 0 4 0 4 では、ステップ S j 0 1 0 3 (図 2 0 4) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 0 1 3 】

一方、ステップ S j 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S j 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 2 0 1 4 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 2 0 1 5 】

図 2 0 8 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S j 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S j 0 5 0 2 に進む。

【 2 0 1 6 】

ステップ S j 0 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S j 0 5 0 3 に進む。

【2017】

ステップS j 0 5 0 3では、ステップS j 0 5 0 2において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップS j 0 5 0 3を実行した後、ステップS j 0 5 0 4に進む。

【2018】

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

【2019】

ステップS j 0 5 0 5では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップS j 0 5 0 6に進む。ステップS j 0 5 0 6では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップS j 0 5 0 6を実行した後、ステップS j 0 5 0 7に進む。

【2020】

ステップS j 0 5 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS j 0 5 0 8に進む。

【2021】

ステップS j 0 5 0 8では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS j 0 5 0 9に進む。

【2022】

ステップS j 0 5 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS j 0 5 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS j 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S j 0 5 0 9：N O）、ステップS j 0 5 1 0及びステップS j 0 5 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS j 0 5 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS j 0 5 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS j 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S j 0 5 0 9：Y E S）、ステップS j 0 5 0 3に戻り、ステップS j 0 5 0 3からステップS j 0 5 0 8までの各処理を実行する。

【2023】

なお、ステップS j 0 5 0 3からステップS j 0 5 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定で

10

20

30

40

50

なく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【2024】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン(図208:Sj0506)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2025】

図209は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップSj0601では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【2026】

ステップSj0601において、開閉実行モード中であると判定した場合には(Sj0601:YES)、ステップSj0602以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップSj0601において、開閉実行モード中でないと判定した場合には(Sj0601:NO)、ステップSj0602に進む。

【2027】

ステップSj0602では、特図ユニット37が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

【2028】

ステップSj0602において、特図ユニット37が変動表示中でないと判定した場合には(Sj0602:NO)、ステップSj0603に進む。

【2029】

ステップSj0603では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSj0603を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2030】

一方、ステップSj0602において、特図ユニット37が変動表示中であると判定した場合には(Sj0602:YES)、ステップSj0604に進む。

【2031】

ステップSj0604では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップSj0604を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2032】

<変動開始処理>

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図209:Sj0603)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2033】

図210は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSj0701では、合計保留個数CRNが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」以

10

20

30

40

50

下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSj0701において、合計保留個数CRNが「0」以下であると判定した場合には(Sj0701:NO)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップSj0701において、合計保留個数CRNが「0」を上回ると判定した場合には(Sj0701:YES)、ステップSj0702に進む。

【2034】

ステップSj0702では、第1保留エリアRa又は第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップSj0703に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【2035】

ステップSj0703では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップSj0704に進む。

【2036】

ステップSj0704では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップSj0704を実行した後、ステップSj0705に進む。

【2037】

ステップSj0705では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を実行する。具体的には、後に説明する遊技状態判定値を算出することによって、遊技状態の判定を行う。遊技状態判定処理の詳細は後述する。ステップSj0705を実行した後、ステップSj0706に進む。

【2038】

ステップSj0706では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップSj0706を実行した後、ステップSj0707に進む。

【2039】

ステップSj0707では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップSj0706で設定された変動時間の情報が含まれている。さらに、変動用コマンドには、保証遊技回フラグがONであるか否かの情報、当該遊技回転落フラグがONであるか否かの情報、当該遊技回において転落抽選に当選したか否かの情報、および、遊技状態判定値に関する情報が含まれる。ステップSj0707を実行した後、ステップSj0708に進む。

【2040】

ステップSj0708では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、16R確変大当たりの情報、8R確変大当たりの情報、16R通常大当たりの情報、8R通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【2041】

ステップSj0707およびステップSj0708にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図208)におけるステップSj0503によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSj0708を実行した後、ステップSj0709に進む。

【2042】

以下に説明するステップSj0709からステップSj0712の処理は、保証遊技回

10

20

30

40

50

数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合、および、転落抽選に当選した場合のいずれの場合も、当該処理対象遊技回の開始時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートに移行させ、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかを識別できない又は識別しにくくするための処理である。通常の遊技機においては、保証遊技回数外において高確率モードが継続している場合であって転落抽選に当選した場合には、後に詳細を説明する転落判定処理において、遊技回の開始時に高確率モードフラグをOFFにし（図212：Sj0904）、かつ、高頻度サポートモードフラグをOFFにするため（図212：Sj0908）、転落抽選に当選した遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。一方、大当たりに当選した場合には、遊技回の終了時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。そのため、遊技回における演出において、転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかが識別しにくい演出を実行したとしても、遊技回において高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングを識別することによって、遊技者は、転落抽選に当選したのか否かを遊技回の開始時に判別することができてしまう。

10

【2043】

本実施形態においては、ステップSj0709からステップSj0712の処理によって、保証遊技回数外の遊技回において高確率モードが継続している場合に、当該処理対象遊技回において大当たりに当選した場合にも、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するようにしているので、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを遊技者が認識した場合に、転落抽選に当選したのか、大当たりに当選したのかを識別することができず、遊技回の終了時の当たり判定の結果の報知を認識するまで、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。以下、ステップSj0709からステップSj0712の処理を具体的に説明する。

20

【2044】

ステップSj0709では、いずれかの当たり種別に対応する当たりフラグがONであるか否かを判定する。すなわち、当該処理対象遊技回における当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。ステップSj0709において、当たりフラグがONであると判定した場合には（Sj0709：YES）、ステップSj0710に進む。

30

【2045】

ステップSj0710では、高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップSj0710において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Sj0710：YES）、ステップSj0711に進む。

【2046】

ステップSj0711では、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNC>0であるか否かを判定する。保証遊技回数カウンタPNCは、保証遊技回数をダウンカウントするカウンタである。保証遊技回すなわち高頻度サポートモードが開始されるときに保証遊技回数カウンタPNCに値「100」が設定され、遊技回が終了するごとに値「1」が減算される。ステップSj0711において、当該処理対象遊技回が保証遊技回数内ではない（保証遊技回数外）と判定された場合には（S3711：NO）、ステップSj0712に進む。

40

【2047】

ステップSj0712では、高頻度サポートモードフラグをOFFにする。その後、ステップSj0713に進む。また、ステップSj0709において当たりフラグがONではないと判定した場合（Sj0709：NO）、高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合（Sj0710：NO）、ステップSj0711において処理対象遊技回が保証遊技回数内であると判定した場合（Sj0711：YES）には、ステップSj0713に進む。

【2048】

50

ステップ S j 0 7 1 3 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S j 0 7 1 3 を実行した後、ステップ S j 0 7 1 4 に進む。

【 2 0 4 9 】

ステップ S j 0 7 1 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。ステップ S j 0 7 1 4 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

10

【 2 0 5 0 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 1 0 : S j 0 7 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 5 1 】

図 2 1 1 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S j 0 8 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a （図 1 9 3 ）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b （図 1 9 3 ）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S j 0 8 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

20

30

【 2 0 5 2 】

ステップ S j 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S j 0 8 0 1 : Y E S ）、ステップ S j 0 8 0 2 ~ ステップ S j 0 8 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S j 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S j 0 8 0 1 : N O ）、ステップ S j 0 8 0 8 ~ ステップ S j 0 8 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【 2 0 5 3 】

40

ステップ S j 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S j 0 8 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S j 0 8 0 4 に進む。ステップ S j 0 8 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S j 0 8 0 5 に進む。

【 2 0 5 4 】

ステップ S j 0 8 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エ

50

リア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS j 0 8 0 5を実行した後、ステップS j 0 8 0 6に進む。

【2055】

ステップS j 0 8 0 6では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS j 0 8 0 7へ進む。

【2056】

ステップS j 0 8 0 7では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留
10 エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90
に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記
憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリ
アRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報
を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90
への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【2057】

ステップS j 0 8 0 7において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図208)
におけるステップS j 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光
20 制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表
示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表
示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示
装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する
。

【2058】

ステップS j 0 8 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではない
と判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定し
た場合には(S j 0 8 0 1:NO)、ステップS j 0 8 0 8に進む。

【2059】

ステップS j 0 8 0 8では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算す
30 る。その後、ステップS j 0 8 0 9に進む。ステップS j 0 8 0 9では、合計保留個数C
RNを1減算し、ステップS j 0 8 1 0に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに格納
されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS j 0 8 1 1に進む
。

【2060】

ステップS j 0 8 1 1では、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデー
タをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納され
ているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアの
データをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エ
リア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS j 0 8
40 1 1を実行した後、ステップS j 0 8 1 2に進む。

【2061】

ステップS j 0 8 1 2では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがON
ではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。そ
の後、ステップS j 0 8 1 3に進む。

【2062】

ステップS j 0 8 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留
エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90
に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記
憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリ
50

ア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【 2 0 6 3 】

ステップ S j 0 8 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 2 0 8) におけるステップ S j 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【 2 0 6 4 】

< 転落判定処理 >

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 2 1 0 : S j 0 7 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 6 5 】

図 2 1 2 は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 0 9 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S j 0 9 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には (S j 0 9 0 1 : Y E S) 、

20

ステップ S j 0 9 0 2 に進む。

【 2 0 6 6 】

ステップ S j 0 9 0 2 では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリア A E に格納されている転落乱数カウンタ C F の値が、転落抽選用テーブル記憶エリア 6 3 d の転落抽選用当否テーブル (図 1 9 6 参照) における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップ S j 0 9 0 3 では、ステップ S j 0 9 0 2 における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には (S j 0 9 0 3 : Y E S) 、ステップ S j 0 9 0 4 に進む。

【 2 0 6 7 】

ステップ S j 0 9 0 4 では、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S j 0 9 0 5 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている転落フラグを O N する。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップ S j 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S j 0 9 0 6 に進む。

30

【 2 0 6 8 】

ステップ S j 0 9 0 6 では、当該遊技回転落フラグを O N にする。当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。従って、当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときに O N にされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時に O F F にされる。当該遊技回転落フラグと転落フラグとの違いは、当該遊技回転落フラグは転落抽選に当選した遊技回でのみ O N になるフラグであるのに対し、転落フラグは、転落抽選に当選したときに O N となり、当たり抽選において大当たりで当選した遊技回の終了する時点で O F F となるフラグである。当該遊技回転落フラグ、および、転落フラグのいずれも、後に説明する遊技状態判定処理 (図 2 1 4) に用いられる。ステップ S j 0 9 0 6 を実行した後、ステップ S j 0 9 0 7 に進む。

40

【 2 0 6 9 】

ステップ S j 0 9 0 7 では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する前 (= 保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S j 0 9 0 7 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S j 0 9 0 7 : N O) 、すなわち、保証遊技回数内でないと判定

50

した場合には、ステップ S j 0 9 0 8 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S j 0 9 0 8 を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【 2 0 7 0 】

一方、ステップ S j 0 9 0 7 において、保証遊技回数内であると判定した場合 (S j 0 9 0 7 : Y E S) には、本転落判定処理を終了する。また、ステップ S j 0 9 0 1 において高確率モードでないと判定した場合 (S j 0 9 0 1 : N O)、および、ステップ S j 0 9 0 3 において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合 (S j 0 9 0 3 : N O) にも、本転落判定処理を終了する。

【 2 0 7 1 】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 2 1 0 : S j 0 7 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 0 7 2 】

図 2 1 3 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 1 0 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 0 7 3 】

ステップ S j 1 0 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には (S j 1 0 0 1 : Y E S)、ステップ S j 1 0 0 2 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 9 4 (b) に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S j 1 0 0 4 に進む。

【 2 0 7 4 】

一方、ステップ S j 1 0 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には (S j 1 0 0 1 : N O)、ステップ S j 1 0 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 1 9 4 (a) に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S j 1 0 0 4 に進む。

【 2 0 7 5 】

ステップ S j 1 0 0 4 では、ステップ S j 1 0 0 2 又はステップ S j 1 0 0 3 における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S j 1 0 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には (S j 1 0 0 4 : Y E S)、ステップ S j 1 0 0 5 に進む。

【 2 0 7 6 】

ステップ S j 1 0 0 5 では、では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S j 1 0 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S j 1 0 0 5 : N O)、ステップ S j 1 0 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル (図 1 9 5 (a) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【 2 0 7 7 】

一方、ステップ S j 1 0 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S j 1 0 0 5 : Y E S)、ステップ S j 1 0 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル (図 1 9 5 (b) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S j 1 0 0

10

20

30

40

50

6 又はステップ S j 1 0 0 7 の処理を実行した後、ステップ S j 1 0 0 8 に進む。

【 2 0 7 8 】

ステップ S j 1 0 0 8 では、ステップ S j 1 0 0 6 又はステップ S j 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）を ON にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを ON にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを ON にし、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを ON にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを ON にする。ステップ S j 1 0 0 8 を実行した後、ステップ S j 1 0 0 9 に進む。

【 2 0 7 9 】

ステップ S j 1 0 0 9 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S j 1 0 0 6 又はステップ S j 1 0 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S j 1 0 0 9 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 2 0 8 0 】

一方、ステップ S j 1 0 0 4 において、ステップ S j 1 0 0 2 又は S j 1 0 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S j 1 0 0 4 : N O）、ステップ S j 1 0 1 0 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c（図 1 9 2）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているかを判定する。その後、ステップ S j 1 0 1 1 に進む。

【 2 0 8 1 】

ステップ S j 1 0 1 1 において、ステップ S j 1 0 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（S j 1 0 1 1 : Y E S）、ステップ S j 1 0 1 2 に進み、リーチ発生フラグを ON する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを ON する。ステップ S j 1 0 1 2 を実行した後、ステップ S j 1 0 1 3 に進む。

【 2 0 8 2 】

一方、ステップ S j 1 0 1 1 において、ステップ S j 1 0 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（S j 1 0 1 1 : N O）、ステップ S j 1 0 1 2 を実行することなく、ステップ S j 1 0 1 3 に進む。

【 2 0 8 3 】

ステップ S j 1 0 1 3 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S j 1 0 1 3 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【 2 0 8 4 】

< 遊技状態判定処理 >

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 1 0 : S j 0 7 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 2 0 8 5 】

図 2 1 4 は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。遊技状態判定処理は、遊技状態判定値を算出する処理である。遊技状態判定値の詳細については後述する。以下、遊技状態判定処理の具体的な処理について説明する。

【 2 0 8 6 】

ステップ S j 1 1 0 1 では、高確率モードフラグの値と、高頻度サポートモードフラグの値と、転落フラグの値とを加算することによって、遊技状態判定値 P N を求める処理を行う。

【 2 0 8 7 】

ここで遊技状態判定値の詳細について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、各種遊技状態を M P U 6 2 にて特定するために、種々のフラグが用意されている。具体的には、抽選モードが高確率モードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するための高確率モードフラグや、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを M P U 6 2 にて特定するための高頻度サポートモードフラグおよび転落抽選に当選したか否かを M P U 6 2 にて特定するための転落フラグ等が用意されている。さらに、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグのそれぞれの値（各フラグ値）を一括して M P U 6 2 にて特定するための遊技状態判定値が用意されている。すなわち、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および、転落フラグの各フラグ値がいずれであるかを識別可能な数値となっている。これらフラグや遊技状態判定値は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g（図 1 9 2 参照）に記憶されている。

【 2 0 8 8 】

図 2 1 5 は、遊技状態判定値の詳細を説明する説明図である。図 2 1 5（a）は、各フラグの O F F / O N とフラグ値との対応関係を示す対応表である。図示するように、高確率モードフラグが O F F である場合のフラグ値は「0 0 H（1 6 進数表記で 0 0 という意味、以下同じ）」が設定され、高確率モードフラグが O N である場合のフラグ値は「0 2 H（1 6 進数表記で 0 2 という意味、以下同じ）」が設定される。高頻度サポートモードフラグが O F F である場合のフラグ値は「0 0 H」が設定され、高頻度サポートモードフラグが O N である場合のフラグ値は「0 1 H」が設定される。転落フラグが O F F である場合のフラグ値は「0 0 H」が設定され、転落フラグが O N である場合のフラグ値は「1 0 H」が設定される。

【 2 0 8 9 】

そして、本実施形態においては、遊技状態判定値は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算した合算値である。

【 2 0 9 0 】

図 2 1 5（b）は、パチンコ機 1 0 が取り得る遊技状態と、各遊技状態に対応する遊技状態判定値との対応関係を示す対応表である。各遊技状態に対応する遊技状態判定値は以下ようになる。

- ・低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「0 0 H」であり、高頻度サポートモードフラグが「0 0 H」であり、転落フラグが「0 0 H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「0 0 H」となる。

- ・低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「0 0 H」であり、高頻度サポートモードフラグが「0 1 H」であり、転落フラグが「0 0 H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「0 1 H」となる。

- ・高確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、高確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、確変状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「0 2 H」であり、高頻度サポートモードフラグが「0 1 H」であり、転落フラグが「0 0 H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「0 3 H」となる。

・保証遊技回数内の転落によって低確率モードかつ高頻度サポートモード（以下、転落低確率高頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落時短状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「01H」であり、転落フラグが「10H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「11H」となる。

・保証遊技回数外（保証遊技回終了後）の転落によって低確率モードかつ低頻度サポートモード（以下、転落低確率低頻度状態とも呼ぶ）である遊技状態（以下、転落通常状態とも呼ぶ）の場合には、高確率モードフラグが「00H」であり、高頻度サポートモードフラグが「00H」であり、転落フラグが「10H」であり、この場合これらの合算値としての遊技状態判定値は「10H」となる。

10

【2091】

図215（b）から解るように、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出される。このため、遊技状態判定値に基づいて、一義的に、抽選モードが高確率モードであるか否か、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否か、および転落抽選に当選したか否かを特定することが可能となる。

【2092】

なお、本実施形態では、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値を加算する加算処理を行い、その加算値（合算値）を遊技状態判定値と定めていたが、これに対して変形例として、減算処理、乗算処理、除算処理、又は、これら処理及び加算処理のいずれか2以上を組み合わせた演算処理に基づき、一義的に遊技状態判定値を特定する構成としてもよい。要は、高確率モードフラグ、高頻度サポートモードフラグ、および転落フラグの各フラグ値の組合せに応じて、一義的に遊技状態判定値が導出されるものであれば、いずれの演算処理によるものであってもよい。以上、遊技状態判定値について説明をした。

20

【2093】

説明を図214に戻す。ステップSj1101において遊技状態判定値PNを算出した後、ステップSj1102に進む。ステップSj1102では、算出した遊技状態判定値PNをROM64の所定の記憶エリアに格納する。その後、遊技状態判定値処理を終了する。

30

【2094】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図210：Sj0706）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2095】

図216は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSj1201では、遊技状態判定処理（図214）によって求められた遊技状態判定値PNが「00H」であるか否かを判定する。ステップSj1201において、遊技状態判定値PNが「00H」であると判定した場合には（Sj1201：YES）、ステップSj1202に進み、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSj1202を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

40

【2096】

ステップSj1201において、遊技状態判定値PNが「00H」でないと判定した場合（Sj1201：NO）には、ステップSj1203に進む。

【2097】

ステップSj1203では、遊技状態判定処理（図214）によって求められた遊技状態判定値PNが「01H」であるか否かを判定する。ステップSj1203において、遊

50

技状態判定値PNが「01H」であると判定した場合には(Sj1203: YES)、ステップSj1204に進み、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSj1204を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【2098】

ステップSj1203において、遊技状態判定値PNが「01H」でないと判定した場合(Sj1203: NO)には、ステップSj1205に進む。

【2099】

ステップSj1205では、遊技状態判定処理(図214)によって求められた遊技状態判定値PNが「03H」であるか否かを判定する。ステップSj1205において、遊技状態判定値PNが「03H」であると判定した場合には(Sj1205: YES)、ステップSj1206に進み、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSj1206を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【2100】

ステップSj1205において、遊技状態判定値PNが「03H」でないと判定した場合(Sj1205: NO)には、ステップSj1207に進む。

【2101】

ステップSj1207では、遊技状態判定処理(図214)によって求められた遊技状態判定値PNが「11H」であるか否かを判定する。ステップSj1207において、遊技状態判定値PNが「11H」であると判定した場合には(Sj1207: YES)、ステップSj1208に進み、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSj1208を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【2102】

ステップSj1207において、遊技状態判定値PNが「11H」でないと判定した場合(Sj1207: NO)には、ステップSj1209に進む。

【2103】

ステップSj1209では、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の変動時間設定処理である。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理については後述する。ステップSj1209を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【2104】

<低確率低頻度状態用の変動時間設定処理>

次に、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン(図216: Sj1202)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2105】

図217は、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSj1301では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSj1302に進む。

【2106】

ステップSj1302では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選である

10

20

30

40

50

と判定し (S j 1 3 0 2 : Y E S) 、ステップ S j 1 3 0 3 に進む。

【 2 1 0 7 】

ステップ S j 1 3 0 3 では、 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、図 1 9 9 において説明したように、低確率低頻度状態の遊技状態は通常の遊技回演出 (以下、通常演出とも呼ぶ) を実行する。従って、低確率低頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、通常演出用の変動時間テーブルである。ステップ S j 1 3 0 3 を実行した後、ステップ S j 1 3 0 4 に進む。

【 2 1 0 8 】

ステップ S j 1 3 0 4 では、ステップ S j 1 3 0 3 で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップ S j 1 3 0 1 によって得られた今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S j 1 3 0 5 に進み、ステップ S j 1 3 0 4 によって取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【 2 1 0 9 】

一方、ステップ S j 1 3 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S j 1 3 0 2 : N O) 、ステップ S j 1 3 0 6 に進み、リーチ発生フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S j 1 3 0 6 において、リーチ発生フラグが O N であると判定した場合には (S j 1 3 0 6 : Y E S) 、ステップ S j 1 3 0 7 に進み、リーチ発生フラグを O F F にする。その後、ステップ S j 1 3 0 8 に進む。

【 2 1 1 0 】

ステップ S j 1 3 0 8 では、 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップ S j 1 3 0 8 を実行した後、ステップ S j 1 3 0 4 に進む。ステップ S j 1 3 0 4 およびステップ S j 1 3 0 5 については既に説明をしたので説明を省略する。

【 2 1 1 1 】

ステップ S j 1 3 0 6 において、リーチ発生フラグが O N ではないと判定した場合には (S j 1 3 0 6 : N O) 、ステップ S j 1 3 0 9 に進む。

【 2 1 1 2 】

ステップ S j 1 3 0 9 では、 R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップ S j 1 3 0 9 を実行した後、先に説明したステップ S j 1 3 0 4 に進む。ステップ S j 1 3 0 4 およびステップ S j 1 3 0 5 については既に説明をしたので説明を省略する。

【 2 1 1 3 】

< 低確率高頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン (図 2 1 6 : S j 1 2 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 1 4 】

図 2 1 8 は、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 1 4 0 1 では、 R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S j 1 4 0 2 に進む。

【 2 1 1 5 】

ステップ S j 1 4 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、 R A M 6 4 の、 1 6 R 確変大当たりフラグ、 8 R 確変

10

20

30

40

50

大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして(Sj1402: YES)、ステップSj1403に進む。

【2116】

ステップSj1403では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。本実施形態においては、低確率高頻度状態の遊技状態は、通常大当たりに当選した後の遊技回における遊技状態であり、いわゆる時短状態の遊技状態である。この場合、上述したように、通常大当たりに当選したのか確変大当たりに当選したのかを遊技者に識別しにくくするために、状態非明示演出を実行する。従って、低確率高頻度状態用変動時間テーブル群の変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップSj1403を実行した後、ステップSj1404に進む。

10

【2117】

ステップSj1404では、ステップSj1403で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップSj1401によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSj1405に進み、ステップSj1404によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【2118】

20

一方、ステップSj1402において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(Sj1402: NO)、ステップSj1406に進む。ステップSj1406では、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定する。ステップSj1406においてリーチ発生フラグがONであると判定した場合には(Sj1406: YES)、ステップSj1407に進む。

【2119】

ステップSj1407では、リーチ発生フラグをOFFする。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをOFFする。ステップSj1407を実行した後、ステップSj1408に進む。

【2120】

30

ステップSj1408では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップSj1408を実行した後、先に説明したステップSj1404に進む。ステップSj1404およびステップSj1405については既に説明をしたので説明を省略する。

【2121】

ステップSj1406において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(Sj1406: NO)、ステップSj1409に進む。

【2122】

40

ステップSj1409では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップSj1409を実行した後、先に説明したステップSj1404に進む。ステップSj1404およびステップSj1405については既に説明をしたので説明を省略する。

【2123】

< 高確率高頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン(図216: Sj1206)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2124】

50

図 2 1 9 は、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 1 5 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S j 1 5 0 2 に進む。

【 2 1 2 5 】

ステップ S j 1 5 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には大当たり当選であるとして (S j 1 5 0 2 : Y E S)、ステップ S j 1 5 0 3 に進む。

10

【 2 1 2 6 】

ステップ S j 1 5 0 3 では、保証遊技回フラグが ON であるか否かを判定する。保証遊技回フラグは、現在の遊技状態が保証遊技回数内であるか否かを識別するためのフラグである。保証遊技回フラグは、保証遊技回数内である場合に ON となり、保証遊技回数外である場合に OFF となるフラグである。本実施形態では、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の演出を、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、異なる演出に設定するため、高確率高頻度状態においては、大当たりフラグが ON の場合には、保証遊技回数内であるのか保証遊技回数外であるのかを識別する処理を行う。そのために、本実施形態においては、主制御装置 6 0 における処理としては、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回の変動時間を異なる値に設定する。当該処理については、後述する。その他、保証遊技回数内である場合と、保証遊技回数外である場合とで、高確率高頻度状態において大当たりになった場合の当該遊技回におけるリーチの発生確率を異なる確率となるように設定するとしてもよい。

20

【 2 1 2 7 】

高確率高頻度状態の保証遊技回数内において大当たりに当選した場合は状態非明示演出を実行する。具体的には、遊技回の開始時から当該遊技回が高確率状態であるのか低確率状態であるのかを示唆せずに液晶用図柄を変動させる演出を実行し、その後、リーチ演出および大当たり演出を実行する。

【 2 1 2 8 】

30

一方、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において大当たりに当選した場合は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後、大当たりに当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、高確率高頻度状態の保証遊技回数外においては、大当たりに当選した場合も、転落抽選に当選した場合も、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる。よって、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したことを認識した遊技者は、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを推測する。したがって、遊技者の心理に合わせ、演出において、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行う。本実施形態においては、大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出として、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターとが戦いをするバトル演出を実行する。そして、大当たりの場合には、遊技者側を示すキャラクターが勝利する演出（勝利演出）を実行する。以下、バトル演出と勝利演出との一連の演出をバトル勝利演出とも呼ぶ。また、転落抽選に当選した場合には、遊技者側を示すキャラクターが敗北する演出（敗北演出）を実行する。以下、バトル演出と敗北演出との一連の演出をバトル敗北演出とも呼ぶ。

40

【 2 1 2 9 】

説明を図 2 1 9 に戻す。ステップ S j 1 5 0 3 において、保証遊技回フラグが ON ではないと判定した場合には (S j : 1 5 0 4 : N O)、ステップ S j 1 5 0 4 に進む。ステップ S j 1 5 0 4 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数外大当たり用の変動時間テ

50

ーブルを特定する。上述したように、ステップS j 1 5 0 4は、保証遊技回数外において高確率高頻度状態の場合における大当たりであるので、特定された変動時間テーブルは、バトル勝利演出用の変動時間テーブルである。なお、上述したように保証遊技回数外の高確率高頻度状態における大当たりの場合には、遊技回の開始時に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させ高確率低頻度状態に移行するにもかかわらず、変動時間を設定する際の遊技状態が高確率高頻度状態であるのは、本実施形態における処理上、遊技状態判定値を算出する処理（図210：S j 0 7 0 5）を先に実行し、その後に変動時間設定処理（図210：S j 0 7 0 6）を実行した後に、高頻度サポートモードフラグをOFFにする処理（図210：S j 0 7 1 2）を実行するからである。ステップS j 1 5 0 4を実行した後、ステップS j 1 5 0 5に進む。

10

【2130】

ステップS j 1 5 0 5では、ステップS j 1 5 0 4で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS j 1 5 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップS j 1 5 0 6では、ステップS j 1 5 0 5によって取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、高確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【2131】

ステップS j 1 5 0 3において、保証遊技回フラグがONであると判定した場合には（S j 1 5 0 3：YES）、ステップS j 1 5 0 7に進む。ステップS j 1 5 0 7では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、保証遊技回数内大当たり用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップS j 1 5 0 7は、保証遊技回数内において高確率高頻度状態の場合における大当たりの場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。その後、ステップS j 1 5 0 5に進む。ステップS j 1 5 0 5およびステップS j 1 5 0 6については既に説明をしたので説明を省略する。

20

【2132】

一方、ステップS j 1 5 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 1 5 0 2：NO）、ステップS j 1 5 0 8に進み、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 5 0 8において、リーチ発生フラグがONであると判定した場合には（S j 1 5 0 8：YES）、ステップS j 1 5 0 9に進み、リーチ発生フラグをOFFにする。その後、ステップS j 1 5 1 0に進む。

30

【2133】

ステップS j 1 5 1 0では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている高確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。上述したように、ステップS j 1 5 1 0は、保証遊技回数内および保証遊技回数外の高確率高頻度状態の場合におけるリーチ発生の場合の処理であるので、特定された変動時間テーブルは、状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 5 1 0を実行した後、ステップS j 1 5 0 5に進む。ステップS j 1 5 0 5およびステップS j 1 5 0 6については既に説明をしたので説明を省略する。

40

【2134】

ステップS j 1 5 0 8において、リーチ発生フラグがONではないと判定した場合には（S j 1 5 0 8：NO）、ステップS j 1 5 1 1に進む。

【2135】

ステップS j 1 5 1 1では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 5 1 1を実行した後、先に説明したステップS j 1 5 0 5に進む。ステップS j 1 5 0 5およびステップS j 1 5 0 6については既に説明をしたので説明を省略する。

50

【2136】

< 転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図216：Sj1208）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2137】

図220は、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップSj1601では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップSj1602に進む。

10

【2138】

ステップSj1602では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（Sj1602：YES）、ステップSj1603に進む。

【2139】

ステップSj1603では、当該遊技回転落フラグがONであるか否かを判定する。上述したように、当該遊技回転落フラグは、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことを識別するためのフラグである。当該遊技回転落フラグは、転落抽選に当選したときにONにされ、当該転落抽選に当選した遊技回の終了時にOFFにされる。すなわち、ステップSj1603では、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。上述したように、本実施形態においては、当該遊技回において転落抽選に当選し、かつ、大当たりにも当選した場合には、特定の演出を実行する。従って、ステップSj1603の処理を実行することによって、現在の転落低確率高頻度状態の遊技状態が、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したことに起因するのか、当該遊技回よりも先に実行された遊技回における転落抽選に当選したことに起因するのかを判定する。

20

【2140】

ステップSj1603において、当該遊技回転落フラグがONであると判定した場合には（Sj1603：YES）、ステップSj1604に進む。ステップSj1604では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップSj1604が実行される場合とは、転落抽選に当選して低確率高頻度状態に移行した場合であるので、転落する前の状態は保証遊技回数内における高確率高頻度状態である（図202参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数内転落大当たり遊技回演出用の変動時間テーブルである。ステップSj1604を実行した後、ステップSj1605に進む。

30

【2141】

ステップSj1605では、保証遊技回数内転落大当たりフラグをONにする。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、保証遊技回数内転落大当たりであることを特定した場合にONとなり、大当たり起因して実行された開閉実行モードの終了時にOFFとなるフラグである。保証遊技回数内転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数内転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出（図202参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数内転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数内転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

40

【2142】

50

ステップS j 1 6 0 5を実行した後、ステップS j 1 6 0 6に進む。ステップS j 1 6 0 6では、ステップS j 1 6 0 5で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップS j 1 6 0 1によって得られた今回の変動種別カウンタC Sの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS j 1 6 0 7に進み、ステップS j 1 6 0 6によって取得した変動時間情報をRAM 6 4の各種カウンタエリア6 4 fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率高頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【2 1 4 3】

ステップS j 1 6 0 3において、当該遊技回転落フラグがONではないと判定した場合には(S j 1 6 0 3 : NO)、ステップS j 1 6 0 8に進む。ステップS j 1 6 0 8では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 6 0 8が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回内であり、当該遊技回よりも先に実行された遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態となり、その状態から大当たりに当選した転落引き戻し大当たりの場合である(図1 9 9参照)。よって、本処理によって特定される大当たり用の変動時間テーブルは、転落引き戻し大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 6 0 8を実行した後、ステップS j 1 6 0 9に進む。

【2 1 4 4】

ステップS j 1 6 0 9では、転落引き戻し大当たりフラグをONにする。転落引き戻し大当たりフラグは、転落引き戻し大当たりであることを特定した場合にONとなり、大当たりに起因して実行された開閉実行モードの終了時にOFFとなるフラグである。転落引き戻し大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、転落引き戻し大当たりの場合であって、転落引き戻し大当たりにおける大当たり種別が、パチンコ機1 0が設定可能な大当たり種別の中で、遊技者にとって最も有利な大当たり種別(最有利大当たり: 本実施形態においては1 6 R確変大当たり)であった場合には、転落引き戻し大当たりに当選した遊技回の直後に実行される開閉実行モードのオープニング期間において、転落引き戻し大当たり、かつ、大当たり種別が1 6 R確変大当たりであることを示唆することによって大当たりとなった現在の状態の詳細を示唆する演出(転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出)を実行する(図1 9 9参照)。すなわち、転落引き戻し大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、転落引き戻し大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。ステップS j 1 6 0 9を実行した後、ステップS j 1 6 0 6に進む。ステップS j 1 6 0 6およびステップS j 1 6 0 7については既に説明したので説明を省略する。

【2 1 4 5】

一方、ステップS j 1 6 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S j 1 6 0 2 : NO)、ステップS j 1 6 1 0に進む。ステップS j 1 6 1 0では、リーチ発生フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 6 1 0において、リーチ発生フラグがONであると判定した場合には(S j 1 6 1 0 : YES)、ステップS j 1 6 1 1に進み、リーチ発生フラグをOFFにする。その後、ステップS j 1 6 1 2に進む。

【2 1 4 6】

ステップS j 1 6 1 2では、ROM 6 3の変動時間テーブル記憶エリア6 3 hに記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。当該変動時間テーブルは状態非明示演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 6 1 2を実行した後、ステップS j 1 6 0 6に進む。ステップS j 1 6 0 6およびステップS j 1 6 0 7については既に説明をしたので説明を省略する。

【2 1 4 7】

ステップS j 1 6 1 0において、リーチ発生フラグがONではないと判定した場合には(S j 1 6 1 0 : NO)、ステップS j 1 6 1 3に進む。ステップS j 1 6 1 3では、R

10

20

30

40

50

ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h に記憶されている転落低確率高頻度状態用変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定する。ステップ S j 1613 を実行した後、先に説明したステップ S j 1606 に進む。ステップ S j 1606 およびステップ S j 1607 については既に説明をしたので説明を省略する。

【2148】

< 転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理 >

次に、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図 216：S j 1209）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【2149】

図 221 は、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 1701 では、RAM 64 の抽選カウンタ用バッファ 64a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ CS の値を取得する。その後、ステップ S j 1702 に進む。

【2150】

ステップ S j 1702 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の、16R 確変大当たりフラグ、8R 確変大当たりフラグ、16R 通常大当たりフラグ、8R 通常大当たりフラグの内のいずれかが ON であるか否かを判定し、いずれかのフラグが ON である場合には大当たり当選であるとして（S j 1702：YES）、ステップ S j 1703 に進む。

【2151】

ステップ S j 1703 では、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h に記憶されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落大当たり用の変動時間テーブルを特定する。ステップ S j 1703 が実行される場合とは、処理対象である当該遊技回が保証遊技回外で高確率高頻度状態が継続して実行されている遊技回において転落抽選に当選し、かつ、当該転落した遊技回において大当たり当選した場合である（図 203 参照）。よって、本処理によって特定される転落大当たり用の変動時間テーブルは、保証遊技回数外転落大当たり演出用の変動時間テーブルである。ステップ S j 1703 を実行した後、ステップ S j 1704 に進む。

【2152】

ステップ S j 1704 では、保証遊技回数外転落大当たりフラグを ON にする。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、保証遊技回数外転落大当たりであることを特定した場合に ON となり、大当たり起因して実行された開閉実行モードの終了時に OFF となるフラグである。保証遊技回数外転落大当たりフラグは、開閉実行モードにおけるオープニング期間において実行されるオープニング演出を決定する際に用いられる。上述したように、保証遊技回数外転落大当たりの場合には、オープニング演出として保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出（図 203 参照）を実行する。すなわち、保証遊技回数外転落大当たりフラグは、オープニング演出を決定する際に、保証遊技回数外転落大当たりであるか否かを特定するためのフラグである。

【2153】

ステップ S j 1704 を実行した後、ステップ S j 1705 に進む。ステップ S j 1705 では、ステップ S j 1703 で特定した変動時間テーブルを参照して、ステップ S j 1701 によって得られた今回の変動種別カウンタ CS の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S j 1706 に進み、ステップ S j 1705 によって取得した変動時間情報を RAM 64 の各種カウンタエリア 64f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、転落低確率低頻度状態用の変動時間設定処理を終了する。

【2154】

一方、ステップ S j 1702 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 1702：NO）、ステップ S j 1707 に進む。ステップ S j 1707 では、ROM 63 の変動時間テーブル記憶エリア 63h に記憶

10

20

30

40

50

されている転落低確率低頻度状態用変動時間テーブル群から、転落外れ用の変動時間テーブルを特定する。ステップS j 1 7 0 7が実行される場合とは、高確率高頻度状態の保証遊技回数外において転落抽選に当選し、当たり抽選に外れた当該遊技回のみを実行される処理である。この場合、大当たり当選したのか転落抽選に当選したのかを遊技者に推測させる演出を行い、その後、転落抽選に当選したことを告知する演出を実行する。本実施形態においては、上述したバトル敗北演出を実行する。従って、ステップS j 1 7 0 7で特定されて変動時間テーブルはバトル敗北演出用の変動時間テーブルである。ステップS j 1 7 0 7を実行した後、ステップS j 1 7 0 5に進む。ステップS j 1 7 0 5およびステップS j 1 7 0 6については既に説明をしたので説明を省略する。

【2 1 5 5】

< 変動終了処理 >

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図209:S j 0 6 0 4)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2 1 5 6】

図222は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップS j 1 8 0 1では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップS j 1 8 0 1では、RAM64の変動時間カウンタエリア(各種カウンタエリア64f)に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理(図216)において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【2 1 5 7】

ステップS j 1 8 0 1において、変動時間が経過していないと判定した場合には(S j 1 8 0 1:NO)、本変動終了処理を終了する。

【2 1 5 8】

ステップS j 1 8 0 1において、変動時間が経過していると判定した場合には(S j 1 8 0 1:YES)、ステップS j 1 8 0 2に進み、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップS j 1 8 0 3では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップS j 1 8 0 3を実行した後、ステップS j 1 8 0 4に進む。

【2 1 5 9】

ステップS j 1 8 0 4では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 8 0 4において、いずれの大当たりフラグもONではない場合には(S j 1 8 0 4:NO)、ステップS j 1 8 0 5に進む。

【2 1 6 0】

一方、ステップS j 1 8 0 4において、いずれかの当たりフラグがONであると判定した場合には(S j 1 8 0 4:YES)、ステップS j 1 8 1 6に進む。ステップS 1 8 1 6では、開閉実行モードフラグをONにする。その後、ステップS j 1 8 1 7に進み、転落フラグがONであると判断した場合に(S j 1 8 1 7:YES)、ステップS 1 8 1 8に進み、転落フラグをOFFにする。その後、ステップS 1 8 1 4に進む。ステップS j 1 8 1 7において、転落フラグがONではないと判定した場合には(S j 1 8 1 7:NO)、ステップS j 1 8 1 8を実行せずに、ステップS j 1 8 1 4に進む。

【2 1 6 1】

ステップS j 1 8 0 5では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【2162】

ステップS j 1 8 0 5において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には (S j 1 8 0 5 : Y E S)、ステップS j 1 8 0 6に進む。一方、ステップS j 1 8 0 5において、高頻度サポートモードフラグがONではないと判定した場合には (S j 1 8 0 5 : N O)、ステップS j 1 8 1 7に進む。ステップS j 1 8 1 7およびステップS j 1 8 1 8の処理については既に説明したので、説明を省略する。その後、ステップS j 1 8 1 4に進む。

【2163】

ステップS j 1 8 0 6では、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS j 1 8 0 6において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回ると判定した場合には (S j 1 8 0 6 : Y E S)、ステップS j 1 8 0 7に進み、保証遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。ステップS j 1 8 0 7を実行した後、ステップS j 1 8 0 8に進む。一方、ステップS j 1 8 0 6において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0以下であると判定した場合には (S j 1 8 0 6 : N O)、ステップS j 1 8 0 7を実行することなく、ステップS j 1 8 0 8に進む。

【2164】

ステップS j 1 8 0 8では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 eの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【2165】

ステップS j 1 8 0 8において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には (S j 1 8 0 8 : N O)、ステップS j 1 8 0 9に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数内であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。

【2166】

ステップS j 1 8 0 9において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合 (ステップS j 1 8 0 9 : N O)、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップS j 1 8 1 0に進む。ステップS j 1 8 1 0では、保証遊技回フラグをOFFにする。その後、ステップS j 1 8 1 1に進む。ステップS j 1 8 1 1では、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップS j 1 8 1 1を実行した後、ステップS j 1 8 1 2に進む。

【2167】

ステップS j 1 8 1 2では、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 8 1 2において、転落フラグがONであると判定した場合には (S j 1 8 1 2 : Y E S)、ステップS j 1 8 1 3に進み、転落フラグをOFFする。ステップS j 1 8 1 3を実行した後、ステップS j 1 8 1 4に進む。

【2168】

一方、ステップS j 1 8 0 8において高確率モードフラグがONであると判定した場合 (S j 1 8 0 8 : Y E S)、または、ステップS j 1 8 0 9において保証遊技回数内であると判定した場合 (ステップS j 1 8 0 9 : Y E S)、ステップS j 1 8 1 2において転落フラグがONでないと判定した場合 (S j 1 8 1 2 : N O)には、そのまま、ステップS j 1 8 1 4に進む。

【2169】

ステップS j 1 8 1 4では、当該遊技回転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 1 8 1 4において、当該遊技回転落フラグがONであると判定した場合には (S j 1 8 1 4 : Y E S)、ステップS j 1 8 1 5に進み、当該遊技回転落フラグをOFFにする。その後、変動終了処理を終了する。ステップS j 1 8 1 4において、当該遊技回転落フラグがONではないと判定した場合には (S j 1 8 1 4 : N O)、そのまま変動終了処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 2 1 7 0 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図 2 0 8 : S j 0 5 0 7）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 1 7 1 】

図 2 2 3 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S j 1 9 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

10

【 2 1 7 2 】

ステップ S j 1 9 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S j 1 9 0 1 : N O）、ステップ S j 1 9 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【 2 1 7 3 】

ステップ S j 1 9 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S j 1 9 0 2 : N O）、ステップ S j 1 9 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

20

【 2 1 7 4 】

ステップ S j 1 9 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には（S j 1 9 0 3 : N O）、ステップ S j 1 9 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S j 1 9 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S j 1 9 0 4 : Y E S）、ステップ S j 1 9 0 5 に進む。一方、ステップ S j 1 9 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には（S j 1 9 0 4 : N O）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【 2 1 7 5 】

ステップ S j 1 9 0 5 では、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S j 1 9 0 6 に進む。ステップ S j 1 9 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S j 1 9 0 7 に進む。

【 2 1 7 6 】

ステップ S j 1 9 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 i に記憶されている

40

【 2 1 7 7 】

本実施形態においては、開放条件および閉鎖条件は以下のように設定されている。

（開放条件）

・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

（閉鎖条件）

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば 1 5 秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定めら

50

れた上限個数を超えること。

【2178】

上記開放条件における項目が成立した場合に、開閉扉36bは閉鎖状態から開放状態に移行する。また、上記閉鎖条件における2つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉36bは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【2179】

ステップSj1907を実行した後、前述したステップSj1908に進む。

【2180】

ステップSj1908では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理の詳細は、後で説明する。ステップSj1908を実行した後、ステップSj1909に進む。

10

【2181】

ステップSj1909では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図208）におけるコマンド出力処理（Sj0503）にて、音声発光制御装置90に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップSj1909を実行した後、ステップSj1910に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

20

【2182】

ステップSj1903において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には（Sj1903：YES）、ステップSj1911に進む。

【2183】

ステップSj1911では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSj1911において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Sj1911：YES）、ステップSj1912に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSj1913に進む。

30

【2184】

ステップSj1913では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップSj1913を実行した後、ステップSj1914に進む。

40

【2185】

ステップSj1914では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップSj1915では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図208：ステップSj0503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップSj1915を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2186】

ステップSj1902において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には（Sj1902：YES）、ステップSj1916に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップSj1916を実行した後、ステップ

50

S j 1 9 1 7 に進む。

【 2 1 8 7 】

ステップ S j 1 9 1 7 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S j 1 9 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S j 1 9 1 7 : Y E S)、ステップ S j 1 9 1 8 に進む。一方、ステップ S j 1 9 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S j 1 9 1 7 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 8 8 】

ステップ S j 1 9 1 8 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S j 1 9 1 9 に進む。

【 2 1 8 9 】

ステップ S j 1 9 1 9 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S j 1 9 1 9 を実行した後、ステップ S j 1 9 2 0 に進む。

【 2 1 9 0 】

ステップ S j 1 9 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S j 1 9 2 0 を実行した後、ステップ S j 1 9 2 1 に進む。

【 2 1 9 1 】

ステップ S j 1 9 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 2 0 8) におけるステップ S j 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理 (S j 1 9 1 9) において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップ S j 1 9 2 1 を実行した後、ステップ S j 1 9 2 2 に進む。

【 2 1 9 2 】

ステップ S j 1 9 2 2 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 1 9 3 】

ステップ S j 1 9 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S j 1 9 0 1 : Y E S)、ステップ S j 1 9 2 3 に進む。

【 2 1 9 4 】

ステップ S j 1 9 2 3 では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理 (S j 1 9 2 0) において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S j 1 9 2 0 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」であると判定した場合には (S j 1 9 2 3 : Y E S)、ステップ S j 1 9 2 4 に進む。

【 2 1 9 5 】

ステップ S j 1 9 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S j 1 9 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設

10

20

30

40

50

定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS j 1 9 2 5を実行した後、ステップS j 1 9 2 6に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップS j 1 9 2 6を実行した後、ステップS j 1 9 2 7に進む。

【2196】

ステップS j 1 9 2 7では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図208）におけるステップS j 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、受信した開閉実行モード終了コマンドに基づいて、開閉実行モードにおける演出を終了する。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2197】

一方、ステップS j 1 9 2 3において、エンディング期間が終了していないと判定した場合には（S j 1 9 2 3：NO）、本遊技状態移行処理を終了する。

【2198】

<オープニング時間設定処理>

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図223：S j 1 9 0 8）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2199】

図224は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 0 0 1では、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 0 0 1において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 0 0 1：YES）、ステップS j 2 0 0 2に進む。

【2200】

ステップS j 2 0 0 2では、保証遊技回数内転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数内に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップS j 2 0 0 2を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【2201】

ステップS j 2 0 0 1において、保証遊技回数内転落大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S j 2 0 0 1：NO）、ステップS j 2 0 0 3に進む。

【2202】

ステップS j 2 0 0 3では、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 0 0 3において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONであると判定した場合には（S j 2 0 0 3：YES）、ステップS j 2 0 0 4に進む。ステップS j 2 0 0 4では、保証遊技回数外転落大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間（オープニング時間）として設定する。なお、上述したように、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、保証遊技回数外に転落大当たりに当選したことを示唆するオープニング演出である。ステップS j 2 0 0 4を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【2203】

ステップS j 2 0 0 3において、保証遊技回数外転落大当たりフラグがONではないと判定した場合には（S j 2 0 0 3：NO）、ステップS j 2 0 0 5に進む。

【2204】

ステップS j 2 0 0 5では、転落引き戻し大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップS j 2 0 0 5において、転落引き戻し大当たりフラグがONであると判定し

10

20

30

40

50

た場合には (S j 2 0 0 5 : Y E S)、ステップ S j 2 0 0 6 に進む。ステップ S j 2 0 0 6 では、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりであるか否かを判定する。ステップ S j 2 0 0 6 において、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりであると判定した場合には (S j 2 0 0 6 : Y E S)、ステップ S j 2 0 0 7 に進む。

【 2 2 0 5 】

ステップ S j 2 0 0 7 では、転落引き戻し最有利大当たり用のオープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間 (オープニング時間) として設定する。なお、上述したように、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出は、高確率モード中に転落抽選に当選した後、保証遊技回数内に大当たりで当選したことを示唆する演出である。ステップ S j 2 0 0 4 を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

10

【 2 2 0 6 】

ステップ S j 2 0 0 5 において、転落引き戻し大当たりフラグが O N ではないと判定した場合 (S j 2 0 0 5 : N O)、および、ステップ S j 2 0 0 6 において、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりではないと判定した場合には (S j 2 0 0 6 : N O)、ステップ S j 2 0 0 8 に進む。

【 2 2 0 7 】

ステップ S j 2 0 0 8 では、通常オープニング時間設定処理を実行する。具体的には、オープニング期間において通常オープニング演出を実行するために必要な時間として予め設定された時間を、オープニング期間の時間 (オープニング時間) として設定する。通常オープニング演出とは、オープニング演出のうち、上述した保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出や、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出や、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出など、特定のオープニング演出以外のオープニング演出のことをいう。通常オープニング演出では、大当たりで当選したことを遊技者に示唆する演出を実行する。ステップ S j 2 0 0 8 を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

20

【 2 2 0 8 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 2 3 : S j 1 9 1 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 2 2 0 9 】

図 2 2 5 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S j 2 1 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S j 2 1 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S j 2 1 0 1 : N O)、ステップ S j 2 1 0 2 に進む。

【 2 2 1 0 】

ステップ S j 2 1 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S j 2 1 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S j 2 1 0 2 : Y E S)、ステップ S j 2 1 0 3 に進む。

40

【 2 2 1 1 】

ステップ S j 2 1 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S j 2 1 0 4 に進む。

【 2 2 1 2 】

ステップ S j 2 1 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 0 8 : ステップ S j 0 5 0 3)

50

において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S j 2 1 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 1 3 】

ステップ S j 2 1 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S j 2 1 0 2 : N O)、ステップ S j 2 1 0 3 およびステップ S j 2 1 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 1 4 】

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

【 2 2 1 5 】

ステップ S j 2 1 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S j 2 1 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S j 2 1 0 5 : Y E S)、ステップ S j 2 1 0 6 に進む。

【 2 2 1 6 】

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

【 2 2 1 7 】

ステップ S j 2 1 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 0 8 : ステップ S j 0 5 0 3) において音声発光制御装置 90 に送信される。ステップ S j 2 1 0 7 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 1 8 】

ステップ S j 2 1 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S j 2 1 0 5 : N O)、ステップ S j 2 1 0 6 およびステップ S j 2 1 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 2 1 9 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 2 3 : S j 1 9 2 5) として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 2 2 0 】

図 2 2 6 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S j 2 2 0 1 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが ON にされているか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが ON であるか否かを判定する。

【 2 2 2 1 】

ステップ S j 2 2 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが ON であると判定した場合には (S j 2 2 0 1 : Y E S)、ステップ S j 2 2 0 2 に進み、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグのうちの ON となっているフラグを OFF する。ステップ S j 2 2 0 2 を実行した後、ステップ S j 2 2 0 3 に進む。

【 2 2 2 2 】

ステップ S j 2 2 0 3 では、保証遊技回数内転落大当たりフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S j 2 2 0 3 において、保証遊技回数内転落大当たりフラグが ON であると判定した場合には (S j 2 2 0 3 : Y E S)、ステップ S j 2 2 0 4 に進み、保証遊技回数内転落大当たりフラグを OFF にする。その後、ステップ S j 2 2 0 5 に進む。一方、ステップ S j 2 2 0 3 において、保証遊技回数内転落大当たりフラグが ON ではな

10

20

30

40

50

いと判定した場合には (S j 2 2 0 3 : N O)、ステップ S j 2 2 0 4 を実行せずに、ステップ S j 2 2 0 5 に進む。

【 2 2 2 3 】

ステップ S j 2 2 0 5 では、保証遊技回数外転落大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S j 2 2 0 5 において、保証遊技回数外転落大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S j 2 2 0 5 : Y E S)、ステップ S j 2 2 0 6 に進み、保証遊技回数外転落大当たりフラグを O F F にする。その後、ステップ S j 2 2 0 7 に進む。一方、ステップ S j 2 2 0 5 において、保証遊技回数外転落大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S j 2 2 0 5 : N O)、ステップ S j 2 2 0 6 を実行せずに、ステップ S j 2 2 0 7 に進む。

10

【 2 2 2 4 】

ステップ S j 2 2 0 7 では、転落引き戻し大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S j 2 2 0 7 において、転落引き戻し大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S j 2 2 0 7 : Y E S)、ステップ S j 2 2 0 8 に進み、転落引き戻し大当たりフラグを O F F にする。その後、ステップ S j 2 2 0 9 に進む。一方、ステップ S j 2 2 0 7 において、転落引き戻し大当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S j 2 2 0 7 : N O)、ステップ S j 2 2 0 8 を実行せずに、ステップ S j 2 2 0 9 に進む。

【 2 2 2 5 】

ステップ S j 2 2 0 9 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S j 2 2 1 0 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップ S j 2 2 1 1 に進む。

20

【 2 2 2 6 】

ステップ S j 2 2 1 1 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた保証遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。保証遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、保証遊技回数として予め設定された値であり、本実施形態においては 1 0 0 である。その後、ステップ S j 2 2 1 2 に進む。

【 2 2 2 7 】

ステップ S j 2 2 1 2 では、保証遊技回フラグを O N にする。その後、ステップ S j 2 2 1 3 に進み、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S j 2 2 1 4 に進む。

30

【 2 2 2 8 】

一方、ステップ S j 2 2 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグが O N でないと判定した場合には (S j 2 2 0 1 : N O)、ステップ S j 2 2 1 5 に進み、R A M 6 4 の 1 6 R 通常大当たりフラグおよび 8 R 通常大当たりフラグのうちの O N となっているフラグを O F F する。その後、ステップ S j 2 2 1 6 に進む。

【 2 2 2 9 】

ステップ S j 2 2 1 6 では、高頻度サポートモードフラグを O N にする。その後、ステップ S j 2 2 1 7 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた保証遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S j 2 2 1 8 において、保証遊技回フラグを O N にする。ステップ S j 2 2 1 8 を実行した後、ステップ S j 2 2 1 9 に進み、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S j 2 2 1 4 に進む。

40

【 2 2 3 0 】

ステップ S j 2 2 1 4 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマン

50

ドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【2231】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 208：Sj0508）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【2232】

図 227 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ Sj2301 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64e のサポート中フラグが ON であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開放状態にさせる場合に ON にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に OFF にされるフラグである。ステップ Sj2301 において、サポート中フラグが ON ではないと判定した場合には（Sj2301：NO）、ステップ Sj2302 に進む。

10

【2233】

ステップ Sj2302 では、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64e のサポート当選フラグが ON であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 34a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に ON にされ、サポート中フラグが ON である場合に OFF にされるフラグである。ステップ Sj2302 において、サポート当選フラグが ON ではないと判定した場合には（Sj2302：NO）、ステップ Sj2303 に進む。

20

【2234】

ステップ Sj2303 では、RAM 64 の各種カウンタエリア 64d に設けられた電役用タイマカウンタ Td の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタ Td は、普図ユニット 38 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。電役用タイマカウンタ Td にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 msec 周期で 1 減算される。

【2235】

ステップ Sj2303 において、電役用タイマカウンタ Td の値が「0」でないと判定した場合には（Sj2303：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T2 の値が「0」であると判定した場合には（Sj2303：YES）、ステップ Sj2304 に進む。

30

【2236】

ステップ Sj2304 では、普図ユニット 38 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ Sj2304 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Sj2304：YES）、ステップ Sj2305 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 38 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ Sj2304 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Sj2304：NO）、ステップ Sj2306 に進む。

40

【2237】

ステップ Sj2306 では、役物保留個数 SN の値が「0」より大きいと判定する。ステップ Sj2306 において、役物保留個数 SN の値が「0」であると判定した場合には（Sj2306：NO）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ Sj2306 において、役物保留個数 SN の値が「0」より大きいと判定した場合には（Sj2306：YES）、ステップ Sj2307 に進む。

【2238】

ステップ Sj2307 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ Sj2308 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ Sj2

50

307において開閉実行モードではなく（S j 2 3 0 7 : N O）、且つ、ステップS j 2 3 0 8において高頻度サポートモードである場合には（S j 2 3 0 8 : Y E S）、ステップS j 2 3 0 9に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～461であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタTdに「750」（すなわち1.5sec）をセットする。電役用タイマカウンタTdは、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS j 2 3 1 0に進む。

【2239】

ステップS j 2 3 1 0では、ステップS j 2 3 0 9の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS j 2 3 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（S j 2 3 1 0 : Y E S）、ステップS j 2 3 1 1に進み、サポート当選フラグをONにする。その後、ステップS j 2 3 1 2に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物34aの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物34aの開放条件（電役開放条件）と、電動役物34aの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップS j 2 3 1 2において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

10

【2240】

一方、ステップS j 2 3 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（S j 2 3 1 0 : N O）、ステップS j 2 3 1 1およびステップS j 2 3 1 2の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

20

【2241】

ステップS j 2 3 0 7において開閉実行モードであると判定した場合（S j 2 3 0 7 : Y E S）、又は、ステップS j 2 3 0 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（S j 2 3 0 8 : N O）、ステップS j 2 3 1 3に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0、1であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタTdに「14750」（すなわち29.5sec）をセットする。その後、ステップS j 2 3 1 4に進む。

30

【2242】

ステップS j 2 3 1 4では、ステップS j 2 3 1 3の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS j 2 3 1 4において、サポート当選でないと判定した場合には（S j 2 3 1 4 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS j 2 3 1 4において、サポート当選であると判定した場合には（S j 2 3 1 4 : Y E S）、ステップS j 2 3 1 5に進み、サポート当選フラグをONにする。その後、ステップS j 2 3 1 6に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物34aの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物34aの開放条件（電役開放条件）と、電動役物34aの閉鎖条件（電役閉鎖条件）とが設定されている。ステップS j 2 3 1 6において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

40

【2243】

ステップS j 2 3 0 2において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には（S j 2 3 0 2 : Y E S）、ステップS j 2 3 1 7に進み、電役用タイマカウンタTdの値が「0」であるか否かを判定する。ステップS j 2 3 1 7において、電役用タイマカウンタTdの値が「0」でないと判定した場合には（S j 2 3 1 7 : N O）、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

50

一方、ステップ S j 2 3 1 7 において、電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」であると判定した場合には (S j 2 3 1 7 : Y E S)、ステップ S j 2 3 1 8 に進む。

【 2 2 4 4 】

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

【 2 2 4 5 】

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

10

【 2 2 4 6 】

< 電役開閉処理 >

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 2 2 7 : S j 2 3 2 0) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 2 4 7 】

図 2 2 8 は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S j 2 4 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。ステップ S j 2 4 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中ではないと判定した場合には (S j 2 4 0 1 : N O)、ステップ S j 2 4 0 2 に進む。

20

【 2 2 4 8 】

ステップ S j 2 4 0 2 では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1 回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物 3 4 a の開放回数 (本実施形態においては 1 回) をカウントするとともに、電動役物 3 4 a の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物 3 4 a を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップ S j 2 4 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には (S j 2 4 0 2 : N O)、電役開閉処理を終了する。

30

【 2 2 4 9 】

一方、ステップ S j 2 4 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には (S j 2 4 0 2 : Y E S)、ステップ S j 2 4 0 3 に進む。

【 2 2 5 0 】

ステップ S j 2 4 0 3 では、電動役物 3 4 a を開放状態にする。ステップ S j 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S j 2 4 0 4 に進む。

【 2 2 5 1 】

ステップ S j 2 4 0 4 では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 0 8 : ステップ S j 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

40

【 2 2 5 2 】

一方、ステップ S j 2 4 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中ではないと判定した場合には (S j 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S j 2 4 0 5 に進む。

【 2 2 5 3 】

ステップ S j 2 4 0 5 では、電動役物 3 4 a の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップ S j 2 4 0 5 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S j 2 4 0 5 : N O)、電役開閉処理を終了する。一方、ステップ S j 2 4 0 5 において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S j 2 4 0 5 : Y E S)、ステップ S j 2 4 0 6 に進む。

50

【 2 2 5 4 】

ステップ S j 2 4 0 6 では、電動役物 3 4 a を閉鎖状態にする。ステップ S j 2 4 0 6 を実行した後、ステップ S j 2 4 0 7 に進む。

【 2 2 5 5 】

ステップ S j 2 4 0 7 では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 2 0 8：ステップ S j 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【 2 2 5 6 】

《 4 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

10

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 2 2 5 7 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 2 2 5 8 】

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

20

【 2 2 5 9 】

ステップ S j 2 5 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S j 2 5 0 1 を実行した後、ステップ S j 2 5 0 2 に進む。

30

【 2 2 6 0 】

ステップ S j 2 5 0 2 では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ S j 2 5 0 2 を実行した後、ステップ S j 2 5 0 3 に進む。

【 2 2 6 1 】

ステップ S j 2 5 0 3 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、開閉処理期間、および、エンディング期間における演出に関する処理を行なう。開閉実行モード演出用処理の詳細については後述する。ステップ S j 2 5 0 3 を実行した後、ステップ S j 2 5 0 4 に進む。

40

【 2 2 6 2 】

ステップ S j 2 5 0 4 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値 P N に応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップ S j 2 5 0 4 を実行した後、ステップ S j 2 5 0 5 に進む。

【 2 2 6 3 】

50

ステップS j 2 5 0 5では、各種ランプ4 7の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ4 7の発光制御を行う。ステップS j 2 5 0 5を実行した後、ステップS j 2 5 0 6に進む。

【2 2 6 4】

ステップS j 2 5 0 6では、スピーカー4 6の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のB G M用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー4 6の音声出力制御を行う。ステップS j 2 5 0 6を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【2 2 6 5】

< 遊技回演出用処理 >

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図2 2 9 : S j 2 5 0 2)として音声発光制御装置9 0のM P U 9 2によって実行される。

【2 2 6 6】

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

【2 2 6 7】

ステップS j 2 6 0 2では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間、および遊技状態判定値P Nの情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側M P U 9 2のレジスタに記憶する。その後、ステップS j 2 6 0 3に進む。

【2 2 6 8】

ステップS j 2 6 0 3では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン(予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング)を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップS j 2 6 0 3を実行した後、ステップS j 2 6 0 4に進む。

【2 2 6 9】

ステップS j 2 6 0 4では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R確変大当たり、8 R確変大当たり、1 6 R通常大当たり、又は、8 R通常大当たりである場合には、図柄表示装置4 1の有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R確変大当たり又は8 R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機1 0では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、1 6 R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R通常大当たり又は8 R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【2 2 7 0】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図

10

20

30

40

50

柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS j 2 6 0 4を実行した後、ステップS j 2 6 0 5に進む。

【2271】

ステップS j 2 6 0 5では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS j 2 6 0 4において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップS j 2 6 0 6に進む。

10

【2272】

ステップS j 2 6 0 6では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップS j 2 6 0 7に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップS j 2 6 0 7を実行した後、ステップS j 2 6 0 8に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1または第2保留表示領域Ds2における保留表示を更新するための処理である。ステップS j 2 6 0 8を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

20

【2273】

< 遊技回演出パターン設定処理 >

次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図230：S j 2 6 0 3）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2274】

図231は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 7 0 1では、遊技回演出設定処理（図230）のステップS j 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された遊技状態判定値PNが「00H」であるか否かを判定する。ステップS j 2 7 0 1において、遊技状態判定値PNが「00H」とであると判定した場合には（S j 2 7 0 1：YES）、ステップS j 2 7 0 2に進み、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS j 2 7 0 2を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

30

【2275】

ステップS j 2 7 0 1において、遊技状態判定値PNが「00H」でないと判定した場合（S j 2 7 0 1：NO）には、ステップS j 2 7 0 3に進む。

40

【2276】

ステップS j 2 7 0 3では、遊技回演出設定処理（図230）のステップS j 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された遊技状態判定値PNが「01H」であるか否かを判定する。ステップS j 2 7 0 3において、遊技状態判定値PNが「01H」とであると判定した場合には（S j 2 7 0 3：YES）、ステップS j 2 7 0 4に進み、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS j 2 7 0 4を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【2277】

50

ステップS j 2 7 0 3において、遊技状態判定値PNが「0 1 H」でないと判定した場合(S j 2 7 0 3 : NO)には、ステップS j 2 7 0 5に進む。

【2 2 7 8】

ステップS j 2 7 0 5では、遊技回演出設定処理(図2 3 0)のステップS j 2 6 0 2によって音光側MPU 9 2のレジスタに記憶された遊技状態判定値PNが「0 3 H」であるか否かを判定する。ステップS j 2 7 0 5において、遊技状態判定値PNが「0 3 H」とであると判定した場合には(S j 2 7 0 5 : YES)、ステップS j 2 7 0 6に進み、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が高確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS j 2 7 0 6を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

10

【2 2 7 9】

ステップS j 2 7 0 5において、遊技状態判定値PNが「0 3 H」でないと判定した場合(S j 2 7 0 5 : NO)には、ステップS j 2 7 0 7に進む。

【2 2 8 0】

ステップS j 2 7 0 7では、遊技回演出設定処理(図2 3 0)のステップS j 2 6 0 2によって音光側MPU 9 2のレジスタに記憶された遊技状態判定値PNが「1 1 H」であるか否かを判定する。ステップS j 2 7 0 7において、遊技状態判定値PNが「1 1 H」とであると判定した場合には(S j 2 7 0 7 : YES)、ステップS j 2 7 0 8に進み、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率高頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS j 2 7 0 8を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

20

【2 2 8 1】

ステップS j 2 7 0 7において、遊技状態判定値PNが「1 1 H」でないと判定した場合(S j 2 7 0 7 : NO)には、ステップS j 2 7 0 9に進む。

【2 2 8 2】

ステップS j 2 7 0 9では、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を実行する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理とは、遊技状態が転落低確率低頻度状態である場合の演出パターン設定処理である。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理については後述する。ステップS j 2 7 0 9を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

30

【2 2 8 3】

< 低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン(図2 3 1 : S j 2 7 0 2)として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機1 0が通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

40

【2 2 8 4】

図2 3 2は、低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 2 8 0 1では、今回の遊技回における当否判定(当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図2 3 0)のステップS j 2 6 0 2によって音光側MPU 9 2のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS j 2 8 0 1において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には(S j 2 8 0 1 : YES)、ステップS j 2 8 0 2に進む。

【2 2 8 5】

ステップS j 2 8 0 2では、低確率低頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理

50

を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図 1 9 9 参照）において大当たり当選を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 2 8 6 】

一方、ステップ S j 2 8 0 1 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 2 8 0 1 : N O）、ステップ S j 2 8 0 3 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 2 3 0）のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S j 2 8 0 3 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（S j 2 8 0 3 : Y E S）、ステップ S j 2 8 0 4 に進む。

10

【 2 2 8 7 】

ステップ S j 2 8 0 4 では、低確率低頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図 1 9 9 参照）においてリーチ発生を告知する演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 2 8 8 】

ステップ S j 2 8 0 3 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（S j 2 8 0 3 : N O）、ステップ S j 2 8 0 5 に進む。

【 2 2 8 9 】

20

ステップ S j 2 8 0 5 では、低確率低頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、通常の遊技回演出（図 1 9 9 参照）においてリーチ非発生（外れ）となる演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 2 9 0 】

< 低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 2 3 1 : S j 2 7 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 がいわゆる時短状態にある場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

30

【 2 2 9 1 】

図 2 3 3 は、低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 2 9 0 1 では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 2 3 0）のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S j 2 9 0 1 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（S j 2 9 0 1 : Y E S）、ステップ S j 2 9 0 2 に進む。

40

【 2 2 9 2 】

ステップ S j 2 9 0 2 では、低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出（大当たり用）を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 2 9 3 】

一方、ステップ S j 2 9 0 1 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S j 2 9 0 1 : N O）、ステップ S j 2 9 0 3 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 2 3 0）のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記

50

憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S j 2 9 0 3 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には (S j 2 9 0 3 : Y E S)、ステップ S j 2 9 0 4 に進む。

【 2 2 9 4 】

ステップ S j 2 9 0 4 では、低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出 (リーチ発生用) を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 2 9 5 】

ステップ S j 2 9 0 3 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (S j 2 9 0 3 : N O)、ステップ S j 2 9 0 5 に進む。

10

【 2 2 9 6 】

ステップ S j 2 9 0 5 では、低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において、状態非明示演出 (リーチ非発生用) を実行するための演出パターンを設定する。その後、本低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 2 9 7 】

< 高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 3 1 : S j 2 7 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 がいわゆる確変状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定する処理である。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

20

【 2 2 9 8 】

図 2 3 4 は、高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 3 0 0 1 では、今回の遊技回における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 2 3 0) のステップ S j 2 6 0 1 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S j 3 0 0 1 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S j 3 0 0 1 : Y E S)、ステップ S j 3 0 0 2 に進む。

30

【 2 2 9 9 】

ステップ S j 3 0 0 2 では、コマンド記憶処理 (図 2 2 9 : S j 2 5 0 1) において記憶した変動用コマンドに含まれる保証遊技回フラグに関する情報に基づいて、保証遊技回中であるか否かを判定する。ステップ S j 3 0 0 2 において、保証遊技回中ではないと判定した場合には (S j 3 0 0 2 : N O)、ステップ S j 3 0 0 3 に進む。

【 2 3 0 0 】

ステップ S j 3 0 0 3 では、高確率高頻度状態の保証遊技回数外大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル勝利演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

40

【 2 3 0 1 】

一方、ステップ S j 3 0 0 2 において、保証遊技回中であると判定した場合には (S j 3 0 0 2 : Y E S)、ステップ S j 3 0 0 4 に進む。ステップ S j 3 0 0 4 では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 3 0 2 】

ステップ S j 3 0 0 1 において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選

50

ではないと判定した場合には (S j 3 0 0 1 : N O)、ステップ S j 3 0 0 5 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 2 3 0) のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S j 3 0 0 5 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には (S j 3 0 0 5 : Y E S)、ステップ S j 3 0 0 6 に進む。

【 2 3 0 3 】

ステップ S j 3 0 0 6 では、高確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

10

【 2 3 0 4 】

ステップ S j 3 0 0 5 において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には (S j 3 0 0 5 : N O)、ステップ S j 3 0 0 7 に進む。ステップ S j 3 0 0 7 では、高確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本高確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 3 0 5 】

< 転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理 >

20

次に、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 3 1 : S j 2 7 0 8) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機 1 0 がいわゆる転落時短状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

【 2 3 0 6 】

図 2 3 5 は、転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 3 1 0 1 では、今回の遊技回における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 2 3 0) のステップ S j 2 6 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S j 3 1 0 1 において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S j 3 1 0 1 : Y E S)、ステップ S j 3 1 0 2 に進む。

30

【 2 3 0 7 】

ステップ S j 3 1 0 2 では、コマンド記憶処理 (図 2 2 9 : S j 2 5 0 1) において記憶した変動用コマンドに含まれる当該遊技回における転落抽選に関する情報に基づいて、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したか否かを判定する。ステップ S j 3 1 0 2 において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選したと判定した場合には (S j 3 1 0 2 : Y E S)、ステップ S j 3 1 0 3 に進む。

40

【 2 3 0 8 】

ステップ S j 3 1 0 3 では、転落低確率高頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数内転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【 2 3 0 9 】

ステップ S j 3 1 0 2 において、処理対象である当該遊技回において転落抽選に当選していないと判定した場合には (S j 3 1 0 2 : N O)、ステップ S j 3 1 0 4 に進む。ステップ S j 3 1 0 4 では、転落低確率高頻度状態の大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において転落引き戻し大当たり演出を実

50

行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【2310】

ステップS j 3 1 0 1において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S j 3 1 0 1 : NO)、ステップS j 3 1 0 5に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図230)のステップS j 2 6 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS j 3 1 0 5において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には(S j 3 1 0 5 : YES)、ステップS j 3 1 0 6に進む。

10

【2311】

ステップS j 3 1 0 6では、転落低確率高頻度状態のリーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【2312】

ステップS j 3 1 0 5において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には(S j 3 1 0 5 : NO)、ステップS j 3 1 0 7に進む。ステップS j 3 1 0 7では、転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。すなわち、処理対象の当該遊技回において状態非明示演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態のリーチ非発生用の演出パターン設定処理を終了する。

20

【2313】

< 転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理 >

次に、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理について説明する。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン(図231 : S j 2 7 0 9)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理は、パチンコ機10がいわゆる転落通常状態である場合の、遊技回における演出パターンを設定するものである。以下、この演出パターン設定処理について詳述する。

30

【2314】

図236は、転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS j 3 2 0 1では、今回の遊技回における当否判定(当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図230)のステップS j 2 6 0 1によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS j 3 2 0 1において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には(S j 3 2 0 1 : YES)、ステップS j 3 2 0 2に進む。

【2315】

ステップS j 3 2 0 2では、転落低確率低頻度状態の転落大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回において保証遊技回数外転落大当たり演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率高頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

40

【2316】

ステップS j 3 2 0 1において、当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S j 3 2 0 1 : NO)、ステップS j 3 2 0 3に進む。ステップS j 3 2 0 3では、転落外れ用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象の当該遊技回においてバトル敗北演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本転落低確率低頻度状態用の演出パターン設定処理を終了する。

【2317】

50

< 開閉実行モード演出設定処理 >

次に、開閉実行モード演出設定処理について説明する。開閉実行モード演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 2 2 9 : S j 2 5 0 3）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。開閉実行モード演出設定処理は、オープニング期間、開閉処理期間、およびエンディング期間に実行する演出の演出パターンを設定するための処理である。

【 2 3 1 8 】

図 2 3 7 は、開閉実行モード演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S j 3 3 0 1 では、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S j 3 3 0 1 において、オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（S j 3 3 0 1 : Y E S）、ステップ S j 3 3 0 2 に進む。

10

【 2 3 1 9 】

ステップ S j 3 3 0 2 では、オープニング演出用処理を実行する。オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。オープニング演出用処理の詳細は後述する。ステップ S j 3 3 0 2 に実行した後、ステップ S 3 3 0 3 に進む。

【 2 3 2 0 】

一方、ステップ S j 3 3 0 1 において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（S j 3 3 0 1 : N O）、そのままステップ S j 3 3 0 3 に進む。

【 2 3 2 1 】

20

ステップ S j 3 3 0 3 では、開閉処理開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S j 3 3 0 3 において、開閉処理開始コマンドを受信したと判定した場合には（S j 3 3 0 3 : Y E S）、ステップ S j 3 3 0 4 に進む。ステップ S j 3 3 0 4 では、開閉処理期間演出用処理を実行する。開閉処理期間演出用処理は、開閉処理期間に実行する開閉処理期間演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、ラウンド遊技の進捗を報知したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップ S j 3 3 0 4 を実行した後、ステップ S 3 3 0 5 に進む。

【 2 3 2 2 】

一方、ステップ S j 3 3 0 3 において、開閉処理開始コマンドを受信していないと判定した場合には（S j 3 3 0 3 : N O）、そのままステップ S j 3 3 0 5 に進む。

30

【 2 3 2 3 】

ステップ S j 3 3 0 5 では、エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S j 3 3 0 5 において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（S j 3 3 0 5 : Y E S）、ステップ S j 3 3 0 6 に進む。

【 2 3 2 4 】

ステップ S j 3 3 0 6 では、エンディング演出用処理を実行する。エンディング演出用処理は、エンディング期間に実行するエンディング演出の演出パターンを設定する処理である。具体的には、当該開閉実行モードが終了した後に開始される遊技回に関する情報を示唆したり、大当たりに当選したことを遊技者に報知する演出パターンを設定する。ステップ S 3 3 0 6 を実行した後、本開閉実行モード演出設定処理を終了する。

40

【 2 3 2 5 】

一方、ステップ S j 3 3 0 5 において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（S j 3 3 0 5 : N O）、そのまま本開閉実行モード演出設定処理を終了する。

【 2 3 2 6 】

< オープニング演出用処理 >

次に、オープニング演出用処理について説明する。上述したように、オープニング演出用処理は、オープニング期間に実行するオープニング演出の演出パターンを設定する処理である。本実施形態においては、オープニング演出の演出パターンは、当該オープニング期間を含む開閉実行モードが実行される起因となった大当たり当選の遊技回の遊技状態に

50

基づいて決定される。いずれの種類のオープニング演出を設定するかは、主制御装置 60 によるオープニング時間設定処理（図 2 2 4）によって決定されており、音声発光制御装置 90 は、主制御装置 60 から送信されたオープニングコマンドを介して設定されるオープニング演出の種類を認識する。

【2327】

図 2 3 8 は、オープニング演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S j 3 4 0 1 では、主制御装置 60 から受信したオープニングコマンドに設定されているオープニング演出を特定する。ステップ S j 3 4 0 1 を実行した後、ステップ S j 3 4 0 2 に進む。ステップ S j 3 4 0 2 では、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップ S j 3 4 0 2 において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（S j 3 4 0 2 : Y E S）、ステップ S j 3 4 0 3 に進む。ステップ S j 3 4 0 3 では、オープニング演出として、保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

10

【2328】

ステップ S j 3 4 0 2 において、設定されている演出が保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（S j 3 4 0 2 : N O）、ステップ S j 3 4 0 4 に進む。ステップ S j 3 4 0 4 では、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップ S j 3 4 0 4 において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出であると判定した場合には（S j 3 4 0 4 : Y E S）、ステップ S j 3 4 0 5 に進む。ステップ S j 3 4 0 5 では、オープニング演出として、保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

20

【2329】

ステップ S j 3 4 0 4 において、設定されている演出が保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（S j 3 4 0 4 : N O）、ステップ S j 3 4 0 6 に進む。ステップ S j 3 4 0 6 では、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であるか否かを判定する。ステップ S j 3 4 0 6 において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出であると判定した場合には（S j 3 4 0 6 : Y E S）、ステップ S j 3 4 0 7 に進む。

30

【2330】

ステップ S j 3 4 0 7 では、オープニング演出として、転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

【2331】

ステップ S j 3 4 0 6 において、設定されている演出が転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出ではないと判定した場合には（S j 3 4 0 6 : N O）、ステップ S j 3 4 0 8 に進む。ステップ S j 3 4 0 8 では、オープニング演出として、通常オープニング演出を実行するための演出パターンを設定する。その後、本オープニング演出用処理を終了する。

40

【2332】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

次に、表示制御装置 100 の M P U 102 において実行される処理について説明する。

【2333】

表示制御装置 100 の M P U 102 において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置 90 からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、V D P 105 から送信される V 割込み信号を検出した場合に実行される V 割込み処理とがある。V 割込み信号は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に V D P 105 から M P U 102 に対して送信される信号である。

50

【 2 3 3 4 】

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

【 2 3 3 5 】

< メイン処理 >

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

10

【 2 3 3 6 】

図 2 3 9 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 3 3 7 】

ステップ S j 3 5 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S j 3 5 0 2 に進む。

20

【 2 3 3 8 】

ステップ S j 3 5 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【 2 3 3 9 】

30

< コマンド割込み処理 >

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

【 2 3 4 0 】

図 2 4 0 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S j 3 6 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

40

【 2 3 4 1 】

< V 割込み処理 >

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

【 2 3 4 2 】

図 2 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行する

50

とともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、VDP 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 2 3 4 3 】

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

10

【 2 3 4 4 】

ステップ S j 3 7 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 2 4 0）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 2 3 4 5 】

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

20

【 2 3 4 6 】

なお、コマンド対応処理（S j 3 7 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

30

【 2 3 4 7 】

ステップ S j 3 7 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（S j 3 7 0 1）などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S j 3 7 0 3 に進む。

40

【 2 3 4 8 】

ステップ S j 3 7 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S j 3 7 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S j 3 7 0 4 に進む。

【 2 3 4 9 】

ステップ S j 3 7 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S j 3 7 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、VDP 1 0 5 に対して送信する。VDP

50

105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSj3705に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【2350】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、高確率モードの遊技状態よりも不利な低確率モードの遊技状態において大当たりに当選した場合に、特定の演出を実行する。具体的には、ケース1では、特定の演出として、転落引き戻し大当たり演出および転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行する。ケース2では、特定の演出として、保証遊技回数内転落大当たり演出および保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出を実行する。ケース3では、特定の演出として、保証遊技回数外転落大当たり演出および保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出を実行する。このような処理を実行することによって、遊技者にとって不利な遊技状態で実行された遊技回において大当たりに当選したことを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

10

【2351】

また、いずれの特定の演出も、遊技者にとって不利な遊技状態から大当たりに当選したことを遊技者に示唆する内容の演出である。従って、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

20

【2352】

さらに、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。

30

【2353】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【2354】

さらに、転落した後に、保証遊技回数内において大当たりに当選（転落引き戻し大当たり）した場合であって、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別である場合には、オープニング期間において転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出を実行するので、大当たりに当選した後に、不利な遊技状態から最も有利な種別の大当たりに当選したことを遊技者は知ることになり、遊技者に対してさらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

40

【2355】

また、本実施形態においては、ケース1における転落引き戻し最有利大当たりオープニング演出、ケース2における保証遊技回数内転落大当たりオープニング演出、ケース3における保証遊技回数外転落大当たりオープニング演出は、大当たりとなった遊技回が終了した後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することで

50

きることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【 2 3 5 6 】

また、本実施形態においては、遊技状態のうち、高確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も有利な遊技状態（以下、最有利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ低頻度サポートモードの遊技状態が遊技者に最も不利な遊技状態（以下、最不利状態とも呼ぶ）であり、低確率モードかつ高頻度サポートモードの遊技状態は最有利状態よりも不利であり最不利状態よりも有利な遊技状態（以下、中有利状態とも呼ぶ）である。本実施形態においては、最有利遊技状態から中有利遊技状態に移行した後の遊技回において大当たりに当選した場合に上記の特定の演出を実行する。よって、特定の演出を実行することによって、最も不利な状態である最不利状態に移行する前に大当たりに当選したことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、大当たりに当選したことによる達成感や優越感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 2 3 5 7 】

また、本実施形態においては、例えば、特定の演出としての転落引き戻し大当たり演出は、転落した後に大当たりに当選したことを示唆する演出である。すなわち、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の1つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させることができる。従って、遊技者に対して、事後的に一つ前に大当たりとなった遊技回における大当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 2 3 5 8 】

さらに、上述のように、転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回（当該当選遊技回）の1つ前に大当たりになった遊技回（先行当選遊技回）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。さらに、当該大当たりの種別が遊技者に最も有利な大当たり種別であって場合には、転落引き戻し最有利演出を実行する。すなわち、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別とに基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回以降に実行された特定の演出を認識した遊技者に、当該特定の演出に基づいて、当該転落引き戻し大当たりと判定された遊技回における大当たり種別と、先行当選遊技回における大当たり種別について回想や推測をさせることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興味も遊技者に付与することができる。

30

【 2 3 5 9 】

さらに、上述したように、特定の演出、例えば転落引き戻し大当たり演出は、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回の1つ前に大当たりになった遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）の大当たり種別が確変大当たりであったこと、その後に転落抽選に当選したこと、そして、保証遊技回内に低確率モードで大当たりに当選したことを遊技者に認識させる。すなわち、特定の演出を実行するか否か、および、特定の演出の内容については、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。よって、特定の演出を認識した遊技者は、当該特定の演出に基づいて過去に実行された遊技回における当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該特定の演出を遊技者に認識さ

40

50

せることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2360】

さらに、オープニング期間に実行する特定の演出も、先に大当たりに当選した遊技回から、その一つ後に大当たりに当選した遊技回までにおける遊技状態の変化の態様に基づいて決定している。つまり、大当たりとなった遊技回が終了した後のオープニング期間まで、遊技者に対して、これまで実行された遊技回における遊技状態の変化の態様や、遊技の内容、演出に注目させることができる。

【2361】

また、本実施形態のパチンコ機10は、有利な遊技状態である高確率高頻度状態から、不利な遊技状態である低確率高頻度状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する。よって、仮に、状態非明示演出を実行していたにもかかわらず、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2362】

さらに、本実施形態のパチンコ機10は、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいてオープニング時間を決定する。従って、例えば、オープニング時間に対応する期間であるオープニング期間に演出（オープニング演出）を実行する場合、当該演出の内容を、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該オープニング演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。よって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2363】

また、本実施形態のパチンコ機10は、大当たりに当選した遊技回（先行当選遊技回）の直後から開始される遊技回が遊技者にとって有利な遊技状態（高確率高頻度状態）の遊技回であり、その後、遊技者にとって不利な遊技状態（低確率高頻度状態）に移行（転落抽選に当選）し、その後に大当たり（転落引き戻し大当たり）に当選した場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たりに当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2364】

《4-7》第4実施形態の変形例：

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

【2365】

《4-7-1》変形例1：

上記実施形態においては、パチンコ機10は、確変大当たりに当選した場合には、転落抽選に当選する場合を除いて、次に大当たりに当選するまでは高確率モードが継続するパチンコ機であったが、上記実施形態における特徴を他のタイプのパチンコ機に適用しても

10

20

30

40

50

よい。例えば、確変大当たりに当選した場合に、高確率モードで実行される遊技回の実行回数が予め定められた回数に制限される機能（いわゆる回数切り確変機能）を備えたパチンコ機（いわゆるＳＴ機）に適用してもよい。

【２３６６】

本変形例においては、ＳＴ機のパチンコ機の一例として、確変大当たりに当選した場合に高確率モードで実行可能な遊技回の実行回数の制限数（以下、制限実行回数とも呼ぶ）は１００回とし、制限実行回数内の遊技回においては遊技状態は高確率高頻度状態であり、制限実行回数を超えると低確率低頻度状態に移行する。また、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（以下、時短状態とも呼ぶ）の遊技回が１００回実行可能であり、遊技回の実行回数が１００回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

10

【２３６７】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかを遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

20

【２３６８】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（以下、引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【２３６９】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（以下、最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（以下、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

30

【２３７０】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

40

【２３７１】

以上説明したように、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【２３７２】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と

50

比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当りに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当りに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【2373】

また、上記実施形態と同様に、大当りに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる、遊技者を遊技に注目させることができる。

【2374】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当りに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【2375】

なお、この他、時短状態中に大当りに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【2376】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当りに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば16R確変大当たり、16R通常大当たり）で大当りに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【2377】

《4-7-2》変形例2：

上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選できる回数に制限（確変リミット）が設定されているタイプのパチンコ機（いわゆる確変リミット機）に適用してもよい。

【2378】

本変形例においては、確変リミット機の一例として、連続して確変大当たりに当選できる回数（以下、リミット数とも呼ぶ）が5回とし、仮に、5回連続して確変大当たりに当選した場合には、6回目は必ず通常大当たりとなる遊技機を採用する。なお、連続して確変大当たりに当選できる回数は5回であるが、5回未満の大当たりで通常大当たりに当選し、その後の遊技回が低確率モードとなる場合もある。また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回が高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態）の遊技回が100回実行可能であり、遊技回の実行回数が100回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【2379】

この場合、例えば、大当りに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回におけ

10

20

30

40

50

る演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

【2380】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たり）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

【2381】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【2382】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【2383】

このような処理を実行することで、上記第4実施形態および変形例1と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【2384】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【2385】

また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる、遊技者を遊技に注目させることができる。

【2386】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が

成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【2387】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

10

【2388】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば16R確変大当たり、16R通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【2389】

《4-7-3》変形例3：

20

上記実施形態における特徴を、例えば、連続して確変大当たりに当選する回数が固定されているタイプのパチンコ機（いわゆるワンセット式確変機）に適用してもよい。

【2390】

本変形例においては、ワンセット式確変機の一例として、低確率モードの遊技状態から確変大当たりに当選した場合には、連続して確変大当たりに2回当選する（いわゆる、2回1セット）とし、2回の確変大当たりに当選した後の大当たり当選時の大当たり種別は通常大当たりとなる。

【2391】

また、確変大当たりに当選した場合には、次回の大当たり当選までは、実行される遊技回は高頻度サポートモードとなる。すなわち、高確率高頻度状態となる。一方、通常大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態（時短状態とも呼ぶ）の遊技回が100回実行可能であり、遊技回の実行回数が100回を超えると低確率低頻度状態に移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

30

【2392】

この場合、例えば、大当たりに当選した場合に、当該大当たりに当選した遊技回における演出、および、開閉実行モード中の演出において、確変大当たりに当選したのか通常大当たりに当選したのかを演出上、遊技者に識別不可能または困難にする。そして、開閉実行モード終了後、新たに実行される遊技回においても遊技状態が高確率モードであるのか低確率モードであるのかが遊技者に識別不可能または困難な状態非明示演出を実行する。よって遊技者は、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。

40

【2393】

そして、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し（引き戻し大当たりとも呼ぶ）、かつ、当該大当たりの種別が確変大当たりである場合に、当該確変大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを示唆する演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を実行する。

50

【 2 3 9 4 】

さらに、本変形例では、時短状態中に大当たりに当選し、かつ、当該大当たりの種別が、当該パチンコ機が設定可能な大当たり種別のうち遊技者に対して最も有利な大当たり種別（最有利大当たり種別）であった場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、実行されていた遊技回の遊技状態は時短状態（低確率高頻度状態）であったこと、時短状態中に大当たりに当選したこと及び当該当選した大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を実行する。

【 2 3 9 5 】

なお、上記説明した場合以外の大当たり時は、大当たりに当選した遊技回において通常の大当たり演出を実行し、開閉実行モードにおいても通常のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を実行する。

【 2 3 9 6 】

このような処理を実行することで、上記第4実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。すなわち、時短中引き戻し確変大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が確変大当たりであることを、特定の演出（時短中引き戻し確変大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【 2 3 9 7 】

また、時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出を実行することで、高確率高頻度状態と比較すると遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である低確率高頻度状態（時短状態）で実行された遊技回において大当たりに当選したこと、さらには、大当たり種別が最有利大当たり種別であることを、特定の演出（時短中引き戻し最有利大当たり示唆演出）を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず大当たりに当選したことへの優越感や満足感を遊技者により一層付与することができる。

【 2 3 9 8 】

また、上記実施形態および変形例と同様に、大当たりに当選した場合、その後に実行される遊技回において、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる、遊技者を遊技に注目させることができる。

【 2 3 9 9 】

さらに、このような処理を実行している場合において、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【 2 4 0 0 】

なお、この他、時短状態中に大当たりに当選した場合に、大当たり種別にかかわらず、特定の演出を実行してもよい。すなわち、引き戻し大当たりの場合に、当該大当たりとなった遊技回中および開閉実行モード中（オープニング期間、開閉処理期間、エンディング期間）に、特定の演出として、当該大当たりが引き戻し大当たりであることを示唆する演出を実行する。このようにしても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【 2 4 0 1 】

その他、特定の演出を実行するための条件として、時短状態中に大当たりに当選した場

10

20

30

40

50

合の当該大当たりの種別を、確変大当たりや最有利大当たりに限定することなく、他の大当たり種別に設定してもよい。例えば、時短状態中に、最もラウンド数が多い大当たり種別（例えば１６Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり）で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【２４０２】

《４－７－４》変形例４：

上記実施形態における特徴を、例えば、特定の領域（いわゆるＶゾーン）に遊技球が流通したことを条件として、次回から実行される遊技回における抽選モードが高確率モードになるタイプのパチンコ機（いわゆるＶ確変機）に適用してもよい。

【２４０３】

本変形例では、Ｖ確変機の一例として、高確率モード中の遊技回においては転落抽選が実行される。高確率モードの遊技回が実行されている場合において、転落抽選に当選すると、当該転落抽選に当選した遊技回から、抽選モードが低確率モードに移行する。本変形例ではこのようなスペックのパチンコ機に対して、上記実施形態の特徴を適用する。

【２４０４】

本変形例では、実行される遊技回の遊技状態が高確率高頻度状態であるのか低確率高頻度状態（時短状態）であるのかを認識できないまま遊技を実行する。すなわち、遊技回においては、状態非明示演出を実行する。

【２４０５】

そして、本変形例においては、転落抽選に当選して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行した以降の遊技回において大当たりに当選した場合であって、ラウンド遊技中（開閉処理期間中）の特定の期間に、遊技球がＶゾーンを流通した場合には、遊技球がＶゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する。具体的には、特定の演出として、既に行われた遊技回において転落抽選に当選したことによって抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、かつ、低確率モードにおいて大当たりに当選したことを示唆する演出（転落引き戻し大当たり演出）を実行する。すなわち、本変形例においては、Ｖゾーンに遊技球が流通したことを契機として特定の演出として転落引き戻し大当たり演出を実行する。また、この場合、転落抽選に当選せず高確率モードの遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶゾーンに流通した場合や、大当たり後の最初の遊技回から遊技状態が低確率モードの遊技状態であり、当該遊技状態において大当たりに当選し、その後に遊技球がＶゾーンに流通した場合など、先に大当たり当選した遊技回（以下、先行当選遊技回とも呼ぶ）が終了した後から当該大当たり当選した遊技回（以下、当該当選遊技回とも呼ぶ）の終了までに実行された遊技回の遊技状態の変化の態様に基づいて、Ｖゾーンへの遊技球の流通を契機とする当該特定の演出の内容を設定（変更）する構成としてもよい。

【２４０６】

この他、オープニング期間におけるオープニング演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として特定の演出を実行する構成を採用してもよい。例えば、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング演出として実行する特定の演出の内容を決定する構成や、先行当選遊技回の終了後から当該当選遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて、エンディング期間の時間的長さであるエンディング時間を決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、先行当選遊技回から当該当選遊技回までの遊技状態の変化の態様に応じたエンディング演出の設定が容易となり、各遊技状態の変化の態様に応じた内容のエンディング演出を設計する際の時間的制限を緩和することができる。

【２４０７】

さらに、特定の演出を実行する期間はエンディング期間に限定されず、大当たり当選した遊技回において実行してもよい。また、当該大当たりの種別が遊技者にとって最も有利な種別（以下、最有利大当たり種別とも呼ぶ）である場合には、当該大当たりに当選した

10

20

30

40

50

遊技回において実行する遊技回演出として、転落引き戻し大当たりであったことを示唆する演出を実行し、オープニング期間におけるオープニング演出や、Vゾーンへの遊技球の流通を契機として実行する演出や、エンディング期間におけるエンディング演出として、当該大当たりの種別が最有利大当たり種別であることを示唆する演出を実行してもよい。

【2408】

以上説明したように、本変形例では、特定の期間に遊技球がVゾーンを流通したことを契機として、既に行われた遊技回における遊技状態を示唆する特定の演出を実行するので、遊技球がVゾーンを流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態が高確率モードとなることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【2409】

また、高確率モードで遊技回が実行されていたにもかかわらず、転落抽選に当選してしまい低確率モードに移行した状態で、大当たり当選し、特定の期間に遊技球がVゾーンを流通したことを契機として、特定の演出を実行する構成を採用した場合には、転落抽選に当選し遊技状態が低確率モードに移行したことで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球がVゾーンを流通し、次回に実行される遊技回から遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に特定の演出を実行する。このような構成の場合、転落抽選に当選し高確率モードから低確率モードに移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、大当たりに当選することによって遊技者の期待感は上昇し、かつ、大当たりに当選した遊技回の終了後の特定の期間に遊技球がVゾーンを通過してさらに期待感が上昇した状態において、特定の演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、特定の演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2410】

なお、Vゾーンが、可変入賞装置36（大入賞口36a）の内部に配置されている構成の場合、遊技球の流通方向に対して開閉扉36bよりも下流側で、かつ、Vゾーンよりも上流側に、Vゾーン用の開閉弁（以下、V開閉弁36vとも呼ぶ）が設置されている構成を採用してもよい。この場合、遊技球が可変入賞装置36を流通したタイミングで開閉扉36bが開放し、当該遊技球が大入賞口36aに入球し、かつ、その遊技球がV開閉弁36vを流通したタイミングでV開閉弁36vが開放していた場合に、当該遊技球はVゾーンを流通することができる。よって、開閉扉36bの開放するタイミングとV開閉弁36vの開放するタイミングとを調整することによって、遊技球がVゾーンに入球しやすい大当たり種別（以下、第1種大当たりとも呼ぶ）と、遊技球がVゾーンに入球しにくい大当たり種別（第2種大当たり）とを設定することができる。

30

【2411】

本変形例においては、第1種大当たり及び第2種大当たりのいずれも、開閉実行モードが開始されてからV開閉弁36vが開放するまでの時間は同じである。第1種大当たりと第2種大当たりとは、開閉扉36bの開放するタイミングが異なる。よって、開閉実行モードが開始されてから最初に開閉扉36bが開放するまでの期間をオープニング期間とした場合、第1種大当たりと第2種大当たりとは、オープニング期間の時間的長さ（オープニング時間）が異なる。オープニング時間を調整することによって、開閉実行モード中にVゾーンに遊技球が流通しやすい第1種大当たりと、Vゾーンに遊技球が流通しにくい第2種大当たりとを設定可能にしている。

40

【2412】

そして、本変形例においては、転落抽選に当選し低確率高頻度状態において、大当たりに当選し、当該大当たりの種別が、Vゾーンの遊技球が流通しやすい、すなわち、次回の遊技回から高確率モードに移行する可能性が高い第1種大当たりであった場合に、オープ

50

ニング期間において、特定の演出を実行する構成としてもよい。また、この場合、オープニング期間においては、まだ遊技球がVゾーンを流通していないので、特定の演出の内容を、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容にするとしてもよい。すなわち、Vゾーンへの遊技球の流通に関する示唆はしない演出とする。または、特定の演出の内容に、遊技球がVゾーンに入球する可能性が高いことを示唆する内容を含める構成を採用してもよい。

【2413】

このような構成を採用することによって、V確変機におけるオープニング期間に、遊技者の期待感を増加させることができる。

【2414】

また、第1種大当たりに当選したにも関わらず、遊技者が可変入賞装置36に向けて遊技球を発射する操作をしておらず、遊技球がVゾーンを流通するタイミングを逸してしまった場合に（いわゆるパンクした場合に）、遊技者の焦燥感を軽減するために、ラウンド遊技中の期間や、エンディング期間に、遊技者の焦燥感を軽減する演出を実行してもよい。遊技者の焦燥感を軽減する演出として、当該大当たりが転落引き戻し大当たりであったことを示唆する内容の特定の演出を実行する構成を採用してもよい。また、焦燥感を軽減させるために、早く次の遊技回が実行できるように、エンディング期間を短く設定する構成を採用してもよい。

【2415】

《4-7-5》変形例5：

上記第4実施形態および上記変形例において、状態非明示演出を実行しない構成を採用してもよい。この場合、実行中の遊技回の遊技状態を遊技者は認識可能となるが、遊技状態を認識した状態であったとしても、大当たりに当選した場合に特定の演出が実行された場合には、遊技者に期待感や優越感を付与することができる。

【2416】

例えば、上記第4実施形態において、高確率高頻度状態において保証遊技回数内で遊技回が実行されている場合に、抽選モードが高確率モードであることを遊技者に認識可能な演出を実行する。その後、保証遊技回数内において転落抽選に当選し、低確率低頻度状態に移行する。このとき、遊技回において実行する演出として、抽選モードが低確率モードであることを遊技者が認識可能な演出を実行する。その後、低確率高頻度状態において大当たりに当選した場合、当該大当たりは転落引き戻し大当たりであり、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に、特定の演出を実行する。具体的には、当該転落引き戻し大当たりとなった遊技回中に転落引き戻し大当たり演出を実行する。

【2417】

このようにすることで、転落抽選に当選し高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2418】

《4-7-6》変形例6：

上記第4実施形態においては、特定の演出を、大当たり当選となった遊技回およびオープニング期間に実行したが、特定の演出を他のタイミングに実行するとしてもよい。例えば、特定の演出を開閉処理期間におけるラウンド演出として実行してもよい。その他、特定の演出をエンディング期間におけるエンディング演出として実行してもよい。特定の演出をラウンド演出やエンディング演出として実行した場合であっても、上記第4実施形態および上記変形例と同様の効果を得ることができる。

【2419】

特定の演出をラウンド演出として実行する場合、大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎にラウンド時間として異なる時間が設定されている構成としてもよい。もともと

10

20

30

40

50

大当たり種別毎にラウンド遊技の回数が異なるので、ラウンド遊技時間は異なるが、ラウンド遊技の回数によるラウンド時間の違いに加え、当該大当たりに当選した遊技回における遊技状態毎に、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉 3 6 b の開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えてもよい。

【 2 4 2 0 】

例えば、同じ 1 6 R 確変大当たりであっても、高確率高頻度状態から 1 6 R 確変大当たりに当選した場合のラウンド時間と、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に 1 6 R 確変大当たりに当選した場合のラウンド時間とが異なるように構成する。この場合、各ラウンド間のインターバルや、開閉扉 3 6 b の開閉動作と次の開閉動作との間の時間を変えることによってラウンド時間を変える。そして、転落抽選に当選したことによって低確率高頻度状態に移行した後に 1 6 R 確変大当たりに当選した場合のラウンド遊技中に特定の演出を実行する。このようにラウンド遊技中に特定の演出を実行することによって、ラウンド遊技中も、遊技者を遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 4 2 1 】

《 4 - 7 - 7 》変形例 7 :

転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合には、他の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、高頻度サポートモードの保証遊技回数が増える構成を採用してもよい。本変形例では、低確率高頻度状態から大当たりに当選した場合には、低確率高頻度状態以外の遊技状態から大当たりに当選した場合よりも、保証遊技回数が多く設定される構成を採用する。例えば、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合以外の遊技状態から大当たりに当選した場合には、その後の遊技回において高頻度サポートモードの保証遊技回数が 1 0 0 回に設定されるのに対し、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合にのみ、その後に遊技回が開始された場合の高頻度サポートモードの保証遊技回数が 1 2 0 回に設定される。また、この構成において、転落して低確率高頻度状態に移行した後において大当たりに当選した場合の、オープニング期間やエンディング期間において、特定の演出として、転落抽選に当選した後に大当たりに当選したことを示唆する演出を実行することに加え、他の遊技状態からの大当たり当選よりも保証遊技回数が多いこと（または保証遊技回数が増加したこと）を示唆する演出を実行する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、転落抽選に当選した後に大当たりに当選して引き戻し大当たりとなったことによる遊技者の期待感を、より一層、助長することができる。

【 2 4 2 2 】

《 4 - 7 - 8 》変形例 8 :

上記実施形態において、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間と、特定の演出を実行しない場合における当該特定の演出を実行する期間に対応する期間とを比較した場合に、特定の演出を実行する場合における当該特定の演出を実行する期間の方が短くなるような構成を採用してもよい。例えば、オープニング期間を用いて特定の演出を実行する構成の場合に、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成する。遊技者は、オープニング期間においても、早く次の遊技回を実行したいと所望する場合がある。特定の演出は、遊技者の期待感をより一層助長する目的で実行するため、特定の演出を実行するためにオープニング時間が長くなってしまうと、特定の演出を実行したことによる効果が低減してしまう可能性がある。そこで、特定の演出を実行する場合におけるオープニング時間の方が、特定の演出を実行しない場合におけるオープニング時間よりも短くなるように構成し、その短いオープニング期間を用いて特定の演出を実行する。このようにすることで、さらに遊技者の期待感を助長することができる。

【 2 4 2 3 】

《 4 - 7 - 9 》変形例 9 :

特定の演出を実行する条件として、種々の条件を採用してもよい。例えば、上記第 4 実

10

20

30

40

50

施形態においては、確変大当たりに当選した後に実行される遊技回において転落抽選に当選し低確率高頻度状態で大当たりに当選した場合に特定の演出を実行したが、そのような場合に限らず、例えば、通常大当たりに当選した後、低確率高頻度状態（時短状態）で遊技回が100回実行され、その時短状態での遊技回において大当たりに当選した場合に特定の演出を実行してもよいし、当該時短状態の100回の遊技回が終了した後から所定回数内に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

【2424】

その他、確変大当たりに当選した場合に、その後に実行される遊技回において、高確率モードは次の大当たり当選まで継続するが高頻度サポートモードでの遊技回の実行回数に制限があるタイプの遊技機など、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行することがあるタイプの遊技機において特定の演出を採用する場合、高確率高頻度状態から高確率低頻度状態に移行し、当該高確率低頻度状態の遊技回において大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の当当たり種別である場合に特定の演出を実行するとしてもよい。

10

【2425】

このように、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合に特定の演出を実行する構成であれば種々の構成を採用することができる。このようにすることで、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行したことを遊技者が認識していた場合でも高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、大当たり当選することで特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で大当たり当選したことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2426】

さらに、遊技回において状態非明示演出を実行する構成を採用すれば、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者が識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。そして、特定の演出が実行される条件が成立し、特定の演出が実行された場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、大当たりに当選したことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

30

【2427】

《4-7-10》変形例10：

本変形例では、高確率高頻度状態の保証遊技回数内において、転落抽選に当選した遊技回および当たり抽選に当選した遊技回においてバトル演出を実行する。また、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選にも当選していない遊技回においても、バトル演出を実行する。実行するバトル演出の内容は、敵側を示す種々のキャラクターと遊技者側のキャラクターとがバトルをする内容である。転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せず当たり抽選にも当選しない場合には、遊技者側のキャラクターが敗北する内容のバトル演出（バトル敗北演出）と、遊技者側のキャラクターと敵側のキャラクターとが引き分けとなる内容のバトル演出（バトル引き分け演出）とを実行する。大当たりに当選した場合には、遊技者側のキャラクターが勝利する内容のバトル演出（バトル勝利演出）を実行する。また、当該大当たりに当選した遊技回の実行されるオープニング演出において、以前にバトル敗北演出またはバトル引き分け演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたか否かを示唆する内容の演出を実行する。以下、具体例を示して説明する。

40

【2428】

図242は、変形例10を説明する説明図である。図示するように、遊技回U3において8R確変大当たりに当選し、遊技回U4から遊技状態が高確率高頻度状態となる。高確

50

率高頻度状態において実行される遊技回では、上記第4実施形態と同様に状態非明示演出を実行する。よって、遊技者は、実行される遊技回の抽選モードが高確率モードであるのか低確率モードであるのかを識別できないまま遊技を実行する。

【2429】

その後、保証遊技回数内の遊技回である遊技回U5においてバトル演出を実行する。なお、遊技回U5は、転落抽選にも当選せず、当たり抽選にも当選しない遊技回である。遊技回U5においては、バトル演出の最後に遊技者側のキャラクターが敗北するバトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるタコとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回U5においては、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま遊技を実行することとなる。

10

【2430】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、転落抽選に当選した遊技回U6において、バトル敗北演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカメとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが敗北する。なお、遊技回U6においても、バトル敗北演出を実行するが、当該遊技回において転落抽選の当否については示さない。よって、遊技者は、実行されたバトル敗北演出によって遊技状態が変化したのか否かが識別できないまま、さらに、遊技を継続することとなる。なお、遊技回U6において転落抽選に当選した時点以降、遊技状態は高確率高頻度状態から低確率高頻度状態に移行する。

20

【2431】

その後、保証遊技回数内の遊技回であって、当たり抽選に当選した遊技回U7において、バトル勝利演出を実行する。具体的には、遊技者側を示すキャラクターと、敵側を示すキャラクターの一つであるカニとがバトルを実行し、当該演出の最後に、遊技者側のキャラクターが勝利する。バトル勝利演出を実行した後、当たり抽選において大当たりに当選したことを告知する大当たり告知演出を実行する。

【2432】

そして、遊技回U7の終了後に開始されるオープニング演出において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行する。その後、開閉処理期間に通常のラウンド演出、エンディング期間に通常のエンディング演出を実行する。なお、当該特定の演出を、ラウンド演出として実行してもよいし、エンディング演出として実行してもよい。また、バトル敗北演出を実行/非実行した遊技回U5および遊技回U6において、バトル敗北演出に代えてバトル引き分け演出を実行してもよい。また、バトル演出における敵側のキャラクターは、転落抽選に当選している場合には特定のキャラクターA（例えば、カメ）が選択される確率が高く、転落抽選には当選しておらず、かつ、当たり抽選にも当選していない場合には、特定のキャラクターB（例えば、タコ）が選択される確率が高くなるように制御してもよいし、選択されるキャラクターをランダムに選択するように制御してもよい。

30

【2433】

また、仮に、保証遊技回数内の遊技回において、転落抽選に当選しないで、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当該遊技回においてバトル勝利演出を実行する。なお、この場合、当該大当たりに当選する遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回であって、当たり抽選に当選しない遊技回において、バトル敗北演出を実行する場合がある。このようにすることで、転落抽選に当選していない場合であっても、遊技者に対して、転落抽選に当選したのか否かを推測させ緊迫感を付与することができる。

40

【2434】

以上、変形例10で説明したように、保証遊技回数内の遊技回においてバトル演出を実行することによって、バトル演出の結果（勝利か敗北か）が演出として示されるまでの期間は、大当たりに当選したのか、または、転落抽選に当選したのかといった推測を遊技者

50

に促し、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、実行したバトル演出がバトル敗北演出である場合、バトル敗北演出を実行した遊技回においては転落抽選の当否については示唆をせず、かつ、その後の遊技回においても状態非明示演出を実行するので、バトル敗北演出またはバトル引き分け演出が実行された以降の遊技回において、遊技者に対して遊技状態がどのようなになっているのかについて推測をさせ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【 2 4 3 5 】

また、実行したバトル演出がバトル勝利演出である場合、遊技者に対して大当たりに当選した可能性が高いことを認識させ、遊技者に対して満足感や優越感を付与することができる。

10

【 2 4 3 6 】

さらに、オープニング期間において、特定の演出として、カメとのバトル演出が実行された遊技回において転落抽選に当選していたことを示唆する演出を実行するので、カメとのバトル敗北演出が実行された遊技回において遊技状態が高確率モードから低確率モードに移行していたことを認識させ、遊技状態が不利な状態に移行していたにもかかわらず大当たりに当選したことに対して遊技者に優越感や満足感を付与することができる。また、特定の演出を実行することによって、遊技回 U7 における演出の内容や、その後の遊技回における遊技状態や遊技の内容について遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

20

【 2 4 3 7 】

また、バトル演出において、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合、および、当たり抽選において大当たりに当選している場合の各場合毎に、敵側の各キャラクターの選択される確率が予め設定されている場合には、各バトル演出において選択されるキャラクターを認識した遊技者に対して、当該遊技回における転落抽選の結果や当たり抽選の結果をバトル演出の実行中に推測させ、遊技者に対して、より一層、期待感や緊迫感を付与することができる。

【 2 4 3 8 】

また、転落抽選に当選している場合、当たり抽選に当選していない場合の各場合毎に、バトル敗北演出と、バトル引き分け演出の各演出の選択される確率が予め設定されている場合には、バトル演出の結果（勝利か、引き分けか、敗北か）に対して、より一層、遊技者に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 2 4 3 9 】

《 4 - 7 - 1 1 》変形例 1 1 :

上記第 4 実施形態においては、特定の演出として、どのような遊技状態で大当たりに当選したのかを遊技者に示唆する内容が含まれていたが、そのような内容が含まれない特定の演出を採用してもよい。例えば、有利な遊技状態から、不利な遊技状態に移行した後に大当たりに当選した場合や、当該大当たりの種別が特定の種別であった場合にのみ実行される演出であれば、どのような態様の演出を採用してもよいし、特定の演出の内容を、どのような内容としてもよい。このような構成を採用することによって、遊技者は、特定の演出が実行されるための規則性を推測する楽しみも付加され、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 2 4 4 0 】

《 4 - 7 - 1 2 》変形例 1 2 :

上記第 4 実施形態および上記変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタ C3 のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【 2 4 4 1 】

《 5 》第 5 実施形態 :

50

《 5 - 1 》遊技機の構造：

図 2 4 3 は、本発明の第 5 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

10

【 2 4 4 2 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 1 0 の遊技者は、パチンコ機 1 0 の正面からガラスユニット 1 9 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

20

【 2 4 4 3 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

30

【 2 4 4 4 】

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

40

【 2 4 4 5 】

前扉枠 1 4 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 2 5 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー 2 5 a と、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウ

50

ェイトボタン 25b と、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 25c とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサー 25a がオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器 25c の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器 25c の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【2446】

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

【2447】

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

【2448】

図 244 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【2449】

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

【2450】

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

【2451】

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

示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置 7 1 など、パチンコ機 1 0 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【 2 4 5 2 】

電源ユニット 5 8 は、電源装置 8 5 と、電源スイッチ 8 8 とを備えている。電源装置 8 5 は、パチンコ機 1 0 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 8 5 には、電源スイッチ 8 8 が接続されている。電源スイッチ 8 8 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 1 0 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 1 0 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【 2 4 5 3 】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 1 3 の前面に着脱可能に取り付けられている。

10

【 2 4 5 4 】

図 2 4 5 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

20

【 2 4 5 5 】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【 2 4 5 6 】

30

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、1 0 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 2 4 4) から払い出される。

【 2 4 5 7 】

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

【 2 4 5 8 】

40

第 2 始動口 3 4 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第 1 始動口 3 3 の下方に設けられている。第 2 始動口 3 4 には、左右一対の可動片よりなる電動役物 3 4 a が設けられている。電動役物 3 4 a が閉鎖状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することはできない。一方、電動役物 3 4 a が開放状態のときには、遊技球は第 2 始動口 3 4 に入賞することができる。本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【 2 4 5 9 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートであ

50

る。具体的には、遊技球がスルーゲート 35 を通過すると、主制御装置 60 は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 34a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 35 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 34 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 35 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 PA を流下して第 2 始動口 34 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 35 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【2460】

可変入賞装置 36 は、遊技盤 30 の背面側へと通じる大入賞口 36a を備えるとともに、大入賞口 36a を開閉する開閉扉 36b を備えている。開閉扉 36b は、通常は遊技球が大入賞口 36a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 60 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 36b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 への入球を契機とした主制御装置 60 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 36b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 33 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 34 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 36 の大入賞口 36a に遊技球が入球すると、払出装置 71 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【2461】

遊技盤 30 の最下部にはアウト口 43 が設けられており、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、または可変入賞装置 36 に入球しなかった遊技球は、アウト口 43 を通って遊技領域 PA から排出される。

【2462】

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

【2463】

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

【2464】

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

【2465】

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

示される第 2 の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第 2 の変動時間とも呼ぶ。

【 2 4 6 6 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

10

【 2 4 6 7 】

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

【 2 4 6 8 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数の LED ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

20

【 2 4 6 9 】

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

30

【 2 4 7 0 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 PA の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機 EL 表示装置又は CRT など、種々の表示装置に換えてもよい。

【 2 4 7 1 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

40

【 2 4 7 2 】

図 2 4 6 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 2 4 6 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 2 4 6 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

50

【 2 4 7 3 】

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

10

【 2 4 7 4 】

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

20

30

【 2 4 7 5 】

さらに、図 2 4 6 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

40

【 2 4 7 6 】

《 5 - 2 》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 1 0 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【 2 4 7 7 】

図 2 4 7 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。

【 2 4 7 8 】

50

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

【2479】

10

主制御基板 61 には、入力ポート (図示せず) 及び出力ポート (図示せず) がそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ (図示せず) を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88 (図 244) が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【2480】

20

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサ 67a ~ 67e が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサ 67a ~ 67e からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【2481】

30

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【2482】

40

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

【2483】

また、主制御基板 61 の出力ポートには、設定情報表示部 34d が接続されている。設定情報表示部 34d については、後ほど詳述する。

【2484】

さらに、主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際に

50

は、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【 2 4 8 5 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 2 4 8 6 】

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

【 2 4 8 7 】

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

【 2 4 8 8 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

【 2 4 8 9 】

図 2 4 8 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【 2 4 9 0 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ C I N I が用いられる。また、メイン表示部 4 5 の第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b、並びに図柄表示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C S が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C 4 が用いられる。

10

20

30

40

50

【 2 4 9 1 】

各カウンタ C 1 ~ C 4、C I N I、C S は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が R A M 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 2 4 9 2 】

R A M 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

【 2 4 9 3 】

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

【 2 4 9 4 】

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

【 2 4 9 5 】

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

【 2 4 9 6 】

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

【 2 4 9 7 】

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

【 2 4 9 8 】

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

【 2 4 9 9 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【 2 5 0 0 】

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

【 2 5 0 1 】

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

【 2 5 0 2 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 2 4 6 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 2 5 0 3 】

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

【 2 5 0 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がノーマルリ

10

20

30

40

50

ーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されており、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのそれぞれに異なったキャラクターが動画として表示される。遊技者は、リーチに出現するキャラクターを認識することによって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのうちのいずれかを判断し、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選する可能性の高低を推測し、期待感を抱くことができる。なお、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの演出上の相違は、上述したキャラクターの相違に限る必要はなく、背景色を変えたり、図柄の形状や色を変えることによるものであってもよい。

【2505】

ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの出現頻度よりも低い。

【2506】

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

【2507】

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

【2508】

次に、電動役物開放カウンタC4の詳細について説明する。電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～465の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻る構成である。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入球したタイミングでRAM64の電役保留エリア64dに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア64dに記憶されている電動役物開放カウンタC4の値が電役実行エリア64eに移動した後、電役実行エリア64eにおいて電動役物開放カウンタC4の値を用いて電動役物34aを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。具体的には、電役実行エリア64eにおいて、ROM63の役物抽選用テーブル記憶エリア63eに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタC4の値とが照合され、電動役物34aを開放状態に制御するか否かが決定される。例えば、C4=0, 1であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、C4=2～465であれば、電動役物34aを閉鎖状態に維持する。

【2509】

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

【2510】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブ

10

20

30

40

50

ルデータである。パチンコ機 10 は、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとを備えている。さらに、同じ低確率モードであっても、当たり抽選において大当たりに当選する確率の異なる 6 段階の抽選設定（「抽選設定 1」～「抽選設定 6」）を備えている。具体的には、次の通りである。

【2511】

本実施形態のパチンコ機 10 では、電源投入時に、「抽選設定 1」から「抽選設定 6」までの 6 段階の抽選設定の中から選んだ一つが設定される。そして、パチンコ機 10 の主制御装置 60 は、電源投入時に設定された抽選設定に対応した当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。例えば、パチンコ機 10 が抽選設定 1 に設定されている状態であり、抽選モードが低確率モードである場合には、主制御装置 60 は、抽選設定 1 の低確率モード用の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行する。

10

【2512】

図 249 は、6 種類の低確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図 249 (a) は抽選設定 1 の低確率モード用の当否テーブルを示し、図 249 (b) は抽選設定 2 の低確率モード用の当否テーブルを示し、図 249 (c) は抽選設定 3 の低確率モード用の当否テーブルを示し、図 249 (d) は抽選設定 4 の低確率モード用の当否テーブルを示し、図 249 (e) は抽選設定 5 の低確率モード用の当否テーブルを示し、図 249 (f) は抽選設定 6 の低確率モード用の当否テーブルを示している。

【2513】

図 249 (a) に示すように、抽選設定 1 の低確率モード用の当否テーブルには、0 ~ 1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値（5 ~ 1199）が外れである。

20

【2514】

図 249 (b) に示すように、抽選設定 2 の低確率モード用の当否テーブルには、0 ~ 1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0 ~ 5 の 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 5 の 6 個の値以外の値（6 ~ 1199）が外れである。

【2515】

図 249 (c) に示すように、抽選設定 3 の低確率モード用の当否テーブルには、0 ~ 1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0 ~ 6 の 7 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 6 の 7 個の値以外の値（7 ~ 1199）が外れである。

30

【2516】

図 249 (d) に示すように、抽選設定 4 の低確率モード用の当否テーブルには、0 ~ 1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0 ~ 7 の 8 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 7 の 8 個の値以外の値（8 ~ 1199）が外れである。

【2517】

図 249 (e) に示すように、抽選設定 5 の低確率モード用の当否テーブルには、0 ~ 1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0 ~ 8 の 9 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 8 の 9 個の値以外の値（9 ~ 1199）が外れである。

40

【2518】

図 249 (f) に示すように、抽選設定 6 の低確率モード用の当否テーブルには、0 ~ 1199 の大当たり乱数カウンタ C1 の値のうち、大当たりに当選する値として、0 ~ 9 の 10 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1199 の値のうち、0 ~ 9 の 10 個の値以外の値（10 ~ 1199）が外れである。すなわち、本実施形態では、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、低確率モードにおける当たり抽選の当選確率が高くなるように構成されている。

50

【 2 5 1 9 】

本実施形態では、6段階の抽選設定の内のいずれに設定されていても、高確率モードにおいては同一の当否テーブルを参照して当たり抽選を実行するように構成されている。すなわち、高確率モードにおいては、設定されている抽選設定に関わらず、当たり抽選において大当たりに当選する確率は同一である。

【 2 5 2 0 】

図250は、高確率モード用の当否テーブルを示す説明図である。図250に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、0～1199の大当たり乱数カウンタC1の値のうち、大当たりに当選する値として、0～31の32個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～31の32個の値以外の値(32～1199)が外れである。このように、高確率モードは、抽選設定1～抽選設定6の低確率モードのいずれと比べても、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

10

【 2 5 2 1 】

また、本実施形態では、抽選設定1～抽選設定6の低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている大当たり乱数カウンタC1の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【 2 5 2 2 】

本実施形態では、パチンコ機10が抽選設定1～抽選設定6のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、抽選モードが低確率モードである場合における当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていた。これに対して、他の態様として、高確率モードにおいても、抽選設定1～抽選設定6のうちのいずれに設定されている状態であるかによって、当たり抽選の大当たりに当選する確率が変わるように構成されていてもよい。

20

【 2 5 2 3 】

本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【 2 5 2 4 】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

30

【 2 5 2 5 】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様

40

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

(3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

【 2 5 2 6 】

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

50

終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0 . 2 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。

【 2 5 2 7 】

遊技者により操作ハンドル 2 5 が操作されている場合、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 8 1 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間は 0 . 2 s e c である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

10

【 2 5 2 8 】

なお、開閉扉 3 6 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 3 6 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 3 6 への入賞が発生しない構成としてもよい。

20

【 2 5 2 9 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 2 4 9 および図 2 5 0 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【 2 5 3 0 】

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

30

【 2 5 3 1 】

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

40

【 2 5 3 2 】

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

50

【 2 5 3 3 】

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

【 2 5 3 4 】

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

【 2 5 3 5 】

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

【 2 5 3 6 】

図 2 5 1 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。

【 2 5 3 7 】

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

【 2 5 3 8 】

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

【 2 5 3 9 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0 ~ 9 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 3 9」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「4 0 ~ 6 4」が 8 R 確変大当たりに対応しており、「6 5 ~ 8 9」が 1 6 R 通常大当たりに対応しており、「9 0 ~ 9 9」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【 2 5 4 0 】

上記のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、当たりの種別として、4 種類の大当たりが設定されている。したがって、当たりの態様が多様化する。この 4 種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、1 6 R 確変大当たりが最も高く、8 R 確変大当たりが次に高く、次に 1 6 R 通常大当たり、最後に 8 R 通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【 2 5 4 1 】

図 2 5 1 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たり、8 R 通常大当たりが設定されている。第 2 始動口用の振分テーブルでは、「0 ~

10

20

30

40

50

「 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 6 4 」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「 6 5 ~ 9 9 」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【 2 5 4 2 】

このように本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【 2 5 4 3 】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、1 6 確変大当たりまたは 8 R 確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【 2 5 4 4 】

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

【 2 5 4 5 】

次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタ C 3 の値と照合するためのテーブルデータである。

【 2 5 4 6 】

図 2 5 2 は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図 2 5 2 に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、0 ~ 3 9 9 のリーチ乱数カウンタ C 3 の値のうち、リーチに当選する値として、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値が設定されている。そして、0 ~ 3 9 9 の値のうち、0 ~ 1 9 の 2 0 個の値以外の値（2 0 ~ 3 9 9 ）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、1 / 2 0 となっている。

【 2 5 4 7 】

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

【 2 5 4 8 】

図 2 5 3 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【 2 5 4 9 】

10

20

30

40

50

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

【 2 5 5 0 】

10

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

【 2 5 5 1 】

20

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

【 2 5 5 2 】

《 5 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【 2 5 5 3 】

図 2 5 4 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 2 4 7) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、C P U、R O M 9 3、R A M 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

30

【 2 5 5 4 】

R O M 9 3 には、M P U 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、R O M 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b、リーチ振分テーブル記憶エリア 9 3 c、設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【 2 5 5 5 】

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

40

【 2 5 5 6 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

50

【2557】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【2558】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

10

【2559】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【2560】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【2561】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

20

【2562】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

30

【2563】

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

【2564】

40

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

【2565】

《5-4》抽選設定：

図247を用いて先に説明したように、主制御基板61の出力ポートには、設定情報表示部34dが接続されている。

【2566】

図255は、設定情報表示部34dの一例を示す説明図である。設定情報表示部34d

50

は、パチンコ機 10 の背面に設けられ、4 個の 7 セグメント表示器 34 d 1 ~ 34 d 4 が横一列に隣接して配置されて構成されている。各 7 セグメント表示器 34 d 1 ~ 34 d 4 は、それぞれ、7 個のセグメント発光部と、小数点を示す D P 発光部とを備えており、これらの発光部の発光の有無の組合せによって、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、「9」、「0」、「b」、「L .」、「6 .」などの各種の数値や文字、記号等を表示することが可能である。本実施形態では、7 個のセグメント発光部及び D P 発光部は、赤色の L E D（発光ダイオード）によって構成されている。

【2567】

4 つの 7 セグメント表示器 34 d 1 ~ 34 d 4 のうちの一つ、例えば、左から 4 番目の 7 セグメント表示器（以下、第 4 番目 7 セグメント表示器と呼ぶ）34 d 4 に、先に説明した抽選設定（「抽選設定 1」～「抽選設定 6」）を示す情報が表示される。具体的には、パチンコ機 10 の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字が第 4 番目 7 セグメント表示器 34 d 4 に表示される。例えば、パチンコ機 10 の現在の抽選設定が「抽選設定 6」である場合には、図 255 に示すように、第 4 番目 7 セグメント表示器 34 d 4 に「6」の数字が表示される。

10

【2568】

本実施形態では、パチンコ機 10 の電源投入時に、6 段階の抽選設定のうちから選んだ一つを設定することができるよう構成されている。以下、具体的に説明する。

【2569】

パチンコ機 10 の背面側に位置する主制御基板 61 には、設定変更用の鍵穴と、設定変更用ボタンと、R A M クリアボタンとが設けられている。また、パチンコ機 10 には、枠開放スイッチと扉開放スイッチが設けられている。枠開放スイッチは、内枠 13 が外枠 11 に対して開放状態であるときに O N となるスイッチである。扉開放スイッチは、前扉枠 14 が内枠 13 に対して開放状態であるときに O N となるスイッチである。パチンコ機 10 を管理する管理者が当該パチンコ機 10 の抽選設定を変更する場合には、まず、パチンコ機 10 の電源スイッチ 88 が O F F の状態で当該鍵穴に設定変更用の鍵を挿入する。そして、挿入した鍵を設定変更側に回した状態（例えば時計回りに回した状態）、かつ、R A M クリアボタン、枠開放スイッチおよび扉開放スイッチの全てが O N である状態で、電源スイッチ 88 が O F F 状態から O N 状態に切り替えられる（電源投入される）と、当該パチンコ機 10 は設定変更モードとして起動する。

20

30

【2570】

パチンコ機 10 が設定変更モードとして起動すると、上述した設定情報表示部 34 d の第 4 番目 7 セグメント表示器 34 d 4 に、前回の電源 O F F 時における抽選設定を示す情報が表示される。例えば、前回の電源 O F F 時における抽選設定が「抽選設定 1」である場合には、第 4 番目 7 セグメント表示器 34 d 4 に「1」が表示される。そして、管理者が設定変更用ボタンを押下する度に、第 4 番目 7 セグメント表示器 34 d 4 に表示される情報が「1」「2」「3」「4」「5」「6」「1」「2」...といった順序で切り替わる。

【2571】

第 4 番目 7 セグメント表示器 34 d 4 に表示されている情報が、管理者が望む抽選設定に対応した数字となった状態で、管理者が設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、第 4 番目 7 セグメント表示器 34 d 4 に表示されている情報に対応する抽選設定に変更される。具体的には、例えば、管理者が設定変更用ボタンを押下して第 4 番目 7 セグメント表示器 34 d 4 に「6」が表示されている状態で、設定変更用鍵を設定変更側から元の位置に回すと、当該パチンコ機 10 の現在の抽選設定が「抽選設定 6」に変更される。

40

【2572】

本実施形態のパチンコ機 10 では、このようにパチンコ機 10 における抽選設定を変更することによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率を変更することができる。

【2573】

50

《 5 - 5 》設定示唆演出：

遊技を行っているパチンコ機 10 について、大当たりに当選する確率が高く設定されているか低く設定されているかは、遊技者にとって有益な情報である。このため、本実施形態のパチンコ機 10 では、パチンコ機 10 の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する演出（以下、「設定示唆演出」と呼ぶ）を実行することによって、遊技者がその演出から、パチンコ機 10 の現在の抽選設定がいずれであるかを推測できるように構成されている。具体的には、本実施形態では、設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機 10 の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、人や、動物、もの、文字等の特定の絵柄（以下、「設定示唆用絵柄」とも呼ぶ）が出現する演出を実行する。設定示唆演出としては、遊技者に対して、一定の期間以上、遊技を行うことを課し、かつ、現在の抽選設定を 100% 確定することができない方が好ましい。このため、本実施形態では、特定の絵柄の出現確率から現在の抽選設定を推測可能な構成とした。

10

【 2574 】

図 256 は、図柄表示装置 41 において表示されるエンディング演出を示す説明図である。図 256 (a) は、通常のエンディング演出を示す説明図である。図 256 (b) は、設定示唆演出を行う場合のエンディング演出を示す説明図である。両者の比較から判るように、設定示唆演出を行う場合、図 256 (b) に示すように、設定示唆用絵柄 PX として宝箱の絵柄が、エンディング演出の途中で出現する。本実施形態では、エンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PX が出現する確率、すなわち、エンディング演出において設定示唆演出が実行される確率によって、パチンコ機 10 の現在の抽選設定が 6 段階の抽選設定（「抽選設定 1」～「抽選設定 6」）のうちのいずれに該当するかが遊技者によって推測可能となっている。

20

【 2575 】

図 257 は、本実施形態のパチンコ機 10 における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。図示するように、パチンコ機 10 では、現在の抽選設定が「抽選設定 1」である場合に、大当たりに当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は $1/10$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 2」である場合に、上記確率は $1/8$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 3」である場合に、上記確率は $1/5$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 4」である場合に、上記確率は $1/4$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 5」である場合に、上記確率は $1/3$ となっており、現在の抽選設定が「抽選設定 6」である場合に、上記確率は $1/2$ となっている。

30

【 2576 】

上記「抽選設定 1」～「抽選設定 6」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率によれば、「抽選設定」の後に続く数字が大きいほど、すなわち、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が高くなる抽選設定ほど、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率が高くなる。

【 2577 】

上記「抽選設定 1」～「抽選設定 6」のそれぞれに対する設定示唆用絵柄の出現確率は、パチンコ機 10 において予め定められたもので、パチンコ機 10 の機種に依存するものである。しかしながら、パチンコ機 10 の機種だけに依存する構成では、遊技者にとってパチンコ機 10 の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが比較的、容易になってしまう課題があった。

40

【 2578 】

そこで、本実施形態のパチンコ機 10 では、図 257 に示した各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を標準とし、パチンコ機 10 を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を前記標準から変化させる構成とした。図柄変動とは、図柄表示装置 41 の表示

50

画面にて実行される図柄変動である。図柄変動の表示態様としては、先に説明したように、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとの4つに大別される。ここで言う外れとは、当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチが発生しなかった状態である。外れの場合には、図257に示した標準の対応関係によって、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を定めている。

【2579】

図258は、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）がノーマルリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図257に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が1だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機10では、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定1」である場合に、大当たりに当選した際のエンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は1/9となっており、現在の抽選設定が「抽選設定2」である場合に、上記確率は1/7となっており、現在の抽選設定が「抽選設定3」である場合に、上記確率は1/4となっており、現在の抽選設定が「抽選設定4」である場合に、上記確率は1/3となっており、現在の抽選設定が「抽選設定5」である場合に、上記確率は1/2となっており、現在の抽選設定が「抽選設定6」である場合に、上記確率は1/1となっている。

【2580】

図258に示した対応関係によれば、図257に示した標準の対応関係と比較して、「抽選設定1」～「抽選設定6」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様が外れとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。

【2581】

なお、図258に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図257に示す標準の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【2582】

図259は、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合における各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示す説明図である。この対応関係は、図257に示した標準の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が2だけ引かれていることが相違する。すなわち、パチンコ機10では、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合において、現在の抽選設定が「抽選設定1」である場合に、エンディング演出で設定示唆用絵柄が出現する確率は1/8となっており、現在の抽選設定が「抽選設定2」である場合に、上記確率は1/6となっており、現在の抽選設定が「抽選設定3」である場合に、上記確率は1/3となっており、現在の抽選設定が「抽選設定4」である場合に、上記確率は1/2となっており、現在の抽選設定が「抽選設定5」である場合に、上記確率は1/1となっており、現在の抽選設定が「抽選設定6」である場合に、上記確率は1/1となっている。

【2583】

図259に示した対応関係によれば、図258に示した初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の対応関係と比較して、「抽選設定1」～「抽選設定6」のそれぞれにおいて設定示唆用絵柄の出現確率が高くなっている。初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がノーマルリーチとなる確率よりも低いことから、その低い分を鑑みて、各抽選設定に対する設定示唆用絵柄の出現確率を高くしている。特に、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選の当選確率が「抽選設定5」以上である場合において、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は1/1（百分率で言えば100%）となっている。

【2584】

なお、図 2 5 9 に示す設定示唆用絵柄の出現確率の値は、一例であり、図 2 5 8 に示すノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【 2 5 8 5 】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、「抽選設定 1」～「抽選設定 6」のいずれに設定されているかにかかわらず、大当たりで当選した際のエンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率を高い確率（例えば、1 / 2 とか 1 / 1）で一定とした。その上で、設定示唆用絵柄を、「抽選設定 1」～「抽選設定 6」のそれぞれに違う絵柄とした。

【 2 5 8 6 】

図 2 6 0 は、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合の設定示唆演出を含むエンディング演出の一例を示す説明図である。初回変動の表示態様がスペシャルリーチ演出であり、その後の遊技回で当たり抽選において大当たりで当選した場合に、設定示唆演出として、エンディング演出において数字が記された宝箱の絵柄 P Y が設定示唆用絵柄として出現する演出が実行される。宝箱に記された数字は、パチンコ機 1 0 の現在の抽選設定についての「抽選設定」の後に続く数字と一致している。例えば、パチンコ機 1 0 の現在の抽選設定が「抽選設定 6」である場合には、図 2 6 0 に示すように、「6」の数字が記された宝箱の絵柄 P Y が設定示唆用絵柄 P Y として表示される。

【 2 5 8 7 】

なお、設定示唆用絵柄 P Y は、数字が記されたブラカードを持つ女性キャラクター等に換えても良い。また、パチンコ機 1 0 の現在の抽選設定に対応した数字は、パチンコ機 1 0 の現在の抽選設定を明確に示すことができれば、文字、記号、または絵柄に換えても良い。要は、設定示唆用絵柄 P Y は、当選確率の設定を示唆する画像であれば、こういった画像でもよく、例えば、「抽選設定 1」の場合は亀の絵柄、「抽選設定 2」の場合は蛸の絵柄、「抽選設定 3」の場合は女性キャラクターの絵柄、...、といった構成とすることもできる。

【 2 5 8 8 】

遊技者は、エンディング演出の途中で出現する数字が記された宝箱の絵柄 P Y から、パチンコ機 1 0 の現在の抽選設定が「抽選設定 1」～「抽選設定 6」の内のいずれかを明確に推測できる。初回変動の表示態様がスペシャルリーチとなる確率は、初回変動の表示態様がスーパーリーチとなる確率よりも極めて低いことから、本実施形態では、パチンコ機 1 0 の現在の抽選設定が明確となるように、抽選設定に対応した数字を表示するようにした。

【 2 5 8 9 】

こうした構成のパチンコ機 1 0 では、遊技者は、初回変動の表示態様が、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ、外れのうちのいずれであったかを記憶した上で、遊技を進め、その後の遊技回で大当たりで当選した際に、エンディング演出における設定示唆演出の出現割合を推し量り、得られた出現割合と上記記憶した初回変動の表示態様とに基づいて、パチンコ機 1 0 の現在の抽選設定がいずれであるかを推測することが可能となる。この場合、遊技者から見ると、設定示唆演出の出現割合がパチンコ機 1 0 の機種だけに依存する構成と比べて、抽選設定がいずれであるかについてランダム性を強く感じ、遊技者の技量次第で、抽選設定を正しく推測することができる。

【 2 5 9 0 】

一方、初回変動の表示態様を知らない遊技者は、抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができない。このため、パチンコ機 1 0 では、遊技者に対して、初回変動の表示態様を知りたいと思わせることができる。この結果、例えば、朝にパチンコ機 1 0 が起動される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 2 5 9 1 】

さらに、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合は、初回変動の表示態様が外れの

10

20

30

40

50

場合と比べて、初回より後の遊技回で大当たりに当選した際のエンディング演出における設定示唆演出の出現確率が高くなっていることから、遊技者にとって、抽選設定を正確に推測する絶好の機会となる。このため、遊技者は、初回変動の表示態様が外れ以外であった場合に、初回の遊技回以降も、その遊技台のパチンコ機 10 で遊技を継続して行いたくなる。したがって、遊技者に対して、初回の遊技回以降も継続して遊技を行いたいという強い動機づけを付与することができる。

【2592】

《5-6》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

10

【2593】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の MPU 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【2594】

<タイマ割込み処理>

図 261 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（例えば 2 msec 周期）に起動される。

20

【2595】

ステップ Sk0101 では、各種検知センサ 67a ~ 67e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサ 67a ~ 67e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ Sk0102 に進む。

【2596】

ステップ Sk0102 では、乱数初期値カウンタ CIN1 の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ CIN1 に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CIN1 の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sk0103 に進む。

30

【2597】

ステップ Sk0103 では、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および電動役物開放カウンタ C4 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および電動役物開放カウンタ C4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C1 ~ C4、CF の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ Sk0104 に進む。なお、変動種別カウンタ CS は、後述する通常処理（図 265）において、その値を更新する。

40

【2598】

ステップ Sk0104 では、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ Sk0104 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sk0104 を実行した後、ステップ Sk0105 に進む。

【2599】

ステップ Sk0105 では、スルーゲート 35 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ Sk0105 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sk0105 を実行した後、MPU 62 はタイマ割込み処理を終了する。

【2600】

50

< 始動口用の入球処理 >

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

【 2 6 0 1 】

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

10

【 2 6 0 2 】

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

【 2 6 0 3 】

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

20

【 2 6 0 4 】

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

【 2 6 0 5 】

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

30

【 2 6 0 6 】

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

【 2 6 0 7 】

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

40

【 2 6 0 8 】

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

【 2 6 0 9 】

一方、ステップ S k 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満である場合には（S k 0 2 0 9 : Y E S）、ステップ S k 0 2 1 0 に進み、対応する保留エリアの始動保留個数 N に 1 を加算した後、ステップ S k 0 2 1 1 に進み、合計保留個数記憶エリアに格納

50

された値（以下、合計保留個数 C R N と言う）に 1 を加算する。合計保留個数 C R N は、第 1 始動保留個数 R a N と第 2 始動保留個数 R b N との合計値を示す。その後、ステップ S k 0 2 1 2 に進む。

【 2 6 1 0 】

ステップ S k 0 2 1 2 では、ステップ S k 0 1 0 3（図 2 6 1）において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S k 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S k 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S k 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S k 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S k 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S k 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S k 0 2 1 3 に進む。

10

【 2 6 1 1 】

ステップ S k 0 2 1 3 では、パチンコ機 1 0 の現在の抽選設定を示す情報（以下、「設定情報」と呼ぶ）が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 に設定される抽選設定は「抽選設定 1」～「抽選設定 6」の 6 段階であるため、正常な場合、設定情報は「1」から「6」までの範囲内の数値となる。このため、ステップ S k 0 2 1 3 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、設定情報が「1」から「6」までの範囲内の数値である場合には、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定し、一方、設定情報として「0」や「7」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定する。

20

【 2 6 1 2 】

設定情報は、後述する設定変更処理（図 2 6 6）によって、当該パチンコ機 1 0 の電源を投入する際に、必要に応じて変更されている。この変更された設定情報が、主側 R A M 6 4 の予め定められた領域（設定情報記憶領域）に記憶されており、ステップ S k 0 2 1 3 では、主側 R A M 6 4 の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、この設定情報についての判定を行う。なお、パチンコ機 1 0 の電源を投入する際に設定情報の変更がなされない場合には、前回、パチンコ機 1 0 の電源スイッチが O F F されたときの設定情報が、主側 R A M 6 4 の設定情報記憶領域に保持されることから、ステップ S k 0 2 1 3 では、この電源スイッチが O F F されたときの設定情報についての判定がなされる。パチンコ機 1 0 の電源スイッチが O F F された場合や停電が発生した場合には、コンデンサ等のバックアップ電源によって主側 R A M 6 4 の少なくとも所定の領域は給電を受けることから、設定情報記憶領域を所定の領域に設定したり、設定情報記憶領域に記憶された設定情報を所定の領域に待避することで、電源スイッチが O F F されたときの設定情報の保持が可能となっている。ステップ S k 0 2 1 3 において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップ S k 0 2 1 3：Y E S）、ステップ S k 0 2 1 4 に進む。

30

40

【 2 6 1 3 】

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

50

るよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S k 0 2 1 4 を実行した後、ステップ S k 0 2 1 5 に進む。

【 2 6 1 4 】

ステップ S k 0 2 1 5 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【 2 6 1 5 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 2 6 5：ステップ S k 0 5 0 5）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 2 6 1 6 】

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

【 2 6 1 7 】

主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、ステップ S k 0 2 1 5 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 2 6 1 8 】

一方、ステップ S k 0 2 1 3 において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には（ステップ S k 0 2 1 3：N O）、ステップ S k 0 2 1 6 に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置 7 0 及び音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。遊技停止コマンドは、遊技の進行を停止させることをサブ側の制御装置である払出制御装置 7 0 及び音声発光制御装置 9 0 に対して認識させるためのコマンドである。ステップ S k 0 2 1 6 を実行した後、ステップ S k 0 2 1 7 に進み、遊技停止フラグを O N にする。この結果、通常処理（図 2 6 5）が実行された際に、遊技を進行させるための処理群（図 2 6 5 のステップ S k 0 5 0 5～ステップ S k 0 5 1 0 の処理群）の実行が回避され、遊技の進行が停止される。ステップ S k 0 2 1 7 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 2 6 1 9 】

< 先判定処理 >

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

【 2 6 2 0 】

図 2 6 3 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 2 6 2 1 】

ステップ S k 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 2 6 2）における始動口への入球

10

20

30

40

50

によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC 1の値を把握する。その後、ステップS k 0 3 0 2に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【2 6 2 2】

ステップS k 0 3 0 2において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、(S k 0 3 0 2 : Y E S)、ステップS k 0 3 0 3に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照する。具体的には、ROM 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている6種類の低確率モード用の当否テーブル(図2 4 9参照)から、主側RAM 6 4の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照する。その後、ステップS k 0 3 0 5に進み、ステップS k 0 3 0 3で当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

10

【2 6 2 3】

一方、ステップS k 0 3 0 2において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(S k 0 3 0 2 : N O)、ステップS k 0 3 0 4に進み、当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されているROM 6 3の当否テーブル記憶エリア6 3 aに記憶されている高確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップS k 0 3 0 5に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

20

【2 6 2 4】

ステップS k 0 3 0 5では、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(S k 0 3 0 5 : Y E S)、ステップS k 0 3 0 6に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC 2の値を把握する。その後、ステップS k 0 3 0 7に進み、振分テーブル記憶エリア6 3 bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC 2が第1始動口3 3への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口3 4への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS k 0 3 0 7を実行した後、ステップS k 0 3 0 8に進む。

30

【2 6 2 5】

ステップS k 0 3 0 8では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC 2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS k 0 3 0 8において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(S k 0 3 0 8 : Y E S)、ステップS k 0 3 0 9に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS k 0 3 0 8において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には(S k 0 3 0 8 : N O)、ステップS k 0 3 1 0に進み、先判定処理結果格納エリア6 4 hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

40

【2 6 2 6】

ステップS k 0 3 0 5において、今回把握した大当たり乱数カウンタC 1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(S k 0 3 0 5 : N O)、ステップS k 0 3 1 1に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC 3の値を把握する。その後、ステップS k 0 3 1 2に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア6 3 cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS k 0 3 1 3に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタ

50

C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【2627】

ステップ S k 0 3 1 3 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S k 0 3 1 3 : Y E S)、ステップ S k 0 3 1 4 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S k 0 3 1 3 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S k 0 3 1 3 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【2628】

< スルー用の入球処理 >

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

10

【2629】

図 2 6 4 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S k 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S k 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には (S k 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S k 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S k 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S k 0 4 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

20

【2630】

ステップ S k 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S k 0 4 0 2 : Y E S)、ステップ S k 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S k 0 4 0 4 に進む。

【2631】

ステップ S k 0 4 0 4 では、ステップ S k 0 1 0 3 (図 2 6 1) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

30

【2632】

一方、ステップ S k 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S k 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【2633】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

40

【2634】

図 2 6 5 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S k 0 5 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S k 0 5 0 2 に進む。

【2635】

ステップ S k 0 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S k 0 5 0 3 に進む。

50

【2636】

ステップS k 0 5 0 3では、パチンコ機10を管理する管理者の操作を受け付けて、当該パチンコ機10の抽選設定の設定情報を変更する設定変更処理を実行する。設定変更処理の詳細については後述する。ステップS k 0 5 0 3を実行した後、ステップS k 0 5 0 4に進む。

【2637】

ステップS k 0 5 0 4では、遊技停止フラグがONであるか否かを判定する。遊技停止フラグは、前述したように、抽選設定の設定情報が正常ではないと判定された場合に遊技の進行を停止させるためにONになるフラグである。ステップS k 0 5 0 4において、遊技停止フラグがONではないと判定した場合には(ステップS k 0 5 0 4 : NO)、ステップS k 0 5 0 5に進む。

10

【2638】

一方、ステップS k 0 5 0 4において、遊技停止フラグがONであると判定した場合には(ステップS k 0 5 0 4 : YES)、ステップS k 0 5 0 5～ステップS k 0 5 1 0の処理をスキップする。すなわち、遊技停止フラグがONである場合には、ステップS k 0 5 0 5～ステップS k 0 5 1 0の遊技の進行を可能とするための処理が実行されないこととなり、遊技の進行は不可能となる。以下、遊技の進行を可能とするための処理であるステップS k 0 5 0 5以降の処理について説明する。

【2639】

ステップS k 0 5 0 5では、ステップS k 0 5 0 2において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップS k 0 5 0 5を実行した後、ステップS k 0 5 0 6に進む。

20

【2640】

ステップS k 0 5 0 6では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM 64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS k 0 5 0 7に進む。

30

【2641】

ステップS k 0 5 0 7では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップS k 0 5 0 8に進む。ステップS k 0 5 0 8では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップS k 0 5 0 8を実行した後、ステップS k 0 5 0 9に進む。

【2642】

ステップS k 0 5 0 9では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS k 0 5 1 0に進む。

40

【2643】

ステップS k 0 5 1 0では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS k 0 5 1 1に進む。

【2644】

ステップS k 0 5 1 1では、今回の通常処理の開始(厳密には、ステップS k 0 5 0 5

50

のコマンド出力処理の開始)から所定時間(本実施形態では4 m s e c)が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS k 0 5 1 1において、今回の通常処理の開始から所定時間(4 m s e c)が経過していないと判定した場合には(S k 0 5 1 1 : N O)、ステップS k 0 5 1 2に進む。

【2 6 4 5】

ステップS k 0 5 1 2では、乱数初期値カウンタC I N Iを更新する。具体的には、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。ステップS k 0 5 1 2を実行した後、ステップS k 0 5 1 3に進む。

10

【2 6 4 6】

ステップS k 0 5 1 3では、変動種別カウンタC Sに1を更新する。具体的には、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。ステップS k 0 5 1 3を実行した後、ステップS k 0 5 1 4に進む。

【2 6 4 7】

ステップS k 0 5 1 4では、遊技停止フラグがO Nであるか否かを判定する。ステップS k 0 5 1 4において、遊技停止フラグがO Nであると判定した場合には(ステップS k 0 5 1 4 : Y E S)、ステップS k 0 5 1 1に戻る。すなわち、遊技停止フラグがO Nである場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N Iの更新と変動種別カウンタC Sの更新とだけを繰り返し実行する。一方、ステップS k 0 5 1 4において、遊技停止フラグがO Nではないと判定した場合には(ステップS k 0 5 1 4 : N O)、ステップS k 0 5 1 5に進む。

20

【2 6 4 8】

ステップS k 0 5 1 5では、パチンコ機1 0の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップS k 0 5 1 5の処理は、始動口の入球処理(図2 6 2)のステップS k 0 2 1 3の処理と同一である。ステップS k 0 5 1 5において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には(ステップS k 0 5 1 5 : Y E S)、ステップS k 0 5 1 1に戻る。すなわち、設定情報が正常である場合には、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新と、抽選設定の設定情報が正常であるか否かの判定とを繰り返し実行する。

30

【2 6 4 9】

ステップS k 0 5 1 5において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には(ステップS k 0 5 1 5 : N O)、ステップS k 0 5 1 6に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置7 0及び音声発光制御装置9 0に対して送信する。ステップS k 0 5 1 6を実行した後、ステップS k 0 5 1 7に進み、遊技停止フラグをO Nにする。ステップS k 0 5 1 6およびステップS k 0 5 1 7の処理は、始動口の入球処理(図2 6 2)のステップS k 0 2 1 6およびステップS k 0 2 1 7の処理と同一である。ステップS k 0 5 1 7を実行した後、ステップS k 0 5 1 1に戻る。

40

【2 6 5 0】

一方、ステップS k 0 5 1 1において、今回の通常処理の開始から所定時間(4 m s e c)が経過していると判定した場合には(S k 0 5 1 1 : Y E S)、ステップS k 0 5 0 4に戻り、ステップS k 0 5 0 4からステップS k 0 5 1 0までの各処理を実行する。

【2 6 5 1】

なお、ステップS k 0 5 0 4からステップS k 0 5 1 0の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。また、残余時間を使用して抽選設定の設定情報が正常で

50

あるか否かの判定を実行することによって、残余時間を有効利用できる。

【2652】

< 設定変更処理 >

次に、設定変更処理について説明する。設定変更処理は、通常処理のサブルーチン（図265：Sk0503）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2653】

図266は、設定変更処理を示すフローチャートである。ステップSk0601では、先に説明した設定変更用の鍵と、RAMクリアボタンと、枠開放スイッチと、扉開放スイッチとの全てがONであるか否かを判定する。なお、「設定変更用の鍵がON」とは、設定変更用の鍵が設定変更用の鍵穴に挿入されて設定変更側に位置していることを意味する。ステップSk0601において、設定変更用の鍵、RAMクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチの全てがONであると判定した場合には（ステップSk0601：YES）、ステップSk0602に進む。

10

【2654】

ステップSk0602では、主側RAM64に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、更新用設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側RAM64の設定情報記憶領域に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込み、当該読み込んだ設定情報を、主側RAM64の設定情報記憶領域以外の他の領域である更新用設定情報記憶領域にコピーする。ステップSk0602を実行した後、ステップSk0603に進む。

【2655】

ステップSk0603では、主側RAM64の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を設定情報表示部34dに表示させるための制御を開始する。具体的には、更新用設定情報を設定情報表示部34dの第4番目7セグメント表示器34d4に点灯表示させる。ステップSk0603を実行した後、ステップSk0604に進む。

20

【2656】

ステップSk0604では、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。パチンコ機10に設定される設定情報は「1」から「6」までの6段階であるため、更新用設定情報が「1」から「6」までの範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップSk0604において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には（ステップSk0604：YES）、ステップSk0606に進む。一方、ステップSk0604において、更新用設定情報が所定の範囲内の数値ではないと判定した場合（ステップSk0604：NO）、例えば、更新用設定情報として「0」や「7」が格納されている場合や、ノイズ等によって数値以外の情報が格納されている場合には、ステップSk0605に進み、更新用設定情報を初期値に変更する。本実施形態では、更新用設定情報に初期値として「1」を格納する。その後、ステップSk0606に進む。

30

【2657】

ステップSk0606では、設定変更用の鍵（鍵穴）がON側からOFF側に移行したか否かを判定する。具体的には、本実施形態では、設定変更用の鍵（鍵穴）がON側になっている期間中はHighレベルを示す信号であって、設定変更用の鍵（鍵穴）がOFF側になっている期間中はLowレベルを示す信号を監視しており、当該信号がHighレベルからLowレベルに立ち下がる立下がりエッジを検出した場合に、設定変更用の鍵（鍵穴）がOFF側になったと判定する。ステップSk0606において、設定変更用の鍵（鍵穴）がON側からOFF側に移行していないと判定した場合には（ステップSk0606：NO）、ステップSk0607に進み、設定変更用ボタンが押下されたか否かを判定する。

40

【2658】

ステップSk0607において、設定変更用ボタンが押下されたと判定した場合には（ステップSk0607：YES）、ステップSk0608に進み、更新用設定情報を更新する。具体的には、更新用設定情報として格納されている数値情報に1を加算する。ただ

50

し、更新用設定情報として格納されている数値情報が「6」である状況において設定変更ボタンが押下された場合には当該数値情報は「1」に更新される。その後、上述したステップS k 0 6 0 4に戻り、更新した更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。一方、ステップS k 0 6 0 7において、設定変更ボタンが押下されていないと判定した場合には(ステップS k 0 6 0 7: NO)、ステップS k 0 6 0 8の処理を実行することなく、上述したステップS k 0 6 0 4に戻り、更新用設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。

【2659】

上述したステップS k 0 6 0 6において、設定変更用の鍵(鍵穴)がON側からOFF側に移行したと判定した場合には(ステップS k 0 6 0 6: YES)、ステップS k 0 6 0 9に進む。

10

【2660】

ステップS k 0 6 0 9では、主側RAM 6 4に記憶されている更新用設定情報を読み込み、設定情報として保存する。具体的には、本実施形態では、主側RAM 6 4の更新用設定情報記憶領域に記憶されている更新用設定情報を読み込み、当該読み込んだ更新用設定情報を、主側RAM 6 4の設定情報記憶領域にコピーする。ステップS k 0 6 0 9を実行した後、ステップS k 0 6 1 0に進み、更新用設定情報を設定情報表示部3 4 dに表示させるための制御を終了する。その後、ステップS k 0 6 1 1に進み、ステップS k 0 6 0 9で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置9 0に送信する。

20

【2661】

一方、ステップS k 0 6 0 1において、設定変更用の鍵、RAMクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも1つがONではないと判定した場合には(ステップS k 0 6 0 1: NO)、ステップS k 0 6 1 2に進み、主側RAM 6 4に記憶されている抽選設定の設定情報を読み込む。ステップS k 0 6 1 2を実行した後、ステップS k 0 6 1 1に進み、ステップS k 0 6 1 2で読み込んだ設定情報を示すコマンドである設定情報コマンドを音声発光制御装置9 0に送信する。この結果、設定変更用の鍵、RAMクリアボタン、枠開放スイッチ及び扉開放スイッチのうちの少なくとも1つがONではないと判定した場合には、設定情報を変更するための処理群(ステップS k 0 6 0 2～ステップS k 0 6 1 0の処理群)の実行が禁止され、主側RAM 6 4の設定情報記憶領域に記憶された、前回、パチンコ機1 0の電源スイッチがOFFされたときの設定情報が設定情報コマンドとして音声発光制御装置9 0に送信される。

30

【2662】

ステップS k 0 6 1 1を実行した後、本設定変更処理を終了する。なお、設定変更処理を終了した後、変更後の抽選設定の設定情報を外部端子を介して遊技ホールのホールコンピュータに送信する構成とし、当該情報を受信したホールコンピュータは、管理画面に当該パチンコ機1 0の変更後の抽選設定の設定情報を表示する構成としてもよい。

【2663】

<遊技回制御処理>

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン(図2 6 5: S k 0 5 0 8)として主制御装置6 0のMPU 6 2によって実行される。

40

【2664】

図2 6 7は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS k 0 7 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にONにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にOFFにされる。

【2665】

ステップS k 0 7 0 1において、開閉実行モード中であると判定した場合には(S k 0

50

701: YES)、ステップSk0702以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップSk0701において、開閉実行モード中でないと判定した場合には(Sk0701: NO)、ステップSk0702に進む。

【2666】

ステップSk0702では、特図ユニット37が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット37に備えられる第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがONであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第1図柄表示部37aおよび第2図柄表示部37bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にONにされ、その変動表示が終了する場合にOFFにされる。

10

【2667】

ステップSk0702において、特図ユニット37が変動表示中でないと判定した場合には(Sk0702: NO)、ステップSk0703に進む。

【2668】

ステップSk0703では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップSk0703を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

20

【2669】

一方、ステップSk0702において、特図ユニット37が変動表示中であると判定した場合には(Sk0702: YES)、ステップSk0704に進む。

【2670】

ステップSk0704では、特図ユニット37における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップSk0704を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【2671】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図267: Sk0704)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【2672】

図268は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップSk0801では、合計保留個数CRNが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」以下である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップSk0801において、合計保留個数CRNが「0」以下であると判定した場合には(Sk0801: NO)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップSk0801において、合計保留個数CRNが「0」を上回ると判定した場合には(Sk0801: YES)、ステップSk0802に進む。

【2673】

40

ステップSk0802では、パチンコ機10の現在の抽選設定を示す設定情報が所定の範囲内の数値であるか否かを判定する。ステップSk0802の処理は、始動口の入球処理(図262)のステップSk0213の処理と同一である。ステップSk0802において、設定情報が所定の範囲内の数値でないと判定した場合には(ステップSk0802: NO)、ステップSk0803に進み、遊技停止コマンドをサブ側の制御装置である払出制御装置70及び音声発光制御装置90に対して送信する。

【2674】

ステップSk0803を実行した後、ステップSk0804に進み、遊技停止フラグをONにする。ステップSk0803およびステップSk0804の処理は、始動口の入球処理(図262)のステップSk0216およびステップSk0217の処理と同一であ

50

る。ステップ S k 0 8 0 4 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 2 6 7 5 】

一方、ステップ S k 0 8 0 2 において、設定情報が所定の範囲内の数値であると判定した場合には (ステップ S k 0 8 0 2 : Y E S)、ステップ S k 0 8 0 5 に進む。

【 2 6 7 6 】

ステップ S k 0 8 0 5 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S k 0 8 0 6 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【 2 6 7 7 】

ステップ S k 0 8 0 6 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S k 0 8 0 6 を実行した後、ステップ S k 0 8 0 7 に進む。

【 2 6 7 8 】

ステップ S k 0 8 0 7 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態判定値と、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S k 0 8 0 7 を実行した後、ステップ S k 0 8 0 8 に進む。

【 2 6 7 9 】

ステップ S k 0 8 0 8 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S k 0 8 0 7 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S k 0 8 0 8 を実行した後、ステップ S k 0 8 0 9 に進む。

【 2 6 8 0 】

ステップ S k 0 8 0 9 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、1 6 R 通常大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【 2 6 8 1 】

ステップ S k 0 8 0 8 およびステップ S k 0 8 0 9 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 2 6 5) におけるステップ S k 0 5 0 5 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S k 0 8 0 9 を実行した後、ステップ S k 0 8 1 0 に進む。

【 2 6 8 2 】

ステップ S k 0 8 1 0 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S k 0 8 1 0 を実行した後、ステップ S k 0 8 1 1 に進む。

【 2 6 8 3 】

ステップ S k 0 8 1 1 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。ステップ S k 0 8 1 1 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 2 6 8 4 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 2 6 8 : S k 0 8 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 6 8 5 】

図 2 6 9 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S k 0 9 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 2 4 8）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 2 4 8）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S k 0 9 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【 2 6 8 6 】

ステップ S k 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S k 0 9 0 1 : Y E S）、ステップ S k 0 9 0 2 ~ ステップ S k 0 9 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S k 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S k 0 9 0 1 : N O）、ステップ S k 0 9 0 8 ~ ステップ S k 0 9 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【 2 6 8 7 】

ステップ S k 0 9 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S k 0 9 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S k 0 9 0 4 に進む。ステップ S k 0 9 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S k 0 9 0 5 に進む。

【 2 6 8 8 】

ステップ S k 0 9 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S k 0 9 0 5 を実行した後、ステップ S k 0 9 0 6 に進む。

【 2 6 8 9 】

ステップ S k 0 9 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S k 0 9 0 7 へ進む。

【 2 6 9 0 】

ステップ S k 0 9 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0

10

20

30

40

50

に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 63のコマンド情報記憶エリア 63g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリア Ra に対応していることの情報、すなわち第1始動口 33 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【2691】

ステップ Sk 0907 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 265）におけるステップ Sk 0505 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第1保留表示領域 Ds 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第1保留表示領域 Ds 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【2692】

ステップ Sk 0901 において、処理対象の保留エリアが第1保留エリア Ra ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリア Rb であると判定した場合には（Sk 0901：NO）、ステップ Sk 0908 に進む。

【2693】

ステップ Sk 0908 では、第2保留エリア Rb の第2始動保留個数 RbN を1減算する。その後、ステップ Sk 0909 に進む。ステップ Sk 0909 では、合計保留個数 CRN を1減算し、ステップ Sk 0910 に進み、第2保留エリア Rb の第1エリアに格納されているデータを実行エリア AE に移動させる。その後、ステップ Sk 0911 に進む。

20

【2694】

ステップ Sk 0911 では、第2保留エリア Rb の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ Sk 0911 を実行した後、ステップ Sk 0912 に進む。

30

【2695】

ステップ Sk 0912 では、各種フラグ記憶エリア 64g の第2図柄表示部フラグが ON ではない場合には当該フラグを ON にし、ON である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ Sk 0913 に進む。

【2696】

ステップ Sk 0913 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 63のコマンド情報記憶エリア 63g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリア Rb に対応していることの情報、すなわち第2始動口 34 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

40

【2697】

ステップ Sk 0913 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図 265）におけるステップ Sk 0505 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第2保留表示領域 Ds 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第2保留表示領域 Ds 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

50

【2698】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図268：Sk0803）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2699】

図270は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップSk1001では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【2700】

ステップSk1001において、高確率モードであると判定した場合には（Sk1001：YES）、ステップSk1002に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図250に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSk1004に進む。

【2701】

一方、ステップSk1001において高確率モードではないと判定した場合には（Sk1001：NO）、ステップSk1003に進み、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、ROM63の当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている6種類の低確率モード用の当否テーブル（図249参照）から、主側RAM64の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報に対応した当否テーブルを特定し、特定した当否テーブルを参照して当否判定を行う。例えば、主側RAM64の設定情報記憶領域に記憶されている設定情報の値が「1」である場合には、抽選設定1に対応した低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。当否判定では、実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1の値が、設定情報に対応した低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップSk1004に進む。

【2702】

ステップSk1004では、ステップSk1002又はステップSk1003における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSk1004において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Sk1004：YES）、ステップSk1005に進む。

【2703】

ステップSk1005では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【2704】

ステップSk1005において、高頻度サポートモードであると判定した場合には（Sk1005：YES）、ステップSk1006に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップSk1006において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップSk1006：NO）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップSk1007に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSk1007を実行した後、ステップSk1008に進む。

【2705】

一方、ステップSk1005において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（Sk1005：NO）、またはステップSk1006において保証遊技回数内であると判

10

20

30

40

50

定した場合（ステップ S k 1 0 0 6 : Y E S ）には、直ちにステップ S k 1 0 0 8 に進む。

【 2 7 0 6 】

上述したステップ S k 1 0 0 4 からステップ S k 1 0 0 7 までの処理によって、大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【 2 7 0 7 】

続くステップ S k 1 0 0 8 からステップ S k 1 0 1 2 においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

10

【 2 7 0 8 】

ステップ S k 1 0 0 8 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S k 1 0 0 8 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には（S k 1 0 0 8 : N O ）、ステップ S k 1 0 0 9 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル（図 2 5 1 （ a ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【 2 7 0 9 】

一方、ステップ S k 1 0 0 8 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には（S k 1 0 0 8 : Y E S ）、ステップ S k 1 0 1 0 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル（図 2 5 1 （ b ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S k 1 0 0 9 又はステップ S k 1 0 1 0 の処理を実行した後、ステップ S k 1 0 1 1 に進む。

20

【 2 7 1 0 】

ステップ S k 1 0 1 1 では、ステップ S k 1 0 0 8 又はステップ S k 1 0 0 9 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にし、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S k 1 0 1 1 を実行した後、ステップ S k 1 0 1 2 に進む。

30

【 2 7 1 1 】

ステップ S k 1 0 1 2 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S k 1 0 0 9 又はステップ S k 1 0 1 0 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S k 1 0 1 2 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

40

【 2 7 1 2 】

ステップ S k 1 0 0 4 において、ステップ S k 1 0 0 2 又は S k 1 0 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S k 1 0 0 4 : N O ）、ステップ S k 1 0 1 3 に進み、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数に対応したリーチ判定用当否テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、始動口用の入球処理（図 2 6 2 ）のステップ S k 0 2 1 1 において得られた合計保留個数 C R N を合計保留個数記憶エリアから読み出して、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c （図 2 4 7 ）に記憶されている複数のリーチ判定用当否テーブ

50

ルの中から合計保留個数 C R N に対応したリーチ判定用当否テーブルを特定し、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、上記特定したリーチ判定用当否テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S k 1 0 1 4 に進む。

【 2 7 1 3 】

ステップ S k 1 0 1 4 において、ステップ S k 1 0 1 3 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (S k 1 0 1 4 : Y E S)、ステップ S k 1 0 1 5 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S k 1 0 1 5 を実行した後、ステップ S k 1 0 1 6 に進む。

10

【 2 7 1 4 】

一方、ステップ S k 1 0 1 4 において、ステップ S k 1 0 1 3 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (S k 1 0 1 4 : N O)、ステップ S k 1 0 1 5 を実行することなく、ステップ S k 1 0 1 6 に進む。

【 2 7 1 5 】

ステップ S k 1 0 1 6 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S k 1 0 1 6 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

20

【 2 7 1 6 】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 2 6 8 : S k 0 8 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 7 1 7 】

図 2 7 1 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S k 1 1 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S k 1 1 0 2 に進む。

30

【 2 7 1 8 】

ステップ S k 1 1 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には大当たり当選であるとして (S k 1 1 0 2 : Y E S)、ステップ S k 1 1 0 3 に進む。

【 2 7 1 9 】

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

40

【 2 7 2 0 】

ステップ S k 1 1 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S k 1 1 0 2 : N O)、ステップ S k 1 1 0 5 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S k 1 1 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理 (S k

50

1105)を実行することから、ステップSk1105においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして(Sk1105:YES)、ステップSk1106に進む。

【2721】

ステップSk1106では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSk1104に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

10

【2722】

ステップSk1105において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には(Sk1105:NO)、ステップSk1107に進み、変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップSk1104に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【2723】

本実施形態のパチンコ機10では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

20

【2724】

同様に、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチの種別に基づいて異なるように設定されている。具体的には、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が短いものから長いものとなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの順に、変動時間が長いものから短いものとなるように設定されていてもよい。

30

【2725】

外れ用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている各変動時間や、大当たり発生用変動時間テーブルにて設定されている各変動時間と比べて、変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、逆に、変動時間が長くなるように設定されていてもよい。

【2726】

また、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報と、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報とを比較すると、選択され易い変動時間と選択され難い変動時間とが異なった構成となっている。具体的には、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され難い変動時間から選択され易い変動時間となるように構成されているのに対して、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、ノーマルリーチに対応した変動時間、スーパーリーチに対応した変動時間、スペシャルリーチに対応した変動時間の順に、選択され易い変動時間から選択され難い変動時間となるように構成されている。本実施形態では、こうした構成によって、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチの順に、当たり抽選において大当たり当選する可能性(期待度)が低いものから高いものとなることが実現されている。

40

【2727】

50

なお、確変大当たり時用の変動時間テーブル、通常大当たり時用の変動時間テーブル、外れリーチ時用の変動時間テーブル、および外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生しない場合）用の変動時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。

【2728】

< 変動終了処理 >

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図267：Sk0707）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【2729】

図272は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップSk1201では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップSk1201では、RAM64の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア64f）に格納されている変動時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図271）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。

【2730】

ステップSk1201において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Sk1201：NO）、本変動終了処理を終了する。

【2731】

ステップSk1201において、変動時間が経過していると判定した場合には（Sk1201：YES）、ステップSk1202に進み、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップSk1203では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをOFFする。ステップSk1203を実行した後、ステップSk1204に進む。

【2732】

ステップSk1204では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であると判定し、いずれのフラグもONではない場合には大当たり当選ではないと判定する。ステップSk1204において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Sk1204：NO）、ステップSk1205に進む。

【2733】

ステップSk1205では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【2734】

ステップSk1205において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には（Sk1205：YES）、ステップSk1206に進み、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップSk1206において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回ると判定した場合には（Sk1206：YES）、ステップSk1207に進み、保証遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。ステップSk1207を実行した後、ステップSk1208に進む。一方、ステップSk1206において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0以下であると判定した場合には（Sk1206：NO）、ステップSk1207を実行することなく、ステップSk1208に進む。

【2735】

ステップ S k 1 2 0 8 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 2 7 3 6 】

ステップ S k 1 2 0 8 において、高確率モードフラグが O N でないと判定した場合には (S k 1 2 0 8 : N O)、ステップ S k 1 2 0 9 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する前 (= 保証遊技回数内) であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタ P N C は保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、P N C > 0 であるか否かを判定することによって、高頻度サポート

10

【 2 7 3 7 】

ステップ S k 1 2 0 9 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S k 1 2 0 9 : N O)、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップ S k 1 2 1 0 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S k 1 2 1 0 を実行した後、ステップ S k 1 2 1 1 に進む。

【 2 7 3 8 】

ステップ S k 1 2 1 1 では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S k 1 2 1 1 を実行した後、本変動終了処理を終了する。

20

【 2 7 3 9 】

一方、ステップ S k 1 2 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合には (S k 1 2 0 5 : N O)、本変動終了処理を終了する。

【 2 7 4 0 】

ステップ S k 1 2 0 4 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S k 1 2 0 4 : Y E S)、ステップ S k 1 2 1 2 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S k 1 2 1 2 を実行した後、本変動終了処理を終了する。

30

【 2 7 4 1 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 2 6 5 : S k 0 5 0 9) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 7 4 2 】

図 2 7 3 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S k 1 3 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉

40

【 2 7 4 3 】

ステップ S k 1 3 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S k 1 3 0 1 : N O)、ステップ S k 1 3 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

【 2 7 4 4 】

ステップ S k 1 3 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N ではないと判定した場合に

50

は (S k 1 3 0 2 : N O) 、ステップ S k 1 3 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

【 2 7 4 5 】

ステップ S k 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S k 1 3 0 3 : N O) 、ステップ S k 1 3 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S k 1 3 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S k 1 3 0 4 : Y E S) 、ステップ S k 1 3 0 5 に進む。一方、ステップ S k 1 3 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には (S k 1 3 0 4 : N O) 、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 2 7 4 6 】

ステップ S k 1 3 0 5 では、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S k 1 3 0 6 に進む。ステップ S k 1 3 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S k 1 3 0 7 に進む。

【 2 7 4 7 】

ステップ S k 1 3 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件 (以下、「開放条件」とも呼ぶ) と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件 (以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ) と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 i に記憶されている

20

【 2 7 4 8 】

開放条件は、例えば下記の通りである。

- ・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 2 7 4 9 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

- ・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間 (例えば 1 5 秒) を超えること。
- ・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

30

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 2 7 5 0 】

ステップ S k 1 3 0 7 を実行した後、前述したステップ S k 1 3 0 8 に進む。

【 2 7 5 1 】

ステップ S k 1 3 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S k 1 3 0 8 を実行した後、ステップ S k 1 3 0 9 に進む。

40

【 2 7 5 2 】

ステップ S k 1 3 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 2 6 5) におけるステップ S k 0 5 0 5 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受

50

信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS k 1 3 0 9を実行した後、ステップS k 1 3 1 0に進み、オープニング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2753】

ステップS k 1 3 0 3において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S k 1 3 0 3 : YES)、ステップS k 1 3 1 1に進む。

【2754】

ステップS k 1 3 1 1では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS k 1 3 1 1において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S k 1 3 1 1 : YES)、ステップS k 1 3 1 2に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS k 1 3 1 3に進む。

10

【2755】

ステップS k 1 3 1 3では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS k 1 3 1 3を実行した後、ステップS k 1 3 1 4に進む。

20

【2756】

ステップS k 1 3 1 4では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップS k 1 3 1 5では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図265:ステップS k 0 5 0 5)において音声発光制御装置90に送信される。ステップS k 1 3 1 5を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【2757】

ステップS k 1 3 0 2において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(S k 1 3 0 2 : YES)、ステップS k 1 3 1 6に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS k 1 3 1 6を実行した後、ステップS k 1 3 1 7に進む。

30

【2758】

ステップS k 1 3 1 7では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップS k 1 3 1 7において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(S k 1 3 1 7 : YES)、ステップS k 1 3 1 8に進む。一方、ステップS k 1 3 1 7において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には(S k 1 3 1 7 : NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【2759】

ステップS k 1 3 1 8では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップS k 1 3 1 9に進む。

【2760】

ステップS k 1 3 1 9では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップS k 1 3 1 9を実行した後、ステップS k 1 3 2 0に進む。

50

【 2 7 6 1 】

ステップ S k 1 3 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S k 1 3 2 0 を実行した後、ステップ S k 1 3 2 1 に進む。

【 2 7 6 2 】

ステップ S k 1 3 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 2 6 5）におけるステップ S k 0 5 0 5 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S k 1 3 2 1 を実行した後、ステップ S k 1 3 2 2 に進む。

【 2 7 6 3 】

ステップ S k 1 3 2 2 では、エンディング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 7 6 4 】

ステップ S k 1 3 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（S k 1 3 0 1 : Y E S）、ステップ S k 1 3 2 3 に進む。

【 2 7 6 5 】

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

【 2 7 6 6 】

ステップ S k 1 3 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S k 1 3 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S k 1 3 2 5 を実行した後、ステップ S k 1 3 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S k 1 3 2 6 を実行した後、ステップ S k 1 3 2 7 に進む。

【 2 7 6 7 】

ステップ S k 1 3 2 7 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。ステップ S k 1 3 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には（S k 1 3 2 7 : Y E S）、ステップ S k 1 3 2 8 に進む。

【 2 7 6 8 】

ステップ S k 1 3 2 8 では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア 6 4 b に保留情報が 1 つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図 2 6 5）におけるステップ S k 1 3 2 8 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S k 1 3 2 8 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 2 7 6 9 】

一方、ステップ S k 1 3 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」ではないと判定し

10

20

30

40

50

た場合には (S k 1 3 2 7 : N O)、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S k 1 3 2 3 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には (S k 1 3 2 3 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 2 7 7 0 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 2 7 3 : S k 1 3 1 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 7 7 1 】

図 2 7 4 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S k 1 4 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S k 1 4 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S k 1 4 0 1 : N O)、ステップ S k 1 4 0 2 に進む。

【 2 7 7 2 】

ステップ S k 1 4 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S k 1 4 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S k 1 4 0 2 : Y E S)、ステップ S k 1 4 0 3 に進む。

【 2 7 7 3 】

ステップ S k 1 4 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S k 1 4 0 4 に進む。

【 2 7 7 4 】

ステップ S k 1 4 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 6 5 : ステップ S k 0 5 0 5) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S k 1 4 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 7 7 5 】

ステップ S k 1 4 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S k 1 4 0 2 : N O)、ステップ S k 1 4 0 3 およびステップ S k 1 4 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 2 7 7 6 】

ステップ S k 1 4 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S k 1 4 0 1 : Y E S)、ステップ S k 1 4 0 5 に進む。

【 2 7 7 7 】

ステップ S k 1 4 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S k 1 4 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S k 1 4 0 5 : Y E S)、ステップ S k 1 4 0 6 に進む。

【 2 7 7 8 】

ステップ S k 1 4 0 6 では、開閉扉 3 6 b を閉鎖する。その後、ステップ S k 1 4 0 7 に進む。

【 2 7 7 9 】

ステップ S k 1 4 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 2 6 5 : ステップ S k 0 5 0 5) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S k 1 4 0 7 を実行した後、大入

10

20

30

40

50

賞口開閉処理を終了する。

【2780】

ステップSk1405において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には(Sk1405:NO)、ステップSk1406およびステップSk1407を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【2781】

<エンディング期間終了時の移行処理>

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図273:Sk1325)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

10

【2782】

図275は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップSk1501では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがONにされているか否かを判定する。すなわち、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

【2783】

ステップSk1501において、RAM64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであると判定した場合には(Sk1501:YES)、ステップSk1502に進み、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFする。ステップSk1502を実行した後、ステップSk1503に進む。

20

【2784】

ステップSk1503では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップSk1504に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップSk1505に進む。

【2785】

ステップSk1505では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた保証遊技回数カウンタPNCに100をセットする。保証遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップSk1506に進む。

30

【2786】

ステップSk1506では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSk1511に進む。

【2787】

一方、ステップSk1501において、RAM64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグがONでないと判定した場合には(Sk1501:NO)、ステップSk1507に進み、RAM64の16R通常大当たりフラグおよび8R通常大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFする。その後、ステップSk1508に進む。

40

【2788】

ステップSk1508では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップSk1509に進み、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた保証遊技回数カウンタPNCに100をセットする。その後、ステップSk1510に進む。

【2789】

ステップSk1510では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップSk1511に進む。

【2790】

50

ステップ S k 1 5 1 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 2 7 9 1 】

< 電役サポート用処理 >

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

【 2 7 9 2 】

図 2 7 6 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S k 1 6 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S k 1 6 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S k 1 6 0 1 : N O ）、ステップ S k 1 6 0 2 に進む。

【 2 7 9 3 】

ステップ S k 1 6 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S k 1 6 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には（S k 1 6 0 2 : N O ）、ステップ S k 1 6 0 3 に進む。

【 2 7 9 4 】

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

【 2 7 9 5 】

ステップ S k 1 6 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S k 1 6 0 3 : N O ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には（S k 1 6 0 3 : Y E S ）、ステップ S k 1 6 0 4 に進む。

【 2 7 9 6 】

ステップ S k 1 6 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S k 1 6 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S k 1 6 0 4 : Y E S ）、ステップ S k 1 6 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S k 1 6 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S k 1 6 0 4 : N O ）、ステップ S k 1 6 0 6 に進む。

【 2 7 9 7 】

ステップ S k 1 6 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「0」より大きいと判定する。ステップ S k 1 6 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「0」であると判定した場合には（S k 1 6 0 6 : N O ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S k 1 6 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「0」より大きいと判定した場合には（S k 1 6 0 6 : Y E S ）、ステップ S k 1 6 0 7 に進む。

【 2 7 9 8 】

10

20

30

40

50

ステップ S k 1 6 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S k 1 6 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S k 1 6 0 7 において開閉実行モードではなく (S k 1 6 0 7 : N O)、且つ、ステップ S k 1 6 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S k 1 6 0 8 : Y E S)、ステップ S k 1 6 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S k 1 6 1 0 に進む。

10

【 2 7 9 9 】

ステップ S k 1 6 1 0 では、ステップ S k 1 6 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S k 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S k 1 6 1 0 : Y E S)、ステップ S k 1 6 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 2 8 0 0 】

一方、ステップ S k 1 6 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S k 1 6 1 0 : N O)、ステップ S k 1 6 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

20

【 2 8 0 1 】

ステップ S k 1 6 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S k 1 6 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S k 1 6 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S k 1 6 0 8 : N O)、ステップ S k 1 6 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S k 1 6 1 3 に進む。

30

【 2 8 0 2 】

ステップ S k 1 6 1 3 では、ステップ S k 1 6 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S k 1 6 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S k 1 6 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S k 1 6 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S k 1 6 1 3 : Y E S)、ステップ S k 1 6 1 4 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【 2 8 0 3 】

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

40

【 2 8 0 4 】

50

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

【 2 8 0 5 】

ステップ S k 1 6 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S k 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S k 1 6 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 2 8 0 6 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 2 7 6 : S k 1 6 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 2 8 0 7 】

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

【 2 8 0 8 】

ステップ S k 1 7 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S k 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S k 1 7 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 8 0 9 】

ステップ S k 1 7 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S k 1 7 0 2 : Y E S)、ステップ S k 1 7 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S k 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S k 1 7 0 4 に進む。

【 2 8 1 0 】

ステップ S k 1 7 0 4 では、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値を 1 減算した後に、ステップ S k 1 7 0 5 に進み、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S k 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S k 1 7 0 5 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S k 1 7 0 5 において、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S k 1 7 0 5 : Y E S)、ステップ S k 1 7 0 6 に進み、サポート中フラグを O F F にする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 8 1 1 】

ステップ S k 1 7 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S k 1 7 0 1 : N O)、ステップ S k 1 7 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S k 1 7 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」でないと判定した場合には (S

10

20

30

40

50

k 1 7 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S k 1 7 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であると判定した場合には (S k 1 7 0 7 : Y E S)、ステップ S k 1 7 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S k 1 7 0 9 に進む。

【 2 8 1 2 】

ステップ S k 1 7 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S k 1 7 0 9 : N O)、ステップ S k 1 7 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 2 8 1 3 】

ステップ S k 1 7 1 0 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には (S k 1 7 1 0 : Y E S)、ステップ S k 1 7 1 1 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 8 0 0 」(すなわち 1 . 6 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 8 1 4 】

一方、ステップ S k 1 7 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S k 1 7 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S k 1 7 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S k 1 7 1 0 : N O)、ステップ S k 1 7 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」(すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 2 8 1 5 】

《 5 - 7 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 2 8 1 6 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 2 8 1 7 】

図 2 7 8 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 8 1 8 】

ステップ S k 1 8 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に格納するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップ S k 1 8 0 1 を実行した後、ステップ S k 1 8 0 2 に進む。

【 2 8 1 9 】

ステップ S k 1 8 0 2 では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S k 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S k 1 8 0 3 に進む。

【 2 8 2 0 】

ステップ S k 1 8 0 3 では、設定示唆用乱数カウンタ C Y の値の更新を実行する。設定示唆用乱数カウンタ C Y は、設定示唆演出を行うか否かを判定する際に用いる乱数を発生するカウンタである。具体的には、ステップ S k 1 8 0 3 では、設定示唆用乱数カウンタ C Y に 1 を加算すると共に、設定示唆用乱数カウンタ C Y が最大値に達した場合には 0 に

10

20

30

40

50

クリアする。そして、設定示唆用乱数カウンタCYの更新値を、音光側RAM94の各種カウンタエリア94b(図254)に格納する。その後、ステップSk1804に進む。

【2821】

ステップSk1804では、各種ランプ47の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記ステップSk1802のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ47の発光制御を行う。ステップSk1804を実行した後、ステップSk1805に進む。

【2822】

ステップSk1805では、スピーカ46の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップSk1802のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカ46の音声出力制御を行う。ステップSk1805を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【2823】

<コマンド対応処理>

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図278:Sk1802)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【2824】

図279は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主側MPU62から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2825】

ステップSk1901では、主側MPU62から設定情報コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSk1901において、主側MPU62から設定情報コマンドを受信していると判定した場合には(Sk1901:YES)、ステップSk1902に進み、今回受信した設定情報コマンドに含まれている抽選設定の設定情報を読み出して、音光側RAM94に記憶する。ステップSk1902を実行した後、ステップSk1903に進む。一方、ステップSk1901において、主側MPU62から設定情報コマンドを受信していないと判定した場合には(Sk1901:NO)、ステップSk1902を実行することなく、ステップSk1903に進む。

【2826】

ステップSk1903では、主側MPU62から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSk1903において、主側MPU62から保留コマンドを受信していると判定した場合には(Sk1903:YES)、ステップSk1904に進み、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップSk1904を実行した後、ステップSk1905に進む。一方、ステップSk1903において、主側MPU62から保留コマンドを受信していないと判定した場合には(Sk1903:NO)、ステップSk1904を実行することなく、ステップSk1905に進む。

【2827】

ステップSk1905では、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップSk1905において、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には(Sk1905:YES)、ステップSk1906に進み、音光側高頻度サポートモードフラグをONにする。音光側高頻度サポートモードフラグは、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを音声発光制御装置90(図254参照)のMPU92にて特定するためのフラグであり、RAM94の所定領域に設定された各種フラグ記憶エリア94eに格納される。その後、ステップSk1909に進む。

【2828】

ステップSk1905において、主側MPU62から高頻度サポートコマンドを受信し

10

20

30

40

50

ていないと判定した場合には (S k 1 9 0 5 : N O)、ステップ S k 1 9 0 7 に進み、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S k 1 9 0 7 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信していると判定した場合には (S k 1 9 0 7 : Y E S)、ステップ S k 1 9 0 8 に進み、音光側高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S k 1 9 0 9 に進む。ステップ S k 1 9 0 7 において、主側 M P U 6 2 から低頻度サポートコマンドを受信していないと判定した場合には (S k 1 9 0 7 : N O)、そのまま、ステップ S k 1 9 0 9 に進む。

【 2 8 2 9 】

ステップ S k 1 9 0 9 では、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S k 1 9 0 9 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には (S k 1 9 0 9 : Y E S)、ステップ S k 1 9 1 0 に進む。一方、ステップ S k 1 9 0 9 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には (S k 1 9 0 9 : N O)、ステップ S k 1 9 1 1 に進む。

【 2 8 3 0 】

ステップ S k 1 9 1 0 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、今回の遊技回において実行される大当たり時演出や、停止図柄、変動表示パターン等を設定する。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S k 1 9 1 0 を実行した後、ステップ S k 1 9 1 1 に進む。

【 2 8 3 1 】

ステップ S k 1 9 1 1 では、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S k 1 9 1 1 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していると判定した場合には (S k 1 9 1 1 : Y E S)、ステップ S k 1 9 1 2 に進みオープニング演出設定処理を実行する。オープニング演出設定処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている大当たりの種別を特定し、その大当たりの種別に対応したオープニング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたオープニング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、ステップ S k 1 9 1 3 に進む。一方、ステップ S k 1 9 1 1 において、主側 M P U 6 2 からオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には (S k 1 9 1 1 : N O)、ステップ S k 1 9 1 2 を実行することなく、ステップ S k 1 9 1 3 に進む。

【 2 8 3 2 】

ステップ S k 1 9 1 3 では、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S k 1 9 1 3 において、エンディングコマンドを受信していると判定した場合には (S k 1 9 1 3 : Y E S)、ステップ S k 1 9 1 4 に進み、エンディング演出設定処理を実行する。エンディング演出設定処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後の遊技状態の内容を特定し、その遊技状態の内容に対応したエンディング演出の内容を設定するとともに、当該演出内容に対応した情報が設定されたエンディング演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。その後、ステップ S k 1 9 1 5 に進む。一方、ステップ S k 1 9 1 3 において、主側 M P U 6 2 からエンディングコマンドを受信していないと判定した場合には (S k 1 9 1 3 : N O)、ステップ S k 1 9 1 4 を実行することなく、ステップ S k 1 9 1 5 に進む。

【 2 8 3 3 】

ステップ S k 1 9 1 5 では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、演出操作ボタン 2 4 が押下された場合には、演出操作ボタン 2 4 が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。

【 2 8 3 4 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、コマンド対応処理のサブルーチン (図 2 7 9 : S k 1 9 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U

10

20

30

40

50

9 2 によって実行される。

【 2 8 3 5 】

図 2 8 0 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、保留コマンド対応処理は、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信している場合に実行される処理である。以下、保留コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 2 8 3 6 】

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

【 2 8 3 7 】

ステップ S k 2 0 0 2 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S k 2 0 0 1 において特定された第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数とに基づいて、第 1 保留表示部 3 7 c および第 2 保留表示部 3 7 d の表示態様（点灯させる L E D ランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップ S k 2 0 0 2 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【 2 8 3 8 】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 2 8 0 : S k 2 0 0 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 8 3 9 】

図 2 8 1 は入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 1 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S k 2 1 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（S k 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S k 2 1 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S k 2 1 0 2 を実行した後、ステップ S k 2 1 0 4 に進む。

【 2 8 4 0 】

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

、ステップ S k 2 1 0 4 に進む。

【 2 8 4 1 】

ステップ S k 2 1 0 2 及びステップ S k 2 1 0 3 の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源遮断中において、主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 の R A M 9 4 に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球に係る保留情報が主制御装置 6 0 の R A M 6 4 に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置 6 0 では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置 9 0 では保留情報が 0 個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置 9 0 において保留コマンドを受信する度に第 1 保留個数カウンタエ
10
リア又は第 2 保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置 6 0 において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置 9 0 において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置 6 0 は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置 9 0 では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第 1 保留個数カウンタエリア又は第 2 保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【 2 8 4 2 】

ステップ S k 2 1 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられ
20
た合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S k 2 1 0 4 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【 2 8 4 3 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、コマンド対応処理
30
のサブルーチン（図 2 7 9 : S k 1 9 1 0 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 2 8 4 4 】

図 2 8 2 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。上述したように、遊技回演出設定処理は、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したと判定した場合に実行される処理であり、今回の遊技回において実行される演出の内容を設定するための処理である。以下、遊技回演出設定処理の具体的な処理について説明する。

【 2 8 4 5 】

ステップ S k 2 2 0 1 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たり種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を把握す
40
る。そして、把握した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S k 2 2 0 2 に進む。

【 2 8 4 6 】

ステップ S k 2 2 0 2 では、大当たり時やリーチ時等における演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S k 2 2 0 2 を実行した後、ステップ S k 2 2 0 3 に進む。

【 2 8 4 7 】

ステップ S k 2 2 0 3 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、1 6 R 通常大当たり、又は 8 R 通常大当たりである場合には、有効ライン L（図 2 4 6 参照）上
50

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

10

【2848】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップSk2203を実行した後、ステップSk2204に進む。

【2849】

20

ステップSk2204では、今回の遊技回の変動表示パターンを決定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップSk2205において特定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。この変動表示パターンの選択に際しては、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップSk2205に進む。

【2850】

ステップSk2205では、今回の遊技回においてステップSk2202で設定された演出パターン、ステップSk2203で設定された停止図柄、及びステップSk2204で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップSk2206に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップSk2206を実行した後、ステップSk2207に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1または第2保留表示領域Ds2における保留表示を更新するための処理である。ステップSk2207を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

30

【2851】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン(図282:Sk2202)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

40

【2852】

図283は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSk2301では、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図282のステップSk2201によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップSk2301では、16R確変大当たり又は8R確変大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップSk2301において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選したと判定された場合には(Sk2301:YES)、ステップSk2302に進む。

50

【 2 8 5 3 】

ステップ S k 2 3 0 2 では、確変大当たり時演出パターン設定処理を実行する。確変大当たり時演出パターン設定処理は、今回の遊技回において確変大当たりしたことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。確変大当たり時演出パターン設定処理については後述する。ステップ S k 2 3 0 2 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 2 8 5 4 】

ステップ S k 2 3 0 1 において、今回の遊技回の当たり抽選において確変大当たりに当選していないと判定した場合には (S k 2 3 0 1 : N O)、ステップ S k 2 3 0 3 に進む。

10

【 2 8 5 5 】

ステップ S k 2 3 0 3 では、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したか否かを判定する。この判定は、図 2 8 2 のステップ S k 2 2 0 1 によって把握した大当たりの有無の情報および大当たり種別の情報を用いて行う。ステップ S k 2 3 0 3 では、1 6 R 通常大当たり又は 8 R 通常大当たりに当選した場合に肯定判定される。ステップ S k 2 3 0 3 において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したと判定した場合には (S k 2 3 0 3 : Y E S)、ステップ S k 2 3 0 4 に進む。

【 2 8 5 6 】

ステップ S k 2 3 0 4 では、通常大当たり時演出パターン設定処理を実行する。通常大当たり時演出パターン設定処理は、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選したことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。通常大当たり時演出パターン設定処理については後述する。ステップ S k 2 3 0 4 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

20

【 2 8 5 7 】

ステップ S k 2 3 0 3 において、今回の遊技回の当たり抽選において通常大当たりに当選していないと判定した場合には (S k 2 3 0 3 : N O)、ステップ S k 2 3 0 5 に進む。

【 2 8 5 8 】

ステップ S k 2 3 0 5 では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図 2 8 2 のステップ S k 2 2 0 1 によって把握したリーチ発生の有無の情報をを用いて行う。ステップ S k 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には (S k 2 3 0 5 : Y E S)、ステップ S k 2 3 0 6 に進む。

30

【 2 8 5 9 】

ステップ S k 2 3 0 6 では、リーチ時演出パターン設定処理を実行する。リーチ時演出パターンは、今回の遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ時演出パターン設定処理については後述する。ステップ S k 2 3 0 6 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 2 8 6 0 】

一方、ステップ S k 2 3 0 5 において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には (S k 2 3 0 5 : N O)、ステップ S k 2 3 0 7 に進み、外れ時演出パターン設定処理を実行する。外れ時演出パターン設定処理は、確変大当たり当選、通常大当たり当選、およびリーチ発生のいずれにも該当しない場合の演出を実行するように設定する処理である。外れ時演出パターン設定処理については後述する。ステップ S k 2 3 0 7 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

40

【 2 8 6 1 】

< リーチ時演出パターン設定処理 >

次に、リーチ時演出パターン設定処理について説明する。リーチ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S k 2 3 0 6) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。リーチ時演出パターン設定処理は

50

、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ時演出パターン設定処理について詳述する。

【2862】

図284は、リーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSk2401では、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機10は、音光側ROM93のリーチ振分テーブル記憶エリア93c(図254)に、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルと大当たり時用のリーチリーチ振分テーブルとを記憶している。

【2863】

図285は、2種類のリーチ振分テーブルを例示する説明図である。図285(a)は外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを示し、図285(b)は大当たり時用のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。

【2864】

図285(a)に示すように、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別(ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ)との対応関係が示されている。先に説明したように、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理(図271)によって設定された外れリーチ時(当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合)の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、外れリーチ時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が30秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が60秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が120秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【2865】

図285(b)に示すように、大当たり時用のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別(ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ)との対応関係が示されている。先に説明したように、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理(図271)によって設定された大当たり時(当たり抽選において大当たり当選した場合)の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時用のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が35秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が65秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が125秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

【2866】

図284のステップSk2401では、リーチ振分テーブル記憶エリア93cから図285(a)に示した外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップSk2403に進み、ステップSk2401で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップSk2201(図282)によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【2867】

ステップSk2403において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には(Sk2403:YES)、ステップSk2404に進む。

【2868】

ステップSk2404では、2回目以後判定フラグがOFFであるか否かを判定する。2回目以後判定フラグは、パチンコ機10を起動してからの図柄表示装置41の図柄の変動が2回目以後であることを示すためにONになるフラグであり、パチンコ機10の起動時にはOFFに初期化されている。2回目以後判定フラグは、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける2回目以後判定フラグ記憶エリアに記憶されている。ステップSk2404において、2回目以後判定フラグがOFFである、すなわちパチンコ機10を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には(ステップSk2404:YE

10

20

30

40

50

S)、ステップS k 2 4 0 5に進み、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 g(図2 4 7)における初回変動ノーマルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動ノーマルリーチフラグをONする。

【2 8 6 9】

ステップS k 2 4 0 5を実行した後、ステップS k 2 4 0 6に進み、2回目以後判定フラグをONする。ステップS k 2 4 0 6を実行した後、ステップS k 2 4 0 7に進む。

【2 8 7 0】

一方、ステップS k 2 4 0 4において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には(ステップS k 2 4 0 4:NO)、ステップS k 2 4 0 5およびステップS k 2 4 0 6を実行することなく、ステップS k 2 4 0 7に進む。

10

【2 8 7 1】

ステップS k 2 4 0 7では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a(図2 5 4)に記憶されているノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1(図2 8 2)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、ステップS k 2 4 0 8に進み、ステップS k 2 4 0 7によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップS k 2 4 0 8の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【2 8 7 2】

一方、ステップS k 2 4 0 3において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には(S k 2 4 0 3:NO)、ステップS k 2 4 0 9に進み、ステップS k 2 4 0 1で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップS k 2 2 0 1(図2 8 2)によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

20

【2 8 7 3】

ステップS k 2 4 0 9において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には(S k 2 4 0 9:YES)、ステップS k 2 4 1 0に進む。

【2 8 7 4】

ステップS k 2 4 1 0では、2回目以後判定フラグがOFFであるか否かを判定する。ステップS k 2 4 1 0において、2回目以後判定フラグがOFFである、すなわちパチンコ機1 0を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には(ステップS k 2 4 1 0:YES)、ステップS k 2 4 1 1に進み、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるという情報を記憶する。具体的には、RAM 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 g(図2 4 7)における初回変動スーパーリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スーパーリーチフラグをONする。ステップS k 2 4 1 1を実行した後、ステップS k 2 4 1 2に進み、2回目以後判定フラグをONする。ステップS k 2 4 1 2を実行した後、ステップS k 2 4 1 3に進む。

30

【2 8 7 5】

一方、ステップS k 2 4 1 0において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には(ステップS k 2 4 1 0:NO)、ステップS k 2 4 1 1およびステップS k 2 4 1 2を実行することなく、ステップS k 2 4 1 3に進む。

40

【2 8 7 6】

ステップS k 2 4 1 3では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a(図2 5 4)に記憶されているスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1(図2 8 2)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップS k 2 4 0 8に進み、ステップS k 2 4 1 3によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【2 8 7 7】

ステップS k 2 4 0 9において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には

50

(S k 2 4 0 9 : N O)、ステップ S k 2 4 1 4 に進む。ステップ S k 2 4 0 9 において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップ S k 2 4 0 1 で外れリーチ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップ S k 2 4 1 4 に進む。

【 2 8 7 8 】

ステップ S k 2 4 1 4 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 4 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 4 1 4 : Y E S)、ステップ S k 2 4 1 5 に進み、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるという情報を記憶する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g (図 2 4 7) における初回変動スペシャルリーチフラグ記憶エリアに記憶されている初回変動スペシャルリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 4 1 5 を実行した後、ステップ S k 2 4 1 6 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 4 1 6 を実行した後、ステップ S k 2 4 1 7 に進む。

10

【 2 8 7 9 】

一方、ステップ S k 2 4 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 4 1 4 : N O)、ステップ S k 2 4 1 5 およびステップ S k 2 4 1 6 を実行することなく、ステップ S k 2 4 1 7 に進む。

【 2 8 8 0 】

ステップ S k 2 4 1 7 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されているスペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。その後、先に説明したステップ S k 2 4 0 8 に進み、ステップ S k 2 4 1 7 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

20

【 2 8 8 1 】

なお、本リーチ時演出パターン設定処理と、後述する通常大当たり時演出パターン設定処理および確変大当たり時演出パターン設定処理とで O N となり得る初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグ、初回変動スペシャルリーチフラグの各値は、パチンコ機 1 0 が電源オフされたときに消失して O F F にリセットされる。

30

【 2 8 8 2 】

< 通常大当たり時演出パターン設定処理 >

次に、通常大当たり時演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S k 2 3 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。通常大当たり時演出パターン設定処理は、リーチ時演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた通常大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この通常大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

【 2 8 8 3 】

図 2 8 6 は、通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 5 0 1 では、リーチ振分テーブル記憶エリア 9 3 c から大当たり時用のリーチ振分テーブル (図 2 8 5 (b)) を読み出して参照する。その後、ステップ S k 2 5 0 3 に進み、ステップ S k 2 5 0 1 で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

40

【 2 8 8 4 】

ステップ S k 2 5 0 3 において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には (S k 2 5 0 3 : Y E S)、ステップ S k 2 5 0 4 に進む。

【 2 8 8 5 】

ステップ S k 2 5 0 4 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。

50

ステップ S k 2 5 0 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 5 0 4 : Y E S)、ステップ S k 2 5 0 5 に進み、初回変動ノーマルリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 5 0 5 を実行した後、ステップ S k 2 5 0 6 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 5 0 6 を実行した後、ステップ S k 2 5 0 7 に進む。

【 2 8 8 6 】

一方、ステップ S k 2 5 0 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 5 0 4 : N O)、ステップ S k 2 5 0 5 およびステップ S k 2 5 0 6 を実行することなく、ステップ S k 2 5 0 7 に進む。

【 2 8 8 7 】

ステップ S k 2 5 0 7 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されているノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップ S k 2 5 0 7 を実行した後、ステップ S k 2 5 0 8 に進む。

【 2 8 8 8 】

ステップ S k 2 5 0 8 では、ステップ S k 2 5 0 7 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップ S k 2 5 0 8 の実行後、本通常大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【 2 8 8 9 】

一方、ステップ S k 2 5 0 3 において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には (S k 2 5 0 3 : N O)、ステップ S k 2 5 0 9 に進み、ステップ S k 2 5 0 1 で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【 2 8 9 0 】

ステップ S k 2 5 0 9 において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には (S k 2 5 0 9 : Y E S)、ステップ S k 2 5 1 0 に進む。

【 2 8 9 1 】

ステップ S k 2 5 1 0 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 5 1 0 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 5 1 0 : Y E S)、ステップ S k 2 5 1 1 に進み、初回変動スーパーリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 5 1 1 を実行した後、ステップ S k 2 5 1 2 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 5 1 2 を実行した後、ステップ S k 2 5 1 3 に進む。

【 2 8 9 2 】

一方、ステップ S k 2 5 1 0 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 5 1 0 : N O)、ステップ S k 2 5 1 1 およびステップ S k 2 5 1 2 を実行することなく、ステップ S k 2 5 1 3 に進む。

【 2 8 9 3 】

ステップ S k 2 5 1 3 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されているスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップ S k 2 5 1 3 を実行した後、先に説明したステップ S k 2 5 0 8 に進み、ステップ S k 2 5 1 3 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【 2 8 9 4 】

ステップ S k 2 5 0 9 において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には

10

20

30

40

50

(S k 2 5 0 9 : N O)、ステップ S k 2 5 1 4 に進む。ステップ S k 2 5 0 9 において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップ S k 2 5 0 1 で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップ S k 2 5 1 4 に進む。

【 2 8 9 5 】

ステップ S k 2 5 1 4 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 5 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 5 1 4 : Y E S)、ステップ S k 2 5 1 5 に進み、初回変動スペシャルリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 5 1 5 を実行した後、ステップ S k 2 5 1 6 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 5 1 6 を実行した後、ステップ S k 2 5 1 7 に進む。

10

【 2 8 9 6 】

一方、ステップ S k 2 5 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 5 1 4 : N O)、ステップ S k 2 5 1 5 およびステップ S k 2 5 1 6 を実行することなく、ステップ S k 2 5 1 7 に進む。

【 2 8 9 7 】

ステップ S k 2 5 1 7 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されているスペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ通常大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップ S k 2 5 1 7 を実行した後、先に説明したステップ S k 2 5 0 8 に進み、ステップ S k 2 5 1 7 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

20

【 2 8 9 8 】

< 確変大当たり時演出パターン設定処理 >

次に、確変大当たり時演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S k 2 3 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。確変大当たり時演出パターン設定処理は、リーチ時演出パターン設定処理と同様にリーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた確変大当たり時用の演出パターンを設定するものである。以下、この確変大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

30

【 2 8 9 9 】

図 2 8 7 は、確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 6 0 1 では、リーチ振分テーブル記憶エリア 9 3 c から大当たり時用のリーチ振分テーブル (図 2 8 5 (b)) を読み出して参照する。その後、ステップ S k 2 6 0 3 に進み、ステップ S k 2 6 0 1 で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

40

【 2 9 0 0 】

ステップ S k 2 6 0 3 において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には (S k 2 6 0 3 : Y E S)、ステップ S k 2 6 0 4 に進む。

【 2 9 0 1 】

ステップ S k 2 6 0 4 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 6 0 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 6 0 4 : Y E S)、ステップ S k 2 6 0 5 に進み、初回変動ノーマルリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 6 0 5 を実行した後、ステップ S k 2 6 0 6 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 6 0 6 を実行した後、ステップ S k 2 6 0 7 に進む。

50

【2902】

一方、ステップS k 2 6 0 4において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には(ステップS k 2 6 0 4:NO)、ステップS k 2 6 0 5およびステップS k 2 6 0 6を実行することなく、ステップS k 2 6 0 7に進む。

【2903】

ステップS k 2 6 0 7では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a(図2 5 4)に記憶されているノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1(図2 8 2)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップS k 2 6 0 7を実行した後、ステップS k 2 6 0 8に進む。

10

【2904】

ステップS k 2 6 0 8では、ステップS k 2 6 0 7によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップS k 2 6 0 8の実行後、本確変大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【2905】

一方、ステップS k 2 6 0 3において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には(S k 2 6 0 3:NO)、ステップS k 2 6 0 9に進み、ステップS k 2 6 0 1で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、ステップS k 2 2 0 1(図2 8 2)によって把握した変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

20

【2906】

ステップS k 2 6 0 9において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には(S k 2 6 0 9:YES)、ステップS k 2 6 1 0に進む。

【2907】

ステップS k 2 6 1 0では、2回目以後判定フラグがOFFであるか否かを判定する。ステップS k 2 6 1 0において、2回目以後判定フラグがOFFである、すなわちパチンコ機1 0を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には(ステップS k 2 6 1 0:YES)、ステップS k 2 6 1 1に進み、初回変動スーパーリーチフラグをONする。ステップS k 2 6 1 1を実行した後、ステップS k 2 6 1 2に進み、2回目以後判定フラグをONする。ステップS k 2 6 1 2を実行した後、ステップS k 2 6 1 3に進む。

30

【2908】

一方、ステップS k 2 6 1 0において、2回目以後判定フラグがOFFでないと判定した場合には(ステップS k 2 6 1 0:NO)、ステップS k 2 6 1 1およびステップS k 2 6 1 2を実行することなく、ステップS k 2 6 1 3に進む。

【2909】

ステップS k 2 6 1 3では、音光側ROM 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a(図2 5 4)に記憶されているスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1(図2 8 2)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップS k 2 6 1 3を実行した後、先に説明したステップS k 2 6 0 8に進み、ステップS k 2 6 1 3によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

40

【2910】

ステップS k 2 6 0 9において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には(S k 2 6 0 9:NO)、ステップS k 2 6 1 4に進む。ステップS k 2 6 0 9において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップS k 2 6 0 1で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップS k 2 6 1 4に進む。

【2911】

50

ステップ S k 2 6 1 4 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 6 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 6 1 4 : Y E S)、ステップ S k 2 6 1 5 に進み、初回変動スペシャルリーチフラグを O N する。ステップ S k 2 6 1 5 を実行した後、ステップ S k 2 6 1 6 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 6 1 6 を実行した後、ステップ S k 2 6 1 7 に進む。

【 2 9 1 2 】

一方、ステップ S k 2 6 1 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 6 1 4 : N O)、ステップ S k 2 6 1 5 およびステップ S k 2 6 1 6 を実行することなく、ステップ S k 2 6 1 7 に進む。

【 2 9 1 3 】

ステップ S k 2 6 1 7 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されているスペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ確変大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。ステップ S k 2 6 1 7 を実行した後、先に説明したステップ S k 2 6 0 8 に進み、ステップ S k 2 6 1 7 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。

【 2 9 1 4 】

< 外れ時演出パターン設定処理 >

次に、外れ時演出パターン設定処理について説明する。外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S k 2 3 0 7) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、外れ時演出パターン設定処理について詳述する。

【 2 9 1 5 】

図 2 8 8 は、外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 7 0 1 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 2 7 0 1 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機 1 0 を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には (ステップ S k 2 7 0 1 : Y E S)、ステップ S k 2 7 0 2 に進み、初回変動の表示態様が外れであるという情報を記憶する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g (図 2 4 7) における初回変動外れ記憶エリアに記憶されている初回変動外れフラグを O N する。ステップ S k 2 7 0 2 を実行した後、ステップ S k 2 7 0 3 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 2 7 0 3 を実行した後、ステップ S k 2 7 0 4 に進む。

【 2 9 1 6 】

一方、ステップ S k 2 7 0 1 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には (ステップ S k 2 7 0 1 : N O)、ステップ S k 2 7 0 2 およびステップ S k 2 7 0 3 を実行することなく、ステップ S k 2 7 0 4 に進む。

【 2 9 1 7 】

ステップ S k 2 7 0 4 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されている外れ時演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。外れ時演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を、有効ライン L 上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップ S k 2 7 0 4 を実行した後、ステップ S k 2 7 0 5 に進み、ステップ S k 2 7 0 4 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとしてセットする。ステップ S k 2 7 0 5 の実行後、本外れ時演出パターン設定処理を終了する。

【 2 9 1 8 】

なお、外れ時演出パターン設定処理で ON となり得る初回変動外れフラグの値は、パチンコ機 10 が電源オフされたときに消失して OFF にリセットされる。

【 2 9 1 9 】

< エンディング演出設定処理 >

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 2 7 9 : S k 1 9 1 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【 2 9 2 0 】

図 2 8 9 は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S k 2 8 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b（図 2 5 4）に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 2 8 0 2 に進む。

【 2 9 2 1 】

ステップ S k 2 8 0 2 では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 2 8 4）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図 2 8 6）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図 2 8 7）で ON となり得る初回変動スペシャルリーチフラグが ON であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。ステップ S k 2 8 0 2 において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合には（ステップ S k 2 8 0 2 : NO）、ステップ S k 2 8 0 3 に進む。

【 2 9 2 2 】

ステップ S k 2 8 0 3 では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 2 8 4）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図 2 8 6）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図 2 8 7）で ON となり得る初回変動スーパーリーチフラグが ON であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。ステップ S k 2 8 0 3 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合には（ステップ S k 2 8 0 3 : NO）、ステップ S k 2 8 0 4 に進む。

【 2 9 2 3 】

ステップ S k 2 8 0 4 では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 2 8 4）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図 2 8 6）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図 2 8 7）で ON となり得る初回変動ノーマルリーチフラグが ON であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。ステップ S k 2 8 0 4 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合には（ステップ S k 2 8 0 4 : NO）、ステップ S k 2 8 0 5 に進む。

【 2 9 2 4 】

ステップ S k 2 8 0 5 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d（図 2 5 4）に記憶されている複数種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d には、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されている。ステップ S k 2 8 0 5 では、これら 3 種類の設定示唆当否テーブル群から初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【 2 9 2 5 】

図 2 9 0 は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。図 2 9 0 に示すように、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、抽選設定の種別毎に対応づけられた 6 つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。抽選設定の種別とは、抽選設定の種類の区分であり、本実施形態では、「抽選設定 1」、「抽選設定 2」、「抽選設定 3」、「抽選設定 4」、「抽選設定 5」、「抽選設定 6」である。即ち、初回外れ時用の

設定示唆当否テーブル群は、「抽選設定 1」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定 2」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定 3」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定 4」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定 5」用の設定示唆当否テーブルと、「抽選設定 6」用の設定示唆当否テーブルと、を備える。

【2926】

「抽選設定 1」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～6047の6048個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～6047の6048個の値以外の値(6048～60479)が外れである。この場合の当選確率は1/10である。

10

【2927】

「抽選設定 2」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～7559の7560個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～7559の7560個の値以外の値(7560～60479)が外れである。この場合の当選確率は1/8である。

【2928】

「抽選設定 3」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～12095の12096個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～12095の12096個の値以外の値(12096～60479)が外れである。この場合の当選確率は1/5である。

20

【2929】

「抽選設定 4」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～15119の15120個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～15119の15120個の値以外の値(15120～60479)が外れである。この場合の当選確率は1/4である。

【2930】

「抽選設定 5」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～20159の20160個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～20159の20160個の値以外の値(20160～60479)が外れである。この場合の当選確率は1/3である。

30

【2931】

「抽選設定 6」用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～30239の30240個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～30239の30240個の値以外の値(30240～60479)が外れである。この場合の当選確率は1/2である。

40

【2932】

上記のように構成された初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群は、図257を用いて先に説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【2933】

図289に戻り、ステップSk2805において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップSk2806に進む。

【2934】

ステップSk2806では、ステップSk2805で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応し

50

た設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図 2 7 9）のステップ S k 1 9 0 2 で音光側 R A M 9 4 に記憶した情報である。例えば、音光側 R A M 9 4 に記憶した設定情報が「6」である場合には、当選する設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が「0 ~ 3 0 2 3 9」である「抽選設定 6」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップ S k 2 8 0 6 を実行した後、ステップ S k 2 8 0 7 に進む。

【2 9 3 5】

ステップ S k 2 8 0 7 では、ステップ S k 2 8 0 6 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 2 8 0 8 に進み、ステップ S k 2 8 0 7 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 2 8 0 1 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

10

【2 9 3 6】

ステップ S k 2 8 0 8 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 2 8 0 8 : Y E S）、ステップ S k 2 8 0 9 に進み、設定示唆用絵柄 P X を付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄 P X を付加したエンディング演出パターンは、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 2 5 4）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a から読み出して利用する。

【2 9 3 7】

一方、ステップ S k 2 8 0 8 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（S k 2 8 0 8 : N O）、ステップ S k 2 8 1 0 に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 2 5 4）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a から読み出して利用する。ステップ S k 2 8 0 9 またはステップ S k 2 8 1 0 を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

20

【2 9 3 8】

ステップ S k 2 8 0 1 ~ S k 2 8 0 9 の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図 2 5 7 に示した初回外れ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率をもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。

30

【2 9 3 9】

ステップ S k 2 8 0 4 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には（ステップ S k 2 8 0 4 : Y E S）、ステップ S k 2 8 1 1 に進む。

【2 9 4 0】

ステップ S k 2 8 1 1 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d（図 2 5 4）に記憶されている 3 種類の設定示唆当否テーブル群から初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【2 9 4 1】

図 2 9 1 は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図 2 9 0 の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた 6 つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

40

【2 9 4 2】

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、0 ~ 6 0 4 7 9 の設定示唆用乱数カウンタ C Y の値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定 1」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は 1 / 9 となっており、「抽選設定 2」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は 1 / 7 となっており、「抽選設定 3」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は 1 / 4 となっており、「抽選設定 4」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は 1 / 3 となっており、「抽選設定 5」用の設定示唆

50

当否テーブルでは当選確率は $1/2$ となっており、「抽選設定 6」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は $1/1$ となっている。

【2943】

上記のように構成された初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図 258 を用いて先に説明した初回ノーマルリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【2944】

図 289 に戻り、ステップ S k 2 8 1 1 において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップ S k 2 8 0 6 に進む。

【2945】

ステップ S k 2 8 1 1 の実行後におけるステップ S k 2 8 0 6 では、ステップ S k 2 8 1 1 で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップ S k 2 8 0 6 を実行した後、ステップ S k 2 8 0 7 に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。

【2946】

ステップ S k 2 8 0 1 ~ S k 2 8 0 4、S k 2 8 1 1、S k 2 8 0 6 ~ S k 2 8 1 0 の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図 258 に示した初回ノーマルリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定 1 ~ 抽選設定 6 のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回変動の表示態様が外れである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。

【2947】

ステップ S k 2 8 0 3 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップ S k 2 8 0 3 : YES）、ステップ S k 2 8 1 2 に進む。

【2948】

ステップ S k 2 8 1 2 では、音光側 ROM 93 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 93 d（図 254）に記憶されている 3 種類の設定示唆当否テーブル群から初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【2949】

図 292 は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図 290 の初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と同様に、抽選設定の種別毎に対応づけられた 6 つの設定示唆当否テーブルによって構成されている。

【2950】

各抽選設定用の設定示唆当否テーブルには、0 ~ 60479 の設定示唆用乱数カウンタ CY の値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値と、外れの値とが記録されている。「抽選設定 1」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は $1/8$ となっており、「抽選設定 2」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は $1/6$ となっており、「抽選設定 3」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は $1/3$ となっており、「抽選設定 4」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は $1/2$ となっており、「抽選設定 5」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は $1/1$ となっており、「抽選設定 6」用の設定示唆当否テーブルでは当選確率は $1/1$ となっている。

【2951】

上記のように構成された初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群は、図 259 を用いて先に説明した初回スーパーリーチ時用の、標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するためのテーブル群である。

【2952】

10

20

30

40

50

図 2 8 9 に戻り、ステップ S k 2 8 1 2 において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、先に説明したステップ S k 2 8 0 6 に進む。

【 2 9 5 3 】

ステップ S k 2 8 1 2 の実行後におけるステップ S k 2 8 0 6 では、ステップ S k 2 8 1 2 で特定した設定示唆当否テーブル群、すなわち、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。ステップ S k 2 8 0 6 を実行した後、ステップ S k 2 8 0 7 に進み、特定した設定示唆当否テーブルを参照する。

【 2 9 5 4 】

ステップ S k 2 8 0 1 ~ S k 2 8 0 3、S k 2 8 1 2、S k 2 8 0 6 ~ S k 2 8 1 0 の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図 2 5 9 に示した初回スーパーリーチ時用の対応関係から定まる、抽選設定に応じた設定示唆用絵柄の出現確率でもって設定示唆用絵柄が出現する演出を実行することができる。この結果、抽選設定 1 ~ 5 のそれぞれにおいて、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合の設定示唆用絵柄の出現確率よりも高い出現確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。抽選設定 6 については、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合と同じ 1 / 1 (百分率で言えば 1 0 0 %) の確率でもって、設定示唆用絵柄を出現させることができる。

【 2 9 5 5 】

ステップ S k 2 8 0 2 において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には (ステップ S k 2 8 0 2 : Y E S)、ステップ S k 2 8 1 3 に進む。

【 2 9 5 6 】

ステップ S k 2 8 1 3 では、数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) には、「 1 」から「 6 」の数字が個別に記された設定示唆用絵柄 P Y を付加した 6 種類のエンディング演出パターンが予め記憶されている。ステップ S k 2 8 1 3 では、これら 6 種類のエンディング演出パターンから、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を付加したエンディング演出パターンを特定し、特定したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理 (図 2 7 9) のステップ S k 1 9 0 2 で音光側 R A M 9 4 に記憶したものである。例えば、音光側 R A M 9 4 に記憶した設定情報が「 6 」である場合には、「 6 」が記された設定示唆用絵柄 P Y を付加したエンディング演出パターン (図 2 6 0 参照) が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。ステップ S k 2 8 1 3 を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

【 2 9 5 7 】

ステップ S k 2 8 0 1、S k 2 8 0 2、S k 2 8 1 3 の処理を実行することによって、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を出現させることができる。

【 2 9 5 8 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 2 9 5 9 】

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

10

20

30

40

50

に対して送信される信号である。

【2960】

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

【2961】

<メイン処理>

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

【2962】

図 2 9 3 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【2963】

ステップ S k 2 9 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S k 2 9 0 2 に進む。

【2964】

ステップ S k 2 9 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV 割込み処理を実行する。

【2965】

<コマンド割込み処理>

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

【2966】

図 2 9 4 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S k 3 0 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【2967】

<V 割込み処理>

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

【2968】

図 2 9 5 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるV 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からのV 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割

10

20

30

40

50

込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、VDP 105 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【2969】

上述したように、V 割込み信号は、VDP 105 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU 102 に対して送信される信号である。したがって、MPU 102 がこの V 割込み信号に同期して V 割込み処理を実行することにより、VDP 105 に対する描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP 105 は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V 割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【2970】

ステップ S k 3 1 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図 294）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【2971】

演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン 24 の押下に対応した演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン 24 の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【2972】

なお、コマンド対応処理（S k 3 1 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 90 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【2973】

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

【2974】

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

【2975】

ステップ S k 3 1 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S k 3 1 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれ

のキャラクターの描画に必要なパラメーターを、VDP105に対して送信する。VDP105は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1つ前のV割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置41に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置41へ送信する。その後、ステップSk3105に進み、その他の処理を実行した後、V割込み処理を終了する。以上、パチンコ機10において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【2976】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10によれば、パチンコ機10の起動時（電源投入時）に、パチンコ機10の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PXが出現する演出が実行される。さらに、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄PXの演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりで当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄PXが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄PXの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【2977】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄PXの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXの出現確率が決まる。これに対して、本実施形態のパチンコ機10によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄PXの出現確率についてランダム性を強く感じ、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2978】

また、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者は、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機10が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【2979】

本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりで当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄PXが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄PXの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【2980】

本実施形態のパチンコ機10では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリー

チと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄 P X の出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄 P X の出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄 P X の出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄 P X が出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

10

【2981】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技ホールにおいて、本実施形態のパチンコ機 10 が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【2982】

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりにならなかった場合には、遊技者に対して期待感は提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、パチンコ機 10 を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後のエンディング演出における設定示唆用絵柄 P X の出現確率を向上させるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

20

【2983】

本実施形態のパチンコ機 10 では、始動口 33 に入球した遊技球の保留個数と第 2 始動口 34 に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が 0 (ゼロ) である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的高いことから、パチンコ機 10 を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機 10 を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄 P X の出現確率は高くなることから、設定示唆用絵柄 P X を比較的高い確率で発生させることができる。

30

【2984】

本実施形態のパチンコ機 10 では、パチンコ機 10 を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を付加したエンディング演出が実行されることから、抽選設定の設定情報を高い精度 (実質、100%の精度) で知ることができる。一方、スーパーリーチやノーマルリーチ、外れの場合には、設定示唆用絵柄 (宝箱の絵柄) P X の出現確率でもって、抽選設定の設定情報を推測する必要がある。したがって、この点からも、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において設定示唆用絵柄 P X の出現確率を押し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、より一層、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【2985】

《5-8》第 5 実施形態の変形例：

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

50

、説明を省略する。

【2986】

《5-8-1》変形例1：

<変形例1における処理の概要>

変形例1におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第5実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例1におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第5実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第5実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

【2987】

第5実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機10の現在の抽選設定の種別に応じた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行するが、特に、抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出についての出現確率が、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例1では、上記エンディング演出を実行するためのエンディング期間以外の他の演出期間でも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、単に「初回変動の表示態様」とも呼ぶ）に基づいて切り替える構成とした。具体的には、初回変動の表示態様が外れである場合には上記エンディング演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスーパーリーチある場合には遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とし、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には遊技回における外れ（当たり抽選において大当たりに当選せず、かつリーチが発生しない所謂完全外れ）であることを示す演出において設定示唆演出を実行する構成とした。

【2988】

また、第5実施形態のパチンコ機10では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図254）に、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群と、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている構成とした。これに対して変形例1では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに、初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群（図290参照）と同一の設定示唆当否テーブル群だけが記憶されている構成とした。すなわち、変形例1では、図257を用いて説明した標準の各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を実現するための設定示唆当否テーブル群が設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている。上述した設定示唆演出を実行する期間において、この設定示唆当否テーブル群を用いて、抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆演出を実行する。

【2989】

上記の構成によって、初回変動の表示態様が外れである場合には、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の実行後におけるエンディング期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PXの演出が実行される。すなわち、図257に示すように、パチンコ機の現在の抽選設定が「抽選設定1」であるときに、1/10の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定2」であるときに、1/8の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定3」であるときに、1/5の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定4」であるときに、1/4の出現確率となるように設定示唆用絵柄PXの演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定5」であるときに、1/3の出現確率となる

ように設定示唆用絵柄 P X の演出が実行され、現在の抽選設定が「抽選設定 6」であるときに、1 / 2 の出現確率となるように設定示唆用絵柄 P X の演出が実行される。

【2990】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、その後の遊技回におけるスーパーリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P X の演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【2991】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、その後の遊技回におけるノーマルリーチが発生したことを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P X の演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【2992】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、その後の遊技回における外れであることを示す演出の期間において、パチンコ機の現在の抽選設定に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P X の演出が実行される。抽選設定に基づいた出現確率は、上述したエンディング期間における抽選設定に基づいた出現確率と同一である。

【2993】

次に、変形例 1 のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第 5 実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される後述する図 296 ~ 図 307 で示す処理が相違し、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される各種処理、音声発光制御装置 90 において実行されるその他の処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。

【2994】

<リーチ時演出パターン設定処理>

リーチ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 283 : Sk 2306）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。以下、このリーチ時演出パターン設定処理について詳述する。

【2995】

図 296 は、変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時演出パターン設定処理において、ステップ Sk 3201 ~ Sk 3206、ステップ Sk 3208 ~ Sk 3212、およびステップ Sk 3214 ~ Sk 3217 は、第 5 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図 284）のステップ Sk 2401 ~ Sk 2406、ステップ Sk 2408 ~ Sk 2412、およびステップ Sk 2414 ~ Sk 2417 と同一である。変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理において、第 5 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理と相違するのは、ステップ Sk 3207 とステップ Sk 3213 だけである。

【2996】

第 5 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図 284）のステップ Sk 2407 では、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理のステップ Sk 3207 では、サブルーチン化されたノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【2997】

第 5 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図 284）のステップ Sk 2413 では、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出

10

20

30

40

50

パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 におけるリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 3 2 1 3 では、サブルーチン化されたスーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【 2 9 9 8 】

ステップ S k 3 2 0 7、ステップ S k 3 2 1 3、またはステップ S k 3 2 1 7 を実行した後、ステップ S 3 2 0 8 に進む。ステップ S k 3 2 0 8 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【 2 9 9 9 】

< ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理 >

次に、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時演出パターン設定処理のサブルーチン（図 2 9 6 : S k 3 2 0 7）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【 3 0 0 0 】

図 2 9 7 は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S k 3 3 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b（図 2 5 4）に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 3 3 0 2 に進む。

【 3 0 0 1 】

ステップ S k 3 3 0 2 では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 2 9 6）、通常大当たり時演出パターン設定処理（後述する図 2 9 9）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（後述する図 3 0 2）で ON となり得る初回変動スーパーリーチフラグが ON であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【 3 0 0 2 】

ステップ S k 3 3 0 2 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップ S k 3 3 0 2 : Y E S）、ステップ S k 3 3 0 3 に進む。

【 3 0 0 3 】

ステップ S k 3 3 0 3 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている設定示唆当否テーブル群（図 2 9 0）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。抽選設定の設定情報は、コマンド対応処理（図 2 7 9）のステップ S k 1 9 0 2 で音光側 R A M 9 4 に記憶した情報である。例えば、音光側 R A M 9 4 に記憶した設定情報が「6」である場合には、図 2 9 0 に示す設定示唆当否テーブル群から、当選する設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が「0 ~ 3 0 2 3 9」である「抽選設定 6」用の設定示唆当否テーブルが特定される。ステップ S k 3 3 0 2 を実行した後、ステップ S k 3 3 0 4 に進む。

【 3 0 0 4 】

ステップ S k 3 3 0 4 では、ステップ S k 3 3 0 3 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 3 3 0 5 に進み、ステップ S k 3 3 0 4 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 3 3 0 1 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【 3 0 0 5 】

ステップ S k 3 3 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 3 3 0 5 : Y E S）、ステップ S k 3 3 0 6 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 2 5 4）に記憶されている、設定示唆用絵柄 P X を付加したノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1（図 2 8 2）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 3 3 0 6 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 0 0 6 】

ステップ S k 3 3 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には (S k 3 3 0 5 : N O)、ステップ S k 3 3 0 7 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されている、通常のノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 3 3 0 7 の実行後、本ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【 3 0 0 7 】

一方、ステップ S k 3 3 0 2 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも (ステップ S k 3 3 0 2 : N O)、ステップ S k 3 3 0 7 に進む。

10

【 3 0 0 8 】

上述したリーチ時演出パターン設定処理およびノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たり当選せずにノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図 2 5 7 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率をもって設定示唆演出を実行することができる。

【 3 0 0 9 】

< スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理 >

次に、スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理は、リーチ時演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 9 6 : S k 3 2 1 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

20

【 3 0 1 0 】

図 2 9 8 は、スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S k 3 4 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b (図 2 5 4) に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 3 4 0 2 に進む。

【 3 0 1 1 】

ステップ S k 3 4 0 2 では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理 (図 2 9 6)、通常大当たり時演出パターン設定処理 (後述する図 2 9 9)、および確変大当たり時演出パターン設定処理 (後述する図 3 0 2) で O N となり得る初回変動ノーマルリーチフラグが O N であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

30

【 3 0 1 2 】

ステップ S k 3 4 0 2 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には (ステップ S k 3 4 0 2 : Y E S)、ステップ S k 3 4 0 3 に進む。

【 3 0 1 3 】

ステップ S k 3 4 0 3 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている設定示唆当否テーブル群 (図 2 9 0) から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップ S k 3 4 0 4 では、ステップ S k 3 4 0 3 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 3 4 0 5 に進み、ステップ S k 3 4 0 4 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 3 4 0 1 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップ S k 3 4 0 3 ~ ステップ S k 3 4 0 5 は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理 (図 2 9 7) のステップ S k 3 3 0 3 ~ ステップ S k 3 3 0 5 と同一の処理である。

40

【 3 0 1 4 】

ステップ S k 3 4 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定し

50

た場合には (S k 3 4 0 5 : Y E S)、ステップ S k 3 4 0 6 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されている、設定示唆用絵柄 P X を付加したスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 3 4 0 6 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【 3 0 1 5 】

ステップ S k 3 4 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には (S k 3 4 0 5 : N O)、ステップ S k 3 4 0 7 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されている、通常のスーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 3 4 0 7 の実行後、本スーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

10

【 3 0 1 6 】

一方、ステップ S k 3 4 0 2 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも (ステップ S k 3 4 0 2 : N O)、ステップ S k 3 4 0 7 に進む。

【 3 0 1 7 】

上述したリーチ時演出パターン設定処理およびスーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図 2 5 7 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

20

【 3 0 1 8 】

< 通常大当たり時演出パターン設定処理 >

通常大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S k 2 3 0 4) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、この通常大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

【 3 0 1 9 】

図 2 9 9 は、変形例 1 における通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時演出パターン設定処理において、ステップ S k 3 5 0 1 ~ S k 3 5 0 6、ステップ S k 3 5 0 8 ~ S k 3 5 1 2、およびステップ S k 3 5 1 4 ~ S k 3 5 1 7 は第 5 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 8 6) のステップ S k 2 5 0 1 ~ S k 2 5 0 6、ステップ S k 2 5 0 8 ~ S k 2 5 1 2、およびステップ S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 7 と同一である。変形例 1 における通常大当たり時演出パターン設定処理において、第 5 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理と相違するのは、ステップ S k 3 5 0 7 とステップ S k 3 5 1 3 だけである。

30

【 3 0 2 0 】

第 5 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 8 6) のステップ S k 2 5 0 7 では、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 における通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 3 5 0 7 では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

40

【 3 0 2 1 】

第 5 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 8 6) のステップ S k 2 5 1 3 では、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 における通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 3 5 1 3 では、サブルーチン化されたスーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

50

【 3 0 2 2 】

その後、ステップ S k 3 5 0 7、ステップ S k 3 5 1 3、またはステップ S k 3 5 1 7 を実行した後、ステップ S k 3 5 0 8 に進む。ステップ S k 3 5 0 8 の実行後、本通常大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【 3 0 2 3 】

< ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理 >

次に、ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時演出パターン設定処理のサブルーチン（図 2 9 9 : S k 3 5 0 7）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

10

【 3 0 2 4 】

図 3 0 0 は、ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S k 3 6 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b（図 2 5 4）に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 3 6 0 2 に進む。

【 3 0 2 5 】

ステップ S k 3 6 0 2 では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図 2 9 6）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図 2 9 9）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（後述する図 3 0 2）で ON となり得る初回変動スーパーリーチフラグが ON であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

20

【 3 0 2 6 】

ステップ S k 3 6 0 2 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップ S k 3 6 0 2 : Y E S）、ステップ S k 3 6 0 3 に進む。

【 3 0 2 7 】

ステップ S k 3 6 0 3 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている設定示唆当否テーブル群（図 2 9 0）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップ S k 3 6 0 4 では、ステップ S k 3 6 0 3 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 3 6 0 5 に進み、ステップ S k 3 6 0 4 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 3 6 0 1 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップ S k 3 6 0 3 ~ ステップ S k 3 6 0 5 は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図 2 9 7）のステップ S k 3 3 0 3 ~ ステップ S k 3 3 0 5 と同一の処理である。

30

【 3 0 2 8 】

ステップ S k 3 6 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（S k 3 6 0 5 : Y E S）、ステップ S k 3 6 0 6 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 2 5 4）に記憶されている、設定示唆用絵柄 P X を付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1（図 2 8 2）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄 P X を付加したノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄 P X が出現するように構成されている。ステップ S k 3 6 0 6 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

40

【 3 0 2 9 】

ステップ S k 3 6 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（S k 3 6 0 5 : N O）、ステップ S k 3 6 0 7 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 2 5 4）に記憶されている、通常のノーマ

50

ルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS k 2 2 0 1 (図2 8 2)によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップS k 3 6 0 7の実行後、本ノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【3 0 3 0】

一方、ステップS k 3 6 0 2において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも(ステップS k 3 6 0 2: N O)、ステップS k 3 6 0 7に進む。

【3 0 3 1】

上述した通常大当たり時演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図2 5 7に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【3 0 3 2】

<スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理>

次に、スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理は、通常大当たり時演出パターン設定処理のサブルーチン(図2 9 9: S k 3 5 1 3)として音声発光制御装置90のM P U 9 2によって実行される。以下、スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【3 0 3 3】

図3 0 1は、スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップS k 3 7 0 1では、音光側R A M 9 4の各種カウンタエリア9 4 b(図2 5 4)に格納された設定示唆用乱数カウンタC Yの値を把握する。その後、ステップS k 3 7 0 2に進む。

【3 0 3 4】

ステップS k 3 7 0 2では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理(図2 9 6)、通常大当たり時演出パターン設定処理(図2 9 9)、および確変大当たり時演出パターン設定処理(後述する図3 0 2)でO Nとなり得る初回変動ノーマルリーチフラグがO Nであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【3 0 3 5】

ステップS k 3 7 0 2において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には(ステップS k 3 7 0 2: Y E S)、ステップS k 3 7 0 3に進む。

【3 0 3 6】

ステップS k 3 7 0 3では、音光側R O M 9 3の設定示唆当否テーブル記憶エリア9 3 dに記憶されている設定示唆当否テーブル群(図2 9 0)から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップS k 3 7 0 4では、ステップS k 3 7 0 3で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップS k 3 7 0 5に進み、ステップS k 3 7 0 4で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップS k 3 7 0 1で把握した設定示唆用乱数カウンタC Yの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップS k 3 7 0 3~ステップS k 3 7 0 5は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理(図2 9 7)のステップS k 3 3 0 3~ステップS k 3 3 0 5と同一の処理である。

【3 0 3 7】

ステップS k 3 7 0 5において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には(S k 3 7 0 5: Y E S)、ステップS k 3 7 0 6に進み、音光側R O M 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 a(図2 5 4)に記憶されている、設定示唆用絵柄P Xを付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して

10

20

30

40

50

、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄 P X を付加したスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄 P X が出現するように構成されている。ステップ S k 3 7 0 6 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【 3 0 3 8 】

ステップ S k 3 7 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には (S k 3 7 0 5 : N O) 、ステップ S k 3 7 0 7 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されている、通常のスーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 3 7 0 7 の実行後、本スーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

10

【 3 0 3 9 】

一方、ステップ S k 3 7 0 2 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも (ステップ S k 3 7 0 2 : N O) 、ステップ S k 3 7 0 7 に進む。

【 3 0 4 0 】

上述した通常大当たり時演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・通常大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において通常大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図 2 5 7 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

20

【 3 0 4 1 】

< 確変大当たり時演出パターン設定処理 >

確変大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S k 2 3 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、この確変大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

【 3 0 4 2 】

図 3 0 2 は、変形例 1 における確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時演出パターン設定処理において、ステップ S k 3 8 0 1 ~ S k 3 8 0 6 、ステップ S k 3 8 0 8 ~ S k 3 8 1 2 、およびステップ S k 3 8 1 4 ~ S k 3 8 1 7 は第 5 実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 8 7) のステップ S k 2 6 0 1 ~ S k 2 6 0 6 、ステップ S k 2 6 0 8 ~ S k 2 6 1 2 、およびステップ S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 7 と同一である。変形例 1 における確変大当たり時演出パターン設定処理において、第 5 実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理と相違するのは、ステップ S k 3 8 0 7 とステップ S k 3 8 1 3 だけである。

30

【 3 0 4 3 】

第 5 実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 8 7) のステップ S k 2 6 0 7 では、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 における確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 3 8 0 7 では、サブルーチン化されたノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行する。ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

40

【 3 0 4 4 】

第 5 実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 8 7) のステップ S k 2 6 1 3 では、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 における確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 3 8 1 3 では、サブルーチン化されたス

50

ーパ－リーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

【3045】

その後、ステップSk3807、ステップSk3813、またはステップSk3817を実行した後、ステップS3508に進む。ステップSk3808の実行後、本確変大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【3046】

< ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理 >

次に、ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理について説明する。ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時演出パターン設定処理のサブルーチン（図302：Sk3807）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【3047】

図303は、ノーマルリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップSk3901では、音光側RAM94の各種カウンタエリア94b（図254）に格納された設定示唆用乱数カウンタCYの値を把握する。その後、ステップSk3902に進む。

【3048】

ステップSk3902では、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理（図296）、通常大当たり時演出パターン設定処理（図299）、および確変大当たり時演出パターン設定処理（図302）でONとなり得る初回変動スーパーリーチフラグがONであるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチであるか否かの判定を行う。

【3049】

ステップSk3902において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合には（ステップSk3902：YES）、ステップSk3903に進む。

【3050】

ステップSk3903では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている設定示唆当否テーブル群（図290）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップSk3904では、ステップSk3903で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップSk3905に進み、ステップSk3904で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップSk3901で把握した設定示唆用乱数カウンタCYの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップSk3903～ステップSk3905は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図297）のステップSk3303～ステップSk3305と同一の処理である。

【3051】

ステップSk3905において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Sk3905：YES）、ステップSk3906に進み、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図254）に記憶されている、設定示唆用絵柄PXを付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップSk2201（図282）によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄PXを付加したノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のノーマルリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄PXが出現するように構成されている。ステップSk3906の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【3052】

ステップSk3905において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定

10

20

30

40

50

した場合には (S k 3 9 0 5 : N O)、ステップ S k 3 9 0 7 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されている、通常のノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 3 9 0 7 の実行後、本ノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【 3 0 5 3 】

一方、ステップ S k 3 9 0 2 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定した場合にも (ステップ S k 3 9 0 2 : N O)、ステップ S k 3 9 0 7 に進む。

【 3 0 5 4 】

上述した確変大当たり時用演出パターン設定処理およびノーマルリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつノーマルリーチが発生したとき、そのノーマルリーチが発生したことを示唆する演出において、図 2 5 7 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【 3 0 5 5 】

< スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理 >

次に、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理は、確変大当たり時用演出パターン設定処理のサブルーチン (図 3 0 2 : S k 3 8 1 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

【 3 0 5 6 】

図 3 0 4 は、スーパーリーチ・確変大当たり時用演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S k 4 0 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b (図 2 5 4) に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 4 0 0 2 に進む。

【 3 0 5 7 】

ステップ S k 4 0 0 2 では、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時用演出パターン設定処理 (図 2 9 6)、通常大当たり時用演出パターン設定処理 (図 2 9 9)、および確変大当たり時用演出パターン設定処理 (図 3 0 2) で O N となり得る初回変動ノーマルリーチフラグが O N であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチであるか否かの判定を行う。

【 3 0 5 8 】

ステップ S k 4 0 0 2 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合には (ステップ S k 4 0 0 2 : Y E S)、ステップ S k 4 0 0 3 に進む。

【 3 0 5 9 】

ステップ S k 4 0 0 3 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている設定示唆当否テーブル群 (図 2 9 0) から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップ S k 4 0 0 4 では、ステップ S k 4 0 0 3 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 4 0 0 5 に進み、ステップ S k 4 0 0 4 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 4 0 0 1 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップ S k 4 0 0 3 ~ ステップ S k 4 0 0 5 は、ノーマルリーチ時用演出パターンテーブル参照処理 (図 2 9 7) のステップ S k 3 3 0 3 ~ ステップ S k 3 3 0 5 と同一の処理である。

【 3 0 6 0 】

ステップ S k 4 0 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には (S k 4 0 0 5 : Y E S)、ステップ S k 4 0 0 6 に進み、音光側 R O M 9 3

10

20

30

40

50

の演出パターンテーブル記憶エリア 93a (図 254) に記憶されている、設定示唆用絵柄 P X を付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2201 (図 282) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。設定示唆用絵柄 P X を付加したスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルでは、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンの中のスーパーリーチが発生したことを示唆する部分で、設定示唆用絵柄 P X が出現するように構成されている。ステップ S k 4006 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【3061】

ステップ S k 4005 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には (S k 4005 : NO)、ステップ S k 4007 に進み、音光側 ROM 93 の演出パターンテーブル記憶エリア 93a (図 254) に記憶されている、通常のスーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2201 (図 282) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 4007 の実行後、本スーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

10

【3062】

一方、ステップ S k 4002 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した場合にも (ステップ S k 4002 : NO)、ステップ S k 4007 に進む。

20

【3063】

上述した確変大当たり時演出パターン設定処理およびスーパーリーチ・確変大当たり時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合に、初回より後の遊技回において確変大当たりに当選し、かつスーパーリーチが発生したとき、そのスーパーリーチが発生したことを示唆する演出において、図 257 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率をもって設定示唆演出を実行することができる。

【3064】

< 外れ時演出パターン設定処理 >

外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 283 : S k 2307) として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。以下、この外れ時演出パターン設定処理について詳述する。

30

【3065】

図 305 は、変形例 1 における外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時演出パターン設定処理において、ステップ S k 4101 ~ S k 4103 およびステップ S k 4105 は第 5 実施形態の外れ時演出パターン設定処理 (図 288) のステップ S k 2701 ~ S k 2703 およびステップ S k 2705 と同一である。変形例 1 における外れ時演出パターン設定処理において、第 5 実施形態の外れ時演出パターン設定処理と相違するのは、ステップ S k 4104 だけである。

【3066】

第 5 実施形態の外れ時演出パターン設定処理 (図 284) のステップ S k 2704 では、外れ時演出パターンテーブルを参照して、変動時間に対応した演出パターンを取得していた。これに対して、変形例 1 における外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 4104 では、サブルーチン化された外れ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。外れ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。

40

【3067】

< 外れ時演出パターンテーブル参照処理 >

次に、外れ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。外れ時演出パターンテーブル参照処理は、外れ時演出パターン設定処理のサブルーチン (図 305 : S k 4104) として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。以下、外れ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

50

【 3 0 6 8 】

図 3 0 6 は、外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S k 4 2 0 1 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b (図 2 5 4) に格納された設定示唆用乱数カウンタ C Y の値を把握する。その後、ステップ S k 4 2 0 2 に進む。

【 3 0 6 9 】

ステップ S k 4 2 0 2 では、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かを判定する。具体的には、リーチ時演出パターン設定処理 (図 2 9 6) 、通常大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 9 9) 、および確変大当たり時演出パターン設定処理 (図 3 0 2) で O N となり得る初回変動スペシャルリーチフラグが O N であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであるか否かの判定を行う。

【 3 0 7 0 】

ステップ S k 4 2 0 2 において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合には (ステップ S k 4 2 0 2 : Y E S) 、ステップ S k 4 2 0 3 に進む。

【 3 0 7 1 】

ステップ S k 4 2 0 3 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている設定示唆当否テーブル群 (図 2 9 0) から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップ S k 4 2 0 4 では、ステップ S k 4 2 0 3 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ S k 4 2 0 5 に進み、ステップ S k 4 2 0 4 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ S k 4 2 0 1 で把握した設定示唆用乱数カウンタ C Y の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップ S k 4 2 0 3 ~ ステップ S k 4 2 0 5 は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理 (図 2 9 7) のステップ S k 3 3 0 3 ~ ステップ S k 3 3 0 5 と同一の処理である。

【 3 0 7 2 】

ステップ S k 4 2 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には (S k 4 2 0 5 : Y E S) 、ステップ S k 4 2 0 6 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されている、設定示唆用絵柄 P X を付加した外れ時演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 4 2 0 6 の実行後、本リーチ時演出パターン設定処理を終了する。

【 3 0 7 3 】

ステップ S k 4 2 0 5 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には (S k 4 2 0 5 : N O) 、ステップ S k 4 2 0 7 に進み、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 2 5 4) に記憶されている、通常の外れ時演出パターンテーブルを参照して、ステップ S k 2 2 0 1 (図 2 8 2) によって把握した変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S k 4 2 0 7 の実行後、本外れ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【 3 0 7 4 】

一方、ステップ S k 4 2 0 2 において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定した場合にも (ステップ S k 4 2 0 2 : N O) 、ステップ S k 4 2 0 7 に進む。

【 3 0 7 5 】

上述した外れ時演出パターン設定処理および外れ時演出パターンテーブル参照処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合に、初回より後の遊技回において大当たりに当選せずにリーチも発生しなかったとき、完全外れであることを示唆する演出において、図 2 5 7 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【 3 0 7 6 】

< エンディング演出設定処理 >

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コ

10

20

30

40

50

マンド対応処理のサブルーチン（図 279：Sk1914）として音声発光制御装置 90 の MPU 92 によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【3077】

図 307 は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ Sk 4301 では、音光側 RAM 94 の各種カウンタエリア 94b（図 254）に格納された設定示唆用乱数カウンタ CY の値を把握する。その後、ステップ Sk 4302 に進む。

【3078】

ステップ Sk 4302 では、初回変動の表示態様が外れであるか否かを判定する。具体的には、外れ時演出パターン設定処理（図 305）で ON となり得る初回変動外れフラグが ON であるか否かを判定することによって、初回変動の表示態様が外れであるか否かの判定を行う。

10

【3079】

ステップ Sk 4302 において、初回変動の表示態様が外れであると判定した場合には（ステップ Sk 4302：YES）、ステップ Sk 4303 に進む。

【3080】

ステップ Sk 4303 では、音光側 ROM 93 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 93d に記憶されている設定示唆当否テーブル群（図 290）から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。続くステップ Sk 4304 では、ステップ Sk 4303 で特定した設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップ Sk 4305 に進み、ステップ Sk 4304 で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップ Sk 4301 で把握した設定示唆用乱数カウンタ CY の値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。ステップ Sk 4303～ステップ Sk 4305 は、ノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理（図 297）のステップ Sk 3303～ステップ Sk 3305 と同一の処理である。

20

【3081】

ステップ Sk 4305 において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定した場合には（Sk 4305：YES）、ステップ Sk 4306 に進み、設定示唆用絵柄 PX を付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。設定示唆用絵柄 PX を付加したエンディング演出パターンは、音光側 ROM 93 の演出パターンテーブル記憶エリア 93a（図 254）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア 93a から読み出して利用する。

30

【3082】

一方、ステップ Sk 4305 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には（Sk 4305：NO）、ステップ Sk 4307 に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。通常のエンディング演出パターンは、音光側 ROM 93 の演出パターンテーブル記憶エリア 93a（図 254）に予め記憶されており、演出パターンテーブル記憶エリア 93a から読み出して利用する。ステップ Sk 4306 またはステップ Sk 4307 を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

40

【3083】

一方、ステップ Sk 4302 において、初回変動の表示態様が外れでないと判定した場合にも（ステップ Sk 4302：NO）、ステップ Sk 4307 に進む。

【3084】

上述したエンディング演出設定処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れである場合に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行したときに、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図 257 に示した標準の対応関係から定まる、抽選設定に応じた出現確率でもって設定示唆演出を実行することができる。

【3085】

以上説明したように、変形例 1 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時（電源投入

50

時)に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、所定の期間において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄(宝箱の絵柄)PXが出現する演出が実行される。さらに、設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄PXが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄PXの出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

10

【3086】

設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例1のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄PXの出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄PXが出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【3087】

また、変形例1のパチンコ機によれば、第5実施形態のパチンコ機10と同様に、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【3088】

変形例1のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄PXが出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄PXが出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

30

40

【3089】

変形例1のパチンコ機によれば、第5実施形態のパチンコ機10と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄PXが出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【3090】

一般のパチンコ機では、遊技回において、たとえスーパーリーチやスペシャルリーチが

50

発生したとしても、当該遊技回に対応した当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、遊技者に対して期待感を提供できるものの、その後には実質的な価値を提供できない。これに対して、変形例１のパチンコ機によれば、パチンコ機を起動してから最初の遊技回に限るが、スーパーリーチやスペシャルリーチが発生した場合に、それ以後において、設定示唆用絵柄 P X が出現する可能性のある所定の期間を、発生頻度が高い期間に設定できるという価値を、遊技者に対して提供することができる。

【 3 0 9 1 】

変形例１のパチンコ機では、始動口 3 3 に入球した遊技球の保留個数と第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数が 0（ゼロ）である場合に、遊技回においてリーチに当選する確率は比較的高いことから、パチンコ機を起動してから最初の遊技回においてリーチの演出が実行される確率は比較的高い。翻って、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチや、スーパーリーチ、スペシャルリーチである場合は、外れである場合と比べて、設定示唆用絵柄 P X を出現させる所定の期間の発生頻度は高くなることから、設定示唆用絵柄 P X を比較的高頻度に発生させることができる。

10

【 3 0 9 2 】

《 5 - 8 - 2 . 》変形例 2：

< 変形例 2 における遊技機の構造 >

変形例 2 におけるパチンコ機は、上記第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と比較して、遊技盤の構成が相違する。遊技盤の構成を、第 5 実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例 2 におけるハードウェア構成について、第 5 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、詳しい説明は省略する。

20

【 3 0 9 3 】

図 3 0 8 は、変形例 2 のパチンコ機が備える遊技盤 2 3 0 の正面図である。第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技盤 3 0 の中央下方には、第 1 始動口 3 3 が設けられている（図 2 4 5 参照）。これに対して、変形例 2 のパチンコ機では、遊技盤 2 3 0 の中央下方に、遊技球を振り分ける振り分け機構 2 5 0 と、第 1 始動口 2 3 3 と、第 2 始動口 2 3 4 と、が設けられている。遊技盤 2 3 0 のその他の部品については、第 5 実施形態における遊技盤 3 0 と同一である。振り分け機構 2 5 0 は、入球した遊技球を、第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とに交互に振り分ける。第 2 始動口 2 3 4 は、振り分け機構 2 5 0 の下方に設けられた第 2 始動口 3 4 と同じ機能を有する。

30

【 3 0 9 4 】

図 3 0 9 は、振り分け機構 2 5 0 が遊技球を振り分ける様子を示す説明図である。図 3 0 9（a）に示すように、一の遊技球 P B 1 が入球部 2 5 1 から振り分け機構 2 5 0 に入球すると、遊技球 P B 1 は羽根部 2 5 2 と接触する。遊技球 P B 1 と接触することによって羽根部 2 5 2 は軸部 2 5 2 a を中心にして所定の角度だけ時計回りに回転し、遊技球 P B 1 を出球部 2 5 4 に振り分ける。その後、図 3 0 9（b）に示すように、出球部 2 5 4 に振り分けられた遊技球 P B 1 は、出球部 2 5 4 から出球して第 2 始動口 2 3 4 に入球する。また、図 3 0 9（b）に示すように、羽根部 2 5 2 は、図 3 0 9（a）の状態とは異なり、所定角度だけ時計回りに回転した状態となる。

40

【 3 0 9 5 】

図 3 0 9（c）に示すように、この状態で他の遊技球 P B 2 が入球部 2 5 1 から振り分け機構 2 5 0 に入球すると、遊技球 P B 2 は羽根部 2 5 2 と接触する。遊技球 P B 2 と接触することによって羽根部 2 5 2 は軸部 2 5 2 a を中心にして所定の角度だけ反時計回りに回転し、遊技球 P B 2 を出球部 2 5 3 に振り分ける。その後、図 3 0 9（d）に示すように、出球部 2 5 3 に振り分けられた遊技球 P B 2 は、出球部 2 5 3 から出球して第 1 始動口 2 3 3 に入球する。また、図 3 0 9（d）に示すように、羽根部 2 5 2 は、図 3 0 9（a）の状態に戻る。このように振り分け機構 2 5 0 は、図 3 0 9（a）～図 3 0 9（d）の動作を繰り返すことによって、入球部 2 5 1 から入球した遊技球を、第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とに交互に振り分ける。

50

【3096】

変形例2のパチンコ機によれば、遊技者は、振り分け機構250へ遊技球を入球させることで、第1始動口233と第2始動口234とに遊技球を交互に入球させることができ、その結果、第1始動口233への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と、第2始動口234への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報を、交互に保留情報として記憶することができる。なお、振り分け機構250は透明な樹脂製部材によって構成されており、遊技者は、振り分け機構250を見ることによって、遊技球が第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたを確認することができ、その結果、第1始動口233への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第2始動口234への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。また、遊技者は、特図ユニット37（図245）における第1図柄表示部37aと第2図柄表示部37bとを見ることによって、第1始動口233への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶と、第2始動口234への遊技球の入球に基づく保留情報の記憶とが交互に行われていることを確認できる。

10

【3097】

<変形例2における処理の概要>

変形例2におけるパチンコ機による処理の概要を、第5実施形態との相違点を示しながら次に説明する。

【3098】

第5実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）PXを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機10の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、パチンコ機10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例2では、第5実施形態のパチンコ機10と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄PXを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第1始動口233への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第2始動口234への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって、変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率を変更する構成とした。

20

30

【3099】

次に、変形例2のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第5実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置90のMPU92によって実行される後述する図310～図315に示す処理が相違し、主制御装置60のMPU62によって実行される各種処理、音声発光制御装置90において実行されるその他の処理、表示制御装置100において実行される各種処理は同一である。

40

【3100】

<入球時の更新処理>

入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図280：Sk2001）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【3101】

図310は入球時の更新処理を示すフローチャートである。この入球時の更新処理において、ステップSk4401、ステップSk4402、ステップSk4406、およびS

50

k 4 4 1 0 は、第 5 実施形態の入球時の更新処理（図 2 8 1）のステップ S k 2 1 0 1、ステップ S k 2 1 0 2、ステップ S k 2 1 0 3、および S k 2 1 0 4 と同一である。変形例 2 における入球時の更新処理において、第 5 実施形態の入球時の更新処理と相違するのは、ステップ S k 4 4 0 3 ~ ステップ S k 4 4 0 5 と、ステップ S k 4 4 0 7 ~ ステップ S k 4 4 0 9 である。

【 3 1 0 2 】

ステップ S k 4 4 0 2 を実行した後に実行するステップ S k 4 4 0 3 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。2 回目以後判定フラグは、パチンコ機を起動してから図柄表示装置 4 1 の図柄の変動が 2 回目以後であることを示すために O N になるフラグであり、パチンコ機の起動時には O F F に初期化されている。ステップ S k 2 4 0 4 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップ S k 4 4 0 3 : Y E S）、ステップ S k 4 4 0 4 に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g（図 2 4 7）における初回変動第 1 図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第 1 図柄フラグを O N する。ステップ S k 4 4 0 4 を実行した後、ステップ S k 4 4 0 5 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 4 4 0 5 を実行した後、ステップ S k 4 4 1 0 に進む。

【 3 1 0 3 】

一方、ステップ S k 4 4 0 3 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には（ステップ S k 4 4 0 3 : N O）、ステップ S k 4 4 0 4 およびステップ S k 4 4 0 5 を実行することなく、ステップ S k 4 4 1 0 に進む。

【 3 1 0 4 】

ステップ S k 4 4 0 6 を実行した後に実行するステップ S k 4 4 0 7 では、2 回目以後判定フラグが O F F であるか否かを判定する。ステップ S k 4 4 0 7 において、2 回目以後判定フラグが O F F である、すなわちパチンコ機を起動してから最初の図柄の変動であると判定した場合には（ステップ S k 4 4 0 7 : Y E S）、ステップ S k 4 4 0 8 に進み、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動が第 2 始動口 2 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであることを示す情報を記憶する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g（図 2 4 7）における初回変動第 2 図柄フラグ記憶エリアに記憶されている初回変動第 2 図柄フラグを O N する。ステップ S k 4 4 0 8 を実行した後、ステップ S k 4 4 0 9 に進み、2 回目以後判定フラグを O N する。ステップ S k 4 4 0 9 を実行した後、ステップ S k 4 4 1 0 に進む。

【 3 1 0 5 】

一方、ステップ S k 4 4 0 7 において、2 回目以後判定フラグが O F F でないと判定した場合には（ステップ S k 4 4 0 7 : N O）、ステップ S k 4 4 0 8 およびステップ S k 4 4 0 9 を実行することなく、ステップ S k 4 4 1 0 に進む。

【 3 1 0 6 】

なお、本入球時の更新処理で O N となり得る初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグの各値は、パチンコ機が電源オフされたときに消失して O F F にリセットされる。

【 3 1 0 7 】

本入球時の更新処理によれば、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたかが、初回変動第 1 図柄フラグと初回変動第 2 図柄フラグのいずれが O N となったかによって記憶される。

【 3 1 0 8 】

< リーチ時演出パターン設定処理 >

次に、リーチ時演出パターン設定処理について説明する。リーチ時演出パターン設

10

20

30

40

50

定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 2 8 3 : S k 2 3 0 6）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 0 9 】

図 3 1 1 は、リーチ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。このリーチ時演出パターン設定処理において、ステップ S k 4 5 0 1 ~ ステップ S k 4 5 0 3、ステップ S k 4 5 0 4 ~ ステップ S k 4 5 0 6、ステップ S k 4 5 0 7、ステップ S k 4 5 0 8 は、第 5 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図 2 8 4）のステップ S k 2 4 0 1 ~ ステップ S k 2 4 0 3、ステップ S k 2 4 0 7 ~ ステップ S k 2 4 0 9、ステップ S k 2 4 1 3、ステップ S k 2 4 1 7 と同一である。変形例 2 におけるリーチ時演出パターン設定処理において、第 5 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理と相違するのは、第 5 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理（図 2 8 4）におけるステップ S k 2 4 0 4 ~ ステップ S k 2 4 0 6、ステップ S k 2 4 1 0 ~ ステップ S k 2 4 1 2、およびステップ S k 2 4 1 4 ~ ステップ S k 2 4 1 6 の処理が削除されている点だけである。

10

【 3 1 1 0 】

本リーチ時演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（S k 4 5 0 3 : Y E S）、ノーマルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 5 0 4）、その演出パターンをセットし（S k 4 5 0 5）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（S k 4 5 0 6 : Y E S）、スーパーリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 5 0 7）、その演出パターンをセットし（S k 4 5 0 5）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には（S k 4 5 0 6 : N O）、スペシャルリーチ時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 5 0 8）、その演出パターンをセットする（S k 4 5 0 5）。第 5 実施形態のリーチ時演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例 2 のリーチ時演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

20

【 3 1 1 1 】

< 通常大当たり時演出パターン設定処理 >

30

次に、通常大当たり時演出パターン設定処理について説明する。通常大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 2 8 3 : S k 2 3 0 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 1 2 】

図 3 1 2 は、通常大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この通常大当たり時演出パターン設定処理において、ステップ S k 4 6 0 1 ~ ステップ S k 4 6 0 3、ステップ S k 4 6 0 4 ~ ステップ S k 4 6 0 6、ステップ S k 4 6 0 7、ステップ S k 4 6 0 8 は、第 5 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理（図 2 8 6）のステップ S k 2 5 0 1 ~ ステップ S k 2 5 0 3、ステップ S k 2 5 0 7 ~ ステップ S k 2 5 0 9、ステップ S k 2 5 1 3、ステップ S k 2 5 1 7 と同一である。変形例 2 における通常大当たり時演出パターン設定処理において、第 5 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理と相違するのは、第 5 実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理（図 2 8 6）におけるステップ S k 2 5 0 4 ~ ステップ S k 2 5 0 6、ステップ S k 2 5 1 0 ~ ステップ S k 2 5 1 2、およびステップ S k 2 5 1 4 ~ ステップ S k 2 5 1 6 の処理が削除されている点だけである。

40

【 3 1 1 3 】

本通常大当たり時演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には（S k 4 6 0 3 : Y E S）、ノーマルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 6 0 4）、その演出パターンをセットし（S k 4 6 0 5）、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には（S

50

k 4 6 0 6 : Y E S)、スーパーリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し (S k 4 6 0 7)、その演出パターンをセットし (S k 4 6 0 5)、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には (S k 4 6 0 6 : N O)、スペシャルリーチ・通常大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し (S k 4 6 0 8)、その演出パターンをセットする (S k 4 6 0 5)。第5実施形態の通常大当たり時演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様 (初回変動の表示態様) を記憶する構成としたが、これに対して、変形例2の通常大当たり時演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

10

【 3 1 1 4 】

< 確変大当たり時演出パターン設定処理 >

次に、確変大当たり時演出パターン設定処理について説明する。確変大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S k 2 3 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 1 5 】

図 3 1 3 は、確変大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この確変大当たり時演出パターン設定処理において、ステップ S k 4 7 0 1 ~ ステップ S k 4 7 0 3、ステップ S k 4 7 0 4 ~ ステップ S k 4 7 0 6、ステップ S k 4 7 0 7、ステップ S k 4 7 0 8 は、第5実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 8 7) のステップ S k 2 6 0 1 ~ ステップ S k 2 6 0 3、ステップ S k 2 6 0 7 ~ ステップ S k 2 6 0 9、ステップ S k 2 6 1 3、ステップ S k 2 6 1 7 と同一である。変形例2における確変大当たり時演出パターン設定処理において、第5実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理 (図 2 8 7) におけるステップ S k 2 6 0 4 ~ ステップ S k 2 6 0 6、ステップ S k 2 6 1 0 ~ ステップ S k 2 6 1 2、およびステップ S k 2 6 1 4 ~ ステップ S k 2 6 1 6 の処理が削除されている点だけである。

20

【 3 1 1 6 】

本確変大当たり時演出パターン設定処理によれば、今回の遊技回でノーマルリーチが発生したと判定された場合には (S k 4 7 0 3 : Y E S)、ノーマルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し (S k 4 7 0 4)、その演出パターンをセットし (S k 4 7 0 5)、今回の遊技回でスーパーリーチが発生したと判定された場合には (S k 4 7 0 6 : Y E S)、スーパーリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し (S k 4 7 0 7)、その演出パターンをセットし (S k 4 7 0 5)、今回の遊技回でスーパーリーチが発生していない、すなわちスペシャルリーチが発生したと判定され場合には (S k 4 7 0 6 : N O)、スペシャルリーチ・確変大当たり時用の演出パターンテーブルを参照し (S k 4 7 0 8)、その演出パターンをセットする (S k 4 7 0 5)。第5実施形態の確変大当たり時演出パターン設定処理では、上述したリーチの種別に対応した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様 (初回変動の表示態様) を記憶する構成としたが、これに対して、変形例2の確変大当たり時演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

30

40

【 3 1 1 7 】

< 外れ時演出パターン設定処理 >

次に、外れ時演出パターン設定処理について説明する。外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 2 8 3 : S k 2 3 0 7) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 1 1 8 】

図 3 1 4 は、外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。この外れ時演出パターン設定処理において、ステップ S k 4 8 0 1 ~ ステップ S k 4 8 0 2 は、第

50

5 実施形態の外れ時演出パターン設定処理（図 2 8 8）のステップ S k 2 7 0 4 ~ ステップ S k 2 7 0 5 と同一である。変形例 2 における外れ時演出パターン設定処理において、第 5 実施形態の外れ時演出パターン設定処理と相違するのは、第 5 実施形態の外れ時演出パターン設定処理（図 2 8 8）におけるステップ S k 2 7 0 1 ~ ステップ S k 2 7 0 3 の処理が削除されている点だけである。

【 3 1 1 9 】

すなわち、本外れ時演出パターン設定処理によれば、外れ時演出の演出パターンテーブルを参照し（S k 4 8 0 1）、その演出パターンをセットする（S k 4 8 0 2）。第 5 実施形態の外れ時演出パターン設定処理では、上述した演出パターンのセットとともに、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（初回変動の表示態様）を記憶する構成としたが、これに対して、変形例 2 の本外れ時演出パターン設定処理では、初回変動の表示態様を記憶する処理は行われない。

10

【 3 1 2 0 】

< エンディング演出設定処理 >

次に、エンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 2 7 9 : S k 1 9 1 4）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【 3 1 2 1 】

図 3 1 5 は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップ S k 4 9 0 1 と、ステップ S k 4 9 0 5 ~ ステップ S k 4 9 0 9 とは、第 5 実施形態のエンディング演出設定処理（図 2 8 9）のステップ S k 2 8 0 1 と、ステップ S k 2 8 0 6 ~ ステップ S k 2 8 1 0 と同一である。変形例 2 におけるエンディング演出設定処理において、第 5 実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップ S k 4 9 0 2 ~ ステップ S k 4 9 0 4 である。

20

【 3 1 2 2 】

ステップ S k 4 9 0 1 を実行した後に実行するステップ S k 4 9 0 2 では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行される図柄変動（初回変動）が第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであるか否かを判定する。具体的には、入球時の更新処理（図 3 1 0）で O N となり得る初回変動第 1 図柄フラグが O N であるか否かを判定する。

30

【 3 1 2 3 】

ステップ S k 4 9 0 2 において、初回変動第 1 図柄フラグが O N である、すなわち、初回変動が第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には（ステップ S k 4 9 0 2 : Y E S）、ステップ S k 4 9 0 3 に進み、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d（図 2 5 4）に記憶されている 2 種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d には、初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブル群と初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブル群とが予め記憶されており、ステップ S k 4 9 0 3 では、これら 2 種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

40

【 3 1 2 4 】

図 3 1 6 は、初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第 5 実施形態における初回外れ時演出の設定示唆当否テーブル（図 2 9 0）と同一の内容である。初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。

【 3 1 2 5 】

図 3 1 7 は、初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブル群を示す説明図である。初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第 5 実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図 2 9 1）と同一の内容である。初回変動第 2 図柄時

50

用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群(図316)の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が1だけ引かれたものとなっている。

【3126】

なお、初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、第5実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル(図291)と同一の内容とする構成に換えて、第5実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル(図292)と同一の内容としてもよい。要は、初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群は、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

10

【3127】

図315に戻り、ステップSk4903において、初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群(図316)を特定した後に、ステップSk4905に進む。ステップSk4905では、第5実施形態のエンディング演出設定処理(図289)のステップSk2806と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップSk4903で特定した初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【3128】

一方、ステップSk4902において、初回変動第1図柄フラグがONでない、すなわち、初回変動第2図柄フラグがONであり、初回変動が第2始動口234への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものであると判定した場合には(ステップSk4902:NO)、ステップSk4904に進み、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d(図254)に記憶されている2種類の設定示唆当否テーブル群から初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群(図317)を特定する。ステップSk4904を実行した後、ステップSk4905に進む。ステップSk4905では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップSk4904で特定した初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

20

【3129】

1日のうちで当該パチンコ機で最初に遊技を行う遊技者は、図柄表示装置41の表示面41a(図246)における第1保留表示領域Ds1と第2保留表示領域Ds2とを見ることによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかを確認することができる。あるいは、振り分け機構250を直接見ることも、第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかを確認することが可能である。

30

【3130】

以上説明したように、変形例2のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時(電源投入時)に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄(宝箱の絵柄)PXが出現する演出が実行される。さらに、初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構250に最初に入球した遊技球が、振り分け機構250によって第1始動口233と第2始動口234とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、上記エンディング演出における抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。まとめると、上記エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグによ

40

50

て記憶した振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P X の演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 250 によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄 P X が出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

【3131】

10

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄 P X の出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X の出現確率が決まる。これに対して、変形例 2 のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要となる設定示唆用絵柄 P X の出現確率についてランダム性を強く感じ、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3132】

20

また、変形例 2 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【3133】

変形例 2 のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄 P X が出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

30

【3134】

変形例 2 のパチンコ機では、振り分け機構 250 による遊技球の振り分け先が第 1 始動口 233 である場合よりも第 2 始動口 234 である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図 251 参照）。その上で、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 1 始動口 233 の場合よりも、第 2 始動口 234 の場合の方が、設定示唆用絵柄 P X の出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄 P X の出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄 P X の出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄 P X が出現し易いことから、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 234 の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率の面からも、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 234 となって欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【3135】

変形例 2 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構 250 による遊技球の最初の振り分け先が第 2 始動口 234 である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を選び出すことができる。

【3136】

変形例 2 のパチンコ機では、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構 250 の羽根部 252（図 309 参照）の位置が図 309（c）の位置にある場合に

50

、羽根部 2 5 2 を図 3 0 9 (a) で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構 2 5 0 による遊技球の振り分け先を第 2 始動口 2 3 4 とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄 P X が出現し易いように調整することができる。

【 3 1 3 7 】

《 5 - 8 - 3 》変形例 3 :

変形例 3 におけるパチンコ機による処理を、上記変形例 2 との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例 3 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例 2 のパチンコ機と同一であることから、変形例 2 と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【 3 1 3 8 】

上記変形例 2 のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 (宝箱の絵柄) P X を出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたかによって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例 3 のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄 P X を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 に振り分けられた場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構 2 5 0 によって第 2 始動口 2 3 4 に振り分けられた場合には、遊技回におけるノーマルリーチの演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例 3 のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例 2 のパチンコ機において実行される処理と同一である。

【 3 1 3 9 】

以上のように構成された変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 2 5 0 によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け機構 2 5 0 による初回の遊技球の振り分け先から、設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間 (エンディング期間かノーマルリーチ期間) を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄 P X が出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例 3 のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄 P X の出現期間についてランダム性を強く感じ、振り分け機構 2 5 0 による初回の遊技球の振り分け先を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P X が出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 1 4 0 】

また、変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 3 1 4 1 】

変形例 3 のパチンコ機では、変形例 2 のパチンコ機と同様に、振り分け機構 2 5 0 による遊技球の振り分け先が第 1 始動口 2 3 3 である場合よりも第 2 始動口 2 3 4 である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図 2 5 1 参照）。その上で、変形例 3 のパチンコ機では、振り分け機構 2 5 0 による初回の遊技球の振り分け先が第 1 始動口 2 3 3 の場合よりも、第 2 始動口 2 3 4 の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構 2 5 0 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 2 3 4 となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構 2 5 0 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 2 3 4 となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【 3 1 4 2 】

変形例 3 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構 2 5 0 による遊技球の最初の振り分け先が第 2 始動口 2 3 4 である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を選び出すことができる。

【 3 1 4 3 】

変形例 3 のパチンコ機では、変形例 2 のパチンコ機と同様に、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの開店前に、振り分け機構 2 5 0 の羽根部 2 5 2（図 3 0 9 参照）の位置が図 3 0 9（c）の位置にある場合に、羽根部 2 5 2 を図 3 0 9（a）で示す位置に切り替えることによって、朝一での遊技における振り分け機構 2 5 0 による遊技球の振り分け先を第 2 始動口 2 3 4 とすることができる。このため、遊技ホールの管理者は、必要に応じて、パチンコ機を設定示唆用絵柄 P X が出現し易いように調整することができる。

【 3 1 4 4 】

なお、この変形例 3 の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 に振り分けられた場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構 2 5 0 によって第 2 始動口 2 3 4 に振り分けられた場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 に振り分けられた場合より、振り分け機構 2 5 0 によって第 2 始動口 2 3 4 に振り分けられた場合の方が、遊技回において実行される確率が高い種別のリーチ演出で設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。

【 3 1 4 5 】

《 5 - 8 - 4 》変形例 4：

変形例 4 におけるパチンコ機による処理の概要を、第 5 実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例 4 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一であることから、第 5 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

【 3 1 4 6 】

第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出に

において、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）P Xを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機 10の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行するが、特に、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P Xの出現確率が、パチンコ機 10を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。これに対して変形例 4では、第 5実施形態のパチンコ機 10と同様に、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、設定示唆用絵柄 P Xを出現させる設定示唆演出を、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように実行する構成とした上で、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P Xの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、エンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P Xの演出が実行される。

10

【3147】

出現確率抽選は、設定示唆用絵柄 P Xを出現させる設定示唆演出の出現確率の程度を導出するための抽選処理であり、パチンコ機の起動時に実行される。出現確率抽選は、出現確率抽選用の振分テーブルに対して抽選用乱数カウンタ C Zを照合することによって実行される。抽選用乱数カウンタ C Zの値は、パチンコ機の起動時にランダムに更新される。

【3148】

図 318 は、出現確率抽選を実行する際に用いられる出現確率抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 318 に示すように、出現確率抽選用の振分テーブルでは、「0～99」の抽選用乱数カウンタ C Zの値のうち、「0～29」が高出現確率に対応しており、「30～99」が標準出現確率に対応している。「標準出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準であることを示すパラメータである。「高出現確率」は、設定示唆演出の出現確率の程度が標準よりも高いことを示すパラメータである。出現確率抽選用の振分テーブルによれば、3/10の確率で高出現確率に振り分けられる。

20

【3149】

パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果は、出現確率抽選結果情報として主制御装置 60の主側 RAM 64に一旦記憶され、その後、出現確率抽選結果情報は、主制御装置 60側から音声発光制御装置 90側に送信される。出現確率抽選結果情報は、パチンコ機の電源スイッチ 88がOFFされるまで、音声発光制御装置 90の音光側 RAM 94に記憶される。

30

【3150】

本変形例 4のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）において、図柄表示装置 41における図柄の変動表示の内容を、上記所定回数を経過した後の遊技回（以下、通常遊技回と呼ぶ）に対して相違する構成とした。初期遊技回では、変動表示の内容を通常遊技回よりも多彩で激しいものとすることによって、朝一から遊技を行う遊技者に対して、射幸心の向上を図っている。

【3151】

本変形例 4のパチンコ機では、上記初期遊技回における図柄の変動表示を、出現確率抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないかを観察することによって、出現確率抽選の抽選結果を知ることができる。

40

【3152】

次に、変形例 4のパチンコ機において実行されるエンディング演出設定処理について説明する。エンディング演出設定処理は、音声発光制御装置 90の MPU 92によって実行

50

される。

【3153】

図319は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップSk5001と、ステップSk5005～ステップSk5009とは、変形例2のエンディング演出設定処理（図315）のステップSk4901と、ステップSk4906～ステップSk4910と同一である。変形例4におけるエンディング演出設定処理において、変形例2のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップSk5002～ステップSk5004である。

【3154】

ステップSk5001を実行した後に実行するステップSk5002では、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であるか否かを判定する。この判定は、音光側RAM94に記憶されている出現確率抽選結果情報を用いて行う。

【3155】

ステップSk5002において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率でないと判定した場合には（ステップSk5002：NO）、ステップSk5003に進み、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。変形例4のパチンコ機では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図254）に、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群とが記憶されている。

【3156】

標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例3のパチンコ機が備える初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図316）と同一の内容、すなわち、第5実施形態における初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図290）と同一の内容である。標準出現確率用の設定示唆当否テーブルは、標準となる各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を示すものである。

【3157】

高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、変形例3のパチンコ機が備える初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群（図317）と同一の内容、すなわち、第5実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図291）と同一の内容である。高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群の対応関係と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率の分母の値が1だけ引かれたものとなっている。

【3158】

なお、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、第5実施形態における初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図291）と同一の内容とする構成に換えて、第5実施形態における初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図292）と同一の内容としてもよい。要は、高出現確率用の設定示唆当否テーブル群は、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群と比較して、設定示唆用絵柄の出現確率が高くなるように設定されたものであれば、いずれの内容としてもよい。

【3159】

ステップSk5003では、これら2種類の設定示唆当否テーブル群から標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。

【3160】

ステップSk5003において、標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定した後に、ステップSk5005に進む。ステップSk5005では、変形例2のエンディング演出設定処理（図315）のステップSk4905と同様に、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップSk5003で特定した標準出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【3161】

一方、ステップSk5002において、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率であると判定した場合には（ステップSk5002：YES）、ステップSk5004に進み、音

10

20

30

40

50

光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93dに記憶されている2種類の設定示唆当否テーブル群から高出現確率用の設定示唆当否テーブル群を特定する。ステップSk5004を実行した後、ステップSk5005に進む。ステップSk5005では、直前で特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、ステップSk5004で特定した高出現確率用の設定示唆当否テーブル群から、抽選設定の設定情報に対応した設定示唆当否テーブルを特定する。

【3162】

以上説明したように、本変形例4のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）が、パチンコ機を起動してからの初期遊技回における図柄の変動表示中に特別キャラクターが出現するか否かによって示される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の種別と、出現確率抽選の結果とに基づいた出現確率となるように、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄PXの演出が実行される。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、当たり抽選にて大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄PXが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄PXの出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した特別キャラクターの出現の有無とによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。

10

20

30

【3163】

現在の抽選設定だけに基づいて設定示唆用絵柄PXの出現確率が決定される比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXの出現確率が決まる。これに対して、変形例4のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄PXの出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄PXの出現確率についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3164】

また、変形例4のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【3165】

変形例4のパチンコ機によれば、遊技者は、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出を行う期間において、設定示唆用絵柄PXが出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄PXの出現確率を推し量る必要があることから、そのエンディング演出を行う期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

40

【3166】

変形例4のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例4のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄PXが出現し易い台を選び出すことができる。

【3167】

50

変形例 4 のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例 4 のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【 3 1 6 8 】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置 4 1 による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【 3 1 6 9 】

変形例 4 のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との 2 通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、3 通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率が変化する。

【 3 1 7 0 】

《 5 - 8 - 5 》変形例 5 :

変形例 5 におけるパチンコ機による処理を、上記変形例 4 との相違点を示しながら以下に説明する。なお、変形例 5 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例 4 のパチンコ機と同一であることから、変形例 4 と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、説明を行う。

【 3 1 7 1 】

上記変形例 4 のパチンコ機では、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄（宝箱の絵柄）P X を出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機の起動時に出現確率抽選が実行され、その出現確率抽選の抽選結果（高出現確率と標準出現確率のいずれに該当するか）によって、上記抽選設定の種別毎の、上記設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例 5 のパチンコ機では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果によって切り替える構成とした。

【 3 1 7 2 】

図 3 2 0 は、出現期間抽選を実行する際に用いられる出現期間抽選用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 3 2 0 に示すように、出現期間抽選用の振分テーブルでは、「0 ~ 9 9」の抽選用乱数カウンタ C Z の値のうち、「0 ~ 2 9」が高確率期間に対応しており、「3 0 ~ 9 9」が標準確率期間に対応している。「標準確率期間」は、実行される確率が標準である期間であることを示すパラメータである。「高確率期間」は、実行される確率が上記標準よりも高い期間であることを示すパラメータである。出現期間抽選用の振分テーブルによれば、3 / 1 0 の確率で高確率期間に振り分けられる。

【 3 1 7 3 】

本変形例 5 のパチンコ機では、パチンコ機の起動時から遊技回の実行回数が所定回数（例えば、5 回）となるまでの期間内における遊技回（以下、初期遊技回と呼ぶ）における図柄の変動表示を、出現期間抽選の抽選結果に応じて変えるようにした。具体的には、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクター（例えば、女神キャラクター）が出現する演出を行い、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターが出現する上記演出を行わないように構成した。朝一に遊技を行う遊技者は、初期遊技回における図柄の変動表示に特別なキャラクターが出現するかしないか

10

20

30

40

50

を観察することによって、出現期間抽選の抽選結果を知ることができる。

【 3 1 7 4 】

出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、遊技回におけるノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とした。なお、ノーマルリーチに換えて、スーパーリーチや、スペシャルリーチにおいて上記の設定示唆演出を実行する構成としてもよい。変形例 5 のパチンコ機において実行されるその他の処理については、変形例 4 のパチンコ機において実行される処理と同一である。

【 3 1 7 5 】

以上のように構成された変形例 5 のパチンコ機によれば、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間（エンディング期間かノーマルリーチ期間）を推定して、その所定の期間において、宝箱の絵柄である設定示唆用絵柄 P X が出現するか否かを観察して、設定示唆用絵柄 P X の出現確率を推し量ることによって、現在の抽選設定がいずれであるかを推測することができる。設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が固定されている比較例のパチンコ機を考えたとき、比較例のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が決まる。これに対して、変形例 5 のパチンコ機によれば、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P X が出現する所定の期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の推測に必要な設定示唆用絵柄 P X の出現期間についてランダム性を強く感じ、初期遊技回において特別キャラクターが出現したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P X が出現する演出を実行する所定の期間を正確に把握し、ひいては現在の抽選設定がいずれであるかを正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 1 7 6 】

また、変形例 5 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回から遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 3 1 7 7 】

変形例 5 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、変形例 5 のパチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を選び出すことができる。

【 3 1 7 8 】

変形例 5 のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例 5 のパチンコ機では、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

【 3 1 7 9 】

また、出現期間抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置 4 1 による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【 3 1 8 0 】

変形例 5 のパチンコ機では、出現期間抽選として、標準確率期間と高確率期間との 2 通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、3 通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた期間の確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄

10

20

30

40

50

P X が出現する期間が変化する。

【 3 1 8 1 】

なお、この変形例 5 の変形例として、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、遊技回におけるスーパーリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成とし、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、ノーマルリーチにおいて、抽選設定に基づいた出現確率で設定示唆演出を実行する構成としてもよい。要は、出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合より、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出の期間において設定示唆演出を実行する構成であれば、いずれのリーチの組み合わせとしてもよい。

10

【 3 1 8 2 】

《 5 - 8 - 6 》変形例 6 :

< 変形例 6 における処理の概要 >

変形例 6 におけるパチンコ機による処理の概要を、上記第 5 実施形態との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例 6 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第 5 実施形態のパチンコ機 10 と同一であることから、第 5 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、処理の概要の説明を行う。

【 3 1 8 3 】

第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、パチンコ機 10 の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機 10 の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄 P X を出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄 P X の出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例 6 では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄 P Y に記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例 6 では、第 5 実施形態と同様に、エンディング演出において設定示唆演出を行う確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わる構成とした。

20

30

【 3 1 8 4 】

次に、変形例 6 のパチンコ機において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。その具体的な制御は、第 5 実施形態における具体的な制御と比較して、音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される後述する図 3 2 1 で示す処理が相違し、主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される各種処理、音声発光制御装置 90 において実行されるその他の処理、表示制御装置 100 において実行される各種処理は同一である。

【 3 1 8 5 】

40

< エンディング演出設定処理 >

エンディング演出設定処理は、コマンド対応処理のサブルーチン（図 2 7 9 : S k 1 9 1 4 ）として音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 によって実行される。以下、エンディング演出設定処理について詳述する。

【 3 1 8 6 】

図 3 2 1 は、エンディング演出設定処理を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理において、ステップ S k 5 1 0 1 ~ ステップ S k 5 1 0 4 と、ステップ S k 5 1 0 6、ステップ S k 5 1 0 7、ステップ S k 5 1 0 9、ステップ S k 5 1 1 2 とは、第 5 実施形態のエンディング演出設定処理（図 2 8 9 ）のステップ S k 2 8 0 1 ~ ステップ S k 2 8 0 4 と、ステップ S k 2 8 0 7、ステップ S k 2 8 0 8、ステップ S k 2 8

50

10、ステップS k 2 8 1 3と同一である。変形例6におけるエンディング演出設定処理において、第5実施形態のエンディング演出設定処理と相違するのは、ステップS k 5 1 0 5、ステップS k 5 1 0 8、ステップS k 5 1 1 0、およびステップS k 5 1 1 1である。

【3187】

ステップS k 5 1 0 2において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチであると判定した場合（ステップS k 5 1 0 2：YES）に実行されるステップS k 5 1 1 2では、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄P Yを付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップS k 5 1 1 2の処理は、第5実施形態のエンディング演出設定処理（図289）のステップS k 2 8 1 3と同一の処理である。例えば、音光側RAM94に記憶した設定情報が「抽選設定6」である場合には、「6」が記された設定示唆用絵柄P Yを付加したエンディング演出パターン（図260参照）が、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定される。このエンディング演出パターンによれば、エンディング演出の途中で、数字が記された設定示唆用絵柄P Yが必ず出現することになる。換言すれば、エンディング演出における設定示唆用絵柄の出現確率は1 / 1（百分率で言えば100%）となっている。ステップS k 5 1 1 2を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

10

【3188】

ステップS k 5 1 0 2において、初回変動の表示態様がスペシャルリーチでないと判定し（ステップS k 5 1 0 2：NO）、続くステップS k 5 1 0 3において、初回変動の表示態様がスーパーリーチでないと判定し（ステップS k 5 1 0 3：NO）、続くステップS k 5 1 0 4において、初回変動の表示態様がノーマルリーチでないと判定した（ステップS k 5 1 0 4：NO）場合に、ステップS k 5 1 0 5に進む。

20

【3189】

ステップS k 5 1 0 5では、音光側ROM93の設定示唆当否テーブル記憶エリア93d（図254）に記憶されている3種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。変形例6における設定示唆当否テーブル記憶エリア93dには、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルと、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルと、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルとが予め記憶されている。ステップS k 5 1 0 5では、これら3種類の設定示唆当否テーブルから初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

30

【3190】

図322は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回外れ時用の設定示唆当否テーブルには、0～60479の設定示唆用乱数カウンタCYの値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0～6047の6048個の値が設定されている。そして、0～60479の値のうち、0～6047の6048個の値以外の値（6048～60479）が外れである。この場合の当選確率は1 / 10である。

【3191】

なお、上記の当選する値は一例であり、当選する確率が1 / 1でなければ、当選する値はいずれの値とすることもできる。

40

【3192】

図321に戻り、ステップS k 5 1 0 5において、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップS k 5 1 0 6に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルを参照する。その後、ステップS k 5 1 0 7に進み、ステップS k 5 1 0 6で設定示唆当否テーブルを参照した結果、ステップS k 5 1 0 1で把握した設定示唆用乱数カウンタCYの値が、設定示唆演出についての当選に対応しているか否かを判定する。

【3193】

ステップS k 5 1 0 7において、設定示唆演出についての当選に対応していると判定し

50

た場合には (S k 5 1 0 7 : Y E S)、ステップ S k 5 1 0 8 に進み、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を付加したエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S k 5 1 0 8 の処理は、ステップ S k 5 1 1 2 の処理と同一である。

【 3 1 9 4 】

一方、ステップ S k 5 1 0 7 において、設定示唆演出についての当選に対応していないと判定した場合には (S k 5 1 0 7 : N O)、ステップ S k 5 1 0 9 に進み、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンを、今回のエンディング期間において実行する演出パターンとしてセットする。ステップ S k 5 1 0 8 またはステップ S k 5 1 0 9 を実行した後、本エンディング演出設定処理を終了する。

10

【 3 1 9 5 】

ステップ S k 5 1 0 1 ~ S k 5 1 0 9 の処理を実行することによって、初回変動の表示態様が外れで、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図 3 2 2 に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された 1 / 1 0 の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を実行することができる。

【 3 1 9 6 】

ステップ S k 5 1 0 4 において、初回変動の表示態様がノーマルリーチであると判定した場合に (ステップ S k 5 1 0 4 : Y E S)、ステップ S k 5 1 1 0 に進む。

20

【 3 1 9 7 】

ステップ S k 5 1 1 0 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている 3 種類の設定示唆当否テーブルから初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【 3 1 9 8 】

図 3 2 3 は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回ノーマルリーチ用の設定示唆当否テーブルには、0 ~ 6 0 4 7 9 の設定示唆用乱数カウンタ C Y の値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0 ~ 7 5 5 9 の 7 5 6 0 個の値が設定されている。そして、0 ~ 6 0 4 7 9 の値のうち、0 ~ 7 5 5 9 の 7 5 6 0 個の値以外の値 (7 5 6 0 ~ 6 0 4 7 9) が外れである。この場合の当選する確率は 1 / 8 である。この当選確率は、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

30

【 3 1 9 9 】

なお、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回外れ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【 3 2 0 0 】

図 3 2 1 に戻り、ステップ S k 5 1 1 0 において、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップ S k 5 1 0 6 に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

40

【 3 2 0 1 】

ステップ S k 5 1 0 1 ~ S k 5 1 0 4、S k 5 1 1 0、S k 5 1 0 6 ~ S k 5 1 0 9 の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がノーマルリーチで、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図 3 2 3 に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された 1 / 8 の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を実行することができる。

【 3 2 0 2 】

ステップ S k 5 1 0 3 において、初回変動の表示態様がスーパーリーチであると判定した場合に (ステップ S k 5 1 0 3 : Y E S)、ステップ S k 5 1 1 1 に進む。

50

【 3 2 0 3 】

ステップ S k 5 1 1 1 では、音光側 R O M 9 3 の設定示唆当否テーブル記憶エリア 9 3 d に記憶されている 3 種類の設定示唆当否テーブルから初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定する。

【 3 2 0 4 】

図 3 2 4 は、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを示す説明図である。初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルには、0 ~ 6 0 4 7 9 の設定示唆用乱数カウンタ C Y の値のうち、設定示唆演出を実行することに当選する値として、0 ~ 1 2 0 9 5 の 1 2 0 9 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 6 0 4 7 9 の値のうち、0 ~ 1 2 0 9 5 の 1 2 0 9 6 個の値以外の値 (1 2 0 9 6 ~ 6 0 4 7 9) が外れである。この場合の当選確率は 1 / 5 である。この当選確率は、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。

10

【 3 2 0 5 】

なお、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルにおける上記の当選する値は、一例であり、初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率であれば、いずれの値とすることもできる。

【 3 2 0 6 】

図 3 2 1 に戻り、ステップ S k 5 1 1 1 において、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルを特定した後に、ステップ S k 5 1 0 6 に進み、特定した設定示唆当否テーブル、ここでは、初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルの参照を行う。

20

【 3 2 0 7 】

ステップ S k 5 1 0 1 ~ S k 5 1 0 3、S k 5 1 1 1、S k 5 1 0 6 ~ S k 5 1 0 9 の処理を実行することによって、初回変動の表示態様がスーパーリーチで、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、図 3 2 4 に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された 1 / 5 の確率でもって、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を実行することができる。

【 3 2 0 8 】

以上のように構成された変形例 6 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報に変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たり当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、エンディング期間において、設定示唆用絵柄 P Y が出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄 P Y が出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄 P Y から当選確率の設定がいずれであるかを推測する (実質、特定する) ことができる。

30

40

【 3 2 0 9 】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例 6 のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応し

50

た数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 2 1 0 】

また、変形例 6 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 3 2 1 1 】

変形例 6 のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄 P Y が出現し易いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率の面からも、最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【 3 2 1 2 】

変形例 6 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 3 2 1 3 】

《 5 - 8 - 7 》変形例 7 :

第 5 実施形態の変形例 1 のパチンコ機では、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間とにおいて、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄 P Y を出現させる設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記複数の期間の中から決定する構成とした。これに対して変形例 7 では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を、予め定められた所定の出現確率（例えば、1 / 40 の確率）で出現させる構成とし、その上で、変形例 1 のパチンコ機と同様に、エンディング演出を実行するためのエンディング期間と、外れを示す演出を実行するための期間と、ノーマルリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間と、スーパーリーチが発生したことを示す演出を実行するための期間との中から、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて決定する構成とした。

【 3 2 1 4 】

上記構成の変形例 7 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たり当選する確率が変更される。そして、上記のように決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が、所定の出現確率で出現する演出が実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を観察して、当該図柄変動の表示態様をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様から、設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄 P Y から、抽選設定の設定情報

がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【 3 2 1 5 】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を実行する期間が決まる。これに対して、変形例 7 のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄 P Y の出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動の表示態様を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 3 2 1 6 】

また、変形例 7 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 3 2 1 7 】

変形例 7 のパチンコ機では、図柄変動の表示態様として、外れと、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとを有している。これらの図柄変動の表示態様は、この順に、当たり抽選において大当たりとなる期待度が低いものから高いものとなっている。その上で、最初の遊技回における、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様ほど、設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間が、遊技回において実行される確率が高い図柄変動の表示態様についての演出期間となるように設定されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生した場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P Y が出現する可能性のある所定の期間の発生頻度の面からも、最初の遊技回における当たり抽選において大当たりとなる期待度が高い図柄変動の表示態様が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

20

30

【 3 2 1 8 】

変形例 7 のパチンコ機によれば、変形例 1 のパチンコ機と同様に、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、電源投入後の最初の遊技回において、当たり抽選において大当たりとなる期待度が高いリーチを発生させることで、設定示唆用絵柄 P Y が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 3 2 1 9 】

《 5 - 8 - 8 》変形例 8 :

変形例 8 におけるパチンコ機による処理を、第 5 実施形態の変形例 2 との相違点を示しながら先に説明する。なお、変形例 8 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例 2 のパチンコ機と同一である。すなわち、変形例 8 のパチンコ機は、変形例 2 のパチンコ機と同様に、入球した遊技球を第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とに交互に振り分ける振り分け機構 2 5 0 を備える構成である（図 3 0 8 参照）。変形例 8 において、変形例 2 と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

40

【 3 2 2 0 】

変形例 2 のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄 P X を出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄 P X の出現確率の違いによって、抽選設

50

定を推測可能な構成とした。これに対して変形例 8 では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであるかを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄 P Y に記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。

【 3 2 2 1 】

その上で、変形例 8 のパチンコ機では、変形例 2 と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報と第 2 始動口 2 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報とのいずれによるものかによって変わる構成とした。換言すると、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を変更する構成とした。

【 3 2 2 2 】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例 8 では省略するが、変形例 8 におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動が第 1 始動口 2 3 3 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定し、上記最初の遊技回で実行された図柄変動が第 2 始動口 2 3 4 への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報によるものである場合には、初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブルを特定する。初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例 6 のパチンコ機が備える初回外れ時用の設定示唆当否テーブル（図 3 2 2）と同一の内容とした。初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブルは、例えば、変形例 6 のパチンコ機が備える初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル（図 3 2 3）と同一の内容とした。本実施形態では、初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率は、初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブルに規定される当選確率より高い確率となっている。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【 3 2 2 3 】

変形例 8 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行される。さらに、初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグによって、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたかが記憶されており、エンディング演出における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグによって記憶した振り分け先によって変わるように構成されている。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 2 5 0 によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構 2 5 0 による振り分け先から、エンディング期間において、設定示唆用絵柄 P Y が出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄 P Y が出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄 P Y から当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）こと

ができる。

【 3 2 2 4 】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄 P Y が出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例 8 のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 2 5 0 によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄 P Y が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 3 2 2 5 】

また、変形例 8 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 3 2 2 6 】

変形例 8 のパチンコ機では、振り分け機構 2 5 0 による遊技球の振り分け先が第 1 始動口 2 3 3 である場合よりも第 2 始動口 2 3 4 である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図 2 5 1 参照）。その上で、振り分け機構 2 5 0 による初回の遊技球の振り分け先が第 1 始動口 2 3 3 の場合よりも、第 2 始動口 2 3 4 の場合の方が、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が高くなっている。設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が高い場合の方が、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が低い場合に比べて、設定示唆用絵柄 P Y が出現し易いことから、振り分け機構 2 5 0 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 2 3 4 の場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率の面からも、振り分け機構 2 5 0 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 2 3 4 となって欲しいといった期待感を付与することができる。

20

【 3 2 2 7 】

変形例 8 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構 2 5 0 による遊技球の最初の振り分け先が第 2 始動口 2 3 4 である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を選び出すことができる。

30

【 3 2 2 8 】

《 5 - 8 - 9 》変形例 9：

上記変形例 8 のパチンコ機では、入球した遊技球を第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とに交互に振り分ける振り分け機構 2 5 0 を遊技盤 3 0 に設けた構成とした上で、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を出現させる設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたかによって、設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出の出現確率が変わる構成とした。これに対して、変形例 9 では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、この設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 と第 2 始動口 2 3 4 とのいずれに振り分けられたかによって切り替える構成とした。具体的には、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球

40

50

が、振り分け機構 250 によって第 1 始動口 233 に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構 250 によって第 2 始動口 234 に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例 9 では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、1/40 の確率）で、設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出が実行される構成とした。

【3229】

上記構成の変形例 9 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 250 によって第 1 始動口 233 と第 2 始動口 234 とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 250 によっていずれに振り分けられるかを観察して、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した遊技球の振り分け機構 250 による振り分け先から、設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄 P Y から、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【3230】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P Y が出現する期間が決まる。これに対して、変形例 9 のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄 P Y の出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 250 によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P Y が含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3231】

また、変形例 9 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 に最初に遊技球が入球するときに遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【3232】

変形例 9 のパチンコ機では、変形例 3 のパチンコ機と同様に、振り分け機構 250 による遊技球の振り分け先が第 1 始動口 233 である場合よりも第 2 始動口 234 である場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（図 251 参照）。その上で、変形例 9 のパチンコ機では、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 1 始動口 233 の場合よりも、第 2 始動口 234 の場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間、すなわちノーマルリーチにおいて設定示唆演出が実行されるように構成されている。遊技回において実行される確率が高い演出の期間の方が、遊技回において実行される確率が低い演出の期間に比べて、期間の発生頻度が高いことから、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 234 となった場合に、短い期間かつ高い精度で抽選設定の推測が可能となる。このために、遊技者に対して、設定示唆演出が実行される期間の発生頻度の面からも、振り分け機構 250 による初回の遊技球の振り分け先が第 2 始動口 234 となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【3233】

変形例 9 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、振り分け機構 2 5 0 による遊技球の最初の振り分け先が第 2 始動口 2 3 4 である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P X が出現し易い台を選び出すことができる。

【 3 2 3 4 】

変形例 9 の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 に振り分けられた場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構 2 5 0 によって第 2 始動口 2 3 4 に振り分けられた場合には、上記エンディング演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。

10

【 3 2 3 5 】

また、変形例 9 の他の変形例として、パチンコ機を起動してから振り分け機構 2 5 0 に最初に入球した遊技球が、振り分け機構 2 5 0 によって第 1 始動口 2 3 3 に振り分けられた場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、振り分け機構 2 5 0 によって第 2 始動口 2 3 4 に振り分けられた場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

【 3 2 3 6 】

《 5 - 8 - 1 0 》変形例 1 0 :

20

変形例 1 0 におけるパチンコ機による処理を、第 5 実施形態の変形例 4 との相違点を示しながら説明する。なお、変形例 1 0 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、変形例 4 のパチンコ機と同一であることから、変形例 4 と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【 3 2 3 7 】

変形例 4 のパチンコ機では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に基づいた出現確率で、設定示唆用絵柄 P X を出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄 P X の出現確率の違いによって、抽選設定を推測可能な構成とした。これに対して変形例 1 0 では、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を出現させる構成とした。換言すれば、遊技者が、設定示唆用絵柄 P Y に記された数字の違いによって、抽選設定を推測可能（実質、特定可能）な構成とした。その上で、変形例 1 0 のパチンコ機では、変形例 4 と同様に、エンディング演出における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果に基づいて変わる構成とした。すなわち、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率と高出現確率とのいずれになるかによって、エンディング演出において設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を変更する構成とした。

30

40

【 3 2 3 8 】

エンディング演出におけるフローチャートを用いた詳しい説明は、この変形例 1 0 では省略するが、変形例 1 0 におけるエンディング演出設定処理では、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が標準出現確率である場合には、初回変動第 1 図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定し、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である場合には、初回変動第 2 図柄時用の設定示唆当否テーブルと同一の内容の設定示唆当否テーブルを特定する。その後、特定した設定示唆当否テーブルを参照することによって設定示唆演出に当選したか否かを判定し、当選した場合に、設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を

50

付加したエンディング演出パターンをセットする処理を行う。一方、当選しなかった場合には、設定示唆演出を行わない通常のエンディング演出パターンをセットする処理を行う。

【3239】

変形例10のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たりに当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYが出現する演出が実行される。さらに、エンディング演出における設定示唆用絵柄PYの出現確率が、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果によって変わるように構成されている。出現確率抽選の抽選結果は、変形例4と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせるように構成されている。このため、遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するか否かを観察して、その観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、エンディング期間において、設定示唆用絵柄PYが出現する確率の程度を推測し、設定示唆用絵柄PYが出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄PYから当選確率の設定がいずれであるかを推測する(実質、特定する)ことができる。

【3240】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYが出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、設定示唆用絵柄PYが出現する出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、変形例10のパチンコ機によれば、エンディング期間において、パチンコ機の起動時に実行された出現確率抽選の抽選結果に基づいた出現確率となるように、設定示唆用絵柄PYが出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄PYの出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して設定示唆用絵柄PYが出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3241】

また、変形例10のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【3242】

変形例10のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現確率抽選の抽選結果が高出現確率である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄PYが出現し易い台を選び出すことができる。

【3243】

変形例10のパチンコ機は、例えば次のような変形も可能である。変形例10では、出現確率抽選の抽選結果を、初期遊技回における図柄の変動表示中に特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。これに対して、変形例10の変形例として、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる構成を無くした構成としてもよい。この構成によれば、設定示唆用絵柄PYの出現確率が出現確率抽選によって決まるにもかかわらず、その抽選結果を知ることができないことから、設定示唆用絵柄PYの出現し易さについてより強くランダム性を感じることになる。このため、変形例10のパチンコ機によれば、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを含む設定示唆演出が出現し易い状態にあることへのより一層の期待感を、遊技者に付与することができる。

【 3 2 4 4 】

変形例 1 0 では設定示唆用絵柄 P Y の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段として、出現確率抽選を実行する構成としたが、これに限る必要はない。例えば、曜日や日付によって、標準出現確率と高出現確率とを切り替える構成等、出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出することができる構成であれば、種々の構成を採用することができる。

【 3 2 4 5 】

変形例 1 0 のパチンコ機では、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させる構成としたが、これに換えて、初期遊技回における図柄の変動表示の背景色を変えたり、図柄の形状や色を変える構成としてもよい。

10

【 3 2 4 6 】

また、出現確率抽選の抽選結果を遊技者に知らせる手法として、上記構成に換えて、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間における、図柄表示装置 4 1 による待機画面中に、特定の演出（例えば、特別なキャラクターを出現させる演出）を行う構成としてもよい。

【 3 2 4 7 】

変形例 1 0 のパチンコ機では、出現確率抽選として、標準出現確率と高出現確率との 2 通りに振り分ける構成としたが、これに換えて、3 通り以上の数に振り分ける構成としてもよい。この場合には、その振り分けられた出現確率の程度に対応して、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が変化する。

20

【 3 2 4 8 】

《 5 - 8 - 1 1 》変形例 1 1 :

上記変形例 1 0 のパチンコ機では、パチンコ機の起動時に出現期間抽選を実行する構成とした上で、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行する構成とし、さらに、出現期間抽選の抽選結果に基づいて、設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出の出現確率が変化する構成とした。これに対して、本変形例 1 1 では、上記エンディング演出の期間以外にも、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行可能な構成とし、パチンコ機の起動時に出現期間抽選が実行され、設定示唆演出を実行する期間を、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果に基づいて切り替える構成とした。パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、エンディング演出において設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれでも可）が発生したことを示唆するリーチ演出において設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出を実行する構成とした。なお、本変形例 1 1 では、上記各期間において、予め定められた所定の出現確率（例えば、1 / 4 0 の確率）で、設定示唆用絵柄 P Y を含む設定示唆演出が実行される構成とした。出現期間抽選の抽選結果は、変形例 1 0 と同様に、初期遊技回における図柄の変動表示中に女神キャラクター等の特別なキャラクターを出現させることによって、遊技者に知らせる構成とした。

30

40

【 3 2 4 9 】

上記構成の変形例 1 1 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たり当選する確率が変更される。そして、パチンコ機の起動時に実行された出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間と高確率期間とのいずれに振り分けられたかによって決定された期間において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が、所定の出現確率で実行される。このため、

50

遊技者は、初期遊技回において実行される図柄の変動中に特別キャラクターが出現するかどうかを観察して、観察結果を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した観察結果から、設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間を推定して、その所定の期間において所定の出現確率で出現する設定示唆用絵柄 P Y から、抽選設定の設定情報がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

【 3 2 5 0 】

比較例の遊技機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め定められた一定の時期に実行する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、パチンコ機の機種だけに依存して設定示唆用絵柄 P Y が出現する期間が決まる。これに対して、変形例 1 1 のパチンコ機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、抽選設定の設定情報の推測に必要となる設定示唆用絵柄 P Y の出現期間についてランダム性を強く感じ、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、設定示唆用絵柄 P Y が含まれる演出を実行する期間を正確に把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 3 2 5 1 】

また、変形例 1 1 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初に遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【 3 2 5 2 】

変形例 1 1 のパチンコ機によれば、遊技ホールにおいて、パチンコ機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、朝一に遊技を行い、出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である遊技台を選択することで、設定示唆用絵柄 P Y が出現し易い台を選び出すことができる。

【 3 2 5 3 】

変形例 1 1 の変形例として、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が標準確率期間である場合には、ノーマルリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成とし、パチンコ機の起動時に実行される出現期間抽選の抽選結果が高確率期間である場合には、スーパーリーチの演出において上記設定示唆演出を実行する構成としてもよい。すなわち、複数のリーチ演出の中から、設定示唆演出を実行する所定の期間を定める構成としてもよい。

30

【 3 2 5 4 】

さらに、変形例 1 0 に対する各種の変形を、この変形例 1 1 に対してもそのまま適用することもできる。

【 3 2 5 5 】

《 5 - 8 - 1 2 》変形例 1 2 :

上記第 5 実施形態では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P X の出現確率が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、2 回目、3 回目、5 回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

40

【 3 2 5 6 】

《 5 - 8 - 1 3 》変形例 1 3 :

上記変形例 1 では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄 P X が出現する出現期間が、起点となる時から最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予

50

め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、最初の遊技回に換えて、2回目、3回目、5回目等、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの当該遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

【3257】

《5-8-14》変形例14：

上記変形例2では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、起点となる時から振り分け機構250に最初に入球した遊技球が振り分け機構250によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構250に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、2球目、3球目、5球目等の、起点となる時から振り分け機構250に到達した遊技球の数が所定回数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

10

【3258】

《5-8-15》変形例15：

上記変形例3では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXが出現する出現期間が、起点となる時から振り分け機構250に最初に入球した遊技球が振り分け機構250によっていずれに振り分けられたかに基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。さらに、振り分け機構250に最初に入球した遊技球に限る必要はなく、2球目、3球目、5球目等の、起点となる時から振り分け機構250に到達した遊技球の数が所定回数となったときの当該遊技球の振り分け先に基づいて、上記変更が行われる構成としてもよい。

20

【3259】

《5-8-16》変形例16：

上記変形例4では、パチンコ機を起動した時を起点として、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄PXの出現確率が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。

30

【3260】

《5-8-17》変形例17：

上記変形例5では、パチンコ機を起動した時を起点として、設定示唆用絵柄PXが出現する出現期間が、起点に実行される出現確率抽選の結果に基づいて、変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、上記構成において、予め定められた時間（例えば、正午）を起点としてもよい。また、パチンコ機を起動した時、予め定められた時間以外にも、様々な時を起点とすることもできる。

40

【3261】

《5-8-18》変形例18：

上記変形例12～変形例17は、第5実施形態～変形例5の各構成において、起点を、パチンコ機を起動した時以外に換えた構成であるのに対して、変形例6～変形例11においても、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。また、後述する各変形例においても、起点をパチンコ機を起動した時とした構成においては、同様に、起点を、パチンコ機を起動した時以外、すなわち、予め定められた時間（例えば、正午）等に換える構成としてもよい。

50

【 3 2 6 2 】

《 5 - 8 - 1 9 》変形例 1 9 :

上記第 5 実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y を出現する期間の一つを、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング期間としていた。これに対して変形例として、当たり抽選において大当たりに当選し、その後、開閉実行モードに移行するまでに実行されるオープニング期間を、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y を出現する期間としても良い。また、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードにおける開閉処理期間を、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y を出現する期間としても良い。さらに、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y を出現する所定の期間を、遊技回における一期間、例えば、リーチ演出を行う期間としても良い。

10

【 3 2 6 3 】

《 5 - 8 - 2 0 》変形例 2 0 :

上記第 5 実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y が出現し得る時期を、エンディング期間等の所定の期間とし、パチンコ機が動作している限り、常にこの所定の期間となり得る構成とした。これに対して、変形例として、予め定められた有効期間に限って、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y が出現する所定の期間となり得る構成としてもよい。上記有効期間としては、例えば、正午から 1 4 : 0 0 とすることができる。この構成によれば、遊技者に対して、正午から 1 4 : 0 0 までに遊技を行うことを積極的に促すことができる。また、上記有効期間として、遊技者の遊技の継続時間が所定時間（例えば 1 時間）を超えた後の期間とすることもできる。遊技者の遊技の継続時間は、例えば、タッチセンサー 2 5 a（図 2 4 3 参照）がオンとなる状態が、例えば 5 分以上の切れ目なしに継続している時間によって求められる。この構成によれば、遊技者に対して、所定時間以上継続して遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【 3 2 6 4 】

《 5 - 8 - 2 1 》変形例 2 1 :

上記第 5 実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄 P X または設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を種々の方法で決定していたが、上記第 5 実施形態および各変形例の記載に限るものではない。例えば、当たり抽選において大当たりに当選した場合には、次回（続く 1 回だけ）、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該当選後のエンディング期間において、設定示唆用絵柄 P Y を 1 / 1 の確率で出現する構成としてもよい。この構成によれば、当たり抽選において大当たりに当選した遊技者に対して、次に大当たりに当選するまで遊技を継続することを積極的に促すことができる。

30

【 3 2 6 5 】

《 5 - 8 - 2 2 》変形例 2 2 :

第 5 実施形態の各変形例では、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段として、到達した遊技球を 2 つの経路に振り分ける振り分け機構 2 5 0 を採用したが、これに換えて、到達した遊技球を 3 以上の数の経路に振り分ける構成としてもよい。この場合に、振り分け先のそれぞれに基づいて、設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）の出現確率または出現期間が変わるように構成される。また、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段としての振り分け機構 2 5 0 は、振り分け先を規則的に切り替えるものであったが、これに換えて、到達した遊技球を複数の経路にランダムに振り分ける構成としてもよい。

40

【 3 2 6 6 】

《 5 - 8 - 2 3 》変形例 2 3 :

上記第 5 実施形態および各変形例では、設定示唆用絵柄 P X（または設定示唆用絵柄 P Y）を所定の出現確率となるように実行する方法として、設定示唆用の乱数を発生させて、その乱数を設定示唆用の当否テーブルに照合して、乱数が設定示唆演出についての当選

50

に対応しているか否かを判定する構成を採用していた。この構成によれば、長時間にわたって遊技を行えば、設定示唆用絵柄 P X (または設定示唆用絵柄 P Y) を当否テーブルに規定された出現確率となるように実行することができるが、遊技を行う期間が短い場合、設定示唆用絵柄 P X (または設定示唆用絵柄 P Y) の出現確率は、当否テーブルに規定された出現確率に必ずしも収束しない。このため、上記第 5 実施形態および各変形例では、遊技者は、設定示唆用絵柄 P X (または設定示唆用絵柄 P Y) がなかなか出現せずに、抽選設定の設定情報を知ることができないという失望感を味わう虞があった。これに対して、変形例として、予め定められた特定の期間毎に、規定された出現確率で設定示唆用絵柄 P X (または設定示唆用絵柄 P Y) が必ず出現する構成としてもよい。例えば、1 / 10 の確率で出現させる場合に、例えば 50 回の間に 5 回は必ず設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。さらには、例えば、1 / 10 の確率で出現させる場合に、回数をカウントして、10 回目に設定示唆演出についての当選となる構成としてもよい。これらの構成によれば、ある期間、遊技を行えば、設定示唆用絵柄 P X (または設定示唆用絵柄 P Y) が必ず出現することから、上記の失望感を遊技者に与えることはない。

10

【3267】

《5-8-24》変形例 24：

上記第 5 実施形態、変形例 2、変形例 4 等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様 (あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果) 毎の、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係を、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記対応関係を示す情報 (以下、対応関係情報と呼ぶ) を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、次の方法がある。

20

【3268】

例えば、パチンコ機において、パチンコ機を起動した後の最初の遊技回で、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。また、パチンコ機において、パチンコ機を起動してから遊技者によって遊技が開始されるまでの期間や、遊技が終了してから長時間にわたって遊技が開始されない場合における、図柄表示装置 41 による待機画面中に、対応関係情報を表示する手段を備える構成としてもよい。

30

【3269】

また、パチンコ機で開示する構成に換えて、パチンコ機の台脇に用意された機種説明 POP や、パチンコ機のパンフレット、遊技ホールの掲示板、インターネットのホームページ、パチンコ関連の雑誌等で、上記の対応関係情報を開示する構成としてもよい。

【3270】

《5-8-25》変形例 25：

上記変形例 1、変形例 3、変形例 5 等の各変形例では、遊技者は、抽選設定の設定情報を正確に推測するには、各抽選設定と設定示唆用絵柄の出現確率との対応関係と、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様 (あるいは、パチンコ機を起動してから振り分け機構 250 による最初の遊技球の振り分け先、あるいは、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選の抽選結果) と設定示唆用絵柄の出現期間との対応関係とを、当該パチンコ機で遊技を長く行うことで経験的に把握しておく必要がある。これに対して、上記 2 つの対応関係を示す情報を、パチンコ機のメーカー側から開示するようにしてもよい。開示の方法としては、変形例 24 において説明した開示方法を本変形例 25 でもそのまま適用できる。

40

【3271】

《5-8-26》変形例 26：

上記第 5 実施形態およびその変形例では、抽選設定の種別毎の設定示唆用絵柄 P X の出現確率、あるいは抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、(i) 起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回

50

において実行される図柄変動の表示態様を示す情報、(ii) 起点となる時から振り分け機構 250 に最初に入球した遊技球が振り分け機構 250 によっていずれに振り分けられたかを示す振り分け先を示す情報、あるいは(iii) 起点に実行される出現確率抽選の結果を示す情報、に基づいて変わるように構成されていた。これに対して、変形例として、設定示唆用絵柄 P X あるいは設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を、上記(i) ~ (iii) に換えて、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回に対応する当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報(当たり抽選の当否判定結果を示す情報)に基づいて、変わるように構成してもよい。また、設定示唆用絵柄 P X あるいは設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。上記大当たりの種別は、第 5 実施形態では、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、16R 通常大当たり、8R 通常大当たりの 4 通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの 2 通りであってもよい。さらに、「起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときの遊技回」との制限もなくともよく、単に、遊技回において実行される図柄変動の表示態様を示す情報や、当たり抽選において大当たりに当選したか否かを示す情報、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報、リーチの発生の有無の情報等に基づいて、変わるように構成してもよい。あるいは、設定示唆用絵柄 P X あるいは設定示唆用絵柄 P Y の出現確率を、上記(i) ~ (iii) に換えて、所定の入球領域や所定の入球手段(例えば、一般入賞口 32、スルー putt ゲート 35 等)に遊技球が所定の個数(1 以上の整数であれば、いずれの数でも可)入球したことに基づいて、変わるように構成してもよい。要は、上記(i) ~ (iii) は、所定の遊技条件が成立した場合に遊技情報記憶手段に記憶される所定の遊技情報であれば、いずれの遊技情報に換えることもできる。なお、所定の遊技条件としては、遊技者が、成立したことを認識できる所定の遊技条件であることが好ましい。遊技者は、所定の遊技条件が成立したことを認識し、その後、その認識した記憶に基づいて、設定示唆用絵柄の出現確率を推測することができる。また、所定の遊技条件としては、一つの項目に限る必要はなく、複数の項目の組み合わせによるものであってもよい。

【3272】

《5-8-27》変形例 27：

上記第 5 実施形態およびその変形例では、設定示唆用絵柄 P X の出現確率や、設定示唆用絵柄 P Y に記された数字が、当たり抽選においての現在の抽選設定に基づいて定まるように構成されていた。これに対して変形例として、抽選設定の種別とは無関係の数値情報に基づいて、設定示唆用絵柄 P X の出現確率や、設定示唆用絵柄 P Y に記された数字が定まる構成としてもよい。上記抽選設定の種別とは無関係の数値情報としては、例えば、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を示す情報や、リーチの発生の有無の情報、大当たりの際のラウンド数を示す情報、当日や前日の大当たり回数を示す情報、保留個数を示す情報等、種々の数値情報を採用することができる。上記大当たりの種別は、第 5 実施形態では、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、16R 通常大当たり、8R 通常大当たりの 4 通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの 2 通りであってもよい。設定示唆用絵柄は、上述した宝箱の絵柄 P X や、数字が記された宝箱の絵柄 P Y に限る必要はなく、演出情報を示す他の演出情報画像に換えることができる。演出情報画像としては、例えば、図柄の組み合わせである停止図柄とすることができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ(一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ)等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。大当たりの種別が確変大当たりである場合、例えば同一の奇数図柄の組合せが表示されるが、その表示の方法として、停止図柄として同一の奇数図柄の組合せを直ちに表示する直接確変図柄表示モードと、同一の偶数図柄の組合せが停止図柄として一旦表示され、その後、同一

の奇数図柄の組合せに切り替わる昇格確変図柄表示モードと、を備えるパチンコ機がある。この種のパチンコ機に、本発明を適用した場合に、当たり抽選において大当たりに当選したことを示す情報に基づいて、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す数値情報に対応した直接確変図柄表示モードの停止図柄を、所定の確率で表示する構成としてもよい。この構成によれば、100%から上記所定の確率を引いた確率以下の確率で、昇格確変図柄表示モードの最初の停止図柄（偶数図柄の組み合わせ）が表示されることになり、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードの適切な制御が可能となる。さらに、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、当たり抽選において大当たりに当選したことを示す情報と、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像としての直接確変図柄表示モードの停止図柄を表示する構成としてもよい。この構成によっても、100%から上記出現確率を引いた確率以下の確率で、昇格確変図柄表示モードの最初の停止図柄（偶数図柄の組み合わせ）が表示されることになり、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードの適切な制御が可能となる。

【3273】

さらに、演出情報画像として、多い側のラウンド数（第5実施形態では、16ラウンド）を示す数値情報に対応した、16R確変大当たりに当選したことを示す画像とすることもできる。具体的には、入球した遊技球を第1始動口233と第2始動口234とに交互に振り分ける振り分け機構250を備える第5実施形態の変形例8または変形例9において、抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYに換えて、上記16R確変大当たりに当選したことを示す画像を、振り分け機構250による遊技球の振り分け先に基づいた出現確率で表示する構成としてもよい。16R確変大当たりに当選したことを示す画像（以下、16R確変大当たり画像と呼ぶ）としては、例えば、数値情報をそのまま示す画像としてもよく、また、数値情報に対応させた図柄を示す画像としてもよい。さらには、確変大当たりを示す同一の奇数図柄の組み合わせであって、数値情報に対応させた特有の色を持つ画像等としてもよい。上記構成によっても、遊技者は、16R確変大当たりの画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができ、遊技者に対して16R確変大当たり画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3274】

《5-8-28》変形例28：

第5実施形態の変形例6または第5実施形態の変形例10から、「第1抽選処理を実行する第1抽選手段と、第1抽選処理を実行した後の所定の期間に、第2抽選処理を実行する第2抽選手段と、所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段と、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、を備える遊技機において、前記第1抽選処理において第1抽選結果となった場合に、前記第2抽選処理において第2抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記第2抽選処理において前記第2抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機」といった特徴が抽出される。ここで、第1抽選処理としては、変形例6にあっては、遊技回において実行されるリーチの種別を振り分けるための抽選処理（厳密には、リーチの種別を特定しうる変動時間を決定するための抽選処理）が該当し、変形例10にあっては、出現確率抽選が該当するが、これらに限定されるものではない。例えば、第1抽選処理は、大当たりに当選したか否かを判定するための当たり抽選や、当たり抽選において大当たりに当選したときの大当たりの種別を判定するための振り分け抽選等とすることができる。大当たりの種別は、第5実施形態やその変形例では、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりの4通りであるが、これに換えて、ラウンド数は問わず単に確変大当たりと通常大当たりとの2通りとしてもよい。第2抽選処理としては、設定示唆当否テーブルを参照して設定示唆演出に当選したか否かを判定する抽選処理（図319のエンディング演出設定処理のSk5106およびSk5107）が該当するが、これに限定されるものではない。例えば、直

接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードを備えるパチンコ機において、第2抽選処理は、直接確変図柄表示モードと昇格確変図柄表示モードのいずれを実行するかを決めるための抽選等とすることができる。変形例6や変形例10では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄PYが該当するが、これに限定されるものではない。例えば、演出情報画像として、最初の停止図柄としての同一の奇数図柄の組合せ等とすることができる。

【3275】

《5-8-29》変形例29：

第5実施形態の変形例29のパチンコ機は、第5実施形態の変形例6のパチンコ機と比較して、同一のハードウェア構成を備え、ソフトウェア構成の一部が相違するだけである。変形例29のパチンコ機において、変形例6と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【3276】

変形例29のパチンコ機では、変形例6のパチンコ機と同様に、パチンコ機の現在の抽選設定がいずれであることを示唆する設定示唆演出として、当たり抽選において大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、パチンコ機の現在の抽選設定の種別に対応した数字が記された設定示唆用絵柄PYを出現させる構成とした。

【3277】

その上で、変形例29のパチンコ機では、変形例6のパチンコ機と同様に、エンディング演出において設定示唆用絵柄PYが出現する確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様（以下、初回変動の表示態様とも呼ぶ）に基づいて変わる構成とした（図321参照）。但し、変形例29のパチンコ機では、初回変動の表示態様によっては、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第1始動口33への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第2始動口34への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄PYの出現確率が変わる構成とした。具体的には、変形例29のパチンコ機では、エンディング演出における設定示唆用絵柄PYの出現確率は、次の通りとなっている。

【3278】

初回変動の表示態様が外れである場合には、変形例6と同様に、設定示唆用絵柄PYの出現確率は、図322に示した初回外れ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された1/10の確率である。

【3279】

初回変動の表示態様がノーマルリーチである場合には、変形例6と同様に、設定示唆用絵柄PYの出現確率は、図323に示した初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブルによって規定された1/8の確率である。但し、1/8という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第1始動口33への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第2始動口34への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、1/1の確率とした。なお、1/8、1/1という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第1始動口33への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第2始動口34への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

【3280】

初回変動の表示態様がスーパーリーチである場合には、変形例6と同様に、設定示唆用絵柄PYの出現確率は、図324に示した初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル

ルによって規定された 1 / 5 の確率である。但し、1 / 5 という確率は、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものである場合に限るものとした。今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものである場合には、1 / 1 の確率とした。なお、1 / 5、1 / 1 という確率は、これらの値に限るものではなく、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が高ければ、いずれの値に換えることもできる。

10

【 3 2 8 1 】

初回変動の表示態様がスペシャルリーチである場合には、変形例 6 と同様に、図 3 2 1 のステップ S k 5 1 1 2 に示すように 1 / 1 の確率である。

【 3 2 8 2 】

以上のように構成された変形例 2 9 のパチンコ機によれば、パチンコ機の起動時に、パチンコ機の抽選設定の設定情報が変更されることによって、抽選モードが低確率モード時における当たり抽選において、大当たり当選する確率が変更される。そして、当たり抽選において大当たり当選し、開閉実行モードに移行した場合に、その開閉実行モードの終了時に実行されるエンディング演出において、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行される。さらに、エンディング期間における設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が、パチンコ機を起動してから最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様に基づいて変わるように構成されている。その上、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合には、今回の遊技回（エンディング演出に至った遊技回）の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものであるかによっても、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が変わるように構成されている。

20

【 3 2 8 3 】

このため、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において実行される図柄変動を観察して、当該図柄変動の表示態様を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した最初の遊技回における図柄変動の表示態様を考慮すると共に、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものであるかを考慮することによって、エンディング期間において設定示唆用絵柄 P Y が出現する確率を推測し、設定示唆用絵柄 P Y が出現するのを待ち、出現した設定示唆用絵柄 P Y から当選確率の設定がいずれであるかを推測する（実質、特定する）ことができる。

30

【 3 2 8 4 】

比較例のパチンコ機として、抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例のパチンコ機では、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出の出現確率がパチンコ機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して変形例 2 9 のパチンコ機によれば、最初の遊技回で実行される図柄変動の表示態様と、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球と第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球とのいずれによって取得されたものであるかと、に基づいて決められた出現確率となるように、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出が実行されることから、遊技者は、設定示唆用絵柄 P Y が出現する演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、現在の抽選設定の設定情報に対応した数字が記された設定示唆用絵柄 P Y が出現する

40

50

期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 2 8 5 】

変形例 2 9 のパチンコ機では、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合には、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が高くなるように構成されている。このために、遊技者に対して、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率の面からも、第 1 始動口 3 3 よりも第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。

10

【 3 2 8 6 】

変形例 2 9 のパチンコ機によれば、遊技者は、パチンコ機を起動してから最初の遊技回において遊技を行う必要があることから、例えば、朝にパチンコ機が電源投入される場合に、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 3 2 8 7 】

なお、変形例 2 9 では、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が変わるのは、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様が、ノーマルリーチである場合と、スーパーリーチである場合とである構成としたが、これに限るものではない。例えば、ノーマルリーチである場合だけとしたり、スーパーリーチである場合だけとしたり、外れの場合も含むようにしてもよい。さらに、最初の遊技回で実行された図柄変動の表示態様を考慮に入れずに、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、設定示唆用絵柄 P Y の出現確率が変わる構成とすることもできる。

20

【 3 2 8 8 】

また、変形例 2 9 では、数値情報に対応した演出情報画像として、設定示唆用絵柄 P Y を採用したが、これに限る必要はなく、他の演出情報画像に換えることができる。他の演出情報画像としては、例えば、数値情報に対応した図柄の組み合わせである停止図柄を挙げるができる。具体的には、大当たりの種別が確変大当たりである場合に表示される同一の奇数図柄の組合せや、大当たりの種別が通常大当たりである場合に表示される同一の偶数図柄の組合せ、リーチ図柄の組み合わせ（一つだけ同一でなくその他が同一である図柄の組み合わせ）等が演出情報画像に該当する構成としてもよい。すなわち、変形例 2 9 の構成に換えて、例えば、今回の遊技回の当たり抽選において大当たりであると判定されたときの特別情報が第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球によって取得されたものであるか、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球によって取得されたものであるかによって、大当たりの種別が確変大当たりであることを示す同一の奇数図柄の組合せの出現確率が変わる構成とすることもできる。

30

40

【 3 2 8 9 】

《 5 - 8 - 3 0 》変形例 3 0 :

上記第 5 実施形態およびその変形例では、パチンコ機は、主制御装置 6 0、音声発光制御装置 9 0、表示制御装置 1 0 0 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第 5 実施形態において音声発光制御装置 9 0 と表示制御装置 1 0 0 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第 5 実施形態およびその変形例において、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 のそれぞれで実行される各種処理は、第 5 実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 6 0、9 0、1 0 0 の全体として、第 5 実施形態における全ての処理が実行できれば良い。

50

【 3 2 9 0 】

《 6 》第 6 実施形態：

《 6 - 1 》遊技機の構造：

図 3 2 5 は、本発明の第 6 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

10

【 3 2 9 1 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 1 0 の遊技者は、パチンコ機 1 0 の正面からガラスユニット 1 9 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

20

【 3 2 9 2 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

30

40

【 3 2 9 3 】

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

【 3 2 9 4 】

前扉枠 1 4 の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操

50

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

【3295】

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

【3296】

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

【3297】

図 326 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられている。

【3298】

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

【3299】

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

【3300】

第 3 制御ユニット 53 は、払出制御装置 70 と、発射制御装置 80 とを備えている。払出制御装置 70 は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置 80 は、主制御装置 60 から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル 25 の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠 13 の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 54、タンク 54 の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜

した斜面を有するタンクレール 5 5、タンクレール 5 5 の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール 5 6、ケースレール 5 6 から遊技球の供給を受け払出制御装置 7 0 からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置 7 1 など、パチンコ機 1 0 の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【 3 3 0 1 】

電源ユニット 5 8 は、電源装置 8 5 と、電源スイッチ 8 8 とを備えている。電源装置 8 5 は、パチンコ機 1 0 の動作に必要な電力を供給する。電源装置 8 5 には、電源スイッチ 8 8 が接続されている。電源スイッチ 8 8 の ON / OFF 操作により、パチンコ機 1 0 に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機 1 0 に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

10

【 3 3 0 2 】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 1 3 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【 3 3 0 3 】

図 3 2 7 は、遊技盤 3 0 の正面図である。遊技盤 3 0 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

20

【 3 3 0 4 】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

30

【 3 3 0 5 】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 3 2 6) から払い出される。

【 3 3 0 6 】

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

40

【 3 3 0 7 】

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

【 3 3 0 8 】

スルーゲート 3 5 は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート 3 5 は、電動役物 3 4 a を開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート 3 5 を通過すると、主制御装置 6 0 は、当該通過

50

を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物 3 4 a は、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート 3 5 は、遊技球の流下方向に対して第 2 始動口 3 4 よりも上流側に配置されているため、スルーゲート 3 5 を通過した遊技球は、通過後に遊技領域 P A を流下して第 2 始動口 3 4 へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート 3 5 に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【3309】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【3310】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、または可変入賞装置 3 6 に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【3311】

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

【3312】

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

【3313】

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

【3314】

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

時間とも呼ぶ。

【 3 3 1 5 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入賞した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

【 3 3 1 6 】

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

【 3 3 1 7 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【 3 3 1 8 】

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

【 3 3 1 9 】

可変表示ユニット 4 0 は、遊技領域 P A の略中央に配置されている。可変表示ユニット 4 0 は、図柄表示装置 4 1 を備える。図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置 4 1 は、表示制御装置 1 0 0 によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【 3 3 2 0 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

【 3 3 2 1 】

図 3 2 8 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 3 2 8 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 3 2 8 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 3 3 2 2 】

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

10

【 3 3 2 3 】

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

20

30

【 3 3 2 4 】

さらに、図 3 2 8 (b) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、第 1 保留表示領域 D s 1 と、第 2 保留表示領域 D s 2 とが表示される。第 1 保留表示領域 D s 1 には、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数が表示される。第 2 保留表示領域 D s 2 には、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つまでである。

40

【 3 3 2 5 】

図 3 2 7 に示すように、第 1 始動口 3 3 の上方には、一对の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）4 2 (4 2 a , 4 2 b) が設けられている。一对の釘 4 2 a , 4 2 b の間隔によって、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球の確率が変化する。

【 3 3 2 6 】

《 6 - 2 》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 1 0 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

【 3 3 2 7 】

図 3 2 9 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は

50

、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。

【3328】

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

10

【3329】

主制御基板 61 には、入力ポート (図示せず) 及び出力ポート (図示せず) がそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ (図示せず) を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88 (図 326) が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

20

【3330】

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサ 67a ~ 67e が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサ 67a ~ 67e からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

30

【3331】

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【3332】

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

40

【3333】

また、主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には

50

、主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g を参照する。具体的には、一般入賞口 3 2 への入球を特定した場合には 1 0 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 1 始動口 3 3 への入球を特定した場合には 3 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信され、第 2 始動口 3 4 への入球を特定した場合には 1 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 6 0 から送信される。払出制御装置 7 0 は、主制御装置 6 0 から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置 7 1 を制御して賞球の払出を行う。

【 3 3 3 4 】

払出制御装置 7 0 には、発射制御装置 8 0 が接続されている。発射制御装置 8 0 は、遊技球発射機構 8 1 の発射制御を行う。遊技球発射機構 8 1 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置 8 0 には、操作ハンドル 2 5 と、遊技球発射ボタン 2 6 とが接続されている。

【 3 3 3 5 】

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

【 3 3 3 6 】

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

【 3 3 3 7 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

【 3 3 3 8 】

図 3 3 0 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、M P U 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）を終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタ C F が用いられる。なお、「高確率モード」は、確変大当たりによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりによって当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【 3 3 3 9 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ C I N I が用いられる。また、メイン表示部 4 5 の第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b、並びに図柄表示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C S が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選に

10

20

30

40

50

は電動役物開放カウンタC 4 が用いられる。

【3340】

各カウンタC 1 ~ C 4、C F、C I N I、C Sは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がR A M 6 4の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ6 4 aに適宜記憶される。

【3341】

R A M 6 4には、保留情報記憶エリア6 4 bと、判定処理実行エリア6 4 cとが設けられている。保留情報記憶エリア6 4 bには、第1保留エリアR aと第2保留エリアR bとが設けられている。本実施形態では、第1始動口3 3に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第1保留エリアR aに時系列的に記憶される。また、第2始動口3 4に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3および転落乱数カウンタC Fの各値が保留情報記憶エリア6 4 bの第2保留エリアR bに時系列的に記憶される。

【3342】

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

【3343】

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

【3344】

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

【3345】

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

【3346】

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

【3347】

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

10

20

30

40

50

ア R a に記憶され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に記憶される。

【 3 3 4 8 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

10

【 3 3 4 9 】

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

【 3 3 5 0 】

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

20

【 3 3 5 1 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 3 2 8 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

30

40

【 3 3 5 2 】

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

【 3 3 5 3 】

50

次に、転落乱数カウンタ C F の詳細について説明する。転落乱数カウンタ C F は、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【 3 3 5 4 】

転落乱数カウンタ C F は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大に達した後 0 に戻る構成である。転落乱数カウンタ C F は定期的に更新され、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の保留情報格納エリア 6 4 b に格納される。具体的には、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 6 4 の第 1 保留エリア R a に格納され、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したタイミングで転落乱数カウンタ C F の更新値が R A M 6 4 の第 2 保留エリア R b に格納される。そして、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に格納された転落乱数カウンタ C F の値は、実行エリア A E に移動した後、R O M 6 3 の転落抽選用テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

10

【 3 3 5 5 】

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

20

【 3 3 5 6 】

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

【 3 3 5 7 】

30

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 4 6 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻る構成である。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球したタイミングで R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d に記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている電動役物開放カウンタ C 4 の値が電役実行エリア 6 4 e に移動した後、電役実行エリア 6 4 e において電動役物開放カウンタ C 4 の値を用いて電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア 6 4 e において、R O M 6 3 の役物抽選用テーブル記憶エリア 6 3 e に記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタ C 4 の値とが照合され、電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否かが決定される。

40

【 3 3 5 8 】

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

【 3 3 5 9 】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタ C 1 に

50

基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機 10 には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。

【 3 3 6 0 】

図 3 3 1 は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図 3 3 1 (a) は低確率モード用の当否テーブル (低確率モード用) を示し、図 3 3 1 (b) は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【 3 3 6 1 】

図 3 3 1 (a) に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値 (5 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 3 3 1 (b) に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値 (1 6 ~ 1 1 9 9) が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【 3 3 6 2 】

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

【 3 3 6 3 】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【 3 3 6 4 】

「小当たり」とは、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【 3 3 6 5 】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

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

【 3 3 6 6 】

パチンコ機 10 には、上記の (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が複数回 (例えば 1 6 回) 行われるとともに、1 回の開放は 3 0 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0 . 2 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能であ

10

20

30

40

50

る。

【 3 3 6 7 】

遊技者により操作ハンドル 2 5 が操作されている場合、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 8 1 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間は 0 . 2 s e c である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【 3 3 6 8 】

なお、開閉扉 3 6 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 3 6 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 3 6 への入賞が発生しない構成としてもよい。

【 3 3 6 9 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 3 3 1 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【 3 3 7 0 】

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

【 3 3 7 1 】

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

【 3 3 7 2 】

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

【 3 3 7 3 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4

10

20

30

40

50

への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【 3 3 7 4 】

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

【 3 3 7 5 】

図 3 3 2 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 3 3 2 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 3 3 2 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。両振分テーブルは、大当たり種別を振り分ける際の参照テーブルとして機能するが、本実施形態では、モード選択抽選において先落ちモードと後落ちモードとを振り分けるための参照テーブルとしても機能する。モード選択抽選の詳細については、後述する。

【 3 3 7 6 】

図 3 3 2 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たりと、8 R 確変大当たりと、8 R 通常大当たりとが設定されている。

【 3 3 7 7 】

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

【 3 3 7 8 】

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

【 3 3 7 9 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0 ~ 9 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 6 4」が 1 6 R 確変大当たりに対応しており、「6 5 ~ 8 9」が 8 R 確変大当たりに対応しており、「9 0 ~ 9 9」が 8 R 通常大当たりに対応している。

【 3 3 8 0 】

上記のように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの種別として、3 種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この 3 種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、1 6 R 確変大当たりが最も高く、8 R 確変大当たりが次に高く、最後に 8 R 通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【 3 3 8 1 】

図 3 3 2 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、1 6 R 確変大当たりと、8 R 確変大当たりと、8 R 通常大当たりとが設定されている。第 2 始動口用の振分テーブルでは、「0 ~ 9 9」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0 ~ 7 4」

10

20

30

40

50

が 16R 確変大当たりに対応しており、「75～89」が 8R 確変大当たりに対応しており、「90～99」が 8R 通常大当たりに対応している。

【3382】

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

【3383】

本実施形態では、上述したように、第 1 始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別と、第 2 始動口用の振分テーブルに設定されている大当たりの種別とは、同一であるが、これに換えて、異なる構成としてもよい。さらに、各振分テーブルによって規定される、大当たりの種別は、3 種類に限る必要はなく、例えば 16R 通常大当たりを含む 4 種類としても良いし、2 種類や、5 種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置 36 の開閉扉 36b の開放回数は、8R、16R に限る必要はなく、例えば、4R、5R 等の他の回数としても良い。

【3384】

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

【3385】

上述のように、MPU 62 は、実行エリア AE に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリア AE に記憶されている大当たり種別カウンタ C2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU 62 は、これらの大当たり乱数カウンタ C1 の値及び大当たり種別カウンタ C2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 63 の停止結果テーブル記憶エリア 63f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【3386】

図 333 は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図 333 に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタ CF の値として 0、1、2 の 3 個の値が設定されている。外れとなる転落乱数カウンタ CF の値として 3～99 の 97 個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は 3 / 100 であり、転落抽選に外れて高確率モードが継続される確率は 97 / 100 である。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。

【3387】

図 334 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【3388】

図 334 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図 334 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C4 の値として 2～465 の 464 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1 / 233 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 におい

10

20

30

40

50

ては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 4 秒である。

【 3 3 8 9 】

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

10

【 3 3 9 0 】

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

【 3 3 9 1 】

《 6 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【 3 3 9 2 】

20

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

【 3 3 9 3 】

ROM 9 3 には、MPU 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

30

【 3 3 9 4 】

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

【 3 3 9 5 】

MPU 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。MPU 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

40

【 3 3 9 6 】

表示制御装置 1 0 0 に設けられた表示制御基板 1 0 1 には、プログラム ROM 1 0 3 及びワーク RAM 1 0 4 が複合的にチップ化された素子である MPU 1 0 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 1 0 5 と、キャラクター ROM 1 0 6 と、ビデオ RAM 1 0 7 とが搭載されている。なお、MPU 1 0 2 に対してプログラム ROM 1 0 3 及びワーク RAM 1 0 4 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【 3 3 9 7 】

50

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【3398】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【3399】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【3400】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【3401】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【3402】

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

【3403】

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

【3404】

《6-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば100回である。すなわち、パチンコ機10では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である100回まで高頻度サポートモードは保証される。保証遊技回数である100回を超えた後については、その時点における抽選モードとして低確率モードが設定されている場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行される。高頻度サポートモードでの遊技回数が100回に達した後であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。

10

20

30

40

50

【 3 4 0 5 】

図 3 3 6 は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図 3 3 6 (a) には、抽選モードの状態とサポートモードの状態とが示されている。図 3 3 6 において、[] 内に示した数字（例えば [1]、[6 0]）は、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数を示す。

【 3 4 0 6 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、当たり抽選によって確変大当たり に 当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（図示の例では、6 0 回）において、転落抽選に当選した場合、抽選モードが低確率モードに移行する。そして、その 6 0 回目 に 実行される遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。一方、サポートモードについては、その 6 0 回目 に 実行される遊技回で転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてから 1 0 0 回目 に 実行される遊技回に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【 3 4 0 7 】

図 3 3 6 (b) には、本実施形態のパチンコ機 1 0 が、転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、6 0 回目の遊技回まで（1 回 ~ 5 9 回）、転落抽選にも当たり抽選にもリーチ抽選にも当選していないので、遊技回 5 9 回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出（通常演出とも呼ぶ）を実行する。そして、転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回においては、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）を実行する。

【 3 4 0 8 】

バトル演出は、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出の前に実行される演出である。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、バトル演出として、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の 3 種類が用意されている。通常バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に不利な結果（敗北）、遊技者に有利とも不利とも言えない結果（引き分け）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。生死バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に不利な結果（敗北）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。優勢バトル演出は、遊技者に有利な結果（勝利）、遊技者に有利とも不利とも言えない結果（引き分け）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。保証遊技回数に達する以前の遊技回においては、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。すなわち、図 3 3 6 (b) の例示の場合では、バトル演出として、通常バトル演出が実行される。

【 3 4 0 9 】

そして、バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たり に 当選しなかった場合には、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。転落抽選の抽選結果に関わらず、当たり抽選において大当たり に 当選した場合には、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり に 当選せずに、リーチが発生した場合には、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとなる引き分け演出を実行する。図 3 3 6 (b) の例示の場合、6 0 回目の遊技回において転落抽選に当選しているため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【 3 4 1 0 】

なお、6 0 回目 に 実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した 6 0 回目の遊技回が開始されるタ

10

20

30

40

50

イメージと一致している。すなわち、60回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについては、前述したように、高頻度サポートモードが継続される。

【3411】

図337は、保証遊技回数に達する以前の遊技回において、当たり抽選において大当たり

【3412】

具体的には、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって確変大当たり

10

【3413】

演出については、図337の例では60回目の遊技回まで(1回~59回)、転落抽選

20

【3414】

図338は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達する以前の遊技

30

【3415】

転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり

40

【3416】

図339は、前述したバトル演出または結果告知演出が実行されているときの、図柄表

50

される。そして、第 1 表示領域 4 1 a S では、図柄の変動表示及び停止表示が実行される。具体的には、単位遊技時間のうち、変動時間においては図柄の変動表示が実行され、停止時間においては図柄の停止表示が実行される。一方、第 2 表示領域 4 1 a L では、バトル演出または結果告知演出が実行される。

【 3 4 1 7 】

図 3 4 0 は、バトル演出を例示する説明図である。図 3 4 0 (a) は通常バトル演出の一例を示し、図 3 4 0 (b) は生死バトル演出の一例を示し、図 3 4 0 (c) は優勢バトル演出の一例を示している。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、バトル演出として、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決する画像（動画像）の表示が行われるが、この画像は、バトル演出の種類毎に異なったものとなっている。図 3 4 0 (b) に示す生死バトルでは、図 3 4 0 (a) に示す通常バトルの場合と比べて、両キャラクターが持つ刀剣が大きく、バトルの結果が勝利か敗北しかしないことを示唆する画像となっている。図 3 4 0 (c) に示す優勢バトルでは、遊技者側の女性キャラクターの持つ刀剣が敵側の男性キャラクターが持つ刀剣に比べて大きく、遊技者側が優勢であり、バトルの結果が勝利か引き分けしかしない（すなわち、負けがない）ことを示唆する画像となっている。なお、各バトル演出では、図 3 4 0 (a) ~ 図 3 4 0 (c) に示した画像を表示面 4 1 a の第 2 表示領域 4 1 a L に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させる。

【 3 4 1 8 】

上述した通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出の各画像は、あくまでも一例であり、これらに限る必要はない。本実施形態では、各バトル演出は、遊技者側の女性キャラクターと敵側の男性キャラクターとが対決するという全体の構図はほぼ同じで、キャラクターが所持する刀剣だけが相違する構成であったが、これに換えて、全体の構図についても、バトル演出の種類によって全く違った構成としてもよい。要は、通常バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、生死バトル演出は、バトルの結果が勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であり、優勢バトル演出は、バトルの結果が勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る演出であれば、それぞれ、どのような演出の態様とすることもできる。さらに、上記のような示唆を得ることができない演出であっても、互いに相違する演出であれば、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれは、どのような演出の態様とすることもできる。通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを、互いに相違する演出としたのは、遊技者に付与する緊迫感や期待感をバトル演出の種類によって変化させるためであるが、こうした変化を望まない場合には、通常バトル演出、生死バトル演出、優勢バトル演出のそれぞれを同一の演出内容とすることもできる。

【 3 4 1 9 】

図 3 4 1 は、バトル演出後に実行される結果告知演出を例示する説明図である。図 3 4 1 (a) は結果告知演出としての勝利演出を示し、図 3 4 1 (b) は結果告知演出としての敗北演出を示し、図 3 4 1 (c) は結果告知演出としての引き分け演出を示している。勝利演出では、図 3 4 1 (a) に示すように、遊技者側の女性キャラクターが勝利に喜ぶ画像（動画像）を表示面 4 1 a の第 2 表示領域 4 1 a L (図 3 3 9) に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させる。当たり抽選において大当たりや当選した図 3 3 7 の例示では、結果告知演出として、勝利演出が実行される。

【 3 4 2 0 】

敗北演出では、図 3 4 1 (b) に示すように、遊技者側の女性キャラクターが敗北で悲しむ画像（動画像）を表示面 4 1 a の第 2 表示領域 4 1 a L に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させる。転落抽選に当選した図 3 3 6 の例示では、結果告知演出として、敗北演出が実行される。

【 3 4 2 1 】

引き分け演出では、図341(c)に示すように、遊技者側の女性キャラクターが負けていないことを知らせる画像(動画像)を表示面41aの第2表示領域41aL(図339)に表示させるとともに、当該画像に伴った音声や光をスピーカー46や各種ランプ47に出力させる。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回であって、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した遊技回では、結果告知演出として、引き分け演出が実行される。なお、勝利演出、敗北演出、引き分け演出のそれぞれは、図341(a)~図341(c)に示す画像(動画像)に換えて、他の画像(動画像)とすることもできる。要は、勝利演出は、遊技者に有利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、敗北演出は、遊技者に不利な結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもでき、引き分け演出は、遊技者に有利とも不利とも言えない結果であることを告知できる画像であればどのような画像とすることもできる。

10

【3422】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合と、当たり抽選において大当たり当選した場合とについて、説明する。

【3423】

図342は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。図342(a)は、当たり抽選によって確変大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回(図示の例では、120回)において、転落抽選に当選して、抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合を示している。120回目の遊技回で転落抽選に当選した場合でも、60回目の遊技回において転落抽選に当選した場合と同様に、転落抽選における抽選結果が、その遊技回における当たり抽選の抽選モードに反映される。すなわち、図342(a)の例では、120回目の遊技回において、転落抽選に当選して抽選モードが低確率モードに移行する。そして、120回目の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。

20

【3424】

サポートモードについては、先に説明したように、高頻度サポートモードに移行した後において、遊技回数が保証遊技回数(100回)に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。但し、高頻度サポートモードでの遊技回数が100回に達した場合であっても、その時点における抽選モードとして高確率モードが継続されている場合には、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。したがって、図342(a)の例では、120回目の遊技回で転落抽選に当選した場合、120回目の遊技回に達するまでは、高確率モードが継続されているので、高頻度サポートモードが継続されている。そして、120回目の遊技回において転落抽選に当選し、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードも高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

30

【3425】

図342(b)には、本実施形態のパチンコ機10が、転落抽選に当選した120回目の遊技回において実行する演出、抽選モード、サポートモードの各状態について示している。この例では、120回目の遊技回まで(1回~119回)、転落抽選にも当たり抽選にも当選していないので、120回目の遊技回までは、各遊技回における当たり抽選の結果の予告や抽選結果を告知する通常の演出(通常演出とも呼ぶ)を実行する。そして、転落抽選に当選した120回目の遊技回においては、バトル演出を実行する。ここでは、バトル演出として、先に説明した生死バトル演出(図340(b)参照)を実行する。

40

【3426】

そして、生死バトル演出を実行後に、転落抽選および当たり抽選の抽選結果を告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出においては、転落抽選および当たり抽選の抽選結

50

果に対応した演出を実行する。具体的には、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、図341(b)に示した、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。当たり抽選において大当たりに当選した場合には、転落抽選の結果に関わらず、図341(a)に示した、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。図342(b)の場合、120回目の遊技回において転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選していないため、結果告知演出として敗北演出が実行される。

【3427】

なお、120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した結果、高確率モードから低確率モードに移行するタイミングは、転落抽選に当選した120回目の遊技回が開始されるタイミングと一致している。すなわち、120回目に実行される遊技回で転落抽選に当選した時、抽選モードは、直ちに高確率モードから低確率モードに移行する。また、抽選モードが低確率モードに移行したことに伴って、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。サポートモードが低頻度サポートモードに移行するタイミングは、抽選モードが低確率モードに移行したタイミングとほぼ同時である。したがって、120回目の遊技回が開始されるタイミングとほぼ同時に低頻度サポートモードに移行する。

10

【3428】

次に、保証遊技回数に達した後の遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理について説明する。以下では、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の説明に先立って、比較例1と比較例2のパチンコ機が実行する処理について説明する。

20

【3429】

図343は、比較例1のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、図343には、比較例1のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回(図示の例では、120回)で、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行した場合が示されている。

30

【3430】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した120回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。そして、大当たりに当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング(すなわち、勝利の結果告知演出が終了するタイミング)でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

40

【3431】

ここで、比較例1のパチンコ機は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、抽選モードおよびサポートモードについて、本実施形態のパチンコ機10と同一の動作、すなわち、図342に示した動作を行うものとする。図342(b)と図343とを比較すると、120回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が、両者の間で異なったものであることが判る。この期間では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たり当選した際には、図343に示すように高頻度サポートモードであるのに対し、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった際には、図342(b)に示すように低頻度サポートモードとなっている。このため、図342(b)に

50

示した処理と図343に示した処理との両方を実行する比較例1のパチンコ機を想定した場合、遊技者は、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物34a(図327)の開閉状態から、高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したか否かを確認することによって、120回目の遊技回において転落抽選に当選したか否かを認識することができる。

【3432】

具体的には、遊技者は、120回目の遊技回において、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物34a(図327)が開閉動作を停止することが確認できた場合に、120回目の遊技回が開始されるタイミングで高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードに移行したとして、120回目の遊技回でもって転落抽選に当選したと予測することができる。この結果、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類を予測することが可能となる。換言すれば、高確率モードでの遊技回が100回以上継続している場合であって、かつ高頻度サポートモードである場合に、バトル演出が開始されると、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターのいずれが勝利するのは結果告知まで分からない(すなわち、転落抽選に当選するのか当たり抽選において大当たりに当選するのかは結果告知までわからない)といった内容に演出的にはなっているが、遊技者は、バトル演出が実行されている期間に電動役物34aの開閉状態から高頻度サポートが終了したことを確認することによって、今回のバトルは遊技者側キャラクターが負けてしまう(転落抽選に当選する)ということ、バトル演出中に予測できてしまう。この結果、120回目の遊技回における転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出および結果告知演出によって遊技者に付与できない場合がある。このことが、比較例1の課題となっている。

【3433】

図344は、比較例2のパチンコ機において、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合の処理を説明するタイミングチャートである。具体的には、比較例2のパチンコ機において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから120回目に行われる遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選して、開閉実行モードの開始時に、抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図344に示されている。

【3434】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した120回目の遊技回においては、バトル演出を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を結果告知演出として実行する。大当たりに当選した120回目の遊技回が開始するタイミングでもってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング(すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング)でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数(100回)以上継続して実行されている場合であって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングが、比較例1のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングである(図343参照)のに対して、比較例2のパチンコ機では、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング(すなわち、遊技回の開始時)となっている点が相違する。

【3435】

転落抽選に当選した場合の例示である図342(b)と、当たり抽選において大当たりに当選した場合の例示である図344とを比較すると、120回目の遊技回の開始から終了までの期間において、サポートモードの変化の態様が同一であることが判る。このため、遊技者が、結果告知演出が実行されるよりも前に、電動役物34a(図327)の開閉

10

20

30

40

50

状態から、120回目の遊技回において、転落抽選に当選したのか当たり抽選において大当たりに当選したのかを認識することはできない。すなわち、遊技者は、バトル演出の実行中に、その後に実行される結果告知演出の種類（勝利演出か敗北演出か）を予測することが不可能である。したがって、保証遊技回数に達した後の遊技回において転落抽選に当選した場合に図342（b）に示した処理を行い、保証遊技回数に達した後の遊技回において大当たりに当選した場合に図344に示した処理を実行する比較例2のパチンコ機によれば、比較例1の前述した課題を解決することができる。

【3436】

しかしながら、比較例2のパチンコ機であっても、次の課題が顕在する。

【3437】

比較例2のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、当たり抽選において大当たりに当選した場合共に、当該遊技回が開始したタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物34a（図327）は開閉動作を停止する。保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合には、サポートモードは高頻度サポートモードを維持し、電動役物34a（図327）は開閉動作を継続する。このため、遊技者は、遊技回の開始後も、電動役物34a（図327）が開閉動作を継続することを確認することによって、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測することができる。

【3438】

したがって、比較例2のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出を、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しないことに該当することを示唆しうる演出、具体的には優勢バトル演出と仮にしたりしても、電動役物34a（図327）が開閉動作を継続することを確認することによって引き分けであること、すなわち、転落抽選に当選せず、かつ、当たり抽選において大当たりに当選しなかったことを予測できてしまうことから、優勢バトル演出が意味のないものとなってしまう。すなわち、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行されるバトル演出は、バトルの結果が勝利か敗北しかない生死バトル演出しか意味をなさないこととなる。この結果、比較例2のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができないという課題があった。

【3439】

本実施形態のパチンコ機10は、以下の構成とすることで、比較例1の課題と比較例2の課題の双方を解決している。

【3440】

本実施形態のパチンコ機10は、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回（例えば、120回目の遊技回）において、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として2つのモードを有する。2つのモードは、以下、「先落ちモード」と「後落ちモード」と呼ぶ。なお、本実施形態では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかは、抽選（以下、モード選択抽選と呼ぶ）によって決定しており、モード選択抽選による振り分け結果は、遊技者に報知しない構成となっている。

【3441】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分けているが、モード選択抽選についても、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合に、大当たり種別カウンタC2を用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行っている。第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図332（a）に示した第1始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行い、第2始動口33

10

20

30

40

50

への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たりとなった場合には、図 3 3 2 (b) に示した第 2 始動口用の振分テーブルを用いて、先落ちモードか後落ちモードかの振り分けを行う。

【 3 4 4 2 】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 3 9 」と「 6 5 ~ 8 9 」と「 9 0 ~ 9 9 」とが先落ちモードに対応しており、「 4 0 ~ 6 4 」が後落ちモードに対応している。すなわち、第 1 始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として 1 6 R 確変大当たりが対応づけられている「 0 ~ 6 4 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 3 9 」が先落ちモードに対応づけられており、「 4 0 ~ 6 4 」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として 8 R 確変大当たりが対応づけられている「 6 5 ~ 8 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として 8 R 通常大当たりが対応づけられている「 9 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値は、先落ちモードに対応づけられている。

10

【 3 4 4 3 】

第 2 始動口用の振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 4 9 」と「 7 5 ~ 8 9 」と「 9 0 ~ 9 9 」とが先落ちモードに対応しており、「 5 0 ~ 7 4 」が後落ちモードに対応している。すなわち、第 2 始動口用の振分テーブルでは、大当たりの種別の振り分け結果として 1 6 R 確変大当たりが対応づけられている「 0 ~ 7 4 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 4 9 」が先落ちモードに対応づけられており、「 5 0 ~ 7 4 」が後落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として 8 R 確変大当たりが対応づけられている「 7 5 ~ 8 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値は、先落ちモードに対応づけられている。大当たりの種別の振り分け結果として 8 R 通常大当たりが対応づけられている「 9 0 ~ 9 9 」の大当たり種別カウンタ C 2 の値は、先落ちモードに対応づけられている。

20

【 3 4 4 4 】

なお、本実施形態では、第 1 始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタ C 2 の値に対するモード選択抽選の振り分け結果と、第 2 始動口用の振分テーブルに規定されている種別カウンタ C 2 の値に対するモード選択抽選の振り分け結果とは相違する構成であったが、これに対して、同一の構成としても良い。

30

【 3 4 4 5 】

図 3 4 5 は、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回（図示の例では、1 2 0 回）で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合は、図 3 4 5 に示されている。

40

【 3 4 4 6 】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した 1 2 0 回目の遊技回においては、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出（図 3 4 0 (b) 参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出（図 3 4 1 (a) 参照）を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した 1 2 0 回目の遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもって、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、大当たりに当選した 1 2 0 回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング（すな

50

わち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング)でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。こうした演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図344に示した比較例2における演出、抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

【3447】

図346は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回(図示の例では、120回)で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共にモード選択抽選において後落ちモードに当選して、開閉実行モードの開始時に抽選モードが低確率モードに移行する場合が、図346に示されている。

【3448】

転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した120回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出(図340(c)参照)を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出(図341(a)参照)を結果告知演出として実行する。モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した120回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミング(すなわち、勝利の結果告知演出が終了した直後のタイミング)でもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行すると共に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。こうした抽選モード、サポートモードの各状態の変化は、図343に示した比較例1における抽選モード、サポートモードの各状態の変化と一致している。

【3449】

モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合(図345)と、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合(図346)とを比較してみると、高確率モードでの遊技回が保証遊技回数(100回)以上継続して実行されている場合であって、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において実行されるバトル演出は、先落ちモードに当選した場合には、勝利、敗北の内のいずれかに該当することを示唆し得る生死バトル演出であるに対して、後落ちモードに当選した場合には、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出となっている点が相違する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行するタイミングについては、先落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が開始するタイミング(すなわち、遊技回の開始時)であるのに対して、後落ちモードに当選した場合には、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングとなっている点が相違する。

【3450】

図347は、本実施形態のパチンコ機10において、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ(いわゆる外れリーチ)を発生すると判定された場合の処理の一例を説明するタイミングチャートである。具体的には、本実施形態のパチンコ機10において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回(図示の例では、120回)で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ(外れリーチ)を発生すると判定された場合の処理が図347に示

されている。

【 3 4 5 1 】

転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（外れリーチ）を発生すると判定された 1 2 0 回目の遊技回においては、勝利、引き分けの内のいずれかに該当することを示唆し得る優勢バトル演出（図 3 4 0（c）参照）を実行し、その後、遊技者側キャラクターが勝利も敗北もしない引き分け演出（図 3 4 1（c）参照）を結果告知演出として実行する。転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回においては、リーチの発生の有無にかかわらず、抽選モードは高確率モードを維持し、サポートモードは高頻度サポートモードを維持する。

10

【 3 4 5 2 】

まとめると次の通りとなる。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、

（ A ）転落抽選に当選した場合（当たり抽選の結果に関わらず）、または、

（ B ）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に、

当該遊技回において実行されるバトル演出として生死バトル演出を実行すると共に、当該遊技回が開始するタイミング（すなわち、遊技回の開始時）でもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

【 3 4 5 3 】

20

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、保証遊技回数に達した後の遊技回において、

（ C ）転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された場合、または、

（ D ）転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に、

当該遊技回において実行されるバトル演出として優勢バトル演出を実行すると共に、当該大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングでもってサポートモードを低頻度サポートモードに移行する。

【 3 4 5 4 】

このため、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、上記（ A ）の場合と上記（ B ）の場合とで、同じタイミングでサポートモードが低頻度サポートモードに移行されることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において、バトル演出中に、転落抽選に当選したことを電動役物 3 4 a（図 3 2 7）の開閉状態から遊技者に予測されてしまうことを防止することができるという効果を奏する。さらに、保証遊技回数に達した後の遊技回において、生死バトル演出を行ったり、優勢バトル演出を行ったりすることができることから、保証遊技回数に達した後の遊技回において実行するバトル演出についての演出の幅を広げることができるという効果を奏する。

30

【 3 4 5 5 】

《 6 - 5 》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 6 0 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

40

【 3 4 5 6 】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。M P U 6 2 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【 3 4 5 7 】

< タイマ割込み処理 >

50

図348は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的（例えば2msec周期）に起動される。

【3458】

ステップS10101では、各種検知センサ67a～67eの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置60に接続されている各種検知センサ67a～67eの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップS10102に進む。

【3459】

ステップS10102では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS10103に進む。

10

【3460】

ステップS10103では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCFおよび電動役物開放カウンタC4の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、転落乱数カウンタCFおよび電動役物開放カウンタC4にそれぞれ1を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4、CFの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS10104に進む。なお、変動種別カウンタCSは、後述する通常処理（図352）において、その値を更新する。

20

【3461】

ステップS10104では、第1始動口33及び第2始動口34への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップS10104の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップS10104を実行した後、ステップS10105に進む。

【3462】

ステップS10105では、スルーゲート35への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップS10105のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップS10105を実行した後、MPU62はタイマ割込み処理を終了する。

30

【3463】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図348：S10104）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3464】

図349は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS10201では、遊技球が第1始動口33に入球（始動入球）したか否かを、第1始動口33に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップS10201において、遊技球が第1始動口33に入球したと判定した場合には（S10201：YES）、ステップS10202に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS10203に進む。

40

【3465】

ステップS10203では、第1始動口33に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップS10204に進む。

【3466】

ステップS10204では、第1保留エリアRaの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RaN（以下、第1始動保留個数RaNともいう）を読み出し、当該第1始動保留個数RaNを後述する処理の対象として設定する。第1始動保留個数RaN

50

は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 1 0 2 0 9 に進む。

【 3 4 6 7 】

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

【 3 4 6 8 】

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

10

【 3 4 6 9 】

ステップ S 1 0 2 0 7 では、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S 1 0 2 0 8 に進む。

【 3 4 7 0 】

ステップ S 1 0 2 0 8 では、第 2 保留エリア R b の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 R b N (以下、第 2 始動保留個数 R b N ともいう) を読み出し、当該第 2 始動保留個数 R b N を後述する処理の対象として設定する。第 2 始動保留個数 R b N は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S 1 0 2 0 9 に進む。

20

【 3 4 7 1 】

ステップ S 1 0 2 0 9 では、上述したステップ S 1 0 2 0 4 又はステップ S 1 0 2 0 8 において設定された始動保留個数 N (R a N 又は R b N) が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。ステップ S 1 0 2 0 9 において、始動保留個数 N が上限値未満でない場合には (S 1 0 2 0 9 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

【 3 4 7 2 】

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

30

【 3 4 7 3 】

ステップ S 1 0 2 1 2 では、ステップ S 1 0 1 0 3 (図 3 4 8) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S 1 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 1 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、ステップ S 1 0 1 0 3 にて更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 および転落乱数カウンタ C F の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S 1 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S 1 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S 1 0 2 1 3 に進む。

40

50

【 3 4 7 4 】

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

【 3 4 7 5 】

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

【 3 4 7 6 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 3 5 2：ステップ S 1 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 3 4 7 7 】

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

【 3 4 7 8 】

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

【 3 4 7 9 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 3 4 9：S 1 0 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 4 8 0 】

図 3 5 0 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 3 4 8 1 】

ステップ S 1 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 3 4 9）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。その後、ステップ S 1 0 3 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによ

10

20

30

40

50

って、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【 3 4 8 2 】

ステップ S 1 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、(S 1 0 3 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 0 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 0 3 0 8 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 3 4 8 3 】

一方、ステップ S 1 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には (S 1 0 3 0 2 : N O)、ステップ S 1 0 3 0 4 に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタ C F の値を把握する。その後、ステップ S 1 0 3 0 5 に進み、転落当否判定テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【 3 4 8 4 】

ステップ S 1 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していると判定した場合には (S 1 0 3 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 0 3 0 6 に進み、転落当選情報を先判定処理結果格納エリア 6 4 h に記憶し、ステップ S 1 0 3 0 3 に進む。ステップ S 1 0 3 0 3 では、上述のように、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 0 3 0 8 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 3 4 8 5 】

ステップ S 1 0 3 0 5 において、転落抽選に当選していないと判定した場合には (S 1 0 3 0 5 : N O)、ステップ S 1 0 3 0 7 に進む。ステップ S 1 0 3 0 7 では、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。その後、ステップ S 1 0 3 0 8 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 3 4 8 6 】

ステップ S 1 0 3 0 8 では、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には (S 1 0 3 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 0 3 0 9 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。その後、ステップ S 1 0 3 1 0 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用振分テーブルを参照する。ステップ S 1 0 3 1 0 を実行した後、ステップ S 1 0 3 1 1 に進む。

【 3 4 8 7 】

ステップ S 1 0 3 1 1 では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタ C 2 の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S 1 0 3 1 1 において、確変大当たりに対応していると判定した場合には (S 1 0 3 1 1 : Y E S)、ステップ S 1 0 3 1 2 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h に確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 3 1 1 において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には (S 1 0 3 1 1 : N O)、ステップ S 1 0 3 1 3 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h に通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 4 8 8 】

ステップ S 1 0 3 0 8 において、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には (S 1 0 3 0 8 : N O)、ステップ S 1 0 3 1 4 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を把握する。その後、ステップ S 1 0 3 1 5 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S 1 0 3 1 6 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 3 4 8 9 】

ステップ S 1 0 3 1 6 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S 1 0 3 1 6 : Y E S)、ステップ S 1 0 3 1 7 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 3 1 6 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S 1 0 3 1 6 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【 3 4 9 0 】

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 3 4 8 : S 1 0 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 4 9 1 】

図 3 5 1 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S 1 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には (S 1 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S 1 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S 1 0 4 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【 3 4 9 2 】

ステップ S 1 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S 1 0 4 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S 1 0 4 0 4 に進む。

【 3 4 9 3 】

ステップ S 1 0 4 0 4 では、ステップ S 1 0 1 0 3 (図 3 4 8) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 3 4 9 4 】

一方、ステップ S 1 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S 1 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 3 4 9 5 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと (以下、「電源投入」とも呼ぶ) に伴い主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【 3 4 9 6 】

図 3 5 2 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 5 0 1 では、立ち

10

20

30

40

50

上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S 1 0 5 0 2 に進む。

【 3 4 9 7 】

ステップ S 1 0 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S 1 0 5 0 3 に進む。

【 3 4 9 8 】

ステップ S 1 0 5 0 3 では、ステップ S 1 0 5 0 2 において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 0 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 9 0 に対して送信する。ステップ S 1 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S 1 0 5 0 4 に進む。

10

【 3 4 9 9 】

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

20

【 3 5 0 0 】

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

【 3 5 0 1 】

ステップ S 1 0 5 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 1 0 5 0 8 に進む。

30

【 3 5 0 2 】

ステップ S 1 0 5 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S 1 0 5 0 9 に進む。

【 3 5 0 3 】

ステップ S 1 0 5 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S 1 0 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S 1 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S 1 0 5 0 9 : N O ）、ステップ S 1 0 5 1 0 及びステップ S 1 0 5 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S 1 0 5 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S 1 0 5 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を

40

50

、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S 1 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間 (4 m s e c) が経過していると判定した場合には (S 1 0 5 0 9 : Y E S) 、ステップ S 1 0 5 0 3 に戻り、ステップ S 1 0 5 0 3 からステップ S 1 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

【 3 5 0 4 】

なお、ステップ S 1 0 5 0 3 からステップ S 1 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 3 5 0 5 】

< 遊技回制御処理 >

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

【 3 5 0 6 】

図 3 5 3 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが ON であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に ON にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に OFF にされる。

【 3 5 0 7 】

ステップ S 1 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には (S 1 0 6 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S 1 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S 1 0 6 0 1 : N O) 、ステップ S 1 0 6 0 2 に進む。

【 3 5 0 8 】

ステップ S 1 0 6 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが ON であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に ON にされ、その変動表示が終了する場合に OFF にされる。

【 3 5 0 9 】

ステップ S 1 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には (S 1 0 6 0 2 : N O) 、ステップ S 1 0 6 0 3 に進む。

【 3 5 1 0 】

ステップ S 1 0 6 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S 1 0 6 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 3 5 1 1 】

一方、ステップ S 1 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には (S 1 0 6 0 2 : Y E S) 、ステップ S 1 0 6 0 4 に進む。

【 3 5 1 2 】

ステップ S 1 0 6 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ S 1 0 6 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 5 1 3 】

< 変動開始処理 >

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

【 3 5 1 4 】

図 3 5 4 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 7 0 1 では、合計保留個数 C R N が「 0 」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」以下である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。したがって、ステップ S 1 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「 0 」以下であると判定した場合には（ S 1 0 7 0 1 : N O ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ S 1 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「 0 」を上回ると判定した場合には（ S 1 0 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 0 7 0 2 に進む。

10

【 3 5 1 5 】

ステップ S 1 0 7 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S 1 0 7 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【 3 5 1 6 】

ステップ S 1 0 7 0 3 では、遊技状態を判定するための遊技状態判定処理を行う。遊技状態判定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 4 に進む。

20

【 3 5 1 7 】

ステップ S 1 0 7 0 4 では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップ S 1 0 7 0 5 に進む。

【 3 5 1 8 】

ステップ S 1 0 7 0 5 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 6 に進む。

【 3 5 1 9 】

ステップ S 1 0 7 0 6 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 7 に進む。

30

【 3 5 2 0 】

ステップ S 1 0 7 0 7 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S 1 0 7 0 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S 1 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 8 に進む。

40

【 3 5 2 1 】

ステップ S 1 0 7 0 8 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【 3 5 2 2 】

ステップ S 1 0 7 0 7 およびステップ S 1 0 7 0 8 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 3 5 2）におけるステップ S 1 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内

50

容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 1 0 7 0 8 を実行した後、ステップ S 1 0 7 0 9 に進む。

【 3 5 2 3 】

ステップ S 1 0 7 0 9 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S 1 0 7 0 9 を実行した後、ステップ S 1 0 7 1 0 に進む。

10

【 3 5 2 4 】

ステップ S 1 0 7 1 0 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。ステップ S 1 0 7 1 0 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 3 5 2 5 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 3 5 4 : S 1 0 7 0 2 ）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 5 2 6 】

20

図 3 5 5 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 0 8 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a （図 3 3 0 ）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b （図 3 3 0 ）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S 1 0 8 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

30

【 3 5 2 7 】

ステップ S 1 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S 1 0 8 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 0 8 0 2 ~ ステップ S 1 0 8 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S 1 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S 1 0 8 0 1 : N O ）、ステップ S 1 0 8 0 8 ~ ステップ S 1 0 8 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

40

【 3 5 2 8 】

ステップ S 1 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S 1 0 8 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S 1 0 8 0 4 に進む。ステップ S 1 0 8 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S 1 0 8 0 5 に進む。

【 3 5 2 9 】

ステップ S 1 0 8 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータ

50

をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS10805を実行した後、ステップS10806に進む。

【3530】

ステップS10806では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS10807へ進む。

10

【3531】

ステップS10807では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【3532】

20

ステップS10807において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図352)におけるステップS10503において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【3533】

ステップS10801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(S10801:NO)、ステップS10808に進む。

30

【3534】

ステップS10808では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップS10809に進む。ステップS10809では、合計保留個数CRNを1減算し、ステップS10810に進み、第2保留エリアRbの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS10811に進む。

【3535】

ステップS10811では、第2保留エリアRbの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS10811を実行した後、ステップS10812に進む。

40

【3536】

ステップS10812では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONではない場合には当該フラグをONにし、ONである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS10813に進む。

【3537】

ステップS10813では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留

50

エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 34 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【3538】

ステップ S 10813 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 352) におけるステップ S 10503 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【3539】

< 遊技状態判定処理 >

次に、遊技状態判定処理について説明する。遊技状態判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 354 : S 10703) として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【3540】

20

図 356 は、遊技状態判定処理を示すフローチャートである。ステップ S 10901 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64 g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。

【3541】

ステップ S 10901 において、高確率モードであると判定した場合には (S 10901 : YES)、ステップ S 10902 に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64 g の高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する。

【3542】

ステップ S 10902 において、高頻度サポートモードであると判定した場合には (S 10902 : YES)、ステップ S 10903 に進み、高確・高サポフラグをオンする。高確・高サポフラグは、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態 (高確・高サポ状態) であるか否かを MPU 62 にて特定するためのフラグであり、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64 g に格納される。高確・高サポフラグが ON であるとき、高確・高サポ状態である。高確・高サポフラグが OFF であるとき、高確・高サポ状態ではない。ステップ S 10903 によれば、この遊技状態判定処理の実行時において高確・高サポ状態であるか否かの判定結果を MPU 62 にて特定することが可能となる。ステップ S 10903 を実行した後、ステップ S 10904 に進む。

30

【3543】

40

ステップ S 10904 では、高確・高サポ状態であることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確・高サポコマンドを、音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S 10904 を実行した後、遊技状態判定処理を終了する。

【3544】

一方、ステップ S 10901 において高確率モードでないと判定した場合 (S 10901 : NO)、またはステップ S 10902 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S 10902 : NO)、ステップ S 10903 およびステップ S 10904 を実行することなく、遊技状態判定処理を終了する。

【3545】

50

< 転落判定処理 >

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図354：S10704）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3546】

図357は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップS11001では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS11001において、高確率モードであると判定した場合には（S11001：YES）、ステップS11002に進む。

【3547】

ステップS11002では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納されている転落乱数カウンタCFの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア63dの転落抽選用当否テーブル（図333参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップS11003では、ステップS11002における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（S11003：YES）、ステップS11004に進む。

【3548】

ステップS11004では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS11005に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグをONする。転落フラグは、転落抽選の当否判定の結果を記憶するためのフラグである。ステップS11005を実行した後、ステップS11006に進む。

【3549】

ステップS11006では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば100回）に達する以前（以下、単に「保証遊技回数以前」と呼ぶ）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタPNCは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、 $PNC > 0$ であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する以前であるか否かを判定することができる。ステップS11006において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合（ステップS11006：NO）、すなわち、保証遊技回数以前でない（＝保証遊技回数後）と判定した場合には、ステップS11007に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップS11007を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【3550】

一方、ステップS11006において、保証遊技回数以前であると判定した場合（S11006：YES）には、直ちに転落判定処理を終了する。また、ステップS11001において高確率モードでないとして判定した場合（S11001：NO）、またはステップS11003において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（S11003：NO）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【3551】

以上のように構成された転落判定処理によって、図342（保証遊技回数後、転落当選）の転落当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

【3552】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図354：S10705）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3553】

図358は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップS11101では

10

20

30

40

50

、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【3554】

ステップS11101において、高確率モードであると判定した場合には(S11101: YES)、ステップS11102に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図331(b)に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS11104に進む。

【3555】

一方、ステップS11101において高確率モードではないと判定した場合には(S11101: NO)、ステップS11103に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、図331(a)に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS11104に進む。

【3556】

ステップS11104では、ステップS11102又はステップS11103における当否判定(当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS11104において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には(S11104: YES)、ステップS11105に進む。

【3557】

ステップS11105からステップS11109においては、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理を実行する。

【3558】

ステップS11105では、RAM 64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11105において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には(S11105: NO)、ステップS11106に進み、第1始動口用の振分テーブル(図332(a)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【3559】

一方、ステップS11105において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には(S11105: YES)、ステップS11107に進み、第2始動口用の振分テーブル(図332(b)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS11106又はステップS11107の処理を実行した後、ステップS11108に進む。

【3560】

ステップS11108では、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ(大当たりフラグ)をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常大当たりフラグをONにする。ステップS11108を実行した後、ステップS11109に進む。

【3561】

ステップS11109では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は

10

20

30

40

50

第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63f(図329)に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS11106又はステップS11107において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップS11109を実行した後、ステップS11110に進む。

【3562】

ステップS11110では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

10

【3563】

ステップS11110において、高頻度サポートモードであると判定した場合には(S11110:YES)、ステップS11111に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数(例えば100回)に達する以前(=保証遊技回数以前)であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップS11111において、保証遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合(ステップS11111:NO)、すなわち、保証遊技回数以前でない(=保証遊技回数後)と判定した場合には、ステップS11112に進む。

【3564】

ステップS11112からステップS11116においては、保証遊技回数後、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際における各種処理を実行する。

20

【3565】

ステップS11112では、保証遊技回数後コマンドを設定する。設定された保証遊技回数後コマンドは、通常処理(図352)におけるステップS10503によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、この保証遊技回数後コマンドを受信したときに、現在の遊技回が保証遊技回数後の遊技回であることを把握することが可能となる。ステップS11112を実行した後、ステップS11113に進む。

【3566】

ステップS11113では、ステップS11106又はステップS11107における振分判定(モード選択抽選)の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。ステップS11106又はステップS11107では、振分判定として大当たりの種別を振り分ける振分判定を行うと先に説明したが、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せずに、当たり抽選において大当たりに当選した際にサポートモードを変化させる態様を振り分けるモード選択抽選も併せて行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、図332(a)に示す第1始動口用の振分テーブルまたは図332(b)に示す第2始動口用の振分テーブルにおいて、モード選択抽選の振り分け結果が先落ちモードとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その上で、ステップS11113では、ステップS11106又はステップS11107におけるモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否(=後落ちモード)かを判定する。

30

40

【3567】

ステップS11113において、モード選択抽選の結果が先落ちモードである場合には(S11113:YES)、ステップS11114に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。その後、ステップS11115に進む。

【3568】

ステップS11115では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている先落ちモードフラグをONする。先落ちモードフラグは、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを記憶するためのフラグである。ステップS11115を実行した後

50

、ステップ S 1 1 1 1 6 に進む。

【 3 5 6 9 】

ステップ S 1 1 1 1 6 では、先落ちモードコマンドを設定する。設定された先落ちモードコマンドは、通常処理（図 3 5 2）におけるステップ S 1 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、この先落ちモードコマンドを受信したときに、モード選択抽選の結果が先落ちモードであることを把握することができる。ステップ S 1 1 1 1 6 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 3 5 7 0 】

一方、ステップ S 1 1 1 1 0 において、高頻度サポートモードでないと判定した場合（S 1 1 1 1 0 : N O）、ステップ S 1 1 1 1 1 において保証遊技回数以前であると判定した場合（ステップ S 1 1 1 1 1 : Y E S）、または、ステップ S 1 1 1 1 3 において先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合（ステップ S 1 1 1 1 3 : N O）には、直ちに当たり判定処理を終了する。なお、転落抽選に当選し、かつ当たり抽選において大当たりに当選した場合には、ステップ S 1 1 1 1 0 で N O と判定されることから、ステップ S 1 1 1 1 1 ~ ステップ S 1 1 1 1 6 の処理が実行されないことがない。

10

【 3 5 7 1 】

上述したステップ S 1 1 1 0 1 からステップ S 1 1 1 0 7 までの処理、およびステップ S 1 1 1 1 0 からステップ S 1 1 1 1 6 までの処理によって、図 3 4 5（保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選）の大当たり当選したタイミングにおける抽選モードおよびサポートモードについての変動が実現される。

20

【 3 5 7 2 】

ステップ S 1 1 1 0 4 において、ステップ S 1 1 1 0 2 又はステップ S 1 1 1 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（S 1 1 1 0 4 : N O）、ステップ S 1 1 1 1 7 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c（図 3 2 9）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S 1 1 1 1 8 に進む。

【 3 5 7 3 】

ステップ S 1 1 1 1 8 において、ステップ S 1 1 1 1 7 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（S 1 1 1 1 8 : Y E S）、ステップ S 1 1 1 1 9 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S 1 1 1 1 9 を実行した後、ステップ S 1 1 1 2 0 に進む。

30

【 3 5 7 4 】

一方、ステップ S 1 1 1 1 8 において、ステップ S 1 1 1 1 7 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（S 1 1 1 1 8 : N O）、ステップ S 1 1 1 1 9 を実行することなく、ステップ S 1 1 1 2 0 に進む。

【 3 5 7 5 】

ステップ S 1 1 1 2 0 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S 1 1 1 2 0 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

40

【 3 5 7 6 】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブ

50

ルーチン（図354：S10706）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【3577】

図359は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS11201では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aにおける変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCSの値を取得する。その後、ステップS11202に進む。

【3578】

ステップS11202では、高確・高サポ状態であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに格納された高確・高サポフラグがONであるか否かを判定する。高確・高サポフラグは、図356のステップS10903でONにされるフラグである。ステップS11202において、高確・高サポフラグがONではないと判定した場合には（S11202：NO）、ステップS11203に進む。

10

【3579】

ステップS11203からステップS11209においては、高確・高サポ状態（抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態）でない遊技状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【3580】

ステップS11203では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には、大当たり当選であるとして（S11203：YES）、ステップS11204に進む。

20

【3581】

ステップS11204では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS11205に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【3582】

30

ステップS11203において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（S11203：NO）、ステップS11206に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS11203において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理（S11206）を実行することから、Sx1206においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして（S11206：YES）、ステップS11207に進む。

【3583】

40

ステップS11207では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグをONからOFFに移行する。その後、ステップS11208に進む。

【3584】

ステップS11208では、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップS11205に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【3585】

50

ステップ S 1 1 2 0 6 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S 1 1 2 0 6 : N O)、ステップ S 1 1 2 0 9 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップ S 1 1 2 0 5 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【 3 5 8 6 】

ステップ S 1 1 2 0 2 において、高確・高サポフラグが O N であると判定した場合には (S 1 1 2 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 1 2 1 0 に進む。

【 3 5 8 7 】

ステップ S 1 1 2 1 0 からステップ S 1 1 2 1 3 においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、変動時間を設定する処理を実行する。

【 3 5 8 8 】

ステップ S 1 1 2 1 0 では、高確・高サポフラグを O N から O F F に移行する。その後、ステップ S 1 1 2 1 1 に進む。

【 3 5 8 9 】

ステップ S 1 1 2 1 1 では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 1 0 0 回) に達する以前 (= 保証遊技回数以前) であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S 1 1 2 1 1 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていると判定した場合 (ステップ S 1 1 2 1 1 : Y E S)、すなわち、保証遊技回数以前であると判定した場合には、ステップ S 1 1 2 1 2 に進む。

【 3 5 9 0 】

ステップ S 1 1 2 1 2 では、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理については後述する。ステップ S 1 1 2 1 2 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【 3 5 9 1 】

ステップ S 1 1 2 1 1 において、保証遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S 1 1 2 1 1 : N O)、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップ S 1 1 2 1 3 に進み、保証遊技回数後の変動時間設定処理を実行する。保証遊技回数後の変動時間設定処理については後述する。ステップ S 1 1 2 1 3 を実行した後、本変動時間設定処理を終了する。

【 3 5 9 2 】

< 保証遊技回数以前の変動時間設定処理 >

次に、保証遊技回数以前の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数以前の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン (図 3 5 9 : S 1 1 2 1 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 5 9 3 】

図 3 6 0 は、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 3 0 1 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には大当たり当選であるとして (S 1 1 3 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 1 3 0 2 に進む。

【 3 5 9 4 】

ステップ S 1 1 3 0 2 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群には、

10

20

30

40

50

(i) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、当たり抽選において大当たり当選した時に用いられる大当たり用の変動時間テーブル(以下、保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルと呼ぶ)、

(ii) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たり当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル(以下、保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルと呼ぶ)、

(iii) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ(いわゆる外れリーチ)が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル(以下、保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ)、

が備えられている。ステップ S 1 1 3 0 2 では、(i) ~ (iii) の中から (i) である保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・大当たり用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する(図 3 3 7 参照)ための変動時間テーブルである。ステップ S 1 1 3 0 2 を実行した後、ステップ S 1 1 3 0 3 に進む。

【 3 5 9 5 】

ステップ S 1 1 3 0 3 では、ステップ S 1 1 3 0 2 で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理(図 3 5 9)のステップ S 1 1 2 0 1 によって得られた今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップ S 1 1 3 0 4 では、ステップ S 1 1 3 0 3 によって取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【 3 5 9 6 】

一方、ステップ S 1 1 3 0 1 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S 1 1 3 0 1 : N O)、ステップ S 1 1 3 0 5 に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている転落フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 3 0 5 において、転落フラグが O N であると判定した場合には(S 1 1 3 0 5 : Y E S)、ステップ S 1 1 3 0 6 に進む。

【 3 5 9 7 】

ステップ S 1 1 3 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した(i) ~ (iii) の中から(ii) である保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する(図 3 3 6 参照)ための変動時間テーブルである。ステップ S 1 1 3 0 6 を実行した後、先に説明したステップ S 1 1 3 0 3 に進み、ステップ S 1 1 3 0 6 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 1 3 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【 3 5 9 8 】

ステップ S 1 1 3 0 5 において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には(S 1 1 3 0 5 : N O)、ステップ S 1 1 3 0 7 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S 1 1 3 0 1 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップ S 1 1 3 0 5 において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理(ステップ S 1 1 3 0 7)を実行することから、ステップ S 1 1 3 0 7 においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリー

10

20

30

40

50

チ（いわゆる外れリーチ）が発生する遊技回であるか否の判定を行う。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして（S11307：YES）、ステップS11308に進む。

【3599】

ステップS11308では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグをONからOFFに移行する。その後、ステップS11309に進む。

【3600】

ステップS11309では、ROM 63の変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されている保証遊技回数以前用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した(i)～(iii)の中から(iii)である保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数以前・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する（図338参照）ための変動時間テーブルである。ステップS11309を実行した後、ステップS11303に進み、ステップS11309で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS11304に進み、取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【3601】

一方、ステップS11307において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S11307：NO）、ステップS11310に進み、変動時間テーブル記憶エリア63hに記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップS11310の処理は、変動時間設定処理（図359）のステップS11209の処理と同一である。その後、ステップS11304に進み、取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数以前の変動時間設定処理を終了する。

【3602】

< 保証遊技回数後の変動時間設定処理 >

次に、保証遊技回数後の変動時間設定処理について説明する。保証遊技回数後の変動時間設定処理は、変動時間設定処理のサブルーチン（図359：S11213）として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【3603】

図361は、保証遊技回数後の変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS11401では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定し、いずれかのフラグがONである場合には大当たり当選であるとして（S11401：YES）、ステップS11402に進む。

【3604】

ステップS11402では、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11402において、転落フラグがONでないと判定した場合には（S11402：NO）、ステップS11403に進む。

【3605】

ステップS11403では、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている先落ちモードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS11403に

において、先落ちモードフラグがONであると判定した場合には (S 1 1 4 0 3 : Y E S) 、ステップ S 1 1 4 0 4 に進む。

【 3 6 0 6 】

ステップ S 1 1 4 0 4 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている先落ちモードフラグをONからOFFに移行する。その後、ステップ S 1 1 4 0 5 に進む。

【 3 6 0 7 】

ステップ S 1 1 4 0 5 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり先落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後用の変動時間テーブル群には、

(iv) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ先落ちモード用の変動時間テーブル (以下、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ) 、

(v) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、当たり抽選において大当たりに当選し、モード選択抽選において後落ちモードに当選した時に用いられる大当たり且つ後落ちモード用の変動時間テーブル (以下、保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルと呼ぶ) 、

(vi) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選し、当たり抽選において大当たりに当選しなかった時に用いられる転落用の変動時間テーブル (以下、保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルと呼ぶ) 、

(vii) 高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選せずに、リーチ (いわゆる外れリーチ) が発生した時に用いられる外れリーチ発生用の変動時間テーブル (以下、保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルと呼ぶ) 、

が備えられている。ステップ S 1 1 4 0 5 では、(iv) ~ (vii) の中から (iv) である保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する (図 3 4 5 参照) ための変動時間テーブルである。ステップ S 1 1 4 0 5 を実行した後、ステップ S 1 1 4 0 6 に進む。

【 3 6 0 8 】

ステップ S 1 1 4 0 6 では、ステップ S 1 1 4 0 5 で特定した変動時間テーブルを参照して、変動時間設定処理 (図 3 5 9) のステップ S 1 1 2 0 1 によって得られた今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。続く、ステップ S 1 1 4 0 7 では、ステップ S 1 1 4 0 6 によって取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【 3 6 0 9 】

一方、ステップ S 1 1 4 0 3 において、今回の遊技回に係るモード選択抽選の結果が先落ちモードでない、すなわち後落ちモードであると判定した場合には (S 1 1 4 0 3 : N O) 、ステップ S 1 1 4 0 8 に進む。

【 3 6 1 0 】

ステップ S 1 1 4 0 8 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、大当たり後落ちモード用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (iv) ~ (vii) の中から (v) である保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する (図 3 4 6 参照) ための変動時間テーブルである。ステップ S 1 1 4 0 8 を実行した後、先に説明したステップ S 1 1 4 0 6 に

進み、ステップ S 1 1 4 0 8 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 1 4 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

【 3 6 1 1 】

なお、ステップ S 1 1 4 0 2 において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していると判定した場合には (S 1 1 4 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 1 4 0 3 およびステップ S 1 1 4 0 4 を実行することなく、ステップ S 1 1 4 0 5 に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後の遊技回に係る転落抽選において当選し、かつ、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、転落判定処理 (図 3 5 7) のステップ S 1 1 0 0 7 で高頻度サポートモードフラグが O F F にされ、当たり判定処理 (図 3 5 8) のステップ S 1 1 1 1 0 で N O と判定されることから、当たり判定処理 (図 3 5 8) のステップ S 1 1 1 1 5 によって先落ちモードフラグが O N されることはない。このため、本保証遊技回数後の変動時間設定処理では、ステップ S 1 1 4 0 3 の処理を回避するために、ステップ S 1 1 4 0 1 とステップ S 1 1 4 0 3 との間に、転落フラグの判定を行うステップ S 1 1 4 0 2 の処理を設けた。その上で、ステップ S 1 1 4 0 2 で Y E S と判定されたときに、ステップ S 1 1 4 0 5 に進み、保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用変動時間テーブルを特定する構成とした。

10

20

【 3 6 1 2 】

ステップ S 1 1 4 0 1 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S 1 1 4 0 1 : N O)、ステップ S 1 1 4 0 9 に進み、今回の遊技回に係る転落抽選において当選したか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている転落フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 4 0 9 において、転落フラグが O N であると判定した場合には (S 1 1 4 0 9 : Y E S)、ステップ S 1 1 4 1 0 に進む。

30

【 3 6 1 3 】

ステップ S 1 1 4 1 0 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、転落用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (i v) ~ (v i i) の中から (v i) である保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・転落用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する (図 3 4 2 参照) ための変動時間テーブルである。ステップ S 1 1 4 1 0 を実行した後、ステップ S 1 1 4 0 6 に進み、ステップ S 1 1 4 1 0 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 1 4 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

40

【 3 6 1 4 】

ステップ S 1 1 4 0 9 において、今回の遊技回に係る転落抽選において当選していないと判定した場合には (S 1 1 4 0 9 : N O)、ステップ S 1 1 4 1 1 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S 1 1 4 0 1 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合、および上記ステップ S 1 1 4 0 9 において今回の遊技回に係る転落抽選において当選していない場合に本処理 (ステップ S 1 1 4 1 1) を実行することから、ステップ S 1 1 4 1 1 においては、転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ (いわゆる外れリーチ) が発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されているリーチ発生フラグが O N であるか否かを判定し、O N である場合にはリーチが発生するとして (S 1 1 4 1 1 : Y E S)、ステップ S 1 1 4 1 2 に進む。

50

【 3 6 1 5 】

ステップ S 1 1 4 1 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されているリーチ発生フラグを O N から O F F に移行する。その後、ステップ S 1 1 4 1 3 に進む。

【 3 6 1 6 】

ステップ S 1 1 4 1 3 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されている保証遊技回数後用の変動時間テーブル群から、外れリーチ発生用の変動時間テーブルを特定する。具体的には、上述した (i v) ~ (v i i) の中から (v i i) である保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルを特定する。保証遊技回数後・外れリーチ発生用変動時間テーブルは、例えば、バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する (図 3 4 7 参照) ための変動時間テーブルである。ステップ S 1 1 4 1 3 を実行した後、ステップ S 1 1 4 0 6 に進み、ステップ S 1 1 4 1 3 で特定した変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S 1 1 4 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

10

【 3 6 1 7 】

一方、ステップ S 1 1 4 1 1 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S 1 1 4 1 1 : N O) 、ステップ S 1 1 4 1 4 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 h に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。ステップ S 1 1 4 1 4 の処理は、変動時間設定処理 (図 3 5 9) のステップ S 1 1 2 0 9 の処理と同一である。その後、ステップ S 1 1 4 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、保証遊技回数後の変動時間設定処理を終了する。

20

【 3 6 1 8 】

< 変動終了処理 >

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 3 5 3 : S 1 0 6 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 6 1 9 】

図 3 6 2 は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 5 0 1 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S 1 1 5 0 1 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 f) に格納されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理 (図 3 5 9) において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

30

【 3 6 2 0 】

ステップ S 1 1 5 0 1 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S 1 1 5 0 1 : N O) 、本変動終了処理を終了する。

40

【 3 6 2 1 】

ステップ S 1 1 5 0 1 において、変動時間が経過していると判定した場合には (S 1 1 5 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 1 5 0 2 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップ S 1 1 5 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O F F する。ステップ S 1 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S 1 1 5 0 4 に進む。

【 3 6 2 2 】

ステップ S 1 1 5 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であ

50

るか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の、16R 確変大当たりフラグ、8R 確変大当たりフラグ、8R 通常大当たりフラグの内のいずれかが ON であるか否かを判定する。ステップ S 11504 において、上記フラグのいずれもが ON ではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には (S 11504 : NO)、ステップ S 11505 に進む。

【3623】

ステップ S 11505 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g の高頻度サポートモードフラグが ON であるか否かを判定する。

【3624】

ステップ S 11505 において、高頻度サポートモードフラグが ON であると判定した場合には (S 11505 : YES)、ステップ S 11506 に進み、保証遊技回数カウンタ PNC の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S 11506 において、保証遊技回数カウンタ PNC の値が 0 を上回ると判定した場合には (S 11506 : YES)、ステップ S 11507 に進み、保証遊技回数カウンタ PNC の値を 1 減算する。ステップ S 11507 を実行した後、ステップ S 11508 に進む。一方、ステップ S 11506 において、保証遊技回数カウンタ PNC の値が 0 以下であると判定した場合には (S 11506 : NO)、ステップ S 11507 を実行することなく、ステップ S 11508 に進む。

【3625】

ステップ S 11508 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g の高確率モードフラグが ON であるか否かを判定する。

【3626】

ステップ S 11508 において、高確率モードフラグが ON でないと判定した場合には (S 11508 : NO)、ステップ S 11509 に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数 (例えば 100 回) に達する以前 (= 保証遊技回数以前) であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタ PNC の値が 0 を上回るか否かを判定する。

【3627】

ステップ S 11509 において、保証遊技回数カウンタ PNC の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S 11509 : NO)、すなわち、保証遊技回数以前でないと判定した場合には、ステップ S 11510 に進み、高頻度サポートモードフラグを OFF する。ステップ S 11510 を実行した後、ステップ S 11511 に進む。

【3628】

ステップ S 11511 では、RAM 64 の各種フラグ記憶エリア 64g に記憶されている転落フラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S 11511 において、転落フラグが ON であると判定した場合には (S 11511 : YES)、ステップ S 11512 に進み、転落フラグを OFF する。ステップ S 11512 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【3629】

ステップ S 11508 において高確率モードフラグが ON であると判定した場合 (S 11508 : YES)、または、ステップ S 11509 において保証遊技回数以前であると判定した場合 (ステップ S 11509 : YES) には、ステップ S 11510 ~ ステップ S 11512 を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップ S 11511 において転落フラグが ON でないと判定した場合 (S 11511 : NO) にも、ステップ S 11512 を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【3630】

一方、ステップ S 11505 において、高頻度サポートモードフラグが ON でないと判定した場合には (S 11505 : NO)、ステップ S 11513 に進む。

10

20

30

40

50

【3631】

ステップS11513では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている転落フラグがONであるか否かを判定する。ステップS11513において、転落フラグがONであると判定した場合には(S11513: YES)、ステップS11514に進み、転落フラグをOFFする。ステップS11514を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【3632】

ステップS11513において、転落フラグがONでないと判定した場合(S11513: NO)には、ステップS11514を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

10

【3633】

ステップS11504において、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがONである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には(S11504: YES)、ステップS11515に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグをONする。ステップS11515を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【3634】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン(図352: S10507)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

20

【3635】

図363は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS11601では、エンディング期間フラグがONであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時(エンディング期間の開始時)にONにされ、エンディング期間の終了時にOFFにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【3636】

ステップS11601において、エンディング期間フラグがONではないと判定した場合には(S11601: NO)、ステップS11602に進み、開閉処理期間フラグがONであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでONにされ、当該開閉扉36bの開閉動作が終了するタイミングでOFFにされる。

30

【3637】

ステップS11602において、開閉処理期間フラグがONではないと判定した場合には(S11602: NO)、ステップS11603に進み、オープニング期間フラグがONであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にONにされ、オープニング期間の終了時にOFFにされる。

40

【3638】

ステップS11603において、オープニング期間フラグがONではないと判定した場合には(S11603: NO)、ステップS11604に進み、開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。ステップS11604において、開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(S11604: YES)、ステップS11605に進む。一方、ステップS11604において、開閉実行モードフラグがOFFであると判定した場合には(S11604: NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【3639】

ステップS11605では、高確率モードフラグをOFFにする。その後、ステップS11606に進む。ステップS11606では、高頻度サポートモードフラグをOFFに

50

する。その後、ステップ S 1 1 6 0 7 に進む。

【 3 6 4 0 】

ステップ S 1 1 6 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 i に記憶されている

【 3 6 4 1 】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 3 6 4 2 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば 1 5 秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 3 6 4 3 】

ステップ S 1 1 6 0 7 を実行した後、前述したステップ S 1 1 6 0 8 に進む。

【 3 6 4 4 】

ステップ S 1 1 6 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 0 0 0 」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、RAM 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S 1 1 6 0 8 を実行した後、ステップ S 1 1 6 0 9 に進む。

【 3 6 4 5 】

ステップ S 1 1 6 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 3 5 2）におけるステップ S 1 0 5 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S 1 1 6 0 9 を実行した後、ステップ S 1 1 6 1 0 に進み、オープニング期間フラグを ON にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 6 4 6 】

ステップ S 1 1 6 0 3 において、オープニング期間フラグが ON であると判定した場合には（S 1 1 6 0 3 : Y E S）、ステップ S 1 1 6 1 1 に進む。

【 3 6 4 7 】

ステップ S 1 1 6 1 1 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S 1 1 6 1 1 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（S 1 1 6 1 1 : Y E S）、ステップ S 1 1 6 1 2 に進み、オープニング期間フラグを OFF にする。その後、ステップ S 1 1 6 1 3 に進む。

10

20

30

40

50

【 3 6 4 8 】

ステップ S 1 1 6 1 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S 1 1 6 1 3 を実行した後、ステップ S 1 1 6 1 4 に進む。

【 3 6 4 9 】

ステップ S 1 1 6 1 4 では、開閉処理期間フラグを O N にする。続くステップ S 1 1 6 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 5 2 : ステップ S 1 0 5 0 3 ）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 1 6 1 5 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 6 5 0 】

ステップ S 1 1 6 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には（S 1 1 6 0 2 : Y E S ）、ステップ S 1 1 6 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S 1 1 6 1 6 を実行した後、ステップ S 1 1 6 1 7 に進む。

【 3 6 5 1 】

ステップ S 1 1 6 1 7 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S 1 1 6 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（S 1 1 6 1 7 : Y E S ）、ステップ S 1 1 6 1 8 に進む。一方、ステップ S 1 1 6 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（S 1 1 6 1 7 : N O ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 3 6 5 2 】

ステップ S 1 1 6 1 8 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S 1 1 6 1 9 に進む。

【 3 6 5 3 】

ステップ S 1 1 6 1 9 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S 1 1 6 1 9 を実行した後、ステップ S 1 1 6 2 0 に進む。

【 3 6 5 4 】

ステップ S 1 1 6 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「3 0 0 0」（すなわち、6 s e c）をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S 1 1 6 2 0 を実行した後、ステップ S 1 1 6 2 1 に進む。

【 3 6 5 5 】

ステップ S 1 1 6 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 3 5 2）におけるステップ S 1 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受

10

20

30

40

50

信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S 1 1 6 2 1 を実行した後、ステップ S 1 1 6 2 2 に進む。

【 3 6 5 6 】

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

【 3 6 5 7 】

ステップ S 1 1 6 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S 1 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 1 6 2 3 に進む。

【 3 6 5 8 】

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

10

【 3 6 5 9 】

ステップ S 1 1 6 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S 1 1 6 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S 1 1 6 2 5 を実行した後、ステップ S 1 1 6 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S 1 1 6 2 6 を実行した後、ステップ S 1 1 6 2 7 に進む。

20

【 3 6 6 0 】

ステップ S 1 1 6 2 7 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。ステップ S 1 1 6 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には (S 1 1 6 2 7 : Y E S)、ステップ S 1 1 6 2 8 に進む。

【 3 6 6 1 】

ステップ S 1 1 6 2 8 では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動 (遊技回) が終了した時点において保留情報記憶エリア 6 4 b に保留情報が 1 つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理 (図 3 5 2) におけるステップ S 1 1 6 2 8 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 1 6 2 8 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

30

【 3 6 6 2 】

一方、ステップ S 1 1 6 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」ではないと判定した場合には (S 1 1 6 2 7 : N O)、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S 1 1 6 2 3 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には (S 1 1 6 2 3 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

40

【 3 6 6 3 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 3 6 3 : S 1 1 6 1 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 6 6 4 】

図 3 6 4 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 7 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S 1 1 7 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放

50

中ではないと判定した場合には (S 1 1 7 0 1 : N O) 、ステップ S 1 1 7 0 2 に進む。

【 3 6 6 5 】

ステップ S 1 1 7 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 1 7 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S 1 1 7 0 2 : Y E S) 、ステップ S 1 1 7 0 3 に進む。

【 3 6 6 6 】

ステップ S 1 1 7 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S 1 1 7 0 4 に進む。

【 3 6 6 7 】

ステップ S 1 1 7 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 3 5 2 : ステップ S 1 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 1 7 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 6 6 8 】

ステップ S 1 1 7 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S 1 1 7 0 2 : N O) 、ステップ S 1 1 7 0 3 およびステップ S 1 1 7 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 6 6 9 】

ステップ S 1 1 7 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S 1 1 7 0 1 : Y E S) 、ステップ S 1 1 7 0 5 に進む。

【 3 6 7 0 】

ステップ S 1 1 7 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 1 1 7 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S 1 1 7 0 5 : Y E S) 、ステップ S 1 1 7 0 6 に進む。

【 3 6 7 1 】

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

【 3 6 7 2 】

ステップ S 1 1 7 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 3 5 2 : ステップ S 1 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S 1 1 7 0 7 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 6 7 3 】

ステップ S 1 1 7 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S 1 1 7 0 5 : N O) 、ステップ S 1 1 7 0 6 およびステップ S 1 1 7 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 3 6 7 4 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 3 6 3 : S 1 1 6 2 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 3 6 7 5 】

図 3 6 5 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 1 8 0 1 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが O N にさ

10

20

30

40

50

れているか否かを判定する。すなわち、RAM 64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであるか否かを判定する。

【3676】

ステップS11801において、RAM 64の16R確変大当たりフラグ又は8R確変大当たりフラグがONであると判定した場合には(S11801: YES)、ステップS11802に進み、RAM 64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグのうちのONとなっているフラグをOFFする。ステップS11802を実行した後、ステップS11803に進む。

【3677】

ステップS11803では、高確率モードフラグをONにし、その後、ステップS11804に進み、高頻度サポートモードフラグをONにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップS11805に進む。

【3678】

ステップS11805では、RAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた保証遊技回数カウンタPNCに100をセットする。保証遊技回数カウンタPNCにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップS11806に進む。

【3679】

ステップS11806では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS11811に進む。

【3680】

一方、ステップS11801において、RAM 64の16R確変大当たりフラグおよび8R確変大当たりフラグがONでないと判定した場合には(S11801: NO)、ステップS11807に進み、RAM 64の8R通常大当たりフラグをOFFする。その後、ステップS11808に進む。

【3681】

ステップS11808では、高頻度サポートモードフラグをONにした後、ステップS11809に進み、RAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた保証遊技回数カウンタPNCに100をセットする。その後、ステップS11810に進む。

【3682】

ステップS11810では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップS11811に進む。

【3683】

ステップS11811では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【3684】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン(図352: S10508)として主制御装置60のMPU 62によって実行される。

【3685】

図366は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップS11901では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート中フラグがONであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第2始動口34の電動役物34aを開放状態にさせる場合にONにされ、閉鎖状態に復帰さ

10

20

30

40

50

せる場合にOFFにされるフラグである。ステップS11901において、サポート中フラグがONではないと判定した場合には(S11901:NO)、ステップS11902に進む。

【3686】

ステップS11902では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのサポート当選フラグがONであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物34aを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にONにされ、サポート中フラグがONである場合にOFFにされるフラグである。ステップS11902において、サポート当選フラグがONではないと判定した場合には(S11902:NO)、ステップS11903に進む。

10

【3687】

ステップS11903では、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられた第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第2タイマカウンタエリアT2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。

【3688】

ステップS11903において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(S11903:NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」と判定した場合には(S11903:YES)、ステップS11904に進む。

20

【3689】

ステップS11904では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS11904において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には(S11904:YES)、ステップS11905に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS11904において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には(S11904:NO)、ステップS11906に進む。

【3690】

30

ステップS11906では、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定する。ステップS11906において、役物保留個数SNの値が「0」と判定した場合には(S11906:NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS11906において、役物保留個数SNの値が「0」より大きいと判定した場合には(S11906:YES)、ステップS11907に進む。

【3691】

ステップS11907では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS11908に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS11907において開閉実行モードではなく(S11907:NO)、且つ、ステップS11908において高頻度サポートモードである場合には(S11908:YES)、ステップS11909に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC5の値が0~190であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT2に「750」(すなわち1.5sec)をセットする。第2タイマカウンタエリアT2は、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS11910に進む。

40

【3692】

ステップS11910では、ステップS11909の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS11910において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には(S11910:YES)、ステップS11

50

9 1 1に進み、サポート当選フラグをONにするるとともに、RAM 6 4の各種カウンタエリア 6 4 fに設けられた第2ラウンドカウンタエリアRC 2に「3」をセットする。第2ラウンドカウンタエリアRC 2は、電動役物 3 4 aが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【3 6 9 3】

一方、ステップS 1 1 9 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には(S 1 1 9 1 0 : NO)、ステップS 1 1 9 1 1の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【3 6 9 4】

ステップS 1 1 9 0 7において開閉実行モードであると判定した場合(S 1 1 9 0 7 : YES)、又は、ステップS 1 1 9 0 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には(S 1 1 9 0 8 : NO)、ステップS 1 1 9 1 2に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 cに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC 5の値が0 ~ 1 9 0であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第2タイマカウンタエリアT 2に「1 4 7 5 0」(すなわち2 9 . 5 s e c)をセットする。その後、ステップS 1 1 9 1 3に進む。

【3 6 9 5】

ステップS 1 1 9 1 3では、ステップS 1 1 9 1 2の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS 1 1 9 1 3において、サポート当選でないと判定した場合には(S 1 1 9 1 3 : NO)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS 1 1 9 1 3において、サポート当選であると判定した場合には(S 1 1 9 1 3 : YES)、ステップS 1 1 9 1 4に進み、サポート当選フラグをONにするるとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC 2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【3 6 9 6】

ステップS 1 1 9 0 2において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には(S 1 1 9 0 2 : YES)、ステップS 1 1 9 1 5に進み、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT 2は、普図ユニット 3 8の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップS 1 1 9 1 5において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」でないと判定した場合には(S 1 1 9 1 5 : NO)、普図ユニット 3 8における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS 1 1 9 1 5において、第2タイマカウンタエリアT 2の値が「0」であると判定した場合には(S 1 1 9 1 5 : YES)、ステップS 1 1 9 1 6に進む。

【3 6 9 7】

ステップS 1 1 9 1 6では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップS 1 1 9 1 7に進み、サポート中フラグをONにするるとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【3 6 9 8】

ステップS 1 1 9 0 1において、サポート中フラグがONであると判定した場合には(S 1 1 9 0 1 : YES)、ステップS 1 1 9 1 8に進み、電動役物 3 4 aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【3 6 9 9】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン(図 3 6 6 : S 1 1 9 1 8)として主制御装置 6 0のMPU 6 2によって実行される。

【3 7 0 0】

図 3 6 7 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 0 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S 1 2 0 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 2 0 0 2 に進む。

【 3 7 0 1 】

ステップ S 1 2 0 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S 1 2 0 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S 1 2 0 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 3 7 0 2 】

ステップ S 1 2 0 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S 1 2 0 0 2 : Y E S)、ステップ S 1 2 0 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S 1 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S 1 2 0 0 4 に進む。

【 3 7 0 3 】

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

【 3 7 0 4 】

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

【 3 7 0 5 】

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

【 3 7 0 6 】

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

【 3 7 0 7 】

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

【3 7 0 8】

《6 - 6》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置9 0において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置1 0 0において実行される処理について説明する。

10

【3 7 0 9】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側M P U 9 2によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【3 7 1 0】

図3 6 8は、音光側M P U 9 2において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば2 m s e c）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

20

【3 7 1 1】

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

【3 7 1 2】

ステップS 1 2 1 0 2では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行う。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップS 1 2 1 0 2を実行した後、ステップS 1 2 1 0 3に進む。

30

【3 7 1 3】

ステップS 1 2 1 0 3では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップS 1 2 1 0 3を実行した後、ステップS 1 2 1 0 4に進む。

【3 7 1 4】

ステップS 1 2 1 0 4では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技状態を示す動画を図柄表示装置4 1に表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置4 1に表示させる処理等である。具体的には、遊技状態を示す動画として、主側M P U 6 2から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態判定値P Nに応じて定まる背景動画を図柄表示装置4 1に表示させる。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる。ステップS 1 2 1 0 4を実行した後、ステップS 1 2 1 0 5に進む。

40

【3 7 1 5】

ステップS 1 2 1 0 5では、各種ランプ4 7の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ4 7の発光制御を行う。ステップS 1 2 1 0 5を実行した後、ステップ

50

S 1 2 1 0 6 に進む。

【 3 7 1 6 】

ステップ S 1 2 1 0 6 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S 1 2 1 0 6 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 3 7 1 7 】

< 遊技回演出用処理 >

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 3 6 8 : S 1 2 1 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

10

【 3 7 1 8 】

図 3 6 9 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 2 0 1 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理は、主側 M P U 6 2 から変動用コマンド及び種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、遊技回が開始される際に、当該遊技回において実行する演出を設定する処理である。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 2 2 0 1 を実行した後、ステップ S 1 2 2 0 2 に進む。

【 3 7 1 9 】

ステップ S 1 2 2 0 2 では、遊技回演出実行用処理を実行する。遊技回演出実行用処理は、上記の遊技回演出設定処理において遊技回演出（予告演出及びリーチ演出）を実行するように設定された場合に実行される処理である。遊技回演出実行用処理の詳細については後述する。ステップ S 1 2 2 0 2 を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

20

【 3 7 2 0 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 3 6 9 : S 1 2 2 0 1 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 7 2 1 】

図 3 7 0 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 3 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 2 3 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（S 1 2 3 0 1 : N O ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S 1 2 3 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（S 1 2 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 2 3 0 2 に進む。

30

【 3 7 2 2 】

ステップ S 1 2 3 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、転落当選の有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S 1 2 3 0 3 に進む。

40

【 3 7 2 3 】

ステップ S 1 2 3 0 3 では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（バトル演出、結果告知演出、予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S 1 2 3 0 3 を実行した後、ステップ S 1 2 3 0 4 に進む。

【 3 7 2 4 】

ステップ S 1 2 3 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、1 6 R 確変大当たり、8 R 確変大当たり、又は、8 R 通常大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン L 上に同一の図柄の

50

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

10

【3725】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS12304を実行した後、ステップS12305に進む。

20

【3726】

ステップS12305では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS12304において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM93の変動表示パターンテーブル記憶エリア93bに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップS12306に進む。

【3727】

ステップS12306では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップS12307に進み、当該演出コマンドを表示側MPU102に送信する。表示側MPU102は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置41に表示させる処理を実行する。ステップS12307を実行した後、ステップS12308に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置41の第1保留表示領域Ds1または第2保留表示領域Ds2における保留表示を更新するための処理である。ステップS12308を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

30

【3728】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン(図370:S12303)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

40

【3729】

図371は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS12401では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側RAM94の抽選用カウンタエリア94c(図335)から、演出パターン用乱数RNを取得する。その後、ステップS12402に進む。

【3730】

ステップS12402では、主側MPU62から高確・高サボコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS12402において、主側MPU62から高確・高サボコマンドを受信していないと判定した場合には(S12402:NO)、ステップS12403

50

に進む。

【3731】

ステップS12403からステップS12408までの処理は、高確・高サボ状態以外の状態の遊技回における、大当たり演出や、リーチ演出、外れ演出を実行するものである。

【3732】

ステップS12403では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図370)のステップS12302によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS12302において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には(S12403: YES)、ステップS12404に進む。

10

【3733】

ステップS12404では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図335)に記憶されている大当たり用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS12302(図370)によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値とに対応した大当たり用の演出パターンを取得する。ステップS12404を実行する際にステップS12302(図370)によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理(図359)において、ステップS11204およびステップS11205を実行して得られた大当たり用の変動時間である。このため、ステップS12404によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られた大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップS12404の実行後、ステップS12405に進む。

20

【3734】

ステップS12405では、ステップS12404によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【3735】

一方、ステップS12403において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S12403: NO)、ステップS12406に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図370)のステップS12302によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS12406において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には(S12406: YES)、ステップS12407に進む。

30

【3736】

ステップS12407では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図335)に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS12302(図370)によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップS12407を実行する際にステップS12302(図370)によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理(図359)において、ステップS11208およびステップS11205を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップS12407によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS12407の実行後、先に説明したステップS12405に進み、ステップS12407によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

40

【3737】

ステップS12406において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した

50

場合には (S 1 2 4 0 6 : N O) 、ステップ S 1 2 4 0 8 に進む。

【 3 7 3 8 】

ステップ S 1 2 4 0 8 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 3 3 5) に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 4 0 8 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される変動時間設定処理 (図 3 5 9) において、ステップ S 1 1 2 0 9 およびステップ S 1 1 2 0 5 を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 4 0 7 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 4 0 8 の実行後、先に説明したステップ S 1 2 4 0 5 に進み、ステップ S 1 2 4 0 8 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

10

【 3 7 3 9 】

ステップ S 1 2 4 0 2 において、主側 M P U 6 2 から高確・高サポコマンドを受信していると判定した場合には (S 1 2 4 0 2 : Y E S) 、ステップ S 1 2 4 0 9 に進む。

【 3 7 4 0 】

ステップ S 1 2 4 0 9 からステップ S 1 2 4 1 1 においては、抽選モードが高確率モードであり、且つサポートモードが高頻度サポートモードである高確・高サポ状態において、演出パターンを設定する処理を実行する。

20

【 3 7 4 1 】

ステップ S 1 2 4 0 9 では、主側 M P U 6 2 から保証遊技回数後コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 2 4 0 9 において、主側 M P U 6 2 から保証遊技回数後コマンドを受信していないと判定した場合には (S 1 2 4 0 9 : N O) 、ステップ S 1 2 4 1 0 に進む。

【 3 7 4 2 】

ステップ S 1 2 4 1 0 では、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

30

【 3 7 4 3 】

ステップ S 1 2 4 0 9 において、主側 M P U 6 2 から遊技回数後コマンドを受信したと判定した場合 (ステップ S 1 2 4 0 9 : Y E S) 、すなわち、保証遊技回数後であると判定した場合には、ステップ S 1 2 4 1 1 に進む。

【 3 7 4 4 】

ステップ S 1 2 4 1 1 では、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を実行する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理については後述する。その後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 3 7 4 5 】

< 保証遊技回数以前の演出パターン設定処理 >

40

次に、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数以前の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 3 7 1 : S 1 2 4 1 0) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 7 4 6 】

図 3 7 2 は、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 5 0 1 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 3 7 0) のステップ S 1 2 3 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 2 5 0 1 において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S 1 2 5 0 1 : Y E S) 、ス

50

テップ S 1 2 5 0 2 に進む。

【 3 7 4 7 】

ステップ S 1 2 5 0 2 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 3 3 5) に記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、大当たり当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群には、

(I) バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル (以下、通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ) 、

(II) バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル (以下、通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ) 、

(III) バトル演出として通常バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル (以下、通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ) 、

が備えられている。ステップ S 1 2 5 0 2 では、(I) ~ (III) の中から (I) である通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップ S 1 2 5 0 2 を実行した後、ステップ S 1 2 5 0 3 に進む。

【 3 7 4 8 】

ステップ S 1 2 5 0 3 では、ステップ S 1 2 5 0 2 で特定した通常バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理 (図 3 7 1) のステップ S 1 2 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 5 0 3 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理 (図 3 6 0) において、ステップ S 1 1 3 0 2 ~ ステップ S 1 1 3 0 4 を実行して得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 5 0 3 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られた保証遊技回数以前・大当たり用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 5 0 3 の実行後、ステップ S 1 2 5 0 4 に進み、ステップ S 1 2 5 0 3 によって取得された演出パターンを設定する。

【 3 7 4 9 】

上述したステップ S 1 2 5 0 1 からステップ S 1 2 5 0 4 までの処理を実行することによって、図 3 3 7 (保証遊技回数以前、大当たり当選) における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップ S 1 2 5 0 4 の実行後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【 3 7 5 0 】

ステップ S 1 2 5 0 1 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S 1 2 5 0 1 : N O) 、ステップ S 1 2 5 0 5 に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 3 7 0) のステップ S 1 2 3 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 2 5 0 5 において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には (S 1 2 5 0 5 : Y E S) 、ステップ S 1 2 5 0 6 に進む。

【 3 7 5 1 】

ステップ S 1 2 5 0 6 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a に記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (I) ~ (III) の中から (I I) である通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップ S 1 2 5 0 6 を実行した後、ステップ S 1 2 5 0 7 に進む。

【 3 7 5 2 】

ステップ S 1 2 5 0 7 では、ステップ S 1 2 5 0 6 で特定した通常バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理 (図 3 7 1) のステップ S 1 2 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 5 0 7 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理 (図 3 6 0) において、ステップ S 1 1 3 0 6、ステップ S 1 1 3 0 3、およびステップ S 1 1 3 0 4 を実行して得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 5 0 7 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られた保証遊技回数以前・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 5 0 7 の実行後、先に説明したステップ S 1 2 5 0 4 に進み、ステップ S 1 2 5 0 7 によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

10

【 3 7 5 3 】

上述したステップ S 1 2 5 0 1、S x 2 5 0 5、S x 2 5 0 6、S x 2 5 0 7、S x 2 5 0 4 の処理を実行することによって、図 3 3 6 (保証遊技回数以前、転落当選) における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【 3 7 5 4 】

20

ステップ S 1 2 5 0 5 において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には (S 1 2 5 0 5 : N O)、ステップ S 1 2 5 0 8 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 3 7 0) のステップ S 1 2 3 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S 1 2 5 0 8 において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には (S 1 2 5 0 8 : Y E S)、ステップ S 1 2 5 0 9 に進む。

【 3 7 5 5 】

ステップ S 1 2 5 0 9 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a に記憶されている保証遊技回数以前用演出パターンテーブル群から、外れリーチに対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した (I) ~ (I I I) の中から (I I I) である通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップ S 1 2 5 0 9 を実行した後、ステップ S 1 2 5 1 0 に進む。

30

【 3 7 5 6 】

ステップ S 1 2 5 1 0 では、ステップ S 1 2 5 0 9 で特定した通常バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理 (図 3 7 1) のステップ S 1 2 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 5 1 0 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理 (図 3 6 0) において、ステップ S 1 1 3 0 9、ステップ S 1 1 3 0 3、およびステップ S 1 1 3 0 4 を実行して得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 5 1 0 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られた保証遊技回数以前・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 5 1 0 の実行後、先に説明したステップ S 1 2 5 0 4 に進み、ステップ S 1 2 5 1 0 によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

40

【 3 7 5 7 】

上述したステップ S 1 2 5 0 1、S x 2 5 0 5、S x 2 5 0 8 ~ S x 2 5 1 0、S x 2 5 0 4 の処理を実行することによって、図 3 3 8 (保証遊技回数以前、外れリーチ発生)

50

における演出、すなわち、バトル演出としての通常バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

【 3 7 5 8 】

ステップ S 1 2 5 0 8 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S 1 2 5 0 8 : N O)、ステップ S 1 2 5 1 1 に進む。

【 3 7 5 9 】

ステップ S 1 2 5 1 1 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 3 3 5) に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 5 1 1 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2 (図 3 7 0) によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される保証遊技回数以前の変動時間設定処理 (図 3 6 0) において、ステップ S 1 1 3 1 0 およびステップ S 1 1 3 0 4 を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 5 1 1 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 5 1 1 の実行後、先に説明したステップ S 1 2 5 0 4 に進み、ステップ S 1 2 5 1 1 によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数以前の演出パターン設定処理を終了する。

【 3 7 6 0 】

< 保証遊技回数後の演出パターン設定処理 >

次に、保証遊技回数後の演出パターン設定処理について説明する。保証遊技回数後の演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン (図 3 7 1 : S 1 2 4 1 1) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 3 7 6 1 】

図 3 7 3 は、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 6 0 1 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 3 7 0) のステップ S 1 2 3 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 2 6 0 1 において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S 1 2 6 0 1 : Y E S)、ステップ S 1 2 6 0 2 に進む。

【 3 7 6 2 】

ステップ S 1 2 6 0 2 では、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 3 7 0) のステップ S 1 2 3 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップ S 1 2 6 0 2 において、転落抽選の結果が当選でないと判定した場合には (S 1 2 6 0 2 : N O)、ステップ S 1 2 6 0 3 に進む。

【 3 7 6 3 】

ステップ S 1 2 6 0 3 では、主側 M P U 6 2 から先落ちモードコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 2 6 0 3 において、主側 M P U 6 2 から先落ちモードコマンドを受信していると判定した場合には (S 1 2 6 0 3 : Y E S)、モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとして、ステップ S 1 2 6 0 4 に進む。

【 3 7 6 4 】

ステップ S 1 2 6 0 4 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 3 3 5) に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ先落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。保証遊技回数後用演出パターンテーブル群には、

(IV) バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル (以下、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ)、

10

20

30

40

50

(V) バトル演出として生死バトル演出を実行し、結果告知演出として敗北演出を実行する演出パターンテーブル(以下、生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ)、

(VI) バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として勝利演出を実行する演出パターンテーブル(以下、優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ)、

(VII) バトル演出として優勢バトル演出を実行し、結果告知演出として引き分け演出を実行する演出パターンテーブル(以下、優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルと呼ぶ)、

が備えられている。ステップS12604では、(IV)~(VII)の中から(IV)である生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS12604を実行した後、ステップS12605に進む。

10

【3765】

ステップS12605では、ステップS12604で特定した生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS12302(図370)によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理(図371)のステップS12401によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。ステップS12605を実行する際にステップS12302(図370)によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理(図361)において、ステップS11405~ステップS11407を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間である。このため、ステップS12605によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られた保証遊技回数後・大当たり先落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップS12605の実行後、ステップS12606に進み、ステップS12605によって取得された演出パターンを設定する。

20

【3766】

上述したステップS12601からステップS12606までの処理を実行することによって、図345(保証遊技回数後、大当たり当選、先落ちモード当選)における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。ステップS12606の実行後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

30

【3767】

一方、ステップS12603において、主側MPU62から先落ちモードコマンドを受信していないと判定した場合には(S12603:NO)、モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとして、ステップS12607に進む。

【3768】

ステップS12607では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図335)に記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、大当たり当選かつ後落ちモード当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(IV)~(VII)の中から(VI)である優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS12607を実行した後、ステップS12608に進む。

40

【3769】

ステップS12608では、ステップS12605で特定した優勢バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS12302(図370)によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理(図371)のステップS12401によって得られた今回の演出パターン用乱数RNの値に対応した演出パターンを取得する。ステップS12608を実行する際にステップS12302(図370)によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理(図361)において、ステップS11408、ステップS11406、およびステップS

50

1 1 4 0 7を実行して得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間である。このため、ステップS 1 2 6 0 8によって取得される演出パターンは、主側M P U 6 2によって得られた保証遊技回数後・大当たり後落ちモード用の変動時間に対応したものとなる。ステップS 1 2 6 0 8の実行後、ステップS 1 2 6 0 6に進み、ステップS 1 2 6 0 8によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

【3 7 7 0】

なお、ステップS 1 2 6 0 2において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には(S 1 2 6 0 2 : Y E S)、ステップS 1 2 6 0 3を実行することなく、ステップS 1 2 6 0 4に進み、生死バトル演出・勝利演出用の演出パターンテーブルを特定する。

10

【3 7 7 1】

上述したステップS 1 2 6 0 1 ~ S x 2 6 0 3、S x 2 6 0 7、S x 2 6 0 8、S x 2 6 0 6の処理を実行することによって、図3 4 6(保証遊技回数後、大当たり当選、後落ちモード当選)における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての勝利演出とを行うことができる。

【3 7 7 2】

ステップS 1 2 6 0 1において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S 1 2 6 0 1 : N O)、ステップS 1 2 6 0 9に進み、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図3 7 0)のステップS 1 2 3 0 2によって音光側M P U 9 2のレジスタに記憶された転落当選の有無の情報から、転落抽選の結果が当選であるか否かを判定する。ステップS 1 2 6 0 9において、転落抽選の結果が当選であると判定した場合には(S 1 2 6 0 9 : Y E S)、ステップS 1 2 6 1 0に進む。

20

【3 7 7 3】

ステップS 1 2 6 1 0では、音光側R O M 9 3の演出パターンテーブル記憶エリア9 3 aに記憶されている保証遊技回数後用演出パターンテーブル群から、転落当選に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した(IV) ~ (VII)の中から(V)である生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップS 1 2 6 1 0を実行した後、ステップS 1 2 6 1 1に進む。

【3 7 7 4】

30

ステップS 1 2 6 1 1では、ステップS 1 2 6 1 0で特定した生死バトル演出・敗北演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS 1 2 3 0 2(図3 7 0)によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理(図3 7 1)のステップS 1 2 4 0 1によって得られた今回の演出パターン用乱数R Nの値に対応した演出パターンを取得する。ステップS 1 2 6 1 1を実行する際にステップS 1 2 3 0 2(図3 7 0)によって読み出される変動時間は、主側M P U 6 2によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理(図3 6 1)において、ステップS 1 1 4 1 0、ステップS 1 1 4 0 6、およびステップS 1 1 4 0 7を実行して得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間である。このため、ステップS 1 2 6 0 1 1によって取得される演出パターンは、主側M P U 6 2によって得られた保証遊技回数後・転落用の変動時間に対応したものとなる。ステップS 1 2 6 1 1の実行後、ステップS 1 2 6 0 6に進み、ステップS 1 2 6 1 1によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

40

【3 7 7 5】

上述したステップS 1 2 6 0 1、S x 2 6 0 9 ~ ステップS 1 2 6 1 1、S x 2 6 0 6の処理を実行することによって、図3 4 2(保証遊技回数後、転落当選)における演出、すなわち、バトル演出としての生死バトル演出と、結果告知演出としての敗北演出とを行うことができる。

【3 7 7 6】

ステップS 1 2 6 0 9において、今回の遊技回に係る転落抽選の結果が当選ではないと判定した場合には(S 1 2 6 0 9 : Y E S)、ステップS 1 2 6 1 2に進み、今回の遊技

50

回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図 3 7 0）のステップ S 1 2 3 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップ S 1 2 6 1 2 において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（S 1 2 6 1 2 : Y E S）、ステップ S 1 2 6 1 3 に進む。

【 3 7 7 7 】

ステップ S 1 2 6 1 3 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a に記憶されている保証遊技回数後演出パターンテーブル群から、外れリーチ発生に対応した演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（IV）～（VII）の中から（VII）である優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを特定する。ステップ S 1 2 6 1 3 を実行した後、ステップ S 1 2 6 1 4 に進む。

10

【 3 7 7 8 】

ステップ S 1 2 6 1 4 では、ステップ S 1 2 6 1 3 で特定した優勢バトル演出・引き分け演出用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2（図 3 7 0）によって読み出した変動時間と、演出パターン設定処理（図 3 7 1）のステップ S 1 2 4 0 1 によって得られた今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応した演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 6 1 4 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2（図 3 7 0）によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図 3 6 1）において、ステップ S 1 1 4 1 3、ステップ S 1 1 4 0 6、およびステップ S 1 1 4 0 7 を実行して得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 6 1 4 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られた保証遊技回数後・外れリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 6 1 4 の実行後、ステップ S 1 2 6 0 6 に進み、ステップ S 1 2 6 1 4 によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

20

【 3 7 7 9 】

上述したステップ S 1 2 6 0 1、S x 2 6 0 9、S x 2 6 1 2 ~ S x 2 6 1 4、S x 2 6 0 6 の処理を実行することによって、図 3 4 7（保証遊技回数後、外れリーチ発生）における演出、すなわち、バトル演出としての優勢バトル演出と、結果告知演出としての引き分け演出とを行うことができる。

30

【 3 7 8 0 】

ステップ S 1 2 6 1 2 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S 1 2 6 1 2 : N O）、ステップ S 1 2 6 1 5 に進む。

【 3 7 8 1 】

ステップ S 1 2 6 1 5 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 3 3 5）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップ S 1 2 3 0 2（図 3 7 0）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数 R N の値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップ S 1 2 6 1 5 を実行する際にステップ S 1 2 3 0 2（図 3 7 0）によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される保証遊技回数後の変動時間設定処理（図 3 6 1）において、ステップ S 1 1 4 1 4 およびステップ S 1 1 4 0 7 を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップ S 1 2 6 1 5 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップ S 1 2 6 1 5 の実行後、先に説明したステップ S 1 2 6 0 6 に進み、ステップ S 1 2 6 1 5 によって取得された演出パターンを設定する。その後、保証遊技回数後の演出パターン設定処理を終了する。

40

【 3 7 8 2 】

< 遊技回演出実行用処理 >

次に、遊技回演出実行用処理について説明する。遊技回演出実行用処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 3 6 9 : S 1 2 2 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U

50

9 2 によって実行される。

【 3 7 8 3 】

図 3 7 4 は、遊技回演出実行用処理を示すフローチャートである。ステップ S 1 2 7 0 1 では、上述した遊技回演出設定処理（図 3 7 0 ）において設定された演出パターンが存在するか否かを判定する。ステップ S 1 2 7 0 1 において、設定された演出パターンが存在しないと判定した場合には（ S 1 2 7 0 1 : N O ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップ S 1 2 7 0 1 において、設定された演出パターンが存在すると判定した場合には（ S 1 2 7 0 1 : Y E S ）、ステップ S 1 2 7 0 2 に進む。

【 3 7 8 4 】

ステップ S 1 2 7 0 2 では、設定された演出パターンを参照し、その後、ステップ S 1 2 7 0 3 に進み、遊技回演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで言う遊技回演出は、演出パターン設定処理（図 3 7 1 ）で設定された各種の演出パターンに基づく演出である。これら演出パターンには、当該遊技回において実行する演出の内容やタイミングが記憶されている。

【 3 7 8 5 】

ステップ S 1 2 7 0 3 において、遊技回演出の開始タイミングではないと判定した場合には（ S 1 2 7 0 3 : N O ）、そのまま本遊技回演出実行用処理を終了する。一方、ステップ S 1 2 7 0 3 において、遊技回演出の開始タイミングであると判定した場合には（ S 1 2 7 0 3 : Y E S ）、ステップ S 1 2 7 0 4 に進む。

【 3 7 8 6 】

ステップ S 1 2 7 0 4 では、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した動画表示開始コマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。その後、ステップ S 1 2 7 0 5 に進み、演出パターンに設定された遊技回演出の内容に対応した各種ランプ 4 7 の発光制御処理を開始する。その後、ステップ S 1 2 7 0 6 に進み、演出パターンに設定された予告演出の内容に対応した音声データの再生を音出力 L S I （図示せず）に開始させる。ステップ S 1 2 7 0 6 を実行した後、本遊技回演出実行用処理を終了する。

【 3 7 8 7 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 3 7 8 8 】

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

【 3 7 8 9 】

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

【 3 7 9 0 】

< メイン処理 >

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

【 3 7 9 1 】

図 3 7 5 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理におい

10

20

30

40

50

て実行される各ステップの処理について説明する。

【3792】

ステップS12801では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、MPU102を初期設定し、ワークRAM104及びビデオRAM107の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタROM106に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップS12802に進む。

10

【3793】

ステップS12802では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

【3794】

<コマンド割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

20

【3795】

図376は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップS12901では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【3796】

<V割込み処理>

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

30

【3797】

図377は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【3798】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

40

【3799】

ステップS13001では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コ

50

マンド割込み処理（図 3 7 6）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【 3 8 0 0 】

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

10

【 3 8 0 1 】

なお、コマンド対応処理（S 1 3 0 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

20

【 3 8 0 2 】

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

【 3 8 0 3 】

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

30

【 3 8 0 4 】

ステップ S 1 3 0 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S 1 3 0 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S 1 3 0 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

40

【 3 8 0 5 】

《 6 - 7 》作用・効果：

以上説明したように、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、当たり抽選によって確変大当たり当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてから遊技回数が保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、当たり抽選において大当たり当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時と遊技

50

回の終了時との間で、抽選（＝モード選択抽選）によって切り替えられる。低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の開始時となる場合には、当該遊技回において生死バトル演出が実行され、低頻度サポートモードに移行されるタイミングが遊技回の終了時となる場合には、当該遊技回において優勢バトル演出が実行される。このため、パチンコ機１０によれば、保証遊技回数後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との２通りで演出を行うことができる。したがって、パチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【３８０６】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選した場合、および、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合共に、当該遊技回が開始するタイミングで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、電動役物３４ａ（図３２７）は開閉動作を停止する。このため、パチンコ機１０によれば、電動役物３４ａの開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって推測されることを防止できる。したがって、パチンコ機１０は、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【３８０７】

ここで、先落ちモードだけを有し、後落ちモードを有しないパチンコ機（＝先に説明した比較例２のパチンコ機）を想定してみる。比較例２のパチンコ機によれば、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるだけであることから、遊技者は、保証遊技回数に達した後の遊技回においてバトル演出が開始された場合に、当たり抽選において大当たりに当選した結果と転落抽選に当選した結果とのうちのいずれかとなることと予測でき、転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を付与できるものの、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができない。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出との２通りで演出を行うことができることから、優勢バトル演出による引き分けを含めたバトル演出が可能となり、遊技者にバトル演出において引き分けを含めた安心感を付与することができる。

【３８０８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とで、電動役物３４ａの開閉動作は同一である。このため、当該遊技回の開始時に、電動役物３４ａの停止を遊技者が確認したとしても、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回の開始時に電動役物３４ａの開閉動作が停止したことを確認することによって、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られたということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選に当選せずに当たり抽選において大当たり当選し、モード選択抽選において先落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選した遊技回とのうちのいずれかに絞られたことを示唆する生死バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことと、転落抽選に当選したことのいずれであるかについての遊技者の緊迫感や期待感を向上させ

ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3809】

また、本実施形態のパチンコ機10によれば、保証遊技回数に達した後において、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回と、で電動役物34aの開閉動作は同一である。このため、当該遊技回において、電動役物34aが開閉動作を継続していることを遊技者が観察したとしても、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかを遊技者に推測させないようにすることができる。しかしながら、保証遊技回数に達した後の遊技回において電動役物34aの開閉動作が継続していることを確認することによって、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたということまでは、遊技者は把握することができる。そこで、本実施形態では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した遊技回と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定された遊技回と、のうちのいずれかに絞られたことを示唆する優勢バトル演出を実行することで、当たり抽選において大当たり当選したことで、外れリーチが発生したことのいずれであるかについての遊技者の期待感を向上させることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3810】

本パチンコ機10によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において先落ちモードに当選した場合と、当たり抽選において大当たりに当選せずに、転落抽選に当選した場合とにおいて、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、転落抽選に当選したこと（敗北）とのいずれかに該当することを示唆する生死バトル演出が実行されるため、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る転落抽選および当たり抽選の結果に対する緊迫感や期待感を、生死バトル演出によって遊技者に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【3811】

また、本パチンコ機10によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回で、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合とにおいて、当たり抽選において大当たりに当選したこと（勝利）と、当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ転落抽選に当選しなかったこと（引き分け）とのいずれかに該当することを示唆する優勢バトル演出が実行される。優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機10によれば、優勢バトル演出によって、遊技者に大きな期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【3812】

本実施形態のパチンコ機10によれば、保証遊技回数に達した後の遊技回において、転落抽選に当選せず、当たり抽選において大当たりに当選した場合に、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちのいずれかが実行される。生死バトル演出は敗北の結果となることがあるが、優勢バトル演出は勝利か引き分けの結果しか発生しないため、優勢バトル演出

が実行されたときの方が、生死バトル演出が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。このため、パチンコ機 10 によれば、優勢バトル演出を出現させることによって、遊技者に大きな期待感を付与することができる。特に、本実施形態の場合、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが最も高い 16R 確変大当たりに限られているため（図 332 参照）、遊技者に一層大きな期待感を付与することができる。

【3813】

なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、振分テーブルにおいて、遊技者にとって有利度合いが最も高い 16R 確変大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードが対応づけられていたが、これに換えて、遊技者にとって有利度合いが最も低い 8R 通常大当たりに対して、有利度合いが高い後落ちモードを対応づける構成としてもよい。また、有利度合いが高い後落ちモードを、2つの大当たり種別、例えば、16R 確変大当たりと 8R 確変大当たりとに対応づける構成としてもよい。この構成によれば、優勢バトル演出を実行し得る後落ちモードに当選する際には、大当たり種別は遊技者にとって有利度合いが高い確変大当たりに限られているため、遊技者に大きな期待感を付与することができる。

【3814】

《6-8》第6実施形態の変形例：

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

【3815】

《6-8-1》変形例 1：

上記第6実施形態では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、大当たり種別カウンタ C2 に基づく抽選（＝モード選択抽選）によって決定していたが、これに対して、変形例として、当たり抽選に用いる大当たり乱数カウンタ C1 に基づく抽選によって決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例 1 におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第6実施形態のパチンコ機 10 と同一であることから、第6実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【3816】

図 378 は、変形例 1 のパチンコ機が備える高確率モード用の当否テーブルの内容を示す説明図である。高確率モード用の当否テーブルにおいて、当否結果が大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値は、第6実施形態における高確率モード用の当否テーブル（図 331（b）参照）の場合と同一である。さらに、高確率モード用の当否テーブルには、0～1199 の値のうち、当否結果が大当たりとなる 0～15 の値に対して、モード選択抽選の振分結果が対応づけられている。具体的には、大当たりとなる 0～15 の値のうち、0～9 の 10 個の値が先落ちモードに設定され、10～15 の 6 個の値が後落ちモードに設定されている。

【3817】

変形例 1 のパチンコ機では、主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される当たり判定処理において、高確率モードであると判定した場合に、高確率モード用の当否テーブルを参照して、当たり抽選を行うと共に、先落ちモードか後落ちモードかの判定を行うモード選択抽選を行う。具体的には、実行エリア AE に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、図 378 に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定し、一致している場合に、さらに、大当たり乱数カウンタ C1 の値が、モード選択抽選の振り分け結果として先落ちモードと後落ちモードとのいずれに設定されている値と一致しているかによって、先落ちモードか後落ち

モードかの判定を行う。

【3818】

この結果、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、サポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、主制御装置60のMPU62によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第6実施形態と同一である。また、音声発光制御装置90において実行される各種処理、表示制御装置100において実行される各種処理についても、第6実施形態と同一である。

10

【3819】

以上のように構成された変形例1のパチンコ機によれば、第6実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物34a（図327）の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのかが、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例1のパチンコ機によれば、第6実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3820】

なお、本変形例1では、当否テーブルにモード選択抽選の振分結果の項目を追加し、当否テーブルを参照することによって、大当たり乱数カウンタC1の値に応じたモード選択抽選の振分結果を得ていた。これに対して他の変形例として、当否テーブルは第6実施形態のままで、当否テーブルの参照に使用した大当たり乱数カウンタC1の値を、先落ちモードと後落ちモードとを区別する閾値と比較することによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図378に例示した高確率モード用の当否テーブルの場合には、先落ちモードと後落ちモードとを区別する閾値は値10であることから、当たり抽選において大当たり当選した際の大当たり乱数カウンタC1の値が10以上であるか否かを判定することによって、後落ちモードか先落ちモードかの判定を行う。この構成によっても、大当たりに当選した場合に先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。特にこの変形例によれば、大当たり乱数カウンタC1の取り得る値が、例えば65536（2の16乗）というように大きい場合に、判定に要する処理時間を短縮することができる。

20

30

【3821】

《6-8-2》変形例2：

上記第6実施形態およびその変形例1では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、保証遊技回数に達した後の遊技回において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の回数に基づいて、先落ちモードと後落ちモードとのうちのいずれを採用するかを決定する構成としてもよい。具体的には、以下の通りである。なお、変形例2におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第6実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第6実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

40

【3822】

変形例2のパチンコ機では、主制御装置60のROM63に、先落ちモードか後落ちモードかを決定するためのモード選択テーブルを記憶している。

【3823】

図379は、モード選択テーブルの内容を示す説明図である。図示するように、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である101回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結

50

果を対応づけたデータ構造となっている。図 3 7 9 の例示では、先落ちモードとなる遊技回数として、1 0 1 回目から 1 0 5 回目までの期間と、1 0 9 回目以降の期間が設定されている。後落ちモードとなる遊技回数として、1 0 6 回目から 1 0 8 回目までの期間が設定されている。

【 3 8 2 4 】

このように、モード選択テーブルには、保証遊技回数後の各遊技回に対して、当たり抽選において大当たりに当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかが規定されている。主制御装置 6 0 の M P U 6 2 は、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、モード選択テーブルを参照して、保証遊技回数後に大当たりに当選した場合の遊技回において、サポートモードの変化の態様を先落ちモードと後落ちモードのいずれで変化させるかを決定している。なお、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定する部分以外の処理については、第 6 実施形態と同一である。また、音声発光制御装置 9 0 において実行される各種処理、表示制御装置 1 0 0 において実行される各種処理についても、第 6 実施形態と同一である。

10

【 3 8 2 5 】

以上のように構成された変形例 2 のパチンコ機によれば、第 6 実施形態のパチンコ機と同様に、保証遊技回数に達した後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合の演出の態様についての幅を広げることができると共に、電動役物 3 4 a (図 3 2 7) の開閉動作から、転落抽選に当選したのか、当たり抽選において大当たりに当選したのか、遊技者によって予測されることを防止することができる。したがって、変形例 2 のパチンコ機によれば、第 6 実施形態のパチンコ機と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、変形例 2 のパチンコ機によれば、保証遊技回数に達した後の期間を複数に分けて、分けられた各期間に対して、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを予め設定しておくことができることから、先落ちモードと後落ちモードの一方に処理が偏って、過度に遊技者に有利又は不利な状態となることを抑制することができるとともに、ストーリー性が豊かな演出を行うことができる。

20

【 3 8 2 6 】

なお、図 3 7 9 に示したモード選択テーブルにおいて記憶するモードの選択結果はあくまでも一例であり、先落ちモードと後落ちモードとを切り替える回数をより多くした構成等、種々の態様とすることができる。さらに、モードの選択結果が異なる複数のモード選択テーブルを予め用意し、使用するモード選択テーブルを切り替える構成としてもよい。例えば、当否テーブルにおいて、当たり抽選の結果として「大当たり」と「小当たり」が設けられる構成として、小当たりに当選した際に、モード選択テーブルを切り替える。こうした構成によれば、先落ちモードと後落ちモードの切り替えを多様に行うことができる。特に、小当たりに当選した際にモード選択テーブルを切り替える構成とした場合、当たり抽選において小当たりに当選したことを遊技者に気付かれ難い構成とすることが可能なので、遊技者に気付かれることなく、モード選択テーブルの切り替えを行うことが可能となる。

30

40

【 3 8 2 7 】

さらに、モード選択テーブルは、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数のうち、保証遊技回数後である 1 0 1 回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づけたデータ構造となっていたが、これに対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数の 1 回目からの遊技回数に対して、先落ちモードか後落ちモードかの選択結果を対応づける構成としてもよい。この構成では、遊技回数が 1 回目から 1 0 0 回までは、後落ちモードに定められることになる (図 3 3 7 参照) 。

【 3 8 2 8 】

なお、変形例 2 では、モード選択テーブルを参照することによって、遊技回数に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、モード選択テーブルを用

50

いることなく、遊技回数を、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図379に例示したモード選択テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は101と106と109であることから、演算処理によって、遊技回数が101以上で、かつ106未満である場合に先落ちモードであると判定し、遊技回数が106以上で、かつ109未満である場合に後落ちモードであると判定し、遊技回数が109以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、遊技回数に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。

【3829】

10

《6-8-3》変形例3：

上記第6実施形態およびその変形例1では、高頻度サポートモードが開始されてから保証遊技回数に達した後（＝保証遊技回数後）の遊技回において、大当たりで当選した場合にサポートモードを変化させる態様として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、抽選によって決定していた。これに対して、変形例として、変動時間設定処理によって設定された変動時間に応じて、先落ちモードか後落ちモードかを決定する構成としてもよい。この構成によっても、第6実施形態およびその変形例と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3830】

20

《6-8-4》変形例4：

上記第6実施形態および上記変形例1～3では、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知しない構成とした。これに対して、変形例として、先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを、遊技者に報知する構成としてもよい。例えば、遊技回の開始時に、モードの採用結果を図柄表示装置41に表示させる。この変形例4によれば、遊技者は、図柄表示装置41の表示から後落ちモードであることを知った場合において、電動役物34a（図327）の開閉動作が遊技回の開始時に停止したことを認めたときには、優勢バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測することができる。したがって、変形例4によれば、遊技者は、バトル演出の途中で、転落抽選に当選したと予測する余地を残すことができる。

【3831】

30

上記第6実施形態では、大当たり種別を振り分ける際に用いる振分テーブルを参照することによって、大当たり種別カウンタC2に応じたモードの選択結果を得ていた。これに対して他の変形例として、振分テーブルを用いることなく、大当たり種別カウンタC2の値を先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値と比較する演算を行うことによって、先落ちモードか後落ちモードかを判定する構成としてもよい。具体的には、図332（a）に例示した第1始動口用の振分テーブルにおいては、先落ちモードと後落ちモードとを区分けする閾値は40と65であることから、演算処理によって、大当たり種別カウンタC2の値が0以上で、かつ40未満である場合に先落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタC2の値が40以上で、かつ65未満である場合に後落ちモードであると判定し、大当たり種別カウンタC2の値が65以上である場合に先落ちモードであると判定する。この構成によっても、大当たり種別カウンタC2に応じて先落ちモードと後落ちモードのうちのいずれのモードを採用するかを決定することができる。なお、第6実施形態の場合には、大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口33への遊技球の入球に基づいて得られた場合と、第2始動口34への遊技球の入球に基づいて得られた場合とで、大当たり種別カウンタC2の値に応じたモード選択抽選の振り分け結果が異なる構成であったが、この変形例4によれば、同一の振分結果となる。

40

【3832】

《6-8-5》変形例5：

上記第6実施形態およびその変形例では、状態記憶手段において状態情報が特定している第1の状態として低頻度サポートモードを採用し、第1の状態以外の状態として高頻度

50

サポートモードを採用していたが、第 1 の状態および第 1 の状態以外の状態は、これらに限定されない。例えば、第 1 の状態として高頻度サポートモードを採用し、第 2 の状態として低頻度サポートモードを採用してもよい。また、第 6 実施形態およびその変形例では、状態情報である高頻度サポートモードフラグが特定可能な状態として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを有するが、これに換えて、電動役物 34a が単位時間当たり開放状態となる頻度が 3 段階に分かれる 3 種類のサポートモード（例えば、低頻度サポートモードと中頻度サポートモードと高頻度サポートモード）を有する構成としてもよい。さらに、上記頻度が n 段階（ n は 4 以上の正の整数）に分かれる n 種類のサポートモードを有する構成としても良い。

【3833】

《6-8-6》変形例 6：

上記第 6 実施形態およびその変形例では、判定手段が有する判定モード（抽選モード）として、低確率モードと高確率モードとを有するが、これに換えて、特別情報が所定の条件を満たす確率が 3 段階に分かれる 3 種類の確率モード（例えば、低確率モードと中確率モードと高確率モード）を有する構成としてもよい。さらに、特別情報が所定の条件を満たす確率が n 段階（ n は 4 以上の正の整数）に分かれる n 種類の確率モードを有する構成としても良い。

【3834】

《6-8-7》変形例 7：

上記第 6 実施形態およびその変形例では、特別情報が所定の条件を満たす場合として、当たり抽選において大当たり当選する場合を例に説明をしたが、所定の条件は、当たり抽選において大当たり当選することに限定されない。例えば、特別情報が所定の条件を満たす場合として、取得したリーチ乱数カウンタ C3 のカウンタ値に基づいてリーチ演出を実行する条件が満たされた場合を採用してもよい。

【3835】

《6-8-8》変形例 8：

上記第 6 実施形態およびその変形例において、主制御装置 60 側では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて変動時間を設定し、音声発光制御装置 90 では、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて演出パターンを設定する構成とした。これに対して、変形例として、高頻度サポートモードを含む各種の情報に基づいて、遊技機における上記以外の特定の動作や表示等の態様、例えば図柄表示装置 41 に表示する背景動画を設定する構成としてもよい。

【3836】

《6-8-9》変形例 9：

上記第 6 実施形態およびその変形例では、結果告知演出前に実行される特定の演出としてバトル演出（戦闘演出）が実行される構成としたが、上記特定の演出はバトル演出に限定されることはない。上記特定の演出は、結果告知演出が実行される可能性があることを示唆する演出であれば、いずれの構成とすることもできる。こうした構成によっても、第 6 実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【3837】

《6-8-10》変形例 10：

上記第 6 実施形態およびその変形例では、1 遊技回において実行される演出は、バトル演出と結果告知演出との 2 種類の演出によって構成したが、これに換えて、予告演出とバトル演出と結果告知演出との 3 種類の演出によって構成してもよい。さらには、4 種類以上の演出としても良い。

【3838】

《6-8-11》変形例 11：

上記第 6 実施形態およびその変形例では、転落抽選に当選したときに実行される生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつモード選択抽選において先落ちモードに当選した場合に実行される生死バトル演出は、同一であったが、これに限定されな

10

20

30

40

50

い。例えば、転落抽選に当選したときの生死バトル演出と、当たり抽選において大当たり当選し、かつ先落ちモードに当選したときの生死バトル演出とで、生死バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。また、上記第6実施形態およびその変形例1では、転落抽選には当選せず、当たり抽選において大当たりに当選すると共に、モード選択抽選において後落ちモードに当選した場合に実行される優勢バトル演出と、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された場合に実行される優勢バトル演出は、同一であったが、これに限定されない。例えば、前者の優勢バトル演出と、後者の優勢バトル演出とで、優勢バトル演出を構成する画像の一部が相違する構成としても良い。例えば、画像全体としては似通っているが、一部の遊技者だけが相違することを気がつくことのできる画像とすることで、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

10

20

30

40

50

【3839】

《6-8-12》変形例12：

上記第6実施形態およびその変形例では、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とが選択的に実行される構成であったが、これに対して、変形例として、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合に、当該遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの一方だけが実行され、保証遊技回数以前の遊技回において、生死バトル演出と優勢バトル演出とのうちの他方が実行される構成としてもよい。例えば、保証遊技回数後の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回において生死バトル演出を行い、保証遊技回数以前の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選した場合、または、当該遊技回に係る転落抽選において当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった場合に、当該遊技回において、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この構成において、優勢バトル演出は、生死バトル演出と相違する演出であれば、他の内容のバトル演出としてもよいし、他の内容のバトル演出以外の演出とすることもできる。

【3840】

《6-8-13》変形例13：

上記第6実施形態およびその変形例では、保証遊技回数に達した後において、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチ（いわゆる外れリーチ）を発生すると判定された遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としたが、これに対して、変形例として、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選せずに、リーチ判定においてリーチを発生すると判定されなかった遊技回においても、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。すなわち、リーチ判定においてリーチを発生したか否かにかかわらず、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選において大当たりに当選しなかった遊技回に、優勢バトル演出を行う構成としてもよい。この変形例によれば、第6実施形態において説明した効果と同様の効果を得ることができる。

【3841】

《6-8-14》変形例14：

上記第6実施形態およびその変形例では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としてもよい。副制御装置では、第6実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第6実施形態およびその変形例1において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、第6実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、第6実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【 3 8 4 2 】

《 7 》第 7 実施形態：

《 7 - 1 》遊技機の構造：

図 3 8 0 は、第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

10

【 3 8 4 3 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。前扉枠 1 4 の窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 1 0 の遊技者は、パチンコ機 1 0 の正面からガラスユニット 1 9 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

20

【 3 8 4 4 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上皿 2 0 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 1 2 から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿 2 0 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 1 2 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって駆動し、上皿 2 0 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿 2 1 は、上皿 2 0 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 2 1 は、上皿 2 0 で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿 2 1 の底面には、下皿 2 1 に貯留された遊技球を排出するための排出口 2 2 が形成されている。排出口 2 2 の下方にはレバー 2 3 が設けられており、遊技者がレバー 2 3 を操作することによって、排出口 2 2 の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 2 3 を操作して排出口 2 2 を開状態にすると、排出口 2 2 から遊技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

30

40

【 3 8 4 5 】

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

【 3 8 4 6 】

さらに、前扉枠 1 4 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 2 5 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 2 5 を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では 0 . 6 秒間

50

隔)で発射される。操作ハンドル25の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー25aと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン25bと、操作ハンドル25の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器25cとが設けられている。遊技者が操作ハンドル25を握ると、タッチセンサー25aがオンになり、遊技者が操作ハンドル25を右回りに回動操作すると、可変抵抗器25cの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器25cの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル25の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル25の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

10

20

30

40

50

【3847】

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

【3848】

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

【3849】

図381は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域PAが形成されている。遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【3850】

遊技盤30には、一般入賞口32、普図始動ゲート35、普電入賞装置34、第1特電入賞装置57、第2特電入賞装置58及びアウト口43が設けられている。特に、本実施形態では、「右打ち」によって遊技球が到達可能な右側の遊技領域に、遊技球が流通可能な樹脂製の一本の流通路301が設けられており、当該流通路301には、上流側から順

に、普電入賞装置 3 4、第 1 特電入賞装置 5 7、第 2 特電入賞装置 5 8 及びアウト口 4 3 が設けられている。なお、本実施形態では、遊技球が発射されてから流通路 3 0 1 に至るまでの経路上に釘が設けられていないため、「右打ち」された遊技球は、一定の軌跡で流通路 3 0 1 に到達する。さらに、本実施形態では、流通路 3 0 1 の内部にも釘が設けられていないため、流通路 3 0 1 の内部を流通するそれぞれの遊技球は、拳動にバラつきがなく、同様の態様で流通する。以下、遊技盤 3 0 に設けられている各構成について説明する。

【 3 8 5 1 】

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

【 3 8 5 2 】

普図始動ゲート 3 5 は、遊技球が通過可能な貫通孔を備えたゲートであり、遊技球が通過すると、主制御装置 6 0 による内部抽選である普図抽選が実行される。普図抽選の結果、普図当たりに当選すると、後述する普通電動役物 3 4 b が開閉動作を実行する普電開閉実行モードが開始される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物 3 4 b の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉処理期間は、実際に普通電動役物 3 4 b の開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物 3 4 b の開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート 3 5 を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 は、遊技盤 3 0 の中央下部に設けられている。また、本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 を通過した遊技球が入球可能な位置に、一般入賞口 3 2 が設けられている。より具体的には、普図始動ゲート 3 5 の直下に一般入賞口 3 2 が設けられている。なお、以下の説明では、遊技球が普図始動ゲート 3 5 を通過することを、「遊技球が普図始動ゲート 3 5 に入球する」ともいう。

【 3 8 5 3 】

普電入賞装置 3 4 は、遊技球が入球可能な特図始動口 3 4 a と、当該特図始動口 3 4 a の入口を開閉するシャッターとして機能する普通電動役物 3 4 b とを備えている。

【 3 8 5 4 】

普通電動役物 3 4 b は、通常は遊技球が特図始動口 3 4 a に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が特図始動口 3 4 a に入球可能な開放状態となる。

【 3 8 5 5 】

本実施形態では、普通電動役物 3 4 b は、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤 3 0 の前方に突出し、その上面が流通路 3 0 1 の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では普通電動役物 3 4 b は遊技盤 3 0 の後方に収納された状態となっており、流通路 3 0 1 を流通してきた遊技球が、普通電動役物 3 4 b の下方に設けられた特図始動口 3 4 a に入球可能な状態となる。また、本実施形態では、普通電動役物 3 4 b の上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって普通電動役物 3 4 b の上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の普通電動役物 3 4 b の上面を遊技球が通過するのに要する時間は 0 . 7 秒以上となる。

【 3 8 5 6 】

特図始動口 3 4 a は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、3 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出されるとともに、主制御装置 6 0 による内部抽選である特図抽選が実行される。特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉処理期間と、特電エンディング期間とによって構成されて

いる。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉処理期間は、実際に特別電動役物の開閉処理が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、本実施形態では、特図抽選の結果として、特図大当たり及び外れは設定されておらず、特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、特図抽選の結果、特図小当たりに当選すると、第1特別電動役物57bが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。

【3857】

第1特電入賞装置57は、遊技球が入球可能な第1大入賞口57aと、当該第1大入賞口57aの入口を開閉するシャッターとして機能する第1特別電動役物57bと、第1大入賞口57aの内部に設けられたV入賞口57avとを備えている。

10

【3858】

第1特別電動役物57bは、通常は遊技球が第1大入賞口57aに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第1大入賞口57aに入球可能な開放状態となる。

【3859】

本実施形態では、第1特別電動役物57bは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤30の前方に突出し、その上面が流通路301の底面を構成した状態となっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第1特別電動役物57bは遊技盤30の後方に収納された状態となっており、流通路301を流通してきた遊技球が、第1特別電動役物57bの下方に設けられた第1大入賞口57aに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第1特別電動役物57bの上面に複数の突起部が設けられており、当該突起部によって第1特別電動役物57bの上面を流通する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第1特別電動役物57bの上面を遊技球が通過するのに要する時間は1.0秒以上となる。

20

【3860】

第1大入賞口57aは、第1特別電動役物57bが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、15個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。上述したように、本実施形態では、第1大入賞口57aの内部にV入賞口57avが設けられている。

30

【3861】

V入賞口57avは、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、V入賞大当たりに当選となり、上述した特電開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、第1大入賞口57aの内部にV入賞口57avが設けられており、第1大入賞口57aに入球した遊技球がその後に確実にV入賞口57avに入球するように構成されている。そして、V入賞口57avに遊技球が入球すると、後述する第2特別電動役物58bが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。なお、以下の説明では、V入賞口57avに遊技球が入球することを、「V入賞大当たりに当選する」ともいう。

【3862】

40

第2特電入賞装置58は、遊技球が入球可能な第2大入賞口58aと、当該第2大入賞口58aの入口を開閉するシャッターとして機能する第2特別電動役物58bとを備えている。

【3863】

第2特別電動役物58bは、通常は遊技球が第2大入賞口58aに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第2大入賞口58aに入球可能な開放状態となる。

【3864】

本実施形態では、第2特別電動役物58bは、板状の部材によって構成されており、閉鎖状態では遊技盤30の前方に突出し、その上面が流通路301の底面を構成した状態と

50

なっており、遊技球がその板状の部材の上面を流通することが可能な状態となっている。一方、開放状態では第2特別電動役物58bは遊技盤30の後方に収納された状態となっており、流通路301を流通してきた遊技球が、第2特別電動役物58bの下方に設けられた第2大入賞口58aに入球可能な状態となる。

【3865】

第2大入賞口58aは、第2特別電動役物58bが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、15個の遊技球が賞球として払出装置71から払い出される。なお、第2大入賞口58aの内部には、上述したV入賞口は設けられていない。

【3866】

アウト口43は、遊技盤30の最下部及び流通路301の終端に設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口43を通過して遊技領域PAから排出される。

【3867】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域PAから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域PAから排出されることなく遊技領域PAの流下を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口32、特図始動口34a、第1大入賞口57a、V入賞口57av及び第2大入賞口58aへの遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【3868】

次に、遊技盤30に設けられている各種の表示部について説明する。

【3869】

遊技盤30には、可変表示ユニット40と、メイン表示部45とが設けられている。メイン表示部45は、特図ユニット37と、普図ユニット38と、ラウンド表示部39とを有している。

【3870】

特図ユニット37は、特別図柄表示部37aを備えている。

【3871】

特別図柄表示部37aは、特別図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。特別図柄とは、特図始動口34aへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。特図始動口34aへの遊技球の入球を契機として特図抽選が実行されると、特別図柄表示部37aは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、特別図柄の変動表示を実行する。その後、特別図柄表示部37aは、当該特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で特別図柄を停止表示する。以下では、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を特図変動時間とも呼ぶ。

【3872】

本実施形態では、特別図柄表示部37aは、7個のセグメント発光部が8の字型に配列された7セグメント表示器によって構成されている。特図始動口34aに遊技球が入球すると、特別図柄表示部37aを構成する7セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に、特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、特別図柄表示部37aは、7セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【3873】

なお、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、特図遊技回は、特図始動口34aへの遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1特図遊技回毎に、1回の特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1回の特図遊技回に要する時間を単位特図遊技時間とも呼ぶ。単位特図遊技時間は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動表示が開始されてから特図抽選の結果が停止表示されるまでの時

10

20

30

40

50

間である特図変動時間と、特図抽選の結果が停止表示されている時間である特図停止時間とによって構成されている。

【3874】

なお、一般的なパチンコ機は、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄の変動表示中に遊技球が特図始動口34aに入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する特図保留表示部を備えているが、本実施形態のパチンコ機10は、上述した特図保留機能を有しておらず、特図保留表示部も備えていない。

【3875】

普図ユニット38は、普通図柄表示部38aと、普図保留表示部38bとを備えている。

10

【3876】

普通図柄表示部38aは、普通図柄を変動表示及び停止表示する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート35への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート35への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部38aは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部38aは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄を停止表示する。以下では、普通図柄表示部38aにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

20

【3877】

本実施形態では、普通図柄表示部38aは、7個のセグメント発光部が8の字型に配列された7セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート35に遊技球が入球すると、普通図柄表示部38aを構成する7セグメント表示器は所定の態様で点滅した後、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する。ただし、普通図柄表示部38aは、7セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【3878】

なお、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1普図遊技回毎に、1回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、1回の普図遊技回に要する時間を単位普図遊技時間とも呼ぶ。単位普図遊技時間は、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。

30

【3879】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート35に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、当該保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する普図保留表示部38bを備えている。

40

【3880】

普図保留表示部38bは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大4個（4回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部38bは、4個のLEDランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のLEDランプが点灯する。

【3881】

ラウンド表示部39は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最

50

大開放時間)が経過すること、又は、予め定められた上限個数(最大入球個数)の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部39は、特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉処理期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部39は、7個のセグメント発光部が8の字型に配列された7セグメント表示器を2つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部39は、2つの7セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【3882】

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

【3883】

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

【3884】

図柄表示装置41は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄又は普通図柄表示部38aにおける普通図柄が変動表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示を行う。また、図柄表示装置41は、装飾図柄の変動表示に限らず、特電開閉実行モード中や普電開閉実行モード中の演出表示なども行なう。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【3885】

図382は、図柄表示装置41において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図382(A)は、図柄表示装置41の表示面41aにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【3886】

図382(A)に示すように、図柄表示装置41には、装飾図柄として、数字の1~7を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の1~7を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【3887】

図382(B)は、図柄表示装置41の表示面41aの一例を示す説明図である。図示するように、表示面41aには、メイン表示領域MAとサブ表示領域SAとが表示される。本実施形態では、メイン表示領域MAは、表示面41aの中央の大きい領域であり、サブ表示領域SAは、表示面41aの右側上方におけるメイン表示領域MAよりも小さい領域である。

【3888】

メイン表示領域MAには、左、中、右の3つの装飾図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各装飾図柄列Z1~Z3には、図382(A)に示した数字1~7の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Z1~Z3のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図382(B)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に1個の装飾図柄が、有効ラインL1上に停止した状態で表示される。

【3889】

本実施形態では、普図始動ゲート35に遊技球が入球し、普通図柄表示部38aにおい

10

20

30

40

50

て普通図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列 Z 1 ~ Z 3 の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列 Z 1、装飾図柄列 Z 3、装飾図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、普通図柄表示部 3 8 a において普通図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に 1 個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置 6 0 による普図抽選の結果が普図当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

10

【 3 8 9 0 】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ライン L 1 上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図 3 8 2 (B) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に装飾図柄列 Z 1 において装飾図柄「 7 」が停止表示され、次に装飾図柄列 Z 3 において装飾図柄列 Z 1 と同じ装飾図柄「 7 」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列 Z 2 において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列 Z 2 に停止表示される。

20

【 3 8 9 1 】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面 4 1 a の略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

30

【 3 8 9 2 】

サブ表示領域 S A には、メイン表示領域 M A と同様に、左、中、右の 3 つの装飾図柄列 Z 4、Z 5、Z 6 が表示される。本実施形態では、特図始動口 3 4 a に遊技球が入球し、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄の変動表示が開始されると、当該変動表示の開始に伴ってサブ表示領域 S A における装飾図柄の変動表示が開始される。そして、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列 Z 4 ~ Z 6 毎に 1 個の装飾図柄が有効ライン L 2 上に停止表示した状態となる。すなわち、本実施形態では、サブ表示領域 S A における装飾図柄は、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動表示及び停止表示と同期している。

40

【 3 8 9 3 】

図 3 8 2 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、普図保留表示領域 D n が表示される。普図保留表示領域 D n には、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて保留された普図抽選の個数（保留普図抽選の個数）が表示される。保留普図抽選とは、未実行の普図抽選であって、当該普図抽選の抽選結果を報知するための普通図柄の変動表示が開始されていない普図抽選を言う。本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて保留可能な保留普図抽選の数は 4 個である。従って、図示するように、普図保留表示領域 D n には 4 個の保留普図抽選に対応した保留表示が可能である。

50

【 3 8 9 4 】

また、図 3 8 2 (B) に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、普通図柄表示部 3 8 a に表示される普通図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う普図同期表示部 S y n c 1 と、特別図柄表示部 3 7 a に表示される特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う特図同期表示部 S y n c 2 とを備える。具体的には、普通図柄表示部 3 8 a において普通図柄が変動表示をしている場合には普図同期表示部 S y n c 1 は点滅表示をし、普通図柄表示部 3 8 a において普通図柄が停止表示をしている場合には普図同期表示部 S y n c 1 は点灯表示をする。また、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 2 は点滅表示をし、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部 S y n c 2 は点灯表示をする。

10

【 3 8 9 5 】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、メイン表示領域 M A、サブ表示領域 S A、普図保留表示領域 D n、普図同期表示部 S y n c 1、および、特図同期表示部 S y n c 2 が表示される構成としたが、表示面 4 1 a にこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【 3 8 9 6 】

《 7 - 2 》遊技機の電氣的構成：

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 1 0 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

20

【 3 8 9 7 】

図 3 8 3 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成される M P U 6 2 を備えている。M P U 6 2 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、R O M 6 3 や R A M 6 4 に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

30

【 3 8 9 8 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【 3 8 9 9 】

主制御基板 6 1 の入力側には、払出制御装置 7 0 と、電源装置 8 5 に設けられた停電監視回路 8 6 とが接続されている。主制御基板 6 1 は、停電監視回路 8 6 を介して、電源装置 8 5 から直流安定 2 4 V の電源の供給を受ける。電源装置 8 5 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や払出制御装置 7 0 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【 3 9 0 0 】

また、主制御基板 6 1 の入力側には、一般入賞口 3 2、特図始動口 3 4 a、普図始動ゲート 3 5、第 1 大入賞口 5 7 a、V 入賞口 5 7 a v、第 2 大入賞口 5 8 a などの各種の入球口に設けられた各種検知センサーが接続されている。主制御基板 6 1 の M P U 6 2 は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域 P A を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、M P U 6 2 は、特図始動口 3 4 a への遊技球の入球に基づいて特図抽選を実行し、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて普図抽選を実行する。

40

【 3 9 0 1 】

主制御基板 6 1 の出力側には、第 1 特別電動役物 5 7 b を開閉動作させる第 1 特別電動役物駆動部 5 7 c と、第 2 特別電動役物 5 8 b を開閉動作させる第 2 特別電動役物駆動部

50

５８ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３９０２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃ又は第２特別電動役物駆動部５８ｃの駆動制御を実行する。また、普電開閉実行モードにおいては、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における特別図柄表示部３７ａの表示制御を実行するとともに、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、ＭＰＵ６２は、普図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における普通図柄表示部３８ａの表示制御を実行する。

10

【３９０３】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入球判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。具体的には、一般入賞口３２への遊技球の入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、特図始動口３４ａへの遊技球の入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

20

【３９０４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

30

【３９０５】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

40

【３９０６】

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

【３９０７】

50

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

【3908】

10

図 384 は、特図抽選や普図抽選等に用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタは、MPU 62 が特図抽選や普図抽選などを行う際に用いられる。具体的には、特図当否判定カウンタ Cs 1 及び特図種別判定カウンタ Cs 2 は、特図抽選に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタ Cs 4 は、特別図柄表示部 37a における特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタ Cn 1 及び普図種別判定カウンタ Cn 2 は、普図抽選に用いられる。また、普図リーチ判定カウンタ Cn 3 は、図柄表示装置 41 に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かの普図リーチ判定に用いられる。また、普図変動種別判定カウンタ Cn 4 は、普通図柄表示部 38a における普通図柄の変動時間を決定する際に用いられる。乱数初期値カウンタ Cini は、特図当否判定カウンタ Cs 1 及び普図当否判定カウンタ Cn 1 の初期値を設定する際に用いられる。

20

【3909】

各カウンタ Cs 1 ~ Cs 4、Cn 1 ~ Cn 4、Cini は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 64 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 64a に適宜記憶される。

【3910】

また、RAM 64 には、特図判定エリア 64c と、普図保留エリア 64d と、普図判定エリア 64e とが設けられている。本実施形態では、特図始動口 34a に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタ Cs 1 及び特図種別判定カウンタ Cs 2 の各値が特図判定エリア 64c に記憶される。また、本実施形態では、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタ Cn 1、普図種別判定カウンタ Cn 2 及び普図リーチ判定カウンタ Cn 3 の各値が普図保留エリア 64d に時系列的に記憶される。

30

【3911】

特図当否判定カウンタ Cs 1 の詳細について説明する。特図当否判定カウンタ Cs 1 は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタ Cs 1 は、例えば、0 ~ 1199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタ Cs 1 が 1 周すると、その時点の乱数初期値カウンタ Cini の値が当該特図当否判定カウンタ Cs 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ Cini は、特図当否判定カウンタ Cs 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ~ 1199）。

40

【3912】

特図当否判定カウンタ Cs 1 は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部 37a の特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口 34a に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで特図判定エリア 64c に記憶される。

【3913】

特図判定エリア 64c に記憶された特図当否判定カウンタ Cs 1 の値は、ROM 63 の

50

各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図大当たり又は特図小当たりに当選するか否かが判定される。後述するように、本実施形態の特図当否判定テーブルには特図大当たり及び特図外れは設定されていないので、100%の確率で特図小当たりに当選する。

【3914】

次に、特図種別判定カウンタCs2の詳細について説明する。特図種別判定カウンタCs2は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタCs2は、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【3915】

特図種別判定カウンタCs2は定期的に更新され、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部37aの特別図柄が変動表示中ではない状況において特図始動口34aに遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した特図当否判定カウンタの値とともに特図判定エリア64cに記憶される。

【3916】

MPU62は、上述したように、特図判定エリア64cに記憶されている特図当否判定カウンタCs1の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア64cに記憶されている特図種別判定カウンタCs2の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、MPU62は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部37aに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりとなっているので、特図小当たり用の特図種別判定テーブルの1種類のみが用意されている。

【3917】

次に、特図変動種別判定カウンタCs4の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタCs4は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置41における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタCs4は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【3918】

特図変動種別判定カウンタCs4は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、特別図柄表示部37aにおける特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタCs4の値は、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【3919】

次に、普図当否判定カウンタCn1の詳細について説明する。普図当否判定カウンタCn1は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタCn1は、例えば、0～1199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。また、普図当否判定カウンタCn1が1周すると、その時点の乱数初期値カウンタCiniの値が当該普図当否判定カウンタCn1の初期値として読み込まれる。

【3920】

普図当否判定カウンタCn1は定期的に更新され、普図始動ゲート35を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア64dに記憶される。

【3921】

普図当否判定カウンタCn1の値は、普図始動ゲート35に遊技球が入球する毎に4個

10

20

30

40

50

まで普図保留エリア 6 4 d に記憶され、記憶された順に普図判定エリア 6 4 e に移動する。そして、普図判定エリア 6 4 e に移動した普図当否判定カウンタ C n 1 の値は、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりか否かが判定される。

【 3 9 2 2 】

次に、普図種別判定カウンタ C n 2 の詳細について説明する。普図種別判定カウンタ C n 2 は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタ C n 2 は、0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 3 9 2 3 】

普図種別判定カウンタ C n 2 は定期的に更新され、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタ C n 1 の値とともに普図保留エリア 6 4 d に記憶される。

【 3 9 2 4 】

普図当否判定カウンタ C n 1 の値は、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球する毎に 4 個まで普図保留エリア 6 4 d に記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタ C n 1 の値とともに普図判定エリア 6 4 e に移動する。

【 3 9 2 5 】

M P U 6 2 は、上述したように、普図判定エリア 6 4 e に記憶されている普図当否判定カウンタ C n 1 の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア 6 4 e に記憶されている普図種別判定カウンタ C n 2 の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、M P U 6 2 は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部 3 8 a に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【 3 9 2 6 】

次に、普図リーチ判定カウンタ C n 3 の詳細について説明する。普図リーチ判定カウンタ C n 3 は、普図当否判定の結果が普図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。普図リーチ判定カウンタ C n 3 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【 3 9 2 7 】

普図リーチ判定カウンタ C n 3 は定期的に更新され、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の値とともに普図保留エリア 6 4 d に記憶される。

【 3 9 2 8 】

普図リーチ判定カウンタ C n 3 の値は、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球する毎に 4 個まで普図保留エリア 6 4 d に記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタ C n 1 及び普図種別判定カウンタ C n 2 の値とともに普図判定エリア 6 4 e に移動する。

【 3 9 2 9 】

M P U 6 2 は、普図当否判定において普図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア 6 4 c に記憶されている普図リーチ判定カウンタ C n 3 の値を、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、普図抽選における普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、M P U 6 2 は、普図リーチ判定カウンタ C n 3 の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【 3 9 3 0 】

次に、普図変動種別判定カウンタ C n 4 の詳細について説明する。普図変動種別判定カウンタ C n 4 は、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動時間及び図柄表示装置 4

10

20

30

40

50

1における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。普図変動種別判定カウンタC n 4は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るよう構成されている。

【3931】

普図変動種別判定カウンタC n 4は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新され、その更新値は、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された普図変動種別判定カウンタC n 4の値は、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている普図変動時間テーブルと照合され、普図変動時間が決定される。

【3932】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【3933】

図385は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口34aに遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタCs 1における0～1199の範囲内の値から1つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタCs 1の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【3934】

図385に示すように、本実施形態の特図当否判定テーブルには、特図当否判定カウンタCs 1の0～1199の1200個の値のうち、0～1199の全ての値が特図小当たり

10

20

【3935】

「特図小当たり」とは、特電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。

【3936】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【3937】

図386は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、特図始動口34aに遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタCs 2における0～99の範囲内の値から1つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果に応じて特図種別判定テーブルが選択され、当該選択された特図種別判定テーブルと、取得された特図種別判定カウンタCs 2の値とによって、特別図柄の種別を判定する特図種別判定が行なわれる。ただし、上述したように、本実施形態では、特図当否判定の結果として特図小当たりのみが設定されているので、本実施形態のパチンコ機10は、特図小当たり用の特図種別判定テーブルのみを備えている。

30

【3938】

図386に示すように、本実施形態の特図種別判定テーブルには、特図種別判定カウンタCs 2の0～99の100個の値のうち、0～39の40個の値が特別図柄A（特図小当たりA）に設定されており、残りの40～99の60個の値が特別図柄B（特図小当たりB）に設定されている。特図種別判定テーブルに設定されている特別図柄の種別は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となるが、特別図柄の種別毎に、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

40

【3939】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第1特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第1特別電動役物57b又は第2特別電動役物58bの開閉の態様が異なることになる。

【3940】

次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

50

【 3 9 4 1 】

図 3 8 7 は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。

【 3 9 4 2 】

図 3 8 7 (A) は、特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図小当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【 3 9 4 3 】

図 3 8 7 (A) に示すように、本実施形態の特図小当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルには、特別図柄 A に対応して特図小当たり用特電開閉シナリオ A が設定されており、特別図柄 B に対応して特図小当たり用特電開閉シナリオ B が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 A となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオ A が選択され、一方、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄 B となった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特図小当たり用特電開閉シナリオ B が選択されることになる。

【 3 9 4 4 】

特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0.5 秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放するラウンド遊技が 1 回 (1 ラウンド) 実行される。そして、1 回のラウンド遊技における第 1 特別電動役物 5 7 b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、第 1 特別電動役物 5 7 b が最大開放時間である 1.0 秒間開放すること、または最大入球個数である 10 個の遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、0.5 秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、1.0 秒間の第 1 特別電動役物 5 7 b の開放中に 10 個の遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は 2.0 秒に固定されることになる。

【 3 9 4 5 】

特図小当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0.5 秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放するラウンド遊技が 1 回 (1 ラウンド) 実行される。そして、1 回のラウンド遊技における第 1 特別電動役物 5 7 b の開放回数は 1 回であり、1 回のラウンド遊技は、第 1 特別電動役物 5 7 b が最大開放時間である 1.1 秒間開放すること、または最大入球個数である 10 個の遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉処理期間が終了すると、0.5 秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、1.1 秒間の第 1 特別電動役物 5 7 b の開放中に 10 個の遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球することは実質的に不可能なので、特図小当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間は 2.1 秒に固定されることになる。

【 3 9 4 6 】

また、本実施形態では、特図当否判定において特図小当たりに当選した場合に加えて、V 入賞口 5 7 a v に遊技球が入球した場合にも、特電開閉実行モードが開始される。

【 3 9 4 7 】

図 3 8 7 (B) は、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球し、そのまま V 入賞口 5 7 a v に入球した場合には、V 入賞大当たり A に当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A が選択され、当該 V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが開始される。一方、特図小当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードの実行中に、遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球し

、そのままV入賞口57avに入球した場合には、V入賞大当たりBに当選となり、当該特電開閉実行モードの終了後に、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBが選択され、当該V入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが開始される。

【3948】

V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0.5秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第2特別電動役物58bが開放するラウンド遊技が16回(16ラウンド)実行される。そして、1回のラウンド遊技における第2特別電動役物58bの開放回数は1回であり、1回のラウンド遊技は、第2特別電動役物58bが最大開放時間である5.0秒間開放すること、または最大入球個数である10個の遊技球が第2大入賞口58aに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第2特別電動役物58bの閉鎖期間(特電インターバル期間)は、3.0秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、0.5秒間の特電エンディング期間が開始される。

【3949】

V入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、0.5秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉処理期間が開始される。当該特電開閉処理期間においては、第2特別電動役物58bが開放するラウンド遊技が12回(12ラウンド)実行される。そして、1回のラウンド遊技における第2特別電動役物58bの開放回数は1回であり、1回のラウンド遊技は、第2特別電動役物58bが最大開放時間である5.0秒間開放すること、または最大入球個数である10個の遊技球が第2大入賞口58aに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。そして、ラウンド遊技の間における第2特別電動役物58bの閉鎖期間(特電インターバル期間)は、5.9秒に設定されている。特電開閉処理期間が終了すると、0.5秒間の特電エンディング期間が開始される。

【3950】

なお、上述したように、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAにおいては、特電開閉処理期間における1ラウンドの開放の最大開放時間が5.0秒、最大入球個数が10個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は0.6秒であるため、最大開放時間の5.0秒の開放期間中には最大でも8個程度しか遊技球を第2大入賞口58aに入球させることができない。すなわち、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、第2特別電動役物58bの1回の開放中に10個の遊技球が入球することによって第2特別電動役物58bが5.0秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第2特別電動役物58bの1ラウンドの開放期間の長さは5.0秒に固定され、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ(合計所要時間)は、 $0.5 \text{ 秒(特電オープニング期間)} + 5.0 \text{ 秒(1ラウンド)} \times 16 \text{ (ラウンド数)} + 3.0 \text{ 秒(特電インターバル期間)} \times 15 \text{ (インターバル数)} + 0.5 \text{ 秒(特電エンディング期間)}$ となり、126.0秒に固定されることになる。

【3951】

同様に、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBにおいても、特電開閉処理期間における1ラウンドの開放の最大開放時間が5.0秒、最大入球個数が10個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は0.6秒であるため、最大開放時間の5.0秒の開放期間中には最大でも8個程度しか遊技球を第2大入賞口58aに入球させることができない。すなわち、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBにおいても、第2特別電動役物58bの1回の開放中に10個の遊技球が入球することによって第2特別電動役物58bが5.0秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBにおいても、遊技者による遊技球の発射態様に関わらず、第2特別電動役物58bの1ラウンドの開放期間の長さは5.0秒に固定され、V入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ(合計所要時間)は、0

・ 5 秒（特電オープニング期間）＋ 5 ・ 0 秒（ 1 ラウンド）× 1 2（ラウンド数）＋ 5 ・ 9 秒（特電インターバル期間）× 1 1（インターバル数）＋ 0 ・ 5 秒（特電エンディング期間）となり、 1 2 5 ・ 9 秒に固定されることになる。

【 3 9 5 2 】

このように、本実施形態では、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A 又は V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B のいずれの特電開閉シナリオが選択された場合であっても、特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は 1 2 6 ・ 0 秒以下となる。そして、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）と、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B に基づく特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）との差分は 0 ・ 1 秒程度と小さくなっている。

10

【 3 9 5 3 】

さらに、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（ 2 ・ 0 秒）と V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（ 1 2 6 ・ 0 秒）とを合算した時間（ 1 2 8 ・ 0 秒、以下「合算時間 A」ともいう）は、特図小当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（ 2 ・ 1 秒）と V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（ 1 2 5 ・ 9 秒）とを合算した時間（ 1 2 8 ・ 0 秒、以下「合算時間 B」ともいう）と同じになっている。このような構成を採用した理由については後述する。

20

【 3 9 5 4 】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【 3 9 5 5 】

図 3 8 8 は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタ C n 1 における 0 ～ 1 1 9 9 の範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタ C n 1 の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当りに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【 3 9 5 6 】

図 3 8 8 に示すように、本実施形態の普図当否判定テーブルには、普図当否判定カウンタ C n 1 の 0 ～ 1 1 9 9 の 1 2 0 0 個の値のうち、 0 ～ 3 の 4 個の値が普図当りに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、普図当否判定の結果は、 1 / 3 0 0 の確率で普図当りに当選となる。

30

【 3 9 5 7 】

「普図当り」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【 3 9 5 8 】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【 3 9 5 9 】

図 3 8 9 は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタ C n 2 における 0 ～ 9 9 の範囲内の値から 1 つの値が取得される。そして、上述した普図当否判定の結果に応じて普図種別判定テーブルが選択され、当該選択された普図種別判定テーブルと、取得された普図当否判定カウンタ C n 1 の値とによって、普通図柄の種別を判定する普図種別判定が行なわれる。

40

【 3 9 6 0 】

上述した普図当否判定の結果、普図当りと判定された場合には普図種別判定テーブル 1 が選択され、一方、普図当否判定の結果、普図外れと判定された場合には普図種別判定テーブル 2 が選択される。

【 3 9 6 1 】

50

図 3 8 9 (A) に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル 1 には、普図種別判定カウンタ C n 2 の 0 ~ 9 9 の 1 0 0 個の値のうち、0 ~ 3 9 の 4 0 個の値が普通図柄 A (普図当たり A) に設定されており、4 0 ~ 5 9 の 2 0 個の値が普通図柄 B (普図当たり B) に設定されており、6 0 ~ 7 4 の 1 5 個の値が普通図柄 C (普図当たり C) に設定されており、7 5 ~ 8 9 の 1 5 個の値が普通図柄 D (普図当たり D) に設定されており、9 0 ~ 9 4 の 5 個の値が普通図柄 E (普図当たり E) に設定されており、9 5 ~ 9 7 の 3 個の値が普通図柄 F (普図当たり F) に設定されており、9 8 ~ 9 9 の 2 個の値が普通図柄 G (普図当たり G) に設定されている。普図種別判定テーブル 1 に設定されている普通図柄の種別は、いずれも普電開閉実行モードの実行の契機となるが、普通図柄の種別毎に、普電開閉実行モードが実行される際に選択される普電開閉シナリオの種別が異なっている。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される普電開閉シナリオの種別によって、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開閉の態様が異なることになる。

10

【 3 9 6 2 】

図 3 8 9 (B) に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブル 2 には、普図種別判定カウンタ C n 2 の 0 ~ 9 9 の 1 0 0 個の値のうち、1 0 0 個の全ての値が普通図柄 Z (普図外れ) に設定されている。すなわち、普図当否判定において普図外れであると判定された場合には、普通図柄の種別は普通図柄 Z に決定される。

【 3 9 6 3 】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

20

【 3 9 6 4 】

図 3 9 0 は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【 3 9 6 5 】

図 3 9 0 に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄 A ~ G のそれぞれに対応して普電開閉シナリオ A ~ G が設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果がそれぞれ普通図柄 A ~ G となった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオ A ~ G がそれぞれ選択されることになる。以下、普電開閉シナリオ A ~ G の詳細について説明する。

30

【 3 9 6 6 】

普電開閉シナリオ A に基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、5 . 0 秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物 3 4 b が 1 回開放し、1 回の開放時間は 0 . 8 秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、1 4 0 . 0 秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である 1 0 個の遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合には、普通電動役物 3 4 b は、1 回の開放時間である 0 . 8 秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が 0 . 6 秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である 1 0 個の遊技球が特図始動口 3 4 a に入球することがないように構成されている。

40

【 3 9 6 7 】

普電開閉シナリオ B に基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、5 . 0 秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉処理期間が開始される。当該普電開閉処理期間においては、普通電動役物 3 4 b が 2 回開放し、1 回の開放時間は 0 . 8 秒、総開放時間は 1 . 6 秒、開放と開放の間における普通電動役物 3 4 b の閉鎖期間 (普電インターバル期間) は、1 3 5 . 0 秒に設定されている。普電開閉処理期間が終了すると、1 4 0 . 0 秒間の普電エンディング期間が開始される。なお、普電開閉処理期間中に、最大入球個数である 1 0 個の遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合には、普通電動役物 3 4 b は、総開放時間である 1 . 6 秒が経過する前であっても閉鎖状態となり、普電開

50

閉処理期間が終了することになるが、本実施形態では遊技球の最短の発射間隔が0.6秒であるため、普電開閉処理期間中に最大入球個数である10個の遊技球が特図始動口34aに入球することがないように構成されている。以下に説明する普電開閉シナリオC～Gにおいても同様である。

【3968】

普電開閉シナリオC～Gは、普電開閉シナリオBと比較して普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数及び総開放時間が異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオBと同じである。具体的には、普電開閉シナリオCの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は3回であり、普電開閉シナリオDの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は4回であり、普電開閉シナリオEの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は5回であり、普電開閉シナリオFの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は6回であり、普電開閉シナリオGの普電開閉処理期間における普通電動役物34bの開放回数は7回である。

【3969】

このように、本実施形態では、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間（普電インターバル期間）の時間的長さ（135.0秒）及び普電エンディング期間の時間的長さ（140.0秒）は、いずれも、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（126.0秒）及びV入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（125.9秒）よりも長い時間に設定されている。さらに、普電開閉シナリオに設定されている閉鎖期間（普電インターバル期間）の時間的長さ（135.0秒）及び普電エンディング期間の時間的長さ（140.0秒）は、いずれも、上記合算時間A（128.0秒）及び上記合算時間B（128.0秒）よりも長い時間に設定されている。このような構成を採用した理由については後述する。

【3970】

なお、以下の説明では、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Aと判定されたことを、「特図抽選において特図小当たりAに当選した」とも表現する。特別図柄Bについても同様である。また、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Aと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりAに当選した」とも表現する。普通図柄B～Gについても同様である。

【3971】

《7-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【3972】

図391は、音声発光制御装置90及び表示制御装置100の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置85等の一部の構成は省略されている。

【3973】

音声発光制御装置90に設けられた音声発光制御基板91には、音声発光制御装置90の全体の制御を司る演算装置であるMPU92と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー46を駆動して音を出力する音出力LSI97と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ROM98とが搭載されている。音声データ用ROM98は、音出力LSI97に接続され、音出力LSI97は、信号線を介してMPU92と接続されている。

【3974】

MPU92は、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽

選用力ウンタエリア 94c 等が設けられている。なお、MPU92 に対して ROM93 及び RAM94 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【3975】

音出力 LSI97 は、MPU92 からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカ 46 から出力する DSP (Digital Signal Processor) である。具体的には、音出力 LSI97 は、MPU92 から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用 ROM98 から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力 LSI97 は、生成した音をスピーカ 46 から出力する。また、音出力 LSI97 は、MPU92 から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

10

【3976】

音出力 LSI97 は、16 チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大 16 の音を同時に生成し、合成 (ミキシング) した上で、スピーカ 46 から出力する。また、音出力 LSI97 は、MPU92 からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音 (ミュート) に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力 LSI97 にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを 0 にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカ 46 から出力されない。

20

【3977】

MPU92 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92 の入力側には主制御装置 60、演出操作ボタン 24 が接続されており、MPU92 は、主制御装置 60 から各種コマンドを受信するとともに、演出操作ボタン 24 の操作態様を示す信号を受信する。MPU92 の出力側には、スピーカ 46、各種ランプ 47 が接続されているとともに、表示制御装置 100 が接続されている。

【3978】

表示制御装置 100 に設けられた表示制御基板 101 には、プログラム ROM103 及びワーク RAM104 が複合的にチップ化された素子である MPU102 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 105 と、キャラクタ ROM106 と、ビデオ RAM107 とが搭載されている。なお、MPU102 に対してプログラム ROM103 及びワーク RAM104 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

30

【3979】

MPU102 は、音声発光制御装置 90 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105 の制御 (具体的には VDP105 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

40

【3980】

プログラム ROM103 は、MPU102 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶されている。

【3981】

ワーク RAM104 は、MPU102 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【3982】

VDP105 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 41 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105 は、IC チップ化され

50

ているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクターROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【3983】

キャラクターROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクターROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクターROM106を複数設け、各キャラクターROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクターROM106に記憶する構成とすることも可能である。

10

【3984】

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

【3985】

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

20

【3986】

《7-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【3987】

図392は、本実施形態のパチンコ機10において実行される処理の流れの一例を示すタイミングチャートである。図393及び図394は、本実施形態のパチンコ機10において実行される演出の一例を示す説明図である。

30

【3988】

本実施形態のパチンコ機10において遊技を行なう遊技者は、はじめに、遊技盤30の中央下部に設けられている普図始動ゲート35に遊技球が入球するように、操作ハンドル25を操作して遊技球の発射強度を調整する。図392に示すように、遊技球が普図始動ゲート35に入球すると、パチンコ機10の主制御装置60は、上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部38aにおいて普通図柄の変動表示を開始させる（時刻t1）。また、音声発光制御装置90は、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。

【3989】

40

その後、設定された普図変動時間が経過すると、主制御装置60は、普通図柄表示部38aにおいて変動中の普通図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻t2）。遊技者は、普通図柄表示部38aにおいて停止表示された普通図柄の表示態様又は図柄表示装置41のメイン表示領域MAにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、普図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、普図抽選の結果が普図当たりである場合には、メイン表示領域MAにおいて変動中の装飾図柄を、3つの装飾図柄列Z1～Z3の数字が同一である表示態様（例えば「555」）で停止表示させる。一方、普図抽選の結果が普図外れである場合には、メイン

50

表示領域 M A において変動中の装飾図柄を、3つの装飾図柄列 Z 1 ~ Z 3 の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「1 3 5」）で停止表示させる。

【3 9 9 0】

遊技者は、普図抽選において普図当たりに当選するまで、繰り返し普図始動ゲート 3 5 に遊技球を入球させる。なお、本実施形態では、普図始動ゲート 3 5 の下流に一般入賞口 3 2 が設けられているため、普図始動ゲート 3 5 に入球した遊技球は、そのまま一般入賞口 3 2 に入球し、1 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 から払い出される。

【3 9 9 1】

普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、主制御装置 6 0 は、普通図柄表示部 3 8 a において変動中の普通図柄を普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した表示態様で停止表示させ、その後、普図当たりの種別（普通図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオを選択し、当該選択した普電開閉シナリオに基づいた普電開閉実行モードを開始する（時刻 t 2）。一方、音声発光制御装置 9 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において変動中の装飾図柄を、普図当たりの当選後に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に対応した表示態様で停止表示させる。

10

【3 9 9 2】

具体的には、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数が 1 回である普図当たり A に当選した場合には、変動中の装飾図柄を「1 1」といった表示態様（中央の装飾図柄列 Z 2 の装飾図柄のみがスクロールしている表示態様）で表示させてリーチを発生させた上で、「1 1 1」といった表示態様で停止表示させる。また、例えば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数が 2 回である普図当たり B に当選した場合には、図 3 9 3（A）に示すように、変動中の装飾図柄を「2 2」といった表示態様で表示させてリーチを発生させた上で、図 3 9 3（B）に示すように、「2 2 2」といった表示態様で停止表示させる。したがって、メイン表示領域 M A において変動中の装飾図柄でリーチが発生した場合には、遊技者は、普図当たりに当選した場合に実行される普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数を認識することができるので、遊技者に対して、普図当たりに当選するか否かの期待感だけではなく、当選後の普通電動役物 3 4 b の開放回数に対する期待感も付与することができる。遊技者が普通電動役物 3 4 b の開放回数に対して期待感を持つ理由については後述する。

20

30

【3 9 9 3】

以下、図 3 9 2 に示した例では、普図抽選の結果、普図当たり B に当選した場合について説明する。

【3 9 9 4】

普図抽選の結果、普図当たり B に当選すると、主制御装置 6 0 は、上述した普電開閉シナリオ B に基づいた普電開閉実行モードを開始し、当該普電開閉実行モードの普電オープニング期間を開始する（時刻 t 2）。上述したように、普電開閉シナリオ B に基づいた普電開閉実行モードでは、普通電動役物 3 4 b が 2 回開放する。また、普電オープニング期間が開始されると、音声発光制御装置 9 0 は、普電オープニング演出及び右打ち報知処理を開始する。本実施形態では、図 3 9 4（A）に示すように、普電オープニング演出として、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に女性のキャラクターを表示し、後述する V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モード（いわゆる大当たり）が 2 回発生することを示唆する演出を実行する。また、本実施形態における右打ち報知処理では、図 3 9 4（A）に示すように、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像 G D 1 を表示させ、スピーカー 4 6 から「右打ち!」といった音声を出力させる。

40

【3 9 9 5】

右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、操作ハンドル 2 5 を操作して「右打ち」を行なう。遊技者が「右打ち」を行なうと、遊技球発射機構 8 1 から発射された遊技球は、遊技盤 3 0 の遊技領域 P A の右側に設けられた流通路 3 0 1 に到

50

達する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の普通電動役物 3 4 b の上を遊技球が通過するのに 0 . 7 秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構 8 1 から 0 . 6 秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していると、閉鎖状態の普通電動役物 3 4 b の上を少なくとも 1 個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。

【 3 9 9 6 】

そして、主制御装置 6 0 は、普電オープニング期間が終了すると、普電開閉処理期間を開始し、普通電動役物 3 4 b の 1 回目の開放を開始する（時刻 t 3 ）。すると、当該普通電動役物 3 4 b の上を通過中の遊技球は、開放した普通電動役物 3 4 b の下方に落下し、当該普通電動役物 3 4 b の下方に設けられている特図始動口 3 4 a に入球する（時刻 t 4 ）。 10

【 3 9 9 7 】

特図始動口 3 4 a に遊技球が入球すると、主制御装置 6 0 は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置 9 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a のサブ表示領域 S A において装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻 t 4 ）。本実施形態では、特図変動時間は、特図抽選の結果に関わらず、毎回 0 . 5 秒に設定される。

【 3 9 9 8 】

その後、設定された特図変動時間（本実施形態では 0 . 5 秒）が経過すると、主制御装置 6 0 は、特別図柄表示部 3 7 a において変動中の特別図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置 9 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a のサブ表示領域 S A において変動中の装飾図柄を特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる（時刻 t 5 ）。上述したように、本実施形態では、特図抽選においては必ず特図小当たり（特図小当たり A 又は特図小当たり B ）に当選するように構成されており、例えば、特図抽選の結果が特図小当たり A である場合には、音声発光制御装置 9 0 は、サブ表示領域 S A において変動中の装飾図柄を「 7 7 7 」といった表示態様で停止表示させ、特図抽選の結果が特図小当たり B である場合には、サブ表示領域 S A において変動中の装飾図柄を「 3 3 3 」といった表示態様で停止表示させる。 20

【 3 9 9 9 】

図 3 9 2 に示した例では、特図抽選の結果、特図小当たり A に当選した場合について説明する。 30

【 4 0 0 0 】

特図抽選の結果、特図小当たり A に当選すると、主制御装置 6 0 は、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードを開始し、当該特電開閉実行モードの特電オープニング期間を開始する（時刻 t 5 ）。

【 4 0 0 1 】

そして、主制御装置 6 0 は、特電オープニング期間が終了すると、特電開閉処理期間を開始し、第 1 特別電動役物 5 7 b の開放を開始する（時刻 t 6 ）。上述したように、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードにおける特電開閉処理期間では、第 1 特別電動役物 5 7 b が 1 回開放する。ここで、本実施形態では、閉鎖状態の第 1 特別電動役物 5 7 b の上を遊技球が通過するのに 1 . 0 秒以上の時間を要するように構成されている。そして、本実施形態では、遊技球は遊技球発射機構 8 1 から 0 . 6 秒間隔で発射される。したがって、右打ち報知処理の開始以降、遊技者が「右打ち」を継続していれば、閉鎖状態の第 1 特別電動役物 5 7 b の上を少なくとも 1 個の遊技球が通過中の状態（遊技球が載っている状態）となる。したがって、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放すると、当該第 1 特別電動役物 5 7 b の上を通過中の遊技球は、開放した第 1 特別電動役物 5 7 b の下方に落下し、当該第 1 特別電動役物 5 7 b の下方に設けられている第 1 大入賞口 5 7 a に入球する（時刻 t 7 ）。 40

【 4 0 0 2 】

第 1 大入賞口 5 7 a に遊技球が入球すると、当該遊技球はそのまま V 入賞口 5 7 a v に 50

入球する（時刻 t_7 ）。すなわち、本実施形態では、遊技者は「右打ち」を継続していれば、第1特別電動役物57bの開放中に第1大入賞口57a及びV入賞口57avに遊技球を容易に（確実に）入球させることが可能な構成となっている。

【4003】

V入賞口57avに遊技球が入球すると、音声発光制御装置90は、V入賞口57avに遊技球が入球してV入賞大当たりで当選したことを示唆する演出であるV入賞演出と、16ラウンドの特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出とを実行し、主制御装置60は、実行中である特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの終了後に、上述したV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた16ラウンドの特電開閉実行モードを開始する（時刻 t_8 ）。

10

【4004】

V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、特電オープニング期間の0.5秒が経過した後に特電開閉処理期間が開始され、第2特別電動役物58bの16回の開放のうちの1回目の開放（第1ラウンドのラウンド遊技）が開始される（時刻 t_9 ）。そして、第2特別電動役物58bは、最大開放時間の5.0秒が経過したこと又は最大入球個数である10個の遊技球が入球したことのいずれかの条件を満たした場合に、閉鎖状態となる。閉鎖状態となった後は、閉鎖期間（特電インターバル期間）の3.0秒が経過した後に第2特別電動役物58bの2回目の開放（第2ラウンド目のラウンド遊技）が開始される。その後、第2特別電動役物58bの16回目の開放（第16ラウンドのラウンド遊技）が終了して閉鎖した後、特電エンディング期間が開始され、特電エンディング期間の0.5秒が経過することによって、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが終了する（時刻 t_{10} ）。遊技者は、このV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、第2特別電動役物58bの開放中に遊技球を第2大入賞口58aに入球させることにより、大量の遊技球を賞球として獲得することができる。

20

【4005】

なお、上述したように、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAにおいては、特電開閉処理期間における1ラウンドの開放の最大開放時間が5.0秒、最大入球個数が10個に設定されているが、遊技球の最短の発射間隔は0.6秒であるため、最大開放時間の5.0秒の開放期間中には最大でも8個程度しか遊技球を第2大入賞口58aに入球させることができない。すなわち、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、第2特別電動役物58bの1回の開放中に10個の遊技球が入球することによって第2特別電動役物58bが5.0秒よりも短い時間で閉鎖することがないように構成されている。この結果、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、第2特別電動役物58bの1ラウンドの開放期間の長さは5.0秒に固定され、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの時間的長さ（合計所要時間）は、0.5秒（特電オープニング期間）+ 5.0秒（1ラウンド） \times 16（ラウンド数）+ 3.0秒（特電インターバル期間） \times 15（インターバル数）+ 0.5秒（特電エンディング期間）となり、126.0秒に固定されることになる。すなわち、本実施形態におけるV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードは、遊技者による遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、開始されてから126.0秒で終了することになる。

30

40

【4006】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放が開始した時点（時刻 t_3 ）から、上述したV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが開始した時点（時刻 t_8 ）までに要する時間は、遊技者が右打ち報知処理の指示通りに「右打ち」を行なっている場合には、最大でも、4秒程度となるように構成されている。

【4007】

そして、本実施形態では、普電開閉シナリオBに基づく普電開閉実行モードの普電開閉

50

処理期間における閉鎖期間（普電インターバル期間）は135.0秒に設定されているため、普通電動役物34bの1回目の閉鎖から135.0秒が経過した後に、普通電動役物34bの2回目の開放が開始することになる（時刻t11）。

【4008】

この結果、本実施形態では、図392に示すように、普通電動役物34bの2回目の開放が開始する前に、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが終了することになる。

【4009】

そして、普電開閉シナリオBに基づいた普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの2回目の開放によって遊技球が特図始動口34aに入球すると、主制御装置60は、上述した特図抽選を実行し、特別図柄表示部37aにおいて特別図柄の変動表示を開始させ、音声発光制御装置90は、図柄表示装置41の表示面41aのサブ表示領域SAにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる（時刻t12）。

【4010】

その後の処理の流れは、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間（閉鎖期間）が普電エンディング期間に置き換わる点が異なるのみで、図392に示す時刻t13から時刻t18までの処理の流れは、上述した時刻t5から時刻t10までの処理の流れと同じである。そして、普電開閉シナリオBに基づく普電開閉実行モードの普電エンディング期間の時間的長さは140.0秒に設定されているので、仮に保留普図抽選が存在していたとしても、普通電動役物34bの2回目の閉鎖後に開始される普電エンディング期間の140.0秒が経過するまでは次の普図抽選は実行されない。すなわち、2回目のV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するよりも早く次の普図抽選が実行されないように構成されている。その後、普電エンディング期間の140.0秒が経過して普電開閉実行モードが終了する（時刻t19）。

【4011】

なお、本実施形態では、普電エンディング期間の終了前の5秒間において、普電開閉実行モードが終了することを示唆する普電エンディング演出を実行する。本実施形態では、図394（B）に示すように、普電エンディング演出として、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった？またね！！」といった文字列を表示する。

【4012】

以上説明したように、本実施形態では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数に対応した回数分だけ時刻t3から時刻t10までの処理が繰り返されることになる。換言すれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数に対応した回数分だけ、16ラウンド又は12ラウンドのV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されることになる。

【4013】

なお、図392に示した例では、1回目及び2回目の特図抽選において特図小当たりAに当選し、その後に遊技球がV入賞口57avに入球してV入賞大当たり当選した場合について説明したが、1回目又は2回目の特図抽選において特図小当たりBに当選していた場合であって、その後に遊技球がV入賞口57avに入球してV入賞大当たり当選した場合には、主制御装置60は、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間において上述したV入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードを開始することになる。

【4014】

また、本実施形態では、特図始動口34aには特図保留機能が設けられていないため、仮に、普通電動役物34bの2回目の開放が開始して特図始動口34aに遊技球が入球した時点においてもV入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードが終了していなかった場合には、特図始動口34aへの遊技球の入球に基づく特図抽選が実行されない。この結果、特図抽選において特図小当たり当選することもなく、V入賞大当

10

20

30

40

50

たりに当選することも不可能となる。

【４０１５】

また、図３９２に示した例とは異なり、右打ち報知処理が実行されているにもかかわらずに遊技者が「右打ち」を行なわなかった場合には、普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球を特図始動口３４ａに入球させることができず、または、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球を第１大入賞口５７ａ及びＶ入賞口５７ａｖに入球させることができない。この場合には、上述した特図小当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードや、Ｖ入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モードは開始されず、遊技者は、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの閉鎖期間（普電インターバル期間）や普電エンディング期間が終了するのを待つことになる。

10

【４０１６】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【４０１７】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、Ｖ入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中におけるＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【４０１８】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりが設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４０１９】

また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性（スペック）を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

30

【４０２０】

また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物３４ｂの開放回数が多くなる高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【４０２１】

また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側ＲＡＭ６４から省略することができ、主側ＲＡＭ６４の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。

40

【４０２２】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずにＶ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。

50

【 4 0 2 3 】

また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート 3 5 に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路 3 0 1 に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で 0 . 6 秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第 1 大入賞口 5 7 a に入球し、当該第 1 大入賞口 5 7 a に入球した遊技球が V 入賞口 5 7 a v に入球して V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。

【 4 0 2 4 】

そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：1 2 8 . 0 秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路 3 0 1 に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で 0 . 6 秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてから V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図 3 9 2 の時刻 t 2 から時刻 t 1 0 までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後 V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物 3 4 b が開放状態に遷移して遊技球が特図始動口 3 4 a に入球可能となる場合がある。

【 4 0 2 5 】

そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物 3 4 b が 2 回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物 3 4 b が閉鎖状態から開放状態に遷移するので、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球することが可能となる。そして、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物 3 4 b が 2 回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 0 2 6 】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又は V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合には、特図抽選用の各種のカウンタ値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又は V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球しても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口 3 4 a に入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【 4 0 2 7 】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウント値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物34bの1回の開放において複数の遊技球が特図始動口34aに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【 4 0 2 8 】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物34bの1回の開放において複数の遊技球が特図始動口34aに入球した場合であっても、普通電動役物34bの1回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を1回ずつとする遊技性を実現することができる。

【 4 0 2 9 】

また、本実施形態によれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物34bが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口34aに遊技球が入球したタイミングにおいてもV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口34aに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【 4 0 3 0 】

また、本実施形態によれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが早期に終了してしまい、当該特電開閉実行モードが終了してから普通電動役物34bの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【 4 0 3 1 】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば126.0秒）よりも長い時間（135.0秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

【 4 0 3 2 】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば126.0秒）よりも短い時間（例えば80.0秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【 4 0 3 3 】

まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードに

10

20

30

40

50

おける 1 回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物 3 4 b の 2 回目の開放状態では、まだ V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける 2 回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物 3 4 b の 3 回目の開放状態では、既に V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口 3 4 a に入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後 V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の 1 回目と 3 回目の開放状態において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球したことを契機として開始されることになるが、2 回目の開放状態において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球したとしても開始されることはない。

10

20

30

40

50

【 4 0 3 4 】

次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の 1 回目の開放状態において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける 1 回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物 3 4 b の 2 回目の開放状態では、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口 3 4 a に入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後 V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける 2 回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物 3 4 b の 3 回目の開放状態では、まだ V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口 3 4 a に入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける 3 回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物 3 4 b の 4 回目の開放状態では、既に V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口 3 4 a に入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後 V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の 2 回目と 4 回目の開放状態において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球したことを契機として開始されることになるが、3 回目の開放状態において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球したとしても開始されることはない。

【 4 0 3 5 】

このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及び V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【 4 0 3 6 】

次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間 (1 2 6 . 0 秒) よりも長い時間 (1 3 5 . 0 秒) に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

【 4 0 3 7 】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の 1 回目の開放状態において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合について説明する。

この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【4038】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

10

【4039】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間(126.0秒)よりも長い時間(135.0秒)に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物34bが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口34aに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物34bが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

20

30

【4040】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが最後に開放状態から閉鎖状態に移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間(例えば126.0秒)よりも長い時間(140.0秒)に設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

【4041】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口34aに入球したタイミングにおいても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口34aに入球しても特図小当

40

50

たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【4042】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【4043】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【4044】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4045】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4046】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数を示唆する演出(図393、図394(A)等)を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4047】

特に本実施形態では、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物34bの開放回数(すなわち、V入賞大当たりの連荘回数)を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインL1上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

【4048】

また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、1回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物34bの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物34bの開放(図392の時刻t3)からV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終

10

20

30

40

50

了（時刻 t_{10} ）までの 1 サイクルを 1 特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物 34b が第 1 タイミング（図 392 の時刻 t_3 ）で開放することに基づく 1 特別遊技回が実行され、当該 1 特別遊技回が終了した後の第 2 タイミング（図 392 の時刻 t_{11} ）で普通電動役物 34b が開放するように制御する。したがって、普図抽選における 1 回の普図当たりに対して複数回の 1 特別遊技回を実行させることが可能となる。

【4049】

また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第 1 タイミングから、第 2 タイミング以降に発生する 1 特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、1 特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、1 特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に行われている 1 特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口 34a に入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【4050】

また、本実施形態では、V 入賞大当たりについて複数の種別（V 入賞大当たり A 及び B）が設定されているので、1 回の普電開閉実行モードにおいて当選する V 入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別の V 入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。

【4051】

また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2.0 秒）と V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（126.0 秒）とを合算した合算時間 A（128.0 秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2.1 秒）と V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（125.9 秒）とを合算した合算時間 B と同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後に V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後に V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B に基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物 34b の次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

【4052】

また、本実施形態では、遊技盤 30 の中央下部の位置に普図始動ゲート 35 が設けられており、当該普図始動ゲート 35 に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口 32 が設けられているので、遊技盤 30 の中央下部の位置に特図始動口 34a が設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりに当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【4053】

また、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技者は、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球するように操作ハンドル 25 を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート 35 に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート 35 に入球した遊技球が一般入賞口 32 に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口 32 による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げることも可能となる。

【4054】

10

20

30

40

50

《 7 - 5 》主制御装置において実行される各種処理：

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

【 4055 】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置 60 の主側 MPU 62 は、タイマ割り込み処理および通常処理を実行する。主側 MPU 62 は、タイマ割り込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割り込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【 4056 】

< タイマ割り込み処理 >

図 395 は、タイマ割り込み処理を示すフローチャートである。タイマ割り込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（本実施形態では 2 msec 周期）に実行される。

【 4057 】

ステップ Sm0101 では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検出情報）を保存する。その後、ステップ Sm0102 に進む。

【 4058 】

ステップ Sm0102 では、乱数初期値カウンタ Cini の値を更新する。具体的には、乱数初期値カウンタ Cini の値に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ Cini の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ Sm0103 に進む。

【 4059 】

ステップ Sm0103 では、普図当否判定カウンタ Cn1、普図種別判定カウンタ Cn2、普図リーチ判定カウンタ Cn3、特図当否判定カウンタ Cs1 及び特図種別判定カウンタ Cs2 の値を更新する。具体的には、普図当否判定カウンタ Cn1、普図種別判定カウンタ Cn2、普図リーチ判定カウンタ Cn3、特図当否判定カウンタ Cs1 及び特図種別判定カウンタ Cs2 の値にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各判定カウンタ Cn1 ~ Cn3、Cs1、Cs2 の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ Sm0104 に進む。

【 4060 】

ステップ Sm0104 では、普図始動ゲート 35 への遊技球の入球に基づく普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sm0104 を実行した後、ステップ Sm0105 に進む。

【 4061 】

ステップ Sm0105 では、特図始動口 34a への遊技球の入球に基づく特図始動口用の入球処理を実行する。特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sm0105 を実行した後、ステップ Sm0106 に進む。

【 4062 】

ステップ Sm0106 では、V 入賞口 57av への遊技球の入球に基づく V 入賞口用の入球処理を実行する。V 入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ Sm0106 を実行した後、本タイマ割り込み処理を終了する。

【 4063 】

< 普図始動ゲート用の入球処理 >

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、タイマ割り込み処理のサブルーチン（図 395：Sm0104）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

10

20

30

40

50

【 4 0 6 4 】

図 3 9 6 は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S m 0 2 0 1 では普図始動ゲート 3 5 に、遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ S m 0 2 0 1 において、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球したと判定した場合には (S m 0 2 0 1 : Y E S)、ステップ S m 0 2 0 2 に進み、普図抽選保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、普図抽選保留個数 S N は、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて保留されている (実行待ちの) 普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図抽選保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S m 0 2 0 1 において、普図始動ゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S m 0 2 0 1 : N O)、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

10

【 4 0 6 5 】

ステップ S m 0 2 0 2 において、普図抽選保留個数 S N が上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S m 0 2 0 2 : Y E S)、ステップ S m 0 2 0 3 に進み、普図抽選保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S m 0 2 0 4 に進む。

【 4 0 6 6 】

ステップ S m 0 2 0 4 では、普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n 2 および普図リーチ判定カウンタ C n 3 の各値を R A M 6 4 の普図保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S m 0 2 0 3 において 1 を加算した普図抽選保留個数 S N に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップ S m 0 2 0 5 に進む。

20

【 4 0 6 7 】

ステップ S m 0 2 0 5 では、普図先判定処理を実行する。普図先判定処理は、普図保留エリア 6 4 d に記憶された普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n 2 および普図リーチ判定カウンタ C n 3 の各値の情報 (普図保留情報) に基づいて、普図抽選の判定結果 (普図当否判定の判定結果、普図種別判定の判定結果及び普図リーチ発生の有無の判定結果等) を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップ S m 0 2 0 5 を実行した後、ステップ S m 0 2 0 6 に進む。

【 4 0 6 8 】

ステップ S m 0 2 0 6 では、普図保留コマンドを設定する。具体的には、普図保留エリア 6 4 d に記憶された普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n 2 及び普図リーチ判定カウンタ C n 3 の各値の情報 (普図保留情報) に基づいて実行された普図先判定処理の判定結果を普図保留コマンドとして設定する。

30

【 4 0 6 9 】

普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート 3 5 への遊技球の入球に基づいて取得された普図保留情報に対する普図先判定処理の判定結果を、当該普図保留情報が普通図柄の変動を伴う普図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。普図保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 3 9 9 : ステップ S m 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、普図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置 4 1 の普図保留表示領域 D n における表示を普図抽選保留個数 S N の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の普図保留表示領域 D n における表示を普図抽選保留個数 S N の増加に対応させて変更する。

40

【 4 0 7 0 】

ステップ S m 0 2 0 6 を実行した後、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【 4 0 7 1 】

一方、ステップ S m 0 2 0 2 において、普図抽選保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S m 0 2 0 2 : N O)、すなわち、普図抽選保留個数 S N の値が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタ C n 1、普図種別判定カウンタ C n 2

50

および普図リーチ判定カウンタC n 3の各値を普図保留エリア6 4 dに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【4 0 7 2】

< 特図始動口用の入球処理 >

次に、特図始動口用の入球処理について説明する。特図始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図3 9 5：S m 0 1 0 5）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【4 0 7 3】

図3 9 7は、特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS m 0 3 0 1では、特図始動口3 4 aに遊技球が入球したか否かを、特図始動口3 4 aに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップS m 0 3 0 1において、特図始動口3 4 aに遊技球が入球したと判定した場合には（S m 0 3 0 1：Y E S）、ステップS m 0 3 0 2に進み、払出制御装置7 0に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドを設定する。その後、ステップS m 0 3 0 3に進む。一方、ステップS m 0 3 0 1において、特図始動口3 4 aに遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S m 0 3 0 1：N O）、本特図始動口用の入球処理を終了する。

【4 0 7 4】

ステップS m 0 3 0 3では、主側R A M 6 4に記憶されている特電開閉実行モードフラグがO Nであるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、上述した特電開閉実行モードを開始させる際にO Nとなり、特電開閉実行モードの終了の際にO F Fとなるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中にO Nとなっているフラグである。ステップS m 0 3 0 3において、特電開閉実行モードフラグがO Nではないと判定した場合（ステップS m 0 3 0 3：N O）、すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではないと判定した場合には、ステップS m 0 3 0 4に進む。

【4 0 7 5】

ステップS m 0 3 0 4では、主側R A M 6 4に記憶されている特図変動中フラグがO Nであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部3 7 aにおける特別図柄の変動開始の際にO Nとなり、特別図柄の変動終了の際にO F Fとなるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中にO Nとなっているフラグである。ステップS m 0 3 0 4において、特図変動中フラグがO Nではないと判定した場合（ステップS m 0 3 0 4：N O）、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップS m 0 3 0 5に進む。

【4 0 7 6】

ステップS m 0 3 0 5では、特図当否判定カウンタC s 1及び特図種別判定カウンタC s 2の各値を主側R A M 6 4の特図判定エリア6 4 cに記憶する。その後、ステップS m 0 3 0 6に進む。

【4 0 7 7】

ステップS m 0 3 0 6では、主側R A M 6 4に記憶されている特図変動開始フラグをO Nにする。特図変動開始フラグは、特別図柄表示部3 7 aにおける特別図柄の変動を開始させるためのフラグであり、後述するように、特別図柄の変動が開始された際にはO F Fとなる。ステップS m 0 3 0 6を実行した後、本特図始動口用の入球処理を終了する。

【4 0 7 8】

< V入賞口用の入球処理 >

次に、V入賞口用の入球処理について説明する。V入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図3 9 5：S m 0 1 0 6）として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【4 0 7 9】

図3 9 8は、V入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS m 0 4 0 1では、V入賞口5 7 a vに遊技球が入球したか否かを、V入賞口5 7 a vに対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップS m 0 4 0 1において、V入賞口5 7 a

vに遊技球が入球したと判定した場合には (S m 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S m 0 4 0 2に進み、主側 R A M 6 4に記憶されているV入賞フラグがONであるか否かを判定する。V入賞フラグは、V入賞口 5 7 a vに遊技球が入球した場合にONとなり、当該V入賞フラグがONとなったことを契機として特電開閉実行モードが開始され、当該特電開閉実行モードの終了の際にOFFとなるフラグである。すなわち、ステップ S m 0 4 0 2では、既にV入賞フラグがONとなっているか否かを判定することによって、複数の遊技球がV入賞口 5 7 a vに入球した場合であっても後述するステップ S m 0 4 0 3からステップ S m 0 4 0 5の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【 4 0 8 0 】

ステップ S m 0 4 0 2において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には (ステップ S m 0 4 0 2 : N O)、ステップ S m 0 4 0 3に進み、V入賞フラグをONにする。その後、ステップ S m 0 4 0 4に進み、ONとなっている特図種別フラグに対応したV入賞種別フラグをONにする。具体的には、例えば、特図種別フラグとして特別図柄 A フラグがONとなっている場合には、V入賞種別フラグとしてV入賞 A フラグをONにし、特図種別フラグとして特別図柄 B フラグがONとなっている場合には、V入賞種別フラグとしてV入賞 B フラグをONにする。その後、ステップ S m 0 4 0 5に進む。

【 4 0 8 1 】

ステップ S m 0 4 0 5では、V入賞コマンドを設定する。V入賞コマンドは、V入賞口 5 7 a vに遊技球が入球してV入賞大当たりに当選したこと及び当該V入賞の種別をサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。V入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 3 9 9 : ステップ S m 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0に送信される。音声発光制御装置 9 0は、V入賞コマンドを受信すると、遊技球がV入賞口 5 7 a vに入球してV入賞大当たり当選したこと、当該V入賞の種別及び当該V入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるV入賞演出を実行する。

【 4 0 8 2 】

ステップ S m 0 4 0 5を実行した後、本V入賞口用の入球処理を終了する。

【 4 0 8 3 】

一方、ステップ S m 0 4 0 1においてV入賞口 5 7 a vに遊技球が入球していないと判定した場合 (ステップ S m 0 4 0 1 : N O) 及びステップ S m 0 4 0 2においてV入賞フラグがONであると判定した場合 (ステップ S m 0 4 0 2 : Y E S) には、上述したステップ S m 0 4 0 3からステップ S m 0 4 0 5の処理を実行することなく、本V入賞口用の入球処理を終了する。

【 4 0 8 4 】

< 通常処理 >

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

【 4 0 8 5 】

図 3 9 9は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S m 0 5 0 1では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S m 0 5 0 2に進む。

【 4 0 8 6 】

ステップ S m 0 5 0 2では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップ S m 0 5 0 3に進む。

【 4 0 8 7 】

ステップ S m 0 5 0 3では、ステップ S m 0 5 0 2において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力デー

10

20

30

40

50

タを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていれば当該コマンドを払出制御装置 70 に対して送信する。また、立ち上げコマンドや、後述する各種の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 90 に対して送信する。ステップ S m 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S m 0 5 0 4 に進む。

【 4 0 8 8 】

ステップ S m 0 5 0 4 では、普図変動種別判定カウンタ C n 4 及び特図変動種別判定カウンタ C s 4 の値を更新する。具体的には、普図変動種別判定カウンタ C n 4 及び特図変動種別判定カウンタ C s 4 の各値に 1 を加算すると共に、各カウンタ値が最大値に達した際には当該カウンタ値を 0 にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタ C n 4 及び特図変動種別判定カウンタ C s 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップ S m 0 5 0 5 に進む。

10

【 4 0 8 9 】

ステップ S m 0 5 0 5 では、払出制御装置 70 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップ S m 0 5 0 6 に進む。

【 4 0 9 0 】

ステップ S m 0 5 0 6 では、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動表示に関する制御処理である普通図柄制御処理を実行する。普通図柄制御処理では、普図抽選や、普図抽選の抽選結果に基づいた普通図柄の変動表示の制御などを行う。普通図柄制御処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 5 0 6 を実行した後、ステップ S m 0 5 0 7 に進む。

20

【 4 0 9 1 】

ステップ S m 0 5 0 7 では、普通電動役物 3 4 b に関する制御処理である普通電動役物制御処理を実行する。普通電動役物制御処理では、普通電動役物 3 4 b を開閉させる普電開閉実行モードにおける制御などを行なう。普通電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 5 0 7 を実行した後、ステップ S m 0 5 0 8 に進む。

【 4 0 9 2 】

ステップ S m 0 5 0 8 では、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動表示に関する制御処理である特別図柄制御処理を実行する。特別図柄制御処理では、特図抽選や、特図抽選の抽選結果に基づいた特別図柄の変動表示の制御などを行う。特別図柄制御処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 5 0 8 を実行した後、ステップ S m 0 5 0 9 に進む。

30

【 4 0 9 3 】

ステップ S m 0 5 0 9 では、特別電動役物に関する制御処理である特別電動役物制御処理を実行する。特別電動役物制御処理では、第 1 特別電動役物 5 7 b 及び第 2 特別電動役物 5 8 b を開閉させる特電開閉実行モードにおける制御などを行なう。特別電動役物制御処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 5 0 9 を実行した後、ステップ S m 0 5 1 0 に進む。

【 4 0 9 4 】

ステップ S m 0 5 1 0 では、待機状態が所定時間経過した場合にサブ側の各制御装置にデモ動画を開始させるための待機用処理を実行する。その後、ステップ S m 0 5 1 0 を実行した後、ステップ S m 0 5 1 1 に進む。

40

【 4 0 9 5 】

ステップ S m 0 5 1 1 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S m 0 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S m 0 5 1 1 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S m 0 5 1 1 : N O ）、ステップ S m 0 5 1 2 及びステップ S m 0 5 1 3 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C i n i 、普図変動種別判定カウンタ C n 4 及び特図変動種別判定力

50

ウンタC s 4の各値の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS m 0 5 1 2において、乱数初期値カウンタC i n iの値に1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC i n iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップS m 0 5 1 3において、普図変動種別判定カウンタC n 4及び特図変動種別判定カウンタC s 4の各値に1を加算するとともに、その各カウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、普図変動種別判定カウンタC n 4及び特図変動種別判定カウンタC s 4の各更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に記憶する。一方、ステップS m 0 5 1 1において、今回の通常処理の開始から所定時間(4 m s e c)が経過していると判定した場合には(S m 0 5 1 1 : Y E S)、ステップS m 0 5 0 3に戻り、ステップS m 0 5 0 3からステップS m 0 5 1 0までの各処理を実行する。

10

【4096】

なお、ステップS m 0 5 0 3からステップS m 0 5 1 0の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC i n i、普図変動種別判定カウンタC n 4及び特図変動種別判定カウンタC s 4の各値の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタ値をランダムに更新することができる。

【4097】

< 普通図柄制御処理 >

次に、普通図柄制御処理について説明する。普通図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン(図399 : S m 0 5 0 6)として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

20

【4098】

図400は、普通図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップS m 0 6 0 1では、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップS m 0 6 0 1を実行した後、ステップS m 0 6 0 2に進む。

【4099】

ステップS m 0 6 0 2では、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップS m 0 6 0 2を実行した後、本普通図柄制御処理を終了する。

30

【4100】

< 普通図柄変動開始処理 >

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン(図400 : S m 0 6 0 1)として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【4101】

図401は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS m 0 7 0 1では、主側R A M 6 4に記憶されている普電開閉実行モードフラグがONであるか否かを判定する。普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードを開始させる際にONとなり、普電開閉実行モードの終了の際にOFFとなるフラグである。すなわち、普電開閉実行モードフラグは、普電開閉実行モードの実行中にONとなっているフラグである。

40

【4102】

ステップS m 0 7 0 1において、普電開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(S m 0 7 0 1 : Y E S)、後述するステップS m 0 7 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップS m 0 7 0 1において、普電開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には(S m 0 7 0 1 : N O)、ステップS m 0 7 0 2に進む。

【4103】

50

ステップ S m 0 7 0 2 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている普図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。普図変動中フラグは、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動開始の際に O N となり、普通図柄の変動終了の際に O F F となるフラグである。すなわち、普図変動中フラグは、普通図柄の変動中に O N となっているフラグである。ステップ S m 0 7 0 2 において、普図変動中フラグが O N ではないと判定した場合（ステップ S m 0 7 0 2 : N O ）、すなわち、普通図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップ S m 0 7 0 3 に進む。

【 4 1 0 4 】

ステップ S m 0 7 0 3 では、普図抽選保留個数 S N が「 1 」以上であるか否かを判定する。ステップ S m 0 7 0 3 において、普図抽選保留個数 S N が「 1 」以上ではないと判定した場合には（ S m 0 7 0 3 : N O ）、本普通図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップ S m 0 7 0 3 において、普図抽選保留個数 S N が「 1 」以上であると判定した場合には（ S m 0 7 0 3 : Y E S ）、ステップ S m 0 7 0 4 に進む。すなわち、普電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、普通図柄表示部 3 8 a において普通図柄が変動中でもない状況において、普図抽選保留個数 S N が 1 以上である場合に、ステップ S m 0 7 0 4 に進む。

10

【 4 1 0 5 】

ステップ S m 0 7 0 4 では、普図抽選保留個数 S N を 1 減算する。その後、ステップ S m 0 7 0 5 に進む。

【 4 1 0 6 】

20

ステップ S m 0 7 0 5 では、普図保留エリア 6 4 d の各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア 6 4 d の第 1 エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア 6 4 e に移動させた後、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップ S m 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S m 0 7 0 6 に進む。

【 4 1 0 7 】

ステップ S m 0 7 0 6 では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、普図判定エリア 6 4 e に記憶された普図当否判定カウンタ C n 1 の値と、上述した普図当否判定テーブルとに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップ S m 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S m 0 7 0 7 に進む。

30

【 4 1 0 8 】

ステップ S m 0 7 0 7 では、普通図柄の種別を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果に応じて上述した普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア 6 4 e に記憶された普図種別判定カウンタ C n 2 の値と、当該選択した普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップ S m 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S m 0 7 0 8 に進む。

【 4 1 0 9 】

ステップ S m 0 7 0 8 では、ステップ S m 0 7 0 7 の普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグを O N にする。具体的には、例えば、ステップ S m 0 7 0 7 の普図種別判定処理において普通図柄 A であると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄 A フラグを O N にし、普通図柄 B であると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄 B フラグを O N にする。ステップ S m 0 7 0 8 を実行した後、ステップ S m 0 7 0 9 に進む。

40

【 4 1 1 0 】

ステップ S m 0 7 0 9 では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部 3 8 a における普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。普図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S m 0 7 0 9 を実行した後、ステップ S m 0 7 1 0 に進む。

50

【4111】

ステップS m 0 7 1 0では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が普図始動ゲート35への遊技球の入球に基づくものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS m 0 7 0 9で設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップS m 0 7 1 0を実行した後、ステップS m 0 7 1 1に進む。

【4112】

ステップS m 0 7 1 1では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

10

【4113】

ステップS m 0 7 1 0及びステップS m 0 7 1 1にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、通常処理（図399）のコマンド出力処理（ステップS m 0 5 0 3）によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS m 0 7 1 1を実行後、ステップS m 0 7 1 2に進む。

【4114】

ステップS m 0 7 1 2では、普通図柄表示部38aにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップS m 0 7 1 3に進み、主側RAM64に記憶されている普図変動中フラグをONにする。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

20

【4115】

< 普図変動時間設定処理 >

次に、普図変動時間設定処理について説明する。普図変動時間設定処理は、普通図柄変動開始処理のサブルーチン（図401：S m 0 7 0 9）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4116】

図402は、普図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップS m 0 8 0 1では、RAM64の抽選カウンタ用バッファ64aの普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている普図変動種別判定カウンタC n 4の値を取得する。その後、ステップS m 0 8 0 2に進む。

30

【4117】

ステップS m 0 8 0 2では、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。具体的には、RAM64に記憶されている普図種別フラグのうち、普図当たりに対応する普図種別フラグがONであるか否かを判定し、普図当たりに対応する普図種別フラグがONである場合には、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定する。ステップS m 0 8 0 2において、普図当否判定の結果が普図当たりであると判定した場合には（S m 0 8 0 2：YES）、ステップS m 0 8 0 3に進む。

【4118】

ステップS m 0 8 0 3では、ROM63の各種テーブル記憶エリア63aに記憶されている普図当たり用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタC n 4の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS m 0 8 0 4に進み、取得した変動時間情報をRAM64の各種カウンタエリア64dに設けられた普図変動時間タイマカウンタにセットする。この普図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。ステップS m 0 8 0 4を実行した後、本普図変動時間設定処理を終了する。

40

【4119】

ステップS m 0 8 0 2において、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではないと判定した場合には（S m 0 8 0 2：NO）、ステップS m 0 8 0 5に進み、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ

50

S m 0 8 0 2 において今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりではない場合に本処理 (S m 0 8 0 5) を実行することから、ステップ S m 0 8 0 5 においては、普図当否判定の結果が普図当たりではない普通図柄の変動のうちリーチが発生する変動であるか否かの判定を行う。具体的には、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図リーチ判定テーブルを参照し、普図判定エリア 6 4 e に記憶されている普図リーチ判定カウンタ C n 3 の値が、普図リーチ判定テーブルにリーチ発生として設定されている値と一致している場合には、リーチが発生すると判定する。ステップ S m 0 8 0 5 において、リーチが発生すると判定した場合には (S m 0 8 0 5 : Y E S) 、ステップ S m 0 8 0 6 に進む。

【 4 1 2 0 】

10

ステップ S m 0 8 0 6 では、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図外れ (リーチ発生用) 普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタ C n 4 の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S m 0 8 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、本普図変動時間設定処理を終了する。

【 4 1 2 1 】

ステップ S m 0 8 0 5 において、今回の普通図柄の変動においてリーチが発生しないと判定した場合には (S m 0 8 0 5 : N O) 、ステップ S m 0 8 0 7 に進み、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている普図外れ (リーチ非発生) 用普図変動時間テーブルを参照して、今回の普図変動種別判定カウンタ C n 4 の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S m 0 8 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた普図変動時間カウンタにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

20

【 4 1 2 2 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、普図外れ (リーチ非発生) 用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、普図抽選保留個数 S N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。ただし、これに限定されることはなく、例えば、普図抽選保留個数 S N の数に依存しない構成としてもよく、普図抽選保留個数 S N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、普図当たり用普図変動時間テーブル及び普図外れ (リーチ発生) 用普図変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報に対して、上記構成を適用してもよい。

30

【 4 1 2 3 】

< 普通図柄変動停止処理 >

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普通図柄制御処理のサブルーチン (図 4 0 0 : S m 0 6 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 1 2 4 】

図 4 0 3 は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S m 0 9 0 1 では、普図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 0 9 0 1 において、普図変動中フラグが O N ではないと判定した場合には (ステップ S m 0 9 0 1 : N O) 、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S m 0 9 0 1 において、普図変動中フラグが O N であると判定した場合には (ステップ S m 0 9 0 1 : Y E S) 、ステップ S m 0 9 0 2 に進む。

40

【 4 1 2 5 】

ステップ S m 0 9 0 2 では、普図変動時間設定処理 (図 4 0 2) において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における普図変動時間タイマカウンタの値が「 0 」となったか否かを判定し、「 0 」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップ S m 0 9 0 2 において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には (ステップ S m 0 9 0 2 : N O) 、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S m 0 9 0 2 において、普図変動時間が経過したと判

50

定した場合には (ステップ S m 0 9 0 2 : Y E S)、ステップ S m 0 9 0 3 に進む。

【 4 1 2 6 】

ステップ S m 0 9 0 3 では、普通図柄表示部 3 8 a において変動中の普通図柄を、O N となっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部 3 8 a には、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップ S m 0 9 0 3 を実行した後、ステップ S m 0 9 0 4 に進む。

【 4 1 2 7 】

ステップ S m 0 9 0 4 では、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップ S m 0 9 0 4 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N ではないと判定した場合 (ステップ S m 0 9 0 4 : N O)、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップ S m 0 9 0 5 に進み、O N となっている普図種別フラグ (この場合は普通図柄 Z フラグ) を O F F にする。その後、ステップ S m 0 9 0 7 に進み、普図変動中フラグを O F F にする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。

10

【 4 1 2 8 】

一方、ステップ S m 0 9 0 4 において、普図当たりに対応する普図種別フラグが O N であると判定した場合 (ステップ S m 0 9 0 4 : Y E S)、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップ S m 0 9 0 6 に進み、普電開閉実行モードフラグを O N にする。その後、ステップ S m 0 9 0 7 に進み、普図変動中フラグを O F F にする。その後、本普通図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

20

【 4 1 2 9 】

< 普通電動役物制御処理 >

次に、普通電動役物制御処理について説明する。普通電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン (図 3 9 9 : S m 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 1 3 0 】

図 4 0 4 は、普通電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 0 0 1 では、普電エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間の開始時に O N にされ、普電エンディング期間の終了時に O F F にされるフラグである。すなわち、普電エンディング期間フラグは、普電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

30

【 4 1 3 1 】

ステップ S m 1 0 0 1 において、普電エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S m 1 0 0 1 : N O)、ステップ S m 1 0 0 2 に進み、普電開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間の開始時に O N にされ、普電開閉処理期間の終了時に O F F にされるフラグである。すなわち、普電開閉処理期間フラグは、普電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

40

【 4 1 3 2 】

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

【 4 1 3 3 】

ステップ S m 1 0 0 3 において、普電オープニング期間フラグが O N ではないと判定し

50

た場合には (S m 1 0 0 3 : N O)、ステップ S m 1 0 0 4 に進み、普電開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 0 0 4 において、普電開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S m 1 0 0 4 : Y E S)、後述するステップ S m 1 0 0 5 以降の普電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。一方、ステップ S m 1 0 0 4 において、普電開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には (S m 1 0 0 4 : N O)、本普通電動役物制御処理を終了する。

【 4 1 3 4 】

ステップ S m 1 0 0 5 では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、普図種別フラグとして普通図柄 A フラグが O N となっている場合には、普電開閉シナリオ A が選択される。ステップ S m 1 0 0 5 を実行した後、ステップ S m 1 0 0 6 に進む。

【 4 1 3 5 】

ステップ S m 1 0 0 6 では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ (以下、普電オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報を R A M 6 4 に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S m 1 0 0 6 を実行した後、ステップ S m 1 0 0 7 に進む。

【 4 1 3 6 】

ステップ S m 1 0 0 7 では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、通常処理 (図 3 9 9) におけるコマンド出力処理 (ステップ S m 0 5 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、普電オープニングコマンドを受信したことに基づいて、普電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップ S m 1 0 0 7 を実行した後、ステップ S m 1 0 0 8 に進み、普電オープニング期間フラグを O N にする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【 4 1 3 7 】

ステップ S m 1 0 0 3 において、普電オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には (S m 1 0 0 3 : Y E S)、ステップ S m 1 0 0 9 に進む。

【 4 1 3 8 】

ステップ S m 1 0 0 9 では、普電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S m 1 0 0 9 において、普電オープニング期間が終了したと判定した場合には (S m 1 0 0 9 : Y E S)、ステップ S m 1 0 1 0 に進み、普電オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 0 1 1 に進む。

【 4 1 3 9 】

ステップ S m 1 0 1 1 では、普電開閉処理期間フラグを O N にする。その後、ステップ S m 1 0 1 2 に進み、普電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された普電開閉処理期間コマンドは、通常処理 (図 3 9 9) におけるコマンド出力処理 (ステップ S m 0 5 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。この普電開閉処理期間コマンドには、今回の普電開閉処理期間における普通電動役物 3 4 b の開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 は、受信した普電開閉処理期間コマンドに基づいて、普通電動役物 3 4 b の開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップ S m 1 0 1 2 を実行した後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【 4 1 4 0 】

ステップ S m 1 0 0 2 において、普電開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には (S m 1 0 0 2 : Y E S)、ステップ S m 1 0 1 3 に進み、普電開閉処理を実行する。普電開閉処理では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオに基づいて普通電動役物 3 4 b の開閉動作を制御する。普電開閉処理の詳細については後述する。ステップ S m 1 0 1 3 を実行した後、ステップ S m 1 0 1 4 に進む。

【 4 1 4 1 】

ステップ S m 1 0 1 4 では、普電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオに基づいた普通電動役物 3 4 b の最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、普通電動役物 3 4 b の最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、普電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップ S m 1 0 1 4 において、普電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には (S m 1 0 1 4 : N O)、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップ S m 1 0 1 4 において、普電開閉処理期間が終了したと判定した場合には (S m 1 0 1 4 : Y E S)、ステップ S m 1 0 1 5 に進み、普電開閉処理期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 0 1 6 に進む。

【 4 1 4 2 】

ステップ S m 1 0 1 6 では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ (以下、普電エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報を R A M 6 4 に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S m 1 0 1 6 を実行した後、ステップ S m 1 0 1 7 に進む。

【 4 1 4 3 】

ステップ S m 1 0 1 7 では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、通常処理 (図 3 9 9) におけるコマンド出力処理 (ステップ S m 0 5 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S m 1 0 1 7 を実行した後、ステップ S m 1 0 1 8 に進み、普電エンディング期間フラグを O N にする。その後、本普通電動役物制御処理を終了する。

【 4 1 4 4 】

ステップ S m 1 0 0 1 において、普電エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S m 1 0 0 1 : Y E S)、ステップ S m 1 0 1 9 に進む。

【 4 1 4 5 】

ステップ S m 1 0 1 9 では、普電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S m 1 0 1 9 において、普電エンディング期間が終了していないと判定した場合には (S m 1 0 1 9 : N O)、そのまま本普通電動役物制御処理を終了する。一方、ステップ S m 1 0 1 9 において、普電エンディング期間が終了したと判定した場合には (S m 1 0 1 9 : Y E S)、ステップ S m 1 0 2 0 に進む。

【 4 1 4 6 】

ステップ S m 1 0 2 0 では、普電エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 0 2 1 に進み、普図種別フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 0 2 2 に進む。

【 4 1 4 7 】

ステップ S m 1 0 2 2 では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理 (図 3 9 9) におけるコマンド出力処理 (ステップ S m 0 5 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。その後、ステップ S m 1 0 2 3 に進み、普電開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、本普通電動役物

制御処理を終了する。

【 4 1 4 8 】

< 普電開閉処理 >

次に、普電開閉処理について説明する。普電開閉処理は、普通電動役物制御処理のサブルーチン（図 4 0 4 : S m 1 0 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 1 4 9 】

図 4 0 5 は、普電開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 1 0 1 では、普通電動役物 3 4 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S m 1 1 0 1 において、普通電動役物 3 4 b が開放中ではないと判定した場合には（ S m 1 1 0 1 : N O ）、ステップ S m 1 1 0 2 に進む。

10

【 4 1 5 0 】

ステップ S m 1 1 0 2 では、普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立したか否かを判定する。ステップ S m 1 1 0 2 において、普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立したと判定した場合には（ S m 1 1 0 2 : Y E S ）、ステップ S m 1 1 0 3 に進む。

【 4 1 5 1 】

ステップ S m 1 1 0 3 では、普通電動役物 3 4 b を開放する。その後、ステップ S m 1 1 0 4 に進む。

20

【 4 1 5 2 】

ステップ S m 1 1 0 4 では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物 3 4 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 9 9 : S m 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S m 1 1 0 4 を実行した後、本普電開閉処理を終了する。

【 4 1 5 3 】

ステップ S m 1 1 0 2 において、普通電動役物 3 4 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（ S m 1 1 0 2 : N O ）、そのまま本普電開閉処理を終了する。

【 4 1 5 4 】

30

ステップ S m 1 1 0 1 において、普通電動役物 3 4 b が開放中であると判定した場合には（ S m 1 1 0 1 : Y E S ）、ステップ S m 1 1 0 5 に進む。

【 4 1 5 5 】

ステップ S m 1 1 0 5 では、普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップ S m 1 1 0 5 において、普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ S m 1 1 0 5 : Y E S ）、ステップ S m 1 1 0 6 に進む。

【 4 1 5 6 】

ステップ S m 1 1 0 6 では、普通電動役物 3 4 b を閉鎖する。その後、ステップ S m 1 1 0 7 に進む。

40

【 4 1 5 7 】

ステップ S m 1 1 0 7 では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物 3 4 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 9 9 : S m 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S m 1 1 0 7 を実行した後、本普電開閉処理を終了する。

【 4 1 5 8 】

ステップ S m 1 1 0 5 において、普通電動役物 3 4 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ S m 1 1 0 5 : N O ）、そのまま本普電開閉処理を終了する。

50

【 4 1 5 9 】

< 特別図柄制御処理 >

次に、特別図柄制御処理について説明する。特別図柄制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 3 9 9 : S m 0 5 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 1 6 0 】

図 4 0 6 は、特別図柄制御処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 2 0 1 では、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップ S m 1 2 0 1 を実行した後、ステップ S m 1 2 0 2 に進む。

10

【 4 1 6 1 】

ステップ S m 1 2 0 2 では、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップ S m 1 2 0 2 を実行した後、本特別図柄制御処理を終了する。

【 4 1 6 2 】

< 特別図柄変動開始処理 >

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図 4 0 6 : S m 1 2 0 1）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 1 6 3 】

20

図 4 0 7 は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 3 0 1 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている特電開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードを開始させる際に O N となり、特電開閉実行モードの終了の際に O F F となるフラグである。すなわち、特電開閉実行モードフラグは、特電開閉実行モードの実行中に O N となっているフラグである。

【 4 1 6 4 】

ステップ S m 1 3 0 1 において、特電開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には（S m 1 3 0 1 : Y E S）、後述するステップ S m 1 3 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S m 1 3 0 1 において、特電開閉実行モードフラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 3 0 1 : N O）、ステップ S m 1 3 0 2 に進む。

30

【 4 1 6 5 】

ステップ S m 1 3 0 2 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている V 入賞フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 3 0 2 において、V 入賞フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S m 1 3 0 2 : Y E S）、後述するステップ S m 1 3 0 3 以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、V 入賞フラグが O N である場合には、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S m 1 3 0 2 において、V 入賞フラグが O N ではないと判定した場合には（S m 1 3 0 2 : N O）、ステップ S m 1 3 0 3 に進む。

40

【 4 1 6 6 】

ステップ S m 1 3 0 3 では、主側 R A M 6 4 に記憶されている特図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。特図変動中フラグは、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動開始の際に O N となり、特別図柄の変動終了の際に O F F となるフラグである。すなわち、特図変動中フラグは、特別図柄の変動中に O N となっているフラグである。ステップ S m 1 3 0 3 において、特図変動中フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S m 1 3 0 3 : Y E S）、後述するステップ S m 1 3 0 4 以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、特図変動中フラグが O N である場合には、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップ S m 1 3 0 3 において、特図変動中フラグが O N ではないと判定した場合（ステッ

50

ブ S m 1 3 0 3 : N O)、すなわち、特別図柄の変動中ではないと判定した場合には、ステップ S m 1 3 0 4 に進む。

【 4 1 6 7 】

ステップ S m 1 3 0 4 では、特図変動開始フラグが O N であるか否かを判定する。特図変動開始フラグは、上述したように、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合に O N となるフラグである。ステップ S m 1 3 0 4 において、特図変動開始フラグが O N ではないと判定した場合には (S m 1 3 0 4 : N O)、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップ S m 1 3 0 4 において、特図変動開始フラグが O N であると判定した場合には (S m 1 3 0 4 : Y E S)、ステップ S m 1 3 0 5 に進む。すなわち、特電開閉実行モードの実行中ではなく、かつ、V 入賞フラグが O N でもなく、特別図柄表示部 3 7 a において特別図柄が変動中でもない状況において遊技球が特図始動口 3 4 a に入球した場合に、ステップ S m 1 3 0 5 に進む。

10

【 4 1 6 8 】

ステップ S m 1 3 0 5 では、特図変動開始フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 3 0 6 に進む。

【 4 1 6 9 】

ステップ S m 1 3 0 6 では、特図当たり (特図大当たり又は特図小当たり) に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、特図判定エリア 6 4 e に記憶された特図当否判定カウンタ C n 1 の値と、上述した特図当否判定テーブルとに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップ S m 1 3 0 6 を実行した後、ステップ S m 1 3 0 7 に進む。

20

【 4 1 7 0 】

ステップ S m 1 3 0 7 では、特別図柄の種別を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果に応じて上述した特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア 6 4 e に記憶された特図種別判定カウンタ C n 2 の値と、当該選択した特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップ S m 1 3 0 7 を実行した後、ステップ S m 1 3 0 8 に進む。

【 4 1 7 1 】

ステップ S m 1 3 0 8 では、ステップ S m 1 3 0 7 の特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグを O N にする。具体的には、例えば、ステップ S m 1 3 0 7 の特図種別判定処理において特別図柄 A であると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄 A フラグを O N にし、特別図柄 B であると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄 B フラグを O N にする。ステップ S m 1 3 0 8 を実行した後、ステップ S m 1 3 0 9 に進む。

30

【 4 1 7 2 】

ステップ S m 1 3 0 9 では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動時間 (特図変動時間) を設定する処理である。特図変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S m 1 3 0 9 を実行した後、ステップ S m 1 3 1 0 に進む。

40

【 4 1 7 3 】

ステップ S m 1 3 1 0 では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の図柄の変動が特図始動口 3 4 a への遊技球の入球に基づくものであることを示す情報及びステップ S m 1 3 0 9 で設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップ S m 1 3 1 0 を実行した後、ステップ S m 1 3 1 1 に進む。

【 4 1 7 4 】

ステップ S m 1 3 1 1 では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果 (特図当たりの有無) 及び特図種別判定の結果 (特別図柄の種別) の情報が含まれる。

【 4 1 7 5 】

50

ステップ S m 1 3 1 0 及びステップ S m 1 3 1 1 にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、通常処理（図 3 9 9）のコマンド出力処理（ステップ S m 0 5 0 3）によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S m 1 3 1 1 を実行後、ステップ S m 1 3 1 2 に進む。

【 4 1 7 6 】

ステップ S m 1 3 1 2 では、特別図柄表示部 3 7 a における特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップ S m 1 3 1 3 に進み、主側 R A M 6 4 に記憶されている特図変動中フラグを O N にする。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

10

【 4 1 7 7 】

< 特図変動時間設定処理 >

次に、特図変動時間設定処理について説明する。特図変動時間設定処理は、特別図柄変動開始処理のサブルーチン（図 4 0 7 : S m 1 3 0 9）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 1 7 8 】

図 4 0 8 は、特図変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 4 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a の普図変動種別判定カウンタバッファに記憶されている特図変動種別判定カウンタ C s 4 の値を取得する。その後、ステップ S m 1 4 0 2 に進む。

20

【 4 1 7 9 】

ステップ S m 1 4 0 2 では、R O M 6 3 の各種テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている特図変動時間テーブルを参照して、今回の特図変動種別判定カウンタ C s 4 の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップ S m 1 4 0 3 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 d に設けられた特図変動時間タイマカウンタにセットする。この特図変動時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S m 1 4 0 3 を実行した後、本特図変動時間設定処理を終了する。

【 4 1 8 0 】

< 特別図柄変動停止処理 >

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特別図柄制御処理のサブルーチン（図 4 0 6 : S m 1 2 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 4 1 8 1 】

図 4 0 9 は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 5 0 1 では、特図変動中フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 5 0 1 において、特図変動中フラグが O N ではないと判定した場合には（ステップ S m 1 5 0 1 : N O）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S m 1 5 0 1 において、特図変動中フラグが O N であると判定した場合には（ステップ S m 1 5 0 1 : Y E S）、ステップ S m 1 5 0 2 に進む。

40

【 4 1 8 2 】

ステップ S m 1 5 0 2 では、特図変動時間設定処理（図 4 0 8）において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側 R A M 6 4 における特図変動時間タイマカウンタの値が「 0」となったか否かを判定し、「 0」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップ S m 1 5 0 2 において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップ S m 1 5 0 2 : N O）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップ S m 1 5 0 2 において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップ S m 1 5 0 2 : Y E S）、ステップ S m 1 5 0 3 に進む。

【 4 1 8 3 】

ステップ S m 1 5 0 3 では、特別図柄表示部 3 7 a において変動中の特別図柄を、O N

50

となっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、特別図柄表示部 37a には、特図抽選の結果に対応した表示態様の特別図柄が停止表示される。ステップ S m 1 5 0 3 を実行した後、ステップ S m 1 5 0 4 に進む。

【 4 1 8 4 】

ステップ S m 1 5 0 4 では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に対応する特図種別フラグが ON であるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりであるか否かを判定する。ステップ S m 1 5 0 4 において、特図当たりに対応する特図種別フラグが ON ではないと判定した場合（ステップ S m 1 5 0 4 : NO）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップ S m 1 5 0 5 に進み、ON となっている特図種別フラグを OFF にする。その後、ステップ S m 1 5 0 7 に進み、特図変動中フラグを OFF にする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。なお、本実施形態では、特図当否判定の結果は全て特図小当たりであるので、ステップ S m 1 5 0 4 において特図当たりに対応する特図種別フラグが ON ではないと判定してステップ S m 1 5 0 5 に進むことはない。

【 4 1 8 5 】

一方、ステップ S m 1 5 0 4 において、特図当たりに対応する特図種別フラグが ON であると判定した場合（ステップ S m 1 5 0 4 : YES）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップ S m 1 5 0 6 に進み、特電開閉実行モードフラグを ON にする。その後、ステップ S m 1 5 0 7 に進み、特図変動中フラグを OFF にする。その後、本特別図柄変動停止処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【 4 1 8 6 】

< 特別電動役物制御処理 >

次に、特別電動役物制御処理について説明する。特別電動役物制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 399 : S m 0 5 0 9）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【 4 1 8 7 】

図 410 は、特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 6 0 1 では、特電エンディング期間フラグが ON であるか否かを判定する。特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間の開始時に ON にされ、特電エンディング期間の終了時に OFF にされるフラグである。すなわち、特電エンディング期間フラグは、特電エンディング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【 4 1 8 8 】

ステップ S m 1 6 0 1 において、特電エンディング期間フラグが ON ではないと判定した場合には（S m 1 6 0 1 : NO）、ステップ S m 1 6 0 2 に進み、特電開閉処理期間フラグが ON であるか否かを判定する。特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間の開始時に ON にされ、特電開閉処理期間の終了時に OFF にされるフラグである。すなわち、特電開閉処理期間フラグは、特電開閉処理期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【 4 1 8 9 】

ステップ S m 1 6 0 2 において、特電開閉処理期間フラグが ON ではないと判定した場合には（S m 1 6 0 2 : NO）、ステップ S m 1 6 0 3 に進み、特電オープニング期間フラグが ON であるか否かを判定する。特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間の開始時に ON にされ、特電オープニング期間の終了時に OFF にされるフラグである。すなわち、特電オープニング期間フラグは、特電オープニング期間中であるか否かを判定するためのフラグである。

【 4 1 9 0 】

ステップ S m 1 6 0 3 において、特電オープニング期間フラグが ON ではないと判定した場合には（S m 1 6 0 3 : NO）、ステップ S m 1 6 0 4 に進み、特電開閉実行モード

フラグがONであるか否かを判定する。ステップS m 1 6 0 4において、特電開閉実行モードフラグがONであると判定した場合には(S m 1 6 0 4 : Y E S)、後述するステップS m 1 6 0 7以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【4191】

一方、ステップS m 1 6 0 4において、特電開閉実行モードフラグがONではないと判定した場合には(S m 1 6 0 4 : N O)、ステップS m 1 6 0 5に進み、V入賞フラグがONであるか否かを判定する。ステップS m 1 6 0 5において、V入賞フラグがONであると判定した場合には(ステップS m 1 6 0 5 : Y E S)、ステップS m 1 6 0 6に進み、特電開閉実行モードフラグと、V契機フラグとをONにし、その後、後述するステップS m 1 6 0 7以降の特電開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。V契機フラグは、今回の特電開閉実行モードの実行の契機がV入賞によるものであるか否かを判別するためのフラグである。一方、ステップS m 1 6 0 5において、V入賞フラグがONではないと判定した場合には(ステップS m 1 6 0 5 : N O)、本特別電動役物制御処理を終了する。すなわち、本実施形態では、特図抽選において特図当たりに当選した場合(特電開閉実行モードフラグがONになった場合)だけでなく、V入賞口57 a vに遊技球が入球してV入賞大当たりに当選した場合(V入賞フラグがONになった場合)にも、特電開閉実行モードが開始されることになる。

10

【4192】

ステップS m 1 6 0 7では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、V契機フラグと、V入賞種別フラグと、特図種別フラグと、上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。具体的には、例えば、V契機フラグがOFFであり、特図種別フラグとして特別図柄AフラグがONとなっている場合には、特図小当たり用特電開閉シナリオAが選択される。また、例えば、V契機フラグがONであり、V入賞種別フラグとしてV入賞AフラグがONとなっている場合には、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAが選択される。ステップS m 1 6 0 7を実行した後、ステップS m 1 6 0 8に進む。

20

【4193】

ステップS m 1 6 0 8では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ(以下、特電オープニング時間とも呼ぶ)を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をR A M 6 4に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。ステップS m 1 6 0 8を実行した後、ステップS m 1 6 0 9に進む。

30

【4194】

ステップS m 1 6 0 9では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、通常処理(図399)におけるコマンド出力処理(ステップS m 0 5 0 3)にて、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、特電オープニングコマンドを受信したに基づいて、特電オープニング演出及右打ち報知演出を実行するように設定する。ステップS m 1 6 0 9を実行した後、ステップS m 1 6 1 0に進み、特電オープニング期間フラグをONにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

40

【4195】

ステップS m 1 6 0 3において、特電オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S m 1 6 0 3 : Y E S)、ステップS m 1 6 1 1に進む。

【4196】

ステップS m 1 6 1 1では、特電オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設

50

定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S m 1 6 1 1 において、特電オープニング期間が終了したと判定した場合には (S m 1 6 1 1 : Y E S)、ステップ S m 1 6 1 2 に進み、特電オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 6 1 3 に進む。

【 4 1 9 7 】

ステップ S m 1 6 1 3 では、今回の特電開閉実行モードにおけるラウンド数をラウンド表示部 3 9 に表示させる処理であるラウンド表示開始処理を実行する。具体的には、選択された特電開閉シナリオに設定されているラウンド数を読み出し、当該読み出したラウンド数をラウンド表示部 3 9 に表示させる。ステップ S m 1 6 1 3 を実行した後、ステップ S m 1 6 1 4 に進む。

10

【 4 1 9 8 】

ステップ S m 1 6 1 4 では、特電開閉処理期間フラグを O N にする。その後、ステップ S m 1 6 1 5 に進み、特電開閉処理期間コマンドを設定する。設定された特電開閉処理期間コマンドは、通常処理 (図 3 9 9) におけるコマンド出力処理 (ステップ S m 0 5 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。この特電開閉処理期間コマンドには、今回の特電開閉処理期間における第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b の開放回数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 は、受信した特電開閉処理期間コマンドに基づいて、第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b の開放回数に対応した内容の演出を実行するように設定する。ステップ S m 1 6 1 5 を実行した後、本特別電動役物制御処理を終了する。

20

【 4 1 9 9 】

ステップ S m 1 6 0 2 において、特電開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には (S m 1 6 0 2 : Y E S)、ステップ S m 1 6 1 6 に進み、特電開閉処理を実行する。特電開閉処理では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオに基づいて第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b の開閉動作を制御する。特電開閉処理の詳細については後述する。ステップ S m 1 6 1 6 を実行した後、ステップ S m 1 6 1 7 に進む。

【 4 2 0 0 】

ステップ S m 1 6 1 7 では、特電開閉処理期間が終了したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオに基づいた第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b の最後の開放が終了して閉鎖状態となったか否かを判定し、第 1 特別電動役物 5 7 b 又は第 2 特別電動役物 5 8 b の最後の開放が終了して閉鎖状態となったと判定した場合に、特電開閉処理期間が終了したと判定する。ステップ S m 1 6 1 7 において、特電開閉処理期間が終了していないと判定した場合には (S m 1 6 1 7 : N O)、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップ S m 1 6 1 7 において、特電開閉処理期間が終了したと判定した場合には (S m 1 6 1 7 : Y E S)、ステップ S m 1 6 1 8 に進み、特電開閉処理期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 6 1 9 に進む。

30

【 4 2 0 1 】

ステップ S m 1 6 1 9 では、ラウンド表示部 3 9 におけるラウンド数の表示を終了させる処理であるラウンド表示終了処理を実行する。その後、ステップ S m 1 6 2 0 に進む。

40

【 4 2 0 2 】

ステップ S m 1 6 2 0 では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ (以下、特電エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報を R A M 6 4 に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に 1 減算される。ステップ S m 1 6 2 0 を実行した後、ステップ S m 1 6 2 1 に進む。

【 4 2 0 3 】

50

ステップ S m 1 6 2 1 では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、通常処理（図 3 9 9）におけるコマンド出力処理（ステップ S m 0 5 0 3）にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、特電エンディングコマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を実行するように設定する。ステップ S m 1 6 2 1 を実行した後、ステップ S m 1 6 2 2 に進み、特電エンディング期間フラグを O N にする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【 4 2 0 4 】

ステップ S m 1 6 0 1 において、特電エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には（ S m 1 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S m 1 6 2 3 に進む。

【 4 2 0 5 】

ステップ S m 1 6 2 3 では、特電エンディング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S m 1 6 2 3 において、特電エンディング期間が終了していないと判定した場合には（ S m 1 6 2 3 : N O ）、そのまま本特別電動役物制御処理を終了する。一方、ステップ S m 1 6 2 3 において、特電エンディング期間が終了したと判定した場合には（ S m 1 6 2 3 : Y E S ）、ステップ S m 1 6 2 4 に進む。

【 4 2 0 6 】

ステップ S m 1 6 2 4 では、特電エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S m 1 6 2 5 に進む。

【 4 2 0 7 】

ステップ S m 1 6 2 5 では、V 契機フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S m 1 6 2 5 において、V 契機フラグが O N ではないと判定した場合（ステップ S m 1 6 2 5 : N O ）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機が V 入賞によるものではなかった場合には、ステップ S m 1 6 2 6 に進み、特図種別フラグを O F F にする。その後、後述するステップ S m 1 6 2 8 に進む。一方、ステップ S m 1 6 2 5 において、V 契機フラグが O N であると判定した場合（ステップ S m 1 6 2 5 : Y E S ）、すなわち、今回の特電開閉実行モードの実行の契機が V 入賞によるものであった場合には、ステップ S m 1 6 2 7 に進み、V 契機フラグと、V 入賞フラグと、V 入賞種別フラグとを O F F にする。その後、ステップ S m 1 6 2 8 に進む。

【 4 2 0 8 】

ステップ S m 1 6 2 8 では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図 3 9 9）におけるコマンド出力処理（ステップ S m 0 5 0 3）にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、特電開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、特電エンディング演出を終了するように設定する。その後、ステップ S m 1 6 2 9 に進み、特電開閉実行モードフラグを O F F にする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。

【 4 2 0 9 】

< 特電開閉処理 >

次に、特電開閉処理について説明する。特電開閉処理は、特別電動役物制御処理のサブルーチン（図 4 1 0 : S m 1 6 1 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 2 1 0 】

図 4 1 1 は、特電開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S m 1 7 0 1 では、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放中であるか否かを判定する。ステップ S m 1 7 0 1 において、第 1 特別電動役物 5 7 b が開放中ではないと判定した場合には（ S m 1 7 0 1 : N O ）、ステップ S m 1 7 0 2 に進む。

【 4 2 1 1 】

ステップ S m 1 7 0 2 では、第 1 特別電動役物 5 7 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを

10

20

30

40

50

読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第1特別電動役物57bの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップSm1702において、第1特別電動役物57bの開放条件が成立したと判定した場合には(Sm1702: YES)、ステップSm1703に進む。

【4212】

ステップSm1703では、第1特別電動役物57bを開放する。その後、ステップSm1704に進む。

【4213】

ステップSm1704では、第1特電開放コマンドを設定する。第1特電開放コマンドは、第1特別電動役物57bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図399: Sm0503)において音声発光制御装置90に送信される。ステップSm1704を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

10

【4214】

ステップSm1702において、第1特別電動役物57bの開放条件が成立していないと判定した場合には(Sm1702: NO)、後述するステップSm1708に進む。

【4215】

ステップSm1701において、第1特別電動役物57bが開放中であると判定した場合には(Sm1701: YES)、ステップSm1705に進む。

【4216】

ステップSm1705では、第1特別電動役物57bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第1特別電動役物57bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップSm1705において、第1特別電動役物57bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には(Sm1705: YES)、ステップSm1706に進む。

20

【4217】

ステップSm1706では、第1特別電動役物57bを閉鎖する。その後、ステップSm1707に進む。

【4218】

ステップSm1707では、第1特電閉鎖コマンドを設定する。第1特電閉鎖コマンドは、第1特別電動役物57bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図399: Sm0503)において音声発光制御装置90に送信される。ステップSm1707を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

30

【4219】

ステップSm1705において、第1特別電動役物57bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には(Sm1705: NO)、後述するステップSm1708に進む。

【4220】

ステップSm1708では、第2特別電動役物58bが開放中であるか否かを判定する。ステップSm1708において、第2特別電動役物58bが開放中ではないと判定した場合には(Sm1708: NO)、ステップSm1709に進む。

40

【4221】

ステップSm1709では、第2特別電動役物58bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第2特別電動役物58bの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップSm1709において、第2特別電動役物58bの開放条件が成立したと判定した場合には(Sm1709: YES)、ステップSm1710に進む。

【4222】

50

ステップ S m 1 7 1 0 では、第 2 特別電動役物 5 8 b を開放する。その後、ステップ S m 1 7 1 1 に進む。

【 4 2 2 3 】

ステップ S m 1 7 1 1 では、第 2 特電開放コマンドを設定する。第 2 特電開放コマンドは、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 特電開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 9 9 : S m 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S m 1 7 1 1 を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

【 4 2 2 4 】

ステップ S m 1 7 0 9 において、第 2 特別電動役物 5 8 b の開放条件が成立していないと判定した場合には（S m 1 7 0 9 : N O）、そのまま本特電開閉処理を終了する。

10

【 4 2 2 5 】

ステップ S m 1 7 0 8 において、第 2 特別電動役物 5 8 b が開放中であると判定した場合には（S m 1 7 0 8 : Y E S）、ステップ S m 1 7 1 2 に進む。

【 4 2 2 6 】

ステップ S m 1 7 1 2 では、第 2 特別電動役物 5 8 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第 2 特別電動役物 5 8 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップ S m 1 7 1 2 において、第 2 特別電動役物 5 8 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S m 1 7 1 2 : Y E S）、ステップ S m 1 7 1 3 に進む。

20

【 4 2 2 7 】

ステップ S m 1 7 1 3 では、第 2 特別電動役物 5 8 b を閉鎖する。その後、ステップ S m 1 7 1 4 に進む。

【 4 2 2 8 】

ステップ S m 1 7 1 4 では、第 2 特電閉鎖コマンドを設定する。第 2 特電閉鎖コマンドは、第 2 特別電動役物 5 8 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 特電閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 3 9 9 : S m 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S m 1 7 1 4 を実行した後、本特電開閉処理を終了する。

30

【 4 2 2 9 】

ステップ S m 1 7 1 2 において、第 2 特別電動役物 5 8 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（S m 1 7 1 2 : N O）、そのまま本特電開閉処理を終了する。

【 4 2 3 0 】

《 7 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 4 2 3 1 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

40

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 4 2 3 2 】

図 4 1 2 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば 2 m s e c）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 4 2 3 3 】

ステップ S m 3 1 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶

50

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

【 4 2 3 4 】

ステップ S m 3 1 0 2 では、普図遊技回演出用処理を実行する。普図遊技回演出用処理では、普図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普図変動用コマンド及び普図種別コマンドを受信した場合には、当該普図変動用コマンドに含まれる普図変動時間や普図種別コマンドに含まれる普通図柄の種別に基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A における装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップ S m 3 1 0 2 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 3 に進む。

10

【 4 2 3 5 】

ステップ S m 3 1 0 3 では、普電開閉実行モード演出用処理を実行する。普電開閉実行モード演出用処理では、普電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、普電オープニングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、普電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別に対応した普電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、普電開放コマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物 3 4 b の開放回数に対応した普電開放中演出を実行する。また、普電閉鎖コマンド又は普電エンディングコマンドを受信した場合には、普電開閉シナリオの種別及び普通電動役物 3 4 b の閉鎖回数に対応した普電閉鎖中演出を実行する。また、普電エンディング期間の終了 5 秒前となった場合には、普電エンディング演出を実行する。ステップ S m 3 1 0 3 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 4 に進む。

20

【 4 2 3 6 】

ステップ S m 3 1 0 4 では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別に基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a のサブ表示領域 S A における装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理を実行する。ステップ S m 3 1 0 4 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 5 に進む。

30

【 4 2 3 7 】

ステップ S m 3 1 0 5 では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、特電開閉処理期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉処理期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電エンディング演出を実行する。ステップ S m 3 1 0 5 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 6 に進む。

40

【 4 2 3 8 】

ステップ S m 3 1 0 6 では、V 入賞演出用処理を実行する。V 入賞演出用処理では、V 入賞コマンドを受信した場合に、V 入賞したことを示唆する演出を実行するように設定す

50

る。ステップ S m 3 1 0 6 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 7 に進む。

【 4 2 3 9 】

ステップ S m 3 1 0 7 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S m 3 1 0 7 を実行した後、ステップ S m 3 1 0 8 に進む。

【 4 2 4 0 】

ステップ S m 3 1 0 8 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S m 3 1 0 8 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 4 2 4 1 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 4 2 4 2 】

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

【 4 2 4 3 】

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

【 4 2 4 4 】

< メイン処理 >

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

【 4 2 4 5 】

図 4 1 3 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 4 2 4 6 】

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

【 4 2 4 7 】

ステップ S m 6 1 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【 4 2 4 8 】

< コマンド割込み処理 >

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

【 4 2 4 9 】

図 4 1 4 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S m 6 2 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

10

【 4 2 5 0 】

< V 割込み処理 >

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

【 4 2 5 1 】

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

20

【 4 2 5 2 】

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

30

【 4 2 5 3 】

ステップ S m 6 3 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理 (図 4 1 4) によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

40

【 4 2 5 4 】

なお、コマンド対応処理 (S m 6 3 0 1) では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、

50

これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 90 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 41 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【4255】

ステップ S m 6 3 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S m 6 3 0 1) などによって設定された図柄表示装置 41 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 41 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S m 6 3 0 3 に進む。

【4256】

ステップ S m 6 3 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S m 6 3 0 2) によって特定された、図柄表示装置 41 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S m 6 3 0 4 に進む。

【4257】

ステップ S m 6 3 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S m 6 3 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 41 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 41 へ送信する。その後、ステップ S m 6 3 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。

【4258】

以上説明したように、本実施形態によれば、以下の効果を奏することができる。

【4259】

本実施形態では、普通図柄の種別に基づいて、V 入賞大当たりに連続当選可能な回数の上限が決まることになる。より具体的には、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に基づいて、当該普電開閉実行モードの実行中における V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な上限回数が決定されるので、普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物 3 4 b の開放回数に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4260】

また、本実施形態では、特図抽選の結果として特図大当たりが設定されていないので、特図大当たりに設定されているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性 (スペック) を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【4261】

また、本実施形態では、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード (いわゆる確変状態) を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せられない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性 (スペック) を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【4262】

また、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率が高くなったり、普図当たりに当選した場合における普通電動役物 3 4 b の開放回数が多くなる高頻度サポートモード (いわゆる電サポ状態) を備えていないので、制御を簡易化することができるとともに、これらのモードを備えているパチンコ機に対して課せられる様々な規制が課せ

10

20

30

40

50

られない。したがって、パチンコ機の設計の自由度が増し、様々な遊技性を備えたパチンコ機を設計・製造することが可能となる。

【4263】

また、本実施形態では、特図抽選を保留する機能を備えていないので、特図抽選を保留するための特図保留エリアを主側RAM64から省略することができ、主側RAM64の記憶領域を他の用途に有効に活用することが可能となる。

【4264】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中において、実質的な抽選が存在せずにV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが複数回実行される（いわゆる大当たりが連荘する）ので、一般的なパチンコ機における大当たりの連荘時において、例えば高確率モード（いわゆる確変状態）であるにもかかわらず大当たり抽選においてなかなか大当たりに当選せずに次の特電開閉実行モードがなかなか開始されないといった事態（いわゆるハマリ）の発生を回避することが可能となる。

【4265】

また、本実施形態によれば、遊技球が普図始動ゲート35に入球し、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合において、遊技球が流通路301に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で0.6秒間隔で継続して発射されている場合には、普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球して特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が第1大入賞口57aに入球し、当該第1大入賞口57aに入球した遊技球がV入賞口57avに入球してV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。

【4266】

そして、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：128.0秒）よりも長い時間に設定可能な構成となっている。より詳細には、遊技球が流通路301に到達する発射態様（いわゆる「右打ち」の発射態様）で0.6秒間隔で継続して発射されている状況において、普電開閉実行モードが開始されてからV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了するまでに要する時間（図392の時刻t2から時刻t10までの時間）を特定所要時間と定義した場合に、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な構成となっている。したがって、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが終了し、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後においても、普電開閉実行モードが継続しており、当該普電開閉実行モードの継続中に普通電動役物34bが開放状態に遷移して遊技球が特図始動口34aに入球可能となる場合がある。

【4267】

そして、本実施形態によれば、普図抽選において普通電動役物34bが2回以上開放する普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードの実行中において、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に、普通電動役物34bが閉鎖状態から開放状態に遷移するので、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口34aに入球することが可能となる。そして、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了した後に遊技球が特図始動口34aに入球すれば、再び特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、再びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、普図抽選において普通電動役物34bが2回以上開放する普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行されると、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されることになる。V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、普電開閉実行モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることが

でき、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4268】

また、本実施形態によれば、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球した場合には、特図抽選用の各種のカウント値の取得を回避するので（換言すれば、特図抽選の保留機能を備えていないので）、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球しても、その後の特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が特図始動口34aに入球可能なタイミングが訪れるまでに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

10

【4269】

また、仮に、本実施形態とは異なり、特別図柄の変動中、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中又はV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口34aに入球した場合であっても特図抽選用の各種のカウント値の取得を回避しない構成（すなわち、特図抽選の保留機能を備える構成）を採用した場合において、普通電動役物34bの1回の開放において複数の遊技球が特図始動口34aに入球した場合には、特図抽選が複数保留されてしまい、普通電動役物34bの開放回数に関わらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが複数回実行されてしまう場合がある。

20

【4270】

これに対して、本実施形態によれば、普通電動役物34bの1回の開放において複数の遊技球が特図始動口34aに入球した場合であっても、普通電動役物34bの1回の開放に対して、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数を1回ずつとする遊技性を実現することができる。

【4271】

また、本実施形態によれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって普通電動役物34bが開放状態に遷移したタイミングにおいても当該V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、特図始動口34aに遊技球が入球したタイミングにおいてもV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しておらず、特図始動口34aに遊技球が入球したにもかかわらず特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

30

40

【4272】

また、本実施形態によれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなるように構成されているので、普通電動役物34bの次の開放までの期間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。

【4273】

また、本実施形態によれば、普通電動役物34bが開放状態から閉鎖状態に遷移してから、閉鎖状態から開放状態に遷移するまでの期間である普電

50

インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば126.0秒）よりも長い時間（135.0秒）に設定可能である。このような構成を採用した理由について説明する。

【4274】

先に、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば126.0秒）よりも短い時間（例えば80.0秒）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【4275】

まず、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、まだV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口34aに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける2回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの3回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目と3回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したことを契機として開始されることになるが、2回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したとしても開始されることはない。

【4276】

次に、比較例の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは開始されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも開始されない。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける2回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの3回目の開放状態では、まだV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が特図始動口34aに入球したとしても、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることはない。その後、普電開閉実行モードにおける3回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの4回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの2回目と4回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したことを契機として開始されることになるが、3回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球したとしても開始されることはない。

【4277】

このように、本実施形態とは異なり、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長

さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【4278】

次に、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間(126.0秒)よりも長い時間(135.0秒)に設定する本実施形態の構成を採用した場合について説明する。

10

【4279】

まず、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球した場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、既にV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが終了しているため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、新たに特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

20

【4280】

次に、本実施形態の構成において、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの1回目の開放状態において遊技球が特図始動口34aに入球しなかった場合について説明する。この場合には、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードは実行されず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードも実行されない。その後、普電開閉実行モードにおける1回目の普電インターバル期間が終了し、普通電動役物34bの2回目の開放状態では、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていないため、遊技球が特図始動口34aに入球すれば、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが開始され、その後V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されることになる。

【4281】

このように、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の長さをV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間(126.0秒)よりも長い時間(135.0秒)に設定するので、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態となったタイミングにおいては、当該普通電動役物34bが開放状態となったのが何回目であるのかに関わらず、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが開放状態となった場合に遊技球が特図始動口34aに入球したにもかかわらず、特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されないということはない。すなわち、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、普電開閉実行モードの実行中において普通電動役物34bが開放状態となる回数を設定することによって、普電開閉実行モードの実行中における特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

30

40

【4282】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおいて普通電動役物34bが最後に開放状態から閉鎖状態に移してから、普図抽選を実行可能とするまでの期間である普電エンディング期間の長さを、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間(例えば126.0秒)よりも長い時間(140.0秒)に

50

設定可能である。この構成を採用した理由について説明する。

【４２８３】

先に、本実施形態とは異なり、普電エンディング期間の長さをＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、普電エンディング期間の終了後に普図抽選が実行され、普図当たりに当選した場合には、普電開閉実行モードが実行され、当該普電開閉実行モードの実行中に遊技球が特図始動口３４ａに入球し、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、普電エンディング期間の開始直後からＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されている場合には、普電エンディング期間が終了した後においても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続しており、遊技球が特図始動口３４

10

ａに入球したタイミングにおいても当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が特図始動口３４

20

ａに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【４２８４】

これに対して、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能なので、普電エンディング期間が終了した後においてもＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４２８５】

また、本実施形態によれば、普電エンディング期間の長さを、普電インターバル期間の長さ以上の長さに設定するので、普電開閉実行モードの普電インターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、普電開閉実行モードの普電エンディング期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、普電開閉実行モードにおける普電インターバル期間と普電エンディング期間との両期間において特図小当たりに基づく特電開閉実行モード及びＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

【４２８６】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードの普電インターバル期間においてＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを実行可能なので、普電開閉実行モードに含まれる普電インターバル期間の回数が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードに普電インターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【４２８７】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行可能なので、普電開閉実行モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、普電開閉実行モードが開始された場合には、遊技者に、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【４２８８】

また、本実施形態によれば、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数を示唆する演出（図３９３、図３９４（Ａ）等）を実行するので、普図抽選において普図当たりに当選して普電開閉実行モードが実行された場合に、遊技者に、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの開放回数に対して興味や関心を抱かせることがで

50

き、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4289】

特に本実施形態では、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて変動表示及び停止表示される装飾図柄の数字が、普図抽選に当選した場合における普通電動役物34bの開放回数（すなわち、V入賞大当たりの連荘回数）を示唆しているので、遊技者に、なるべく大きな数字の装飾図柄が有効ラインL1上に停止して欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、大きな数字の装飾図柄によってリーチが発生した場合には、遊技者に大きな期待感を抱かせることができる。

【4290】

また、本実施形態によれば、普図抽選の結果に基づいて、1回の普図当たりに対して複数回の普通電動役物34bの開放動作を少なくとも実行させる。そして、普通電動役物34bの開放（図392の時刻t3）からV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了（時刻t10）までの1サイクルを1特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物34bが第1タイミング（図392の時刻t3）で開放することに基づく1特別遊技回が実行され、当該1特別遊技回が終了した後の第2タイミング（図392の時刻t11）で普通電動役物34bが開放するように制御する。したがって、普図抽選における1回の普図当たりに対して複数回の1特別遊技回を実行させることが可能となる。

【4291】

また、本実施形態によれば、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する制限期間を発生させる。より具体的には、第1タイミングから、第2タイミング以降に発生する1特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる。したがって、1特別遊技回が終了するよりも前に普通図柄の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、1特別遊技回が終了していないにもかかわらず普図抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、普図抽選の結果が、遊技者に有利な普図当たりとなったにもかかわらず、既に行われている1特別遊技回が終了していないために、遊技球が特図始動口34aに入球しても特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【4292】

また、本実施形態では、V入賞大当たりについて複数の種別（V入賞大当たりA及びB）が設定されているので、1回の普電開閉実行モードにおいて当選するV入賞大当たりの回数だけでなく、どの種別のV入賞大当たりに当選するのかといった期待感も遊技者に付与することができる。

【4293】

また、本実施形態では、特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2.0秒）とV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（126.0秒）とを合算した合算時間A（128.0秒）は、特図小当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（2.1秒）とV入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードの合計所要時間（125.9秒）とを合算した合算時間Bと同じなので、特図小当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合と、特図小当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが実行され、その後にV入賞大当たり用特電開閉シナリオBに基づいた特電開閉実行モードが実行された場合とで、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが終了するタイミングが同じになる。この結果、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了時点から普通電動役物34bの次の開放までの待機時間が同じになるので、例えば、当該待機時間において実行する演出の内容を共通化することができる。

【4294】

また、本実施形態では、遊技盤 30 の中央下部の位置に普図始動ゲート 35 が設けられており、当該普図始動ゲート 35 に入球した遊技球が入球可能な位置に一般入賞口 32 が設けられているので、遊技盤 30 の中央下部の位置に特図始動口 34a が設けられている一般のパチンコ機と同様に、遊技者に賞球を付与しつつ、普図抽選において普図当たりにも当選することを期待させるといった遊技を実現することができる。

【4295】

また、本実施形態のパチンコ機 10 においては、遊技者は、普図始動ゲート 35 に遊技球が入球するように操作ハンドル 25 を操作するので、多くの遊技球が普図始動ゲート 35 に入球することになる。そして、本実施形態では、普図始動ゲート 35 に入球した遊技球が一般入賞口 32 に入球するので、全ての賞球数に占める一般入賞口 32 による賞球数の割合を高めることができる。換言すれば、全ての賞球数に占める役物作動による賞球数の割合である役物比率を下げるのが可能となる。

10

【4296】

《7-7》第7実施形態の変形例：

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

【4297】

《7-7-1》変形例 1：

20

上記実施形態において、普電開閉実行モードの普電インターバル期間の終了間際に、普電開閉実行モードが終了することを示唆する擬似普電エンディング演出を実行することによって、遊技者に一旦、普電開閉実行モードが終了すると思わせた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【4298】

本変形例のパチンコ機 10 では、上記実施形態における 7 種類の普通図柄 A ~ G に加えて、普通図柄 H (普図当たり H) が普図抽選における普図種別判定の結果として設定されており、上記実施形態における 7 種類の普電開閉シナリオ A ~ G に加えて、普電開閉シナリオ H が用意されている。そして、普図種別判定において普通図柄 H であると判定された場合には、普電開閉シナリオ H が選択される。

30

【4299】

普電開閉シナリオ H は、普電開閉シナリオ G (普通電動役物 34b が 7 回開放) と比較して、普電開閉処理期間における普通電動役物 34b の 1 回目の閉鎖から 2 回目の開放までの閉鎖期間 (1 回目の普電インターバル期間) の長さが異なるのみであり、他の制御については普電開閉シナリオ G と同じである。具体的には、上述した普電開閉シナリオ G では 1 回目の普電インターバル期間を含む全ての普電インターバル期間の長さが 135.0 秒に設定されているのに対し、普電開閉シナリオ H では 1 回目の普電インターバル期間の長さが他の普電インターバル期間より 10.0 秒長い 145.0 秒に設定されている。

【4300】

40

本変形例では、普図抽選において普図当たり H に当選した場合には、普図当たり A に当選した場合と同様に、図柄表示装置 41 の表示面 41a のメイン表示領域 MA において装飾図柄が「111」といった表示態様で停止する。

【4301】

この装飾図柄の停止態様を認識した遊技者は、今回の普図当たりに基づいて実行される普電開閉実行モードにおいては普通電動役物 34b が 1 回開放し、当該普電開閉実行モードの実行中に V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが 1 回実行されると認識する。

【4302】

その後、普電開閉シナリオ H に基づいた普電開閉実行モードの 1 回目の普電インターバル期間の終了 10 秒前から 5 秒前までの 5 秒間において、普電開閉実行モードが終了する

50

ことを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行する。なお、この擬似普電エンディング演出の内容は、上記実施形態において説明した普電エンディング期間の終了5秒前から終了までの5秒間において実行される通常の普電エンディング演出の内容(図394(B))と同じである。

【4303】

図416は、本変形例のパチンコ機10において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、擬似普電エンディング演出として、図416(A)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「楽しかった?またね!!」といった文字列を表示する。なお、この擬似普電エンディング演出の実行中においては、図柄表示装置41の表示面41aの右上の領域に「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像である右打ち指示画像GD2を表示する。この右打ち指示画像GD2は、図394(A)に示した右打ち指示画像GD1よりも小さい大きさであり、遊技者に認識されにくい表示となっている。

10

【4304】

この擬似普電エンディング演出を認識した遊技者は、今回の普電開閉実行モードではV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの実行回数は1回であり、普電開閉実行モードが終了するものであると認識する。

【4305】

その後、1回目の普電インターバル期間の終了5秒前から終了までの5秒間において、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行する。本変形例では、図416(B)に示すように、継続演出として、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「びっくりした!?まだまだ大当たりが続くよ!」といった文字列を表示する。そして、この継続演出の実行中においては、図柄表示装置41の表示面41aの右上の領域に、図416(A)に示した右打ち指示画像GD2よりも大きい右打ち指示画像GD1を表示し、「右打ち!」といった音声を出力する。これにより、遊技者は、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを認識するとともに、「右打ち」をすべき状態であることを認識することができる。

20

【4306】

以上説明したように、本変形例では、普電開閉実行モードが終了することを示唆する演出である擬似普電エンディング演出を実行した後に、普電開閉実行モードが終了せずに継続することを示唆する演出である継続演出を実行するので、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【4307】

なお、本変形例では、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄を「111」といった表示態様で停止させた上で、1回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としたが、擬似普電エンディング演出を実行する対象の普電インターバル期間は1回目に限らない。例えば、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄を「333」といった表示態様で停止させた上で、3回目の普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。すなわち、2回目以降のいずれかの普電インターバル期間において擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。また、例えば、普電インターバル期間において毎回、擬似普電エンディング演出を実行する構成としてもよい。このような構成としても、遊技者に、普電開閉実行モードが終了してしまうといった失望感を与えた後に、実は普電開閉実行モードが終了せずに継続するといったより一層大きな喜びを抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【4308】

《7-7-2》変形例2:

上記実施形態及び上記各変形例において、V入賞に基づいた特電開閉実行モードにおけ

50

る特電開閉処理期間の最終ラウンドの制御の態様を、他のラウンドの制御の態様とは異なる態様とし、当該最終ラウンドにおいて所定時間以内に最大入球個数の遊技球を第2大入賞口58aに入球させて当該最終ラウンドを早期に終了させなければ、次のV入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといった構成としてもよい。以下、具体的に説明する。

【4309】

本変形例では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAの最終ラウンド（第16ラウンド）のラウンド遊技のみ、第2特別電動役物58bが複数回開放するように構成されており、当該最終ラウンドにおける1回の開放時間は0.5秒、次の開放までの閉鎖時間は1.0秒、最大開放時間は30.0秒、最大入球個数は10個、そして特電エンディング期間は0.0秒に設定されている。このため、最終ラウンドにおいて10個の遊技球が第2大入賞口58aに入球するまでは、第2特別電動役物58bの開放時間の合計が最大開放時間に達しない限り当該最終ラウンドは終了しない。具体的には、0.5秒間の開放が60回、1.0秒間の閉鎖が59回に達するまで最終ラウンドが継続し、当該最終ラウンドの所要時間は最大で89.0秒となる。一方、最終ラウンドにおける最大入球個数は10個に設定されているので、第2大入賞口58aに10個の遊技球が入球した時点で当該最終ラウンドは終了し、当該特電開閉実行モードも終了する。すなわち、本変形例のV入賞大当たり用特電開閉シナリオAでは、第1ラウンドから第15ラウンドまでは遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず、1ラウンドあたりの所要時間は5.0秒に固定されるが、第16ラウンドのみ、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に依存して1ラウンドの所要時間が大幅に変化することになる。そして、本変形例のV入賞大当たり用特電開閉シナリオAに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、130秒程度から最大で209.5秒の間で変化することになる。

【4310】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電インターバル期間は135.0秒であり、普通電動役物34bの次の開放までにV入賞に基づいた特電開閉実行モードが終了していなければ、次のV入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう、遊技者に不利な状況となってしまう。そこで、本変形例のパチンコ機10では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオAの最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数（最大入球個数）の遊技球を第2大入賞口58aに入球させることを促す演出である入球促進演出を実行する。

【4311】

図417は、本変形例のパチンコ機10において実行される演出の一例を説明する説明図である。本変形例では、入球促進演出として、図417(A)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「時間内に球を入れてね!!」「がんばって!!」といった文字列を表示するとともに、普電インターバル期間の残時間を表示する演出を実行する。

【4312】

そして、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物34bの次の開放までにV入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができた場合には、次のV入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されることを示唆する演出を実行する。具体的には、本変形例では、図417(B)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに女性のキャラクターを表示し、「おめでとう!!まだまだ大当たりが続くよ!!」といった文字列を表示する。

【4313】

一方、普電インターバル期間が終了するまでに、すなわち、普通電動役物34bの次の開放までにV入賞に基づいた特電開閉実行モードを終了させることができなかった場合には、次のV入賞に基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうことを示唆する消滅演出を実行する。具体的には、本変形例では、消滅演出として、図417(C)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aに悲しんでいる女性のキャラクターを表

示し、「ごめんね。。次の大当たりが消えちゃった。。」といった文字列を表示する。そして、表示されていた右打ち指示画像 G D 1 を、より小さい右打ち指示画像 G D 2 に変更する。

【 4 3 1 4 】

以上説明したように、本変形例では、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A の最終ラウンドにおいて、普通電動役物 3 4 b の次の開放までに最大入球個数の遊技球を第 2 大入賞口 5 8 a に入球させるという遊技を遊技者に提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。そして、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまふことによって次の V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるため、遊技者に、普通電動役物 3 4 b の次の開放までに最終ラウンドが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 4 3 1 5 】

また、本変形例では、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A の最終ラウンドにおいて、所定時間以内に所定個数の遊技球を第 2 大入賞口 5 8 a に入球させることを促す演出である入球促進演出を実行するので、所定時間以内に所定個数の遊技球を第 2 大入賞口 5 8 a に入球させることによって当該特電開閉実行モードを普通電動役物 3 4 b の次の開放までに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定時間以内に所定個数の遊技球を第 2 大入賞口 5 8 a に入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【 4 3 1 6 】

20

また、本変形例では、普通電動役物 3 4 b の次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかった場合に消滅演出を実行するので、遊技者に、普通電動役物 3 4 b の次の開放までに特電開閉実行モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。

【 4 3 1 7 】

さらに、本変形例では、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A (1 6 ラウンド、長さ変化) は、V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ B (1 2 ラウンド、長さ固定) と比較して、ラウンド数が多い反面、最終ラウンドの所要時間が長くなってしまふことによって次の V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまうといったリスクも兼ね備えている。したがって、遊技者に、特典の多さ (ラウンド数の多さ) と引き換えにリスクも背負ったといった幸福感と緊張感の両方の感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 4 3 1 8 】

なお、本変形例では、最終ラウンドのみ所要時間が固定されない構成としたが、このような構成に限らず、特定のラウンド (例えば奇数のラウンド) のみ所要時間が固定されない構成や、全ラウンドの所要時間が固定されない構成としてもよい。すなわち、V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が固定されない構成とすればよい。このような構成としても、V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの全体の所要時間が長くなってしまふことによって次の V 入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードが実行されなくなってしまう可能性があるため、遊技者に緊張感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 4 3 1 9 】

《 7 - 7 - 3 》変形例 3 :

上記実施形態及び上記各変形例において、V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間を構成する各ラウンド遊技の所要時間を、以下に説明する本変形例の構成を採用することによって固定化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【 4 3 2 0 】

本変形例では、V 入賞大当たり用特電開閉実行シナリオにおいては、特電オープニング

50

期間は12.0秒、ラウンド数は10、1ラウンドにおける第2特別電動役物58bの開放回数は1回、最大開放時間は0.1秒、最大入球個数は5個、特電インターバル期間は12.0秒、特電エンディング期間は5.0秒に設定されている。そして、本変形例では、第2特別電動役物58bの上面に遊技球の通過速度を低減させる速度低減手段として複数の突部が設けられており、第2特別電動役物58bに達した遊技球は当該第2特別電動役物58bを通過するまでその上面に一時的に滞留することになる。

【4321】

そして、遊技球が流通路301に向けて0.6秒間隔で発射され、発射された遊技球が第2特別電動役物58bに到達している状況において、第2特別電動役物58bが5.0秒以上、閉鎖状態を維持すると、その閉鎖状態の間に、第2特別電動役物58bの上面には最大で8個程度の遊技球が滞留するように構成されている。そして、第2特別電動役物58bが開放すると、当該第2特別電動役物58bの上面に滞留していた8個程度の遊技球が第2大入賞口58aに入球する。なお、第2大入賞口58aへの遊技球の最大入球個数は5個に設定されているが、遊技球が第2大入賞口58aに入球したことが検出される前に既に最大開放時間の0.1秒が経過してしまうため、第2特別電動役物58bは、第2大入賞口58aへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しているか否かに関わらず、閉鎖状態となる。したがって、1ラウンドの所要時間は、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に関わらず、0.1秒に固定されることになる。

【4322】

この結果、本変形例におけるV入賞大当たり用特電開閉実行シナリオに基づく特電開閉実行モードの所要時間は、12.0秒(特電オープニング期間)+0.1秒(1ラウンド)×10(ラウンド数)+12.0秒(特電インターバル期間)×9(インターバル数)+5.0秒(特電エンディング期間)となり、126.0秒に固定されることになる。

【4323】

このような構成としても、上記実施形態と同様に、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの所要時間を固定化することができる。

【4324】

《7-7-4》変形例4：

上記実施形態及び上記各変形例において、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを構成する全てのラウンド遊技の所要時間が最大開放時間となった場合であっても、普通電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの次の開放までに当該特電開閉実行モードが確実に終了する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

【4325】

本変形例では、V入賞大当たり用特電開閉シナリオは1種類のみ設定されており、当該特電開閉シナリオにおいては、特電オープニング期間は5.0秒、ラウンド数は16、1ラウンドにおける第2特別電動役物58bの開放回数は1回、最大開放時間は20.0秒、最大入球個数は10個、特電インターバル期間は5.0秒、特電エンディング期間は5.0秒に設定されている。

【4326】

したがって、本変形例における各ラウンド遊技の最長の所要時間は20.0秒となり、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最長の所要時間は、5.0秒(特電オープニング期間)+20.0秒(1ラウンド)×16(ラウンド数)+5.0秒(特電インターバル期間)×15(インターバル数)+5.0秒(特電エンディング期間)となり、405.0秒となる。

【4327】

次に本変形例における各ラウンド遊技の最短の所要時間について説明する。本変形例においても、遊技球の最短の発射間隔は0.6秒となっているので、10個の遊技球が第2大入賞口58aに入球するのに要する最短時間は6.0秒程度となり、各ラウンド遊技の最短の所要時間は6.0秒程度となる。この結果、当該特電開閉シナリオに基づいた特電開閉実行モード全体の最短の所要時間は、5.0秒(特電オープニング期間)+約6.0

10

20

30

40

50

秒（１ラウンド）×１６（ラウンド数）＋５．０秒（特電インターバル期間）×１５（インターバル数）＋５．０秒（特電エンディング期間）となり、約１８１．０秒となる。

【４３２８】

そして、本変形例では、各普電開閉シナリオにおいて、普電インターバル期間は４１５．０秒、普電エンディング期間は４２０．０秒に設定されており、また、特図小当たりに基づいた特電開閉実行モードは２．０秒程度で終了する。したがって、本変形例では、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの１回目の開放の後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の２０．０秒となった場合であっても、当該普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの２回目の開放までに、当該特電開閉実行モードが確実に終了することになる。

10

【４３２９】

換言すれば、本変形例によれば、普通電動役物３４ｂの１回目の開放の後にＶ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行され、当該特電開閉実行モードに含まれる全てのラウンド遊技の所要時間が最長の２０．０秒となった場合であっても、当該特電開閉実行モードの終了後に、普通電動役物３４ｂを開放させ得るパチンコ機１０を実現することができる。この結果、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードに含まれる複数のラウンド遊技の所要時間がどのような長さになったかにかかわらず、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回確実に実行させることが可能となる。

20

【４３３０】

《７－７－５》変形例５：

上記実施形態及び上記各変形例において、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間のラウンド遊技の実行中に、当該実行中のラウンド遊技のラウンド数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第１ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「第１ラウンド中だよ！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

【４３３１】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電開閉処理期間において、残りのラウンド遊技の回数に対応した情報を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、１６ラウンドのラウンド遊技によって構成されている特電開閉実行モードの、第１ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１５回」といった文字列を表示させ、第１５ラウンドのラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「残り１回」といった文字列を表示させ、第１６ラウンド（最終ラウンド）のラウンド遊技が実行されている期間においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ラスト！」といった文字列を表示させる構成としてもよい。

30

【４３３２】

このような構成によれば、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【４３３３】

また、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

50

【 4 3 3 4 】

また、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に、当該特電開閉実行モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、当該特電開閉実行モードの実行中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

10

【 4 3 3 5 】

また、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置41の表示面41aにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、普図抽選において普図当たりに当選した直後には当該普図当たりに当選したことによる普通電動役物34bの開放回数を遊技者に示唆しない構成とした上で、その後、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの最終ラウンドのラウンド遊技の実行中に、図柄表示装置41の表示面41aにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物34bが開放することになる場合（連荘する場合）には、例えば当該装飾図柄を「777」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特電開閉実行モードの終了後に普通電動役物34bが開放しない場合（連荘しない場合）には、例えば当該装飾図柄を「326」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、ラウンド遊技の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、遊技者に驚きの感情を抱かせることができるとともに、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようなものかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

20

【 4 3 3 6 】

《 7 - 7 - 6 》変形例6：

上記実施形態及び上記各変形例において、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後（図392の時刻t10）から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの次の開放（時刻t11）までの期間において、遊技者によって「右打ち」が行なわれていない場合には、他の期間において実行される通常の右打ち報知処理よりも右打ちすべきことを強く（激しく）報知する特別右打ち報知処理を実行する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について説明する。

30

【 4 3 3 7 】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの開放時間は短いため、遊技者が普通電動役物34bが開放したのを確認してから遊技球を発射した場合には、当該遊技球が普通電動役物34bに到達したときには既に普通電動役物34bは閉鎖状態となっており、普通電動役物34bの下方に設けた特図始動口34aに遊技球を入球させることができない。そして、特図始動口34aに遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまう。

40

【 4 3 3 8 】

そこで、本変形例では、V入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物34bの次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行する。具体的には、特別右打ち報知処理では、図394（A）に示した右打ち指示画像GD1よりも大きい文字及び矢印の右打ち指示画像を図柄表示装置41の表示面41aに表示させるとともに、「右打ちをして下さい」といった音声

50

をスピーカー４６から最大音量で出力させる。

【４３３９】

なお、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する構成としては、種々の構成を採用することができる。例えば、本変形例では、流通路３０１の入口近傍に遊技球の通過を検出可能なセンサーが設けられており、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔（例えば２．０秒）以上であるか否かを判定することによって、「右打ち」が行なわれているか否かを判定する。そして、当該センサーによって遊技球の通過が検出された間隔が所定間隔以上であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていないと判定し、一方、当該間隔が所定間隔未満であると判定した場合には「右打ち」が行なわれていると判定する。

10

【４３４０】

以上説明したように、本変形例では、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードの終了後から、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの次の開放までの期間において、「右打ち」が行なわれているか否かを判定し、「右打ち」が行なわれていないと判定した場合には、特別右打ち報知処理を実行するので、特図始動口３４ａに遊技球が入球しなかったために特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されず、その結果、Ｖ入賞大当たりに基づいた特電開閉実行モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４３４１】

なお、特別右打ち報知処理の報知態様は、通常右打ち報知処理の報知態様よりも強く（激しく）報知する態様、すなわち、遊技者が右打ちすべきことをより認識しやすい報知態様であれば、上記報知態様に限定されない。例えば、特別右打ち報知処理において表示される右打ち指示画像が拡大と縮小とを繰り返す態様であってもよく、また、例えば、右打ち指示画像が虹色に発光して点滅する態様であってもよい。

20

【４３４２】

《７－７－７》変形例７：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口３４ａに入球した場合に実行される特図抽選の結果に特図外れが含まれる構成としてもよい。このような構成によれば、普図抽選において普図当たりに当選し、普電開閉実行モードが実行されて遊技球が特図始動口３４ａに入球したとしても、その後に特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない可能性があるので、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【４３４３】

《７－７－８》変形例８：

上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置３４において、特図始動口３４ａの代わりに特電始動口を設ける構成としてもよい。特図始動口３４ａの代わりに設けられた特電始動口に遊技球が入球した場合には、上述した特図抽選が行なわれることなく、第１特別電動役物５７ｂが開閉する特電開閉実行モードが実行される。このような構成によれば、特図抽選のためのカウンタやテーブルを省略して制御を簡易化することができるとともに、上記実施形態及び上記各変形例と同様の効果を奏することができる。

40

【４３４４】

《７－７－９》変形例９：

上記実施形態及び上記各変形例の普電入賞装置３４において、特図始動口３４ａの代わりにＶ入賞口を設けるとともに、第１特電入賞装置５７（第１大入賞口５７ａ、第１特別電動役物５７ｂ、Ｖ入賞口５７ａｖ）を省略する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物３４ｂの開放中に遊技球がＶ入賞口に入球すれば、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。その後、Ｖ入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物３４ｂが再び開放し

50

て遊技球がV入賞口に入球すれば、再びV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、1回の普図当たりにおいてV入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。

【4345】

なお、本変形例のように、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されない構成や、特図小当たりに基づく特電開閉実行モードの実行期間がごく短い構成においては、普電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間を、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能であれば、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードを、普電開閉実行モードの実行中に複数回実行可能な構成を実現することができる。

10

【4346】

《7-7-10》変形例10：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が特図始動口34aに入球した場合に実行される特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されているとともに、第1特電入賞装置57（第1大入賞口57a、第1特別電動役物57b、V入賞口57av）を省略する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技球が普図始動ゲート35に入球し、普図抽選において普図当たりに当選すれば、普電開閉実行モードが実行される。そして、普電開閉実行モードの実行中であって普通電動役物34bの開放中に遊技球が特図始動口34aに入球すれば、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行される。特図大当たりに基づく特電開閉実行モードでは、第2特別電動役物58bの開閉処理が実行される。その後、特図大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了後においても普電開閉実行モードが継続中であって、普通電動役物34bが再び開放して遊技球が特図始動口34aに入球すれば、再び特図大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されることになる。すなわち、このような構成によれば、上記実施形態における特図小当たりに基づく特電開閉実行モードを介さずに、1回の普図当たりにおいて特図大当たりに基づく特電開閉実行モードを複数回実行させる構成を実現することが可能となる。

20

【4347】

なお、特図抽選の結果の全てが特図大当たりに設定されていなくてもよく、特図抽選の結果の一部として特図大当たりが設定されている構成としてもよい。例えば、特図抽選の結果の50%が特図大当たりに設定されており、残りの50%は特図外れに設定されている構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特図抽選の結果に対しても興味と関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【4348】

《7-7-11》変形例11：

上記実施形態及び上記各変形例において、特図抽選において特図大当たりに当選する確率が高くなる高確率モード（いわゆる確変状態）を備える構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技球がV入賞口57avに入球したことに基づいて特定の利益としての高確率モードの開始を決定する構成とし、高確率モードの開始後、遊技者に有利な高確率モードにおける特図抽選が複数回（例えば100回）実行されるという所定の終了条件が成立した場合に当該高確率モードを終了させる構成（回数切り確変機、ST（スペシャルタイム）機）としてもよい。

40

【4349】

また、この構成において、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数に対応した情報を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードで実行される特図抽選の残り回数が15回である場合には、図柄表示装置41の表示面41aに「残り15回」といった文字列を表示させ、高確率モードで実行される最後の特図抽選において特別図柄が変動している期間においては、図柄表示装置41の表示面41aに「ラスト!」といった文字列を表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードで実行される特図抽選の回数に対する興味や関心を遊技

50

者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4350】

また、V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの終了時に特定の画像を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特電開閉実行モードの特電エンディング期間において、特定の画像として、特定のキャラクター（例えばクジラのキャラクター）が「楽しかった？またね！」といった台詞を話している画像を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特電開閉実行モードが終了したことを認識させることができるとともに、当該特電開閉実行モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

10

【4351】

また、高確率モードの終了時に、当該高確率モードの実行中に遊技者が獲得した利益に関する情報を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードから低確率モードに移行することなく特図大当たりに当選した回数（いわゆる連荘回数）や、当該連荘中に賞球として払い出された遊技球の個数に関する情報（遊技者が獲得した遊技球の個数に関する情報）を図柄表示装置41の表示面41aに表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、高確率モードが実行されたことによって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該高確率モードが実行されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

20

【4352】

また、複数種類の特定の利益（例えば特定の利益A、B）の中から一の特定の利益を決定する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードに加えて上述した高頻度サポートモード（いわゆる電サポ状態）も備える構成とした上で、特定の利益Aは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに100回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Bは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モードは、特図大当たりに当選せずに100回の特図抽選が実行された場合に終了し、高頻度サポートモードは、特図大当たりに当選せずに30回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。また、例えば、特定の利益Aは、高確率モード及び高頻度サポートモードを開始し、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに100回の特図抽選が実行された場合に終了する構成とし、一方、特定の利益Bは、高確率モード及び高頻度サポートモードのいずれもが、特図大当たりに当選せずに30回の特図抽選が実行された場合に終了する構成としてもよい。このような構成によれば、遊技者に、特定の利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定の利益が付与されるならば、どの種類の特定の利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。

30

【4353】

また、高確率モードにおける特図抽選の実行中（特別図柄の変動中）に、図柄表示装置41の表示面41aにおいて装飾図柄を変動表示させ、その後、変動表示中の装飾図柄を所定の表示態様で停止表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて装飾図柄を変動表示させ、当該特図抽選において特図大当たりに当選することになる場合には、例えば当該装飾図柄を「777」といった同一の装飾図柄が揃った表示態様で停止表示させる構成とし、一方、当該特図抽選において特図大当たりに当選しない場合には、例えば当該装飾図柄を「326」といった同一の装飾図柄が揃わない表示態様で停止表示させる構成としてもよい。このような構成によれば、高確率モードにおける特図抽選の実行中に装飾図柄の変動表示が開始されるので、装飾図柄が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようなものかといった大きな期待感を遊技者に付与することができる。

40

50

【 4 3 5 4 】

また、普通図抽選の結果に基づいて、1回の普通図当たりに対して複数回の普通電動役物 3 4 b の開放動作を少なくとも実行させる構成としてもよい。

【 4 3 5 5 】

また、普通電動役物 3 4 b の開放から高確率モードの終了までの1サイクルを1特別遊技回と定義した場合に、普通電動役物 3 4 b が第1タイミングで開放することに基づく1特別遊技回が実行され、当該1特別遊技回が終了した後の第2タイミングで普通電動役物 3 4 b が開放するように制御する構成としてもよい。

【 4 3 5 6 】

また、普通図柄の変動表示が開始しないように制限する構成としてもよい。より具体的には、第1タイミングから、第2タイミング以降に発生する1特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる構成としてもよい。

10

【 4 3 5 7 】

また、高確率モードにおける特図抽選は、遊技状態により実行時間が最も短い第1特図変動時間（例えば2秒）から最も長い第2特図変動時間（例えば180秒）の間で変化可能であり、第1タイミングの後に実行される1特別遊技回の、高確率モードにおける複数回の特図抽選が全て第2特図変動時間で実行された場合であっても、当該1特別遊技回の終了後に普通電動役物 3 4 b を開放させ得る構成としてもよい。

【 4 3 5 8 】

このように、本変形例によれば、高確率モードを備えるので、上記実施形態及び上記各変形例以上に遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 4 3 5 9 】

《 8 》第8実施形態：

《 8 - 1 》遊技機の構造：

図 4 1 8 は、本発明の第8実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 1 7 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

30

【 4 3 6 0 】

前扉枠 1 4 の略中央部には、開口された窓部 1 8 が形成されている。窓部 1 8 の周囲には、パチンコ機 1 0 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LEDなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 1 0 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 1 4 の裏側には、2枚の板ガラスからなるガラスユニット 1 9 が配置されており、開口された窓部 1 8 がガラスユニット 1 9 によって封じられている。内枠 1 3 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 1 0 の遊技者は、パチンコ機 1 0 の正面からガラスユニット 1 9 を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

40

【 4 3 6 1 】

前扉枠 1 4 には、遊技球を貯留するための上皿 2 0 と下皿 2 1 とが設けられている。上

50

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

10

【4362】

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

【4363】

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

20

【4364】

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

30

40

【4365】

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

【4366】

図 419 は、パチンコ機 10 の背面図である。図示するように、パチンコ機 10 は、第 1 制御ユニット 51 と、第 2 制御ユニット 52 と、第 3 制御ユニット 53 と、電源ユニット 58 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 13 の背面に設けられてい

50

る。

【４３６７】

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

【４３６８】

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

10

【４３６９】

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

20

【４３７０】

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

30

【４３７１】

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

【４３７２】

図４２０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

40

【４３７３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３６が設けられている。また、遊技盤３０の正面視右側には遅延機構２０２及びＶ入賞機構２１０が配置されている。遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０については、後で詳細を説明する。

50

【 4 3 7 4 】

さらに、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

【 4 3 7 5 】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 4 1 9) から払い出される。

【 4 3 7 6 】

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

【 4 3 7 7 】

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

【 4 3 7 8 】

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

【 4 3 7 9 】

第 1 可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる第 1 大入賞口 3 6 a を備えるとともに、第 1 大入賞口 3 6 a を開閉する第 1 開閉扉 3 6 b を備えている。第 1 開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が第 1 大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、第 1 開閉扉 3 6 b は、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間で状態変化する。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合に移行するモードであり、第 1 開閉扉 3 6 b または後述する第 2 開閉扉 2 1 2 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合には、第 1 大入賞口 3 6 a または第 2 開閉扉 2 1 2 b への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりまたは小当たりに当選した場合にも、第 1 大入賞口 3 6 a または第 2 開閉扉 2 1 2 b への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 大入賞口 3 6 a に 1 個の遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 15 個の遊技球が賞球として払い出される。

【 4 3 8 0 】

ここで、遅延機構 2 0 2 および V 入賞機構 2 1 0 について説明をする。

【 4 3 8 1 】

図４２１は、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０を説明する説明図である。図４２０から分かるように、遅延機構２０２およびＶ入賞機構２１０は、遊技領域ＰＡの正面視右側に配置されており、遊技者が操作ハンドル２５を操作して遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流通させた場合に、遊技球が必ず遅延機構２０２を流通するように構成されている。

【４３８２】

図４２１に示すように、遅延機構２０２は、流路２０３を備える。流路２０３は、Ｖ入賞機構２１０に連通しており、流路２０３に流入した遊技球は、Ｖ入賞機構２１０に案内される。流路２０３は遊技盤３０に対して左右に蛇行した形状をしており、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するまでの時間を、遊技盤３０の右側に釘が配置されている一般的な遊技機と比較して、遅らせる機能を有する。なお、遅延機構２０２は、蛇行した流路に限定されず、遊技領域ＰＡの右側を流通する遊技球がＶ入賞機構２１０に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、他の構成を採用してもよい。例えば、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよい。

【４３８３】

流路２０３には、遊技球が流通したことを検出する検出センサ２０５が配置されている。遊技盤３０の右側を流通する遊技球の流通態様を検出するために配置されている。換言すると、検出センサ２０５は、遊技者が操作ハンドル２５または遊技球発射ボタン２６を操作することによる遊技球の発射操作の態様を検出する。検出センサ２０５を用いた遊技球の流通態様の検出処理の内容については後述する。

【４３８４】

上述したように、流路２０３には、スルーゲート３５が配置されている。図示するように、本実施形態においては、流路２０３は、当該流路２０３を流通する遊技球がスルーゲート３５を通過する場合と、通過しない場合とが発生するように形成されている。

【４３８５】

Ｖ入賞機構２１０は、第２可変入賞装置２１２、検出センサ２１３、流路２１４、流路２１５、流路２１６、流路２１７を備える。第２可変入賞装置２１２は、第２大入賞口２１２ａを備えるとともに、第２大入賞口２１２ａを開閉する第２開閉扉２１２ｂを備える。上述した第１開閉扉３６ｂと同様に、第２開閉扉２１２ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口２１２ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりまたは小当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、第２開閉扉２１２ｂは、予め設定された開閉シナリオに応じて遊技球が入賞可能な開放状態と閉鎖状態との間を状態変化する。

【４３８６】

図示するように、遅延機構２０２の流路２０３を流通した遊技球は、Ｖ入賞機構２１０に到達したタイミングで第２開閉扉２１２ｂが開放状態である場合には、第２大入賞口２１２ａに入球し、流路２１４を流通する。一方、遊技球がＶ入賞機構２１０に到達したタイミングで第２開閉扉２１２ｂが閉鎖状態である場合には、遊技球は第２大入賞口２１２ａに入球せず、流路２０３から流出し、遊技領域ＰＡの右側の領域をさらに下方に流下する。

【４３８７】

検出センサ２１３は、第２大入賞口２１２ａに遊技球が入球したことを検出するセンサである。本実施形態では、第２可変入賞装置２１２の第２大入賞口２１２ａに１個の遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【４３８８】

流路２１４は、下流側で流路２１５と、流路２１６と、流路２１７とに分岐する。流路２１４上には、第１振分弁２１８と、第２振分弁２１９とが配置されており、第１振分弁２１８と第２振分弁２１９との開閉状態の組み合わせ（以下、開閉パターンとも呼ぶ）によって流路２１４を流通する遊技球は、流路２１５、流路２１６、または流路２１７のい

ずれかの流路に振り分けられる。具体的には、第 1 振分弁 2 1 8 が閉状態の場合には、流路 2 1 4 を流通する遊技球は流路 2 1 5 に振り分けられる。第 1 振分弁 2 1 8 が開状態であり第 2 振分弁 2 1 9 が閉状態である場合には、流路 2 1 4 を流通する遊技球は流路 2 1 6 に振り分けられる。第 1 振分弁 2 1 8 が開状態であり第 2 振分弁 2 1 9 が開状態である場合には、流路 2 1 4 を流通する遊技球は流路 2 1 7 に振り分けられる。第 1 振分弁 2 1 8 と第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンは、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開放状態となる契機となった大当たりまたは小当たりの種別に対応する。本実施形態においては、第 2 開閉扉 2 1 2 b は、当たり抽選において小当たりに当選した場合に、当該小当たりを契機とする開閉実行モードの実行中に第 2 開閉扉 2 1 2 b が開放する。本実施形態においては、小当たりには複数の種別が設けられている。そして、各種別の小当たりごとに第 1 振分弁 2 1 8 と第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが対応付けて設定されている。小当たりの種別と、第 1 振分弁 2 1 8 と第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンとの対応については後述する。

10

20

30

40

50

【4389】

流路 2 1 5 は、V 入賞機構 2 1 0 が備えるクルーン 2 2 0 に遊技球を案内する。クルーン 2 2 0 は、3 つの第 1 V 入賞口 V 1 と、3 つの排出口 2 2 3 とを有する。3 つの第 1 V 入賞口 V 1 のいずれに遊技球が入球しても、パチンコ機 1 0 によって同一の処理が実行される。すなわち、クルーン 2 2 0 上に配置されている 3 つの各第 1 V 入賞口 V 1 からパチンコ機 1 0 の内部に連通する 3 つの流路は、内部で一つの流路または入賞口に合流している。流路 2 1 5 から流出した遊技球はクルーン 2 2 0 が備える凹面を旋回した後、3 つ第 1 V 入賞口 V 1 または 3 つ排出口 2 2 3 のいずれかに入球する。

【4390】

流路 2 1 6 は、排出口 2 2 5 に遊技球を案内する。流路 2 1 7 は、V 入賞機構 2 1 0 が備える第 2 V 入賞口 V 2 に遊技球を案内する。

【4391】

本実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、遊技球が第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2 に入球した場合、大当たりが確定する。より具体的には、開閉実行モードが実行されている期間において、第 2 開閉扉 2 1 2 b が開放しているタイミングに遊技球が第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球し、その後、当該遊技球が第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2 に入球した場合には、大当たりが確定する。そして、当該開閉実行モードの終了後に、当該確定した大当たりに対する特典として、再び、開閉実行モードが実行される。第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2 に遊技球が入球したことを契機として確定する大当たりの種別については後述する。以上、遅延機構 2 0 2 および V 入賞機構 2 1 0 について説明した。

【4392】

説明を図 4 2 0 に戻す。遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、第 1 可変入賞装置 3 6 または第 2 可変入賞装置 2 1 2 に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【4393】

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

【4394】

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

止表示を行わせる。

【4395】

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

【4396】

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

【4397】

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

【4398】

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

【4399】

ラウンド表示部39は、複数のLEDランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が第1可変入賞装置36または第2可変入賞装置212に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、第1開閉扉36bまたは第2開閉扉212bの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部39は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【4400】

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

【4401】

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

10

20

30

40

50

ど、種々の表示装置に換えてもよい。

【4402】

図柄表示装置41は、第1始動口33への入球に基づいて第1図柄表示部37aが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置41は、第2始動口34への入球に基づいて第2図柄表示部37bが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置41は、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり（または小当たり）に当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置41の詳細について説明する。

【4403】

図422は、図柄表示装置41において変動表示される液晶用図柄及び表示面41aを示す説明図である。図422(a)は、図柄表示装置41において変動表示される液晶用図柄を示す説明図である。図422(a)に示すように、図柄表示装置41には、数字の1~8を示す液晶用図柄が変動表示される。なお、変動表示される液晶用図柄として、数字の1~8を示す各液晶用図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された液晶用図柄を採用してもよい。

【4404】

図422(b)は、図柄表示装置41の表示面41aを示す説明図である。図示するように、表示面41aには、左、中、右の3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1~Z3には、図422(a)に示した数字1~8の液晶用図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図422(b)に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に1個の液晶用図柄が、有効ラインL上に停止した状態で表示される。具体的には、第1始動口33又は第2始動口34へ遊技球が入賞すると、各図柄列Z1~Z3の液晶用図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Z1、図柄列Z3、図柄列Z2の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Z1~Z3に所定の液晶用図柄が停止表示した状態となる。液晶用図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置60による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。例えば、同一の液晶用図柄の組み合わせが有効ラインL上に形成される。なお、図柄表示装置41における液晶用図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における液晶用図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【4405】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された乱数の値（特別情報とも呼ぶ）についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時

10

20

30

40

50

間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【4406】

さらに、図422(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aには、第1保留表示領域Ds1と、第2保留表示領域Ds2とが表示される。第1保留表示領域Ds1には、第1始動口33への入球に基づく保留個数が表示される。第2保留表示領域Ds2には、第2始動口34への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。また、本実施形態においては、保留された遊技球に対応して後に実行される遊技回であって、まだ実行されていない遊技回を保留遊技回とも呼ぶ。

10

【4407】

《8-2》遊技機の電氣的構成：

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

【4408】

図423は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【4409】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU(図示せず)と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

20

【4410】

主制御基板61には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ(図示せず)を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88(図419)がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

30

【4411】

また、主制御基板61の入力ポートには、各種検知センサが接続されている。具体的には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、第1可変入賞装置36、第2可変入賞装置212などの各種の入賞口に設けられた複数の検知センサおよび遅延機構202に設けられた検出センサ205(図421)と接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート35を通過したか否かの判定、遊技球が遅延機構202を流通したか否かの判定(遊技球の流通態様の検出)などを行う。さらに、MPU62は、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

40

【4412】

主制御基板61の出力ポートには、第1可変入賞装置36の第1開閉扉36bを開閉動

50

作させる第1可変入賞駆動部36cと、第2可変入賞装置212の第2開閉扉212bを開閉動作させる第2可変入賞駆動部212cと、第1振分弁218を開閉動作させる第1振分弁駆動部218aと、第2振分弁219を開閉動作させる第2振分弁駆動部219aと、第2始動口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34bと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【4413】

具体的には、MPU62は、開閉実行モードにおいては、第1開閉扉36bが開閉されるように第1可変入賞駆動部36cの駆動制御を実行し、さらに、第2開閉扉212bが開閉されるように第2可変入賞駆動部212cの駆動制御を実行する。また、MPU62は、開閉実行モードにおいて、第1振分弁218が開閉されるように第1振分弁駆動部218aの駆動制御を実行し、さらに、第2振分弁219が開閉されるように第2振分弁駆動部219aの駆動制御を実行する。その他、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、MPU62は、電動役物34aが開放されるように電動役物駆動部34bの駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU62は、メイン表示部45における第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部45におけるラウンド表示部39の表示制御を実行する。

10

【4414】

また、主制御基板61の出力ポートには、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。具体的には、一般入賞口32への入球を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口33への入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装71を制御して賞球の払出を行う。

20

30

【4415】

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

【4416】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する

40

【4417】

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

【4418】

表示制御装置100は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置41の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置100は、音声発光

50

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

【4419】

図 424 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 62 が当たり抽選、メイン表示部 45 の表示の設定、及び、図柄表示装置 41 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタ C1 が用いられる。大当たり結果の種別や、小当たり結果の種別を振り分ける際には当たり種別カウンタ C2 が用いられる。図柄表示装置 41 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C3 が用いられる。

【4420】

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

【4421】

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

【4422】

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

【4423】

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

【4424】

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

【4425】

第 1 保留エリア Ra に記憶された当たり乱数カウンタ C1 の値は、判定処理実行エリア 64c の実行エリア AE に移動し、ROM 63 の当否テーブル記憶エリア 63a に記憶さ

10

20

30

40

50

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

【4 4 2 6】

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

10

【4 4 2 7】

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

【4 4 2 8】

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

20

【4 4 2 9】

上述したように、MPU 6 2は、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている当たり乱数カウンタC 1の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている当たり種別カウンタC 2の値を用いて大当たり種別を判定する。また、当たり抽選の結果が小当たりである場合には、判定処理実行エリア6 4 cに記憶されている当たり種別カウンタC 2の値を用いて小当たり種別を判定する。さらに、MPU 6 2は、これらの当たり乱数カウンタC 1の値及び当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1図柄表示部3 7 a及び第2図柄表示部3 7 bに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3の停止結果テーブル記憶エリア6 3 eに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

30

【4 4 3 0】

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

【4 4 3 1】

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

40

50

【 4 4 3 2 】

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

10

【 4 4 3 3 】

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

20

【 4 4 3 4 】

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

【 4 4 3 5 】

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

30

【 4 4 3 6 】

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

40

【 4 4 3 7 】

なお、取得された当たり乱数カウンタ C 1 の値、当たり種別カウンタ C 2 の値、リーチ

50

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

【 4 4 3 8 】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタ C 1 に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタ C 1 と照合するためのテーブルデータである。本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、当否テーブルとして、第 1 始動口用の当否テーブルと、第 2 始動口用の当否テーブルとを備える。

【 4 4 3 9 】

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

【 4 4 4 0 】

「小当たり」とは、可変入賞装置の開閉扉（本実施形態では第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b）の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについて、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、サポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【 4 4 4 1 】

図 4 2 6 は、第 2 始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図 4 2 6 に示すように、第 2 始動口用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。また、小当たり（外れ）となる当たり乱数カウンタ C 1 の値として、5 ~ 1 1 9 9 の 1 1 9 5 個の値が設定されている。なお、本実施形態の第 2 始動口用の当否テーブルには、小当たりではない外れとなる当たり乱数カウンタ C 1 の値は設定されていない。

【 4 4 4 2 】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機 1 0 には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の 2 つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（ 1 ）開閉実行モードにおける可変入賞装置（本実施形態では第 1 可変入賞装置 3 6）の開閉制御の態様

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

【 4 4 4 3 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、大当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b を開閉動作させ、小当たりに当選した場合に実行される開閉実行モードにおいては第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b を開閉動作させる。

【 4 4 4 4 】

パチンコ機 1 0 には、上記の（ 1 ）開閉実行モードにおける第 1 可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第 1 可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第 1 開閉扉 3 6 b の開閉が複数回（例えば 1 6 回）行われるとともに、1 回の開放は 3 0 s e c が経過するまで又は第 1 開閉扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、第 1 開閉扉 3 6 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0 . 2 s e c が経過するまで又は第 1 開閉扉 3 6 b への入球個数が 6 個となるまで

10

20

30

40

50

継続するよう設定可能である。

【 4 4 4 5 】

遊技者により操作ハンドル 2 5 が操作されている場合、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 8 1 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の第 1 開閉扉 3 6 b の開放時間は 0 . 2 s e c である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の第 1 開閉扉 3 6 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【 4 4 4 6 】

なお、第 1 開閉扉 3 6 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における第 1 可変入賞装置 3 6 への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、第 1 開閉扉 3 6 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多く、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に第 1 可変入賞装置 3 6 への入賞が発生しない構成としてもよい。

【 4 4 4 7 】

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

【 4 4 4 8 】

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

【 4 4 4 9 】

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

【 4 4 5 0 】

なお、電動役物 3 4 a は、スルーゲート 3 5 への遊技球の流通態様が予め定められた流通条件を満たした場合（すなわち、スルーゲート 3 5 を遊技球が流通した場合）には、電動役物開放抽選の結果に基づいて駆動し、スルーゲート 3 5 を遊技球が流通しない場合には駆動しない。

【 4 4 5 1 】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 始動口 3 4 への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取

10

20

30

40

50

得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【 4 4 5 2 】

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

【 4 4 5 3 】

図 4 2 7 は、第 1 始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 4 2 7 (a) は第 1 始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図 4 2 7 (b) 第 1 始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第 1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【 4 4 5 4 】

図 4 2 7 (a) に示すように、第 1 始動口用の大当たり振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たり A と大当たり B とが設定されている。大当たり A は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 0 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 が開閉動作する。図 4 2 7 (a) の第 1 始動口用の大当たり振分テーブルの [大当たり用の開閉シナリオ] の欄に [] で示した記載は、大当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行うためのプログラム（以下、大当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。大当たり A においては、主側 MPU 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 0] に従って、ラウンド遊技回数 1 0 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり A は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 1 0 0 回である。

【 4 4 5 5 】

大当たり B は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 0 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり B においては、主側 MPU 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 0] に従って、ラウンド遊技回数 1 0 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり B は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

【 4 4 5 6 】

第 1 始動口用の大当たり振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 5 4 」が大当たり A に対応しており、「 5 5 ~ 9 9 」が大当たり B に対応している。

【 4 4 5 7 】

図 4 2 7 (b) に示すように、第 1 始動口用の小当たり振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たり a と大当たり b とが設定されている。

【 4 4 5 8 】

小当たり a は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作する。図 4 2 7 (b) の第 1 始動口用の小当たり振分テーブルの [小当たり用の開閉シナリオ] の欄に [] で示した記載は、小当たり時の開閉実行モードにおいて、設定されたラウンド遊技回数に対応して第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b、第 1 振分弁 2 1 8、第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行うためのプログラム（以下、小当たり用の開閉シナリオとも呼ぶ）である。小当たり a においては、主側 MPU 6 2 は、小当たり用の開閉シナリオ [S O P a] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉

10

20

30

40

50

扉 2 1 2 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [S O P a] は、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、クルーン 2 2 0 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。具体的には、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が流路 2 1 4 を流通して第 1 振分弁 2 1 8 に到達したタイミングで第 1 振分弁 2 1 8 が閉鎖状態であり、遊技球は流路 2 1 5 に振り分けられクルーン 2 2 0 に到達しやすくなるように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。

【 4 4 5 9 】

また、小当たり a を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口 (第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2) に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たり V a である。大当たり V a の詳細については後述する。

【 4 4 6 0 】

小当たりを契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口に入球し大当たりが確定した場合、実行中の当該開閉実行モードの終了後に、再度、V 入賞への遊技球の入球によって確定した大当たりに対応する開閉実行モードが開始される。そして、確定した大当たりの種別に従った開閉実行モードが実行され、高頻度サポートモードが設定されている場合には、当該開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードにおいて所定回数の遊技回が実行される。

【 4 4 6 1 】

小当たり b は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作する。小当たり b においては、主側 M P U 6 2 は、小当たり用の開閉シナリオ [S O P b] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [S O P b] は、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、クルーン 2 2 0 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。小当たり b を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口に入球した場合には、大当たり V b が確定する。大当たり V b の詳細については後述する。

【 4 4 6 2 】

第 1 始動口用の小当たり振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 4 9 」が小当たり a に対応しており、「 5 0 ~ 9 9 」が小当たり b に対応している。

【 4 4 6 3 】

なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ [S O P a] および小当たり用の開閉シナリオ [S O P b] は、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、クルーン 2 2 0 に誘因されやすいように第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されているが、必ず遊技球がクルーン 2 2 0 に誘因されるとは限らず、遊技球が第 2 可変入賞装置 2 1 2 に入球したタイミングによっては第 2 V 入賞口 V 2 または排出口 2 2 5 に案内される可能性もある。

【 4 4 6 4 】

図 4 2 8 は、第 2 始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図 4 2 8 (a) は第 2 始動口用の大当たり振分テーブルを示し、図 4 2 8 (b) 第 2 始動口用の小当たり振分テーブルを示している。第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【 4 4 6 5 】

図 4 2 8 (a) に示すように、第 2 始動口用の大当たり振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、大当たり C と大当たり D と大当たり

10

20

30

40

50

E とが設定されている。大当たり C は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 15 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 36 が開閉動作する。大当たり C の場合には、主側 MPU 62 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 5] に従って、ラウンド遊技回数 15 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり C は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 100 回である。

【 4 4 6 6 】

大当たり D は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b が開閉動作する。大当たり D においては、主側 MPU 62 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり D は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 100 回である。

【 4 4 6 7 】

大当たり E は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b が開閉動作する。大当たり E においては、主側 MPU 62 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 36 の第 1 開閉扉 36 b の開閉制御を行う。また、大当たり E は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

【 4 4 6 8 】

第 2 始動口用の大当たり振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 2 8 」が大当たり C に対応しており、「 2 9 ~ 4 3 」が大当たり D に対応しており、「 4 4 ~ 9 9 」が大当たり E に対応している。

【 4 4 6 9 】

図 4 2 8 (b) の第 2 始動口用の小当たり振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の小当たり振分テーブルには、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく小当たり種別として、小当たり c と大当たり d と小当たり e と小当たり f と小当たり g とが設定されている。

【 4 4 7 0 】

小当たり c は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 212 の第 2 開閉扉 212 b が開閉動作する。小当たり c においては、主側 MPU 62 は、小当たり用の開閉シナリオ [S O P c] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 212 の第 2 開閉扉 212 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 218 および第 2 振分弁 219 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [S O P c] は、第 2 開閉扉 212 b の開放状態時に第 2 大入賞口 212 a に入球した遊技球が、クルーン 220 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 218 および第 2 振分弁 219 の開閉パターンが設定されている。具体的には、第 2 大入賞口 212 a に入球した遊技球が流路 214 を流通して第 1 振分弁 218 に到達したタイミングで第 1 振分弁 218 が閉鎖状態であり、遊技球は流路 215 に振り分けられクルーン 220 に到達しやすくなるように、第 1 振分弁 218 および第 2 振分弁 219 の開閉パターンが設定されている。

【 4 4 7 1 】

また、小当たり a を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口 (第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2) に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する当たりの種別は大当たり V c である。大当たり V c の詳細については後述する。

10

20

30

40

50

【 4 4 7 2 】

小当たり d は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作する。小当たり d においては、主側 M P U 6 2 は、小当たり用の開閉シナリオ [S O P d] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [S O P d] は、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。具体的には、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が流路 2 1 4 を流通して第 1 振分弁 2 1 8 に到達したタイミングで第 1 振分弁 2 1 8 が開放状態であり、遊技球が第 2 振分弁 2 1 9 に到達したタイミングで第 2 振分弁 2 1 9 が開放状態であり、遊技球は流路 2 1 7 に振り分けられ第 2 V 入賞口 V 2 に到達しやすくなるように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。

10

【 4 4 7 3 】

また、小当たり d を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口 (第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2) に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たり V d である。大当たり V d の詳細については後述する。

【 4 4 7 4 】

20

小当たり e は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作する。小当たり e においては、主側 M P U 6 2 は、小当たり用の開閉シナリオ [S O P e] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [S O P e] は、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。具体的には、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が流路 2 1 4 を流通して第 1 振分弁 2 1 8 に到達したタイミングで第 1 振分弁 2 1 8 が開放状態であり、遊技球が第 2 振分弁 2 1 9 に到達したタイミングで第 2 振分弁 2 1 9 が開放状態であり、遊技球は流路 2 1 7 に振り分けられ第 2 V 入賞口 V 2 に到達しやすくなるように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。

30

【 4 4 7 5 】

また、小当たり e を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口 (第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2) に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たり V e である。大当たり V e の詳細については後述する。

【 4 4 7 6 】

小当たり f は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作する。小当たり f においては、主側 M P U 6 2 は、小当たり用の開閉シナリオ [S O P f] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [S O P f] は、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。具体的には、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が流路 2 1 4 を流通して第 1 振分弁 2 1 8 に到達したタイミングで第 1 振分弁 2 1 8 が開放状態であり、遊技球が第 2 振分弁 2 1 9 に到達したタイミングで第 2 振分弁 2 1 9 が開放状態であり、遊技球は流路 2 1 7 に振り分けられ第 2 V 入賞口

40

50

V 2 に到達しやすくなるように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。

【 4 4 7 7 】

また、小当たり f を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口（第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2 ）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たり V f である。大当たり V f の詳細については後述する。

【 4 4 7 8 】

小当たり g は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 R であり、開閉実行モードにおいては、第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作する。小当たり g においては、主側 M P U 6 2 は、小当たり用の開閉シナリオ [S O P g] に従って、ラウンド遊技回数 1 R に対応した第 2 可変入賞装置 2 1 2 の第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉制御を行うとともに、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉制御を行う。小当たり用の開閉シナリオ [S O P g] は、第 2 開閉扉 2 1 2 b の開放状態時に第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、排出口 2 2 5 に誘因されやすいように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。具体的には、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が流路 2 1 4 を流通して第 1 振分弁 2 1 8 に到達したタイミングで第 1 振分弁 2 1 8 が開放状態であり、遊技球が第 2 振分弁 2 1 9 に到達したタイミングで第 2 振分弁 2 1 9 が閉鎖状態であり、遊技球は流路 2 1 6 に振り分けられ排出口 2 2 5 に到達しやすくなるように、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されている。

【 4 4 7 9 】

また、小当たり g を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口（第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2 ）に入球した場合には、大当たりが確定する。この場合に確定する大当たりの種別は大当たり V g である。大当たり V g の詳細については後述する。

【 4 4 8 0 】

第 2 始動口用の小当たり振分テーブルでは、「 0 ~ 9 9 」の当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「 0 ~ 3 2 」が小当たり c に対応しており、「 3 2 ~ 3 8 」が小当たり d に対応しており、「 3 9 ~ 4 4 」が小当たり e に対応しており、「 4 5 ~ 6 6 」が小当たり f に対応しており、「 6 7 ~ 9 9 」が小当たり g に対応している。

【 4 4 8 1 】

なお、上述したように、小当たり用の開閉シナリオ [S O P c] は、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、クルーン 2 2 0 に誘因されやすいように第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されているが、必ずクルーン 2 2 0 に誘因されずとは限らず、遊技球が第 2 可変入賞装置 2 1 2 に入球したタイミングによっては第 2 V 入賞口 V 2 または排出口 2 2 5 に誘因される可能性もある。また、小当たり用の開閉シナリオ [S O P d]、小当たり用の開閉シナリオ [S O P e] および小当たり用の開閉シナリオ [S O P f] は、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されやすいように第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されているが、必ず第 2 V 入賞口 V 2 に誘因されずとは限らず、遊技球が第 2 可変入賞装置 2 1 2 に入球したタイミングによってはクルーン 2 2 0 または排出口 2 2 5 に誘因される可能性もある。さらに、小当たり用の開閉シナリオ [S O P g] は、第 2 大入賞口 2 1 2 a に入球した遊技球が、排出口 2 2 5 に誘因されやすいように第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 の開閉パターンが設定されているが、必ず排出口 2 2 5 に誘因されずとは限らず、遊技球が第 2 可変入賞装置 2 1 2 に入球したタイミングによってはクルーン 2 2 0 または第 2 V 入賞口 V 2 に誘因される可能性もある。

【 4 4 8 2 】

次に、各小当たり a ~ 小当たり g を契機として開始された開閉実行モード中に遊技球が V 入賞口（第 1 V 入賞口 V 1 または第 2 V 入賞口 V 2 ）に入球（以下、V 入賞とも呼ぶ）

した場合に確定する大当たり V a ~ 大当たり V g について説明する。

【 4 4 8 3 】

図 4 2 9 は、V 入賞口 (第 1 V 入賞口 V 1 、第 2 V 入賞口 V 2) に遊技球が入球することにより確定する大当たり種別を説明する説明図である。

【 4 4 8 4 】

図示するように、大当たり V a は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 0 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり V a においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 0] に従って、ラウンド遊技回数 1 0 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり V a は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 1 0 0 回である。

10

【 4 4 8 5 】

大当たり V b は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 0 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり V b においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 0] に従って、ラウンド遊技回数 1 0 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり V b は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

20

【 4 4 8 6 】

大当たり V c は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり V c においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 5] に従って、ラウンド遊技回数 1 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり V c は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 1 0 0 回である。

【 4 4 8 7 】

大当たり V d は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 1 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり V d においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 1 5] に従って、ラウンド遊技回数 1 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり V d は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 1 0 0 回である。

30

【 4 4 8 8 】

大当たり V e は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり V e においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり V e は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 1 0 0 回である。

40

【 4 4 8 9 】

大当たり V f は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり V f においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり V f は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポート

50

モードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

【 4 4 9 0 】

大当たり V g は、開閉実行モードにおけるラウンド遊技回数が 5 R であり、開閉実行モードにおいては、第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b が開閉動作する。大当たり V g においては、主側 M P U 6 2 は、大当たり用の開閉シナリオ [L O P 5] に従って、ラウンド遊技回数 5 R に対応した第 1 可変入賞装置 3 6 の第 1 開閉扉 3 6 b の開閉制御を行う。また、大当たり V g は、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たりである。すなわち、高頻度サポートモードで実行される遊技回の回数は 0 回である。

10

【 4 4 9 1 】

なお、図 4 2 9 からわかるように、大当たり V c と大当たり V d、および、大当たり V f と大当たり V g は、ラウンド遊技回数および高頻度サポートモード遊技回数が同じであるので実質的に大当たりで当選した後の処理は同じであるが、当該大当たりで当選する契機となる小当たりの種別が異なるため、処理上、異なる大当たりの種別として設定されている。

【 4 4 9 2 】

図 4 3 0 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【 4 4 9 3 】

20

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

【 4 4 9 4 】

30

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

【 4 4 9 5 】

40

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

【 4 4 9 6 】

《 8 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

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

【 4 4 9 7 】

図 4 3 1 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 4 2 3) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載さ

50

れている。MPU92は、CPU、ROM93、RAM94、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【4498】

ROM93には、MPU92により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM93のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア93a、変動表示パターンテーブル記憶エリア93b等が設けられている。

【4499】

RAM94は、ROM93内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、RAM94のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア94a、各種カウンタエリア94b、抽選用カウンタエリア94c等が設けられている。なお、MPU92に対してROM93及びRAM94が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【4500】

MPU92には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU92の入力側には、主制御装置60と演出操作ボタン24が接続されている。主制御装置60からは、各種コマンドを受信する。MPU92の出力側には、スピーカー46や各種ランプ47が接続されているとともに、表示制御装置100が接続されている。

【4501】

表示制御装置100に設けられた表示制御基板101には、プログラムROM103及びワークRAM104が複合的にチップ化された素子であるMPU102と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP)105と、キャラクタROM106と、ビデオRAM107とが搭載されている。なお、MPU102に対してプログラムROM103及びワークRAM104が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【4502】

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御(具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成)を実施する。

30

【4503】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【4504】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【4505】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

40

【4506】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている

50

。なお、キャラクタROM 106を複数設け、各キャラクタROM 106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM 103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM 106に記憶する構成とすることも可能である。

【4507】

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

【4508】

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

【4509】

《8-4》遊技機による処理の概要：

[遊技の流れ]

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10は、所謂、1種2種混合機である。具体的には、小当たり当選を契機として役物が開放し、当該役物が開放したことによって遊技球がV入賞して大当たりが確定する。以下、本実施形態のパチンコ機10の遊技の流れについて説明する。

【4510】

図432は、本実施形態のパチンコ機10における遊技の流れを説明する説明図である。

【4511】

遊技者が遊技を開始すると、操作ハンドル25を操作することによって、遊技領域PAの正面視左側に遊技球を流通させる（以下、左打ちとも呼ぶ）。そして、第1始動口33に遊技球を入球させ、遊技回を開始させる（F101）。以下、第1始動口33に遊技球を入球させることによって開始される遊技回を第1始動口遊技回とも呼ぶ。なお、本説明においては、遊技回が開始された時点においては、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【4512】

そして、実行された第1始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し（F103）、かつ、当該大当たり種別が大当たりA以外（大当たりB）の場合には（F103：NO）、当該大当たりを契機とした開閉実行モード（ラウンド遊技）が実行される（F104）。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる（F101）。

【4513】

一方、F103において、大当たり種別が大当たりAである場合には（F103：YES）、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される（F105）。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域PAの正面視右側に遊技球を流通させ（以下、右打ちとも呼ぶ）、第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる（F112）。

【4514】

F101において実行される第1始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（F102：NO）、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には（F106：NO）、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる（F101）。

【4515】

F101において実行される第1始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって（F102：NO）、かつ、小当たりに当選した場合（F106：YE

10

20

30

40

50

S)、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される(F107)。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第2開閉扉212bが開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第2大入賞口212aに遊技球を入球させてV入賞機構210内を流通させ、遊技球をV入賞させた場合には(F108:YES)、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第2大入賞口212aに遊技球を入球させてV入賞機構210内を流通させ、第1振分弁218および第2振分弁219による振り分けによって、クルーン220に遊技球が誘導され第1V入賞口V1に遊技球が入球した場合、または、第1振分弁218および第2振分弁219による振り分けによって第2V入賞口V2に遊技球が入球した場合にV入賞となり大当たりが確定する。

10

【4516】

当該確定した大当たりの種別が大当たりVaであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される(F110)。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、遊技領域PAの正面視右側に遊技球を流通させ(右打ち)、第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる(F112)。

【4517】

一方、当該確定した大当たりの種別が大当たりVbであった場合には、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される(F111)。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる(F101)。

20

【4518】

F108において、小当たりを契機とした開閉実行モードにおいて遊技球がV入賞しなかった場合には(F108:NO)、遊技者は、開閉実行モードの終了後に、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる(F101)。

【4519】

F112では、高頻度サポートモードの状態、遊技者が右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させ、第2始動口遊技回が実行される。第2始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選し(F113:YES)、かつ、当該大当たり種別が大当たりC、大当たりD以外(大当たりE)の場合には(F114:NO)、当該大当たりを契機とした開閉実行モード(ラウンド遊技)が実行される(F115)。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる(F101)。

30

【4520】

一方、F112において実行された第2始動口遊技回における当たり抽選において、大当たり種別が大当たりCまたは大当たりDである場合には(F114:YES)、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される(F116)。その後、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。遊技者は、右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる(F112)。

【4521】

40

F112において実行された第2始動口遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選しなかった場合であって(F113:NO)、かつ、小当たりにも当選しなかった場合には(F117:NO)、当該実行された第2始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数(100回)以内である場合には(F118:YES)、高頻度サポートモードは継続され、遊技者は、右打ちをして第2始動口34に遊技球を入球させて第2始動口遊技回を実行させる(F112)。一方、当該実行された第2始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回の制限回数(100回)を超える場合には(F118:NO)、サポートモードは低頻度サポートモードとなり、遊技者は、再度、左打ちをして、第1始動口33に遊技球を入球させて第1始動口遊技回を実行させる(F101)。

50

【 4 5 2 2 】

F 1 1 2 において実行される第 2 始動口遊技回の当たり抽選で、大当たりに当選しなかった場合であって (F 1 1 3 : N O)、かつ、小当たりに当選した場合 (F 1 1 7 : Y E S)、小当たりを契機とした開閉実行モードが実行される (F 1 1 9)。当該開閉実行モードにおいては、上述したように、第 2 開閉扉 2 1 2 b が開閉動作をする。遊技者が右打ちをして、第 2 大入賞口 2 1 2 a に遊技球を入球させて V 入賞機構 2 1 0 内を流通させ、遊技球を V 入賞させた場合には (F 1 2 0 : Y E S)、大当たりが確定する。具体的には、小当たり当選を契機とした開閉実行モードにおいて右打ちをして第 2 大入賞口 2 1 2 a に遊技球を入球させて V 入賞機構 2 1 0 内を流通させ、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 による振り分けによって、クルーン 2 2 0 に遊技球が誘導され第 1 V 入賞口 V 1 に遊技球が入球した場合、または、第 1 振分弁 2 1 8 および第 2 振分弁 2 1 9 による振り分けによって第 2 V 入賞口 V 2 に遊技球が入球した場合に V 入賞となり大当たりが確定する。

10

【 4 5 2 3 】

当該確定した大当たりの種別が大当たり V c、大当たり V d 又は大当たり V e であった場合には (F 1 2 1 : Y E S)、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される (F 1 2 2)。その後、サポートモードが高頻度サポートモードとなる。遊技者は、再び右打ちをして、第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させて第 2 始動口遊技回を実行させる (F 1 1 2)。

【 4 5 2 4 】

一方、当該確定した大当たりの種別が大当たり V f であった場合には (F 1 2 1 : N O)、当該大当たりを契機とした開閉実行モードが実行される (F 1 2 3)。その後、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。その後、遊技者は、再度、左打ちをして、第 1 始動口 3 3 に遊技球を入球させて第 1 始動口遊技回を実行させる (F 1 0 1)。

20

【 4 5 2 5 】

F 1 2 0 において、小当たりを契機とした開閉実行モード中に遊技球が V 入賞しなかった場合には (F 1 2 0 : N O)、F 1 1 8 に進む。F 1 1 8 は既に説明したので、説明を省略する。以上、パチンコ機 1 0 による一連の遊技の流れについて説明した。

【 4 5 2 6 】

図 4 3 2 に示した遊技の流れにおいて説明したように、遊技者は、高頻度サポートモード中においては右打ちをして第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させて、第 2 始動口遊技回を実行させる。このとき、図 4 2 6 から分かるように、実行された第 2 始動口遊技回における当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選する。また、図 4 2 8 に示したように、第 2 始動口遊技回において当選する小当たりの種別は、小当たり c、小当たり d、小当たり e、小当たり f、または、小当たり g である。

30

【 4 5 2 7 】

ここで、小当たり c、小当たり d、小当たり e、小当たり f、小当たり g の各小当たりに当選した場合の遊技者の有利性について考える。

【 4 5 2 8 】

仮に、小当たり c に当選した場合、小当たり c を契機とした開閉実行モードにおいて遊技球はクルーン 2 2 0 に誘因される。遊技球がクルーン 2 2 0 の第 1 V 入賞口 V 1 に入球した場合には、大当たり V c が確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。また、遊技球がクルーン 2 2 0 の排出口 2 2 3 に入球した場合には、当該実行された遊技回が高頻度サポートモードの制限遊技回数 (1 0 0 回) 未満である場合には、高頻度サポートモードは継続し、遊技者は、再度、第 2 始動口 3 4 に遊技球を入球させて第 2 始動口遊技回を実行させることができる。すなわち、高頻度サポートモードの制限遊技回数 (1 0 0 回) 未満において小当たり c に当選した場合、大当たり V c が確定するか (第 1 V 入賞口 V 1 に入球した場合)、または、高頻度サポートモードが継続するか (排出口 2 2 3 に入球した場合) のいずれかであり、小当たり c に当選したことによって遊技者が不利になることはない。

40

50

【 4 5 2 9 】

仮に、小当たり d に当選した場合、小当たり d を契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第 2 V 入賞口 V 2 に誘因される。遊技球が第 2 V 入賞口 V 2 に入球した場合には、大当たり V d が確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たり e に当選した場合も、小当たり e を契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第 2 V 入賞口 V 2 に誘因される。遊技球が第 2 V 入賞口 V 2 に入球した場合には、大当たり V e が確定し、次回から実行される遊技回において、再び、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。小当たり f に当選した場合、小当たり f を契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は第 2 V 入賞口 V 2 に誘因される。遊技球が第 2 V 入賞口 V 2 に入球した場合には、大当たり V f が確定し、次回から実行される遊技回において、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

10

【 4 5 3 0 】

そして、小当たり g に当選した場合、小当たり g を契機とした開閉実行モードにおいて遊技球は排出口 2 2 3 に誘因される。遊技球が排出口 2 2 3 に入球した場合には、実行された当該第 2 始動口遊技回が高頻度サポートモードとして実行される遊技回数の制限回数（100回）未満である場合には次回の遊技回も高頻度サポートが継続する。

【 4 5 3 1 】

これら小当たり c、小当たり d、小当たり e、小当たり f、小当たり g の各小当たりを遊技者の立場から見た場合、小当たり c に当選した場合には、上述したよう、結果として不利になることはない。小当たり d、小当たり e、小当たり f は、遊技球が第 2 V 入賞口 V 2 に入球した時点では、いずれの小当たりか判別できない。そして、図 4 2 8 (b) から分かるように、小当たり d には 6 個の当たり種別カウンタ C 2 が振り分けられ、小当たり e には 6 個の当たり種別カウンタ C 2 が振り分けられ、小当たり f には 1 2 個の当たり種別カウンタ C 2 が振り分けられているので、第 2 V 入賞口 V 2 に入球したことを前提とした場合、小当たり d である割合は 2 5 %、小当たり e である割合は 2 5 %、小当たり f である割合は 5 0 % である。すなわち、遊技者から見た場合、第 2 V 入賞口 V 2 に遊技球が入球し大当たりが確定した場合には、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たり V f である確率が 5 0 % となる。

20

【 4 5 3 2 】

従って、遊技者は、高頻度サポートモード中に実行される第 2 始動口遊技回において小当たりに当選した場合には、当該小当たりの種別が小当たり c であることを期待する。

30

【 4 5 3 3 】

そこで、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード中に実行される第 2 始動口遊技回における演出を利用して遊技者に期待感を付与する。以下、詳しく説明をする。

【 4 5 3 4 】

[遊技回における演出の設定処理]

本実施形態においては、高頻度サポートモード中に実行される第 2 始動口遊技回において、小当たり c に当選している可能性があることを示唆する特定の示唆演出（以下、特定示唆演出とも呼ぶ）を実行する。より具体的には、小当たり c に当選している第 2 始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行する。なお、小当たり c に当選していないその他の第 2 始動口遊技回においても、小当たり c に当選している第 2 始動口遊技回と比較して低い確率で特定示唆演出を実行する。

40

【 4 5 3 5 】

図 4 3 3 は、特定示唆演出の一例を示す説明図である。図 4 3 3 (a) は、当たり抽選の結果が小当たり c となる遊技回の開始直後の表示面 4 1 a を示している。図示するように、本実施形態においては、特定示唆演出として当該遊技回の開始直後に、女性のキャラクター C H を表示面 4 1 a に短時間（例えば、2 秒）だけ表示することによって、当該遊技回における当たり抽選の結果が小当たり c であることを示唆する。

【 4 5 3 6 】

50

その後、図４３３（ｂ）に示すように、変動時間の終了時に、当該遊技回における当たり抽選の結果に対応した液晶用図柄を停止表示させる。

【４５３７】

上記図４３２で説明したように、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において、高い確率で特定示唆演出を実行するが、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを遊技者が認識した場合、遊技者は期待感を抱くとともに、その一方で、小当たりｃ以外の他の小当たりに当選し第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球するのを回避するために、特定示唆演出が実行されない遊技回においては、右打ちをするのを停止する、または、遊技球を遊技領域ＰＡに発射すること自体を停止する虞がある。以下、特定の場合に、遊技者が右打ちを停止させる行為、および、遊技球を遊技領域ＰＡに発射すること自体を停止する行為を、止め打ちとも呼ぶ。上述したように、遊技者から見た場合、第２Ｖ入賞口Ｖ２に遊技球が入球し大当たりが確定したことを前提とすると、将来的に低頻度サポートモードに移行する大当たりＶｆである確率は５０％であるので、遊技者は、小当たりｃ以外の他の小当たりに当選し遊技球が第２Ｖ入賞口Ｖ２に入球に入球することを回避することを所望する。そのため、遊技者は、特定示唆演出が実行されない第２始動口遊技回において止め打ちをする虞がある。

10

【４５３８】

そこで、本実施形態においては、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において高い確率で特定示唆演出を実行し、かつ、止め打ちが検出された場合には、小当たりｃに当選している第２始動口遊技回において特定示唆演出を実行することを停止する。このようにすることで、遊技者に対して期待感を付与しつつ、本来的に予定していない遊技者の不当な利益の取得を抑制する。以下、上記説明した処理の概要を簡易的なフローチャートを用いて説明する。なお、処理の詳細については、後述する。

20

【４５３９】

図４３４は、遊技回における演出を設定する処理（遊技回演出設定処理とも呼ぶ）の概要を示すフローチャートである。

【４５４０】

F２０１では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。F２０１において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりである場合には（F２０１：ＹＥＳ）、F２０２に進み、大当たり用の演出パターンを設定する。具体的には、演出パターンの設定対象の遊技回の変動時間に応じて、大当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。F２０２を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

30

【４５４１】

一方、F２０１において、遊技回における当たり抽選の結果が大当たりではない場合には（F２０１：ＮＯ）、F２０３に進む。F２０３では、実行する遊技回における当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。

【４５４２】

F２０３において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりである場合には（F２０３：ＹＥＳ）、F２０４に進む。

40

【４５４３】

F２０４では、当該当選した小当たりの種別が小当たりｃであるか否かを判定する。F２０４において、当該当選した小当たりの種別が小当たりｃである場合には（F２０４：ＹＥＳ）、F２０５に進み、止め打ちフラグがＯＮであるか否かを判定する。止め打ちフラグは、高頻度サポートモード中に実行されてきた第２始動口遊技回において、遊技者が止め打ちをおこなっていると判定した場合にＯＮになり、一連の高頻度サポートモードが終了した場合にＯＦＦとなる。

【４５４４】

詳細は後述するが、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定は、高頻度サポートモード中に、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回が実行されている期間に検出セン

50

サ 2 0 5 で検出した遊技球の流通数と、当たり抽選の結果が小当たり c 以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ 2 0 5 で検出した遊技球の流通数とに基づいて行う。本実施形態においては、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されている期間に検出センサ 2 0 5 で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（以下、流通頻度とも呼ぶ）と、当たり抽選の結果が小当たり c 以外である遊技回が実行されている期間に検出センサ 2 0 5 で検出した遊技球の流通数から単位時間当たりの流通数を算出した値（流通頻度）とが、予め定めた条件（以下、止め打ち条件とも呼ぶ）を満たしているか否かによって、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行う。止め打ち条件の詳細については後述する。

【 4 5 4 5 】

10

F 2 0 5 において、止め打ちフラグが ON ではないと判定された場合には（F 2 0 5 : NO）、F 2 0 6 に進み、小当たり c 用の演出パターンを設定する。具体的には、上述したように、高い確率で特定示唆演出が実行される演出パターンを設定する。なお、当たり抽選の結果が小当たり c である場合全てにおいて特定示唆演出を演出パターンとして設定するのではなく、特定示唆演出を設定しない場合もある。特定示唆演出を設定するか否かの決定は、乱数を用いた抽選によって行う。F 2 0 5 を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【 4 5 4 6 】

F 2 0 4 において当該当選した小当たりの種別が小当たり c ではない場合（F 2 0 4 : NO）、または、F 2 0 5 において止め打ちフラグが ON であると判定した場合には（F 2 0 5 : YES）、F 2 0 7 に進む。F 2 0 7 では、小当たり用の通常の演出パターンを設定する。具体的には、ほとんど特定示唆演出が実行されず、各小当たりの種別と当該遊技回の変動時間とに応じて、小当たり用に用意された複数種類の演出パターンの中から乱数による抽選によって一を選択し、実行する演出パターンとして設定する。F 2 0 7 を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。なお、F 2 0 7 においては、演出パターンとして特定示唆演出を全く設定しないのではなく、F 2 0 6 において小当たり c 用の演出パターンを設定する場合と比較して、低い確率で特定示唆演出を演出パターンに設定する。

20

【 4 5 4 7 】

F 2 0 3 において、遊技回における当たり抽選の結果が小当たりではない場合には（F 2 0 3 : NO）、F 2 0 8 に進む。F 2 0 8 では、当該遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。F 2 0 8 においてリーチが発生する（リーチが発生する外れ）と判定した場合には（F 2 0 8 : YES）、F 2 0 9 に進み、リーチ発生用の演出パターンに設定する。F 2 0 9 を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

30

【 4 5 4 8 】

F 2 0 8 において、リーチが発生しないと判定した場合には（F 2 0 8 : NO）、F 2 1 0 に進み、リーチ非発生用の演出パターンに設定する。F 2 1 0 を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【 4 5 4 9 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、遊技者が止め打ちをしていると判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、止め打ちとなるような遊技者による遊技球の発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

40

【 4 5 5 0 】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たり c であるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆

50

演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【４５５１】

また、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回における検出センサ２０５における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりｃ以外の抽選結果である遊技回における検出センサ２０５における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりｃである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりｃ以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。

10

【４５５２】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ２０５における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば１秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【４５５３】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

30

【４５５４】

《８－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４５５５】

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

40

【４５５６】

<タイマ割込み処理>

図４３５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【４５５７】

ステップＳｎ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主

50

制御装置 60 に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S n 0 1 0 2 に進む。

【 4 5 5 8 】

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

【 4 5 5 9 】

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

【 4 5 6 0 】

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

【 4 5 6 1 】

ステップ S n 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S n 0 1 0 5 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S n 0 1 0 5 を実行した後、ステップ S n 0 1 0 6 に進む。

【 4 5 6 2 】

ステップ S n 0 1 0 6 では、V 入賞口用の入球処理を実行する。ステップ S n 0 1 0 6 の V 入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S n 0 1 0 6 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 4 5 6 3 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 4 3 5 : S n 0 1 0 4）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 5 6 4 】

図 4 3 6 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S n 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S n 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S n 0 2 0 1 : Y E S）、ステップ S n 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 70 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S n 0 2 0 3 に進む。

【 4 5 6 5 】

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

【 4 5 6 6 】

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

10

20

30

40

50

【4567】

ステップS n 0 2 0 1において、遊技球が第1始動口33に入球していないと判定した場合には(S n 0 2 0 1 : N O)、ステップS n 0 2 0 5に進み、遊技球が第2始動口34に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【4568】

ステップS n 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には(S n 0 2 0 5 : Y E S)、ステップS n 0 2 0 6に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS n 0 2 0 7に進む。一方、ステップS n 0 2 0 5において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には(S n 0 2 0 5 : N O)、本始動口用の入球処理を終了する。

10

【4569】

ステップS n 0 2 0 7では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS n 0 2 0 8に進む。

【4570】

ステップS n 0 2 0 8では、第2保留エリアR bの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数R b N(以下、第2始動保留個数R b Nともいう)を読み出し、当該第2始動保留個数R b Nを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数R b Nは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS n 0 2 0 9に進む。

20

【4571】

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

【4572】

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

30

【4573】

ステップS n 0 2 1 2では、ステップS n 0 1 0 3(図435)において更新した当たり乱数カウンタC 1、当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS n 0 2 1 0において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数R a Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS n 0 1 0 3にて更新した当たり乱数カウンタC 1、当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値を、第1保留エリアR aの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS n 0 2 1 0において1を加算した第1始動保留個数R a Nと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数R b Nが処理の対象として設定されている場合には、ステップS n 0 1 0 3にて更新した当たり乱数カウンタC 1、当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値を、第2保留エリアR bの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS n 0 2 1 0において1を加算した第2始動保留個数R b Nと対応する記憶エリアに格納する。ステップS n 0 2 1 2を実行した後、ステップS n 0 2 1 3に進む。

40

【4574】

ステップS n 0 2 1 3では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタC 1、当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3の各値の情報(保留情報)に

50

基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S n 0 2 1 3 を実行した後、ステップ S n 0 2 1 4 に進む。

【 4 5 7 5 】

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

【 4 5 7 6 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 4 4 0：ステップ S n 0 6 0 3）において音声発光制御装置 90 に送信される。

【 4 5 7 7 】

また、音声発光制御装置 90 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置 90 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【 4 5 7 8 】

主制御装置 60 の M P U 6 2 は、ステップ S n 0 2 1 4 を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【 4 5 7 9 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 4 3 6：S n 0 2 1 3）として主制御装置 60 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 5 8 0 】

図 4 3 7 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 60 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 4 5 8 1 】

ステップ S n 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 4 3 6）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S n 0 3 0 2 に進み、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が第 1 保留エリア R a であるかを判定する。

【 4 5 8 2 】

ステップ S n 0 3 0 2 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（S n 0 3 0 2：Y E S）、ステップ S n 0 3 0 3 に進み、第 1 始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S n 3 0 5 に進み、第 1 始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【 4 5 8 3 】

一方、ステップ S n 0 3 0 2 において、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合には (S n 0 3 0 2 : N O)、ステップ S n 0 3 0 4 に進み、第 2 始動口用の当否テーブルを参照する。その後、ステップ S n 3 0 5 に進み、第 2 始動口用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 4 5 8 4 】

ステップ S n 0 3 0 5 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には (S n 0 3 0 5 : Y E S)、ステップ S n 0 3 0 6 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。その後、ステップ S n 0 3 0 7 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている大当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用の大当たり振分テーブルを参照する。ステップ S n 0 3 0 7 を実行した後、ステップ S n 0 3 0 8 に進む。

【 4 5 8 5 】

ステップ S n 0 3 0 8 では、大当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた大当たり種別を大当たり情報として先判定処理結果格納エリア 6 4 に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【 4 5 8 6 】

ステップ S n 0 3 0 5 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していないと判定した場合には (S n 0 3 0 5 : N O)、ステップ S n 0 3 0 9 に進む。ステップ S n 3 0 9 では、読み出した当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S n 3 0 9 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりに対応していると判定した場合には (S n 0 3 0 9 : Y E S)、ステップ S n 0 3 1 0 に進む。

【 4 5 8 7 】

ステップ S n 0 3 1 0 では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。その後、ステップ S n 0 3 1 1 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている小当たり用の振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用の小当たり振分テーブルを参照する。ステップ S n 0 3 1 1 を実行した後、ステップ S n 0 3 1 2 に進む。

【 4 5 8 8 】

ステップ S n 0 3 1 2 では、小当たり用の振分テーブルを参照した結果、振り分けられた小当たり種別を小当たり情報として先判定処理結果格納エリア 6 4 に記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【 4 5 8 9 】

ステップ S n 0 3 0 9 において、当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりに対応していないと判定した場合には (S n 0 3 0 9 : N O)、ステップ S n 0 3 1 3 に進む。

【 4 5 9 0 】

ステップ S n 0 3 1 3 では、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を把握する。その後、ステップ S n 0 3 1 4 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S n 0 3 1 5 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 4 5 9 1 】

ステップ S n 0 3 1 5 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には (S n 0 3 1 5 : Y E S)、ステップ S n 0 3 1 6 に進み、先判定処理結果格納エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S n 0 3 1 5 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には (S n 0 3 1 5 : N O)、そのまま先判定処理を終了する。

【 4 5 9 2 】

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 4 3 5 : S n 0 1 0 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 5 9 3 】

図 4 3 8 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S n 0 4 0 1 では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S n 0 4 0 1 において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には (S n 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S n 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S n 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5 に遊技球が入球しなかったと判定した場合には (S n 0 4 0 1 : N O)、本スルー用の入球処理を終了する。

【 4 5 9 4 】

ステップ S n 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満 (4 未満) であると判定した場合には (S n 0 4 0 2 : Y E S)、ステップ S n 0 4 0 3 に進み、役物保留個数 S N に 1 を加算する。その後、ステップ S n 0 4 0 4 に進む。

【 4 5 9 5 】

ステップ S n 0 4 0 4 では、ステップ S n 0 1 0 3 (図 4 3 5) において更新した電動役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 4 5 9 6 】

一方、ステップ S n 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判定した場合 (S n 0 4 0 2 : N O)、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【 4 5 9 7 】

< V 入賞口用の入球処理 >

次に、V 入賞口用の入球処理について説明する。V 入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 4 3 5 : S n 0 1 0 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 5 9 8 】

図 4 3 9 は、V 入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S n 0 5 0 1 では、V 入賞口入球許可フラグが O N であるか否かを判定する。V 入賞口入球許可フラグは、小当たりに当選したことを契機として実行する開閉実行モードにおいて、第 2 開閉扉 2 1 2 b、第 1 振分弁 2 1 8、第 2 振分弁 2 1 9 を開閉させるための開閉シナリオを設定した際に O N にされ、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。

【 4 5 9 9 】

ステップ S n 0 5 0 1 において、V 入賞口入球許可フラグが O N であると判定した場合には (S n 0 5 0 1 : Y E S)、ステップ S n 0 5 0 2 に進む。一方、ステップ S n 0 5 0 1 において、V 入賞口入球許可フラグが O N ではないと判定した場合には (S n 0 5 0 1 : N O)、そのまま V 入賞口用の入球処理を終了する。

10

20

30

40

50

【4600】

ステップS n 0 5 0 2では、V入賞口（本実施形態においては、第1 V入賞口V 1または第2 V入賞口V 2）に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップS n 0 5 0 2において、V入賞口に遊技球が入球したと判定した場合には（S n 0 5 0 2：YES）、ステップS n 0 5 0 3に進む。

【4601】

ステップS n 0 5 0 3では、V入賞種別フラグがONであるか否かを判定する。V入賞種別フラグは、V入賞口に遊技球が入球したことによって大当たりが確定したときに、確定した大当たりの種別に対応したV入賞種別フラグをONにする。そして、開閉実行モードを終了する際に実行されるエンディング期間終了時の移行処理において、状態を示す他のフラグを消去する際に消去される。具体的には、大当たりV aが確定した場合にはV入賞V aフラグ、大当たりV bが確定した場合にはV入賞V bフラグ、大当たりV cが確定した場合にはV入賞V cフラグ、大当たりV dが確定した場合にはV入賞V dフラグ、大当たりV eが確定した場合にはV入賞V eフラグ、大当たりV fが確定した場合にはV入賞V fフラグ、大当たりV gが確定した場合にはV入賞V gフラグを各々ONにする。

【4602】

ステップS n 0 5 0 3において、V入賞種別フラグがONであると判定した場合には（S n 0 5 0 3：YES）、そのままV入賞口用の入球処理を終了する。ステップS n 0 5 0 3において、V入賞種別フラグがONではないと判定した場合には（S n 0 5 0 3：NO）、ステップS n 0 5 0 4に進む。

【4603】

ステップS n 0 5 0 4では、当選した小当たりの種別に対応したV入賞種別フラグをONにする。ステップS n 0 5 0 4を実行した後、ステップS n 0 5 0 5に進み、V入賞コマンドを設定する。その後、V入賞口用の入球処理を終了する。

【4604】

一方、ステップS n 0 5 0 2において、V入賞口に遊技球が入球していないと判定した場合には（S n 0 5 0 2：NO）、ステップS n 0 5 0 6に進む。ステップS n 0 5 0 6では、遊技球が排出口（排出口2 2 3、排出口2 2 5）に入球したかを判定する。

【4605】

ステップS 0 5 0 6において、遊技球が排出口に入球したと判定した場合には（S n 0 5 0 6：YES）、ステップS n 0 5 0 7に進む。ステップS n 0 5 0 7では、非V入賞コマンドを設定する。その後、V入賞口用の入球処理を終了する。

【4606】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ8 8がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置6 0のMP U 6 2によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【4607】

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

【4608】

ステップS n 0 6 0 2では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップS n 0 6 0 3に進む。

【4609】

ステップS n 0 6 0 3では、ステップS n 0 6 0 2において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力デー

10

20

30

40

50

タを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 70 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 90 に対して送信する。ステップ S n 0 6 0 3 を実行した後、ステップ S n 0 6 0 4 に進む。

【4610】

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

10

【4611】

ステップ S n 0 6 0 5 では、払出制御装置 70 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S n 0 6 0 6 に進む。ステップ S n 0 6 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 41 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 37 a, 第 2 図柄表示部 37 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S n 0 6 0 6 を実行した後、ステップ S n 0 6 0 7 に進む。

【4612】

ステップ S n 0 6 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S n 0 6 0 8 に進む。

20

【4613】

ステップ S n 0 6 0 8 では、第 2 始動口 34 に設けられた電動役物 34 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 34 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S n 0 6 0 9 に進む。

【4614】

ステップ S n 0 6 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S n 0 6 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S n 0 6 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S n 0 6 0 9 : N O）、ステップ S n 0 6 10 及びステップ S n 0 6 11 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S n 0 6 10 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S n 0 6 11 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S n 0 6 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S n 0 6 0 9 : Y E S）、ステップ S n 0 6 0 3 に戻り、ステップ S n 0 6 0 3 からステップ S n 0 6 0 8 までの各処理を実行する。

30

40

【4615】

なお、ステップ S n 0 6 0 3 からステップ S n 0 6 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

50

【 4 6 1 6 】

< 遊技回制御処理 >

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

【 4 6 1 7 】

図 4 4 1 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S n 0 7 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

10

【 4 6 1 8 】

ステップ S n 0 7 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S n 0 7 0 1 : Y E S）、ステップ S n 0 7 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S n 0 7 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S n 0 7 0 1 : N O）、ステップ S n 0 7 0 2 に進む。

【 4 6 1 9 】

ステップ S n 0 7 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

20

【 4 6 2 0 】

ステップ S n 0 7 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には（S n 0 7 0 2 : N O）、ステップ S n 0 7 0 3 に進む。

【 4 6 2 1 】

ステップ S n 0 7 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S n 0 7 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

30

【 4 6 2 2 】

一方、ステップ S n 0 7 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には（S n 0 7 0 2 : Y E S）、ステップ S n 0 7 0 4 に進む。

【 4 6 2 3 】

ステップ S n 0 7 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ S n 0 7 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

40

【 4 6 2 4 】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図 4 4 1 : S n 0 7 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 6 2 5 】

図 4 4 2 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S n 0 8 0 1 では、合計保留個数 C R N が「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「0」以下である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ S n 0 8 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」以下であると判定した場合には（S n 0 8 0 1 : N O）、本変動開始

50

処理を終了する。一方、ステップ S n 0 8 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」を上回ると判定した場合には (S n 0 8 0 1 : Y E S)、ステップ S n 0 8 0 2 に進む。

【 4 6 2 6 】

ステップ S n 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S n 0 8 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【 4 6 2 7 】

ステップ S n 0 8 0 3 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S n 0 8 0 3 を実行した後、ステップ S n 0 8 0 4 に進む。

10

【 4 6 2 8 】

ステップ S n 0 8 0 4 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無とに基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S n 0 8 0 4 を実行した後、ステップ S n 0 8 0 5 に進む。

【 4 6 2 9 】

ステップ S n 0 8 0 5 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S n 0 8 0 4 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S n 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S n 0 8 0 6 に進む。

20

【 4 6 3 0 】

ステップ S n 0 8 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たり抽選による大当たりの有無、小当たりの有無、及び振分け判定の結果の情報、外れ結果の情報が含まれる。

【 4 6 3 1 】

ステップ S n 0 8 0 5 およびステップ S n 0 8 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 4 4 0) におけるステップ S n 0 6 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S n 0 8 0 6 を実行した後、ステップ S n 0 8 0 7 に進む。

30

【 4 6 3 2 】

ステップ S n 0 8 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S n 0 8 0 7 を実行した後、ステップ S n 0 8 0 8 に進む。

40

【 4 6 3 3 】

ステップ S n 0 8 0 8 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。ステップ S n 0 8 0 8 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 4 6 3 4 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 4 4 2 : S n 0 8 0 2) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実

50

行される。

【4635】

図443は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップS n 0 9 0 1では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアR aであるか否かを判定する。本実施形態のパチンコ機10は、第2保留エリアR b（図424）に記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。具体的には、第1保留エリアR a（図424）のみに保留情報が記憶されている場合には、第1保留エリアR aに記憶されている保留情報を処理対象とし、第2保留エリアR b（図424）のみに保留情報が記憶されている場合には、第2保留エリアR bに記憶されている保留情報を処理対象とし、第1保留エリアR aおよび第2保留エリアR bの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2保留エリアR bに記憶されている保留情報を優先的に処理対象とする。

10

【4636】

なお、変形例として、時系列的に最先に記憶された保留情報から優先的に処理対象とする構成を採用してもよい。具体的には、第1保留エリアR aに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第1保留エリアR aの第1エリアに記憶されている保留情報）の方が、第2保留エリアR bに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第2保留エリアR bの第1エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアR aであると判定する。一方、第1保留エリアR aに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアR bに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアR bであると判定する。このような構成を採用してもよい。

20

【4637】

ステップS n 0 9 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aであると判定した場合には（ステップS n 0 9 0 1：YES）、ステップS n 0 9 0 2～ステップS n 0 9 0 7の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップS n 0 9 0 1において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアR aではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアR bであると判定した場合には（ステップS n 0 9 0 1：NO）、ステップS n 0 9 0 8～ステップS n 0 9 1 3の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

30

【4638】

ステップS n 0 9 0 2では、第1保留エリアR aの第1始動保留個数R a Nを1減算した後、ステップS n 0 9 0 3に進み、合計保留個数C R Nを1減算する。その後、ステップS n 0 9 0 4に進む。ステップS n 0 9 0 4では、第1保留エリアR aの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS n 0 9 0 5に進む。

【4639】

ステップS n 0 9 0 5では、第1保留エリアR aの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS n 0 9 0 5を実行した後、ステップS n 0 9 0 6に進む。

40

【4640】

ステップS n 0 9 0 6では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS n 0 9 0 7へ進む。

50

【 4 6 4 1 】

ステップ S n 0 9 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【 4 6 4 2 】

ステップ S n 0 9 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 4 4 0) におけるステップ S n 0 6 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

10

【 4 6 4 3 】

ステップ S n 0 9 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (S n 0 9 0 1 : N O) 、ステップ S n 0 9 0 8 に進む。

20

【 4 6 4 4 】

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

【 4 6 4 5 】

ステップ S n 0 9 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S n 0 9 1 1 を実行した後、ステップ S n 0 9 1 2 に進む。

30

【 4 6 4 6 】

ステップ S n 0 9 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S n 0 9 1 3 に進む。

【 4 6 4 7 】

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

40

【 4 6 4 8 】

ステップ S n 0 9 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 4 4 0) におけるステップ S n 0 6 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを

50

表示制御装置 100 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 100 は、図柄表示装置 41 の第 2 保留表示領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【4649】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図 442：S n 0703）として主制御装置 60 の M P U 62 によって実行される。

【4650】

図 444 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1001 では、処理対象である当たり乱数カウンタ C 1 の値を読み出す。その後、ステップ S n 1002 に進む。

【4651】

ステップ S n 1002 では、では、R A M 64 の第 2 図柄表示部フラグが ON であるかを判定する。ステップ S n 1002 において、第 2 図柄表示部フラグが ON ではないと判定した場合には（S n 1002：N O）、ステップ S n 1003 に進み、第 1 始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップ S n 1005 に進む。

【4652】

一方、ステップ S n 1002 において、第 2 図柄表示部フラグが ON であると判定した場合には（S n 1002：Y E S）、ステップ S n 1004 に進み、第 2 始動口用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。その後、ステップ S n 1005 に進む。

【4653】

ステップ S n 1005 では、当否判定の結果、大当たりに当選しているかを判定する。ステップ S n 1005 において、大当たりに当選していると判定した場合には（S n 1005：Y E S）、ステップ S n 1006 に進む。

【4654】

ステップ S n 1006 では、当たり種別カウンタ C 2 の値を読み出す。その後、ステップ S n 1007 に進み、大当たり用振分テーブルを参照して、大当たりの種別を振り分ける。具体的には、第 1 保留エリア R a に記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第 1 始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第 2 始動口用の大当たり振分テーブルを参照し、大当たりの種別の振り分けを行う。

【4655】

その後、ステップ S n 1008 に進み、振り分けた大当たりの種別に対応した大当たりフラグを ON にする。具体的には、大当たり A である場合には大当たり A フラグを ON にし、大当たり B である場合には大当たり B フラグを ON にし、大当たり C である場合には大当たり C フラグを ON にし、大当たり D である場合には大当たり D フラグを ON にし、大当たり E である場合には大当たり E フラグを ON にする。なお、大当たり V a ~ 大当たり V g（以下、V 入賞による大当たりを V 入賞大当たりとも呼ぶ）は、遊技回における当たり抽選によって当選する大当たりではなく、小当たりを契機として実行された開閉実行モード中に V 入賞して確定する大当たりであるので、ステップ S n 1008 において大当たりフラグが ON となる対象の大当たりではない。V 入賞大当たりが確定した場合の大当たりフラグはエンディング期間終了時の移行処理（図 450）において ON にする。ステップ S n 1008 を実行した後、ステップ S n 1009 に進む。

【4656】

ステップ S n 1009 では、大当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 37 a 又は第 2 図柄表示部 37 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 63 e に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S n 10

10

20

30

40

50

07において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSn1009を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【4657】

一方、ステップSn1005において、大当たりに当選していないと判定した場合には(Sn1005:NO)、ステップSn1010に進む。ステップSn1010では、当否判定の結果、小当たりに当選しているか否かを判定する。ステップSn1010において、小当たりに当選していると判定した場合には(Sn1010:YES)、ステップSn1011に進む。

【4658】

ステップSn1011では、当たり種別カウンタC2の値を読み出す。その後、ステップSn1012に進み、小当たり用振分テーブルを参照して、小当たりの種別を振り分ける。具体的には、第1保留エリアRaに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第1始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。第2保留エリアRbに記憶されている保留情報を処理対象である場合には、第2始動口用の小当たり振分テーブルを参照し、小当たりの種別の振り分けを行う。

【4659】

その後、ステップSn1013に進み、振り分けた小当たりの種別に対応した小当たりフラグをONにする。具体的には、小当たりaである場合には小当たりaフラグをONにし、小当たりbである場合には大当たりbフラグをONにし、小当たりcである場合には小当たりcフラグをONにし、小当たりdである場合には大当たりdフラグをONにし、小当たりeである場合には小当たりeフラグをONにし、小当たりfである場合には小当たりfフラグをONにし小当たりgである場合には小当たりgフラグをONにする。ステップSn1013を実行した後、ステップSn1014に進む。

【4660】

ステップSn1014では、小当たりの種別に対応した停止図柄を設定する処理を実行する。具体的には、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63eに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップSn1012において振り分けた小当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップSn1014を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【4661】

ステップSn1010において、小当たりに当選していないと判定した場合には(Sn1010:NO)、ステップSn1015に進む。

【4662】

ステップSn1015では、リーチ乱数カウンタC3の値を読み出し、その後、ステップSn1016に進み、リーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップSn1017に進み、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63c(図423)に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【4663】

ステップSn1017において、当該遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には(Sn1017:YES)、ステップSn1018に進み、リーチ発生フラグをONする。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gのリーチ発生フラグをONする。ステップSn1018を実行した後、ステップSn1019に進む。

【4664】

一方、ステップSn1017において、当該遊技回においてリーチが発生しないと判定

10

20

30

40

50

した場合には (S n 1 0 1 7 : N O)、そのままステップ S n 1 0 1 9 に進む。

【 4 6 6 5 】

ステップ S n 1 0 1 9 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 e における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S n 1 0 1 9 を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【 4 6 6 6 】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 4 4 2 : S n 0 8 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 6 6 7 】

図 4 4 5 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 1 0 1 では、実行エリア A E に格納されている変動種別カウンタ C S の値を読み出す。その後、ステップ S n 1 1 0 2 に進む。

【 4 6 6 8 】

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

【 4 6 6 9 】

ステップ S n 1 1 0 3 では、大当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【 4 6 7 0 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「 0 」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【 4 6 7 1 】

ステップ S n 1 1 0 3 を実行した後、ステップ S n 1 1 0 9 に進む。

【 4 6 7 2 】

ステップ S n 1 1 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たりに当選していないと判定した場合には (S n 1 1 0 2 : N O)、ステップ S n 1 1 0 4 に進む。

【 4 6 7 3 】

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

【 4 6 7 4 】

10

20

30

40

50

ステップ S n 1 1 0 5 では、小当たり用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されている小当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【 4 6 7 5 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「 0 」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【 4 6 7 6 】

ステップ S n 1 1 0 5 を実行した後、ステップ S n 1 1 0 9 に進む。

【 4 6 7 7 】

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

【 4 6 7 8 】

ステップ S n 1 1 0 6 では、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生するかどうかを判定する。具体的には、RAM 6 4 の、リーチ発生フラグが O N であるかどうかを判定し、リーチ発生フラグが O N である場合には (S n 1 1 0 6 : Y E S)、ステップ S n 1 1 0 7 に進む。

【 4 6 7 9 】

ステップ S n 1 1 0 7 では、リーチ発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【 4 6 8 0 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「 0 」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

【 4 6 8 1 】

ステップ S n 1 1 0 7 を実行した後、ステップ S n 1 1 0 9 に進む。

【 4 6 8 2 】

ステップ S n 1 1 0 6 において、今回の遊技回に係る当たり抽選においてリーチが発生しないと判定した場合には (S n 1 1 0 6 : N O)、ステップ S n 1 1 0 8 に進む。

【 4 6 8 3 】

ステップ S n 1 1 0 8 では、リーチ非発生用の変動時間の設定処理を実行する。具体的には、ROM 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。

【 4 6 8 4 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチ非発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「 0 」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。但し、これに限定されることはなく、例えば、合計保留個数 C R N の数に依存しない構成としてもよく、合計保留個数 C R N の数が少ないほど変動時間が短くなるように設定されていてもよい。また、各保留個数 R a N , R b N に依存することなく一定となるように設定されていてもよい。

10

【 4 6 8 5 】

ステップ S n 1 1 0 8 を実行した後、ステップ S n 1 1 0 9 に進む。

【 4 6 8 6 】

ステップ S n 1 1 0 9 では、変動時間情報を記憶する。具体的には、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間の設定処理を終了する。

【 4 6 8 7 】

< 変動終了処理 >

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 4 4 1 : S n 0 7 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 4 6 8 8 】

図 4 4 6 は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 2 0 1 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S n 1 2 0 1 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 f) に格納されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理 (図 4 4 5) において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【 4 6 8 9 】

30

ステップ S n 1 2 0 1 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S n 1 2 0 1 : N O) 、本変動終了処理を終了する。

【 4 6 9 0 】

ステップ S n 1 2 0 1 において、変動時間が経過していると判定した場合には (S n 1 2 0 1 : Y E S) 、ステップ S n 1 2 0 2 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。その後、ステップ S n 1 2 0 3 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O F F する。ステップ S n 1 2 0 3 を実行した後、ステップ S n 1 2 0 4 に進む。

【 4 6 9 1 】

40

ステップ S n 1 2 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の大当たりフラグ (大当たり A フラグ ~ 大当たり E フラグのいずれか) または小当たりフラグ (小当たり a フラグ ~ 小当たり g フラグのいずれか) が O N であるか否かを判定する。ステップ S n 1 2 0 4 において、いずれの大当たりフラグおよび小当たりフラグも O N ではない場合には (S n 1 2 0 4 : N O) 、ステップ S n 1 2 0 6 に進む。

【 4 6 9 2 】

一方、ステップ S n 1 2 0 4 において、いずれかの大当たりフラグまたは小当たりフラグが O N であると判定した場合には (S n 1 2 0 4 : Y E S) 、ステップ S n 1 2 0 5 に進む。ステップ S n 1 2 0 5 では、開閉実行モードフラグを O N にする。その後、変動終

50

了処理を終了する。

【4693】

ステップS n 1 2 0 6では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高頻度サポートモードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【4694】

ステップS n 1 2 0 6において、高頻度サポートモードフラグがO Nであると判定した場合には(S n 1 2 0 6 : Y E S)、ステップS n 1 2 0 7に進む。一方、ステップS n 1 2 0 6において、高頻度サポートモードフラグがO Nではないと判定した場合には(S n 1 2 0 6 : N O)、そのまま変動終了処理を終了する。

10

【4695】

ステップS n 1 2 0 7では、遊技回数カウンタP N Cの値を1減算する。遊技回数カウンタP N Cは、高頻度サポートモードとして実行する遊技回の回数(以下、保証遊技回数とも呼ぶ)をカウントするためのカウンタである。本実施形態においては、保障遊技回数を100回として設定している。すなわち、ステップS n 1 2 0 7では、高頻度サポートモードとして遊技回を1回実行した場合に、遊技回数カウンタP N Cを1減算することによって、高頻度サポートモードとして実行可能な遊技回数をカウントしている。ステップS n 1 2 0 7を実行した後、ステップS n 1 2 0 8に進む。

【4696】

ステップS n 1 2 0 8では、遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回るか否かを判定する。すなわち、保障遊技回数が100回未満であるか否かを判定する。ステップS n 1 2 0 8において、遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回る(保障遊技回数が100回未満である)と判定した場合には(S n 1 2 0 8 : Y E S)、そのまま変動終了処理を終了する。

20

【4697】

一方、ステップS n 1 2 0 8において、遊技回数カウンタP N Cの値が0を上回らない(保障遊技回数が100に達した)と判定した場合には(S n 1 2 0 8 : N O)、ステップS n 1 2 0 9に進み、高頻度サポートモードフラグをO F Fにする。その後、変動終了処理を終了する。

【4698】

30

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン(図440 : S n 0 6 0 7)として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【4699】

図447は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップS n 1 3 0 1では、エンディング期間フラグがO Nであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時(エンディング期間の開始時)にO Nにされ、エンディング期間の終了時にO F Fにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

40

【4700】

ステップS n 1 3 0 1において、エンディング期間フラグがO Nではないと判定した場合には(S n 1 3 0 1 : N O)、ステップS n 1 3 0 2に進み、開閉処理期間フラグがO Nであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、第1可変入賞装置36の第1開閉扉36 bまたは第2可変入賞装置212の第2開閉扉212 bの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでO Nにされ、当該第1開閉扉36 bまたは第2開閉扉212 bの開閉動作が終了するタイミングでO F Fにされる。

【4701】

ステップS n 1 3 0 2において、開閉処理期間フラグがO Nではないと判定した場合に

50

は (S n 1 3 0 2 : N O)、ステップ S n 1 3 0 3 に進み、オープニング期間フラグが O N であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に O N にされ、オープニング期間の終了時に O F F にされる。

【 4 7 0 2 】

ステップ S n 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S n 1 3 0 3 : N O)、ステップ S n 1 3 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S n 1 3 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S n 1 3 0 4 : Y E S)、ステップ S n 1 3 0 5 に進む。一方、ステップ S n 1 3 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には (S n 1 3 0 4 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

10

【 4 7 0 3 】

ステップ S n 1 3 0 5 では、小当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。すなわち、今回の開閉実行モードが開始される契機が小当たり当選を契機としているのか否かを判定する。ステップ S n 1 3 0 5 において、小当たりに当選していない、すなわち、今回の開閉実行モードが大当たり当選を契機としていると判定した場合には (S n 1 3 0 5 : N O)、ステップ S n 1 3 0 6 に進む。

【 4 7 0 4 】

ステップ S n 1 3 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードを開始する場合に、高頻度サポートモードを停止する。その後、ステップ S n 1 3 0 7 に進む。

20

【 4 7 0 5 】

一方、ステップ S n 1 3 0 5 において、小当たりに当選している、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機としていると判定した場合には (S n 1 3 0 5 : Y E S)、ステップ S n 1 3 0 6 を実行せずに、ステップ S n 1 3 0 7 に進む。

【 4 7 0 6 】

ステップ S n 1 3 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技 (大入賞口開閉処理) における第 1 開閉扉 3 6 b および第 2 開閉扉 2 1 2 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、第 1 開閉扉 3 6 b または第 2 開閉扉 2 1 2 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件 (以下、「開放条件」とも呼ぶ) と、第 1 開閉扉 3 6 b または第 2 開閉扉 2 1 2 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件 (以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ) とが記録されたプログラムである。開閉シナリオは、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 i に記憶されている。開閉シナリオ設定処理については、後述する。ステップ S n 1 3 0 7 を実行した後、前述したステップ S n 1 3 0 8 に進む。

30

【 4 7 0 7 】

ステップ S n 1 3 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。ステップ S n 1 3 0 8 を実行した後、ステップ S n 1 3 0 9 に進む。

40

【 4 7 0 8 】

ステップ S n 1 3 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 4 4 0) におけるコマンド出力処理 (S n 0 6 0 3) にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S n 1 3 0 9 を実行した後、ステップ S n 1 3 1 0 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 7 0 9 】

50

ステップ S n 1 3 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には (S n 1 3 0 3 : Y E S)、ステップ S n 1 3 1 1 に進む。

【 4 7 1 0 】

ステップ S n 1 3 1 1 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタ T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。第 3 タイマカウンタ T 3 は、オープニング期間の時間をダウンカウントするタイマカウンタである。ステップ S n 1 3 1 1 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には (S n 1 3 1 1 : Y E S)、ステップ S n 1 3 1 2 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S n 1 3 1 3 に進む。

【 4 7 1 1 】

ステップ S n 1 3 1 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S n 1 3 1 3 を実行した後、ステップ S n 1 3 1 4 に進む。

【 4 7 1 2 】

ステップ S n 1 3 1 4 では、開閉処理期間フラグを O N にする。続くステップ S n 1 3 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 : ステップ S n 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 3 1 4 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 7 1 3 】

ステップ S n 1 3 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には (S n 1 3 0 2 : Y E S)、ステップ S n 1 3 1 5 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S n 1 3 1 5 を実行した後、ステップ S n 1 3 1 6 に進む。

【 4 7 1 4 】

ステップ S n 1 3 1 6 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、実行されたラウンドの回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「 0 」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S n 1 3 1 6 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S n 1 3 1 6 : Y E S)、ステップ S n 1 3 1 7 に進む。一方、ステップ S n 1 3 1 6 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S n 1 3 1 6 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 4 7 1 5 】

ステップ S n 1 3 1 7 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S n 1 3 1 8 に進む。

【 4 7 1 6 】

ステップ S n 1 3 1 8 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S n 1 3 1 8 を実行した後、ステップ S n 1 3 1 9 に進む。

【 4 7 1 7 】

ステップ S n 1 3 1 9 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期

10

20

30

40

50

間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT4に「3000」（すなわち、6sec）をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT4は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップSn1319を実行した後、ステップSn1320に進む。

【4718】

ステップSn1320では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図440）におけるステップSn0603において、音声発光制御装置90に送信される。エンディングコマンドには、エンディング時間設定処理（Sn1320）において設定されたエンディング時間の情報が含まれる。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、エンディング演出を実行する。ステップSn1320を実行した後、ステップSn1321に進む。

10

【4719】

ステップSn1321では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【4720】

ステップSn1301において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には（Sn1301：YES）、ステップSn1322に進む。

【4721】

ステップSn1322では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Sn1319）において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップSn1322において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には（Sn1322：YES）、ステップSn1323に進む。

20

【4722】

ステップSn1323では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップSn1324に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップSn1324を実行した後、ステップSn1325に進む。

30

【4723】

ステップSn1325では、V入賞に起因する大当たりフラグ（以下、V入賞大当たりフラグとも呼ぶ）がONであるか否かを判定する。具体的には、大当たりVaフラグ、大当たりVbフラグ、大当たりVcフラグ、大当たりVdフラグ、大当たりVeフラグ、大当たりVfフラグ、大当たりVgフラグのいずれかの大当たりフラグがONであるか否かを判定する。ステップSn1325において、V入賞大当たりフラグがONではないと判定した場合には（Sn1325：NO）、ステップSn1326に進む。

【4724】

ステップSn1326では、開閉実行モードフラグをOFFにする。その後、遊技状態移行処理を終了する。

40

【4725】

一方、ステップSn1325において、V入賞に起因する大当たりフラグがONであると判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードが小当たり当選を契機とするものであって、当該開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理においてV入賞口に入賞したことによる大当たりが確定した場合には（Sn1325：YES）、開閉実行モードフラグをOFFにすることなく、遊技状態移行処理を終了する。小当たり当選を契機とする開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理においてV入賞口に遊技球が入賞し大当たりが確定した場合には、当該実行中の開閉実行モードの終了後に、再度、V入賞によって確定した大当たりに対応した開閉実行モードを実行するため、開閉実行モードフラグをOFFにするこ

50

となくON状態を継続する。このようにすることで、次回に遊技状態移行処理が実行された際に、再度、開閉実行モードを開始することができる。

【4726】

< 開閉シナリオ設定処理 >

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図447：Sn1307）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4727】

図448は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップSn1401では、大当たりフラグがONであるか否かを判定する。開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理が実行される契機となるのは、大当たり当選が契機となる場合と小当たり当選が契機となる場合とがあり、本処理により、大当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのか、小当たり当選を契機とする大入賞口開閉処理であるのかを判定する。ステップSn1401において、大当たりフラグがONであると判定した場合には（Sn1401：YES）、ステップSn1402に進む。

【4728】

ステップSn1402では、大当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、大当たりフラグの種類（大当たりAフラグ～大当たりEフラグ、大当たりフラグVa～大当たりVg）に応じた開閉シナリオを設定する。図427、図428、図429で説明したように、大当たりAまたは大当たりBに当選した場合には、10Rのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ[LOP10]が設定される。大当たりCに当選した場合には、15Rのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ[LOP15]が設定される。大当たりDまたは大当たりEに当選した場合には、5Rのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ[LOP5]が設定される。大当たりVaまたは大当たりVbに当選した場合には、10Rのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ[LOP10]が設定される。大当たりVcまたは大当たりVdに当選した場合には、15Rのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ[LOP15]が設定される。大当たりVe、大当たりVf、または大当たりVgに当選した場合には、5Rのラウンド遊技が実行されるように、開閉シナリオ[LOP5]が設定される。

【4729】

ステップSn1402の実行後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

【4730】

ステップSn1401において、大当たりフラグがONではないと判定した場合には（Sn1401：NO）、ステップSn1403に進む。ステップSn1403では、小当たりの種別に対応した開閉シナリオを設定する。具体的には、小当たりフラグの種類（小当たりaフラグ～小当たりgフラグ）に応じた開閉シナリオを設定する。図427、図428、図429で説明したように、小当たりaに当選した場合には、開閉シナリオ[SOPa]が設定される。開閉シナリオ[SOPa]は、ラウンド数が1Rに設定されており、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、クルーン220に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。小当たりbに当選した場合には、開閉シナリオ[SOPb]が設定される。開閉シナリオ[SOPb]は、ラウンド数が1Rに設定されており、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、クルーン220に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。小当たりcに当選した場合には、開閉シナリオ[SOPc]が設定される。開閉シナリオ[SOPc]は、ラウンド数が1Rに設定されており、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、クルーン220に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。小当たりdに当選した場合には、開閉シナリオ[SOPd]が設定される。開閉シナリオ[SOPd]は、ラウンド数が1Rに設定されており、第2開閉扉212bの開放状態

10

20

30

40

50

時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、第2V入賞口V2に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。小当たりeに当選した場合には、開閉シナリオ[SOPe]が設定される。開閉シナリオ[SOPe]は、ラウンド数が1Rに設定されており、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、第2V入賞口V2に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。小当たりfに当選した場合には、開閉シナリオ[SOPf]が設定される。開閉シナリオ[SOPf]は、ラウンド数が1Rに設定されており、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、第2V入賞口V2に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。小当たりgに当選した場合には、開閉シナリオ[SOPg]が設定される。開閉シナリオ[SOPg]は、ラウンド数が1Rに設定されており、第2開閉扉212bの開放状態時に第2大入賞口212aに入球した遊技球が、排出口225に誘因されやすいように、第1振分弁218および第2振分弁219の開閉パターンが設定されている。ステップSn1403を実行した後、ステップSn1404に進む。

10

【4731】

ステップSn1404では、V入賞口入球許可フラグをONにする。V入賞口入球許可フラグは、小当たりを契機とした開閉シナリオが設定された場合にONするフラグであり、当該V入賞口入球許可フラグがONの場合のみ、V入賞口に入球した場合に、V入賞口への入球であると判定する(図439:Sn0501参照)。このようにすることで、予期しない何らかの不具合等によって不当にV入賞口に入球した場合に大当たりを確定させることを抑制することができる。ステップSn1404を実行した後、開閉シナリオ設定処理を終了する。

20

【4732】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン(図447:Sn1315)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【4733】

図449は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップSn1501では、開閉シナリオ設定処理(図447:Sn1309)において設定された開閉シナリオを読み出す。その後、ステップSn1502に進む。

30

【4734】

ステップSn1502では、第1開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第1可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップSn1502において、第1開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には(Sn1502:NO)、ステップSn1503に進む。

【4735】

ステップSn1503では、第1開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第1開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップSn1503において、第1開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には(Sn1503:YES)、ステップSn1504に進む。

40

【4736】

ステップSn1504では、第1開閉扉36bを開放する。その後、ステップSn1505に進む。

【4737】

ステップSn1505では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、第1開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図440:ステップSn060

50

3)において音声発光制御装置90に送信される。ステップS n 1 5 0 5を実行した後、ステップS n 1 5 0 9に進む。

【4738】

ステップS n 1 5 0 3において、第1開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には(S n 1 5 0 3: NO)、ステップS n 1 5 0 4およびステップS n 1 5 0 5を実行することなく、ステップS n 1 5 0 9に進む。

【4739】

ステップS n 1 5 0 2において、第1開閉扉36bは開放中であると判定した場合には(S n 1 5 0 2: YES)、ステップS n 1 5 0 6に進む。

【4740】

ステップS n 1 5 0 6では、第1開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第1開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップS n 1 5 0 6において、第1開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には(S n 1 5 0 6: YES)、ステップS n 1 5 0 7に進む。

【4741】

ステップS n 1 5 0 7では、第1開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップS n 1 5 0 8に進む。

【4742】

ステップS n 1 5 0 8では、第1開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第1開閉扉閉鎖コマンドは、第1開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第1開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図440: ステップS n 0 6 0 3)において音声発光制御装置90に送信される。ステップS n 1 5 0 8を実行した後、ステップS n 1 5 0 9に進む。

【4743】

ステップS n 1 5 0 6において、第1開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には(S n 1 5 0 6: NO)、ステップS n 1 5 0 7およびステップS n 1 5 0 8を実行することなく、ステップS n 1 5 0 9に進む。

【4744】

ステップS n 1 5 0 9では、第2開閉扉212bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第2可変入賞駆動部212cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップS n 1 5 0 9において、第2開閉扉212bは開放中ではないと判定した場合には(S n 1 5 0 9: NO)、ステップS n 1 5 1 0に進む。

【4745】

ステップS n 1 5 1 0では、第2開閉扉212bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第2開閉扉212bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップS n 1 5 1 0において、第2開閉扉212bの開放条件が成立したと判定した場合には(S n 1 5 1 0: YES)、ステップS n 1 5 1 1に進む。

【4746】

ステップS n 1 5 1 1では、第2開閉扉212bを開放する。その後、ステップS n 1 5 1 2に進む。

【4747】

ステップS n 1 5 1 2では、第2開閉扉開放コマンドを設定する。第2開閉扉開放コマンドは、第2開閉扉212bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第2開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図440: ステップS n 0 6 0 3)において音声発光制御装置90に送信される。ステップS n 1 5 1 2を実行した後、ステップS n 1 5 1 6に進む。

【4748】

ステップS n 1 5 1 0において、第2開閉扉212bの開放条件が成立していないと判

10

20

30

40

50

定した場合には (S n 1 5 1 0 : N O)、ステップ S n 1 5 1 1 およびステップ S n 1 5 1 2 を実行することなく、ステップ S n 1 5 1 6 に進む。

【 4 7 4 9 】

ステップ S n 1 5 0 9 において、第 2 開閉扉 2 1 2 b は開放中であると判定した場合には (S n 1 5 0 9 : Y E S)、ステップ S n 1 5 1 3 に進む。

【 4 7 5 0 】

ステップ S n 1 5 1 3 では、第 2 開閉扉 2 1 2 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2 開閉扉 2 1 2 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 1 3 において、第 2 開閉扉 2 1 2 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S n 1 5 1 3 : Y E S)、ステップ S n 1 5 1 4 に進む。

10

【 4 7 5 1 】

ステップ S n 1 5 1 4 では、第 2 開閉扉 2 1 2 b を閉鎖する。その後、ステップ S n 1 5 1 5 に進む。

【 4 7 5 2 】

ステップ S n 1 5 1 5 では、第 2 開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、第 2 開閉扉 2 1 2 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 : ステップ S n 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 5 1 5 を実行した後、ステップ S n 1 5 1 6 に進む。

20

【 4 7 5 3 】

ステップ S n 1 5 1 3 において、第 2 開閉扉 2 1 2 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S n 1 5 1 3 : N O)、ステップ S n 1 5 1 4 およびステップ S n 1 5 1 5 を実行することなく、ステップ S n 1 5 1 6 に進む。

【 4 7 5 4 】

ステップ S n 1 5 1 6 では、第 1 振分弁 2 1 8 は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 1 振分弁駆動部 2 1 8 a の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S n 1 5 1 6 において、第 1 振分弁 2 1 8 は開放中ではないと判定した場合には (S n 1 5 1 6 : N O)、ステップ S n 1 5 1 7 に進む。

【 4 7 5 5 】

ステップ S n 1 5 1 7 では、第 1 振分弁 2 1 8 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 1 振分弁 2 1 8 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 1 7 において、第 1 振分弁 2 1 8 の開放条件が成立したと判定した場合には (S n 1 5 1 7 : Y E S)、ステップ S n 1 5 1 8 に進む。

30

【 4 7 5 6 】

ステップ S n 1 5 1 8 では、第 1 振分弁 2 1 8 を開放する。その後、ステップ S n 1 5 1 9 に進む。

【 4 7 5 7 】

ステップ S n 1 5 1 9 では、第 1 振分弁開放コマンドを設定する。第 1 振分弁開放コマンドは、第 1 振分弁 2 1 8 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 : ステップ S n 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 5 1 9 を実行した後、ステップ S n 1 5 2 3 に進む。

40

【 4 7 5 8 】

ステップ S n 1 5 1 7 において、第 1 振分弁 2 1 8 の開放条件が成立していないと判定した場合には (S n 1 5 1 7 : N O)、ステップ S n 1 5 1 8 およびステップ S n 1 5 1 9 を実行することなく、ステップ S n 1 5 2 3 に進む。

【 4 7 5 9 】

ステップ S n 1 5 1 6 において、第 1 振分弁 2 1 8 は開放中であると判定した場合には

50

(S n 1 5 1 6 : Y E S)、ステップ S n 1 5 2 0 に進む。

【 4 7 6 0 】

ステップ S n 1 5 2 0 では、第 1 振分弁 2 1 8 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 1 振分弁 2 1 8 の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 2 0 において、第 1 振分弁 2 1 8 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S n 1 5 2 0 : Y E S)、ステップ S n 1 5 2 1 に進む。

【 4 7 6 1 】

ステップ S n 1 5 2 1 では、第 1 振分弁 2 1 8 を閉鎖する。その後、ステップ S n 1 5 2 2 に進む。

【 4 7 6 2 】

ステップ S n 1 5 2 2 では、第 1 振分弁閉鎖コマンドを設定する。第 1 振分弁閉鎖コマンドは、第 1 振分弁 2 1 8 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 1 振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 : ステップ S n 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 5 2 2 を実行した後、ステップ S n 1 5 2 3 に進む。

【 4 7 6 3 】

ステップ S n 1 5 2 0 において、第 1 振分弁 2 1 8 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S n 1 5 2 0 : N O)、ステップ S n 1 5 2 1 およびステップ S n 1 5 2 2 を実行することなく、ステップ S n 1 5 2 3 に進む。

【 4 7 6 4 】

ステップ S n 1 5 2 3 では、第 2 振分弁 2 1 9 は開放中であるか否かを判定する。具体的には、第 2 振分弁駆動部 2 1 9 a の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S n 1 5 2 3 において、第 2 振分弁 2 1 9 は開放中ではないと判定した場合には (S n 1 5 2 3 : N O)、ステップ S n 1 5 2 4 に進む。

【 4 7 6 5 】

ステップ S n 1 5 2 4 では、第 2 振分弁 2 1 9 の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2 振分弁 2 1 9 の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 2 4 において、第 2 振分弁 2 1 9 の開放条件が成立したと判定した場合には (S n 1 5 2 4 : Y E S)、ステップ S n 1 5 2 5 に進む。

【 4 7 6 6 】

ステップ S n 1 5 2 5 では、第 2 振分弁 2 1 9 を開放する。その後、ステップ S n 1 5 2 6 に進む。

【 4 7 6 7 】

ステップ S n 1 5 2 6 では、第 2 振分弁開放コマンドを設定する。第 2 振分弁開放コマンドは、第 2 振分弁 2 1 9 が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 振分弁開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 : ステップ S n 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 5 2 6 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 4 7 6 8 】

ステップ S n 1 5 2 4 において、第 2 振分弁 2 1 9 の開放条件が成立していないと判定した場合には (S n 1 5 2 4 : N O)、ステップ S n 1 5 2 5 およびステップ S n 1 5 2 6 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 4 7 6 9 】

ステップ S n 1 5 2 3 において、第 2 振分弁 2 1 9 は開放中であると判定した場合には (S n 1 5 2 3 : Y E S)、ステップ S n 1 5 2 7 に進む。

【 4 7 7 0 】

ステップ S n 1 5 2 7 では、第 2 振分弁 2 1 9 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、第 2

10

20

30

40

50

振分弁 2 1 9 の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S n 1 5 2 7 において、第 2 振分弁 2 1 9 の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S n 1 5 2 7 : Y E S)、ステップ S n 1 5 2 8 に進む。

【 4 7 7 1 】

ステップ S n 1 5 2 8 では、第 2 振分弁 2 1 9 を閉鎖する。その後、ステップ S n 1 5 2 9 に進む。

【 4 7 7 2 】

ステップ S n 1 5 2 9 では、第 2 振分弁閉鎖コマンドを設定する。第 2 振分弁閉鎖コマンドは、第 2 振分弁 2 1 9 が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第 2 振分弁閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 : ステップ S n 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S n 1 5 2 9 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 4 7 7 3 】

ステップ S n 1 5 2 7 において、第 2 振分弁 2 1 9 の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S n 1 5 2 7 : N O)、ステップ S n 1 5 2 8 およびステップ S n 1 5 2 9 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 4 7 7 4 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 4 4 7 : S n 1 3 2 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 7 7 5 】

図 4 5 0 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 6 0 1 では、小当たりフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S n 1 6 0 1 において、小当たりフラグが O N ではないと判定した場合には (S n 1 6 0 1 : N O)、ステップ S n 1 6 0 2 に進む。

【 4 7 7 6 】

ステップ S n 1 6 0 2 では、当たり種別に対応した遊技回数カウンタ P N C の値を設定する。すなわち、大当たりを契機とした開閉実行モードの終了後に、高頻度サポートモードを実行する場合に、当該高頻度モードとして実行される遊技回の回数を遊技回数カウンタ P N C として設定する。より具体的には、図 4 2 7、図 4 2 8、図 4 2 9 の大当たり用の振分テーブルの、高頻度サポート遊技回数の欄に示す値が設定される。ステップ S n 1 6 0 2 を実行した後、ステップ S n 1 6 0 3 に進む。

【 4 7 7 7 】

ステップ S n 1 6 0 3 では、フラグ消去処理を実行する。具体的には遊技状態を示すフラグを消去する。その後、ステップ S n 1 6 0 4 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 よりも大きいかが否かを判定する。ステップ S n 1 6 0 4 において、遊技回数カウンタ P N C が 0 よりも大きくない場合、すなわち、遊技回数カウンタ P N C が 0 である場合には (S n 1 6 0 4 : N O)、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。より具体的には、今回の開閉実行モードが実行される契機が大当たりであり、当該大当たりの種別が開閉実行モードの終了後に高頻度サポートに移行しない大当たり種別である場合 (例えば、大当たり B や大当たり E など) に、ステップ S n 1 6 0 2 において遊技回数カウンタ P N C に 0 が設定され (S n 1 6 0 4 : N O)、処理の進行として、そのままエンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 4 7 7 8 】

ステップ S n 1 6 0 4 において、遊技回数カウンタ P N C が 0 ではないと判定した場合には (S n 1 6 0 4 : Y E S)、ステップ S n 1 6 0 5 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。ステップ S n 1 6 0 5 を実行した後、ステップ S n 1 6 0 6 に進み、高頻度サポートモードコマンドを設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 4 7 7 9 】

一方、ステップ S n 1 6 0 1 において、小当たりフラグが O N であると判定した場合には (S n 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S n 1 6 0 7 に進む。ステップ S n 1 6 0 7 では、V 入賞種別フラグが O N であるか否かを判定する。V 入賞種別フラグは V 入賞口に遊技球が入球した場合に O N となるフラグである (図 4 3 9 : S n 0 5 0 4 参照)。ステップ S 1 6 0 7 において、V 入賞種別フラグが O N であると判定した場合には (S n 1 6 0 7 : Y E S)、ステップ S n 1 6 0 8 に進む。

【 4 7 8 0 】

ステップ S n 1 6 0 8 では、V 入賞種別フラグに対応した大当たりフラグを O N にする。具体的には、V 入賞 V a フラグに対しては大当たり V a フラグ、V 入賞 V b フラグに対しては大当たり V b フラグ、V 入賞 V c フラグに対しては大当たり V c フラグ、V 入賞 V d フラグに対しては大当たり V d フラグ、V 入賞 V e フラグに対しては大当たり V e フラグ、V 入賞 V f フラグに対しては大当たり V f フラグ、V 入賞 V g フラグに対しては大当たり V g フラグを各々 O N にする。

10

【 4 7 8 1 】

ステップ S n 1 6 0 8 を実行した後、ステップ S n 1 6 0 9 に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 4 7 8 2 】

ステップ S n 1 6 0 7 において、V 入賞種別フラグが O N ではないと判定した場合には (S n 1 6 0 7 : N O)、ステップ S 1 6 0 8 を実行せずにステップ S 1 6 0 9 に進み、フラグ消去処理を実行する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

20

【 4 7 8 3 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 4 4 0 : S n 0 6 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 7 8 4 】

図 4 5 1 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 7 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S n 1 7 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には (S n 1 7 0 1 : N O)、ステップ S n 1 7 0 2 に進む。

30

【 4 7 8 5 】

ステップ S n 1 7 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S n 1 7 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には (S n 1 7 0 2 : N O)、ステップ S n 1 7 0 3 に進む。

40

【 4 7 8 6 】

ステップ S n 1 7 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、電役用タイマカウンタ T d は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。電役用タイマカウンタ T d にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【 4 7 8 7 】

ステップ S n 1 7 0 3 において、電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」でないと判定した場合には (S n 1 7 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方

50

、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」とであると判定した場合には(S n 1 7 0 3 : Y E S)、ステップS n 1 7 0 4に進む。

【4788】

ステップS n 1 7 0 4では、普図ユニット38における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS n 1 7 0 4において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には(S n 1 7 0 4 : Y E S)、ステップS n 1 7 0 5に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット38における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップS n 1 7 0 4において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には(S n 1 7 0 4 : N O)、ステップS n 1 7 0 6に進む。

10

【4789】

ステップS n 1 7 0 6では、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定する。ステップS n 1 7 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」とであると判定した場合には(S n 1 7 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップS n 1 7 0 6において、役物保留個数S Nの値が「0」より大きいと判定した場合には(S n 1 7 0 6 : Y E S)、ステップS n 1 7 0 7に進む。

【4790】

ステップS n 1 7 0 7では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップS n 1 7 0 8に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップS n 1 7 0 7において開閉実行モードではなく(S n 1 7 0 7 : N O)、且つ、ステップS n 1 7 0 8において高頻度サポートモードである場合には(S n 1 7 0 8 : Y E S)、ステップS n 1 7 0 9に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0～461であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタTdに「750」(すなわち1.5sec)をセットする。電役用タイマカウンタTdは、タイマ割込み処理が起動される度に1減算される。その後、ステップS n 1 7 1 0に進む。

20

【4791】

ステップS n 1 7 1 0では、ステップS n 1 7 0 9の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップS n 1 7 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には(S n 1 7 1 0 : Y E S)、ステップS n 1 7 1 1に進み、サポート当選フラグをONにする。その後、ステップS n 1 7 1 2に進み、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物34aの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物34aの開放条件(電役開放条件)と、電動役物34aの閉鎖条件(電役閉鎖条件)とが設定されている。ステップS n 1 7 1 2において、高頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

30

【4792】

一方、ステップS n 1 7 1 0において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には(S n 1 7 1 0 : N O)、ステップS n 1 7 1 1およびステップS n 1 7 1 2の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

40

【4793】

ステップS n 1 7 0 7において開閉実行モードであると判定した場合(S n 1 7 0 7 : Y E S)、又は、ステップS n 1 7 0 8において高頻度サポートモードでないと判定した場合には(S n 1 7 0 8 : N O)、ステップS n 1 7 1 3に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア64dに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタC4の値が0、1であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に電役用タイマカウンタTdに「14750」(すなわち29.5sec)をセットする。その後、ステップS n 1 7 1 4に進む。

50

【 4 7 9 4 】

ステップ S n 1 7 1 4 では、ステップ S n 1 7 1 3 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S n 1 7 1 4 において、サポート当選でないと判定した場合には (S n 1 7 1 4 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S n 1 7 1 4 において、サポート当選であると判定した場合には (S n 1 7 1 4 : Y E S)、ステップ S n 1 7 1 5 に進み、サポート当選フラグを O N にする。その後、ステップ S n 1 7 1 6 に進み、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行する。具体的には、低頻度サポートモードにおいて電動役物開放抽選に当選した場合の電動役物 3 4 a の開放パターンが設定された開閉シナリオを設定する処理である。当該開閉シナリオには、電動役物 3 4 a の開放条件 (電役開放条件) と、電動役物 3 4 a の閉鎖条件 (電役閉鎖条件) とが設定されている。ステップ S n 1 7 1 6 において、低頻度サポートモード用電役開閉シナリオ設定処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

10

【 4 7 9 5 】

ステップ S n 1 7 0 2 において、サポート当選フラグが O N であると判定した場合には (S n 1 7 0 2 : Y E S)、ステップ S n 1 7 1 7 に進み、電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S n 1 7 1 7 において、電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」でないと判定した場合には (S n 1 7 1 7 : N O)、普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S n 1 7 1 7 において、電役用タイマカウンタ T d の値が「 0 」であると判定した場合には (S n 1 7 1 7 : Y E S)、ステップ S n 1 7 1 8 に進む。

20

【 4 7 9 6 】

ステップ S n 1 7 1 8 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S n 1 7 1 9 に進み、サポート中フラグを O N にするとともに、サポート当選フラグを O F F にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 4 7 9 7 】

ステップ S n 1 7 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S n 1 7 0 1 : Y E S)、ステップ S n 1 7 2 0 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。電役開閉制御処理の詳細については後述する。ステップ S n 1 7 2 0 を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。

30

【 4 7 9 8 】

< 電役開閉処理 >

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 4 5 1 : S n 1 7 2 0) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 4 7 9 9 】

図 4 5 2 は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S n 1 8 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。ステップ S n 1 8 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中ではないと判定した場合には (S n 1 8 0 1 : N O)、ステップ S n 1 8 0 2 に進む。

40

【 4 8 0 0 】

ステップ S n 1 8 0 2 では、設定された開閉シナリオの開放条件が成立しているか否かの判定を行う。具体的には、1回の電役開放抽選に当選した場合の電動役物 3 4 a の開放回数 (本実施形態においては 1 回) をカウントするとともに、電動役物 3 4 a の閉鎖状態を維持する時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマカウンタでカウントすることによって、電動役物 3 4 a を開放状態に移行する条件が成立したか否かを判定する。ステップ S n 1 8 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していないと判定した場合には (S n 1 8 0 2 : N O)、電役開閉処理を終了する。

【 4 8 0 1 】

50

一方、ステップ S n 1 8 0 2 において、開閉シナリオの開放条件が成立していると判定した場合には (S n 1 8 0 2 : Y E S)、ステップ S n 1 8 0 3 に進む。

【 4 8 0 2 】

ステップ S n 1 8 0 3 では、電動役物 3 4 a を開放状態にする。ステップ S n 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S n 1 8 0 4 に進む。

【 4 8 0 3 】

ステップ S n 1 8 0 4 では、電役開放コマンドを設定する。電役開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 : ステップ S n 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役開放コマンドを受信した音声発光装置は、電役開放用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

10

【 4 8 0 4 】

一方、ステップ S n 1 8 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中ではないと判定した場合には (S n 1 8 0 1 : Y E S)、ステップ S n 1 8 0 5 に進む。

【 4 8 0 5 】

ステップ S n 1 8 0 5 では、電動役物 3 4 a の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップ S n 1 8 0 5 において、閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S n 1 8 0 5 : N O)、電役開閉処理を終了する。一方、ステップ S n 1 8 0 5 において、閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S n 1 8 0 5 : Y E S)、ステップ S n 1 8 0 6 に進む。

【 4 8 0 6 】

20

ステップ S n 1 8 0 6 では、電動役物 3 4 a を閉鎖状態にする。ステップ S n 1 8 0 6 を実行した後、ステップ S n 1 8 0 7 に進む。

【 4 8 0 7 】

ステップ S n 1 8 0 7 では、電役閉鎖コマンドを設定する。電役閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 : ステップ S n 0 6 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。電役閉鎖コマンドを受信した音声発光装置は、電役閉鎖用の演出を実行するための設定を実行する。その後、電役開閉処理を終了する。

【 4 8 0 8 】

《 8 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

30

【 4 8 0 9 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 4 8 1 0 】

図 4 5 3 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【 4 8 1 1 】

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

【 4 8 1 2 】

50

ステップ S n 1 9 0 2 では、遊技回演出用処理を実行する。遊技回演出用処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出に関する処理を行なう。遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップ S n 1 9 0 2 を実行した後、ステップ S n 1 9 0 3 に進む。

【 4 8 1 3 】

ステップ S n 1 9 0 3 では、遊技球流通態様検出処理を実行する。遊技球流通態様検出処理は、遊技者による操作ハンドル 2 5 の操作によって発射され遊技領域を流通する遊技球の流通態様を検出するための処理である。当該遊技球流通態様検出処理を実行することによって、遊技者の止め打ちを検出する。遊技球流通態様検出処理については後述する。ステップ S n 1 9 0 3 を実行した後、ステップ S n 1 9 0 4 に進む。

10

【 4 8 1 4 】

ステップ S n 1 9 0 4 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、開閉実行モード中に図柄表示装置 4 1 に演出動画を表示させる処理や、デモ動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S n 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S n 1 9 0 5 に進む。

【 4 8 1 5 】

ステップ S n 1 9 0 5 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S n 1 9 0 5 を実行した後、ステップ S n 1 9 0 6 に進む。

20

【 4 8 1 6 】

ステップ S n 1 9 0 6 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S n 1 9 0 6 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 4 8 1 7 】

< 遊技回演出用処理 >

次に、遊技回演出用処理について説明する。遊技回演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 4 5 3 : S n 1 9 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

30

【 4 8 1 8 】

図 4 5 4 は、遊技回演出用処理を示すフローチャートである。ステップ S n 2 0 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S n 2 0 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（ S n 2 0 0 1 : N O ）、本遊技回演出用処理処理を終了する。一方、ステップ S n 2 0 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（ S n 2 0 0 1 : Y E S ）、ステップ S n 2 0 0 2 に進む。

【 4 8 1 9 】

ステップ S n 2 0 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりまたは小当たりの有無、大当たりまたは小当たりの種別、リーチ発生の有無、変動時間を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S n 2 0 0 3 に進む。

40

【 4 8 2 0 】

ステップ S n 2 0 0 3 では、遊技回演出パターン設定処理を実行する。遊技回演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S n 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S n 2 0 0 4 に進む。

【 4 8 2 1 】

ステップ S n 2 0 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では

50

、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【 4 8 2 2 】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果（小当たりを含む）であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S n 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S n 2 0 0 5 に進む。

10

【 4 8 2 3 】

ステップ S n 2 0 0 5 では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S n 2 0 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S n 2 0 0 6 に進む。

20

【 4 8 2 4 】

ステップ S n 2 0 0 6 では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S n 2 0 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S n 2 0 0 7 を実行した後、ステップ S n 2 0 0 8 に進み、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 D s 1 または第 2 保留表示領域 D s 2 における保留表示を更新するための処理である。ステップ S n 2 0 0 8 を実行した後、本遊技回演出用処理を終了する。

【 4 8 2 5 】

30

< 遊技回演出パターン設定処理 >

次に、遊技回演出パターン設定処理について説明する。遊技回演出パターン設定処理は、遊技回演出用処理のサブルーチン（図 4 5 4 : S n 2 0 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 4 8 2 6 】

図 4 5 5 は、遊技回演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S n 2 1 0 1 では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップ S n 2 0 0 2 において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。ステップ S n 2 1 0 1 において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりであると判定した場合には（S n 2 1 0 1 : Y E S）、ステップ S n 2 1 0 2 に進む。

40

【 4 8 2 7 】

ステップ S n 2 1 0 2 では、大当たり用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、各大当たり種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における大当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【 4 8 2 8 】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「 0 」で

50

ある場合には、第1始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保留個数 R a N が「0」である場合には、第2始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。従って、大当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数 C R N によって異なる。

【4829】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【4830】

ステップ S n 2 1 0 1 において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が大当たりではないと判定した場合には (S n 2 1 0 1 : N O)、ステップ S n 2 1 0 3 に進む。ステップ S n 2 1 0 3 では、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ステップ S n 2 0 0 2 において変動用コマンドおよび種別コマンドから読み出した情報に基づいて判定をする。

10

【4831】

ステップ S n 2 1 0 3 において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりであると判定した場合には (S n 2 1 0 3 : Y E S)、ステップ S n 2 1 0 4 に進む。

【4832】

ステップ S n 2 1 0 4 では、当該小当たりの種別が小当たり c であるか否かを判定する。ステップ S n 2 1 0 4 において、小当たりの種別が小当たり c であると判定した場合には (S n 2 1 0 4 : Y E S)、ステップ S n 2 1 0 5 に進む。

20

【4833】

ステップ S n 2 1 0 5 では、止め打ちフラグが O N であるか否かを判定する。止め打ちフラグは、遊技球流通態様検出処理において、遊技者が小当たり c に当選している遊技回以外の遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合に O N にするフラグである。当該止め打ちフラグは一連の高頻度サポートモードが終了した場合に O F F となる。ステップ S n 2 1 0 5 において、止め打ちフラグが O N ではないと判定した場合には (S n 2 1 0 5 : N O)、ステップ S n 2 1 0 6 に進む。上記の遊技機による処理の概要において説明したように、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、小当たり c に当選している場合に特定示唆演出を実行するが、特定示唆演出が実行されない場合、すなわち、小当たり c に当選している可能性が低い遊技回において遊技者が止め打ちをすることを抑制するために、当たり抽選の結果が小当たり c 以外の抽選結果である遊技回において止め打ちをしていることを検出した場合には特定示唆演出を実行しないようにする。そのために止め打ちフラグが O N であるか否かを判定する。

30

【4834】

ステップ S n 2 1 0 6 では、小当たり c 用の演出パターンの設定処理を行う。具体的には、図 4 3 2 で説明したように、特定示唆演出を実行するための演出パターンを設定する。本実施形態においては、小当たり c 用の演出パターンを複数種類用意しており、変動時間に応じて用意された演出パターンの中から、処理対象である遊技回における変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

40

【4835】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第2始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第1始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保留個数 R a N が「0」である場合には、第2始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たり c 用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数 C R N によって異なる。

【4836】

50

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【4837】

ステップS n 2 1 0 4において、小当たりの種別が小当たりcではないと判定した場合 (S n 2 1 0 4 : N O)、または、ステップS n 2 1 0 5において、止め打ちフラグがO Nであると判定した場合には (S n 2 1 0 5 : Y E S)、ステップS n 2 1 0 7に進む。

【4838】

ステップS n 2 1 0 7では、小当たり用の通常の演出パターンの設定処理を実行する。当該演出パターンは、特定示唆演出を実行しない演出パターンである。具体的には、各小当たりの種別に対応して設定された演出パターンから、処理対象である遊技回における小当たり種別および変動時間設定処理において設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

10

【4839】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、小当たり用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数C R Nの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第2始動保留個数R b Nが「0」である場合には、第1始動保留個数R a Nの数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保留個数R a Nが「0」である場合には、第2始動保留個数R b Nの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、小当たり用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数C R Nによって異なる。

20

【4840】

ステップS n 2 1 0 7を実行した後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【4841】

ステップS n 2 1 0 3において、演出パターンの設定対象である遊技回の当たり抽選の結果が小当たりではないと判定した場合には (S n 2 1 0 3 : N O)、ステップS n 2 1 0 8に進む。ステップS n 2 1 0 8では、処理対象である遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。ステップS n 2 1 0 8において、リーチが発生すると判定した場合には (S n 2 1 0 8 : Y E S)、ステップS n 2 1 0 9に進む。

【4842】

ステップS n 2 1 0 9では、リーチ発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

30

【4843】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、リーチ発生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数C R Nの数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第2始動保留個数R b Nが「0」である場合には、第1始動保留個数R a Nの数が多いほど変動時間が短くなり、第1始動保留個数R a Nが「0」である場合には、第2始動保留個数R b Nの数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数C R Nによって異なる。

40

【4844】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【4845】

ステップS n 2 1 0 8において、リーチが発生しないと判定した場合には (S n 2 1 0 8 : N O)、ステップS n 2 1 1 0に進む。ステップS n 2 1 1 0では、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理を実行する。具体的には、処理対象である遊技回に対して設定された変動時間に応じた演出パターンを選択し、実行する演出パターンとして設定する。

【4846】

変動時間の設定処理で説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、リーチ非発

50

生用変動時間テーブルに記憶されている変動時間情報は、合計保留個数 C R N の数が多いほど変動時間が短くなるように設定されている。従って、第 2 始動保留個数 R b N が「0」である場合には、第 1 始動保留個数 R a N の数が多いほど変動時間が短くなり、第 1 始動保留個数 R a N が「0」である場合には、第 2 始動保留個数 R b N の数が多いほど変動時間が短くなる。従って、リーチ非発生用の演出パターンの設定処理において設定される演出パターンは、処理対象となっている遊技回の演出パターンが設定される時点における、保留個数 C R N によって異なる。

【4847】

その後、遊技回演出パターン設定処理を終了する。

【4848】

10

< 遊技球流通態様検出処理 >

次に、遊技球流通態様検出処理について説明する。遊技球流通態様検出処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 453：S n 1903）として音声発光制御装置 90 の M P U 92 によって実行される。

【4849】

図 456 は、遊技球流通態様検出処理を示すフローチャートである。ステップ S n 2201 では、高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。具体的には、タイマ割込み処理（図 453）におけるコマンド記憶処理（S n 1901）において、高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S n 2201 において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（S n 2201：YES）、ステップ S n 2202 に進む。

20

【4850】

ステップ S n 2202 では、遊技回が実行中であるか否かを判定する。具体的には、変動用コマンド及び種別コマンドを受信した際に、当該受信した情報に含まれる変動時間に基づいて、遊技回が実行中であるか否かを判定する。

【4851】

ステップ S n 2202 において、遊技回が実行中であると判定した場合には（S n 2202：YES）、ステップ S n 2203 に進み、遊技球数カウント処理を実行する。

【4852】

遊技球数カウント処理は、高頻度サポート中に実行される遊技回毎に、遅延機構 202 の検出センサ 205（図 421 参照）において検出された遊技球の数（以下、遊技球流通数とも呼ぶ）をカウントする処理である。具体的には、高頻度サポートモード中に実行される遊技回毎に、当たり抽選の抽選結果、変動時間、流通数の各情報を、表示制御装置 100 のワーク R A M 104 に設けられた遊技球数カウントメモリアreaに記憶する。

30

【4853】

図 457 は、遊技球数カウントメモリアreaを説明する説明図である。図示するように、遊技球数カウントメモリアreaには、一連の高頻度サポートモード（1 回の大当たり当選を契機として実行される高頻度サポートモード）が開始されてから直近に実行が終了した遊技回までの期間における、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、遊技球流通数、流通頻度が記録されている。変動時間の欄は、受信した変動用コマンドに含まれる変動時間の情報に基づいて、各遊技回毎の変動時間の値が記録される。図 40X には、4 回分の遊技回に対応する情報を示したが、例えば、高頻度サポートモードにおいて遊技回が N 回（N は 1 以上の整数）実行されている場合には、当該 N 回分の遊技回に対応する情報が遊技球数カウントメモリアreaに記録される。

40

【4854】

流通数の欄には、各遊技回が実行されている期間に検出センサ 205 において検出した遊技球の数が記録される。そして、流通頻度の欄には、単位時間当たり（本実施形態では 1 秒）に検出センサ 205 において検出した遊技球の数が記録される。当該流通頻度の値は、後述する止め打ち判定用演算処理（S n 2205）において、（遊技球流通数 / 変動時間）の演算を実行して算出される。

50

【4855】

説明を図456に戻す。ステップSn2203を実行した後、ステップSn2204に進み、遊技回が終了するタイミングであるか否かを判定する。

【4856】

ステップSn2204において、遊技回が終了するタイミングであると判定した場合には(Sn2204:YES)、ステップSn2205に進む。ステップSn2205では、止め打ち判定用演算処理を実行する。具体的には、上述したように、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている各遊技回毎の変動時間と遊技球流通数の値から、(流通数/変動時間)の演算を実行し、算出した値を遊技球数カウントメモリエリアの流通頻度の欄に記録する。なお、本実施形態においては、流通頻度の単位は[個/秒]である。また以下の説明においては、流通頻度の単位の表記は省略する場合がある。ステップSn2205を実行した後、ステップSn2206に進む。

10

【4857】

ステップSn2206では、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報(以下、流通態様情報とも呼ぶ)に基づいて、予め定めた止め打ち条件が成立しているか否かを判定する。止め打ち条件は、遊技者が当たり抽選が小当たりcである遊技回以外の遊技回において止め打ちをしているか否かを判定する条件であり、止め打ち条件が成立した場合には、止め打ちが実行されていると判定する。

【4858】

本実施形態においては、以下の判定基準を用いて、止め打ち条件が成立しているか否かによって判定する。

20

- ・判定基準1: 遊技球数カウントメモリエリアに、まだ流通態様情報が記録されていない場合には、止め打ち条件は成立しないと判定する。

- ・判定基準2: 小当たりcに当選した遊技回(以下、基準遊技回とも呼ぶ)における流通態様情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が1.0以上であり、かつ、基準遊技回の前後の直近の小当たりc以外の抽選結果の遊技回のうちいずれか1回の遊技回で流通頻度が1.0未満の場合に止め打ち条件が成立していると判定する。

- ・判定基準3: 基準遊技回における情報が記録されている場合であって、当該基準遊技回における流通頻度が1.0未満である場合には、他の遊技回における流通頻度が1.0未満であっても止め打ち条件は成立していないと判定する。

30

- ・判定基準4: 基準遊技回がまだ実行されていない場合には、既に実行された基準遊技回以外の遊技回(小当たりc以外の抽選結果の遊技回)のいずれか1回で流通頻度が1.0回未満の場合に、止め打ち条件が成立したと判定する。

- ・判定基準5: 上記の判定基準1~判定基準4以外の場合には、止め打ち条件は成立していないと判定する。

【4859】

ステップSn2206では、上記のような判定基準に基づいて止め打ち条件が成立するか否かを判定する。なお、上記の判定基準1~判定基準5の内容の判定基準に限らず、他の判定基準を採用してもよい。例えば、小当たりcである遊技回から次に小当たりcである遊技回までの期間における小当たりc以外の遊技回における流通頻度の値の方が、小当たりcである遊技回の流通頻度の値よりも、所定数以上小さい場合に止め打ちと判断するようにしてもよい。その他、種々の判断基準を用いてもよい。

40

【4860】

ステップSn2206において、止め打ち条件が成立すると判定した場合には(Sn2206:YES)、ステップSn2207に進み、止め打ちフラグをONにする。その後、ステップSn2208に進む。

【4861】

一方、ステップSn2201において高頻度サポートモードではないと判定した場合(Sn2201:NO)、または、ステップS2202において遊技回の実行中ではないと

50

判定した場合 (S n 2 2 0 2 : N O)、または、ステップ S n 2 2 0 4 において遊技回終了タイミングではないと判定した場合 (S n 2 2 0 4 : N O)、または、ステップ S n 2 2 0 6 において止め打ち条件が成立していないと判定した場合には (S n 2 2 0 6 : N O)、ステップ S n 2 2 0 7 を実行せずにステップ S n 2 2 0 8 に進む。

【 4 8 6 2 】

ステップ S n 2 2 0 8 では、低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S n 2 2 0 8 において、低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には (S n 2 2 0 8 : Y E S)、ステップ S n 2 2 0 9 に進み、遊技球数カウントメモリエリアをリセットする。すなわち、遊技球数カウントメモリエリアに記録された流通態様情報を消去する。ステップ S n 2 2 0 9 を実行した後、ステップ S n 2 2 1 0 に進み、止め打ちフラグを O F F する。その後、遊技球流通態様検出処理を終了する。

10

【 4 8 6 3 】

一方、ステップ S n 2 2 0 8 において、低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には (S n 2 2 0 8 : N O)、そのまま、遊技球流通態様検出処理を終了する。

【 4 8 6 4 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 4 8 6 5 】

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

20

【 4 8 6 6 】

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

30

【 4 8 6 7 】

< メイン処理 >

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

【 4 8 6 8 】

図 4 5 8 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

40

【 4 8 6 9 】

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

50

【 4 8 7 0 】

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

【 4 8 7 1 】

< コマンド割込み処理 >

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

10

【 4 8 7 2 】

図 4 5 9 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S n 2 4 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 4 8 7 3 】

< V 割込み処理 >

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

20

【 4 8 7 4 】

図 4 6 0 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行される V 割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V 割込み処理は、V D P 1 0 5 からの V 割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V 割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置 4 1 に表示させる画像を特定した上で、V D P 1 0 5 に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【 4 8 7 5 】

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

30

【 4 8 7 6 】

ステップ S n 2 5 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理 (図 4 5 9) によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

40

【 4 8 7 7 】

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

50

【 4 8 7 8 】

なお、コマンド対応処理（S n 2 5 0 1）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

10

【 4 8 7 9 】

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

【 4 8 8 0 】

ステップ S n 2 5 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（S n 2 5 0 2）によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を

20

【 4 8 8 1 】

ステップ S n 2 5 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（S n 2 5 0 3）によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S n 2 5 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ

30

【 4 8 8 2 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回において特定示唆演出を実行するので、特定示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、当たり抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前に実行された遊技回において、遊技球の流通態様として遊技者が止め打ちをしている流通態様である場合に、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回において特定示唆演出を実行しないので、遊技者が特定示唆演出の実行を所望する場合には、遊技者による遊技球の発射操作として止め打ちとなる発射操作を抑制することができる。その結果、遊技者が止め打ちをすることが当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、止め打ちの有無によって特定示唆演出の可否を決定することで、当該予定しない遊技者への特典の付与を抑制することができる。

40

【 4 8 8 3 】

換言すれば、遊技者の発射操作による遊技球の流通態様が止め打ちであると判定された場合には、小当たり c であるにもかかわらず、特定示唆演出を実行しないので、特定示唆演出の実行を所望する遊技者に対して、止め打ちと判定されないような遊技球の発射操作を促すことができる。

【 4 8 8 4 】

50

また、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回の演出を決定する際に、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回における検出センサ205における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりc以外の抽選結果である遊技回における検出センサ205における流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回であって当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回において特定示唆演出を実行するか否かを決定するので、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回における検出センサ205における流通頻度と、既に実行された遊技回のうち当たり抽選の結果が小当たりc以外の抽選結果である遊技回における検出センサ205における流通頻度とを比較することによって、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回と、当たり抽選の結果が小当たりc以外である遊技回とで、遊技者が遊技球の発射操作の態様を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定示唆演出を実行するか否かを決定することができる。

10

20

30

40

50

【4885】

さらに、遊技者による発射操作の検出（具体的には止め打ちの検出）を、検出センサ205における遊技球の流通頻度に基づいて検出している。流通頻度は、流通個数の時間平均であるので短期間（例えば1秒間）のノイズ的な流通態様の変化を除外して遊技者の流通態様を精度よく検出することができる。また、流通頻度は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射態様を反映した演出を実行することができる。

【4886】

また、特定示唆演出を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、これから実行される遊技回における演出を決定するので、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の発射態様、すなわち、特定示唆演出を実行したことによる遊技者の反応や遊技者の心理を考慮して、その後に特定示唆処理を実行するか否かを決定することができる。すなわち、特定示唆演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定示唆演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定示唆演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御を行うことができる。

【4887】

さらに、本実施形態のパチンコ機10は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する当たり抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において検出センサ205を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する遊技球数カウントメモリエリアを備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射態様に相関がある。よって、当たり抽選の抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射態様（遊技者の反応）とに基づいた種々の処理を実行可能である。例えば、所定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択することが可能であり、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技球数カウントメモリエリアは、各遊技回の変動時間も、当該各遊技回に対応させて記憶している。従って、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における種々の処理に応用することができる。例えば、止め打ちに限らず遊技者による遊技球の発射態様の傾向を検出し、当該検出結果をこれから実行する遊技回における演出を決定する際に用いることができる。

【4888】

上記実施形態においては、遊技状態が高頻度サポートモードであるか否かを判定し、高頻度サポートモードである場合に、止め打ち検出のための遊技球の流通態様の検出を行う。すなわち、低頻度サポートモードにおいては、遊技球の流通態様の検出を行わない。より具体的には、低頻度サポートモードの場合には、検出センサ205を遊技球が通過した

としても、遊技球数カウントメモリエリアにすら記憶しない。よって、低頻度サポートモードにおける処理を簡易化することができる。

【4889】

また、本実施形態においては、V入賞機構210における流路215、クルーン220、および、流路217の構成上、遊技球が第2大入賞口212aに入球した時点から第1V入賞口V1に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第2大入賞口212aに入球した時点から第2V入賞口V2に到達する時点までの時間よりも長くなるように構成されている。遊技球が第1V入賞口V1に入球する方が、遊技球が第2V入賞口V2に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が第2大入賞口212aに入球した時点から第1V入賞口V1に到達する時点までの時間の方が、遊技球が第2大入賞口212aに入球した時点から第2V入賞口V2に到達する時点までの時間よりも長いので、第1振分弁218および第2振分弁219によって遊技球が流路215に振り分けられた場合には、遊技球が第1V入賞口V1に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、第1振分弁218および第2振分弁219によって遊技球が流路217に振り分けられた場合には、遊技球が第2V入賞口V2に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。

【4890】

また、本実施形態のパチンコ機10は、当たり抽選の結果によって、第2大入賞口212aから入球した遊技球の振り分けられる流路（流路215、流路216、流路217）が異なるため、当たり抽選の結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、当たり抽選の結果に加え、第1振分弁218および第2振分弁219による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4891】

また、本実施形態のパチンコ機10は、遅延機構202を備えることによって以下の効果を得ることができる。すなわち、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、当該当たり抽選の結果が報知されるよりも前に遊技領域PAに発射された遊技球は、小当たりを契機として第2開閉扉212bが開放状態に遷移している期間に第2大入賞口212aに到達することが可能であり、当たり抽選の結果が小当たりである遊技回において、抽選の結果が報知された後に遊技領域PAに発射された遊技球は、小当たりを契機として第2開閉扉212bが開放状態に遷移している期間に第2大入賞口212aに到達することが不可能となる。

【4892】

従って、当たり抽選の結果が小当たりcであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合に報知後に遊技球を発射させて、第2大入賞口212aに遊技球を入球させ、当たり抽選の結果が小当たりcでないこと又は小当たりc以外の小当たりであることを遊技回における当たり抽選の結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに第2大入賞口212aに遊技球を入球させないといった、遊技者による、当たり抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替え（例えば、止め打ち）を抑制することができる。

【4893】

《8-7》第8実施形態の変形例：

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

【4894】

《 8 - 7 - 1 》変形例 1 :

上記第 8 実施形態においては、図 4 3 3 に示したように、特定示唆演出として、表示面 4 1 a にキャラクタ C H の画像を表示したが、特定示唆演出として他の演出を採用してもよい。例えば、可動役物を駆動させることによる特定示唆演出を実行してもよい。図 4 6 1 は、駆動役物を駆動させる特定示唆演出を説明する説明図である。

【 4 8 9 5 】

図示するように、本変形例のパチンコ機 1 0 は、遊技盤 3 0 に動的な役物である可動役物 M Y を供える。可動役物 M Y は、遊技者に視認可能に駆動する駆動手段として機能する。遊技回において実行する演出として特定示唆演出が設定された場合には、可動役物 M Y が所定時間（本変形例では 2 秒）の間、遊技者に視認可能に駆動する。

10

【 4 8 9 6 】

本変形例のように特定示唆演出として遊技者に視認可能に可動役物 M Y が駆動することにより、遊技者に対して特定示唆演出の実行を認識させることを容易にすることができる。その結果、可動役物 M Y を駆動させることによって、遊技者に対して期待感を付与しやすくすることができる。

【 4 8 9 7 】

《 8 - 7 - 2 》変形例 2 :

上記第 8 実施形態においては、遊技球の流通態様を検出するために、検出センサ 2 0 5 を遊技領域 P A の右側上方に配置したが、検出センサを他の位置に配置してもよい。図 4 6 2 は、検出センサの配置位置の一例を示す説明図である。一例として、検出センサ 2 3 0 を遊技領域 P A の左側上方の、誘導レール 3 1 より上部側に配置する。図 4 6 2 で示した位置に検出センサ 2 3 0 を配置することで、遊技球の発射操作がされたか否かを検出することができる。よって、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止を切り替えることによる止め打ちを検出することができる。

20

【 4 8 9 8 】

その他の例として、流路 2 0 3 上の検出センサ 2 0 5 と、遊技領域 P A の左側上方の検出センサ 2 3 0 のいずれも備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、止め打ちの一態様として、当たり抽選の結果に応じて右打ちと左打ちとを切り替える態様による止め打ちと、遊技者が遊技球の発射操作の実行と停止とを切り替える態様の止め打ちとの、いずれの態様の止め打ちも検出することができる。

30

【 4 8 9 9 】

《 8 - 7 - 3 》変形例 3 :

上記第 8 実施形態においては、図 4 2 1 に示したように、遅延機構 2 0 2 は、遊技盤 3 0 に対して左右に蛇行した形状の流路 2 0 3 を備える構成であってが、他の構成を採用してもよい。例えば、突起物が配置された流路を有することにより遊技球が流通する速度を原則させ構成を採用してもよい。その他、底部に開口部を有するクルーンを採用してもよいし、動的な役物によって一時的に遊技球の流通を止め一定時間経過後に遊技球の流通を再開させるような構成を採用してもよく、遊技領域 P A の右側を流通する遊技球が V 入賞機構 2 1 0 に到達するのを遅らせる機能を有する構成であれば、どのような構成を採用してもよい。

40

【 4 9 0 0 】

《 8 - 7 - 4 》変形例 4 :

遊技球数カウントメモリエリアに記録する情報として、実行した各遊技回毎に、特定示唆演出を実行したか否かの有無と、各遊技回が実行されている期間において検出センサ 2 0 5 を流通した遊技球の流通数と、各遊技回毎の変動時間とを対応付けた情報を記録する構成を採用してもよい。そして、このような遊技球数カウントメモリエリアに記録された情報を用いて、遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定を行ってもよい。この場合、止め打ち条件に用いた基準遊技回について、上記第 8 実施形態では小当たり c に当選した遊技回を基準遊技回としたが、本変形例では、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用する。そして、特定示唆演出を実行した遊技回を基準遊技回として採用した

50

止め打ち条件の判定基準に基づいて、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。このようにすることで、遊技者が直接的に特定示唆演出の実行の有無に反応して止め打ちを行っているか否かを判定することができる。

【4901】

《8-7-5》変形例5：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりcである場合に、先判定処理によって小当たりcであることを特定するよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【4902】

図463は、変形例5の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回U1の実行時に、遊技回U2および遊技回U3に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回U1の実行中に遊技回U4に対応する遊技球が第2始動口34に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回U4に対応する遊技球が第2始動口34に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回U4における当たり抽選の結果が小当たりcであることが特定された場合に、当該特定されるよりも前に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【4903】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回U2または遊技回U3）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（遊技回U2または遊技回U3）において、特定示唆演出を実行しない。

【4904】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たりcであるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【4905】

《8-7-6》変形例6：

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たりcである場合に、先判定処理によって小当たりcであることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たりcである遊技回が実行されるよりも前の期間において、特定示唆演出を実行しない。

【4906】

図464は、変形例6の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回U1の実行時に、遊技回U2および遊技回U3に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回U1の実行中に遊技回U4に対応する遊技球が第2始動口34に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回U4に対応する遊技球が第2始動口34に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタC1、種別カウンタC2、リーチ乱数カウン

タ C 3) に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回 U 4 における当たり抽選の結果が小当たり c であることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

【 4 9 0 7 】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回（本変形例では遊技回 U 3 ）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前の期間において実行される遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

10

【 4 9 0 8 】

このようにすることで、当たり抽選の結果が小当たり c であるか否かを遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。

【 4 9 0 9 】

《 8 - 7 - 7 》変形例 7 :

本変形例では、先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が小当たり c である場合に、先判定処理によって小当たり c であることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前の期間においての遊技球の流通態様に基づいて、遊技者が止め打ちを実行していたか否かを判定する。その結果、遊技者が止め打ちをしていないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回において、特定示唆演出を実行する。一方、遊技者が止め打ちをしていたと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回において、特定示唆演出を実行しない。

20

【 4 9 1 0 】

図 4 6 5 は、変形例 7 の一例を示す説明図である。図示するように、遊技回 U 1 の実行時に、遊技回 U 2 および遊技回 U 3 に対応する保留遊技回が存在し、当該遊技回 U 1 の実行中に遊技回 U 4 に対応する遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球した場合について説明する。本変形例では、遊技回 U 4 に対応する遊技球が第 2 始動口 3 4 に入球したことを契機として取得された特別情報（当たり乱数カウンタ C 1、種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3）に基づいて、先判定処理を実行する。先判定処理の結果、遊技回 U 4 における当たり抽選の結果が小当たり c であることが特定された場合に、当該特定された後に実行された一または複数の遊技回について、遊技球数カウントメモリエリアに記録されている情報に基づいて、遊技球流通態様検出処理を実行し、止め打ち条件が成立するか否かを判定する。

30

【 4 9 1 1 】

そして、止め打ち条件が成立しないと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回（本例では遊技回 U 4 ）において、特定示唆演出を実行する。一方、止め打ち条件が成立したと判定した場合には、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回（遊技回 U 4 ）において、特定示唆演出を実行しない。

40

【 4 9 1 2 】

このようにすることで、遊技回において実行される演出によって当該遊技回における当たり抽選の結果を推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。すなわち、遊技者による止め打ちを抑制することができる。また、先判定処理によって小当たり c であることが特定された後から、当たり抽選の結果が小当たり c である遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、小当たり c である遊技回において実行する演出を決定することができる。

【 4 9 1 3 】

《 8 - 7 - 8 》変形例 8 :

50

上記第 8 実施形態においては、遊技球数のカウント処理、止め打ち判定用演算処理、止め打ち条件が成立しているか否かの判定処理など、遊技者が止め打ちを行っているかの判定に関わる処理は、高頻度サポートモードにおいて遊技回を実行する場合にのみ実行したが、そのような構成に限らず、低頻度サポートモードの場合にも止め打ち判定に関わる処理を実行してもよい。この場合、流通数の検出を、検出センサ 205 ではなく、上記変形例で示した検出センサ 230 で行う。そして、各遊技回毎の当たり抽選の結果、変動時間、検出センサ 230 における流通数、実行した演出の種類等の情報を、遊技球数カウントメモリエリアに記録する構成を採用してもよい。このような遊技球数カウントメモリエリアの構成を採用することで、小当たり c に対する遊技者の反応に限らず、他の抽選結果に対しての遊技者の発射操作の態様（抽選結果に対する遊技者の反応）や、実行された演出の種類に対しての遊技者の発射操作の態様（各演出に対する遊技者の反応）など、遊技者による遊技球の発射操作に関する特性を把握することができ、当該特性を考慮した演出を実行することができる。

10

【4914】

《8-7-9》変形例 9：

上記第 8 実施形態において、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤 30 の右側に遊技球を流通させる旨（右打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（右打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。また、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合に、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。その他、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに遊技状態が移行した場合であって、低頻度サポートモード中に、検出センサ 205 やスルーゲート 35 において遊技球が流通したことを検出した場合に、遊技盤 30 の左側に遊技球を流通させる旨（左打ちをする旨）を遊技者に示唆する演出（左打ち示唆演出）を実行する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技の流れに沿った遊技態様を遊技者に促すことができる。

20

【4915】

《8-7-10》変形例 10：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得するよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第 1 始動口 33 や第 2 始動口 34 へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数 CRN や第 1 始動保留個数 RaN や第 2 始動保留個数 RbN など）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

30

【4916】

《8-7-11》変形例 11：

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第 1 始動口 33 や第 2 始動口 34 へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数 CRN や第 1 始動保留個数 RaN や第 2 始動保留個数 RbN など）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回が実行されるよりも前に実行される遊技回における演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

40

【4917】

50

《 8 - 7 - 1 2 》変形例 1 2 :

先判定処理によって取得された当たり抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、リーチ非発生の外れ、リーチ発生の外れ、大当たり当選、小当たり当選など）である場合に、当該先判定処理によって当該特定の抽選結果を取得した後から当たり抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する遊技回が実行されるよりも前の期間における遊技球の流通態様（例えば、第 1 始動口 3 3 や第 2 始動口 3 4 へ入球した遊技球の数、すなわち、保留個数 C R N や第 1 始動保留個数 R a N や第 2 始動保留個数 R b N など）に基づいて、当該特定の抽選結果となる遊技回において実行する演出を決定する構成を採用してもよい。特定の抽選結果であるか否かを当該特定の抽選結果である遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

10

【 4 9 1 8 】

《 8 - 7 - 1 3 》変形例 1 3 :

上記第 8 実施形態において、小当たり c に当選している場合に特定示唆演出が実行される可能性が高いことを予め遊技者に報知する演出や、止め打ちをしていることを検出した場合には、特定示唆演出を実行しない旨を予め遊技者に報知する演出を実行してもよい。このような演出を例えば、第 1 始動口用遊技回において大当たり c に当選し、ラウンド遊技回が開始される前のオープニング期間にオープニング演出として実行してもよいし、客待ち用の動画演出（客待ち用動画演出、デモ動画演出）として実行してもよい。なお、客待ち用動画演出は、遊技回の実行が終了した時点で次に実行する遊技回がない場合、すなわち、特別情報（当たり乱数カウンタ C 1）の値が第 1 保留エリア R a や第 2 保留エリア R b に記憶されていない場合であって、かつ、遊技球の流通を検知する検知センサで遊技球の流通が所定時間検知されていないといった所定の流通態様を満たす場合や、遊技者によって操作ハンドル 2 5 の操作がなされていないなどの条件を満たした場合に実行される演出である。

20

【 4 9 1 9 】

《 8 - 7 - 1 4 》変形例 1 4 :

遊技者が止め打ちを行っているか否かの判定に用いる止め打ち条件の判定基準は、上記第 8 実施形態に記載した判定基準（判定基準 1 ~ 判定基準 5）に限らず、他の判定基準を採用することができる。例えば、当たり抽選の結果が小当たり c となる遊技回の 1 つ前に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよいし、当たり抽選の結果が小当たり c となる遊技回が実行された直後に実行される遊技回における流通頻度が所定値以下である場合には止め打ちであると判定する判定基準を採用してもよい。このような簡易な判定基準を用いることで処理を簡易にすることができる。

30

【 4 9 2 0 】

《 9 》第 9 実施形態 :

《 9 - 1 》遊技機の構造 :

図 4 6 6 は、本発明の第 9 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 1 0 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 1 1 を備えている。パチンコ機 1 0 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 1 1 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 1 0 は、外枠 1 1 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 1 2 を備えている。パチンコ機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、内枠 1 3 の前面に配置された前扉枠 1 4 とを備えている。内枠 1 3 は、外枠 1 1 に対して金属製のヒンジ 1 5 によって回動可能に支持されている。前扉枠 1 4 は、内枠 1 3 に対して金属製のヒンジ 1 6 によって回動可能に支持されている。内枠 1 3 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 1 2 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 1 0 には、シリンダ錠 1 7 が設けられている。シリンダ錠 1 7 は、内枠 1 3 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、

40

50

シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【4921】

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

10

【4922】

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

20

【4923】

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

30

【4924】

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

40

【4925】

上皿 20 の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン 26 が設けられている。遊技球発射ボタン 26 は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル 25 の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン 26 を操作すると、操作ハンドル 25 の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン 26 が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れると

50

もに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【４９２６】

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

10

【４９２７】

図４６７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【４９２８】

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

20

【４９２９】

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

【４９３０】

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

30

【４９３１】

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

40

【４９３２】

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

【４９３３】

図４６８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており

50

、その前面には遊技領域 P A が形成されている。遊技盤 3 0 には、遊技領域 P A の外縁の一部を区画するようにして内レール部 3 1 a と、外レール部 3 1 b とが取り付けられている。内レール部 3 1 a と外レール部 3 1 b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 3 1 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 3 1 に誘導されて遊技領域 P A の上部に放出され、その後、遊技領域 P A を流下する。遊技領域 P A には、遊技盤 3 0 に対して略垂直に複数の釘 4 2 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 4 2 や風車は、遊技領域 P A を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【 4 9 3 4 】

遊技盤 3 0 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 が設けられている。一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、スルーゲート 3 5、及び可変入賞装置 3 6 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 3 0 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 3 0 には、可変表示ユニット 4 0 及びメイン表示部 4 5 が設けられている。メイン表示部 4 5 は、特図ユニット 3 7 と、普図ユニット 3 8 と、ラウンド表示部 3 9 とを有している。

10

【 4 9 3 5 】

図示するように、一般入賞口 3 2 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 3 0 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 3 2 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装置 7 1 (図 4 6 7) から払い出される。

20

【 4 9 3 6 】

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

【 4 9 3 7 】

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

30

【 4 9 3 8 】

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

40

【 4 9 3 9 】

可変入賞装置 3 6 は、遊技盤 3 0 の背面側へと通じる大入賞口 3 6 a を備えるとともに、大入賞口 3 6 a を開閉する開閉扉 3 6 b を備えている。開閉扉 3 6 b は、通常は遊技球が大入賞口 3 6 a に入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置 6 0 による内部抽選 (当たり抽選) の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉 3 6 b は、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉 3 6 b が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第 1 始動口 3 3 への入球に基づく当たり抽選の結果、大

50

当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第 2 始動口 3 4 への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a への入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置 3 6 の大入賞口 3 6 a に遊技球が入球すると、払出装置 7 1 によって 1 5 個の遊技球が賞球として払い出される。

【 4 9 4 0 】

遊技盤 3 0 の最下部にはアウト口 4 3 が設けられており、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4、または可変入賞装置 3 6 に入球しなかった遊技球は、アウト口 4 3 を通って遊技領域 P A から排出される。

【 4 9 4 1 】

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

【 4 9 4 2 】

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

【 4 9 4 3 】

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

【 4 9 4 4 】

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

【 4 9 4 5 】

特図ユニット 3 7 は、さらに、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に隣接した位置に、LED ランプからなる第 1 保留表示部 3 7 c と第 2 保留表示部 3 7 d とを備えている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 1 保留表示部 3 7 c は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 1 始動口 3 3 の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第 2 始動口 3 4 に入球した遊技球は、最大 4 個まで保留される。第 2 保留表示部 3 7 d は、点灯させる LED ランプの色や組み合わせによって、第 2 始動口 3 4 の保留個数を表示する。

【 4 9 4 6 】

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

10

20

30

40

50

【 4 9 4 7 】

ラウンド表示部 3 9 は、複数の L E D ランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置 3 6 に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉 3 6 b の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部 3 9 は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【 4 9 4 8 】

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

【 4 9 4 9 】

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

【 4 9 5 0 】

図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて第 1 図柄表示部 3 7 a が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置 4 1 は、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて第 2 図柄表示部 3 7 b が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

【 4 9 5 1 】

図 4 6 9 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄及び表示面 4 1 a を示す説明図である。図 4 6 9 (a) は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 4 6 9 (a) に示すように、図柄表示装置 4 1 には、数字の 1 ~ 8 を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の 1 ~ 8 を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【 4 9 5 2 】

図 4 6 9 (b) は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。図示するように、表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が表示される。各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、図 4 6 9 (a) に示した数字 1 ~ 8 の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図 4 6 9 (b) に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 6 0 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されず、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図

10

20

30

40

50

柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【4953】

ここで、「遊技回」とは、第1図柄表示部37aまたは第2図柄表示部37bの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の1単位である。換言すれば、パチンコ機10は、1遊技回毎に、1つの特別情報についての1つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機10は、第1始動口33又は第2始動口34のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1遊技回毎に、図柄表示装置41において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【4954】

さらに、図469(b)に示すように、図柄表示装置41の表示面41aの下方には、第1始動口保留用領域Ds1と、保留消化領域Dmと、第2始動口保留用領域Ds2とが表示される。保留消化領域Dmは表示面41aの左右方向の中央に表示され、第1始動口保留用領域Ds1は保留消化領域Dmの左側に表示され、第2始動口保留用領域Ds2は保留消化領域Dmの右側に表示される。第1始動口保留用領域Ds1には、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第2始動口保留用領域Ds2には、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第1始動口33及び第2始動口34に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大4つまでである。第1始動口保留用領域Ds1、第2始動口保留用領域Ds2、および保留消化領域Dmの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【4955】

図468に示すように、第1始動口33の上方には、一对の釘(いわゆる命釘、ヘソ釘)42(42a, 42b)が設けられている。一对の釘42a, 42bの間隔によって、第1始動口33への遊技球の入球の確率が変化する。

【4956】

《9-2》遊技機の電氣的構成：

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

【4957】

図470は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機10は、主に、主制御装置60を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置90と、表示制御装置100とを備えている。

【4958】

主制御装置60は、遊技の主たる制御を司る主制御基板61を備えている。主制御基板61は、複数の機能を有する素子によって構成されるMPU62を備えている。MPU62は、各種制御プログラムを実行するCPU(図示せず)と、各種制御プログラムや固定値データを記録したROM63と、ROM63内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM64とを備えている。MPU62は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、MPU62が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ROM63やRAM64に設けられている各種エリアの詳細については後述

する。

【4959】

主制御基板61には、入力ポート(図示せず)及び出力ポート(図示せず)がそれぞれ設けられている。主制御基板61の入力ポートには、払出制御装置70と、電源装置85に設けられた停電監視回路86とが接続されている。主制御基板61は、停電監視回路86を介して、電源装置85から直流安定24Vの電源の供給を受ける。電源装置85は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置60や払出制御装置70等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置85は、コンデンサ(図示せず)を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ88(図467)がOFFにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

10

【4960】

また、主制御基板61の入力ポートには、各種検知センサ67a~67eが接続されている。具体的には、一般入賞口32、第1始動口33、第2始動口34、スルーゲート35、可変入賞装置36などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板61のMPU62は、各種検知センサ67a~67eからの信号に基づいて、遊技領域PAを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート35を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU62は、第1始動口33及び第2始動口34への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

20

【4961】

主制御基板61の出力ポートには、可変入賞装置36の開閉扉36bを開閉動作させる可変入賞駆動部36cと、第2始動口34の電動役物34aを開閉動作させる電動役物駆動部34bと、メイン表示部45とが接続されている。主制御基板61には各種ドライバ回路が設けられており、MPU62は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【4962】

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

30

【4963】

また、主制御基板61の出力ポートには、払出制御装置70と、音声発光制御装置90とが接続されている。払出制御装置70には、例えば、主制御装置60から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置60が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板61のMPU62は、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。具体的には、一般入賞口32への入球を特定した場合には10個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第1始動口33への入球を特定した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装71を制御して賞球の払出を行う。

40

【4964】

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

50

タン 2 6 とが接続されている。

【 4 9 6 5 】

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

【 4 9 6 6 】

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

【 4 9 6 7 】

表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置 1 0 0 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、1 遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明した。

【 4 9 6 8 】

図 4 7 1 は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU 6 2 が当たり抽選、メイン表示部 4 5 の表示の設定、及び、図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタ C 1 が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタ C 2 が用いられる。図柄表示装置 4 1 に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタ C 3 が用いられる。

【 4 9 6 9 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定には乱数初期値カウンタ C I N I が用いられる。また、メイン表示部 4 5 の第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b、並びに図柄表示装置 4 1 における変動時間を決定する際には変動種別カウンタ C S が用いられる。さらに、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタ C 4 が用いられる。

【 4 9 7 0 】

各カウンタ C 1 ~ C 4、C I N I、C S は、その更新の都度、カウンタ値に 1 が加算され、最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値が RAM 6 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 6 4 a に適宜記憶される。

【 4 9 7 1 】

RAM 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各

値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

【 4 9 7 2 】

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

【 4 9 7 3 】

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

【 4 9 7 4 】

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

【 4 9 7 5 】

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

【 4 9 7 6 】

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

【 4 9 7 7 】

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

【 4 9 7 8 】

上述したように、M P U 6 2 は、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア 6 4 c に記憶されている大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、M P U 6 2 は、これらの大当たり乱数カウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、R O M 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【 4 9 7 9 】

次に、リーチ乱数カウンタ C 3 の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタ C 3 は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算

10

20

30

40

50

され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

【4980】

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

10

【4981】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 4 6 9 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

20

【4982】

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

30

【4983】

次に、変動種別カウンタ C S の詳細について説明する。変動種別カウンタ C S は、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b における変動時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動時間とを、MPU 6 2 において決定する際に用いられる。変動種別カウンタ C S は、例えば 0 ~ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後 0 に戻るように構成されている。

40

【4984】

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

【4985】

次に、電動役物開放カウンタ C 4 の詳細について説明する。電動役物開放カウンタ C 4

50

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

10

【4986】

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

【4987】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

20

【4988】

図472は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図472(a)は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図472(b)は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【4989】

図472(a)に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～4の5個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～4の5個の値以外の値（5～1199）が外れである。一方、図472(b)に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値として、0～15の16個の値が設定されている。そして、0～1199の値のうち、0～15の16個の値以外の値（16～1199）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

30

【4990】

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

40

【4991】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【4992】

「小当たり」とは、可変入賞装置36の開閉扉36bの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機

50

とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【4993】

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

- (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様
- (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
- (3) 開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモード

10

【4994】

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

20

【4995】

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

【4996】

30

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

【4997】

40

パチンコ機10には、上記の(2)開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図472を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【4998】

パチンコ機10には、上記の(3)開閉実行モード終了後の第2始動口34の電動役物34aのサポートモードの態様として、遊技領域PAに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、第2始動口34の電動役物34aが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度

50

サポートモードとを設定することができる。

【4999】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aの1回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【5000】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物34aが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物34aの1回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物34aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【5001】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第2始動口34への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【5002】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタC2を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ROM63の振分テーブル記憶エリア63bに振分テーブルとして記憶されている。

【5003】

図473は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図473(a)は第1始動口用の振分テーブルを示し、図473(b)は第2始動口用の振分テーブルを示している。第1始動口用の振分テーブルは、第1始動口33への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第2始動口用の振分テーブルは、第2始動口34への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【5004】

図473(a)の第1始動口用の振分テーブルに示すように、第1始動口用の振分テーブルには、第1始動口33への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、8R通常大当たりが設定されている。

【5005】

16R確変大当たり及び8R確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード(以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ)が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R確変大当たりと8R確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉扉36bの開放回数が相違し、16R確変大当たりは16回(16ラウンド)であり、8R確変大当たりは8回(8ラウンド)である。

【5006】

16R通常大当たり及び8R通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置36の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R通常大当たりと8R通常大当たりとの相違点は、開閉実行

10

20

30

40

50

モードにおける可変入賞装置 36 の開閉扉 36b の開放回数が相違し、16R 通常大当たりは 16 回 (16 ラウンド) であり、8R 通常大当たりは 8 回 (8 ラウンド) である。

【5007】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタ C2 の値のうち、「0～39」が 16R 確変大当たりに対応しており、「40～64」が 8R 確変大当たりに対応しており、「65～89」が 16R 通常大当たりに対応しており、「90～99」が 8R 通常大当たりに対応している。

【5008】

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

【5009】

図 473 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R 確変大当たり、8R 通常大当たりが設定されている。第 2 始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタ C2 の値のうち、「0～64」が 16R 確変大当たりに対応しており、「65～99」が 8R 通常大当たりに対応している。

【5010】

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

【5011】

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

【5012】

上述のように、MPU 62 は、実行エリア AE に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリア AE に記憶されている大当たり種別カウンタ C2 の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、MPU 62 は、これらの大当たり乱数カウンタ C1 の値及び大当たり種別カウンタ C2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 37a 及び第 2 図柄表示部 37b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 63 の停止結果テーブル記憶エリア 63f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【5013】

図 474 は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル (電動役物開放抽選用当否テーブル) の内容を示す説明図である。

【5014】

図 474 (a) は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用) を示している。図 474 (a) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用) には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C4 の値として 0、1 の 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C4 の値として 2～465 の 464 個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 35 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 10 におい

10

20

30

40

50

ては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 4 秒である。

【 5 0 1 5 】

図 4 7 4 (b) は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用) を示している。図 4 7 4 (b) に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用) には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 0 ~ 4 6 1 の 4 6 2 個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタ C 4 の値として 4 6 2 ~ 4 6 5 の 4 個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート 3 5 を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、2 3 1 / 2 3 3 の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機 1 0 においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物 3 4 a が 1 回開放し、その開放時間は 1 . 6 秒である。

10

【 5 0 1 6 】

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

【 5 0 1 7 】

《 9 - 3 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

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

【 5 0 1 8 】

20

図 4 7 5 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 4 7 0) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、M P U 9 2 が搭載されている。M P U 9 2 は、C P U 、R O M 9 3 、R A M 9 4 、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【 5 0 1 9 】

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

30

【 5 0 2 0 】

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

【 5 0 2 1 】

M P U 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。M P U 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。M P U 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

40

【 5 0 2 2 】

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

【 5 0 2 3 】

50

MPU102は、音声発光制御装置90から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP105の制御（具体的にはVDP105に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【5024】

プログラムROM103は、MPU102により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶されている。

【5025】

ワークRAM104は、MPU102による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【5026】

VDP105は、一種の描画回路であり、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP105は、ICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP105は、MPU102、ビデオRAM107等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM107に記憶させる画像データを、キャラクタROM106から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

【5027】

キャラクタROM106は、図柄表示装置41に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM106には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらP1～P4の絵図も含まれる。なお、キャラクタROM106を複数設け、各キャラクタROM106に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM103に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM106に記憶する構成とすることも可能である。

【5028】

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

【5029】

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

【5030】

《9-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、先に説明したように、図柄表示装置41の表示面41aの下方には、第1始動口33への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第1始動口保留用領域Ds1と、第2始動口34への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第2始動口保留用領域Ds2と、第1始動口保留用領域Ds1と第2始動口保留用領域Ds2の間に位置する保留消化領域Dmとが表示される。

【5031】

図476は、第1始動口保留用領域Ds1と保留消化領域Dmの変化の一例を示す説明図である。第1始動口保留用領域Ds1には、第1始動口33への遊技球の入球に基づく各保留（最大4つの保留のそれぞれ）に対応した最大4つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図476(a)

10

20

30

40

50

に示した例では、第1番目の保留と第2番目の保留とにそれぞれ対応した第1保留表示アイコンH1と第2保留表示アイコンH2が表示されている。第1始動口保留用領域Ds1において、最も右側の位置に第1保留表示アイコンH1は表示され、右側から左側に向かって2番目の位置に第2保留表示アイコンH2は表示される。すなわち、第1始動口保留用領域Ds1において、第1始動口33に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって1個ずつ増大するように表示される。

【5032】

保留消化領域Dmは、上底が下底よりも長い台形であり、図476(a)に示した例では、保留消化領域Dmの上部に保留表示アイコンH0が載置されている。本実施形態のパチンコ機10では、第1始動口33又は第2始動口34への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Dmの上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Dmの上部に載置された保留表示アイコンH0に対応した保留(保留情報)に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Dmの上部に保留表示アイコンH0が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコンH0に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【5033】

図476(a)に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Dmの上部に載置された保留表示アイコンH0は消える。続いて、図476(b)に示すように、第1始動口保留用領域Ds1において最も右側に位置する第1保留表示アイコンH1が、保留消化領域Dmの上部に移動する。この際に、第1始動口保留用領域Ds1において、右側から2番目に位置する第2保留表示アイコンH2は、最も右側の位置に移動(シフト)する。なお、図476(b)に示した例では、右側から左側に向かって3番目、4番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、3番目に位置する保留表示アイコンは2番目の位置に移動(シフト)し、4番目に位置する保留表示アイコンは3番目の位置に移動(シフト)する。

【5034】

図476(b)に示した移動の結果、図476(c)の状態となる。すなわち、保留消化領域Dmの上部に第1保留表示アイコンH1が載置され、第1始動口保留用領域Ds1の最も右側の位置に第2保留表示アイコンH2が表示された状態となる。このとき、第1保留表示アイコンH1に対応した保留(保留情報)に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【5035】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第1始動口保留用領域Ds1に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Dmの上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第1始動口保留用領域Ds1に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順(すなわち、保留された順)に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【5036】

図477は、第2始動口保留用領域Ds2と保留消化領域Dmの変化の一例を示す説明図である。第2始動口保留用領域Ds2には、第2始動口34への遊技球の入球に基づく各保留(最大4つの保留のそれぞれ)に対応した最大4つの保留表示アイコンHが左右方向に並んで表示される。第2始動口保留用領域Ds2の変化の態様は、図476に示した第1始動口保留用領域Ds1の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第1始動口保留用領域Ds1の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第2始動口34に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンHは、左側から右側に向かって1個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第2始動口保留用領域Ds2において

保留表示アイコンHは右側から左側に1個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Dmの上部に移動して、当該保留表示アイコンHに対応した保留(保留情報)に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第2始動口保留用領域Ds2に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順(すなわち、保留された順)に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【5037】

第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Dmは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Dmは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第1始動口保留用領域Ds1または第2始動口保留用領域Ds2から保留消化領域Dmに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Dmの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Dmに入って消えるような表示態様としてもよい。

10

【5038】

本実施形態のパチンコ機10では、各保留表示アイコンは、複数の表示態様を取り得る。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様によって、当たり抽選において大当たり当選する可能性を示唆する構成とした。詳しくは、各保留表示アイコンに対応した保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性を、各保留表示アイコンの表示態様によって示唆する構成とした。具体的には、各保留表示アイコンの表示態様として、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。保留表示アイコンの表示態様が複数の段階の中で上位になる(ランクアップする)につれて、保留表示アイコンに対応する大当たり乱数カウンタC1の値が当たり抽選において大当たり当選する可能性が高いことを示唆する。

20

【5039】

図478は、本実施形態のパチンコ機10において設定されている保留表示アイコンの表示態様を説明する説明図である。図示するように、保留表示アイコンの表示態様は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応して、上位から下位までの複数の段階の表示態様が設定されている。本実施形態では、保留表示アイコンの表示態様は、上位から順に、表示レベルLv r5、表示レベルLv r4、表示レベルLv r3、表示レベルLv r2、表示レベルLv r1の5段階のレベルに分けて設定される。表示レベルLv rが上位にあるほど、大当たり当選する可能性が高い。

30

【5040】

本実施形態においては、各表示レベルLv rに対応する表示態様は、色で表現される。具体的には、表示レベルLv r5が金、表示レベルLv r4が赤、表示レベルLv r3が緑、表示レベルLv r2が青、表示レベルLv r1が白の表示態様で表現される。なお、各表示レベルLv rに対応する表示態様は、色で表現された態様に限らず、例えば、模様で表現された態様や、形状で表現された態様や、キャラクターで表現された態様など、遊技者が認識可能な態様で各表示レベルLv rの差異が表現されていれば種々の表示態様を採用することができる。

40

【5041】

本実施形態のパチンコ機10では、上述した保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。例えば、白色の保留表示アイコンを青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを緑色に変化させる演出などを実行する。この演出を実行する契機は、本実施形態では、図柄表示装置41に表示させている演出用画像の一種である花びらが、保留表示アイコンに付着することとした。

【5042】

50

図４７９は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて花びらが表示されているときの様子を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの全体には、多数の花びらが表示される。各花びらは、上側から下側に向かって舞うように移動（落下）する。本実施形態では、各花びらは、第１種花びらＰ１、第２種花びらＰ２、第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４のうちのいずれかに分類される。

【５０４３】

図４８０は、第１～第４種花びらＰ１～Ｐ４の表示方法を示す説明図である。本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける表示を、背景を表示するための背景レイヤーＬ１と、背景レイヤーＬ１の上側（前面側）に配置され、図柄列や、第１始動口保留用領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２始動口保留用領域Ｄｓ２（図４７９）を表示するための図柄列レイヤーＬ２と、図柄列レイヤーＬ２の上側（前面側）に配置された上部レイヤーＬ３と、を少なくとも有するレイヤー構造によって行なっている。

【５０４４】

第１種花びらＰ１は、背景レイヤーＬ１に表示される。本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第１種花びらＰ１が背景レイヤーＬ１に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第１種花びらＰ１が表示面４１ａに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第１種花びらＰ１は、大当たり演出の最中に表示されることはない。

【５０４５】

第１種花びらＰ１は、種々の方向に向かって移動する。第１種花びらＰ１は、背景レイヤーＬ１に表示されることで、図柄列レイヤーＬ２に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の下を潜るように流れる。第１種花びらＰ１は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第１種花びらＰ１は、複数、表示される構成としたが、１つとしてもよい。

【５０４６】

第１種花びらＰ１以外の花びら、すなわち、第２種花びらＰ２、第３種花びらＰ３、および第４種花びらＰ４は、上部レイヤーＬ３に表示される。

【５０４７】

本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、複数の第２種花びらＰ２が上部レイヤーＬ３に表示される構成とした。これによって、少なくとも遊技者によって遊技が行われている最中は、繰り返し、複数（多数）の第２種花びらＰ２が表示面４１ａに表示される。なお、この構成に換えて、前記所定期間は、当たり抽選において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。この構成によれば、第２種花びらＰ２は、大当たり演出の最中に表示されることはない。

【５０４８】

複数の第２種花びらＰ２は、種々の方向に向かって移動する。第２種花びらＰ２は、上部レイヤーＬ３に表示されることで、図柄列レイヤーＬ２に表示された図柄列と位置が重なるときには図柄列の上を流れる。第２種花びらＰ２は、表示面４１ａを賑やかにするためのもので、それ以外の機能を持たない。第２種花びらＰ２は、複数、表示される構成としたが、１つとしてもよい。

【５０４９】

第３種花びらＰ３は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて上側から第１始動口保留用領域Ｄｓ１に向かって舞うように移動する第１始動口保留用第３種花びらＰ３１と、表示面４１ａの上側から第２始動口保留用領域Ｄｓ２に向かって舞うように移動する第２始動口保留用第３種花びらＰ３２とに分類される。第１始動口保留用第３種花びらＰ３１

10

20

30

40

50

が、第1始動口保留用領域Ds1に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第2始動口保留用第3種花びらP32が、第2始動口保留用領域Ds2に表示される保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させるように機能する。第1始動口保留用第3種花びらP31および第2始動口保留用第3種花びらP32については、後ほど詳しく説明する。

【5050】

第4種花びらP4は、特定の抽選処理（花びら再変動抽選処理）において当選した遊技回において、図柄表示装置41の表示面41aの上側から図柄列に向かって舞うように移動し、図柄列に付着する。本実施形態のパチンコ機10は、図柄列に第4種花びらP4が付着する場合に、図柄列の変動表示を変化させる演出を実行する。第4種花びらP4の動きと上記演出については、後ほど詳しく説明する。

10

【5051】

本実施形態では、第1種～第4種花びらP1～P4を同一の絵図によって構成した。各花びらP1～P4は、向きを変えながら移動することから、形状や大きさが様々に変わるが、全体としては同一の絵図によって構成される。このため、遊技者は、第1種～第4種花びらP1～P4の種類を識別することができない。なお、遊技者が種類を識別することが困難であれば、第1種～第4種花びらP1～P4のそれぞれは、必ずしも同一の絵図である必要はなく、異なった絵図の画像データによって構成してもよい。また、変形例として、第3種花びらP3の絵図を、他の種類の花びらP1、P2、P4の絵図と相違する構成としてもよい。第3種花びらP3は、表示面41aを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第3種花びらP3の絵図を、あえて第1種花びらP1、第2種花びらP2、および第4種花びらP4の絵図と相違する構成とすることもできる。さらに、変形例として、第4種花びらP4の絵図を、他の種類の花びらP1～P3の絵図と相違する構成としてもよい。第4種花びらP4は、表示面41aを賑やかにするための機能とは異なる特別の機能（図柄列を再変動させる機能）を有するため、特別の機能が実行される期待感を遊技者に持たせるために、第4種花びらP4の絵図を、あえて第1～第3種花びらP1～P3の絵図と相違する構成とすることもできる。

20

【5052】

図481は、第3種花びらP3の挙動を示す説明図である。図示は、第3種花びらP3の内の第1始動口保留用第3種花びらP31についてのものである。本実施形態では、第1始動口保留用領域Ds1には最大4つの保留表示アイコンが表示されるが、各保留表示アイコンに向かう4種類の第1始動口保留用第3種花びらP31が用意されている。第1始動口保留用領域Ds1において最も右側に位置する第1保留表示アイコンH1に向かう第1始動口保留用第3種花びらP31を、以下、特1・保留1用花びらPaと呼ぶ。第1始動口保留用領域Ds1において右側から2番目に位置する第2保留表示アイコンH2に向かう第1始動口保留用第3種花びらP31を、以下、特1・保留2用花びらPbと呼ぶ。第1始動口保留用領域Ds1において右側から3番目に位置する第3保留表示アイコンH3に向かう第1始動口保留用第3種花びらP31を、以下、特1・保留3用花びらPcと呼ぶ。第1始動口保留用領域Ds1において右側から4番目に位置する第4保留表示アイコンH4に向かう第1始動口保留用第3種花びらP31を、以下、特1・保留4用花びらPdと呼ぶ。

30

40

【5053】

特1・保留1用～特1・保留4用花びらPa～Pdは、向かう保留表示アイコンが相違するだけで、同じ動作を行うことから、特1・保留1用花びらPaの動作について、代表して説明する。

【5054】

特1・保留1用花びらPaは、予め用意した3種類の軌道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。3種類の軌道は、始点R1から特定の点R2まで共通する共通ルー

50

ト R A と、特定の点 R 2 から個別の方向に延びる個別ルート R B 1 , R B 2 , R B 3 と、
によって構成される。共通ルート R A は、各軌道の全長の 8 割を上回る長さで有り、第 1
保留表示アイコン H 1 の近くまで延びている。第 1 の個別ルート R B 1 は、第 1 保留表示
アイコン H 1 の位置に到達する。第 2 の個別ルート R B 2 は、第 1 保留表示アイコン H 1
から右側にずれた位置に到達する。第 3 の個別ルート R B 3 は、第 1 保留表示アイコン H
1 から左側にずれた位置に到達する。3 種類の軌道のうちの、共通ルート R A と第 1 の個
別ルート R B 1 とによって構成される軌道を、以下、目標保留到達軌道と呼ぶ。3 種類の
軌道のうちの、共通ルート R A と第 2 の個別ルート R B 2 とによって構成される軌道を、
以下、第 1 目標保留外軌道と呼ぶ。3 種類の軌道のうちの、共通ルート R A と第 3 の個別
ルート R B 3 とによって構成される軌道を、以下、第 2 目標保留外軌道と呼ぶ。なお、目
標保留到達軌道の終点は、保留表示アイコンの表示位置である。

10

【 5 0 5 5 】

特 1 ・保留 1 用花びら P a の軌道として、目標保留到達軌道、第 1 目標保留外軌道、第
2 目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかは、本実施形態では、特定の抽選処理（花
びら軌道抽選処理）によって決定する構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに軌道
を変えていく構成としてもよい。

【 5 0 5 6 】

本実施形態では、目標保留到達軌道、第 1 目標保留外軌道、第 2 目標保留外軌道のそれ
ぞれに沿って花びらが移動するのに要する時間的長さ（到達所要時間）を、例えば 1 0 秒
とした。また、各軌道における共通ルート R A を花びらが移動するのに要する時間的長さ
を 8 . 5 秒とし、各軌道における第 1 ~ 第 3 の個別ルート R B 1 ~ R B 3 を花びらが移動
するのに要する時間的長さを 1 . 5 秒とした。これらの時間的長さは、あくまでも一例で
あり、他の数値に換えてもよい。

20

【 5 0 5 7 】

特 1 ・保留 2 用花びら P b 、特 1 ・保留 3 用花びら P c 、および特 1 ・保留 4 用花びら
P d のそれぞれは、上述した特 1 ・保留 1 用花びら P a と同様に、各花びら P b ~ P d に
対応して設けられた、目標保留到達軌道、第 1 目標保留外軌道、および第 2 目標保留外軌
道の中から選択された一つの軌道に沿って移動する。

【 5 0 5 8 】

なお、特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d は、対応する保留表示アイコ
ンに向かうと説明したが、これは、対応する保留表示アイコンが第 1 始動口保留用領域 D
s 1 内に存在するものとして説明したためである。対応する保留表示アイコンが第 1 始動
口保留用領域 D s 1 内に存在しない場合にも、存在する場合と同じように特 1 ・保留 1 用
~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d の表示はなされる。例えば、第 1 保留個数カウンタの
値が 2 であって、第 1 始動口保留用領域 D s 1 内に第 3 保留表示アイコン H 3 と第 4 保留
表示アイコン H 4 とが存在しない場合には、特 1 ・保留 3 用花びら P c は、第 1 始動口保
留用領域 D s 1 内の右から 3 つめの位置（すなわち、第 3 保留表示アイコン H 3 が表示可
能な位置）に向かって移動し、特 1 ・保留 4 用花びら P d は、第 1 始動口保留用領域 D s
1 内の右から 4 つめの位置（すなわち、第 4 保留表示アイコン H 4 が表示可能な位置）に
に向かって移動する。すなわち、対応する保留表示アイコンが第 1 始動口保留用領域 D s 1
内に存在してもしなくても、特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d の表示は
開始され、特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d の軌道に差はない。換言す
れば、特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d は、対応する保留表示アイコ
ンを表示するための表示位置に保留表示アイコンが存在するか否かにかかわらず、当該表示
位置に向かって移動する。

30

40

【 5 0 5 9 】

図 4 8 2 は、特 1 ・保留 1 用花びら P a が目標保留到達軌道に沿って移動した場合の第
1 保留表示アイコン H 1 の様子を示す説明図である。花びら軌道抽選処理において目標保
留到達軌道を採用することに当選し、共通ルート R A から第 1 の個別ルート R B 1 に進ん
だ特 1 ・保留 1 用花びら P a は、図 4 8 2 (a) に示すように、第 1 の個別ルート R B 1

50

を第1保留表示アイコンH1に向かって移動する。そして、図482(b)に示すように、特1・保留1用花びらPaは、第1保留表示アイコンH1に到達する。到達後、特1・保留1用花びらPaは、第1保留表示アイコンH1上に予め定められた時間(例えば、2秒)だけ留まる。これにより、遊技者は、特1・保留1用花びらPaが第1保留表示アイコンH1に付着したと認めることができる。その後、図482(c)に示すように、付着した特1・保留1用花びらPaは消えて、第1保留表示アイコンH1の表示態様が変化する。例えば、第1保留表示アイコンH1が白色から青色に変化する。すなわち、パチンコ機10は、特1・保留1用花びらPaが第1保留表示アイコンH1に到達し、予め定められた時間だけ留まる(付着する)という、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、第1保留表示アイコンH1の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、第1保留表示アイコンH1を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンを赤色に変化させる演出などを実行する。本明細書では、花びらが保留表示アイコンに予め定められた時間だけ留まることを、花びらが保留表示アイコンに付着すると表現する。

10

【5060】

特1・保留2用～特1・保留4用花びらPb～Pdのそれぞれは、上述した特1・保留1用花びらPaと同様な動作を行う。パチンコ機10は、各花びらPb～Pdが、対応する各保留表示アイコンH2～H4に到達し、予め定められた時間だけ留まる(付着する)という、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、花びらPb～Pdが付着した保留表示アイコンH2～H4の表示態様を変化させる演出を行う。例えば、保留表示アイコンH2～H4を白色から青色に変化させる演出や、青色の保留表示アイコンH2～H4を赤色に変化させる演出などを実行する。

20

【5061】

上述した説明では、各花びらPa～Pdが各保留表示アイコンH1～H4に到達し、予め定められた時間(例えば、2秒)、留まる場合に、各保留表示アイコンH1～H4の表示態様を変化させる演出を実行する構成としたが、実際は、各花びらPa～Pdが各保留表示アイコンH1～H4に到達したときに、下記の2つの条件が成立するか否かを判定し、2つの条件が成立した場合に限り、各保留表示アイコンH1～H4の表示態様を変化させる演出を実行する構成とした。2つの条件は次の通りである。

【5062】

30

・条件1：

花びらが保留表示アイコンに到達したときから予め定められた時間(例えば、2秒)が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないこと。

・条件2：

花びらが到達した保留表示アイコンの表示態様(表示レベルLv_r)が予め設定された上限値(以下、表示レベル上限値Lv_mと呼ぶ)未満であること。

【5063】

パチンコ機10は、具体的には次の通りの処理を行う。第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得されたときに、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示レベルLv_rの値を1に設定し、保留表示アイコンの表示レベル上限値Lv_mの値を大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて設定する。そして、花びらPa～Pdが保留表示アイコンH1～H4に到達したときに、当該到達時から2秒間が経過するまでの期間に、保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かを判定する(条件1の判定を行う)。

40

【5064】

上記の期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないと判定された場合(条件1が成立した場合)に、花びらPa～Pdが到達した保留表示アイコンH1～H4に設定された表示レベルLv_rが、同じく設定された表示レベル上限値Lv_mを下回るか否かを判定する(条件2の判定を行う)。ここで、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mを下回ると判定された場合(すなわち、条件1と条件2の両方が成立した場合)に、保留表示アイ

50

コン H 1 ~ H 4 の表示態様を変化させる演出を実行する。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを、当該保留表示アイコンの位置で継続して表示し（上記期間終了後に花びらを消去）、その後、保留表示アイコンに対応した表示レベル L v r を 1 段階だけアップするとともに、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。

【 5 0 6 5 】

一方、上記の表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回るか否かの判定において、下回らない、すなわち表示レベル上限値 L v m に達していると判定された場合（すなわち、条件 1 が成立し、かつ、条件 2 が不成立の場合）には、保留表示アイコン H 1 ~ H 4 の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、上記期間において、保留表示アイコンに到達した花びらを継続して表示することは行う（上記期間終了後に花びらを消去）が、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。

10

【 5 0 6 6 】

また、上記期間に保留表示アイコンのシフトが発生しないか否かの判定において、シフトが発生すると判定された場合（すなわち、条件 1 が不成立の場合）には、条件 2 が成立するか否かにかかわらず、保留表示アイコン H 1 ~ H 4 の表示態様を変化させる演出を実行しない。具体的には、花びら P a ~ P d が保留表示アイコン H 1 ~ H 4 に到達したときに当該花びらを消去し、保留表示アイコンの表示態様は変化させない。

【 5 0 6 7 】

上述した動作を行う特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d は、第 1 始動口保留用領域 D s 1 と第 2 始動口保留用領域 D s 2 とが表示される期間において、繰り返し表示される。具体的には、特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d について、第 1 始動口保留用領域 D s 1 と第 2 始動口保留用領域 D s 2 とが表示される期間において、所定期間（例えば、5 秒）の間隔を空けて、順に 1 つずつ表示が開始される。すなわち、パチンコ機 1 0 は、上記期間において、特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d について、この順に、前記所定期間の間隔を空けて、1 つずつ表示を開始し、特 1 ・保留 4 用花びら P d の表示を開始した後は、前記所定期間を空けて、特 1 ・保留 1 用花びら P a に戻って表示を開始する。このようにして、特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d の表示を繰り返し行う。

20

【 5 0 6 8 】

パチンコ機 1 0 は、特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d のそれぞれの表示を開始する際に、花びら軌道抽選処理を行い、目標保留到達軌道、第 1 目標保留外軌道、第 2 目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを決定する。花びら軌道抽選処理において、目標保留到達軌道を採用することが決定された場合には、共通ルート R A と第 1 の個別ルート R B 1 とからなる目標保留到達軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第 1 目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルート R A と第 2 の個別ルート R B 2 とからなる第 1 目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。花びら軌道抽選処理において、第 2 目標保留外軌道を採用することが決定された場合には、共通ルート R A と第 3 の個別ルート R B 3 とからなる第 2 目標保留外軌道に沿って移動する花びらの表示を開始する。第 1 目標保留外軌道または第 2 目標保留外軌道に沿って移動した花びらは保留表示アイコンに到達することはなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が行われることはない。

30

40

【 5 0 6 9 】

なお、第 3 種花びら特 1 ・保留 1 用 ~ 特 1 ・保留 4 用花びら P a ~ P d は、上述したように、遊技者が遊技を行っている最中に繰り返し表示されるため、一つの保留表示アイコンに対して、複数回、花びら P a ~ P d が付着することもあり得る。この場合、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m 未満であれば、花びら P a ~ P d が付着する毎に、保留表示アイコン H 1 ~ H 4 の表示態様を変化させる演出が実行される。例えば、白色の各保留表示アイコン H 1 ~ H 4 に対して、2 回、花びら P a ~ P d が付着した場合、1 回目で白色から青色に変化させる演出が実行され、2 回目で青色から緑色に変化させる演出が実行される。

50

【5070】

図481および図482を用いて説明してきたのが、第1始動口保留用第3種花びらP31についての動作である。これに対して、第2始動口保留用第3種花びらP32も、第1始動口保留用第3種花びらP31と同様な動作を行う。すなわち、パチンコ機10は、第2始動口保留用第3種花びらP32としての特2・保留1用～特2・保留4用花びらのそれぞれが、第2始動口保留用領域Ds2に表示される各保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まる（付着する）という、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する示唆演出を実行し、その後、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う。条件1および条件2が成立した場合に限って、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を行う点についても、第1始動口保留用側と同様である。

10

【5071】

先に説明した、図柄表示装置41の表示面41aを賑やかにする機能を有する第1種花びらP1および第2種花びらP2は、繰り返し、多数表示されるが、本実施形態では、それら多数のうちの一つは、上述した第3種花びらP3の目標保留到達軌道と同一の軌道に沿って移動し、保留表示アイコンに到達後、さらに下方に進むように表示される構成とした。この種の第1種花びらP1または第2種花びらP2は、例えば保留表示アイコンに到達したとしても、当該保留表示アイコンを通過して、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は実行されることはない。

【5072】

図483は、図柄表示装置41の表示面41aに表示された図柄に第4種花びらP4が作用する様子を示す説明図である。図483(a)は、図柄表示装置41の表示面41aのメイン表示領域MAにおいて、図柄列Z1および図柄Z3において同一の図柄が停止表示され、真ん中の図柄列Z2において図柄の変動表示が行われている状態を示している。この状態において、第4種花びらP4が図柄列Z2に向かって舞うように移動する。

20

【5073】

図483(a)の状態から図483(b)の状態に移行し、図柄列Z2が停止表示される。なお、このとき、図柄列Z2において停止表示される図柄は、図柄列Z1および図柄列Z3において停止表示された図柄とは相違する。この状態で、第4種花びらP4が最後に停止した図柄列Z2に到達し、到達後、第4種花びらP4は、当該図柄上に予め定められた時間（例えば、2秒）だけ停止する。これにより、遊技者は、第4種花びらP4が、停止した状態の図柄列Z2に付着したと認めることができる。

30

【5074】

その後、図483(c)に示すように、付着した第4種花びらP4は消えて、図柄列Z2が再度、変動表示を開始する。続いて、図483(d)に表示するように、図柄列Z2が停止表示される。なお、この変動表示が再開された後に停止表示された図柄列Z2の図柄は、図柄列Z1および図柄列Z3において停止表示された図柄と一致する。すなわち、図柄列Z1～Z3は、大当たり当選である同一の図柄の組み合わせとなる。

【5075】

上記のように、第4種花びらP4は、変動表示中の図柄列に向かって移動し、図柄列の変動表示が停止した直後の図柄に付着する。そして、第4種花びらP4が付着する場合に、図柄列を再変動させる演出を実行する。

40

【5076】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機10は、図柄表示装置41に表示させている複数種類の花びらP1～P4のうちの第3種花びらP3が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間（例えば、2秒）留まる（すなわち、付着する）場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第1始動口又は第2始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する演出（以下、保留変化示唆演出と呼ぶ）を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機（以下、従来1のパチン

50

コ機と呼ぶ)では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第1始動口又は第2始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【5077】

10

また、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、特別なキャラクターが保留表示アイコン上に出現して、このキャラクターが出現したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、特別なキャラクターが出現しない場合には、上記演出は決して実行されることはなく、特別なキャラクターが出現した場合に、上記演出は必ず実行されることから、従来1のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【5078】

20

さらに、従来の他のパチンコ機として、変動表示中に、ミニゲーム的な保留変化用演出を実行して、そのミニゲームに勝利したときに、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する構成のものがあった。この構成のパチンコ機では、上記の保留変化用演出が出現しない場合には、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出は決して実行されることはないことから、従来1のパチンコ機と同様に、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。

【5079】

30

これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、図柄表示装置41の表示面41aに、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、
(i)それら花びらの大多数は(第1種花びらP1および第2種花びらP2)、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはない、

(ii)それら花びらの内の一つ(第1目標保留外軌道または第2目標保留外軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに向けて移動したなと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、

(iii)それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに到達したなと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

(iv)それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった(付着した)なと思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mに既に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

(v)それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった(付着した)と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。

【5080】

40

このため、本実施形態のパチンコ機10では、図柄表示装置41の表示面41aに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を常に(いずれかの花びらが表示されている限り常に)付与することができるとともに、

・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、

50

・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまっただけ、

・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、

・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、（当該保留表示アイコンの表示レベル $L_v r$ が、設定された表示レベル上限値 $L_v m$ に既達していることを原因として）保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった

といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5081】

そもそも、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ（蝶）等の表示面 41a を漂う演出用画像は、表示面 41a を賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面 41a を賑やかにするための花びらを有効利用することができる。

20

【5082】

また、本実施形態のパチンコ機 10 は、図柄表示装置 41 に表示させている複数種類の花びら P1 ~ P4 のうちの第 4 種花びら P4 が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 4 種花びら P4 が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなると一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技の興趣向上をより図ることができる。

30

【5083】

《9-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【5084】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の MPU 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

40

【5085】

<タイマ割込み処理>

図 484 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（例えば 2 msec 周期）に起動される。

【5086】

ステップ S00101 では、各種検知センサ 67a ~ 67e の読み込み処理を実行する

50

。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサ 67a ~ 67e の状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S00102 に進む。

【5087】

ステップ S00102 では、乱数初期値カウンタ CINI の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ CINI に 1 を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ CINI の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S00103 に進む。

【5088】

ステップ S00103 では、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および電動役物開放カウンタ C4 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3、および電動役物開放カウンタ C4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C1 ~ C4 の更新値を、RAM 64 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S00104 に進む。なお、変動種別カウンタ CS は、後述する通常処理（図 488）において、その値を更新する。

【5089】

ステップ S00104 では、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップ S00104 の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S00104 を実行した後、ステップ S00105 に進む。

【5090】

ステップ S00105 では、スルーゲート 35 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S00105 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S00105 を実行した後、MPU 62 はタイマ割込み処理を終了する。

【5091】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 484：S00104）として主制御装置 60 の MPU 62 によって実行される。

【5092】

図 485 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S00201 では、遊技球が第 1 始動口 33 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 33 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S00201 において、遊技球が第 1 始動口 33 に入球したと判定した場合には（S00201：YES）、ステップ S00202 に進み、払出制御装置 70 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S00203 に進む。

【5093】

ステップ S00203 では、第 1 始動口 33 に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップ S00204 に進む。

【5094】

ステップ S00204 では、第 1 保留エリア Ra の保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数 RaN（以下、第 1 始動保留個数 RaN ともいう）を読み出し、当該第 1 始動保留個数 RaN を後述する処理の対象として設定する。第 1 始動保留個数 RaN は、第 1 始動口 33 への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップ S00209 に進む。

【5095】

ステップ S00201 において、遊技球が第 1 始動口 33 に入球していないと判定した場合には（S00201：NO）、ステップ S00205 に進み、遊技球が第 2 始動口 3

10

20

30

40

50

4に入球したか否かを第2始動口34に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【5096】

ステップS00205において、遊技球が第2始動口34に入球したと判定した場合には(S00205:YES)、ステップS00206に進み、払出制御装置70に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップS00207に進む。一方、ステップS00205において、遊技球が第2始動口34に入球していないと判定した場合には(S00205:NO)、本始動口用の入球処理を終了する。

【5097】

ステップS00207では、第2始動口34に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップS00208に進む。

【5098】

ステップS00208では、第2保留エリアRbの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数RbN(以下、第2始動保留個数RbNともいう)を読み出し、当該第2始動保留個数RbNを後述する処理の対象として設定する。第2始動保留個数RbNは、第2始動口34への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップS00209に進む。

【5099】

ステップS00209では、上述したステップS00204又はステップS00208において設定された始動保留個数N(RaN又はRbN)が上限値(本実施形態では4)未満であるか否かを判定する。ステップS00209において、始動保留個数Nが上限値未満でない場合には(S00209:NO)、本始動口用の入球処理を終了する。

【5100】

一方、ステップS00209において、始動保留個数Nが上限値未満である場合には(S00209:YES)、ステップS00210に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Nに1を加算した後、ステップS00211に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値(以下、合計保留個数CRNと言う)に1を加算する。合計保留個数CRNは、第1始動保留個数RaNと第2始動保留個数RbNとの合計値を示す。その後、ステップS00212に進む。

【5101】

ステップS00212では、ステップS00103(図484)において更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップS00210において1を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第1始動保留個数RaNが処理の対象として設定されている場合には、ステップS00103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、第1保留エリアRaの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS00210において1を加算した第1始動保留個数RaNと対応する記憶エリアに格納する。また、第2始動保留個数RbNが処理の対象として設定されている場合には、ステップS00103にて更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値を、第2保留エリアRbの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップS00210において1を加算した第2始動保留個数RbNと対応する記憶エリアに格納する。ステップS00212を実行した後、ステップS00213に進む。

【5102】

ステップS00213では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、およびリーチ乱数カウンタC3の各値の情報(保留情報)に基づいて、当たり抽選の当否判定結果(抽選結果)、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップS0

10

20

30

40

50

0213を実行した後、ステップS00214に進む。

【5103】

ステップS00214では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【5104】

保留コマンドは、第1始動口33又は第2始動口34への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制

10

【5105】

また、音声発光制御装置90は、第1始動口33への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第2始動口34への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置

20

【5106】

主制御装置60のMPU62は、ステップS00214を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【5107】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図485：S00213）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

30

【5108】

図486は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置60による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【5109】

ステップS00301では、始動口用の入球処理（図485）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値を把握する。その後、ステップS00302に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

40

【5110】

ステップS00302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（S00302：YES）、ステップS00303に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図472（a））を参照する。その後、ステップS003

50

05に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【5111】

一方、ステップS00302において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(S00302:NO)、ステップS00304に進み、当否テーブル記憶エリア63aに記憶されている高確率モード用の当否テーブル(図472(b))を参照する。その後、ステップS00305に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【5112】

ステップS00305では、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりに対応していると判定した場合には(S00305:YES)、ステップS00306に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値を把握する。その後、ステップS00307に進み、振分テーブル記憶エリア63bに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタC2が第1始動口33への入球に基づいて取得されたものである場合には、第1始動口用振分テーブルを参照し、第2始動口34への入球に基づいて取得されたものである場合には、第2始動口用振分テーブルを参照する。ステップS00307を実行した後、ステップS00308に進む。

【5113】

ステップS00308では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタC2の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップS00308において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(S00308:YES)、ステップS00309に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS00308において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には(S00308:NO)、ステップS00310に進み、先判定処理結果記憶エリア64hに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【5114】

ステップS00305において、今回把握した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(S00305:NO)、ステップS00311に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。その後、ステップS00312に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア63cに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップS00313に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【5115】

ステップS00313において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(S00313:YES)、ステップS00314に進み、先判定処理結果記憶エリア64hにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップS00313において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(S00313:NO)、そのまま先判定処理を終了する。

【5116】

<スルー用の入球処理>

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図484:S00105)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5117】

図487は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップS00401では、遊技球がスルーゲート35に入球したか否かを判定する。ステップS00401に

10

20

30

40

50

において、遊技球がスルーゲート35に入球したと判定した場合には(S00401:YES)、ステップS00402に進み、役物保留個数SNが上限値(本実施形態では4)未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数SNは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート35への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数SNの最大値は4である。一方、ステップS00401において、スルーゲート35に遊技球が入球しなかったと判定した場合には(S00401:NO)、本スルー用の入球処理を終了する。

【5118】

ステップS00402において、役物保留個数SNの上限値未満(4未満)であると判定した場合には(S00402:YES)、ステップS00403に進み、役物保留個数SNに1を加算する。その後、ステップS00404に進む。

10

【5119】

ステップS00404では、ステップS00103(図484)において更新した電動役物開放カウンタC4の値をRAM64の電役保留エリア64dの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【5120】

一方、ステップS00402において、役物保留個数SNの値が上限値未満でないとは判定した場合(S00402:NO)、すなわち、役物保留個数SNの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタC4の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

20

【5121】

<通常処理>

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと(以下、「電源投入」とも呼ぶ)に伴い主制御装置60のMPU62によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【5122】

図488は、通常処理を示すフローチャートである。ステップS00501では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、RAM64に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップS00502に進む。

30

【5123】

ステップS00502では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップS00503に進む。

【5124】

ステップS00503では、ステップS00502において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置70に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置90に対して送信する。ステップS00503を実行した後、ステップS00504に進む。

40

【5125】

ステップS00504では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSに1を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM64の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップS00505に進む。

【5126】

ステップS00505では、払出制御装置70から受信した賞球計数信号や払出異常信

50

号を読み込み、ステップS 0 0 5 0 6に進む。ステップS 0 0 5 0 6では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置41による図柄の変動表示の設定、第1図柄表示部37a、第2図柄表示部37bの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップS 0 0 5 0 6を実行した後、ステップS 0 0 5 0 7に進む。

【5127】

ステップS 0 0 5 0 7では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップS 0 0 5 0 8に進む。

【5128】

ステップS 0 0 5 0 8では、第2始動口34に設けられた電動役物34aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物34aを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップS 0 0 5 0 9に進む。

【5129】

ステップS 0 0 5 0 9では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップS 0 0 5 0 3のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップS 0 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していないと判定した場合には（S 0 0 5 0 9：N O）、ステップS 0 0 5 1 0及びステップS 0 0 5 1 1において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップS 0 0 5 1 0において、乱数初期値カウンタC I N Iに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS 0 0 5 1 1において、変動種別カウンタC Sに1を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 6 4の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップS 0 0 5 0 9において、今回の通常処理の開始から所定時間（4 m s e c）が経過していると判定した場合には（S 0 0 5 0 9：Y E S）、ステップS 0 0 5 0 3に戻り、ステップS 0 0 5 0 3からステップS 0 0 5 0 8までの各処理を実行する。

【5130】

なお、ステップS 0 0 5 0 3からステップS 0 0 5 0 8の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【5131】

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図488：S 0 0 5 0 6）として主制御装置60のM P U 6 2によって実行される。

【5132】

図489は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップS 0 0 6 0 1では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグがO Nであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にO Nにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にO F Fにされる。

【5133】

ステップS 0 0 6 0 1において、開閉実行モード中であると判定した場合には(S 0 0 6 0 1 : Y E S)、ステップS 0 0 6 0 2以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第1始動口3 3又は第2始動口3 4への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップS 0 0 6 0 1において、開閉実行モード中でないと判定した場合には(S 0 0 6 0 1 : N O)、ステップS 0 0 6 0 2に進む。

【5 1 3 4】

ステップS 0 0 6 0 2では、特図ユニット3 7が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット3 7に備えられる第1図柄表示部3 7 aおよび第2図柄表示部3 7 bのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがO Nであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第1図柄表示部3 7 aおよび第2図柄表示部3 7 bのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にO Nにされ、その変動表示が終了する場合にO F Fにされる。

【5 1 3 5】

ステップS 0 0 6 0 2において、特図ユニット3 7が変動表示中でないと判定した場合には(S 0 0 6 0 2 : N O)、ステップS 0 0 6 0 3に進む。

【5 1 3 6】

ステップS 0 0 6 0 3では、特図ユニット3 7における変動表示及び図柄表示装置4 1における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップS 0 0 6 0 3を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【5 1 3 7】

一方、ステップS 0 0 6 0 2において、特図ユニット3 7が変動表示中であると判定した場合には(S 0 0 6 0 2 : Y E S)、ステップS 0 0 6 0 4に進む。

【5 1 3 8】

ステップS 0 0 6 0 4では、特図ユニット3 7における変動表示及び図柄表示装置4 1における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップS 0 0 6 0 4を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【5 1 3 9】

< 変動開始処理 >

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン(図4 8 9 : S 0 0 6 0 3)として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【5 1 4 0】

図4 9 0は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップS 0 0 7 0 1では、合計保留個数C R Nが「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数C R Nが「0」以下である場合とは、第1始動口3 3及び第2始動口3 4のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップS 0 0 7 0 1において、合計保留個数C R Nが「0」以下であると判定した場合には(S 0 0 7 0 1 : N O)、本変動開始処理を終了する。一方、ステップS 0 0 7 0 1において、合計保留個数C R Nが「0」を上回ると判定した場合には(S 0 0 7 0 1 : Y E S)、ステップS 0 0 7 0 2に進む。

【5 1 4 1】

ステップS 0 0 7 0 2では、第1保留エリアR a又は第2保留エリアR bに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップS 0 0 7 0 3に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【5 1 4 2】

ステップS 0 0 7 0 3では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップS 0 0 7 0 3を実行した後、ステップS 0 0 7 0 4に進む。

【5 1 4 3】

ステップS 0 0 7 0 4では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大

10

20

30

40

50

当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップS00704を実行した後、ステップS00705に進む。

【5144】

ステップS00705では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップS00706で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップS00705を実行した後、ステップS00706に進む。

10

【5145】

ステップS00706では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たりの種別の情報として、16R確変当たりの情報、8R確変当たりの情報、16R通常当たりの情報、8R通常当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【5146】

ステップS00705およびステップS00706にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理(図488)におけるステップS00503によって、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップS00706を実行した後、ステップS00707に進む。

20

【5147】

ステップS00707では、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、RAM64の第2図柄表示部フラグがONではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第1図柄表示部37aであると特定して変動表示を開始させ、第2図柄表示部フラグがONである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第2図柄表示部37bであると特定して変動表示を開始させる。ステップS00707を実行した後、ステップS00708に進む。

30

【5148】

ステップS00708では、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをONする。ステップS00708を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【5149】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン(図490:S00702)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

40

【5150】

図491は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップS00801では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第1保留エリアRaであるか否かを判定する。具体的には、第1保留エリアRa(図471)に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報(第1保留エリアRaの第1エリアに記憶されている保留情報)の方が、第2保留エリアRb(図471)に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報(第2保留エリアRbの第1エリアに記憶されている保留情報)よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第1保留エリアRaであると判定する。一方、第1保留エリアRaに時系

50

列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第2保留エリアRbに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第2保留エリアRbであると判定する。すなわち、ステップS00801の処理を実行することにより、第1保留エリアRaまたは第2保留エリアRbに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【5151】

ステップS00801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaであると判定した場合には(ステップS00801: YES)、ステップS00802～ステップS00807の第1保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップS00801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(ステップS00801: NO)、ステップS00808～ステップS00813の第2保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

10

【5152】

ステップS00802では、第1保留エリアRaの第1始動保留個数RaNを1減算した後、ステップS00803に進み、合計保留個数CRNを1減算する。その後、ステップS00804に進む。ステップS00804では、第1保留エリアRaの第1エリアに格納されているデータを実行エリアAEに移動させる。その後、ステップS00805に進む。

20

【5153】

ステップS00805では、第1保留エリアRaの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS00805を実行した後、ステップS00806に進む。

【5154】

ステップS00806では、各種フラグ記憶エリア64gの第2図柄表示部フラグがONである場合には当該フラグをOFFにし、ONではない場合にはその状態を維持する。第2図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップS00807へ進む。

30

【5155】

ステップS00807では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第1保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1始動口33に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置90への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップS00807において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図488)におけるステップS00503において、音声発光制御装置90に送信される。

40

【5156】

ステップS00801において、処理対象の保留エリアが第1保留エリアRaではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第2保留エリアRbであると判定した場合には(S00801: NO)、ステップS00808に進む。

【5157】

ステップS00808では、第2保留エリアRbの第2始動保留個数RbNを1減算する。その後、ステップS00809に進む。ステップS00809では、合計保留個数C

50

R Nを1減算し、ステップS 0 0 8 1 0に進み、第2保留エリアR bの第1エリアに格納されているデータを実行エリアA Eに移動させる。その後、ステップS 0 0 8 1 1に進む。

【5 1 5 8】

ステップS 0 0 8 1 1では、第2保留エリアR bの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1～第4エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS 0 0 8 1 1を実行した後、ステップS 0 0 8 1 2に進む。

10

【5 1 5 9】

ステップS 0 0 8 1 2では、各種フラグ記憶エリア6 4 gの第2図柄表示部フラグがO Nではない場合には当該フラグをO Nにし、O Nである場合にはその状態を維持する。その後、ステップS 0 0 8 1 3に進む。

【5 1 6 0】

ステップS 0 0 8 1 3では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置9 0に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3のコマンド情報記憶エリア6 3 gから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第2保留エリアR bに対応していることの情報、すなわち第2始動口3 4に対応していることの情報を
含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置9 0への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

20

【5 1 6 1】

ステップS 0 0 8 1 3において設定されたシフト時コマンドは、通常処理(図4 8 8)におけるステップS 0 0 5 0 3において、音声発光制御装置9 0に送信される。音声発光制御装置9 0は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置4 1の第2始動口保留用領域D s 2における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第2始動口保留用領域D s 2における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

30

【5 1 6 2】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン(図4 9 0 : S 0 0 7 0 3)として主制御装置6 0のM P U 6 2によって実行される。

【5 1 6 3】

図4 9 2は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップS 0 0 9 0 1では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4の各種フラグ記憶エリア6 4 gの高確率モードフラグがO Nであるか否かを判定する。

【5 1 6 4】

40

ステップS 0 0 9 0 1において、高確率モードであると判定した場合には(S 0 0 9 0 1 : Y E S)、ステップS 0 0 9 0 2に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、図4 7 2 (b)に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS 0 0 9 0 4に進む。

【5 1 6 5】

一方、ステップS 0 0 9 0 1において高確率モードではないと判定した場合には(S 0 0 9 0 1 : N O)、ステップS 0 0 9 0 3に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウン

50

タC 1の値が、図472(a)に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS00904に進む。

【5166】

ステップS00904では、ステップS00902又はステップS00903における当否判定(当たり抽選)の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップS00904において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には(S00904:YES)、ステップS00905に進む。

【5167】

ステップS00905では、RAM64の第2図柄表示部フラグがONであるか否かを判定する。ステップS00905において、第2図柄表示部フラグがONではないと判定した場合には(S00905:NO)、ステップS00906に進み、第1始動口用の振分テーブル(図473(a)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R確変大当たりの数値範囲、16R通常大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【5168】

一方、ステップS00905において、第2図柄表示部フラグがONであると判定した場合には(S00905:YES)、ステップS00907に進み、第2始動口用の振分テーブル(図473(b)参照)を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアAEに格納されている大当たり種別カウンタC2の値が、16R確変大当たりの数値範囲、8R通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップS00906又はステップS00907の処理を実行した後、ステップS00908に進む。

【5169】

ステップS00908では、ステップS00906又はステップS00907において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ(大当たりフラグ)をONにする。具体的には、16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりフラグをONにし、8R確変大当たりである場合には8R確変大当たりフラグをONにし、16R通常大当たりである場合には16R通常大当たりフラグをONにし、8R通常大当たりである場合には8R通常大当たりフラグをONにする。ステップS00908を実行した後、ステップS00909に進む。

【5170】

ステップS00909では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たり当選することとなる今回の遊技回において、第1図柄表示部37a又は第2図柄表示部37bに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア63f(図470)に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップS00906又はステップS00907において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をRAM64の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップS00909を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【5171】

ステップS00904において、ステップS00902又はステップS00903における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には(S00904:NO)、ステップS00910に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアAEに記憶されているリーチ乱数カウンタC3の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア63c(図470)に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップS00911に進む。

【5172】

ステップS00911において、ステップS00910におけるリーチ判定の結果が当

10

20

30

40

50

該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (S o 0 9 1 1 : Y E S) 、ステップ S o 0 9 1 2 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、 R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S o 0 9 1 2 を実行した後、ステップ S o 0 9 1 3 に進む。

【 5 1 7 3 】

一方、ステップ S o 0 9 1 1 において、ステップ S o 0 9 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (S o 0 9 1 1 : N O) 、ステップ S o 0 9 1 2 を実行することなく、ステップ S o 0 9 1 3 に進む。

【 5 1 7 4 】

ステップ S o 0 9 1 3 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S o 0 9 1 3 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

10

【 5 1 7 5 】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 4 9 0 : S o 0 7 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

20

【 5 1 7 6 】

図 4 9 3 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 0 0 1 では、 R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を取得する。その後、ステップ S o 1 0 0 2 に進む。

【 5 1 7 7 】

ステップ S o 1 0 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、 R A M 6 4 の、 1 6 R 確変大当たりフラグ、 8 R 確変大当たりフラグ、 1 6 R 通常大当たりフラグ、 8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には、大当たり当選であるとして (S o 1 0 0 2 : Y E S) 、ステップ S o 1 0 0 3 に進む。

30

【 5 1 7 8 】

ステップ S o 1 0 0 3 では、花びら再変動抽選処理を実行する。本実施形態では、大当たり当選した場合の変動時間として、通常の大当たり用変動時間と、再変動を伴う大当たり用変動時間との 2 種類が用意されている。ここで言う「再変動」は、図 4 8 3 を用いて説明した、第 4 種花びら P 4 の付着に起因する図柄列の再変動を意味し、この再変動が実行される大当たり当選時の遊技回に必要な変動時間として、再変動を伴う大当たり用変動時間が用意されている。花びら再変動抽選処理は、大当たり当選時に再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを抽選によって決定する処理である。具体的には、抽選用の乱数カウンタから値を取得し、 R O M 6 3 に記憶された抽選用のテーブルデータにおいて「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数カウンタの値に該当する値があるか否かを判定する。「当選」と記憶された複数の値の中に、取得した乱数の値に該当する値がある場合に、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると決定し、取得した乱数の値に該当する値がない場合には再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと決定する。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。ステップ S o 1 0 0 3 を実行した後、ステップ S o 1 0 0 4 に進む。

40

【 5 1 7 9 】

50

ステップS o 1 0 0 4では、上記花びら再変動抽選処理の結果に基づいて、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用するか否かを判定する。ステップS o 1 0 0 4において、花びら再変動抽選処理において当選した場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用すると判定した場合には(S o 1 0 0 4 : Y E S)、ステップS o 1 0 0 5に進む。

【5 1 8 0】

ステップS o 1 0 0 5では、花びら再変動抽選当選コマンドを設定する。花びら再変動抽選当選コマンドは、花びら再変動抽選処理において当選したことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップS o 1 0 0 5において設定された花びら再変動抽選当選コマンドは、通常処理(図488)におけるステップS o 0 5 0 3において、音声発光制御装置90に送信される。ステップS o 1 0 0 5を実行した後、ステップS o 1 0 0 6に進む。

10

【5 1 8 1】

ステップS o 1 0 0 6では、ROM 63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている、再変動を伴う大当たり用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS o 1 0 0 7に進み、取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【5 1 8 2】

一方、ステップS o 1 0 0 4において、花びら再変動抽選処理において当選しなかった場合、すなわち、再変動を伴う大当たり用変動時間を採用しないと判定した場合には(S o 1 0 0 4 : N O)、ステップS o 1 0 0 8に進む。

20

【5 1 8 3】

ステップS o 1 0 0 8では、ROM 63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている、通常大当たり用の変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、ステップS o 1 0 0 6に進み、取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【5 1 8 4】

ステップS o 1 0 0 2において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には(S o 1 0 0 2 : N O)、ステップS o 1 0 0 9に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップS o 1 0 0 2において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理(S o 1 0 0 9)を実行することから、S x 1 0 0 9においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ(いわゆる外れリーチ)が発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグがONであるか否かを判定し、ONである場合にはリーチが発生するとして(S o 1 0 0 9 : Y E S)、ステップS o 1 0 1 0に進む。

30

【5 1 8 5】

ステップS o 1 0 1 0では、RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されているリーチ発生フラグをONからOFFに移行する。その後、ステップS o 1 0 1 1に進む。

40

【5 1 8 6】

ステップS o 1 0 1 1では、ROM 63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されているリーチ発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップS o 1 0 0 7に進み、取得した変動時間情報をRAM 64の各種カウンタエリア64fに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【5 1 8 7】

ステップS o 1 0 0 9において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した

50

場合には (S o 1 0 0 9 : N O)、ステップ S o 1 0 1 2 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間を取得する。リーチ非発生用変動時間テーブルとは、いわゆる外れ用変動時間テーブルである。その後、先に説明したステップ S o 1 0 0 7 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【 5 1 8 8 】

< 変動終了処理 >

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン (図 4 8 9 : S o 0 6 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

10

【 5 1 8 9 】

図 4 9 4 は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 1 0 1 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S o 1 1 0 1 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 f) に格納されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理 (図 4 9 3) において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

【 5 1 9 0 】

20

ステップ S o 1 1 0 1 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S o 1 1 0 1 : N O)、本変動終了処理を終了する。

【 5 1 9 1 】

ステップ S o 1 1 0 1 において、変動時間が経過していると判定した場合には (S o 1 1 0 1 : Y E S)、ステップ S o 1 1 0 2 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップ S o 1 1 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O F F する。ステップ S o 1 1 0 3 を実行した後、ステップ S o 1 1 0 4 に進む。

【 5 1 9 2 】

30

ステップ S o 1 1 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定する。ステップ S o 1 1 0 4 において、上記フラグのいずれもが O N ではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には (S o 1 1 0 4 : N O)、ステップ S o 1 1 0 5 に進む。

【 5 1 9 3 】

ステップ S o 1 1 0 5 では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高頻度サポートモードフラグが O N であるか否かを判定する。

40

【 5 1 9 4 】

ステップ S o 1 1 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N であると判定した場合には (S o 1 1 0 5 : Y E S)、ステップ S o 1 1 0 6 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。ステップ S o 1 1 0 6 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回ると判定した場合には (S o 1 1 0 6 : Y E S)、ステップ S o 1 1 0 7 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値を 1 減算する。ステップ S o 1 1 0 7 を実行した後、ステップ S o 1 1 0 8 に進む。一方、ステップ S o 1 1 0 6 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 以下であると判定した場合には (S o 1 1 0 6 : N O)、ステップ S o 1 1 0 7 を実行することなく、ステップ S o 1 1 0 8 に進む。

【 5 1 9 5 】

50

ステップ S o 1 1 0 8 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

【 5 1 9 6 】

ステップ S o 1 1 0 8 において、高確率モードフラグが O N でないと判定した場合には (S o 1 1 0 8 : N O)、ステップ S o 1 1 0 9 に進み、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回るか否かを判定する。

【 5 1 9 7 】

ステップ S o 1 1 0 9 において、遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていないと判定した場合 (ステップ S o 1 1 0 9 : N O) には、ステップ S o 1 1 1 0 に進み、高頻度サポートモードフラグを O F F する。ステップ S o 1 1 1 0 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

10

【 5 1 9 8 】

ステップ S o 1 1 0 8 において高確率モードフラグが O N であると判定した場合 (S o 1 1 0 8 : Y E S)、または、ステップ S o 1 1 0 9 において遊技回数カウンタ P N C の値が 0 を上回っていると判定した場合 (ステップ S o 1 1 0 9 : Y E S) には、ステップ S o 1 1 1 0 を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップ S o 1 1 0 5 において、高頻度サポートモードフラグが O N でないと判定した場合 (S o 1 1 0 5 : N O) に、ステップ S o 1 0 6 ~ ステップ S o 1 1 1 0 を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

20

【 5 1 9 9 】

一方、ステップ S o 1 1 0 4 において、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグが O N である、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S o 1 1 0 4 : Y E S)、ステップ S o 1 1 1 1 に進み、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグを O N する。ステップ S o 1 1 1 1 を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【 5 2 0 0 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン (図 4 8 8 : S o 0 5 0 7) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

30

【 5 2 0 1 】

図 4 9 5 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 2 0 1 では、エンディング期間フラグが O N であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時 (エンディング期間の開始時) に O N にされ、エンディング期間の終了時に O F F にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【 5 2 0 2 】

ステップ S o 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S o 1 2 0 1 : N O)、ステップ S o 1 2 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが O N であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで O N にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで O F F にされる。

40

【 5 2 0 3 】

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

50

【 5 2 0 4 】

ステップ S o 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが O N ではないと判定した場合には (S o 1 2 0 3 : N O)、ステップ S o 1 2 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S o 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが O N であると判定した場合には (S o 1 2 0 4 : Y E S)、ステップ S o 1 2 0 5 に進む。一方、ステップ S o 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが O F F であると判定した場合には (S o 1 2 0 4 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 5 2 0 5 】

ステップ S o 1 2 0 5 では、高確率モードフラグを O F F にする。その後、ステップ S o 1 2 0 6 に進む。ステップ S o 1 2 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを O F F にする。その後、ステップ S o 1 2 0 7 に進む。

10

【 5 2 0 6 】

ステップ S o 1 2 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件 (以下、「開放条件」とも呼ぶ) と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件 (以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ) と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、R O M 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 h に記憶されている

【 5 2 0 7 】

開放条件は、例えば下記の通りである。

20

・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記 1 つの項目が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 5 2 0 8 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間 (例えば 1 5 秒) を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

30

【 5 2 0 9 】

ステップ S o 1 2 0 7 を実行した後、前述したステップ S o 1 2 0 8 に進む。

【 5 2 1 0 】

ステップ S o 1 2 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ (以下、オープニング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、6 s e c) をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S o 1 2 0 8 を実行した後、ステップ S o 1 2 0 9 に進む。

40

【 5 2 1 1 】

ステップ S o 1 2 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理 (図 4 8 8) におけるステップ S o 0 5 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S o 1 2 0 9 を実行した後、ステップ S o 1 2 1 0 に進み、オープニング期

50

間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【5212】

ステップS01203において、オープニング期間フラグがONであると判定した場合には(S01203:YES)、ステップS01211に進む。

【5213】

ステップS01211では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第3タイマカウンタエリアT3の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS01211において、オープニング期間が終了したと判定した場合には(S01211:YES)、ステップS01212に進み、オープニング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS01213に進む。

10

【5214】

ステップS01213では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、RAM64の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ROM63に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部45におけるラウンド表示部39に出力する。これにより、ラウンド表示部39では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップS01213を実行した後、ステップS01214に進む。

【5215】

20

ステップS01214では、開閉処理期間フラグをONにする。続くステップS01215では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理(図488:ステップS00503)において音声発光制御装置90に送信される。ステップS01215を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【5216】

ステップS01202において、開閉処理期間フラグがONであると判定した場合には(S01202:YES)、ステップS01216に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップS01216を実行した後、ステップS01217に進む。

30

【5217】

ステップS01217では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉36bが開放された回数をカウントするための第1ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップS01217において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には(S01217:YES)、ステップS01218に進む。一方、ステップS01217において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には(S01217:NO)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【5218】

40

ステップS01218では、開閉処理期間フラグをOFFにし、その後、ステップS01219に進む。

【5219】

ステップS01219では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部45におけるラウンド表示部39が消灯されるように当該ラウンド表示部39の表示制御を終了する。ステップS01219を実行した後、ステップS01220に進む。

【5220】

ステップS01220では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ(以下、エンディン

50

グ時間とも呼ぶ)を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第4タイマカウンタエリアT4に「3000」(すなわち、6sec)をセットする。なお、第4タイマカウンタエリアT4は、RAM64の各種カウンタエリア64fに設けられている。ステップS01220を実行した後、ステップS01221に進む。

【5221】

ステップS01221では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理(図488)におけるステップS00503において、音声発光制御装置90に送信される。音声発光制御装置90では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップS01221を実行した後、ステップS01222に進む。

10

【5222】

ステップS01222では、エンディング期間フラグをONにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【5223】

ステップS01201において、エンディング期間フラグがONであると判定した場合には(S01201:YES)、ステップS01223に進む。

【5224】

ステップS01223では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理(S01220)において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であるか否かを判定する。ステップS01220において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」であると判定した場合には(S01223:YES)、ステップS01224に進む。

20

【5225】

ステップS01224では、エンディング期間フラグをOFFにする。その後、ステップS01225に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップS01225を実行した後、ステップS01226に進み、開閉実行モードフラグをOFFにする。ステップS01226を実行した後、ステップS01227に進む。

30

【5226】

ステップS01227では、合計保留個数CRNが「0」であるか否かを判定する。合計保留個数CRNが「0」である場合とは、第1始動口33及び第2始動口34のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。ステップS01227において、合計保留個数CRNが「0」であると判定した場合には(S01227:YES)、ステップS01228に進む。

【5227】

ステップS01228では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動(遊技回)が終了した時点において保留情報記憶エリア64bに保留情報が1つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置90に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理(図488)におけるステップS01228において、音声発光制御装置90に送信される。ステップS01228を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

40

【5228】

一方、ステップS01227において、合計保留個数CRNが「0」ではないと判定した場合には(S01227:NO)、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップS01223において、エンディング時間として設定した第4タイマカウンタエリアT4の値が「0」ではないと判定した場合には(S01223:NO)、そのまま本遊技

50

状態移行処理を終了する。

【5229】

<大入賞口開閉処理>

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図495：S01216）として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5230】

図496は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップS01301では、開閉扉36bは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部36cの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップS01301において、開閉扉36bは開放中ではないと判定した場合には（S01301：NO）、ステップS01302に進む。

10

【5231】

ステップS01302では、開閉扉36bの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップS01302において、開閉扉36bの開放条件が成立したと判定した場合には（S01302：YES）、ステップS01303に進む。

【5232】

ステップS01303では、開閉扉36bを開放する。その後、ステップS01304に進む。

20

【5233】

ステップS01304では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉36bが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図488：ステップS00503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS01304を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【5234】

ステップS01302において、開閉扉36bの開放条件が成立していないと判定した場合には（S01302：NO）、ステップS01303およびステップS01304を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

30

【5235】

ステップS01301において、開閉扉36bは開放中であると判定した場合には（S01301：YES）、ステップS01305に進む。

【5236】

ステップS01305では、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉36bの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップS01305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（S01305：YES）、ステップS01306に進む。

【5237】

ステップS01306では、開閉扉36bを閉鎖する。その後、ステップS01307に進む。

40

【5238】

ステップS01307では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉36bが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図488：ステップS00503）において音声発光制御装置90に送信される。ステップS01307を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【5239】

ステップS01305において、開閉扉36bの閉鎖条件が成立していないと判定した

50

場合には (S o 1 3 0 5 : N O)、ステップ S o 1 3 0 6 およびステップ S o 1 3 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 5 2 4 0 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 4 9 5 : S o 1 2 2 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 2 4 1 】

図 4 9 7 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 4 0 1 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが O N にされているか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

10

【 5 2 4 2 】

ステップ S o 1 4 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S o 1 4 0 1 : Y E S)、ステップ S o 1 4 0 2 に進み、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグのうちの O N となっているフラグを O F F する。ステップ S o 1 4 0 2 を実行した後、ステップ S o 1 4 0 3 に進む。

【 5 2 4 3 】

ステップ S o 1 4 0 3 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S o 1 4 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップ S o 1 4 0 5 に進む。

20

【 5 2 4 4 】

ステップ S o 1 4 0 5 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S o 1 4 0 6 に進む。

【 5 2 4 5 】

ステップ S o 1 4 0 6 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S o 1 4 1 1 に進む。

30

【 5 2 4 6 】

一方、ステップ S o 1 4 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグが O N でないと判定した場合には (S o 1 4 0 1 : N O)、ステップ S o 1 4 0 7 に進み、R A M 6 4 の 8 R 通常大当たりフラグを O F F する。その後、ステップ S o 1 4 0 8 に進む。

【 5 2 4 7 】

ステップ S o 1 4 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S o 1 4 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S o 1 4 1 0 に進む。

40

【 5 2 4 8 】

ステップ S o 1 4 1 0 では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S o 1 4 1 1 に進む。

【 5 2 4 9 】

ステップ S o 1 4 1 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

50

【 5 2 5 0 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図 4 8 8 : S o 0 5 0 8）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 2 5 1 】

図 4 9 8 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 5 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S o 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には（S o 1 5 0 1 : N O）、ステップ S o 1 5 0 2 に進む。

10

【 5 2 5 2 】

ステップ S o 1 5 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S o 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には（S o 1 5 0 2 : N O）、ステップ S o 1 5 0 3 に進む。

20

【 5 2 5 3 】

ステップ S o 1 5 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【 5 2 5 4 】

ステップ S o 1 5 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」でないと判定した場合には（S o 1 5 0 3 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「0」であると判定した場合には（S o 1 5 0 3 : Y E S）、ステップ S o 1 5 0 4 に進む。

30

【 5 2 5 5 】

ステップ S o 1 5 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S o 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（S o 1 5 0 4 : Y E S）、ステップ S o 1 5 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S o 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（S o 1 5 0 4 : N O）、ステップ S o 1 5 0 6 に進む。

【 5 2 5 6 】

40

ステップ S o 1 5 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「0」より大きいと判定する。ステップ S o 1 5 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「0」であると判定した場合には（S o 1 5 0 6 : N O）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S o 1 5 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「0」より大きいと判定した場合には（S o 1 5 0 6 : Y E S）、ステップ S o 1 5 0 7 に進む。

【 5 2 5 7 】

ステップ S o 1 5 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S o 1 5 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S o 1 5 0 7 において開閉実行モードではなく（S o 1 5 0 7 : N O）、且つ、ステップ S o 1 5 0 8 において高頻度サポートモードである場合には（S o 1 5 0 8 : Y E S）、ステッ

50

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

【 5 2 5 8 】

ステップ S o 1 5 1 0 では、ステップ S o 1 5 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S o 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S o 1 5 1 0 : Y E S)、ステップ S o 1 5 1 1 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

10

【 5 2 5 9 】

一方、ステップ S o 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S o 1 5 1 0 : N O)、ステップ S o 1 5 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【 5 2 6 0 】

ステップ S o 1 5 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S o 1 5 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S o 1 5 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S o 1 5 0 8 : N O)、ステップ S o 1 5 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 c に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 5 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」(すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S o 1 5 1 3 に進む。

20

【 5 2 6 1 】

ステップ S o 1 5 1 3 では、ステップ S o 1 5 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S o 1 5 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S o 1 5 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S o 1 5 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S o 1 5 1 3 : Y E S)、ステップ S o 1 5 1 4 に進み、サポート当選フラグを ON にするとともに、第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 1 」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

30

【 5 2 6 2 】

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

40

【 5 2 6 3 】

ステップ S o 1 5 1 6 では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップ S o 1 5 1 7 に進み、サポート中フラグを ON にするとともに、サポート当選フラグを OFF にする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

50

【 5 2 6 4 】

ステップ S o 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N であると判定した場合には (S o 1 5 0 1 : Y E S)、ステップ S o 1 5 1 8 に進み、電動役物 3 4 a を開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【 5 2 6 5 】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン (図 4 9 8 : S o 1 5 1 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 2 6 6 】

図 4 9 9 は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 6 0 1 では、電動役物 3 4 a が開放中であるか否かを判定する。電動役物 3 4 a が開放中であるか否かは、電動役物駆動部 3 4 b が駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物 3 4 a が開放されていると判定した場合には (S o 1 6 0 1 : Y E S)、ステップ S o 1 6 0 2 に進む。

【 5 2 6 7 】

ステップ S o 1 6 0 2 では、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S o 1 6 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S o 1 6 0 2 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【 5 2 6 8 】

ステップ S o 1 6 0 2 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S o 1 6 0 2 : Y E S)、ステップ S o 1 6 0 3 に進み、電動役物 3 4 a を閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」 (すなわち 0 . 5 s e c) をセットする。すなわち、電動役物 3 4 a の開放継続時間の計測手段としての第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」である場合には、電動役物 3 4 a を閉鎖するとともに、今度は第 2 タイマカウンタエリア T 2 を電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 2 5 0 」をセットする。ステップ S o 1 6 0 3 を実行した後、ステップ S o 1 6 0 4 に進む。

【 5 2 6 9 】

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

【 5 2 7 0 】

ステップ S o 1 6 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S o 1 6 0 1 : N O)、ステップ S o 1 6 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップ S o 1 6 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」でないと判定した場合には (S o 1 6 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S o 1 6 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であると判定した場合には (S o 1 6 0 7 : Y E S)、ステップ S o 1 6 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S o 1 6 0 9 に進む。

10

20

30

40

50

【 5 2 7 1 】

ステップ S o 1 6 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中ではないと判定した場合には (S o 1 6 0 9 : N O) 、ステップ S o 1 6 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 5 2 7 2 】

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

【 5 2 7 3 】

一方、ステップ S o 1 6 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S o 1 6 0 9 : Y E S) 、又は、ステップ S o 1 6 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S o 1 6 1 0 : N O) 、ステップ S o 1 6 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 5 2 7 4 】

《 9 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 5 2 7 5 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 5 2 7 6 】

図 5 0 0 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 5 2 7 7 】

ステップ S o 1 7 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S o 1 7 0 1 を実行した後、ステップ S o 1 7 0 2 に進む。

【 5 2 7 8 】

ステップ S o 1 7 0 2 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップ S o 1 7 0 1 で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S o 1 7 0 2 を実行した後、ステップ S o 1 7 0 3 に進む。

【 5 2 7 9 】

ステップ S o 1 7 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S o 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S o 1 7 0 4 に進む。

【 5 2 8 0 】

ステップ S o 1 7 0 4 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、

10

20

30

40

50

エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップ S o 1 7 0 4 を実行した後、ステップ S o 1 7 0 5 に進む。

【 5 2 8 1 】

ステップ S o 1 7 0 5 では、第 2 種花びら演出用処理を実行する。第 2 種花びら演出用処理では、第 2 種花びら P 2 (図 4 7 9、図 4 8 0 参照) を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、複数の第 2 種花びら P 2 が上側から下側に向かって舞うように移動する演出の実行を指示する演出コマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該演出コマンドは、第 2 種花びら P 2 の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨のコマンドも含む。当該演出コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 に上述した第 2 種花びら P 2 を表示させる。なお、上記演出コマンドを送信する構成に換えて、複数の第 2 種花びら P 2 が上側から下側に向かって舞うように移動する映像 (動画) データの再生を指示するコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信することによって、上記映像データを図柄表示装置 4 1 に表示させる構成としてもよい。ステップ S o 1 7 0 5 を実行した後、ステップ S o 1 7 0 6 に進む。

10

【 5 2 8 2 】

ステップ S o 1 7 0 6 では、第 3 種花びら演出設定処理を実行する。第 3 種花びら演出設定処理では、第 3 種花びら P 3 (図 4 7 9 ~ 図 4 8 1 参照) を図柄表示装置 4 1 に表示させる演出の設定を行う。第 3 種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S o 1 7 0 6 を実行した後、ステップ S o 1 7 0 7 に進む。

【 5 2 8 3 】

20

ステップ S o 1 7 0 7 では、保留表示変化設定処理を実行する。保留表示変化設定処理では、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出の設定を行う。保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップ S o 1 7 0 7 を実行した後、ステップ S o 1 7 0 8 に進む。

【 5 2 8 4 】

ステップ S o 1 7 0 8 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。なお、これら背景動画には、複数の第 1 種花びら P 1 (図 4 7 9、図 4 8 0 参照) が上側から下側に向かって舞うように移動する映像が含まれる。ステップ S o 1 7 0 8 を実行した後、ステップ S o 1 7 0 9 に進む。

30

【 5 2 8 5 】

ステップ S o 1 7 0 9 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像 (動画) を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S o 1 7 0 9 を実行した後、ステップ S o 1 7 1 0 に進む。

【 5 2 8 6 】

ステップ S o 1 7 1 0 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S o 1 7 1 0 を実行した後、ステップ S o 1 7 1 1 に進む。

40

【 5 2 8 7 】

ステップ S o 1 7 1 1 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S o 1 7 1 1 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 5 2 8 8 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込

50

み処理のサブルーチン（図 5 0 0 : S o 1 7 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 2 8 9 】

図 5 0 1 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S o 1 8 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S o 1 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には（S o 1 8 0 1 : Y E S）、ステップ S o 1 8 0 2 に進む。

【 5 2 9 0 】

ステップ S o 1 8 0 2 では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S o 1 8 0 2 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S o 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S o 1 8 0 3 に進む。

【 5 2 9 1 】

ステップ S o 1 8 0 3 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S o 1 8 0 2 において特定された第 1 保留個数と第 2 保留個数とに対応させて、第 1 始動口保留用領域 D s 1 および第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 および第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を第 1 保留個数と第 2 保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、第 1 始動口保留用領域 D s 1 において保留表示アイコン H 1 ~ H 4 を表示するための各表示位置を規定しており、第 1 保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置 1 0 0 は、第 2 始動口保留用領域 D s 2 において保留表示アイコンを表示するための各表示位置を規定しており、第 2 保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。ステップ S o 1 8 0 3 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【 5 2 9 2 】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図 5 0 1 : S o 1 8 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 2 9 3 】

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

【 5 2 9 4 】

ステップ S o 1 9 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動

10

20

30

40

50

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

【 5 2 9 5 】

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

【 5 2 9 6 】

ステップ S o 1 9 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第 1 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第 2 保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップ S o 1 9 0 4 を実行した後、ステップ S o 1 9 0 5 に進む。

【 5 2 9 7 】

ステップ S o 1 9 0 5 では、保留演出用パラメータ設定処理を実行する。保留演出用パラメータ設定処理では、保留表示の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータの設定を行う。保留演出用パラメータ設定処理の詳細は後述する。ステップ S o 1 9 0 5 を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【 5 2 9 8 】

ステップ S o 1 9 0 5 の保留演出用パラメータ設定処理に用いられる保留演出用記憶エリアについて、次に説明する。保留演出用パラメータ設定処理によって設定されたパラメータは、音声発光制御装置 9 0 が備える音光側 R A M 9 4 に設けられた保留演出用記憶エリア 9 4 d に記憶される。

【 5 2 9 9 】

図 5 0 3 は、保留演出用記憶エリア 9 4 d を説明する説明図である。保留演出用記憶エリア 9 4 d は、第 1 始動口保留演出用記憶エリアと第 2 始動口保留演出用記憶エリアとを備える。図 5 0 3 (a) には第 1 始動口保留演出用記憶エリアを示し、図 5 0 3 (b) には第 2 始動口保留演出用記憶エリアを示した。

10

20

30

40

50

【 5 3 0 0 】

第 1 始動口保留演出用記憶エリアは、第 1 始動口保留用領域 D s 1 の保留表示アイコン H 1 ~ H 4 の表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第 2 始動口保留演出用記憶エリアは、第 2 始動口保留用領域 D s 2 の保留表示アイコンの表示態様を変化させるために必要な各種パラメータを記憶する記憶エリアである。第 1 始動口保留演出用記憶エリアと第 2 始動口保留演出用記憶エリアとは構成が同じであるので、図 5 0 3 (a) に示した第 1 始動口保留演出用記憶エリアについて説明し、図 5 0 3 (b) に示した第 2 始動口保留演出用記憶エリアについての説明は省略する。

【 5 3 0 1 】

図 5 0 3 (a) に示すように、第 1 始動口保留演出用記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回 (n) 毎に、各種パラメータを記憶する。図示した第 1 始動口用の保留遊技回 (n = 1 ~ 4) は、保留表示アイコン H 1 ~ H 4 に対応している。すなわち、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 1) から第 1 始動口の保留遊技回 (n = 4) の順に保留遊技回が実行される。

【 5 3 0 2 】

図示するように、第 1 始動口保留演出用記憶エリアは、第 1 始動口用の保留遊技回 (n) 毎に、各種パラメータとしての表示レベル上限値 L v m と表示レベル L v r を記憶する。

【 5 3 0 3 】

表示レベル上限値 L v m は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる場合に、表示レベル L v r をどれぐらい上位のレベルまで変化させることを可能とするかの上限値を規定するパラメータである。例えば、表示レベル上限値 L v m が 5 である保留表示アイコンは、表示レベル L v r を 5 まで変化させることが可能である。表示レベル上限値 L v m が 3 である保留表示アイコンは、表示レベル L v r を 3 まで変化させることはできるが、表示レベル L v r を 4 や 5 など、3 より上位の表示レベル L v r まで変化させることはできない。

【 5 3 0 4 】

表示レベル L v r は、図 4 7 8 を用いて説明したように、現在の保留表示アイコンの表示態様のレベルを示すパラメータである。

【 5 3 0 5 】

表示レベル上限値 L v m および表示レベル L v r は、各保留遊技回における大当たり乱数カウンタ C 1 などの各種パラメータと紐付けされており、遊技回が実行される毎に、記憶されるエリアが隣の保留遊技回の記憶エリアにシフトする。例えば、図 5 0 3 (a) および図 5 0 3 (b) に示したように、第 1 始動口の保留遊技回 (n = 4) の記憶エリアに記憶されていた表示レベル上限値 L v m および表示レベル L v r の各パラメータは、遊技回が 1 回実行されると、第 1 始動口保留演出用記憶エリアにおける第 1 始動口の保留遊技回 (n = 3) の記憶エリアにシフトし、さらに遊技回が 1 回実行されると、第 1 始動口保留演出用記憶エリアにおける第 1 始動口の保留遊技回 (n = 2) の記憶エリアにシフトする。

【 5 3 0 6 】

なお、表示レベル上限値 L v m および表示レベル L v r の値は、始動口に遊技球が入球し、保留遊技回が存在することになった場合に、当該保留遊技回に対応して記憶される値である。従って、図 5 0 3 (b) に一例を示すように、例えば、ある時点において第 2 始動口用の保留遊技回 (n = 3) および第 2 始動口用の保留遊技回 (n = 4) が存在しない場合には、当該保留遊技回に対応する表示レベル上限値 L v m および表示レベル L v r の値は記憶されない。保留演出用記憶エリアを用いて実行される保留演出用パラメータ設定処理について、次に説明する。

【 5 3 0 7 】

< 保留演出用パラメータ設定処理 >

図 5 0 4 は、保留演出用パラメータ設定処理を示すフローチャートである。保留演出用パラメータ設定処理は、入球時の更新処理のサブルーチン (図 5 0 2 : S o 1 9 0 5) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

10

20

30

40

50

【5308】

ステップS o 2 0 0 1では、表示レベル上限値設定処理を実行する。当該処理は、表示レベル上限値L v mを設定するために実行される処理である。表示レベル上限値設定処理の詳細は後述する。ステップS o 2 0 0 1において表示レベル上限値設定処理を実行した後、ステップS o 2 0 0 2に進む。

【5309】

ステップS o 2 0 0 2では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回の表示レベルL v rに1を設定する。本保留演出用パラメータ設定処理は、始動口に入球する毎に実行される処理であり、ステップS o 2 0 0 2では、始動口へ遊技球が入球する度に、保留演出用記憶エリアの第1始動口保留演出用記憶エリアまたは第2始動口保留演出用記憶エリアにおける、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベルL v rに1を設定する。本処理では、入球に対応する保留遊技回の表示レベルL v rに1を設定するので、表示態様は、表示レベルL v rの1に対応する白色に設定される。なお、本実施形態においては、遊技球が始動口に入球した際に、当該入球に対応する保留遊技回の記憶エリアの表示レベルL v rに1を設定するが、例えば、表示レベル上限値L v m以下の範囲内において、当該入球によって取得されたリーチ乱数カウンタC 3がリーチ判定用テーブルによってリーチ演出を実行することが予定されている場合には、表示レベルL v rを2に設定したり、当該入球によって取得された大当たり乱数カウンタC 1の値が大当たり当選に該当する値である場合には、表示レベルL v rを2以上の値に設定するなど、始動口への入球によって取得された各種カウンタの値に基づいて表示レベルL v rを決定してもよい。ステップS o 2 0 0 2を実行した後、本保留演出用パラメータ設定処理を終了する。

【5310】

< 表示レベル上限値設定処理 >

図505は、表示レベル上限値設定処理を示すフローチャートである。表示レベル上限値設定処理は、保留演出用パラメータ設定処理のサブルーチン(図504: S o 2 0 0 1)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5311】

ステップS o 2 1 0 1では、上限値設定用カウンタC mの値を取得する。上限値設定用カウンタC mは音光側MPU92が表示レベル上限値L v mを決定する際に用いられる。上限値設定用カウンタC mは、0~99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。ステップS o 2 1 0 1を実行した後、ステップS o 2 1 0 2に進む。

【5312】

ステップS o 2 1 0 2では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回における大当たり乱数カウンタC 1の値が当たり抽選において大当たりに当選しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって、音光側MPU92が主側MPU62から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【5313】

ステップS o 2 1 0 2において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たりに当選していると判定した場合には(S o 2 1 0 2: Y E S)、ステップS o 2 1 0 3に進む。

【5314】

ステップS o 2 1 0 3では、大当たり用上限値テーブルを参照する。具体的には、大当たり用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタC mに対応する表示レベル上限値L v mの値を抽出する。

【5315】

図506は、上限値テーブルを示す説明図である。図506(a)には、大当たり用上限値テーブルを示した。

10

20

30

40

50

【5316】

大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタCmの各値(0~99)と、表示レベル上限値Lv_mの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。音光側MPU92は、取得した上限値設定用カウンタCmに対応する表示レベル上限値Lv_mの値を、大当たり用上限テーブルを参照して抽出する。

【5317】

図示するように、大当たり用上限値テーブルは、上限値設定用カウンタCmの値として20~99の80個の値が表示レベル上限値Lv_m=5に対応し、上限値設定用カウンタCmの値として10~19の10個の値が表示レベル上限値Lv_m=4に対応し、上限値設定用カウンタCmの値として5~9の5個の値が表示レベル上限値Lv_m=3に対応し、上限値設定用カウンタCmの値として1~4の4個の値が表示レベル上限値Lv_m=2に対応し、上限値設定用カウンタCmの値として0である1個の上限値設定用カウンタCmの値が表示レベル上限値Lv_m=1に対応して設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たり当選している保留遊技回においては、表示レベル上限値Lv_mが5となる確率が最も高くなるように構成されている。

【5318】

図506(b)には、リーチ用上限値テーブルを示した。リーチ用上限値テーブルは、後述するステップS02105において用いる上限値テーブルである。リーチ用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタCmの各値(0~99)と、表示レベル上限値Lv_mの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチが発生する保留遊技回においては、表示レベル上限値Lv_mが4となる確率が最も高く、次いで、5または3となる確率が高くなるように構成されている。

【5319】

図506(c)には、リーチ非発生用上限値テーブルを示した。リーチ非発生用上限値テーブルは、後述するステップS02106において用いる上限値テーブルである。リーチ非発生用上限値テーブルも、大当たり用上限値テーブルと同様に、上限値設定用カウンタCmの各値(0~99)と、表示レベル上限値Lv_mの値とが対応付けられて記録されたテーブルデータである。リーチ非発生の保留遊技回においては、表示レベル上限値Lv_mが1となる確率が最も高く、次いで、2となる確率が高くなるように構成されている。

【5320】

説明を図505に戻す。ステップS02103において、大当たり用上限値テーブルを参照した後、ステップS02107に進む。

【5321】

一方、ステップS02102において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回が大当たり当選していないと判定した場合には(S02102:NO)、ステップS02104に進む。

【5322】

ステップS02104では、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当するか否かを判定する。すなわち、今回の保留遊技回に対応するリーチ乱数カウンタC3がリーチ発生に該当しているか否かを判定する。具体的には、今回の始動口への入球を契機として実行された先判定処理によって音光側MPU92が主側MPU62から取得した保留コマンドに含まれる先判定処理の判定結果に関する情報に基づいて判定する。

【5323】

ステップS02104において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していると判定した場合には(S02104:YES)、ステップS02105に進む。

【5324】

ステップS02105では、リーチ用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタCmに対応する表示レ

ベル上限値 L_{vm} の値を抽出する。その後、ステップ S_{o2107} に進む。

【5325】

一方、ステップ S_{o2104} において、今回の遊技球の入球に対応する保留遊技回がリーチを発生させる遊技回に該当していないと判定した場合には ($S_{o2104} : NO$)、ステップ S_{o2106} に進む。

【5326】

ステップ S_{o2106} では、リーチ非発生用上限値テーブルを参照する。より具体的には、リーチ非発生用上限値テーブルを参照して、取得した上限値設定用カウンタ C_m に対応する表示レベル上限値 L_{vm} の値を抽出する。その後、ステップ S_{o2107} に進む。

【5327】

ステップ S_{o2107} では、ステップ S_{o2103} 、ステップ S_{o2105} 、または、ステップ S_{o2106} のいずれかにおいて抽出した表示レベル上限値 L_{vm} の値を、第1始動口保留演出用記憶エリアまたは第2始動口保留演出用記憶エリアにおける、今回の保留遊技回に該当する表示レベル上限値 L_{vm} の記憶エリアに設定する。その後、本表示レベル上限値設定処理を終了する。

【5328】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図500: S_{o1703}) として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5329】

図507は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S_{o2201} では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S_{o2201} において、変動用コマンド及び種別コマンドのうち少なくとも一方を受信していないと判定した場合には ($S_{o2201} : NO$)、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップ S_{o2201} において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には ($S_{o2201} : YES$)、ステップ S_{o2202} に進む。

【5330】

ステップ S_{o2202} では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側MPU92のレジスタに記憶する。その後、ステップ S_{o2203} に進む。

【5331】

ステップ S_{o2203} では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S_{o2203} を実行した後、ステップ S_{o2204} に進む。

【5332】

ステップ S_{o2204} では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たり、8R確変大当たり、16R通常大当たり、または8R通常大当たりである場合には、図柄表示装置41の有効ライン上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R確変大当たりまたは8R確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機10では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R通常大当たり又は8R通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

10

20

30

40

50

【 5 3 3 3 】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインL上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインL上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップS 0 2 2 0 4を実行した後、ステップS 0 2 2 0 5に進む。

【 5 3 3 4 】

ステップS 0 2 2 0 5では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップS 0 2 2 0 4において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ROM 9 3の変動表示パターンテーブル記憶エリア9 3 b (図4 7 5)に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップS 0 2 2 0 6に進む。

【 5 3 3 5 】

ステップS 0 2 2 0 6では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップS 0 2 2 0 7に進み、当該演出コマンドを表示側MPU 1 0 2に送信する。表示側MPU 1 0 2は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置4 1に表示させる処理を実行する。ステップS 0 2 2 0 7を実行した後、ステップS 0 2 2 0 8に進む。

【 5 3 3 6 】

ステップS 0 2 2 0 8では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理では、変動開始時において第1保留個数または第2保留個数を1だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップS 0 2 2 0 8を実行した後、ステップS 0 2 2 0 9に進む。

【 5 3 3 7 】

ステップS 0 2 2 0 9では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理(図5 0 1)のステップS 0 1 8 0 3で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップS 0 2 2 0 8において特定された第1保留個数と第2保留個数とに対応させて、第1始動口保留用領域Ds 1および第2始動口保留用領域Ds 2における表示(保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示)を変更させるためのコマンドを、表示制御装置1 0 0に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、図柄表示装置4 1の第1始動口保留用領域Ds 1および第2始動口保留用領域Ds 2における表示を第1保留個数と第2保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置1 0 0は、第1始動口保留用領域Ds 1において保留表示アイコンH 1 ~ H 4を表示するための4つの表示位置を規定しており、第1保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置1 0 0は、第2始動口保留用領域Ds 2において保留表示アイコンを表示するための4つの表示位置を規定しており、第2保留個数に対応した数の保留表示アイコンを表示位置に表示する。さらに、ステップS 0 2 2 0 9の保留表示制御処理では、保留消化領域Dmの上部に保留表示アイコンを表示させることを併せて行う。ステップS 0 2 2 0 9を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

【 5 3 3 8 】

< 演出パターン設定処理 >

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン(図5 0 7 : S 0 2 2 0 3)として音声発光制御装置9 0のMPU 9 2によって実行される。

10

20

30

40

50

【 5 3 3 9 】

図 5 0 8 は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 2 3 0 1 では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側 R A M 9 4 の抽選用カウンタエリア 9 4 c (図 4 7 5) から、演出パターン用乱数 R N を取得する。その後、ステップ S o 2 3 0 2 に進む。

【 5 3 4 0 】

ステップ S o 2 3 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理 (図 5 0 7) のステップ S o 2 2 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S o 2 3 0 2 において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には (S o 2 3 0 2 : Y E S) 、ステップ S o 2 3 0 3 に進む。

10

【 5 3 4 1 】

ステップ S o 2 3 0 3 では、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S o 2 3 0 3 において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信していないと判定された場合には (S o 2 3 0 3 : N O) 、ステップ S o 2 3 0 4 に進む。

【 5 3 4 2 】

ステップ S o 2 3 0 4 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 4 7 5) に記憶されている、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップ S o 2 2 0 2 (図 5 0 7) によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した通常の大当たり用演出パターンを取得する。音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a には、大当たり当選した場合の演出パターンを記憶する演出パターンテーブルとして、通常の大当たり用演出パターンテーブルと、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルとの 2 種類が用意されている。ステップ S o 2 3 0 4 では、通常の大当たり用演出パターンテーブルを参照する。ステップ S o 2 3 0 4 を実行する際にステップ S o 2 2 0 2 (図 5 0 7) によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される変動時間設定処理 (図 4 9 3) において、ステップ S o 1 0 0 8 およびステップ S o 1 0 0 7 を実行して得られた通常の大当たり用変動時間である。このため、ステップ S o 2 3 0 4 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られた通常の大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップ S o 2 3 0 4 の実行後、ステップ S o 2 3 0 9 に進む。

20

30

【 5 3 4 3 】

一方、ステップ S o 2 3 0 3 において、花びら再変動抽選当選コマンドを受信したと判定された場合には (S o 2 3 0 3 : Y E S) 、ステップ S o 2 3 0 5 に進む。

【 5 3 4 4 】

ステップ S o 2 3 0 5 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 4 7 5) に記憶されている、再変動を伴う大当たり用演出パターンテーブルを参照して、ステップ S o 2 2 0 2 (図 5 0 7) によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数 R N の値とに対応した再変動を伴う大当たり用演出パターンを取得する。ステップ S o 2 3 0 6 を実行する際にステップ S o 2 2 0 2 (図 5 0 7) によって読み出される変動時間は、主側 M P U 6 2 によって実行される変動時間設定処理 (図 4 9 3) において、ステップ S o 1 0 0 6 およびステップ S o 1 0 0 7 を実行して得られた再変動を伴う大当たり用変動時間である。このため、ステップ S o 2 3 0 5 によって取得される演出パターンは、主側 M P U 6 2 によって得られた再変動を伴う大当たり用変動時間に対応したものとなる。ステップ S o 2 3 0 5 の実行後、ステップ S o 2 3 0 9 に進む。再変動を伴う大当たり用演出パターンは、図 4 8 3 に示した再変動を伴う大当たり用演出を表すもので、第 4 種花びら P 4 も含む。

40

【 5 3 4 5 】

一方、ステップ S o 2 3 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S o 2 3 0 2 : N O) 、ステップ S o 2 3 0 6 に進

50

み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図502）のステップS02202によって音光側MPU92のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップS02306において、今回の遊技回においてリーチが発生すると判定した場合には（S02306：YES）、ステップS02307に進む。

【5346】

ステップS02307では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図475）に記憶されているリーチ発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS02202（図507）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応したリーチ発生用の演出パターンを取得する。ステップS02307を実行する際にステップS02202（図507）によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理（図493）において、ステップS01011およびステップS01007を実行して得られたリーチ発生用の変動時間である。このため、ステップS02307によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られたリーチ発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS02307の実行後、ステップS02309に進む。

【5347】

ステップS02306において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には（S02306：NO）、ステップS02308に進む。

【5348】

ステップS02308では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図475）に記憶されているリーチ非発生用の演出パターンテーブルを参照して、ステップS02202（図507）によって読み出した変動時間と、今回の演出パターン用乱数RNの値に対応したリーチ非発生用の演出パターンを取得する。ステップS02308を実行する際にステップS02202（図507）によって読み出される変動時間は、主側MPU62によって実行される変動時間設定処理（図493）において、ステップS01012およびステップS01007を実行して得られたリーチ非発生用の変動時間である。このため、ステップS02308によって取得される演出パターンは、主側MPU62によって得られたリーチ非発生用の変動時間に対応したものとなる。ステップS02308の実行後、ステップS02309に進む。

【5349】

ステップS02309では、ステップS02304、ステップS02305、ステップS02307、またはステップS02308によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS02309の実行後、ステップS02310に進む。

【5350】

ステップS02310では、遊技回残時間設定処理を実行する。遊技回残時間設定処理は、今回の遊技回の残時間（遊技回残時間と呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、遊技回残時間を示すタイマカウンタエリアT30に、ステップS02202（図507）によって読み出された変動時間に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアT30は、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。タイマカウンタエリアT30にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。ステップS02310を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5351】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図507：S02208）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5352】

図509は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップS02401では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第1始動口33への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの（以下、第1変動用コマンドと呼ぶ）であるか、第2始動口34への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか（以下、第2変動用コマンドと呼ぶ）を判定する。ステップS02401において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドであると判定した場合には（S02401：YES）、ステップS02402に進む。

【5353】

ステップS02402では、音光側RAM94に記憶されている第1保留個数カウンタを1減算する。その後、ステップS02403に進む。

10

【5354】

ステップS02403では、音光側RAM94に記憶されている第1始動口保留演出用記憶エリア（図503（a）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Lvmおよび表示レベルLvr）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS02403を実行した後、ステップS02406に進む。

む。

【5355】

20

一方、ステップS02401において、今回受信した変動用コマンドが第1変動用コマンドではない、すなわち、第2変動用コマンドと判定した場合には（S02401：NO）、ステップS02404に進み、音光側RAM94に記憶されている第2保留個数カウンタを1減算する。その後、ステップS02405に進む。

【5356】

ステップS02405では、音光側RAM94に記憶されている第2始動口保留演出用記憶エリア（図503（b）参照）に格納されているデータ（表示レベル上限値Lvmおよび表示レベルLvr）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第1エリアのデータをクリアすると共に、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップS02405を実行した後、ステップS02406に進む。

30

【5357】

ステップS02406では、音光側RAM94の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が1減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【5358】

< 第3種花びら演出設定処理 >

次に、第3種花びら演出設定処理について説明する。第3種花びら演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図500：S01706）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

40

【5359】

図510は、第3種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS02501では、第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理を実行する。第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップS02501を実行した後、ステップS02502に進む。

【5360】

ステップS02502では、第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を実行する。第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップS02502を実行した後、本第3種花びら演出設定処理を終了する。

50

【 5 3 6 1 】

< 第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理 >

次に、第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理について説明する。第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理は、第 3 種花びら演出設定処理のサブルーチン（図 5 1 0 : S o 2 5 0 1）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 3 6 2 】

図 5 1 1 は、第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 2 6 0 1 では、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップ S o 2 6 0 1 において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（S o 2 6 0 1 : Y E S）、ステップ S o 2 6 0 3 に進む。

10

【 5 3 6 3 】

一方、ステップ S o 2 6 0 1 において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（S o 2 6 0 1 : N O）、ステップ S o 2 6 0 2 に進み、本第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を前回実行してから 5 秒以上経過したか否かを判定する。ステップ S o 2 6 0 2 において、5 秒以上経過していないと判定された場合には（S o 2 6 0 2 : N O）、本第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を終了する。

【 5 3 6 4 】

ステップ S o 2 6 0 2 において、5 秒以上経過していると判定された場合には（S o 2 6 0 2 : Y E S）、ステップ S o 2 6 0 3 に進む。すなわち、ステップ S o 2 6 0 1 とステップ S o 2 6 0 2 の処理によって、ステップ S o 2 6 0 3 以後の処理が、電源投入時から 5 秒間隔で繰り返し実行されることになる。

20

【 5 3 6 5 】

ステップ S o 2 6 0 3 では、音光側 R A M 9 4 に記憶されている変数 J を値 1 だけ加算する。なお、変数 J は、電源投入時に値 0 に初期設定されているものとする。ステップ S o 2 6 0 3 を実行した後、ステップ S o 2 6 0 4 に進む。

【 5 3 6 6 】

ステップ S o 2 6 0 4 では、変数 J が 1 であるか否かを判定する。ステップ S o 2 6 0 4 において、変数 J が 1 であると判定された場合には（S o 2 6 0 4 : Y E S）、ステップ S o 2 6 0 5 に進む。

30

【 5 3 6 7 】

ステップ S o 2 6 0 5 では、特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理を実行する。特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される第 1 始動口保留用領域 D s 1 において最も右側に位置する第 1 保留表示アイコン H 1 に向かう特 1 ・保留 1 用花びら P a（図 4 8 1 参照）についての演出処理である。特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S o 2 6 0 5 を実行した後、本第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を終了する。

【 5 3 6 8 】

一方、ステップ S o 2 6 0 4 において、変数 J が 1 でないと判定された場合には（S o 2 6 0 4 : N O）、ステップ S o 2 6 0 6 に進み、変数 J が 2 であるか否かを判定する。ステップ S o 2 6 0 6 において、変数 J が 2 であると判定された場合には（S o 2 6 0 6 : Y E S）、ステップ S o 2 6 0 7 に進む。

40

【 5 3 6 9 】

ステップ S o 2 6 0 7 では、特 1 ・保留 2 用花びら演出設定処理を実行する。特 1 ・保留 2 用花びら演出設定処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される第 1 始動口保留用領域 D s 1 において右側から 2 番目に位置する第 2 保留表示アイコン H 2 に向かう特 1 ・保留 2 用花びら P b（図 4 8 1 参照）についての演出処理である。特 1 ・保留 2 用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S o 2 6 0 7 を実行した後、本第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を終了する。

【 5 3 7 0 】

50

ステップ S o 2 6 0 6 において、変数 J が 2 でないと判定された場合には (S o 2 6 0 6 : N O)、ステップ S o 2 6 0 8 に進み、変数 J が 3 であるか否かを判定する。ステップ S o 2 6 0 8 において、変数 J が 3 であると判定された場合には (S o 2 6 0 8 : Y E S)、ステップ S o 2 6 0 9 に進む。

【 5 3 7 1 】

ステップ S o 2 6 0 9 では、特 1 ・保留 3 用花びら演出設定処理を実行する。特 1 ・保留 3 用花びら演出設定処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される第 1 始動口保留用領域 D s 1 において右側から 3 番目に位置する第 3 保留表示アイコン H 3 に向かう特 1 ・保留 3 用花びら P c (図 4 8 1 参照) についての演出処理である。特 1 ・保留 3 用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S o 2 6 0 9 を実行した後、本第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を終了する。

【 5 3 7 2 】

ステップ S o 2 6 0 8 において、変数 J が 3 でないと判定された場合、すなわち変数 J が 4 である場合には (S o 2 6 0 8 : N O)、ステップ S o 2 6 1 0 に進む。

【 5 3 7 3 】

ステップ S o 2 6 1 0 では、特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理を実行する。特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される第 1 始動口保留用領域 D s 1 において右側から 4 番目に位置する第 4 保留表示アイコン H 4 に向かう特 1 ・保留 4 用花びら P d (図 4 8 1 参照) についての演出処理である。特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S o 2 6 1 0 を実行した後、ステップ S o 2 6 1 1 に進む。

【 5 3 7 4 】

ステップ S o 2 6 1 1 では、変数 J を 0 にセットする。ステップ S o 2 6 1 1 を実行した後、本第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を終了する。

【 5 3 7 5 】

< 特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理 >

次に、特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理について説明する。特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理は、第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理のサブルーチン (図 5 1 1 : S o 2 6 0 5) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 3 7 6 】

図 5 1 2 は、特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 2 7 0 1 では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示する特 1 ・保留 1 用花びら P a の軌道として、目標保留到達軌道、第 1 目標保留外軌道、第 2 目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側 R O M 9 3 に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、花びら軌道抽選用の乱数カウンタは、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。乱数カウンタは、短時間の間隔で更新される。

【 5 3 7 7 】

図 5 1 3 は、花びら軌道抽選用テーブルを示す説明図である。図 5 1 3 に示すように、「 0 ~ 1 1 9 9 」の花びら軌道抽選用の乱数カウンタの値のうち、「 0 ~ 3 9 9 」が目標保留到達軌道に対応しており、「 4 0 0 ~ 7 9 9 」が第 1 目標保留外軌道に対応しており、「 8 0 0 ~ 1 1 9 9 」が第 2 目標保留外軌道に対応している。

【 5 3 7 8 】

花びら軌道抽選処理では、取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「目標保留到達軌道」と対応づけられた「 0 ~ 3 9 9 」の範囲内に該当する場合に、目標保留到達軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウンタの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第 1 目標保留外軌道」と対応づけられた「 4 0 0 ~ 7 9 9 」の範囲内に該当する場合に、第 1 目標保留外軌道を採用すると決定する。取得した乱数カウン

10

20

30

40

50

タの値が、花びら軌道抽選用テーブルにおいて「第2目標保留外軌道」と対応づけられた「800～1199」の範囲内に該当する場合に、第2目標保留外軌道を採用すると決定する。

【5379】

なお、本実施形態では、花びら軌道抽選用テーブルにおける目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道の振り分け比率は1：1：1としたが、これに限る必要はなく、目標保留到達軌道に振り分けられる比率が、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道に振り分けられる比率より大きくてもよいし、小さくてもよい。

【5380】

図512に戻る。ステップS02701の花びら軌道抽選処理を実行した後、ステップS02702に進む。

【5381】

ステップS02702では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特1・保留1用花びらPaを図柄表示装置41に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特1・保留1用花びらPaを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留1用花びらPaの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の表示面41aに、目標保留到達軌道に沿って移動する特1・保留1用花びらPaを表示させる。

【5382】

花びら軌道抽選処理の抽選結果が第1目標保留外軌道である場合には、第1目標保留外軌道に沿って移動する特1・保留1用花びらPaを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留1用花びらPaの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の表示面41aに、第1目標保留外軌道で移動する特1・保留1用花びらPaを表示させる。

【5383】

花びら軌道抽選処理の抽選結果が第2目標保留外軌道である場合には、第2目標保留外軌道に沿って移動する特1・保留1用花びらPaを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留1用花びらPaの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の表示面41aに、第2目標保留外軌道で移動する特1・保留1用花びらPaを表示させる。ステップS02702を実行した後、ステップS02703に進む。

【5384】

ステップS02703では、ステップS02701で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップS02703において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップS02703：YES）、ステップS02704に進み、特1・保留1用花びらPaの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグF11に1を設定する。ステップS02704の実行後、ステップS02705に進む。

【5385】

ステップS02705では、特1・保留1用到達所要時間設定処理を実行する。特1・保留1用到達所要時間設定処理は、特1・保留1用花びらPaが到達先である第1保留表示アイコンH1に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアT11に10秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアT11は、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。タイマカウンタエリアT11にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1減算される。ステップS02705を実行した後、本特1・保留1用花びら演出設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【5386】

一方、ステップS o 2 7 0 3において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップS o 2 7 0 3：N O）、ステップS o 2 7 0 6に進み、特1・保留1用花びらP aの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグF 1 1に0を設定する。ステップS o 2 7 0 6を実行した後、本特1・保留1用花びら演出設定処理を終了する。

【5387】

< 特1・保留2用花びら演出設定処理 >

次に、特1・保留2用花びら演出設定処理について説明する。特1・保留2用花びら演出設定処理は、第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理のサブルーチン（図5 1 1：S o 2 6 0 7）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5388】

図5 1 4は、特1・保留2用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS o 2 8 0 1では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示する特1・保留2用花びらP bの軌道として、目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特1・保留1用花びら演出設定処理（図5 1 2）のステップS o 2 7 0 1と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ROM93に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップS o 2 8 0 1を実行した後、ステップS o 2 8 0 2に進む。

【5389】

ステップS o 2 8 0 2では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特1・保留2用花びらP bを図柄表示装置41に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特1・保留2用花びらP bを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留2用花びらP bの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第1目標保留外軌道である場合には、第1目標保留外軌道に沿って移動する特1・保留2用花びらP bを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留2用花びらP bの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第2目標保留外軌道である場合には、第2目標保留外軌道に沿って移動する特1・保留2用花びらP bを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留2用花びらP bの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。ステップS o 2 8 0 2を実行した後、ステップS o 2 8 0 3に進む。

【5390】

ステップS o 2 8 0 3では、ステップS o 2 8 0 1で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップS o 2 8 0 3において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップS o 2 8 0 3：Y E S）、ステップS o 2 8 0 4に進み、特1・保留2用花びらP bの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグF 1 2に1を設定する。ステップS o 2 8 0 4の実行後、ステップS o 2 8 0 5に進む。

【5391】

ステップS o 2 8 0 5では、特1・保留2用到達所要時間設定処理を実行する。特1・保留2用到達所要時間設定処理は、特1・保留2用花びらP bが到達先である第2保留表示アイコンH2に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアT 1 2に10秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアT 1 2は、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。タイマカウンタエリアT 1 2にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2 m s e c

周期で1減算される。ステップS o 2 8 0 5を実行した後、本特1・保留2用花びら演出設定処理を終了する。

【5392】

一方、ステップS o 2 8 0 3において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には(ステップS o 2 8 0 3:NO)、ステップS o 2 8 0 6に進み、特1・保留2用花びらP bの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグF 1 2に0を設定する。ステップS o 2 8 0 6を実行した後、本特1・保留2用花びら演出設定処理を終了する。

【5393】

< 特1・保留3用花びら演出設定処理 >

次に、特1・保留3用花びら演出設定処理について説明する。特1・保留3用花びら演出設定処理は、第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理のサブルーチン(図511:S o 2 6 0 9)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5394】

図515は、特1・保留3用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップS o 2 9 0 1では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置41の表示面41aに表示する特1・保留3用花びらP cの軌道として、目標保留到達軌道、第1目標保留外軌道、第2目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特1・保留1用花びら演出設定処理(図512)のステップS o 2 7 0 1と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ROM93に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップS o 2 9 0 1を実行した後、ステップS o 2 9 0 2に進む。

【5395】

ステップS o 2 9 0 2では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特1・保留3用花びらP cを図柄表示装置41に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特1・保留3用花びらP cを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留3用花びらP cの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第1目標保留外軌道である場合には、第1目標保留外軌道に沿って移動する特1・保留3用花びらP cを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留3用花びらP cの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第2目標保留外軌道である場合には、第2目標保留外軌道に沿って移動する特1・保留3用花びらP cを表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは、特1・保留3用花びらP cの表示先を上部レイヤーL3とする旨も含む。ステップS o 2 8 0 2を実行した後、ステップS o 2 8 0 3に進む。

【5396】

ステップS o 2 9 0 3では、ステップS o 2 9 0 1で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップS o 2 9 0 3において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には(ステップS o 2 9 0 3:YES)、ステップS o 2 9 0 4に進み、特1・保留3用花びらP cの軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグF 1 3に1を設定する。ステップS o 2 9 0 4の実行後、ステップS o 2 9 0 5に進む。

【5397】

ステップS o 2 9 0 5では、特1・保留3用到達所要時間設定処理を実行する。特1・保留3用到達所要時間設定処理は、特1・保留3用花びらP cが到達先である第3保留表示アイコンH3に到達するのに要する時間的長さ(以下、到達所要時間とも呼ぶ)を設定する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリアT 1 3に10秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリアT 1 3は、音光側

10

20

30

40

50

R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。タイマカウンタエリア T 1 3 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S o 2 9 0 5 を実行した後、本特 1 ・保留 3 用花びら演出設定処理を終了する。

【 5 3 9 8 】

一方、ステップ S o 2 9 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には（ステップ S o 2 9 0 3 : N O ）、ステップ S o 2 9 0 6 に進み、特 1 ・保留 3 用花びら P c の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 3 に 0 を設定する。ステップ S o 2 9 0 6 を実行した後、本特 1 ・保留 3 用花びら演出設定処理を終了する。

10

【 5 3 9 9 】

< 特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理 >

次に、特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理について説明する。特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理は、第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理のサブルーチン（図 5 1 1 : S o 2 6 1 1 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 4 0 0 】

図 5 1 6 は、特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 3 0 0 1 では、花びら軌道抽選処理を実行する。花びら軌道抽選処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示する特 1 ・保留 4 用花びら P d の軌道として、目標保留到達軌道、第 1 目標保留外軌道、第 2 目標保留外軌道のうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理（図 5 1 2 ）のステップ S o 2 7 0 1 と同様に、花びら軌道抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側 R O M 9 3 に記憶された花びら軌道抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。ステップ S o 3 0 0 1 を実行した後、ステップ S o 3 0 0 2 に進む。

20

【 5 4 0 1 】

ステップ S o 3 0 0 2 では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に沿って移動する特 1 ・保留 4 用花びら P d を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。具体的には、花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道である場合には、目標保留到達軌道に沿って移動する特 1 ・保留 4 用花びら P d を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1 ・保留 4 用花びら P d の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第 1 目標保留外軌道である場合には、第 1 目標保留外軌道に沿って移動する特 1 ・保留 4 用花びら P d を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1 ・保留 4 用花びら P d の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。花びら軌道抽選処理の抽選結果が第 2 目標保留外軌道である場合には、第 2 目標保留外軌道に沿って移動する特 1 ・保留 4 用花びら P d を表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは、特 1 ・保留 4 用花びら P d の表示先を上部レイヤー L 3 とする旨も含む。ステップ S o 3 0 0 2 を実行した後、ステップ S o 3 0 0 3 に進む。

30

【 5 4 0 2 】

ステップ S o 3 0 0 3 では、ステップ S o 3 0 0 1 で実行された花びら軌道抽選処理の抽選結果が目標保留到達軌道であるか否かを判定する。ステップ S o 3 0 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道であると判定された場合には（ステップ S o 3 0 0 3 : Y E S ）、ステップ S o 3 0 0 4 に進み、特 1 ・保留 4 用花びら P d の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 4 に 1 を設定する。ステップ S o 3 0 0 4 の実行後、ステップ S o 3 0 0 5 に進む。

40

【 5 4 0 3 】

ステップ S o 3 0 0 5 では、特 1 ・保留 4 用到達所要時間設定処理を実行する。特 1 ・保留 4 用到達所要時間設定処理は、特 1 ・保留 4 用花びら P d が到達先である第 4 保留表示アイコン H 4 に到達するのに要する時間的長さ（以下、到達所要時間とも呼ぶ）を設定

50

する処理である。具体的には、到達所要時間を決定するタイマカウンタエリア T 1 4 に 1 0 秒に相当するカウント値をセットする。なお、タイマカウンタエリア T 1 4 は、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。タイマカウンタエリア T 1 4 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。ステップ S o 3 0 0 5 を実行した後、本特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理を終了する。

【 5 4 0 4 】

一方、ステップ S o 3 0 0 3 において、抽選結果が目標保留到達軌道でないと判定された場合には (ステップ S o 3 0 0 3 : N O)、ステップ S o 3 0 0 6 に進み、特 1 ・保留 4 用花びら P d の軌道が目標保留到達軌道であるか否かを示すフラグ F 1 4 に 0 を設定する。ステップ S o 3 0 0 6 を実行した後、本特 1 ・保留 4 用花びら演出設定処理を終了する。

10

【 5 4 0 5 】

< 第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理 >

次に、第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理について説明する。第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理は、第 3 種花びら演出設定処理のサブルーチン (図 5 1 0 : S o 2 5 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 4 0 6 】

図 5 1 7 は、第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S o 3 1 0 1 では、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時 (電源投入時) から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップ S o 3 1 0 1 において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には (S o 3 1 0 1 : Y E S)、ステップ S o 3 1 0 3 に進む。

20

【 5 4 0 7 】

一方、ステップ S o 3 1 0 1 において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には (S o 3 1 0 1 : N O)、ステップ S o 3 1 0 2 に進み、本第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を前回実行してから 5 秒以上経過したか否かを判定する。ステップ S o 3 1 0 2 において、5 秒以上経過していないと判定された場合には (S o 3 1 0 2 : N O)、本第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理を終了する。

30

【 5 4 0 8 】

ステップ S o 3 1 0 2 において、5 秒以上経過していると判定された場合には (S o 3 1 0 2 : Y E S)、ステップ S o 3 1 0 3 に進む。すなわち、ステップ S o 3 1 0 1 とステップ S o 3 1 0 2 の処理によって、ステップ S o 3 1 0 3 以後の処理が、電源投入時から 5 秒間隔で繰り返し実行されることになる。

【 5 4 0 9 】

ステップ S o 3 1 0 3 では、音光側 R A M 9 4 に記憶されている変数 K を値 1 だけ加算する。なお、変数 K は、電源投入時に値 0 に初期設定されているものとする。ステップ S o 3 1 0 3 を実行した後、ステップ S o 3 1 0 4 に進む。

【 5 4 1 0 】

ステップ S o 3 1 0 4 では、変数 K が 1 であるか否かを判定する。ステップ S o 3 1 0 4 において、変数 K が 1 であると判定された場合には (S o 3 1 0 4 : Y E S)、ステップ S o 3 1 0 5 に進む。

40

【 5 4 1 1 】

ステップ S o 3 1 0 5 では、特 2 ・保留 1 用花びら演出設定処理を実行する。特 2 ・保留 1 用花びら演出設定処理は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に表示される第 2 始動口保留用領域 D s 2 において最も左側に位置する第 1 保留表示アイコンに向かう特 2 ・保留 1 用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特 2 ・保留 1 用花びら演出設定処理は、図 5 1 2 の特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理を特 2 用 (第 2 始動口用) に読み替えた内容となっている。すなわち、特 1 ・保留 1 用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特

50

2・保留1用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF 1 1に値1をセットし、特1・保留1用到達所要時間設定処理を実行するのに対して、特2・保留1用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留1用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF 2 1に値1をセットし、特2・保留1用到達所要時間設定処理を実行する。ステップS o 3 1 0 5を実行した後、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【5 4 1 2】

一方、ステップS o 3 1 0 4において、変数Kが1でないと判定された場合には(S o 3 1 0 4 : N O)、ステップS o 3 1 0 6に進み、変数Kが2であるか否かを判定する。ステップS o 3 1 0 6において、変数Kが2であると判定された場合には(S o 3 1 0 6 : Y E S)、ステップS o 3 1 0 7に進む。

【5 4 1 3】

ステップS o 3 1 0 7では、特2・保留2用花びら演出設定処理を実行する。特2・保留2用花びら演出設定処理は、図柄表示装置4 1の表示面4 1 aに表示される第2始動口保留用領域D s 2において左側から2番目に位置する第2保留表示アイコンに向かう特2・保留2用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特2・保留2用花びら演出設定処理は、図5 1 4の特1・保留2用花びら演出設定処理を特2用(第2始動口用)に読み替えた内容となっている。すなわち、特2・保留2用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留2用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF 2 2に値1をセットし、特2・保留2用到達所要時間設定処理を実行する。ステップS o 3 1 0 7を実行した後、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【5 4 1 4】

ステップS o 3 1 0 6において、変数Kが2でないと判定された場合には(S o 3 1 0 6 : N O)、ステップS o 3 1 0 8に進み、変数Kが3であるか否かを判定する。ステップS o 3 1 0 8において、変数Kが3であると判定された場合には(S o 3 1 0 8 : Y E S)、ステップS o 3 1 0 9に進む。

【5 4 1 5】

ステップS o 3 1 0 9では、特2・保留3用花びら演出設定処理を実行する。特2・保留3用花びら演出設定処理は、図柄表示装置4 1の表示面4 1 aに表示される第2始動口保留用領域D s 2において左側から3番目に位置する第3保留表示アイコンに向かう特2・保留3用花びらP cについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特2・保留3用花びら演出設定処理は、図5 1 5の特1・保留3用花びら演出設定処理を特2用(第2始動口用)に読み替えた内容となっている。すなわち、特2・保留3用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留3用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF 2 3に値1をセットし、特2・保留3用到達所要時間設定処理を実行する。ステップS o 3 1 0 9を実行した後、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【5 4 1 6】

ステップS o 3 1 0 8において、変数Kが3でないと判定された場合、すなわち変数Kが4である場合には(S o 3 1 0 8 : N O)、ステップS o 3 1 1 0に進む。

【5 4 1 7】

ステップS o 3 1 1 0では、特2・保留4用花びら演出設定処理を実行する。特2・保留4用花びら演出設定処理は、図柄表示装置4 1の表示面4 1 aに表示される第2始動口保留用領域D s 2において左側から4番目に位置する第4保留表示アイコンに向かう特2・保留4用花びらについての演出処理である。フローチャートを用いた詳しい説明は省略するが、特2・保留4用花びら演出設定処理は、図5 1 6の特1・保留4用花びら演出設

定処理を特2用(第2始動口用)に読み替えた内容となっている。すなわち、特2・保留4用花びら演出設定処理では、花びら軌道抽選処理の抽選結果に応じた軌道に沿って移動する特2・保留4用花びらを表示させ、その抽選結果が目標保留到達軌道を採用することに決定された場合に、フラグF24に値1をセットし、特2・保留4用到達所要時間設定処理を実行する。ステップS03110を実行した後、ステップS03111に進む。

【5418】

ステップS03111では、変数Kを0にセットする。ステップS03111を実行した後、本第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理を終了する。

【5419】

< 保留表示変化設定処理 >

次に、保留表示変化設定処理について説明する。保留表示変化設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図500:S01707)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5420】

図518は、保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップS03201では、第1始動口保留表示変化設定処理を実行する。第1始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップS03201を実行した後、ステップS03202に進む。

【5421】

ステップS03202では、第2始動口保留表示変化設定処理を実行する。第2始動口保留表示変化設定処理の詳細については後述する。ステップS03202を実行した後、本保留表示変化設定処理を終了する。

【5422】

< 第1始動口保留表示変化設定処理 >

次に、第1始動口保留表示変化設定処理について説明する。第1始動口保留表示変化設定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン(図518:S03201)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5423】

図519は、第1始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップS03301では、音光側RAM94に記憶されている変数xに1をセットする。ステップS03301を実行した後、ステップS03302に進む。

【5424】

ステップS03302では、変数xの値に対応したフラグF1xが1であるか否かを判定する。フラグF1xは、図511の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理によって設定されたフラグであり、変数xが1である場合には特1・保留1用花びら演出設定処理(図512)によって設定されたフラグF11に該当し、変数xが2である場合には特1・保留2用花びら演出設定処理(図514)によって設定されたフラグF12に該当し、変数xが3である場合には特1・保留3用花びら演出設定処理(図515)によって設定されたフラグF13に該当し、変数xが4である場合には特1・保留4用花びら演出設定処理(図516)によって設定されたフラグF14に該当する。ステップS03302では、変数xの値に対応したフラグF1xが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値1であるか否かを判定する。

【5425】

ステップS03302において、変数xの値に対応したフラグF1xが1であると判定された場合、すなわち、変数xの値に対応した特1・保留x用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には(ステップS03302:YES)、ステップS03303に進む。

【5426】

ステップS03303では、変数xの値に対応した特1・保留x用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図511の第1始動口保留用第3種花びら演出設定

10

20

30

40

50

処理によって設定された、変数 x の値に対応したタイマカウンタエリア $T1x$ の値が「0」であるか否かを判定する。これによって、変数 x の値に対応した特1・保留 x 用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置（以下、単に保留表示アイコンの表示位置とも呼ぶ）に到達したか否かが判定される。変数 x が1である場合にはタイマカウンタエリア $T11$ の値が「0」であるか否かを判定することによって、特1・保留1用花びら Pa が保留表示アイコン $H1$ の表示位置に到達したか否かが判定される。変数 x が2である場合にはタイマカウンタエリア $T12$ の値が「0」であるか否かを判定することによって、特1・保留2用花びら Pb が保留表示アイコン $H2$ の表示位置に到達したか否かが判定される。変数 x が3である場合にはタイマカウンタエリア $T13$ の値が「0」であるか否かを判定することによって、特1・保留3用花びら Pc が保留表示アイコン $H3$ の表示位置に到達したか否かが判定される。変数 x が4である場合にはタイマカウンタエリア $T14$ の値が「0」であるか否かを判定することによって、特1・保留4用花びら Pd が保留表示アイコン $H4$ の表示位置に到達したか否かが判定される。

10

【5427】

ステップ $S03303$ において、変数 x の値に対応した特1・保留 x 用到達所要時間が経過したと判定された場合には（ステップ $S03303$ ：YES）、ステップ $S03304$ に進む。

【5428】

ステップ $S03304$ では、特1・保留 x 用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコン $H1 \sim H4$ が存在するか否かを判定する（ステップ $S03304$ ）。具体的には、第1保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

20

【5429】

ステップ $S03304$ において、特1・保留 x 用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップ $S03304$ ：YES）、ステップ $S03305$ に進む。

【5430】

ステップ $S03305$ では、現時点（ステップ $S03304$ において、特1・保留 x 用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、2秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップ $S03305$ では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図508）のステップ $S02310$ によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリア $T30$ の値が、上記所定時間（2秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップ $S03305$ において、タイマカウンタエリア $T30$ の値が2秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるとして（ステップ $S03305$ ：YES）、ステップ $S03406$ に進む。

30

【5431】

ステップ $S03306$ では、花びら到達後所定期間、特1・保留 x 用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の表示面41aに、保留表示アイコンに到達した状態にある特1・保留 x 用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特1・保留 x 用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップ $S03306$ でコマンドを送信した後、ステップ $S03307$ に進む。

40

【5432】

ステップ $S03307$ では、第1始動口保留演出用記憶エリア（図503（a）参照）に記憶されている、変数 x の値に対応した保留遊技回の表示レベル上限値 Lvm を読み込

50

む。具体的には、変数 x が 1 である場合には、第 1 保留演出用記憶エリアに記憶されている第 1 始動口用の保留遊技回 (1) の表示レベル上限値 Lvm を読み込む。変数 x が 2 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (2) の表示レベル上限値 Lvm を読み込む。変数 x が 3 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (3) の表示レベル上限値 Lvm を読み込む。変数 x が 4 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (4) の表示レベル上限値 Lvm を読み込む。ステップ $S o 3 3 0 7$ を実行後、ステップ $S o 3 3 0 8$ に進む【 5 4 3 3 】

ステップ $S o 3 3 0 8$ では、第 1 始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数 x の値に対応した保留遊技回の表示レベル Lvr を読み込む。具体的には、変数 x が 1 である場合には、第 1 保留演出用記憶エリアに記憶されている第 1 始動口用の保留遊技回 (1) の表示レベル Lvr を読み込む。変数 x が 2 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (2) の表示レベル Lvr を読み込む。変数 x が 3 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (3) の表示レベル Lvr を読み込む。変数 x が 4 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (4) の表示レベル Lvr を読み込む。ステップ $S o 3 3 0 8$ を実行後、ステップ $S o 3 3 0 9$ に進む。

【 5 4 3 4 】

ステップ $S o 3 3 0 9$ では、読み込んだ表示レベル Lvr が、読み込んだ表示レベル上限値 Lvm を下回るか否かを判定する。ステップ $S o 3 3 0 9$ において、表示レベル Lvr が表示レベル上限値 Lvm を下回ると判定された場合には ($S o 3 3 0 9 : Y E S$) 、ステップ $S o 3 3 1 0$ に進む。

【 5 4 3 5 】

ステップ $S o 3 3 1 0$ では、第 1 始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数 x の値に対応した保留遊技回の表示レベル Lvr を 1 段階、上位のレベルに更新する。具体的には、変数 x が 1 である場合には、第 1 保留演出用記憶エリアに記憶されている第 1 始動口用の保留遊技回 (1) の表示レベル Lvr を 1 段階、上位のレベルに更新する。変数 x が 2 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (2) の表示レベル Lvr を 1 段階、上位のレベルに更新する。変数 x が 3 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (3) の表示レベル Lvr を 1 段階、上位のレベルに更新する。変数 x が 4 である場合には、第 1 始動口用の保留遊技回 (4) の表示レベル Lvr を 1 段階、上位のレベルに更新する。ステップ $S o 3 3 1 0$ を実行後、ステップ $S o 3 3 1 1$ に進む。

【 5 4 3 6 】

ステップ $S o 3 3 1 1$ では、第 1 始動口保留用領域 $D s 1$ における変数 x の値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。具体的には、ステップ $S o 3 3 1 0$ において更新された第 1 始動口用の保留遊技回 (y) の表示レベル Lvr に対応した表示態様 (色) となるように指示するコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 $D s 1$ における右から x 番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップ $S o 3 3 1 0$ において更新された第 1 始動口用の保留遊技回 (y) の表示レベル Lvr に対応させて変更する。ステップ $S o 3 3 1 1$ を実行した後、ステップ $S o 3 3 1 2$ に進む。

【 5 4 3 7 】

ステップ $S o 3 3 1 2$ では、変数 x の値に対応したフラグ $F 1 x$ に 0 をセットする。その後、ステップ $S o 3 3 1 3$ に進み、変数 x を値 1 だけ加算する。ステップ $S o 3 3 1 3$ を実行した後、ステップ $S o 3 3 1 4$ に進む。

【 5 4 3 8 】

ステップ $S o 3 3 1 4$ では、変数 x が 4 を上回るか否かを判定する。ステップ $S o 3 3 1 4$ において、変数 x が 4 を上回らないと判定された場合には ($S o 3 3 1 4 : N O$) 、ステップ $S o 3 3 0 2$ に進み、ステップ $S o 3 3 0 2$ からステップ $S o 3 3 1 4$ までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップ $S o 3 3 1 4$ において、変数 x が 4 を上回ると判定された場合には ($S o 3 3 1 4 : Y E S$) 、本第 1 始動口保留表示変化設定処理を終了

10

20

30

40

50

する。

【5439】

ステップS o 3 3 0 2において、変数xの値に対応したフラグF 1 xが1でないと判定された場合(ステップS o 3 3 0 2: NO)、ステップS o 3 3 0 3において、変数xの値に対応した特1・保留x用到達所要時間が経過していないと判定された場合(ステップS o 3 3 0 3: NO)、ステップS o 3 3 0 4において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合(ステップS o 3 3 0 4: NO)、または、ステップS o 3 3 0 5において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生でないと判定された場合(ステップS o 3 3 0 5: NO)には、ステップS o 3 3 1 3に進み、変数xを値1だけ加算した上で、ステップS o 3 3 1 4に進む。

10

【5440】

ステップS o 3 3 0 9において、表示レベルL v rが表示レベル上限値L v mを下回らないと判定された場合には(S o 3 3 0 9: NO)、ステップS o 3 3 1 0およびステップS o 3 3 1 1を実行することなく、ステップS o 3 3 1 2に進む。

【5441】

< 第2始動口保留表示変化設定処理 >

次に、第2始動口保留表示変化設定処理について説明する。第2始動口保留表示変化設定処理は、保留表示変化設定処理のサブルーチン(図5 1 8: S o 3 2 0 2)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5442】

図5 2 0は、第2始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。ステップS o 3 4 0 1では、音光側RAM94に記憶されている変数yに1をセットする。ステップS o 3 4 0 1を実行した後、ステップS o 3 4 0 2に進む。

20

【5443】

ステップS o 3 4 0 2では、変数yの値に対応したフラグF 2 yが1であるか否かを判定する。フラグF 2 yは、図5 1 7の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理によって設定されたフラグである。ステップS o 3 4 0 2では、変数yの値に対応したフラグF 2 yが、花びらの軌道が目標保留到達軌道である旨を示す値1であるか否かを判定する。

【5444】

ステップS o 3 4 0 2において、変数yの値に対応したフラグF 2 yが1であると判定された場合、すなわち、変数yの値に対応した特2・保留y用花びらの軌道が目標保留到達軌道であると判定された場合には(ステップS o 3 4 0 2: YES)、ステップS o 3 4 0 3に進む。

30

【5445】

ステップS o 3 4 0 3では、変数yの値に対応した特2・保留y用到達所要時間が経過したか否かを判定する。具体的には、図5 1 1の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理によって設定された、変数yの値に対応したタイマカウンタエリアT 2 yの値が「0」であるか否かを判定する。これによって、変数yの値に対応した特2・保留y用花びらが、目標とする保留表示アイコンを表示するための表示位置に到達したか否かが判定される。

40

【5446】

ステップS o 3 4 0 3において、変数yの値に対応した特2・保留y用到達所要時間が経過したと判定された場合には(ステップS o 3 4 0 3: YES)、ステップS o 3 4 0 4に進む。

【5447】

ステップS o 3 4 0 4では、特2・保留y用花びらが到達した表示位置に、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する(ステップS o 3 4 0 4)。具体的には、第2保留個数から、保留表示アイコンが存在するか否かを判定する。

【5448】

ステップS o 3 4 0 4において、特2・保留y用花びらが到達した表示位置に、保留表

50

示アイコンが存在すると判定された場合には（ステップ S o 3 4 0 4 : Y E S）、ステップ S o 3 4 0 5 に進む。

【 5 4 4 9 】

ステップ S o 3 4 0 5 では、現時点（ステップ S o 3 4 0 4 において、特 2 ・ 保留 y 用花びらが到達した表示位置に保留表示アイコンが存在すると判定された時）から所定時間（先に説明した予め定めた時間であって、例えば、2 秒）が経過するまでの期間（以下、花びら到達後所定期間と呼ぶ）に、保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるか否かを判定する。保留表示アイコンのシフトが発生するときは、今回の遊技回が終了するときであることから、ステップ S o 3 4 0 5 では、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。具体的には、演出パターン設定処理（図 5 0 8）のステップ S o 2 3 1 0 によって設定された遊技回残時間を示すタイマカウンタエリア T 3 0 の値が、上記所定時間（2 秒）を上回るか否かを判定することによって、花びら到達後所定期間の間に、今回の遊技回が終了しないか否かを判定する。ステップ S o 3 4 0 5 において、タイマカウンタエリア T 3 0 の値が 2 秒を上回ると判定された場合、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であるとして（ステップ S o 3 4 0 5 : Y E S）、ステップ S o 3 4 0 6 に進む。

10

【 5 4 5 0 】

ステップ S o 3 4 0 6 では、花びら到達後所定期間、特 2 ・ 保留 y 用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、保留表示アイコンに到達した状態にある特 2 ・ 保留 y 用花びらを継続して表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特 2 ・ 保留 y 用花びらは、所定時間だけ保留表示アイコン上に留まることになる。ステップ S o 3 4 0 6 でコマンドを送信した後、ステップ S o 3 4 0 7 に進む。

20

【 5 4 5 1 】

ステップ S o 3 4 0 7 では、第 2 始動口保留演出用記憶エリア（図 5 0 3（b）参照）に記憶されている、変数 y の値に対応した保留遊技回（y）の表示レベル上限値 Lvm を読み込む。ステップ S o 3 4 0 7 を実行後、ステップ S o 3 4 0 8 に進む

【 5 4 5 2 】

ステップ S o 3 4 0 8 では、第 2 始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数 y の値に対応した保留遊技回（y）の表示レベル Lvr を読み込む。ステップ S o 3 4 0 8 を実行後、ステップ S o 3 4 0 9 に進む。

30

【 5 4 5 3 】

ステップ S o 3 4 0 9 では、読み込んだ表示レベル Lvr が、読み込んだ表示レベル上限値 Lvm を下回るか否かを判定する。ステップ S o 3 4 0 9 において、表示レベル Lvr が表示レベル上限値 Lvm を下回ると判定された場合には（S o 3 4 0 9 : Y E S）、ステップ S o 3 4 1 0 に進む。

【 5 4 5 4 】

ステップ S o 3 4 1 0 では、第 2 始動口保留演出用記憶エリアに記憶されている、変数 y の値に対応した保留遊技回の表示レベル Lvr を 1 段階、上位のレベルに更新する。ステップ S o 3 4 1 0 を実行後、ステップ S o 3 4 1 1 に進む。

40

【 5 4 5 5 】

ステップ S o 3 4 1 1 では、第 2 始動口保留用領域 D s 2 における変数 y の値に対応した位置の保留表示アイコンの表示態様を変化させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。具体的には、ステップ S o 3 4 1 0 において更新された第 2 始動口用の保留遊技回（y）の表示レベル Lvr に対応した表示態様（色）となるように指示するコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 始動口保留用領域 D s 2 における左から y 番目の位置の保留表示アイコンの表示態様を、ステップ S o 3 4 1 0 において更新された第 2 始動口用の保留遊技回（y）の表示レベル Lvr に対応させて変更する。ステップ S o 3 4 1 1 を実行し

50

た後、ステップ S o 3 4 1 2 に進む。

【 5 4 5 6 】

ステップ S o 3 4 1 2 では、変数 y の値に対応したフラグ F 2 y に 0 をセットする。その後、ステップ S o 3 4 1 3 に進み、変数 y を値 1 だけ加算する。ステップ S o 3 4 1 3 を実行した後、ステップ S o 3 4 1 4 に進む。

【 5 4 5 7 】

ステップ S o 3 4 1 4 では、変数 y が 4 を上回るか否かを判定する。ステップ S o 3 4 1 4 において、変数 y が 4 を上回らないと判定された場合には (S o 3 4 1 4 : N O)、ステップ S o 3 4 0 2 に進み、ステップ S o 3 4 0 2 からステップ S o 3 4 1 4 までの処理を繰り返し実行する。一方、ステップ S o 3 4 1 4 において、変数 y が 4 を上回ると判定された場合には (S o 3 4 1 4 : Y E S)、本第 2 始動口保留表示変化設定処理を終了する。

10

【 5 4 5 8 】

ステップ S o 3 4 0 2 において、変数 y の値に対応したフラグ F 2 y が 1 でないと判定された場合 (ステップ S o 3 4 0 2 : N O)、ステップ S o 3 4 0 3 において、変数 y の値に対応した特 2 ・保留 y 用到達所要時間が経過していないと判定された場合 (ステップ S o 3 4 0 3 : N O)、ステップ S o 3 4 0 4 において、保留表示アイコンが存在しないと判定された場合 (ステップ S o 3 4 0 4 : N O)、または、ステップ S o 3 4 0 5 において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが発生でないと判定された場合 (ステップ S o 3 4 0 5 : N O) には、ステップ S o 3 4 1 3 に進み、変数 y を値 1 だけ加算した上で、ステップ S o 3 4 1 4 に進む。

20

【 5 4 5 9 】

ステップ S o 3 4 0 9 において、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回らないと判定された場合には (S o 3 4 0 9 : N O)、ステップ S o 3 4 1 0 およびステップ S o 3 4 1 1 を実行することなく、ステップ S o 3 4 1 2 に進む。

【 5 4 6 0 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 5 4 6 1 】

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

30

【 5 4 6 2 】

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

40

【 5 4 6 3 】

< メイン処理 >

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

【 5 4 6 4 】

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

50

【 5 4 6 5 】

ステップ S o 3 5 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 1 0 7 のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 1 0 7 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオ R A M 1 0 7 のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップ S o 3 5 0 2 に進む。

【 5 4 6 6 】

ステップ S o 3 5 0 2 では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及び V 割込み処理を実行する。

【 5 4 6 7 】

< コマンド割込み処理 >

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

【 5 4 6 8 】

図 5 2 2 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップ S o 3 6 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 1 0 4 に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述する V 割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【 5 4 6 9 】

< V 割込み処理 >

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

【 5 4 7 0 】

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

【 5 4 7 1 】

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

【 5 4 7 2 】

ステップ S o 3 7 0 1 では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理 (図 5 0 8) によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容

10

20

30

40

50

を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置 4 1 に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【5473】

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

【5474】

なお、コマンド対応処理 (S o 3 7 0 1) では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【5475】

ステップ S o 3 7 0 2 では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理 (S o 3 7 0 1) などによって設定された図柄表示装置 4 1 に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップ S o 3 7 0 3 に進む。

【5476】

ステップ S o 3 7 0 3 では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理 (S o 3 7 0 2) によって特定された、図柄表示装置 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター (スプライト、表示物) の種別を特定すると共に、各キャラクター (スプライト) 毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメータを決定する。その後、ステップ S o 3 7 0 4 に進む。

【5477】

ステップ S o 3 7 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S o 3 7 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメータを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S o 3 7 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【5478】

《9 - 7》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、図柄表示装置 4 1 に表示させている複数種類の花びら P 1 ~ P 4 のうちの第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間 (例えば、2 秒) 留まる (すなわち、付着する) 場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第 1 始動口又は第 2 始動口への遊技球の入球時に、保留表示アイコンの表示態様を変化することを示唆する演出 (保留変化示唆演出) を実行し、その後、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を

10

20

30

40

50

実行するのが一般的であった。この従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留情報のシフト時、または、第1始動口又は第2始動口への遊技球の入球時といった、予め決められたタイミングで、保留変化示唆演出を実行し、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出を実行することになることから、遊技者は、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。また、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留表示アイコンに着目することがなく、遊技者にとって一層、期待感や緊迫感に乏しかった。

【5479】

これに対して、本実施形態のパチンコ機10では、図柄表示装置41の表示面41aに、保留表示アイコンの表示の有無にかかわらず、複数の花びらが繰り返し舞っていて、
(i) それら花びらの大多数は(第1種花びらP1および第2種花びらP2)、例え、保留表示アイコンの周辺や保留表示アイコンの上を通過したとしても、保留表示アイコンに作用することはなく、

(ii) それら花びらの内の一つ(第1目標保留外軌道または第2目標保留外軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに向けて移動したなと思ったら、当該保留表示アイコンの直前で、保留表示アイコンから外れ、

(iii) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに到達したなと思ったら、到達してから予め定められた時間が経過する前に保留表示アイコンのシフトが発生することを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

(iv) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに到達し、予め定められた時間だけ留まった(付着した)なと思ったら、当該保留表示アイコンに設定された表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mに既に達していることを原因に、当該保留表示アイコンの表示態様は変化せず、

(v) それら花びらの内の一つ(目標保留到達軌道に沿って移動する第3種花びらP3)が保留表示アイコンに向けて到達し、予め定められた時間だけ留まった(付着した)と思ったら、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が実行される。

【5480】

このため、本実施形態のパチンコ機10では、図柄表示装置41の表示面41aに花びらが繰り返し表示されている際に、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を常に(いずれかの花びらが表示されている限り常に)付与することができるとともに、

- ・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、保留表示アイコンを通り過ぎてしまったとか、

- ・保留表示アイコンに花びらが向かったけど、保留表示アイコンの外側に花びらが到達してしまったとか、

- ・保留表示アイコンに花びらが到達したけど、花びらが当該保留表示アイコンに付着しなかったとか、

- ・保留表示アイコンに花びらが到達し、花びらが当該保留表示アイコンに付着したけど、(当該保留表示アイコンの表示レベルLv_rが、設定された表示レベル上限値Lv_mに既に達していることを原因として)保留表示アイコンの表示態様が変化しなかった

といった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。さらに、本実施形態では、保留変化示唆演出の役目となり得る花びらと、当該花びらと同じ絵柄の花びらとが常に舞っていることから、保留表示アイコンの表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して常に持たせることができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機10では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5481】

さらに、花びらや、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の表示面 4 1 a を漂う演出用画像は、表示面 4 1 a を賑やかにするためのもので、従来のパチンコ機では、保留表示に作用して何らかの動作を行うようなことはなかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、花びらが保留表示アイコンに付着して当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行する構成であることから、表示面 4 1 a を賑やかにするための花びらを有効利用することができる。

【 5 4 8 2 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、図柄表示装置 4 1 に表示させている複数種類の花びら P 1 ~ P 4 のうちの第 4 種花びら P 4 が変動表示の状態から停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、花びらが図柄列の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄列の変動表示が停止して図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 4 種花びら P 4 が停止状態となった図柄列の図柄に付着する場合に、当該図柄列の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄列が同一の図柄の組み合わせでなくなると一旦落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 5 4 8 3 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図 5 1 9 のステップ S o 3 3 0 4）、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理（ステップ S o 3 3 0 5）、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回らないか否かの判定処理（ステップ S o 3 3 0 9）をそれぞれ実行する構成とした。このために、遊技回の途中で、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加されたときに、その追加された保留表示アイコンに対しても第 3 種花びら P 3 は作用し、当該保留表示アイコンの表示態様を変化させるような演出を実行することが可能となる。この遊技回の途中で、保留表示アイコンが新たに追加される際に、第 3 種花びら P 3 の表示が開始されたタイミングでは、第 3 種花びら P 3 に対応する保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示せずに、第 3 種花びら P 3 が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に保留表示アイコンを表示する場合があることになる。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、花びらへの期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。

【 5 4 8 4 】

《 9 - 8 》第 9 実施形態の変形例：

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

【 5 4 8 5 】

《 9 - 8 - 1 》変形例 1：

上記第 9 実施形態では、第 1 始動口保留表示変化設定処理（図 5 1 9）および第 2 始動口保留表示変化設定処理（図 5 2 0）において、花びらが保留表示アイコンに到達し、到達後から所定期間、保留表示アイコンについてのシフトが非発生である場合に、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m に達したと判定された場合に、特段の処理をすることはなかったが、これに対して、変形例として、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m に達したと判定された場合に、抽選（後述する表示レベル上限値到達時抽選処理）を行なって、抽選に当選した場合に、花びら到達後所定期間、到達した花びらを、到達した保留表

10

20

30

40

50

示アイコンの表示位置で継続して表示させ、抽選に当選しなかった場合に、到達した花びらを保留表示アイコンを通り過ぎるように表示させる構成としてもよい。すなわち、第9実施形態では、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mに達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは消えて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない構成であったのに対して、本変形例1では、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mに達したと判定された場合に、保留表示アイコンに到達した花びらは通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第1のモード（抽選に当選しなかった場合）と、保留表示アイコンに到達した花びらは所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第2のモード（抽選に当選した場合）と、のうちのいずれかを選択的に取り得る構成とした。なお、抽選に換えて、順繰りに第1のモードと第2のモードとを切り替えていく構成としてもよい。

10

【5486】

以下、第1始動口保留表示変化設定処理について、具体的な制御を説明する。なお、第2始動口保留表示変化設定処理は、第1始動口保留表示変化設定処理を第2始動口用に変更したもので、同様の処理であるので、説明は省略する。なお、変形例1におけるパチンコ機のハードウェア構成は、第9実施形態のパチンコ機10と同一であることから、第9実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。また、ソフトウェアについて、第1始動口保留表示変化設定処理および第2始動口保留表示変化設定処理以外の処理についても、第9実施形態と同一である。

20

【5487】

図524は、変形例1における第1始動口保留表示変化設定処理を示すフローチャートである。変形例1における第1始動口保留表示変化設定処理は、第9実施形態における、第1始動口保留表示変化設定処理（図519）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。同一の処理内容のステップについては、図519と同一の符号を付けた。

【5488】

第9実施形態における第1始動口保留表示変化設定処理（図519）では、花びら到達後所定期間、特1・保留X用花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置100に送信する処理、すなわち、ステップS03306の処理を、ステップS03305において、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが発生であると判定された（ステップS03305：YES）直後に実行する構成とした。これに対して、本変形例1における第1始動口保留表示変化設定処理（図524）では、ステップS03309において、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mを下回ると判定された（S03309：YES）直後に実行する構成とした。

30

【5489】

その上で、ステップS03309において、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mを下回らないと判定された場合には（S03309：NO）、ステップS03309aに進み、花びら表示変更処理を実行する。花びら表示変更処理の詳細については後述する。ステップS03309aを実行した後、ステップS03312に進む。

40

【5490】

図525は、花びら表示変更処理を示すフローチャートである。ステップS03801では、表示レベル上限値到達時抽選処理を実行する。表示レベル上限値到達時抽選処理は、表示レベルLv_rが表示レベル上限値Lv_mを下回らないと判定された場合に、上記第1のモードと第2のモードとのうちのいずれを採用するかを抽選によって決定する処理である。具体的には、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタから値を取得し、この値を、音光側ROM93に記憶された表示レベル上限値到達時抽選用テーブルと照合することにより上記の決定を行う。なお、表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタは、音光側RAM94の各種カウンタエリア94bに設けられている。乱数カウンタは、短時間

50

の間隔で更新される。

【5491】

表示レベル上限値到達時抽選用テーブルは、「0～1199」の表示レベル上限値到達時抽選用の乱数カウンタの値のうち、「0～599」が第1のモードに対応しており、「600～1199」が第2のモードに対応している。なお、これは一例であり、第1のモードに当選する割合と第2のモードに当選する割合とが相違していても良い。ステップS03801を実行した後、ステップS03802に進む。

【5492】

ステップS03802では、ステップS03801で実行された表示レベル上限値到達時抽選処理の抽選結果が第2のモードであるか否かを判定する。ステップS03802において、抽選結果が第2のモードであると判定された場合には（ステップS03802：YES）、ステップS03803に進み、花びら到達後所定期間、特1・保留X用花びらを、保留アイコンの表示位置で継続して表示させるコマンドを表示制御装置100に送信する。この処理は、図524のステップS03306と同一の処理内容である。ステップS03803の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。

10

【5493】

一方、ステップS03802において、抽選結果が第2のモードでない、すなわち、抽選結果が第1のモードであると判定された場合には（ステップS03802：NO）、ステップS03804に進み、特1・保留X用花びらを保留表示アイコンに到達した位置から下方に移動するように表示させるコマンドを表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の表示面41aに、特1・保留X用花びらを下方に移動するように表示する。この結果、保留表示アイコンに到達した特1・保留X用花びらは、保留表示アイコンに留まることなく、通り抜ける。ステップS03804の実行後、本花びら表示変更処理を終了する。

20

【5494】

以上のように構成された変形例1のパチンコ機によれば、第3種花びらP3が保留表示アイコンに到達した時に、第3種花びらP3は保留表示アイコンを通り抜けて、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第1のモードと、第3種花びらP3が所定期間、保留表示アイコンの表示位置で継続して表示され、保留表示アイコンの表示態様を変化させることを行わない第2のモードとを取り得る。また、第1始動口保留表示変化設定処理（図524）において、ステップS03306、ステップS03310、およびステップS03311を実行することによって、保留表示アイコンの表示態様を変化させる第3のモードも取り得る。すなわち、第3種花びらが保留表示アイコンに到達した時に、上記第1～第3のモードのうちから選択的に一つが実行される。このため、変形例1のパチンコ機によれば、花びらが表示されたとしても、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、保留表示アイコンを通り抜けてしまい、保留表示アイコンの表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、変形例1のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【5495】

なお、この変形例1の他の形態として、花びら表示変更処理（図525）のステップS03804の処理を無くした構成としてもよい。この構成によれば、第1のモードにおいて、花びらは保留表示アイコンに到達したけど、その直後に花びらは消えてしまい、保留表示アイコンの表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となり、変形例1のパチンコ機と同様の効果を奏することができる。

【5496】

《9-8-2》変形例2：

上記第9実施形態およびその変形例では、第3種花びらP3が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理（図519のステッ

50

ブ S o 3 3 0 4)、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理(ステップ S o 3 3 0 5)、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回らないか否かの判定処理(ステップ S o 3 3 0 9)をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例として、第 3 種花びら P 3 の表示を開始した時に、上記 3 つの判定を実行する構成としてもよい。この構成によれば、制御処理が簡潔になるという効果を奏する。

【 5 4 9 7 】

《 9 - 8 - 3 》変形例 3 :

上記第 9 実施形態およびその変形例では、第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理(図 5 1 9 のステップ S o 3 3 0 4)、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理(ステップ S o 3 3 0 5)、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回らないか否かの判定処理(ステップ S o 3 3 0 9)をそれぞれ実行する構成とした。これに対して、変形例 3 として、第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理を実行し、保留表示アイコンが存在すると判定された場合に、他の 2 つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例 2 の他の形態として、第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、花びら到達後所定期間に保留表示アイコンのシフトが非発生か否かの判定処理とを実行し、他の 1 つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。また、変形例 2 の他の形態として、第 3 種花びら P 3 が保留表示アイコンの表示位置に到達した時に、保留表示アイコンは存在するか否かの判定処理と、表示レベル L v r が表示レベル上限値 L v m を下回らないか否かの判定処理とを実行し、他の 1 つの判定処理を行うことなく、保留表示アイコンの表示態様を変化させる構成としてもよい。

【 5 4 9 8 】

《 9 - 8 - 4 》変形例 4 :

上記第 9 実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体として、花びら(第 3 種花びら P 3)を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ(蝶)等の他の絵柄としてもよい。また、第 9 実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体として、花びら(第 4 種花びら P 4)を採用したが、これに換えて、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の他の絵柄としてもよい。花びらを始め、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の移動体は、表示面 4 1 a を賑やかにし、演出の雰囲気をも高める機能を有するが、第 9 実施形態や本変形例 4 によれば、こうした移動体を用いて、保留表示アイコンの表示態様や図柄の表示態様を変化させることができることから、移動体を有効利用することができるという効果を奏する。

【 5 4 9 9 】

《 9 - 8 - 5 》変形例 5 :

上記第 9 実施形態およびその変形例では、移動体としての複数の花びらは、表示面 4 1 a において、上側から下側に向かって舞って移動(落下)するように、表示される構成とした。これに対して、移動体をチョウとした構成においては、チョウが、表示面 4 1 a 内をループ状に移動するように、表示される構成とする。そのループ状の移動の途中で、チョウは、保留表示アイコンに向かって移動して、保留表示アイコンに到達する。この到達する場合に、保留表示アイコンの表示態様を変化させる。この構成によれば、移動体を様々な方向に向かわすことができることから、遊技者に対して、保留表示アイコンの表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層付与することができる。なお、上記チョウの移動する範囲は、表示面 4 1 a の全体としたが、これに換えて、表示面 4 1 a 内に設定された所定領域において移動する構成としてもよい。所定領域は、保留表示アイコンの表示位置を少なくとも含む。この構成によれば、チョウの発生する範囲を、表示面 4 1 に表示された演出の一部の領域に限定することができ、種々の演出に対応することができる。また、上記チョウは、ループ状に移動する構成としたが、必ずしも一つの環状で

ある必要はなく、移動の軌跡が交差するような形状としてもよく、要は、上記移動する範囲内において、所定期間の間、常時、表示される構成であれば、どのような形に移動するものであってもよい。

【5500】

すなわち、移動体は、例えば花びらのように、繰り返し表示される構成としてもよいし、例えばチョウのように、所定の期間の間、常に存在するように、表示される構成としてもよい。なお、上記繰り返し表示される構成においては、所定期間の間、表示面41aに1枚以上の花びらが常に現る構成としてもよいし、1枚の花びらも存在しない時が途中に発生する構成としてもよい。なお、上述してきた第9実施形態および変形例では、移動体は、花びら、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の有体物としたが、有体物に限る必要はなく、光線や、レーザー光、電波等の無体物に換えることもできる。換言すれば、移動体は、上述した有体物および無体物を含む、保留表示アイコンや図柄列に作用するための作用体と捉えることができる。

【5501】

《9-8-6》変形例6：

上記第9実施形態およびその変形例では、第1始動口保留用第3種花びらP31として、特1・保留1用花びらPaと、特1・保留2用花びらPbと、特1・保留3用花びらPcと、特1・保留4用花びらPdとの4種類が用意されていた。これに対して、変形例として、第1始動口保留用第3種花びらP31として2種類の花びらを用意し、一方の種類の花びらを、特1・保留1用と特1・保留2用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特1・保留3用と特1・保留4用というように共用させる構成としてもよい。すなわち、第1番目の種類の花びらは、第1始動口保留用領域Ds1において、右側から1番目に位置する第1保留表示アイコンH1の表示位置と、右側から2番目に位置する第2保留表示アイコンH2の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成とし、第2番目の種類の花びらは、第1始動口保留用領域Ds1において、右側から3番目に位置する第3保留表示アイコンH3の表示位置と、右側から4番目に位置する第4保留表示アイコンH4の表示位置とのうちのいずれかに向かう構成としてもよい。また、2種類の花びらのうちの一方で、特1・保留1用と特1・保留2用と特1・保留3用というように共用させ、他方の種類の花びらを、特1・保留4用というように共用させる構成としてもよい。要は、1種類の花びらが、2つ以上の保留表示アイコンの表示位置用（組み合わせについてはいずれの組み合わせでも可）として共用させる構成としてもよい。なお、第2始動口保留用第3種花びらP32についても、同様に、1種類の花びらが、2つ以上の保留表示アイコンの表示位置用として共用させる構成としてもよい。本変形例6によれば、1種類の花びらが複数の保留表示アイコンの表示位置のいずれに向かうかが、遊技者にとって判断が難しいことから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【5502】

《9-8-7》変形例7：

上記第9実施形態およびその変形例では、第1始動口保留用第3種花びらP31と第2始動口保留用第3種花びらP32とを表示し、第1始動口保留用領域Ds1に表示される保留表示アイコンと、第2始動口保留用領域Ds2に表示される保留表示アイコンの両方について、表示態様を変化させることが可能な構成とした。これに対して、変形例として、第1始動口保留用第3種花びらP31と第2始動口保留用第3種花びらP32とのうちの一方だけを表示し、第1始動口保留用領域Ds1に表示される保留表示アイコンと、第2始動口保留用領域Ds2に表示される保留表示アイコンとのうちの一方だけについて、表示態様を変化させることが可能な構成としてもよい。また、第1始動口保留用第3種花びらP31と第2始動口保留用第3種花びらP32との両方を表示可能な構成として、遊技状態に応じて、両方の内の少なくとも一方を表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、高確率遊技状態のときには、第2始動口保留用第3種花びらP32だけを表示し、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第1始動口保留用第3種花びらP31だけを表示する構成としてもよい。この構成によれば、高確率遊技状態となることの期待感

を一層、向上させることができる。

【５５０３】

《９－８－８》変形例８：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体としての第３種花びらＰ３は、表示開始点から出現して、対応する保留表示アイコンに向かって移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、対応する保留表示アイコンに向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。この構成によれば、例えば、第１保留個数が３つであり、かつ、キャラクターが、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における右側から第３番目の保留表示アイコンに向けて移動体としての玉を投げた場合に、その玉を投げたタイミングでは、右側から第４番目の保留表示アイコンの表示位置には保留表示アイコンを表示せずに、投げた玉が第３番目の保留表示アイコンに到達するまでに、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生し、当該入球に基づいて保留情報が取得され、新たな保留表示アイコンが追加された場合に、右側から第４番目の保留表示アイコンの表示位置に保留表示アイコンを表示する構成としてもよい。この構成によれば、遊技回の途中で保留表示アイコンが新たに追加された場合に、移動体への期待感が、遊技者に、保留表示アイコンの表示が開始されたときに事後的に付与されることになり、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。また、第９実施形態およびその変形例では、変動表示を再開させるための移動体としての第４種花びらＰ４は、表示開始点から出現して、図柄に向けて移動する構成であったが、これに対して、変形例として、例えば、キャラクターが、図柄に向けて移動体を投げるような演出の構成としてもよい。

10

20

【５５０４】

《９－８－９》変形例９：

上記第９実施形態およびその変形例では、保留変化示唆演出の役目となり得る第３種花びらＰ３は、保留１用から保留４用まで順に定期的に表示を開始する構成としたが、これに換えて、保留１用から保留４用までランダムに表示を開始する構成としてもよい。この構成によれば、遊技者にとって、花びらが保留表示アイコンの表示位置に到達するタイミングを計るのがより困難となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【５５０５】

30

《９－８－１０》変形例１０：

上記第９実施形態およびその変形例では、花びら到達後所定期間の間に保留表示アイコンについてのシフトが非発生であると判定された場合に、花びら到達後所定期間、花びらを、到達した保留表示アイコンの表示位置で継続して表示させる構成とした。これは、保留表示アイコンに到達した花びらを、到達した状態のまま、表示を継続するものである。これに対して、花びら到達後所定期間において、到達した保留表示アイコンの表示位置で、花びらを点滅させたり、花火のように光らせたり、花びらの色を金色や虹色等の他の色に変えたりというように、花びらの表示形態を変化させてもよい。この構成によれば、保留表示アイコンの表示態様が変化することを示唆する示唆演出をより強調することができる。遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

40

【５５０６】

《９－８－１１》変形例１１：

上記第９実施形態およびその変形例では、変動表示の図柄に作用する第４種花びらＰ４は、再変動を伴う大当たり用演出パターンに含まれる構成としたが、これに対して、大当たり用演出パターンの表示とは別のルーチンで第４種花びらＰ４を表示する構成としてもよい。この構成によれば、変動表示の図柄に作用する第４種花びらＰ４の移動経路の変更が容易となる。例えば、第４種花びらＰ４の移動経路を、第３種花びらＰ３と同様に、目標とする図柄の表示位置に到達する目標到達軌道と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中から図柄の表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのいずれかを取り得る構成とすることができる。この構成によれば、第４種花びらＰ４が表

50

示されても、図柄の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、本変形例 11 によれば、遊技者は、第 4 種花びら P 4 が表示されたとしても、遊技者に対して、図柄の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、第 4 種花びら P 4 が表示されたけど、図柄の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【5507】

《9-8-12》変形例 12：

上記第 9 実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンの表示形態は、当たり抽選において大当たり当選する可能性の高低に対応していたが、これに限る必要はなく、他の意味を持つものとしてもよい。

10

【5508】

《9-8-13》変形例 13：

上記第 9 実施形態およびその変形例では、保留識別情報としての保留表示アイコンは、図柄表示装置 41 の表示面 41a に表示された絵柄であったが、これに換えて、図柄表示装置 41 とは別に、予め定められた規定数のランプを設置し、このランプの点灯する色を変えることによって、保留識別情報の表示形態を変化させる構成としてもよい。

【5509】

《9-8-14》変形例 14：

上記第 9 実施形態およびその変形例では、パチンコ機 10 は、主制御装置 60、音声発光制御装置 90、表示制御装置 100 といった 3 つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった 2 つの制御装置を備える構成としてもよい。副制御装置では、第 9 実施形態において音声発光制御装置 90 と表示制御装置 100 とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第 9 実施形態およびその変形例において、3 つの制御装置 60、90、100 のそれぞれで実行される各種処理は、第 9 実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3 つの制御装置 60、90、100 の全体として、第 9 実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

20

【5510】

《9-8-15》変形例 15：

上記第 9 実施形態およびその変形例では、図柄表示装置 41 の表示面 41a にデモ画像が表示されているときから遊技者によって遊技が行われている最中までを所定期間として、この所定期間の間、繰り返し、移動体としての花びらが表示される構成とした。また、先に説明したように、変形例として、前記所定期間は、当たり抽選において大当たり当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成とした。さらに、変形例 15 として、移動体を、常時表示する所定期間を、次のように変更することもできる。

30

【5511】

所定期間は、パチンコ機 10 の電源投入後に設定される期間である。先に説明したように、所定期間は、当たり抽選において大当たり当選して実行される大当たり演出の期間を含まない構成としてもよい。また、所定期間は、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのノーマルリーチが発生して実行されるノーマルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスーパーリーチが発生して実行されるスーパーリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、リーチのうちのスペシャルリーチが発生して実行されるスペシャルリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、R T C (リアルタイムクロック) 演出が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、遊技全体の演出の類型を指定するモード選択において特定のモードが選択され、当該特定のモードで遊技が実行されている期間を含まない構成としてもよい。所定期間は、デモ画像が表示されている期間を含まない構成としてもよい。なお、所定期間から除く期間は、上述したように 1 つの期間でなくともよく、所定期間は、上述した種々の期間の中から選択された複数の期間を除いたものであってもよい。例えば、所定期間は、当たり抽選に

40

50

において大当たりに当選して実行される大当たり演出の期間と、リーチが発生して実行されるリーチ演出の期間を含まない構成としてもよい。本変形例 15 の構成によれば、移動体が表示される期間を、保留表示アイコンの表示態様を変化させるのに有効な期間に絞ることができる。

【5512】

《9-8-16》変形例 16：

上記第 9 実施形態およびその変形例では、移動体としての第 3 種花びら P 3 が特定識別情報としての保留表示アイコンの表示態様を変化させ、移動体としての第 4 種花びら P 4 が特定識別情報としての図柄の表示態様を変化させる構成とした。これに対して、変形例として、特定識別情報を、保留表示アイコンや図柄以外のもので、特別情報に対応する特定の識別情報とする構成としてもよい。

10

【5513】

《10》第 10 実施形態：

《10-1》遊技機の構造：

図 526 は、本発明の第 10 実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機 10 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 11 を備えている。パチンコ機 10 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 11 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 10 は、外枠 11 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 12 を備えている。パチンコ機本体 12 は、内枠 13 と、内枠 13 の前面に配置された前扉枠 14 とを備えている。内枠 13 は、外枠 11 に対して金属製のヒンジ 15 によって回動可能に支持されている。前扉枠 14 は、内枠 13 に対して金属製のヒンジ 16 によって回動可能に支持されている。内枠 13 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 12 を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機 10 には、シリンダ錠 17 が設けられている。シリンダ錠 17 は、内枠 13 を外枠 11 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

20

【5514】

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

30

【5515】

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

40

50

技球が落下し、遊技球は下皿 2 1 から外部に排出される。

【 5 5 1 6 】

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

【 5 5 1 7 】

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

【 5 5 1 8 】

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

【 5 5 1 9 】

次に、パチンコ機 1 0 の背面の構成について説明する。パチンコ機 1 0 の背面には、パチンコ機 1 0 の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【 5 5 2 0 】

図 5 2 7 は、パチンコ機 1 0 の背面図である。図示するように、パチンコ機 1 0 は、第 1 制御ユニット 5 1 と、第 2 制御ユニット 5 2 と、第 3 制御ユニット 5 3 と、電源ユニット 5 8 とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠 1 3 の背面に設けられている。

【 5 5 2 1 】

第 1 制御ユニット 5 1 は、主制御装置 6 0 を備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【 5 5 2 2 】

第 2 制御ユニット 5 2 は、音声発光制御装置 9 0 と、表示制御装置 1 0 0 とを備えている。音声発光制御装置 9 0 は、主制御装置 6 0 から送信されたコマンドに基づいて、パチ

10

20

30

40

50

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

【5523】

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

10

【5524】

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

20

【5525】

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

【5526】

図 528 は、遊技盤 30 の正面図である。遊技盤 30 は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域 PA が形成されている。遊技盤 30 には、遊技領域 PA の外縁の一部を区画するようにして内レール部 31a と、外レール部 31b とが取り付けられている。内レール部 31a と外レール部 31b との間には、遊技球を誘導するための誘導レール 31 が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール 31 に誘導されて遊技領域 PA の上部に放出され、その後、遊技領域 PA を流下する。遊技領域 PA には、遊技盤 30 に対して略垂直に複数の釘 42 が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘 42 や風車は、遊技領域 PA を流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

30

【5527】

遊技盤 30 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、及び可変入賞装置 36 が設けられている。一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、及び可変入賞装置 36 のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤 30 に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤 30 には、可変表示ユニット 40 及びメイン表示部 45 が設けられている。メイン表示部 45 は、特図ユニット 37 と、普図ユニット 38 と、ラウンド表示部 39 とを有している。

40

【5528】

図示するように、一般入賞口 32 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤 30 上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口 32 に遊技球が入球すると、10 個の遊技球が賞球として払出装 71 (図 527) から払い出される。

【5529】

第 1 始動口 33 は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第 1 始動口 33 は、遊技盤 30 の中央下方に設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 33 に

50

遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【５５３０】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【５５３１】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当たると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【５５３２】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へ通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当たし、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当たした場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【５５３３】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通過して遊技領域ＰＡから排出される。

【５５３４】

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

【５５３５】

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

【５５３６】

第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止

10

20

30

40

50

表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。

【５５３７】

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

10

【５５３８】

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

20

【５５３９】

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

【５５４０】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

30

【５５４１】

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

40

【５５４２】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００（図５２７）によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【５５４３】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂ

50

が変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置 4 1 は、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置 4 1 の詳細について説明する。

【 5 5 4 4 】

図 5 2 9 は、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a を示す説明図である。表示面 4 1 a には、左、中、右の 3 つの図柄列 Z 1、Z 2、Z 3 が変動表示される。具体的には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字 1 ~ 8 を示す図柄が数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。スクロールによる変動表示の後、図 5 2 9 に示すように、図柄列毎に 1 個の図柄が、有効ライン L 上に停止した状態で表示される。

10

【 5 5 4 5 】

図 5 3 0 は、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄を示す説明図である。図 5 3 0 (a) は数字の 1 ~ 8 を示す図柄のうち偶数を示す図柄についてのものであり、図 5 3 0 (b) および図 5 3 0 (c) は数字の 1 ~ 8 を示す図柄のうち奇数 (図示では 7 と 5) を示す図柄についてのものである。本実施形態では、図柄表示装置 4 1 において変動表示される図柄は、数字だけを示す図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の 2 種類に分けられる。数字だけを示す図柄は、偶数を示す図柄に適用されている。すなわち、図 5 3 0 (a) に示すように、数字の 2 を示す図柄、数字の 4 を示す図柄、数字の 6 を示す図柄、および数字の 8 を示す図柄は、当該数字だけを示す図柄となっている。

20

【 5 5 4 6 】

一方、数字に戦士キャラクターが付加された図柄は、奇数を示す図柄に適用されている。すなわち、図 5 3 0 (b) に示すように、数字の 7 を示す図柄は、数字の 7 に戦士キャラクター A が付加された図柄となっている。図 5 3 0 (c) に示すように、数字の 5 を示す図柄は、数字の 5 に戦士キャラクター B が付加された図柄となっている。なお、数字の 3 を示す図柄は、図示はしないが、数字の 3 に戦士キャラクター C が付加された図柄となっている。数字の 1 を示す図柄は、図示はしないが、数字の 1 に戦士キャラクター D が付加された図柄となっている。本実施形態では、戦士キャラクター A は、図 5 3 0 (b) に示すように、例えば、美少女戦士キャラクターである。戦士キャラクター B は、図 5 3 0 (c) に示すように、例えば、青年戦士キャラクターである。

30

【 5 5 4 7 】

なお、本実施形態では、変動表示される図柄が、数字の図柄と、数字に戦士キャラクターが付加された図柄の 2 種類によって構成されていたが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄を、上記 2 種類のうちの一種によって構成してもよい。すなわち、変動表示される図柄を、数字の図柄だけによって構成してもよいし、数字に戦士キャラクターが付加された図柄だけによって構成してもよい。また、戦士キャラクターの数は、4 つに限る必要はなく、図柄の数以下であればいずれの数としてもよい。なお、図柄が数字だけによって構成されている場合には、後述する演出に登場する戦士キャラクターの数は、図柄の数を上回る数としてもよい。

【 5 5 4 8 】

ここで、戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物 (ロボットや、自動車、戦艦等) までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの (国家、都道府県、地域、領土、藩) などを含むものとしてもよい。

40

【 5 5 4 9 】

次に、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 5 2 9) の変動の様子を詳しく説明する。具体的には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 へ遊技球が入球すると、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロール

50

する各図柄が、図柄列 Z 1、図柄列 Z 3、図柄列 Z 2 の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置 60 による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ライン L 上に形成される。なお、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されことなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【5550】

ここで、遊技回とは、第 1 図柄表示部 37 a または第 2 図柄表示部 37 b の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれかへの遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の 1 単位である。換言すれば、パチンコ機 10 は、1 遊技回毎に、1 つの特別情報についての 1 つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、第 1 図柄表示部 37 a 又は第 2 図柄表示部 37 b のいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機 10 は、第 1 始動口 33 又は第 2 始動口 34 のいずれかへの遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、1 遊技回毎に、図柄表示装置 41 において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、1 回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【5551】

さらに、図 5 29 に示すように、図柄表示装置 41 の表示面 41 a の下方には、第 1 始動口保留用領域 D s 1 と、保留消化領域 D m と、第 2 始動口保留用領域 D s 2 とが表示される。保留消化領域 D m は表示面 41 a の左右方向の中央に表示され、第 1 始動口保留用領域 D s 1 は保留消化領域 D m の左側に表示され、第 2 始動口保留用領域 D s 2 は保留消化領域 D m の右側に表示される。第 1 始動口保留用領域 D s 1 には、第 1 始動口 33 への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第 2 始動口保留用領域 D s 2 には、第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大 4 つである。第 1 始動口保留用領域 D s 1 に表示される各保留は、保留消化領域 D m に移動され、当たり抽選の対象となる。また、第 2 始動口保留用領域 D s 2 に表示される各保留は、保留消化領域 D m に移動され、当たり抽選の対象となる。

【5552】

図 5 28 に示すように、第 1 始動口 33 の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）42（42 a，42 b）が設けられている。一対の釘 42 a，42 b の間隔によって、第 1 始動口 33 への遊技球の入球の確率が変化する。

【5553】

《10 - 2》遊技機の電氣的構成：

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

【5554】

図 5 31 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 10 は、主に、主制御装置 60 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 90 と、表示制御装置 100 とを備えている。

【5555】

10

20

30

40

50

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

【5556】

10

主制御基板 61 には、入力ポート (図示せず) 及び出力ポート (図示せず) がそれぞれ設けられている。主制御基板 61 の入力ポートには、払出制御装置 70 と、電源装置 85 に設けられた停電監視回路 86 とが接続されている。主制御基板 61 は、停電監視回路 86 を介して、電源装置 85 から直流安定 24V の電源の供給を受ける。電源装置 85 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 60 や払出制御装置 70 等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置 85 は、コンデンサ (図示せず) を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ 88 (図 527) が OFF にされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【5557】

20

また、主制御基板 61 の入力ポートには、各種検知センサ 67a ~ 67e が接続されている。具体的には、一般入賞口 32、第 1 始動口 33、第 2 始動口 34、スルーゲート 35、可変入賞装置 36 などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板 61 の MPU 62 は、各種検知センサ 67a ~ 67e からの信号に基づいて、遊技領域 PA を流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート 35 を通過したか否かの判定を行う。さらに、MPU 62 は、第 1 始動口 33 及び第 2 始動口 34 への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート 35 への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【5558】

30

主制御基板 61 の出力ポートには、可変入賞装置 36 の開閉扉 36b を開閉動作させる可変入賞駆動部 36c と、第 2 始動口 34 の電動役物 34a を開閉動作させる電動役物駆動部 34b と、メイン表示部 45 とが接続されている。主制御基板 61 には各種ドライバ回路が設けられており、MPU 62 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【5559】

40

具体的には、MPU 62 は、開閉実行モードにおいては、開閉扉 36b が開閉されるように可変入賞駆動部 36c の駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、役物開放に当選した場合には、MPU 62 は、電動役物 34a が開放されるように電動役物駆動部 34b の駆動制御を実行する。各遊技回においては、MPU 62 は、メイン表示部 45 における第 1 図柄表示部 37a 又は第 2 図柄表示部 37b の表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部 45 におけるラウンド表示部 39 の表示制御を実行する。

【5560】

また、主制御基板 61 の出力ポートには、払出制御装置 70 と、音声発光制御装置 90 とが接続されている。払出制御装置 70 には、例えば、主制御装置 60 から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置 60 が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板 61 の MPU 62 は、ROM 63 のコマンド情報記憶エリア 63g を参照する。具体的には、一般入賞口 32 への入球を特定した場合には 10 個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置 60 から送信され、第 1 始動口 33 への入球を特定

50

した場合には3個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信され、第2始動口34への入球を特定した場合には1個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置60から送信される。払出制御装置70は、主制御装置60から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置71を制御して賞球の払出を行う。

【5561】

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

【5562】

音声発光制御装置90は、主制御装置60から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置60が各種コマンドを送信する際には、ROM63のコマンド情報記憶エリア63gを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する。

【5563】

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

【5564】

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

【5565】

図532は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、MPU62が当たり抽選、メイン表示部45の表示の設定、及び、図柄表示装置41の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には大当たり乱数カウンタC1が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタC2が用いられる。図柄表示装置41に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタC3が用いられる。

【5566】

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

【5567】

各カウンタC1～C4、CINI、CSは、その更新の都度、カウンタ値に1が加算され、最大値に達した後に0に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がRAM64の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ64aに適宜記憶される。

10

20

30

40

50

【 5 5 6 8 】

R A M 6 4 には、保留情報記憶エリア 6 4 b と、判定処理実行エリア 6 4 c とが設けられている。保留情報記憶エリア 6 4 b には、第 1 保留エリア R a と第 2 保留エリア R b とが設けられている。本実施形態では、第 1 始動口 3 3 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶される。また、第 2 始動口 3 4 に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が保留情報記憶エリア 6 4 b の第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶される。

【 5 5 6 9 】

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

【 5 5 7 0 】

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

【 5 5 7 1 】

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

【 5 5 7 2 】

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

【 5 5 7 3 】

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

【 5 5 7 4 】

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

【 5 5 7 5 】

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

10

20

30

40

50

ウンタ C 1 の値及び大当たり種別カウンタ C 2 の値を用いて、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b に停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ROM 6 3 の停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f に記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【 5 5 7 6 】

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

【 5 5 7 7 】

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

【 5 5 7 8 】

リーチとは、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図 5 2 9 (b) の表示面 4 1 a のメイン表示領域 M A において、最初に図柄列 Z 1 において図柄が停止表示され、次に図柄列 Z 3 において Z 1 と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列 Z 2 において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列 Z 2 に停止表示される。

【 5 5 7 9 】

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

【 5 5 8 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチの種別として、通常のリーチ（ノーマルリーチとも呼ぶ）と、当たり抽選において大当たりに出る可能性（期待度）がノーマルリーチより高いことを示唆するスーパーリーチと、当たり抽選において大当たりに出る可能性（期待度）がスーパーリーチより高いことを示唆するスペシャルリーチとが用意されている。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチがそれぞれ出現する頻度は相対的に高低となるように定められている。具体的には、スーパーリーチの出現頻度はノーマルリーチの出現頻度よりも低く、スペシャルリーチの出現頻度はスーパーリーチの

10

20

30

40

50

出現頻度よりも低い。ノーマルリーチ、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチ時の各演出については、後ほど詳述する。

【5581】

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

【5582】

変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。その更新値は、第1始動口33に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第1保留エリアRaに記憶され、第2始動口34に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア64bの第2保留エリアRbに記憶される。第1保留エリアRaに記憶された変動種別カウンタCSの値、又は第2保留エリアRbに記憶された変動種別カウンタCSの値を用いて、ROM63の変動時間テーブル記憶エリア63dに記憶されている変動時間テーブルを参照することによって、第1図柄表示部37a及び第2図柄表示部37bにおける変動時間を決定する。

【5583】

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

【5584】

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

【5585】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、大当たり乱数カウンタC1に基づいて当たり抽選を行う際に、当該大当たり乱数カウンタC1と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機10には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【5586】

図533は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図533(a)は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図533(b)は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【5587】

図 5 3 3 (a) に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 4 の 5 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 4 の 5 個の値以外の値 (5 ~ 1 1 9 9) が外れである。一方、図 5 3 3 (b) に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値として、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値が設定されている。そして、0 ~ 1 1 9 9 の値のうち、0 ~ 1 5 の 1 6 個の値以外の値 (1 6 ~ 1 1 9 9) が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【 5 5 8 8 】

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

【 5 5 8 9 】

なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。

【 5 5 9 0 】

「小当たり」とは、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【 5 5 9 1 】

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

(1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様

(2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

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

【 5 5 9 2 】

パチンコ機 1 0 には、上記の (1) 開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が複数回 (例えば 1 6 回) 行われるとともに、1 回の開放は 3 0 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 1 0 個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉 3 6 b の開閉が 2 回行われるとともに、1 回の開放は 0 . 2 s e c が経過するまで又は開閉扉 3 6 b への入球個数が 6 個となるまで継続するよう設定可能である。

【 5 5 9 3 】

遊技者により操作ハンドル 2 5 が操作されている場合、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域 P A に向けて発射されるように遊技球発射機構 8 1 が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間は 0 . 2 s e c である。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも 1 回の開閉扉 3 6 b の開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【 5 5 9 4 】

なお、開閉扉 3 6 b の開閉回数、1 回の開放に対する開放限度時間、及び 1 回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置 3 6 への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉 3 6 b の開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードより、開閉回数が多い、1 回の開放に対する開放限度時間が長い又は 1 回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置 3 6 への入球が発生しない構成としてもよい。

【5 5 9 5】

パチンコ機 1 0 には、上記の (2) 開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図 5 3 3 を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【5 5 9 6】

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

【5 5 9 7】

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

【5 5 9 8】

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

【5 5 9 9】

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

【5 6 0 0】

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

【5 6 0 1】

図 5 3 4 は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図 5 3 4 (a) は第 1 始動口用の振分テーブルを示し、図 5 3 4 (b) は第 2 始動口用の振分テーブルを示している。第

10

20

30

40

50

1 始動口用の振分テーブルは、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第 2 始動口用の振分テーブルは、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【5602】

図 5 3 4 (a) の第 1 始動口用の振分テーブルに示すように、第 1 始動口用の振分テーブルには、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、16R 通常大当たり、8R 通常大当たりが設定されている。

【5603】

16R 確変大当たり及び 8R 確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R 確変大当たりと 8R 確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が相違し、16R 確変大当たりは 16 回（16 ラウンド）であり、8R 確変大当たりは 8 回（8 ラウンド）である。

10

【5604】

16R 通常大当たり及び 8R 通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。16R 通常大当たりと 8R 通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開放回数が相違し、16R 通常大当たりは 16 回（16 ラウンド）であり、8R 通常大当たりは 8 回（8 ラウンド）である。

20

【5605】

第 1 始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0～39」が 16R 確変大当たりに対応しており、「40～64」が 8R 確変大当たりに対応しており、「65～89」が 16R 通常大当たりに対応しており、「90～99」が 8R 通常大当たりに対応している。

【5606】

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

30

【5607】

図 5 3 4 (b) の第 2 始動口用の振分テーブルに示すように、第 2 始動口用の振分テーブルには、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、16R 確変大当たり、8R 通常大当たりが設定されている。第 2 始動口用の振分テーブルでは、「0～99」の大当たり種別カウンタ C 2 の値のうち、「0～64」が 16R 確変大当たりに対応しており、「65～99」が 8R 通常大当たりに対応している。

40

【5608】

このように本実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっていると同時に、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【5609】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、16R 確変大当たりまたは 8R 確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状

50

態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【5610】

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

【5611】

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

【5612】

図535は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図535に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、0～399のリーチ乱数カウンタC3の値のうち、リーチに当選する値として、0～19の20個の値が設定されている。そして、0～399の値のうち、0～19の20個の値以外の値（20～399）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、1/20となっている。

【5613】

図536は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【5614】

図536(a)は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図536(a)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0、1の2個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として2～465の464個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、1/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.4秒である。

【5615】

図536(b)は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図536(b)に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタC4の値として0～461の462個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタC4の値として462～465の4個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート35を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、231/233の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機10においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物34aが1回開放し、その開放時間は1.6秒である。

【5616】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第2始動口34への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【5617】

《10-3》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

10

20

30

40

50

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

【 5 6 1 8 】

図 5 3 7 は、音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置 8 5 (図 5 3 1) 等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 には、MPU 9 2 が搭載されている。MPU 9 2 は、CPU、ROM 9 3、RAM 9 4、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【 5 6 1 9 】

ROM 9 3 には、MPU 9 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ROM 9 3 のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a、変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b 等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【 5 6 2 0 】

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

【 5 6 2 1 】

MPU 9 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 9 2 の入力側には、主制御装置 6 0 と演出操作ボタン 2 4 が接続されている。主制御装置 6 0 からは、各種コマンドを受信する。MPU 9 2 の出力側には、スピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 が接続されているとともに、表示制御装置 1 0 0 が接続されている。

【 5 6 2 2 】

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

【 5 6 2 3 】

MPU 1 0 2 は、音声発光制御装置 9 0 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、VDP 1 0 5 の制御 (具体的には VDP 1 0 5 に対する内部コマンドの生成) を実施する。

【 5 6 2 4 】

プログラム ROM 1 0 3 は、MPU 1 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶されている。

【 5 6 2 5 】

ワーク RAM 1 0 4 は、MPU 1 0 2 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 5 6 2 6 】

VDP 1 0 5 は、一種の描画回路であり、図柄表示装置 4 1 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。VDP 1 0 5 は、IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。VDP 1 0 5 は、MPU 1 0 2、ビデオ RAM 1 0 7 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 1 0 7 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 1 0 6 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 4 1 に表示させる。

10

20

30

40

50

【 5 6 2 7 】

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

【 5 6 2 8 】

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

【 5 6 2 9 】

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

【 5 6 3 0 】

《 1 0 - 4 》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。本実施形態のパチンコ機10では、図柄表示装置41の表示面41aに、変動・停止する図柄列Z1～Z3と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Z1～Z3の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ表示する処理を行っている。

【 5 6 3 1 】

背景画像について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機10では、ステージと呼ばれる背景画像を表示している。ステージとは、演出態様を規定する演出モードの一形態であり、各ステージには、ストーリー性のある動画像が用意されている。

【 5 6 3 2 】

本実施形態のパチンコ機10では、ステージとして、キャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの2種類が用意されている。キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応するステージである。非キャラクター系ステージとは、戦士キャラクターに対応していないステージである。

【 5 6 3 3 】

図538は、キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機10では、キャラクター系ステージとして、先に説明した戦士キャラクターA～Dのそれぞれに対応する4つのキャラクター系ステージが用意されている。具体的には、戦士キャラクターAに対応するキャラクター系ステージとして、図538(a)に示す美少女戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターAとしての美少女戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。また、戦士キャラクターBに対応するキャラクター系ステージとして、図538(b)に示す青年戦士キャラクターの部屋のステージが用意されている。このステージでは、戦士キャラクターBとしての青年戦士キャラクターが自身の部屋で過ごす様子が表される。その他、図示はしないが、戦士キャラクターCに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターCの部屋のステージと、戦士キャラクターDに対応するキャラクター系ステージとしての戦士キャラクターDの部屋のステージとが用意されている。

【 5 6 3 4 】

すなわち、キャラクター系ステージに該当する各ステージには、1人の戦士キャラクターが対応づけられており、対応づけられた戦士キャラクターが登場する動画像が割り当て

10

20

30

40

50

られている。なお、戦士キャラクター A ~ D の部屋のステージのそれぞれは、部屋の所有者である戦士キャラクターが登場する演出であるが、当該戦士キャラクターに加えて他の戦士キャラクターが登場することを妨げない。また、変形例として、キャラクター系ステージの各ステージの動画像に、対応づけられた戦士キャラクターが登場しない構成としてもよい。要は、パチンコ機 10 では、内部的に、キャラクター系ステージに該当する各ステージに対して、一の戦士キャラクターが紐付けされていればよく、ステージの動画像に当該戦士キャラクターが登場するか否かを問わない。本実施形態では、キャラクター系ステージに該当する各ステージは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターに対応づけられているが、これに対して変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクターとは無関係のキャラクターに対応づけされたキャラクター系ステージとすることができる。この場合、キャラクター系ステージの数は 4 つに限る必要はなく、他の数としてもよい。

10

【5635】

図 539 は、非キャラクター系ステージを例示する説明図である。パチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージの一つとして、図 539 (a) に例示する田舎のステージが用意されている。このステージでは、田舎の風景が表される。また、パチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージの他の一つとして、図 539 (b) に例示する都会のステージが用意されている。このステージでは、都会の風景が表される。パチンコ機 10 では、その他の非キャラクター系ステージとして、海洋のステージ (図示せず) と、全員のステージ (図示せず) とが用意されている。海洋のステージでは、海洋の風景が表される。全員のステージでは、戦士キャラクター A ~ D の全員が登場する様子が表される。非キャラクター系ステージは、戦士キャラクターに対応していないステージであるが、1 人の戦士キャラクターだけが登場することや、複数の戦士キャラクターが登場することを妨げない。要は、キャラクター系ステージには、1 人の戦士キャラクターが対応づけられているのに対して、非キャラクター系ステージには、戦士キャラクターの対応づけがなされていない。本実施形態では、非キャラクター系ステージの数は 4 つとしたが、これに換えて、他の数としてもよい。

20

【5636】

本実施形態では、キャラクター系ステージとしての各ステージ、および非キャラクター系ステージとしての各ステージには、「美少女戦士キャラクターの部屋のステージ」、「田舎のステージ」といったステージ名が表示されているが、これに換えて、各ステージにはステージ名が表示されていない構成としてもよい。また、ステージが切り替わった直後の所定期間だけステージ名を表示し、所定期間が経過した後にステージ名を非表示とする構成としてもよい。

30

【5637】

パチンコ機 10 では、キャラクター系ステージとしての各ステージと、非キャラクター系ステージとしての各ステージとの中から一のステージが選択されて、選択されたステージが背景画像として表示される

【5638】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機 10 では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

40

【5639】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置 41 に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。3 つの図柄列 Z1 ~ Z3 のうちの 2 つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、3 つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、3 つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

50

【 5 6 4 0 】

スーパーリーチは、図柄表示装置 4 1 に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、3つの図柄列 Z 1 ~ Z 3 のうちの2つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクター A ~ D の中から特定された1人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。具体的には、例えば、上記主人公としての戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像によって、画面演出は構成される。戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像は、例えば、戦士キャラクターがトレーニングを行ったり、技を考案したり、瞑想したりする動画像である。当該画面演出は、後述する敵キャラクターとの対決を伴わない演出である。当該演出の終了後に、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止した図柄の並びが表示される。

10

【 5 6 4 1 】

なお、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクター A ~ D のうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクター A ~ D とは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

【 5 6 4 2 】

スペシャルリーチは、図柄表示装置 4 1 に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、3つの図柄列 Z 1 ~ Z 3 のうちの2つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、先に説明した戦士キャラクター A ~ D の中から特定された1人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。

20

【 5 6 4 3 】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。なお、本実施形態では、結果告知演出は、バトル演出において戦士キャラクターが勝利した場合には当該戦士キャラクターは生き残り、戦士キャラクターが敗北した場合には当該戦士キャラクターは死亡するといった、所謂、デッド・オア・アライヴの演出となっている。結果告知演出の終了後に、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が停止した図柄の並びが表示される。

30

【 5 6 4 4 】

図 5 4 0 は、バトル演出および結果告知演出の一例を示す説明図である。図 5 4 0 (a) はバトル演出の一例を示し、図 5 4 0 (b) は結果告知演出としての勝利演出の一例を示し、図 5 4 0 (c) は結果告知演出としての敗北演出の一例を示している。図 5 4 0 (a) に示したバトル演出は、戦士キャラクター A としての美少女戦士キャラクターと敵キャラクターとしての怪物が対決する画像（動画像）を図柄表示装置 4 1 に表示させる。ただし、バトル演出は他の態様であってもよい。

40

【 5 6 4 5 】

図 5 4 0 (b) に示した勝利演出は、戦士キャラクター A が勝利に喜ぶ画像を図柄表示装置 4 1 に表示させる。ただし、結果告知演出としての勝利演出は他の態様であってもよい。

【 5 6 4 6 】

図 5 4 0 (c) に示した敗北演出は、戦士キャラクター A が死亡した画像を図柄表示装

50

置 4 1 に表示させる。ただし、結果告知演出としての敗北演出は他の態様であってもよい。

【 5 6 4 7 】

なお、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクター A ~ D のうちのいずれかであったが、これに対して、変形例として、変動表示される図柄に付加された戦士キャラクター A ~ D とは無関係のキャラクターとすることができる。但し、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出の主人公となる戦士キャラクターは、キャラクター系ステージの各ステージに対応づけられた戦士キャラクターのうちのいずれかと一致している。

10

【 5 6 4 8 】

上記スペシャルリーチの際に実行される画面演出（バトル演出）や、スーパーリーチの際に実行される画面演出（バトルを伴わない演出）は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー 4 6 や各種ランプ 4 7 に出力させるように構成してもよい。

【 5 6 4 9 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、リーチの判定の結果が遊技回においてスーパーリーチが発生するというものである場合、またはスペシャルリーチが発生するというものである場合に、当該遊技回において、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に、先に説明したように、スーパーリーチとスペシャルリーチのそれぞれに固有の画面演出が表示される。

20

【 5 6 5 0 】

次のように言うこともできる。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、キャラクター系ステージのそれぞれには一の戦士キャラクターが紐付けされており、当該キャラクター系ステージにある遊技回において、リーチ演出として、前記紐付けされた戦士キャラクターを主人公とした演出を 2 種類、実行可能な構成とした。2 種類の演出のうちの一つは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決するバトル演出であり、残りの一つはバトルを伴わない演出である。

【 5 6 5 1 】

図 5 4 1 は、変動・停止する図柄列 Z 1 ~ Z 3（図柄）、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出（以下、特別リーチ画面演出とも呼ぶ）、および背景画像としてのステージについての表示態様を示すタイミングチャートである。図中には、遊技結果がリーチ非発生・外れ、ノーマルリーチ・外れ、スーパーリーチ・外れの順に進行する複数の遊技回が示されている。リーチ非発生・外れは、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合である。ノーマルリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がノーマルリーチである場合である。スーパーリーチ・外れは、当たり抽選において大当たり当選しない遊技回であって、リーチが発生し、発生したリーチの種別がスーパーリーチである場合である。

30

【 5 6 5 2 】

背景画像としてのステージは、リーチ非発生・外れの遊技回と、ノーマルリーチ・外れの遊技回と、スーパーリーチ・外れの遊技回における始点 t 1 から点 t 2 までの期間（以下、t 1 - t 2 期間と呼ぶ）とにおいて、表示される。ここでは、例えば、戦士キャラクター A に対応するキャラクター系ステージが表示されるものとする。スーパーリーチ・外れの遊技回における点 t 2 から終点 t 3 までの期間（以下、t 2 - t 3 期間と呼ぶ）において、背景画像としてのステージは非表示となる。

40

【 5 6 5 3 】

リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、リーチ非発生・外れの遊技回、およびノーマルリーチ・外れの遊技回において、図柄列 Z 1 ~ Z 3 は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側（

50

前側)に、変動・停止する図柄列 Z 1 ~ Z 3 が重ね合わされて表示されることになる。

【5654】

スーパーリーチ・外れの遊技回の t 1 - t 2 期間において、特別リーチ画面演出は非表示となる。一方、t 1 - t 2 期間において、図柄列 Z 1 ~ Z 3 は表示される。具体的には、変動・停止する図柄列 Z 1 ~ Z 3 の表示が行われる。この結果、背景画像としてのステージの上面側(前側)に、変動・停止する図柄列 Z 1 ~ Z 3 が重ね合わされて表示されることになる。

【5655】

スーパーリーチ・外れの遊技回の t 2 - t 3 期間において、特別リーチ画面演出が表示される。一方、t 2 - t 3 期間において、図柄列 Z 1 ~ Z 3 は縮小表示となる。この結果、背景画像としてのステージに換えて、スーパーリーチが発生した際の特別リーチ画面演出が表示されることになる。

【5656】

スーパーリーチ・外れの遊技回に続く遊技回(ここでは、リーチ非発生・外れであるとする)では、背景画像としてのステージは、非表示となる前のステージが継続して表示され、特別リーチ画面演出は非表示となる。なお、スーパーリーチ・大当たり、スペシャルリーチ・外れ、スペシャルリーチ・大当たりの遊技回における図柄列 Z 1 ~ Z 3、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様は、図 5 4 1 に示したスーパーリーチ・外れの遊技回における図柄列 Z 1 ~ Z 3、特別リーチ画面演出、およびステージについての表示態様と同一である。

【5657】

本実施形態のパチンコ機 10 では、スーパーリーチ又はスペシャルリーチが発生する遊技回において、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージがキャラクター系ステージである場合に、当該キャラクター系ステージに紐付けされた戦士キャラクターと一致する戦士キャラクターが、特別リーチ画面演出において、主人公として登場するように構成されている。例えば、戦士キャラクター A に対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクター A を主人公としたものとなる。

【5658】

なお、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、当該特別リーチ画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターは、抽選によって任意に定められる構成とした。なお、この構成に換えて、特別リーチ画面演出に切り替わる前のステージが非キャラクター系ステージである場合には、当該特別リーチ画面演出は、戦士キャラクターと無関係な演出としてもよい。

【5659】

図 5 4 2 は、パチンコ機 10 において実行されるステージの移行を模式的に示す説明図である。パチンコ機 10 は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行を繰り返しながら遊技を行う。また、キャラクター系ステージの中でステージを移行したり、非キャラクター系ステージの中でステージを移行したりしながら遊技を行う。これらのステージ移行は、当たり抽選の当否判定結果や、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別などの遊技結果、および保留情報に基づいて実行される。

【5660】

図 5 4 3 は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。図 5 4 3 において、遊技回の遊技結果が「リーチ非発生・外れ」とは、当たり抽選において大当たりに当選していない遊技回であって、リーチも発生しない場合に該当する。遊技回の遊技結果が「ノーマルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スーパーリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパ

10

20

30

40

50

ーリーチが発生した場合に該当する。遊技回の遊技結果が「スペシャルリーチ・外れ」とは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合に該当する。「大当たり」とは、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回に該当し、リーチ発生の有無、リーチ種別は問わない。

【５６６１】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続（維持）し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。

【５６６２】

また、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行しては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【５６６３】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行は行わない（すなわち、ステージ移行を制限する）構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【５６６４】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される（図５４０（ｃ）参照）。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを

10

20

30

40

50

防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６５】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときに、非キャラクター系ステージへのステージ移行は実行せずに、異なる処理を行う。すなわち、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在しないときに限り、上述した、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する処理を行う。なお、上記スーパーリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スーパーリーチは、スーパーリーチ・外れとスーパーリーチ・大当たりとを含む。上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

【５６６６】

キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外１）。換言すれば、ステージ移行を制限することによって、当該遊技回におけるステージを継続する構成とした。この構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画画像が映し出され、遊技回の終了時に、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が継続して表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行なっており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外１の構成によれば、ステージ移行が行われずに、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外１の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合（大当たりの期待度）が高い。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者は、キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、ステージ移行がなされないことを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、ステージ移行がなされないことは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう１回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外１の構成を備えるパチンコ機１０では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在する場合には、当該遊技回のスペシャルリ

ーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外２）。

【５６６８】

例外２の構成によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外２の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。スーパーリーチは、スペシャルリーチよりは有利度合は低い、ノーマルリーチよりは有利度合が高いため、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機１０によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかと期待感を持つことになる。したがって、例外２の構成を備えるパチンコ機１０では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかと期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、ステージ移行後の新たなキャラクター（＝死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクター）は、移行後のステージや、スーパーリーチに該当する保留情報の消化時に出現することになることから、遊技者は、それまでに登場していたキャラクターとは違うキャラクターとなっても直ぐに馴染むことができ、演出に対する感情移入が高まる。このために、遊技の興趣向上をより図ることができる。

10

20

【５６６９】

なお、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行するという原則に対する例外として、上述した例外１と例外２とを用意したが、変形例として、上述した例外１だけを用意し、例外２を除いた構成としてもよい。

【５６７０】

本実施形態のパチンコ機１０では、キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、非キャラクター系ステージへ移行してもよい。

30

【５６７１】

図５４４は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の態様を示す説明図である。本実施形態のパチンコ機１０では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がリーチ非発生・外れである場合には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。すなわち、リーチも発生しない、いわゆる完全外れの場合は、ステージ移行は行わない構成とした。

40

【５６７２】

また、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合にも、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。ノーマルリーチ・外れとなる遊技回は、頻繁に発生することから、その度にステージを移行しては、ステージの持つストーリー性を遊技者は読み取ることが難しくなるため、本実施形態では、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がノーマルリーチ・外れである場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよ

50

い。

【 5 6 7 3 】

非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。先に説明したように、スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画像であって、スペシャルリーチが発生した遊技回のようにデッド・オア・アライヴの演出となっていない。このため、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出されることがないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はな

10

【 5 6 7 4 】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。先に説明したように、スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a に戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出される。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなく登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなく登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【 5 6 7 5 】

非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成には、上述したように例外が存在する。具体的には、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外 A）。なお、上記スペシャルリーチとは、当たり抽選において大当たり当選するか否かを問わない。すなわち、スペシャルリーチは、スペシャルリーチ・外れとスペシャルリーチ・大当たりとを含む。

40

【 5 6 7 6 】

例外 A の構成によれば、図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a には、非キャラクター系ステージにおけるスペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラク

50

ター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行っており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外 A の構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外 A の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機 10 によれば、遊技者は、非キャラクター系ステージの状態にある遊技回において、スペシャルリーチ・外れとなった場合に、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出、具体的にはバトル演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。特に、保留情報が消化される時に実行される上記バトル演出は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるものであることから、遊技者にとっては、先に敗北した戦士キャラクターによるバトル演出をもう 1 回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たすこともできる。このため、遊技者にとって、演出に対する感情移入が高まることになる。これらの結果、例外 A の構成を備えるパチンコ機 10 では、有利な結果が訪れるのではないかと期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【5677】

本実施形態のパチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選した場合には、リーチ発生の有無、リーチが発生した場合のリーチ種別を問わず、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした。遊技者は、当たり抽選において大当たり当選した場合に、縁起を担いで、大当たり当選した際のステージと同じステージで遊技を続けたいと思うことが多いことから、ステージ移行は行わない構成とした。なお、この構成に換えて、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において大当たり当選した場合に、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージの中で一のステージから他のステージに移行してもよいし、キャラクター系ステージへ移行してもよい。

【5678】

《10-5》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機 10 において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置 60 において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置 90 及び表示制御装置 100 において実行される処理について説明する。

【5679】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置 60 の MPU 62 は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。MPU 62 は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【5680】

<タイマ割込み処理>

図 545 は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置 60 の MPU 62 によって定期的（例えば 2 msec 周期）に起動される。

【5681】

ステップ Sp0101 では、各種検知センサ 67a ~ 67e の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置 60 に接続されている各種検知センサ 67a ~ 67e の状態を読

み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップ S p 0 1 0 2 に進む。

【 5 6 8 2 】

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

【 5 6 8 3 】

ステップ S p 0 1 0 3 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 の値の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および電動役物開放カウンタ C 4 にそれぞれ 1 を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップ S p 0 1 0 4 に進む。なお、変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理（図 5 4 9）において、その値を更新する。

【 5 6 8 4 】

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

【 5 6 8 5 】

ステップ S p 0 1 0 5 では、スルーゲート 3 5 への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップ S p 0 1 0 5 のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップ S p 0 1 0 5 を実行した後、M P U 6 2 はタイマ割込み処理を終了する。

【 5 6 8 6 】

< 始動口用の入球処理 >

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 5 4 5 : S p 0 1 0 4）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 6 8 7 】

図 5 4 6 は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 2 0 1 では、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球（始動入球）したか否かを、第 1 始動口 3 3 に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップ S p 0 2 0 1 において、遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球したと判定した場合には（S p 0 2 0 1 : Y E S）、ステップ S p 0 2 0 2 に進み、払出制御装置 7 0 に遊技球を 3 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップ S p 0 2 0 3 に進む。

【 5 6 8 8 】

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

【 5 6 8 9 】

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

【 5 6 9 0 】

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

【 5 6 9 1 】

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

【 5 6 9 2 】

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

【 5 6 9 3 】

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

【 5 6 9 4 】

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

【 5 6 9 5 】

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

【 5 6 9 6 】

ステップ S p 0 2 1 2 では、ステップ S p 0 1 0 3 (図 5 4 5) において更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、およびリーチ乱数カウンタ C 3 の各値と、後述する通常処理 (図 5 4 9) において更新した変動種別カウンタ C S の値とを、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップ S p 0 2 1 0 において 1 を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第 1 始動保留個数 R a N が処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S p 0 2 1 0 において 1 を加算した第 1 始動保留個数 R a N と対応する記憶エリアに格納する。また、第 2 始動保留個数 R b N が処理の対象として設定されている場合には、更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップ S p 0 2 1 0 において 1 を加算した第 2 始動保留個数 R b N と対応する記憶エリアに格納する。ステップ S p 0 2 1 2 を実行した後、ステップ S p 0 2 1 3 に進む。

【 5 6 9 7 】

ステップ S p 0 2 1 3 では、先判定処理を実行する。先判定処理は、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C S の各値の情報 (保留情報) に基づいて、当たり抽選の当否判定結果 (抽選結果) の判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、および変動時間の判定などを、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理

10

20

30

40

50

である。先判定処理の詳細については後述する。ステップ S p 0 2 1 3 を実行した後、ステップ S p 0 2 1 4 に進む。

【 5 6 9 8 】

ステップ S p 0 2 1 4 では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、および変動種別カウンタ C 5 の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。先判定処理の判定結果としては、上述した当たり抽選の当否判定結果（大当たりの有無とも呼ぶ）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、および変動時間を含む。

【 5 6 9 9 】

保留コマンドは、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図 5 4 9：ステップ S p 0 5 0 3）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。

【 5 7 0 0 】

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

【 5 7 0 1 】

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

【 5 7 0 2 】

< 先判定処理 >

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図 5 4 6：S p 0 2 1 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 7 0 3 】

図 5 4 7 は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置 6 0 による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【 5 7 0 4 】

ステップ S p 0 3 0 1 では、始動口用の入球処理（図 5 4 6）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値を把握する。その後、ステップ S p 0 3 0 2 に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【 5 7 0 5 】

ステップ S p 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行され

10

20

30

40

50

る時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、(S p 0 3 0 2 : Y E S)、ステップ S p 0 3 0 3 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている低確率モード用の当否テーブル(図 5 3 3 (a))を参照する。その後、ステップ S p 0 3 0 5 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【 5 7 0 6 】

一方、ステップ S p 0 3 0 2 において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には(S p 0 3 0 2 : N O)、ステップ S p 0 3 0 4 に進み、当否テーブル記憶エリア 6 3 a に記憶されている高確率モード用の当否テーブル(図 5 3 3 (b))を参照する。その後、ステップ S p 0 3 0 5 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

10

【 5 7 0 7 】

ステップ S p 0 3 0 5 では、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応していると判定した場合には(S p 0 3 0 5 : Y E S)、ステップ S p 0 3 0 6 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値を把握する。その後、ステップ S p 0 3 0 7 に進み、振分テーブル記憶エリア 6 3 b に記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタ C 2 が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 1 始動口用振分テーブルを参照し、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得されたものである場合には、第 2 始動口用振分テーブルを参照する。ステップ S p 0 3 0 7 を実行した後、ステップ S p 0 3 0 8 に進む。

20

【 5 7 0 8 】

ステップ S p 0 3 0 8 では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタ C 2 の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップ S p 0 3 0 8 において、確変大当たりに対応していると判定した場合には(S p 0 3 0 8 : Y E S)、ステップ S p 0 3 0 9 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップ S p 0 3 0 8 において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には(S p 0 3 0 8 : N O)、ステップ S p 0 3 1 0 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h に通常大当たり情報を記憶する。その後、後述するステップ S p 0 3 1 5 に進む。

30

【 5 7 0 9 】

ステップ S p 0 3 0 5 において、今回把握した大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には(S p 0 3 0 5 : N O)、ステップ S p 0 3 1 1 に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタ C 3 の値を把握する。その後、ステップ S p 0 3 1 2 に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c に記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップ S p 0 3 1 3 に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【 5 7 1 0 】

40

ステップ S p 0 3 1 3 において、リーチ発生に対応していると判定した場合には(S p 0 3 1 3 : Y E S)、ステップ S p 0 3 1 4 に進み、先判定処理結果記憶エリア 6 4 h にリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップ S p 0 3 1 5 に進む。一方、ステップ S p 0 3 1 3 において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には(S p 0 3 1 3 : N O)、そのままステップ S p 0 3 1 5 に進む。

【 5 7 1 1 】

ステップ S p 0 3 1 5 では、変動時間を先に判定する変動時間先判定処理を実行する。具体的には、始動口用の入球処理(図 5 4 6)における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタ C S と、ステップ S p 0 3 1 5 までに求められた当たり抽選の当否判定結果およびリーチの発生の有無の判定結果と、に基づいて、変動時間を求

50

める処理を行う。この処理は、後述する変動時間設定処理（図 5 5 4）と同様の処理によって変動時間を求めるものである。ステップ S p 0 3 1 5 を実行した後、本先判定処理を終了する。

【 5 7 1 2 】

< スルー用の入球処理 >

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 5 4 5 : S p 0 1 0 5）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 7 1 3 】

図 5 4 8 は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 4 0 1 10
では、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したか否かを判定する。ステップ S p 0 4 0 1
において、遊技球がスルーゲート 3 5 に入球したと判定した場合には（S p 0 4 0 1 : Y E
S）、ステップ S p 0 4 0 2 に進み、役物保留個数 S N が上限値（本実施形態では 4）未
満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数 S N は、電動役物開放抽選を行うために
保留されているスルーゲート 3 5 への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留
個数 S N の最大値は 4 である。一方、ステップ S p 0 4 0 1 において、スルーゲート 3 5
に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（S p 0 4 0 1 : N O）、本スルー用の入
球処理を終了する。

【 5 7 1 4 】

ステップ S p 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の上限値未満（4 未満）であると判
20
定した場合には（S p 0 4 0 2 : Y E S）、ステップ S p 0 4 0 3 に進み、役物保留個数
S N に 1 を加算する。その後、ステップ S p 0 4 0 4 に進む。

【 5 7 1 5 】

ステップ S p 0 4 0 4 では、ステップ S p 0 1 0 3（図 5 4 5）において更新した電動
役物開放カウンタ C 4 の値を R A M 6 4 の電役保留エリア 6 4 d の空き記憶エリアのうち
最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【 5 7 1 6 】

一方、ステップ S p 0 4 0 2 において、役物保留個数 S N の値が上限値未満でないと判
定した場合（S p 0 4 0 2 : N O）、すなわち、役物保留個数 S N の値が上限値以上であ
ると判定した場合には、電動役物開放カウンタ C 4 の値を格納することなく、スルー用の
30
入球処理を終了する。

【 5 7 1 7 】

< 通常処理 >

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン
状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置 6 0 の M P
U 6 2 によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行さ
れる。

【 5 7 1 8 】

図 5 4 9 は、通常処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 5 0 1 では、立ち
40
上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4
に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップ S p 0 5 0
2 に進む。

【 5 7 1 9 】

ステップ S p 0 5 0 2 では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源
投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。
その後、ステップ S p 0 5 0 3 に進む。

【 5 7 2 0 】

ステップ S p 0 5 0 3 では、ステップ S p 0 5 0 2 において設定された立ち上げコマン
ドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力デー
タを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球
50

コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 70 に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 90 に対して送信する。ステップ S p 0 5 0 3 を実行した後、ステップ S p 0 5 0 4 に進む。

【 5 7 2 1 】

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

【 5 7 2 2 】

ステップ S p 0 5 0 5 では、払出制御装置 70 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップ S p 0 5 0 6 に進む。ステップ S p 0 5 0 6 では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、第 1 図柄表示部 3 7 a , 第 2 図柄表示部 3 7 b の表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップ S p 0 5 0 6 を実行した後、ステップ S p 0 5 0 7 に進む。

【 5 7 2 3 】

ステップ S p 0 5 0 7 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップ S p 0 5 0 8 に進む。

【 5 7 2 4 】

ステップ S p 0 5 0 8 では、第 2 始動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップ S p 0 5 0 9 に進む。

【 5 7 2 5 】

ステップ S p 0 5 0 9 では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップ S p 0 5 0 3 のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップ S p 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していないと判定した場合には（ S p 0 5 0 9 : N O ）、ステップ S p 0 5 1 0 及びステップ S p 0 5 1 1 において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップ S p 0 5 1 0 において、乱数初期値カウンタ C I N I に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップ S p 0 5 1 1 において、変動種別カウンタ C S に 1 を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップ S p 0 5 0 9 において、今回の通常処理の開始から所定時間（ 4 m s e c ）が経過していると判定した場合には（ S p 0 5 0 9 : Y E S ）、ステップ S p 0 5 0 3 に戻り、ステップ S p 0 5 0 3 からステップ S p 0 5 0 8 までの各処理を実行する。

【 5 7 2 6 】

なお、ステップ S p 0 5 0 3 からステップ S p 0 5 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【 5 7 2 7 】

10

20

30

40

50

< 遊技回制御処理 >

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図 5 4 9 : S p 0 5 0 6）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 7 2 8 】

図 5 5 0 は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 6 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の開閉実行モードフラグが O N であるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に O N にされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合に O F F にされる。

10

【 5 7 2 9 】

ステップ S p 0 6 0 1 において、開閉実行モード中であると判定した場合には（S p 0 6 0 1 : Y E S）、ステップ S p 0 6 0 2 以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第 1 始動口 3 3 又は第 2 始動口 3 4 への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップ S p 0 6 0 1 において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（S p 0 6 0 1 : N O）、ステップ S p 0 6 0 2 に進む。

【 5 7 3 0 】

ステップ S p 0 6 0 2 では、特図ユニット 3 7 が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット 3 7 に備えられる第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグが O N であるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第 1 図柄表示部 3 7 a および第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれか一方について変動表示を開始させる場合に O N にされ、その変動表示が終了する場合に O F F にされる。

20

【 5 7 3 1 】

ステップ S p 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中でないと判定した場合には（S p 0 6 0 2 : N O）、ステップ S p 0 6 0 3 に進む。

【 5 7 3 2 】

ステップ S p 0 6 0 3 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップ S p 0 6 0 3 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

30

【 5 7 3 3 】

一方、ステップ S p 0 6 0 2 において、特図ユニット 3 7 が変動表示中であると判定した場合には（S p 0 6 0 2 : Y E S）、ステップ S p 0 6 0 4 に進む。

【 5 7 3 4 】

ステップ S p 0 6 0 4 では、特図ユニット 3 7 における変動表示及び図柄表示装置 4 1 における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップ S p 0 6 0 4 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 5 7 3 5 】

40

< 変動開始処理 >

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

【 5 7 3 6 】

図 5 5 1 は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 7 0 1 では、合計保留個数 C R N が「0」を上回るか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「0」以下である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「0」であることを意味する。したがって、ステップ S p 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」以下であると判定した場合には（S p 0 7 0 1 : N O）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップ S p 0 7 0 1 において、合計保留個数 C R N が「0」を

50

上回ると判定した場合には (S p 0 7 0 1 : Y E S) 、ステップ S p 0 7 0 2 に進む。

【 5 7 3 7 】

ステップ S p 0 7 0 2 では、第 1 保留エリア R a 又は第 2 保留エリア R b に記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップ S p 0 7 0 3 に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【 5 7 3 8 】

ステップ S p 0 7 0 3 では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップ S p 0 7 0 3 を実行した後、ステップ S p 0 7 0 4 に進む。

【 5 7 3 9 】

ステップ S p 0 7 0 4 では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b における今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップ S p 0 7 0 4 を実行した後、ステップ S p 0 7 0 5 に進む。

【 5 7 4 0 】

ステップ S p 0 7 0 5 では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップ S p 0 7 0 6 で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップ S p 0 7 0 5 を実行した後、ステップ S p 0 7 0 6 に進む。

【 5 7 4 1 】

ステップ S p 0 7 0 6 では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、1 6 R 確変大当たりの情報、8 R 確変大当たりの情報、1 6 R 通常大当たりの情報、8 R 通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【 5 7 4 2 】

ステップ S p 0 7 0 5 およびステップ S p 0 7 0 6 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理 (図 5 4 9) におけるステップ S p 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S p 0 7 0 6 を実行した後、ステップ S p 0 7 0 7 に進む。

【 5 7 4 3 】

ステップ S p 0 7 0 7 では、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 1 図柄表示部 3 7 a であると特定して変動表示を開始させ、第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第 2 図柄表示部 3 7 b であると特定して変動表示を開始させる。ステップ S p 0 7 0 7 を実行した後、ステップ S p 0 7 0 8 に進む。

【 5 7 4 4 】

ステップ S p 0 7 0 8 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O N する。ステップ S p 0 7 0 8 を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【 5 7 4 5 】

< 保留情報シフト処理 >

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理の

10

20

30

40

50

サブルーチン（図 5 5 1 : S p 0 7 0 2）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 7 4 6 】

図 5 5 2 は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 8 0 1 では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第 1 保留エリア R a であるか否かを判定する。具体的には、第 1 保留エリア R a（図 5 3 2）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに記憶されている保留情報）の方が、第 2 保留エリア R b（図 5 3 2）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第 2 保留エリア R b の第 1 エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 1 保留エリア R a であると判定する。一方、第 1 保留エリア R a に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第 2 保留エリア R b に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第 2 保留エリア R b であると判定する。すなわち、ステップ S p 0 8 0 1 の処理を実行することにより、第 1 保留エリア R a または第 2 保留エリア R b に記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

10

【 5 7 4 7 】

ステップ S p 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a であると判定した場合には（ステップ S p 0 8 0 1 : Y E S）、ステップ S p 0 8 0 2 ~ ステップ S p 0 8 0 7 の第 1 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップ S p 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には（ステップ S p 0 8 0 1 : N O）、ステップ S p 0 8 0 8 ~ ステップ S p 0 8 1 3 の第 2 保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

20

【 5 7 4 8 】

ステップ S p 0 8 0 2 では、第 1 保留エリア R a の第 1 始動保留個数 R a N を 1 減算した後、ステップ S p 0 8 0 3 に進み、合計保留個数 C R N を 1 減算する。その後、ステップ S p 0 8 0 4 に進む。ステップ S p 0 8 0 4 では、第 1 保留エリア R a の第 1 エリアに格納されているデータを実行エリア A E に移動させる。その後、ステップ S p 0 8 0 5 に進む。

30

【 5 7 4 9 】

ステップ S p 0 8 0 5 では、第 1 保留エリア R a の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S p 0 8 0 5 を実行した後、ステップ S p 0 8 0 6 に進む。

【 5 7 5 0 】

ステップ S p 0 8 0 6 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N である場合には当該フラグを O F F にし、O N ではない場合にはその状態を維持する。第 2 図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b のいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップ S p 0 8 0 7 へ進む。

40

【 5 7 5 1 】

ステップ S p 0 8 0 7 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 1 保留エリア R a に対応していることの情報、すなわち第 1 始動口 3 3 に対応していることの情報を

50

含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップ S p 0 8 0 7 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 5 4 9) におけるステップ S p 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 90 に送信される。

【5752】

ステップ S p 0 8 0 1 において、処理対象の保留エリアが第 1 保留エリア R a ではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第 2 保留エリア R b であると判定した場合には (S p 0 8 0 1 : N O)、ステップ S p 0 8 0 8 に進む。

【5753】

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

10

【5754】

ステップ S p 0 8 1 1 では、第 2 保留エリア R b の記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S p 0 8 1 1 を実行した後、ステップ S p 0 8 1 2 に進む。

20

【5755】

ステップ S p 0 8 1 2 では、各種フラグ記憶エリア 6 4 g の第 2 図柄表示部フラグが O N ではない場合には当該フラグを O N にし、O N である場合にはその状態を維持する。その後、ステップ S p 0 8 1 3 に進む。

【5756】

ステップ S p 0 8 1 3 では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 90 に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、R O M 6 3 のコマンド情報記憶エリア 6 3 g から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第 2 保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 始動口 3 4 に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置 90 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

30

【5757】

ステップ S p 0 8 1 3 において設定されたシフト時コマンドは、通常処理 (図 5 4 9) におけるステップ S p 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 90 に送信される。音声発光制御装置 90 は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

40

【5758】

< 当たり判定処理 >

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 5 5 1 : S p 0 7 0 3) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【5759】

図 5 5 3 は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップ S p 0 9 0 1 では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g の高確率モードフラグが O N であるか否かを判定する。

50

【 5 7 6 0 】

ステップ S p 0 9 0 1 において、高確率モードであると判定した場合には (S p 0 9 0 1 : Y E S)、ステップ S p 0 9 0 2 に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 5 3 3 (b) に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S p 0 9 0 4 に進む。

【 5 7 6 1 】

一方、ステップ S p 0 9 0 1 において高確率モードではないと判定した場合には (S p 0 9 0 1 : N O)、ステップ S p 0 9 0 3 に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、図 5 3 3 (a) に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S p 0 9 0 4 に進む。

【 5 7 6 2 】

ステップ S p 0 9 0 4 では、ステップ S p 0 9 0 2 又はステップ S p 0 9 0 3 における当否判定 (当たり抽選) の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップ S p 0 9 0 4 において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には (S p 0 9 0 4 : Y E S)、ステップ S p 0 9 0 5 に進む。

【 5 7 6 3 】

ステップ S p 0 9 0 5 では、R A M 6 4 の第 2 図柄表示部フラグが O N であるか否かを判定する。ステップ S p 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N ではないと判定した場合には (S p 0 9 0 5 : N O)、ステップ S p 0 9 0 6 に進み、第 1 始動口用の振分テーブル (図 5 3 4 (a) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 確変大当たりの数値範囲、1 6 R 通常大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【 5 7 6 4 】

一方、ステップ S p 0 9 0 5 において、第 2 図柄表示部フラグが O N であると判定した場合には (S p 0 9 0 5 : Y E S)、ステップ S p 0 9 0 7 に進み、第 2 始動口用の振分テーブル (図 5 3 4 (b) 参照) を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリア A E に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値が、1 6 R 確変大当たりの数値範囲、8 R 通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップ S p 0 9 0 6 又はステップ S p 0 9 0 7 の処理を実行した後、ステップ S p 0 9 0 8 に進む。

【 5 7 6 5 】

ステップ S p 0 9 0 8 では、ステップ S p 0 9 0 6 又はステップ S p 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ (大当たりフラグ) を O N にする。具体的には、1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりフラグを O N にし、8 R 確変大当たりである場合には 8 R 確変大当たりフラグを O N にし、1 6 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 通常大当たりフラグを O N にし、8 R 通常大当たりである場合には 8 R 通常大当たりフラグを O N にする。ステップ S p 0 9 0 8 を実行した後、ステップ S p 0 9 0 9 に進む。

【 5 7 6 6 】

ステップ S p 0 9 0 9 では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f (図 5 3 1) に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップ S p 0 9 0 6 又はステップ S p 0 9 0 7 において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶工

10

20

30

40

50

リアに格納する。ステップ S p 0 9 0 9 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 5 7 6 7 】

ステップ S p 0 9 0 4 において、ステップ S p 0 9 0 2 又はステップ S p 0 9 0 3 における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には (S p 0 9 0 4 : N O)、ステップ S p 0 9 1 0 に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリア A E に記憶されているリーチ乱数カウンタ C 3 の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア 6 3 c (図 5 3 1) に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップ S p 0 9 1 1 に進む。

【 5 7 6 8 】

ステップ S p 0 9 1 1 において、ステップ S p 0 9 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には (S p 0 9 1 1 : Y E S)、ステップ S p 0 9 1 2 に進み、リーチ発生フラグを O N する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のリーチ発生フラグを O N する。ステップ S p 0 9 1 2 を実行した後、ステップ S p 0 9 1 3 に進む。

【 5 7 6 9 】

一方、ステップ S p 0 9 1 1 において、ステップ S p 0 9 1 0 におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には (S p 0 9 1 1 : N O)、ステップ S p 0 9 1 2 を実行することなく、ステップ S p 0 9 1 3 に進む。

【 5 7 7 0 】

ステップ S p 0 9 1 3 では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第 1 図柄表示部 3 7 a 又は第 2 図柄表示部 3 7 b に、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア 6 3 f における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリア A E に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報を R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップ S p 0 9 1 3 を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【 5 7 7 1 】

< 変動時間設定処理 >

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン (図 5 5 1 : S p 0 7 0 4) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 7 7 2 】

図 5 5 4 は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 0 0 1 では、R A M 6 4 の抽選カウンタ用バッファ 6 4 a における変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S の値を把握する。その後、ステップ S p 1 0 0 2 に進む。

【 5 7 7 3 】

ステップ S p 1 0 0 2 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 通常大当たりフラグ、8 R 通常大当たりフラグの内のいずれかが O N であるか否かを判定し、いずれかのフラグが O N である場合には、大当たり当選であるとして (S p 1 0 0 2 : Y E S)、ステップ S p 1 0 0 3 に進む。

【 5 7 7 4 】

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

10

20

30

40

50

【 5 7 7 5 】

ステップ S p 1 0 0 2 において、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には (S p 1 0 0 2 : N O)、ステップ S p 1 0 0 5 に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。上記ステップ S p 1 0 0 2 において今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選していない場合に本処理 (S p 1 0 0 5) を実行することから、ステップ S p 1 0 0 5 においては、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチ (いわゆる外れリーチ) が発生する遊技回であるか否かの判定を行う。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されているリーチ発生フラグが O N であるか否かを判定し、O N である場合にはリーチが発生するとして (S p 1 0 0 5 : Y E S)、ステップ S p 1 0 0 6 に進む。

10

【 5 7 7 6 】

ステップ S p 1 0 0 6 では、R O M 6 3 の変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップ S p 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

【 5 7 7 7 】

ステップ S p 1 0 0 5 において、今回の遊技回においてリーチが発生しないと判定した場合には (S p 1 0 0 5 : N O)、ステップ S p 1 0 0 7 に進み、変動時間テーブル記憶エリア 6 3 d に記憶されているリーチ非発生・外れ用変動時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタ C S の値に対応した変動時間情報を取得する。その後、先に説明したステップ S p 1 0 0 4 に進み、取得した変動時間情報を R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本変動時間設定処理を終了する。

20

【 5 7 7 8 】

< 変動終了処理 >

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

【 5 7 7 9 】

図 5 5 5 は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 1 0 1 では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップ S p 1 1 0 1 では、R A M 6 4 の変動時間カウンタエリア (各種カウンタエリア 6 4 f) に格納されている変動時間情報の値が「 0 」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理 (図 5 5 4) において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。

30

【 5 7 8 0 】

ステップ S p 1 1 0 1 において、変動時間が経過していないと判定した場合には (S p 1 1 0 1 : N O)、本変動終了処理を終了する。

40

【 5 7 8 1 】

ステップ S p 1 1 0 1 において、変動時間が経過していると判定した場合には (S p 1 1 0 1 : Y E S)、ステップ S p 1 1 0 2 に進み、第 1 図柄表示部 3 7 a 及び第 2 図柄表示部 3 7 b のうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップ S p 1 1 0 3 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g における特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグを O F F する。ステップ S p 1 1 0 3 を実行した後、ステップ S p 1 1 0 4 に進む。

【 5 7 8 2 】

ステップ S p 1 1 0 4 では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の、1 6 R 確変大当たりフラグ、8 R 確変

50

大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかがONであるか否かを判定する。ステップSp1104において、上記フラグのいずれもがONではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には(Sp1104:NO)、ステップSp1105に進む。

【5783】

ステップSp1105では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高頻度サポートモードフラグがONであるか否かを判定する。

【5784】

ステップSp1105において、高頻度サポートモードフラグがONであると判定した場合には(Sp1105:YES)、ステップSp1106に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。ステップSp1106において、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回ると判定した場合には(Sp1106:YES)、ステップSp1107に進み、遊技回数カウンタPNCの値を1減算する。ステップSp1107を実行した後、ステップSp1108に進む。一方、ステップSp1106において、遊技回数カウンタPNCの値が0以下であると判定した場合には(Sp1106:NO)、ステップSp1107を実行することなく、ステップSp1108に進む。

【5785】

ステップSp1108では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの高確率モードフラグがONであるか否かを判定する。

【5786】

ステップSp1108において、高確率モードフラグがONでないと判定した場合には(Sp1108:NO)、ステップSp1109に進み、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回るか否かを判定する。

【5787】

ステップSp1109において、遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていないと判定した場合(ステップSp1109:NO)には、ステップSp1110に進み、高頻度サポートモードフラグをOFFする。ステップSp1110を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【5788】

ステップSp1108において高確率モードフラグがONであると判定した場合(Sp1108:YES)、または、ステップSp1109において遊技回数カウンタPNCの値が0を上回っていると判定した場合(ステップSp1109:YES)には、ステップSp1110を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップSp1105において、高頻度サポートモードフラグがONでないと判定した場合(Sp1105:NO)に、ステップSp1106～ステップSp1110を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【5789】

一方、ステップSp1104において、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、16R通常大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがONである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には(Sp1104:YES)、ステップSp1111に進み、RAM64の各種フラグ記憶エリア64gの開閉実行モードフラグをONする。ステップSp1111を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【5790】

<遊技状態移行処理>

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン(図549:Sp0507)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

。

10

20

30

40

50

【 5 7 9 1 】

図 5 5 6 は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 2 0 1 では、エンディング期間フラグが ON であるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）に ON にされ、エンディング期間の終了時に OFF にされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【 5 7 9 2 】

ステップ S p 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが ON ではないと判定した場合には（S p 1 2 0 1 : NO）、ステップ S p 1 2 0 2 に進み、開閉処理期間フラグが ON であるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置 3 6 の開閉扉 3 6 b の開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングで ON にされ、当該開閉扉 3 6 b の開閉動作が終了するタイミングで OFF にされる。

10

【 5 7 9 3 】

ステップ S p 1 2 0 2 において、開閉処理期間フラグが ON ではないと判定した場合には（S p 1 2 0 2 : NO）、ステップ S p 1 2 0 3 に進み、オープニング期間フラグが ON であるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時に ON にされ、オープニング期間の終了時に OFF にされる。

【 5 7 9 4 】

ステップ S p 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが ON ではないと判定した場合には（S p 1 2 0 3 : NO）、ステップ S p 1 2 0 4 に進み、開閉実行モードフラグが ON であるか否かを判定する。ステップ S p 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが ON であると判定した場合には（S p 1 2 0 4 : YES）、ステップ S p 1 2 0 5 に進む。一方、ステップ S p 1 2 0 4 において、開閉実行モードフラグが OFF であると判定した場合には（S p 1 2 0 4 : NO）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

20

【 5 7 9 5 】

ステップ S p 1 2 0 5 では、高確率モードフラグを OFF にする。その後、ステップ S p 1 2 0 6 に進む。ステップ S p 1 2 0 6 では、高頻度サポートモードフラグを OFF にする。その後、ステップ S p 1 2 0 7 に進む。

【 5 7 9 6 】

ステップ S p 1 2 0 7 では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉 3 6 b の開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉 3 6 b を閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉 3 6 b を開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ROM 6 3 の開閉シナリオ記憶エリア 6 3 h（図 5 3 1）に記憶されている

30

【 5 7 9 7 】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機 1 0 の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

40

上記 1 つの項目が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は閉鎖状態から開放状態に移行する。

【 5 7 9 8 】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば 1 5 秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口 3 6 a へ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記 2 つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉 3 6 b は開放状態から閉鎖状態に移行する。

【 5 7 9 9 】

50

ステップ S p 1 2 0 7 を実行した後、前述したステップ S p 1 2 0 8 に進む。

【 5 8 0 0 】

ステップ S p 1 2 0 8 では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第 3 タイマカウンタエリア T 3 に「 3 0 0 0 」（すなわち、 6 s e c ）をセットする。なお、第 3 タイマカウンタエリア T 3 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S p 1 2 0 8 を実行した後、ステップ S p 1 2 0 9 に進む。

10

【 5 8 0 1 】

ステップ S p 1 2 0 9 では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 5 4 9 ）におけるステップ S p 0 5 0 3 にて、音声発光制御装置 9 0 に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置 9 0 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップ S p 1 2 0 9 を実行した後、ステップ S p 1 2 1 0 に進み、オープニング期間フラグを O N にする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 5 8 0 2 】

20

ステップ S p 1 2 0 3 において、オープニング期間フラグが O N であると判定した場合には（ S p 1 2 0 3 : Y E S ）、ステップ S p 1 2 1 1 に進む。

【 5 8 0 3 】

ステップ S p 1 2 1 1 では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第 3 タイマカウンタエリア T 3 の値が「 0 」であるか否かを判定する。ステップ S p 1 2 1 1 において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（ S p 1 2 1 1 : Y E S ）、ステップ S p 1 2 1 2 に進み、オープニング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S p 1 2 1 3 に進む。

【 5 8 0 4 】

30

ステップ S p 1 2 1 3 では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、R A M 6 4 の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、R O M 6 3 に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 に出力する。これにより、ラウンド表示部 3 9 では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップ S p 1 2 1 3 を実行した後、ステップ S p 1 2 1 4 に進む。

【 5 8 0 5 】

40

ステップ S p 1 2 1 4 では、開閉処理期間フラグを O N にする。続くステップ S p 1 2 1 5 では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図 5 4 9 : ステップ S p 0 5 0 3 ）において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S p 1 2 1 5 を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【 5 8 0 6 】

ステップ S p 1 2 0 2 において、開閉処理期間フラグが O N であると判定した場合には（ S p 1 2 0 2 : Y E S ）、ステップ S p 1 2 1 6 に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップ S p 1 2 1 6 を実行した後、ステップ S p 1 2 1 7 に進む。

【 5 8 0 7 】

50

ステップ S p 1 2 1 7 では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉 3 6 b が開放された回数をカウントするための第 1 ラウンドカウンタエリア R C 1 の値が「0」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップ S p 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には (S p 1 2 1 7 : Y E S)、ステップ S p 1 2 1 8 に進む。一方、ステップ S p 1 2 1 7 において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には (S p 1 2 1 7 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 5 8 0 8 】

ステップ S p 1 2 1 8 では、開閉処理期間フラグを O F F にし、その後、ステップ S p 1 2 1 9 に進む。

【 5 8 0 9 】

ステップ S p 1 2 1 9 では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部 4 5 におけるラウンド表示部 3 9 が消灯されるように当該ラウンド表示部 3 9 の表示制御を終了する。ステップ S p 1 2 1 9 を実行した後、ステップ S p 1 2 2 0 に進む。

【 5 8 1 0 】

ステップ S p 1 2 2 0 では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ (以下、エンディング時間とも呼ぶ) を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第 4 タイマカウンタエリア T 4 に「 3 0 0 0 」 (すなわち、 6 s e c) をセットする。なお、第 4 タイマカウンタエリア T 4 は、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられている。ステップ S p 1 2 2 0 を実行した後、ステップ S p 1 2 2 1 に進む。

【 5 8 1 1 】

ステップ S p 1 2 2 1 では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理 (図 5 4 9) におけるステップ S p 0 5 0 3 において、音声発光制御装置 9 0 に送信される。音声発光制御装置 9 0 では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップ S p 1 2 2 1 を実行した後、ステップ S p 1 2 2 2 に進む。

【 5 8 1 2 】

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

【 5 8 1 3 】

ステップ S p 1 2 0 1 において、エンディング期間フラグが O N であると判定した場合には (S p 1 2 0 1 : Y E S)、ステップ S p 1 2 2 3 に進む。

【 5 8 1 4 】

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

【 5 8 1 5 】

ステップ S p 1 2 2 4 では、エンディング期間フラグを O F F にする。その後、ステップ S p 1 2 2 5 に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップ S p 1 2 2 5 を実行した後、ステップ S p 1 2 2 6 に進み、開閉実行モードフラグを O F F にする。ステップ S p 1 2 2 6 を実行した後、ステップ S p 1 2 2 7 に進む。

10

20

30

40

50

【 5 8 1 6 】

ステップ S p 1 2 2 7 では、合計保留個数 C R N が「 0 」であるか否かを判定する。合計保留個数 C R N が「 0 」である場合とは、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 のいずれについても始動保留個数が「 0 」であることを意味する。ステップ S p 1 2 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」であると判定した場合には (S p 1 2 2 7 : Y E S)、ステップ S p 1 2 2 8 に進む。

【 5 8 1 7 】

ステップ S p 1 2 2 8 では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動 (遊技回) が終了した時点において保留情報記憶エリア 6 4 b に保留情報が 1 つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 9 0 に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理 (図 5 4 9) におけるステップ S p 0 5 0 3 によって、音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S p 1 2 2 8 を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【 5 8 1 8 】

一方、ステップ S p 1 2 2 7 において、合計保留個数 C R N が「 0 」ではないと判定した場合には (S p 1 2 2 7 : N O)、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップ S p 1 2 2 3 において、エンディング時間として設定した第 4 タイマカウンタエリア T 4 の値が「 0 」ではないと判定した場合には (S p 1 2 2 3 : N O)、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 5 8 1 9 】

< 大入賞口開閉処理 >

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 5 5 6 : S p 1 2 1 6) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 8 2 0 】

図 5 5 7 は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 3 0 1 では、開閉扉 3 6 b は開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 3 6 c の駆動状態に基づいて判定を行う。ステップ S p 1 3 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中ではないと判定した場合には (S p 1 3 0 1 : N O)、ステップ S p 1 3 0 2 に進む。

【 5 8 2 1 】

ステップ S p 1 3 0 2 では、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S p 1 3 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立したと判定した場合には (S p 1 3 0 2 : Y E S)、ステップ S p 1 3 0 3 に進む。

【 5 8 2 2 】

ステップ S p 1 3 0 3 では、開閉扉 3 6 b を開放する。その後、ステップ S p 1 3 0 4 に進む。

【 5 8 2 3 】

ステップ S p 1 3 0 4 では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉 3 6 b が開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 5 4 9 : ステップ S p 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S p 1 3 0 4 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 5 8 2 4 】

ステップ S p 1 3 0 2 において、開閉扉 3 6 b の開放条件が成立していないと判定した場合には (S p 1 3 0 2 : N O)、ステップ S p 1 3 0 3 およびステップ S p 1 3 0 4 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【 5 8 2 5 】

ステップ S p 1 3 0 1 において、開閉扉 3 6 b は開放中であると判定した場合には (S

10

20

30

40

50

p 1 3 0 1 : Y E S)、ステップ S p 1 3 0 5 に進む。

【 5 8 2 6 】

ステップ S p 1 3 0 5 では、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉 3 6 b の閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S p 1 3 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立したと判定した場合には (S p 1 3 0 5 : Y E S)、ステップ S p 1 3 0 6 に進む。

【 5 8 2 7 】

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

10

【 5 8 2 8 】

ステップ S p 1 3 0 7 では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉 3 6 b が閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理 (図 5 4 9 : ステップ S p 0 5 0 3) において音声発光制御装置 9 0 に送信される。ステップ S p 1 3 0 7 を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【 5 8 2 9 】

ステップ S p 1 3 0 5 において、開閉扉 3 6 b の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には (S p 1 3 0 5 : N O)、ステップ S p 1 3 0 6 およびステップ S p 1 3 0 7 を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

20

【 5 8 3 0 】

< エンディング期間終了時の移行処理 >

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン (図 5 5 6 : S p 1 2 2 5) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 8 3 1 】

図 5 5 8 は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 4 0 1 では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグが O N にされているか否かを判定する。すなわち、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であるか否かを判定する。

30

【 5 8 3 2 】

ステップ S p 1 4 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグ又は 8 R 確変大当たりフラグが O N であると判定した場合には (S p 1 4 0 1 : Y E S)、ステップ S p 1 4 0 2 に進み、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグのうちの O N となっているフラグを O F F する。ステップ S p 1 4 0 2 を実行した後、ステップ S p 1 4 0 3 に進む。

【 5 8 3 3 】

ステップ S p 1 4 0 3 では、高確率モードフラグを O N にし、その後、ステップ S p 1 4 0 4 に進み、高頻度サポートモードフラグを O N にする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップ S p 1 4 0 5 に進む。

40

【 5 8 3 4 】

ステップ S p 1 4 0 5 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。遊技回数カウンタ P N C にセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップ S p 1 4 0 6 に進む。

【 5 8 3 5 】

ステップ S p 1 4 0 6 では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S p 1 4 1 1 に進む。

50

【 5 8 3 6 】

一方、ステップ S p 1 4 0 1 において、R A M 6 4 の 1 6 R 確変大当たりフラグおよび 8 R 確変大当たりフラグが O N でないと判定した場合には (S p 1 4 0 1 : N O)、ステップ S p 1 4 0 7 に進み、R A M 6 4 の 8 R 通常大当たりフラグを O F F する。その後、ステップ S p 1 4 0 8 に進む。

【 5 8 3 7 】

ステップ S p 1 4 0 8 では、高頻度サポートモードフラグを O N にした後、ステップ S p 1 4 0 9 に進み、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた遊技回数カウンタ P N C に 1 0 0 をセットする。その後、ステップ S p 1 4 1 0 に進む。

【 5 8 3 8 】

ステップ S p 1 4 1 0 では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップ S p 1 4 1 1 に進む。

【 5 8 3 9 】

ステップ S p 1 4 1 1 では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置 9 0 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【 5 8 4 0 】

< 電役サポート用処理 >

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン (図 5 4 9 : S p 0 5 0 8) として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 5 8 4 1 】

図 5 5 9 は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 5 0 1 では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート中フラグが O N であるか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 始動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開放状態にさせる場合に O N にされ、閉鎖状態に復帰させる場合に O F F にされるフラグである。ステップ S p 1 5 0 1 において、サポート中フラグが O N ではないと判定した場合には (S p 1 5 0 1 : N O)、ステップ S p 1 5 0 2

【 5 8 4 2 】

ステップ S p 1 5 0 2 では、R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g のサポート当選フラグが O N であるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合に O N にされ、サポート中フラグが O N である場合に O F F にされるフラグである。ステップ S p 1 5 0 2 において、サポート当選フラグが O N ではないと判定した場合には (S p 1 5 0 2 : N O)、ステップ S p 1 5 0 3 に進む。

【 5 8 4 3 】

ステップ S p 1 5 0 3 では、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f (図 5 3 1) に設けられた第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、普図ユニット 3 8 の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第 2 タイマカウンタエリア T 2 にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 減算される。

【 5 8 4 4 】

ステップ S p 1 5 0 3 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」でないと判定した場合には (S p 1 5 0 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第 2 タイマカウンタエリア T 2 の値が「 0 」であると判定した場合には (S p 1 5 0 3 : Y E S)、ステップ S p 1 5 0 4 に進む。

【 5 8 4 5 】

ステップ S p 1 5 0 4 では、普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップ S p 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には (S p 1 5 0 4 : Y E S)、ステップ S p 1 5 0 5 に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット 3 8 における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップ S p 1 5 0 4 において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には (S p 1 5 0 4 : N O)、ステップ S p 1 5 0 6 に進む。

【 5 8 4 6 】

ステップ S p 1 5 0 6 では、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定する。ステップ S p 1 5 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」であると判定した場合には (S p 1 5 0 6 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S p 1 5 0 6 において、役物保留個数 S N の値が「 0 」より大きいと判定した場合には (S p 1 5 0 6 : Y E S)、ステップ S p 1 5 0 7 に進む。

【 5 8 4 7 】

ステップ S p 1 5 0 7 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップ S p 1 5 0 8 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップ S p 1 5 0 7 において開閉実行モードではなく (S p 1 5 0 7 : N O)、且つ、ステップ S p 1 5 0 8 において高頻度サポートモードである場合には (S p 1 5 0 8 : Y E S)、ステップ S p 1 5 0 9 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 7 5 0 」 (すなわち 1 . 5 s e c) をセットする。第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、タイマ割込み処理が起動される度に 1 減算される。その後、ステップ S p 1 5 1 0 に進む。

【 5 8 4 8 】

ステップ S p 1 5 1 0 では、ステップ S p 1 5 0 9 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S p 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には (S p 1 5 1 0 : Y E S)、ステップ S p 1 5 1 1 に進み、サポート当選フラグを O N にするとともに、R A M 6 4 の各種カウンタエリア 6 4 f に設けられた第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 に「 3 」をセットする。第 2 ラウンドカウンタエリア R C 2 は、電動役物 3 4 a が開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【 5 8 4 9 】

一方、ステップ S p 1 5 1 0 において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には (S p 1 5 1 0 : N O)、ステップ S p 1 5 1 1 の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【 5 8 5 0 】

ステップ S p 1 5 0 7 において開閉実行モードであると判定した場合 (S p 1 5 0 7 : Y E S)、又は、ステップ S p 1 5 0 8 において高頻度サポートモードでないと判定した場合には (S p 1 5 0 8 : N O)、ステップ S p 1 5 1 2 に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア 6 4 d に記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタ C 4 の値が 0 ~ 1 9 0 であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 4 7 5 0 」 (すなわち 2 9 . 5 s e c) をセットする。その後、ステップ S p 1 5 1 3 に進む。

【 5 8 5 1 】

ステップ S p 1 5 1 3 では、ステップ S p 1 5 1 2 の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップ S p 1 5 1 3 において、サポート当選でないと判定した場合には (S p 1 5 1 3 : N O)、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップ S p 1 5 1 3 において、サポート当選であると判定した場合には (S p 1

10

20

30

40

50

513: YES)、ステップSp1514に進み、サポート当選フラグをONにするとともに、第2ラウンドカウンタエリアRC2に「1」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【5852】

ステップSp1502において、サポート当選フラグがONであると判定した場合には(Sp1502: YES)、ステップSp1515に進み、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、普図ユニット38の変動時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSp1515において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(Sp1515: NO)、普図ユニット38における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップSp1515において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(Sp1515: YES)、ステップSp1516に進む。

10

【5853】

ステップSp1516では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット38における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップSp1517に進み、サポート中フラグをONにするとともに、サポート当選フラグをOFFにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【5854】

ステップSp1501において、サポート中フラグがONであると判定した場合には(Sp1501: YES)、ステップSp1518に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

20

【5855】

< 電役開閉制御処理 >

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン(図559: Sp1518)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【5856】

図560は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップSp1601では、電動役物34aが開放中であるか否かを判定する。電動役物34aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部34bが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物34aが開放されていると判定した場合には(Sp1601: YES)、ステップSp1602に進む。

30

【5857】

ステップSp1602では、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であるか否かを判定する。この場合、第2タイマカウンタエリアT2は、電動役物34aの開放継続時間を計測するためのパラメータとして用いられる。ステップSp1602において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」でないと判定した場合には(Sp1602: NO)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物34aの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

40

【5858】

ステップSp1602において、第2タイマカウンタエリアT2の値が「0」であると判定した場合には(Sp1602: YES)、ステップSp1603に進み、電動役物34aを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」(すなわち0.5sec)をセットする。すなわち、電動役物34aの開放継続時間の計測手段としての第2タイマカウンタエリアT2が「0」である場合には、電動役物34aを閉鎖するとともに、今度は第2タイマカウンタエリアT2を電動役物34aの閉鎖継続時間を計測するためのパラメータとして用い、第2タイマカウンタエリアT2に「250」をセットする。ステップSp1603を実行した後、ステップSp1604に進む。

【5859】

50

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

【 5 8 6 0 】

ステップ S p 1 6 0 1 において、電動役物 3 4 a が開放中でないと判定した場合には (S p 1 6 0 1 : N O)、ステップ S p 1 6 0 7 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であるか否かを判定する。この場合、第 2 タイマカウンタエリア T 2 は、電動役物 3 4 a の閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップ S p 1 6 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」でないと判定した場合には (S p 1 6 0 7 : N O)、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップ S p 1 6 0 7 において、第 2 タイマカウンタエリア T 2 が「 0 」であると判定した場合には (S p 1 6 0 7 : Y E S)、ステップ S p 1 6 0 8 に進み、電動役物 3 4 a を開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップ S p 1 6 0 9 に進む。

【 5 8 6 1 】

ステップ S p 1 6 0 9 では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には (S p 1 6 0 9 : N O)、ステップ S p 1 6 1 0 に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【 5 8 6 2 】

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

【 5 8 6 3 】

一方、ステップ S p 1 6 0 9 において開閉実行モード中であると判定した場合 (S p 1 6 0 9 : Y E S)、又は、ステップ S p 1 6 1 0 において高頻度サポートモードではないと判定した場合には (S p 1 6 1 0 : N O)、ステップ S p 1 6 1 2 に進み、第 2 タイマカウンタエリア T 2 に「 1 0 0 」 (すなわち 0 . 2 s e c) をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【 5 8 6 4 】

《 1 0 - 6 》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置 9 0 において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置 1 0 0 において実行される処理について説明する。

【 5 8 6 5 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

最初に、音光側 M P U 9 2 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【 5 8 6 6 】

図 5 6 1 は、音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 2 m s e c) で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 5 8 6 7 】

ステップ S p 1 7 0 1 では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側 M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側 R A M 9 4 に記憶

10

20

30

40

50

するための処理である。音光側 R A M 9 4 には、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側 M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップ S p 1 7 0 1 を実行した後、ステップ S p 1 7 0 2 に進む。

【 5 8 6 8 】

ステップ S p 1 7 0 2 では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップ S p 1 7 0 1 で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S p 1 7 0 2 を実行した後、ステップ S p 1 7 0 3 に進む。

10

【 5 8 6 9 】

ステップ S p 1 7 0 3 では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップ S p 1 7 0 3 を実行した後、ステップ S p 1 7 0 4 に進む。

【 5 8 7 0 】

ステップ S p 1 7 0 4 では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップ S p 1 7 0 4 を実行した後、ステップ S p 1 7 0 5 に進む。

20

【 5 8 7 1 】

ステップ S p 1 7 0 5 では、ステージ演出用処理を実行する。ステージ演出用処理では、先に説明したステージに対応した画面演出を表示させる処理を行う。ステージ演出用処理の詳細については後述する。ステップ S p 1 7 0 5 を実行した後、ステップ S p 1 7 0 6 に進む。

【 5 8 7 2 】

ステップ S p 1 7 0 6 では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側 M P U 6 2 から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップ S p 1 7 0 6 を実行した後、ステップ S p 1 7 0 7 に進む。

30

【 5 8 7 3 】

ステップ S p 1 7 0 7 では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理等である。ステップ S p 1 7 0 7 を実行した後、ステップ S p 1 7 0 8 に進む。

【 5 8 7 4 】

ステップ S p 1 7 0 8 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S p 1 7 0 8 を実行した後、ステップ S p 1 7 0 9 に進む。

40

【 5 8 7 5 】

ステップ S p 1 7 0 9 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の B G M 用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S p 1 7 0 9 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 5 8 7 6 】

< 保留コマンド対応処理 >

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 5 6 1 : S p 1 7 0 2 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U

50

9 2 によって実行される。

【5 8 7 7】

図 5 6 2 は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 8 0 1 では、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ S p 1 8 0 1 において、主側 M P U 6 2 から保留コマンドを受信していると判定した場合には (S p 1 8 0 1 : Y E S)、ステップ S p 1 8 0 2 に進む。

【5 8 7 8】

ステップ S p 1 8 0 2 では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。保留情報は、第 1 始動口 3 3 の保留個数である最大 4 個分の情報と、第 2 始動口 3 4 の保留個数である最大 4 個分の情報とが更新されて記憶される。ステップ S p 1 8 0 2 を実行した後、ステップ S p 1 8 0 3 に進む。

【5 8 7 9】

ステップ S p 1 8 0 3 では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側 M P U 9 2 において特定可能とするための処理を実行する。ステップ S p 1 8 0 3 の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 1 保留個数」とも呼び、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第 2 保留個数」とも呼び、第 1 保留個数と第 2 保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップ S p 1 8 0 3 を実行した後、ステップ S p 1 8 0 4 に進む。

【5 8 8 0】

ステップ S p 1 8 0 4 では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップ S p 1 8 0 3 において特定された第 1 保留個数と第 2 保留個数とに対応させて、第 1 始動口保留用領域 D s 1 および第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示 (保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示) を変更させるためのコマンドを、表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、図柄表示装置 4 1 の第 1 始動口保留用領域 D s 1 および第 2 始動口保留用領域 D s 2 における表示を第 1 保留個数と第 2 保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置 1 0 0 は、第 1 始動口保留用領域 D s 1 における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第 1 保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置 1 0 0 は、第 2 始動口保留用領域 D s 2 における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第 2 保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップ S p 1 8 0 4 を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【5 8 8 1】

< 入球時の更新処理 >

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン (図 5 6 2 : S p 1 8 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【5 8 8 2】

図 5 6 3 は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S p 1 9 0 1 では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップ S p 1 9 0 1 において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には (S p 1 9 0 1 : Y E S)、ステップ S p 1 9 0 2 に進み、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられた第 1 保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第 1 保留個数カウンタエリアは、第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側 M P U 9 2 において特定するためのカウンタエリアである。第

1 保留個数カウンタエリアの更新処理では、第 1 保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップ S p 1 9 0 2 を実行した後、ステップ S p 1 9 0 4 に進む。

【 5 8 8 3 】

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

【 5 8 8 4 】

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

【 5 8 8 5 】

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

【 5 8 8 6 】

< 遊技回演出設定処理 >

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 5 6 1 : S p 1 7 0 3) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 8 8 7 】

図 5 6 4 は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 0 0 1 では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S p 2 0 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には (S p 2 0 0 1 : N O)、本遊技回演出設定処理を終了する。一方

10

20

30

40

50

、ステップ S p 2 0 0 1 において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には (S p 2 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S p 2 0 0 2 に進む。

【 5 8 8 8 】

ステップ S p 2 0 0 2 では、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶する。その後、ステップ S p 2 0 0 3 に進む。

【 5 8 8 9 】

ステップ S p 2 0 0 3 では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップ S p 2 0 0 3 を実行した後、ステップ S p 2 0 0 4 に進む。

【 5 8 9 0 】

ステップ S p 2 0 0 4 では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R 確変大当たり、8R 確変大当たり、16R 通常大当たり、または8R 通常大当たりである場合には、図柄表示装置 4 1 の有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R 確変大当たりまたは8R 確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機 1 0 では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「7」図柄の組合せは、16R 確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、16R 通常大当たり又は8R 通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【 5 8 9 1 】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ライン L 上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ライン L 上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップ S p 2 0 0 4 を実行した後、ステップ S p 2 0 0 5 に進む。

【 5 8 9 2 】

ステップ S p 2 0 0 5 では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップ S p 2 0 0 4 において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側 R O M 9 3 の変動表示パターンテーブル記憶エリア 9 3 b (図 5 3 7) に記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップ S p 2 0 0 6 に進む。

【 5 8 9 3 】

ステップ S p 2 0 0 6 では、今回の遊技回において設定された演出パターン、停止図柄、変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップ S p 2 0 0 7 に進み、当該演出コマンドを表示側 M P U 1 0 2 に送信する。表示側 M P U 1 0 2 は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置 4 1 に表示させる処理を実行する。ステップ S p 2 0 0 7 を実行した後、ステップ S p 2 0 0 8 に進む。

【 5 8 9 4 】

ステップ S p 2 0 0 8 では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理

10

20

30

40

50

では、変動開始時において第1保留個数または第2保留個数を1だけ減らす処理を行う。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップSp2008を実行した後、ステップSp2009に進む。

【5895】

ステップSp2009では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理(図562)のステップSp1803で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップSp2008において特定された第1保留個数と第2保留個数とに対応させて、第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2における表示(保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示)を変更させるためのコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置100は、図柄表示装置41の第1始動口保留用領域Ds1および第2始動口保留用領域Ds2における表示を第1保留個数と第2保留個数とに対応させて変更する。ステップSp2009を実行した後、遊技回演出設定処理を終了する。

10

【5896】

<演出パターン設定処理>

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン(図564:Sp2003)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【5897】

図565は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップSp2101では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、遊技回演出設定処理(図564)のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップSp2101において、当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には(Sp2101:YES)、ステップSp2102に進む。

20

【5898】

ステップSp2102では、大当たり時演出パターン設定処理を実行する。大当たり時演出パターン設定処理は、今回の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選したことを示す演出について演出パターンを実行するように設定する処理である。大当たり時演出パターン設定処理については後述する。ステップSp2102を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

30

【5899】

ステップSp2101において、今回の遊技回の当たり抽選において大当たり当選していないと判定した場合には(Sp2101:NO)、ステップSp2103に進む。

【5900】

ステップSp2103では、今回の遊技回においてリーチ発生となったか否かを判定する。この判定は、図564のステップSp2001によって把握したリーチ発生の有無の情報を用いて行う。ステップSp2103において、今回の遊技回においてリーチ発生となったと判定した場合には(Sp2103:YES)、ステップSp2104に進む。

40

【5901】

ステップSp2104では、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理を実行する。リーチ発生・外れ時演出パターンは、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回のうちリーチが発生する遊技回において様々な種類のリーチとなったことを示す演出についての演出パターンを実行するように設定する処理である。リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理については後述する。ステップSp2104を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【5902】

一方、ステップSp2103において、今回の遊技回においてリーチ発生となっていないと判定した場合には(Sp2103:NO)、ステップSp2105に進み、リーチ非

50

発生・外れ時演出パターン設定処理を実行する。リーチ非発生・外れ時演出パターンは、当たり抽選において大当たり当選していない遊技回であってリーチも発生しない場合の演出を実行するように設定する処理である。リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理については後述する。ステップ S p 2 1 0 5 を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【 5 9 0 3 】

< 大当たり時演出パターン設定処理 >

次に、大当たり時演出パターン設定処理について説明する。大当たり時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 5 6 5 : S p 2 1 0 2）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。大当たり時演出パターン設定処理は、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じた大当たり時演出パターンを設定するものである。以下、この大当たり時演出パターン設定処理について詳述する。

10

【 5 9 0 4 】

図 5 6 6 は、大当たり時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 2 0 1 では、大当たり時演出のリーチ振分テーブルを参照する。本実施形態のパチンコ機 1 0 は、音光側 R O M 9 3 のリーチ振分テーブル記憶エリア 9 3 c（図 5 3 7）に、大当たり時演出のリーチ振分テーブルとリーチ発生・外れ時演出のリーチ振分テーブルとを記憶している。

20

【 5 9 0 5 】

図 5 6 7 は、リーチ振分テーブルの内容を示す説明図である。図 5 6 7（a）は大当たり時演出のリーチ振分テーブルを示し、図 5 6 7（b）はリーチ発生・外れ時演出のリーチ振分テーブルを示している。各リーチ振分テーブルには、振り分け結果として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチが設定されている。

【 5 9 0 6 】

図 5 6 7（a）に示すように、大当たり時演出のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側 M P U 6 2 によって実行される変動時間設定処理（図 5 5 4）によって設定された大当たり時（当たり抽選において大当たり当選した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、大当たり時演出のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が 3 5 秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が 6 5 秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が 1 2 5 秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

30

【 5 9 0 7 】

図 5 6 7（b）に示すように、リーチ発生・外れ時演出のリーチ振分テーブルには、変動時間とリーチの種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ）との対応関係が示されている。先に説明したように、主側 M P U 6 2 によって実行される変動時間設定処理（図 5 5 4）によって設定されたリーチ発生・外れ時（当たり抽選において大当たり当選せず、かつリーチが発生した場合）の変動時間は、リーチの種別に応じたものとなっている。この変動時間とリーチの種別との対応関係が、リーチ発生・外れ時演出のリーチ振分テーブルに記憶されている。具体的には、変動時間が 3 0 秒である場合がノーマルリーチに対応しており、変動時間が 6 0 秒である場合がスーパーリーチに対応しており、変動時間が 1 2 0 秒である場合がスペシャルリーチに対応している。

40

【 5 9 0 8 】

図 5 6 6 のステップ S p 2 2 0 1 では、リーチ振分テーブル記憶エリア 9 3 c から図 5 6 7（a）に示した大当たり時演出のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップ S p 2 2 0 2 に進み、ステップ S p 2 2 0 1 でリーチ発生・外れ時演出のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図 5 6 4）のステップ S p 2 0 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに

50

応しているか否かを判定する。

【5909】

ステップSp2202において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には（Sp2202：YES）、ステップSp2203に進む。

【5910】

ステップSp2203では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図537）に記憶されているノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図564）のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ノーマルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、ノーマルリーチが発生し、かつ大当たり10

【5911】

ステップSp2204では、ステップSp2203によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップSp2204の実行後、本大当たり時演出パターン設定処理を終了する。

【5912】

一方、ステップSp2202において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には（Sp2202：NO）、ステップSp2205に進み、ステップSp2201で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理（図564）の20

【5913】

ステップSp2205において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には（Sp2205：YES）、ステップSp2206に進む。

【5914】

ステップSp2206では音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図537）に記憶されているスーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図564）のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スーパーリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スーパーリーチが発生し、かつ大当たり30

【5915】

ステップSp2205において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には（Sp2205：NO）、ステップSp2207に進む。ステップSp2205において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップSp2201で大当たり時用のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップSp2207に進む。40

【5916】

ステップSp2207では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a（図537）に記憶されているスペシャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図564）のステップSp2002によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。スペシ50

ャルリーチ・大当たり時用の演出パターンテーブルは、スペシャルリーチが発生し、かつ大当たりに当選したことを示唆する演出パターンのテーブルである。この演出パターンは、後述するスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理によって取得される演出パターンと比較して、スペシャルリーチが発生したことを示す部分については同一であり、当たり抽選の結果を示唆する部分については相違する。このため、より具体的な処理内容については、スペシャルリーチ・外れ用演出パターンテーブル参照処理において説明する。ステップS p 2 2 0 7を実行した後、先に説明したステップS p 2 2 0 4に進み、ステップS p 2 2 0 7によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

【5917】

10

<リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理>

次に、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理について説明する。リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン(図565:S p 2 1 0 5)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理は、本大当たり時演出パターン設定処理と同様に、リーチの種別を判定して、そのリーチの種別に応じたリーチ発生・外れ時用の演出パターンを設定するものである。以下、このリーチ発生・外れ時演出パターン設定処理について詳述する。

【5918】

20

図568は、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップS p 2 3 0 1では、リーチ振分テーブル記憶エリア93cから図567(b)に示したリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを読み出して参照する。その後、ステップS p 2 3 0 2に進み、ステップS p 2 3 0 1でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理(図564)のステップS p 2 0 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間の情報が、ノーマルリーチに対応しているか否かを判定する。

【5919】

ステップS p 2 3 0 2において、ノーマルリーチに対応していると判定した場合には(S p 2 3 0 2:Y E S)、ステップS p 2 3 0 3に進む。

【5920】

30

ステップS p 2 3 0 3では、音光側ROM93の演出パターンテーブル記憶エリア93a(図537)に記憶されているノーマルリーチ・外れ時用の演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理(図564)のステップS p 2 0 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップS p 2 3 0 3を実行した後、ステップS p 2 3 0 4に進む。

【5921】

ステップS p 2 3 0 4では、ステップS p 2 3 0 3によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップS p 2 3 0 4の実行後、本リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理を終了する。

【5922】

40

一方、ステップS p 2 3 0 2において、ノーマルリーチに対応していないと判定した場合には(S p 2 3 0 2:N O)、ステップS p 2 3 0 5に進み、ステップS p 2 3 0 1でリーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブルを参照した結果、遊技回演出設定処理(図564)のステップS p 2 0 0 2によって音光側MPU92のレジスタに記憶された変動時間の情報が、スーパーリーチに対応しているか否かを判定する。

【5923】

ステップS p 2 3 0 5において、スーパーリーチに対応していると判定した場合には(S p 2 3 0 5:Y E S)、ステップS p 2 3 0 6に進む。

【5924】

ステップS p 2 3 0 6では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRを1に設定する

50

。リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRは、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別を判定するための値であり、1のときに前記種別がスーパーリーチであることを意味し、2のときに前記種別がスペシャルリーチであることを意味し、0であるときにスーパーリーチおよびスペシャルリーチのいずれでもないことを意味する。ステップSp2306を実行した後、ステップSp2307に進む。

【5925】

ステップSp2307では、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理は、スーパーリーチ・外れ時の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップSp2307を実行した後、先に説明したステップSp2304に進み、ステップSp2307によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

10

【5926】

ステップSp2305において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合には(Sp2305:NO)、ステップSp2308に進む。ステップSp2305において、スーパーリーチに対応していないと判定した場合は、ステップSp2301でリーチ発生・外れ時のリーチ振分テーブルを参照した結果がスペシャルリーチであることを意味しており、この場合に、ステップSp2308に進む。

20

【5927】

ステップSp2308では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRを2に設定する。すなわち、当たり抽選において外れ結果となった遊技回においてリーチが発生した場合の当該リーチの種別がスペシャルリーチであることを意味する値2に、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRを設定する。ステップSp2308を実行した後、ステップSp2309に進む。

【5928】

ステップSp2309では、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を実行する。スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理は、スペシャルリーチ・外れ時の演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを取得する処理である。スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理については後述する。ステップSp2309を実行した後、先に説明したステップSp2304に進み、ステップSp2309によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。

30

【5929】

<スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理>

次に、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理のサブルーチン(図568:Sp2307)として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。以下、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理について詳述する。

40

【5930】

図569は、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップSp2401では、キャラクター系ステージ判定値VSが1であるか否かを判定する。キャラクター系ステージ判定値VSは、先に説明したステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、1のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、1でない(=0)ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップSp2401において、キャラクター系ステージ判定値VSが1でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には(Sp2401:NO)、ステップSp2402に進む

50

。

【 5 9 3 1 】

ステップ S p 2 4 0 2 では、戦士キャラクター抽選処理を実行する。戦士キャラクター抽選処理は、先に説明した戦士キャラクター A ~ D のうちから一つの戦士キャラクターを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタ C 5 から値を取得し、この値を、音光側 R O M 9 3 に記憶された戦士キャラクター抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタ C 5 は、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。乱数カウンタ C 5 は、短時間の間隔で更新される。

【 5 9 3 2 】

10

図 5 7 0 は、戦士キャラクター抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図 5 7 0 に示すように、「 0 ~ 9 9 」の、戦士キャラクター抽選用の乱数カウンタ C 5 の値のうち、「 0 ~ 2 4 」が戦士キャラクター A に対応しており、「 2 5 ~ 4 9 」が戦士キャラクター B に対応しており、「 5 0 ~ 7 4 」が戦士キャラクター C に対応しており、「 7 5 ~ 9 9 」が戦士キャラクター D に対応している。本実施形態では、戦士キャラクター A ~ D のそれぞれが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各戦士キャラクター A ~ D の当選確率が異なる構成としてもよい。ステップ S p 2 4 0 2 を実行した後、ステップ S p 2 4 0 3 に進む。

【 5 9 3 3 】

ステップ S p 2 4 0 3 では、ステップ S p 2 4 0 2 に得られた抽選結果に基づいて、戦士キャラクター判定値 V C を設定する。具体的には、抽選結果を、音光側 R O M 9 3 に記憶された戦士キャラクター判定値対応テーブルと照合することにより、戦士キャラクター判定値 V C の設定を行う。

20

【 5 9 3 4 】

図 5 7 1 は、戦士キャラクター判定値対応テーブルの内容を示す説明図である。図 5 7 1 に示すように、戦士キャラクター A の抽選結果に戦士キャラクター判定値 V c として 1 が対応しており、戦士キャラクター B の抽選結果に戦士キャラクター判定値 V c として 2 が対応しており、戦士キャラクター C の抽選結果に戦士キャラクター判定値 V c として 3 が対応しており、戦士キャラクター D の抽選結果に戦士キャラクター判定値 V c として 4 が対応している。図 5 6 9 のステップ S p 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S p 2 4 0 4

30

【 5 9 3 5 】

ステップ S p 2 4 0 1 において、キャラクター系ステージ判定値 V S が 1 である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には (S p 2 4 0 1 : Y E S)、ステップ S p 2 4 0 2 およびステップ S p 2 4 0 3 を実行することなく、ステップ S p 2 4 0 4 に進む。

【 5 9 3 6 】

ステップ S p 2 4 0 4 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 5 3 7) に記憶されているスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値 V C に基づく演出パターンテーブルを特定する。スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル群には、戦士キャラクター A ~ D のそれぞれに対応したスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル、すなわち、戦士キャラクター A 用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル、戦士キャラクター B 用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル、戦士キャラクター C 用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル、戦士キャラクター D 用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルが備えられている。ステップ S p 2 4 0 4 では、戦士キャラクター判定値 V C が 1 であるときに戦士キャラクター A 用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値 V C が 2 であるときに戦士キャラクター B 用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルを特定し、戦士キャラクター判定値 V C が 3 であるときに戦士キャラクター C 用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルを特定し、

40

50

戦士キャラクター判定値 V C が 4 であるときに戦士キャラクター D 用のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブルを特定する。ステップ S p 2 4 0 4 を実行した後、ステップ S p 2 4 0 5 に進む。

【 5 9 3 7 】

ステップ S p 2 4 0 5 では、ステップ S p 2 4 0 4 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 5 6 4）のステップ S p 2 0 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S p 2 4 0 5 を実行した後、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【 5 9 3 8 】

スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理（図 5 6 8）のステップ S p 2 3 0 4 に進み、ステップ S p 2 4 0 5（図 5 6 9）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

【 5 9 3 9 】

< スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理 >

次に、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理について説明する。スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理は、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理のサブルーチン（図 5 6 8 : S p 2 3 0 9）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、スペシャルリーチ・外れ時演出パターン

10

20

【 5 9 4 0 】

図 5 7 2 は、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 5 0 1 ~ S p 2 5 0 3 は、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理におけるステップ S p 2 4 0 1 ~ S p 2 4 0 3 と同一の処理である。

【 5 9 4 1 】

ステップ S p 2 5 0 4 は、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理におけるステップ S p 2 4 0 4 に対応する処理である。具体的には、ステップ S p 2 5 0 4 では、R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a（図 5 3 7）に記憶されているスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル群から、戦士キャラクター判定値 V C に基づく演出パターンテーブルを特定する。ステップ S p 2 5 0 4 を実行した後、ステップ S p 2 5 0 5 に進む。

30

【 5 9 4 2 】

ステップ S p 2 5 0 5 では、ステップ S p 2 5 0 4 で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図 5 6 4）のステップ S p 2 0 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。ステップ S p 2 5 0 5 を実行した後、スーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理を終了する。

【 5 9 4 3 】

スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理の終了後、リーチ発生・外れ時演出パターン設定処理（図 5 6 8）のステップ S p 2 3 0 4 に進み、ステップ S p 2 5 0 5（図 5 7 2）によって取得した演出パターンが、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定される。

40

【 5 9 4 4 】

< リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理 >

次に、リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理について説明する。リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理は、演出パターン設定処理のサブルーチン（図 5 6 5 : S p 2 1 0 5）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。以下、リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理について詳述する。

50

【 5 9 4 5 】

図 5 7 3 は、リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 6 0 1 では、音光側 R O M 9 3 の演出パターンテーブル記憶エリア 9 3 a (図 5 3 7) に記憶されている外れ時演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理 (図 5 6 4) のステップ S p 2 0 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された変動時間に対応した演出パターンを取得する。リーチ非発生・外れ時演出は、大当たりに当選せず、かつリーチも発生しなかったことを示唆する演出であり、具体的には、図柄表示装置 4 1 に表示される図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄を、有効ライン L 上においてそれぞれに違ったものとする演出である。ステップ S p 2 6 0 1 を実行した後、ステップ S p 2 6 0 2 に進み、ステップ S p 2 6 0 1 によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップ S p 2 6 0 2 の実行後、本リーチ非発生・外れ時演出パターン設定処理を終了する。

10

【 5 9 4 6 】

< 変動開始時の更新処理 >

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン (図 5 6 4 : S p 2 0 0 8) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 9 4 7 】

図 5 7 4 は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 7 0 1 では、今回受信した変動用コマンドが、今回の遊技回が第 1 始動口 3 3 への入球に基づいて取得された保留情報に係るもの (以下、第 1 変動用コマンドと呼ぶ) であるか、第 2 始動口 3 4 への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか (以下、第 2 変動用コマンドと呼ぶ) を判定する。ステップ S p 2 7 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドであると判定した場合には (S p 2 7 0 1 : Y E S) 、ステップ S p 2 7 0 2 に進む。

20

【 5 9 4 8 】

ステップ S p 2 7 0 2 では、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 1 保留個数カウンタを 1 減算する。ステップ S p 2 7 0 2 を実行した後、ステップ S p 2 7 0 3 に進む。

【 5 9 4 9 】

ステップ S p 2 4 0 3 では、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 1 始動口保留演出用記憶エリア (図示せず) に格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアすると共に、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップ S p 2 4 0 3 を実行した後、ステップ S p 2 4 0 6 に進む。

30

む。

【 5 9 5 0 】

一方、ステップ S p 2 7 0 1 において、今回受信した変動用コマンドが第 1 変動用コマンドではない、すなわち、第 2 変動用コマンドと判定した場合には (S p 2 7 0 1 : N O) 、ステップ S p 2 7 0 3 に進み、音光側 R A M 9 4 に記憶されている第 2 保留個数カウンタを 1 減算する。ステップ S p 2 7 0 3 を実行した後、ステップ S p 2 7 0 4 に進む。

40

【 5 9 5 1 】

ステップ S p 2 7 0 4 では、音光側 R A M 9 4 の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が 1 減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【 5 9 5 2 】

< ステージ演出用処理 >

次に、ステージ演出用処理について説明する。ステージ演出用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン (図 5 6 1 : S p 1 7 0 5) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2

50

によって実行される。

【5953】

図575は、ステージ演出用処理を示すフローチャートである。ステップSp2801では、電源スイッチ88がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップSp2801において、電源投入時から初回の実行時であると判定した場合には（Sp2801：YES）、ステップSp2802に進む。

【5954】

ステップSp2802では、田舎のステージ（図539（a）参照）に対応した画面演出を図柄表示装置41に表示させる処理を行う。具体的には、田舎のステージに対応した画面演出を表示させるコマンドを、表示制御装置100に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、田舎のステージに対応した画面演出は図柄表示装置41の表示面41aにおける背景として表示される。ステップSp2802を実行した後、ステップSp2803に進む。

【5955】

ステップSp2803では、キャラクター系ステージ判定値VSを、非キャラクター系ステージであることを意味する0に設定する。ステップSp2803を実行した後、ステップSp2804に進む。

【5956】

一方、ステップSp2801において、電源投入時から初回の実行時でないと判定した場合には（Sp2801：NO）、ステップSp2802およびステップSp2803を実行することなく、ステップSp2804に進む。

【5957】

ステップSp2804では、遊技回の終了時であるか否かを判定する。本実施形態では、遊技回演出設定処理（図564）のステップSp2002によって読み出した変動時間に相当する時間が、この読み出した時点から経過したか否かを判定することによって、遊技回の終了時に達したか否かを判定する。ステップSp2804において、遊技回の終了時であると判定した場合には（Sp2804：YES）、ステップSp2805に進む。

【5958】

ステップSp2805では、キャラクター系ステージ判定値VSが1であるか否かを判定する。ステップSp2805において、キャラクター系ステージ判定値VSが1である、すなわち、ステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には（Sp2805：YES）、ステップSp2806に進む。

【5959】

ステップSp2806では、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップSp2806を実行した後、ステップSp2808に進む。

【5960】

一方、ステップSp2805において、キャラクター系ステージ判定値VSが1でない、すなわち、ステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には（Sp2805：NO）、ステップSp2807に進む。

【5961】

ステップSp2807では、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を実行する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理については後述する。ステップSp2807を実行した後、ステップSp2808に進む。

【5962】

ステップSp2808では、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRを0に設定する。ステップSp2806またはステップSp2807が実行された後においては、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値VRを一旦、0にクリアする。ステップSp2808を実行した後、本ステージ演出用処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 5 9 6 3 】

< キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理 >

次に、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージがキャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行 / 非実行を制御するための処理であり、先に説明した図 5 4 3 の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン（図 5 7 5 : S p 2 8 0 6）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 5 9 6 4 】

図 5 7 6 は、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップ S p 2 9 0 1 では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した（スペシャルリーチ・外れ）か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 であるか否かを判定する。

【 5 9 6 5 】

ステップ S p 2 9 0 1 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には（S p 2 9 0 1 : N O）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、

- ・ 当たり抽選において大当たり に 当選した遊技回、
 - ・ 当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
 - ・ 当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、
 - ・ 当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合
- のいずれの場合にも、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。

【 5 9 6 6 】

一方、ステップ S p 2 9 0 1 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には（S p 2 9 0 1 : Y E S）、ステップ S p 2 9 0 2 に進む。

【 5 9 6 7 】

ステップ S p 2 9 0 2 では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。具体的には、保留コマンド対応処理（図 5 6 2）のステップ S p 1 8 0 2 によって音光側 M P U 9 2 のレジスタに記憶された保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間との把握を行う。ステップ S p 2 9 0 2 を実行した後、ステップ S p 2 9 0 3 に進む。

【 5 9 6 8 】

ステップ S p 2 9 0 3 では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たり に 該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップ S p 2 9 0 2 によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップ S p 2 9 0 2 によって把握した各保留における変動時間の情報がスペシャルリーチに対応しているか否かとから、保留情報にスペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たり に 該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

【 5 9 6 9 】

ステップ S p 2 9 0 3 において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たり に 該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（S p 2 9 0 3 : Y E S）、後述する処理を実行することなく、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。このステップ S p 2 9 0 3 において Y E S と判定され、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を抜けることによって、図 5 4 3 における例外 1 が実現される。

【 5 9 7 0 】

一方、ステップ S p 2 9 0 3 において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には (S p 2 9 0 3 : N O)、ステップ S p 2 9 0 4 に進む。

【 5 9 7 1 】

ステップ S p 2 9 0 4 では、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。具体的には、ステップ S p 2 9 0 2 によって把握した各保留における大当たりの有無と、ステップ S p 2 9 0 2 によって把握した各保留における変動時間の情報がスーパーリーチに対応しているか否かことから、保留情報にスーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。

10

【 5 9 7 2 】

ステップ S p 2 9 0 4 において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れまたはスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には (S p 2 9 0 4 : Y E S)、ステップ S p 2 9 0 5 に進む。

【 5 9 7 3 】

ステップ S p 2 9 0 5 では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明したキャラクター系ステージとしての戦士 A の部屋のステージ、戦士 B の部屋のステージ、戦士 C の部屋のステージ、戦士 D の部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 6 から値を取得し、この値を、音光側 R O M 9 3 に記憶されたキャラクター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 6 は、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。乱数カウンタ C 6 は、短時間の間隔で更新される。

20

【 5 9 7 4 】

図 5 7 7 は、ステージ抽選用テーブルの内容を示す説明図である。図 5 7 7 (a) はキャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示し、図 5 7 7 (b) は非キャラクター系ステージ抽選用テーブルの内容を示す。図 5 7 7 (a) に示すように、「 0 ~ 9 9 」の、キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 6 の値のうち、「 0 ~ 2 4 」が戦士 A の部屋のステージに対応しており、「 2 5 ~ 4 9 」が戦士 B の部屋のステージに対応しており、「 5 0 ~ 7 4 」が戦士 C の部屋のステージに対応しており、「 7 5 ~ 9 9 」が戦士 D の部屋のステージに対応している。本実施形態では、各部屋のステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各部屋のステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップ S p 2 9 0 5 を実行した後、ステップ S p 2 9 0 6 に進む。

30

【 5 9 7 5 】

ステップ S p 2 9 0 6 では、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果が、戦士キャラクター判定値 V C によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。具体的には、

- ・戦士キャラクター判定値 V C が 1 の場合には、抽選結果が戦士 A の部屋のステージであるか否かを判定し、
- ・戦士キャラクター判定値 V C が 2 の場合には、抽選結果が戦士 B の部屋のステージであるか否かを判定し、
- ・戦士キャラクター判定値 V C が 3 の場合には、抽選結果が戦士 C の部屋のステージであるか否かを判定し、
- ・戦士キャラクター判定値 V C が 4 の場合には、抽選結果が戦士 D の部屋のステージであるか否かを判定する。

40

【 5 9 7 6 】

ステップ S p 2 9 0 6 において、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果が、戦士キャラクター判定値 V C によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージで

50

あると判定された場合には (S p 2 9 0 6 : Y E S)、ステップ S p 2 9 0 5 に戻り、ステップ S p 2 9 0 5 およびステップ S p 2 9 0 6 の各処理を実行する。

【 5 9 7 7 】

一方、ステップ S p 2 9 0 6 において、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果が、戦士キャラクター判定値 V C によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないとして判定された場合には (S p 2 9 0 6 : N O)、ステップ S p 2 9 0 7 に進む。ステップ S p 2 9 0 6 の判定処理が実行される際には、ステップ S p 2 9 0 1 によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理 (図 5 7 2) によって、戦士キャラクター判定値 V C がスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップ S p 2 9 0 6 において N O と判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップ S p 2 9 0 6 において、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターである場合に、ステップ S p 2 9 0 7 に進む。

10

【 5 9 7 8 】

ステップ S p 2 9 0 7 では、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップ S p 2 9 0 7 を実行した後、ステップ S p 2 9 0 8 に進む。

20

【 5 9 7 9 】

ステップ S p 2 9 0 8 では、ステップ S p 2 9 0 5 の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値 V C を設定する。具体的には、

- ・抽選結果が戦士 A の部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値 V C を 1 に設定し、
- ・抽選結果が戦士 B の部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値 V C を 2 に設定し、
- ・抽選結果が戦士 C の部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値 V C を 3 に設定し、
- ・抽選結果が戦士 D の部屋のステージである場合には、戦士キャラクター判定値 V C を 4 に設定する。

30

【 5 9 8 0 】

ステップ S p 2 9 0 4 からステップ S p 2 9 0 8 までの処理が実行されることによって、図 5 4 3 における例外 2 が実現される。ステップ S p 2 9 0 8 を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【 5 9 8 1 】

ステップ S p 2 9 0 4 において、遊技回の終了時における保留情報に、スーパーリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスーパーリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しないと判定された場合には (S p 2 9 0 4 : N O)、ステップ S p 2 9 0 9 に進む。

40

【 5 9 8 2 】

ステップ S p 2 9 0 9 では、非キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。非キャラクター系ステージ抽選処理は、先に説明した非キャラクター系ステージとしての田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理である。具体的には、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 7 から値を取得し、この値を、音光側 R O M 9 3 に記憶された非キャラク

50

ター系ステージ抽選用テーブルと照合することにより抽選を行う。なお、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 7 は、音光側 R A M 9 4 の各種カウンタエリア 9 4 b に設けられている。乱数カウンタ C 7 は、短時間の間隔で更新される。

【 5 9 8 3 】

図 5 7 7 (b) に示すように、「 0 ~ 9 9 」の、非キャラクター系ステージ抽選用の乱数カウンタ C 7 の値のうち、「 0 ~ 2 4 」が田舎のステージに対応しており、「 2 5 ~ 4 9 」が都会のステージに対応しており、「 5 0 ~ 7 4 」が海洋のステージに対応しており、「 7 5 ~ 9 9 」が全員のステージに対応している。本実施形態では、各ステージが等しい確率で当選する構成としたが、これに換えて、各ステージの当選確率が異なる構成としてもよい。ステップ S p 2 9 0 9 を実行した後、ステップ S p 2 9 1 0 に進む。

10

【 5 9 8 4 】

ステップ S p 2 9 1 0 では、ステップ S p 2 9 0 9 の抽選結果に対応した非キャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における背景として表示される。この結果、キャラクター系ステージから、抽選結果に対応した非キャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップ S p 2 9 1 0 を実行した後、ステップ S p 2 9 1 1 に進む。

【 5 9 8 5 】

ステップ S p 2 9 1 1 では、キャラクター系ステージ判定値 V S を 0 に設定する。ステップ S p 2 9 0 1 において Y E S と判定されて、ステップ S p 2 9 0 9 からステップ S p 2 9 1 1 までの処理が実行されることによって、図 5 4 3 における原則が実現される。ステップ S p 2 9 1 1 を実行した後、キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

20

【 5 9 8 6 】

< 非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理 >

次に、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理について説明する。非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理は、ステージが非キャラクター系ステージにある場合におけるステージの移行の実行 / 非実行を制御するための処理であり、先に説明した図 5 4 4 の内容を実現している。本処理は、ステージ演出用処理のサブルーチン (図 5 7 5 : S p 2 8 0 7) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

30

【 5 9 8 7 】

図 5 7 8 は、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を示すフローチャートである。ステップ S p 3 0 0 1 では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した (スーパーリーチ・外れ) か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 1 であるか否かを判定する。

【 5 9 8 8 】

ステップ S p 3 0 0 1 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 1 であると判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れであると判定された場合には、 (S p 3 0 0 1 : Y E S) 、ステップ S p 3 0 0 2 に進む。

40

【 5 9 8 9 】

ステップ S p 3 0 0 2 では、戦士キャラクター判定値 V C によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における背景として表示される。具体的には、

- ・戦士キャラクター判定値 V C が 1 の場合には、戦士 A の部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。
- ・戦士キャラクター判定値 V C が 2 の場合には、戦士 B の部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

50

・戦士キャラクター判定値 V C が 3 の場合には、戦士 C の部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

・戦士キャラクター判定値 V C が 4 の場合には、戦士 D の部屋のステージの画面演出を表示させるコマンドを送信する。

【 5 9 9 0 】

ステップ S p 3 0 0 1 において、スーパーリーチ・外れであると判定されて、ステップ S p 3 0 0 2 が実行された場合、戦士キャラクター判定値 V C は、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップ S p 3 0 0 2 では、スーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。ステップ S p 3 0 0 2 を実行した後、ステップ S p 3 0 0 3 に進む。

10

【 5 9 9 1 】

ステップ S p 3 0 0 3 では、キャラクター系ステージ判定値 V S をキャラクター系ステージである旨を示す 1 に設定する。このステップ S p 3 0 0 3 において Y E S と判定され、ステップ S p 3 0 0 2 およびステップ S p 3 0 0 3 の処理が実行されることによって、図 5 4 4 における例外 A が実現される。ステップ S p 3 0 0 3 を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

【 5 9 9 2 】

一方、ステップ S p 3 0 0 1 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 1 でないと判定された場合、すなわち、スーパーリーチ・外れでないと判定された場合には (S p 3 0 0 1 : N O)、ステップ S p 3 0 0 4 に進む。

20

【 5 9 9 3 】

ステップ S p 3 0 0 4 では、今回の遊技回における当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した (スペシャルリーチ・外れ) か否かを判定する。具体的には、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 であるか否かを判定する。

【 5 9 9 4 】

ステップ S p 3 0 0 4 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 でないと判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れに該当しないと判定された場合には (S p 3 0 0 4 : N O)、後述する処理を実行することなく、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。すなわち、

30

- ・当たり抽選において大当たりに当選した遊技回、
- ・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、リーチが発生しなかった場合、
- ・当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、ノーマルリーチが発生した場合、

のいずれの場合にも、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了することによって、現在の遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない。

【 5 9 9 5 】

一方、ステップ S p 3 0 0 4 において、リーチ発生・外れ時リーチ種別判定値 V R が 2 であると判定された場合、すなわち、スペシャルリーチ・外れであると判定された場合には (S p 3 0 0 4 : Y E S)、ステップ S p 3 0 0 5 に進む。

40

【 5 9 9 6 】

ステップ S p 3 0 0 5 では、この時点である遊技回の終了時における保留情報から、各保留における大当たりの有無と変動時間とを把握する。ステップ S p 3 0 0 5 の処理は、先に説明したステップ S p 2 9 0 2 (図 5 7 6) と同一である。ステップ S p 3 0 0 5 を実行した後、ステップ S p 3 0 0 6 に進む。

【 5 9 9 7 】

ステップ S p 3 0 0 6 では、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在するか否かを判定する。ステップ S p 3 0 0 6 の処理は、先に説明したステップ S p 2 9 0 3 (図 5 7 6

50

）と同一である。

【5998】

ステップSp3006において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定された場合には（Sp3006：YES）、先に説明したステップSp3002に進む。

【5999】

先に説明したように、ステップSp3002では、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置100に送信する。ステップSp3006において、保留情報に、スペシャルリーチ・外れまたはスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在すると判定されて、ステップSp3002が実行された場合、戦士キャラクター判定値VCは、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターを特定する値となることから、ステップSp3002では、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージの画面演出が表示されることになる。

【6000】

一方、ステップSp3006において、遊技回の終了時における保留情報に、スペシャルリーチ・外れに該当することを示す情報、およびスペシャルリーチ・大当たりに該当することを示す情報が存在しない判定された場合には（Sp3006：NO）、ステップSp3007に進む。

【6001】

ステップSp3007では、キャラクター系ステージ抽選処理を実行する。キャラクター系ステージ抽選処理は、キャラクター系ステージとしての戦士Aの部屋のステージ、戦士Bの部屋のステージ、戦士Cの部屋のステージ、戦士Dの部屋のステージのうちから一つのステージを特定するための抽選を行う処理であり、先に説明したステップSp2905（図576）と同一である。ステップSp3007を実行した後、ステップSp3008に進む。

【6002】

ステップSp3008では、ステップSp3007の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであるか否かを判定する。ステップSp3008の処理は、先に説明したステップSp2906（図576）と同一である。

【6003】

ステップSp3008において、ステップSp3007の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージであると判定された場合には（Sp3008：YES）、ステップSp3007に戻り、ステップSp3007およびステップSp3008の各処理を実行する。

【6004】

一方、ステップSp3008において、ステップSp3007の抽選結果が、戦士キャラクター判定値VCによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージでないと判定された場合には（Sp3008：NO）、ステップSp3008に進む。ステップSp3008の判定処理が実行される際には、ステップSp3004によって、今回の遊技回がスペシャルリーチ・外れであると判定され、スペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理（図572）によって、戦士キャラクター判定値VCがスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場する戦士キャラクターを特定する値に設定されている。このため、ステップSp3008においてNOと判定された場合は、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターと、ステップSp3007の抽選結果とが一致した場合を意味する。したがって、ステップSp3008において、ステップSp3007の抽選結果が、今回の遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクター

ラクターである場合に、ステップ S p 3 0 0 9 に進む。

【 6 0 0 5 】

ステップ S p 3 0 0 9 では、ステップ S p 3 0 0 7 の抽選結果に対応したキャラクター系ステージの画面演出を表示させるコマンドを表示制御装置 1 0 0 に送信する。当該コマンドは表示先を背景レイヤーとする旨を含み、当該画面演出は図柄表示装置 4 1 の表示面 4 1 a における背景として表示される。ステップ S p 3 0 0 9 の処理は、先に説明したステップ S p 2 9 0 7 (図 5 7 6) と同一である。ステップ S p 3 0 0 9 の処理の結果、非キャラクター系ステージから、スペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへの移行が行われる。ステップ S p 3 0 0 9 を実行した後、ステップ S p 3 0 1 0 に進む。

10

【 6 0 0 6 】

ステップ S p 3 0 1 0 では、ステップ S p 3 0 0 7 の抽選結果に対応した値に戦士キャラクター判定値 V C を設定する。ステップ S p 3 0 1 0 の処理は、先に説明したステップ S p 2 9 0 8 (図 5 7 6) と同一である。ステップ S p 3 0 1 0 を実行した後、ステップ S p 3 0 1 1 に進む。

【 6 0 0 7 】

ステップ S p 3 0 1 1 では、キャラクター系ステージ判定値 V S をキャラクター系ステージである旨を示す 1 に設定する。ステップ S p 3 0 0 4 において Y E S と判定されて、ステップ S p 3 0 0 7 からステップ S p 3 0 1 1 までの処理が実行されることによって、図 5 4 4 における原則が実現される。ステップ S p 3 0 1 1 を実行した後、非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理を終了する。

20

【 6 0 0 8 】

< 表示制御装置において実行される各種処理 >

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

【 6 0 0 9 】

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

30

【 6 0 1 0 】

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

【 6 0 1 1 】

< メイン処理 >

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

40

【 6 0 1 2 】

図 5 7 9 は、表示制御装置 1 0 0 の M P U 1 0 2 において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 6 0 1 3 】

ステップ S p 3 1 0 1 では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、 M P U 1 0 2 を初期設定し、ワーク R A M 1 0 4 及びビデオ R A M 1 0 7 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 1 0 6 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読

50

み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオRAM 107のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオRAM 107に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオRAM 107のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップSp3102に進む。

【6014】

ステップSp3102では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込み信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びV割込み処理を実行する。

10

【6015】

< コマンド割込み処理 >

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置90からコマンドを受信する毎に実行される処理である。

【6016】

図580は、表示制御装置100のMPU102において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップSp3201では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM104に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するV割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

20

【6017】

< V割込み処理 >

次に、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理について説明する。

【6018】

図581は、表示制御装置100のMPU102において実行されるV割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、V割込み処理は、VDP105からのV割込み信号が検出されることによって実行される処理である。V割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置41に表示させる画像を特定した上で、VDP105に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

30

【6019】

上述したように、V割込み信号は、VDP105において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成されるとともに、MPU102に対して送信される信号である。したがって、MPU102がこのV割込み信号に同期してV割込み処理を実行することにより、VDP105に対する描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。このため、VDP105は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、V割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

40

【6020】

ステップSp3301では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理(図565)によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置41に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【6021】

50

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

【 6 0 2 2 】

なお、コマンド対応処理 (S p 3 3 0 1) では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、V 割込み処理の実行される 2 0 ミリ秒間隔で行われるため、その 2 0 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置 9 0 によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置 9 0 によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【 6 0 2 3 】

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

【 6 0 2 4 】

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

【 6 0 2 5 】

ステップ S p 3 3 0 4 では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理 (S p 3 3 0 3) によって決定された、1 フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、V D P 1 0 5 に対して送信する。V D P 1 0 5 は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、1 つ前の V 割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置 4 1 に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置 4 1 へ送信する。その後、ステップ S p 3 3 0 5 に進み、その他の処理を実行した後、V 割込み処理を終了する。以上、パチンコ機 1 0 において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【 6 0 2 6 】

《 1 0 - 7 》作用・効果：

【 6 0 2 7 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合 (スーパーリーチ・外れの場合) には、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした (図 5 4 3 参照)。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。

【 6 0 2 8 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合 (スペシャルリー

10

20

30

40

50

チ・外れの場合)には、当該遊技回の終了時に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成とした(但し、例外あり)。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、現在のキャラクター系ステージから、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに直接的に関係することのない非キャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした。これにより、遊技者が、キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージが継続されて、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【6029】

ただし、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、ステージをキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへ移行する構成には、例外が存在する。具体的には、本実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした(例外1)。例外1の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機10では、原則的に、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、非キャラクター系ステージへのステージ移行を行っており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外1の構成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外1の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合(大当たりの期待度)が高い。このため、本実施形態のパチンコ機10によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外1の構成を備えるパチンコ機10では、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

40

【6030】

本実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした(例外2)。例外2の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような動画像が映し出され、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。例外2の場合、当該遊技回の終了時の保留情報には、スーパーリーチに該当することを示す情報が存在することから

50

、遊技者にとって、比較的、有利度合が高い。このため、パチンコ機 10 によれば、遊技者は、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行したことを認めた場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、例外 2 の構成を備えるパチンコ機 10 では、比較的、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6031】

本実施形態のパチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージにあり、かつ遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（図 544 参照）。スーパーリーチが発生した遊技回における画面演出は、戦士キャラクターが死亡するような演出ではないことから、当該戦士キャラクターが次の遊技回におけるステージに登場したとしても、遊技者はなんら違和感を持つことがない。このため、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スーパーリーチが発生した場合には、当該スーパーリーチの演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした。

【6032】

本実施形態のパチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（但し、例外あり）。スペシャルリーチが発生した遊技回における画面演出は、デッド・オア・アライヴの演出であることから、当たり抽選において外れ結果となった遊技回では、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされる。このため、仮に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回で何事もなかったように登場する動画像を見ることになり、違和感を感じる虞があった。この問題を解決するために、本実施形態では、非キャラクター系ステージにあり、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合には、遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした。これにより、遊技者が、非キャラクター系ステージにおいて戦士キャラクターが死亡した動画像を見た後に、死亡した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行して、死亡した当該戦士キャラクターが何事もなかったように登場するといった違和感を感じることを防止することができる。したがって、この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6033】

ただし、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応したキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外 A）。例外 A の構成によれば、スペシャルリーチの画面演出において、戦士キャラクターが死亡するような演出がなされ、遊技回の終了時に、死亡した戦士キャラクターが登場するキャラクター系ステージに対応した画面演出が表示されることになる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機 10 では、原則的に、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへのステージ移行を行っており、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場することはない。それにも拘わらず、例外 A の構

10

20

30

40

50

成によれば、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに登場することになる。翻ってみて、例外 A の場合には、当該遊技回の終了時の保留情報には、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、遊技者にとって有利度合が高い。このため、パチンコ機 10 によれば、遊技者は、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージで何事もなかったかのように登場することを認識した場合に、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージでも登場することは、有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、例外 A の構成を備えるパチンコ機 10 では、有利な結果が訪れるのではないかと期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【6034】

本実施形態のパチンコ機 10 では、遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合に、特定の 1 人の戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される画面演出（リーチ演出）がなされるが、当該遊技回がキャラクター系ステージにある場合には、当該キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターに対して、上記スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合の画面演出に主人公として登場する戦士キャラクターが一致するように構成されている。例えば、戦士キャラクター A に対応するキャラクター系ステージにある遊技回において、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合には、これらのリーチにおいて表示される画面演出は、戦士キャラクター A を主人公としたものとなる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と設定されているステージとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 では、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、リーチ演出に対応する戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターとが一致する組み合わせが複数あればよく、必ずしも、全てのリーチ演出に対応する戦士キャラクターが、キャラクター系ステージに対応した戦士キャラクターと一致しなくてもよい。さらには、リーチ演出に対応する各戦士キャラクターと、キャラクター系ステージに対応した各戦士キャラクターとが一つも一致しない構成としてもよい。

20

30

【6035】

なお、本実施形態のパチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行がなされた場合に、キャラクター系ステージのなかのいずれの戦士キャラクターに対応するステージへ移行されたかをキャラクター系ステージ判定値 VS に記憶している（図 578 参照）。そして、このキャラクター系ステージ判定値 VS に基づいて、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した場合のリーチ演出パターンを決定している（図 569、図 570 参照）。翻ってみて、キャラクター系ステージへの移行は、当たり抽選における当たりの有無、リーチ発生の有無、および発生するリーチの種別（以下、これら 3 つをまとめて遊技結果とも呼ぶ）に基づいて実行されている。このために、本実施形態のパチンコ機 10 では、前回の当たり抽選における遊技結果に基づいて戦士キャラクター判定値 VC が求められ、求められた戦士キャラクター判定値 VC から特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパーリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、前回の遊技回の遊技結果に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。

40

【6036】

また、本実施形態のパチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行は、保留情報に基づいて実行されている。このために、本実施形態の

50

パチンコ機 10 では、保留情報に基づいて戦士キャラクター判定値 VC が求められ、求められた戦士キャラクター判定値 VC から特定される戦士キャラクター用のスペシャルリーチ・スーパリーチ用の演出パターンが設定されていることになる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、リーチ演出と保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、リーチ演出に対応する戦士キャラクターは、保留情報に基づいて特定された戦士キャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機 10 は、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【6037】

10

《10-8》第10実施形態の変形例：

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

【6038】

《10-8-1》変形例1：

上記第10実施形態では、キャラクター系ステージにある状態で、当たり抽選において外れ結果となった遊技回において、スペシャルリーチが発生した場合（スペシャルリーチ・外れの場合）に、当該遊技回の終了時に、キャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行が可能な構成とした（図543参照）。この構成によれば、スペシャルリーチが発生しない限り、ステージ移行がなされないことになる。スペシャルリーチが発生する頻度は比較的に少ないことから、キャラクター系ステージにある場合には、ステージ移行が比較的に少ないという課題があった。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、10回の遊技回）以上、継続した場合に、強制的に非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過した後に、非キャラクター系ステージへの移行がなされることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、10回の遊技回）以上、継続した場合に、ステージ切り替えのための抽選処理を行って、この抽選処理において当選したときに非キャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。

20

30

【6039】

また、他の変形例として、キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、10回の遊技回）以上、継続した場合に、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。例えば、美少女戦士キャラクターの部屋のステージから青年戦士キャラクターの部屋のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によっても、遊技者はステージが移行する楽しみを享受することができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6040】

なお、キャラクター系ステージ内で、対応するキャラクターが相違するキャラクター系ステージへ移行する構成としては、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列 Z1～Z3 の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、当該並びによって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成としてもよい。具体的には、上記特定の並びとしてリーチの並びとなったときに、同一の2つの図柄によって特定される戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。例えば図529に例示する図柄の並びとなった場合には、美少女戦士キャラクターの部屋のステージへ移行されることになる。この構成によれば、リーチの図柄の並びに、移行するステージを対応づけることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

40

【6041】

50

《 1 0 - 8 - 2 》変形例 2 :

上記第 1 0 実施形態では、非キャラクター系ステージにある状態で、図 5 4 4 の移行の条件が成立した場合に、ステージ移行を行い、当該移行の条件が成立しない場合には、ステージ移行を行わない構成とした。これに対して、変形例として、図 5 4 4 の移行の条件が成立しない場合に、非キャラクター系ステージ内で、現在のステージから他のステージに定期的に移行する構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージにある状態を所定期間（例えば、1 0 回の遊技回）以上、継続した場合に、現在のステージである田舎のステージから都会のステージへ移行する構成としてもよい。この構成によれば、所定期間が経過する毎に、非キャラクター系ステージ内でステージ移行がなされることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。なお、上記のステージ移行は定期的に行う構成に限るものではなく、非定期的に行う構成としてもよい。例えば、変動表示が終了して停止表示となったときの各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の並びが予め定めた所定の並びとなったときに、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。

10

【 6 0 4 2 】

《 1 0 - 8 - 3 》変形例 3 :

上記第 1 0 実施形態では、スーパーリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)、およびスペシャルリーチ発生用演出パターン(外れ又は大当たり用)は、各戦士キャラクター A ~ D に対応する個別のものとなっているが、同一の戦士キャラクター用のスーパーリーチ発生用演出パターン又はスペシャルリーチ発生用演出パターンであれば、リーチが発生した際のステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれであっても同一であった。これに対して、変形例として、ステージがキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージのいずれにあるかによって、スーパーリーチ発生用演出パターンおよびスペシャルリーチ発生用演出パターンが相違する構成としてもよい。すなわち、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスーパーリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。また、非キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンは、キャラクター系ステージにあるときの遊技回におけるスペシャルリーチ発生用演出パターンと相違し、非キャラクター系ステージ特有の演出を定めるものとしてもよい。なお、上記非キャラクター系ステージ特有の演出としては、戦士キャラクターが登場しない演出パターンとすることもできる。また、上記非キャラクター系ステージ特有の演出として、キャラクター系ステージに紐付けされていないサブ(脇役)のキャラクターが登場する演出パターンとすることもできる。

20

30

【 6 0 4 3 】

《 1 0 - 8 - 4 》変形例 4 :

上記第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 において、戦士キャラクター A ~ D の中から遊技者が好みの戦士キャラクターを指定することができる構成としてもよい。具体的には、デモ画面にて、戦士キャラクター A ~ D の中から一つの戦士キャラクターを選択することによって、好みの戦士キャラクターを指定できる構成とした。この構成において、好みの戦士キャラクターが指定された場合には、キャラクター系ステージでは、好みの戦士キャラクターに対応したステージだけが設定される構成とした。この場合には、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージと、非キャラクター系ステージとの間で、ステージ移行が行われることになる。この構成によれば、キャラクター系ステージにおいて、常に好みの戦士キャラクターを遊技者に見させることができ、遊技者に満足感を抱かせることができる。ただし、この構成によれば、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、バトル演出で死亡した好みの戦士キャラクターが、移行した後のキャラクター系ステージに登場することとなり、これを見た遊技者は、違和感を感じる虞れがあった。この問題を解決するために、更なる変形例として、非キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター

40

50

系ステージに一旦、移行し、その後、所定期間経過後に、好みの戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージに移行する構成としてもよい。この構成によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性を担保しつつ、好みの戦士キャラクターを多く登場させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、好みの戦士キャラクターとは相違する戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行は、好みの戦士キャラクターとは相違する他の戦士キャラクターの中から、例えば抽選によって特定された戦士キャラクターを特定し、特定された戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行するようにすればよい。

【6044】

《10-8-5》変形例5：

10

上記第10実施形態のパチンコ機10では、リーチが発生した場合の遊技者にとっての有利度合は、リーチの種別によって変わり、同一のリーチ種別の中では戦士キャラクターが異なっても同一であった。これに対して変形例として、非キャラクター系ステージでは、発生するリーチに対応する戦士キャラクターに基づいて、遊技者にとっての有利度合（大当たりの期待度）を変化させる構成としてもよい。例えば、戦士キャラクターD用のリーチが発生した場合には有利度合を4.7%、戦士キャラクターC用のリーチが発生した場合には有利度合を7.9%、戦士キャラクターB用のリーチが発生した場合には有利度合を16.6%、戦士キャラクターA用のリーチが発生した場合には有利度合を94.5%というように有利度合に差をつけてもよい。この構成によれば、戦士キャラクターの種別に優劣を付けることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。

20

【6045】

《10-8-6》変形例6：

上記第10実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スペシャルリーチに該当することを示す情報が存在するときは、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成とした（例外1）。この構成によれば、遊技者は、スペシャルリーチ・外れとなった遊技回の後の遊技回でも、同じキャラクター系ステージにて遊技を行うことになる。その上、保留情報にスペシャルリーチに該当することを示す情報が存在することから、その保留情報が消化される時に実行されるスペシャルリーチの演出（すなわちバトル演出）によって、遊技者は、先に敗北した戦士キャラクターと同一の戦士キャラクターによるバトルをもう1回、観ることができ、勝利することで敗北の雪辱を果たす（大当たり当選する）こともできる。このため、変形例として、上記例外1となって同じキャラクター系ステージに留まった場合に、その後の遊技回において実行されるスペシャルリーチが発生した際の画面演出の内容を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出と一致させる構成とすることもできる。ここで言う一致は、完全に一致させる構成であってもよいし、一部だけを一致させる構成であってもよい。

30

【6046】

主制御装置60のMPU62は、前回の遊技回の変動時間を記憶することなく、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果、リーチ発生の有無、および変動種別カウンタCSの値に基づいて遊技回の変動時間を決定していることから、変動時間は逐次変わり、リーチ演出を完全に一致させることは困難である。そこで、保留に割り当てられた変動時間を組み合わせ、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間に近い長さを確保する構成としてもよい。具体的には、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも短い場合に、スペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出の主要部を割り当て、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報に係る変動時間に対して、前記リーチ演出の導入部を割り当てるようにする。このリーチ演出の導入部は、複数に分割されており、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先

40

50

に消化される保留情報によって確保することのできる時間に合わせて、前記分割された導入部から必要な分だけを抽出して割り当てるようにする。さらに、分割された導入部のそれぞれの長さは、必要に応じて微少量だけ拡張可能であり、変動時間に演出の長さを合わせることができる。なお、スペシャルリーチに該当する保留情報よりも先に消化される保留情報が存在しない場合には、リーチ演出の主要部だけをスペシャルリーチに該当するとされた保留情報に係る変動時間に対して割り当てるようにして演出パターンを設定してもよい。また、保留情報を先読みして、後に実行される遊技回における変動時間が、先に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における変動時間よりも長い場合は、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるリーチ演出に対して、特徴のない新たな導入部を加えることで、既に実行されたスペシャルリーチ・外れとなった遊技回における演出の内容に対して、後に実行される遊技回におけるリーチ演出の内容を大まかに一致させる構成としてもよい。

10

【6047】

上記の構成によって、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、大まかには一致させることができる。このため、遊技者に対して、先に敗北したバトル演出の記憶を呼び起こさせることができ、再チャレンジして勝利したい欲求を喚起することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【6048】

なお、上記の構成に換えて、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。また、保留情報からスペシャルリーチ・外れが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して一致させ、保留情報からスペシャルリーチ・大当たりが発生すると判定できる場合には、後にスペシャルリーチが発生する遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出を、先にスペシャルリーチ・外れとなった遊技回におけるスペシャルリーチの画面演出に対して、一部だけ相違する構成としてもよい。

30

【6049】

《10-8-7》変形例7：

上記第10実施形態のパチンコ機10では、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、遊技回の終了時に、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行を行うことによって、移行後のステージで次回からの遊技回が実行される構成とした。これに対して変形例として、前回の遊技回に係る当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に基づいて、今回の遊技回の開始時に、上記のステージ移行を行う構成としてもよい。この変形例によっても、第10実施形態と同一の効果を奏することができる。要は、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回の終了時から次の遊技回の開始時までの間であれば、ステージ移行はいずれのタイミングとすることもできる。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングで、ステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、前述した次の遊技回の変動の途中でステージ移行を行う構成としてもよい。変動の途中としては、例えば、特別リーチ画面演出においてキャラクターが登場する直前のタイミングであってもよい。さらに、次の遊技回の開始時よりも後のタイミングでステージ移行を行う他の例示として、当たり抽選における大当たり当選、リーチ発生などの遊技結果に係る遊技回を起点遊技回としたときに、起点遊技回から1回後の遊技回（前述した次の遊技回に該当する）、2回後の遊技回、3回後の遊技回というように、起点遊技回から1または複数の回数後の遊技回における所定のタイミング（例えば、開始時、終了時等）で、ステージ移行を行う構成としてもよい。この構成の場合に、起点遊技回からステージ移行を行う遊技回までの間の遊技回においては、例えば、専用の切替時演出を実行する構成としてもよい。専

40

50

用の切替時演出としては、例えば、バトル演出によって敗北したキャラクターが登場する演出であってもよいし、ステージ移行による移行先のステージがどういったステージになるかを時間を掛けて示す演出としてもよいし、ステージ移行による移行先のステージを遊技者が指定できる画面演出を含む演出としてもよい。

【6050】

《10-8-8》変形例8：

上記第10実施形態のパチンコ機10では、演出モードとして、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの2種類が用意されており、この2種類のステージの間でステージ移行が行われていた。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとを含む3種類以上のステージの間でステージ移行を行う構成としてもよい。例えば、非キャラクター系ステージをA国系の非キャラクター系ステージとB国系の非キャラクター系ステージとに分けて、第10実施形態におけるキャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間のステージ移行の態様を、キャラクター系ステージとA国系の非キャラクター系ステージとの間のステージ移行に適用する構成としてもよい。

10

【6051】

《10-8-9》変形例9：

上記第10実施形態のパチンコ機10では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出（特別リーチ画面演出）は、戦士キャラクターの日常生活を題材にした動画によって構成されていたが、これに限る必要はなく、敵キャラクターとの対決を伴わない演出であれば様々な演出に換えることができる。例えば、戦士キャラクターの小さいときから大人になるまでの成長を題材にした動画、戦士キャラクターが他国へ旅行することを題材にした動画等としてもよい。

20

【6052】

《10-8-10》変形例10：

第10実施形態のパチンコ機10では、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出は、戦士キャラクターが主人公として登場するものに限っていたが、これに対して変形例として、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出として、戦士キャラクターが主人公として登場するもの（キャラクター系画面演出）と、戦士キャラクターが登場しないもの（非キャラクター系画面演出）との2種類を有する構成としてもよい。なお、この2種類を有する場合には、図544に示した非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件として、遊技回の遊技結果がスーパーリーチ・外れである場合には、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出がキャラクター系画面演出である場合に限り、当該遊技回の終了時に、当該キャラクター系画面演出に主人公として登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへの移行を行う構成とする。一方、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出が非キャラクター系画面演出である場合には、ステージ移行は行わない構成とする。この変形例によれば、スーパーリーチが発生したときに表示される画面演出の態様を増やすことができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【6053】

《10-8-11》変形例11：

上記第10実施形態のパチンコ機10では、スペシャルリーチが発生したときに表示される画面演出（以下、スペシャルリーチ画面演出と呼ぶ）は、戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（バトル演出）の動画によって構成されていた。これに対して、変形例として、スペシャルリーチ画面演出を、囲碁、将棋、連珠、オセロ、バックギャモン等のゲームを行う動画によって構成してもよい。要は、キャラクターが他者と対決する構成であれば、戦闘シーンを伴うものでなくてもよい。さらに、必ずしも他者と対決する必要はなく、キャラクター自身がなんらかに挑戦して、当該キャラクターにとって（すなわち遊技者にとって）、有利な結果または不利な結果が告知される場面を含むものであれば、いずれの演出としてもよい。例えば、アイドルキャラクターが歌手オーディシ

40

50

ョンに挑戦して、合格または不合格となる場面を含む動画によって構成してもよい。さらに、有利な結果と不利な結果の両方が必ずしも告知される必要もなく、不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画であれば、どのような動画によって構成してもよい。更にまた、特定のリーチ（本実施形態ではスペシャルリーチ）が発生したときに表示される画面演出において、キャラクターがなんらかの行動や動作を行う場面が含まれたときに、その画面演出が表示された後のステージにおいて、前記行動や動作を行ったキャラクターと同じキャラクターが登場した場合に、遊技者が矛盾や違和感を覚える、上述した行動や動作を行う場面を含む画面演出であれば、特定のリーチが発生したときに表示される画面演出はどのようなものであってもよい。

【6054】

《10-8-12》変形例12：

上記第10実施形態のパチンコ機10では、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報に、スーパーリーチ（スーパーリーチ・外れ又はスーパーリーチ・大当たり）に該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とした（例外2）。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・大当たりで該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にスーパーリーチが発生する遊技回において、スーパーリーチの演出（戦士キャラクターの日常生活を題材にした演出）がなされて、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。さらに、他の変形例として、キャラクター系ステージにあり、遊技回の遊技結果がスペシャルリーチ・外れである場合に、当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ・外れに該当することを示す情報が存在するときには、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行する構成とし、一方、当該遊技回の終了時の保留情報に当たり抽選において大当たり当選に該当することを示す情報（リーチの発生の有無、リーチが発生する場合のリーチ種別を問わない）が存在するときには、当該遊技回におけるステージを継続し、ステージ移行を行わない構成としてもよい。この構成によれば、遊技回においてバトル演出がなされ、死亡した戦士キャラクターが次の遊技回のステージに主役として登場し、その後にノーマルリーチやスーパーリーチが発生する遊技回において、必ず大当たり当選となる。このため、遊技者に対して、突然の歓喜を付与することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【6055】

《10-8-13》変形例13：

上記第10実施形態およびその変形例では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第10実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第10実施形態およびその変形例において、3つの制御装置60、90、100のそれぞれで実行される各種処理は、第10実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60、90、100の全体として、第10実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

10

20

30

40

50

【 6 0 5 6 】

《 1 1 》第 1 1 実施形態：

次に、第 1 1 実施形態について説明する。第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、先に説明した第 1 0 実施形態のパチンコ機をベースとして、新たな構成を追加したものである。以下では、第 1 0 実施形態のパチンコ機との相違点を主に説明することによって、第 1 1 実施形態についての説明を行う。なお、第 1 1 実施形態において、第 1 0 実施形態と同一のハードウェア構成およびソフトウェア構成（処理）については、説明を省略する。第 1 1 実施形態において、第 1 0 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【 6 0 5 7 】

《 1 1 - 1 》音声発光制御装置及び表示制御装置の電氣的構成：

図 5 8 2 は、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における音声発光制御装置 9 0 及び表示制御装置 1 0 0 の電氣的構成を中心として示すブロック図である。本実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成は、第 1 0 実施形態の電氣的構成と同一であり、本来、新たな図を必要としないが、第 1 0 実施形態では説明を省略した部分について、本実施形態では、詳しく説明することを必要とすることから、図 5 8 2 の図面を追加して説明を行うこととした。

【 6 0 5 8 】

図 5 8 2 に示したブロック図は、図 5 3 7 に示したブロック図と比較して、音声発光制御装置 9 0 に設けられた音声発光制御基板 9 1 の部分が相違する。図示するように、音声発光制御基板 9 1 には、音声発光制御装置 9 0 の全体の制御を司る演算装置である M P U 9 2 以外に、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー 4 6 を駆動して音を出力する音出力 L S I 9 7 と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用 R O M 9 8 とが搭載されている。音声データ用 R O M 9 8 は、音出力 L S I 9 7 に接続され、音出力 L S I 9 7 は、信号線を介して M P U 9 2 と接続されている。

【 6 0 5 9 】

音出力 L S I 9 7 は、M P U 9 2 からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー 4 6 から出力する D S P (D i g i t a l S i g n a l P r o c e s s o r) である。具体的には、音出力 L S I 9 7 は、M P U 9 2 から再生開始コマンドを受信すると、その再生開始コマンドによって指定された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用 R O M 9 8 から読み出し、再生すべき音を生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力 L S I 9 7 は、再生した音をスピーカー 4 6 から出力する。また、音出力 L S I 9 7 は、M P U 9 2 から再生終了コマンドを受信すると、その再生終了コマンドにより指定された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【 6 0 6 0 】

音出力 L S I 9 7 は、1 6 チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大 1 6 の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー 4 6 から出力する。

【 6 0 6 1 】

《 1 1 - 2 》音の再生に関する背景技術：

音出力 L S I によって再生される音（音響）には、イントロやメロディーなどの複数の部分からなるものがある。複数の部分それぞれに対応して音データが記録されているが、音データは一体として（途切れることなく）再生されるので、複数の音データが一つの楽曲としてまとめられることがある。

【 6 0 6 2 】

このようにまとめられた一つの楽曲について、状況に応じて異なる態様で再生されることがあり、一般的な音出力 L S I はそのような機能を備えることがある。具体的には、図 5 8 3 (a) に示すように一つの楽曲がイントロ部とループ部とから構成されている場合を考える。このようにまとめられた楽曲は、一つの再生開始コマンドでイントロ部とループ部との両方が再生される。他方、パチンコ機の演出において、イントロ部は楽曲の導入

10

20

30

40

50

部であり一度しか再生しないが、イントロ部に続くループ部は所定期間、繰り返し再生するように意図することがある。要するに、パチンコ機の音響の再生形態に関して、「イントロ部」と「ループ部」で構成される楽曲を再生させる場合に、「ループ部」のみをループ再生したいという場面が存在する。

【6063】

これを実現するための一形態として、音声発光制御基板から音出力LSIに対して、ループ再生を行う旨の設定付きの再生開始コマンドを出力し、音出力LSI側では、上記の再生開始コマンドを受信すると、最初にイントロ部とループ部とを再生し、その後に、ループ部の先端（ループイン点）に再生位置を戻して、ループイン点からループ部の後端（ループアウト点）までを繰り返し再生する構成としてもよい。この構成によっても、図583（b）に示すように、「イントロ部」と「ループ部」とが再生され、その後に「ループ部」のみがループ再生される演奏形態となる。

【6064】

一方、近年のパチンコ機では、遊技の進行状況に応じてBGMや効果音を変化させることのできる、いわゆるインタラクティブなサウンド表現が期待されている。本実施形態のパチンコ機10では、インタラクティブなサウンド表現を行うために、音声発光制御基板91のMPU92と音出力LSI97と間で、コマンドやデータを双方向にやり取りできる構成として、インタラクティブ性の高い音の再生を実現している。このため、「イントロ部」と「ループ部」とを再生し、その後に「ループ部」のみをループ再生する手法について、本実施形態のパチンコ機10では、図583に示した手法と相違するものとなっている。以下、音声発光制御基板91のMPU92と音出力LSI97とによって再生される音について、詳しく説明する。

【6065】

《11-3》音声データの構成：

図584は、音声データ用ROMに記憶されているデータのデータ構造を模式的に示す説明図である。本実施形態の音声データ用ROM98には、先に説明したキャラクター系ステージ（図538参照）の画面演出の内容に対応した音データを記憶するキャラクター系ステージ用音データ記憶エリア98aと、先に説明した非キャラクター系ステージ（図539参照）の画面演出の内容に対応した音データを記憶する非キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア98bとが設けられている。なお、本実施形態の音声データ用ROM98には、両記憶エリア98a、98b以外にも、各種演出の内容に対応した音データや、効果音や各種キャラクターの台詞等の音データ等を記憶する各種の記憶エリアが設けられている。本実施形態では、音声データと音データは等価である。音データは、音響データでもある。

【6066】

本実施形態では、音声データ用ROM98には、MP3（MPEG Audio Layer-3）形式の音声データが記憶されている。ただし、音声データとしては、任意の形式を採用することができる。すなわち、音声データは、音の波形をリニアパルス符号変動方式によってサンプリングしたデータ形式であってもよいし、MP3やAAC（Advanced Audio Coding）等の各種音声圧縮方式によってデータ圧縮されたものであってもよい。また、各種の音声を発音させるためのMIDI（Musical Instrument Digital Interface）規格に準拠したMIDIファイルが、音声データとして音声データ用ROM98に記憶されていてもよい。この場合、音出力LSI97は、MIDI音源を備え、MPU92から再生開始を指示された種別の音を再生するためのMIDIファイルを音声データ用ROM98から読み出し、読み出したMIDIファイルに従って、MIDI音源を発音させることで、その音の再生を実行する構成としてもよい。

【6067】

図584に示した例では、キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア98aには、特定の楽曲（以下、楽曲Aと呼ぶ）に係る2種類の音データ、すなわち、楽曲A第1デー

10

20

30

40

50

タ A 1 と楽曲 A 第 2 データ A 2 とが記憶されている。本実施形態では、楽曲 A として、キャラクター系ステージの画面演出に相応しい曲が選択されている。

【6068】

非キャラクター系ステージ用音データ記憶エリア 98b には、楽曲 A とは異なる特定の楽曲（以下、楽曲 B と呼ぶ）に係る 2 種類の音データ、すなわち、楽曲 B 第 1 データ B 1 と楽曲 B 第 2 データ B 2 とが記憶されている。本実施形態では、楽曲 B として、非キャラクター系ステージの画面演出に相応しい曲が選択されている。

【6069】

図 585 は、楽曲 A 第 1 データ A 1 と楽曲 A 第 2 データ A 2 との各構成を示す説明図である。図 585 (a) は楽曲 A 第 1 データ A 1 の構成を示し、図 585 (b) は楽曲 A 第 2 データ A 2 の構成を示している。

【6070】

図 585 (a) に示すように、楽曲 A 第 1 データ A 1 は、楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 と、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 と、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 との三つの部分からなる。三つの部分 A 1 1 ~ A 1 3 は、この順に連続している。すなわち、三つの部分 A 1 1 ~ A 1 3 は、この順に連続して再生されるようにグループ化されている。換言すれば、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 は楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 に対して再生の時間軸方向に連続しており、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 は楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に対して再生の時間軸方向に連続している。

【6071】

楽曲 A 第 1 データ A 1 に記録された楽曲 A では、始まりとしてイントロ部分（前奏部分、あるいは導入部分）があり、イントロ部分に続くメロディー部分があり、メロディー部分の後に余韻を残しながら終息する部分（余韻部分）がある。楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 は上記イントロ部分を記録しており、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 は上記メロディー部分を記録しており、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 は上記余韻部分を記録している。メロディー部分は、例えば、4 小節、8 小節等の長さである。

【6072】

余韻部分について、さらに説明する。楽曲 A として、例えば管弦楽曲が採用された場合、弦楽器や打楽器の音は、比較的長い余韻を残す。このため、メロディー部分の終端において、弦楽器や打楽器等の長い余韻が終わらないこともあり得る。本実施形態では、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に連続して楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 を設けることによって、弦楽器や打楽器等の比較的長い余韻も再生可能とした。なお、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 は、弦楽器や打楽器の音の余韻を必ず含むものでなくてもよく、メロディー部分に付随する音が記録されておれば、どのようなデータであっても良い。ここで、メロディー部分に付随する音とは、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 に記録されたデータの音にメロディー部分の音から切り替わったときに、遊技者が違和感を感じるこ
とのない音であり、メロディー部分につき従い生じる音を意味する。また、メロディー部分に付随する音とは、メロディー部分の最後の音データの音から引き続く音ということもできる。さらに、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 は、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 とは独立した音を記録する部分とすることもできる。なお、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 のデータ長は、再生時に後述する遅延期間 t を少なくとも上回るこ
とのできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められている。

【6073】

図 585 (b) に示すように、楽曲 A 第 2 データ A 2 は、楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 と、楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 との二つの部分によって構成されている。二つの部分 A 2 1, A 2 2 は、この順に連続している。すなわち、二つの部分 A 2 1, A 2 2 は、この順に連続して再生されるようにグループ化されている。換言すれば、楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 は、楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 に対して再生の時間軸方向に連続している。楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 は、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 と同一のデータである。楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 は、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A

10

20

30

40

50

13と同一のデータである。すなわち、楽曲A第2データA2は、楽曲A第1データA1と比較してイントロ部を備えない点で相違し、楽曲A第1データA1のイントロ部を除いた部分（楽曲A第1データ__主要部A12および楽曲A第1データ__余韻部A13）と一致する。

【6074】

本実施形態のパチンコ機10では、イントロ部とループ部で構成される楽曲Aをキャラクター系ステージにおいて再生させるに際し、上述した楽曲A第1データA1と楽曲A第2データA2との両方を用いる。両データA1, A2を用いた再生の具体的な手順については、後ほど詳しく説明する。

【6075】

図586は、楽曲B第1データB1と楽曲B第2データB2との各構成を示す説明図である。図586(a)は楽曲B第1データB1の構成を示し、図586(b)は楽曲B第2データB2の構成を示している。

【6076】

図586(a)に示すように、楽曲B第1データB1は、楽曲B第1データ__イントロ部B11と、楽曲B第1データ__主要部B12と、楽曲B第1データ__余韻部B13との三つの部分によって構成されている。すなわち、楽曲B第1データB1は、楽曲A第1データA1（図585(a)）と同様に、楽曲についてのイントロ部分を記録した楽曲B第1データ__イントロ部B11と、楽曲についてのメロディー部分を記録した楽曲B第1データ__主要部B12と、楽曲についての余韻部分を記録した楽曲B第1データ__余韻部B13とを備える。なお、楽曲B第1データ__余韻部B13のデータ長は、再生時に後述する遅延期間 t を少なくとも上回ることでできる長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められている。

【6077】

図586(b)に示すように、楽曲B第2データB2は、楽曲B第2データ__主要部B21と、楽曲B第2データ__余韻部B22との二つの部分によって構成されている。すなわち、楽曲B第2データB2は、楽曲B第2データB1（図585(b)）と同様に、楽曲についてのメロディー部分を記録した楽曲B第2データ__主要部B21と、楽曲についての余韻部分を記録した楽曲B第2データ__余韻部B22とを備える。

【6078】

本実施形態のパチンコ機10では、イントロ部とループ部で構成される楽曲Bを非キャラクター系ステージにおいて再生させるに際し、上述した楽曲B第1データB1と楽曲B第2データB2との両方を用いる。両データB1, B2を用いた再生の具体的な手順については、後ほど詳しく説明する。

【6079】

《11-4》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機10が実行する処理の概要について説明する。

【6080】

図587は、音出力LSI97における楽曲Aについての再生手順を示すタイミングチャートである。図587には、音出力LSI97において、音声チャンネル1で再生される楽曲A第1データA1と、音声チャンネル1で繰り返し再生される楽曲A第2データA2と、これらの再生の結果、得られる演奏形態の内容とが示されている。

【6081】

本実施形態のパチンコ機10では、図柄列Z1～Z3の背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音出力LSI97において、次の手順で楽曲Aが再生される。キャラクター系ステージへの移行時に、最初に、音声発光制御装置90のMPU92（図582を参照、以下「音光側MPU92」と呼ぶ）が、音出力LSI97に対して楽曲A第1データ再生開始コマンドCA1を送信する（時刻 t_1 ）。楽曲A第1データ再生開始コマンドCA1は、楽曲A第1データA1を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを16チャンネル分の音声チャンネルのうちの第1

10

20

30

40

50

番目の音声チャンネル（以下、「音声チャンネル１」と呼ぶ）とする設定を含む。なお、第１番目の音声チャンネルに限る必要はなく、他の一つの特定の音声チャンネルであればいずれの音声チャンネルとすることもできる。

【６０８２】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、当該楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力ＬＳＩ９７は、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信した場合に、音声データ用ＲＯＭ 98の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲Ａ第１データＡ１に基づく音を楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された音声チャンネル１において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカ４６から順次出力する。こうして、音声チャンネル１において、楽曲Ａ第１データＡ１が、楽曲Ａ第１データ__イントロ部Ａ１１の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲Ａ第１データＡ１の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力ＬＳＩ９７において、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻 t_1 ）から音を生成する（すなわち、再生する）までに、所定の期間の遅延が発生する（この期間 t を、以下「遅延期間 t 」とも呼ぶ）。遅延が発生する主な要因は、音声データ用ＲＯＭ 98の中から、楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１によって指定された再生対象の楽曲Ａ第１データＡ１を特定し、特定した楽曲Ａ第１データＡ１の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力ＬＳＩ９７が楽曲Ａ第１データ再生開始コマンドＣＡ１を受信したタイミング（時刻 t_1 ）から遅延期間 t が経過した後（時刻 $t_1 + t$ ）に、楽曲Ａ第１データＡ１の再生してスピーカ４６から出力する。なお、図５８３に示した例においても、再生開始コマンドを受信したタイミングから遅延期間の遅延が発生するが、図５８３では、説明の簡略化のために遅延の発生は無いものとして示している。

【６０８３】

図５８７に戻り、音光側ＭＰＵ９２は、音声チャンネル１における楽曲Ａ第１データＡ１の再生位置が楽曲Ａ第１データ__主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングで（時刻 t_2 ）、音出力ＬＳＩ９７に対して楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を送信する。楽曲Ａ第２データ再生コマンドＣＡ２は、楽曲Ａ第２データＡ２を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル１とする設定を含む。

【６０８４】

本実施形態では、音出力ＬＳＩ９７は、再生中のデータの再生位置、すなわち、生成された音が再生中のデータのうちのいずれの位置にあるかを逐次把握しうるように構成されており、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２（音光側ＭＰＵ９２）との間で通信を行うことによって、再生中のデータの再生位置を音光側ＭＰＵ９２に対して伝えることができる。音光側ＭＰＵ９２は、音出力ＬＳＩ９７から受けた再生中のデータの再生位置に基づいて、再生位置が楽曲Ａ第１データ__主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置９０側で、再生位置が楽曲Ａ第１データ__主要部Ａ１２の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶している構成として、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が楽曲Ａ第１データ__主要部Ａ１２の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う構成としてもよい。

【６０８５】

音出力ＬＳＩ９７は、音光側ＭＰＵ９２から楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２を受信した場合に、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された音声チャンネル１において、楽曲Ａ第２データ再生開始コマンドＣＡ２によって指定された再生

対象の楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力 L S I 9 7 は、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信した場合に、音声データ用 R O M 9 8 の中から、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 2 データ A 2 を特定し、特定した楽曲 A 第 2 データ A 2 を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲 A 第 2 データ A 2 に基づく音を楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 によって指定された音声チャンネル 1 において、順次、生成する（すなわち、再生する）。なお、楽曲 A 第 2 データ A 2 に基づく音が生成される直前までは、楽曲 A 第 1 データ A 1 に基づく音が生成されており、生成される音は、楽曲 A 第 1 データ A 1 に基づく音から楽曲 A 第 2 データ A 2 に基づく音に切り替わる。そして、音出力 L S I 9 7 は、生成した楽曲 A 第 2 データ A 2 に基づく音をスピーカ 4 6 から順次出力する。こうして、音声チャンネル 1 において、楽曲 A 第 2 データ A 2 が、楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の先頭から音の生成および出力が開始され、楽曲 A 第 2 データ A 2 の終端に向かって音の生成および出力が続く。

10

【6086】

なお、音出力 L S I 9 7 において、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信したタイミング（時刻 t_2 ）から楽曲 A 第 2 データ A 2 の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間 t の遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、音声データ用 R O M 9 8 の中から、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 2 データ A 2 を特定し、特定した楽曲 A 第 2 データ A 2 の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力 L S I 9 7 が楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信したタイミング（時刻 t_2 ）から遅延期間 t が経過した後（時刻 $t_2 + t$ ）に、楽曲 A 第 2 データ A 2 の音を再生してスピーカ 4 6 から出力する。遅延期間 t においては、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に連続している楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音が継続して生成されており、遅延期間 t の経過時に、生成される音は楽曲 A 第 2 データ A 2 の音に切り替わる。

20

【6087】

その後、音光側 M P U 9 2 は、音声チャンネル 1 における楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングで（時刻 t_3 ）、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を再度、送信する。楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 は、時刻 t_2 において送信した楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 と同一であり、再度、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生を開始させるための命令である。なお、時刻 t_3 において受信する楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を、1 回目の楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 と区別するために、必要に応じて 2 回目の楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 と呼ぶ。再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かの判定は、音出力 L S I 9 7 から受けた再生中のデータの再生位置に基づいて行う構成とする。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置 9 0 側で、再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶している構成として、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う構成としてもよい。

30

40

【6088】

音出力 L S I 9 7 は、音光側 M P U 9 2 から 2 回目の楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信した場合に、2 回目の楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生を開始する。詳しくは、音出力 L S I 9 7 は、2 回目の楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信した場合に、音声データ用 R O M 9 8 の中から、2 回目の楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 2 データ A 2（以下、2 回目の楽曲 A 第 2 データ A 2 と呼ぶ）を特定し、特定した 2 回目の楽曲 A 第 2 データ A 2 を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲 A 第 2 データ A 2 に基づく音を音声チャンネル 1 として、順次、生成する（す

50

なわち、再生する)。なお、2回目の楽曲A第2データA2に基づく音が生成される直前までは、1回目の楽曲A第1データA1に基づく音が生成されており、生成される音は、1回目の楽曲A第1データA1に基づく音から2回目の楽曲A第2データA2に基づく音に切り替わる。そして、音出力LSI97は、生成した楽曲A第2データA2に基づく音をスピーカ46から順次出力する。こうして、音声チャンネル1において、2回目の楽曲A第2データA2が、楽曲A第2データ__イントロ部A21の先端から音の生成および出力が開始され、2回目の楽曲A第2データA2の終端に向かって音の生成および出力が続く。

【6089】

なお、音出力LSI97において、2回目の楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を受信したタイミング(時刻t3)から2回目の楽曲A第2データA2の音を生成する(すなわち、再生する)までに、遅延期間tの遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、時刻t2の後に発生する遅延と同じである。すなわち、音出力LSI97が2回目の楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を受信したタイミング(時刻t3)から遅延期間tが経過した後(時刻t3+t)に、2回目の楽曲A第2データA2の音を再生してスピーカ46から出力する。時刻t3に続く遅延期間tにおいては、1回目の楽曲A第2データA2の楽曲A第2データ__主要部A21の終端に連続している楽曲A第2データ__余韻部A22の音が継続して生成されており、遅延期間tの経過時に、生成される音は2回目の楽曲A第2データA2の音に切り替わる。このようにして、楽曲A第2データA2が繰り返し演奏される。

10

20

【6090】

上記のようにして、楽曲A第1データA1を再生した後に、楽曲A第2データA2を繰り返し再生することによって、楽曲Aのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、キャラクター系ステージが終了するまで行われる。キャラクター系ステージの終了時には、音光側MPU92は音出力LSI97に対して楽曲A第2データ再生終了コマンドを送信し、音出力LSI97は音光側MPU92から楽曲A第2データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲A第2データA2のループ再生を終了する。

【6091】

なお、上述した説明では、音出力LSI97において、楽曲A第1データ再生開始コマンドCA1を受信したタイミング(時刻t1)から音を再生するまでに発生する遅延期間と、1回目の楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を受信したタイミング(時刻t2)から音を再生するまでに発生する遅延期間と、2回目の楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を受信したタイミング(時刻t3)から音を再生するまでに発生する遅延期間とは、同一のtとして示したが、これらの遅延期間tは必ずしも同一の時間的な長さではない。再生対象のデータの長さ等によっても遅延期間tは異なる長さとなり得るが、本実施形態では、便宜的に同一の時間的な長さとなるものとして、遅延期間をtとして示した。

30

【6092】

図588は、音出力LSI97における楽曲Bについての再生手順を示すタイミングチャートである。図588には、音出力LSI97において、音声チャンネル1で再生される楽曲B第1データB1と、音声チャンネル1で繰り返し再生される楽曲B第2データB2と、これらの再生の結果、得られる演奏形態の内容とが示されている。

40

【6093】

本実施形態のパチンコ機10では、背景画像が非キャラクター系ステージである場合に、音出力LSI97において、図588に示す手順で楽曲Bが再生される。

【6094】

図588の内容は図587の内容と似通っている。図588の内容は、図587の内容に対して、「楽曲A」との記載が「楽曲B」との記載に換わった点が相違するだけである。すなわち、「楽曲A第1データA1」は「楽曲B第1データB1」に換わり、「楽曲A第2データA2」は「楽曲B第2データB2」に換わり、「楽曲A第1データ再生開始コ

50

マンド C A 1」は「楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1」に換わり、「楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2」は「楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2」に換わっている。楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 と楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 とが出力されるタイミングは、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 と楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 とが出力されるタイミングとそれぞれ同一である。また、楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 を受信したタイミング（時刻 t_1 ）から楽曲 B 第 1 データ B 1 の音をスピーカー 46 から実際に出力するまでに遅延期間 t の遅延が発生すること、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 を受信したタイミング（時刻 t_2 , t_3 ）から楽曲 B 第 2 データ B 2 の音をスピーカー 46 から実際に出力するまでに遅延期間 t の遅延が発生することは、図 587 と同一である。

10

【6095】

図示するように、楽曲 B 第 1 データ B 1 を再生し、その後に、楽曲 B 第 2 データ B 2 を繰り返し再生することによって、楽曲 B のメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、非キャラクター系ステージが終了するまで行われる。非キャラクター系ステージの終了時には、音光側 MPU 92 は音出力 LSI 97 に対して楽曲 B 第 2 データ再生終了コマンドを送信し、音出力 LSI 97 は音光側 MPU 92 から楽曲 B 第 2 データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲 B 第 2 データ B 2 のループ再生を終了する。

【6096】

図 587 に示した、キャラクター系ステージにおける楽曲 A についての再生に話を戻す。図 587 に示した構成によれば、楽曲 A 第 1 データ A 1 を再生した後に、楽曲 A 第 2 データ A 2 を繰り返し再生することによって、楽曲 A のメロディー部分のループ再生を実現しているが、楽曲 A 第 1 データ A 1 の楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端の音がスピーカー 46 から出力されてから（時刻 t_2 ）、楽曲 A 第 2 データ A 2 の楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の先端の音がスピーカー 46 から出力されるまでに遅延期間 t の遅延が発生する。本実施形態のパチンコ機 10 では、楽曲 A 第 1 データ A 1 を、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に対して時間軸方向に連続する楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 を備える構成とすることで、遅延期間 t において、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音出力される。このため、楽曲 A のメロディー部分と、繰り返し時の楽曲 A のメロディー部分との間（すなわち、遅延期間 t ）で、音が途切れることがない。

20

【6097】

次に、本実施形態を参考例と比較してみる。図 589 は、参考例における、楽曲 A についてのデータの構成と、演奏形態とを示す説明図である。図 589 (a) は参考例用楽曲 A 第 1 データ X 1 の構成を示し、図 589 (b) は参考例用楽曲 A 第 2 データ X 2 の構成を示している。図 589 (b) は両データ X 1, X 2 によって得られる演奏形態を示す。

30

【6098】

参考例では、音声データ用 ROM に参考例用楽曲 A 第 1 データ X 1 と参考例用楽曲 A 第 2 データ X 2 とが記憶されている。参考例用楽曲 A 第 1 データ X 1 は、本実施形態における楽曲 A 第 1 データ A 1（図 585）に相当するもので、楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 X 1 1 と楽曲 A 第 1 データ__主要部 X 1 2 との二つの部分によって構成されている。楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 X 1 1 は、本実施形態における楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 と同一のデータである。楽曲 A 第 1 データ__主要部 X 1 2 は、本実施形態における楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 と同一のデータである。すなわち、参考例用楽曲 A 第 1 データ X 1 は、本実施形態における楽曲 A 第 1 データ A 1 と比較して、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 が無い構成である。

40

【6099】

参考例用楽曲 A 第 2 データ X 2 は、本実施形態における楽曲 A 第 2 データ A 2（図 585）に相当するもので、楽曲 A 第 2 データ__主要部 X 2 1 によって構成されている。楽曲 A 第 2 データ__主要部 X 2 1 は、本実施形態における楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 と同一のデータである。すなわち、参考例用楽曲 A 第 2 データ X 2 は、本実施形態における楽曲 A 第 2 データ A 2 と比較して、楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 が無い構成である。

50

【 6 1 0 0 】

本実施形態と同様に、楽曲 A 第 1 データ X 1 を再生した後に楽曲 A 第 2 データ X 2 を再生する場合を考える。本実施形態と同様に、音光側 M P U は、楽曲 A 第 1 データ X 1 の再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 X 1 2 の終端に到達するタイミングで、音出力 L S I に対して参考例用楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンドを送信する構成とする。この構成によれば、参考例用楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンドを受信したタイミングから楽曲 A 第 2 データ__主要部 X 2 1 の音をスピーカー 4 6 から実際に出力するまで、遅延期間 t の遅延が発生する。参考例用楽曲 A 第 1 データ X 1 は、楽曲 A 第 1 データ__主要部 X 1 2 に連続する余韻部を備えない構成であることから、遅延期間 t は無音の状態となる。遅延期間 t は例えば数十 m s e c というように比較的短い時間であるが、遊技者にとっては、B G M が途中で無音の状態となって途切れることは容易に気付くことができない違和感を感じるようになる。

10

【 6 1 0 1 】

これに対して、本実施形態における楽曲 A 第 1 データ A 1 は、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に連続する楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 を備えることから、前述したように、参考例と比較して、楽曲 A のメロディー部分と楽曲 A のメロディー部分との間である上記遅延期間 t において、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音出力され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージにある場合の B G M において、音が途切れる違和感を感じることはない。したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、楽曲 A 第 2 データ A 2 を繰り返し再生する場合における遅延期間 t においても同様に音が途切れることがない。

20

【 6 1 0 2 】

また、楽曲 B 第 1 データ A 1 を再生した後に楽曲 B 第 2 データ A 2 を繰り返し再生する場合における遅延期間 t や、楽曲 B 第 2 データ B 2 を繰り返し再生する場合における遅延期間 t においても、同様に音が途切れることがない。このため、遊技者は、非キャラクター系ステージにある場合の B G M においても、音が途切れる違和感を感じることはない。

【 6 1 0 3 】

《 1 1 - 5 》音声発光制御装置において実行される各種処理：

30

次に、音声発光制御装置 9 0 において実行される具体的な処理の一例を説明する。なお、主制御装置 6 0 において実行される処理、および表示制御装置 1 0 0 において実行される処理については、第 1 0 実施形態と同一であることから、本実施形態では説明を省略する。

【 6 1 0 4 】

< タイマ割込み処理 >

図 5 9 0 は、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 (以下、音光側 M P U 9 2 と呼ぶ)において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期(例えば 2 m s e c)で繰り返し実行される。本タイマ割込み処理は、第 1 0 実施形態における音光側 M P U 9 2 において実行されるタイマ割込み処理(図 5 6 1 を参照)と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。具体的には、本タイマ割込み処理のステップ S q 0 1 0 1 およびステップ S q 0 1 0 2 は、第 1 0 実施形態におけるタイマ割込み処理のステップ S p 1 7 0 1 およびステップ S p 1 7 0 2 と同一である。本タイマ割込み処理のステップ S q 0 1 0 2 に続くステップ S q 0 1 0 3 は、新たに追加されたステップである。本タイマ割込み処理のステップ S q 0 1 0 4 からステップ S q 0 1 1 0 までは、第 1 0 実施形態におけるタイマ割込み処理のステップ S p 1 7 0 3 からステップ S p 1 7 0 9 までと同一である。

40

【 6 1 0 5 】

ステップ S q 0 1 0 3 では、B G M 用処理を実行する。B G M 用処理では、B G M 用楽曲の設定や再生等の処理を行なう。B G M 用処理の詳細については後述する。ステップ S

50

q 0 1 0 3 を実行した後、ステップ S q 0 1 0 4 に進む。

【 6 1 0 6 】

< B G M 用 処 理 >

次に、B G M 用 処 理 について説明する。B G M 用 処 理 は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 5 9 0 : S q 0 1 0 3 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 6 1 0 7 】

図 5 9 1 は、B G M 用 処 理 を示すフローチャートである。ステップ S q 0 2 0 1 では、B G M 再生開始処理を実行する。B G M 再生開始処理では、非キャラクター系ステージからキャラクター系ステージへの移行時、またはキャラクター系ステージから非キャラクター系ステージへの移行時に、音出力 L S I 9 7 に対して、B G M としての楽曲 A 第 1 データ A 1 または楽曲 B 第 1 データ B 1 の再生の開始を指示する処理を実行する。B G M 再生開始処理の詳細については後述する。ステップ S q 0 2 0 1 を実行した後、ステップ S q 0 2 0 2 に進む。

10

【 6 1 0 8 】

ステップ S q 0 2 0 2 では、B G M 連続再生処理を実行する。B G M 連続再生では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 A 第 2 データ A 2 または楽曲 B 第 2 データ B 2 の再生の開始を繰り返し指示する処理を実行する。B G M 連続再生処理の詳細については後述する。ステップ S q 0 2 0 2 を実行した後、本 B G M 用 処 理 を終了する。

【 6 1 0 9 】

20

< B G M 再生開始処理 >

次に、B G M 再生開始処理について説明する。B G M 再生開始処理は、B G M 用 処 理 のサブルーチン（図 5 9 1 : S q 0 2 0 1 ）として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 6 1 1 0 】

図 5 9 2 は、B G M 再生開始処理を示すフローチャートである。ステップ S q 0 3 0 1 では、電源スイッチ 8 8 がオフ状態からオン状態に切り替えられた時（電源投入時）から初回の実行時であるか否かを判定する。ステップ S q 0 3 0 1 において、電源投入時から初回の実行時であると判定された場合には（S q 0 3 0 1 : Y E S ）、ステップ S q 0 3 0 2 に進む。

30

【 6 1 1 1 】

ステップ S q 0 3 0 2 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 を送信する。楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 は、楽曲 B 第 1 データ B 1 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。ステップ S q 0 3 0 2 を実行した後、ステップ S q 0 3 0 3 に進む。

【 6 1 1 2 】

ステップ S q 0 3 0 3 では、旧キャラクター系ステージ判定値 X V S を、非キャラクター系ステージであることを意味する 0 に設定する。旧キャラクター系ステージ判定値 X V S は、この B G M 再生開始処理を実行した前の回におけるキャラクター系ステージ判定値 V S の値を示すための値である。なお、キャラクター系ステージ判定値 V S は、第 1 0 実施形態において説明したように、ステージがキャラクター系ステージにあるか非キャラクター系ステージにあるかを判定するための値であり、1 のときにキャラクター系ステージにあることを意味し、1 でない（= 0 ）ときに非キャラクター系ステージにあることを意味する。ステップ S q 0 3 0 3 を実行した後、本 B G M 再生開始処理を終了する。

40

【 6 1 1 3 】

一方、ステップ S q 0 3 0 1 において、電源投入時から初回の実行時でないと判定された場合には（S q 0 3 0 1 : N O ）、ステップ S q 0 3 0 4 に進む。

【 6 1 1 4 】

ステップ S q 0 3 0 4 では、キャラクター系ステージ判定値 V S が旧キャラクター系ス

50

テージ判定値 X V S と一致しているか否かを判定する。この判定の処理によれば、本 B G M 再生開始処理を実行した前回から今回への移行時に、キャラクター系ステージ判定値 V S の値に変化があったか否かが判定される。ステップ S q 0 3 0 4 において、キャラクター系ステージ判定値 V S が旧キャラクター系ステージ判定値 X V S と一致していると判定された場合、すなわち、キャラクター系ステージ判定値 V S の値に変化がないと判定された場合には (S q 0 3 0 4 : Y E S)、本 B G M 再生開始処理を終了する。

【 6 1 1 5 】

一方、ステップ S q 0 3 0 4 において、キャラクター系ステージ判定値 V S が旧キャラクター系ステージ判定値 X V S と一致していないと判定された場合、すなわち、キャラクター系ステージ判定値 V S の値に変化があると判定された場合には (S q 0 3 0 4 : N O)、ステップ S q 0 3 0 5 に進む。

10

【 6 1 1 6 】

ステップ S q 0 3 0 5 では、キャラクター系ステージ判定値 V S が 1 であるか否かを判定する。ステップ S q 0 3 0 5 において、キャラクター系ステージ判定値 V S が 1 である、すなわち、現在のステージがキャラクター系ステージにあると判定された場合には (S q 0 3 0 5 : Y E S)、ステップ S q 0 3 0 6 に進む。

【 6 1 1 7 】

ステップ S q 0 3 0 6 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を送信する。楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 は、楽曲 A 第 1 データ A 1 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。ステップ S q 0 3 0 6 を実行した後、ステップ S q 0 3 0 7 に進む。

20

【 6 1 1 8 】

ステップ S q 0 3 0 7 では、キャラクター系ステージ判定値 V S の値を旧キャラクター系ステージ判定値 X V S に転送する処理を行う。ステップ S q 0 3 0 7 を実行した後、本 B G M 再生開始処理を終了する。

【 6 1 1 9 】

ステップ S q 0 3 0 5 において、キャラクター系ステージ判定値 V S が 1 でない、すなわち、現在のステージが非キャラクター系ステージにあると判定された場合には (S q 0 3 0 5 : N O)、ステップ S q 0 3 0 8 に進む。

30

【 6 1 2 0 】

ステップ S q 0 3 0 8 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 を送信する。楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 は、楽曲 B 第 1 データ B 1 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。このステップ S q 0 3 0 8 はステップ S q 0 3 0 2 の処理と同一である。ステップ S q 0 3 0 2 を実行した後、ステップ S q 0 3 0 7 に進み、キャラクター系ステージ判定値 V S の値を旧キャラクター系ステージ判定値 X V S に転送し、その後、本 B G M 再生開始処理を終了する。

【 6 1 2 1 】

< B G M 連続再生処理 >

40

次に、B G M 連続再生処理について説明する。B G M 連続再生処理は、B G M 用処理のサブルーチン (図 5 9 1 : S q 0 2 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 6 1 2 2 】

図 5 9 3 は、B G M 連続再生処理を示すフローチャートである。ステップ S q 0 4 0 1 では、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力 L S I 9 7 から、再生中のデータの種別を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要

50

部 A 1 2 の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置 9 0 側で、再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップ S q 0 4 0 1 において、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングであると判定された場合には (S q 0 4 0 1 : Y E S)、ステップ S q 0 4 0 2 に進む。

【 6 1 2 3 】

ステップ S q 0 4 0 2 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する。楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 は、楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。ステップ S q 0 4 0 2 を実行した後、ステップ S q 0 4 0 3 に進む。

10

【 6 1 2 4 】

一方、ステップ S q 0 4 0 1 において、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生されていないか、または、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生されていて再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には (S q 0 4 0 1 : N O)、ステップ S q 0 4 0 2 を実行することなく、ステップ S q 0 4 0 3 に進む。

20

【 6 1 2 5 】

ステップ S q 0 4 0 3 では、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力 L S I 9 7 から、再生中のデータの種別を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置 9 0 側で、再生位置が楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップ S q 0 4 0 3 において、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に到達するタイミングであると判定された場合には (S q 0 4 0 3 : Y E S)、ステップ S q 0 4 0 4 に進む。

30

【 6 1 2 6 】

ステップ S q 0 4 0 4 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 を送信する。楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 は、楽曲 B 第 2 データ B 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。ステップ S q 0 4 0 4 を実行した後、ステップ S q 0 4 0 5 に進む。

40

【 6 1 2 7 】

一方、ステップ S q 0 4 0 3 において、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生されていないか、または、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生されていて再生位置が楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には (S q 0 4 0 3 : N O)、ステップ S q 0 4 0 4 を実行することなく、ステップ S q 0 4 0 5 に進む。

【 6 1 2 8 】

ステップ S q 0 4 0 5 では、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力 L S I 9 7 から、再生中のデータの種別を

50

示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル1において楽曲A第2データA2が再生され、かつ、その再生位置が楽曲A第2データ__主要部A21の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置90側で、再生位置が楽曲A第2データ__主要部A21の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップSq0405において、音声チャンネル1において楽曲A第2データA2が再生され、かつ、その再生位置が楽曲A第2データ__主要部A21の終端に到達するタイミングであると判定された場合には(Sq0405: YES)、ステップSq0406に進む。

10

【6129】

ステップSq0406では、音出力LSI97に対して、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を送信する。楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2は、楽曲A第2データA2を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル1とする設定を含む。ステップSq0406の処理はステップSq0402の処理と同一である。ステップSq0406を実行した後、ステップSq0407に進む。

【6130】

一方、ステップSq0405において、音声チャンネル1において楽曲A第2データA2が再生されていないか、または、音声チャンネル1において楽曲A第2データA2が再生されていて再生位置が楽曲A第2データ__主要部A21の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には(Sq0405: NO)、ステップSq0406を実行することなく、ステップSq0407に進む。

20

【6131】

ステップSq0407では、音声チャンネル1において楽曲B第2データB2が再生され、かつ、その再生位置が楽曲B第2データ__主要部B21の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力LSI97から、再生中のデータの種類の示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル1において楽曲B第2データB2が再生され、かつ、その再生位置が楽曲B第2データ__主要部B21の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置90側で、再生位置が楽曲B第2データ__主要部B21の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種類と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かとによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップSq0407において、音声チャンネル1において楽曲B第2データB2が再生され、かつ、その再生位置が楽曲B第2データ__主要部B21の終端に到達するタイミングであると判定された場合には(Sq0407: YES)、ステップSq0408に進む。

30

【6132】

ステップSq0408では、音出力LSI97に対して、楽曲B第2データ再生開始コマンドCB2を送信する。楽曲B第2データ再生開始コマンドCB2は、楽曲B第2データB2を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル1とする設定を含む。ステップSq0408の処理はステップSq0404の処理と同一である。ステップSq0408を実行した後、本BGM連続再生処理を終了する。

40

【6133】

一方、ステップSq0407において、音声チャンネル1において楽曲B第2データB2が再生されていないか、または、音声チャンネル1において楽曲B第2データB2が再生されていて再生位置が楽曲B第2データ__主要部B21の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には(Sq0407: NO)、ステップSq0408を実行することなく、本BGM連続再生処理を終了する。

50

【 6 1 3 4 】

《 1 1 - 6 》音出力 L S I において実行される処理：

次に、音出力 L S I 9 7 において実行される具体的な処理の一例を説明する。

【 6 1 3 5 】

< 再生開始実行処理 >

図 5 9 4 は、音出力 L S I 9 7 において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。再生開始実行処理は、比較的短い周期（例えば 2 m s e c）で繰り返し実行される。

【 6 1 3 6 】

ステップ S q 0 5 0 1 では、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を受信したか否かを判定する。ステップ S q 0 5 0 1 において、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を受信したと判定された場合には（S q 0 5 0 1 : Y E S）、ステップ S q 0 5 0 2 に進む。

10

【 6 1 3 7 】

ステップ S q 0 5 0 2 では、受信した楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 によって指定された音声チャンネル 1 において、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 1 データ A 1 を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力 L S I 9 7 は、音声データ用 R O M 9 8 の中から、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 1 データ A 1 を特定し、特定した楽曲 A 第 1 データ A 1 を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲 A 第 1 データ A 1 に基づく音を楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 によって指定された音声チャンネル 1 において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力 L S I 9 7 は、生成した音をスピーカ 4 6 から順次出力する。こうして、音声チャンネル 1 において、楽曲 A 第 1 データ A 1 が、楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲 A 第 1 データ A 1 の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力 L S I 9 7 において、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を受信したタイミングから楽曲 A 第 1 データ A 1 の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間 t の遅延が発生する。遅延が発生する主な要因は、音声データ用 R O M 9 8 の中から、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 1 データ A 1 を特定し、特定した楽曲 A 第 1 データ A 1 の先頭を読み出すのに少なからず時間が必要なためである。すなわち、音出力 L S I 9 7 が楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を受信したタイミング（図 5 8 7 における時刻 t_1 ）から遅延期間 t が経過した後（時刻 $t_1 + t$ ）に、楽曲 A 第 1 データ A 1 の音を再生してスピーカ 4 6 から出力する。ステップ S q 0 5 0 2 を実行した後、ステップ S q 0 5 0 3 に進む。

20

30

【 6 1 3 8 】

一方、ステップ S q 0 5 0 1 において、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を受信していないと判定された場合には（S q 0 5 0 1 : N O）、ステップ S q 0 5 0 2 を実行することなく、ステップ S q 0 5 0 3 に進む。

【 6 1 3 9 】

ステップ S q 0 5 0 3 では、楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 を受信したか否かを判定する。ステップ S q 0 5 0 3 において、楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 を受信したと判定された場合には（S q 0 5 0 3 : Y E S）、ステップ S q 0 5 0 4 に進む。

40

【 6 1 4 0 】

ステップ S q 0 5 0 4 では、受信した楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 によって指定された音声チャンネル 1 において、楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 によって指定された再生対象の楽曲 B 第 1 データ B 1 を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力 L S I 9 7 は、音声データ用 R O M 9 8 の中から、楽曲 B 第 1 データ再生開始コマンド C B 1 によって指定された再生対象の楽曲 B 第 1 データ B 1 を特定し、特定した楽曲 B 第 1 データ B 1 を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲 B 第 1 データ B 1 に基づく

50

音を楽曲B第1データ再生開始コマンドCB1によって指定された音声チャンネル1において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力LSI97は、生成した音をスピーカ46から順次出力する。こうして、音声チャンネル1において、楽曲B第1データB1が、楽曲B第1データ__イントロ部B11の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲B第1データB1の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力LSI97において、楽曲B第1データ再生開始コマンドCB1を受信したタイミングから楽曲B第1データB1の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間 t の遅延が発生する。すなわち、音出力LSI97が楽曲B第1データ再生開始コマンドCB1を受信したタイミング（図588における時刻 t_1 ）から遅延期間 t が経過した後（時刻 $t_1 + t$ ）に、楽曲B第1データB1の音を再生してスピーカ46から出力する。ステップSq0504を実行した後、ステップSq0505に進む。

10

【6141】

一方、ステップSq0503において、楽曲B第1データ再生開始コマンドCB1を受信していないと判定された場合には（Sq0503：NO）、ステップSq0504を実行することなく、ステップSq0505に進む。

【6142】

ステップSq0505では、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を受信したか否かを判定する。ステップSq0505において、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を受信したと判定された場合には（Sq0505：YES）、ステップSq0506に進む。

20

【6143】

ステップSq0506では、受信した楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2によって指定された音声チャンネル1において、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2によって指定された再生対象の楽曲A第2データA2を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力LSI97は、音声データ用ROM98の中から、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2によって指定された再生対象の楽曲A第2データA2を特定し、特定した楽曲A第2データA2を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲A第2データA2に基づく音を楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2によって指定された音声チャンネル1において、順次、生成する（すなわち、再生する）。そして、音出力LSI97は、生成した音をスピーカ46から順次出力する。こうして、音声チャンネル1において、楽曲A第2データA2が、楽曲A第2データ__主要部A21の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲A第2データA2の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力LSI97において、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を受信したタイミング（図587における時刻 t_2 、時刻 t_3 ）から楽曲A第2データA2の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間 t の遅延が発生する。ステップSq0505において受信した楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2が1回目の楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2である場合には、遅延期間 t においては、楽曲A第1データ__主要部A12の終端に連続している楽曲A第1データ__余韻部A13の音が継続して生成されており、遅延期間 t の経過時に、生成される音は楽曲A第2データA2の音に切り替わる。なお、ステップSq0505において受信した楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2が2回目以降の楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2である場合には、遅延期間 t においては、先の楽曲A第2データA2の楽曲A第2データ__主要部A21の終端に連続している楽曲A第2データ__余韻部A22の音が継続して生成されており、遅延期間 t の経過時に、生成される音はリピートされた楽曲A第2データA2の音となる。ステップSq0506を実行した後、ステップSq0507に進む。

30

40

【6144】

一方、ステップSq0505において、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を受信していないと判定された場合には（Sq0505：NO）、ステップSq0506を実行することなく、ステップSq0507に進む。

【6145】

50

ステップ S q 0 5 0 7 では、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 を受信したか否かを判定する。ステップ S q 0 5 0 7 において、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 を受信したと判定された場合には (S q 0 5 0 7 : Y E S)、ステップ S q 0 5 0 8 に進む。

【 6 1 4 6 】

ステップ S q 0 5 0 8 では、受信した楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 によって指定された音声チャンネル 1 において、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 によって指定された再生対象の楽曲 B 第 2 データ B 2 を再生する処理を開始する。詳しくは、音出力 L S I 9 7 は、音声データ用 R O M 9 8 の中から、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 によって指定された再生対象の楽曲 B 第 2 データ B 2 を特定し、特定した楽曲 B 第 2 データ B 2 を先頭から順次、読み出し、読み出した楽曲 B 第 2 データ B 2 に基づく音を楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 によって指定された音声チャンネル 1 において、順次、生成する (すなわち、再生する)。そして、音出力 L S I 9 7 は、生成した音をスピーカ 4 6 から順次出力する。こうして、音声チャンネル 1 において、楽曲 B 第 2 データ B 2 が、楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の先端から音の生成および出力が開始され、楽曲 B 第 2 データ B 2 の終端に向かって音の生成および出力が続く。なお、音出力 L S I 9 7 において、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 を受信したタイミング (図 5 8 8 における時刻 t 2、時刻 t 3) から楽曲 A 第 2 データ A 2 の音を生成する (すなわち、再生する) までに、遅延期間 t の遅延が発生する。ステップ S q 0 5 0 7 において受信した楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 が 1 回目の楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 である場合には、遅延期間 t においては、楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に連続している楽曲 B 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音が継続して生成されており、遅延期間 t の経過時に、生成される音は楽曲 B 第 2 データ B 2 の音に切り替わる。なお、ステップ S q 0 5 0 7 において受信した楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 が 2 回目以降の楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 である場合には、遅延期間 t においては、先の楽曲 B 第 2 データ B 2 の楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に連続している楽曲 B 第 2 データ__余韻部 B 2 2 の音が継続して生成されており、遅延期間 t の経過時に、生成される音は、先の楽曲 B 第 2 データ B 2 から後の楽曲 B 第 2 データ B 2 の音となる。ステップ S q 0 5 0 8 を実行した後、本再生開始実行処理を終了する。

【 6 1 4 7 】

一方、ステップ S q 0 5 0 7 において、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 を受信していないと判定された場合には (S q 0 5 0 7 : N O)、ステップ S q 0 5 0 8 を実行することなく、本再生開始実行処理を終了する。

【 6 1 4 8 】

《 1 1 - 7 》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 (音光側 M P U 9 2) によって、音出力 L S I 9 7 に対して楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 が送信され、音出力 L S I 9 7 において、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を受信して、楽曲 A 第 1 データ A 1 の再生が開始される。その後、音出力 L S I 9 7 において再生される楽曲 A 第 1 データ A 1 の再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングで (図 5 8 7 の時刻 t 2)、音光側 M P U 9 2 によって、音出力 L S I 9 7 に対して楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 が送信される。音出力 L S I 9 7 では、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信して、楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生を開始する。音出力 L S I 9 7 において、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信したときから楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生が開始されるまでの間に、遅延期間 t の遅延が発生する。先に説明したように、メロディー部分の後ろに余韻部を備えない音データによって構成される参考例の構成によれば、上記遅延時間 t において、音データの再生が既に終わっており、無音となって音が途切れてしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、楽曲 A 第 1 データ A 1 は楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に対し

て連続する楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 を備えることから、遅延期間 t において、楽曲 A 第 1 データ A 1 の楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージに係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。同様に、非キャラクター系ステージに係る音響においても、楽曲 B 第 1 データ B 1 と楽曲 B 第 2 データ B 2 との間の再生において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6149】

また、次のように考えることもできる。本実施形態のパチンコ機 10 によれば、音出力 L S I 97 によって、楽曲 A 第 1 データ A 1 の再生が開始され、楽曲 A 第 1 データ A 1 の再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端以降から楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生が開始されることになる。一方、楽曲 A 第 1 データ A 1 は、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に対し連続する楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 を備えることから、遅延期間 t において、楽曲 A 第 1 データ A 1 の楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、演出に係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6150】

さらに、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に接続された楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 は、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に記録された楽曲 A のメロディー部分に付随する音が記録された構成であることから、遅延期間 t を、直前まで流れていた楽曲 A のメロディー部分に付随する音で埋めることができる。このため、遅延期間 t が生じて、楽曲の流れを損ねることなく、音が途切れる違和感を解消することができる。

【6151】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、楽曲 A 第 2 データ A 2 の楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 は、楽曲 A 第 1 データ A 1 の楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に記録されたデータと同一であることから、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に記録された楽曲 A のメロディー部分を繰り返し再生することができる。

【6152】

本実施形態のパチンコ機 10 によれば、楽曲 A 第 1 データ A 1 の再生と楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生とを、同じ音声チャンネル 1 において行うことから、前述した遅延期間 t において、音声チャンネル 1 で、楽曲 A 第 1 データ A 1 の楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音が再生され、遅延期間 t の経過時に、音声チャンネル 1 で、楽曲 A 第 2 データ A 2 の音が楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音に切り替わって再生される。この結果、楽曲 A 第 1 データ A 1 の音から楽曲 A 第 2 データ A 2 の音への切り替えを、音が途切れることなく確実に行うことができる。

【6153】

本実施形態のパチンコ機 10 では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音光側 M P U 92 によって、音出力 L S I 97 に対して楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 が送信され、音出力 L S I 97 において、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信して、楽曲 A 第 2 データ A 2 (1 回目の楽曲 A 第 2 データ A 2) の再生が開始される。その後、音出力 L S I 97 において再生される楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングで、音光側 M P U 92 によって、音出力 L S I 97 に対して楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 が送信される。音出力 L S I 97 では、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信して、楽曲 A 第 2 データ A 2 (2 回目の楽曲 A 第 2 データ A 2) の再生を開始する。音出力 L S I 97 において、2 回目の楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信したときから 2 回目の楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生が開始されるまでの間に、遅延期間 t の遅延が発生す

る。先に説明したように、メロディー部分の後ろに余韻部を備えない音データによって構成される参考例の構成によれば、上記遅延時間 t において、音データの再生が既に終わっており、無音となって音が途切れてしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、楽曲 A 第 2 データ A 2 は楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 に対して連続する楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 を備えることから、遅延期間 t において、楽曲 A 第 2 データ A 2 の楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 の音が再生され、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージに係る音響において、音が途切れる違和感を感じることがない。同様に、非キャラクター系ステージに係る音響においても、楽曲 B 第 2 データ B 1 と次の楽曲 B 第 2 データ B 2 との間の再生において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本実施形態のパチンコ機 10 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6154】

《11-8》第 11 実施形態の変形例：

本発明は上記の第 11 実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。

【6155】

《11-8-1》変形例 1：

上記第 11 実施形態のパチンコ機 10 では、キャラクター系ステージである場合の BGM 用処理として、音声チャンネル 1 において、楽曲 A 第 1 データ A 1 と楽曲 A 第 2 データ A 2 との再生を行っていたが、これに対して、変形例として、音声チャンネル 1 と音声チャンネル 2 との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲 A 第 1 データ A 1 と楽曲 A 第 2 データ A 2 との再生を行う構成としてもよい。また、第 11 実施形態のパチンコ機 10 では、非キャラクター系ステージである場合の BGM 用処理として、音声チャンネル 1 において、楽曲 B 第 1 データ B 1 と楽曲 B 第 2 データ B 2 との再生を行っていたが、これに対して、変形例として、音声チャンネル 1 と音声チャンネル 2 との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲 B 第 1 データ B 1 と楽曲 B 第 2 データ B 2 との再生を行う構成としてもよい。なお、音声チャンネル 1 と音声チャンネル 2 の組み合わせは、音声チャンネル 1 と音声チャンネル 3 との組み合わせ、音声チャンネル 2 と音声チャンネル 3 との組み合わせ等の他のチャンネルの組み合わせに換えても良い。両者のチャンネルが相違していれば、どのような音声チャンネルの組み合わせとすることができる。

【6156】

以下、キャラクター系ステージである場合の楽曲 A の再生についての処理の概要を説明する。なお、非キャラクター系ステージである場合の楽曲 B の再生についての処理の概要は、キャラクター系ステージである場合の楽曲 A の再生についての処理の概要に準ずるものとして、説明を省略する。また、本変形例 1 において、第 11 実施形態と同一のハードウェア構成およびソフトウェア構成（処理）については、説明を省略する。本変形例 1 において、第 11 実施形態と同じ部品については同一の名称と符号を用いて、以下の説明を行う。

【6157】

図 595 は、音出力 LSI 97 における楽曲 A についての再生手順を示すタイミングチャートである。図 595 には、音出力 LSI 97 において、音声チャンネル 1 (1ch) で再生される音声データと、音声チャンネル 2 (2ch) で再生される音声データと、これらがミキシングされて得られる演奏形態の内容とが示されている。

【6158】

変形例 1 のパチンコ機では、背景画像がキャラクター系ステージである場合に、音出力 LSI 97 において、次の手順で楽曲 A が再生される。キャラクター系ステージへの移行時に、最初に、音光側 MPU 92 が、音出力 LSI 97 に対して楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド CA 1 を送信する（時刻 t_{11} ）。楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド CA 1

は、楽曲 A 第 1 データ A 1 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 は、第 1 1 実施形態における楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 と同一である。

【 6 1 5 9 】

音出力 L S I 9 7 は、音光側 M P U 9 2 から楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を受信した場合に、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 によって指定された音声チャンネル 1 において、当該楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 1 データ A 1 を再生する処理を開始する。なお、音出力 L S I 9 7 において、楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を受信したタイミング（時刻 t_{11} ）から音を生成する（すなわち、再生する）までに、所定の期間の遅延が発生する（この期間 t を、以下「遅延期間 t 」とも呼ぶ）。

10

【 6 1 6 0 】

音光側 M P U 9 2 は、音声チャンネル 1 における楽曲 A 第 1 データ A 1 の再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングで（時刻 t_{12} ）、音出力 L S I 9 7 に対して楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 を送信する。楽曲 A 第 2 データ再生コマンド C A 2 2 は、楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 2 とする設定を含む。楽曲 A 第 2 データ再生コマンド C A 2 2 は、第 1 1 実施形態における楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 と比較して、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 2 とすることが第 1 1 実施形態と相違する。再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングであるか否かの判定は、第 1 1 実施形態と同じ方法によって行う。

20

【 6 1 6 1 】

音出力 L S I 9 7 は、音光側 M P U 9 2 から楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 を受信した場合に、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 によって指定された音声チャンネル 2 において、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 によって指定された再生対象の楽曲 A 第 2 データ A 2（以下、1 回目の楽曲 A 第 2 データ A 2 と呼ぶ）を再生する処理を開始する。なお、音出力 L S I 9 7 において、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 を受信したタイミング（時刻 t_{12} ）から楽曲 A 第 2 データ A 2 の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間 t の遅延が発生する。すなわち、時刻 $t_{12} + t$ において、楽曲 A 第 2 データ A 2 の再生が開始される。遅延期間 t においては、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に連続している楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音が継続して再生される。音声チャンネル 1 の再生位置が楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の終端に達したときに（時刻 t_{x1} ）、楽曲 A 第 1 データ A 1 の再生が終了する。なお、先に説明したように、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 のデータ長は、再生時に遅延期間 t を上回る大きさとなっていることから、時刻 t_{x1} は、時刻 $t_{12} + t$ よりも後の時刻となる。この結果、時刻 $t_{12} + t$ から時刻 t_{x1} までの期間（図中のクロスハッチの部分）では、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が継続して再生される。時刻 $t_{12} + t$ には、音声チャンネル 2 において、楽曲 A 第 2 データ A 2 1 が再生が開始されていることから、時刻 $t_{12} + t$ から時刻 t_{x1} までの期間では、楽曲 A 第 1 データ A 1 の音と楽曲 A 第 2 データ A 2 の音とがミキシングされて、スピーカ 4 6 から出力される。

30

40

【 6 1 6 2 】

その後、音光側 M P U 9 2 は、音声チャンネル 1 における楽曲 A 第 2 データ A 2（以下、1 回目の楽曲 A 第 2 データ A 2 と呼ぶ）の再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングで（時刻 t_{13} ）、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1 を送信する。楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1 は、楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。すなわち、楽曲

50

A第2データ再生開始コマンドCA21は、時刻 t_{12} において送信した楽曲A第2データ再生開始コマンドCA22と比較して、再生する音声チャンネルを音声チャンネル1とすることが相違する。

【6163】

音出力LSI97は、時刻 t_{13} において、音光側MPU92から楽曲A第2データ再生開始コマンドCA21を受信した場合に、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA21によって指定された音声チャンネル1において、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA21によって指定された再生対象の楽曲A第2データA2（以下、2回目の楽曲A第2データA2とも呼ぶ）の再生を開始する。なお、音出力LSI97において、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA21を受信したタイミング（時刻 t_{13} ）から楽曲A第2データA2の音を生成する（すなわち、再生する）までに、遅延期間 t の遅延が発生する。

10

すなわち、時刻 $t_{13} + t$ において、2回目の楽曲A第2データA2の再生が開始される。遅延期間 t においては、1回目の楽曲A第2データA2の楽曲A第2データ__主要部A21の終端に連続している楽曲A第2データ__余韻部A22の音が継続して再生されている。音声チャンネル2の再生位置が楽曲A第2データ__余韻部A22の終端に達したときに（時刻 $t \times 2$ ）、1回目の楽曲A第2データA2の再生が終了する。時刻 $t_{13} + t$ から時刻 $t \times 2$ までの期間（図中のクロスハッチの部分）では、音声チャンネル2において1回目の楽曲A第2データA2が継続して再生される。時刻 $t_{13} + t$ には、音声チャンネル1において、2回目の楽曲A第2データA21が再生が開始されていることから、時刻 $t_{13} + t$ から時刻 $t \times 2$ までの期間では、1回目の楽曲A第2データA2の音と2回目の楽曲A第2データA2の音とがミキシングされて、スピーカ46から出力される。このようにして、音声チャンネル2 音声チャンネル1 音声チャンネル2

20

……というように再生先を音声チャンネル1と音声チャンネル2との間で切り替えながら、楽曲A第2データA2をリピート再生する。

【6164】

上記のようにして、楽曲A第1データA1を再生した後に、楽曲A第2データA2をリピート再生することによって、楽曲Aのメロディー部分のループ再生を実現している。このループ再生は、キャラクター系ステージが終了するまで行われる。キャラクター系ステージの終了時には、音光側MPU92は音出力LSI97に対して楽曲A第2データ再生終了コマンドを送信し、音出力LSI97は音光側MPU92から楽曲A第2データ再生終了コマンドを受信すると、楽曲A第2データA2のループ再生を終了する。

30

【6165】

次に、本変形例における音声発光制御装置90において実行される具体的な処理の一例を説明する。本変形例における音声発光制御装置90のMPU92（以下、音光側MPU92と呼ぶ）は、第11実施形態と同様なタイマ割り込み処理（図590）とBGM用処理（図591）とを実行する。本変形例における処理は、第11実施形態と比較して、BGM用処理（図591）のステップSq0201において実行するBGM再生開始処理（図592）の点で同一であり、ステップSq0202において実行するBGM連続再生処理の詳細な内容の点で相違する。

40

【6166】

< 音声発光制御装置において実行されるBGM連続再生処理 >

BGM連続再生処理は、BGM用処理のサブルーチン（図591：Sq0202）として音声発光制御装置90のMPU92によって実行される。

【6167】

図596は、BGM連続再生処理を示すフローチャートである。ステップSq0601では、1回目第2データ再生処理を実行する。1回目第2データ再生処理では、先に説明した1回目の楽曲A第2データA2と1回目の楽曲B第2データB2とを再生するための処理を実行する。1回目第2データ再生処理の詳細については後述する。ステップSq0601を実行した後、ステップSq0602に進む。

【6168】

50

ステップ S q 0 6 0 2 では、2 回目以降第 2 データ再生処理を実行する。2 回目以降第 2 データ再生処理では、先に説明した 2 回目以降の楽曲 A 第 2 データ A 2 と 2 回目以降の楽曲 B 第 2 データ B 2 とを再生するための処理を実行する。2 回目以降第 2 データ再生処理については後述する。ステップ S q 0 6 0 2 を実行した後、本 B G M 連続再生処理を終了する。

【 6 1 6 9 】

< 1 回目第 2 データ再生処理 >

次に、1 回目第 2 データ再生処理について説明する。1 回目第 2 データ再生処理は、B G M 連続再生処理のサブルーチン (図 5 9 6 : S q 0 6 0 1) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

10

【 6 1 7 0 】

図 5 9 7 は、1 回目第 2 データ再生処理を示すフローチャートである。ステップ S q 0 7 0 1 では、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第 1 1 実施形態における図 5 9 3 のステップ S q 0 4 0 1 と同一の処理である。ステップ S q 0 7 0 1 において、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングであると判定された場合には (S q 0 7 0 1 : Y E S)、ステップ S q 0 7 0 2 に進む。

20

【 6 1 7 1 】

ステップ S q 0 7 0 2 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 を送信する。楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 は、楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 2 とする設定を含む。ステップ S q 0 7 0 2 を実行した後、ステップ S q 0 7 0 3 に進む。

【 6 1 7 2 】

一方、ステップ S q 0 7 0 1 において、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生されていないか、または、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 1 データ A 1 が再生されていて再生位置が楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には (S q 0 7 0 1 : N O)、ステップ S q 0 7 0 2 を実行することなく、ステップ S q 0 7 0 3 に進む。

30

【 6 1 7 3 】

ステップ S q 0 7 0 3 では、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第 1 1 実施形態における図 5 9 3 のステップ S q 0 4 0 3 と同一の処理である。ステップ S q 0 7 0 3 において、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に到達するタイミングであると判定された場合には (S q 0 7 0 3 : Y E S)、ステップ S q 0 7 0 4 に進む。

40

【 6 1 7 4 】

ステップ S q 0 7 0 4 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 2 を送信する。楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 2 は、楽曲 B 第 2 データ B 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 2 とする設定を含む。ステップ S q 0 7 0 4 を実行した後、本 1 回目第 2 データ再生処理を終了する。

【 6 1 7 5 】

一方、ステップ S q 0 7 0 3 において、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生されていないか、または、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 1 データ B 1 が再生されていて再生位置が楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には (S q 0 7 0 3 : N O)、ステップ S q 0 7 0 4 を実行するこ

50

となく、本 1 回目第 2 データ再生処理を終了する。

【 6 1 7 6 】

< 2 回目以降第 2 データ再生処理 >

次に、2 回目以降第 2 データ再生処理について説明する。2 回目以降第 2 データ再生処理は、BGM 連続再生処理のサブルーチン (図 5 9 6 : S q 0 6 0 2) として音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 によって実行される。

【 6 1 7 7 】

図 5 9 8 は、2 回目以降第 2 データ再生処理を示すフローチャートである。ステップ S q 0 8 0 1 では、音声チャンネル 2 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力 L S I 9 7 から、再生中のデータの種別を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル 2 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置 9 0 側で、再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種別と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップ S q 0 8 0 1 において、音声チャンネル 2 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングであると判定された場合には (S q 0 8 0 1 : Y E S) 、ステップ S q 0 8 0 2 に進む。

10

20

【 6 1 7 8 】

ステップ S q 0 8 0 2 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1 を送信する。楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1 は、楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。ステップ S q 0 8 0 2 を実行した後、ステップ S q 0 8 0 3 に進む。

【 6 1 7 9 】

一方、ステップ S q 0 8 0 1 において、音声チャンネル 2 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生されていないか、または、音声チャンネル 2 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生されていて再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には (S q 0 8 0 1 : N O) 、ステップ S q 0 8 0 2 を実行することなく、ステップ S q 0 8 0 3 に進む。

30

【 6 1 8 0 】

ステップ S q 0 8 0 3 では、音声チャンネル 2 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定は、音出力 L S I 9 7 から、再生中のデータの種別を示す情報と再生中のデータの再生位置とを示す情報とを受信して、これらの情報に基づいて、音声チャンネル 2 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かの判定を行う。なお、この構成に変えて、音声発光制御装置 9 0 側で、再生位置が楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に到達するまでの到達時間を予め記憶する構成として、直前に送信した再生開始コマンドの種別と、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かによって、前記判定を行う構成としてもよい。ステップ S q 0 8 0 3 において、音声チャンネル 2 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に到達するタイミングであると判定された場合には (S q 0 8 0 3 : Y E S) 、ステップ S q 0 8 0 4 に進む。

40

【 6 1 8 1 】

ステップ S q 0 8 0 4 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 1 を送信する。楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 1 は、楽曲 B 第 2

50

データ B 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 1 とする設定を含む。ステップ S q 0 8 0 4 を実行した後、ステップ S q 0 8 0 5 に進む。

【 6 1 8 2 】

一方、ステップ S q 0 8 0 3 において、音声チャンネル 2 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生されていないか、または、音声チャンネル 2 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生されていて再生位置が楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には (S q 0 8 0 3 : N O)、ステップ S q 0 8 0 4 を実行することなく、ステップ S q 0 8 0 5 に進む。

【 6 1 8 3 】

ステップ S q 0 8 0 5 では、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第 1 1 実施形態における図 5 9 3 のステップ S q 0 4 0 5 と同一の処理である。ステップ S q 0 8 0 5 において、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングであると判定された場合には (S q 0 8 0 5 : Y E S)、ステップ S q 0 8 0 6 に進む。

【 6 1 8 4 】

ステップ S q 0 8 0 6 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 を送信する。楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 は、楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 2 とする設定を含む。ステップ S q 0 8 0 6 を実行した後、ステップ S q 0 8 0 7 に進む。

【 6 1 8 5 】

一方、ステップ S q 0 8 0 5 において、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生されていないか、または、音声チャンネル 1 において楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生されていて再生位置が楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には (S q 0 8 0 5 : N O)、ステップ S q 0 8 0 6 を実行することなく、ステップ S q 0 8 0 7 に進む。

【 6 1 8 6 】

ステップ S q 0 8 0 7 では、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に到達するタイミングであるか否かを判定する。この判定の処理は、第 1 1 実施形態における図 5 9 3 のステップ S q 0 4 0 7 と同一の処理である。ステップ S q 0 8 0 7 において、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生され、かつ、その再生位置が楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に到達するタイミングであると判定された場合には (S q 0 8 0 7 : Y E S)、ステップ S q 0 8 0 8 に進む。

【 6 1 8 7 】

ステップ S q 0 8 0 8 では、音出力 L S I 9 7 に対して、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 2 を送信する。楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 2 は、楽曲 B 第 2 データ B 2 を再生対象として、当該再生対象の再生を開始させる命令であり、再生する音声チャンネルを音声チャンネル 2 とする設定を含む。ステップ S q 0 8 0 8 を実行した後、本 2 回目以降第 2 データ再生処理を終了する。

【 6 1 8 8 】

一方、ステップ S q 0 8 0 7 において、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生されていないか、または、音声チャンネル 1 において楽曲 B 第 2 データ B 2 が再生されていて再生位置が楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 の終端に到達するタイミングでないと判定された場合には (S q 0 8 0 7 : N O)、ステップ S q 0 8 0 8 を実行することなく、本 2 回目以降第 2 データ再生処理を終了する。

【 6 1 8 9 】

10

20

30

40

50

< 音出力 L S I において実行される再生開始実行処理 >

図 5 9 9 は、音出力 L S I 9 7 において実行される再生開始実行処理を示すフローチャートである。再生開始実行処理は、比較的短い周期（例えば 2 m s e c）で繰り返し実行される。本再生開始実行処理は、第 1 1 実施形態における音出力 L S I 9 7 において実行される再生開始実行処理（図 5 9 4）と比較して、一部分が相違するだけで、大部分は同一である。具体的には、本再生開始実行処理のステップ S q 0 9 0 5 とステップ S q 0 9 0 7 の内容が、第 1 1 実施形態のステップ S q 0 5 0 5 とステップ S q 0 5 0 7 の内容と相違するだけで、本再生開始実行処理のステップ S q 0 9 0 1 ~ ステップ S q 0 9 0 4、ステップ S q 0 9 0 6、ステップ S q 0 9 0 8 は、第 1 1 実施形態のステップ S q 0 5 0 1 ~ ステップ S q 0 5 0 4、ステップ S q 0 5 0 6、ステップ S q 0 5 0 8 と同一である。

10

【 6 1 9 0 】

ステップ S q 0 9 0 5 では、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1 または楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 を受信したか否かを判定する。第 1 1 実施形態では、楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生対象とする開始コマンドは楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 だけであるのに対して、本変形例では、楽曲 A 第 2 データ A 2 を再生対象とする開始コマンドは楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1 と楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 とがあることから、ステップ S q 0 9 0 5 では、両者のいずれかを受信したか否かを判定する処理とした。

【 6 1 9 1 】

ステップ S q 0 9 0 5 において、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1 または楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 を受信したと判定された場合には（S q 0 9 0 5 : Y E S）、ステップ S q 0 9 0 6 に進む。一方、ステップ S q 0 9 0 5 において、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1 と楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2 とのいずれも受信していないと判定された場合には（S q 0 9 0 5 : N O）、ステップ S q 0 9 0 8 を実行することなく、ステップ S q 0 9 0 7 に進む。

20

【 6 1 9 2 】

ステップ S q 0 9 0 7 では、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 1 または楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 2 を受信したか否かを判定する。第 1 1 実施形態では、楽曲 B 第 2 データ B 2 を再生対象とする開始コマンドは楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 だけであるのに対して、本変形例では、楽曲 B 第 2 データ B 2 を再生対象とする開始コマンドは楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 1 と楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 2 とがあることから、ステップ S q 0 9 0 7 では、両者のいずれかを受信したか否かを判定する処理とした。

30

【 6 1 9 3 】

ステップ S q 0 9 0 7 において、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 1 または楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 2 を受信したと判定された場合には（S q 0 9 0 7 : Y E S）、ステップ S q 0 9 0 8 に進む。一方、ステップ S q 0 9 0 7 において、楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 1 と楽曲 B 第 2 データ再生開始コマンド C B 2 2 とのいずれも受信していないと判定された場合には（S q 0 9 0 7 : N O）、ステップ S q 0 9 0 8 を実行することなく、本再生開始実行処理を終了する。

40

【 6 1 9 4 】

以上のように構成された本変形例のパチンコ機では、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、キャラクター系ステージにおいて、楽曲 A 第 1 データ A 1 と楽曲 A 第 2 データ A 2 とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。また、楽曲 A 第 2 データ A 2 と次の楽曲 A 第 2 データ A 2 とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。非キャラクター系ステージにおいても、楽曲 B 第 1 データ B 1 と楽曲 B 第 2 データ B 2 とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。また、楽曲 B 第 2 データ B 1 と次の楽曲 B 第 2 データ B 2 とを連続して再生する場合に、音が途切れることがない。このため、遊技者は、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージにある場合の B G M

50

において、音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 1 9 5 】

さらに、本変形例のパチンコ機では、音声チャンネル 1 と音声チャンネル 2 との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲 A 第 1 データ A 1 と楽曲 A 第 2 データ A 2 との再生を行う構成とした。このため、前述した遅延期間 t において、音声チャンネル 1 で、楽曲 A 第 1 データ A 1 の楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の音が再生され、遅延期間 t の経過時に、音声チャンネル 2 で、楽曲 A 第 2 データ A 2 の音が再生される。遅延期間 t の経過時には、第 1 データ A 1 の楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の未再生の部分の音が音声チャンネル 1 において続けて再生されることから、この未再生の音が再生されている期間は、音声チャンネル 2 において再生される楽曲 A 第 2 データ A 2 が重畳されることになる。この結果、楽曲 A 第 1 データ A 1 の音から楽曲 A 第 2 データ A 2 の音への切り替えが行われた直後においては、楽曲 A 第 1 データ A 1 の音と楽曲 A 第 2 データ A 2 の音とがミックスして、音の切り替えをスムーズに行うことができる。同様に、本変形例のパチンコ機では、音声チャンネル 1 と音声チャンネル 2 との間で再生する音声チャンネルを切り替えながら、楽曲 A 第 2 データ A 2 と次の楽曲 A 第 2 データ A 2 との再生を行うことから、楽曲 A 第 2 データ A 2 の音から次の楽曲 A 第 2 データ A 2 の音の切り替えが行われた直後においては、楽曲 A 第 2 データ A 2 の音と次の楽曲 A 第 2 データ A 2 の音とがミックスして、音の切り替えをスムーズに行うことができる。また、楽曲 A 第 2 データ A 2 の音から次の楽曲 A 第 2 データ A 2 の音の切り替えが行われた直後において、楽曲 A 第 2 データ A 2 の音と次の楽曲 A 第 2 データ A 2 の音とがミックスしていることから、第 1 1 実施形態に比べて、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 に記録された音をより長く出力することができる。

【 6 1 9 6 】

《 1 1 - 8 - 2 》変形例 2 :

上記第 1 1 実施形態およびその変形例では、キャラクター系ステージに対応した楽曲 A と非キャラクター系ステージに対応した楽曲 B とを用意し、キャラクター系ステージと非キャラクター系ステージとの間の移行時に、BGM としての楽曲を切り替える構成とした。これに対して、変形例として、キャラクター系ステージに分類される各ステージ（戦士キャラクター A ~ D の部屋のステージ）や、非キャラクター系ステージに分類される各ステージ（田舎のステージ、都会のステージ、海洋のステージ、全員のステージ）に対応した楽曲を用意し、これら小分類のステージの間で移行があったときに、BGM としての楽曲を切り替える構成としてもよい。この構成によれば、より緻密に BGM としての楽曲を切り替えることができる。

【 6 1 9 7 】

《 1 1 - 8 - 3 》変形例 3 :

上記第 1 1 実施形態およびその変形例では、楽曲 A 第 1 データ A 1 および楽曲 A 第 2 データ A 2（または、楽曲 B 第 1 データ B 1 および楽曲 B 第 2 データ B 2）は、楽曲に係る音が記録されたデータであるが、これに対して、変形例として、効果音や各種キャラクターの台詞等の音が記録されたデータであってもよい。この変形例によっても、音光側 MPU 9 2 が、これらの音が記録された第 1 の音データが再生されている途中で、音出力 LSI に対して、上記音が記録された第 2 の音データの再生の開始を指示する命令を送信することによって、第 1 の音データと第 2 の音データとの間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 1 9 8 】

《 1 1 - 8 - 4 》変形例 4 :

上記第 1 1 実施形態およびその変形例では、楽曲 A 第 1 データ A 1 が、楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 と、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 と、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 との三つの部分に区分けされており、楽曲 A 第 2 データ A 2 は、楽曲 A 第 2 デー

10

20

30

40

50

タ__主要部 A 2 1 と、楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 との二つの部分に区分けされていた。これに対して、変形例として、楽曲 A 第 1 データ A 1 および楽曲 A 第 2 データ A 2 が複数に区分けされていない構成としてもよい。すなわち、楽曲 A 第 1 データ A 1 および楽曲 A 第 2 データ A 2 は、一つの連続した音を記録した音データであって、データ管理上において複数の部分に区分けされていない構成としてもよい。この構成においては、音光側 MPU 9 2 が、音データの再生中に次の音データ再生コマンドを音出力 L S I 9 7 に送信するタイミングを次のように判定する。具体的には、音声発光制御装置 9 0 側で、再生位置が当該タイミングに到達するまでの到達時間を予め記憶している構成とし、再生開始からの時間が前記到達時間に達したか否かから、その再生位置が当該タイミングであるか否かの判定を行う構成とする。本変形例の構成によっても、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、楽曲 A 第 1 データ A 1 と楽曲 A 第 2 データ A 2 との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。同様に変形例として、楽曲 B 第 1 データ B 1 および楽曲 B 第 2 データ B 2 が複数に区分けされていない構成としてもよい。

【6199】

《11-8-5》変形例 5：

上記第 1 1 実施形態およびその変形例では、音光側 MPU 9 2 から音出力 L S I 9 7 に対して楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 (楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 1、または楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 2)を送信するタイミング(以下、送信タイミングとも呼ぶ)を、楽曲 A 第 1 データ A 1 の楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端に到達するタイミング、または楽曲 A 第 2 データ A 2 の楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 の終端に到達するタイミング(以下、終端タイミングとも呼ぶ)とした。これに対して、変形例として、送信タイミングは、終端タイミングと厳密に一致せずに、終端タイミングを含む所定期間内とする構成としてもよい。

【6200】

図 6 0 0 は、送信タイミングを規定する前記所定期間を示す説明図である。図 6 0 0 (a)は送信タイミングが終端タイミングと一致する場合を示し、図 6 0 0 (b)は所定期間内で送信タイミングが最も早い場合を示し、図 6 0 0 (c)は所定期間内で送信タイミングが最も遅い場合を示している。先に説明したように、音出力 L S I 9 7 において、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信したタイミングから音を生成するまでに、遅延期間 t を必要とする。このため、送信タイミングを T_a とした時に、楽曲 A 第 2 データ A 2 が再生開始される時刻は $T_a + t$ となる。この時刻 $T_a + t$ が、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 を再生可能な期間 T T の範囲内に収まるように、送信タイミング T_a を決定する必要がある。換言すれば、時刻 $T_a + t$ が楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 を再生可能な期間 T T の範囲内に収まるなら、送信タイミング T_a はいずれのタイミングとすることもできる。具体的には、図 6 0 0 (b)に示すように、時刻 $T_a + t$ が、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の先端のタイミングとなったときに、送信タイミング T_a は所定期間内で送信タイミングが最も早くなる。図 6 0 0 (c)に示すように、時刻 $T_a + t$ が、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の終端のタイミングとなったときに、送信タイミング T_a は所定期間内で最も遅くなる。すなわち、図 6 0 0 (b)に示した送信タイミング T_a (楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 の終端から遅延時間 t だけ早いタイミング)から図 6 0 0 (c)に示した送信タイミング T_a (楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の終端から遅延時間 t だけ早いタイミング)までの範囲内(これが所定期間内)であれば、楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 はいずれのタイミングでも送信することができる。すなわち、所定期間の長さは、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 の長さとも一致する。この構成によっても、楽曲 A 第 1 データと楽曲 A 第 2 データ A 2 との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6201】

《11-8-6》変形例 6：

10

20

30

40

50

上記第 1 1 実施形態およびその変形例では、楽曲 A 第 1 データ A 1 が、楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 と、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 と、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 とを備える構成としたが、これに対して、変形例として、楽曲 A 第 1 データ A 1 が、楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 を備えずに、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 と楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 とを備える構成としてもよい。この構成によれば、楽曲 A 第 1 データ A 1 は、楽曲 A 第 2 データ A 2 と同一の構成となる。この構成において、楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 に記録された音データを、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に記録された音データと相違する構成としてもよい。例えば、楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 に記録された音データを、楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 に記録された音データと同じ楽曲 A のメロディー部分であるが、例えばアップテンポにアレンジされた音となるように構成してもよい。この構成によれば、楽曲 A の雰囲気を変えて、メロディー部分を繰り返し再生することができる。同様に、楽曲 B 第 1 データ B 1 が、楽曲 B 第 1 データ__イントロ部 B 1 1 を備えずに、楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 と楽曲 B 第 1 データ__余韻部 B 1 3 とを備える構成としてもよい。また、楽曲 B 第 2 データ__主要部 B 2 1 に記録された音データを、楽曲 B 第 1 データ__主要部 B 1 2 に記録された音データと相違する構成としてもよい。

10

【6202】

《11-8-7》変形例 7：

上記第 1 1 実施形態およびその変形例では、楽曲 A 第 2 データ A 2 として 1 種類が用意されているだけであったが、これに対して、変形例として、複数種類の楽曲 A 第 2 データ A 2 が用意された構成としてもよい。複数種類の楽曲 A 第 2 データ A 2 のそれぞれは、同じ楽曲 A のメロディー部分であるが、楽曲のアレンジが互いに相違した構成とする。例えば、第 1 番目の楽曲 A 第 2 データ A 2 は通常のテンポのものであり、第 2 番目の楽曲 A 第 2 データ A 2 はアップテンポのものであり、そして、遊技状態に応じて、使用する楽曲 A 第 2 データ A 2 を、第 1 番目の楽曲 A 第 2 データ A 2 と第 2 番目の楽曲 A 第 2 データ A 2 との間で切り替えるように構成としてもよい。具体的には、例えば、通常遊技状態（低確率遊技状態）のときには、第 1 番目の楽曲 A 第 2 データ A 2 を使用し、高確率遊技状態のときには、第 2 番目の楽曲 A 第 2 データ A 2 を使用する構成としてもよい。この構成によれば、ステージの BGM によって、高確率遊技状態となることの期待感を一層、向上させることができる。換言すれば、遊技の進行状況に応じて BGM や効果音を変化させることのできる、いわゆるインタラクティブなサウンド表現が一層、可能となる。同様に、複数種類の楽曲 B 第 2 データ B 2 が用意された構成としてもよい。

20

30

【6203】

《11-8-8》変形例 8：

上記第 1 1 実施形態およびその変形例では、楽曲 A 第 2 データ A 2 が、楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 と楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 とを備える構成としたが、これに対して、変形例として、楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 を備えない構成としてもよい。この変形例によれば、楽曲 A 第 1 データに続いて楽曲 A 第 2 データを 1 回だけ再生する構成とすることによって、楽曲 A 第 1 データと楽曲 A 第 2 データ A 2 との間の再生において、遊技者は音が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6204】

《11-8-9》変形例 9：

上記第 1 1 実施形態およびその変形例では、楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 のデータ長および楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 のデータ長は、音出力 L S I 9 7 において楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を受信したタイミングから音を再生するまでに要する遅延期間 t を少なくとも上回る長さとなるように、実験的にあるいはシミュレーションにより決められていた。その上で、第 1 1 実施形態およびその変形例では、音声発光制御装置 90 の M P U 9 2（音光側 M P U 9 2）が音出力 L S I 9 7 に対して楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信するタイミングを、楽曲 A 第 1 データ A

50

1の再生位置が楽曲A第1データ__主要部A12の終端に到達するタイミングと一致させることによって、楽曲A第1データA1の再生が完了する前に、楽曲A第2データA2の再生が開始するようにしていた。これに対して、変形例として、音光側MPU92は、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を送信するタイミングを調整することによって、楽曲A第1データA1の再生が完了した後に楽曲A第2データA2の再生が開始することが可能な構成とした。すなわち、音光側MPU92は、楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を送信するタイミングを調整することによって、楽曲A第1データA1の再生が完了した後に楽曲A第2データA2の再生が開始する状態(以下、第1の状態と呼ぶ)と、楽曲A第1データA1の再生が完了する前に楽曲A第2データA2の再生が開始する状態(以下、第2の状態と呼ぶ)との両方を取り得る構成とした。第1の状態、すなわち、楽曲A第1データA1の再生が完了した後に楽曲A第2データA2の再生が開始する状態は、楽曲A第1データA1の再生位置が楽曲A第1データ__主要部A12の終端に到達するタイミングから、楽曲A第2データA2の再生が開始するまでの期間が、楽曲A第1データ__余韻部A13に対応した再生時の時間的な長さを上回る場合である。第2の状態、すなわち、楽曲A第1データA1の再生が完了する前に楽曲A第2データA2の再生が開始する状態は、楽曲A第1データA1の再生位置が楽曲A第1データ__主要部A12の終端に到達するタイミングから、楽曲A第2データA2の再生が開始するまでの期間が、楽曲A第1データ__余韻部A13に対応した再生時の時間的な長さ以下である場合である。

【6205】

第1の状態では、楽曲A第2データA2が再生開始されるまでに、楽曲A第1データA1の再生が楽曲A第1データ__余韻部A13の終端(または、楽曲A第2データA2の再生が楽曲A第2データ__余韻部A22の終端)まで終了してしまい、楽曲A第1データA1の再生と楽曲A第2データA2の再生との間に無音の状態が発生してしまう。これに対して、第2の状態では、無音の状態となることなく楽曲A第2データA2の再生が開始される。本変形例において、例えば、当たり抽選において大当たりに当選する可能性(期待度)が高い場合に第1の状態をとり、大当たりに当選する期待度が低い場合に第2の状態をとる構成とすることで、遊技者に、無音状態が発生した場合に、大当たりに当選したのではないかという期待感を抱かせることができる。したがって、本変形例によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【6206】

《11-8-10》変形例10:

上記第11実施形態およびその変形例では、演出データとして音データを例に挙げて説明したが、これに換えて、演出データを、図柄表示装置41に表示される図柄、絵図などの画像の変動表示パターンが記録されたデータとしてもよい。また、画像の変動表示パターンが記録されたデータに換えて、図柄表示装置41に表示される種々の画像が記録されたデータとしてもよい。さらに、演出データをLEDなどの各種ランプからなる発光手段の発光パターンが記録されたデータに換えることもできる。これらの変形例によっても、演出において、遊技者は演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、本変形例の構成によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6207】

《11-8-11》変形例11:

上記第11実施形態およびその変形例では、パチンコ機10は、主制御装置60、音声発光制御装置90、表示制御装置100といった3つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった2つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第11実施形態において音声発光制御装置90と表示制御装置100とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第11実施形態およびその変形例において、3つの制御装置60, 90, 100のそれぞれで実行される各種処理は、第11実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、3つの制御装置60, 90, 100の全体として、第11実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【6208】

10

20

30

40

50

《Y》他の構成への適用：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【6209】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【6210】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【6211】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【6212】

《Z》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

上述した各実施形態から抽出される特徴群（発明群の特徴）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【6213】

<特徴g A 群>

特徴g A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態から抽出される。

【6214】

[特徴g A 1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段（第1実施形態における第1始動口）と、

遊技球の入球が第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段（第1実施形態における第2始動口）と、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、前記第1種入球手段への遊技球の入球数と前記第2種入球手段への遊技球の入球数との相対比である入球相対比を、少なくとも3段階に変更可能に制御する制御手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6215】

特徴g A 1によれば、遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合に、単位時間当たりにおける、第1種入球手段への遊技球の入球数と第2種入球手段への遊技球の入球数との相対比を、少なくとも3段階に変更可能に制御するので、当該3段階の入球相対比を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6216】

[特徴g A 2]

特徴g A 1に記載の遊技機であって、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第２種入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物５３）と、

を備え、

前記制御手段は、

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、

前記所定の抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、

１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、

制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、第２制御モード（高頻度サポートモードＡ）と、第３制御モード（高頻度サポートモードＢ）とを実行可能であり、

前記第１制御モードは、

前記当選確率が前記第１の確率であり、前記抽選実行時間が前記第１の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、

前記第２の制御モードは、

前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第１の補助時間であり、

前記第３の制御モードは、

前記当選確率が前記第２の確率であり、前記抽選実行時間が前記第２の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第２の補助時間であり、

前記制御モードを切り替えることによって、前記入球相対比を変更する

ことを特徴とする遊技機。

【６２１７】

特徴ｇＡ２によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる３つの制御モードを切り替えることによって入球相対比を変更するので、比較的簡易な制御によって入球相対比の切り替えを実現することができる。

【６２１８】

<特徴ｇＢ群>

特徴ｇＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。

【６２１９】

[特徴ｇＢ１]

遊技球の入球が第１の図柄の変動の契機となる第１種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、

遊技球の入球が第２の図柄の変動の契機となる第２種入球手段（第１実施形態における第１始動口）と、

到達した遊技球を第１の経路（左側流路Ｒ１）と第２の経路（右側流路Ｒ２）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構１２０）と、

前記第２の経路上の所定の位置である第１検知位置を遊技球が通過したことを検知する第１の検知手段（スルーゲート３５ａ）と、

前記第１の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、到達した遊技球を所定の流通方向に案内する補助手段（普通電動役物５３）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記第 1 の経路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に前記第 1 種入球手段が配置され、

前記第 2 の経路に振り分けられた遊技球が到達可能な位置に前記補助手段が配置され、

前記補助手段によって流通方向を案内された遊技球が入球可能な位置に前記第 2 種入球手段が配置される

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 2 0 】

特徴 g B 1 によれば、振分手段に到達した遊技球のうち、第 1 の経路に振り分けられた遊技球は第 1 種入球手段に入球し、第 2 の経路に振り分けられた遊技球のうち補助手段によって補助された遊技球は第 2 種入球手段に入球する。従って、振分手段に到達させるような流通態様で遊技球を流通させた場合、所定の抽選の当選確率を変更することによって、第 1 種入球手段への遊技球の入球頻度を所定の範囲内で一定に保ちつつ、第 2 種入球手段への遊技球の入球頻度を変更することができる。

【 6 2 2 1 】

[特徴 g B 2]

特徴 g B 1 に記載の遊技機であって、

前記振分手段が設けられた位置および前記第 1 検知位置とは異なる位置である第 2 検知位置を通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 3 5 b）を備え、

前記抽選実行手段は、前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選（電役開放抽選）を実行し、

前記補助手段は、

前記第 2 検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 2 2 】

特徴 g B 2 によれば、振分手段が設けられた位置および第 1 検知位置を通過させないで第 2 検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第 2 種入球手段のみに遊技球を入球させることができる。従って、流通態様を変更することによって、第 1 種入球手段および第 2 種入球手段への入球頻度を変更することができる。

【 6 2 2 3 】

< 特徴 g C 群 >

特徴 g C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 6 2 2 4 】

[特徴 g C 1]

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 1 の入球手段（第 1 実施形態における第 1 始動口 3 3 a）と、

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 2 の入球手段（第 1 実施形態における第 1 始動口 3 3 b）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構 1 2 0）と、

前記振り分けられた遊技球を前記第 1 の入球手段に案内する第 1 案内経路（左側流路 R 1）と、

前記振り分けられた遊技球を前記第 2 の入球手段に案内する第 2 案内経路（右側流路 R 2）と、

を備え、

前記第 1 の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄と、前記第 2 の入球手段への遊技球の入球を契機として変動する前記図柄とが同一である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 2 5 】

特徴 g C 1 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振

10

20

30

40

50

り分けられた遊技球が、第 1 の入球手段に入球した場合も、第 2 の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄を変動させるので、各入球手段ごとに異なる図柄が変動すると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 2 2 6 】

[特徴 g C 2]

特徴 g C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の入球手段および前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、第 1 の図柄を変動させる第 1 図柄変動手段と、

遊技球の入球が図柄の変動の契機となる第 3 の入球手段（第 2 始動口 3 4 ）と、

前記第 3 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記第 1 の図柄とは異なる図柄である第 2 の図柄を変動させる第 2 図柄変動手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 2 2 7 】

特徴 g C 2 によれば、遊技球の入球が第 2 の図柄を変動させる契機となる第 3 の入球手段を備えるので、遊技者に対して、第 1 の図柄の変動に関する期待感に加えて、第 2 の図柄の変動に関する期待感を付与することができる。さらに振分手段の役割に関して、遊技者に対して種々の推測をさせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 2 2 8 】

[特徴 g C 3]

特徴 g C 2 に記載の遊技機であって、

前記振分手段から前記第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上に配置され、当該経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する補助手段（普通電動役物 5 3 ）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 2 9 】

特徴 g C 3 によれば、第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上に第 3 の入球手段へ入球することを補助する補助手段を備えるので、振分手段によって振り分けられた遊技球が、第 1 案内経路と第 2 案内経路のいずれに振り分けられても同一の図柄（第 1 の図柄）を変動させる契機となる場合と、第 2 案内経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって第 2 の図柄を変動させる契機となる場合があり、補助手段の動作パターンによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を異なる態様にするすることができる。

【 6 2 3 0 】

[特徴 g C 4]

特徴 g C 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 案内経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 3 5 a ）を備え、

前記補助手段は、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記振分手段から前記第 2 の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 3 1 】

特徴 g C 4 によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として振分手段から第 2 の入球手段へ遊技球が流通する経路上を流通する遊技球が第 3 の入球手段に入球することを補助するので、遊技球を第 2 案内経路に流通させることを遊技者に促し、遊技球が所定の位置を通過した場合には、遊技者に対して期待感を付与することができる。また、遊技球を第 2 案内経路に流通させることを遊技者に促すことで、遊技者を遊技に集中させることができる。

【 6 2 3 2 】

10

20

30

40

50

[特徴 g C 5]

特徴 g C 4 に記載の遊技機であって、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記振分手段から前記第 2 の入球手段への経路上を流通する遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 3 3 】

特徴 g C 5 によれば、補助手段は検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、振分手段から第 2 の入球手段への経路上を流通する遊技球が第 3 の入球手段に入球することを補助するので、所定の抽選における当選確率を制御することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を制御することができる。

10

【 6 2 3 4 】

[特徴 g C 6]

特徴 g C 4 または特徴 g C 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 案内経路上の所定の位置を通過したことを検知する前記検知手段を第 1 の検知手段（スルーゲート 3 5 a）とした場合に、

前記振分手段によって振り分けられる経路上の位置とは異なる特定の位置を通過したことを検知する前記第 1 の検知手段とは異なる第 2 の検知手段（スルーゲート 3 5 b）を備え、

20

前記補助手段は、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として、前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第 3 の入球手段へ入球することを補助する

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 3 5 】

特徴 g C 6 によれば、補助手段は、第 2 の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が第 3 の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第 2 の検知手段を経由させて遊技球を第 3 の入球手段に入球させることが可能となる。その結果、高い確率で第 3 の入球手段にのみ遊技球を入球させることができる遊技状態を作ることができる。

30

【 6 2 3 6 】

[特徴 g C 7]

特徴 g C 6 に記載の遊技機であって、

前記抽選実行手段は、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記第 3 の入球手段へ入球することを補助する

40

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 3 7 】

特徴 g C 7 によれば、補助手段は、第 2 の検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として実行された所定の抽選に当選した場合に、第 2 の検知手段によって通過が検知された遊技球が第 3 の入球手段へ入球することを補助するので、振分手段を経由させずに第 2 の検知手段を経由させて遊技球を第 3 の入球手段に入球させることが可能となる。従って、所定の抽選の当選確率を低くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第 1 の入球手段および第 2 の入球手段に遊技球が入球し、第 3 の入球手段に遊技球が入球する可能性は低いため、高い確率で第 1 の図柄のみを変動させる

50

ことができる。また、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が振分手段に到達させるように遊技球を流通させた場合には、第１の入球手段、第２の入球手段、および第３の入球手段に遊技球が入球し、第１の図柄と第２の図柄とを変動させることができる。さらに、所定の抽選の当選確率を高くした上で、遊技者が第２の検出手段に遊技球の通過を検知させるよう遊技球を流通させた場合には、振分手段に遊技球が到達する確率は低く、第２の検知手段および補助手段を経由して遊技球は第３の入球手段に入球する確率が高いので、高い確率で第２の図柄のみを変動させることができる。従って、高い確率で第１の図柄のみが変動する遊技状態、第１の図柄と第２の図柄とが変動する遊技状態、高い確率で第２の図柄のみが変動する遊技状態の少なくとも３つの状態をつくり出すことができる。その結果、２つの図柄の変動する割合が異なる３つの遊技状態を種々に組み合わせることによって、新たな遊技性を創出することができる。

10

【 6 2 3 8 】

[特徴 g C 8]

特徴 g C 6 に記載の遊技機であって、

前記遊技機を制御する制御手段を備え、

前記制御手段は、第１の制御モード（低頻度サポートモード）と、第２の制御モード（高頻度サポートモード A）と、第３の制御モード（高頻度サポートモード B）とを実行可能であり、

前記第１の制御モードにおいては、

前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

20

前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第２の制御モードにおいては、

前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易であり、

前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが不可能または困難であり、

前記第３の制御モードにおいては、

前記第１の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易であり、

30

前記第２の検知手段によって通過が検知された遊技球が前記補助手段による補助によって前記第３の入球手段に入球することが可能または容易である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 3 9 】

特徴 g C 8 によれば、制御手段は、第３の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性／容易性）が異なる３つの制御モードを実行可能であるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【 6 2 4 0 】

[特徴 g C 9]

特徴 g C 8 に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第１の確率と、前記第１の確率より高い第２の確率との少なくとも２段階に変更可能であり、

前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第１の抽選実行時間と、前記第１の抽選実行時間より短い第２の抽選実行時間との少なくとも２段階に変更可能であり、

１回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第１の補助時間と、前記第１の補助時間より長い第２の補助時間との少なくとも２段階に変更可能であり、

40

50

前記第 1 制御モードは、

前記当選確率が前記第 1 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 1 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 2 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 3 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 2 の補助時間である

ことを特徴とする遊技機。

10

【6241】

特徴 g C 9 によれば、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とを制御することによって、第 3 の入球手段への遊技球の入球の難易度（困難性 / 容易性）が異なる 3 つの制御モードを実行可能であるので、比較的容易な制御によって当該制御モードの切り替えを利用した新たな種々の遊技の流れの創出を実現することができる。

【6242】

< 特徴 g D 群 >

特徴 g D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【6243】

20

[特徴 g D 1]

遊技球が入球可能な所定の入球手段（第 1 実施形態における第 2 始動口 3 4 ）と、

特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 3 5 a ）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 5 3 ）と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構 1 2 0 ）と、

を備える遊技機であって、

前記検知手段は、前記複数の経路のうちの一の経路上（右側流路 R 2 ）に配置されている

30

ことを特徴とする遊技機。

【6244】

特徴 g D 1 によれば、補助手段が入球手段への遊技球の入球を補助するか否かの所定の抽選を実行する契機となる遊技球の通過を検知する検知手段が、振分手段によって振り分けられる複数の経路のうちの一の経路上に配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に注目をさせることができる。

【6245】

[特徴 g D 2]

特徴 g D 1 に記載の遊技機であって、

40

前記振分手段によって前記一の経路に振り分けられた遊技球が、前記補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に配置された第 1 の入球手段（第 1 始動口 3 3 b ）を備え、

前記補助手段によって補助された場合に遊技球が入球する前記入球手段は、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 2 始動口 3 4 ）である

ことを特徴とする遊技機。

【6246】

特徴 g D 2 によれば、振分手段によって一の経路に振り分けられた遊技球が、補助手段によって補助されなかった場合に入球可能な位置に第 1 の入球手段が配置されているので、振分手段による遊技球の振り分けの態様について遊技者に期待感を付与することに加え

50

、一の経路に振り分けられた場合には、遊技球が第 1 の入球手段に入球するのか、または、補助手段による補助によって第 2 の入球手段に入球するのかといった期待感を遊技者に付与することができ、振分手段に到達した遊技球の帰趨について、少なくとも 2 段階の期待感を付与することができる。

【 6 2 4 7 】

[特徴 g D 3]

特徴 g D 1 または特徴 g D 2 に記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記一の経路とは異なる経路（左側流路 R 1 ）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に配置された第 3 の入球手段（第 1 始動口 3 3 a ）と、

前記第 1 の入球手段および前記第 3 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第 1 の図柄を変動させる第 1 図柄変動手段と、

前記第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として第 2 の図柄を変動させる第 2 図柄変動手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 2 4 8 】

特徴 g D 3 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、当該振り分けられた遊技球が第 1 の入球手段に入球した場合も、第 3 の入球手段に入球した場合も、いずれも同一の図柄である第 1 の図柄を変動させるので、振分手段によって振り分けられた先の入球手段ごとに、遊技球の入球を契機として異なる図柄が変動する一般的な構成の遊技機であると推測していた遊技者に対して意外性を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 2 4 9 】

< 特徴 g E 群 >

[特徴 g E 1]

到達した遊技球を第 1 の経路（第 1 実施形態における左側流路 R 1 ）と第 2 の経路（右側流路 R 2 ）とに交互に振り分ける第 1 の振分手段（振分機構 1 2 0 ）と、

前記第 2 の経路を流通する遊技球を第 3 の経路と第 4 の経路とに振り分ける第 2 の振分手段（普通電動役物 5 3 ）と、

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 始動口）と、

遊技球の入球が第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 2 始動口）と、

を備え、

前記第 1 種入球手段は、前記第 1 の経路および前記第 3 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記第 2 種入球手段は、前記第 4 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記第 2 の振分手段は、遊技球を前記第 4 の経路に振り分ける確率を変更可能に制御する

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 5 0 】

特徴 g E 1 によれば、2 つの振分手段を備え、かつ、第 2 の振分手段が遊技球を第 4 の経路に振り分ける確率は変更可能であるので、第 1 の振分手段が到達した遊技球を第 1 の経路と第 2 の経路とに交互に振り分ける場合であっても、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第 1 の図柄と第 2 の図柄との変動する比率を変更することができる。例えば、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を低く設定した場合には、第 1 の振分手段によって第 1 の経路に振り分けた遊技球を第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させる。一方、第 2 の経路に振り分けた遊技球を、第 2 の振分手段によって高い確率で第 3 の経路に振り分け第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。すなわち、第 1 の振分手段に到達した遊技球を高い確率で第 1 種入球手段に入球させ、第 1 の図柄を変動させることができる。また、第 2 の振分手段が第 4 の経路に遊技球を振り分ける確率を高く設定した場合には、第

1の振分手段によって第1の経路に振り分けた遊技球を第1種入球手段に入球させ、第1の図柄を変動させる。一方、第2の経路に振り分けた遊技球を、第2の振分手段によって高い確率で第4の経路に振り分け第2種入球手段に入球させ、第2の図柄を変動させることができる。このように、第2の振分手段が第4の経路に遊技球を振り分ける確率を変更することによって、第1の図柄と第2の図柄との変動する比率を変更することができる。

【6251】

[特徴gE2]

特徴gE1に記載の遊技機であって、

前記第2の振分手段(普通電動役物53)は、前記第2の経路を流通する遊技球を前記第4の経路に振り分ける態様(開放状態)において、前記第1の振分手段を経由しないで流通する遊技球を前記第2種入球手段に案内する案内手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【6252】

特徴gE2によれば、第2の経路を流通する遊技球を第4の経路に振り分ける態様において、第1の振分手段を経由しないで流通する遊技球を第2種入球手段に案内する案内手段を備える。従って、第4の経路に振り分ける態様である第2の振分手段に、第1の振分手段を経由しないで到達させる流通態様で遊技球を流通させることによって、遊技球が第2種入球手段に入球する確率を高めることができ、第1の図柄と第2の図柄との変動する比率として、第2の図柄が変動する比率を高めることができる。

20

【6253】

[特徴gE3]

特徴gE1または特徴gE2に記載の遊技機であって、

前記第2の経路上の所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段(スルーゲート35a)と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選(電役開放抽選)を実行する抽選実行手段と、

を備え、

前記第2の振分手段は、前記所定の抽選の結果に基づいて、前記第2の経路を流通する遊技球を前記第3の経路または前記第4の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定することを特徴とする遊技機。

30

【6254】

特徴gE3によれば、第2の振分手段は、所定の抽選の結果に基づいて、第2の経路を流通する遊技球を第3の経路または第4の経路のいずれの経路に振り分けるかを決定するので、遊技者は、第2の経路を流通する遊技球が第3の経路または第4の経路のいずれの経路に振り分けられるかを事前に認識することができない。よって、遊技者に対して、所定の抽選の結果、および、第2の経路を流通する遊技球が第3の経路または第4の経路のいずれの経路に振り分けられるかについて推測させるとともに、期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6255】

<特徴gF群>

40

[特徴gF1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段(第1実施形態における第2始動口34)と、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選(電役開放抽選)を実行する抽選実行手段と、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第1の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段(普通電動役物53)と、

当該遊技機を制御する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

50

前記抽選実行手段による前記所定の抽選における当選確率を、第 1 の確率と、前記第 1 の確率より高い第 2 の確率との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

前記抽選を開始してから抽選結果を出力するまでの抽選実行時間（電役開放抽選の変動時間）を、第 1 の抽選実行時間と、前記第 1 の抽選実行時間より短い第 2 の抽選実行時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助手段が前記補助をする時間である補助時間を、第 1 の補助時間と、前記第 1 の補助時間より長い第 2 の補助時間との少なくとも 2 段階に変更可能であり、

制御モードとして、第 1 制御モード（低頻度サポートモード）と、第 2 制御モード（高頻度サポートモード A）と、第 3 制御モード（高頻度サポートモード B）とを実行可能であり、

前記第 1 制御モードは、

前記当選確率が前記第 1 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 1 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 2 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 1 の補助時間であり、

前記第 3 の制御モードは、

前記当選確率が前記第 2 の確率であり、前記抽選実行時間が前記第 2 の抽選実行時間であり、前記補助時間が前記第 2 の補助時間である

ことを特徴とする遊技機。

【6256】

特徴 g F 1 によれば、制御手段は、所定の抽選の当選確率と、抽選実行時間と、補助時間とが異なる 3 つの制御モードを切り替えることができるので、当該制御モードの切り替えを利用して新たな種々の遊技の流れを創出することができる。

【6257】

[特徴 g F 2]

特徴 g F 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段であって、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 1 始動口）と、

到達した遊技球を第 1 の経路（左側流路 R 1）と第 2 の経路（右側流路 R 2）とに交互に振り分ける第 1 の振分手段と、

を備え、

前記第 2 の入球手段は、前記第 1 の経路および前記第 2 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置され、

前記検知手段は、前記第 2 の経路上の前記所定の位置を遊技球が通過したことを検知し、

前記補助手段は、前記第 2 の経路から前記第 2 の入球手段まで遊技球が流通する経路上に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【6258】

特徴 g F 2 によれば、振分手段が第 1 の経路と第 2 の経路とに交互に遊技球を振り分けるにもかかわらず、第 2 の入球手段は、第 1 の経路および第 2 の経路を流通した遊技球が入球可能な位置に配置されているので、遊技者に対して、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。また、第 2 の経路に振り分けられた遊技球を補助手段は第 1 の入球手段へ入球するのを補助するので、振分手段によって第 2 の経路に振り分けられた遊技球が補助手段によって補助されるか否かについて遊技者に注目をさせることができるとともに、期待感を付与することができる。

【6259】

< 特徴 g G 群 >

特徴 g G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 6 2 6 0 】

[特徴 g G 1]

遊技球が入球可能な入球手段（第 1 実施形態における第 2 始動口 3 4 ）と、到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振分機構 1 2 0 ）と、前記複数の経路のうちの一の経路上の位置である第 1 検知位置を通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 3 5 a ）と、

前記振分手段が設けられた位置および前記第 1 検知位置とは異なる位置である第 2 の検知位置を通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 3 5 b ）と、

所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（普通電動役物 5 3 ）と、を備え、

前記抽選実行手段は、

前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記第 1 の検知手段または前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知した時点から前記所定の抽選を開始して抽選結果を出力する時点までの抽選実行時間が T_p である抽選モードを備え、

前記補助手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 検知位置を通過した遊技球が前記入球手段に入球することを補助し、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記抽選結果が出力された時点から前記補助手段が前記補助可能な状態になる時点までの時間は T_m であり、

1 回の前記所定の抽選の当選に対応して前記補助をする場合に、前記補助をする時間である補助時間が第 1 補助時間 T_{s1} である補助モードと、前記補助時間が前記第 1 補助時間 T_{s1} よりも長い第 2 補助時間 T_{s2} である補助モードとを備え、

遊技球が前記第 1 検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間を T_{r1} 、遊技球が前記第 2 検知位置を通過した時点から前記補助手段に到達する時点までの時間を T_{r2} とし、

前記第 1 検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間を T_{f1} 、前記第 2 検知位置を通過した遊技球が前記補助手段に到達した時点から前記補助手段による補助によって前記入球手段に入球するまでの時間を T_{f2} とした場合に、

$$T_p + T_m - T_{r1}$$

$$T_p + T_m - T_{r2}$$

$$T_{r1} + T_{f1} - T_p + T_m + T_{s1} < T_{r2} + T_{f2} - T_p + T_m + T_{s2}$$

であることを特徴とする遊技機。

【 6 2 6 1 】

特徴 g G 1 によれば、補助手段は、補助時間が第 1 補助時間 T_{s1} である補助モードと、補助時間が第 2 補助時間 T_{s2} である補助モードとを備える。補助時間が第 1 補助時間 T_{s1} である補助モードである場合には、第 1 検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合、すなわち、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合には、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができるが、第 2 検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合には、遊技球が入球手段に入球するよりも前に補助手段による補助が終了してしまうため、遊技球を入球手段に入球させることができない。よ

って、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第 1 補助時間 $T_s 1$ である補助モードの場合には、第 1 検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様の方が、第 2 検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【 6 2 6 2 】

一方、補助時間が第 2 補助時間 $T_s 2$ である補助モードである場合には、第 1 検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合、および、第 2 検知位置を遊技球が通過するように流通させた場合のいずれの場合であっても、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させることができる。しかしながら、第 1 検知位置を遊技球が通過するように流通させる場合、遊技球は振分手段を通過するので、振分手段に到達した遊技球のうち、一の経路に振り分けられた遊技球しか第 1 検知位置を通過することができない。よって、振分手段に到達するように遊技球を流通させた場合における振分手段に到達した遊技球の個数に対する第 1 検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合は、第 2 検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合における第 2 検知位置に到達した遊技球の個数に対する当該第 2 検知位置を通過して入球手段に入球する遊技球の個数の割合よりも低くなる。よって、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を考えた場合、補助時間が第 2 補助時間 $T_s 2$ である補助モードの場合には、第 2 検知位置を遊技球が通過するように流通させる流通態様の方が、第 1 検知位置を通過するように（振分手段に到達するように）遊技球を流通させる流通態様よりも、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様となる。

【 6 2 6 3 】

従って、補助手段による補助モードを切り替えることによって、補助手段による補助によって遊技球を入球手段に入球させる流通態様の中で、遊技者にとって有利な遊技球の流通態様を変えることができるので、新たな遊技性を創出することができ、さらに、遊技者に遊技球の流通態様の変更操作に積極的に参加させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 2 6 4 】

< 特徴 g H 群 >

特徴 g H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 6 2 6 5 】

[特徴 g H 1]

到達した遊技球を第 1 の案内経路（第 1 実施形態の変形例 5 における左側流路 R 1）と第 2 の案内経路（右側流路 R 2）とに交互に振り分ける振分手段（振分機構 1 2 0）と、遊技球が入球可能な入球部（第 1 実施形態の変形例 5 における第 1 始動口 3 3 a）と、を備え、

前記第 1 の案内経路と、前記第 2 の案内経路とは、いずれも同一の前記入球部に遊技球を案内する

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 6 6 】

特徴 g H 1 によれば、遊技球が振分手段によって振り分けられたにも関わらず、第 1 の案内経路に振り分けられた遊技球と、第 2 の案内経路に振り分けられた遊技球は、いずれも同一の入球部に案内されるので、遊技者に、振分手段の設置目的について種々の推測をさせるとともに、意外性を付与することができる。

【 6 2 6 7 】

[特徴 g H 2]

特徴 g H 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の案内経路と前記第 2 の案内経路とがいずれも案内する前記入球部を第 1 の入球部とした場合において、遊技球が入球可能な入球部であって前記第 1 の入球部とは異なる第 2 の入球部（第 2 始動口 3 4）と、

前記第2の案内経路上の所定の位置である第1検知位置を遊技球が通過したことを検知する第1の検知手段（スルーゲート35a）と、

前記第1の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選を実行する抽選実行手段と、

前記第2の案内経路から前記第1の入球部まで遊技球が流通する経路上に配置された補助手段（普通電動役物53）であって、前記所定の抽選に当選した場合に、当該補助手段に到達した遊技球が前記第2の入球部に入球することを補助する補助手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6268】

特徴gH2によれば、第2の案内経路に振り分けられた遊技球の一部を第2の入球部に入球させることができる。よって、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第1の入球部への遊技球の入球数と第2の入球部への遊技球の入球数との相対比を制御することができる。

【6269】

[特徴gH3]

特徴gH2に記載の遊技機であって、

前記振分手段が設けられた位置および前記第1検知位置とは異なる位置である第2検知位置を通過したことを検知する第2の検知手段（スルーゲート35b）を備え、

前記抽選実行手段は、前記第2の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を実行し、

前記補助手段は、

前記第2検知位置を通過した遊技球が到達可能な位置に配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【6270】

特徴gH3によれば、振分手段が設けられた位置および第1検知位置を通過させないで第2検知位置を通過するように遊技球を流通させた場合に、第2の入球部のみに遊技球を入球させることができる。

【6271】

<特徴gI群>

特徴gI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態から抽出される。

【6272】

[特徴gI1]

遊技球が流通する流通領域と、

前記流通領域に配置され、遊技球が流通可能な流通経路を変更する流通経路変更手段（第1実施形態の変形例3における普通電動役物53）と、

を備え、

前記流通経路変更手段は、

第1の状態（閉鎖状態）のときには、遊技球が流通可能な第1の流通経路（右側流路R2から第2始動口34までの経路）を遮蔽し、かつ、遊技球が流通可能な第2の流通経路（壁部Wから第2始動口34までの経路）を分断し、

第2の状態（開放状態）のときには、前記第1の流通経路の前記遮蔽を解除し、かつ、前記第2の流通経路を形成する

ことを特徴とする遊技機。

【6273】

特徴gI1によれば、流通経路変更手段は、第1の状態から第2の状態に移行することによって、2つの流通経路を変更することができる。すなわち、流通経路変更手段は、1つの状態変化で2種類の流通経路の状態を同時に変化させることができる。その結果、第1の流通経路に遊技球を流通させる場合も、第2の流通経路に遊技球を流通させる場合も、いずれの場合も、流通経路変更手段を利用した遊技を実行することができる。

【 6 2 7 4 】

[特徴 g I 2]

特徴 g I 1 に記載の遊技機であって、
所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段を備え、
前記流通経路変更手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 7 5 】

特徴 g I 2 によれば、流通経路変更手段は所定の抽選に当選した場合に第 1 の状態から
第 2 の状態に移行するので、遊技者に対して、所定の抽選の抽選結果について期待感を付
与することができる。また、所定の抽選の当選確率を制御することによって、第 1 の流通
経路と第 2 の流通経路を変更する確率や頻度を制御することができる。

10

【 6 2 7 6 】

[特徴 g I 3]

特徴 g I 2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して
上流側の第 1 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 の検知手段（スルーゲート 3
5 a ）と、
前記第 2 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して
上流側の第 2 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 2 の検知手段（スルーゲート 3
5 b ）とを備え、
前記抽選実行手段は、
前記第 1 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を
実行し、
前記第 2 の検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として前記所定の抽選を
実行する
ことを特徴とする遊技機。

20

【 6 2 7 7 】

特徴 g I 3 によれば、遊技球が第 1 の位置または第 2 の位置を通過した場合に所定の抽
選が実行されるので、当該性質を利用して種々の遊技性を創出することができる。例えば
、遊技の状態に応じて、第 1 の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になる
ように制御することや、第 2 の位置に遊技球を通過させた方が遊技者にとって有利になる
ように制御することによって、遊技者に対して遊技球の流通態様の变化を促す遊技性とし
、遊技への積極的な参加を促すことができる。

30

【 6 2 7 8 】

[特徴 g I 4]

特徴 g I 3 に記載の遊技機であって、
前記流通経路変更手段は、
前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 1 の位置を通過した遊技球であって前記当選
の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記遮蔽が解除された前記第 1 の
流通経路を流通可能なタイミングで、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に移行する
ことを特徴とする遊技機。

40

【 6 2 7 9 】

特徴 g I 4 によれば、第 1 の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変
更手段が第 1 の状態から第 2 の状態に移行し第 1 の流通経路の遮蔽が解除されたにもか
わらず遮蔽が解除されている期間に遊技球を第 1 の流通経路に流通させることができず遊
技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。

【 6 2 8 0 】

[特徴 g I 5]

特徴 g I 3 または特徴 g I 4 に記載の遊技機であって、

50

前記流通経路変更手段は、

前記所定の抽選に当選した場合に、前記第 2 の位置を通過した遊技球であって前記当選の契機となった遊技球が前記流通経路変更手段によって前記形成された前記第 2 の流通経路を流通可能なタイミングで、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 8 1 】

特徴 g I 5 によれば、第 2 の位置に遊技球を通過させて所定の抽選に当選し流通経路変更手段が第 1 の状態から第 2 の状態に移行し第 2 の流通経路が形成されたにも関わらず第 2 の流通経路が形成されている期間に遊技球を第 2 の流通経路に流通させることができず遊技者の期待感を低下させてしまうといった事象を抑制することができる。

10

【 6 2 8 2 】

[特徴 g I 6]

特徴 g I 1 から特徴 g I 5 に記載の遊技機であって、

前記流通領域の特定の位置に配置され、遊技球が入球可能な入球手段を備え、

前記特定の位置は、

前記第 1 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、前記第 2 の流通経路上であって前記流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 8 3 】

20

特徴 g I 6 によれば、第 1 の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置であり、かつ、第 2 の流通経路上であって流通経路変更手段よりも遊技球の流通方向に対して下流側の位置に入球手段を備えるので、流通経路変更手段が第 1 の状態から第 2 の状態に移行した場合には、入球手段に遊技球が入球する可能性が高く、遊技者の期待感を高めることができる。

【 6 2 8 4 】

< 特徴 g J 群 >

特徴 g J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 6 2 8 5 】

30

[特徴 g J 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 実施形態における第 1 始動口 3 3 b）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 2 始動口 3 4）と、

到達した遊技球を振り分ける振分手段（普通電動役物 5 3）であって、動作しない場合に、所定の位置を流通する遊技球を前記第 1 種入球手段に入球させ、動作した場合に、前記所定の位置を流通する遊技球を前記第 2 種入球手段に入球させる振分手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 2 8 6 】

40

特徴 g J 1 によれば、振分手段が動作するか否かによって振分手段に到達した遊技球が振り分けられた後に入球する入球手段が異なり、変動する図柄が異なるので、遊技者に対して、振分手段が動作するか否かに注目させることができる。

【 6 2 8 7 】

[特徴 g J 2]

特徴 g J 1 に記載の遊技機であって、

特定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段（スルーゲート 3 5 a）と、

前記検知手段が前記遊技球の通過を検知したことを契機として所定の抽選（電役開放抽選）を実行する抽選実行手段と、

を備え、

50

前記振分手段は、前記所定の抽選に当選した場合に動作することを特徴とする遊技機。

【 6 2 8 8 】

特徴 g J 2 によれば、振分手段は、所定の抽選に当選した場合に動作するので、当該所定の抽選における当選確率を制御することによって、振分手段が動作する頻度を制御することが可能であり、その結果、第 1 の図柄と第 2 の図柄を変動させる割合を制御することができる。

【 6 2 8 9 】

[特徴 g J 3]

特徴 g J 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の位置は、当該特定の位置を通過した遊技球が前記振分手段に到達可能な位置である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 9 0 】

特徴 g J 3 によれば、特定の位置は、特定の位置を通過した遊技球が振分手段に到達可能な位置であるので、振分手段の動作に期待感を抱く遊技者に対して、特定の位置を遊技球が通過するか否かについても注目させることができる。従って、特定の位置を遊技球が通過するか否かに注目させ、その後、特定の位置を通過した遊技球が振分手段によってどのように振り分けられるかに注目させることができ、遊技球が流通する態様について段階的に遊技者に期待感を付与することができる。

【 6 2 9 1 】

< 特徴 g K 群 >

特徴 g K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 6 2 9 2 】

[特徴 g K 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 1 実施形態における第 2 始動口）と、

遊技状態を制御する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率を第 1 種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率を第 2 種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記第 1 種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

前記第 2 種入球手段連続入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 9 3 】

特徴 g K 1 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【 6 2 9 4 】

[特徴 g K 2]

特徴 g K 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

10

、演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）において実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の後に実行される遊技回が前記第 2 の遊技状態において実行される場合（高頻度サポートモード A の第 1 始動口遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たり A である場合）には特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

20

【 6 2 9 5 】

特徴 g K 2 によれば、第 2 の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第 2 の遊技状態において実行される場合には特定の演出を実行するので、特定の演出を介して遊技者に対して第 2 の遊技状態が継続することを示唆することができる。また、第 2 の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行され、実行されている遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしていることを遊技者が認識した場合には、遊技者に対して当該特定の演出が実行されるか否かに注目させることができ、遊技者の遊技に対する集中力を維持させることができる。

【 6 2 9 6 】

[特徴 g K 3]

特徴 g K 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の演出は、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出である

ことを特徴とする遊技機。

30

【 6 2 9 7 】

特徴 g K 3 によれば、第 2 の遊技状態において所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の後に実行される遊技回が第 2 の遊技状態において実行される場合には、現在の遊技状態が維持されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して安堵感や、より有利な遊技状態へ移行させることへの意欲を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 2 9 8 】

[特徴 g K 4]

特徴 g K 1 から特徴 g K 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも前記第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【 6 2 9 9 】

特徴 g K 4 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を

40

50

付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6300】

<特徴gL群>

特徴gL群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第1実施形態から抽出される。

【6301】

[特徴gL1]

遊技球の入球が第1の図柄の変動の契機となる第1種入球手段(第1実施形態における第1始動口)と、

遊技球の入球が前記第1の図柄とは異なる第2の図柄の変動の契機となる第2種入球手段(第1実施形態における第2始動口)と、

前記第1種入球手段および前記第2種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
前記遊技回において前記第1の図柄および前記第2の図柄の各図柄の1回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態(高頻度サポートモードA)においては、

前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値(当たり抽選の抽選結果が大当たりである第1始動口遊技回の変動時間の値)と、前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の値(当たり抽選の抽選結果が外れである第1始動口遊技回の変動時間の値)とを、同一または略同一の値に決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6302】

特徴gL1によれば、遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で、その特別情報に対応する遊技回の変動時間が同一または略同一であるので、特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果について注目させないようにすることができる。従って、例えば、遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、遊技球が第1種入球手段に入球したことに起因して実行される遊技回が、遊技者に対して不利な遊技回である場合には、当該遊技回における判定の結果について遊技者に注目させないようにすることができるので、当該遊技回が実行されている期間における遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【6303】

[特徴gL2]

特徴gL1に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記変動時間を決定する際に用いられる変動時間乱数を取得する変動時間乱数取得手段と、

各変動時間乱数の値と、変動時間の時間的な長さを特定可能な情報である変動時間情報とが、対応して記録されている変動時間テーブルと、

を備え、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態である交互入球低確率遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモードB）においては、

前記1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、

遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態である交互入球高確率遊技状態（高頻度サポートモードA）においては、

前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される前記遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる

ことを特徴とする遊技機。

【6304】

特徴g L 2によれば、交互入球低確率遊技状態においては、1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、異なる変動時間テーブルを用い、交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いる。すなわち、交互入球低確率遊技状態においては、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるのに対して、交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けない。このようにすることで、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たすか満たさないかの判定の結果を遊技者に注目させる度合に差をつけることができる。交互入球低確率遊技状態においては、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けるので、遊技者に判定の結果について注目させることができる。交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合との間で変動時間に変化を設けないので、遊技者に判定の結果について注目させないようにすることができる。よって、交互入球低確率遊技状態と交互入球高確率遊技状態との間で、第1種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回について遊技者の注目度合を変えることができ、遊技者の遊技に対する注目度の低下や期待感の低下を抑制することができる。

【6305】

また、交互入球高確率遊技状態においては、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回における変動時間を決定する場合に、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで、同じ変動時間テーブルを用いるので、遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合と満たさない場合とで異なる変動時間テーブルを用いて変動時間を決定する場合と比較して、変動時間テーブルを記憶するための記憶容量の削減、および、変動時間を決定する際の処理の簡易化を実現することができる。

【6306】

[特徴 g L 3]

特徴 g L 1 または特徴 g L 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 1 始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 2 始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 6 3 0 7 】

特徴 g L 3 によれば、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行されるよりも、第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている。よって、遊技者は第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回に期待し、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回には期待しない。しかし、交互入球低確率遊技状態においては、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けるので、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることができる。一方、交互入球高確率遊技状態においては、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の変動時間について、判定の結果に応じた変化を設けないので、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回の判定結果に対して遊技者に注目させることを抑制することができる。よって、交互入球高確率遊技状態において、遊技者にとって有利でない遊技回の判定結果の注目度を下げ、遊技者にとって有利な遊技回の判定結果の注目度を上げることができる。その結果、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

10

20

【 6 3 0 8 】

[特徴 g L 4]

特徴 g L 1 から特徴 g L 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率を第 1 種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率を第 2 種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記制御手段は、

前記第 1 種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

前記第 2 種入球手段連続入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【 6 3 0 9 】

特徴 g L 4 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 6 3 1 0 】

< 特徴 g M 群 >

特徴 g M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 6 3 1 1 】

[特徴 g M 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 実施形態における

50

第 1 始動口) と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段 (第 1 実施形態における第 2 始動口) と、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記特別情報が所定の条件を満たした場合に特典を付与する特典付与手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

10

前記第 1 の図柄および前記第 2 の図柄の各図柄の 1 回の変動が開始してから終了するまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回 (第 1 始動口遊技回) が実行されるよりも、前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回 (第 2 始動口遊技回) が実行される方が、遊技者にとって有利であり、

前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態 (高頻度サポートモード A) においては、

20

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値 (当たり抽選の抽選結果が外れである第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値) が、前記第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たさない場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値 (当たり抽選の抽選結果が外れである第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値) より短くなるように前記変動時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

30

【 6 3 1 2 】

遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回 (以下、第 1 種遊技回とも呼ぶ) が、第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して実行される遊技回 (第 2 種遊技回とも呼ぶ) よりも不利であると遊技者に想起させてしまう頻度が高く、第 1 種遊技回の実行中に遊技者の期待感を低下させてしまう可能性がある。

【 6 3 1 3 】

特徴 g M 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第 1 種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第 2 種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第 1 種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第 1 種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第 2 種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第 2 種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第 1 種遊技回の判定結果の注目度に対して相対的に上げることができる。

40

【 6 3 1 4 】

[特徴 g M 2]

50

特徴 g M 1 に記載の遊技機であって、
前記変動時間決定手段は、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）においては、

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 1 始動口遊技回の変動時間の平均値）が、前記第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して取得された前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合の、当該特別情報に対応する前記遊技回の前記変動時間の平均値（当たり抽選の抽選結果が大当たりである第 2 始動口遊技回の変動時間の平均値）より短くなるように前記変動時間を決定する

10

ことを特徴とする遊技機。

【6315】

特徴 g M 2 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態においては、第 1 種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値が、第 2 種遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たす場合の当該遊技回の変動時間の平均値より短くなるように変動時間を決定するので、第 1 種遊技回が実行されている期間に遊技者の期待感を低下させることを、さらに抑制することができる。そして、遊技者にとって有利でない第 1 種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利な第 2 種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に下げ、逆に、遊技者にとって有利な第 2 種遊技回の判定結果の注目度を、遊技者にとって有利でない第 1 種遊技回の判定結果の注目度に対して、より一層相対的に上げることができる。

20

【6316】

[特徴 g M 3]

特徴 g M 1 または特徴 g M 2 に記載の遊技機であって、
遊技状態を制御する制御手段を備え、
前記制御手段は、
前記遊技状態を、

30

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態（低頻度サポートモード、又は、高頻度サポートモード B）と、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

に移行可能に制御する状態移行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6317】

遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態は、第 1 種遊技回が第 2 種遊技回に対して相対的に不利であることを頻繁に想起させる状態であり、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態は、第 1 種遊技回が第 2 種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態である。

40

【6318】

特徴 g M 3 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が同じ入球手段に連続して入球する確率よりも低い遊技状態に移行可能であり、それは、第 1 種遊技回が第 2 種遊技回に対して相対的に不利であることを想起させにくい状態へ移行可能であることを意味し、遊技者の期待感を低下させることを、さら

50

に抑制することができる。

【 6 3 1 9 】

< 特徴 g N 群 >

特徴 g N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 6 3 2 0 】

[特徴 g N 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 1 実施形態における第 2 始動口）と、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第 1 始動口遊技回）において、第 1 の演出（敵側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と、

前記第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回（第 2 始動口遊技回）において、前記第 1 の演出とは異なる第 2 の演出（遊技者側のキャラクターが攻める演出）を実行する手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 3 2 1 】

特徴 g N 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第 1 の演出を実行し、第 2 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において第 2 の演出を実行するので、いずれの入球手段に遊技球が入球したことに起因する遊技回であるかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者が遊技の流れを理解するのを補助することができる。

【 6 3 2 2 】

[特徴 g N 2]

特徴 g N 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 1 始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第 2 始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されており、

前記第 1 の演出は、遊技者が不利な状況であることを示唆する演出であり、

前記第 2 の演出は、遊技者が有利な状況であることを示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 2 3 】

特徴 g N 2 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、実行されている遊技回が遊技者に有利な遊技回であるのか、遊技者に不利な遊技回であるのかを遊技者に認識させやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解をより一層補助することができる。

【 6 3 2 4 】

[特徴 g N 3]

特徴 g N 1 または特徴 g N 2 に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率を第 1 種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率を第 2 種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記第 1 種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

前記第 2 種入球手段連続入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 2 5 】

特徴 g N 3 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 2 6 】

[特徴 g N 4]

特徴 g N 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも前記第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 2 7 】

特徴 g N 4 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 2 8 】

< 特徴 g O 群 >

特徴 g O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【 6 3 2 9 】

[特徴 g O 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 1 実施形態における第 2 始動口）と、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

10

20

30

40

50

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、

10

遊技球が前記第2種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第1種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモードB）において、

前記演出実行手段は、

前記第1種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回（第1始動口遊技回）が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【6330】

特徴g01によれば、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態において、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

20

【6331】

[特徴g02]

特徴g01に記載の遊技機であって、

前記第1種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第1始動口遊技回）が実行されるよりも、前記第2種入球手段に遊技球が入球したことに起因して遊技回（第2始動口遊技回）が実行される方が、遊技者にとって有利となるように構成されている

30

ことを特徴とする遊技機。

【6332】

特徴g02によれば、遊技球が第2種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が第1種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が第1種入球手段と第2種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い遊技状態においては、第1種入球手段への遊技球の入球に起因する遊技回が実行される確率が低く、換言すれば、遊技者にとって不利な状態となる確率が低い状態である。このような遊技状態において、第1種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、現在の遊技状態よりも不利な遊技状態に移行する可能性があることを示唆する演出を実行するので、複雑な遊技状態において、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

40

【6333】

[特徴g03]

特徴g01または特徴g02に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、

遊技球が前記第1種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第1種入球手段と前記第2種入球手段とに交互に入球する確率および遊技球が前記第2種入球手段に連続

50

して入球する確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第 2 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

遊技球が前記第 2 種入球手段に連続して入球する確率が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率および遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6334】

10

特徴 g O 3 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。このように 3 つの遊技状態が切り替わる中、第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して遊技回が実行される場合には、実行される遊技回が有利となるのか不利となるのかを遊技者に認識しやすくすることができ、遊技者の遊技の流れの理解を一層補助することができる。

【6335】

[特徴 g O 4]

20

特徴 g O 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも前記第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【6336】

特徴 g O 4 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6337】

30

<特徴 g P 群>

特徴 g P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態から抽出される。

【6338】

[特徴 g P 1]

遊技球の入球が第 1 の図柄の変動の契機となる第 1 種入球手段（第 1 実施形態における第 1 始動口）と、

遊技球の入球が前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄の変動の契機となる第 2 種入球手段（第 1 実施形態における第 2 始動口）と、

前記第 1 種入球手段および前記第 2 種入球手段に遊技球が入球したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

40

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、

遊技状態を制御する制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

50

遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）において、

前記演出実行手段は、

前記第 1 種入球手段に遊技球が連続して 2 回入球した場合には、当該連続した 2 回の前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した 2 回の遊技回（第 1 始動口遊技回）のうちの少なくとも 1 回の遊技回において、特定の演出（第 1 実施形態における連続演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6339】

10

特徴 g P 1 によれば、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い遊技状態において、第 1 種入球手段に連続して 2 回入球した場合には特定の演出を実行するので、特定の演出の実行を認識した遊技者に対して、第 1 種入球手段に連続して 2 回入球するといった確率の低い事象が起きたことを認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心を惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6340】

[特徴 g P 2]

20

特徴 g P 1 に記載の遊技機であって、

前記特定の演出（第 1 実施形態の連続演出）は、遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率の方が、遊技球が前記第 1 種入球手段に連続して入球する確率よりも高い前記遊技状態（高頻度サポートモード A）において、遊技球が前記第 1 種入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球した場合の前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であることを特徴とする遊技機。

【6341】

特徴 g P 2 によれば、特定の演出は、遊技球が第 1 種入球手段と第 2 種入球手段とに交互に入球した場合の第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される遊技回において実行される演出とは異なる演出であるので、確率の低い事象が起きたことを、より一層遊技者に認識させることができ、発生する確率の低い事象が起きたことに対する遊技者の好奇心をさらに惹起させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6342】

[特徴 g P 3]

特徴 g P 1 または特徴 g P 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の演出は、前記連続した 2 回の前記第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した 2 回の遊技回を跨いだ一連の演出（連続演出）である

ことを特徴とする遊技機。

【6343】

特徴 g P 3 によれば、特定の演出は、連続した 2 回の第 1 種入球手段への遊技球の入球に起因して実行される連続した 2 回の遊技回を跨いだ一連の演出であるので、特定の演出の内容として 2 回の遊技回を跨いだ流れのある演出を実行することができる。従って、発生する確率の低い事象が起きたことに対して、特別な状況であることをさらに遊技者に認識させることができる。

40

【6344】

[特徴 g P 4]

特徴 g P 1 から特徴 g P 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

遊技者にとって最も有利な流通態様で遊技球を流通させた場合において、遊技球が第 1 種入球手段に連続して入球する確率を第 1 種入球手段連続入球確率とし、遊技球が第 1 種

50

入球手段と前記第 2 種入球手段とに交互に入球する確率を交互入球確率とし、遊技球が第 2 種入球手段に連続して入球する確率を第 2 種入球手段連続入球確率とした場合に、

前記制御手段は、

前記第 1 種入球手段連続入球確率が、前記交互入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）と、

前記交互入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記第 2 種入球手段連続入球確率よりも高い第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）と、

前記第 2 種入球手段連続入球確率が、前記第 1 種入球手段連続入球確率および前記交互入球確率よりも高い第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）と、

を切り替え可能に制御する遊技状態切替手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【6345】

特徴 g P 4 によれば、制御手段は、第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態と第 3 の遊技状態の 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、当該 3 つの遊技状態を組み合わせることによって、新たな種々の遊技の流れを創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6346】

[特徴 g P 5]

特徴 g P 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）よりも前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）の方が遊技者に有利な遊技状態であり、

20

前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード A）よりも前記第 3 の遊技状態（高頻度サポートモード B）の方が遊技者に有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【6347】

特徴 g P 5 によれば、遊技者にとって有利の度合いに差のある 3 つの遊技状態を切り替え可能に制御するので、遊技状態の切り替えを行うことによって遊技者の期待感に抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6348】

<特徴 h A 群>

30

特徴 h A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【6349】

[特徴 h A 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射された遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を滞留させる滞留領域（第 2 実施形態におけるクルーン 220）を有する滞留手段と、

前記滞留領域から流出した遊技球の流通経路上に配置され、到達した遊技球を少なくとも第 1 の方向と第 2 の方向とに振り分ける振分手段（非 V 入賞口シャッター 350）と、

40

を備える遊技機であって、

前記振分手段は、前記遊技領域の所定の位置である第 1 の位置（第 1 通路検知センサー S P 1、第 2 通路検知センサー S P 2 が設けられた位置）を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の振分方向（開放状態と閉鎖状態）を切り替える切替手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6350】

特徴 h A 1 によれば、滞留手段から流出した遊技球を振り分ける振分手段は、第 1 の位置を遊技球が通過した場合に、振分方向を切替手段によって切り替えるので、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して遊技者が第 1 の位置に遊技球を通過させることによって、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球

50

を振り分けることができる。すなわち、遊技者は、遊技球の振り分け方向を、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 1 の位置に遊技球を通過させることによって制御することができる。この結果、遊技球の振り分け方向について遊技者の技術介入を可能にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 5 1 】

[特徴 h A 2]

特徴 h A 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技球が前記滞留領域（クルーン 2 2 0）に流入してから流出するまでの時間の長さである滞留時間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから前記第 1 の位置（第 2 通路検知センサー S P 2 が設けられた位置）を通過するまでの時間の長さである第 1 位置通過時間よりも長い

10

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 5 2 】

特徴 h A 2 によれば、滞留時間は第 1 位置通過時間よりも長いので、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認してから、遊技者が、滞留手段から遊技球が流出するタイミングを考慮して第 1 の位置に遊技球を通過させるために、第 1 の位置に向けて遊技球を発射させても、切替手段によって切り替えた後の振分方向に当該滞留手段から流出した遊技球を振り分けることができる。すなわち、滞留手段に遊技球が流入し滞留を開始したのを視認した後に、一度、遊技球を発射させるのを止めて、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができる。遊技者に、遊技球を発射させるタイミングについて比較的長い時間、期待感や緊迫感を付与することができる。比較例として、滞留時間が第 1 位置通過時間よりも短い場合には、第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを、一旦、遊技球の発射を止めてから見計らうことができず、連続的に遊技球を発射させる必要がある。一方、当該特徴 h A 2 は、上述のように、滞留手段に滞留する遊技球の動きを確認しながら第 1 の位置に向けて遊技球を発射させるタイミングを計ることができるので、上記の比較例よりも、遊技者に期待感や緊迫感を付与ことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 6 3 5 3 】

[特徴 h A 3]

特徴 h A 1 または特徴 h A 2 に記載の遊技機であって、

30

前記切替手段は、前記第 1 の位置を遊技球が通過したことを契機として、遊技球の前記振分方向を前記第 2 の方向（開放状態）から前記第 1 の方向（閉鎖状態）に、特定の期間（第 2 実施形態の場合には 0 . 2 秒）、切り替える手段を備え、

遊技球が前記第 1 の方向に流通する場合の方が、遊技球が前記第 2 の方向に流通する場合よりも、遊技者に有利である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 5 4 】

特徴 h A 3 によれば、有利である第 1 の方向に遊技球を流通させるためには、滞留手段から遊技球が流出するタイミングと、特定の期間とを考慮して、第 1 の位置に遊技球を通過させる必要があるので、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

40

【 6 3 5 5 】

[特徴 h A 4]

特徴 h A 3 に記載の遊技機であって、

前記特定の期間は、遊技球が前記発射手段から発射されてから、前記滞留領域から流出するまでの時間の長さである滞留領域流出時間（クルーン流出時間）よりも短い

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 5 6 】

特徴 h A 4 によれば、特定の期間は滞留領域流出時間よりも短いので、第 1 の位置を通過させた遊技球を、滞留手段を経由させ、さらに当該遊技球を切替手段によって第 1 の方向に流通させることを困難または不可能にすることができる。すなわち、遊技球 1 球だけ

50

を用いて第 1 の方向に当該遊技球を通過させることを困難または不可能にすることができる。換言すれば、滞留領域に滞留した後に切替手段を経由して第 1 の方向に流通させる遊技球と、第 1 の位置を通過させる遊技球とを別々の遊技球にすることを促すことができる。このようにすることによって、複数の遊技球の発射について遊技者の技術介入を促し、さらに、当該複数の遊技球の帰趨について遊技者に注目させることができるので、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 5 7 】

[特徴 h A 5]

特徴 h A 1 から特徴 h A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第 1 領域を備え、

前記第 1 領域は、当該第 1 領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 5 8 】

特徴 h A 5 によれば、第 1 領域は、当該第 1 領域への遊技球の流入が遊技の状態を特定の状態に変化させる条件の一つとして設定されている領域であるので、特定の状態が遊技者に有利な状態である場合には、振分手段によって遊技球を第 1 の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【 6 3 5 9 】

[特徴 h A 6]

特徴 h A 1 から特徴 h A 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易であり、かつ、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難である領域である第 1 領域と、

前記振分手段によって前記第 1 の方向に振り分けられた遊技球の流入が不可能または困難であり、前記振分手段によって前記第 2 の方向に振り分けられた遊技球の流入が可能または容易である領域である第 2 領域と、

遊技者に特典を付与する特典付与手段と

を備え、

前記特典付与手段は、

前記第 1 領域または前記第 2 領域への遊技球の流入に基づいて付与する特典を決定する手段を備え、

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

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 6 0 】

特徴 h A 6 によれば、遊技球が第 1 領域に流入した場合に付与する特典の方が、遊技球が第 2 領域に流入した場合に付与する特典よりも有利であるので、振分手段によって遊技球を第 1 の方向に振り分けさせたいと遊技者に所望させることができ、振分手段における遊技球の振り分けについての技術介入に関して、より一層、遊技者に集中させるとともに、期待感や緊迫感を付与することができる。

【 6 3 6 1 】

< 特徴 h B 群 >

特徴 h B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 6 3 6 2 】

[特徴 h B 1]

遊技球が流通可能な第 1 の通路と、
遊技球が入球可能な第 1 の入球領域と、
到達した遊技球の流通態様を変化させる流通態様変化手段（第 2 実施形態における非 V 入賞口シャッター 350）と、

前記流通態様変化手段の状態を、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を前記第 1 の入球領域に送ることが不可能又は困難な第 1 の状態（開放状態）と、当該流通態様変化手段に到達した遊技球を第 1 の入球領域に送ることが可能又は容易な第 2 の状態（閉鎖状態）との間で切り替えを行なう切替手段と、

を備える遊技機であって、

前記切替手段は、

前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態と前記第 2 の状態との間で切り替える動作モードとして、

前記第 1 の通路（第 1 通路検知センサー S P 1）に遊技球を流通させないと、前記第 1 の入球領域に前記遊技球を入球させることが不可能又は困難な第 1 のモード（第 2 実施形態における第 1 開閉シナリオ）と、

前記第 1 の通路（第 1 通路検知センサー S P 1）に遊技球を流通させなくても、前記第 1 の入球領域に前記遊技球を入球させることが可能又は容易な第 2 のモード（第 2 実施形態における第 3 開閉シナリオ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 3 6 3 】

特徴 h B 1 によれば、切替手段は、第 1 の通路に遊技球を流通させないと、第 1 の入球領域に遊技球を入球させることが不可能又は困難な第 1 のモードと、第 1 の通路に遊技球を流通させなくても、第 1 の入球領域に遊技球を入球させることが可能又は容易な第 2 のモードとを備える。第 1 のモードが実行されている場合には、第 1 の入球領域に遊技球を入球させるために第 1 の通路に遊技球を流通させる必要があり、遊技者は、遊技球の発射強度を調整するなど、遊技球の発射操作について技術介入が必要となる。一方、第 2 のモードが実行されている場合には、第 1 の入球領域に遊技球を入球させるために第 1 の通路に遊技球を流通させなくてもよいので、遊技者は、第 1 のモードが実行されている場合よりも遊技球の発射操作について技術介入を必要としない。従って、本特徴の遊技機によれば、切替手段の動作モードを第 1 のモードと第 2 のモードとの間で切り替えることによって、第 1 の入球領域に遊技球を入球させるための遊技者の技術介入についての難易度（技術介入の度合い）を変更することができ、遊技者の緊迫感や期待感に抑揚を付与することができる。結果として、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 6 4 】

[特徴 h B 2]

特徴 h B 1 に記載の遊技機であって、

所定の位置を遊技球が通過したことを検知する検知手段を備え、

前記切替手段は、

前記検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 6 5 】

特徴 h B 2 によれば、切替手段は、検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として、流通態様変化手段の状態を第 1 の状態から第 2 の状態に切り替えるので、切替手段の動作モードが第 1 のモードまたは第 2 のモードのいずれの場合であっても、遊技球が所定の位置を通過するように操作する必要があり、遊技球を第 1 の入球領域に入球させることについて遊技者の技術介入を促すことができ、その結果、遊技者を遊技に積極的に参加させることができる。

【 6 3 6 6 】

[特徴 h B 3]

特徴 h B 1 または特徴 h B 2 に記載の遊技機であって、
遊技球が流通可能な通路であって前記第 1 の通路とは異なる第 2 の通路と、
前記第 1 の通路上の第 1 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 検知手段（第 1 通路検知センサー S P 1）と、
前記第 2 の通路上の第 2 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 2 検知手段（第 2 通路検知センサー S P 2）と、
を備え、
前記切替手段は、
前記第 1 検知手段または前記第 2 検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として
、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態（開放状態）から前記第 2 の状態（閉鎖状態）に切り替え、
前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第 2 の状態を継続している期間を第 2 状態継続期間とした場合に、
前記第 1 のモードは、
前記第 1 の通路を流通した遊技球が前記第 2 状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第 2 の通路を流通した遊技球が前記第 2 状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが不可能または困難となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態と前記第 2 の状態との間で切り替える動作モードである
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

【 6 3 6 7 】

特徴 h B 3 によれば、第 1 のモードの場合には、第 2 の通路に遊技球を流通させた場合でも切替手段は流通態様変化手段の状態を第 1 の状態から第 2 の状態に切り替えるにも関わらず、第 2 の通路を流通した遊技球が第 2 状態継続期間において流通態様変化手段に到達することが不可能または困難であるので、遊技者に意外性を付与することができるとともに、第 1 のモードの場合に第 1 の通路に遊技球を流通させることを促すことができる。さらに、第 1 の通路または第 2 の通路を遊技球が通過した場合に、遊技者に対して、流通態様変化手段の動作に注目させることができ、遊技者を遊技に集中させることができる。とともに、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 6 8 】

[特徴 h B 4]

特徴 h B 1 から特徴 h B 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が流通可能な通路であって前記第 1 の通路とは異なる第 2 の通路と、
前記第 1 の通路上の第 1 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 1 検知手段と、
前記第 2 の通路上の第 2 の位置を遊技球が通過したことを検知する第 2 検知手段と、
を備え、
前記切替手段は、
前記第 1 検知手段または前記第 2 検知手段が遊技球の通過を検知したことを契機として
、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替え、
前記切替手段による前記切り替えによって前記流通態様変化手段が前記第 2 の状態を継続している期間を第 2 状態継続期間とした場合に、
前記第 2 のモードは、
前記第 1 の通路を流通した遊技球が前記第 2 状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となり、かつ、前記第 2 の通路を流通した遊技球が前記第 2 状態継続期間において前記流通態様変化手段に到達することが可能または容易となるように、前記流通態様変化手段の状態を前記第 1 の状態と前記第 2 の状態との間で切り替える動作モードである
ことを特徴とする遊技機。

40

【 6 3 6 9 】

50

特徴 h B 4 によれば、第 2 のモードの場合には、第 1 の通路と第 2 の通路のいずれを遊技球が流通しても第 2 状態継続期間に遊技球を流通態様変化手段に到達させることができるので、第 2 のモードの場合には、遊技者は容易に第 1 の入球領域に遊技球を入球させることができる。

【 6 3 7 0 】

< 特徴 h C 群 >

特徴 h C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 6 3 7 1 】

[特徴 h C 1]

遊技球が入球可能な入球手段（大入賞口 3 6 a ）と、
遊技の状態を制御する制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記制御手段は、特定の制御モード（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の第 1 開閉シナリオ）を備え、

起点となる時点（ラウンド遊技の開始時点）から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第 1 の入球パターンである場合を第 1 の場合とし、

前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第 2 の入球パターンである場合を第 2 の場合とした場合に、

前記特定の制御モード（第 1 開閉シナリオ）は、

前記第 1 の場合における前記第 1 の入球パターンと、前記第 2 の場合における前記第 2 の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、前記第 1 の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第 2 の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードである（高確率モードになる場合とならない場合とがある開閉シナリオである）

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 7 2 】

特徴 h C 1 によれば、特定の制御モードは、第 1 の場合における第 1 の入球パターンと、第 2 の場合における第 2 の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第 1 の場合における遊技者の有利の度合いと、第 2 の場合における遊技者の有利の度合いとが異なる制御モードであるので、実行されている遊技の制御モードが特定の制御モードであると認識した遊技者に対して、有利の度合いについて期待感や緊迫感を付与することができる。

【 6 3 7 3 】

[特徴 h C 2]

特徴 h C 1 に記載の遊技機であって、

前記特定の制御モードを第 1 の制御モードとした場合に、

前記制御手段は、前記第 1 の制御モードとは異なる第 2 の制御モード（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の第 2 開閉シナリオ）を備え、

起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第 3 の入球パターンである場合を第 3 の場合とし、

前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第 4 の入球パターンである場合を第 4 の場合とした場合に、

前記第 2 の制御モードは、

前記第 3 の場合における前記第 3 の入球パターンと、前記第 4 の場合における前記第 4 の入球パターンとが同じであれば、前記第 3 の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第 4 の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードである

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 7 4 】

特徴 h C 2 によれば、第 1 の制御モードと第 2 の制御モードとを備えるので、遊技者は制御モードが第 1 の制御モードであるのか第 2 の制御モードであるのかを判断する必要があり、遊技者を遊技に集中させることができる。また、第 2 の制御モードは、第 3 の場合

における第 3 の入球パターンと、第 4 の場合における第 4 の入球パターンとが同じであれば、第 3 の場合における遊技者の有利の度合いと、第 4 の場合における遊技者の有利の度合いとが同じである制御モードであるが、第 1 の制御モードは、第 1 の場合における第 1 の入球パターンと、第 2 の場合における第 2 の入球パターンとが同じであるにもかかわらず、第 1 の場合における遊技者の有利の度合いと、第 2 の場合における遊技者の有利の度合いとが異なるので、制御モードが第 1 の制御モードと第 2 の制御モードのいずれであるのか、また、第 1 の制御モードである場合には有利となるのか不利となるのかというように、段階的に期待感や緊迫感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 7 5 】

10

[特徴 h C 3]

特徴 h C 1 または特徴 h C 2 に記載の遊技機であって、

前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第 1 通路 2 1 0 及び第 2 通路 3 0 0）を備え、

前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、

前記特定の制御モード（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の第 1 開閉シナリオ）は、

前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なる

ことを特徴とする遊技機。

20

【 6 3 7 6 】

特徴 h C 3 によれば、特定の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様によって、遊技者の有利の度合いが異なるので、複数の通路の通過態様を制御するために遊技者に技術介入をさせることができ、遊技者に遊技への積極的な参加を促すことができる。

【 6 3 7 7 】

[特徴 h C 4]

特徴 h C 2 に記載の遊技機であって、

前記入球手段に入球した遊技球が通過可能な複数の通路（第 1 通路 2 1 0 及び第 2 通路 3 0 0）を備え、

前記入球手段に入球した遊技球は前記複数の通路のうちのいずれか一つのみを通過可能であり、

前記第 2 の制御モード（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の第 2 開閉シナリオ）は、

前記入球手段に入球した複数の遊技球についての前記複数の通路の通過態様に関わらず、遊技者の有利の度合いが同じである

ことを特徴とする遊技機。

30

【 6 3 7 8 】

特徴 h C 4 によれば、第 2 の制御モードは、入球手段に入球した複数の遊技球についての複数の通路の通過態様にかかわらず、遊技者の有利の度合いが同じであるので、第 2 の制御モードを実行している場合には、複数の遊技球についての複数の通路の通過態様を検出する必要がなく、処理を簡易化することができる。

40

【 6 3 7 9 】

[特徴 h C 5]

特徴 h C 2 に記載の遊技機であって、

前記特定の制御モードを第 1 の制御モードとした場合に、

前記制御手段は、

前記第 1 の制御モードおよび前記第 2 の制御モードと異なる第 3 の制御モード（非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の第 3 開閉シナリオ）を備え、

起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第 5 の入球パターンである場合を第 5 の場合とし、

50

前記起点となる時点から、複数の遊技球の前記入球手段への入球のタイミングのパターンが第6の入球パターンである場合を第6の場合とした場合に、

前記第3の制御モードは、

前記第5の場合における前記第5の入球パターンと、前記第6の場合における前記第6の入球パターンとが同じであれば、前記第5の場合における遊技者の有利の度合いと、前記第6の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであり、かつ、前記第2の制御モードよりも遊技者にとって有利である制御モードである

ことを特徴とする遊技機。

【6380】

特徴hC5によれば、第3の制御モードは、第5の場合における第5の入球パターンと、第6の場合における第6の入球パターンとが同じであれば、第5の場合における遊技者の有利の度合いと、第6の場合における遊技者の有利の度合いとが同じであるので、第1の制御モードよりも遊技者に付与する緊迫感を緩和することができる。さらに、第3の制御モードは、第2の制御モードよりも遊技者にとって有利であるので、第2の制御モードよりも遊技者に期待感を付与することができる。すなわち、第1の制御モード、第2の制御モード、第3の制御モードは、それぞれ遊技者に付与する期待感と緊迫感とが異なるので、これら特性の異なる3つの制御モードを切り替えることによって、遊技者に期待感と緊迫感についての抑揚を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6381】

<特徴hD群>

特徴hD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第2実施形態から抽出される。

【6382】

[特徴hD1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作を開始してから前記遊技回用動作が終了するまでを遊技回の1回とした場合に、前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回実行手段によって実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

予め定められた複数の種別の特典(第2実施形態における第1種大当たりと第2種大当たり)のうち、遊技者に付与する一の種別の特典を決定する種別決定手段と、

遊技の状態(第2実施形態においてはサポートモード)を制御する制御手段と、

を備え、

前記特典付与手段は、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第1の種別の特典(第1種大当たり)である場合には、特定の条件を満たす第1の場合と前記特定の条件を満たさない第2の場合とで、前記特典の付与の態様(非V入賞口シャッター350の開閉シナリオ)を異なる態様に決定する手段と、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第2の種別の特典(第2種大当たり)である場合には、前記第1の場合と前記第2の場合とで、前記特典の付与の態様を同じ態様に決定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6383】

特徴hD1によれば、遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか(第1の種別の特典であるのか、第2の種別の特典であるのか)について期待感を付与することができる。また、付与される特典の種別が第1の種別の特典である場合には、特定

10

20

30

40

50

の条件を満たす第 1 の場合と前記特定の条件を満たさない第 2 の場合とで、特典の付与の様相が異なるので、さらに、遊技者に対して特典の付与の様相について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、特典の付与の様相はどのようなものであるのか、といったように、遊技者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 8 4 】

[特徴 h D 2]

特徴 h D 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第 1 の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合であり、

前記第 2 の場合は、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第 2 の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 8 5 】

特徴 h D 2 によれば、付与される特典の種別が第 1 の種別の特典である場合には、遊技の状態が第 1 の遊技の状態である場合と第 2 の遊技の状態である場合とで、特典の付与の様相が異なるので、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技の状態は何であったか、といったように、遊技者に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 8 6 】

[特徴 h D 3]

特徴 h D 1 または特徴 h D 2 に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態（抽選モード：低確率モードか高確率モードか）を決定するための処理を実行する遊技状態決定処理を実行する遊技状態決定処理実行手段を備え、

前記遊技状態決定処理実行手段は、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第 1 の種別の特典（第 1 種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が第 1 の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と第 2 の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様（抽選モードを決定する態様）を異なる態様（異なる非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオ）で実行する手段と、

前記種別決定手段によって決定された特典の種別が、第 2 の種別の特典（第 2 種大当たり）である場合には、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する遊技回の実行時の前記遊技の状態が前記第 1 の遊技の状態（低頻度サポートモード）である場合と前記第 2 の遊技の状態（高頻度サポートモード）である場合とで、前記遊技状態決定処理の処理態様を同じ態様（同じ非 V 入賞口シャッター 3 5 0 の開閉シナリオ）で実行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 3 8 7 】

特徴 h D 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合に、遊技者に特典の種別が何であるのか（第 1 の種別の特典であるのか、第 2 の種別の特典であるのか）について期待感を付与することができる。さらに、付与される特典の種別が第 1 の種別の特典である場合には、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回の実行時の遊技の状態が第 1 の遊技の状態である場合と第 2 の遊技の状態である場合とで、遊技状態決定処理の処理態様が異なるので、さらに、遊技者に対して遊技状態決定処理の処理態様について期待感や緊迫感を付与することができる。従って、本特徴によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回が実行された場合には、特典の種別は何であるのか、遊技の状態は何であったか、特別情報に対応する遊技回より後に実行される遊技回の遊技の状態を決定するための処理の態様はどのようなものであるのか、といったように、遊技

10

20

30

40

50

者に段階的に推測や期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 8 8 】

< 特徴 h E 群 >

特徴 h E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態から抽出される。

【 6 3 8 9 】

[特徴 h E 1]

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段に入球した遊技球を第 1 の入球領域に振り分けることが可能又は容易な第 1 の状態と、前記入球手段に入球した遊技球を第 1 の入球領域に振り分けることが不可能又は困難な第 2 の状態との間で切り替えを行う振分手段（第 2 実施形態において非 V 入賞口シャッター 3 5 0）と、

を備える遊技機であって、

前記振分手段は、

起点となる時（ラウンド遊技が開始された時）から前記入球手段に入球した遊技球の数が N 個（N は 2 以上の整数）となったことを契機に、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 9 0 】

特徴 h E 1 によれば、振分手段は、起点となる時から入球手段に入球した遊技球の数が N 個（N は 2 以上の整数）となったことを契機に、第 2 の状態から第 1 の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第 1 の領域に振り分けることを所望する遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促す。従って、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 3 9 1 】

[特徴 h E 2]

特徴 h E 1 に記載の遊技機であって、

前記振分手段は、

前記起点となる時から N 個目の遊技球が前記入球手段に入球した時点から特定の期間内に、前記起点となる時から N - 1 個目の遊技球が前記振分手段に到達した場合に、当該 N - 1 個目の遊技球を前記第 1 の領域に振り分けることが可能または容易となるように、前記第 1 の状態と前記第 2 の状態との間で切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【 6 3 9 2 】

特徴 h E 2 によれば、遊技者に対して、入球手段に入球させる遊技球の個数を数えながら遊技球を発射させることを促すことに加え、少なくとも、起点となる時から N - 1 個目の遊技球と、起点となる時から N 個目の遊技球については、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。具体的には、起点となる時から N 個目の遊技球が入球手段に入球した時点から特定の期間内に、起点となる時から N - 1 個目の遊技球が振分手段に到達するように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを遊技者に促すことができる。また、N - 1 個目の遊技球を第 1 の領域に振り分けることができるか否かについて期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。

【 6 3 9 3 】

< 特徴 h F 群 >

特徴 h F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 2 実施形態の変形例 5 から抽出される。

【 6 3 9 4 】

[特徴 h F 1]

遊技球が流通可能な第 1 の通路と、

遊技球が流通可能な第 2 の通路と、

10

20

30

40

50

前記第 1 の通路および前記第 2 の通路から送られてきた遊技球の流通態様を変更する流通態様変更手段であって、到達した遊技球を第 1 の領域に送ることが可能又は容易な第 1 の状態と、到達した遊技球を前記第 1 の領域に送ることが不可能又は困難な第 2 の状態との間で切り替えを行う流通態様変更手段（第 2 実施形態において非 V 入賞口シャッター 350）と、

を備え、

前記流通態様変更手段は、

起点となる時から前記第 1 の通路に J 個（J は整数）の遊技球が入球した後に、前記第 2 の通路に K 個（K は整数）の遊技球が入球したことを契機に、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態への切り替えを行う

ことを特徴とする遊技機。

【6395】

特徴 h F 1 によれば、流通態様変更手段は、起点となる時から第 1 の通路に J 個（J は整数）の遊技球が入球した後に、第 2 の通路に K 個（K は整数）の遊技球が入球したことを契機に、第 2 の状態から第 1 の状態への切り替えを行う。この場合、遊技球を第 1 の領域に送ることを所望する遊技者に対して、第 1 の通路に J 個、第 2 の通路に K 個の遊技球を通過させるために、積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6396】

[特徴 h F 2]

特徴 h F 1 に記載の遊技機であって、

前記流通態様変更手段は、

前記起点となる時から前記第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球が前記流通態様変更手段に到達する時が、前記起点となる時から前記第 2 の通路に入球した遊技球の数が K 個に到達した時点から所定期間内である場合に、前記起点となる時から前記第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球を前記第 1 の領域に送る

ことを特徴とする遊技機。

【6397】

特徴 h F 2 によれば、遊技球を第 1 の領域に送ることを所望する遊技者に対して、起点となる時から第 1 の通路に入球した J 個目の遊技球が流通態様変更手段に到達する時が、起点となる時から第 2 の通路に入球した遊技球の数が K 個に到達した時点から所定期間内となるように、遊技球の発射のタイミングや発射強度を調整することを促すことができ、さらなる遊技者の技術介入を促すことができる。

【6398】

< 特徴 i A 群 >

特徴 i A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態から抽出される。

【6399】

[特徴 i A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 143 の遊技回制御処理）と、

第 1 の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と

、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

10

20

30

40

50

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化处理：図147の当たり判定処理におけるステップS i 1 0 0 4, S i 1 0 0 5, S i 1 0 0 7）と、

前記状態情報移行手段によって前記移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【6400】

特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第1の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第1の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴i A 1によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第1の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴i A 1によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

20

【6401】

[特徴i A 2]

特徴i A 1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

30

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第2の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第1の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

40

【6402】

特徴i A 2によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴i A 2によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6403】

[特徴i A 3]

特徴i A 2に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

50

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４０４】

特徴ｉＡ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＡ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

20

【６４０５】

[特徴ｉＡ４]

特徴ｉＡ３に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定されている状態で、前記状態情報移行手段によって前記第１の状態を特定する情報への移行がなされた場合に、当該移行によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４０６】

30

特徴ｉＡ４によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第１の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えると、状態情報移行手段によって状態情報が第１の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＡ４によれば、状態情報移行手段によって移行される前の状態情報によって特定される状態に基づいて、遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第１の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴ｉＡ４によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

40

【６４０７】

[特徴ｉＡ５]

特徴ｉＡ１から特徴ｉＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図１４８の遊技状態判定処理におけるステップＳｉ１１０１）と、

50

演算した前記状態判定値が、前記状態情報が前記第 1 の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第 1 の値（図 1 3 7 における「0 2 H」）である場合に、前記状態情報が前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報であるとしたときに取り得る前記状態判定値としての第 2 の値（図 1 3 7 における「0 3 H」）に、前記状態判定値を書き換える状態判定値書換え手段（図 1 4 8 の遊技状態判定処理におけるステップ S i 1 1 0 2 , S i 1 1 0 3 ）と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図 1 4 9 の変動時間設定処理）を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【6 4 0 8】

特徴 i A 5 によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。その上、状態判定値を切り替えてから遊技動作の態様の設定を行っていることから、第 1 の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている場合に、処理が中断または停止してしまうことがなく、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【6 4 0 9】

[特徴 i A 6]

20

特徴 i A 5 に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値書換え手段によって書き換えられた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6 4 1 0】

特徴 i A 6 によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づき、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

30

【6 4 1 1】

< 特徴 i B 群 >

特徴 i B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態の変形例 1 から抽出される。

【6 4 1 2】

[特徴 i B 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 4 3 の遊技回制御処理）と、

40

第 1 の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記状態情報によって特定される状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時における前記遊技

50

動作設定手段による前記設定が実行された後に、前記状態情報を前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報から前記第 1 の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図 175 の変動開始処理におけるステップ S i 3 7 0 9 , S i 3 7 1 0 , S i 3 7 1 2 ）と、

前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 4 1 3 】

特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、第 1 の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第 1 の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i B 1 によれば、状態情報移行手段によって状態情報が移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第 1 の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i B 1 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【 6 4 1 4 】

[特徴 i B 2]

特徴 i B 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 2 の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 1 の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【 6 4 1 5 】

特徴 i B 2 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の変化とが連動する。したがって、特徴 i B 2 によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 4 1 6 】

[特徴 i B 3]

特徴 i B 2 に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図146の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図146の転落判定処理におけるステップS i 0 9 0 4 , S i 0 9 0 5 , S i 0 9 0 7 ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6417】

10

特徴 i B 3 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第1の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第1の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 i B 3 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【6418】

20

さらに、特徴 i B 3 によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第1の状態を特定する情報に移行させられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モードとなっているにもかかわらず遊技状態が第1の状態となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えると、状態情報移行手段によって状態情報が第1の状態を特定する情報へ移行されることで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i B 3 によれば、状態情報移行手段によって状態情報が第1の状態を特定する情報に移行されるより前のタイミングで、状態情報によって特定される状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第1の状態以外の状態に基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴 i B 3 によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断

30

【6419】

[特徴 i B 4]

特徴 i B 1 から特徴 i B 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回の開始時に、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報を少なくとも含む複数種類の情報から状態判定値（図136における遊技状態判定値）を演算する状態判定値演算手段（図177の遊技状態判定処理におけるステップS i 3 9 0 1 ）、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

40

前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（図149の変動時間設定処理）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6420】

特徴 i B 4 によれば、遊技動作の態様の設定を行うに際し、複数種類の情報を参照せずに、状態判定値を参照すればその設定を行うことができる。このために、遊技動作の態様を設定する制御を簡易化することができる。

【6421】

[特徴 i B 5]

特徴 i B 4 に記載の遊技機であって、

50

前記遊技動作設定手段は、

前記状態判定値演算手段によって求められた前記状態判定値に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6422】

特徴 i B 5 によれば、状態判定値と、判定手段による判定の結果とに基づき、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【6423】

< 特徴 i C 群 >

特徴 i C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態の変形例1から抽出される。

【6424】

[特徴 i C 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図143の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

特定の場合であり、かつ、前記遊技回の開始時において前記遊技動作設定手段による前記設定が実行された後である場合に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第2の制御モードから前記第1の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段と、

前記遊技回の開始時に、前記遊技動作設定手段によって設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6425】

特定の場合に、第2の制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、制御モード切替手段によって第2の制御モードから第1の制御モードへの切り替えがなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i C 1 によれば、制御モード切替手段によって制御モードが第2の制御モードから第1の制御モードへ切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第2の制御モードに基づいて設定されることになり、このため、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i C 1 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

10

20

30

40

50

【 6 4 2 6 】

[特徴 i C 2]

特徴 i C 1 に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 の判定モードと前記第 2 の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図 1 4 6 の転落判定処理）を備え、

前記制御モード切替手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第 1 の制御モードへの切り替えを実行させる第 1 切替手段（サポートモード擬似化処理：図 1 7 5 の変動開始処理におけるステップ S i 3 7 0 9 , S i 3 7 1 0 , S i 3 7 1 2 ）と、

前記判定モード決定手段によって前記第 1 の判定モードで実行することが決定された場合が、前記特定の場合に該当するとして、前記第 1 の制御モードへの切り替えを実行させる第 2 切替手段（図 1 4 6 の転落判定処理におけるステップ S i 0 9 0 4 , S i 0 9 0 5 , S i 0 9 0 7 ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 4 2 7 】

特徴 i C 2 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第 1 の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、制御モードは第 1 の制御モードに切り替えさせられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第 1 の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、制御モードの変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 i C 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【 6 4 2 8 】

さらに、特徴 i C 2 によれば、第 1 切替手段によって、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に制御モードが第 1 の制御モードに切り替えられた場合に、特別情報が所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モードとなっているにもかかわらず制御モードが第 1 の制御モードとなる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えると、第 1 切替手段によって制御モードが第 1 の制御モードに切り替えられたことで潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i C 2 によれば、第 1 切替手段によって制御モードが第 1 の制御モードに切り替えさせられるより前に、制御モードに基づいて遊技動作の態様が設定されることから、遊技動作の態様は第 2 の制御モードに基づいて設定されることになり、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴 i C 2 によれば、遊技状態の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【 6 4 2 9 】

[特徴 i C 3]

特徴 i C 1 または特徴 i C 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記制御モードに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判

10

20

30

40

50

定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【6430】

特徴 i C 3 によれば、制御モードと、判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【6431】

<特徴 i D 群>

特徴 i D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態およびその変形例1から抽出される。

【6432】

[特徴 i D 1]

取得条件が成立したことを契機として第1の特別情報と第2の特別情報とを取得する情報取得手段と、

取得された前記第1の特別情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1の判定手段（図147の当たり判定処理のステップ S i 1 0 0 2 ~ S i 1 0 0 4 ）と、

取得された前記第2の特別情報が第2の条件を満たすか否かを判定する第2の判定手段（図146の転落判定処理のステップ S i 0 9 0 2 , S i 0 9 0 3 ）と、

前記第1の判定手段による前記判定の結果および前記第2の判定手段による前記判定の結果の少なくとも一方を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図143の遊技回制御処理）と、

排他的な2つの状態である第1の状態（低頻度サポートモード）と第2の状態（高頻度サポートモード）とを特定可能な状態情報（サポートモードの情報）を記憶する状態記憶手段（高頻度サポートモードフラグ）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記第1の特別情報が前記第1の条件を満たすものである場合、前記第2の特別情報が前記第2の条件を満たすものである場合共に、前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第2の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる状態情報移行手段（サポートモード擬似化処理：図147の当たり判定処理におけるステップ S i 1 0 0 4 , S i 1 0 0 5 , S i 1 0 0 7 ）と、

前記第1の特別情報が前記第1の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第2の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第1の遊技動作設定手段と、

前記第2の特別情報が前記第2の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第1の状態に基づいて前記遊技動作の態様を設定する第2の遊技動作設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【6433】

第1の特別情報が第1の条件を満たすものである場合に、第1の状態以外の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されるように設計されている遊技機において、状態情報移行手段によって第1の状態を特定する情報への移行がなされた場合、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i D 1 によれば、第1の特別情報が第1の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時に、第2の状態に基づいて遊技動作の態様が設定されることから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i D 1 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【6434】

[特徴 i D 2]

特徴 i D 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

10

20

30

40

50

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第2の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第2の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第1の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【6435】

特徴iD2によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。そして、遊技動作の態様も状態情報に基づいて設定される。このため、制御モードの変化と、遊技動作の態様の变化とが連動する。したがって、特徴iD2によれば、遊技者に対して、補助手段の状態を遷移させる制御モードの変化を遊技動作の態様によって示すことができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6436】

さらに、特徴iD2によれば、第1の特別情報が第1の条件を満たす遊技回、第2の特別情報が第2の条件を満たす遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第1の状態を特定する情報に移行させられる。このため、第1の特別情報が第1の条件を満たす遊技回か、第2の判定手段による判定の結果が第2の条件を満たす遊技回かを、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴iD2によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をよりいっそう図ることができる。

【6437】

[特徴iD3]

特徴iD1または特徴iD2に記載の遊技機であって、

前記第1の判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記第1の特別情報が前記第1の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技機は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記第1の判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを、前記第2の判定手段による前記判定の結果に基づいて決定する判定モード決定手段（図146の転落判定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【6438】

特徴iD3によれば、第1の特別情報が第1の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）となっているにもかかわらず、状態情報によって特定される状態が第1の状態（低頻度サポートモード）となる、いわゆる潜伏確変状態となることがある。ここで、遊技機が潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている場合を考えると、潜伏確変状態となった場合に、遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴iD3によれば、第1の特別情報が第1の条件を満たすものである場合の遊技回の開始時には、遊技

10

20

30

40

50

動作の態様は第2の状態（高頻度サポートモード）に基づいて設定されることから、潜伏確変状態に基づいて遊技動作の態様の設定が行われるようなことがない。したがって、特徴 i D 3 によれば、遊技動作の態様の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがないことから、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【6439】

[特徴 i D 4]

特徴 i D 1 から特徴 i D 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記第1の判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

10

を備えることを特徴とする遊技機。

【6440】

特徴 i D 4 によれば、状態情報と、第1および第2の判定手段による判定の結果とに基づく、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【6441】

< 特徴 i E 群 >

特徴 i E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第3実施形態から抽出される。

20

【6442】

[特徴 i E 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図143の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

30

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第1の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第2の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第1の制御モードと前記第2の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第1の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第1の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第2の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第2の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

40

を備える遊技機において、

前記第1の状態情報と前記第2の状態情報とを少なくとも含む複数の状態情報を合わせて、前記遊技機の状態を示す総合状態情報（図136における遊技状態判定値）を生成する総合状態情報生成手段

を備え、

50

前記遊技回実行手段は、

特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第 1 の状態情報を前記第 2 の制御モードを特定する情報から前記第 1 の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、

前記遊技回の開始時に、前記総合状態情報生成手段によって生成された前記総合状態情報が、前記第 1 の状態情報が前記第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第 2 の状態情報が前記第 2 の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第 1 の情報（潜伏確変状態：図 1 3 6 における「0 2 H」）である場合に、前記総合状態情報を、前記第 1 の状態情報が前記第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第 2 の状態情報が前記第 2 の判定モード（高確率モード）を特定するとしたときに取り得る第 2 の情報（高確率高頻度状態：図 1 3 6 における「0 3 H」）に書き換える総合状態情報書換え手段（図 1 4 8 の遊技状態判定処理におけるステップ S i 1 1 0 2 , S i 1 1 0 3 ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6 4 4 3】

総合状態情報に基づいて、例えば遊技機における特定の動作や表示等の態様が設定され、その態様の設定が、総合状態情報が第 1 の情報以外の情報（潜伏確変状態以外の状態を特定する情報）である場合に行われるように設計されている遊技機を考へてみる。この遊技機において、第 2 の状態情報が第 2 の判定モードを特定する状態で、特定状態情報移行手段によって第 1 の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合、総合状態情報が第 1 の状態となって、このため、上述した設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴 i E 1 によれば、総合状態情報書換え手段によって、総合状態情報は第 1 の情報（潜伏確変状態を特定する情報）から第 2 の情報に書き換えられることから、上記の設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i E 1 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【6 4 4 4】

[特徴 i E 2]

特徴 i E 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 の判定モードと前記第 2 の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図 1 4 6 の転落判定処理）を備え、

前記状態情報移行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第 1 の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図 1 4 7 の当たり判定処理におけるステップ S i 1 0 0 4 , S i 1 0 0 5 , S i 1 0 0 7 ）と、

前記判定モード決定手段によって前記第 1 の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第 1 の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図 1 4 6 の転落判定処理におけるステップ S i 0 9 0 4 , S i 0 9 0 5 , S i 0 9 0 7 ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6 4 4 5】

特徴 i E 2 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第 1 の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第 1 の状態情報は第 1 の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第 1 の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第 1 の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 i E 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を

付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 4 4 6 】

[特徴 i E 3]

特徴 i E 1 または特徴 i E 2 に記載の遊技機であって、

前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段（図 1 4 9 の変動時間設定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 4 4 7 】

特徴 i E 3 によれば、総合状態情報に基づいて遊技動作の態様を設定する処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴 i E 3 によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

10

【 6 4 4 8 】

[特徴 i E 4]

特徴 i E 1 から特徴 i E 3 までのいずれか一つにに記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記総合状態情報書換え手段によって書き換えられた前記総合状態情報に基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

20

【 6 4 4 9 】

特徴 i E 4 によれば、総合状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づき、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる

【 6 4 5 0 】

< 特徴 i F 群 >

特徴 i F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態およびその変形例 1 から抽出される。

【 6 4 5 1 】

[特徴 i F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

30

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 1 4 3 の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第 1 の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

40

前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）と、を有し、前記状態遷移手段の制御を前記第 1 の制御モードと前記第 2 の制御モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第 1 の状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する第 1 の状態情報記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有し、前記判定手段による前記判定を前記第 1 の判定モードと前記第 2 の判定モードとのうちのいずれで実行するかを特定可能な第 2

50

の状態情報（高確率モードフラグ）を記憶する第２の状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

特定の場合における前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報を前記第２の制御モードを特定する情報から前記第１の制御モードを特定する情報に移行させる状態情報移行手段と、

前記遊技回の開始時に、前記第１の状態情報と前記第２の状態情報とに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段であって、前記第１の状態情報が前記第１の制御モード（低頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定する場合（潜伏確変状態：図１３６における「０２Ｈ」）に、前記第１の状態情報が前記第２の制御モード（高頻度サポートモード）を特定し、前記第２の状態情報が前記第２の判定モード（高確率モード）を特定する場合（高確率高頻度状態：図１３６における「０３Ｈ」）と同一の前記態様を設定する遊技動作設定手段（図１４９の変動時間設定処理）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４５２】

第１の状態情報が第１の制御モードを特定し、第２の状態情報が第２の判定モードを特定する状態（いわゆる潜伏確変状態）に基づいて遊技動作の態様の設定が不可能であるように設計されている遊技機では、状態情報移行手段によって第１の制御モードを特定する情報への移行がなされた場合に、潜伏確変状態となって遊技動作の態様の設定が不可能となり、処理が中断停止してしまう課題があった。これに対して、特徴ｉＦ１によれば、潜伏確変状態となった場合に、高確率高頻度状態と同一の遊技動作の態様を設定することから、その設定は正常に行われ、処理が中断または停止してしまうことがない。したがって、特徴ｉＦ１によれば、遊技機の動作について高い信頼性を確保することができる。

【６４５３】

[特徴ｉＦ２]

特徴ｉＦ１に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図１４６の転落判定処理）を備え、

前記状態情報移行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（サポートモード擬似化処理：図１４７の当たり判定処理におけるステップＳｉ１００４，Ｓｉ１００５，Ｓｉ１００７）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで実行することが決定された場合の前記遊技回の開始時に、前記第１の制御モードを特定する情報への移行を実行させる手段（図１４６の転落判定処理におけるステップＳｉ０９０４，Ｓｉ０９０５，Ｓｉ０９０７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４５４】

特徴ｉＦ２によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、第１の状態情報は第１の状態を特定する情報に移行させられる。このため、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回か、第１の判定モードで実行することが決定された遊技回かを、第１の状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から、遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴ｉＦ２によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【 6 4 5 5 】

[特徴 i F 3]

特徴 i F 1 または特徴 i F 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技動作設定手段は、

前記第 1 の状態情報と前記第 2 の状態情報とに基づいて、前記遊技動作が取り得る動作パターンを制限し（変動時間テーブル群の選択）、制限した前記動作パターンの範囲内で、前記判定手段による前記判定の結果に基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 4 5 6 】

特徴 i F 3 によれば、前記第 1 および第 2 の状態情報と、判定手段による判定の結果とに基づき、遊技動作の態様の設定を、簡易な構成によって行うことができる。

【 6 4 5 7 】

< 特徴 i G 群 >

特徴 i G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態の変形例 1 6 および変形例 1 7 から抽出される。

【 6 4 5 8 】

[特徴 i G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 1 4 3 の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第 1 の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

特定の場合に、前記制御モードが前記第 1 の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第 2 の判定モードである特定状態（第 3 実施形態の変形例 1 6 および変形例 1 7 における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第 2 の制御モードから前記第 1 の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図 1 7 8 の当たり判定処理におけるステップ S i 4 0 0 7 ）と、

前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

10

20

30

40

50

前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として第１の態様を設定する第１遊技動作設定手段と、

前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合に、前記遊技動作の態様として前記第１の態様とは異なる第２の態様を設定する第２遊技動作設定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６４５９】

特定の場合に、制御モードが第１の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第２の制御モードであり、かつ判定モードが第２の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第２の制御モードから第１の制御モードへの切り替えがなされた場合に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴ｉＧ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第１の態様が設定され、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に、遊技動作の態様として第１の態様とは異なる第２の態様に設定される。したがって、特徴ｉＧ１によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した場合に適した演出、および制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

10

20

【６４６０】

[特徴ｉＧ２]

特徴ｉＧ１に記載の遊技機であって、

前記第２遊技動作設定手段は、

前記制御モード切替手段によって移行される前の前記制御モードである前記第２の制御モードと、前記判定モードとに基づいて、前記遊技動作の態様を設定する手段（第３実施形態の変形例１６から抽出される構成であり、図１８０の変動時間設定処理におけるステップＳｉ４２０５，Ｓｉ４２０６）を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【６４６１】

特徴ｉＧ２によれば、制御モード切替手段によって移行される前の制御モードである第２の制御モードと前記判定モードとに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第２の態様に設定することができる。したがって、特徴ｉＧ２によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。

【６４６２】

[特徴ｉＧ３]

特徴ｉＧ１に記載の遊技機であって、

前記第２遊技動作設定手段は、

前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第１の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する手段（第３実施形態の変形例１７から抽出される構成であり、変形例１７において引用する変形例１の図１７４に示される手順で実行される変動時間設定）を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【６４６３】

特徴ｉＧ３によれば、制御モード切替手段によって制御モードを第１の制御モードに切り替えさせるより前のタイミングで、判定モードと制御モードに基づいて遊技動作の態様を設定するといった簡易な構成によって、遊技動作の態様を第２の態様に設定することができる。したがって、特徴ｉＧ３によれば、遊技動作の態様を設定する構成を簡易化することができる。

50

【 6 4 6 4 】

< 特徴 i H 群 >

特徴 i H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 3 実施形態の変形例 1 8 から抽出される。

【 6 4 6 5 】

[特徴 i H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モードとして、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

10

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、それによって実行される図 1 4 3 の遊技回制御処理）と、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態である第 1 の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態である第 2 の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

20

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

特定の場合に、前記制御モードが前記第 1 の制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第 2 の判定モードである特定状態（第 3 実施形態の変形例 1 6 における潜伏確変状態）に移行する状態移行手段を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の開始時に、前記制御手段に対して前記制御モードを前記第 2 の制御モードから前記第 1 の制御モードに切り替えさせる制御モード切替手段（サポートモード擬似化処理：図 1 7 8 の当たり判定処理におけるステップ S i 4 0 0 7 ）と、

30

前記遊技回の開始時に、前記判定モードと前記制御モードに基づいて前記遊技動作の態様を設定する遊技動作設定手段と、

設定された前記遊技動作の態様に基づいて前記遊技動作を開始させる遊技動作開始手段と、

を備え、

前記遊技動作設定手段は、

前記状態移行手段によって前記特定状態に移行した場合を第 1 の場合とし、前記制御モード切替手段によって前記制御モードを前記第 1 の制御モードに切り替えさせたことによって前記特定状態に移行した場合を第 2 の場合としたときに、前記第 1 の場合と前記第 2 の場合とで、前記遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第 1 の要素（変形例 1 8 における変動時間）を同一にして、前記設定を行う第 1 の設定手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 6 4 6 6 】

特定の場合に、制御モードが第 1 の制御モードであり、かつ判定モードが第 2 の判定モードである特定状態に移行する状態移行手段を備える遊技機において、制御モードが第 2 の制御モードであり、かつ判定モードが第 2 の判定モードである遊技状態から、制御モード切替手段によって第 2 の制御モードから第 1 の制御モードへの切り替えがなされた場合

50

に、遊技状態は同じ特定状態となるが、この場合に、従来技術では、遊技動作の態様をどのようにするかについては、特段の考慮がなされていなかった。これに対して、特徴 i H 1 によれば、状態移行手段によって特定状態に移行した第 1 の場合と、制御モード切替手段によって制御モードを第 1 の制御モードに切り替えさせたことによって特定状態に移行した第 2 の場合とで、遊技動作の態様を構成する複数の要素のうちの少なくとも第 1 の要素が同一となって、遊技動作の設定が行われる。このため、特徴 i H 1 によれば、第 1 の要素を設定する制御ルーチンを第 1 の場合と第 2 の場合とで共通化することができるため、制御の簡易化を図ることができる。

【 6 4 6 7 】

[特徴 i H 2]

特徴 i H 1 に記載の遊技機であって、
第 1 の制御装置（主制御装置 6 0 ）と、
第 2 の制御装置（音声発光制御装置 9 0 ）と、
を備え、
前記遊技動作設定手段は、
前記第 1 の場合と前記第 2 の場合とで、前記複数の要素のうちの少なくとも第 2 の要素（変形例 1 8 における演出パターン）を相違させて、前記設定を行う第 2 の設定手段を備え、
前記第 1 の制御装置は、前記第 1 の設定手段を備え、
前記第 2 の制御装置は、前記第 2 の設定手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 6 4 6 8 】

特徴 i H 2 によれば、第 1 の制御装置側では、第 1 の場合と第 2 の場合とで共通する第 1 の要素の設定を行うことができ、第 2 の制御装置側では、第 1 の場合と第 2 の場合とで相違する第 2 の要素の設定を行うことができる。このために、第 1 の制御装置側では、第 1 の要素を設定する制御ルーチンを第 1 の場合と第 2 の場合とで共通化しながら、第 2 の制御装置側では、第 1 の場合と第 2 の場合とで第 2 の要素を相違したものとして遊技動作の態様を設定することができる。したがって、特徴 i H 2 によれば、第 1 の場合に適した演出、および第 2 の場合に適した演出を実行でき、遊技者に遊技状態を適切に報知することができる。

【 6 4 6 9 】

< 特徴 j A 群 >

特徴 j A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【 6 4 7 0 】

[特徴 j A 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回の遊技状態を少なくとも第 1 の遊技状態（低確率モード）と第 2 の遊技状態（高確率モード）の 2 種類の遊技状態に制御する手段を備え、前記第 1 の遊技状態は前記第 2 の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、
前記演出実行手段は、
前記第 1 の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定

10

20

30

40

50

の条件を満たした場合に、前記第 2 の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出（第 4 実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 4 7 1 】

特徴 j A 1 によれば、遊技者にとって不利な第 1 の遊技状態で実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたということを、特定の演出を介して遊技者に認識させることができ、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【 6 4 7 2 】

[特徴 j A 2]

特徴 j A 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の演出として、前記第 1 の遊技状態において実行された遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 4 7 3 】

特徴 j A 2 によれば、特定の演出の内容として、第 1 の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する内容であるので、不利な遊技状態にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことをより一層遊技者に認識させることができ、より一層大きな優越感や満足感を遊技者に付与することができる。

【 6 4 7 4 】

[特徴 j A 3]

特徴 j A 1 または特徴 j A 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回実行手段が前記遊技回を実行中に、当該実行中の遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 4 7 5 】

特徴 j A 3 によれば、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に第 1 の遊技状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし、特定の演出を実行した場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態が不利な遊技状態であったことを遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【 6 4 7 6 】

[特徴 j A 4]

特徴 j A 1 から特徴 j A 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記第 1 の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうち一の付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記第 1 の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様（遊技者に最も有利な大当たり種別）で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6477】

特徴 j A 4 によれば、第 1 の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、第 1 の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることができ、遊技者に優越感を付与することができる。

10

【6478】

[特徴 j A 5]

特徴 j A 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の遊技状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【6479】

特徴 j A 5 によれば、第 1 の遊技状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、さらに大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【6480】

[特徴 j A 6]

特徴 j A 1 から特徴 j A 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の演出を、前記所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回であって前記特定の演出を実行する契機となった前記遊技回が終了した時点より後に実行する手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【6481】

特徴 j A 6 によれば、特定の演出を、当該特定の演出を実行する契機となった遊技回が終了した時点より後に実行するので、遊技回が終了した後にも遊技者に対して期待感を付与することができることに加え、遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技に注目させることができる。

40

【6482】

<特徴 j B 群>

特徴 j B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【6483】

[特徴 j B 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

50

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、
前記遊技回における遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第4実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【6484】

特徴j B 1によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合に、当該所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が実行された遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出の内容に対して遊技者に注目させることができる。また、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6485】

20

[特徴j B 2]

特徴j B 1に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、当該実行されている前記遊技回における前記遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6486】

特徴j B 2によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、当該実行されている遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる、遊技者を遊技に注目させることができる。

30

【6487】

[特徴j B 3]

特徴j B 1または特徴j B 2に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合であって、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回が実行された遊技状態が前記複数種類の遊技状態のうちの特定の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

40

【6488】

特徴j B 3によれば、特別情報が所定の条件を満たした場合であって、所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回が特定の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の遊技状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを事後的に遊技者に認識させることができ、特定の遊技状態における遊技がどのように実行されたかの回想を遊技者に促し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6489】

50

[特徴 j B 4]

特徴 j B 3 に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記特定の遊技状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様（大当たり種別）のうちの付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6490】

特徴 j B 4 によれば、取得した特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者に対して、特定の付与態様で特典が付与されることへの期待感を付与することができる。

【6491】

[特徴 j B 5]

特徴 j B 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記取得した前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合であって、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6492】

特徴 j B 5 によれば、特別情報が所定の条件を満たす場合であって、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち遊技者に最も有利な付与態様で特典を付与する場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して、非常に大きな優越感や幸福感を付与することができる。

【6493】

<特徴 j C 群>

特徴 j C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態およびその変形例から抽出される。

【6494】

[特徴 j C 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した時点より後であって、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件

10

20

30

40

50

を満たした場合に、前記遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出（第4実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6495】

特徴jC1によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後であって、実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出によって、事後的に、遊技回における遊技状態が変化したことを遊技者に認識させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【6496】

[特徴jC2]

特徴jC1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たさない前記特別情報に対応する前記遊技回が実行されている期間には、前記遊技状態示唆演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6497】

特徴jC2によれば、所定の条件を満たさない特別情報に対応する遊技回が実行されている期間には、遊技状態示唆演出を実行しないので、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。また、遊技回の遊技状態が変化したことを遊技者は遊技回の実行中には識別することができず、遊技回の実行中に、遊技者に対して遊技状態が変化したのか否かを推測させることができ、常に遊技に注目させることができ、より一層遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

20

【6498】

[特徴jC3]

特徴jC1または特徴jC2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化した場合には、当該遊技状態が変化した時点より後に実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する

30

ことを特徴とする遊技機。

【6499】

特徴jC3によれば、不利な遊技状態にも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことを、遊技状態示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識および回想させることができ、遊技者に対して優越感や満足感を付与することができる。

【6500】

[特徴jC4]

特徴jC3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【6501】

特徴jC4によれば、遊技回の遊技状態が現状よりも不利な遊技状態に変化し、かつ、当該遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすといった特殊な場合に遊技状態示唆演出を実行するので、遊技状態示唆演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、大きな優越感を付与することができる。

50

【 6 5 0 2 】

< 特徴 j D 群 >

特徴 j D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【 6 5 0 3 】

[特徴 j D 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

10

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における遊技状態を複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御し、複数種類の前記遊技状態として、最も有利な遊技状態である最有利状態（第 4 実施形態における高確率高頻度状態）と、最も不利な遊技状態である最不利状態（低確率低頻度状態）と、前記最有利状態よりも不利であり前記最不利状態よりも有利な遊技状態である中有利状態（低確率高頻度状態）との少なくとも 3 つの遊技状態に制御可能な手段を備え、

20

前記演出実行手段は、

前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記最有利状態および前記最不利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 0 4 】

特徴 j D 1 によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、最有利状態および最不利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には実行しない特定の演出を実行するので、最も不利な状態である最不利状態となる前、すなわち中有利状態において特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に強く認識させることができ、遊技者に対して事後的な危機感（実は危ない状況であったことを後に知ることによる危機感）、および、達成感や優越感を付与することができる。

30

【 6 5 0 5 】

[特徴 j D 2]

特徴 j D 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技状態が前記最有利状態から前記中有利状態に変化した場合であって、当該中有利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記特定の演出として、当該遊技回における前記遊技状態に関する情報を示唆する遊技状態示唆演出を実行する

40

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 0 6 】

特徴 j D 2 によれば、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって、当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合に、特定の演出として、当該遊技回における遊技状態に関する情報を示唆する遊技示唆演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、遊技状態が最有利状態から中有利状態に変化していたこと、すなわち遊技状態が不利な状態に変化していたことを遊技者に回想させるとともに、不利な遊技状態に変化したにも関わらず特別情報が所定の条件を満たしたことへの達

50

成感や優越感を遊技者に付与することができる。

【6507】

[特徴 j D 3]

特徴 j D 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

少なくとも前記最有利状態、前記中有利状態、および前記最不利状態における遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における前記遊技状態に関する示唆をする演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6508】

特徴 j D 3 によれば、少なくとも最有利状態、中有利状態、および最不利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たさない期間には、実行される遊技回における遊技状態に関する示唆をする演出を実行しないので、これらの遊技回の実行中には、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができ、遊技者を遊技に注目させることができる。さらに、このような処理を実行している場合において、仮に中有利状態において実行された遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たし特定の演出を実行した場合、または、最有利状態から中有利状態に変化した場合であって当該中有利状態における遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、特定の演出によってはじめて、これまで実行されてきた遊技回における遊技状態を遊技者に認識させることができ、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、特別情報が所定の条件を満たしたことも遊技者に認識させるので、遊技者に大きな達成感や優越感を付与することができる。

【6509】

[特徴 j D 4]

特徴 j D 1 から特徴 j D 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別情報が所定の条件を満たす場合に、当該所定の条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、前記遊技状態が前記中有利状態である前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合には、複数種類の前記特典の付与態様のうちの付与態様で前記特典を付与する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記中有利状態において実行される前記遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合で、かつ、前記特典付与手段が前記複数種類の前記特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に、前記特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6510】

特徴 j D 4 によれば、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合で、かつ、特典付与手段が複数種類の特典の付与態様のうち特定の付与態様で特典を付与する場合に特定の演出を実行するので、特定の演出が実行された場合に、遊技者に対して、中有利状態において実行される遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たしたことに加え、特定の付与態様で特典が付与されることを認識させることができ、遊技者に優越感を付与することができる。

【6511】

<特徴 j E 群>

特徴 j E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態およびその変形例から抽出される。

【6512】

[特徴 j E 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも 1 つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出（第 4 実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 1 3 】

特徴 j E 1 によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回よりも 1 つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行するので、示唆演出を認識した遊技者に対して、1 つ前の当たり当選に対応する当たり種別を認識させることができる。例えば、先行当選遊技回において当たり当選に対応する当たり種別を演出として遊技者に示唆しない遊技機の場合、次に当たり当選したときに先行当選遊技回における当たり種別に基づく情報を示唆する示唆演出を実行することによって、遊技者に対して、事後的に先行当選遊技回における当たり種別を認識させることができ、先行当選遊技回から今までの遊技について回想させるといった遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 5 1 4 】

[特徴 j E 2]

特徴 j E 1 に記載の遊技回であって、

前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第 1 の当たり種別と第 2 の当たり種別とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、

前記第 1 の当たり種別は、前記第 2 の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における当たり種別が前記第 1 の当たり種別である場合に、前記示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 1 5 】

特徴 j E 2 によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第 1 の当たり種別である場合に、示唆演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後、に当たり当選したことを、示唆演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。

【 6 5 1 6 】

[特徴 j E 3]

特徴 j E 1 または特徴 j E 2 に記載の遊技機であって、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段を備え、

10

20

30

40

50

前記遊技状態制御手段は、

前記当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回の実行する遊技回における遊技状態を制御し、

前記演出実行手段は、

前記遊技回において、実行中の遊技回における前記遊技状態が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【6517】

特徴 j E 3 によれば、当たり当選に係る当たり種別に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する遊技回における遊技状態を制御するので、先行当選遊技回における当たり種別がその後の遊技状態に影響を与える。しかしながら、実行中の遊技回における遊技状態を遊技者が識別不可能または困難な演出を実行するので、先行当選遊技回の当たり種別がいずれであったのか、および、いずれの遊技状態で遊技回が実行されているのかを遊技者に識別できないようにすることができる。その結果、遊技回の実行中において遊技者に対して先行当選遊技回の当たり種別および実行中の遊技回における遊技状態を推測させることができ、遊技者に対して期待感や緊迫感を付与することができる。また、このような状態で当たり当選し、示唆演出を実行した場合には、先行当選遊技回の当たり種別や、これまで実行されてきた遊技回の遊技状態、および遊技の内容を事後的に遊技者に回想させることができ、させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6518】

< 特徴 j F 群 >

特徴 j F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【6519】

[特徴 j F 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて、当たりの当否の判定を行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果が当たり当選である場合に、当選した当たりの種別である当たり種別を決定する当たり種別決定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された前記遊技回における当たり種別と、当該当たり当選と判定された前記遊技回よりも 1 つ前に当たり当選と判定された遊技回である先行当選遊技回における前記当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された前記遊技回以降に実行する演出（第 4 実施形態における特定の演出）を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6520】

特徴 j F 1 によれば、実行された遊技回における判定の結果が当たり当選である場合には、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別とに基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行する演出を決定するので、当該当たり当選と判定された遊技回以降に実行された演出を認識した遊技者に、当該演出に基づいて、当該当たり当選と判定された遊技回における当たり種別と、先行当選遊技回における当たり種別について推測させることができ、実行中の遊技回に対する期待感に加え過去に実行された遊技回について回想させるといった興趣も遊技者に付与す

ることができる。

【 6 5 2 1 】

[特徴 j F 2]

特徴 j F 1 に記載の遊技機であって、

前記当たり種別決定手段は、決定する前記当たり種別として、少なくとも第 1 の当たり種別（通常大当たり）と第 2 の当たり種別（確変大当たり）とを含む当たり種別の中から一の当たり種別に決定し、

前記第 1 の当たり種別は、前記第 2 の当たり種別より遊技者にとって不利な当たり種別であり、

前記演出実行手段は、

実行された前記遊技回における前記判定の結果が前記第 2 の当たり種別の当たり当選である場合であって、前記先行当選遊技回における前記当たり種別が前記第 1 の当たり種別である場合に、前記第 2 の当たり種別の当たり当選である前記遊技回以降に特定の演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 2 2 】

特徴 j F 2 によれば、実行された遊技回における判定の結果が第 2 の当たり種別の当たり当選である場合であって、先行当選遊技回における当たり種別が第 1 の当たり種別である場合に、第 2 の当たり種別の当たり当選である遊技回以降に特定の演出を実行するので、先行当選遊技回において不利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において通常大当たり）で当選していたにも関わらず、その後に有利な当たり種別（例えば、通常大当たりと確変大当たりが設定可能な遊技機において確変大当たり）で当たり当選したことを、特定の演出によって遊技者に対して事後的に認識させることで、遊技者に達成感や優越感を付与することができる。

【 6 5 2 3 】

< 特徴 j G 群 >

特徴 j G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【 6 5 2 4 】

[特徴 j G 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とに制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出（第 4 実施形態における特定の演出）を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 2 5 】

特徴 j G 1 によれば、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行する所定の演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を認識した遊技者は、当該所定の演出に基づいて当該遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。例えば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該所定の演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 6 5 2 6 】

[特徴 j G 2]

特徴 j G 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

【 6 5 2 7 】

特徴 j G 2 によれば、条件成立遊技回の終了後に実行する演出を、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて決定するので、条件成立遊技回が終了した後にも遊技者に対して遊技や演出に注目させることができる。

【 6 5 2 8 】

[特徴 j G 3]

特徴 j G 1 または特徴 j G 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の遊技状態（高確率モード）は前記第 1 の遊技状態（低確率モード）よりも遊技者に有利であり、
前記演出実行手段は、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第 2 の遊技状態から前記第 1 の遊技状態に移行した場合には、前記条件成立遊技回が実行されたことを契機として特定の演出を実行する手段と、
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間において、前記第 2 の遊技状態を維持した場合には、前記条件成立遊技回が実行されても前記特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

30

【 6 5 2 9 】

特徴 j G 3 によれば、有利な遊技状態である第 2 の遊技状態から、不利な遊技状態である第 1 の遊技状態に移行した後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。具体的には、第 2 の遊技状態から第 1 の遊技状態に移行したことによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特別情報が所定の条件を満たしたことに対する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 6 5 3 0 】

[特徴 j G 4]

特徴 j G 1 から特徴 j G 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は
前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行され

50

る遊技回において遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段を備え、

前記遊技回演出実行手段は、

前記遊技回演出として、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における前記遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出（状態非明示演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 3 1 】

特徴 j G 4 によれば、遊技回演出として、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行される遊技回における遊技状態の変化の態様が遊技者に識別不可能または困難な演出を実行するので、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間は、遊技者は遊技状態の変化の態様を認識することができず、遊技状態の変化の態様を知りたいといった欲求を遊技者に惹起させることができる。そのような状態で、条件成立遊技回が実行されたことを契機として実行された所定の演出を実行することによって、より一層、遊技者を所定の演出に注目させることができる。

【 6 5 3 2 】

< 特徴 j H 群 >

特徴 j H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【 6 5 3 3 】

[特徴 j H 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間である特定期間（第 4 実施形態におけるオープニング期間およびエンディング期間）の時間的長さである特定時間を決定する特定時間決定手段とを備え、

前記特定時間決定手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を条件成立遊技回とし、前記条件成立遊技回より一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を先行条件成立遊技回とした場合に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記特定時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 3 4 】

特徴 j H 1 によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの

10

20

30

40

50

間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて特定時間を決定する。従って、例えば、特定時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を、当該遊技回が実行されているときに遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 6 5 3 5 】

[特徴 j H 2]

特徴 j H 1 に記載の遊技機であって、

前記特定時間決定手段は、

前記特定期間のうち、前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである付与前時間を決定する付与前時間決定手段を備え、

前記付与前時間決定手段は、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与前時間を決定する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 3 6 】

特徴 j H 2 によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与前時間を決定する。従って、例えば、付与前時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。仮に、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者が認識できなかった場合であっても、当該演出を遊技者に認識させることによって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 6 5 3 7 】

[特徴 j H 3]

特徴 j H 1 に記載の遊技機であって、

前記特定時間決定手段は、

前記特定期間のうち、前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段を備え、

前記付与後時間決定手段は、

前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態の変化の態様に基づいて前記付与後時間を決定する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 3 8 】

50

特徴 j H 3 によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に応じて決定することができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を認識（確認）することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 5 3 9 】

10

< 特徴 j I 群 >

特徴 j I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【 6 5 4 0 】

[特徴 j I 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

20

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を少なくとも第 1 の遊技状態（低確率モード）と、前記第 1 の遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態（高確率モード）とに制御可能な遊技状態切替手段を備え、

30

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第 1 特定遊技回とし、前記第 1 特定遊技回の次に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回を第 2 特定遊技回とした場合に、

前記演出実行手段は、

前記第 1 特定遊技回の後に実行された前記遊技回の前記遊技状態が前記第 2 遊技状態であり、前記第 2 特定遊技回の遊技状態が前記第 1 の遊技状態である場合に、特定の演出（第 4 実施形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 4 1 】

特徴 j I 1 によれば、第 1 特定遊技回の後に実行された遊技回の遊技状態が第 2 遊技状態であり、第 2 特定遊技回の遊技状態が第 1 の遊技状態である場合に、特定の演出を実行する。すなわち、特別情報が所定の条件を満たした遊技回の後から、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技回が開始され、その後、遊技者にとって不利な遊技状態に移行し、その後に特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行する。よって、遊技者にとって不利な遊技状態に移行することによって遊技者の期待感が一旦低下した後に、特別情報が所定の条件を満たした場合に特定の演出を実行するので、期待感が低下した状態で特別情報が所定の条件を満たしたことに對する遊技者の喜びを、特定の演出を実行することによって、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 6 5 4 2 】

[特徴 j I 2]

特徴 j I 1 に記載の遊技機であって、

50

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出として、前記第１の遊技状態である前記遊技回において前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【６５４３】

特徴ｊＩ２によれば、特定の演出として、第１の遊技状態である遊技回において特別情報が所定の条件を満たしたことを示唆する演出を実行するので、不利な遊技状態から特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に対して強く認識させることができ、より一層、優越感や期待感を付与することができる。

【６５４４】

[特徴ｊＩ３]

特徴ｊＩ１または特徴ｊＩ２に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出を、前記第２特定遊技回の終了した時点より後に実行する

ことを特徴とする遊技機。

【６５４５】

特徴ｊＩ３によれば、特定の演出を、第２特定遊技回の終了した時点より後に実行するので、第２特定遊技回の終了した後においても遊技者に優越感や期待感を付与することができるとともに、遊技に注目させることができる。

【６５４６】

<特徴ｊＪ群>

特徴ｊＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【６５４７】

[特徴ｊＪ１]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回の遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

既に実行された前記遊技回である実行済遊技回の前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第４実施形態における特定の演出）を、当該実行済遊技回が終了した時点より後に実行する遊技状態示唆演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５４８】

特徴ｊＪ１によれば、実行済遊技回の遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を、実行済遊技回が終了した時点より後に実行するので、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を事後的に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５４９】

[特徴ｊＪ２]

特徴ｊＪ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たしたことを契機として前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 6 5 5 0 】

特徴 j J 2 によれば、特別情報が所定の条件を満たしたことを契機として遊技状態示唆演出を実行する手段を備えるので、特別情報が所定の条件を満たしたことへの優越感を遊技者に付与することができることに加え、どのような遊技状態を経て特別情報が所定の条件を満たすに至ったのかを遊技者に認識させることができるので、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

【 6 5 5 1 】

[特徴 j J 3]

特徴 j J 1 または特徴 j J 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記実行済遊技回の前記遊技状態が特定の条件を満たした場合（例えば、高確率モードから低確率モードに移行した場合）に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 6 5 5 2 】

特徴 j J 3 によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、特定の条件の設定の態様によって、遊技者に実行済遊技回の遊技状態を事後的に回想させるタイミングを制御することができる。たとえば、特定の条件を、実行済遊技回の遊技状態が遊技者にとって不利な遊技状態で特別状態が所定の条件を満たしたことといった条件に設定した場合には、遊技者にとって不利な遊技状態であったことを事後的に回想させることができ、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

20

【 6 5 5 3 】

[特徴 j J 4]

特徴 j J 3 に記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回における前記遊技状態を、少なくとも第 1 の遊技状態と、前記第 1 の遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 の遊技状態とに制御可能であり、

前記遊技状態示唆演出実行手段は、

前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記特定の条件を満たした場合として、少なくとも前記遊技状態示唆演出を実行する直前の前記実行済遊技回の前記遊技状態が前記第 1 の遊技状態である場合に、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 5 4 】

特徴 j J 4 によれば、実行済遊技回の遊技状態が特定の条件を満たした場合として、少なくとも遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回の遊技状態が第 1 の遊技状態である場合に、遊技状態示唆演出を実行するので、仮に、遊技状態示唆演出を実行する直前の実行済遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たした場合には、より一層、特別情報が所定の条件を満たしたことへの達成感や満足感を遊技者に付与することができる。

【 6 5 5 5 】

< 特徴 j K 群 >

特徴 j K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

40

【 6 5 5 6 】

[特徴 j K 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

50

演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記判定手段は、

第 1 の判定モード（低確率モード）又は第 2 の判定モード（高確率モード）で前記判定
を実行可能であり、

前記第 1 の判定モードで前記判定を実行する場合よりも、前記第 2 の判定モードで前記
判定を実行する場合の方が、前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高く、

さらに前記遊技機は、

実行される遊技回での前記判定手段による前記判定に先立って、当該遊技回での前記判
定モードを決定する判定モード決定手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の対象となっている遊技回である判定対象遊技回の直前に
実行された遊技回における前記判定モードが前記第 2 の判定モードであった場合において
、前記判定対象遊技回における前記判定モードが前記第 1 の判定モードであり（第 4 実施
形態において、判定対象遊技回で転落抽選に当選し）、かつ、前記判定対象遊技回に対応
する前記特別情報が前記所定の条件を満たすと判定された場合に、特定の演出（第 4 実施
形態における特定の演出）を実行する特定演出実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 5 7 】

特徴 j K1 によれば、判定対象遊技回の直前に実行された遊技回における判定モードが
第 2 の判定モードであった場合において、判定対象遊技回における判定モードが第 1 の判
定モードであり、かつ、判定対象遊技回に対応する特別情報が所定の条件を満たすと判定
された場合に、特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技
者は、第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移行した遊技回において特別情報が所定
の条件を満たしたことを認識する。よって、第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移
行した遊技回において特別情報が所定の条件を満たすといった非常に希有な事象が発生し
たことに対する驚きを遊技者に付与することができるとともに、第 1 の判定モードである
にもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことに對して遊技者に優越感や達成感を
付与することができる。

【 6 5 5 8 】

[特徴 j K 2]

特徴 j K 1 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出として、前記判定モードが前記第 1 の判定モードの状態で特別情報が前
記所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 5 9 】

特徴 j K 2 によれば、特定の演出として、判定モードが第 1 の判定モードの状態で特別
情報が所定の条件を満たしたことを示唆する示唆演出を実行するので、第 1 の判定モード
であるにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者により一層意識させ
ることができ、遊技者の優越感や達成感を助長することができる。

【 6 5 6 0 】

[特徴 j K 3]

特徴 j K 1 または特徴 j K 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記特定の演出を、前記判定対象遊技回の終了した時点より後に実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 6 1 】

特徴 j K 3 によれば、特定の演出を、判定対象遊技回の終了した時点より後に実行する
ので、判定対象遊技回において当該判定対象遊技回における判定の結果が報知された後、

10

20

30

40

50

すなわち、判定対象遊技回が終了した後であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【 6 5 6 2 】

< 特徴 j L >

特徴 j L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【 6 5 6 3 】

[特徴 j L 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

10

前記判定手段の判定モードを、第 1 の判定モード又は前記第 1 の判定モード（低確率モード）で前記判定を実行するよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率高い第 2 の判定モード（高確率モード）に切り替える判定モード切替手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記所定の条件を満たした特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回が終了した後に特定の処理を実行する特定処理実行手段と、

前記特定の処理を実行するための時間である特定処理時間（第 4 実施形態におけるオープニング時間やエンディング時間）を決定する特定処理時間決定手段と、

20

を備える遊技機であって、

前記特定処理時間決定手段は、

前記条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、前記判定モードが前記第 2 の判定モードから前記第 1 の判定モードに移行したか否かに基づいて、前記特定処理時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 6 4 】

特徴 j L 1 によれば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第 2 の判定モードから第 1 の判定モードに移行したか否かに基づいて、特定処理時間を決定するので、たとえば、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降に第 1 の判定モードから第 2 の判定モードに移行したか否かに応じて特定処理時間の長さを変えることによって、遊技者に対して、第 1 の判定モードから第 2 の判定モードに移行したか否かを認識させることができる。

30

【 6 5 6 5 】

[特徴 j L 2]

特徴 j L 1 に記載の遊技機であって、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する前記遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段を備え、

40

前記特定処理時間は、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）を除いた期間の時間的長さである

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 6 6 】

特徴 j L 2 によれば、特定処理時間は、特典付与用期間のうち、特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間を除いた期間の時間的長さであるので、

50

例えば、特典付与用期間のうちの状態遷移処理期間を除いた期間を用いて、条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第2の判定モードから第1の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の特典付与期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【6567】

[特徴jL3]

特徴jL2に記載の遊技機であって、

前記特定処理時間は、

前記特典付与用期間の開始から前記状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間（オープニング期間）の時間的長さである

ことを特徴とする遊技機。

10

【6568】

特徴jL3によれば、特定処理時間は、特典付与用期間の開始から状態遷移処理期間が開始されるまでの期間である付与前期間の時間的長さであるので、例えば、付与前期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第2の判定モードから第1の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

【6569】

20

[特徴jL4]

特徴jL2に記載の遊技機であって、

前記特定処理時間は、

前記状態遷移処理期間の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（エンディング期間）の時間的長さである

ことを特徴とする遊技機。

【6570】

特徴jL4によれば、特定処理時間は、状態遷移処理期間の終了から特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間の時間的長さであるので、例えば、付与後期間を用いて条件成立遊技回の直前の遊技回の終了以降のタイミングで、判定モードが第2の判定モードから第1の判定モードに移行したか否かを遊技者に認識させることができる。その結果、条件成立遊技回が終了した後の付与前期間であっても、遊技者に対して遊技に注目させることができる。

30

【6571】

<特徴jM>

特徴jM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第4実施形態およびその変形例から抽出される。

【6572】

[特徴jM1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

40

前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

、

前記遊技回における遊技状態を少なくとも第1の遊技状態と前記第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

遊技球が流通可能な特定領域（第4実施形態におけるVゾーン）と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

50

特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第2の遊技状態（高確率モード）に制御する手段を備え、前記演出実行手段は、

前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、既に行われた遊技回における前記遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出（第4実施形態における特定の演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6573】

特徴j M1によれば、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、既に行われた遊技回における遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を実行するので、遊技球が特定の領域を流通したことで特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を第2の遊技状態に制御されることに対する遊技者の喜びを助長するとともに、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6574】

[特徴j M2]

特徴j M1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が前記第1の遊技状態であった場合に、前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6575】

特徴j M2によれば、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第1の遊技状態であった場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。すなわち、特定の期間の直前に実行された遊技回の遊技状態が第1の遊技状態であることで遊技者の期待感が低下している状態において、遊技球が特定の領域を流通し遊技者にとって有利な状態になることが確定した場合に遊技状態示唆演出を実行する。よって、遊技者の期待感が低下した状態において、遊技球が特定領域を通過し、かつ、遊技状態示唆演出を実行することで、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを、より一層助長することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6576】

[特徴j M3]

特徴j M1または特徴j M2に記載の遊技機であって、

前記特定期間は、前記特別情報が前記所定の条件を満たした前記遊技回の終了後に開始され、

前記演出実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした第1の遊技回の終了した後から、前記第1の遊技回より後に実行される遊技回であって当該遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす第2の遊技回が終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、前記第2の遊技状態から前記第1の遊技状態に移行し、前記第2の遊技回の前記遊技状態が前記第1の遊技状態である場合に、前記第2の遊技回の終了後に開始される前記特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通したことを契機として、前記遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6577】

特徴j M3によれば、第1の遊技回の終了した後から第2の遊技回の終了するまでの間に実行された遊技回の遊技状態が、第2の遊技状態から第1の遊技状態に移行し、第2の遊技回の遊技状態が第1の遊技状態である場合に、特定の期間に遊技球が特定領域を流通したことを契機として、遊技状態示唆演出を実行する。よって、第1の遊技回から第2の

遊技回までの間に第２の遊技状態から第１の遊技状態に移行することで遊技者の期待感が一旦大きく低下した状態で、第２の遊技回において特別情報が所定の条件を満たすことによって遊技者の期待感は上昇し、かつ、第２の遊技回の終了後の特定の期間に遊技球が特定領域を通過してさらに期待感が上昇した状態において、遊技状態示唆演出を実行するので、遊技者の期待感の上昇を助長するとともに、遊技状態示唆演出によって、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態の変化の態様を遊技者に認識させることができ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５７８】

< 特徴 j N >

特徴 j N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態およびその変形例から抽出される。

【６５７９】

[特徴 j N １]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回における遊技状態を少なくとも第１の遊技状態と前記第１の遊技状態よりも遊技者に有利な第２の遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である条件成立遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

遊技球が流通可能な特定領域と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与手段は、

前記条件成立遊技回の終了後から開始される期間である特典付与用期間に、遊技球の入球が可能な特定入球口に対して、遊技球の入球が可能な入球可能状態と遊技球の入球が不可能または困難な非入球可能状態との間を遷移させる特定入球口状態遷移処理を実行する特定入球口状態遷移手段と、

前記特典付与用期間のうち、前記特定入球口状態遷移処理が実行されている期間である状態遷移処理期間（開閉処理期間）の終了から前記特典付与用期間が終了するまでの期間である付与後期間（第４実施形態におけるエンディング期間）の時間的長さである付与後時間を決定する付与後時間決定手段とを備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特典付与用期間に含まれる期間であって前記付与後期間よりも前の期間である特定の期間に遊技球が前記特定領域を流通した場合には、前記特定の期間の後から開始される遊技回の遊技状態を前記第２の遊技状態に制御する手段を備え、

前記付与後時間決定手段は、

前記条件成立遊技回よりも一つ前に前記所定の条件を満たした前記特別情報に対応する遊技回である先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態に基づいて、前記付与後時間を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６５８０】

特徴 j N １によれば、先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態の変化の態様に基づいて付与後時間を決定する。従って、例えば、付与後時間に対応する期間に演出を実行する場合、当該演出の内容を、条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態に応じて決定する

ことができる。その結果、当該演出を認識した遊技者は、当該演出に基づいて先行条件成立遊技回の終了後から条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における遊技状態を認識することができる。さらに、付与後時間に対応する期間に当該演出を実行することで、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに特定の期間に遊技球が特定の領域を流通した場合には、その後の付与後期間に当該演出が実行されることとなり、遊技球が特定の領域を流通したことに対する遊技者の喜びを当該演出によって助長することができる。

【 6 5 8 1 】

[特徴 j N 2]

特徴 j N 1 に記載の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記付与後期間に、前記先行条件成立遊技回の終了後から前記条件成立遊技回の終了後までの間に実行された遊技回における前記遊技状態を示唆する演出である遊技状態示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【 6 5 8 2 】

特徴 j N 2 によれば、付与後期間に、遊技状態示唆演出を実行するので、事後的に、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特典付与用期間の最後まで、遊技者に対して遊技に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 6 5 8 3 】

< 特徴 j O 群 >

特徴 j O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 4 実施形態およびその変形例から抽出される。

【 6 5 8 4 】

[特徴 j O 1]

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と

30

、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、

前記遊技回の遊技状態を、複数種類の遊技状態の中の一の遊技状態に制御する手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、第 1 特定演出（第 4 実施形態の変形例 10 におけるバトル演出）を実行する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 8 5 】

特徴 j O 1 によれば、遊技回の遊技状態が変化した場合には、当該遊技状態が変化した遊技回において、第 1 特定演出を実行するので、第 1 特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、遊技回の遊技状態がどのようなになっているのかを推測させ、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【 6 5 8 6 】

[特徴 j O 2]

50

特徴 j O 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記第 1 特定演出を実行した前記遊技回以降の遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、前記第 2 特定演出（第 4 実施形態の変形例 10 における特定の演出）を実行する第 2 特定演出実行手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6587】

特徴 j O 2 によれば、第 1 特定演出を実行した遊技回以降の遊技回に対応する特別情報が前記所定の条件を満たした場合に、第 2 特定演出を実行するので、第 2 特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、特別情報が前記所定の条件を満たしたことに対する喜びに加え、遊技回の遊技状態が変化していたことを推測させ、これまでに実行された遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

【6588】

[特徴 j O 3]

特徴 j O 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 特定演出実行手段は、

前記第 2 特定演出として、前記第 1 特定演出が実行された遊技回において前記遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【6589】

特徴 j O 3 によれば、第 2 特定演出として、第 1 特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを示唆する演出を実行するので、第 2 特定演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、第 1 特定演出が実行された遊技回において遊技状態が変化していたことを認識させ、第 1 特定演出が実行された以降の遊技回における遊技状態や遊技の内容を遊技者に回想させるといった遊技性を創出することができる。

【6590】

[特徴 j O 4]

特徴 j O 1 から特徴 j O 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記遊技回の前記遊技状態が第 2 の遊技状態から第 1 の遊技状態に変化した場合に、当該遊技状態が変化（転落抽選に当選）した前記遊技回において、前記第 1 特定演出を実行する手段を備え、

前記第 1 の遊技状態は、前記第 2 の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【6591】

特徴 j O 4 によれば、第 1 特定演出を実行することによって遊技状態が不利な遊技状態に変化したにもかかわらず特別情報が所定の条件を満たしたことを遊技者に認識させることができ、遊技者に優越感や満足感を付与することができる。

【6592】

< 特徴 k A 群 >

特徴 k A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 6 から抽出される。

【6593】

[特徴 k A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、MPU 62 によって実行される図 270 の当た

10

20

30

40

50

り判定処理)と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図267の遊技回制御処理)と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図282の遊技回演出設定処理)と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図266の設定変更処理)と、

10

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段(主制御基板61側のRAM64と、主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図266の設定変更処理のステップSk0609)と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段(RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図284のリーチ時演出パターン設定処理のステップSk2403~Sk2406、Sk2409~Sk2412およびSk2414~Sk2416と、MPU92によって実行される図286の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2503~Sk2506、Sk2509~Sk2512およびSk2514~Sk2516と、MPU92によって実行される図287の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2603~Sk2606、Sk2609~Sk2612およびSk2614~Sk2616と、MPU92によって実行される図288の外れ時演出パターン設定処理のステップSk2701~Sk2703)と、

20

を備え、

30

前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像(設定示唆用絵柄PY)を所定の確率で表示する手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図321のエンディング演出設定処理)

を備えることを特徴とする遊技機。

【6594】

特徴kA1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

40

【6595】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で

50

表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴 k A 1 によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 5 9 6 】

また、特徴 k A 1 によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【 6 5 9 7 】

特徴 k A 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 6 5 9 8 】

[特徴 k A 2]

特徴 k A 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第 1 の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第 1 の遊技情報を記憶し、前記第 1 の遊技条件よりも遊技者に有利な第 2 の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第 2 の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第 1 の遊技情報である場合よりも前記第 2 の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【 6 5 9 9 】

特徴 k A 2 によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第 1 の遊技条件が成立した場合に記憶される第 1 の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第 2 の遊技条件が成立した場合に記憶される第 2 の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第 2 の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 0 0 】

[特徴 k A 3]

特徴 k A 1 または特徴 k A 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 6 0 1 】

特徴 k A 3 によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当

10

20

30

40

50

選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 0 2 】

[特徴 k A 4]

特徴 k A 1 または特徴 k A 2 に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記遊技回における一期間（リーチ演出を行う期間）である
ことを特徴とする遊技機。

【 6 6 0 3 】

特徴 k A 4 によれば、遊技回における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、遊技回における一期間が出現して欲しいといった期待感を付与することができる。

10

【 6 6 0 4 】

[特徴 k A 5]

特徴 k A 1 から特徴 k A 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 0 5 】

特徴 k A 5 によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【 6 6 0 6 】

< 特徴 k B 群 >

特徴 k B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 7 から抽出される。

【 6 6 0 7 】

30

[特徴 k B 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

40

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の R A M 6 4 と、主制御基板 6 1 側の

50

M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9) と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像 (設定示唆用絵柄 P Y) を表示する特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段 (R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6 、 S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 6 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6 、 S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6 、 S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 8 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3) と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて決定する実行期間決定手段 (音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 9 7 のノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 3 3 0 2 ~ ステップ S k 3 3 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 9 8 のスーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 3 4 0 2 ~ ステップ S k 3 4 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 3 0 6 の外れ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 4 2 0 2 ~ ステップ S k 4 2 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 3 0 7 のエンディング演出処理のステップ S k 4 3 0 2 ~ ステップ S k 4 3 0 6 等)

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 0 8 】

特徴 k B 1 によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて決定される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴 k B 1 によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、記憶された数値情報の把握に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に推定し、ひいては記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 6 0 9 】

また、特徴 k B 1 によれば、遊技者は、特定の演出を実行する期間を推定するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【 6 6 1 0 】

特徴 k B 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 6 6 1 1 】

[特徴 k B 2]

特徴 k B 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第 1 の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第 1 の遊技情報を記憶し、前記第 1 の遊技条件よりも遊技者に有利な第 2 の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第 2 の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第 1 の遊技情報である場合よりも前記第 2 の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 1 2 】

特徴 k B 2 によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第 1 の遊技条件が成立した場合に記憶される第 1 の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第 2 の遊技条件が成立した場合に記憶される第 2 の遊技情報である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第 2 の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 1 3 】

[特徴 k B 3]

特徴 k B 1 または特徴 k B 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第 1 の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【 6 6 1 4 】

特徴 k B 3 によれば、遊技回における演出を実行するための第 1 の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出が実行される。第 2 の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第 1 の期間の方が第 2 の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第 1 の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【 6 6 1 5 】

[特徴 k B 4]

特徴 k B 1 から特徴 k B 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 1 6 】

特徴 k B 4 によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像を表示する特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるとときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

10

【 6 6 1 7 】

< 特徴 k C 群 >

特徴 k C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 6、又は第 5 実施形態の変形例 10 から抽出される。

【 6 6 1 8 】

[特徴 k C 1]

第 1 抽選処理を実行する第 1 抽選手段（変形例 6 にあっては、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される初回の図 2 8 4 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 1、変形例 10 にあっては、パチンコ機の起動時に実行される出現確率抽選）と、

20

第 1 抽選処理を実行した後に、第 2 抽選処理を実行する第 2 抽選手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 3 1 9 のエンディング演出設定処理の S k 5 1 0 6 および S k 5 1 0 7）と、

所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の R A M 6 4 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9）と、

特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行されるエンディング演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

30

前記第 1 抽選処理において第 1 抽選結果（変形例 6 にあっては例えばノーマルリーチ、変形例 10 にあっては例えば高出現確率）となった場合に、前記第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率を所定の確率に設定する抽選確率設定手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記第 2 抽選処理において前記第 2 抽選結果となった場合に、前記数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄 P Y）を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 6 1 9 】

特徴 k C 1 によれば、第 1 抽選処理において第 1 抽選結果となった場合に、第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率が所定の確率に決定され、第 1 抽選処理を実行した後に実行される第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となった場合に、数値情報に対応した演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、第 1 抽選処理において第 1 抽選結果となったか否かを観察し、観察結果から、第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率を推測し、第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となって演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。比較例の遊技機として、演出情報画像を予め決められた確率で表示させる構成を考えたとき、比較例の遊技機では、演出情報画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴 k C 1 によれば、演出情報画像を表示させるか否かを決定する第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率が、第 1 抽選処理における抽選結果に基づいて決定されることから、遊技者

40

50

は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 6 2 0 】

[特徴 k C 2]

特徴 k C 1 に記載の遊技機であって、

前記抽選確率設定手段は、

前記第 1 抽選処理において第 1 抽選結果以外の抽選結果となった場合に、前記第 2 抽選処理において第 2 抽選結果となる確率を、前記所定の確率よりも低い確率に設定する手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【 6 6 2 1 】

特徴 k C 2 によれば、第 1 抽選処理の抽選結果が第 1 抽選結果以外となった場合より第 1 抽選結果となった場合の方が、演出情報画像が出現する確率が高くなることから、第 1 抽選処理において第 1 抽選結果となって欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。

【 6 6 2 2 】

[特徴 k C 3]

特徴 k C 1 または特徴 k C 2 に記載の遊技機であって、

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

20

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が第 3 抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

30

前記第 3 抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

を備え、

前記数値情報記憶手段は、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した数値情報を、前記所定の数値情報として記憶する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【 6 6 2 3 】

特徴 k C 3 によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現から、第 3 抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを把握することが可能となる。

【 6 6 2 4 】

[特徴 k C 4]

特徴 k C 3 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、

前記第 3 抽選処理において前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）において、前記演出情報画像の表示を行う

ことを特徴とする遊技機。

50

【 6 6 2 5 】

特徴 k C 4 によれば、特別情報が第 3 抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が第 3 抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 2 6 】

< 特徴 k D 群 >

特徴 k D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 8 から抽出される。

【 6 6 2 7 】

[特徴 k D 1]

遊技球が入球可能な第 1 入球手段（第 1 始動口 2 3 3）と、

遊技球が入球可能な第 2 入球手段（第 2 始動口 2 3 4）と、

前記第 1 入球手段への遊技球の入球または前記第 2 入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第 2 入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第 1 入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の R A M 6 4 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9）と、

到達した遊技球を、前記第 1 入球手段へ至る第 1 経路と、前記第 2 入球手段へ至る第 2 経路とに振り分ける振分手段（振り分け機構 2 5 0）と、

到達した遊技球が前記振分手段によって前記第 1 経路および第 2 経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 3 1 0 の入球時の更新処理）と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄 P Y）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第1経路である場合よりも前記第2経路である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【6628】

特徴kD1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。振分先記憶手段によって、到達した遊技球が振分手段によって第1経路および第2経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第1入球手段へ至る第1経路である場合よりも、第1入球手段よりも付与される特典が有利な第2入球手段へ至る第2経路である場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、到達した遊技球が振分手段によって第1経路および第2経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

10

20

【6629】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴kD1によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6630】

また、特徴kD1によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第1入球手段へ至る第1経路である場合よりも、第1入球手段よりも付与される特典が有利な第2入球手段へ至る第2経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、到達した遊技球についての振分手段による振り分け先が第2経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【6631】

[特徴kD2]

特徴kD1に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

40

ことを特徴とする遊技機。

【6632】

特徴kD2によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【6633】

[特徴kD3]

特徴kD1または特徴kD2に記載の遊技機であって、

前記振分先記憶手段は、

50

前記遊技機が起動されてから１個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【６６３４】

特徴ｋＤ３によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから１個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋＤ３によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

10

【６６３５】

<特徴ｋＥ群>

特徴ｋＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例８から抽出される。

【６６３６】

[特徴ｋＥ１]

遊技球が入球可能な第１入球手段（第１始動口２３３）と、
遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口２３４）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球または前記第２入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

20

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２７０の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６７の遊技回制御処理）と、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第２入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第１入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段と、

30

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理）と、

40

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板６１側のＲＡＭ６４と、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２６６の設定変更処理のステップＳｋ０６０９）と、

所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄ＰＹ）を所定の出現確率で表示する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたときの前記特別情報が前記第１入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、前記第２

50

入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【6637】

特徴k E 1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、特定演出実行手段によって、所定の期間において、判定手段によって当選する条件が満たされたときと判定されたときの特別情報が第1入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第2入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、演出情報画像の出現確率が高くなるように、前記演出情報画像の表示を行う。このため、遊技者は、判定手段によって当選する条件が満たされたときと判定されたときの特別情報が第1入球手段への遊技球の入球によるものか、第2入球手段への遊技球の入球によるものかを観察し、観察結果から、前記所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

10

【6638】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴k E 1によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたときと判定されたときの特別情報が第1入球手段への遊技球の入球によるものか、第2入球手段への遊技球の入球によるものかに応じた出現確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【6639】

また、特徴k E 1によれば、判定手段によって当選する条件が満たされたときと判定されたときの特別情報が第1入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合より、第2入球手段への遊技球の入球によって取得されたものである場合の方が、特定の演出としての演出情報画像の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、第1入球手段よりも第2入球手段へ遊技球が入球して欲しいといった期待感を付与することができる。

30

【6640】

[特徴k E 2]

特徴k E 1に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

40

【6641】

特徴k E 2によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【6642】

<特徴k F群>

特徴k F群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態から抽出される。

【6643】

50

[特徴 k F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の R A M 6 4 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 9 のエンディング演出設定処理）と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 6 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 8 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像（設定示唆用絵柄 P X）を表示する手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 9 のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 4 4 】

特徴 k F 1 によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、遊

10

20

30

40

50

技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報と、記憶された数値情報とによって特定される出現確率で、演出情報画像が表示される。このため、遊技者は、まず、所定の遊技条件が成立したか否かを観察する。その後、遊技者は、所定の期間において、演出情報画像が出現するか否かを観察して、演出情報画像の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、上記の観察の結果とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴k F 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出としての演出情報画像の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じ、所定の遊技条件が成立したか否かを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【6645】

また、特徴k F 1によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を推測するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【6646】

特徴k F 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、演出情報画像が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

20

【6647】

[特徴k F 2]

特徴k F 1に記載の遊技機であって、

前記遊技情報記憶手段は、

第1の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第1の遊技情報を記憶し、前記第1の遊技条件よりも遊技者に有利な第2の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第2の遊技情報を記憶する手段を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第1の遊技情報である場合よりも前記第2の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

30

ことを特徴とする遊技機。

【6648】

特徴k F 2によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第1の遊技条件が成立した場合に記憶される第1の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第2の遊技条件が成立した場合に記憶される第2の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高いことから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第2の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【6649】

[特徴k F 3]

特徴k F 1または特徴k F 2に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図274の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

50

【 6 6 5 0 】

特徴 k F 3 によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 5 1 】

[特徴 k F 4]

特徴 k F 1 から特徴 k F 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技情報記憶手段は、
起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を前記所定の遊技情報として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 6 6 5 2 】

特徴 k F 4 によれば、遊技情報記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、記憶された前記演出の種別に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、記憶された数値情報を把握するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【 6 6 5 3 】

< 特徴 k G 群 >

特徴 k G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 6 から抽出される。

【 6 6 5 4 】

[特徴 k G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

40

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の R A M 6 4 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

50

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図284のリーチ時演出パターン設定処理のステップSk2403～Sk2406、Sk2409～Sk2412およびSk2414～Sk2416と、MPU92によって実行される図286の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2503～Sk2506、Sk2509～Sk2512およびSk2514～Sk2516と、MPU92によって実行される図287の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2603～Sk2606、Sk2609～Sk2612およびSk2614～Sk2616と、MPU92によって実行される図288の外れ時演出パターン設定処理のステップSk2701～Sk2703）と、

10

を備え、

前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像（設定示唆用絵柄PY）を所定の確率で表示する手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図321のエンディング演出設定処理）を備え、

前記遊技情報記憶手段は、

第1の遊技条件（初回変動ノーマルリーチ）が成立した場合に第1の遊技情報を記憶し、前記第1の遊技条件よりも遊技者に有利な第2の遊技条件（初回変動スーパーリーチ）が成立した場合に第2の遊技情報を記憶する手段を備え、

20

前記特定演出実行手段は、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記所定の遊技情報が前記第1の遊技情報である場合よりも前記第2の遊技情報である場合の方が、前記演出情報画像を表示する前記所定の確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【6655】

特徴kG1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

30

【6656】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴kG1によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6657】

また、特徴kG1によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を

50

把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【 6 6 5 8 】

特徴 k G 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 6 6 5 9 】

特徴 k G 1 によれば、遊技情報記憶手段に記憶されている所定の遊技情報が第 1 の遊技条件が成立した場合に記憶される第 1 の遊技情報である場合よりも、遊技者に有利な第 2 の遊技条件が成立した場合に記憶される第 2 の遊技情報である場合の方が、演出情報画像を表示する確率が高くなることから、遊技者に対して、演出情報画像の出現確率の面からも、所定の遊技条件として遊技者に有利な第 2 の遊技条件が成立して欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 6 0 】

< 特徴 k H 群 >

特徴 k H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 6 から抽出される。

【 6 6 6 1 】

[特徴 k H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を、外部からの操作を受け付けることによって、前記当選確率が異なる複数段階の設定の中から選択された一の設定に定める当選確率設定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

前記当選確率設定手段によって定められた前記当選確率の設定に対応した所定の数値情報を記憶する数値情報記憶手段（主制御基板 6 1 側の R A M 6 4 と、主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理のステップ S k 0 6 0 9 ）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 6 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6

10

20

30

40

50

03～Sk2606、Sk2609～Sk2612およびSk2614～Sk2616と、MPU92によって実行される図288の外れ時演出パターン設定処理のステップSk2701～Sk2703)と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図274の大入賞口開閉処理)と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

少なくとも前記遊技情報記憶手段に記憶された前記所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像(設定示唆用絵柄PY)を所定の確率で表示する手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図321のエンディング演出設定処理)を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間(エンディング期間)である

ことを特徴とする遊技機。

【6662】

特徴KH1によれば、当選確率設定手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が、外部からの操作を受け付けることによって複数段階の設定の中から選択された一の設定に定められ、数値情報記憶手段によって、その定められた当選確率の設定に対応した所定の数値情報が記憶される。そして、遊技情報記憶手段によって、所定の遊技条件が成立した場合に、所定の遊技情報が記憶される。さらに、特定演出実行手段によって、少なくとも遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が所定の確率で表示される。このため、遊技者は、所定の遊技条件が成立したか否かを観察し、観察結果から、所定の期間において、記憶された数値情報に対応した演出情報画像が出現する確率を推測し、演出情報画像が出現するのを待ち、出現した演出情報画像から、記憶された数値情報がいずれであるかを把握することができる。

【6663】

比較例の遊技機として、当選確率の設定に対応した画像を、予め決められた出現確率で表示する構成を考えたとき、比較例の遊技機では、当選確率の設定に対応した画像の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴KH1によれば、所定の期間において、遊技情報記憶手段に記憶された所定の遊技情報に基づいて、所定の確率で演出情報画像が表示されることから、遊技者は、演出情報画像の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して、特定の演出としての演出情報画像が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6664】

また、特徴KH1によれば、遊技者は、特定の演出としての演出情報画像の出現確率を把握するためには所定の遊技条件が成立した状態を作り出す必要があることから、遊技者に対して、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことを積極的に促すことができる。

【6665】

特徴KH1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、所定の遊技条件が成立した状態を作り出すことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【6666】

特徴KH1によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、特定の演出としての演出情報画像の表示が行われる。このため、遊

10

20

30

40

50

技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 6 7 】

< 特徴 k I 群 >

特徴 k I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態から抽出される。

【 6 6 6 8 】

[特徴 k I 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 9 のエンディング演出設定処理）と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 6 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 8 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 9 のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 6 9 】

特徴 k I 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点

10

20

30

40

50

となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別と設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した前記遊技回における演出の種別とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴 $kI1$ によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要な特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【6670】

また、特徴 $kI1$ によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6671】

特徴 $kI1$ によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6672】

特徴 $kI1$ の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【6673】

[特徴 $kI2$]

特徴 $kI1$ に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第1遊技回演出よりも高い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【6674】

特徴 $kI2$ によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高いことから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【6675】

[特徴 $kI3$]

特徴 k I 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第 1 遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出である場合よりも前記第 2 遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【6676】

特徴 k I 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第 1 遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

10

【6677】

[特徴 k I 4]

特徴 k I 1 から特徴 k I 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

20

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【6678】

特徴 k I 4 によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

30

【6679】

[特徴 k I 5]

特徴 k I 1 から特徴 k I 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6680】

40

特徴 k I 5 によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴 k I 5 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6681】

< 特徴 k J 群 >

特徴 k J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 1 から抽出される。

50

【 6 6 8 2 】

[特徴 k J 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 6 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 8 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定する実行期間決定手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 9 7 のノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 3 3 0 2 ~ ステップ S k 3 3 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 9 8 のスーパーリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 3 4 0 2 ~ ステップ S k 3 4 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 9 6 1 の外れ時演出パターンテーブル参照処理のステップ S k 4 2 0 2 ~ ステップ S k 4 2 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 3 0 7 のエンディング演出処理のステップ S k 4 3 0 2 ~ ステップ S k 4 3 0 6 等）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 8 3 】

特徴 k J 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によ

10

20

30

40

50

って定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k J 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要な特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【6684】

また、特徴k J 1によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるとときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【6685】

特徴k J 1によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6686】

特徴k J 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるとときに遊技を行うことで、特定の演出を実行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

30

【6687】

[特徴k J 2]

特徴k J 1に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第1遊技回演出よりも高い第2遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【6688】

特徴k J 2によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2遊技

50

回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 8 9 】

[特徴 k J 3]

特徴 k J 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第 1 遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出である場合よりも前記第 2 遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 9 0 】

特徴 k J 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第 1 遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 6 9 1 】

[特徴 k J 4]

特徴 k J 1 から特徴 k J 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第 1 の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【 6 6 9 2 】

特徴 k J 4 によれば、遊技回における演出を実行するための第 1 の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第 2 の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第 1 の期間の方が第 2 の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第 1 の期間に決定されて特定の演出が実行される頻度が高くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【 6 6 9 3 】

[特徴 k J 5]

特徴 k J 1 から特徴 k J 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 9 4 】

特徴 k J 5 によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する

10

20

30

40

50

所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴 k J 5 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 6 9 5 】

< 特徴 k K 群 >

特徴 k K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 2 から抽出される。

【 6 6 9 6 】

[特徴 k K 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構 2 5 0 ）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数が N 個（N は 1 以上の整数）となったときに、当該 N 個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 3 1 0 の入球時の更新処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先と、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 3 1 5 のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 6 9 7 】

特徴 k K 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先と、設定変更手段によって定められた当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、所定の期間に

10

20

30

40

50

において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した振り分け先とによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴 k K 1 によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 6 9 8 】

また、特徴 k K 1 によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数が N 個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この N 個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 6 9 9 】

特徴 k K 1 によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 7 0 0 】

特徴 k K 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数が N 個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 6 7 0 1 】

[特徴 k K 2]

特徴 k K 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第 1 入球手段（第 1 始動口 2 3 3）と、

遊技球が入球可能な第 2 入球手段（第 2 始動口 2 3 4）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第 1 入球手段への遊技球の入球または前記第 2 入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第 2 入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第 1 の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第 1 入球手段へ至る第 1 経路と、前記第 2 入球手段へ至る第 2 経路とを備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第 1 経路である場合よりも前記第 2 経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【 6 7 0 2 】

特徴 k K 2 によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第 1 入球手段へ至る第 1 経路である場合よりも、第 1 入球手段よりも付与される特典が有利な第 2 入球手段

へ至る第2経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からN個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第2経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【6703】

[特徴k K 3]

特徴k K 1または特徴k K 2に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

10

【6704】

特徴k K 3によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【6705】

[特徴k K 4]

特徴k K 1から特徴k K 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分先記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから1個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【6706】

特徴k K 4によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴k K 4によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6707】

30

<特徴k L 群>

特徴k L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態の変形例3から抽出される。

【6708】

[特徴k L 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図270の当たり判定処理）と、

40

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図267の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図282の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構250）と、

を備える遊技機において、

50

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数が N 個（N は 1 以上の整数）となったときに、当該 N 個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動第 1 図柄フラグおよび初回変動第 2 図柄フラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 3 1 0 の入球時の更新処理）と、

10

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6709】

特徴 k L 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴 k L 1 によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時から N 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【6710】

また、特徴 k L 1 によれば、遊技者は、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数が N 個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この N 個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

40

【6711】

特徴 k L 1 によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6712】

特徴 k L 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点と

50

なる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となる時に遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 6 7 1 3 】

[特徴 k L 2]

特徴 k L 1 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第 1 入球手段（第 1 始動口 2 3 3）と、

遊技球が入球可能な第 2 入球手段（第 2 始動口 2 3 4）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第 1 入球手段への遊技球の入球または前記第 2 入球手段への遊技球の入球であり、

10

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第 2 入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第 1 の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第 1 入球手段へ至る第 1 経路と、前記第 2 入球手段へ至る第 2 経路とを備え、

20

前記実行期間決定手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第 1 経路である場合よりも前記第 2 経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 1 4 】

特徴 k L 2 によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第 1 入球手段へ至る第 1 経路である場合よりも、第 1 入球手段よりも付与される特典が有利な第 2 入球手段へ至る第 2 経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から N 個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第 2 経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

30

【 6 7 1 5 】

[特徴 k L 3]

特徴 k L 1 または特徴 k L 2 に記載の遊技機であって、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第 1 の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

40

【 6 7 1 6 】

特徴 k L 3 によれば、遊技回における演出を実行するための第 1 の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第 2 の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第 1 の期間の方が第 2 の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第 1 の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【 6 7 1 7 】

[特徴 k L 4]

50

特徴 k L 1 から特徴 k L 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記振分先記憶手段は、
起点となる時から 1 個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 1 8 】

特徴 k L 4 によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから 1 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから 1 個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴 k L 4 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

10

【 6 7 1 9 】

< 特徴 k M 群 >

特徴 k M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 4 から抽出される。

【 6 7 2 0 】

[特徴 k M 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

20

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

30

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、

導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータと、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 6 7 2 1 】

特徴 k M 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、導出された程度パラメータと、定められた前記当選確率の設定とに基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。このため、遊技者は、導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量り、得られた出現確率と、先に記憶した演出とによって、

50

所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。当選確率の設定だけに基づいて特定の演出の出現確率が決定される比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴 k M 1 によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要な特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 7 2 2 】

また、特徴 k M 1 によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するかどうかを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 7 2 3 】

[特徴 k M 2]

特徴 k M 1 に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 7 2 4 】

特徴 k M 2 によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴 k M 2 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 7 2 5 】

[特徴 k M 3]

特徴 k M 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 7 2 6 】

特徴 k M 3 によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 7 2 7 】

10

20

30

40

50

< 特徴 k N 群 >

特徴 k N 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 5 から抽出される。

【 6 7 2 8 】

[特徴 k N 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

10

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、

導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段と、

20

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 2 9 】

特徴 k N 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、程度パラメータ演出実行手段によって、導出された程度パラメータに対応した演出が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。このため、遊技者は、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに対応した演出を観察して、その演出を記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した演出から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴 k N 1 によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要な特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、前述した程度パラメータに対応した演出を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【 6 7 3 0 】

また、特徴 k N 1 によれば、遊技者は、所定の期間において、特定の演出が出現するか

50

否かを観察して、特定の演出の出現確率を推し量る必要があることから、その所定の期間を繰り返し発生させる必要があり、遊技者に対して繰り返し遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 7 3 1 】

[特徴 k N 2]

特徴 k N 1 に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）を備え、

10

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 7 3 2 】

特徴 k N 2 によれば、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴 k M 2 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【 6 7 3 3 】

[特徴 k N 3]

特徴 k N 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第 1 の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

30

ことを特徴とする遊技機。

【 6 7 3 4 】

特徴 k N 3 によれば、遊技回における演出を実行するための第 1 の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第 2 の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第 1 の期間の方が第 2 の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第 1 の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

40

【 6 7 3 5 】

< 特徴 k O 群 >

特徴 k O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 1 と第 5 実施形態の変形例 3 と第 5 実施形態の変形例 5 とから抽出される。

【 6 7 3 6 】

[特徴 k O 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当

50

否テーブルを参照する当たり抽選)において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図270の当たり判定処理)と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図267の遊技回制御処理)と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段(音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図282の遊技回演出設定処理)と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図274の大入賞口開閉処理)と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段(主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図266の設定変更処理)と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された前記遊技回の終了後における第2の期間(エンディング期間)と、を少なくとも含む複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6737】

特徴k01によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間との中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が第1の期間と第2の期間とを含む複数の演出期間の中から、いずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k01によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6738】

また、特徴k01によれば、第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行す

10

20

30

40

50

る所定の期間が第 1 の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【 6 7 3 9 】

[特徴 k O 2]

特徴 k O 1 に記載の遊技機であって、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段 (R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、 M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、 S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、 M P U 9 2 によって実行される図 2 8 6 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、 S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、 M P U 9 2 によって実行される図 2 8 7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、 S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、 M P U 9 2 によって実行される図 2 8 8 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3) を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 4 0 】

特徴 k O 2 によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【 6 7 4 1 】

[特徴 k O 3]

特徴 k O 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出 (外れ) と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第 1 遊技回演出よりも高い第 2 遊技回演出 (ノーマルリーチ) と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出の場合に、前記第 2 の期間を前記所定の期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 2 遊技回演出の場合に、前記第 1 の期間を前記所定の期間であると決定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 4 2 】

第 1 の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第 2 の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第 1 の期間の方が第 2 の期間より発生頻度が高い。特徴 k O 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第 1 遊技回演出である

場合に、発生頻度が低い第２の期間が所定の期間となり、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第２の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６７４３】

[特徴ｋ０４]

特徴ｋ０１または特徴ｋ０２に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第１遊技回演出（外れ）と、前記第１遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出（ノーマルリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第１遊技回演出の場合に、前記第２の期間を前記所定の演出期間であると決定し、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第２遊技回演出の場合に、前記第１の期間を前記所定の演出期間であると決定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７４４】

第１の期間は遊技回において発生する期間であるのに対して、第２の期間は当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後の期間であり、第１の期間の方が第２の期間より発生頻度が高い。特徴ｋ０４によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が高い第１遊技回演出である場合に、発生頻度が低い第２の期間が所定の期間となり、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が遊技回において実行される確率が低い第２遊技回演出である場合に、発生頻度が高い第２の期間が所定の期間となることから、遊技者に対して、特定の演出が実行される所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、遊技回において実行される確率が低く希少性が高い第２遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【６７４５】

[特徴ｋ０５]

特徴ｋ０２から特徴ｋ０４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６７４６】

特徴ｋ０５によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴ｋ０５によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【６７４７】

< 特徴ｋＰ群 >

特徴ｋＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態の変形例１と第５実施形態の変形例３の変形例から抽出される。

【６７４８】

[特徴ｋＰ１]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技回における前記演出の種別毎の複数の期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6749】

特徴 k P 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中から、特定の演出を実行するための所定の期間が決定される。このため、遊技者は、特定の演出が出現する所定の期間が、遊技回における演出の種別毎の複数の期間の中からいずれであるかを予測して、その所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴 k P 1 によれば、例えば、特定の演出が出現される時点よりも前の時点で発生する事象等、当選確率の設定とは別の要因によって特定の演出を実行する期間が決定される構成であれば、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、特定の演出を実行する期間を決定する上記別の要因を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6750】

[特徴 k P 2]

特徴 k P 1 に記載の遊技機であって、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パタ

10

20

30

40

50

ーン設定処理のステップS k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 およ
びS k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図2 8 6 の通常大当た
り時演出パターン設定処理のステップS k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S
k 2 5 1 2 およびS k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図2 8
7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップS k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S
k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 およびS k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実
行される図2 8 8 の外れ時演出パターン設定処理のステップS k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0
3) と、

を備え、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記所定の期間の
決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6 7 5 1】

特徴k P 2 によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数
が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実
行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、特定の演出
を実行するための前記所定の期間が決定される。このため、遊技者は、起点となる時から
遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察
して、当該演出の種別を記憶し、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、特定
の演出が出現する前記所定の期間を推定することが可能となる。したがって、起点となる
時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別
を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し
、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

【6 7 5 2】

[特徴k P 3]

特徴k P 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1 遊技回演出（ノーマルリー
チ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度
が前記第1 遊技回演出よりも高い第2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有
し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1 遊技回演出である場
合よりも前記第2 遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高
い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6 7 5 3】

特徴k P 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1 遊技回演出
である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第
2 遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期
間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の
発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特
別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第2 遊技回演
出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

【6 7 5 4】

[特徴k P 4]

特徴k P 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第1 遊技回演出（ノーマルリー
チ）と、前記第1 遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第2 遊技回
演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

10

20

30

40

50

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第1遊技回演出である場合よりも前記第2遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出種別の演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6755】

特徴k P 4によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第1遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第2遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第2遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

10

【6756】

[特徴k P 5]

特徴k P 2から特徴k P 4までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出種別記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6757】

20

特徴k P 5によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴k P 5によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6758】

<特徴k Q 群>

特徴k Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態から抽出される。

30

【6759】

[特徴k Q 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図270の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図267の遊技回制御処理）と、

40

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図266の設定変更処理）と、

所定の期間において、特定の演出を実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図289のエンディング演出設定処理）と、

を備え、

50

前記特定演出実行手段は、

前記設定変更手段によって定められた前記当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する第1演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図289のエンディング演出設定処理のステップSk2806～ステップSk2810）と、

前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄PY）を含む演出を、前記特定の演出として実行する第2演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図289のエンディング演出設定処理のステップSk2813）と、

前記所定の期間において、前記第1演出実行手段と前記第2演出実行手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる選択実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6760】

特徴kQ1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、遊技回実行手段によって、所定の抽選処理の判定の結果を報知するための遊技回が実行され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる選択実行手段によって、設定変更手段によって定められた当選確率の設定に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行される第1演出実行手段と、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が特定の演出として実行される第2演出実行手段とのうちのいずれかが一つが択一的に実行される。このため、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定を推測（高い精度で、推測可能）するか、または、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量ることによって、所定の抽選処理における当選確率の設定がいずれであるかを推測することが可能となる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を推測することについてランダム性を強く感じることになり、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出が出現して欲しいといった期待感と、所定の期間において、特定の演出の出現確率を推し量るといったゲーム性とを併せて楽しむことができる。この結果、特徴kQ1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6761】

[特徴kQ2]

特徴kQ1に記載の遊技機であって、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図282の遊技回演出設定処理）と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図284のリーチ時演出パターン設定処理のステップSk2403～Sk2406、Sk2409～Sk2412およびSk2414～Sk2416と、MPU92によって実行される図286の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2503～Sk2506、Sk2509～Sk2512およびSk2514～Sk2516と、MPU92によって実行される図287の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップSk2603～Sk2606、Sk2609～Sk2612およびSk2614～Sk2616と、MPU92によって実行される図288の外れ時演出パターン設定処理のステップSk2701～Sk2703）と、

を備え、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて、前記第1演出手段と前記第2演出手段のうちのいずれか一つを択一的に実行させる手段

10

20

30

40

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 6 2 】

特徴 k Q 2 によれば、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて、第 1 演出手段と前記第 2 演出手段のうちのいずれかが択一的に実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察することによって、特定の演出が第 1 演出実行手段と第 2 演出実行手段のいずれによって実行されるかを予想することができる。したがって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。

10

【 6 7 6 3 】

[特徴 k Q 3]

特徴 k Q 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（スーパーリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第 1 遊技回演出よりも高い第 2 遊技回演出（スペシャルリーチ）と、を少なくとも有し、

20

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出の場合に、前記第 1 演出実行手段を実行させ、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 2 遊技回演出の場合に、前記第 2 演出実行手段を実行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 6 4 】

特徴 k Q 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が低い第 1 遊技回演出である場合に、第 1 演出実行手段によって特定の演出が実行され、演出の種別が抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出である場合に、第 2 演出実行手段によって特定の演出が実行される。翻って、第 2 演出実行手段によって実行される特定の演出は、当選確率の設定を示唆する画像を含む演出であることから、当選確率の設定を高い精度で容易に推定することができる。したがって、当選確率の設定を容易に推定する面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

30

【 6 7 6 5 】

[特徴 k Q 4]

特徴 k Q 3 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、さらに、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第 1 遊技回演出よりも低い第 3 遊技回演出（ノーマルリーチ）を有し、

40

を備え、

前記選択実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 3 遊技回演出の場合に、前記第 1 演出実行手段を実行させる手段

を備え、

前記第 1 演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 3 遊技回演出である場合よりも前記第 1 遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

50

【 6 7 6 6 】

特徴 k Q 4 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が第 2 遊技回演出よりも低い第 1 遊技回演出および第 3 遊技回演出である場合に、共に、第 1 演出実行手段によって特定の演出が実行され、第 2 遊技回演出である場合に、第 2 演出実行手段によって特定の演出が実行される。その上、演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 3 遊技回演出である場合よりも第 1 遊技回演出である場合の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行される。したがって、第 1 ~ 第 3 遊技回演出の中で期待度が最も低い第 3 遊技回演出の場合よりも、第 1 ~ 第 3 遊技回演出の中で中間の期待度である第 1 遊技回演出の方が、出現確率が高くなるように、特定の演出が実行され、第 1 ~ 第 3 遊技回演出の中で期待度が最も高い第 2 遊技回演出である場合に、当選確率の設定を示唆する画像によって当選確率の設定が示される。したがって、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別について、抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高いほど、遊技者は、高い精度で容易に、当選確率の設定を推測することが可能となる。

10

【 6 7 6 7 】

[特徴 k Q 5]

特徴 k Q 2 から特徴 k Q 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

20

【 6 7 6 8 】

特徴 k Q 5 によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出が出現する所定の期間を推定し当選確率の設定を推測することができる。したがって、特徴 k Q 5 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 7 6 9 】

< 特徴 k R 群 >

特徴 k R 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 6 から抽出される。

30

【 6 7 7 0 】

[特徴 k R 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

40

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

50

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄 P Y）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 9 のエンディング演出設定処理）と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 および S k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 6 の通常大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S k 2 5 1 2 および S k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップ S k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 および S k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 8 の外れ時演出パターン設定処理のステップ S k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0 3）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 9 のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 7 1 】

特徴 k R 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察して、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回における演出の種別から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

【 6 7 7 2 】

比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴 k R 1 によれば、所定の期間において、起点となる時から所定回数となったときの遊技回において実行される演出の種別に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 7 7 3 】

また、特徴 k R 1 によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

10

20

30

40

50

【 6 7 7 4 】

特徴 k R 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 6 7 7 5 】

[特徴 k R 2]

特徴 k R 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第 1 遊技回演出よりも高い第 2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

10

前記特定演出実行手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出である場合よりも前記第 2 遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【 6 7 7 6 】

特徴 k R 2 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第 1 遊技回演出である場合よりも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

20

【 6 7 7 7 】

[特徴 k R 3]

特徴 k R 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第 1 遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記特定演出実行は、

30

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出である場合よりも前記第 2 遊技回演出である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高いことを特徴とする遊技機。

【 6 7 7 8 】

特徴 k R 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第 1 遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【 6 7 7 9 】

[特徴 k R 4]

特徴 k R 1 から特徴 k R 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

50

【 6 7 8 0 】

特徴 k R 4 によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 7 8 1 】

[特徴 k R 5]

特徴 k R 1 から特徴 k R 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 6 7 8 2 】

特徴 k R 5 によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴 k R 5 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

20

【 6 7 8 3 】

< 特徴 k S 群 >

特徴 k S 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 7 から抽出される。

【 6 7 8 4 】

[特徴 k S 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

30

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

40

を備える遊技機において、
前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄 P Y）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する演出種別記憶手段（R A M 6 4 の各種フラグ記憶エリア 6 4 g に記憶されている初回変動外れフラグ、初回変動ノーマルリーチフラグ、初回変動スーパーリーチフラグおよび初回変動スペシャルリーチフラグと、音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 4 のリーチ時演出パタ

50

ーン設定処理のステップS k 2 4 0 3 ~ S k 2 4 0 6、S k 2 4 0 9 ~ S k 2 4 1 2 およ
びS k 2 4 1 4 ~ S k 2 4 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図2 8 6 の通常大当た
り時演出パターン設定処理のステップS k 2 5 0 3 ~ S k 2 5 0 6、S k 2 5 0 9 ~ S
k 2 5 1 2 およびS k 2 5 1 4 ~ S k 2 5 1 6 と、M P U 9 2 によって実行される図2 8
7 の確変大当たり時演出パターン設定処理のステップS k 2 6 0 3 ~ S k 2 6 0 6、S
k 2 6 0 9 ~ S k 2 6 1 2 およびS k 2 6 1 4 ~ S k 2 6 1 6 と、M P U 9 2 によって実
行される図2 8 8 の外れ時演出パターン設定処理のステップS k 2 7 0 1 ~ S k 2 7 0
3) と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記
所定の期間を、前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別に基づいて決定す
る実行期間決定手段(音声発光制御基板9 1 側のM P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行
される図2 9 7 のノーマルリーチ時演出パターンテーブル参照処理のステップS k 3 3
0 2 ~ ステップS k 3 3 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図2 9 8 のスーパーリー
チ時演出パターンテーブル参照処理のステップS k 3 4 0 2 ~ ステップS k 3 4 0 6 と
、M P U 9 2 によって実行される図2 9 6 1 の外れ時演出パターンテーブル参照処理の
ステップS k 4 2 0 2 ~ ステップS k 4 2 0 6 と、M P U 9 2 によって実行される図3 0
7 のエンディング演出処理のステップS k 4 3 0 2 ~ ステップS k 4 3 0 6 等)

を備えることを特徴とする遊技機。

【6 7 8 5】

特徴k S 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定
が外部からの操作を受け付けることによって変更され、演出種別記憶手段によって、起点
となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される演出
の種別が記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を
示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定
演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出
期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶
されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時から遊
技回の実行回数が所定回数となったときに、当該遊技回において実行される演出を観察し
て、当該演出の種別を、まず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した前記遊技回にお
ける演出の種別から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間
において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設
定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定さ
れている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依
存して特定の演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k S 1 によれば、遊技機
の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当
選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、
起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となったときに遊技回において実行される
演出の種別を考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正
確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技
者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6 7 8 6】

また、特徴k S 1 によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起
点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行う必要があることから
、遊技者に対して、この所定回数となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことが
できる。

【6 7 8 7】

特徴k S 1 の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点と
なる時から遊技回の実行回数が所定回数となるときに遊技を行うことで、特定の演出を実

10

20

30

40

50

行する期間が発生し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【 6 7 8 8 】

[特徴 k S 2]

特徴 k S 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が前記第 1 遊技回演出よりも高い第 2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出である場合よりも前記第 2 遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 6 7 8 9 】

特徴 k S 2 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第 1 遊技回演出である場合よりも、所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしている期待度が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

20

【 6 7 9 0 】

[特徴 k S 3]

特徴 k S 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技回において実行される前記演出の種別として、第 1 遊技回演出（ノーマルリーチ）と、前記第 1 遊技回演出よりも前記遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出（スーパーリーチ）と、を少なくとも有し、

前記実行期間決定手段は、

前記演出種別記憶手段に記憶されている前記演出の種別が前記第 1 遊技回演出である場合よりも前記第 2 遊技回演出である場合の方が、前記遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

30

【 6 7 9 1 】

特徴 k S 3 によれば、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別が第 1 遊技回演出である場合よりも、遊技回において実行される確率が低い第 2 遊技回演出である場合の方が、遊技回において実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時から実行回数が所定回数となった遊技回において、実行される確率が低く希少性が高い第 2 遊技回演出が発生して欲しいといった期待感を付与することができる。

40

【 6 7 9 2 】

[特徴 k S 4]

特徴 k S 1 から特徴 k S 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第 1 の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

50

【 6 7 9 3 】

特徴 k S 4 によれば、遊技回における演出を実行するための第 1 の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第 2 の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。第 2 の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第 1 の期間の方が第 2 の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第 1 の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【 6 7 9 4 】

[特徴 k S 5]

特徴 k S 1 から特徴 k S 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出種別記憶手段は、
前記遊技機が起動されてから最初の前記遊技回において実行される前記演出の種別を記憶する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 7 9 5 】

特徴 k S 5 によれば、演出種別記憶手段は、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別を記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから最初の遊技回において実行される演出の種別がいずれであるかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴 k S 5 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 7 9 6 】

< 特徴 k T 群 >

特徴 k T 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 8 から抽出される。

【 6 7 9 7 】

[特徴 k T 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板 9 1 側の M P U 9 2 と、M P U 9 2 によって実行される図 2 8 2 の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構 2 5 0 ）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄 P Y ）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数が N 個（N は 1 以上の整数）となったときに、当該 N 個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれ

10

20

30

40

50

の経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（RAM 64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図310の入球時の更新処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいた出現確率となるように、前記特定の演出を実行する手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図315のエンディング演出設定処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【6798】

特徴k T 1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先に基づいた出現確率となるように実行される。このため、遊技者は、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する確率を推測し、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。

20

【6799】

比較例の遊技機として、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、予め決められた出現確率で実行するだけの構成を考えたとき、比較例の遊技機では、上記特定の演出の出現確率が遊技機の機種だけに依存することから、遊技者は、ランダム性を感じることができない。これに対して、特徴k T 1によれば、所定の期間において、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを示す振り分け先に基づいた出現確率となるように、特定の演出が実行されることから、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を強く感じることができる。したがって、遊技者に対して特定の演出が出現する期待感を積極的に付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6800】

また、特徴k T 1によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このN個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6801】

特徴k T 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

40

【6802】

[特徴k T 2]

特徴k T 1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第1入球手段（第1始動口233）と、

遊技球が入球可能な第2入球手段（第2始動口234）と、

を備え、

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第1入球手段への遊技球の入球または前記第2入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

50

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第2入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第1の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第1入球手段へ至る第1経路と、前記第2入球手段へ至る第2経路とを備え、

前記特定演出実行手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第1経路である場合よりも前記第2経路である場合の方が、前記特定の演出の前記出現確率が高い

ことを特徴とする遊技機。

【6803】

特徴kT2によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第1入球手段へ至る第1経路である場合よりも、第1入球手段よりも付与される特典が有利な第2入球手段へ至る第2経路である場合の方が、特定の演出の出現確率が高くなることから、遊技者に対して、特定の演出の出現確率の面からも、起点となる時からN個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第2経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【6804】

[特徴kT3]

特徴kT1または特徴kT2に記載の遊技機であって、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【6805】

特徴kT3によれば、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【6806】

[特徴kT4]

特徴kT1から特徴kT3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分先記憶手段は、

前記遊技機が起動されてから1個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6807】

特徴kT4によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現確率を推測することができる。したがって、特徴kT4によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6808】

<特徴kU群>

特徴kU群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

10

20

30

40

50

主に第5実施形態の変形例9から抽出される。

【6809】

[特徴k U 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図270の当たり判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図267の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する遊技回演出実行手段（音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図282の遊技回演出設定処理）と、

遊技球を発射する発射手段と、

到達した遊技球を複数の経路に振り分ける振分手段（振り分け機構250）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図266の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄PY）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

起点となる時から前記振分手段に到達した遊技球の数がN個（Nは1以上の整数）となったときに、当該N個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する振分先記憶手段（RAM64の各種フラグ記憶エリア64gに記憶されている初回変動第1図柄フラグおよび初回変動第2図柄フラグと、音声発光制御基板91側のMPU92と、MPU92によって実行される図310の入球時の更新処理）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先に基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6810】

特徴k U 1によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、振分先記憶手段によって、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によって複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかが振り分け先として記憶され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が所定の出現確率となるように実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、演出種別記憶手段に記憶されている演出の種別に基づいて決定される。このため、遊技者は、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、その振り分け先をまず記憶する。その後、遊技者は、先に記憶した振り分け先から、特定の演出が出現する前記所定の期間を推定して、その所定の期間において、上記特定の演出が出現するのを待ち、出現した特定の演出から、当選確率の設定がいずれであるかを推測することができる。特定の演出を実行する所定の期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の

演出を実行する期間が決まる。これに対して、特徴k U 1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要となる特定の演出の出現期間についてランダム性を強く感じ、起点となる時からN個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを考慮に入れるといった遊技者の技量次第で、特定の演出を実行する期間を正確に把握し、ひいては当選確率の設定を正確に推測することができる。したがって、遊技者の積極的な技術介入を促すことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6811】

また、特徴k U 1によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、このN個となる遊技回に遊技を行うことを積極的に促すことができる。

10

【6812】

特徴k U 1の遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者は、各台において、起点となる時から振分手段に到達した遊技球の数がN個となるときに遊技を行うことで、特定の演出が出現し易い台を自身の手で生み出すことができる。

【6813】

[特徴k U 2]

特徴k U 1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な第1入球手段(第1始動口233)と、

遊技球が入球可能な第2入球手段(第2始動口234)と、

を備え、

20

前記情報取得手段における前記取得条件は、前記第1入球手段への遊技球の入球または前記第2入球手段への遊技球の入球であり、

さらに、

前記判定手段によって前記当選する条件が満たされたと判定されたことに基づいて、遊技者に特典を付与する特別遊技状態を実行する手段であって、前記第2入球手段への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典が、前記第1の入球部への遊技球の入球に基づいて実行される前記特別遊技状態において遊技者に付与される前記特典よりも遊技者にとって有利であるように設定された特別遊技状態実行手段

30

を備え、

前記振分手段は、

前記複数の経路として、前記第1入球手段へ至る第1経路と、前記第2入球手段へ至る第2経路とを備え、

前記実行期間決定手段は、

前記振分先記憶手段に記憶されている前記振り分け先が前記第1経路である場合よりも前記第2経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、前記所定の期間の決定を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【6814】

特徴k U 2によれば、振分先記憶手段に記憶されている振り分け先が第1入球手段へ至る第1経路である場合よりも、第1入球手段よりも付与される特典が有利な第2入球手段へ至る第2経路である場合の方が、実行される確率が高い演出についての演出期間となるように、所定の期間の決定がなされることから、遊技者に対して、所定の期間の発生頻度の面からも、起点となる時からN個目の遊技球についての振分手段による振り分け先が第2経路となって欲しいといった期待感を付与することができる。

【6815】

[特徴k U 3]

特徴k U 1または特徴k U 2に記載の遊技機であって、

50

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【6816】

特徴k U 3によれば、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間と、を少なくとも含む複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第1の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【6817】

[特徴k U 4]

特徴k U 1から特徴k U 3までのいずれか一つに記載の遊技機であって、前記振分先記憶手段は、起点となる時から1個目の遊技球が前記振分手段によって前記複数の経路のうちのいずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【6818】

特徴k U 4によれば、振分先記憶手段は、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを振り分け先として記憶する手段を備えるので、例えば、朝に遊技機が起動される場合に、遊技者は、朝一に遊技を行うことによって、遊技機が起動されてから1個目の遊技球が振分手段によっていずれの経路に振り分けられたかを観察して、特定の演出の出現期間を推定することができる。したがって、特徴k U 4によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6819】

<特徴k V 群>

特徴k V 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第5実施形態の変形例10から抽出される。

【6820】

[特徴k V 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図270の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図266の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄PY）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現確率抽選）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定の出現確率が前記程度パラメータに基づいた出現確率となるように、前記特定

10

20

30

40

50

の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 8 2 1 】

特徴 k V 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を、所定の期間において、予め定められた出現確率で実行する比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる。これに対して、特徴 k V 1 によれば、特定の演出は程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいた出現確率となるように実行されることから、遊技機の機種だけに依存して特定の演出の出現確率が決まる訳ではないので、遊技者は、特定の演出の出現確率についてランダム性を感じる。このため、特徴 k V 1 の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。

10

【 6 8 2 2 】

[特徴 k V 2]

特徴 k V 1 に記載の遊技機であって、

20

前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 8 2 3 】

特徴 k V 2 によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、所定の期間における上記特定の演出の出現確率の程度を推測することができる。したがって、遊技者は、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出の出現確率を推測することができる。

【 6 8 2 4 】

[特徴 k V 3]

30

特徴 k V 2 に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の M P U 6 2 と、M P U 6 2 によって実行される図 2 6 7 の遊技回制御処理を備え、

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 6 8 2 5 】

特徴 k V 3 によれば、遊技者は、特定の演出の出現確率を推測するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴 k V 3 によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【 6 8 2 6 】

[特徴 k V 4]

特徴 k V 3 に記載の遊技機であって、

50

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 2 7 4 の大入賞口開閉処理）を備え、

前記所定の期間は、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間（エンディング期間）である

ことを特徴とする遊技機。

【 6 8 2 7 】

特徴 k V 4 によれば、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、特典付与手段によって、当該遊技回の終了後に特典が付与され、特定演出実行手段によって、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における一期間において、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。このため、遊技者に対して、特定の演出を出現させる面からも、特別情報が所定の抽選処理において当選する条件を満たして欲しいといった期待感を付与することができる。

【 6 8 2 8 】

< 特徴 k W 群 >

特徴 k W 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 5 実施形態の変形例 1 1 とから抽出される。

【 6 8 2 9 】

[特徴 k W 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段が記憶した前記特別情報が所定の抽選処理（低確率モード用の当否テーブルを参照する当たり抽選）において当選する条件を満たすか否かを判定する判定手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 2 7 0 の当たり判定処理）と、

を備える遊技機において、

前記所定の抽選処理における当選確率の設定を外部からの操作を受け付けることによって変更可能な設定変更処理を実行する設定変更手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、MPU 6 2 によって実行される図 2 6 6 の設定変更処理）と、

所定の期間において、前記当選確率の設定を示唆する画像（設定示唆用絵柄 P Y）を含む特定の演出を所定の出現確率となるように実行する特定演出実行手段と、

前記所定の出現確率の程度を定めるための程度パラメータを導出する程度パラメータ導出手段（出現期間抽選）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

演出を実行するための複数の演出期間の中から、前記特定の演出を実行するための前記所定の期間を、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに基づいて決定する実行期間決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 8 3 0 】

特徴 k W 1 によれば、設定変更手段によって、所定の抽選処理における当選確率の設定が外部からの操作を受け付けることによって変更され、程度パラメータ導出手段によって、特定の演出の出現確率の程度を定めるための程度パラメータが導出され、特定演出実行手段によって、所定の期間において、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が実行される。さらに、特定演出実行手段に備えられる実行期間決定手段によって、演出を実行するための複数の演出期間の中から、特定の演出を実行するための前記所定の期間が、程度パラメータ導出手段によって導出された程度パラメータに基づいて決定される。当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出を実行する期間が固定されている比較例の遊技機を考えたとき、比較例の遊技機によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出

10

20

30

40

50

を実行する期間が決まる。これに対して、特徴kW1によれば、遊技機の機種だけに依存して特定の演出を実行する期間が決まる訳ではないので、遊技者は、当選確率の設定の推測に必要な特定の演出の出現期間についてランダム性を感じる。出現期間が変われば、通常、出現頻度が変わるため、遊技者は、特定の演出の出現し易さについてもランダム性を感じる。このため、特徴kW1の遊技機によれば、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現し易い状態にあることへの期待感を、遊技者に付与することができる。

【6831】

[特徴kW2]

特徴kW1に記載の遊技機であって、

起点となる時から所定の期間内において、前記程度パラメータ導出手段によって導出された前記程度パラメータに対応した演出を実行する程度パラメータ演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【6832】

特徴kW2によれば、遊技者は、程度パラメータに対応した演出を、予め観察して記憶し、その後、その記憶した演出から、当選確率の設定を示唆する画像を含む特定の演出が出現する期間を予測することができる。

【6833】

[特徴kW3]

特徴kW2に記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技回用動作が開始されてから前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図267の遊技回制御処理）を備え、

20

前記程度パラメータ導出手段は、

抽選によって、予め定めた複数の候補から前記程度パラメータを決定する手段を備え、

前記程度パラメータ演出実行手段は、

起点となる時から前記遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間内において、前記程度パラメータに対応した演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【6834】

特徴kW3によれば、遊技者は、特定の演出の出現期間を推定するためには、起点となる時から遊技回の実行回数が所定回数となるまでの期間に遊技を行う必要があることから、遊技者に対して、この期間に遊技を行うことを積極的に促すことができる。例えば、起点が遊技機の起動時とすれば、特徴kW3によれば、遊技者に対して、朝一から遊技を行うことを積極的に促すことができる。

【6835】

[特徴kW4]

特徴kW3に記載の遊技機であって、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の抽選処理において当選する条件を満たしていると判定された場合に、当該遊技回の終了後に特典を付与する特典付与手段（主制御基板61側のMPU62と、MPU62によって実行される図274の大入賞口開閉処理）を備え、

40

前記実行期間決定手段において決定の対象となる前記複数の演出期間は、前記遊技回における前記演出を実行するための第1の期間と、前記当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間（エンディング期間）と、を少なくとも含む

ことを特徴とする遊技機。

【6836】

特徴kW4によれば、遊技回における演出を実行するための第1の期間と、当選する条件を満たしていると判定された遊技回の終了後における第2の期間と、を少なくとも含む

50

複数の期間のいずれかにおいて、当選確率の設定を出現確率で示唆するための特定の演出が実行される。第2の期間は当選する条件を満たして初めて発生することから、第1の期間の方が第2の期間より発生頻度が高い。このため、特定の演出を実行する所定の期間が第1の期間に決定されて特定の演出が実行される機会が多くなって欲しいといった期待感を、遊技者に付与することができる。

【6837】

<特徴1A群>

特徴1A群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【6838】

[特徴1A1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図353の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第1の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第2の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、第1の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記第1の移行モードを実行可能とし、第2の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第2の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図358の当たり判定処理におけるステップS11104、Sx1110～Sx1116）

を備えることを特徴とする遊技機。

【6839】

特徴1A1によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第1の移行モードと、遊技回の終了時となる第2の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴1A1によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第1の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報が移行される前の第1の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の2通りで遊技がなされる。したがって、特徴1A1によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【6840】

[特徴1A2]

特徴1A1に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物34a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態

10

20

30

40

50

遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第2の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第1の制御モードを実行可能とすることを特徴とする遊技機。

10

【6841】

特徴1A2によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴1A2によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【6842】

[特徴1A3]

特徴1A2に記載の遊技機であって、

20

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図357の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図357の転落判定処理におけるステップS11004、Sx1005、Sx1007）と、を備えることを特徴とする遊技機。

30

【6843】

特徴1A3によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の条件が成立して第1の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第1の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第1の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第1の条件が成立して第1の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1A3によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

40

【6844】

[特徴1A4]

50

特徴 1 A 2 または特徴 1 A 3 に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 の判定モードと前記第 2 の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図 3 5 7 の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第 2 の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図 3 5 7 の転落判定処理におけるステップ S 1 1 0 0 3 による NO 判定、図 3 5 8 の当たり判定処理におけるステップ S 1 1 1 0 4 による NO 判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 8 4 5 】

特徴 1 A 4 によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第 2 の条件が成立して第 2 の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第 2 の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第 1 の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第 2 の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第 2 の条件が成立して第 2 の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第 2 の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴 1 A 4 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【 6 8 4 6 】

[特徴 1 A 5]

特徴 1 A 1 から特徴 1 A 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記状態情報移行手段は、

前記状態情報が前記第 1 の状態を特定する情報から前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 8 4 7 】

特徴 1 A 5 によれば、状態情報が第 1 の状態を特定する情報から第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【 6 8 4 8 】

< 特徴 1 B 群 >

特徴 1 B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【 6 8 4 9 】

[特徴 1 B 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図353の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記演出実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすことを第1の条件（当たり抽選において大当たり
に当選すること）とし、前記第1の条件が成立した第1の結果と、前記第1の条件より
も遊技者にとって有利度合いが低い第2の条件（外れリーチが発生すると判定されること
）が成立した第2の結果と、前記第2の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第3
の条件（転落抽選において当選すること）が成立した第3の結果と、のうちのいずれに該
当するかを告知する結果告知演出を実行する結果告知演出手段と、

前記結果告知演出の前に所定演出を実行する手段であって、前記所定演出として、前記
第1の結果と前記第3の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第1示唆演出（生死
バトル演出）と、前記第1の結果と前記第2の結果と内のいずれかに該当すること示唆す
る第2示唆演出（優勢バトル演出）と、のうちのいずれか一方を実行する所定演出実行手
段と、

を備える遊技機。

【6850】

特徴1B1によれば、遊技回において、特別情報が所定の条件を満たすといった第1の
条件が成立した第1の結果と、第1の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第2の
条件が成立した第2の結果と、第2の条件よりも遊技者にとって有利度合いが低い第3の
条件が成立した第3の結果と、のうちのいずれに該当するかを告知する結果告知演出が実
行されるが、この結果告知演出の前に所定演出が実行される。所定演出としては、第1の
結果と第3の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第1示唆演出と、第1の結果と
第2の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第2示唆演出と、のうちのいずれか一
方が実行される。従来、3つの結果を示唆演出する場合には、第1の結果、第2の結果、
および第3の結果の内のいずれかに該当することを示唆することが一般的であるが、この
場合には、示唆演出が一種類に限られてしまう。これに対して、特徴1B1によれば、第
1の結果と第3の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第1示唆演出と、第1の結
果と第2の結果と内のいずれかに該当すること示唆する第2示唆演出と、いった2種類の
示唆演出を実行することができる。したがって、特徴1B1によれば、遊技回において結
果告知演出の前に行う所定演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上
を図ることができるという効果を奏する。

【6851】

[特徴1B2]

特徴1B1に記載の遊技機であって、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情
報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）を
備え、

前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を
前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させ
る手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記
タイミングを前記遊技回の開始時とする第1の移行モード（先落ちモード）と、前記タイ
ミングを前記遊技回の終了時とする第2の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも
有し、第1の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に

前記第 1 の移行モードを実行可能とし、第 2 の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記第 2 の移行モードを実行可能とする状態情報移行手段（図 3 5 8 の当たり判定処理におけるステップ S 1 1 1 0 4、S x 1 1 1 0 ~ S x 1 1 1 6）を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記第 1 の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第 1 示唆演出を実行し、前記第 2 の移行モードで前記移行が行われる遊技回において前記第 2 示唆演出を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 8 5 2 】

特徴 1 B 2 によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段に記憶された状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第 1 の移行モードと、遊技回の終了時となる第 2 の移行モードと、の間に切り替えられ、第 1 の移行モードで移行が行われる遊技回において第 1 示唆演出が実行され、第 2 の移行モードで移行が行われる遊技回において第 2 示唆演出が実行される。このため、特徴 1 B 2 によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、状態情報が移行された後の第 1 の状態を特定する情報に基づく第 1 示唆演出と、状態情報が移行される前の第 1 の状態以外の状態を特定する情報に基づく第 2 示唆演出と、の 2 通りで示唆演出がなされる。したがって、特徴 1 B 2 によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を一層図ることができるという効果を奏する。

【 6 8 5 3 】

[特徴 1 B 3]

特徴 1 B 2 に記載の遊技機であって、

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 2 の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 1 の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【 6 8 5 4 】

特徴 1 B 3 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴 1 B 3 によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【 6 8 5 5 】

[特徴 1 B 4]

特徴 1 B 3 に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳ１１００４，Ｓ×１００５，Ｓ×１００７）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【６８５６】

特徴１Ｂ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｂ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

20

【６８５７】

[特徴１Ｂ５]

特徴１Ｂ３または特徴１Ｂ４に記載の遊技機であって、

30

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳ１１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳ１１１０４によるＮＯ判定）と、

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８５８】

特徴１Ｂ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回

50

において、補助手段の状態が第2の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第2の条件が成立して第2の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1B5によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【6859】

10

[特徴1B6]

特徴1B1から特徴1B5までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記状態情報移行手段は、

前記状態情報が前記第1の状態を特定する情報から前記第1の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6860】

20

特徴1B6によれば、状態情報が第1の状態を特定する情報から第1の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、演出の態様についての幅を広げることができる。

【6861】

<特徴1C群>

特徴1C群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

【6862】

[特徴1C1]

30

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図353の遊技回制御処理）と、

遊技者にとっての有利度合いを変化させることのできる所定の動作を実行可能な所定動作実行手段（電動役物34a、電動役物駆動部34b）と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

40

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、第2の動作態様から、前記第2の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第1の動作態様に移行させる手段であって、前記動作態様を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記遊技回の開始時とする第1の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記遊技回の終了時とする第2の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有する動作態様移行手段（図358の当たり判定処理におけるステップS11104、Sx1110～Sx1116）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第1の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第1演出（生死バト

50

ル演出)を実行し、前記第2の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記第1演出よりも遊技者にとって有利度合いが高いことを示唆する第2演出(優勢バトル演出)を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6863】

特徴1C1によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が、第2の動作態様から、第2の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第1の動作態様に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第1の移行モードと、遊技回の終了時となる第2の移行モードと、の間で切り替えられる。そして、第1の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、早くに有利度合いが低い第1の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが低い側の第1演出が実行され、第2の移行モードで前記移行が行われる遊技回、すなわち、遅くに有利度合いが低い第1の動作に移動する遊技回において、遊技者にとって有利度合いが高い側の第2演出が実行される。このため、特徴1C1によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作によって遊技者が得られる有利度合いに適合して、遊技者にとっての有利度合いが相違する第1演出と第2演出とを切り替えて行うことができる。したがって、特徴1C1によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合の遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

10

20

【6864】

[特徴1C2]

特徴1C1に記載の遊技機であって、

前記所定動作実行手段は、

遊技球が入球可能な入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段(電動役物34a)と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

を備え、

30

前記遊技回実行手段は、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第1の制御モードと、前記第1の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第2の制御モードと、を少なくとも有し、前記第1の制御モードを実行するによって前記第1の動作態様を実現し、前記第2の制御モードによって前記第2の動作態様を実現する制御手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6865】

特徴1C2によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードを第2の制御モードから第1の制御モードに切り替えることによって、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様を、第2の動作態様から、第2の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第1の動作態様に移行することができる。したがって、特徴1C2によれば、制御性に優れている。

40

【6866】

[特徴1C3]

特徴1C2に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード(抽選モード)として、第1の判定モード(低確率モード)と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード(高確率モード)と、を有し、

50

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第２の動作態様から前記第１の動作態様に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳ１１００４，Ｓ×１００５，Ｓ×１００７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８６７】

特徴１Ｃ３によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様は、第２の動作態様から、第２の動作態様より遊技者にとって有利度合いが低い第１の動作態様に移行させる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第１の動作態様となったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の条件が成立して第１の移行モードで実行される遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様の变化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｃ３によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【６８６８】

[特徴１Ｃ４]

特徴１Ｃ２または特徴１Ｃ３に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様を、前記第２の動作態様に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳ１１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳ１１１０４によるＮＯ判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８６９】

特徴１Ｃ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モードで実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、所定動作実行手段による前記所定の動作についての動作態様は第２の動作態様に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、所定動作実行手段による所定の動作についての動作態様が第２の動作態様を継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の条件が成立して第２の移行モード

10

20

30

40

50

で実行される遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回との内のいずれであるかは不明だが、両遊技回の中のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の中のいずれであるかについては、所定動作実行手段の動作態様から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴1C4によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【6870】

<特徴1D群>

特徴1D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態とその変形例から抽出される。

10

【6871】

[特徴1D1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図353の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

20

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第1の判定モード（低確率モード）と、前記第1の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第2の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第1の判定モードと前記第2の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図357の転落判定処理）と、

30

前記判定モード決定手段によって前記第2の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図358の当たり判定処理におけるステップS11104、Sx1110～Sx1116）と、

前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図363の遊技状態移行処理におけるステップS11606）と、

40

第1の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第2の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第1の判

50

定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第１の示唆演出手段と、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第２の示唆演出手段と、

前記第１の条件が成立したときに前記第１の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第２の条件が成立したときに前記第２の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図３７３の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップＳ１２６０３～Ｓ×２６０８）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６８７２】

特徴１Ｄ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第１の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまふ。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴１Ｄ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴１Ｄ１によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴１Ｄ１によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８７３】

また、特徴１Ｄ１によれば、判定モード決定手段によって第２の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということが出来る。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴１Ｄ１によれば、状態情報を第１の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴

10

20

30

40

50

1 D 1 によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴 1 D 1 によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【 6 8 7 4 】

さらに、特徴 1 D 1 によれば、判定モード決定手段によって第 2 の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回において、第 1 の示唆演出手段による示唆演出と第 2 の示唆演出手段による示唆演出との 2 通りで演出がなされる。したがって、特徴 1 D 1 によれば、特定の場合に係る遊技回における演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

10

【 6 8 7 5 】

[特徴 1 D 2]

特徴 1 D 1 に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

20

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 2 の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 1 の制御モードを実行可能とする

30

ことを特徴とする遊技機。

【 6 8 7 6 】

特徴 1 D 2 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴 1 D 2 によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【 6 8 7 7 】

[特徴 1 D 3]

特徴 1 D 1 または特徴 1 D 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、

40

前記状態情報が前記第 1 の状態を特定する情報から前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 8 7 8 】

特徴 1 D 3 によれば、状態情報が第 1 の状態を特定する情報から第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

50

【 6 8 7 9 】

< 特徴 1 E 群 >

特徴 1 E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【 6 8 8 0 】

[特徴 1 E 1]

遊技球が入球可能な入球手段と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 3 5 3 の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機において、

所定の移行条件が成立したことを契機として、前記判定モードを前記第 1 の判定モードから前記第 2 の判定モードに移行させるとともに、前記制御モードを前記第 1 の制御モードから前記第 2 の制御モードに移行させる判定モード・制御モード移行手段と、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 の判定モードと前記第 2 の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図 3 5 7 の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第 1 の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第 2 の判定モードから前記第 1 の判定モードに移行させる判定モード移行手段（図 3 5 7 の転落判定処理におけるステップ S 1 1 0 0 4 ）と、

前記判定モード・制御モード移行手段によって前記判定モードが前記第 1 の判定モードから前記第 2 の判定モードに移行された時を起点として、前記起点からの前記遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、前記制御モードとして前記第 2 の制御モードを継続させる所定回数前処理手段と、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記判定モードが前記第 2 の判定モードである場合に、前記制御モードとして前記第 2 の制御モードを継続させ、前記判定モードが前記第 2 の制御モードから前記第 1 の判定モードに移行した場合に、前記制御モードを前記第 2 の制御モードから前記第 1 の制御モードに移行させる所定回数後処理手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードとして前記第 2 の制御モードが継続している場合に、前記判定モード決定手段によって前記第 1 の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回（転落抽選に当

10

20

30

40

50

選した遊技回)、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回(大当たり当選した遊技回)に、所定内容の演出(生死バトル演出)を行う第1演出手段と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第2の判定モードで前記判定を実行することが決定された遊技回(外れの遊技回)、または、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである遊技回(大当たり当選した遊技回)に、前記所定内容とは相違する内容の演出(優勢バトル演出)を行う第2演出手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6881】

特徴1E1によれば、判定モードが第2の判定モードに移行された時を起点として、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第2の制御モードを継続している場合に、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、所定内容の演出が実行される。一方、特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回に、前記所定内容とは相違する内容の演出が実行される。したがって、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回において、所定内容の演出と所定内容とは相違する内容の演出との2通りで演出を行うことができることから、演出の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【6882】

[特徴1E2]

特徴1E1に記載の遊技機であって、

前記起点からの前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後において、前記制御モードが前記第2の制御モードに維持されている場合に、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである(大当たりに当選したとき)前記遊技回の開始時に、前記判定モードを前記第2の判定モードから前記第1の判定モードに移行させる手段

を備え、

前記第1演出手段は、

前記所定内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと(転落抽選に当選)と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと(当たり抽選において大当たり当選)と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出(生死バトル演出)を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【6883】

特徴1E2によれば、起点からの遊技回の実行回数が所定の回数に達した後において、制御モードが第2の制御モードに維持されている場合に、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回の開始時と、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回の開始時に、判定モードは第2の判定モードから第1の判定モードに移行されるとともに、当該遊技回において、判定モード決定手段によって第1の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第1の判定モードで前記判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまう。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴1E2によれば、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになり、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【6884】

[特徴 1 E 3]

特徴 1 E 1 または特徴 1 E 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 演出手段は、

前記所定内容とは相違する内容の演出として、前記判定モード決定手段によって前記第 2 の判定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと（外れ）、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【 6 8 8 5 】

10

特徴 1 E 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第 2 の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回、または、特別情報が所定の条件を満たすものである遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴 1 E 3 によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【 6 8 8 6 】

< 特徴 1 F 群 >

特徴 1 F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

20

【 6 8 8 7 】

[特徴 1 F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 3 5 3 の遊技回制御処理）と、

第 1 の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と

30

前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第 1 の判定モードと前記第 2 の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図 3 5 7 の転落判定処理）と、

40

前記判定モード決定手段によって前記第 2 の判定モードで前記判定を実行することが決定され（転落抽選に当選せず）、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである（当たり抽選において大当たりに当選した）場合を特定の場合とし、前記特定の場合に係る遊技回の終了時に、記憶された前記状態情報を前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報から前記第 1 の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回終了時状態情報移行手段（図 3 6 3 の遊技状態移行処理におけるステップ S 1 1 6 0 6 ）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第 2 の判

50

定モードで前記判定を実行することが決定され、かつ前記特別情報が前記所定の条件を満たさないものとなったことと、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（優勢バトル演出）を実行する第1の示唆演出手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6888】

特徴1F1によれば、判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の終了時に、状態情報が第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないものとなったことと、特別情報が所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第2の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たさないということは、遊技者にとっての有利でも不利でもない状態ということができる。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴1F1によれば、状態情報を第1の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の終了時である場合に、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴1F1によれば、遊技回が終了するまで遊技者は不利益を受けることはないことから、その遊技回において、遊技者にとって有利でも不利でもないことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴1F1によれば、遊技者に期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【6889】

[特徴1F2]

特徴1F1に記載の遊技機であって、

前記遊技回実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回の開始時に、記憶された前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる処理を行う遊技回開始時状態情報移行手段（図358の当たり判定処理におけるステップS11104、S×1110～S×1116）と、

第1の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に前記遊技回開始時状態情報移行手段による処理を実行可能とし、第2の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が後落ちモードであるとき）に前記遊技回終了時状態情報移行手段による処理を実行可能とする移行切替手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の場合に係る遊技回において、前記判定モード決定手段によって前記第1の判定モードで前記判定を実行することが決定されたこと（転落抽選に当選）と、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったこと（当たり抽選において大当たり当選）と、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出（生死バトル演出）を実行する第2の示唆演出手段と、

前記第1の条件が成立したときに前記第2の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とし、前記第2の条件が成立したときに前記第1の示唆演出手段による示唆演出を実行可能とする示唆演出切替手段（図373の保証遊技回数後の演出パターン設定処理におけるステップS12603～S×2608）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 6 8 9 0 】

特徴 1 F 2 によれば、判定モード決定手段によって第 2 の判定モードで判定を実行することが決定され、かつ特別情報が所定の条件を満たす場合（＝特定の場合）に係る遊技回の開始時に、状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する情報に移行されるとともに、判定モード決定手段によって第 1 の判定モードで判定を実行することが決定されたことと、特別情報が前記所定の条件を満たすものとなったことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行される。判定モード決定手段によって第 1 の判定モードで判定を実行することが決定されることは、特別情報が所定の条件を満たす確率が低くなることであることから、遊技者にとっての有利度合いが低くなってしまふ。一方、特別情報が所定の条件を満たすものとなることは、遊技者にとって有利度合いが高くなることである。このため、特徴 1 D 1 によれば、状態情報を第 1 の状態を特定する情報に移行するタイミングが、遊技者の開始時である場合に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出が実行されることになる。状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する情報に移行されることが、遊技者に不利益を与えるものであると仮定するなら、特徴 1 F 2 によれば、遊技回が開始される時点で遊技者は不利益を受けることになり、そのことを告知する前に、遊技者にとって有利度合いが低いことと、遊技者にとって有利度合いが高いことと、のいずれかに該当することを示唆する示唆演出を行うことができる。したがって、特徴 1 F 2 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 8 9 1 】

[特徴 1 F 3]

特徴 1 F 1 または特徴 1 F 2 に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 2 の制御モードを実行可能とし、
前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 1 の制御モードを実行可能とする
ことを特徴とする遊技機。

【 6 8 9 2 】

特徴 1 F 3 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴 1 F 3 によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【 6 8 9 3 】

[特徴 1 F 4]

特徴 1 F 1 から特徴 1 F 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回開始時状態情報移行手段および前記遊技回終了時状態情報移行手段のそれぞれは、
前記状態情報が前記第 1 の状態を特定する情報から前記第 1 の状態以外の状態を特定す

る情報に移行された後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、前記特定の場合に、前記状態情報を移行させることを行う手段を備えることを特徴とする遊技機。

【6894】

特徴1F4によれば、状態情報が第1の状態を特定する情報から第1の状態以外の状態を特定する情報に移行された後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した後の遊技回であり、かつ、特別情報が所定の条件を満たすものである場合において、遊技の態様についての幅を広げることができる。

【6895】

<特徴1G群>

特徴1G群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第6実施形態の変形例2から抽出される。

【6896】

[特徴1G1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図353の遊技回制御処理）と、

第1の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と、

を備える遊技機において、

前記遊技回実行手段は、

第1の条件（当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後となったこと）が成立したことを契機として、記憶された前記状態情報を前記第1の状態を特定する情報から前記第1の状態以外の状態を特定する情報に移行させる第1状態情報移行手段と、

前記第1状態情報移行手段による移行がなされた後に、第2の条件（当たり抽選において大当たりに当選したこと）が成立した時の前記遊技回を特定遊技回とし、前記特定遊技回で、記憶された前記状態情報を前記第1の状態以外の状態を特定する情報から前記第1の状態を特定する情報に移行させる第2状態情報移行手段と、

を備え、

前記第2状態情報移行手段は、

前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記タイミングを前記特定遊技回の開始時とする第1の移行モード（先落ちモード）と、前記タイミングを前記特定遊技回の終了時とする第2の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも有し、前記状態情報を移行させることを前記第1の移行モードと前記第2の移行モードとのいずれを採用して行うかを、前記第1状態情報移行手段による移行がなされてから前記特定遊技回までに実行された前記遊技回の実行回数に基づいて決定する移行モード決定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【6897】

特徴1G1によれば、第1の条件が成立したことを契機として、状態記憶手段に記憶された状態情報が第1の状態を特定する情報から第1の状態以外の状態を特定する情報に移行され、その移行の後に、第2の条件が成立した時の特定遊技回で、状態情報が第1の状態以外の状態を特定する情報から第1の状態を特定する情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第1の移行モードと、遊技回の終了時となる第2の移行モードと、の間で切り替えられる。このため、特徴1G1によれば、特定遊技回において、状態情報が移行された後の第1の状態を特定する情報に基づく遊技と、状態情報

が移行される前の第 1 の状態以外の状態を特定する情報に基づく遊技と、の 2 通りで遊技がなされる。したがって、特徴 1 G 1 によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。さらに、特徴 1 G 1 によれば、状態情報が第 1 の状態を特定する情報から第 1 の状態以外の状態を特定する情報に移行されてからの遊技回の実行回数に基づいて、特定遊技回において採用される移行モードが、第 1 の移行モードと第 2 の移行モードとのいずれであるかが決定されることから、ストーリー性が豊かな遊技、例えばストーリー性豊かな演出を行うことができ、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【 6 8 9 8 】

[特徴 1 G 2]

特徴 1 G 1 に記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球手段と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物 3 4 a）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第 1 の制御モードと、前記第 1 の制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第 2 の制御モードと、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態以外の状態（高頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 2 の制御モードを実行可能とし、前記状態記憶手段に記憶されている前記状態情報が前記第 1 の状態（低頻度サポートモード）を特定する情報であるときに、前記第 1 の制御モードを実行可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【 6 8 9 9 】

特徴 1 G 2 によれば、補助手段の状態を遷移させる制御モードが、状態記憶手段に記憶されている状態情報に応じて切り替わる。このため、特徴 1 G 2 によれば、遊技者は、補助手段の状態を目視によって観察することによって、状態情報の現在の状態を推測することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を一層図ることができる。

【 6 9 0 0 】

[特徴 1 G 3]

特徴 1 G 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の条件は、前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 0 1 】

特徴 1 G 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回が特定遊技回として状態情報の移行が行われる。したがって、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 9 0 2 】

[特徴 1 G 4]

特徴 1 G 3 に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第 1 の判定モード（低確率モード）と、前記第 1 の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第 2 の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

10

20

30

40

50

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記判定モード決定手段によって前記第１の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回の開始時に、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報から前記第１の状態を特定する情報に移行させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳ１１００４、Ｓ×１００５、Ｓ×１００７）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６９０３】

特徴１Ｇ４によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回と、のいずれの場合にも、その遊技回の開始時に、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報から第１の状態を特定する情報に移行させられ、その状態情報の変化と連動して補助手段の状態が第１の制御モードに移行させられる。このため、遊技者は、遊技回の開始時に補助手段の状態が第１の制御モードとなったことを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第１の移行モードによって状態情報の移行がなされる特定遊技回と、判定モード決定手段によって第１の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内いずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内いずれであるかについては、状態情報の変化と連動する補助手段の状態の変化から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。したがって、特徴１Ｇ４によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【６９０４】

[特徴１Ｇ５]

特徴１Ｇ３または特徴１Ｇ４に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、

前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１の判定モード（低確率モード）と、前記第１の判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２の判定モード（高確率モード）と、を有し、

前記遊技回実行手段は、

前記遊技回の開始時に、当該遊技回における前記判定手段による前記判定を前記第１の判定モードと前記第２の判定モードとのうちのいずれで実行するかを決定する判定モード決定手段（図３５７の転落判定処理）と、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものでなく、かつ前記判定モード決定手段によって前記第２の判定モードで前記判定を実行することが決定された前記遊技回において、前記状態情報を前記第１の状態以外の状態を特定する情報に維持させる手段（図３５７の転落判定処理におけるステップＳ１１００３によるＮＯ判定、図３５８の当たり判定処理におけるステップＳ１１１０４によるＮＯ判定）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６９０５】

特徴１Ｇ５によれば、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回（＝特定遊技回）であって第２の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回（＝特定遊技回）と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モードで判定を実行することが決定された遊技回（外れ時の遊技回）と、のいずれの場合にも、その遊技回において、状態情報は第１の状態以外の状態を特定する情報に維持される。このため、遊技者は、遊技回において、補助手段の状態が第２の制御モードを継続していることを観察した場合に、今回の遊技回が、所定の条件を満たす特別情報に対応する遊技回であって第２の移行モードによって状態情報の移行がなされる遊技回と、特別情報が所定の条件を満たすものでなく、かつ判定モード決定手段によって第２の判定モード

で判定を実行することが決定された遊技回とのいずれであるかは不明だが、両遊技回の内
のいずれかに絞られたと推測することができる。換言すれば、両遊技回の内いずれであ
るかについては、補助手段の状態から遊技者に推測されてしまうことを抑制できる。した
がって、特徴 1 G 5 によれば、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、その結果
、遊技の興趣向上をより一層図ることができる。

【 6 9 0 6 】

< 特徴 1 H 群 >

特徴 1 H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、
主に第 6 実施形態とその変形例から抽出される。

【 6 9 0 7 】

[特徴 1 H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作
が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（
主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 3 5 3 の遊技回制御処理）と、

第 1 の状態（低頻度サポートモード）を少なくとも含む複数の状態を特定可能な状態情
報（高頻度サポートモードフラグ）を記憶する状態記憶手段（各種フラグ記憶エリア）と

、
前記遊技回において演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機において、
前記遊技回実行手段は、

前記特別情報が前記所定の条件を満たすものである場合に、記憶された前記状態情報を
前記第 1 の状態以外の状態を特定する情報から前記第 1 の状態を特定する情報に移行させ
る手段であって、前記状態情報を移行させるタイミングが異なる移行モードとして、前記
タイミングを前記遊技回の開始時とする第 1 の移行モード（先落ちモード）と、前記タイ
ミングを前記遊技回の終了時とする第 2 の移行モード（後落ちモード）と、を少なくとも
有し、第 1 の条件が成立したとき（モード選択抽選の結果が先落ちモードであるとき）に
前記第 1 の移行モードを実行可能とし、第 2 の条件が成立したとき（モード選択抽選の結
果が後落ちモードであるとき）に前記第 2 の移行モードを実行可能とする状態情報移行手
段（図 3 5 8 の当たり判定処理におけるステップ S 1 1 1 0 4、S x 1 1 1 0 ~ S x 1 1
1 6）を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、所定内容の演出（生死バ
トル演出）を実行し、前記第 2 の移行モードで前記移行が行われる遊技回において、前記
所定内容とは相違する内容の演出（優勢バトル演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 0 8 】

特徴 1 H 1 によれば、特別情報が所定の条件を満たすものである場合に、状態記憶手段
に記憶された状態情報が第 1 の状態以外の状態を特定する情報から第 1 の状態を特定する
情報に移行されるが、この移行されるタイミングが遊技回の開始時となる第 1 の移行モー
ドと、遊技回の終了時となる第 2 の移行モードと、の間で切り替えられ、第 1 の移行モー
ドで移行が行われる遊技回において、所定内容の演出が実行され、第 2 の移行モードで移
行が行われる遊技回において、所定内容とは相違する内容の演出が実行される。このため
、特徴 1 H 1 によれば、特別情報が所定の条件を満たすときの遊技回において、所定内容
の演出と、所定内容とは相違する内容の演出との 2 通りで遊技がなされる。したがって、
特徴 1 H 1 によれば、遊技回における遊技の態様についての幅を広げることができ、遊技
の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【 6 9 0 9 】

10

20

30

40

50

< 特徴 m A 群 >

特徴 m A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【 6 9 1 0 】

[特徴 m A 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かの判定である第 1 の判定を実行する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

10

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

20

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

30

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装 7 1）と、

を備える遊技機であって、

40

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第 3 遷移モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間（合算時間：1 2 8 . 0 秒）よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 1 1 】

特徴 m A 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態

50

様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して第 3 遷移モードが実行される。

【 6 9 1 2 】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第 2 遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第 3 遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第 2 遷移モードが終了し、その後に第 3 遷移モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

10

【 6 9 1 3 】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行される場合がある。第 3 遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 9 1 4 】

[特徴 m A 2]

20

特徴 m A 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記第 3 遷移モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 1 5 】

特徴 m A 2 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、第 3 遷移モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第 3 遷移モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、第 3 遷移モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行されることになる。第 3 遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 6 9 1 6 】

[特徴 m A 3]

特徴 m A 1 または特徴 m A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 遷移モードの実行中又は前記第 3 遷移モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合には、前記第 2 の所定情報の取得を回避する又は前記第 2 の判定の実行を回避する手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 1 7 】

特徴 m A 3 によれば、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報の取得を回避する又は第 2 の判定の実行を回避する手段を備えるので、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後に第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第 2 の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第 2 遷移モード

50

及び第3遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【6918】

また、仮に、本特徴とは異なり、第2遷移モードの実行中又は第3遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても第2の所定情報の取得及び第2の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移において複数の遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、第2の所定情報が複数保留されてしまい、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【6919】

これに対して、本特徴によれば、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移において複数の遊技球が第2の入球手段に入球した場合であっても、第1状態遷移手段の入球可能状態への1回の遷移に対して、第2遷移モード及び第3遷移モードの実行回数を1回ずつとする遊技性を実現することができる。

10

【6920】

[特徴mA4]

特徴mA1から特徴mA3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第3遷移モード実行手段は、

前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく固

20

定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6921】

特徴mA4によれば、第3遷移モード実行手段は、第3遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第3遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第3遷移モードが実行された場合には、当該第3遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第3遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第3遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第2の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第3遷移モードが終了しておらず、第2の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第2遷移モードが実行されず、第3遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

30

【6922】

[特徴mA5]

特徴mA1から特徴mA4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さを、前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【6923】

特徴mA5によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。

50

【 6 9 2 4 】

先に、本特徴とは異なり、第 1 遷移モードのインターバル期間の長さを、第 3 遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば T ）よりも短い時間（例えば $0.7T$ ）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【 6 9 2 5 】

まず、比較例の構成において、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 1 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、第 2 遷移モードが開始され、その後、第 3 遷移モードが開始されることになる。その後、第 1 遷移モードにおける 1 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 2 回目の入球可能状態では、まだ第 3 遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第 2 の入球手段に入球したとしても、新たに第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが開始されることはない。その後、第 1 遷移モードにおける 2 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 3 回目の入球可能状態では、既に第 3 遷移モードが終了しているため、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、新たに第 2 遷移モードが開始され、その後第 3 遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードは、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 1 回目と 3 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、2 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【 6 9 2 6 】

次に、比較例の構成において、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 1 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第 2 遷移モードは開始されず、第 3 遷移モードも開始されない。その後、第 1 遷移モードにおける 1 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 2 回目の入球可能状態では、第 3 遷移モードが実行されていないため、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、第 2 遷移モードが開始され、その後第 3 遷移モードが開始されることになる。その後、第 1 遷移モードにおける 2 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 3 回目の入球可能状態では、まだ第 3 遷移モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第 2 の入球手段に入球したとしても、新たに第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが開始されることはない。その後、第 1 遷移モードにおける 3 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 4 回目の入球可能状態では、既に第 3 遷移モードが終了しているため、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、新たに第 2 遷移モードが開始され、その後第 3 遷移モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードは、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 2 回目と 4 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、3 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【 6 9 2 7 】

このように、本特徴とは異なり、第 1 遷移モードのインターバル期間の長さを第 3 遷移モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第 1 遷移モードの実行中における第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【 6 9 2 8 】

次に、第 1 遷移モードのインターバル期間の長さを、第 3 遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば T ）よりも長い時間（例えば $1.3T$ ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【 6 9 2 9 】

まず、本特徴の構成において、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 1 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合について説明する。この場合

には、第2遷移モードが開始され、その後、第3遷移モードが開始されることになる。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、既に第3遷移モードが終了しているため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、新たに第2遷移モードが開始され、その後第3遷移モードが開始されることになる。

【6930】

次に、本特徴の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、第2遷移モードは開始されず、第3遷移モードも開始されない。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、第3遷移モードが実行されていないため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、第2遷移モードが開始され、その後第3遷移モードが開始されることになる。

10

【6931】

このように、本特徴によれば、第1遷移モードのインターバル期間の長さを第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第1状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、第3遷移モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第2の入球手段に入球したにもかかわらず、第2遷移モード及び第3遷移モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中における第2遷移モード及び第3遷移モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第1遷移モードの実行中において第1状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第1遷移モードの実行中における第2遷移モード及び第3遷移モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

20

【6932】

[特徴mA6]

特徴mA1から特徴mA5のいずれか一つに記載の遊技機であって、

30

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第1判定手段による前記第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6933】

特徴mA6によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。

40

【6934】

先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第1の判定が実行され、第1の所定情報が第1の条件を満たすと判定された場合には、第1遷移モードが実行され、当該第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、第2遷移モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から第3遷移モードが実行さ

50

れている場合には、待機期間が終了した後においても当該第3遷移モードが継続しており、遊技球が第2の入球手段に入球したタイミングにおいても当該第3遷移モードが継続している場合がある。この場合には、遊技球が第2の入球手段に入球しても第2遷移モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【6935】

これに対して、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第3遷移モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても第3遷移モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

10

【6936】

[特徴mA7]

特徴mA1から特徴mA6のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第1判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、

前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（135.0秒）以上の長さ（140.0秒）に設定可能な手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【6937】

特徴mA7によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第1遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第1遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第1遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において第2遷移モード及び第3遷移モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

30

【6938】

<特徴mB群>

特徴mB群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【6939】

[特徴mB1]

遊技球が入球可能な第1入球領域（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1入球領域に入球したに基づいて第1抽選（普図抽選）を実行する第1抽選実行手段と、

前記第1抽選の実行に基づいて第1識別情報（普通図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第1変動手段と、

遊技球が入球可能な第2入球領域（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第2入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第1遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1抽選の結果が第1所定抽選結果（普図当たり）であった場合に、前記第1遷移

40

50

手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 入球領域（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 抽選（特図抽選）を実行する第 2 抽選実行手段と、

前記第 2 抽選の実行に基づいて第 2 識別情報（特別図柄）の変動表示及び停止表示を実行する第 2 変動手段と、

遊技球が入球可能な第 3 入球領域（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が前記第 3 入球領域に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）から、遊技球が前記第 3 入球領域に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）に遷移可能な第 2 遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 抽選の結果が第 2 所定抽選結果（特図小当たり）であった場合に、前記第 2 遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 3 入球領域に入球したことに基づいて特定利益（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）の付与を決定する決定手段と、

前記特定利益の付与の開始後、所定終了条件が成立した場合に前記特定利益の付与を終了させる手段と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 遷移手段の前記入球可能状態への遷移（図 3 9 2 の時刻 t 3）から前記特定利益の付与の終了（図 3 9 2 の時刻 t 1 0）までの 1 サイクルを 1 特別遊技回と定義した場合に、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 抽選の結果に基づいて、1 回の前記第 1 所定抽選結果に対して複数回の前記第 1 遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、

前記第 1 遷移手段が第 1 タイミングで前記入球可能状態に遷移することに基づく前記 1 特別遊技回が実行され、当該 1 特別遊技回が終了した後の第 2 タイミングで前記第 1 遷移手段が前記入球可能状態に遷移するように制御する手段と、

前記第 1 識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段と、

を備え、

前記制限手段は、前記第 1 タイミングから、前記第 2 タイミング以降に発生する前記 1 特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備え、

前記特定利益の前記所定終了条件は、遊技者に有利な第 1 状態（ラウンド遊技）が複数回実行されることによって成立し、

前記第 1 状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第 1 時間から最も長い第 2 時間の間で変化可能であり、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 タイミングの後に実行される前記 1 特別遊技回の、前記特定利益の複数回の前記第 1 状態が全て前記第 2 時間で実行された場合であっても、当該 1 特別遊技回の終了後に前記第 1 遷移手段を前記入球可能状態に遷移させ得ることを特徴とする遊技機。

【6 9 4 0】

特徴 m B 1 によれば、遊技球が第 1 入球領域に入球して第 1 抽選が実行され、第 1 抽選の結果が第 1 所定抽選結果となって第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 入球領域に入球して第 2 抽選が実行され、第 2 抽選の結果が第 2 所定抽選結果となって第 2 遷移モードが実行される。そして、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 入球領域に入球して、特定利益の付与が決定される。

【6 9 4 1】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 抽選の結果に基づいて、1 回の第 1 所定抽選結果に対して複数回の第 1 遷移手段の遷移動作を少なくとも実行させる手段と、第 1 遷移手段が第 1 タイミングで入球可能状態に遷移することに基づく 1 特別遊

10

20

30

40

50

技回が実行され、当該 1 特別遊技回が終了した後の第 2 タイミングで第 1 遷移手段が入球可能状態に遷移するように制御する手段と、を備える。したがって、第 1 抽選における 1 回の第 1 所定抽選結果に対して複数回の 1 特別遊技回を実行させることが可能となる。

【 6 9 4 2 】

さらに、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 識別情報の変動表示が開始しないように制限する制限手段を備え、制限手段は、第 1 タイミングから、第 2 タイミング以降に発生する 1 特別遊技回の終了後までの期間において所定の制限期間を発生させる手段を備える。したがって、1 特別遊技回が終了するよりも前に第 1 識別情報の変動表示が開始してしまうことを抑制することができるので、1 特別遊技回が終了していないにもかかわらず第 1 抽選が実行されてしまうといった状況の発生を抑制することができる。この結果、例えば、第 1 抽選の結果が、遊技者に有利な第 1 所定抽選結果となったにもかかわらず、既に実行されている 1 特別遊技回が終了していないために、遊技球が第 2 入球領域に入球しても第 2 遷移モードが実行されないといった遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

10

【 6 9 4 3 】

さらに、本特徴によれば、特定利益の所定終了条件は、遊技者に有利な第 1 状態が複数回実行されることによって成立し、第 1 状態は、遊技状態により実行時間が最も短い第 1 時間から最も長い第 2 時間の間で変化可能であり、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 タイミングの後に実行される 1 特別遊技回の、特定利益の複数回の第 1 状態が全て第 2 時間で実行された場合であっても、当該 1 特別遊技回の終了後に第 1 遷移手段を入球可能状態に遷移させ得る。したがって、1 特別遊技回の、特定利益の複数回の第 1 状態が全て第 2 時間で実行された場合であっても、当該 1 特別遊技回の終了後に遊技球を第 2 入球領域に入球させることが可能となり、再び 1 特別遊技回を実行させることが可能となる。この結果、特定利益の複数回の第 1 状態の長さがどのような長さになったかにかかわらず、特別遊技回を複数回確実に実行させることが可能となる。

20

【 6 9 4 4 】

[特徴 m B 2]

特徴 m B 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 状態の回数に関する情報（ラウンド遊技の残りの回数）を表示する回数表示手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 4 5 】

特徴 m B 2 によれば、第 1 状態の回数に関する情報を表示する回数表示手段を備えるので、第 1 状態の回数に対する興味や関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 9 4 6 】

[特徴 m B 3]

特徴 m B 1 または特徴 m B 2 に記載の遊技機であって、

前記特定利益の付与の終了時に（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、特定の画像（エンディング画像）を表示する特定画像表示手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 4 7 】

特徴 m B 3 によれば、特定利益の付与の終了時に、特定の画像を表示する特定画像表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与が終了したことを認識させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【 6 9 4 8 】

[特徴 m B 4]

特徴 m B 1 から特徴 m B 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

50

前記特定利益の付与の終了時に（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードの特電エンディング期間に）、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6949】

特徴mB4によれば、特定利益の付与の終了時に、当該特定利益の付与によって遊技者が獲得した利益に関する情報を表示する利益情報表示手段を備えるので、遊技者に、特定利益の付与によって自身が獲得した利益を把握させることができるとともに、当該特定利益が付与されたことに対する充実感とその後の遊技への意欲を付与することができる。

【6950】

[特徴mB5]

特徴mB1から特徴mB4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記決定手段は、複数種類の前記特定利益（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モードAまたはB）の中から一の前記特定利益の付与を決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6951】

特徴mB5によれば、決定手段は、複数種類の特定利益の中から一の特定利益の付与を決定する手段を備えるので、遊技者に、特定利益が付与されるか否かに対する興味や関心だけでなく、特定利益が付与されるならば、どの種類の特定利益が付与されるのかといったことに対する興味や関心を抱かせることができる。

【6952】

[特徴mB6]

特徴mB1から特徴mB5のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1状態（ラウンド遊技）において所定識別情報（装飾図柄）の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6953】

特徴mB6によれば、第1状態において所定識別情報の変動表示及び停止表示を実行する所定情報変動手段を備えるので、遊技者に、第1状態において所定識別情報の変動表示が開始されたといった驚きの感情を抱かせることができるとともに、所定識別情報が停止表示された際の表示態様（停止態様）がどのようなになるのかといった大きな期待感を付与することができる。

【6954】

<特徴mC群>

特徴mC群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【6955】

[特徴mC1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かの判定である第1の判定を実行する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

10

20

30

40

50

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備える遊技機であって、

遊技球が前記第1の入球手段（普図始動ゲート35）に入球し、取得された前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たして前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）が実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、

前記第1遷移モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球して前記第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、

前記第2遷移モードの実行中に遊技球が前記第3の入球手段（第1大入賞口57a）に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が前記第4の入球手段（V入賞口57av）に入球して前記第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、

前記第3遷移モードが終了した後においても、前記第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態に遷移して遊技球が前記第2の入球手段に入球可能となる場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【6956】

特徴mC1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して第3遷移モードが実行され、第3遷移モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【6957】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び第2遷移モードが実行され、その後、再び第3遷移モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが1回実行されると、第2遷移モード及び第3遷移モードが複数回実行される場合がある。第3遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機

会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに對して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 9 5 8 】

[特徴 m C 2]

特徴 m C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 遷移モードの実行中又は前記第 3 遷移モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合には、前記第 2 の所定情報の取得を回避する又は前記第 2 の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 5 9 】

10

特徴 m C 2 によれば、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報の取得を回避する又は第 2 の判定の実行を回避する手段を備えるので、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第 2 の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【 6 9 6 0 】

また、仮に、本特徴とは異なり、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても第 2 の所定情報の取得及び第 2 の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移において複数の遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報が複数保留されてしまい、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

20

【 6 9 6 1 】

これに對して、本特徴によれば、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移において複数の遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移に對して、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードの実行回数を 1 回ずつとする遊技性を実現することができる。

【 6 9 6 2 】

30

[特徴 m C 3]

特徴 m C 1 または特徴 m C 2 に記載の遊技機であって、

前記第 3 遷移モード実行手段は、

前記第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 6 3 】

40

特徴 m C 3 によれば、第 3 遷移モード実行手段は、第 3 遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第 3 遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第 3 遷移モードが実行された場合には、当該第 3 遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くなならない。したがって、例えば、第 3 遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第 3 遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第 2 の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第 3 遷移モードが終了しておらず、第 2 の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

50

【 6 9 6 4 】

< 特徴 m D 群 >

特徴 m D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【 6 9 6 5 】

[特徴 m D 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5 ）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かの判定である第 1 の判定を実行する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a ）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b ）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a ）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a ）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b ）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v ）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a ）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b ）と、

遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装 7 1 ）と、

を備える遊技機であって、

遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている状況において、

前記第 1 遷移モードが開始されてから、

当該第 1 遷移モードが開始されたことによって前記第 1 状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移し、

前記第 1 状態遷移手段が前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移したことによって遊技球が前記第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5 ）に入球し、

遊技球が前記第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5 ）に入球したことによって取得された前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たして前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）が実行され、

10

20

30

40

50

前記第 1 遷移モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球して前記第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、

前記第 2 遷移モードの実行中に遊技球が前記第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）に入球し、

当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が前記第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）に入球して前記第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が実行され、

前記第 3 遷移モードが終了するまでに要する時間を特定所要時間（図 3 9 2 の時刻 t 2 から時刻 t 1 0 までの時間）と定義した場合に、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、前記特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 6 6 】

特徴 m D 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して第 3 遷移モードが実行される。

【 6 9 6 7 】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特定所要時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第 3 遷移モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

【 6 9 6 8 】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行される場合がある。第 3 遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 9 6 9 】

[特徴 m D 2]

特徴 m D 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記第 3 遷移モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 7 0 】

特徴 m D 2 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、第 3 遷移モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第 3 遷移モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、第 3 遷移モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行されることになる。第 3 遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【 6 9 7 1 】

[特徴 m D 3]

特徴 m D 1 または特徴 m D 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 遷移モードの実行中又は前記第 3 遷移モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合には、前記第 2 の所定情報の取得を回避する又は前記第 2 の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 7 2 】

特徴 m D 3 によれば、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報の取得を回避する又は第 2 の判定の実行を回避する手段を備えるので、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後に第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第 2 の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

10

【 6 9 7 3 】

また、仮に、本特徴とは異なり、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても第 2 の所定情報の取得及び第 2 の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移において複数の遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報が複数保留されてしまい、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

20

【 6 9 7 4 】

これに対して、本特徴によれば、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移において複数の遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移に対して、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードの実行回数を 1 回ずつとする遊技性を実現することができる。

【 6 9 7 5 】

[特徴 m D 4]

特徴 m D 1 から特徴 m D 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

30

前記第 3 遷移モード実行手段は、

前記第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 7 6 】

特徴 m D 4 によれば、第 3 遷移モード実行手段は、第 3 遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第 3 遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第 3 遷移モードが実行された場合には、当該第 3 遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第 3 遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第 3 遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第 2 の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第 3 遷移モードが終了しておらず、第 2 の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

40

【 6 9 7 7 】

< 特徴 m E 群 >

50

特徴 m E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【 6 9 7 8 】

[特徴 m E 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5 ）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かを判定する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a ）と、

10

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b ）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

20

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 7 9 】

特徴 m E 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

30

【 6 9 8 0 】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

【 6 9 8 1 】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに對して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 6 9 8 2 】

[特徴 m E 2]

特徴 m E 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 8 3 】

特徴 m E 1 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、

50

特典付与モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 9 8 4 】

[特徴 m E 3]

特徴 m E 1 または特徴 m E 2 に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合には、当該遊技球の前記第 2 の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 8 5 】

特徴 m E 3 によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第 2 の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第 2 の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【 6 9 8 6 】

[特徴 m E 4]

特徴 m E 1 から特徴 m E 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【6987】

特徴mE4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

10

【6988】

<特徴mF群>

特徴mF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【6989】

[特徴mF1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

20

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

30

を備える遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6990】

特徴mF1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

40

【6991】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

50

【 6 9 9 2 】

特徴 m F 1 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 9 9 3 】

10

[特徴 m F 2]

特徴 m F 1 に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a ）に入球した場合には、当該遊技球の前記第 2 の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 6 9 9 4 】

特徴 m F 2 によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第 2 の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第 2 の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

20

【 6 9 9 5 】

[特徴 m F 3]

特徴 m F 1 または特徴 m F 2 に記載の遊技機であって、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a ）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

30

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a ）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b ）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v ）と、

40

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a ）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b ）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1 ）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態と

50

の間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6996】

特徴mF3によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

10

【6997】

<特徴mG群>

特徴mG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【6998】

[特徴mG1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

20

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

30

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与するモードである特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球した場合には、当該遊技球の前記第2の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【6999】

特徴mG1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

40

【7000】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第2の入球手段に入

50

球可能なタイミングが訪れるまでに特典付与モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【 7 0 0 1 】

[特徴 m G 2]

特徴 m G 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 遷移モード実行手段は、
前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【 7 0 0 2 】

特徴 m G 2 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

【 7 0 0 3 】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 7 0 0 4 】

[特徴 m G 3]

特徴 m G 1 または特徴 m G 2 に記載の遊技機であって、
前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 7 0 0 5 】

特徴 m G 3 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 7 0 0 6 】

[特徴 m G 4]

特徴 m G 1 から特徴 m G 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、
前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、
遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、
前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小

40

50

当たりに基づく特電開閉実行モード)を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段(V入賞口57av)と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段(第2大入賞口58a)と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態(閉鎖状態)と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態(開放状態)との間で遷移可能な第3状態遷移手段(第2特別電動役物58b)と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段(払出装71)と、

を備え、

10

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード(V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード)を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7007】

特徴mG4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

20

【7008】

<特徴mH群>

特徴mH群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【7009】

[特徴mH1]

30

遊技球が入球可能な第1の入球手段(普図始動ゲート35)と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段(普図抽選を実行する機能)と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段(特図始動口34a)と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態(閉鎖状態)と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態(開放状態)との間で遷移可能な第1状態遷移手段(普通電動役物34b)と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード(普電開閉実行モード)を実行する第1遷移モード実行手段と、

40

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード(V入賞に基づく特電開閉実行モード)を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モード(V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード)として、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モード(V入賞大当たりに基づく固定長の

50

特電開閉実行モード)を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7010】

特徴mH1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【7011】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず
10 予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまふことによって遊技者にとって不利な状況となってしまう遊技機において、遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【7012】

具体的には、例えば、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても
20 その後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となる遊技機において、特典付与モードが所定の長さよりも長くなってしまい、遊技球が第2の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了しておらず、その後に特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【7013】

[特徴mH2]

特徴mH1に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が前記第2の入球手段(特図始動口34a)に入
球した場合には、当該遊技球の前記第2の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モ
ードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【7014】

特徴mH2によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球した場合には、当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。

【7015】

しかしながら、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、開始されてから終了するまでの長さが、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず
40 予め定められた所定の長さとなる所定長特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、所定長特典付与モードが実行された場合には、当該特典付与モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、特典付与モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該特典付与モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、遊技球が第2の入球手段に入球したにもかかわらず、当該遊技球の第2の入球手段への入球を契機とした特典付与モードが実行されないといった遊技者にとって不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【7016】

[特徴mH3]

特徴mH1または特徴mH2に記載の遊技機であって、

50

前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7017】

特徴mH3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

10

【7018】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7019】

[特徴mH4]

特徴mH1から特徴mH3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

【7020】

特徴mH4によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【7021】

[特徴mH5]

特徴mH1から特徴mH4のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

40

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状

50

態)と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態(開放状態)との間で遷移可能な第3状態遷移手段(第2特別電動役物58b)と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段(払出装置71)と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード(V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード)を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

【7022】

特徴mH5によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

20

【7023】

<特徴mI群>

特徴mI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【7024】

[特徴mI1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段(普図始動ゲート35)と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段(普図抽選を実行する機能)と、

30

遊技球が入球可能な第2の入球手段(特図始動口34a)と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態(閉鎖状態)と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態(開放状態)との間で遷移可能な第1状態遷移手段(普通電動役物34b)と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード(普電開閉実行モード)を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード(V入賞に基づく特電開閉実行モード)を実行する特典付与モード実行手段と、

40

を備える遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード(普電開閉実行モード)において前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間(普電インターバル期間)の長さを、前記特典付与モード(V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード)が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7025】

特徴mI1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が

50

第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射状態で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【7026】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードにおいて第 1 状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。このような構成を採用した理由について説明する。

【7027】

先に、本特徴とは異なり、第 1 遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間（例えば T）よりも短い時間（例えば 0.7 T）に設定する比較例の構成を採用した場合について説明する。

【7028】

まず、比較例の構成において、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 1 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第 1 遷移モードにおける 1 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 2 回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第 2 の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第 1 遷移モードにおける 2 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 3 回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 1 回目と 3 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、2 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【7029】

次に、比較例の構成において、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 1 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第 1 遷移モードにおける 1 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 2 回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。その後、第 1 遷移モードにおける 2 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 3 回目の入球可能状態では、まだ特典付与モードが継続していることになる。したがって、仮に遊技球が第 2 の入球手段に入球したとしても、新たに特典付与モードが開始されることはない。その後、第 1 遷移モードにおける 3 回目のインターバル期間が終了し、第 1 状態遷移手段の 4 回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。すなわち、この場合には、特典付与モードは、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の 2 回目と 4 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球したことを契機として開始されることになるが、3 回目の入球可能状態において遊技球が第 2 の入球手段に入球したとしても開始されることはない。

【7030】

このように、本特徴とは異なり、第 1 遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードの長さよりも短い時間に設定する比較例の構成を採用した場合には、第 1 遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングが固定化されず、遊技の流れが煩雑化してしまい、遊技の制御が困難になってしまうといった課題がある。

【7031】

次に、第 1 遷移モードのインターバル期間の長さを、特典付与モードが開始されてから

10

20

30

40

50

終了するまでに要する時間（例えば T ）よりも長い時間（例えば $1.3T$ ）に設定する本特徴の構成を採用した場合について説明する。

【7032】

まず、本特徴の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球した場合について説明する。この場合には、特典付与モードが開始されることになる。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、既に特典付与モードが終了しているため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、新たに特典付与モードが開始されることになる。

【7033】

次に、本特徴の構成において、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の1回目の入球可能状態において遊技球が第2の入球手段に入球しなかった場合について説明する。この場合には、特典付与モードは開始されない。その後、第1遷移モードにおける1回目のインターバル期間が終了し、第1状態遷移手段の2回目の入球可能状態では、特典付与モードが実行されていないため、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、特典付与モードが開始されることになる。

【7034】

このように、本特徴によれば、第1遷移モードのインターバル期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定するので、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態となったタイミングにおいては、当該第1状態遷移手段が入球可能状態となったのが何回目であるのかに関わらず、特典付与モードが実行されていない又は既に終了している状態となる。したがって、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が入球可能状態となった場合に遊技球が第2の入球手段に入球したにもかかわらず、特典付与モードが開始されないということはない。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中における特典付与モードの開始のタイミングを固定化することができ、遊技の流れが煩雑化してしまうことを抑制することができるとともに、第1遷移モードの実行中において第1状態遷移手段が入球可能状態となる回数を設定することによって、第1遷移モードの実行中における特典付与モードの実行可能な回数の上限を設定することが可能となる。

【7035】

[特徴mI2]

特徴mI1に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7036】

特徴mI2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【7037】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7038】

[特徴mI3]

特徴 m I 1 または特徴 m I 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 0 3 9 】

特徴 m I 3 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 7 0 4 0 】

[特徴 m I 4]

特徴 m I 1 から特徴 m I 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

20

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

30

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 7 0 4 1 】

特徴 m I 4 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第 3 遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第 1 遷移モードの実行中に入球可能状態となった第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機と

50

して、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【7042】

<特徴mJ群>

特徴mJ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【7043】

[特徴mJ1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第1判定手段による前記第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、前記特典付与モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7044】

特徴mJ1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【7045】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える。この構成を採用した理由について説明する。

【7046】

先に、本特徴とは異なり、待機期間の長さを特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも短い時間に設定する構成を採用した場合について説明する。この構成において、例えば、待機期間の終了後に第1の判定が実行され、第1の所定情報が第1の条件を満たすと判定された場合には、第1遷移モードが実行され、当該第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、特典付与モードが実行される可能性がある。しかしながら、この構成において、待機期間の開始直後から特典付与モードが実行されている場合には、待機期間が終了した後においても当該特典付与モードが継続しており、遊技球が第2の入球手段に入球したタイミングにおいても当該特典付与モードが継続し

10

20

30

40

50

ている場合がある。この場合には、遊技球が第2の入球手段に入球しても特典付与モードが実行されず、遊技者に不利な状況となってしまうといった課題がある。

【7047】

これに対して、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による第1の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、特典付与モードが開始されてから終了するまでに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、待機期間が終了した後においても特典付与モードが継続してしまうといった状況の発生を抑制することができ、遊技者に不利な状況となってしまうことを抑制することができる。

10

【7048】

[特徴mJ2]

特徴mJ1に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7049】

特徴mJ2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

20

【7050】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7051】

30

[特徴mJ3]

特徴mJ1または特徴mJ2に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7052】

特徴mJ3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【7053】

[特徴mJ4]

特徴mJ1から特徴mJ3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

50

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7054】

特徴mJ4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【7055】

<特徴mK群>

特徴mK群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【7056】

[特徴mK1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）において前記第1状態遷移手段が最後に前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記第1判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間（普電エンディング期間）の長さを、

前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）の長さ（135.0秒）以上の長さ（140.0秒）に設定可能な手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【7057】

特徴mK1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【7058】

そして、本特徴によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードにおいて第1状態遷移手段が最後に入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、第1判定手段による次の判定を実行可能とするまでの期間である待機期間の長さを、第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間の長さ以上の長さに設定可能な手段を備えるので、第1遷移モードのインターバル期間において実現される一連の遊技の流れを、第1遷移モードの待機期間においても同様に実現することが可能となる。この結果、例えば、第1遷移モードにおけるインターバル期間と待機期間との両期間において特典付与モードを実行可能とする新たな遊技を実現することが可能となる。

20

【7059】

[特徴mK2]

30

特徴mK1に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7060】

特徴mK2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

40

【7061】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7062】

[特徴mK3]

特徴mK1または特徴mK2に記載の遊技機であって、

50

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7063】

特徴 m K 3 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7064】

[特徴 m K 4]

特徴 m K 1 から特徴 m K 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7065】

特徴 m K 4 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第 3 遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第 1 遷移モードの実行中に入球可能状態となった第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第 3 遷移モードを実行させることが可能となる。

【 7 0 6 6 】

< 特徴 m L 群 >

特徴 m L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【 7 0 6 7 】

[特徴 m L 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5 ）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かを判定する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a ）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b ）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 遷移モードにおける前記第 1 状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様（開放回数）に基づいて、当該第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の実行中における前記特典付与モード（V 入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード）の実行可能な上限回数（連荘の上限回数）が決定される

ことを特徴とする遊技機。

【 7 0 6 8 】

特徴 m L 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【 7 0 6 9 】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第 1 遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 0 7 0 】

[特徴 m L 2]

特徴 m L 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 0 7 1 】

特徴 m L 2 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了まで

10

20

30

40

50

に要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【7072】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7073】

[特徴mL3]

特徴mL1または特徴mL2に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7074】

特徴mL3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7075】

[特徴mL4]

特徴mL1から特徴mL3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、

前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、

遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57av）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態と

10

20

30

40

50

の間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7076】

特徴mL4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

10

【7077】

<特徴mM群>

特徴mM群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【7078】

[特徴mM1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

20

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

30

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記第1遷移モードの実行中の期間のうち、前記第1状態遷移手段が前記入球可能状態から前記入球不可状態に遷移してから、前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間（普電インターバル期間）において前記特典付与モードを実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【7079】

特徴mM1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【7080】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第1遷移モードの実行中の期間のうち、第1状態遷移手段が入球可能状態から入球不可状態に遷移してから、入球不可状態から入球可能状態に遷移するまでの期間であるインターバル期間において特典付与モードを実行可能な手段を備えるので、第1遷移モードに含まれるインターバル期間の回数が

50

遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第1遷移モードにインターバル期間が何回含まれているのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7081】

[特徴mM2]

特徴mM1に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。 10

【7082】

特徴mM2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【7083】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。 20

【7084】

[特徴mM3]

特徴mM1または特徴mM2に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。 30

【7085】

特徴mM3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。 40

【7086】

[特徴mM4]

特徴mM1から特徴mM3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第2の入球手段（特図始動口34a）に入球したことに基づいて第2の所定情報を取得する第2所定情報取得手段と、
前記第2の所定情報が第2の条件を満たすか否かの判定である第2の判定を実行する第2判定手段（特図抽選を実行する機能）と、
遊技球が入球可能な第3の入球手段（第1大入賞口57a）と、
遊技球が前記第3の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第3の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第2状態遷移手段（第1特別電動役物57b）と、 50

前記第2の所定情報が前記第2の条件を満たすと判定された場合に、前記第2状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第2遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第2遷移モード実行手段と、

前記第3の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4の入球手段（V入賞口57a）と、

遊技球が入球可能な第5の入球手段（第2大入賞口58a）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第5の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第3状態遷移手段（第2特別電動役物58b）と、

遊技球が前記第5の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置71）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第4の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第3状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第3遷移モード（V入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第3遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7087】

特徴mM4によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球して第2遷移モードが実行され、第2遷移モードの実行中に遊技球が第3の入球手段に入球し、当該第3の入球手段に入球した遊技球が第4の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第3遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第1遷移モードの実行中に入球可能状態となった第2の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第3遷移モードを実行させることが可能となる。

【7088】

<特徴mN群>

特徴mN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第7実施形態及びその各変形例から抽出される。

【7089】

[特徴mN1]

遊技球が入球可能な第1の入球手段（普図始動ゲート35）と、

遊技球が前記第1の入球手段に入球したことに基づいて第1の所定情報を取得する第1所定情報取得手段と、

前記第1の所定情報が第1の条件を満たすか否かを判定する第1判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第2の入球手段（特図始動口34a）と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第1状態遷移手段（普通電動役物34b）と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）が開始されてから終了するまでの間に、前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード

10

20

30

40

50

）を複数回実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7090】

特徴mN1によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【7091】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、第1遷移モードが開始されてから終了するまでの間に、特典付与モードを複数回実行可能な手段を備えるので、第1遷移モードが開始されるか否かが遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、遊技者に、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが開始されるのか否かに対して興味や関心を抱かせることができるとともに、第1遷移モードが開始された場合には、遊技者に、特典付与モードが何回実行されるのかといったことに対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7092】

[特徴mN2]

特徴mN1に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、
前記第1遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、
前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7093】

特徴mN2によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第1遷移モードが継続しており、当該第1遷移モードの継続中に第1状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第2の入球手段に入球可能となる場合がある。

【7094】

この場合において、遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7095】

[特徴mN3]

特徴mN1または特徴2に記載の遊技機であって、
前記第1遷移モード実行手段は、前記第1遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7096】

特徴mN3によれば、第1遷移モード実行手段は、第1遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第1状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第2の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第1遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第1遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 0 9 7 】

[特徴 m N 4]

特徴 m N 1 から特徴 m N 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 0 9 8 】

特徴 m N 4 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第 3 遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第 1 遷移モードの実行中に入球可能状態となった第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第 3 遷移モードを実行させることが可能となる。

【 7 0 9 9 】

< 特徴 m O 群 >

特徴 m O 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【 7 1 0 0 】

[特徴 m O 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かを判定する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状

10

20

30

40

50

態)と、遊技球が前記第2の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態(開放状態)との間で遷移可能な第1状態遷移手段(普通電動役物34b)と、

前記第1の所定情報が前記第1の条件を満たすと判定された場合に、前記第1状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第1遷移モード(普電開閉実行モード)を実行する第1遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第2の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード(V入賞に基づく特電開閉実行モード)を実行する特典付与モード実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1遷移モードにおける前記第1状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様(開放回数)を示唆する演出(図)を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7101】

特徴m01によれば、遊技球が第1の入球手段に入球し、取得された第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第1遷移モードの実行中に遊技球が第2の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【7102】

そして、本特徴によれば、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様を示唆する演出を実行する手段を備えるので、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7103】

[特徴m02]

特徴m01に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モードにおける前記第1状態遷移手段の前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移する遷移態様(開放回数)に基づいて、当該第1遷移モード(普電開閉実行モード)の実行中における前記特典付与モード(V入賞大当たり用特電開閉シナリオに基づく特電開閉実行モード)の実行可能な上限回数(連荘の上限回数)が決定される

ことを特徴とする遊技機。

【7104】

特徴m02によれば、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の入球不可状態から入球可能状態に遷移する遷移態様に基づいて、当該第1遷移モードの実行中における前記特典付与モードの実行可能な上限回数が決定されるので、第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様が遊技者にとって非常に重要な要素となる。したがって、第1の所定情報が第1の条件を満たして第1遷移モードが実行された場合に、遊技者に、当該第1遷移モードにおける第1状態遷移手段の遷移態様に対して興味や関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7105】

[特徴m03]

特徴m01または特徴m02に記載の遊技機であって、

前記第1遷移モード実行手段は、

前記第1遷移モード(普電開閉実行モード)の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード(V入賞に基づく特電開閉実行モード)の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7106】

10

20

30

40

50

特徴 m O 3 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

【 7 1 0 7 】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 7 1 0 8 】

[特徴 m O 4]

特徴 m O 1 から特徴 m O 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 0 9 】

特徴 m O 4 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 7 1 1 0 】

[特徴 m O 5]

特徴 m O 1 から特徴 m O 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

30

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

40

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記

50

特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7111】

特徴 m O 5 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第 3 遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第 1 遷移モードの実行中に入球可能状態となった第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第 3 遷移モードを実行させることが可能となる。

10

【7112】

< 特徴 m P 群 >

特徴 m P 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【7113】

[特徴 m P 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 35）と、
遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

20

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かを判定する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 34 a）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 34 b）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

30

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記特典付与モードとして、前記第 1 遷移モードにおける所定のタイミング（普通電動役物 34 b が開放するタイミング）までに終了しない場合がある不定特典付与モード（変形例における V 入賞大当たり用特電開閉シナリオ A に基づく特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

40

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7114】

特徴 m P 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【7115】

そして、本特徴によれば、特典付与モード実行手段は、特典付与モードとして、第 1 遷移モードにおける所定のタイミングまでに終了しない場合がある不定特典付与モードを実

50

行可能な手段を備える。

【 7 1 1 6 】

本特徴の構成を、例えば、第 1 遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。

【 7 1 1 7 】

特に、不定特典付与モードが所定のタイミングまでに終了するか否かが遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に依存する構成の場合、遊技者に、遊技球の発射態様及び発射された遊技球の挙動に対して興味や関心を抱かせることができる。

10

【 7 1 1 8 】

[特徴 m P 2]

特徴 m P 1 に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記第 1 遷移モードにおける前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第 2 の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 1 9 】

20

特徴 m P 2 によれば、特典付与モード実行手段は、第 1 遷移モードにおける所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第 2 の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに不定特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。

【 7 1 2 0 】

[特徴 m P 3]

特徴 m P 1 または特徴 m P 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

30

【 7 1 2 1 】

特徴 m P 3 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

40

【 7 1 2 2 】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 1 2 3 】

[特徴 m P 4]

特徴 m P 1 から特徴 m P 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記特典付与

50

モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 2 4 】

特徴 m P 4 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 7 1 2 5 】

[特徴 m P 5]

特徴 m P 1 から特徴 m P 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

20

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

30

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

40

【 7 1 2 6 】

特徴 m P 5 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第 3 遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第 1 遷移モードの実行中に入球可能状態となった第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第 3 遷移モードを実行させることが可能となる。

【 7 1 2 7 】

50

< 特徴 m Q 群 >

特徴 m Q 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【 7 1 2 8 】

[特徴 m Q 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かを判定する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球したことを含む所定の特典付与条件が成立した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）を実行する特典付与モード実行手段と、

前記特典付与モードの実行中に遊技球が入球可能な状態となる特典付与入球手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特典付与モードの実行中において、所定のタイミング（普通電動役物 3 4 b が次に開放するタイミング）までに所定個数の遊技球を前記特典付与入球手段に入球させることを促す演出（図 4 1 7（A）に示す入球促進演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 2 9 】

特徴 m Q 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球し、所定の特典付与条件が成立して特典付与モードが実行される。

【 7 1 3 0 】

そして、本特徴によれば、演出実行手段は、特典付与モードの実行中において、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることを促す演出を実行可能な手段を備える。

【 7 1 3 1 】

本特徴の構成を、例えば、第 1 遷移モードにおける所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に遊技者に不利な状況となる遊技機に対して適用した場合には、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させることによって当該特典付与モードを当該所定のタイミングまでに終了させるといった新たな遊技性を遊技者に理解させることができるとともに、所定のタイミングまでに所定個数の遊技球を特典付与入球手段に入球させようという遊技者の意欲を高めることが可能となる。

【 7 1 3 2 】

[特徴 m Q 2]

特徴 m Q 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出（図 4 1 7（C）に示す消滅演出）を実行可能な手段を備える

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 3 3 】

特徴 m Q 2 によれば、演出実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了しなかった場合に特定の演出を実行可能な手段を備えるので、遊技者に、所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了しなかったことを認識させることができるとともに、当該特典付与モードが終了しなかったことに起因してその後の遊技の流れが変化することを認識させることができる。

【 7 1 3 4 】

[特徴 m Q 3]

特徴 m Q 1 または特徴 m Q 2 に記載の遊技機であって、

前記特典付与モード実行手段は、

前記所定のタイミングまでに前記特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合であっても当該遊技球の前記第 2 の入球手段への入球を契機とした前記特典付与モードの実行を回避する手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 7 1 3 5 】

特徴 m Q 3 によれば、特典付与モード実行手段は、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了していない場合には、遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても当該遊技球の第 2 の入球手段への入球を契機とした特典付与モードの実行を回避する手段を備えるので、特典付与モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後に特典付与モードが実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、所定のタイミングまでに特典付与モードが終了して欲しいといった焦りの感情を抱かせることができる。

20

【 7 1 3 6 】

[特徴 m Q 4]

特徴 m Q 1 から特徴 m Q 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記特典付与モード（V入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 3 7 】

特徴 m Q 4 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、特典付与モードの開始から終了までに要する時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、特典付与モードが終了した後においても、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

【 7 1 3 8 】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行される場合がある。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 7 1 3 9 】

[特徴 m Q 5]

特徴 m Q 1 から特徴 m Q 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記特典付与モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 4 0 】

50

特徴 m Q 5 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、特典付与モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、特典付与モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び特典付与モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、特典付与モードが複数回実行されることになる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 1 4 1 】

[特徴 m Q 6]

特徴 m Q 1 から特徴 m Q 5 のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球したことに基づいて第 2 の所定情報を取得する第 2 所定情報取得手段と、

前記第 2 の所定情報が第 2 の条件を満たすか否かの判定である第 2 の判定を実行する第 2 判定手段（特図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

前記第 2 の所定情報が前記第 2 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特図小当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記特典付与入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記特典付与入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装置 7 1）と、

を備え、

前記特典付与モード実行手段は、遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記特典付与モードとして、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 4 2 】

特徴 m Q 6 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して、特典付与モードとしての第 3 遷移モードが実行される。すなわち、本特徴によれば、第 1 遷移モードの実行中に入球可能状態となった第 2 の入球手段に遊技球が入球したことを契機として、特典付与モードとしての第 3 遷移モードを実行させることが可能となる。

【 7 1 4 3 】

< 特徴 m R 群 >

特徴 m R 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 7 実施形態及びその各変形例から抽出される。

【 7 1 4 4 】

[特徴 m R 1]

遊技球が入球可能な第 1 の入球手段（普図始動ゲート 3 5）と、

遊技球が前記第 1 の入球手段に入球したことに基づいて第 1 の所定情報を取得する第 1 所定情報取得手段と、

前記第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たすか否かの判定である第 1 の判定を実行する第 1 判定手段（普図抽選を実行する機能）と、

遊技球が入球可能な第 2 の入球手段（特電始動口）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 2 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 1 状態遷移手段（普通電動役物 3 4 b）と、

前記第 1 の所定情報が前記第 1 の条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）を実行する第 1 遷移モード実行手段と、

遊技球が入球可能な第 3 の入球手段（第 1 大入賞口 5 7 a）と、

遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 3 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 2 状態遷移手段（第 1 特別電動役物 5 7 b）と、

遊技球が前記第 2 の入球手段（特電始動口）に入球した場合に、前記第 2 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 2 遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）を実行する第 2 遷移モード実行手段と、

前記第 3 の入球手段に入球した遊技球が入球可能な第 4 の入球手段（V 入賞口 5 7 a v）と、

遊技球が入球可能な第 5 の入球手段（第 2 大入賞口 5 8 a）と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが不可能又は困難な入球不可状態（閉鎖状態）と、遊技球が前記第 5 の入球手段に入球することが可能又は容易な入球可能状態（開放状態）との間で遷移可能な第 3 状態遷移手段（第 2 特別電動役物 5 8 b）と、

遊技球が前記第 4 の入球手段に入球した場合に、前記第 3 状態遷移手段を前記入球不可状態と前記入球可能状態との間で遷移させる第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）を実行する第 3 遷移モード実行手段と、

遊技球が前記第 5 の入球手段に入球した場合に賞球として遊技球を払い出す払出手段（払出装 7 1）と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、

前記第 1 遷移モード（普電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間を、

前記第 2 遷移モード（特電始動口への遊技球の入球に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、前記第 3 遷移モード（V 入賞に基づく特電開閉実行モード）の開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7 1 4 5】

特徴 m R 1 によれば、遊技球が第 1 の入球手段に入球し、取得された第 1 の所定情報が第 1 の条件を満たして第 1 遷移モードが実行された場合において、遊技球が所定の発射態様で継続して発射されている場合には、第 1 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球して第 2 遷移モードが実行され、第 2 遷移モードの実行中に遊技球が第 3 の入球手段に入球し、当該第 3 の入球手段に入球した遊技球が第 4 の入球手段に入球して第 3 遷移モードが実行される。

【7 1 4 6】

そして、本特徴によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの開始から終了までに要する時間を、第 2 遷移モードの開始から終了までに要する時間と、第 3 遷移モードの開始から終了までに要する時間と、を合算した時間よりも長い時間に設定可能な手段を備えるので、第 2 遷移モードが終了し、その後に第 3 遷移モードが終了した後において

も、第 1 遷移モードが継続しており、当該第 1 遷移モードの継続中に第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移して遊技球が第 2 の入球手段に入球可能となる場合がある。

【 7 1 4 7 】

この場合において、遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行される場合がある。第 3 遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 1 4 8 】

[特徴 m R 2]

特徴 m R 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 遷移モード実行手段は、前記第 1 遷移モードの実行中において、前記第 3 遷移モードが終了した後に、前記第 1 状態遷移手段を前記入球不可状態から前記入球可能状態に遷移させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 4 9 】

特徴 m R 2 によれば、第 1 遷移モード実行手段は、第 1 遷移モードの実行中において、第 3 遷移モードが終了した後に、第 1 状態遷移手段を入球不可状態から入球可能状態に遷移させる手段を備えるので、第 3 遷移モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球することが可能となる。そして、第 3 遷移モードが終了した後に遊技球が第 2 の入球手段に入球すれば、再び第 2 遷移モードが実行され、その後、再び第 3 遷移モードが実行されることになる。すなわち、第 1 遷移モードが実行されると、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行されることになる。第 3 遷移モードが複数回実行されると、遊技者は賞球として大量の遊技球を獲得する機会を得ることができる。したがって、遊技者に、第 1 遷移モードが開始されることに対して強い期待感を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 1 5 0 】

[特徴 m R 3]

特徴 m R 1 または特徴 m R 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 遷移モードの実行中又は前記第 3 遷移モードの実行中に遊技球が前記第 2 の入球手段（特図始動口 3 4 a）に入球した場合には、前記第 2 の所定情報の取得を回避する又は前記第 2 の判定の実行を回避する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 5 1 】

特徴 m R 3 によれば、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報の取得を回避する又は第 2 の判定の実行を回避する手段を備えるので、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球しても、その後に第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないことになり、遊技者にとって不利な状況となる。したがって、遊技者に、遊技球が第 2 の入球手段に入球可能なタイミングが訪れるまでに第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが終了して欲しいといった緊張感を抱かせることができる。

【 7 1 5 2 】

また、仮に、本特徴とは異なり、第 2 遷移モードの実行中又は第 3 遷移モードの実行中に遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても第 2 の所定情報の取得及び第 2 の判定の実行を回避しない構成を採用した場合において、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移において複数の遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合には、第 2 の所定情報が複数保留されてしまい、第 1 遷移モードにおける第 1 状態遷移手段の遷移態様に関わらず、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードが複数回実行されてしまう場合がある。

【 7 1 5 3 】

これに対して、本特徴によれば、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移において複数の遊技球が第 2 の入球手段に入球した場合であっても、第 1 状態遷移手段の入球可能状態への 1 回の遷移に対して、第 2 遷移モード及び第 3 遷移モードの実行回数を 1 回ずつとする遊技性を実現することができる。

【 7 1 5 4 】

[特徴 m R 4]

特徴 m R 1 から特徴 m R 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 3 遷移モード実行手段は、

前記第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく特電開閉実行モード）として、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第 3 遷移モード（V 入賞大当たりに基づく固定長の特電開閉実行モード）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 5 5 】

特徴 m R 4 によれば、第 3 遷移モード実行手段は、第 3 遷移モードとして、開始されてから終了するまでに要する時間が、遊技球の発射態様及び発射後の遊技球の挙動に関わらず予め定められた所定の長さとなる所定長第 3 遷移モードを実行可能な手段を備えるので、所定長第 3 遷移モードが実行された場合には、当該第 3 遷移モードの長さが予め定められた所定の長さよりも長くならない。したがって、例えば、第 3 遷移モードの長さが所定の長さよりも長くなってしまったことによって第 1 状態遷移手段が入球可能状態に遷移したタイミングにおいても当該第 3 遷移モードがまだ終了していないといった状況の発生を抑制することができる。この結果、第 2 の入球手段に遊技球が入球したタイミングにおいても第 3 遷移モードが終了しておらず、第 2 の入球手段に遊技球が入球したにもかかわらず第 2 遷移モードが実行されず、第 3 遷移モードも実行されないといった遊技者にとって不利な状況の発生を抑制することができる。

【 7 1 5 6 】

< 特徴 n A 群 >

特徴 n A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 7 1 5 7 】

[特徴 n A 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第 8 実施形態における検出センサ 205）と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記抽選の結果が特定の抽選結果（第 8 実施形態における小当たり c）であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回において、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、

前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における前記遊技球の流通態様が特定の流通態様（止め打ちが行われている流通態様）であった場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆）を実行しない手段と、

を備える

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【7158】

特徴 n A 1 によれば、抽選の結果が特定の抽選結果であることを報知する特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するので、特定の演出が実行されたことを認識した遊技者に対して、抽選の結果についての期待感を付与することができる。さらに、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前における遊技球の流通態様が特定の流通態様であった場合に、特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行しないので、遊技者が特定の演出の実行を所望する場合には、当該遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることを抑制することができる。その結果、例えば、遊技者が特定の流通態様となるように遊技球の発射操作をすることが、当該遊技機にとって予定していない特典を遊技者に付与することになる場合には、当該予定しない遊技者への特定の付与を抑制することができる。

10

【7159】

[特徴 n A 2]

特徴 n A 1 に記載の遊技機であって、

2つの前記特定抽選結果遊技回（小当たり c である遊技回）として、第1の特定抽選結果遊技回と、前記第1の特定抽選結果遊技回よりも後に実行される第2の特定抽選結果遊技回とを定義した場合に、

前記演出実行手段は、

前記第1の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第1の流通態様（流通頻度）と、前記第2の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第1の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における前記流通態様である第2の流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第2の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【7160】

特徴 n A 2 によれば、第1の特定抽選結果遊技回が実行されている期間における流通態様と、第2の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第1の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間における流通態様とに基づいて、第2の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、第1の特定抽選結果遊技回において実行された特定の演出を認識した遊技者による遊技球の発射操作の態様と、第2の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって第1の特定抽選結果遊技回以外の遊技回における遊技者による遊技球の発射操作の態様との比較によって、特定抽選結果遊技回とそれ以外の遊技回とで遊技球の発射操作を切り替えているのかを検出可能である。したがって、例えば、当該遊技機が予定していない特典を遊技者が故意に得ようとしているのか否かを精度良く判定することができ、当該判定結果に基づいて特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

30

【7161】

[特徴 n A 3]

特徴 n A 1 または特徴 n A 2 に記載の遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

前記第1の特定抽選結果遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第1流通遊技球数（流通頻度）と、

前記第2の特定抽選結果遊技回よりも前に実行される遊技回であって前記第1の特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間において、単位時間当たりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である第2流通遊技球数（流通頻度）と、

に基づいて、前記第2の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7162】

50

特徴 n A 3 によれば、単位時間当たりに遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数に関する第 1 流通遊技数と第 2 流通遊技数とに基づいて、第 2 の特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定するので、遊技領域の特定の位置に遊技球を流通に関し、遊技者による発射操作の態様を精度良く検出することができる。

【 7 1 6 3 】

[特徴 n A 4]

特徴 n A 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 流通遊技球数よりも前記第 2 流通遊技球数の方が所定数以上少ない場合に、前記第 2 の特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段を備える

10

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 6 4 】

特徴 n A 4 によれば、特定抽選結果遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通するようにし、かつ、特定抽選結果遊技回以外の遊技回が実行されている期間に遊技者が遊技球を遊技領域の特定の位置を流通しないようにする遊技球の発射操作をした場合に、特定の演出を実行しないようにすることができる。

【 7 1 6 5 】

< 特徴 n B 群 >

特徴 n B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

20

【 7 1 6 6 】

[特徴 n B 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第 8 実施形態における検出センサ 205）と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

30

前記特別情報に関する特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たり c）であって、前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（止め打ちが行われていない場合）に、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段と、

前記特別情報に関する前記特定の条件を満たした場合（当たり抽選の結果が小当たり c）であって、前記流通態様が前記特定の流通条件を満たさない場合（止め打ちが行われている場合）に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行しない手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 1 6 7 】

特徴 n B 1 によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の条件を満たした場合であるにも関わらず、特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。

40

【 7 1 6 8 】

[特徴 n B 2]

特徴 n B 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

第 1 の期間における前記流通態様（小当たり c に当選した遊技回の流通頻度）と、第 2 の期間における前記流通態様（小当たり c 以外の遊技回の流通頻度）とに基づいて、前記特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

50

【 7 1 6 9 】

特徴 n B 2 によれば、第 1 の期間における流通態様と、第 2 の期間における流通態様とに基づいて、特定の流通条件を満たしたか否かを判定する判定手段を備えるので、少なくとも 2 つの期間における遊技者による遊技球の発射操作の変化に基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【 7 1 7 0 】

[特徴 n B 3]

特徴 n B 1 または特徴 n B 2 に記載の遊技機であって、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

10

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定の条件として、前記抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり c）である場合に、前記特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 7 1 】

特徴 n B 3 によれば、特定の抽選結果である場合に特定の演出を実行するので、特定の演出を実行することによって、特定の抽選結果を所望する遊技者に対して期待感を付与することができる。さらに、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たさない場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の流通条件を満たすような流通態様で遊技球の発射操作を実行するように促すことができる。

20

【 7 1 7 2 】

[特徴 n B 4]

特徴 n B 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記遊技回に対応する前記抽選の結果に応じて前記流通態様が変化する場合に、前記特定の流通条件を満たさないと判定する手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 7 3 】

特徴 n B 4 によれば、遊技者が遊技回に対応する抽選の結果に応じて流通態様が変化するような遊技球の発射操作をした場合に、特定の抽選結果であっても特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、抽選の結果に応じて流通態様変化するような遊技球の発射操作をしないように促すことができる。

【 7 1 7 4 】

< 特徴 n C 群 >

特徴 n C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

40

【 7 1 7 5 】

[特徴 n C 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

特定の処理を実行する処理実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定処理実行手段は、

前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度である流通頻度に基づいて、前記特定の処理（第 8 実施形態における特定示唆演出）を実行するか否かを決定する手段を備える

50

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 7 6 】

特徴 n C 1 によれば、流通頻度に基づいて特定の処理を実行するか否かを決定する。流通頻度は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、遊技者による遊技球の発射操作を反映した処理を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 1 7 7 】

[特徴 n C 2]

特徴 n C 1 に記載の遊技機であって、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

10

を備え、

前記特定処理実行手段は、

遊技回において前記特定の処理を実行し、

既に前記特定の処理を実行した前記遊技回における前記流通頻度に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する

ことを特徴とする遊技機。

20

【 7 1 7 8 】

特徴 n C 2 によれば、既に特定の処理を実行した遊技回における流通頻度に基づいて、未実行遊技回が実行されることを契機として特定の処理を実行するか否かを決定する。従って、特定の処理を実行したことによる遊技者の発射操作、すなわち、特定の処理を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、その後に特定の処理を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 1 7 9 】

< 特徴 n D 群 >

特徴 n D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

30

【 7 1 8 0 】

[特徴 n D 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

40

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する記憶手段（第 8 実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）と

、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 1 8 1 】

特徴 n D 1 によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数とを対応付けた情報を記憶する記憶手段を備える。流通数は、遊技者による遊技球の発射操作に相関がある。よって、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、

50

それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいた処理を実行可能である。例えば、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回における演出を選択すること等が可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 1 8 2 】

[特徴 n D 2]

特徴 n D 1 に記載の遊技機であって、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

前記記憶手段は、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である前記流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第 8 実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 8 3 】

特徴 n D 2 によれば、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 1 8 4 】

[特徴 n D 3]

特徴 n D 1 または特徴 n D 2 に記載の遊技機であって、

特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 1 8 5 】

特徴 n D 3 によれば、例えば、抽選結果または当該抽選結果を反映する遊技回中の演出と、それらによる遊技者による遊技球の発射操作（遊技者の反応）とに基づいて、特定の演出を実行するか否かを決定することが可能であり、特定の抽選結果を反映する演出に対する遊技者の反応をフィードバックして、これから実行される遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定することができる。

【 7 1 8 6 】

< 特徴 n E 群 >

特徴 n E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 7 1 8 7 】

[特徴 n E 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

10

20

30

40

50

所定の情報を記憶する記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段は、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第8実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7188】

特徴nE1によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、これから実行する遊技回における演出を当該情報を用いて決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【7189】

[特徴nE2]

特徴nE1に記載の遊技機であって、

前記記憶手段は、

各遊技回毎に、当該遊技回に対応する前記抽選の結果と、当該遊技回における前記変動時間と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第8実施形態における遊技球数カウントメモリエリア）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7190】

特徴nE2によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間と、流通数とを対応付けた情報を記憶する手段を備える。よって、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、各遊技回ごとの抽選結果と、当該抽選結果に対応する流通頻度とに基づいて、これから実行する遊技回における処理等を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7191】

[特徴nE3]

特徴nE1または特徴nE2に記載の遊技機であって、

特定の処理（特定示唆演出）を実行する特定処理実行手段を備え、

前記特定処理実行手段は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7192】

特徴nE3によれば、遊技回に対応する抽選の結果と、当該遊技回における変動時間とに基づいて、例えば、特定の演出を実行するか否かを決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7193】

<特徴nF群>

特徴nF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態から抽出される。

【7194】

[特徴nF1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

10

20

30

40

50

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において特定の演出（特定示唆演出）を実行する演出実行手段と、
所定の情報を記憶する記憶手段と、
を備え、
前記記憶手段は、

各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段（第8実施形態の変形例4における遊技球数カウンタメモリエリア）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7195】

特徴nF1によれば、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、を対応付けた情報を記憶する手段を備えるので、例えば、当該情報を利用して、特定の演出を実行したことによる遊技者の反応を考慮して、これから実行する演出を決定するなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【7196】

[特徴nF2]

特徴nF1に記載の遊技機であって、
前記記憶手段は、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されるまでの時間を変動時間とした場合に、

各遊技回毎に、当該遊技回における前記特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において前記遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における前記変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段（第8実施形態の変形例4）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7197】

特徴nF2によれば、記憶手段は、各遊技回毎に、当該遊技回における特定の演出の実行の有無と、当該遊技回が実行されている期間において遊技領域の特定の位置を遊技球が流通した数である流通数と、当該遊技回における変動時間と、を対応付けた情報を記憶する手段を備える。従って、例えば、当該遊技回の変動時間と流通数とに基づいて、遊技領域の特定の位置を遊技球が流通する頻度（流通頻度）を算出することが可能であり、特定の演出を実行したことによる遊技者による遊技球の発射操作を考慮した処理を決定することができなど、当該情報を種々の処理に利用することができる。

【7198】

[特徴nF3]

特徴nF1または特徴nF2に記載の遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、

前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、実行する遊技回において前記特定の演出を実行するか否かを決定する手段（第8実施形態の変形例4）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7199】

特徴nF3によれば、特定の演出を実行するか否かを決定する際に、以前に特定の演出を実行したときにおける遊技者の反応を考慮することができ、特定の演出の実行の有無に関して遊技者の反応をフィードバックした制御をすることができる。

【 7 2 0 0 】

< 特徴 n G 群 >

特徴 n G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 7 2 0 1 】

[特徴 n G 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域の特定の位置における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段（第 8 実施形態における検出センサ 205）と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
遊技の状態である遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
前記遊技状態が第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）から第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード）に移行した場合に、検出した前記特定の位置における遊技球の前記流通態様に基づいて、特定の演出（特定示唆演出）を実行するか否かを判定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

【 7 2 0 2 】

特徴 n G 1 によれば、第 2 の遊技状態に移行した場合に、検出した流通態様に基づいて特定の演出を実行するか否かを判定するので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して特定の位置における遊技球の流通態様を意識させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 2 0 3 】

[特徴 n G 2]

特徴 n G 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第 1 の遊技状態（低頻度サポートモード）においては、検出した前記流通態様に関わらず、前記特定の演出を実行するか否かを判定しない手段を備えることを特徴とする遊技機。

30

【 7 2 0 4 】

特徴 n G 2 によれば、第 1 の遊技状態においては、検出した流通態様に関わらず、特定の演出を実行するか否かを判定しないので、第 1 の遊技状態における処理を簡易化することができる。

【 7 2 0 5 】

[特徴 n G 3]

特徴 n G 1 または特徴 n G 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第 2 の遊技状態（高頻度サポートモード）において既に実行された遊技回である実行済遊技回に対応する前記抽選の結果と、前記実行済遊技回が実行されていた期間における前記流通態様（流通頻度）とに基づいて、前記第 2 の遊技状態において前記特定の演出を実行するか否かを判定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 7 2 0 6 】

特徴 n G 3 によれば、第 2 の遊技状態において既に実行された実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における流通態様とに基づいて、第 2 の遊技状態において特定の演出を実行するか否かを判定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。した

50

がって、実行済遊技回の抽選結果と、実行済遊技回における遊技者の遊技球の発射操作との相関に応じて特定の演出を実行するか否かを判定することができ、抽選結果に対する遊技者の心理を考慮して演出を決定することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 2 0 7 】

< 特徴 n H 群 >

特徴 n H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 7 2 0 8 】

[特徴 n H 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

遊技者に視認可能に駆動する駆動手段（第 8 実施形態の変形例 1 における可動役物 M Y）と、

を備える遊技機であって、

前記駆動手段は、

前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合（遊技者が止め打ちを行っていない場合）には、前記抽選の結果（小当たり c）に基づいて駆動し、

前記特定の流通条件を満たさない場合（遊技者が止め打ちを行っている場合）には駆動しない

ことを特徴とする遊技機。

【 7 2 0 9 】

特徴 n H 1 によれば、駆動手段は、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合には、抽選の結果に基づいて駆動し、特定の流通条件を満たさない場合には駆動しない。遊技者は、抽選の結果について知りたいと所望するので、駆動手段を抽選の結果に基づいて駆動させるために、流通態様が特定の流通条件を満たすように遊技球の発射操作をする。すなわち、特徴 n H 1 によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を遊技者に対して促すことができる。さらに、抽選の結果に基いて駆動手段が駆動するので、遊技者が視覚的に認識することを容易にし、抽選の結果についての期待感を遊技者に付与しやすくすることができる。

【 7 2 1 0 】

[特徴 n H 2]

特徴 n H 1 に記載の遊技機であって、

前記駆動手段は、

前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動する手段と、

前記流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、前記抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しない手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 2 1 1 】

特徴 n H 2 によれば、流通態様が予め定められた特定の流通条件を満たした場合において、抽選の結果が特定の抽選結果である場合に駆動し、抽選の結果が特定の抽選結果ではない場合に駆動しないので、駆動手段を駆動させるか否かによって、抽選結果が特定の抽

10

20

30

40

50

選結果であるか否かといった期待感を遊技者に付与することができる。

【 7 2 1 2 】

< 特徴 n I 群 >

特徴 n I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 7 2 1 3 】

[特徴 n I 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

10

所定の処理を実行する処理実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記処理実行手段は、

既に実行された遊技回である実行済遊技回のうち、前記処理実行手段が特定の処理（特定示唆演出）を実行した前記実行済遊技回における前記流通態様に基づいて、まだ実行されていない遊技回である未実行遊技回が実行されることを契機として前記特定の処理を実行するか否かを決定する手段を備える（第 8 実施形態における変形例 4）

20

ことを特徴とする遊技機。

【 7 2 1 4 】

特徴 n I 1 によれば、特定の処理を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の処理を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の処理を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の処理を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。

30

【 7 2 1 5 】

[特徴 n I 2]

特徴 n I 1 に記載の遊技機であって、
前記処理実行手段は、演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出手段は、
前記特定の処理として、特定の演出（特定示唆演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 7 2 1 6 】

特徴 n I 2 によれば、特定の演出を実行した実行済遊技回における流通態様に基づいて、未実行遊技回の実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定するので、実行済遊技回において特定の演出を実行した際の遊技者による遊技球の発射操作を考慮して、未実行遊技回が実行を契機として特定の演出を実行するか否かを決定することができる。したがって、例えば、特定の演出を実行したことによって遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることが可能となるなど、種々の処理に利用することができる。

40

【 7 2 1 7 】

[特徴 n I 3]

特徴 n I 1 または特徴 n I 2 に記載の遊技機であって、
前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である

50

ことを特徴とする遊技機。

【7218】

遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、特徴nI3によれば、特定の処理を実行したことによって遊技球の発射強度の操作として遊技機が予期しない不当な操作を遊技者が行う場合または行う可能性がある場合に、特定の処理をしないようにすることを可能にする。

【7219】

<特徴nJ群>

特徴nJ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態から抽出される。

【7220】

[特徴nJ1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

特定の遊技回（第8実施形態における小当たりcである遊技回）以外の遊技回における流通態様（流通頻度）に基づいて、前記特定の遊技回における演出を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【7221】

特徴nJ1によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通態様に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。流通態様は遊技者の遊技球の発射操作と相関を有する。したがって、遊技者による遊技球の発射操作の態様に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7222】

[特徴nJ2]

特徴nJ1に記載の遊技機であって、

前記流通態様は、単位時間あたりに前記遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度である

ことを特徴とする遊技機。

【7223】

特徴nJ2によれば、遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度に基づいて、特定の遊技回における演出を決定する。遊技領域の特定の位置を流通する遊技球の数である流通頻度は、遊技球が発射される際の発射強度に相関する。したがって、遊技者の発射操作と相関する遊技球の発射強度に基づいて演出の内容を決定することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7224】

[特徴nJ3]

特徴nJ1または特徴nJ2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度に基づいて、前記特定の遊技回において特定の演出を実行するか否かを決定する手段と、

前記前記特定の遊技回以外の遊技回における前記流通頻度が予め定めた流通頻度より低

10

20

30

40

50

い場合には、前記特定の遊技回において特定の演出を実行しない手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 2 5 】

特徴 n J 3 によれば、特定の遊技回以外の遊技回における流通頻度が予め定めた流通頻度より低い場合には、特定の遊技回において特定の演出を実行しないので、特定の演出の実行を所望する遊技者に対して、特定の遊技回以外の遊技回において所定以上の流通頻度を保つように遊技球の発射操作を行うことを促すことができる。

【 7 2 2 6 】

< 特徴 n K 群 >

特徴 n K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、
主に第 8 実施形態から抽出される。

【 7 2 2 7 】

[特徴 n K 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、
所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、
前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第 8 実施形態の変形例 5 における先判定処理）と、
前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得するよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段（第 8 実施形態における変形例 5）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【 7 2 2 8 】

特徴 n K 1 によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【 7 2 2 9 】

[特徴 n K 2]

特徴 n K 1 に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、
前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第 8 実施形態における変形例 5）
ことを特徴とする遊技機。

【 7 2 3 0 】

特徴 n K 2 によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。

10

20

30

40

50

【 7 2 3 1 】

[特徴 n K 3]

特徴 n K 1 または特徴 n K 2 に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段は（第 8 実施形態における変形例 5）、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 3 2 】

特徴 n K 3 によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。

【 7 2 3 3 】

< 特徴 n L 群 >

特徴 n L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 7 2 3 4 】

[特徴 n L 1]

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第 8 実施形態の変形例 6 における先判定処理）と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第 8 実施形態における変形例 6）

ことを特徴とする遊技機。

【 7 2 3 5 】

特徴 n L 1 によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前

に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。

【 7 2 3 6 】

[特徴 n L 2]

特徴 n L 1 に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段は、

前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に実行する演出を決定する手段を備える（第 8 実施形態における変形例 6）

ことを特徴とする遊技機。

10

【 7 2 3 7 】

特徴 n L 2 によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。

【 7 2 3 8 】

[特徴 n L 3]

特徴 n L 1 または特徴 n L 2 に記載の遊技機であって、

前記演出決定手段（第 8 実施形態における変形例 6）は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行する手段と、

20

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回が実効されるよりも前に前記特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 3 9 】

特徴 n L 3 によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前に特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、遊技者に対して、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすような遊技球の発射操作を促すことができる。

30

【 7 2 4 0 】

< 特徴 n M 群 >

特徴 n M 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 8 実施形態から抽出される。

【 7 2 4 1 】

[特徴 n M 1]

遊技球を発射する発射手段と、

40

前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、

前記遊技領域における遊技球の流通態様を検出する流通態様検出手段と、

所定の取得条件が成立したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段が前記抽選を実行するよりも先に前記抽選の結果を取得する先抽選結果取得手段（第 8 実施形態の変形例 7 における先判定処理）と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

50

を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、前記先抽選結果取得手段が前記特定の抽選結果を取得した後から前記抽選の結果が前記特定の抽選結果であることを報知する遊技回である特定抽選結果遊技回が実行されるよりも前の所定期間における前記遊技球の流通態様に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する演出決定手段を備える（第8実施形態の変形例7）

ことを特徴とする遊技機。

【7242】

特徴nM1によれば、先抽選結果取得手段によって取得された抽選の結果が特定の抽選結果である場合に、所定期間における遊技球の流通態様、すなわち、遊技者による遊技球の発射操作に基づいて、特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定するので、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作について意識させることができる。また、所定期間における遊技者による遊技球の発射操作から推測可能な心理状況等を考慮して、特定抽選結果遊技回で実行する演出を決定することができる。

10

【7243】

[特徴nM2]

特徴nM1に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段は、

20

前記所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数に基づいて、前記特定抽選結果遊技回において実行する演出を決定する手段を備える（第8実施形態の変形例7）

ことを特徴とする遊技機。

【7244】

特徴nM2によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、遊技球の発射操作として、所定期間に特定の位置を流通する遊技球の個数について意識させることができる。

【7245】

[特徴nM3]

特徴nM1または特徴nM2に記載の遊技機であって、
前記演出決定手段（第8実施形態の変形例7）は、

30

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、予め定められた特定の流通条件を満たした場合に、前記特定抽選結果遊技回において特定の演出を実行する手段と、

前記先抽選結果取得手段によって取得された前記抽選の結果が前記特定の抽選結果である場合であって、前記所定期間における前記遊技球の流通態様が、前記特定の流通条件を満たさない場合に、前記特定抽選結果遊技回において前記特定の演出を実行しない手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【7246】

特徴nM3によれば、特定の抽選結果であるか否かを当該特定抽選結果遊技回において実行される演出によって推測することを所望する遊技者に対して、特定抽選結果遊技回において特定の演出が実行されることを所望させることができる。その結果、所定期間における遊技球の流通態様が特定の流通条件を満たすように、遊技者に対して、遊技球の発射操作を促すことができる。

【7247】

<特徴nN群>

特徴nN群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第8実施形態から抽出される。

50

【 7 2 4 8 】

[特徴 n N 1]

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が流通する遊技領域と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な特定入球口（第 8 実施形態における第 2 大入賞口 2 1 2 a）と、
前記特定入球口への遊技球の入球が可能または容易となる第 1 の状態と、前記特定入球口への遊技球の入球が不可能または困難となる第 2 の状態との間で状態が遷移する状態遷移手段（第 8 実施形態における第 2 開閉扉 2 1 2 b）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第 1 案内流路（第 8 実施形態における流路 2 1 5）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を案内する第 2 案内流路（第 8 実施形態における流路 2 1 7）と、
前記特定入球口に入球した遊技球を前記第 1 案内流路または前記第 2 案内流路に振り分ける振分手段（第 1 振分弁 2 1 8、第 2 振分弁 2 1 9）と、
前記特定入球口に入球した遊技球が入球可能な第 1 の入球口（第 1 V 入賞口 V 1）と、
前記特定入球口に入球した遊技球のみ入球可能な第 2 の入球口（第 2 V 入賞口 V 2）と、

10

を備え、

前記振分手段によって前記第 1 案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第 2 案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第 1 の入球口に入球する可能性が高く、

20

前記振分手段によって前記第 2 案内流路に振り分けられた遊技球は、前記振分手段によって前記第 1 案内流路に振り分けられた遊技球よりも前記第 2 の入球口に入球する可能性が高く、

遊技球が前記第 1 の入球口に入球する方が、遊技球が前記第 2 の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、

遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第 1 の入球口に到達する時点までの時間である第 1 の時間の方が、遊技球が前記特定入球口に入球した時点から前記第 2 の入球口に到達する時点までの時間である第 2 の時間よりも長くなるように構成されている

30

ことを特徴とする遊技機。

【 7 2 4 9 】

特徴 n N 1 によれば、遊技球が第 1 の入球口に入球する方が、遊技球が第 2 の入球口に入球するよりも、遊技者にとって有利であり、遊技球が特定入球口に入球した時点から第 1 の入球口に到達する時点までの時間である第 1 の時間の方が、遊技球が特定入球口に入球した時点から第 2 の入球口に到達する時点までの時間である第 2 の時間よりも長いので、振分手段によって遊技球が第 1 の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第 1 の入球口に入球することへの期待感を、遊技者に対して、長い期間、継続的に付与することができる。その一方で、振分手段によって遊技球が第 2 の案内流路に振り分けられた場合には、遊技球が第 2 の入球口に入球することへの負の緊迫感（危機感）を、遊技者に対して、短い期間だけ付与することができる。その結果、期待感は遊技者に対して長く付与し、危機感は遊技者に対して短く付与するといった、総合的に遊技者に対してバランス良く期待感の抑揚を付与する遊技機を実現することができる。

40

【 7 2 5 0 】

[特徴 n N 2]

特徴 n N 1 に記載の遊技機であって、

所定の取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、

前記取得した特別情報に基づいて抽選を実行する抽選実行手段と、

前記抽選実行手段による前記抽選の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手

50

段と、

を備え、

前記状態遷移手段は、

前記抽選の結果が第 1 の抽選結果(第 8 実施形態における小当たり c)である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態に遷移する手段と、

前記抽選の結果が第 2 の抽選結果(第 8 実施形態における小当たり c 以外の小当たり)である場合に、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に、所定期間、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態に遷移する手段と、

を備え、

前記振分手段は、

前記抽選の結果が前記第 1 の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第 1 の案内流路に振り分ける手段と、

前記抽選の結果が前記第 2 の抽選結果である場合には、当該抽選の結果を報知する遊技回の終了後に前記特定入球口から入球し当該振分手段に到達した遊技球を、前記第 2 の案内流路に振り分ける手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7251】

特徴 n N 2 によれば、抽選結果によって、特定入球口から入球した遊技球の振り分けられる案内流路が異なるため、抽選結果について、より一層遊技者を注目させることができる。さらに、抽選結果に加え、振り分け手段による遊技球の振り分け方にも遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7252】

[特徴 n N 3]

特徴 n N 2 に記載の遊技機であって、

前記抽選の結果が前記第 1 の抽選結果または前記第 2 の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知されるよりも前に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第 1 の抽選結果または前記第 2 の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第 1 の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが可能であり、

前記抽選の結果が前記第 1 の抽選結果または前記第 2 の抽選結果である遊技回において、当該抽選の結果が報知された後に前記発射手段によって発射された遊技球は、前記第 1 の抽選結果または前記第 2 の抽選結果を契機として前記状態遷移手段が前記第 1 の状態に遷移している期間に前記特定入球口に到達することが不可能となるように構成されている(第 8 実施形態における遅延機構 202 を備える)

ことを特徴とする遊技機。

【7253】

特徴 n N 3 によれば、抽選の結果が第 1 の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させて特定入球口に遊技球を入球させ、抽選の結果が第 2 の抽選結果であることを抽選結果の報知によって認識した場合には遊技球を発射させずに特定入球口に遊技球を入球させないといった、遊技者による、抽選の結果ごとの遊技球の発射態様の故意な切り替えを抑制することができる。

【7254】

<特徴 o A 群>

特徴 o A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 9 実施形態とその変形例から抽出される。

【7255】

[特徴 o A 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

10

20

30

40

50

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

移動する第１の移動体（第１種花びら P １または第２種花びら P ２）を表示する第１移動体表示手段と、

前記第１の移動体と略同一の絵図によって構成される第２の移動体（第３種花びら P ３）を表示する手段であって、前記特定識別情報に向かって移動する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記第２の移動体の表示を行う第２移動体表示手段（音声発光制御装置 ９０の M P U ９２と、それによって実行される図 ５ １ １の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図 ５ １ ７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記第２の移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置 ９０の M P U ９２と、それによって実行される図 ５ １ ９の第１始動口保留表示変化設定処理および図 ５ ２ ０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備える遊技機。

【 ７ ２ ５ ６ 】

特徴 o A １によれば、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴 o A １によれば、第１の移動体が表示され、第１の移動体が特定識別情報に到達したとしても、特定識別情報に作用することはないのに対して、第１の移動体と略同一の絵図によって構成された第２の移動体が特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴 o A １によれば、第１の移動体と第２の移動体を表示することによって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。また、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴 o A １では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 ７ ２ ５ ７ 】

[特徴 o A ２]

特徴 o A １に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記第２の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図 ５ １ ９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o ３ ３ ０ ５、および図 ５ ２ ０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o ３ ４ ０ ５）と、

前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図 ５ １ ９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o ３ ３ １ ０、ステップ S o ３ ３ １ １、および図 ５ ２ ０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o ３ ４ １ ０、ステップ S o ３ ４ １ １）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【7258】

特徴○A2によれば、第2の移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○A2によれば、第2の移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に第2の移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変わらなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

10

【7259】

[特徴○A3]

特徴○A1または特徴○A2に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報に対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

20

前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記第2の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段(図519の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307~S03311、および図520の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03407~S03411)

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【7260】

特徴○A3によれば、第2の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴○A3によれば、第2の移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に第2の移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変わらなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

40

【7261】

<特徴○B群>

特徴○B群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態とその変形例から抽出される。

【7262】

[特徴○B1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

50

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図４８９の遊技回制御処理）と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定識別情報に向かって移動する移動体（第３種花びらＰ３、第４種花びらＰ４）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記特定識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記遊技回の終了が発生しない場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させる手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳ０３３０５、ステップＳ０３３１０、ステップＳ０３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳ０３４０５、ステップＳ０３４１０、ステップＳ０３４１１）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２６３】

特徴○Ｂ１によれば、移動体が特定識別情報に到達した時に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、上記到達した時を起点とする所定期間において遊技回の終了が発生しない場合に、所定期間後に特定識別情報の表示態様を変化させる構成とした。このため、特徴○Ｂ１によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、当該特定識別情報の表示態様が変化する場合と、変化しない場合とがあり得る。したがって、特徴○Ｂ１によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、特定識別情報に移動体が到達したけど、特定識別情報の表示態様が変わらなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。したがって、特徴○Ｂ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２６４】

[特徴○Ｂ２]

特徴○Ｂ１に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記移動体表示手段は、

前記保留識別情報を表示するための所定の表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する前記移動体を表示する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７２６５】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを

10

20

30

40

50

示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○B2によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【7266】

[特徴○B3]

特徴○B2に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、

前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段

を備え、

前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【7267】

特徴○B3によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。また、移動体が保留識別情報に到達した時を起点とする所定期間において、保留識別情報のシフトが発生しない場合に、保留識別情報の表示態様が変化することから、保留識別情報の表示態様を正確に表示することが可能となる。

【7268】

[特徴○B4]

特徴○B2または特徴○B3に記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限值と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図519の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図520の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS007～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【7269】

特徴○B4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を

10

20

30

40

50

下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴○B4によれば、移動体が保留識別情報に到達し前記所定期間において遊技回の終了が発生しない場合にも、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達し所定期間経過し遊技回が終了しなかったけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【7270】

<特徴○C群>

特徴○C群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態とその変形例から抽出される。

10

【7271】

[特徴○C1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

20

前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第3種花びらP3）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図511の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図517の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図519の第1始動口保留表示変化設定処理および図520の第2始動口保留表示変化設定処理）と、

を備え、

30

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図519の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図520の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03407～S03411）

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【7272】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り

50

、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○Ｃ１によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【 7 2 7 3 】

また、特徴○Ｃ１によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴○Ｃ１によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様は、例えば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様は変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様は変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴○Ｃ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 2 7 4 】

[特徴○Ｃ２]

特徴○Ｃ１に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、

前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段

を備え、

前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記遊技回が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 7 5 】

特徴○Ｃ２によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。

【 7 2 7 6 】

[特徴○Ｃ３]

特徴○Ｃ２に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳ○３３０５、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳ○３４０５）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳ○３３１０、ステップＳ○３３１１、および図５２０の第２始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳ○３４１０、ステップＳ○３４１１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 7 7 】

特徴○C3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○C3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【 7 2 7 8 】

< 特徴○D群 >

特徴○D群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態とその変形例から抽出される。

【 7 2 7 9 】

[特徴○D1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を、前記規定数と同じ数の表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記各表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記各表示位置に向かって移動する複数の移動体（第3種花びらP3）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図511の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図517の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と

前記各移動体が前記各表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図519の第1始動口保留表示変化設定処理および図520の第2始動口保留表示変化設定処理）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 8 0 】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○D1によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る各移動体は、各表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【 7 2 8 1 】

[特徴○D2]

特徴○D 1に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図5 1 9の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3 3 0 5、および図5 2 0の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3 4 0 5）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図5 1 9の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3 3 1 0、ステップS○3 3 1 1、および図5 2 0の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3 4 1 0、ステップS○3 4 1 1）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【7 2 8 2】

特徴○D 2によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○D 2によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【7 2 8 3】

[特徴○D 3]

特徴○D 1または特徴○D 2に記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限值と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に变化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図5 1 9の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3 3 0 7～S○3 3 1 1、および図5 2 0の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3 4 0 7～S○3 4 1 1）

を備えることを特徴とする遊技機。

【7 2 8 4】

特徴○D 3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴○D 3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【7 2 8 5】

< 特徴○E 群 >

10

20

30

40

50

特徴○Ｅ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第９実施形態とその変形例から抽出される。

【７２８６】

[特徴○Ｅ１]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を
所定の表示位置に表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

10

前記表示位置に前記特定識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かっ
て移動する移動体（第３種花びらＰ３）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置９
０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５１１の第１始動口保留用第３種花びら演
出設定処理および図５１７の第２始動口保留用第３種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化
させる表示態様変化手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行され
る図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理および図５２０の第２始動口保留表示変化
設定処理）と、

20

を備え、
前記移動体表示手段は、
前記移動体の移動時の軌道を特定する手段であって、前記表示位置に到達する目標到達
軌道（目標保留到達軌道）と、始点から途中まで前記目標到達軌道と同一で、前記途中か
ら前記表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道（目標保留外軌道）と、のうちのい
ずれかを特定する移動体軌道特定手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【７２８７】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情
報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化すること
を示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化さ
せる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り
、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、
保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技
者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○Ｅ１によれば、保留変
化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に特定識別情報としての保留識別情報
が存在するか否かにかかわらず表示されることから、特定識別情報の表示態様を変化させ
る演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。し
たがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

30

【７２８８】

また、特徴○Ｅ１によれば、移動体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情
報の表示態様を変化させることを可能とするが、上記移動体の移動時の軌道は、表示位置
に到達する目標到達軌道と、表示位置から外れた位置に到達する目標外軌道とのうちのい
ずれかを取り得る。このため、特徴○Ｅ１によれば、移動体が表示されても、当該特定識
別情報の表示態様が変わる場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴○Ｅ
１によれば、遊技者は、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、特定識別情報
の表示態様が変わるかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移
動体が表示されたけど、特定識別情報の表示態様が変わらなかったといった落胆感を付与
することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。
これらの結果、特徴○Ｅ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

50

【 7 2 8 9 】

[特徴 o E 2]

特徴 o E 1 に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記特定識別情報の切り替えの発生の有無を判定する切替発生判定手段（図 5 1 9 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 0 5、および図 5 2 0 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 0 5）と、

前記切替発生判定手段によって、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記特定識別情報の表示態様を変化させ、前記所定期間において前記特定識別情報の切り替えが発生すると判定された場合に、前記特定識別情報の表示態様を変化させることを行わない手段（図 5 1 9 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 1 0、ステップ S o 3 3 1 1、および図 5 2 0 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 1 0、ステップ S o 3 4 1 1）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 9 0 】

特徴 o E 2 によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において特定識別情報の切り替えが発生する場合に、特定識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において特定識別情報の切り替えが発生しない場合、当該特定識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴 o E 2 によれば、移動体が特定識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【 7 2 9 1 】

[特徴 o E 3]

特徴 o E 1 または特徴 o E 2 に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図 5 1 9 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 0 7 ~ S o 3 3 1 1、および図 5 2 0 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 0 7 ~ S o 3 4 1 1）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 9 2 】

特徴 o E 3 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴 o E 3 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様

が変化するか、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【 7 2 9 3 】

< 特徴 o F 群 >

特徴 o F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 9 実施形態の変形例 1 から抽出される。

【 7 2 9 4 】

[特徴 o F 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記表示位置に前記保留識別情報が存在するか否かにかかわらず前記表示位置に向かって移動する移動体（第 3 種花びら P 3）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置 90 の MPU 9 2 と、それによって実行される図 5 1 1 の第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理および図 5 1 7 の第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記表示位置に到達した時に、当該到達した前記表示位置に前記保留識別情報が存在する場合に、前記移動体が前記表示位置を通り抜けるか又は消えて前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第 1 のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第 2 のモードと、前記移動体が前記表示位置に所定期間、継続して表示され前記保留識別情報の表示態様を変化させる第 3 のモードと、を有し、前記第 1 ないし第 3 のモードのうちのいずれかを実行する手段（変形例 1 の第 1 始動口保留表示変化設定処理（図 5 2 4）と花びら表示変更処理（図 5 2 5））と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 2 9 5 】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴 o F 1 によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、表示位置に保留識別情報が存在するか否かにかかわらず表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【 7 2 9 6 】

また、特徴 o F 1 によれば、移動体が表示位置に到達した時に、当該到達した表示位置に保留識別情報が存在する場合に、移動体が表示位置を通り抜けるか又は消えて保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第 1 のモードと、移動体が表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させることを行わない第 2 のモードと、移動体が表示位置に所定期間留まり保留識別情報の表示態様を変化させる第 3 のモードと、のうちのいずれかを取り得る。このため、特徴 o F 1 によれば、移動体が表示されても、第 1 ～ 第 3 のモードの 3 通りがあり得る。このため、特徴 o F 1 によれば、移動体が表示されたとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様に変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、移動体が表示位置に到達したけど、表示

位置を通り抜けるか又は消えてしまい、保留識別情報の表示態様が変化しなかったといった落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴○F 1では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7297】

[特徴○F 2]

特徴○F 1に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、

前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、

前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【7298】

特徴○F 2によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。

【7299】

[特徴○F 3]

特徴○F 2に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図519の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3305、および図520の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3405）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図519の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3310、ステップS○3311、および図520の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS○3410、ステップS○3411）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【7300】

特徴○F 3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○F 3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【7301】

[特徴○F 4]

特徴○F 1から特徴○F 3までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限として

10

20

30

40

50

の上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に变化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図519の第1始動口保留表示变化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図520の第2始動口保留表示变化設定処理におけるステップS03407～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【7302】

特徴oF4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを变化させる演出が実行される。このため、特徴oF4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【7303】

<特徴oG群>

特徴oG群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態とその変形例から抽出される。

20

【7304】

[特徴oG1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

30

前記演出実行手段は、

前記表示位置に向かって移動する移動体（第3種花びらP3）を表示する移動体表示手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図511の第1始動口保留用第3種花びら演出設定処理および図517の第2始動口保留用第3種花びら演出設定処理）と、

前記移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を变化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図519の第1始動口保留表示变化設定処理および図520の第2始動口保留表示变化設定処理）と、

を備え、

40

前記保留表示手段は、

前記移動体の表示が開始されたタイミングでは前記表示位置に前記保留識別情報を表示せずに、前記移動体が前記表示位置に到達するまでに、前記表示位置に前記保留識別情報を表示する場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【7305】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様が変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を变化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り

50

、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○G1によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る移動体は、移動体の表示が開始されたタイミングで表示位置に保留識別情報が存在しなくても、移動体は表示されることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができる。したがって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。

【7306】

また、特徴○G1によれば、移動体の表示が開始されたタイミングでは表示位置に保留識別情報を表示せずに、移動体が表示位置に到達するまでに、表示位置に保留識別情報を表示する場合があることから、移動体への期待感が、遊技者に、保留情報識別情報の表示が開始されたときに事後的に付与されることになる。したがって、より一層の期待感を遊技者に付与することができる。これらの結果、特徴○G1では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7307】

[特徴○G2]

特徴○G1に記載の遊技機であって、

前記情報記憶手段は、

前記特別情報を、予め定められた規定数を上限として記憶する手段
を備え、

前記保留表示手段は、

記憶されている前記特別情報のそれぞれに対応する保留識別情報を、前記規定数と同じ数の前記表示位置に表示するとともに、前記判定手段による判定が終了される毎に、記憶されている特別情報のうちの最も先に記憶された特別情報を前記判定手段による判定に供して、当該特別情報に対応する保留識別情報を前記表示位置の並びから排除し、残りの保留識別情報のそれぞれをシフトする手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【7308】

特徴○G2によれば、遊技者は、表示された保留識別情報の並びを観察することによって、特別情報がどれだけ取得できているかを正確に知ることができる。

【7309】

[特徴○G3]

特徴○G2に記載の遊技機であって、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図519の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03305、および図520の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03405）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図519の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03310、ステップS03311、および図520の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03410、ステップS03411）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【7310】

特徴○G3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○G

10

20

30

40

50

3によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【7311】

[特徴oG4]

特徴oG1から特徴oG3までのいずれかに記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、
前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図519の第1始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03307～S03311、および図520の第2始動口保留表示変化設定処理におけるステップS03407～S03411）

を備えることを特徴とする遊技機。

【7312】

特徴oG4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴oG4によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するかな、といった期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【7313】

<特徴oH群>

特徴oH群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第9実施形態とその変形例から抽出される。

【7314】

[特徴oH1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図507の遊技回演出設定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図489の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機であって、

前記判定結果報知手段は、

表示位置に向かって移動する第1の移動体（第4種花びらP4）を表示し、1回の前記遊技回の途中で、停止表示された前記図柄に前記第1の移動体が到達する場合に、前記図柄の変動表示を再開する変動再開手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図508の演出パターン設定処理のステップS02305）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 1 5 】

特徴○H 1によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第 1 の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行する。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、第 1 の移動体が図柄の変動表示に作用するようなことがないことから、図柄が大当たり当選しない図柄となった場合、遊技者に落胆感を付与するだけであった。これに対して、特徴○H 1によれば、変動表示の状態から停止表示された図柄に第 1 の移動体が到達する場合に、図柄の変動表示を再開させる演出を実行することができることから、図柄が大当たり当選しない図柄となって一旦、落胆した遊技者に対して、変動表示が再開したことへの驚きと、再度の大当たりへの期待感を付与することができる。したがって、特徴○H 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 7 3 1 6 】

[特徴○H 2]

特徴○H 1に記載の遊技機であって、

記憶されている前記特別情報に対応する保留識別情報（保留表示アイコン）を所定の表示位置に表示する保留表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 の移動体と略同一の絵図によって構成され、前記保留識別情報に向かって移動する第 2 の移動体（第 3 種花びら P 3）を表示する第 2 移動体表示手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 5 1 1 の第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理および図 5 1 7 の第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理）と、

20

前記第 2 の移動体が前記保留識別情報に到達する場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92 と、それによって実行される図 5 1 9 の第 1 始動口保留表示変化設定処理および図 5 2 0 の第 2 始動口保留表示変化設定処理）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 1 7 】

特徴○H 2によれば、図柄に作用する第 1 の移動体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に作用することはないのに対して、第 1 の移動体と略同一の絵図によって構成された第 2 の移動体が保留識別情報に到達した場合に、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴○H 2によれば、第 1 の移動体と第 2 の移動体を表示することによって、遊技者に対して、図柄の変動表示が再開するかな、それとも保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

30

【 7 3 1 8 】

従来のパチンコ機では、変動表示の開始時、保留識別情報のシフト時、または、特別情報の取得時（始動口への遊技球の入球時）に、保留識別情報の表示態様を変化することを示唆する演出（保留変化示唆演出）を実行し、その後、保留識別情報の表示態様を変化させる演出を実行するのが一般的である。このため、保留変化示唆演出が実行されない限り、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することがないことから、遊技者は、保留変化示唆演出が実行されるときだけしか、保留識別情報に着目することがなく、遊技者にとって、期待感や緊迫感に乏しかった。これに対して、特徴○H 2によれば、保留変化示唆演出の役目となり得る第 2 の移動体と、第 2 の移動体と略同一の絵柄の第 1 の移動体とが表示されていることから、保留識別情報の表示態様を変化させる演出が出現することの期待感を遊技者に対して持たせる機会を増やすことができることから、遊技者に期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。これらの結果、特徴○H 2によれば、遊技の興趣向上を一層、図ることができる。

40

【 7 3 1 9 】

50

[特徴 o H 3]

特徴 o H 2 に記載の遊技機であって、
前記表示態様変化手段は、

前記第 2 の移動体が前記保留識別情報に到達した時を起点とする予め定められた所定期間において、前記保留識別情報についての前記シフトの発生の有無を判定するシフト発生判定手段（図 5 1 9 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 0 5、および図 5 2 0 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 0 5）と、

前記シフト発生判定手段によって、前記所定期間において前記シフトが発生しないと判定された場合に、前記所定期間後に前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させ、前記所定期間において前記シフトが発生すると判定された場合に、前記保留識別情報の前記表示レベルを変化させることを行わない手段（図 5 1 9 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 1 0、ステップ S o 3 3 1 1、および図 5 2 0 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 1 0、ステップ S o 3 4 1 1）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

【 7 3 2 0 】

特徴 o H 3 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、その到達した時を起点とする所定期間において保留識別情報のシフトが発生する場合に、保留識別情報の表示態様は変化しないのに対して、前記所定期間において保留識別情報のシフトが発生しない場合、当該保留識別情報の表示態様を変化させる演出が実行される。このため、特徴 o H 3 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変化するか、といった期待感や緊迫感をより一層、付与することができる。

【 7 3 2 1 】

[特徴 o H 4]

特徴 o H 2 または特徴 o H 3 に記載の遊技機であって、
前記保留識別情報のそれぞれに対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限値と、

が設定され、

前記表示態様変化手段は、

前記第 2 の移動体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図 5 1 9 の第 1 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 3 0 7 ~ S o 3 3 1 1、および図 5 2 0 の第 2 始動口保留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 0 7 ~ S o 3 4 1 1）

を備えることを特徴とする遊技機。

30

40

【 7 3 2 2 】

特徴 o H 4 によれば、移動体が保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報の表示態様を変化させることを可能とするが、特に、当該保留識別情報の表示態様としての表示レベルが上限値を下回る場合に、表示レベルを上位の側に変化させ、表示レベルが上限値以上である場合に、表示レベルの変更は行わない構成とした。このため、特徴 o H 4 によれば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、当該保留識別情報の表示態様が変わる場合と、変化しない場合とがあり得る。このため、特徴 o H 4 によれば、遊技者は、例えば、移動体が保留識別情報に到達したとしても、遊技者に対して、保留識別情報の表示態様が変わるか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。さらに、保留識別情報に移動体が到達したけど、保留識別情報の表示態様が変わらなかったといった落胆感

50

を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。

【 7 3 2 3 】

< 特徴 o I 群 >

特徴 o I 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 9 実施形態とその変形例から抽出される。

【 7 3 2 4 】

[特徴 o I 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、

10

所定期間の間、常時、1または複数の作用体（第1種～第4種花びら P 1 ～ P 4 ）を表示する手段であって、前記作用体の内の少なくとも1つは前記特定識別情報に向かって進行する期間（目標保留到達軌道に沿って移動する期間）を少なくとも有するように、前記作用体の表示を行う作用体表示手段（音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 5 1 1 の第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理および図 5 1 7 の第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理）と、

20

前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる表示態様変化手段（音声発光制御装置 90 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 5 1 9 の第 1 始動口保留表示変化設定処理および図 5 2 0 の第 2 始動口保留表示変化設定処理）と、

を備える遊技機。

【 7 3 2 5 】

特徴 o I 1 によれば、所定期間の間、常時、1または複数の作用体が表示されており、作用体の内の少なくとも一つが特定識別情報に到達した場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様の変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴 o I 1 によれば、作用体は所定期間の間、常時、表示されていることから、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しい。このため、特徴 o I 1 によれば、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するか、といった期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴 o I 1 では、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 7 3 2 6 】

[特徴 o I 2]

特徴 o I 1 に記載の遊技機であって、
前記作用体表示手段は、
複数の前記作用体（花びら P 1 ～ P 4 ）を繰り返し表示する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 7 3 2 7 】

特徴 o I 2 によれば、複数の作用体が繰り返し表示されることから、遊技者に対して、繰り返し、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様の変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

[特徴 o I 3]

特徴 o I 1 に記載の遊技機であって、

50

前記作用体表示手段は、

前記特定識別情報の表示位置を少なくとも含む予め定められた表示領域（表示面 4 1 a）内に前記作用体（チョウ）が前記所定の期間の間、常時、存在するように、前記作用体の表示を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 2 8 】

特徴 o I 3 によれば、所定期間の間、常時、表示領域内に作用体が存在するように、作用体が表示されることから、遊技者に対して、所定期間の間、常に、特定識別情報に作用体が到達して特定識別情報の表示態様が変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

10

【 7 3 2 9 】

[特徴 o I 4]

特徴 o I 1 から特徴 o I 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報である

ことを特徴とする遊技機。

【 7 3 3 0 】

特徴 o I 4 によれば、作用体が保留識別情報に到達して、当該保留識別情報の表示態様変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

20

【 7 3 3 1 】

[特徴 o I 5]

特徴 o I 1 から特徴 o I 3 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 5 0 7 の遊技回演出設定処理）

を備え、

前記特定識別情報は、前記図柄である

ことを特徴とする遊技機。

【 7 3 3 2 】

特徴 o I 5 によれば、作用体が図柄に到達して、例えば、図柄の変動表示が再開されるというように、図柄の表示態様変化しないかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

30

【 7 3 3 3 】

< 特徴 o J 群 >

特徴 o J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 9 実施形態およびその変形例から抽出される。

【 7 3 3 4 】

[特徴 o J 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を記憶する情報記憶手段と、

40

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、

記憶されている前記特別情報に対応する特定識別情報（保留表示アイコン、図柄列）を表示する特定識別情報表示手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定識別情報に向かって進行する作用体（第 3 種花びら P 3、第 4 種花びら P 4）を表示する作用体表示手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 と、それによって実行される図 5 1 1 の第 1 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理および図 5 1 7 の第 2 始動口保留用第 3 種花びら演出設定処理）と、

50

前記作用体が前記特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させる第１態様と、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様とのうちのいずれか一方を行う演出態様選択手段（変形例１の第１始動口保留表示変化設定処理（図５２４）と花びら表示変更処理（図５２５））と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３３５】

特徴○Ｊ１によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報の表示態様を変化させることがあり得る。こうした構成を備えない従来のパチンコ機では、予め決められたタイミングで必ず、特定識別情報の表示態様を変化させることになることから、遊技者は、当該表示態様が変化するタイミングを予測することができてしまい、遊技者にとって期待感や緊迫感に乏しいという課題があった。これに対して、特徴○Ｊ１によれば、作用体がいつ特定識別情報に到達するか、遊技者は判断することが難しいことから、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

10

【７３３６】

また、特徴○Ｊ１によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させないことがあり得る。このため、特徴○Ｊ１によれば、作用体が特定識別情報に到達したけど、遊技者に落胆感を付与することが可能となることから、遊技者に期待感や緊迫感を一層、付与することができる。これらの結果、特徴○Ｊ１では、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【７３３７】

[特徴○Ｊ２]

特徴○Ｊ１に記載の遊技機であって、

前記演出態様選択手段は、

前記作用体と略同一の絵図によって構成され、前記特定識別情報から外れた位置に向かって進行する前記作用体としての第２作用体を表示する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【７３３８】

特徴○Ｊ２によれば、第２作用体を表示させることによって、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行なわない第２態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

30

【７３３９】

[特徴○Ｊ３]

特徴○Ｊ１または特徴○Ｊ２に記載の遊技機であって、

前記特定識別情報は、記憶されている前記特別情報に対応する保留を識別するための保留識別情報であり、

前記保留識別情報に対して、

前記保留識別情報の前記表示態様として、当該保留識別情報に対応する特別情報が前記所定の条件を満たす可能性を示唆するとともに、当該可能性の高低に対応して上位から下位までの複数の段階を備える表示レベルと、

40

前記保留識別情報の表示態様を変化させる場合に、前記表示レベルを変更可能な上限としての上限值と、

が設定され、

前記演出態様選択手段は、

前記作用体が前記保留識別情報に到達した時に、当該保留識別情報に対して設定された前記表示レベルが前記上限値を下回るか否かを判定し、前記表示レベルが前記上限値を下回る場合に、前記表示レベルを上位の側に変化させ、前記表示レベルが前記上限値以上である場合に、前記表示レベルの変更は行わない手段（図５１９の第１始動口保留表示変化設定処理におけるステップＳ０３３０７～Ｓ０３３１１、および図５２０の第２始動口保

50

留表示変化設定処理におけるステップ S o 3 4 0 7 ~ S o 3 4 1 1)
を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 4 0 】

特徴 o J 3 によれば、作用体が保留識別情報に到達したとしても、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値以上である場合、保留識別情報の表示態様としての表示レベルは変化しないのに対して、保留識別情報に対して設定された表示レベルが上限値を下回る場合、表示レベルを変化させる演出が実行される。このため、特徴 o J 3 によれば、作用体が特定識別情報に到達する場合に、当該特定識別情報を変化させることを行わない第 2 態様が行われることになる。このため、簡単な構成によって、遊技者に対して、特定識別情報の表示態様がいつ変化するかな、といった期待感や緊迫感を付与することができる。

10

【 7 3 4 1 】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【 7 3 4 2 】

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

【 7 3 4 3 】

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

20

【 7 3 4 4 】

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

【 7 3 4 5 】

< 特徴 p A 群 >

特徴 p A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 0 実施形態とその変形例から抽出される。

【 7 3 4 6 】

[特徴 p A 1]

30

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを順次、判定する判定手段と

、

演出態様がそれぞれ異なる、第 1 演出モード（キャラクター系ステージ）と第 2 演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも 1 回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

40

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第 1 演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記第 2 演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 5 4 3 における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第 2 演出モードへの移行を行わずに前記第 1 演出モードを継続する演出モー

50

ド継続手段（図５４３における「例外１」）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【７３４７】

特徴 p A 1 によれば、第 1 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが第 2 演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第 1 演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴 p A 1 によれば、演出モードが第 1 演出モードから第 2 演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。

10

【７３４８】

また、特徴 p A 1 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第 2 演出モードへの移行を行わずに第 1 演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第 1 演出モードから第 2 演出モードへ移行されるところが、第 1 演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、第 1 演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p A 1 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【７３４９】

[特徴 p A 2]

特徴 p A 1 に記載の遊技機であって、

前記特定条件が成立した場合に、前記遊技回において所定の演出（スペシャルリーチが発生した際の画面演出）を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

30

【７３５０】

特徴 p A 2 によれば、特定条件が成立した場合に、遊技回において所定の演出が実行される。このために、遊技者に対して、特定条件が成立したことを所定の演出によって告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７３５１】

[特徴 p A 3]

特徴 p A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【７３５２】

特徴 p A 3 によれば、第 1 特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、前記所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第 1 特別条件を満たす特別情報が消化される時に、前記所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう 1 回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合であることから、遊技者は、特別情報が所定の条件を満たさないことの雪辱を果たす（特別情報が所定の条件を満たす）こともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７３５３】

50

[特徴 p A 4]

特徴 p A 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士 A の部屋のステージ、戦士 B の部屋のステージ等）を有し、

前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている

ことを特徴とする遊技機。

【 7 3 5 4 】

特徴 p A 4 によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第 1 特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第 1 演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴 p A 4 によれば、前記所定の演出の内容を、第 1 演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴 p A 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

10

【 7 3 5 5 】

[特徴 p A 5]

特徴 p A 4 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成され、

前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる

20

ことを特徴とする遊技機。

【 7 3 5 6 】

特徴 p A 5 によれば、特定条件が成立した場合の遊技回においてキャラクターが登場する所定の演出が実行され、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された後に、第 1 特別条件を満たす特別情報が消化される時に、再び、前記キャラクターが登場する前記所定の演出が実行される。このため、遊技者は、不利な結果となるキャラクターによって、所定の演出に対する感情移入がより高まることになる。したがって、特徴 p A 5 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 7 3 5 7 】

[特徴 p A 6]

特徴 p A 5 に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 2 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図 5 4 3 における「例外 2」）

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 7 3 5 8 】

特徴 p A 6 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 2 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する前記動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の個別演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第 1 演出モードから第 2 演出モードへ移行されるところが、同じ第 1 演出モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第 1 演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p A 6 によれば、

50

有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 7 3 5 9 】

[特徴 p A 7]

特徴 p A 6 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、

前記第 2 特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第 1 の程度未満であり、かつ前記第 1 の程度より低い第 2 の程度以上であること（スーパーリーチ）であることを特徴とする遊技機。

10

【 7 3 6 0 】

特徴 p A 7 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 2 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出を構成する動画において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第 2 特別条件よりも高い第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、第 2 演出モードへの移行を行わずに第 1 演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴 p A 7 によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 7 3 6 1 】

< 特徴 p B 群 >

特徴 p B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 0 実施形態とその変形例から抽出される。

【 7 3 6 2 】

[特徴 p B 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

30

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

第 1 演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも 1 回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第 1 演出モードが設定されている場合に、前記第 1 演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出 + 結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

40

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第 1 演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第 1 演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 5 4 3 における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 6 3 】

特徴 p B 1 によれば、第 1 演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第 1 演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結

50

果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第1演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第1演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴p B 1によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第1演出モードから第1演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴p B 1によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴p B 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【7364】

[特徴p B 2]

特徴p B 1に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記第1演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである

20

ことを特徴とする遊技機。

【7365】

特徴p B 2によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第1演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【7366】

[特徴p B 3]

特徴p B 2に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている

30

ことを特徴とする遊技機。

【7367】

特徴p B 3によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感が付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【7368】

[特徴p B 4]

特徴p B 3に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【7369】

特徴p B 4によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移

50

行することによって、第 1 演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【 7 3 7 0 】

[特徴 p B 5]

特徴 p B 3 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 7 3 7 1 】

特徴 p B 5 によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第 1 演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。

【 7 3 7 2 】

[特徴 p B 6]

特徴 p B 1 から特徴 p B 5 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第 1 演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第 1 演出モードを継続する演出モード継続手段（図 5 4 3 における「例外 1」）

を備えることを特徴とする遊技機。

20

【 7 3 7 3 】

特徴 p B 6 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第 1 演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第 1 演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第 1 演出モードから第 1 演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第 1 演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第 1 演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p B 6 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

30

【 7 3 7 4 】

< 特徴 p C 群 >

特徴 p C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 0 実施形態とその変形例から抽出される。

40

【 7 3 7 5 】

[特徴 p C 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが設定されている第 1 演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第 2 演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

50

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第1演出モードが設定されている場合に、前記第1演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第1演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記第2演出モードへ移行する演出モード移行手段（図543における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【7376】

特徴pC1によれば、第1演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第2演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、第1演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続している第1演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなく登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴pC1によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、対応するキャラクターが設定されていない第2演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴pC1によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴pC1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7377】

[特徴pC2]

特徴pC1に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第1特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第2演出モードへの移行を行わずに前記第1演出モードを継続する演出モード継続手段（図543における「例外1」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【7378】

特徴pC2によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第1特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第2演出モードへの移行を行わずに第1演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第1演出モードから第2演出モードへ移行されるところが、第1演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第1演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴pC2によれ

10

20

30

40

50

ば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 7 3 7 9 】

[特徴 p C 3]

特徴 p C 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記所定の演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 8 0 】

特徴 p C 3 によれば、第 1 特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において所定の演出が実行された後に、第 1 特別条件を満たす特別情報が消化される時に、所定の演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう 1 回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 7 3 8 1 】

[特徴 p C 4]

特徴 p C 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出モードとして、演出の態様が異なる複数の個別演出モード（戦士 A の部屋のステージ、戦士 B の部屋のステージ等）を有し、

前記複数の個別演出モードのそれぞれに対して、演出態様が異なる前記所定の演出が定められている

ことを特徴とする遊技機。

【 7 3 8 2 】

特徴 p C 4 によれば、特定条件が成立した場合の遊技回、または第 1 特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において実行される前記所定の演出を、第 1 演出モードとしての各個別演出モードに対応した演出とすることができる。このため、特徴 p C 4 によれば、前記所定の演出の内容を、第 1 演出モードに含まれる個別演出モードを切り替えることによって制御することができ、遊技者に対して、多様な演出を提供できる。したがって、特徴 p A 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 7 3 8 3 】

[特徴 p C 5]

特徴 p C 4 に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 2 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記個別演出モードへ移行させる手段（図 5 4 3 における「例外 2」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 8 4 】

特徴 p C 5 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 2 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の個別演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第 1 演出モードから第 2 演出モードへ移行されるところが、同じ第 1 演出

10

20

30

40

50

モードの中の他の個別演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第1演出モードの中の他の個別演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴p C 5によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【7385】

[特徴 p C 6]

特徴 p C 5 に記載の遊技機であって、

前記第1特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第1の程度以上であることであり（スペシャルリーチ）、

前記第2特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第1の程度未満であり、かつ前記第1の程度より低い第2の程度以上であること（スーパーリーチ）であることを特徴とする遊技機。

【7386】

特徴 p C 6 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第2特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の個別演出モードへ移行される。一方、所定の条件を満たす可能性の程度が第2特別条件よりも高い第1特別条件が存在する場合に、第2演出モードへの移行を行わずに第1演出モードを継続する。したがって、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報によって、演出モードの移行の態様を変えることができる。したがって、特徴 p C 5 によれば、演出モードの移行の態様によって、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【7387】

< 特徴 p D 群 >

特徴 p D 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態とその変形例から抽出される。

【7388】

[特徴 p D 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第1演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第2演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第1演出モードが設定されている場合に、前記第1演出モードに対応する前記キャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第2演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の

10

20

30

40

50

前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行する演出モード移行手段（図 5 4 4 における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【7389】

特徴 p D 1 によれば、第 2 演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p D 1 によれば、第 2 演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p D 1 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴 p D 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【7390】

[特徴 p D 2]

特徴 p D 1 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図 5 4 4 における「例外 A」）

を備えることを特徴とする遊技機。

30

【7391】

特徴 p D 2 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、第 2 演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかと期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴 p D 2 によれば、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、有利な結果が訪れるのではないかと期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。この結果、特徴 p D 2 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

40

【7392】

[特徴 p D 3]

50

特徴 p D 1 または特徴 p D 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記特別情報が所定の条件を満たすと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において、登場する前記キャラクターが有利な結果となり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において登場する前記キャラクターが不利な結果となる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 9 3 】

特徴 p D 3 によれば、前記特定条件が、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む条件と等価となる。このために、特徴 p D 3 によれば、第 2 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行されることになる。このため、特徴 p D 3 によれば、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によっても遊技者に付与することができる。

10

【 7 3 9 4 】

[特徴 p D 4]

特徴 p D 1 から特徴 p D 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定条件は、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となり、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上であることである（スペシャルリーチ・外れ）

20

ことを特徴とする遊技機。

【 7 3 9 5 】

特徴 p D 4 によれば、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となり、所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上である特定条件が成立した遊技回の終了以後に、第 2 演出モードから、前記所定の演出において不利な結果となったキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへの移行が行われることになる。ここで、所定の条件を満たす可能性の程度にかかわらず、所定の演出においてキャラクターが不利な結果となったときはいつも、上記演出モードの移行が行われる遊技機を考えた場合、上記演出モードの移行が高頻度で発生するから、遊技者にとって煩わしく感じてしまうという課題があった。これに対して、特徴 p D 4 によれば、上記の特定条件が成立した場合に限り、上記の演出モードの移行が行われることから、演出モードが頻繁に切り替わる課題を解消することができる。したがって、特徴 p D 4 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 7 3 9 6 】

< 特徴 p E 群 >

特徴 p E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態とその変形例から抽出される。

40

【 7 3 9 7 】

[特徴 p E 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第 1 演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第 2 演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作

50

が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも１回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第１演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第１特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第２特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第１特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを前記第２演出モードへ移行する演出モード移行手段と（図５４３における「原則」）、

前記第１演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第２特別演出が実行された場合に、当該第２演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記第１演出モードを継続する演出モード継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 3 9 8 】

特徴 p E 1 によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第１特別演出と第２特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第２演出モードへ移行されるか、第１演出モードのまま継続されるかに振り分けられる。従来の遊技機では、第１特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p E 1 によれば、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第１特別演出が実行された場合に、当該第１特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第２演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第２特別演出では不利な結果が告知されるようなことがないことから、第１演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第２特別演出が実行された場合に、当該第２特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている第１演出モードが継続されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴 p E 1 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴 p E 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 3 9 9 】

[特徴 p E 2]

特徴 p E 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第１の程度以上である場合に（スペシャルリーチ）、前記第１特別演出を実行し、

10

20

30

40

50

前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第 1 の程度未満であり、かつ前記第 1 の程度より低い第 2 の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第 2 特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 0 0 】

特徴 p E 2 によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上である場合に第 1 特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度未満であり、かつ第 1 の程度より低い第 2 の程度以上である場合に、第 2 特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、第 1 特別演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴 p E 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

10

【 7 4 0 1 】

[特徴 p E 3]

特徴 p E 2 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第 2 演出モードへの移行を行わずに前記第 1 演出モードを継続する演出モード継続手段（図 5 4 3 における「例外 1」）

を備えることを特徴とする遊技機。

20

【 7 4 0 2 】

特徴 p E 3 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第 2 演出モードへの移行を行わずに第 1 演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第 1 演出モードから第 2 演出モードへ移行されるところが、第 1 演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第 1 演出モードが継続されること認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p E 3 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【 7 4 0 3 】

[特徴 p E 4]

特徴 p E 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特別条件を満たす前記特別情報に対応する前記遊技回において、前記第 1 特別演出を実行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 0 4 】

特徴 p E 4 によれば、第 1 特別条件を満たす特別情報に対応する遊技回において、所定の演出が実行される。このために、特定条件が成立した場合の遊技回において第 1 特別演出が実行された後に、第 1 特別条件を満たす特別情報が消化される時に、第 1 特別演出が再度、実行される。遊技者にとっては、特定条件が成立した場合に見た演出をもう 1 回、見ることができる。特定条件が成立した場合は、第 1 特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含む場合であることから、遊技者は、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを含むことの雪辱を果たすこともできる。このため、遊技の興趣向上をより図ることができる。

40

【 7 4 0 5 】

[特徴 p E 5]

特徴 p E 4 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

50

前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第2特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第1特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図543における「例外2」）

を備え、

前記第2特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第3の程度未満であり、かつ前記第3の程度より低い第4の程度以上であること（スーパーリーチ）であることを特徴とする遊技機。

【7406】

特徴pE5によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第2特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、第1特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第1演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第1演出モードから第2演出モードへ移行されるところが、同じ第1演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じ第1演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴pE5によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第4の程度は、特徴pE2における第2の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。

【7407】

<特徴pF群>

特徴pF群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態とその変形例から抽出される。

【7408】

[特徴pF1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、
記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

対応するキャラクターが個別に設定されている複数の演出モードを有する第1演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない第2演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも1回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記判定手段による前記判定の結果を示唆するための演出を実行する手段であって、前記第1演出モードに対応する前記キャラクターが登場する第1特別演出と、前記判定手段による前記判定の結果が前記所定の条件を満たさない場合にも不利な結果が告知されない第2特別演出とを少なくとも含む複数種類の演出のうちのいずれかを実行可能であり、前記特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記第1特別演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第2演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第1特別演出が実行された場合に、当該第1特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定さ

10

20

30

40

50

れている前記演出モードを、前記第 1 特別演出において不利な結果となった前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第 1 演出モード移行手段と（図 5 4 4 における「原則」）、

前記第 2 演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定し（外れ）、かつ、前記演出実行手段によって前記第 2 特別演出が実行された場合に、当該第 2 特別演出が実行された前記遊技回の終了以後に、設定されている前記演出モードを、前記第 2 特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行させる第 2 演出モード移行手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【7409】

特徴 p F 1 によれば、第 2 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、演出実行手段によって実行される演出が第 1 特別演出と第 2 特別演出のいずれであるかによって、設定されている演出モードが、第 1 特別演出において対決を行ったキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行するか、第 2 特別演出において登場したキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行するかに振り分けられる。従来の遊技機では、第 1 特別演出において登場するキャラクターと、演出モードに登場するキャラクターとは、例え同一のキャラクターが用いられていたとしても、両者は個別に制御されており、仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、所定の演出において不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが、次の遊技回の演出モードの演出で何事もなかったように登場することがあり得た。このため、従来の遊技機では、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。

20

【7410】

これに対して、特徴 p F 1 によれば、第 2 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第 1 特別演出が実行された場合に、当該第 1 特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第 1 特別演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。一方、第 2 特別演出ではキャラクターが不利な結果となるようなことがないことから、第 2 演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定し、かつ、演出実行手段によって第 2 特別演出が実行された場合に、当該第 2 特別演出が実行された遊技回の終了以後に、設定されている演出モードが第 2 特別演出において登場したキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行されたとしても、遊技者は上記のような違和感を感じることはない。このため、特徴 p F 1 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。したがって、特徴 p F 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【7411】

[特徴 p F 2]

特徴 p F 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

前記判定手段による前記判定の結果を示唆する際に、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上であることである場合に（スペシャルリーチ）、前記第 1 特別演出を実行し、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第 1 の程度未満であり、かつ前記第 1 の程度より低い第 2 の程度以上である場合に（スーパーリーチ）、前記第 2 特別演出を実行する手段

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【7412】

特徴 p F 2 によれば、所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度以上である場合に第 1 特別演出が実行され、所定の条件を満たす可能性の程度が第 1 の程度未満であり、かつ第 1 の程度より低い第 2 の程度以上である場合に、第 2 特別演出が実行される。このために、遊技者にとって有利度合がより高い場合に、キャラクターの対決によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴 p F 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【7413】

[特徴 p F 3]

10

特徴 p F 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第 1 特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図 5 4 4 における「例外 A」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【7414】

20

特徴 p F 3 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、第 1 特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行させる。このため、本来、設定されている演出モードが、第 2 演出モードから、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行されることになることから、遊技者は、その移行を認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p F 3 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

30

【7415】

[特徴 p F 4]

特徴 p F 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第 3 の程度以上であること（スペシャルリーチ）であり、

前記第 1 移行制限手段は、

設定されている前記演出モードを、前記第 1 特別演出において不利な結果となる前記キャラクターに対応する、前記第 1 演出モードの中の前記演出モードへ移行することによって、前記演出モード移行手段による前記移行を制限する手段

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【7416】

特徴 p F 4 によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）の中に、所定の条件を満たす可能性の程度が第 3 の程度以上であるという特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、第 1 特別演出において不利な結果となるキャラクターに対応する、第 1 演出モードの中の演出モードへ移行される。特徴 p F 4 によれば、遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。したがって、特徴 p F 4 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して、確実に

50

抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記第3の程度は、特徴p F 2における第1の程度と同一であってもよいし、同一でなくてもよい。

【7417】

<特徴p G 群>

特徴p G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第10実施形態とその変形例から抽出される。

【7418】

[特徴p G 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を、図柄の変動表示を開始し、変動表示している図柄を停止表示させるといった遊技動作によって報知する判定結果報知手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図568の遊技回演出設定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する前記遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図550の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示の背景となる演出についての演出モードを、複数種類の演出モードのうちから設定する手段であって、特定の前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報に基づいて、前記演出モードの設定を行う演出モード設定手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【7419】

特徴p G 1によれば、演出モード設定手段によって、変動表示の背景となる演出についての演出モードが、複数種類の演出モードのうちから設定されるが、詳しくは、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報に基づいて、前記演出モードの設定が行われる。情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報とも呼ぶ）によれば、遊技者にとっての今後の有利度合を計ることができる。このために、特徴p G 1によれば、今後の有利度合についての期待感や緊迫感を、変動表示の背景となる演出によって、遊技者に対して抱かせることができる。したがって、特徴p G 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7420】

[特徴p G 2]

特徴p G 1に記載の遊技機であって、

前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記遊技回において、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能であり、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと判定手段が判定した場合に、前記所定の演出において前記キャラクターが不利な結果となる演出実行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【7421】

特徴p G 2によれば、変動表示の背景となる演出についての演出モードの設定を、キャラクターに対応するキャラクター系演出モードと、キャラクターに対応しない非キャラク

10

20

30

40

50

ター系演出モードとを少なくとも含む複数種類の演出モードのうちから設定することができる。また、判定手段による判定の結果を、所定の演出によって、遊技者に報知することができる。このため、特徴 p G 2 によれば、演出モードに従う演出や、キャラクターが対決する演出によって、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができる。したがって、特徴 p G 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 7 4 2 2 】

[特徴 p G 3]

特徴 p G 2 に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 5 4 3 における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記キャラクター系演出モードを継続する演出モード継続手段（図 5 4 3 における「例外 1」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 2 3 】

特徴 p G 3 によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、特別情報が所定の条件を満たさないと判定することを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができないという課題があった。これに対して、特徴 p G 3 によれば、演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、特別情報が所定の条件を満たさなかったことの緊迫感を、演出モードに従う演出によって遊技者に付与することができる。

【 7 4 2 4 】

また、特徴 p G 3 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行を行わずに前記非キャラクター系演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、そのキャラクター系演出モードを継続することになることから、遊技者は、そのキャラクター系演出モードが継続することを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴 p G 3 によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 7 4 2 5 】

[特徴 p G 4]

特徴 p G 3 に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 2 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演

出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図543における「例外2」）、

を備え、

前記第1特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が第1の程度以上である（スペシャルリーチ）ことであり、

前記第2特別条件は、前記所定の条件を満たす可能性の程度が前記第1の程度未満であり、かつ前記第1の程度より低い第2の程度以上であること（スーパーリーチ）であることを特徴とする遊技機。

【7426】

10

特徴pG4によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第2特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードを、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行することによって、演出モード移行手段による非キャラクター系演出モードへの移行が制限される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードがキャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行されるところが、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへ移行されることから、遊技者は、同じキャラクター系演出モードの中の他の演出モードへの移行を認識した場合に、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴pG4によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【7427】

[特徴pG5]

特徴pG2に記載の遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別情報が前記所定の条件を満たさないと前記判定手段が判定する（外れ）ことを少なくとも含む特定条件が成立した後（スペシャルリーチ・外れ）に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図544における「原則」）と、

30

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第2特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記第1特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記第1演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図544における「例外A」）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【7428】

40

特徴pG5によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴pG5によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別情報が所定の条件を満たさないと判定手段が判定することを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラ

50

クター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p G 5 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。

【 7 4 2 9 】

また、特徴 p G 5 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 2 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかと期待感を遊技者に対して、確実に抱かせることができる。さらに、特徴 p G 5 によれば、所定の演出において登場した前記キャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかと期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴 p G 5 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 7 4 3 0 】

< 特徴 p H 群 >

特徴 p H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態とその変形例から抽出される。

【 7 4 3 1 】

[特徴 p H 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 61 側の MPU 62 と、それによって実行される図 550 の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の個別演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記複数のキャラクターのうちのいずれかのキャラクターが登場する所定の演出（戦闘演出）を実行可能な演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、当該所定の演出が実行された前記遊技回の次の遊技回において、設定されている演出モードを、不利な結果が告知された前記キャラクター以外のキャラクターに対応する前記演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 3 2 】

特徴 p H 1 によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、所定の演出が実行された遊技回の次の遊技回において、不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される。こうした構成を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたにもかかわらず、当該対決・結果告知演出が実行された遊技回の次の遊技回におい

て、不利な結果が告知されたキャラクター以外のキャラクターに対応する演出モードが設定される場合があることから、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p H 1 によれば、所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知された場合に、次の遊技回において、不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターに対応する演出モードが設定されることがないことによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p H 1 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴 p H 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 7 4 3 3 】

[特徴 p H 2]

特徴 p H 1 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 5 4 3 における「原則」）

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 3 4 】

特徴 p H 2 によれば、キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立したにもかかわらず、キャラクター系演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、継続しているキャラクター系演出モードにおいて、所定の知演出で不利な結果となったキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p H 2 によれば、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが非キャラクター系演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p H 2 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴 p H 2 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【 7 4 3 5 】

[特徴 p H 3]

特徴 p H 1 または特徴 p H 2 に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記演出モード設定手段は、

50

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４３６】

特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、所定の演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、所定の演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＨ３によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、所定の演出において不利な結果となったキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＨ３によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴ｐＨ３によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４３７】

<特徴ｐＩ群>

特徴ｐＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７４３８】

[特徴ｐＩ１]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図５５０の遊技回制御処理）と、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、

前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードに前記複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応する前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２と、それによって実行される図５６９のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理

10

20

30

40

50

または図 5 7 2 のスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理)
を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 3 9 】

特徴 p I 1 によれば、演出モード設定手段によって設定された演出モードに複数のキャラクターのうちのいずれかが対応する場合に、当該対応するキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が、特別演出実行手段によって実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、特別演出と設定される演出モードとの間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p I 1 によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、設定された演出モードに対応するキャラクターと一致したものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴 p I 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 7 4 4 0 】

[特徴 p I 2]

特徴 p I 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

20

前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 5 4 4 における「原則」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 4 1 】

30

特徴 p I 2 によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p I 2 によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p I 2 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、移行されたキャラクター系演出モードの中の演出モードに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴 p I 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

40

【 7 4 4 2 】

50

[特徴 p I 3]

特徴 p I 2 に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図 5 4 4 における「例外 A」）

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 7 4 4 3 】

特徴 p I 3 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴 p I 3 によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴 p I 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

20

【 7 4 4 4 】

30

< 特徴 p J 群 >

特徴 p J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態とその変形例から抽出される。

【 7 4 4 5 】

[特徴 p J 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板 6 1 側の MPU 6 2 と、それによって実行される図 5 5 0 の遊技回制御処理）と、

40

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、

前記複数のキャラクターの中から、前回の前記遊技回に係る前記判定手段の判定結果（

50

当たり抽選における外れ)と、前記前回の遊技回において実行された前記特別演出が示す前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度(スペシャルリーチ発生)とに基づいて前記キャラクター(戦士キャラクター判定値VCによって特定されるキャラクター)を特定し(音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図578の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理)、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段(音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図569のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理または図572のスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理)

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【7446】

特徴pJ1によれば、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回において実行された特別演出が示す特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における特別情報が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、前回の遊技回の遊技結果との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴pJ1によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回

20

の遊技結果に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴pJ1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7447】

[特徴pJ2]

特徴pJ1に記載の遊技機であって、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段

を備え、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード(キャラクター系ステージ)と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード(非キャラクター系ステージ)とを含み、

30

前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる演出モード移行手段(図544における「原則」)

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【7448】

特徴pJ2によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された(例えば、死亡した)キャラクターが何事もなかったように

50

登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p J 2 によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p J 2 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、前回の遊技回の遊技結果とに対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴 p J 2 によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【 7 4 4 9 】

[特徴 p J 3]

特徴 p J 2 に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図 5 4 4 における「例外 A」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 5 0 】

特徴 p J 3 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第 1 特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかとという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴 p J 3 によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかとという期待感を遊技者に対していっそう抱かせることができる。これらの結果、特徴 p J 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 7 4 5 1 】

< 特徴 p K 群 >

特徴 p K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態とその変形例から抽出される。

【 7 4 5 2 】

[特徴 p K 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

10

20

30

40

50

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の1回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板61側のMPU62と、それによって実行される図550の遊技回制御処理）と、

前記遊技回において、前記特別情報が前記所定の条件を満たす可能性の程度を示す特別演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）を実行する手段であって、前記複数のキャラクターのうちのいずれかに対応するキャラクター用の特別演出を実行する特別演出実行手段と、

10

を備える遊技機であって、

前記特別演出実行手段は、

前記複数のキャラクターの中から、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）に基づいて前記キャラクター（戦士キャラクター判定値VCによって特定されるキャラクター）を特定し（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図578の非キャラクター系ステージにおけるステージ移行処理）、特定した前記キャラクターと一致する前記キャラクター用の前記特別演出を実行する手段（音声発光制御装置90のMPU92と、それによって実行される図569のスーパーリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理または図572のスペシャルリーチ・外れ時演出パターンテーブル参照処理）

20

を備えることを特徴とする遊技機。

【7453】

特徴pK1によれば、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報（以下、保留情報と呼ぶ）に基づいてキャラクターが特定され、特定されたキャラクターと一致するキャラクター用の特別演出が実行される。このために、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、前回の遊技回に係る判定手段の判定結果と、前回の遊技回における判定手段が所定の条件を満たす可能性の程度とに対応したものとなる。こうした構成を備えない従来の遊技機では、遊技回において実行される特別演出は、保留情報との間の結びつきの程度が低いことから、遊技者は違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴pK1によれば、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターは、保留情報に基づいて特定されるキャラクターと一致するものとなることから、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止できる。この結果、特徴pK1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【7454】

[特徴pK2]

特徴pK1に記載の遊技機であって、

複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを少なくとも含む複数の演出モードのうちのいずれかを設定可能な演出モード設定手段

を備え、

前記複数の演出モードの中に、演出態様がそれぞれ異なる、複数のキャラクターのそれぞれに個別に対応する複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、キャラクターに対応しない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを少なくとも含み、

40

前記特別演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場する動画によって構成されており、

前記演出モード設定手段は、

前記非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記特別演出において前記キャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モ

50

ードへ移行させる演出モード移行手段（図５４４における「原則」）
を備えることを特徴とする遊技機。

【７４５５】

特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。仮に、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行を行う構成とした場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴ｐＫ２によれば、非キャラクター系演出モードが設定されている状態で、特別演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されることを少なくとも含む特定条件が成立した後に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴ｐＫ２によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。また、保留情報に対応するキャラクターと、遊技回において実行される特別演出に対応するキャラクターとが一致することから、各演出の結びつきがより高いものとなる。これらの結果、特徴ｐＫ２によれば、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【７４５６】

[特徴ｐＫ３]

特徴ｐＫ２に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第１特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、設定されている前記演出モードを、前記特別演出において登場した前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段（図５４４における「例外Ａ」）

を備えることを特徴とする遊技機。

【７４５７】

特徴ｐＫ３によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第１特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、設定されている演出モードが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが、非キャラクター系演出モードから、特別演出において登場したキャラクター以外のキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行されるところが、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の演出モードへ移行される。遊技者は、その移行を認識し、その後に保留情報が消化される時に、有利な結果が期待される演出を認識することによって、上記の移行は有利な結果を期待できると知ることができる。このため、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。さらに、特徴ｐＫ４によれば、特別演出において登場したキャラクターに対応する、キャラクター系演出モードの中の前記演出モードに移行させることによって、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが演出モードの演出の中にあえて登場するといった演出を行うことになることから、上記の有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対していっそう抱かせること

ができる。これらの結果、特徴 p K 3 によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【 7 4 5 8 】

< 特徴 p L 群 >

特徴 p L 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 10 実施形態とその変形例から抽出される。

【 7 4 5 9 】

[特徴 p L 1]

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報を複数記憶する情報記憶手段と、

記憶されている前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを、順次、判定する判定手段と、

第 1 演出モード（キャラクター系ステージ）を少なくとも含む複数種類の演出モードのうちのいずれかを演出モードとして設定可能な演出モード設定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の 1 回とした場合に、前記演出モード設定手段によって設定された前記演出モードで少なくとも 1 回の前記遊技回を実行する遊技回実行手段と、

前記遊技回において、前記演出モード設定手段によって前記第 1 演出モードが設定されている場合に、前記第 1 演出モードに対応した所定の演出（戦闘演出 + 結果告知演出）を実行可能な所定演出実行手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出モード設定手段は、

前記第 1 演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件（敗北演出を実行すること）を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記第 1 演出モード以外の演出モードへ移行させる演出モード移行手段（図 5 4 3 における「原則」）と、

前記特定条件が成立した前記遊技回の終了以後に、前記情報記憶手段に記憶されている前記特別情報のうち、前記判定手段による判定がなされていない前記特別情報（保留情報）の中に、第 1 特別条件を満たす前記特別情報が存在する場合に、前記演出モード移行手段による前記第 1 演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに前記第 1 演出モードを継続する演出モード継続手段（図 5 4 3 における「例外 1」）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 6 0 】

特徴 p L 1 によれば、第 1 演出モードが設定されている状態で、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードが前記第 1 演出モード以外の演出モードへ移行される。演出モード移行手段を備えない従来の遊技機では、所定の演出の結果が、特定条件として例えばキャラクターにとって不利な結果が告知される演出であった場合に、第 1 演出モードが設定されている状態が継続されることになることから、当該第 1 演出モードにおいて、所定の演出においてキャラクターにとって不利な結果が告知されたキャラクターと一致するキャラクターが登場した場合に、遊技者は、不利な結果が告知された（例えば、死亡した）キャラクターが何事もなかったように登場する演出モードの演出を見ることになり、違和感を感じる虞があった。これに対して、特徴 p L 1 によれば、所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている演出モードが、第 1 演出モードから第 1 演出モード以外の演出モードへ移行されることによって、不利な結果となったキャラクターが演出モードの中に登場することを回避することができる。このため、特徴 p L 1 によれば、キャラクターが登場する演出についてのストーリー性が担保され、遊技者に演出の違和感を感じさせることを防止することができる。この結果、特徴 p L 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 4 6 1 】

また、特徴 p L 1 によれば、特定条件が成立した遊技回の終了以後に、情報記憶手段に

10

20

30

40

50

記憶されている特別情報のうち、判定手段による判定がなされていない特別情報の中に、第1特別条件を満たす特別情報が存在する場合に、演出モード移行手段による第1演出モード以外の演出モードへの移行を行わずに第1演出モードを継続する。このため、本来、演出モード移行手段によって、設定されている演出モードが第1演出モードから第1演出モード以外の演出モードへ移行されるところが、第1演出モードを継続（維持）することになることから、遊技者は、その第1演出モードが継続されることを認識した場合に、遊技状態に何らかの変化が起こり、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を持つことになる。したがって、特徴p L 1によれば、有利な結果が訪れるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【7462】

[特徴 p L 2]

特徴 p L 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の演出モードは、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）と、対応するキャラクターが設定されていない非キャラクター系演出モード（非キャラクター系ステージ）とを含み、

前記第1演出モードは、前記キャラクター系演出モード（キャラクター系ステージ）の中の一つの演出モードである

ことを特徴とする遊技機。

【7463】

特徴 p L 2 によれば、対応するキャラクターが設定されている複数の演出モードを有するキャラクター系演出モードの中の演出モードから、当該演出モード以外の演出モードへの移行がなされる。例えば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第1演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【7464】

[特徴 p L 3]

特徴 p L 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、設定されている前記演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【7465】

特徴 p L 3 によれば、前記所定の演出として、設定されている演出モードに対応するキャラクターが登場し、当該キャラクターにとって不利な結果が告知される場面を少なくとも含む動画が表示される。このため、遊技者にとっても、遊技結果が不利な結果となることの示唆告知を受けることができる。したがって、遊技者にとって期待感と失望感とが付与されることになって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【7466】

[特徴 p L 4]

特徴 p L 3 に記載の遊技機であって、

前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを前記非キャラクター系演出モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【7467】

特徴 p L 4 によれば、キャラクター系演出モードから非キャラクター系演出モードへ移行することによって、第1演出モード以外の演出モードへの移行が容易にできる。

【7468】

[特徴 p L 5]

10

20

30

40

50

特徴 p L 3 に記載の遊技機であって、
前記演出モード移行手段は、

前記キャラクター系演出モードが設定されている状態で、前記所定の演出の結果が特定条件を満たした後に、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 6 9 】

特徴 p L 5 によれば、設定されている前記演出モードを、前記所定の演出において登場した前記キャラクター以外の前記キャラクターに対応する、前記キャラクター系演出モードの中の前記演出モードへ移行させることによって、第 1 演出モード以外の演出モードへの移行を容易に行うことができる。

【 7 4 7 0 】

< 特徴 q A 群 >

特徴 q A 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態と第 1 1 実施形態の変形例とから抽出される。

【 7 4 7 1 】

[特徴 q A 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 ）と、

第 1 演出データ（楽曲 A 第 1 データ A 1 ）と第 2 演出データ（楽曲 A 第 2 データ A 2 ）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力 L S I 9 7 ）と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 演出データは、第 1 部分（楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 ）と、前記第 1 部分に対して時間軸方向に連続する第 2 部分（楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 ）と、を少なくとも備え、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第 1 演出データの実行を指示する第 1 指示手段（楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を送信する手段）と、

前記演出実行手段における前記第 1 演出データの実行位置が前記第 1 部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図 5 8 7 における時刻 t 2 ）、前記演出実行手段に対して、前記第 2 演出データの実行を指示する第 2 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 7 2 】

特徴 q A 1 によれば、演出制御手段に備えられる第 1 指示手段によって、第 1 演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における第 1 演出データの実行位置が第 1 部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第 2 指示手段によって、第 2 演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第 1 演出データの実行の指示を受けて、第 1 演出データの実行を開始し、第 2 演出データの実行の指示を受けて、第 2 演出データの実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、第 2 演出データの実行の指示を受けてから第 2 演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴 q A 1 によれば、第 1 演出データは、第 1 部分に対して時間軸方向に連続する第 2 部分を備えることから、遅延期間において、第 1 演出データの第 2 部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は

10

20

30

40

50

、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴 q A 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 4 7 3 】

[特徴 q A 2]

特徴 q A 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第 2 部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【 7 4 7 4 】

特徴 q A 2 によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

10

【 7 4 7 5 】

[特徴 q A 3]

特徴 q A 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 演出データは、前記第 1 部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【 7 4 7 6 】

特徴 q A 3 によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

20

【 7 4 7 7 】

[特徴 q A 4]

特徴 q A 1 から特徴 q A 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第 1 指示手段は、

前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備え、

前記第 2 指示手段は、

前記第 2 演出データの実行を、前記特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 7 4 7 8 】

特徴 q A 4 によれば、前述した遅延期間において、特定の執行手段で、第 1 演出データの第 2 部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の執行手段で、第 2 演出データが第 1 演出データの第 2 部分に切り替わって実行される。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【 7 4 7 9 】

[特徴 q A 5]

特徴 q A 1 から特徴 q A 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の執行手段を備え、

前記第 1 指示手段は、

前記第 1 演出データの執行を、前記複数の執行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備え、

前記第 2 指示手段は、

前記第 2 演出データの執行を、前記特定の執行手段とは相違する執行手段（音声チャンネル 2）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 4 8 0 】

50

特徴 q A 5 によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第 1 演出データの第 2 部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第 2 演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第 1 演出データの第 2 部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第 2 演出データが併せて実行されることになる。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第 1 演出データの演出と第 2 演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【 7 4 8 1 】

< 特徴 q B 群 >

特徴 q B 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態と第 1 1 実施形態の変形例とから抽出される。

【 7 4 8 2 】

[特徴 q B 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 ）と、

演出データ（楽曲 A 第 2 データ A 2 ）を記憶する演出データ記憶手段と、

前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力 L S I 9 7 ）と、

を備える遊技機であって、

前記演出データは、第 1 部分（楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 ）と、前記第 1 部分に対して時間軸方向に連続する第 2 部分（楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 ）と、を少なくとも備え、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第 1 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

前記演出実行手段における前記演出データの実行位置が前記第 2 部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図 5 8 7 における時刻 t 3 ）、前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第 2 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 4 8 3 】

特徴 q B 1 によれば、演出制御手段に備えられる第 1 指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、1 回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における演出データの実行位置が第 1 部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第 2 指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、2 回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、1 回目の指示を受けて、演出データ（以下、1 回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始し、2 回目の指示を受けて、1 回目の演出データと同じ演出データ（以下、2 回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、2 回目の演出データの実行の指示を受けたときから当該 2 回目の演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴 q B 1 によれば、演出データは、第 1 部分に対して時間軸方向に連続する第 2 部分を備えることから、遅延期間において、演出データの第 2 部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることはない。したがって、特徴 q B 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 4 8 4 】

[特徴 q B 2]

特徴 q B 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第 2 部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である
ことを特徴とする遊技機。

【 7 4 8 5 】

特徴 q B 2 によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【 7 4 8 6 】

[特徴 q B 3]

特徴 q B 1 または特徴 q B 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第 1 指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備え、
前記第 2 指示手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【 7 4 8 7 】

特徴 q B 3 によれば、前述した遅延期間において、特定の執行手段で、1 回目の演出データの第 2 部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の執行手段で、2 回目の演出データが 1 回目の演出データの第 2 部分に切り替わって実行される。この結果、1 回目の演出データから 2 回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

20

【 7 4 8 8 】

[特徴 q B 4]

特徴 q B 1 または特徴 q B 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第 1 指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 2）によって行うように指示する手段を備え、
前記第 2 指示手段は、
前記第 2 演出データの実行を、前記特定の執行手段とは相違する執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

30

【 7 4 8 9 】

特徴 q B 4 によれば、前述した遅延期間において、特定の執行手段で、1 回目の演出データの第 2 部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の執行手段とは相違する執行手段で、2 回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、1 回目の演出データの第 2 部分における未実行の部分が特定の執行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の執行手段において 2 回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、1 回目の演出データから 2 回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、1 回目の演出データの演出と 2 回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

40

【 7 4 9 0 】

< 特徴 q C 群 >

特徴 q C 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態と第 1 実施形態の変形例とから抽出される。

50

【 7 4 9 1 】

[特徴 q C 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 ）と、

第 1 演出データ（楽曲 A 第 1 データ A 1 ）と第 2 演出データ（楽曲 A 第 2 データ A 2 ）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力 L S I 9 7 ）と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第 1 演出データの実行を指示する第 1 指示手段（楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を送信する手段）と、

前記演出実行手段において前記第 1 演出データが実行されている途中で（図 5 8 7 における時刻 t 2 ）、前記演出実行手段に対して、前記第 2 演出データの実行を指示する第 2 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【 7 4 9 2 】

特徴 q C 1 によれば、演出制御手段に備えられる第 1 指示手段によって、第 1 演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第 1 演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第 2 指示手段によって、第 2 演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第 1 演出データの実行の指示を受けて、第 1 演出データの実行を開始し、第 2 演出データの実行の指示を受けて、第 2 演出データの実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、第 2 演出データの実行の指示を受けてから第 2 演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴 q C 1 によれば、第 2 演出データの実行の指示がなされるタイミングは、第 1 演出データが実行されている途中であることから、当該第 1 演出データには未実行の部分が残し、遅延期間において、当該未実行の部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることはない。したがって、特徴 q C 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【 7 4 9 3 】

[特徴 q C 2]

特徴 q C 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 4 9 4 】

特徴 q C 2 によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

40

【 7 4 9 5 】

[特徴 q C 3]

特徴 q C 1 または特徴 q C 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第 1 指示手段は、

前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 1 ）によって行うように指示する手段を備え、

前記第 2 指示手段は、

50

前記第2演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル1）によって行うように指示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7496】

特徴qC3によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第1演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第2演出データが第1演出データに切り替わって実行される。この結果、第1演出データから第2演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【7497】

10

[特徴qC4]

特徴qC1または特徴qC2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第1指示手段は、

前記第1演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル1）によって行うように指示する手段を備え、

前記第2指示手段は、

前記第2演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル2）によって行うように指示する手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【7498】

特徴qC4によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第1演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第2演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第1演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の実行手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第2演出データが併せて実行されることになる。この結果、第1演出データから第2演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第1演出データの演出と第2演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

30

【7499】

<特徴qD群>

特徴qD群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態と第11実施形態の変形例とから抽出される。

【7500】

[特徴qD1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置90のMPU92）と、

40

演出データ（楽曲A第2データA2）を記憶する演出データ記憶手段と、

前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力LSI97）と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記演出データの実行を指示する第1指示手段（楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を送信する手段）と、

前記演出実行手段において前記演出データが実行されている途中で（図587における時刻t3）、前記演出手段に対して、前記演出データの実行を指示する第2指示手段（楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を送信する手段）と、

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【7501】

特徴 q D 1 によれば、演出制御手段に備えられる第 1 指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、1 回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第 2 指示手段によって、演出データの実行の指示（以下、2 回目の指示とも呼ぶ）が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、1 回目の指示を受けて、演出データ（以下、1 回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始し、2 回目の指示を受けて、1 回目に実行した演出データと同じ演出データ（以下、2 回目の演出データとも呼ぶ）の実行を開始する。しかしながら、演出実行手段において、2 回目の演出データの実行の指示を受けたときから当該 2 回目の演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴 q D 1 によれば、2 回目の指示がなされるタイミングは、1 回目の演出データが実行されている途中であることから、当該 1 回目の演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分の演出が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴 q D 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7502】

[特徴 q D 2]

特徴 q D 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第 1 指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備え、
前記第 2 指示手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7503】

特徴 q D 2 によれば、前述した遅延期間において、特定の執行手段で、1 回目の演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の執行手段で、2 回目の演出データが 1 回目の演出データに切り替わって実行される。この結果、1 回目の演出データから 2 回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【7504】

[特徴 q D 3]

特徴 q D 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第 1 指示手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 2）によって行うように指示する手段を備え、
前記第 2 指示手段は、
前記第 2 演出データの実行を、前記特定の執行手段とは相違する執行手段（音声チャンネル 1）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【7505】

特徴 q D 3 によれば、前述した遅延期間において、特定の執行手段で、1 回目の演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の演出手段とは

相違する演出手段で、2回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、1回目の演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の演出手段において続けて実行されることから、連続部分の演出が実行されている期間は、特定の演出手段と相違する演出手段において2回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、1回目の演出データから2回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、1回目の演出データの演出と2回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【7506】

<特徴q E 群>

特徴q E 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態と第11実施形態の変形例とから抽出される。

【7507】

[特徴q E 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置90のMPU92）と、

第1演出データ（楽曲A第1データA1）と第2演出データ（楽曲A第2データA2）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第1演出データと前記第2演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力LSI97）と、

を備える遊技機であって、

前記第1演出データは、第1部分（楽曲A第1データ__主要部A12）と、前記第1部分に対して時間軸方向に連続する第2部分（楽曲A第1データ__余韻部A13）と、を少なくとも備え、

前記演出実行手段は、

前記第1演出データを実行する第1演出データ実行手段と、

前記第1演出データの実行位置が前記第1部分の終端以降から前記第2部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで（図587における時刻 $t_2 + t$ ）、前記第2演出データを実行する第2演出データ実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【7508】

特徴q E 1によれば、演出実行手段に備えられる第1演出データ実行手段によって、第1演出データの実行が開始され、第1演出データの実行位置が第1部分の終端以降から第2部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、演出実行手段に備えられる第2演出データ実行手段によって、第2演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて第2演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第2演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴q E 1によれば、第1演出データは、第1部分に対して時間軸方向に連続する第2部分を備え、演出実行手段において、第1演出データの実行位置が第1部分の終端以降から第2部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで第2演出データの実行を開始することから、遅延期間において、第1演出データの第2部分が実行されることになる。ここで、比較例として、第1演出データが、第2部分を備えずに第1部分の終端が第1演出データの終端と一致する構成である場合を考えてみる。比較例によれば、上記遅延期間においては、第1演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、第1演出データの実行を終えてから第2演出データを実行開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴q E 1によれば、遅延期間において、第1演出データの第2部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じるこ

10

20

30

40

50

い。したがって、特徴 q E 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 5 0 9 】

[特徴 q E 2]

特徴 q E 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第 2 部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 1 0 】

特徴 q E 2 によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

10

【 7 5 1 1 】

[特徴 q E 3]

特徴 q E 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 演出データは、前記第 1 部分に記録されたデータと同一である

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 1 2 】

特徴 q E 3 によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

20

【 7 5 1 3 】

[特徴 q E 4]

特徴 q E 1 から特徴 q E 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第 1 演出データ実行手段は、

前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備え、

前記第 2 演出データ実行手段は、

前記第 2 演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備える

30

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 1 4 】

特徴 q E 4 によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第 1 演出データの第 2 部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第 2 演出データが第 1 演出データの第 2 部分に切り替わって実行される。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データの演出への切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【 7 5 1 5 】

[特徴 q E 5]

特徴 q E 1 から特徴 q E 3 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第 1 演出データ実行手段は、

前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備え、

前記第 2 演出データ実行手段は、

前記第 2 演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル 2）によって行う手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 1 6 】

特徴 q E 5 によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第 1 演出データ

50

の第 2 部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第 2 演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第 1 演出データの第 2 部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第 2 演出データが併せて実行されることになる。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第 1 演出データの演出と第 2 演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【 7 5 1 7 】

< 特徴 q F 群 >

特徴 q F 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態と第 1 1 実施形態の変形例とから抽出される。

【 7 5 1 8 】

[特徴 q F 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 ）と、

演出データ（楽曲 A 第 2 データ A 2 ）を記憶する演出データ記憶手段と、

前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力 L S I 9 7 ）と、

を備える遊技機であって、

前記演出データは、第 1 部分（楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 ）と、前記第 1 部分に対して時間軸方向に連続する第 2 部分（楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2 ）と、を少なくとも備え、

前記演出実行手段は、

前記演出データを実行する第 1 演出データ実行手段と、

前記演出データの実行位置が前記第 1 部分の終端以降から前記第 2 部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで（図 5 8 7 における時刻 $t_3 + t$ ）、前記演出データを実行する第 2 演出データ実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 5 1 9 】

特徴 q F 1 によれば、演出実行手段に備えられる第 1 演出データ実行手段によって、演出データ（以下、1 回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始され、演出データの実行位置が第 1 部分の終端以降から第 2 部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで、演出実行手段に備えられる第 2 演出データ実行手段によって、1 回目に行った演出データと同じ演出データ（以下、2 回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて 2 回目の演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから 2 回目の演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴 q F 1 によれば、演出データは、第 1 部分に対して時間軸方向に連続する第 2 部分を備え、演出実行手段において、1 回目の演出データの実行位置が第 1 部分の終端以降から第 2 部分の終端に到達するまでの範囲内の所定のタイミングで 2 回目の演出データの実行が開始されることから、遅延期間において、1 回目の演出データの第 2 部分が実行されることになる。ここで、比較例として、演出データが、第 2 部分を備えずに第 1 部分の終端が演出データの終端と一致する構成である場合を考えてみる。比較例によれば、上記遅延期間においては、演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われず無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、1 回目の演出データの実行を終えてから 2 回目の演出データの実行を開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴 q F 1 によれば、遅延期間において、1 回目の演出データの第 2 部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴 q F 1 によれば、遊技の興趣向

10

20

30

40

50

上を図ることができる。

【 7 5 2 0 】

[特徴 q F 2]

特徴 q F 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第 2 部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 2 1 】

特徴 q F 2 によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

10

【 7 5 2 2 】

[特徴 q F 3]

特徴 q F 1 または特徴 q F 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第 1 演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうち特定の実行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備え、

前記第 2 演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備える

20

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 2 3 】

特徴 q F 3 によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、1 回目の演出データの第 2 部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、2 回目の演出データが 1 回目の演出データの第 2 部分に切り替わって実行される。この結果、1 回目の演出データから 2 回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【 7 5 2 4 】

30

[特徴 q F 4]

特徴 q F 1 または特徴 q F 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第 1 演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうち特定の実行手段（音声チャンネル 2）によって行う手段を備え、

前記第 2 演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備える

40

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 2 5 】

特徴 q F 4 によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、1 回目の演出データの第 2 部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、2 回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、1 回目の演出データの第 2 部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、上記未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において 2 回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、1 回目の演出データから 2 回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、1 回目の演出データの演出と 2 回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行う

50

ことができる。

【 7 5 2 6 】

< 特徴 q G >

特徴 q G 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態と第 1 1 実施形態の変形例とから抽出される。

【 7 5 2 7 】

[特徴 q G 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 ）と、

第 1 演出データ（楽曲 A 第 1 データ A 1 ）と第 2 演出データ（楽曲 A 第 2 データ A 2 ）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力 L S I 9 7 ）と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出データを実行する第 1 演出データ実行手段と、

前記第 1 演出データを実行している途中で（図 5 8 7 における時刻 $t_2 + t$ ）、前記第 2 演出データを実行する第 2 演出データ実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 5 2 8 】

特徴 q G 1 によれば、演出実行手段に備えられる第 1 演出データ実行手段によって、第 1 演出データの実行が開始され、第 1 演出データが実行されている途中で、演出実行手段に備えられる第 2 演出データ実行手段によって、第 2 演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指令を受けて第 2 演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第 2 演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。このため、第 1 演出データの実行が終了した後に、第 2 演出データの実行の指令を演出制御手段から受けて第 2 演出データの実行を開始する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）を考えた場合、比較例の構成によれば、遅延期間において、第 1 演出データの実行が既に終わっており、演出の実行が行われずは無演出となってしまう課題があった。これに対して、特徴 q G 1 によれば、演出実行手段において、第 2 演出データの実行が開始されるのは第 1 演出データが実行されている途中のタイミングであり、第 2 演出データの実行が開始されるまで、第 1 演出データの実行が継続して行われている。このため、特徴 q G 1 によれば、上記遅延期間が発生したとしても、当該遅延期間において、第 1 演出データの実行が継続して行われていることから演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることもない。したがって、特徴 q G 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 5 2 9 】

[特徴 q G 2]

特徴 q G 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 3 0 】

特徴 q G 2 によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【 7 5 3 1 】

[特徴 q G 3]

10

20

30

40

50

特徴 q G 1 または特徴 q G 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第 1 演出データ実行手段は、
前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備え、
前記第 2 演出データ実行手段は、
前記第 2 演出データの執行を、前記特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

10

【7532】

特徴 q G 3 によれば、前述した遅延期間において、特定の執行手段で、第 1 演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の執行手段で、第 2 演出データが実行される。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【7533】

[特徴 q G 4]

特徴 q G 1 または特徴 q G 2 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の執行手段を備え、
前記第 1 演出データ実行手段は、
前記第 1 演出データの執行を、前記複数の執行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備え、
前記第 2 演出データ実行手段は、
前記第 2 演出データの執行を、前記特定の執行手段とは相違する執行手段（音声チャンネル 2）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

20

【7534】

特徴 q G 4 によれば、前述した遅延期間において、特定の執行手段で、第 1 演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の演出手段とは相違する演出手段で、第 2 演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第 1 演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が特定の演出手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、特定の演出手段と相違する演出手段において第 2 演出データが併せて実行されることになる。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第 1 演出データの演出と第 2 演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

30

【7535】

< 特徴 q H 群 >

特徴 q H 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 実施形態と第 1 実施形態の変形例とから抽出される。

40

【7536】

[特徴 q H 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、
前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置 90 の MPU 92）と、
演出データ（楽曲 A 第 2 データ A 2）を記憶する演出データ記憶手段と、
前記演出データを用いて演出を実行する演出実行手段（音出力 LSI 97）と、
を備える遊技機であって、

50

前記演出実行手段は、
前記演出データを実行する第1演出データ実行手段と、
前記演出データを実行している途中で（図587における時刻 $t_3 + t$ ）、前記演出データを実行する第2演出データ実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【7537】

特徴qH1によれば、演出実行手段によって、演出データ（以下、1回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始され、演出データが実行されている途中で、1回目を実行した演出データと同じ演出データ（以下、2回目の演出データとも呼ぶ）の実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて2回目の演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから2回目の演出データの実行を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。このため、1回目の演出データの実行が終了した後に、2回目の演出データの実行の指示を演出制御手段から受信して2回目の演出データの実行を開始する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）を考えた場合、比較例の構成によれば、遅延期間において、1回目の演出データの終端まで既に実行が終わっており、演出の実行が行われずに無演出となってしまう課題があった。これに対して、特徴qH1によれば、演出実行手段において、2回目の演出データの実行が開始されるのは1回目の演出データが実行されている途中のタイミングであり、2回目の演出データの実行が開始されるまで、1回目の演出データの実行が継続して行われている。このため、特徴qH1によれば、上記遅延期間が発生したとしても、当該遅延期間において、1回目の演出データの実行が継続して行われていることから演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴qH1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【7538】

[特徴qH2]

特徴qH1に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第1演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル1）によって行う手段を備え、
前記第2演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記特定の執行手段（音声チャンネル1）によって行う手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

30

【7539】

特徴qH2によれば、前述した遅延期間において、特定の執行手段で、1回目の演出データの実行が継続して行われ、遅延期間の経過時に、前記特定の執行手段で、2回目の演出データが1回目の演出データに切り替わって実行される。この結果、1回目の演出データから2回目の演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

40

【7540】

[特徴qH3]

特徴qH1に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第1演出データ実行手段は、
前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の執行手段（音声チャンネル2）によって行う手段を備え、

50

前記第2演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル1）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7541】

特徴qH3によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、1回目の演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、2回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、1回目の演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、上記未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において2回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、1回目の演出データから2回目の演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、1回目の演出データの演出と2回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

10

【7542】

<特徴qI群>

特徴qI群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態と第11実施形態の変形例とから抽出される。

【7543】

[特徴qI1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

20

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置90のMPU92）と、

第1演出データ（楽曲A第1データ__主要部A12）と第2演出データ（楽曲A第2データ__主要部A21）とを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力LSI97+音声データ用ROM98）と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第1演出データの実行を指示する第1指示手段（楽曲A第1データ再生開始コマンドCA1を送信する手段）と、

30

前記第1演出データに続いて前記第2演出データの実行を、前記演出実行手段に対して指示する第2指示手段（楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を送信する手段）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出制御手段から前記第1演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第1演出データを実行する第1演出データ実行手段と、

前記第1演出データの実行が終了したときに、第1演出データに続いて特定演出データ（楽曲A第1データ__余韻部A13）を実行する特定演出データ実行手段と、

前記演出制御手段から前記第2演出データの実行の指示を受けたことを契機として、前記第2演出データを実行する第2演出データ実行手段と、

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【7544】

特徴qI1によれば、演出実行手段に備えられる第1演出データ実行手段によって、演出制御手段から第1演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第1演出データの実行が開始され、演出実行手段に備えられる特定演出データ実行手段によって、第1演出データの実行が終了したときに、第1演出データに続いて特定演出データの実行が開始される。そして、演出実行手段に備えられる第2演出データ実行手段によって、演出制御手段から第2演出データの実行の指示を受けたことを契機として、第2演出データの実行が開始される。演出実行手段においては、演出制御手段からの指示を受けて第2演出データの実行を開始する場合に、演出制御手段からの指示を受けてから第2演出データの実行

50

を開始するまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴 q I 1 によれば、第 1 演出データの実行が終了したときに、第 1 演出データに続いて特定演出データが実行されることから、演出制御手段に備えられる第 2 指示手段が第 1 演出データの実行が終了したときに第 2 演出データの実行を指示する構成とした場合に、上記遅延期間において、特定演出データが実行されることになる。ここで、比較例として、演出実行手段が、第 1 演出データの実行が終了したときに特定演出データの実行を行わない構成を考えてみる。比較例によれば、第 1 演出データの実行が終了した後に、第 2 演出データの実行を行った場合に、上記遅延期間においては、演出の実行が行われずに無演出となってしまう。このため、比較例の構成によれば、第 1 演出データの実行を終えてから第 2 演出データを実行開始するまでの間に、演出が途切れることがあった。これに対して、特徴 q I 1 によれば、遅延期間において、特定演出データ実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴 q I 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7545】

[特徴 q I 2]

特徴 q I 1 に記載の遊技機であって、

前記特定演出データは、前記第 1 演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データ（楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3）である

ことを特徴とする遊技機。

【7546】

特徴 q I 2 によれば、第 1 演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感をいっそう解消することができる。

【7547】

[特徴 q I 3]

特徴 q I 1 または特徴 q I 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第 1 演出データ実行手段は、

前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうち特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備え、

前記特定演出データ実行手段は、

前記特定演出データの実行を、前記特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備え、

前記第 2 演出データ実行手段は、

前記第 2 演出データの実行を、前記特定の執行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7548】

特徴 q I 3 によれば、特定の執行手段で第 1 演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の執行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の執行手段で、第 2 演出データが実行される。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データの演出への切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【7549】

[特徴 q I 4]

特徴 q I 1 または特徴 q I 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記第 1 演出データ実行手段は、

前記第 1 演出データの実行を、前記複数の実行手段のうち特定の執行手段（音声チャ

10

20

30

40

50

ンネル 1) によって行う手段を備え、

前記特定演出データ実行手段は、

前記特定演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル 1）によって行う手段を備え、

前記第 2 演出データ実行手段は、

前記第 2 演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル 2）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 5 0 】

特徴 q I 4 によれば、特定の実行手段で第 1 演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の実行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で第 2 演出データが実行される。遅延期間の経過時には、特定演出データにおける未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第 2 演出データが併せて実行されることになる。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、特定演出データの演出と第 2 演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

10

【 7 5 5 1 】

< 特徴 q J 群 >

20

特徴 q J 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態と第 1 1 実施形態の変形例とから抽出される。

【 7 5 5 2 】

[特徴 q J 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 ）と、

演出データ（楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1）を用いて演出を実行する演出実行手段（音出力 L S I 9 7 + 音声データ用 R O M 9 8）と、

30

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記演出を実行させる第 1 の指示を行う第 1 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

前記第 1 の指示に従って実行される前記演出が終了する場合に、前記演出を実行させる第 2 の指示を行う第 2 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出制御手段から前記第 1 の指示または前記第 2 の指示を受けた場合に、前記演出データを実行する演出データ実行手段と、

40

前記演出データの実行が終了した場合に、前記演出データに続いて特定演出データ（楽曲 A 第 2 データ__余韻部 A 2 2）を実行する特定演出データ実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 5 5 3 】

特徴 q J 1 によれば、演出制御手段に備えられる第 1 指示手段によって、演出を実行させる第 1 の指示が演出実行手段に対してなされ、次いで、演出制御手段に備えられる第 2 指示手段によって、演出を実行させる第 2 の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段は、第 1 の指示を受けた場合に、演出データの実行を開始し、当該演出データの実行が終了した場合に、演出データに続いて特定演出データの実行を開始する。そして、

50

演出実行手段は、第2の指示を受けた場合に、演出データの実行を開始し、当該演出データの実行が終了した場合に、演出データに続いて特定演出データの実行を開始する。演出実行手段において、演出の実行の指示を受けたときから演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴q J 1によれば、演出データを繰り返し実行する際に、演出データに続いて特定演出データが実行開始されることから、遅延期間において、特定演出データが実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴q J 1によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7554】

[特徴 q J 2]

10

特徴 q J 1 に記載の遊技機であって、

前記特定演出データは、前記演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出を表す演出データである

ことを特徴とする遊技機。

【7555】

特徴 q J 2 によれば、演出データの終了時の部分によって表される終了時演出から引き続く演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感をいっそう解消することができる。

【7556】

[特徴 q J 3]

20

特徴 q J 1 または特徴 q J 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記演出データ実行手段は、

前記演出データの実行を、前記複数の実行手段のうち特定の執行手段（音声チャンネル1）によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7557】

特徴 q J 3 によれば、繰り返される演出データの実行が、同一の特定の執行手段によって行われる。この結果、演出データを容易に繰り返し実行することができる。

30

【7558】

[特徴 q J 4]

特徴 q J 1 または特徴 q J 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、

前記演出データ実行手段は、

n 回目（n は正の整数）の前記演出データの実行を前記複数の実行手段のうち特定の執行手段（音声チャンネル2）によって行い、n + 1 回目の前記演出データの実行を前記特定の執行手段とは相違する執行手段（音声チャンネル1）によって行う手段を備え、

前記特定演出データ実行手段は、

40

前記特定演出データの実行を、前記特定の執行手段によって行う手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【7559】

特徴 q J 4 によれば、特定の執行手段で n 回目（n は正の整数）の演出データが実行され、前述した遅延期間において、前記特定の執行手段で特定演出データが実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の執行手段とは相違する執行手段で n + 1 回目の演出データが実行される。遅延期間の経過時には、特定演出データにおける未実行の部分が特定の執行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の執行手段と相違する執行手段において n + 1 回目の演出データが併せて実行されることになる。この結果、n 回目の演出データから n + 1 回目の演出データへの演出の切り替

50

えが行われた直後においては、特定演出データの演出と $n + 1$ 回目の演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

【 7 5 6 0 】

< 特徴 q K 群 >

特徴 q K 群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第 1 1 実施形態と第 1 1 実施形態の変形例とから抽出される。

【 7 5 6 1 】

[特徴 q K 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置 9 0 の M P U 9 2 ）と、

特定部分（楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2 ）と前記特定部分に関連する関連部分（楽曲 A 第 1 データ__イントロ部 A 1 1 ）とを備える第 1 演出データ（楽曲 A 第 1 データ A 1 ）と、前記特定部分（楽曲 A 第 2 データ__主要部 A 2 1 ）を備える第 2 演出データ（楽曲 A 第 2 データ A 2 ）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力 L S I 9 7 ）と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第 1 演出データの実行を指示する第 1 指示手段（楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を送信する手段）と、

前記演出実行手段において前記第 1 演出データの実行が終了する場合に、前記第 2 演出データの実行を指示する第 2 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

前記演出実行手段において前記第 2 演出データの実行が終了する場合に、前記演出実行手段に対して、前記第 2 演出データの実行を指示する第 3 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 7 5 6 2 】

特徴 q K 1 によれば、演出制御手段に備えられる第 1 指示手段によって、第 1 演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第 1 演出データの実行が終了する場合に、演出制御手段に備えられる第 2 指示手段によって、第 2 演出データの実行の指示が演出実行手段に対しなされる。さらに、演出実行手段において前記第 2 演出データの実行が終了する場合に、演出制御手段に備えられる第 3 指示手段によって、第 2 演出データの実行の指示が演出実行手段に対しなされる。演出実行手段では、第 1 演出データの実行の指示を受けて、第 1 演出データを実行し、第 2 演出データの実行の指示を繰り返し受けることによって、第 2 演出データを繰り返し実行する。これにより、1 回の第 1 演出データの実行と、複数回の第 2 演出データとの実行とがなされる。この結果、第 1 演出データと第 2 演出データとの双方に備えられる特定部分を 3 回以上、繰り返し実行することができる。例えば、第 1 演出データの関連部分を楽曲のイントロ部分とし、第 1 演出データの特定部分を楽曲のメロディー部分とした場合に、特徴 q K 1 によれば、イントロ部分を再生し、続いて、メロディー部分を 3 回以上、繰り返し再生することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 5 6 3 】

[特徴 q K 2]

特徴 q K 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出データは、さらに、当該第 1 演出データの最も終端側に位置し、前記特定部分と前記関連部分とのいずれでもない付加部分（楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3 ）を備え、

10

20

30

40

50

前記第2演出データは、さらに、当該第2演出データの前記特定部分に対して時間軸方向に連続し、前記特定部分ではない付加部分（楽曲A第2データ__余韻部A22）を備え、

前記第2指示手段は、

前記演出実行手段における前記第1演出データの実行位置が前記第1演出データの備える前記付加部分の始端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図587における時刻t2）、前記演出実行手段に対して前記第2演出データの実行を指示する手段を備え、

前記第3指示手段は、

前記演出実行手段における前記第2演出データの実行位置が当該第2演出データの備える前記付加部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図587における時刻t3）、前記演出実行手段に対して前記第2演出データの実行を指示する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【7564】

特徴qK2によれば、演出実行手段において、1回目に第2演出データの実行の指示を受けてから1回目の第2演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴qK2によれば、第1演出データは、最も終端側に付加部分を備えることから、遅延期間において、第1演出データの付加部分が実行され、演出が途切れることがない。また、n（nは複数）回目に第2演出データの実行の指示を受けてからn回目の第2演出データの実行が開始されるまでの間にも、遅延期間が発生することがある。特徴qK2によれば、第2演出データは、特定部分に対して時間軸方向に連続する付加部分を備えることから、遅延期間において、第2演出データの付加部分が実行され、演出が途切れることがない。これらの結果、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴qK2によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7565】

[特徴qK3]

特徴qK2に記載の遊技機であって、

前記特定部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、

前記第1演出データの備える前記付加部分は、前記特定の演出の主要部に付随する演出が記録された部分であり、

前記第2演出データの備える前記付加部分は、前記特定の演出の主要部に付随する演出が記録された部分である

ことを特徴とする遊技機。

【7566】

特徴qK3によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。また、特徴qK3によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【7567】

<特徴qL群>

特徴qL群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態と第11実施形態の変形例とから抽出される。

【7568】

[特徴qL1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置90のMPU92）と、

第1演出データ（楽曲A第1データA1）と第2演出データ（楽曲A第2データA2）とを記憶する演出データ記憶手段と、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段からの制御信号に基づいて演出を実行する手段であって、前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとを前記演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力 L S I 97）と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 演出データは、第 1 部分（楽曲 A 第 1 データ__主要部 A 1 2）と、前記第 1 部分に対して時間軸方向に連続する第 2 部分（楽曲 A 第 1 データ__余韻部 A 1 3）と、を少なくとも備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出データを実行する第 1 演出実行手段を備え、

前記第 1 演出データの実行位置が前記第 1 部分の終端に到達するタイミングから、当該演出実行手段において前記第 2 演出データの実行が開始されるまでの期間（遅延期間 t ）が所定時間を上回る場合に、前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとの双方が実行されない特定状態（無音状態）となり、前記期間が前記所定時間以下となる場合に、前記特定状態を構成することなく前記第 2 演出データを実行し得る、

ことを特徴とする遊技機。

【7569】

特徴 q L 1 によれば、演出実行手段における第 1 演出データの実行位置が第 1 部分の終端に到達するタイミングから、演出実行手段において前記第 2 演出データの実行が開始されるまでの期間が、所定時間を上回る場合に、第 1 演出データと第 2 演出データとの双方が実行されない特定状態となり得る。一方、前記期間が前記所定時間以下となる場合に、前記特定状態を構成することなく第 2 演出データが実行され得る。このため、上記期間が所定時間、例えば、第 2 部分に対応した時間的な長さを上回るような長時間となる場合に特定状態となり、上記期間が所定時間以下となる場合には、上記特定状態とならない。これによって、第 2 演出データの実行を開始させるタイミングを調整することによって特定状態の出現を制御することができる。例えば、当たり抽選において大当たりに当選する可能性（期待度）が高い場合に、第 2 演出データの実行を開始させるタイミングを遅くして、前記期間が前記所定時間を上回る構成とし、大当たりに当選する期待度が高くない場合に、第 2 演出データの実行を開始させるタイミングを早くして、前記期間が前記所定時間以下となる構成とすることで、遊技者に、特定状態が発生した場合に、大当たりに当選したのではないかという期待感を抱かせることができる。したがって、特徴 q L 1 によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7570】

[特徴 q L 2]

特徴 q L 1 に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第 1 演出データの実行を指示する第 1 指示手段（楽曲 A 第 1 データ再生開始コマンド C A 1 を送信する手段）と、

前記演出実行手段における前記第 1 演出データの実行位置が前記第 1 部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内に（図 587 における時刻 t_2 ）、前記演出実行手段に対して、前記第 2 演出データの実行を指示する第 2 指示手段（楽曲 A 第 2 データ再生開始コマンド C A 2 を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【7571】

特徴 q L 2 によれば、演出制御手段に備えられる第 1 指示手段によって、第 1 演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段における第 1 演出データの実行位置が第 1 部分の終端に到達するタイミングを含む所定期間内において、演出制御手段に備えられる第 2 指示手段によって、第 2 演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段において、第 2 演出データの実行の指示を受けてから第 2 演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴 q L 2 によれば、第 1 演出データは、第 1 部

分に対して時間軸方向に連続する第2部分を備えることから、遅延期間において、第1演出データの第2部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることがない。したがって、特徴q L 2によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7572】

[特徴 q L 3]

特徴 q L 2 に記載の遊技機であって、
前記第1部分は、特定の演出の主要部が記録された部分であり、
前記第2部分は、前記主要部に付随する演出が記録された部分である
ことを特徴とする遊技機。

10

【7573】

特徴 q L 3 によれば、特定の演出の主要部に付随する演出で前述した遅延期間を埋めることができることから、特定の演出の流れを損ねることなく、演出が途切れる違和感を解消することができる。

【7574】

[特徴 q L 4]

特徴 q L 3 に記載の遊技機であって、
前記第2演出データは、前記第1部分に記録されたデータと同一である
ことを特徴とする遊技機。

20

【7575】

特徴 q L 4 によれば、特定の演出の主要部、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

【7576】

[特徴 q L 5]

特徴 q L 2 から特徴 q L 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第1指示手段は、
前記第1演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル1）によって行うように指示する手段を備え、
前記第2指示手段は、
前記第2演出データの実行を、前記特定の実行手段（音声チャンネル1）によって行うように指示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

30

【7577】

特徴 q L 5 によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第1演出データの第2部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段で、第2演出データが第1演出データの第2部分に切り替わって実行される。この結果、第1演出データから第2演出データへの演出の切り替えを、演出が途切れることなく確実に行うことができる。

【7578】

40

[特徴 q L 6]

特徴 q L 2 から特徴 q L 4 までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記演出を実行するための複数の実行手段を備え、
前記第1指示手段は、
前記第1演出データの実行を、前記複数の実行手段のうちの特定の実行手段（音声チャンネル1）によって行うように指示する手段を備え、
前記第2指示手段は、
前記第2演出データの実行を、前記特定の実行手段とは相違する実行手段（音声チャンネル2）によって行うように指示する手段を備える

50

ことを特徴とする遊技機。

【7579】

特徴q L 6によれば、前述した遅延期間において、特定の実行手段で、第1演出データの第2部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記特定の実行手段とは相違する実行手段で、第2演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第1演出データの第2部分における未実行の部分が特定の実行手段において続けて実行されることから、この未実行の部分が実行されている期間は、特定の実行手段と相違する実行手段において第2演出データが併せて実行されることになる。この結果、第1演出データから第2演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第1演出データの演出と第2演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

10

【7580】

<特徴q M群>

特徴q M群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第11実施形態と第11実施形態の変形例とから抽出される。

【7581】

[特徴q M 1]

遊技者にとって有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させるか否かの当否抽選（当たり抽選）を行う主制御手段と、

前記主制御手段からの制御信号に基づいて、少なくとも音声演出を制御する演出制御手段（音声発光制御装置90のMPU92）と、

20

第1演出データ（楽曲A第1データA1）と第2演出データ（楽曲A第2データA2）とを記憶する演出データ記憶手段と、

前記第1演出データと前記第2演出データとを演出の実行に使用し得る演出実行手段（音出力LSI97）と、

を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出を実行するための第1実行手段（音声チャンネル1）と第2実行手段（音声チャンネル2）とを備え、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段に対して、前記第1実行手段を用いて前記第1演出データを実行する旨を指示する第1指示手段（楽曲A第1データ再生開始コマンドCA1を送信する手段）と、

30

前記演出実行手段において前記第1演出データが実行されている途中で（図587における時刻t2）、前記演出実行手段に対して、前記第2実行手段を用いて前記第2演出データを実行する旨を指示する第2指示手段（楽曲A第2データ再生開始コマンドCA2を送信する手段）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【7582】

特徴q M 1によれば、演出制御手段に備えられる第1指示手段によって、第1演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされ、演出実行手段において前記第1演出データが実行されている途中で、演出制御手段に備えられる第2指示手段によって、第2演出データの実行の指示が演出実行手段に対してなされる。演出実行手段では、第1演出データの実行の指示を受けて、第1演出データの実行を開始し、第2演出データの実行の指示を受けて、第2演出データの実行を開始することになるが、演出実行手段において、第2演出データの実行の指示を受けてから第2演出データの実行が開始されるまでの間に、所定の期間の遅延（この期間を、以下「遅延期間」とも呼ぶ）が発生することがある。特徴q M 1によれば、第2演出データの実行の指示がなされるタイミングは、第1演出データが実行されている途中であることから、当該第1演出データには未実行の部分が残り、遅延期間において、当該未実行の部分が実行され、演出が途切れることがない。このため、遊技者は、演出が途切れる違和感を感じることはない。したがって、特徴q M 1によれば

40

50

、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 5 8 3 】

また、特徴 q M 1 によれば、前述した遅延期間において、第 1 実行手段で、第 1 演出データの前述した未実行の部分が実行され、遅延期間の経過時に、前記第 1 実行手段とは相違する第 2 実行手段で、第 2 演出データが実行される。遅延期間の経過時には、第 1 演出データにおける前記遅延期間で実行された部分に連続する部分（以下、連続部分とも呼ぶ）が第 1 実行手段において続けて実行されることから、連続部分が実行されている期間は、第 2 実行手段において第 2 演出データが併せて実行されることになる。この結果、第 1 演出データから第 2 演出データへの演出の切り替えが行われた直後においては、第 1 演出データの演出と第 2 演出データの演出とがミックスして、演出の切り替えをスムーズに行うことができる。

10

【 7 5 8 4 】

[特徴 q M 2]

特徴 q M 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出データと前記第 2 演出データとは、共通する演出が記録された部分をそれぞれ備える

ことを特徴とする遊技機。

【 7 5 8 5 】

特徴 q M 2 によれば、共通する演出が記録された部分、例えば楽曲のメロディー部分について、繰り返し実行（再生）することができる。

20

【 7 5 8 6 】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【 7 5 8 7 】

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

【 7 5 8 8 】

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

30

【 7 5 8 9 】

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

【 7 5 9 0 】

なお、上記各特徴群に含まれる 1 又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【 7 5 9 1 】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

40

【 7 5 9 2 】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部に遊技球が入球したに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。

【 7 5 9 3 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止さ

50

せる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【 7 5 9 4 】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 符号の説明 】

10

【 7 5 9 5 】

1 0 ... パチンコ機

1 1 ... 外枠

1 2 ... パチンコ機本体

1 3 ... 内枠

1 4 ... 前扉枠

1 5 ... ヒンジ

1 6 ... ヒンジ

1 7 ... シリンダ錠

1 8 ... 窓部

20

1 9 ... ガラスユニット

2 0 ... 上皿

2 1 ... 下皿

2 2 ... 排出口

2 3 ... レバー

2 4 ... 演出操作ボタン

2 5 ... 操作ハンドル

3 0 ... 遊技盤

3 1 ... 誘導レール

3 1 a ... 内レール部

30

3 1 b ... 外レール部

6 0 ... 主制御装置

7 0 ... 払出制御装置

7 1 ... 払出装置

8 0 ... 発射制御装置

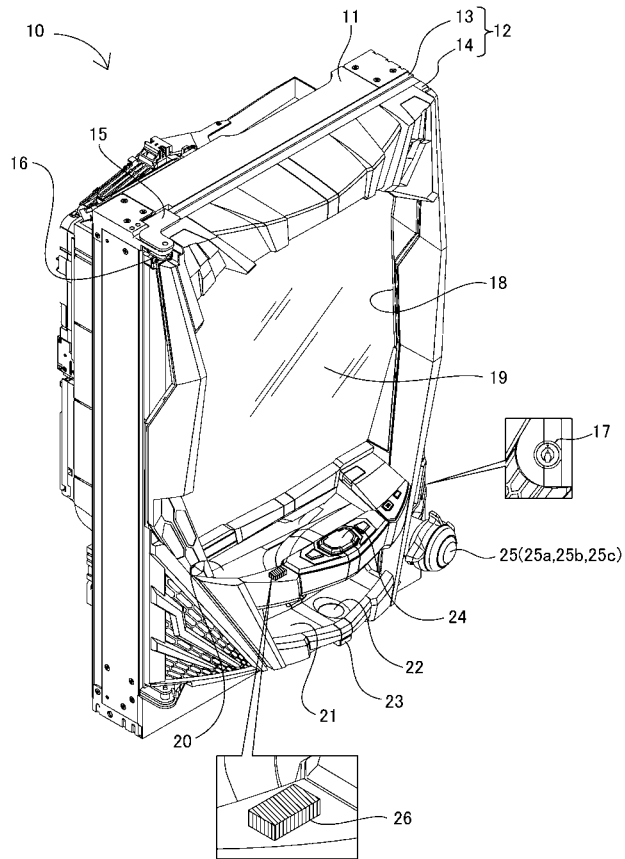
8 1 ... 遊技球発射機構

8 5 ... 電源装置

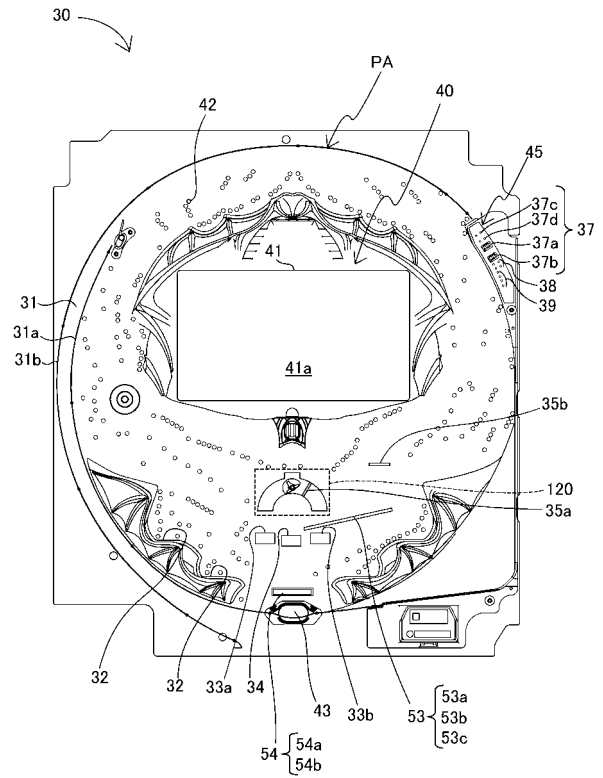
9 0 ... 音声発光制御装置

1 0 0 ... 表示制御装置

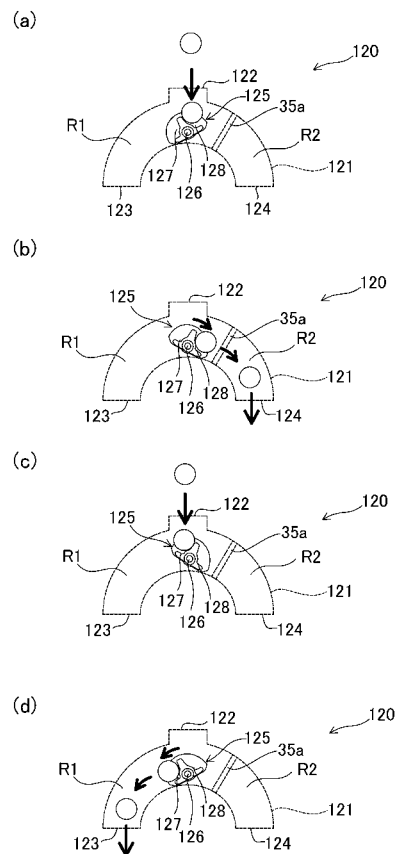
【図 1】



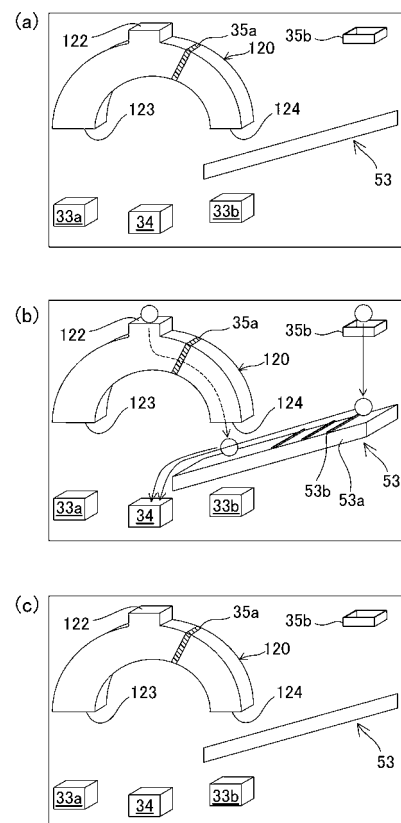
【図 2】



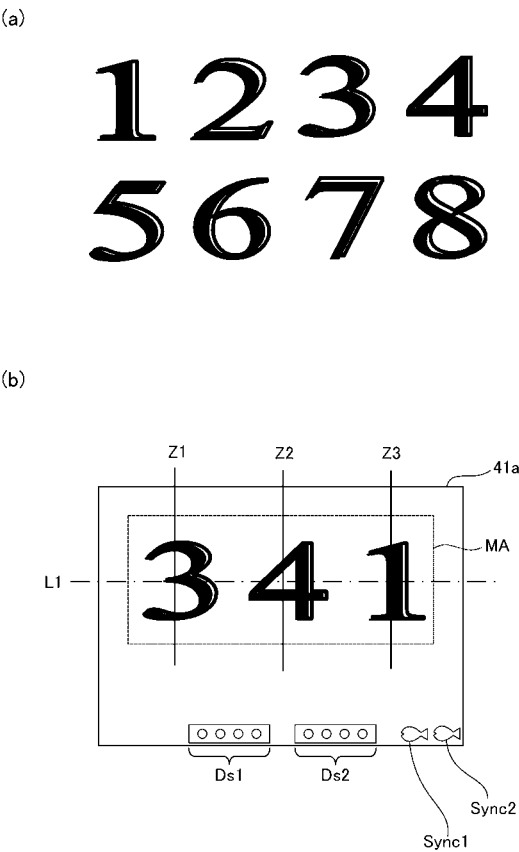
【図 3】



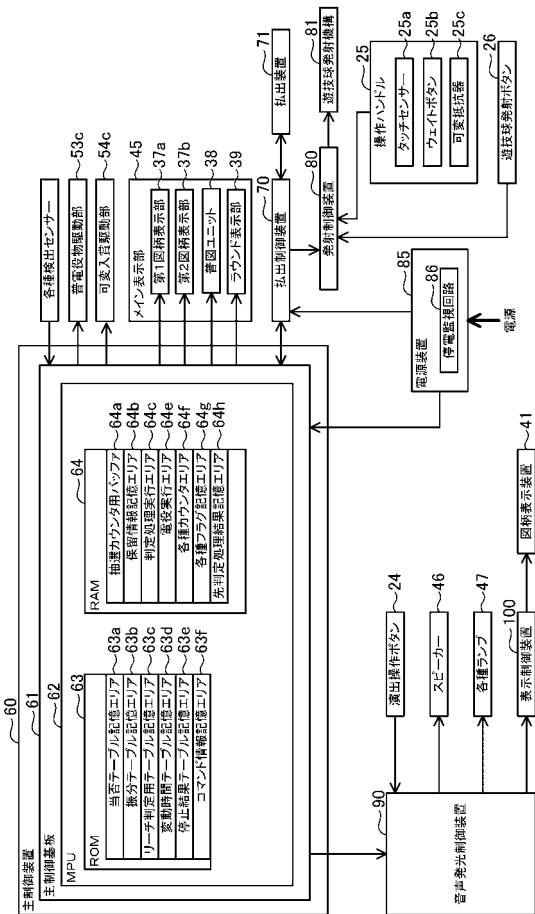
【図 4】



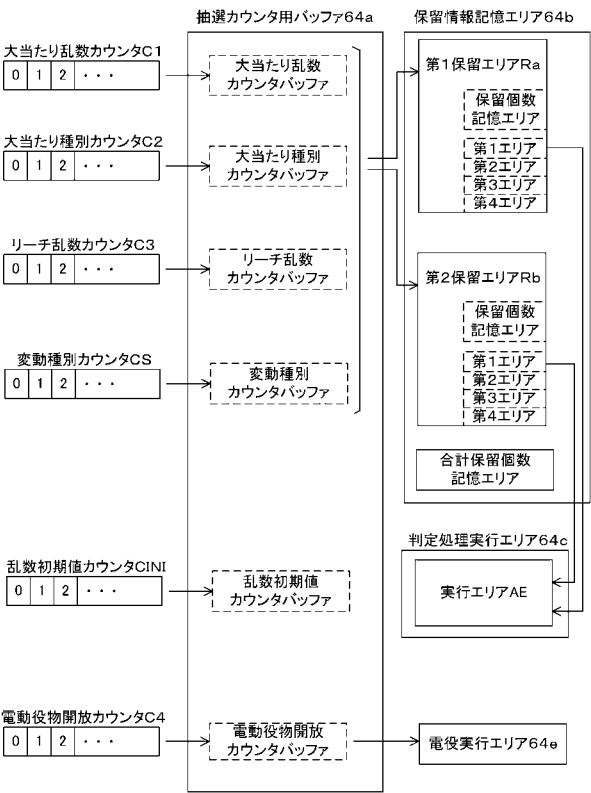
【図 5】



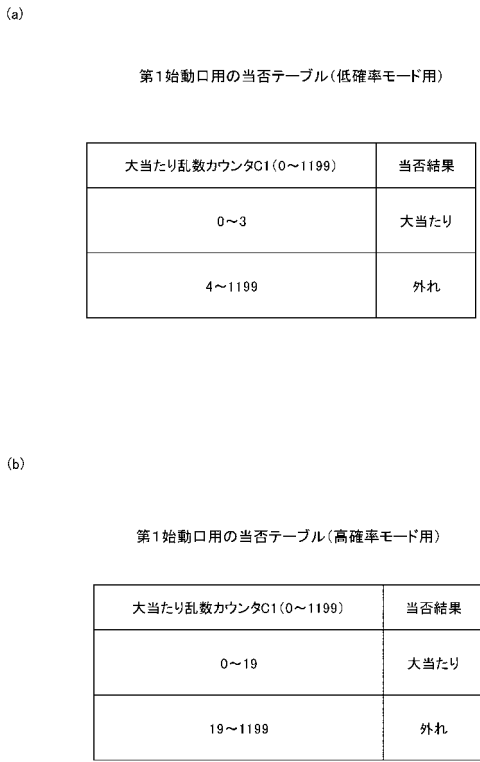
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～19	大当たり
19～1199	外れ

【図 1 1】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図 1 0】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～4	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
5～19	8R確変大当たりA (高頻度サポートモードA:次回大当たりまで)
20～39	8R通常大当たりA (高頻度サポートモードA:遊技回100回終了まで)

(b)

第2始動口用の振分テーブル

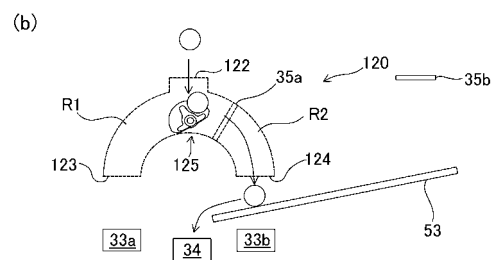
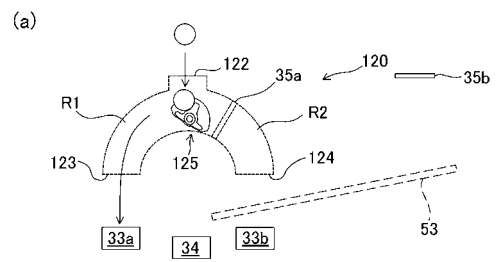
大当たり種別カウンタC2(0～39)	振り分け結果
0～9	16R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
10～19	8R確変大当たりB (高頻度サポートモードB:次回大当たりまで)
20～39	8R通常大当たりB (高頻度サポートモードB:遊技回100回終了まで)

【図 1 2】

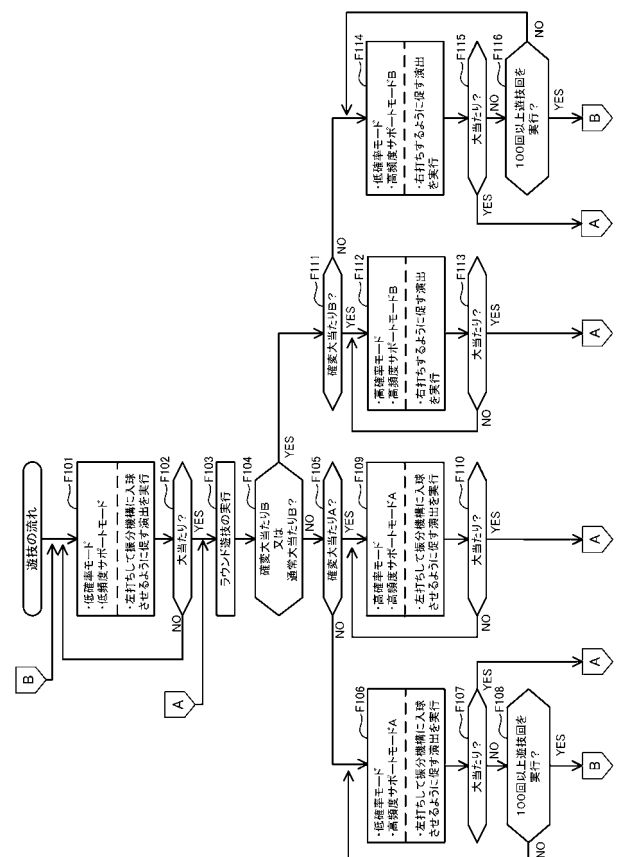
各サポートモードの詳細

サポートモードの種類	電役開放抽選 の当選確率	変動時間	開放時間
低頻度サポートモード	1/233	10秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードA	231/233	0.05秒	3秒 ただし 遊技球1個が入球したら閉鎖
高頻度サポートモードB	231/233	0.05秒	6秒 又は 遊技球1個が入球したら閉鎖

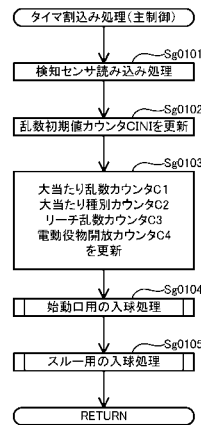
【 図 1 4 】



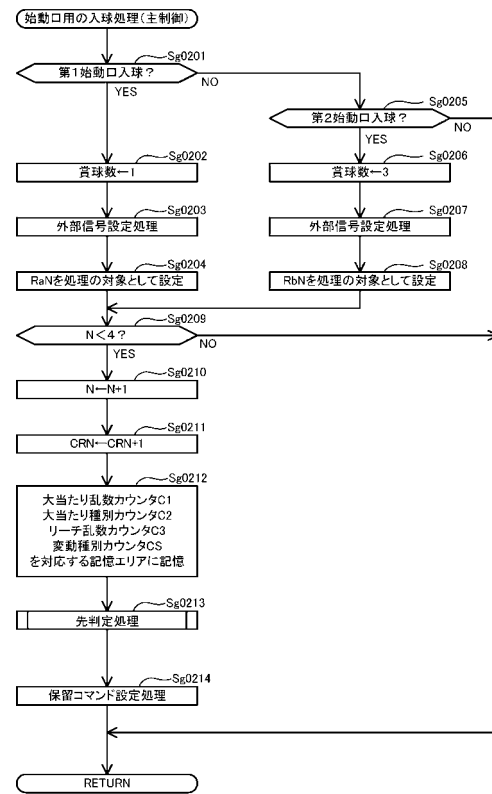
【 図 1 6 】



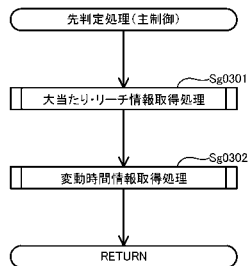
【図 17】



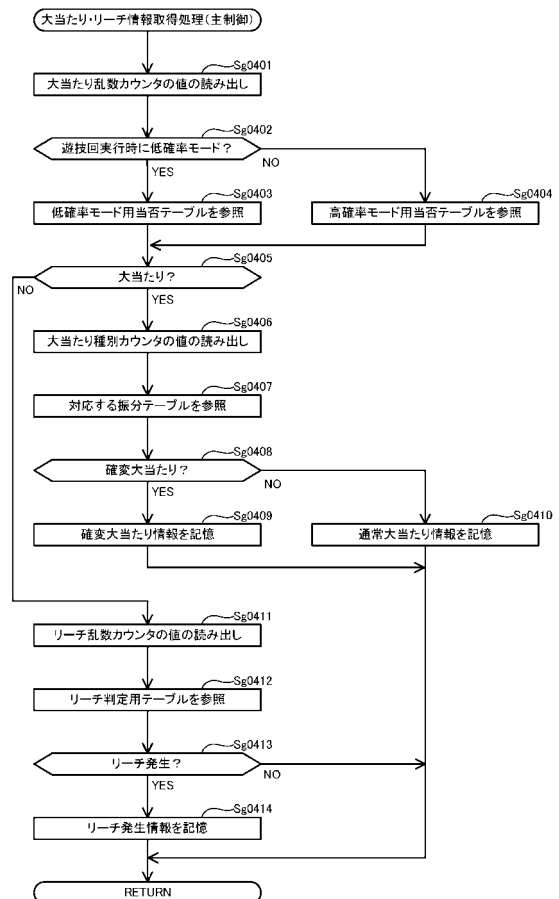
【図 18】



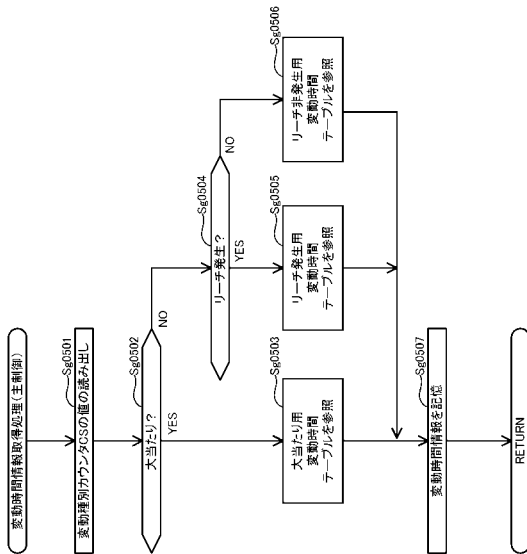
【図 19】



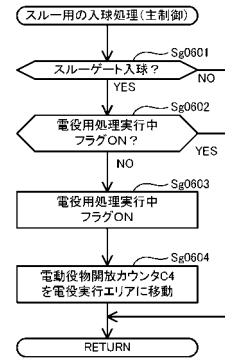
【図 20】



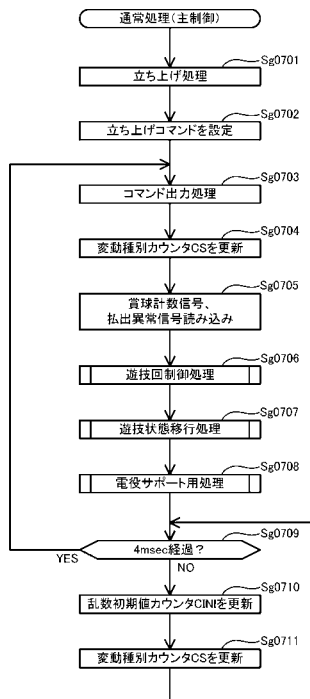
【図 2 1】



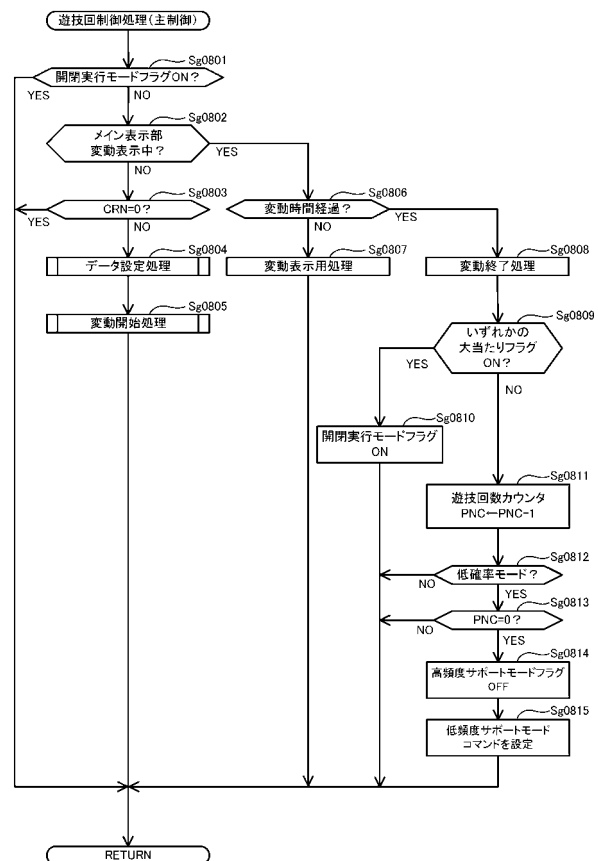
【図 2 2】



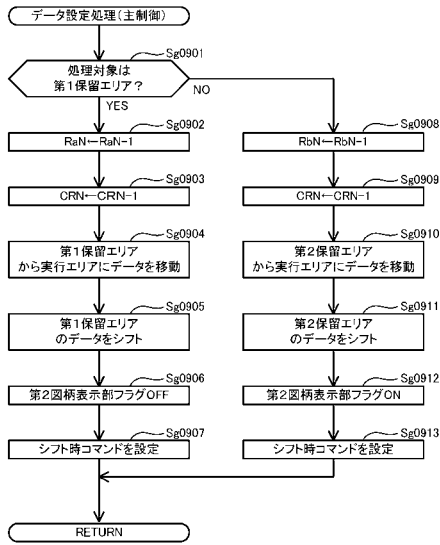
【図 2 3】



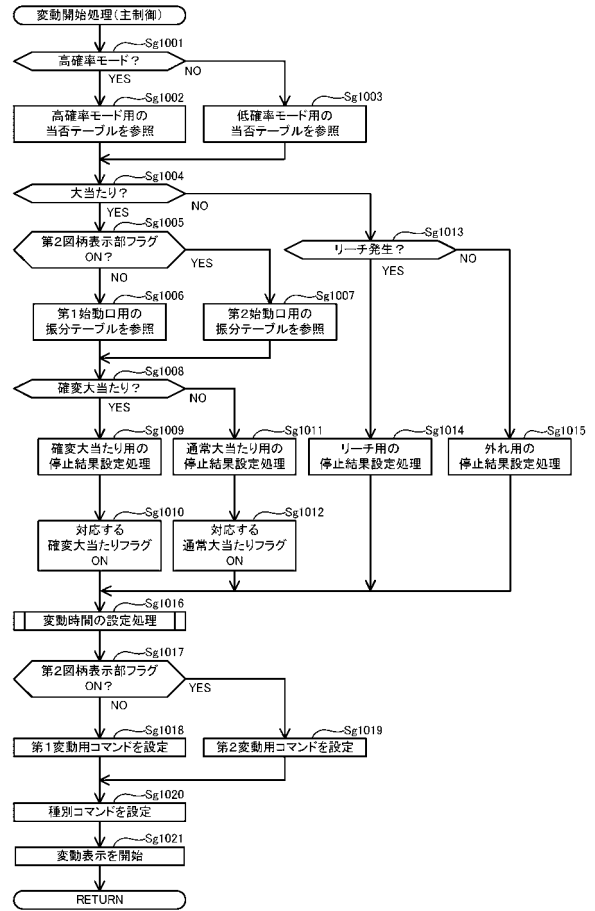
【図 2 4】



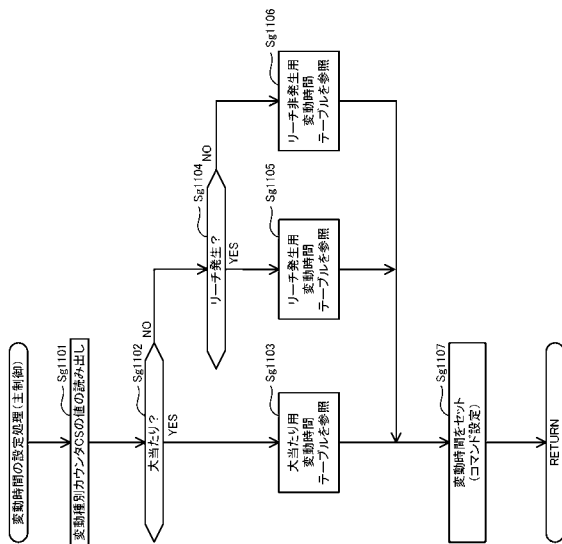
【図 25】



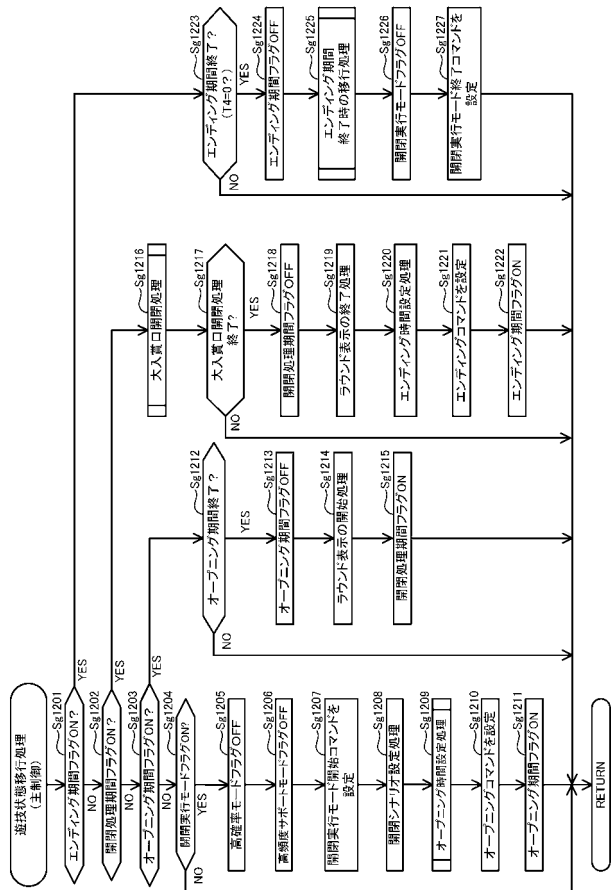
【図 26】



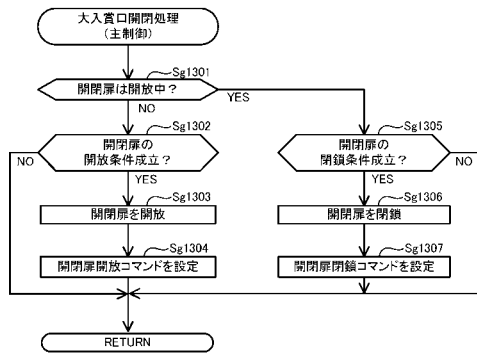
【図 27】



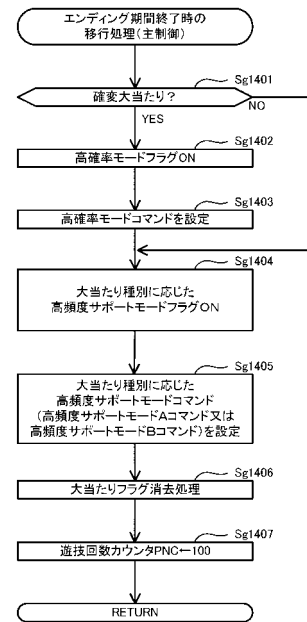
【図 28】



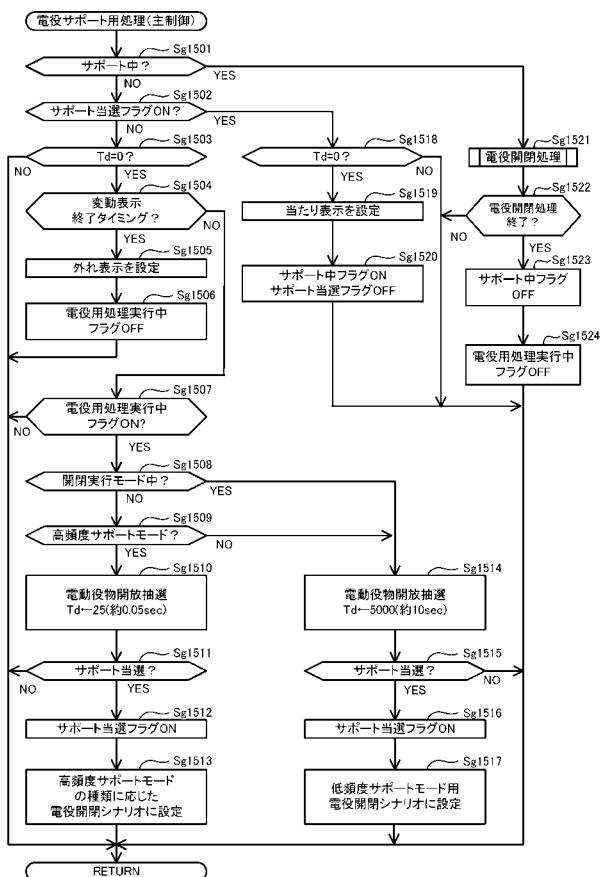
【図 29】



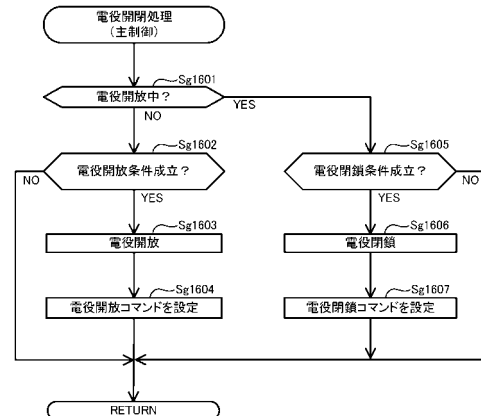
【図 30】



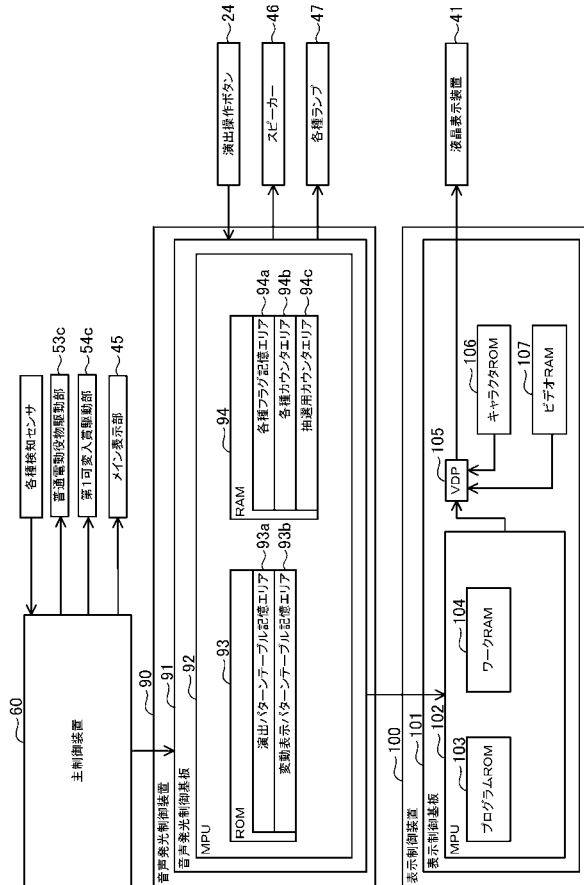
【図 31】



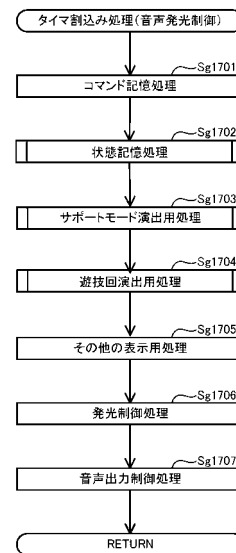
【図 32】



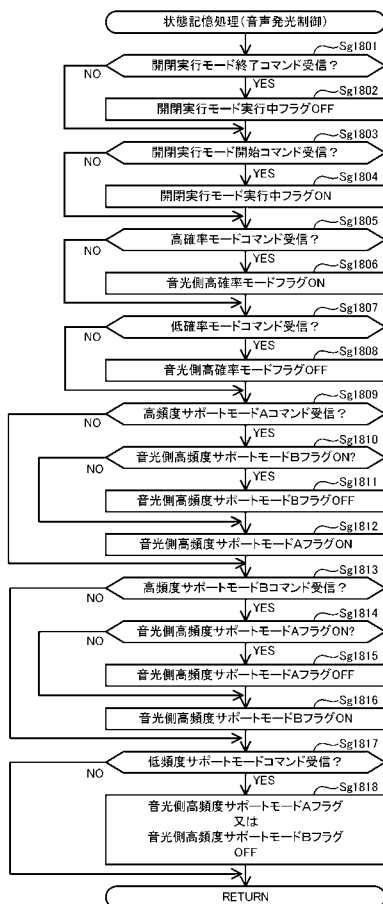
【図 3 3】



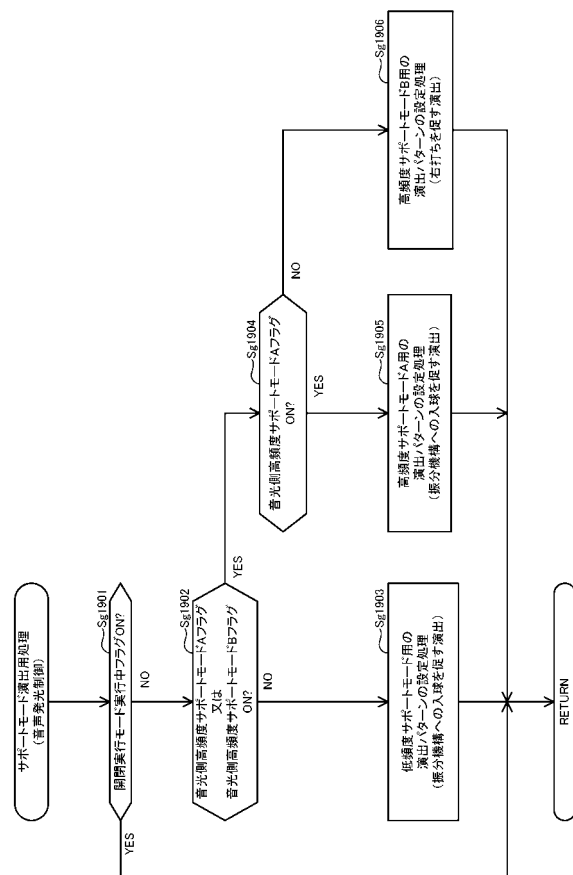
【図 3 4】



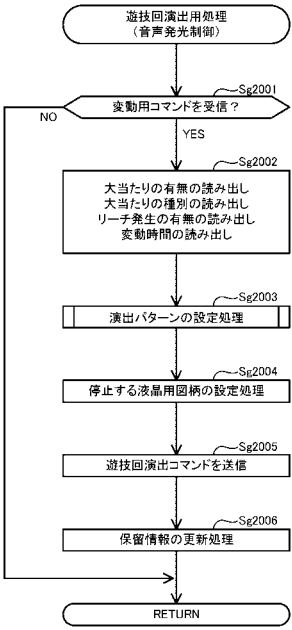
【図 3 5】



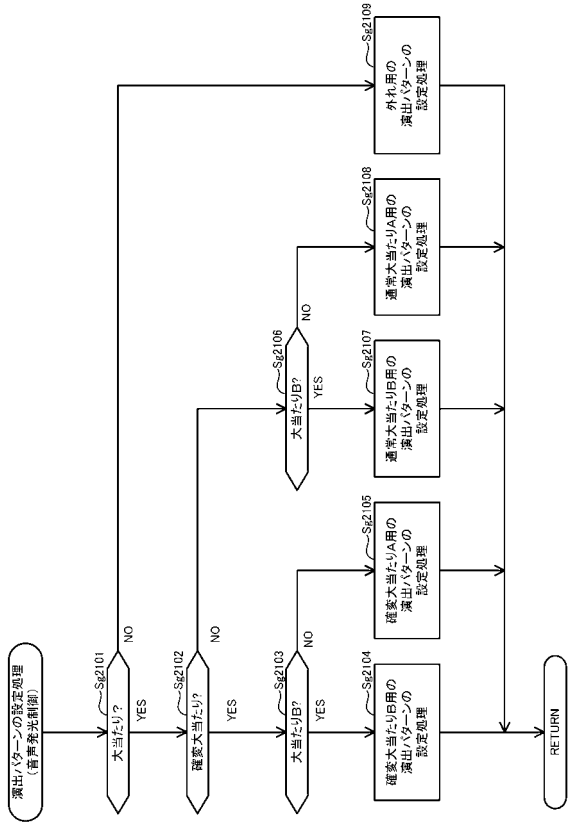
【図 3 6】



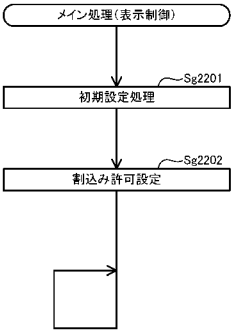
【図 37】



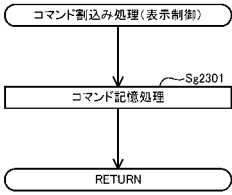
【図 38】



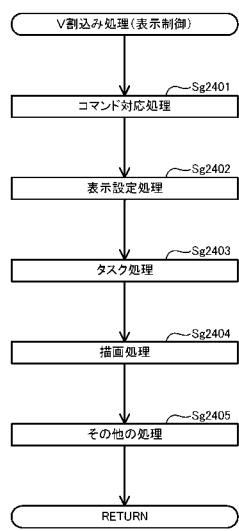
【図 39】



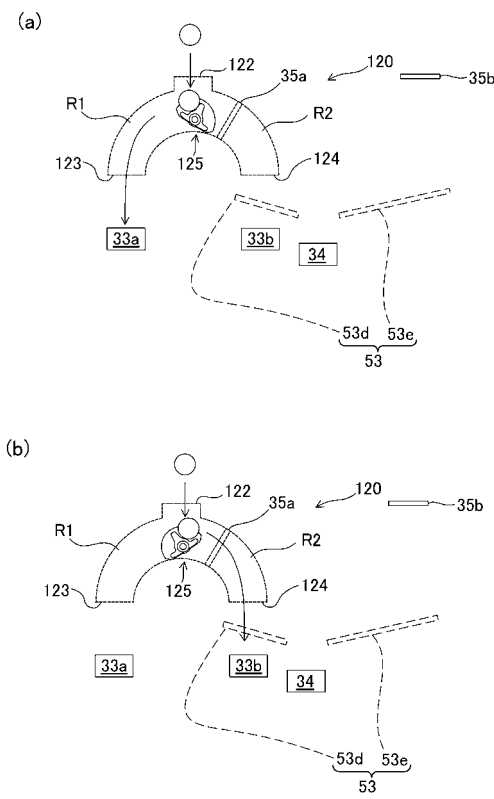
【図 40】



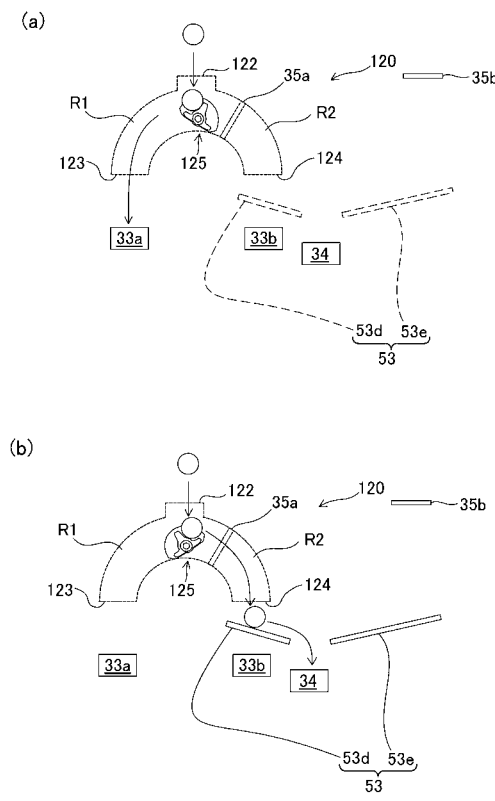
【図 4 1】



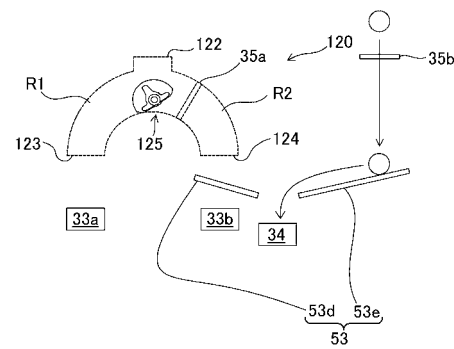
【図 4 2】



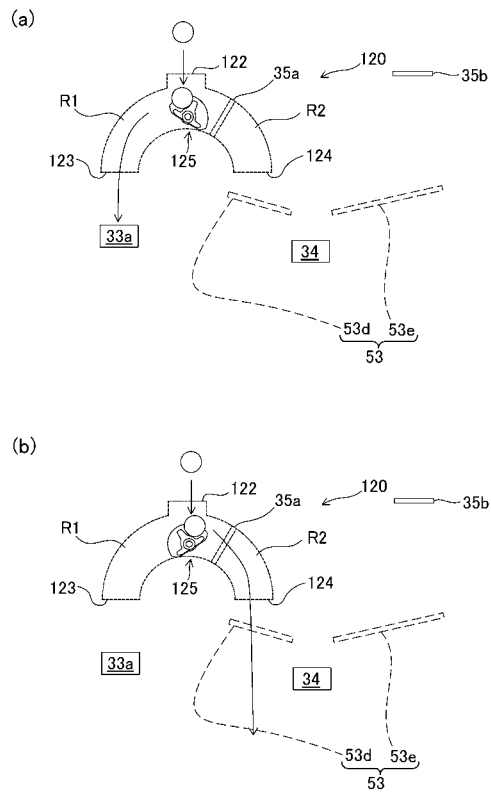
【図 4 3】



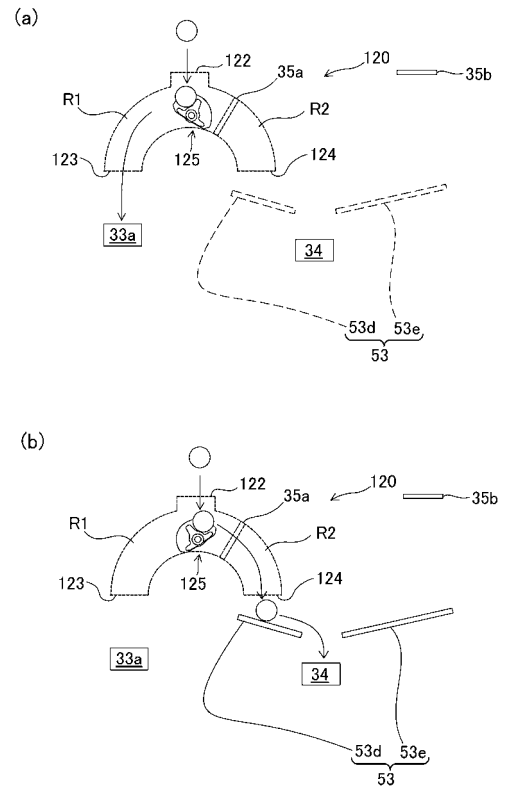
【図 4 4】



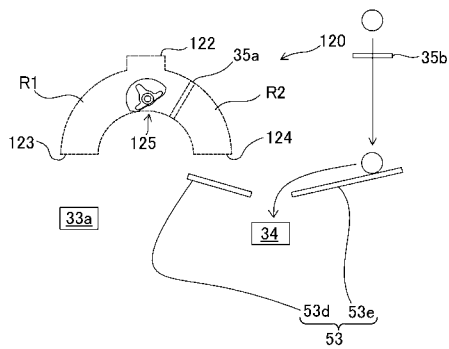
【図 4 5】



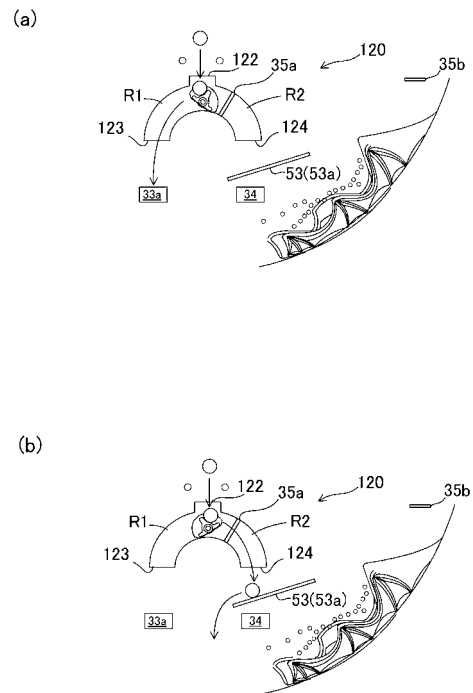
【図 4 6】



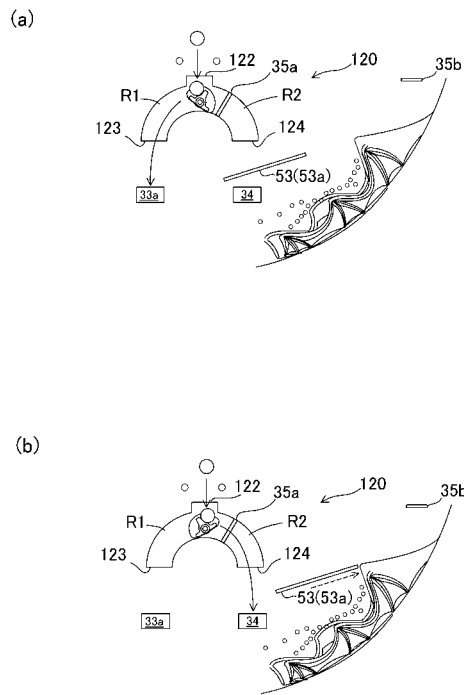
【図 4 7】



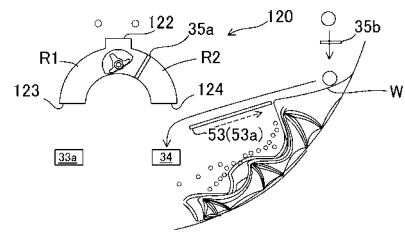
【図 4 8】



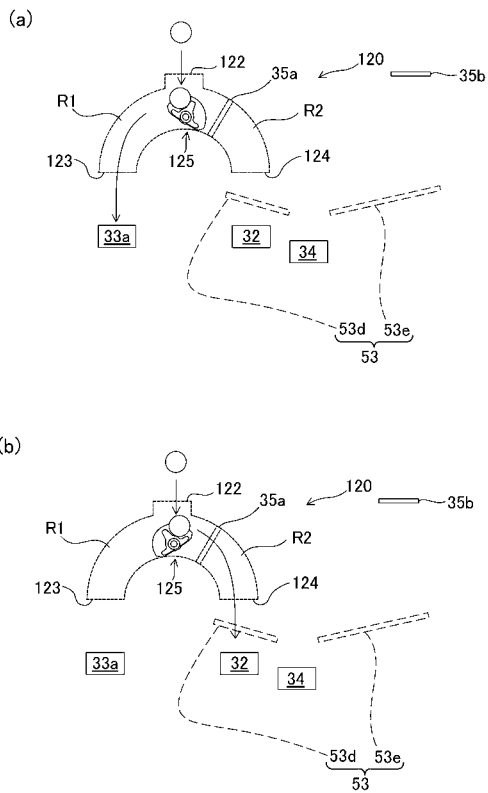
【図 49】



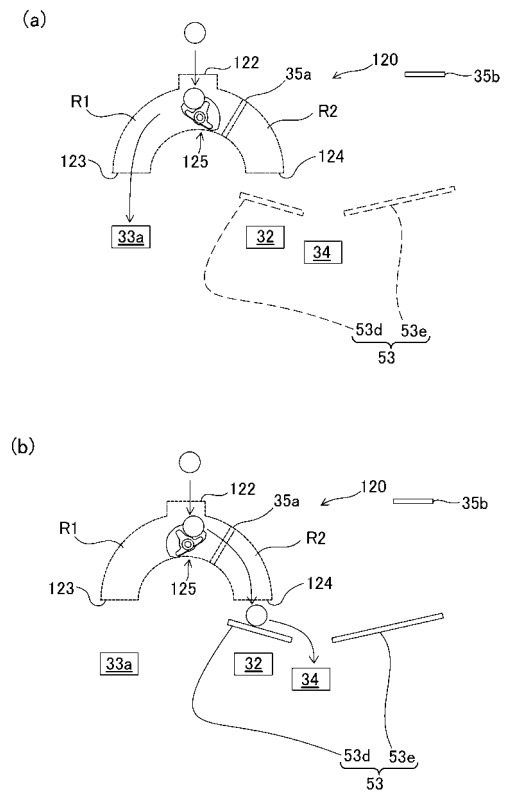
【図 50】



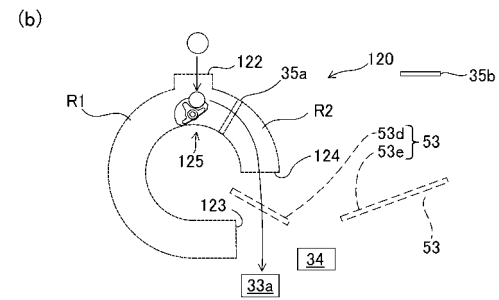
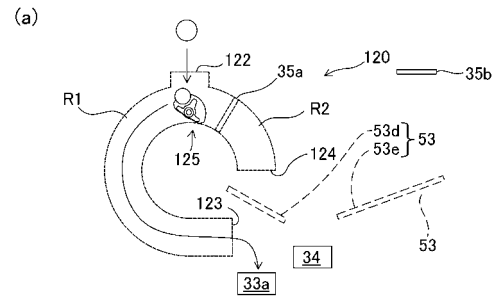
【図 51】



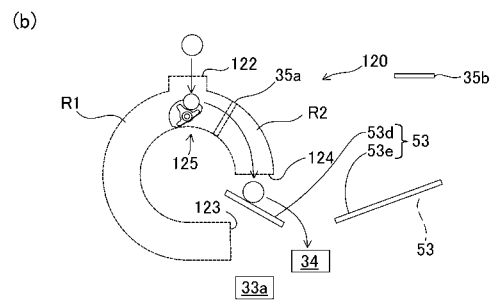
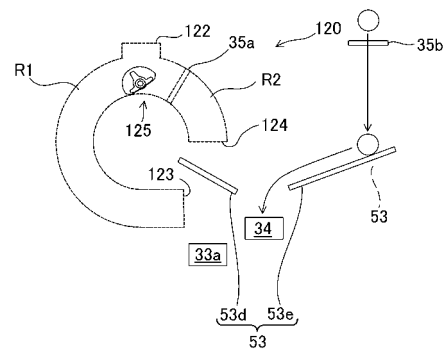
【図 52】



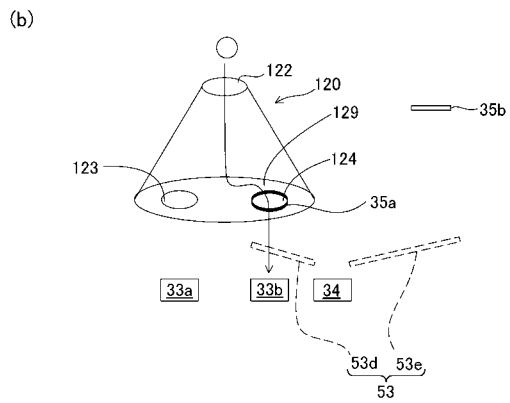
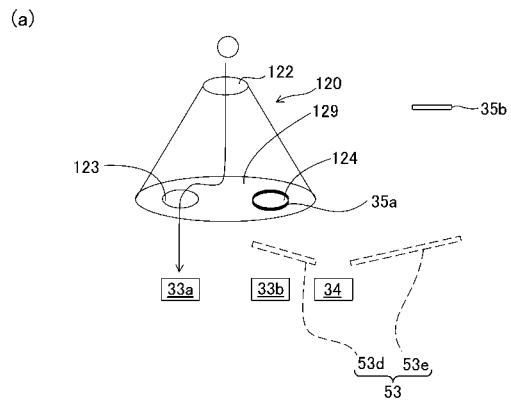
【 図 5 4 】



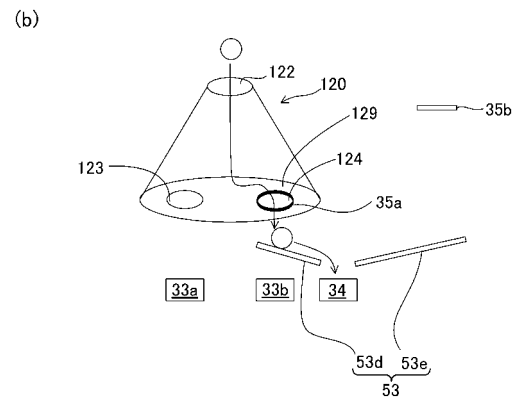
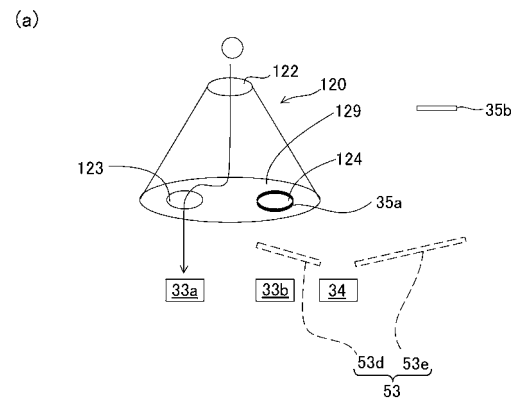
【 ☒ 5 6 】



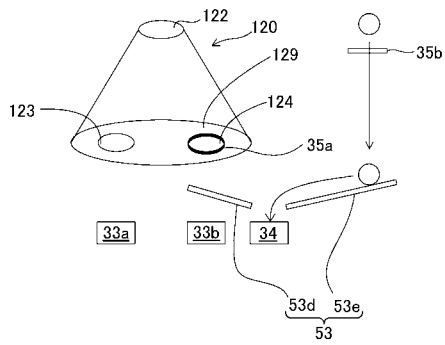
【図 57】



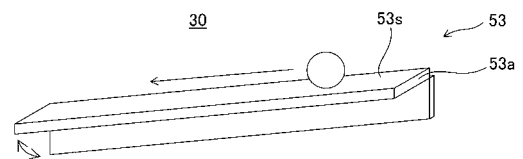
【図 58】



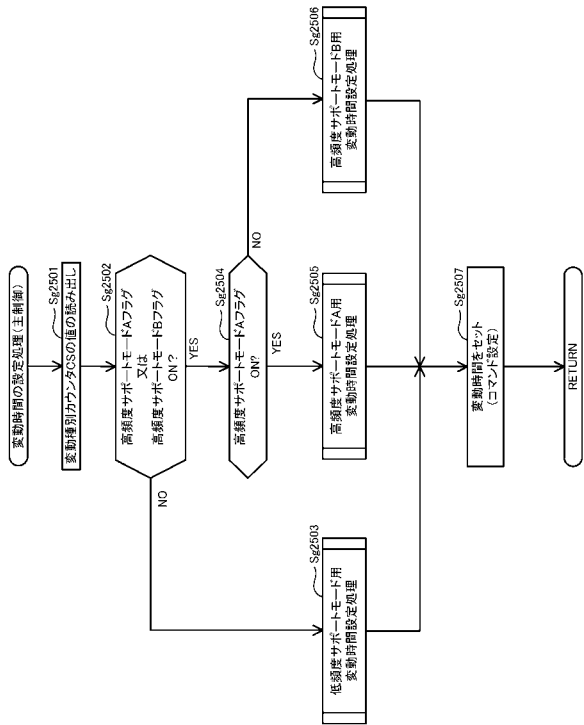
【図 59】



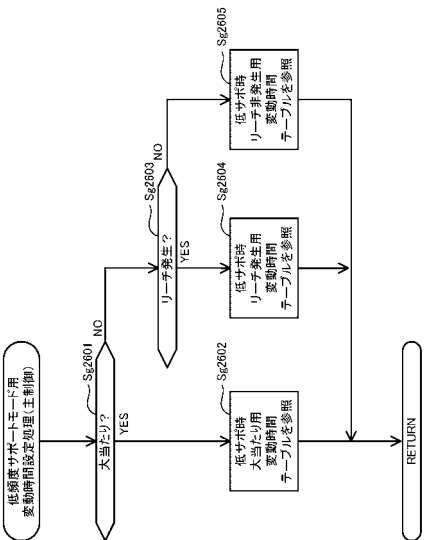
【図 60】



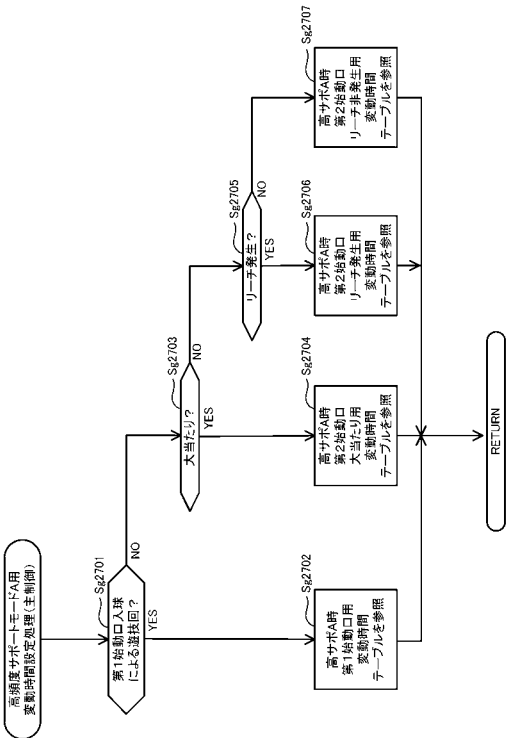
【図 6 1】



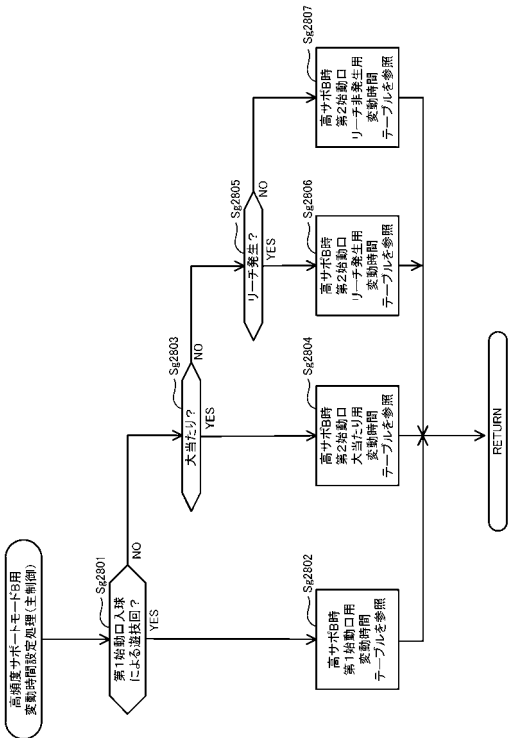
【図 6 2】



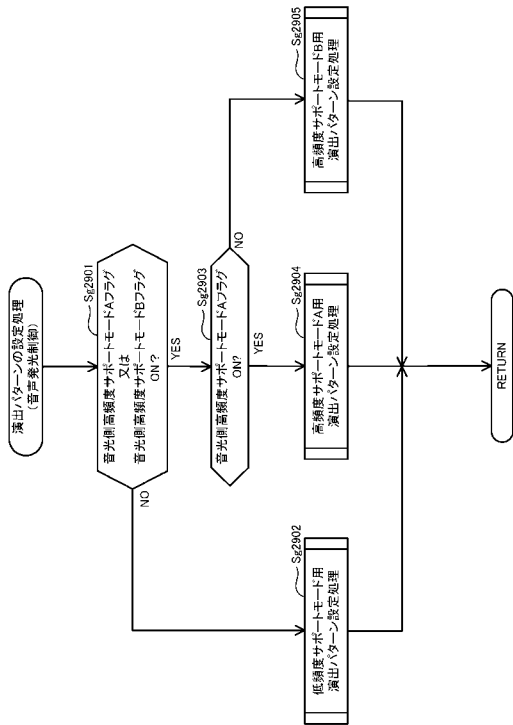
【図 6 3】



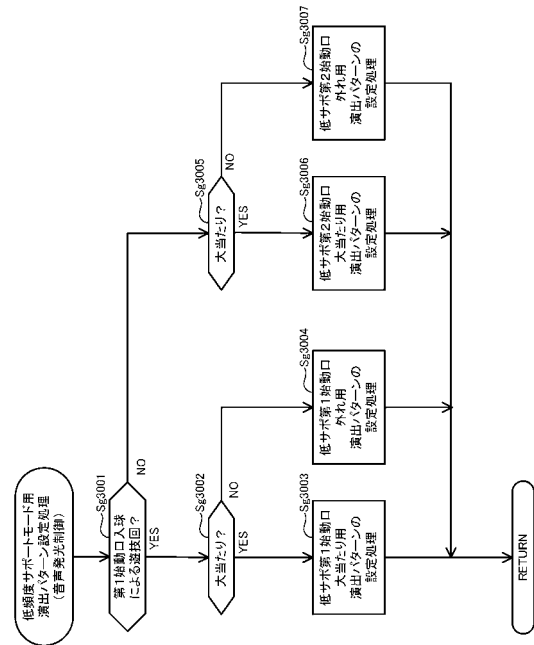
【図 6 4】



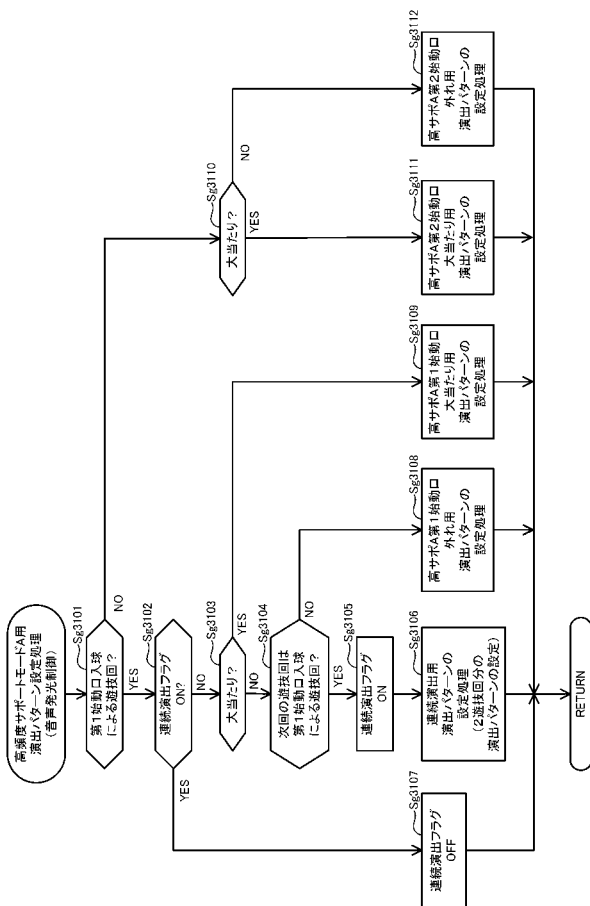
【図 6 5】



【図 6 6】

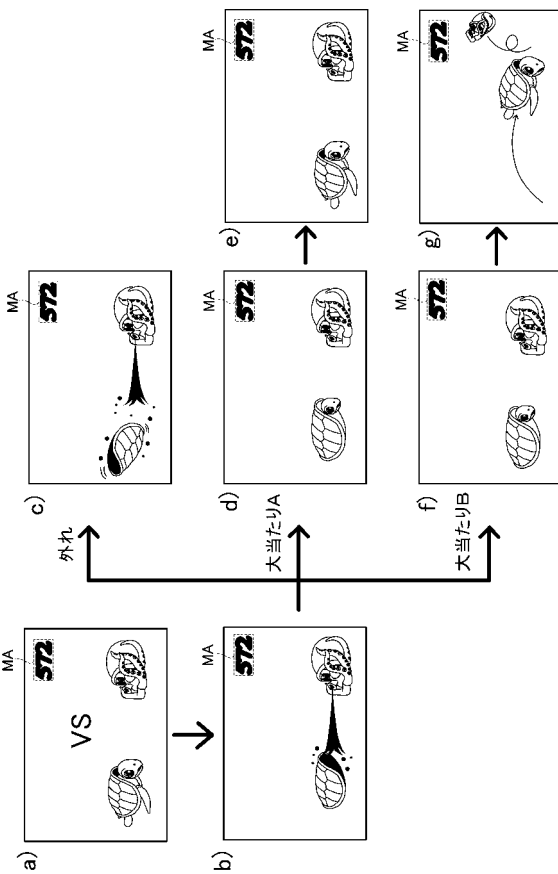


【図 6 7】

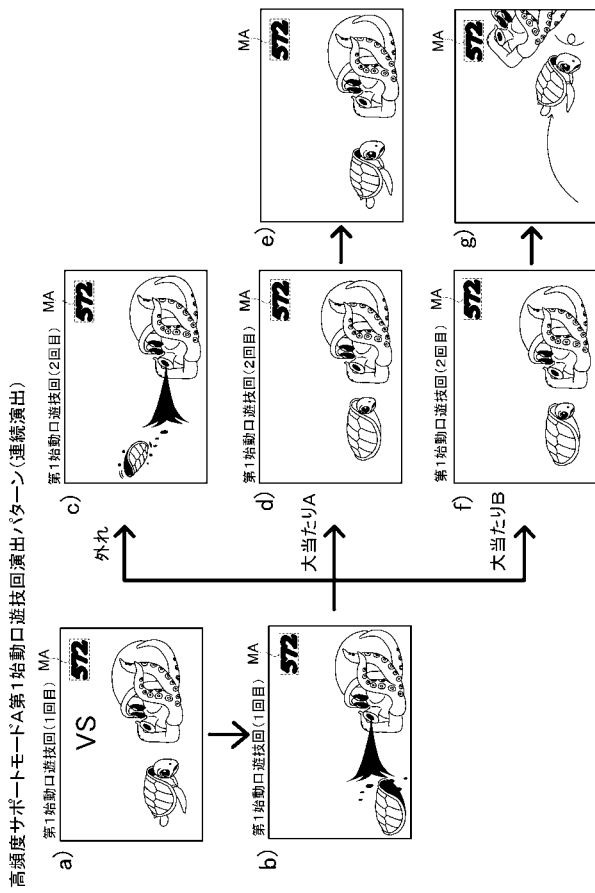


【図 6 8】

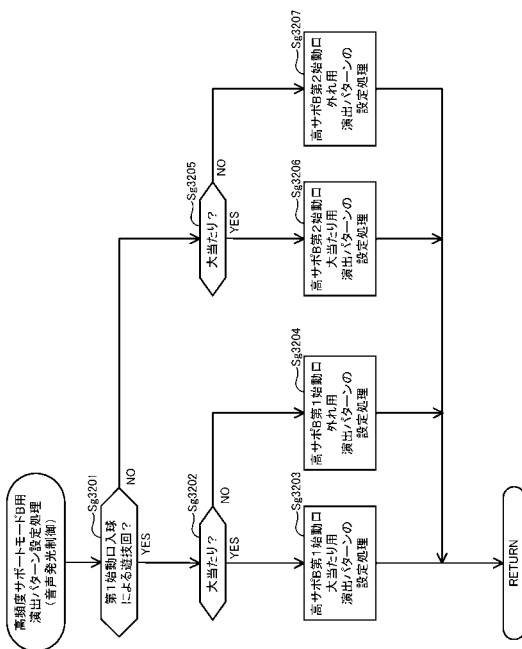
高頻度サポートモードA第1抽動口遊技回の演出パターン



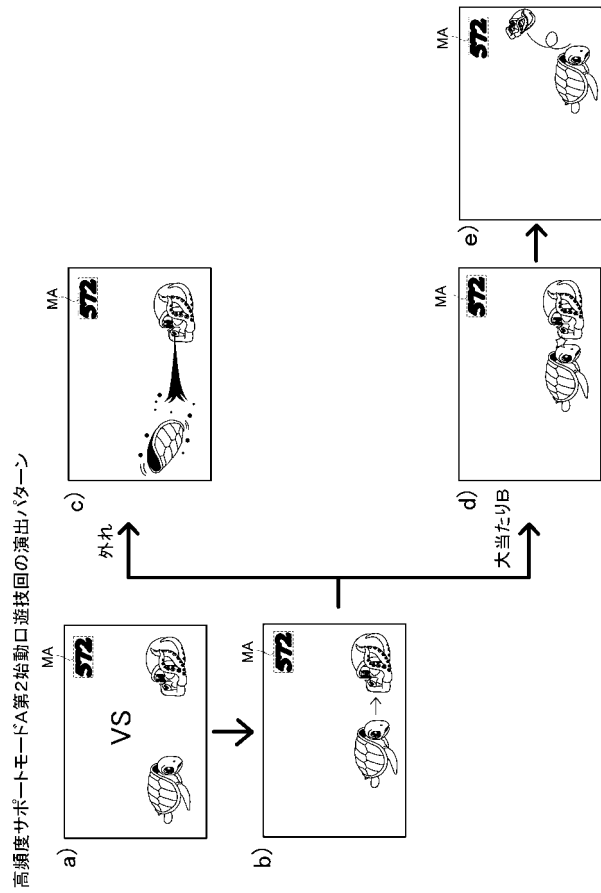
【図 69】



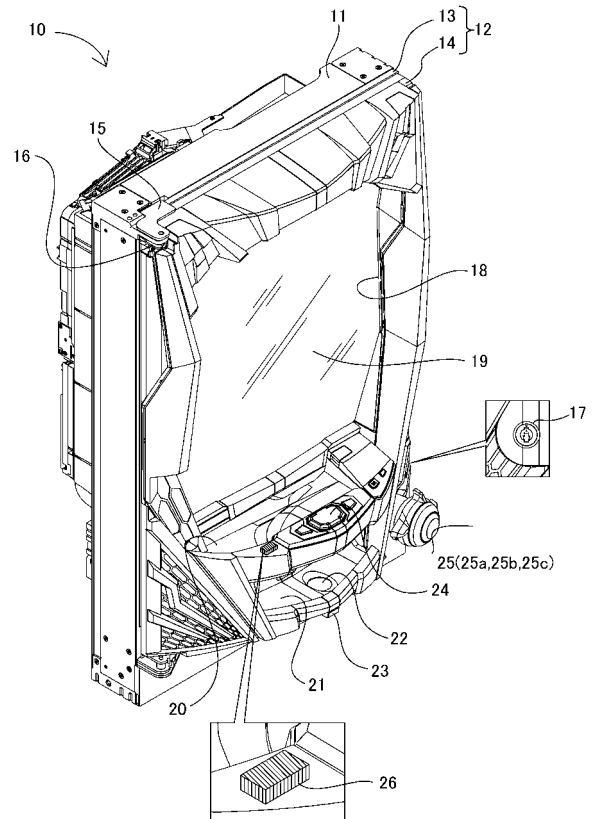
【図 71】



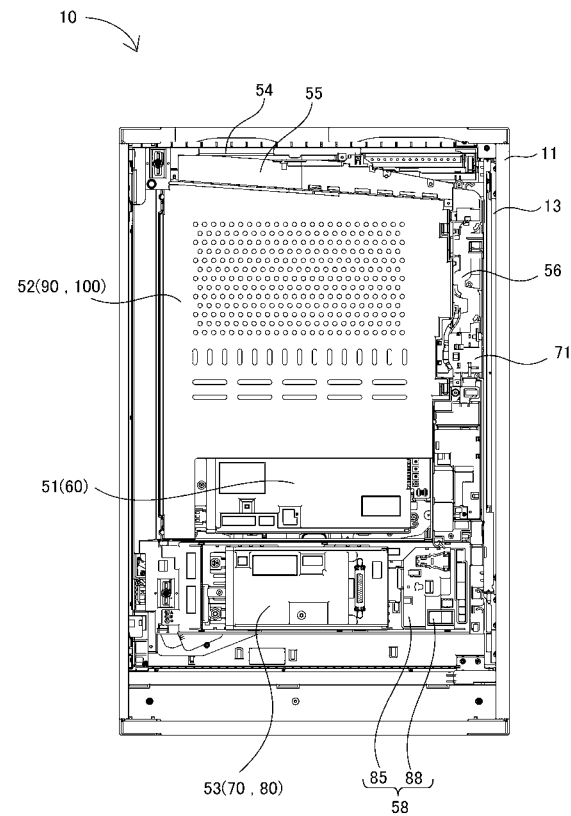
【図 70】



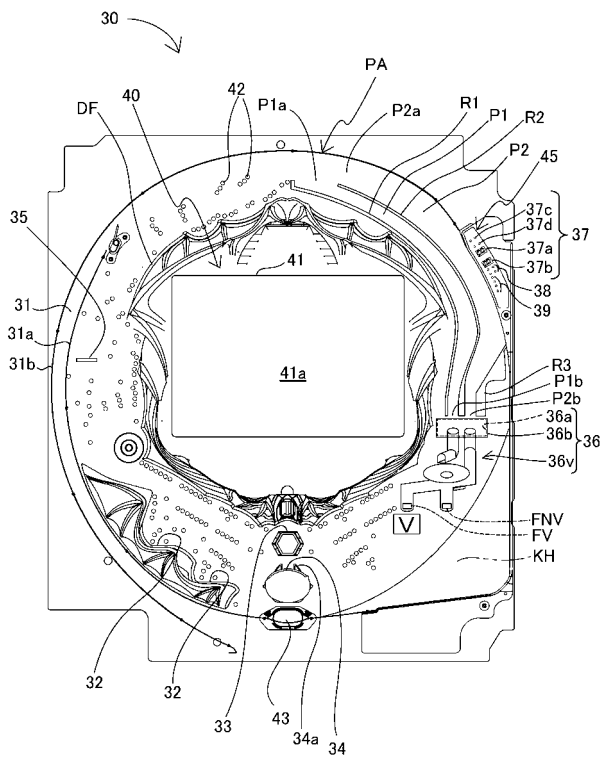
【図 72】



【図 7 3】



【図 7 4】

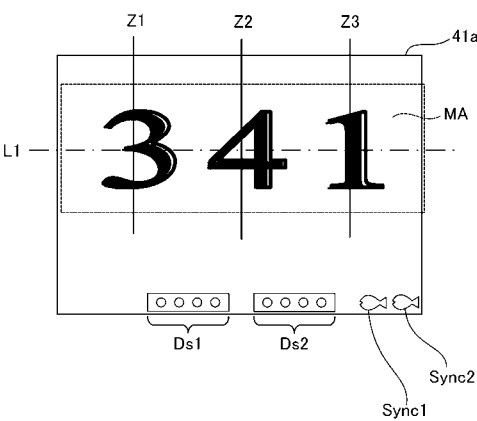


【図 7 5】

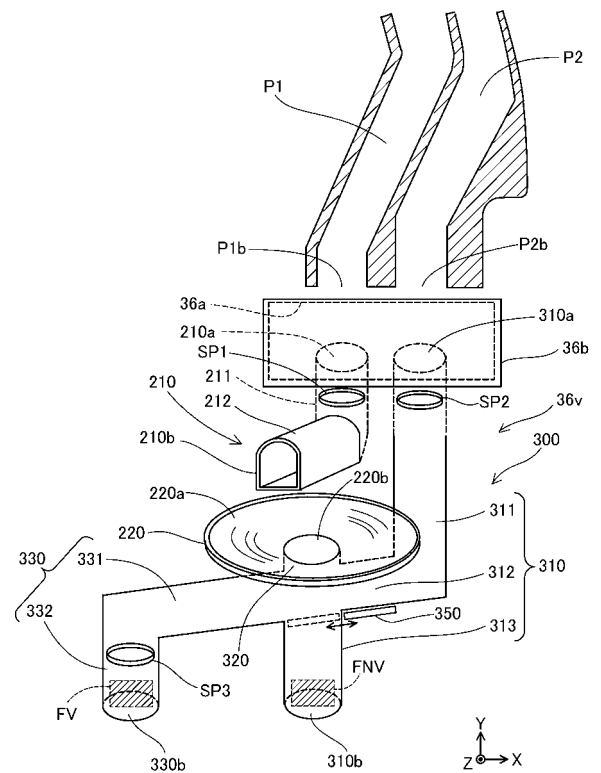
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

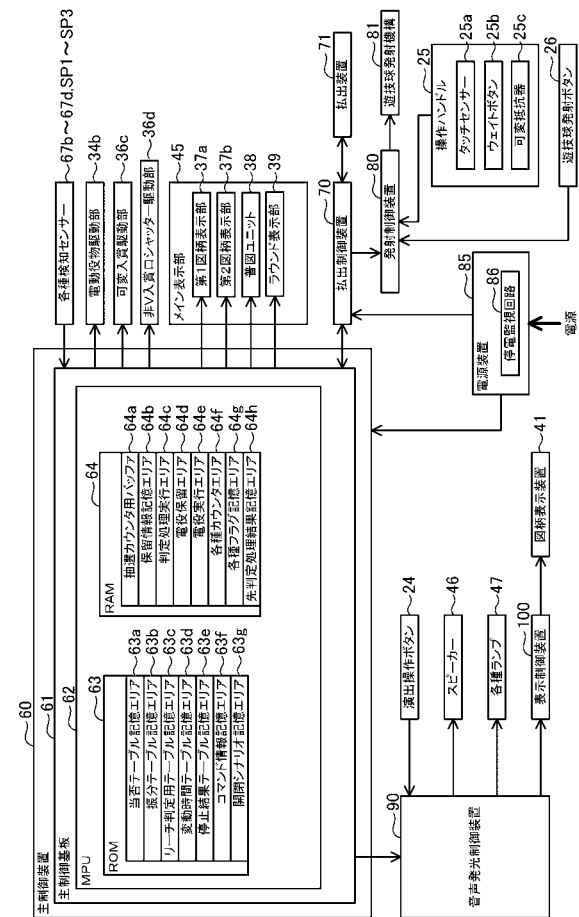
(b)



【図 7 6】



【 図 7 7 】



【 図 7 9 】

(a)

第1始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

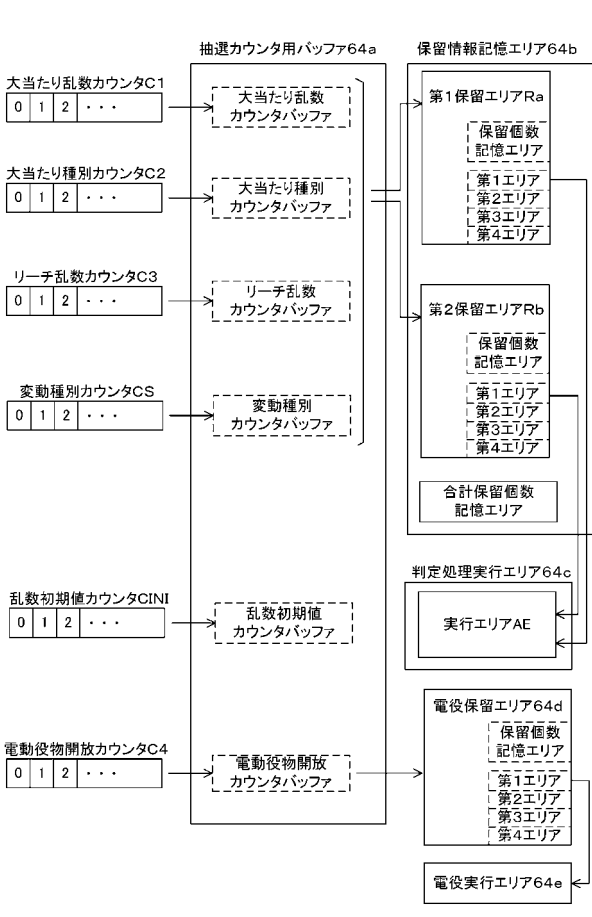
大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【 図 7 8 】



【 図 8 0 】

(a)

第2始動口用の当否テーブル(低確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル(高確率モード用)

大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 8 1】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~27	8R第1種大当たり
28~39	8R第2種大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0~39)	振り分け結果
0~27	16R第1種大当たり
28~39	8R第2種大当たり

【図 8 2】

(a)

電動役物開放抽選用可否テーブル
(低頻度サポートモード用)

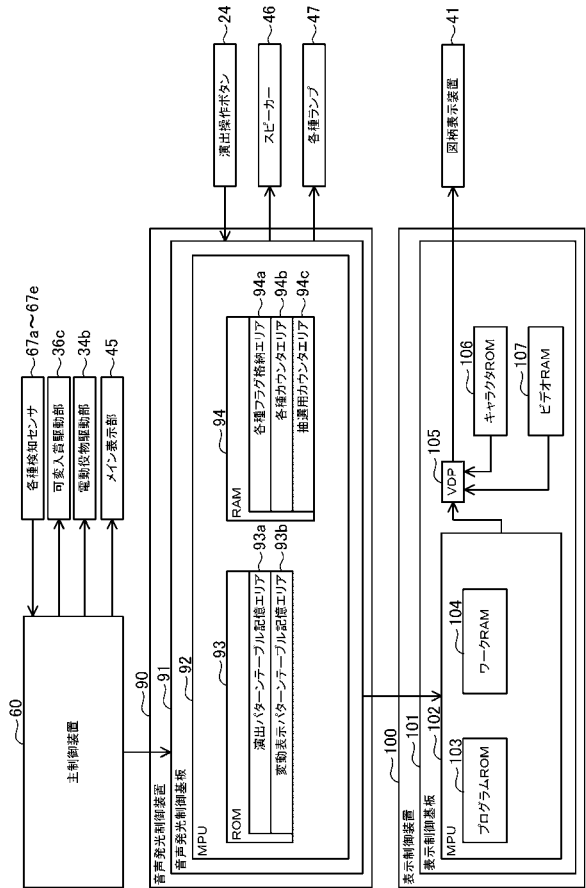
電動役物開放カウンタC4(0~465)	可否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

(b)

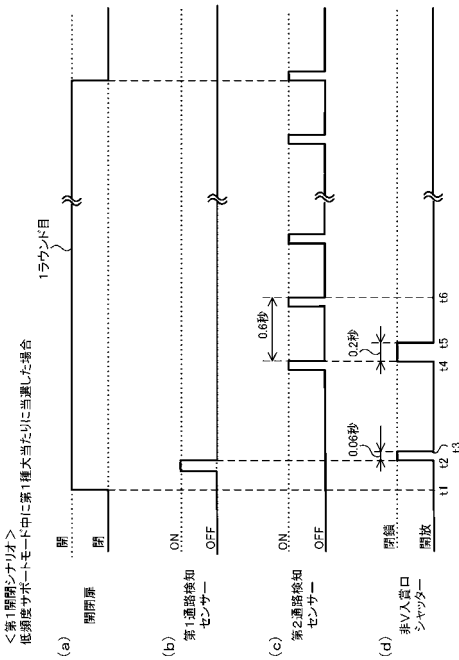
電動役物開放抽選用可否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0~465)	可否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

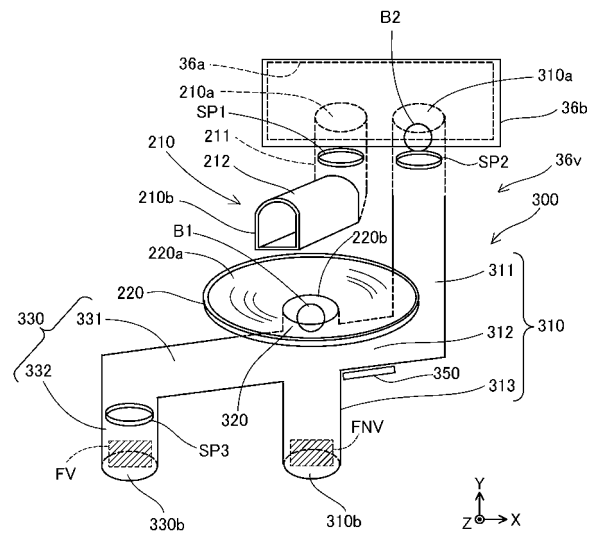
【図 8 3】



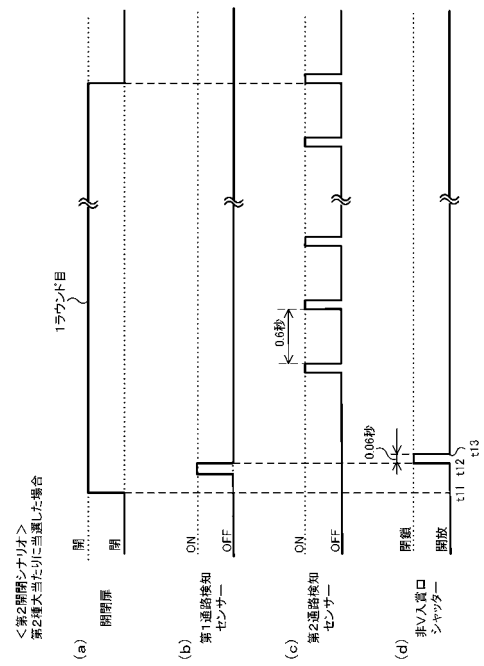
【図 8 4】



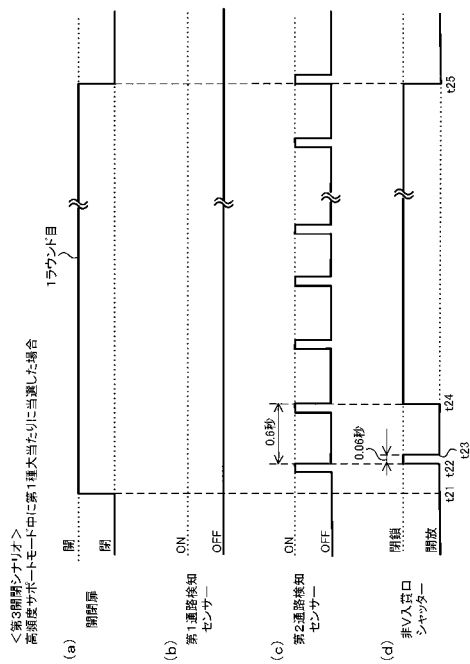
【 図 8 6 】



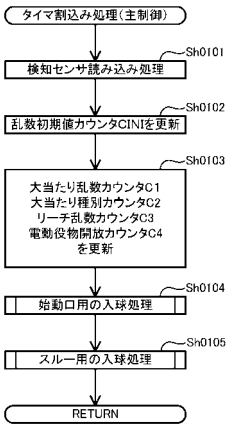
【 ㄨ 8 8 】



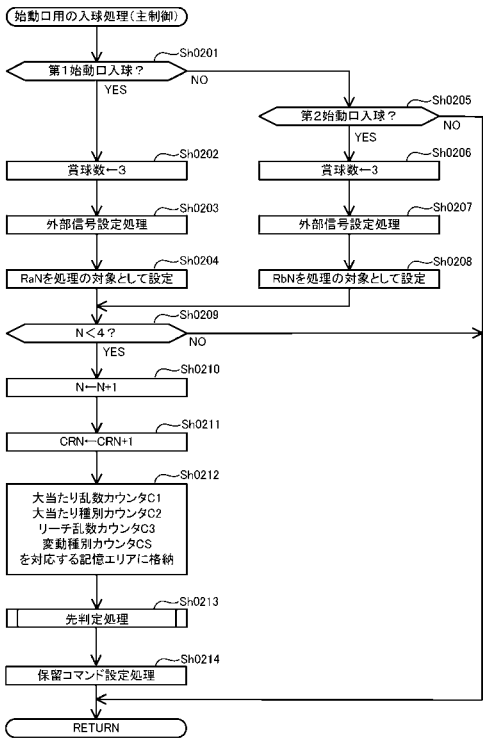
【図 89】



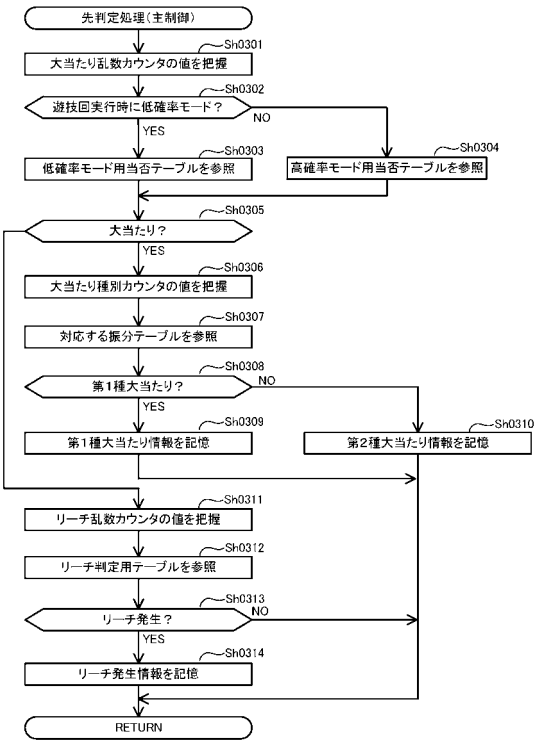
【図 90】



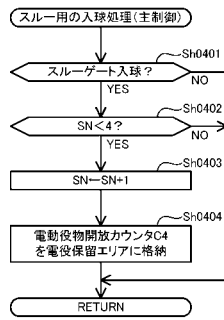
【図 91】



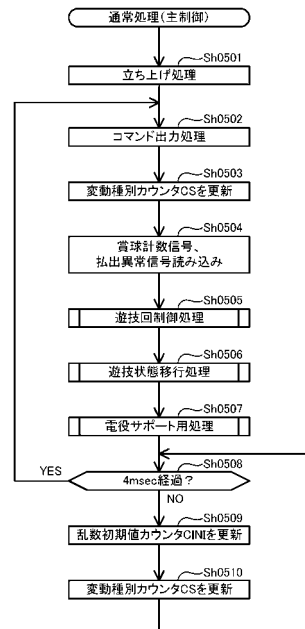
【図 92】



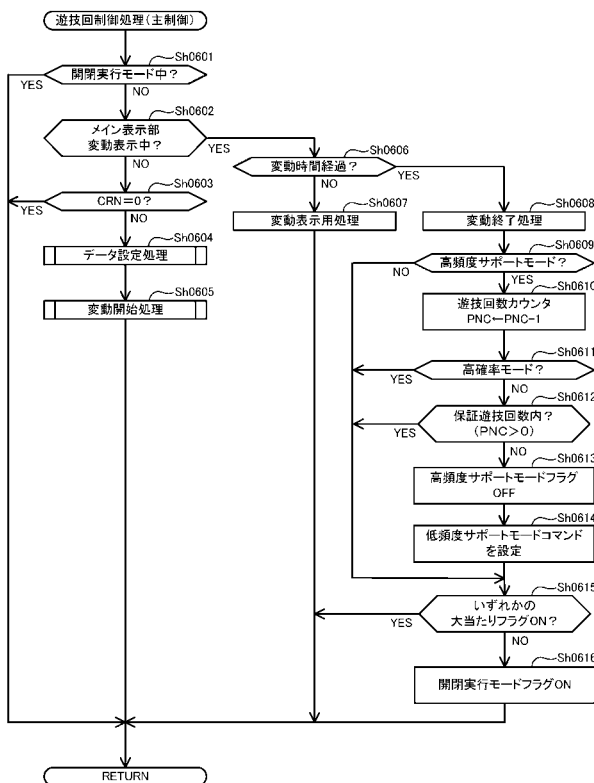
【図 9 3】



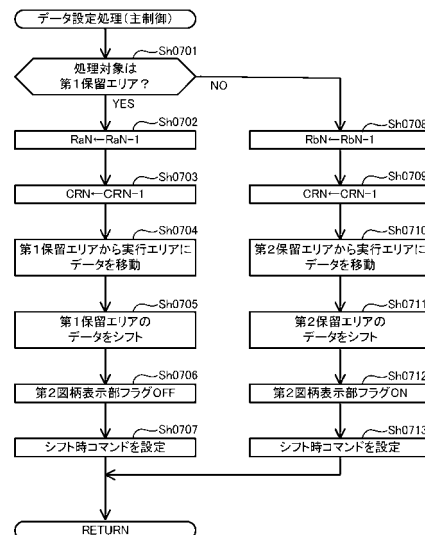
【図 9 4】



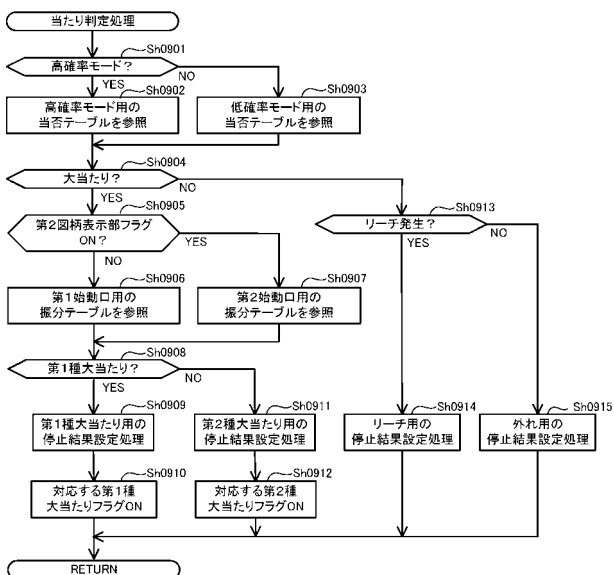
【図 9 5】



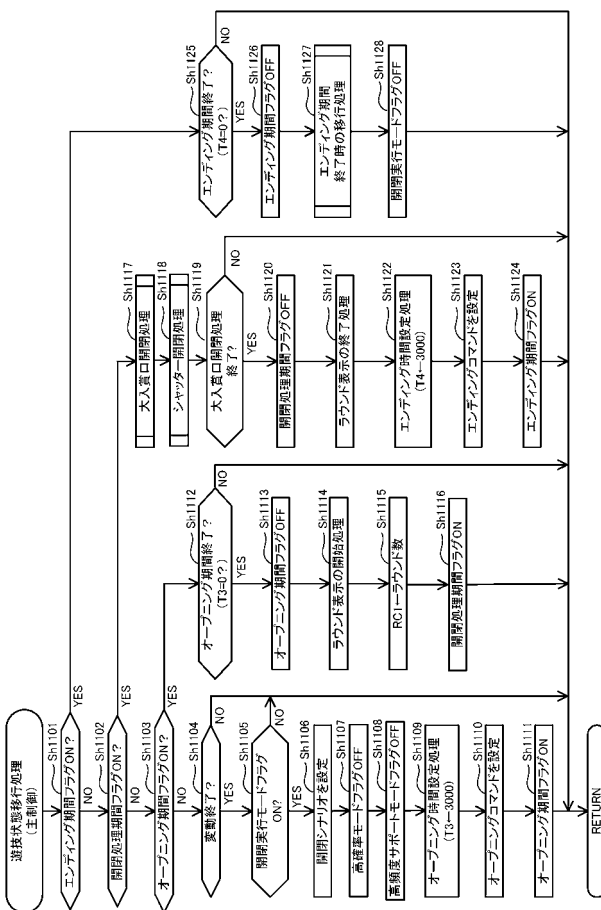
【図 9 6】



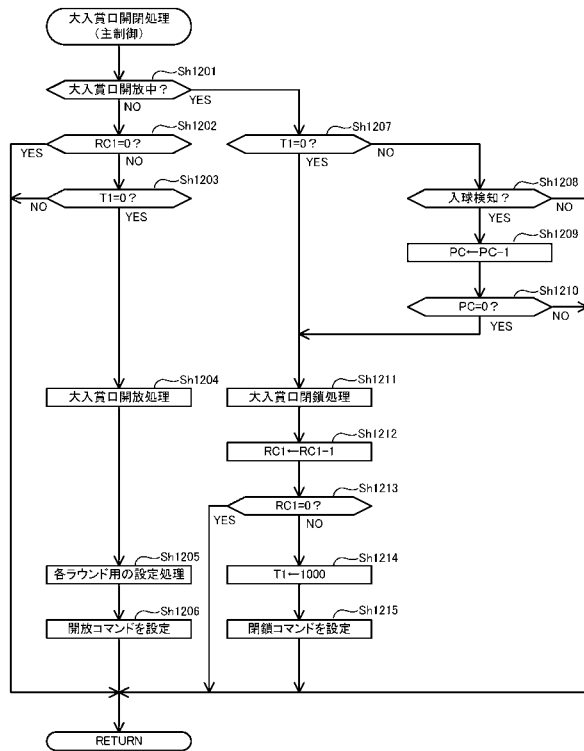
【 ㄨ 9 8 】



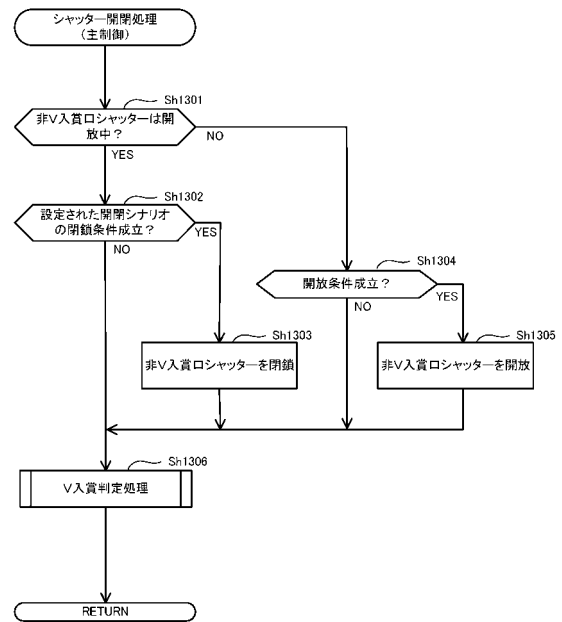
【 図 1 0 0 】



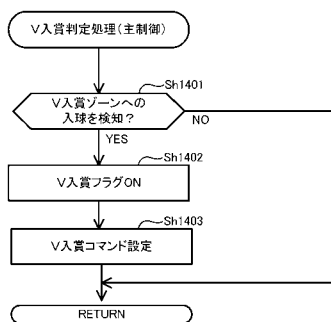
【図 101】



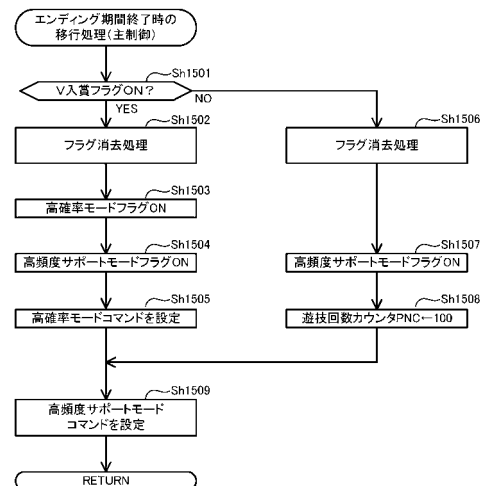
【図 102】



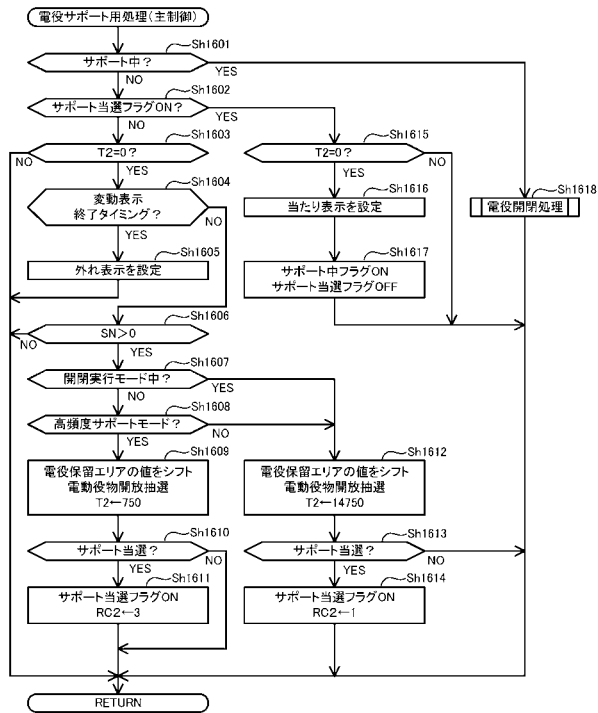
【図 103】



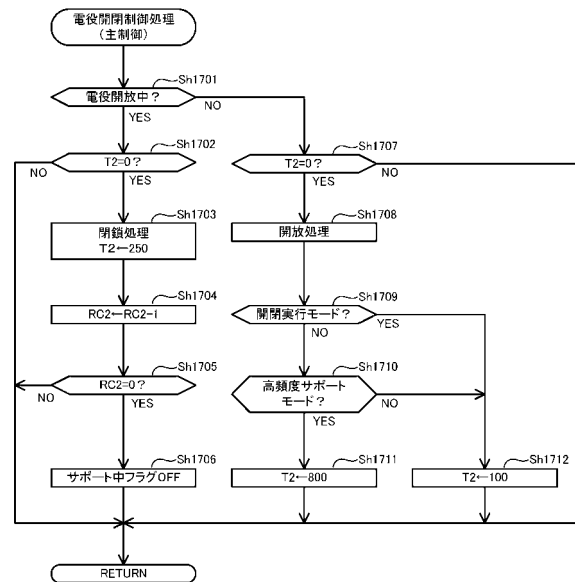
【図 104】



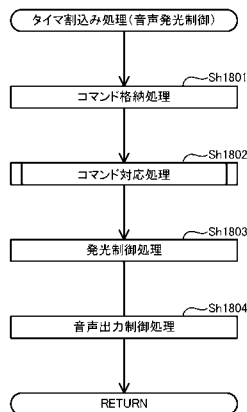
【図 105】



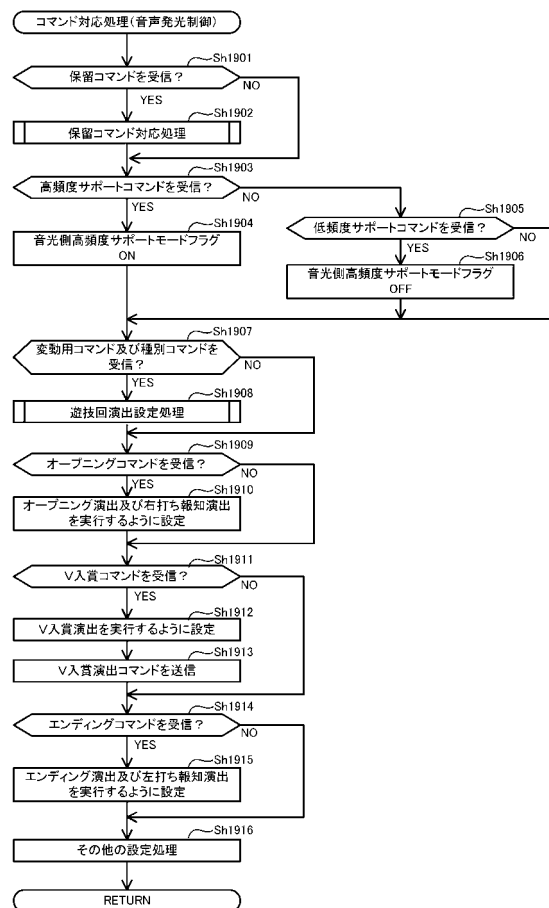
【図 106】



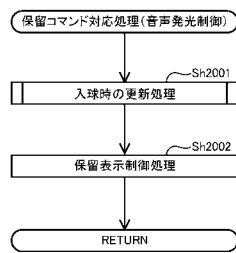
【図 107】



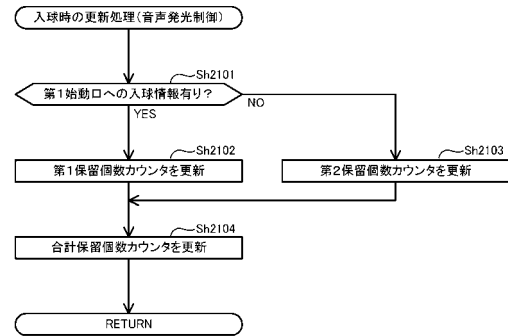
【図 108】



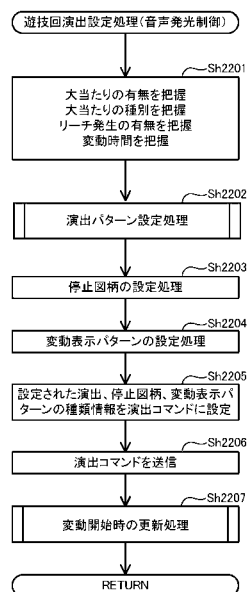
【図 109】



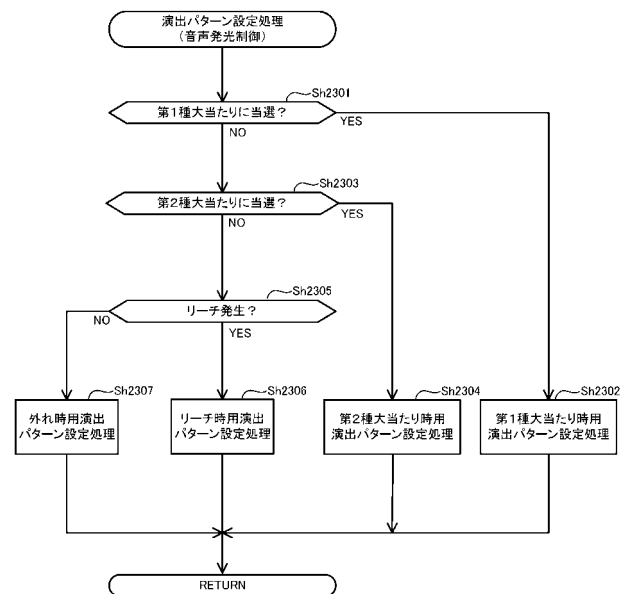
【図 110】



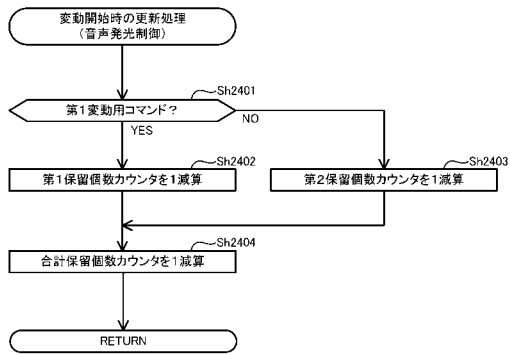
【図 111】



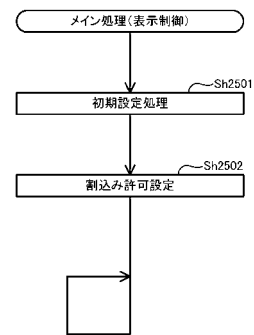
【図 112】



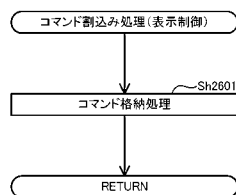
【図 1 1 3】



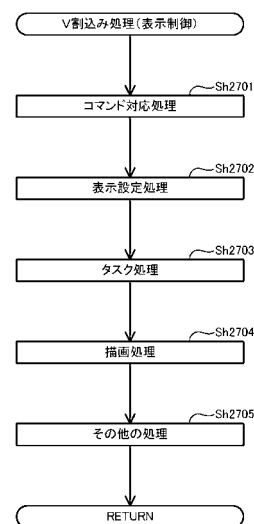
【図 1 1 4】



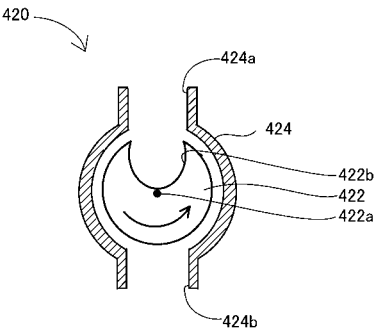
【図 1 1 5】



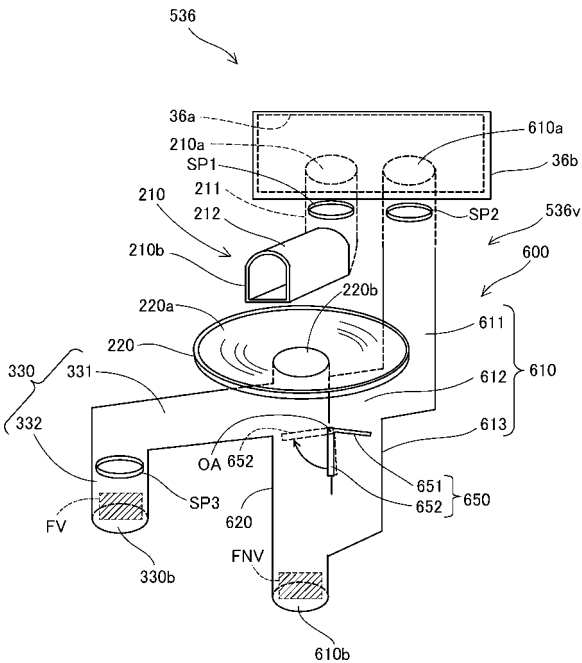
【図 1 1 6】



【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



【図 1 1 9】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

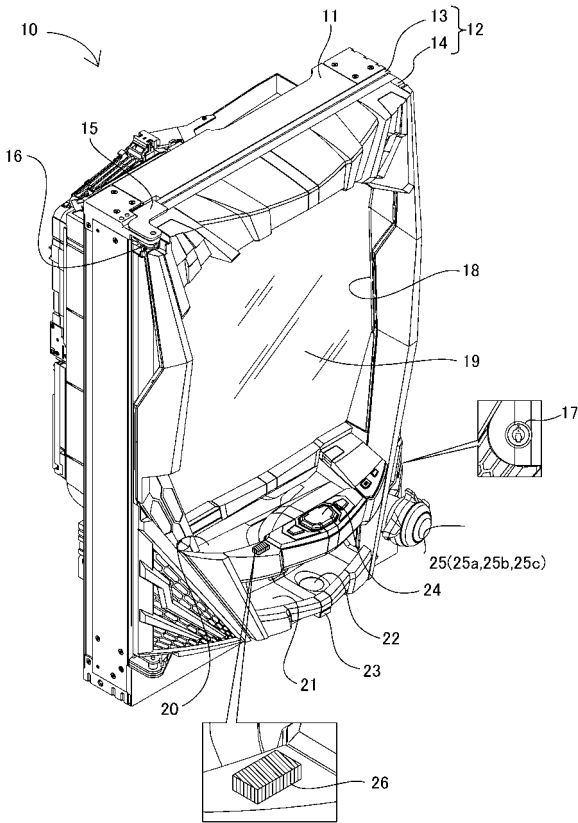
大当たり種別カウンタC2 (0~39)	振り分け結果
0~27	8R第1種大当たり
28~39	8R第2種大当たり

(b)

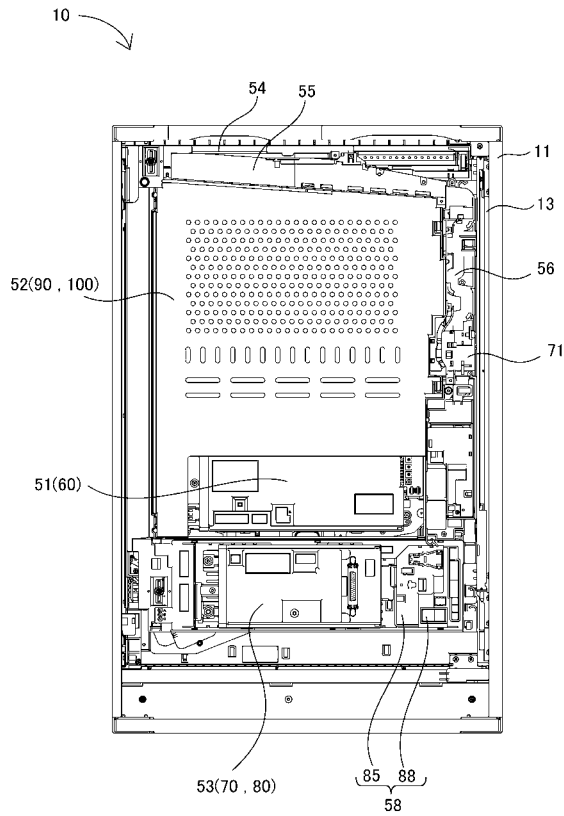
第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0~39)	振り分け結果
0~27	16R第3種大当たり
28~39	8R第2種大当たり

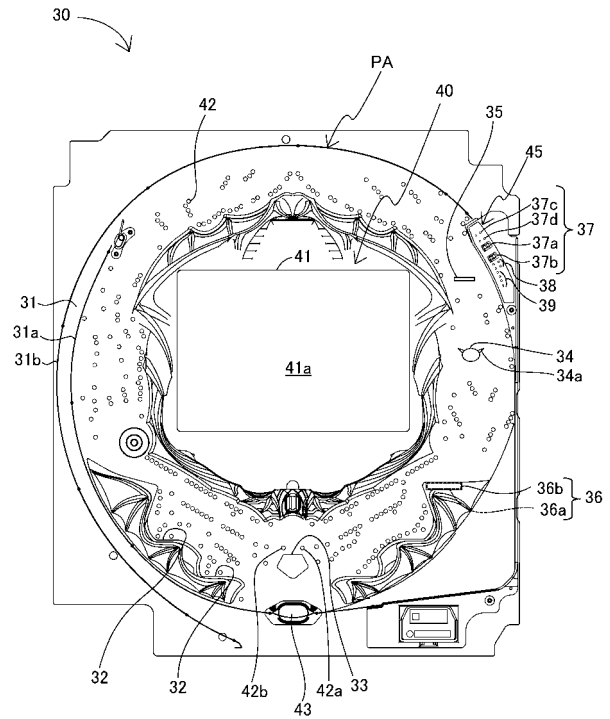
【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】

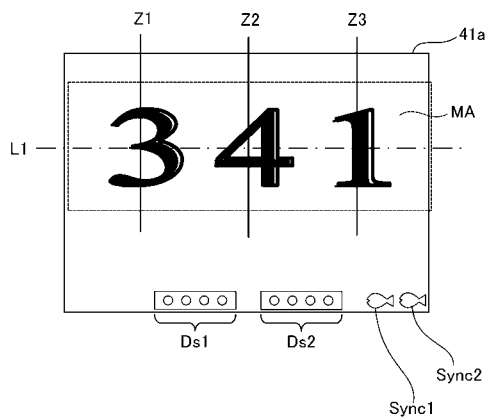


【図 1 2 3】

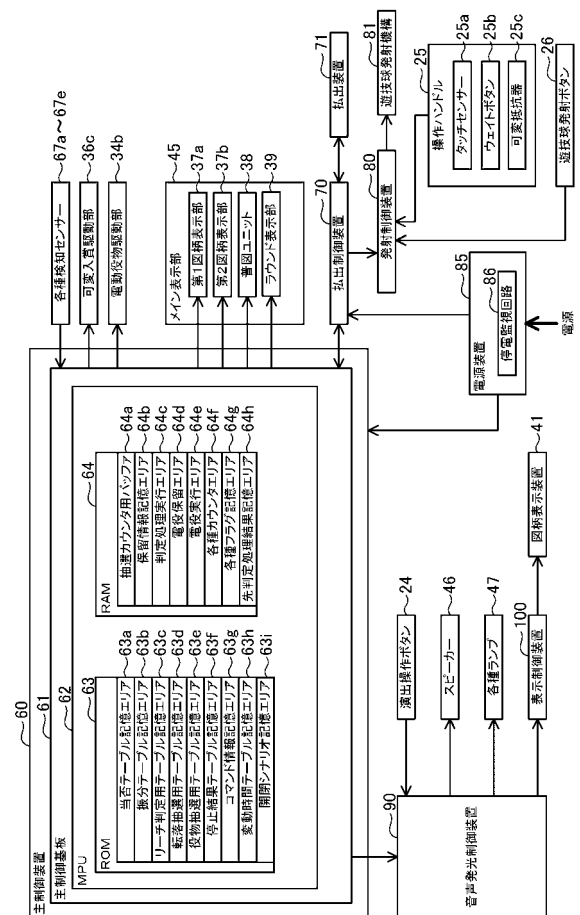
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

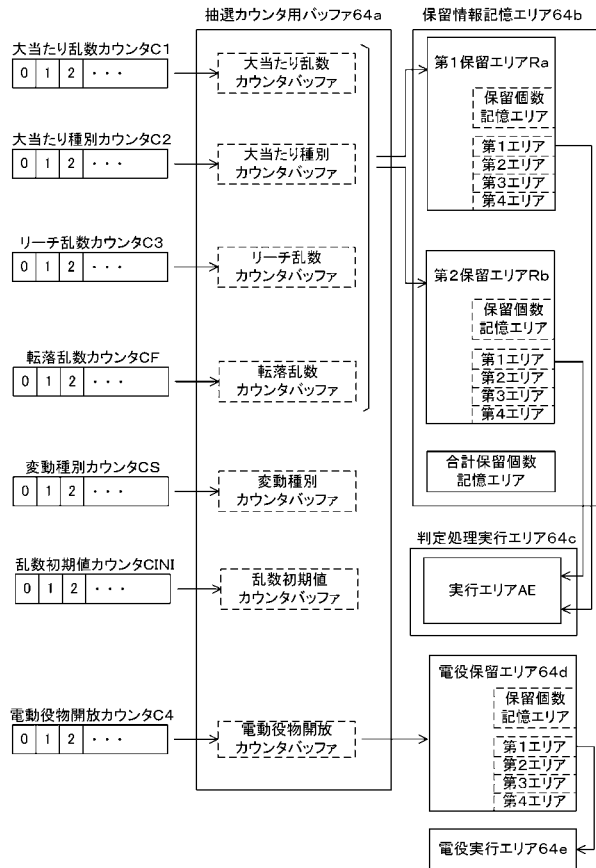
(b)



【図 1 2 4】



【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 1 2 7】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~39	16R確変大当たり
40~64	8R確変大当たり
65~89	16R通常大当たり
90~99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

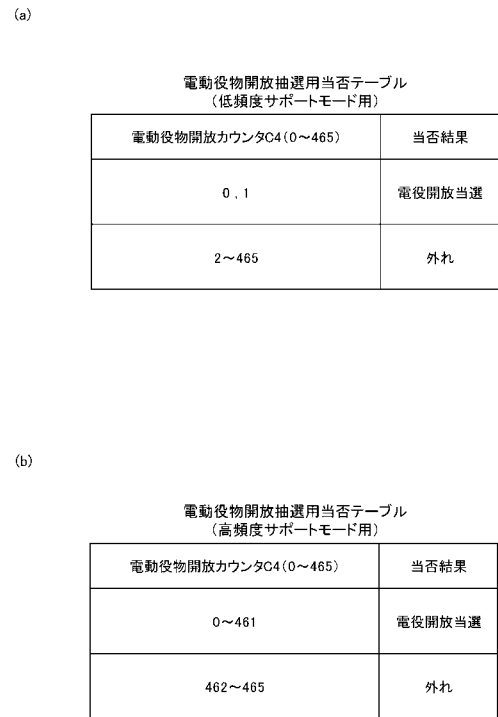
大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

【図 1 2 8】

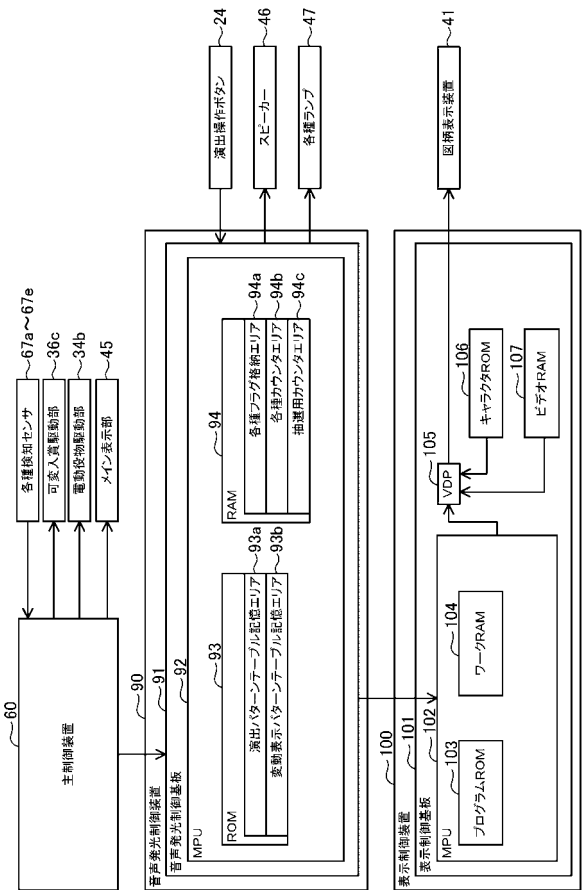
転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF (0~99)	転落抽選結果
0~2	当選(転落)
3~99	外れ(継続)

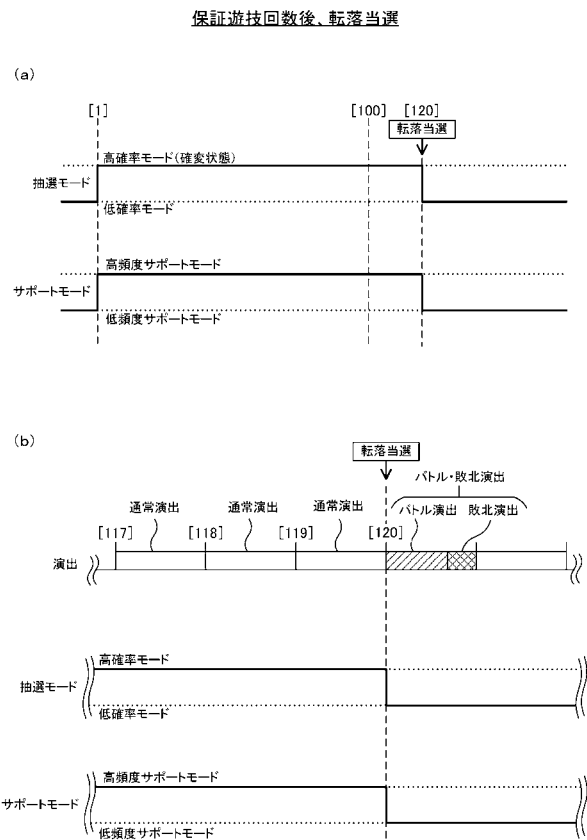
【図 1 2 9】



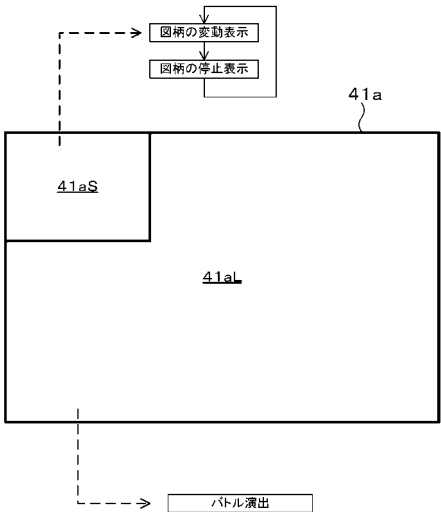
【図 1 3 0】



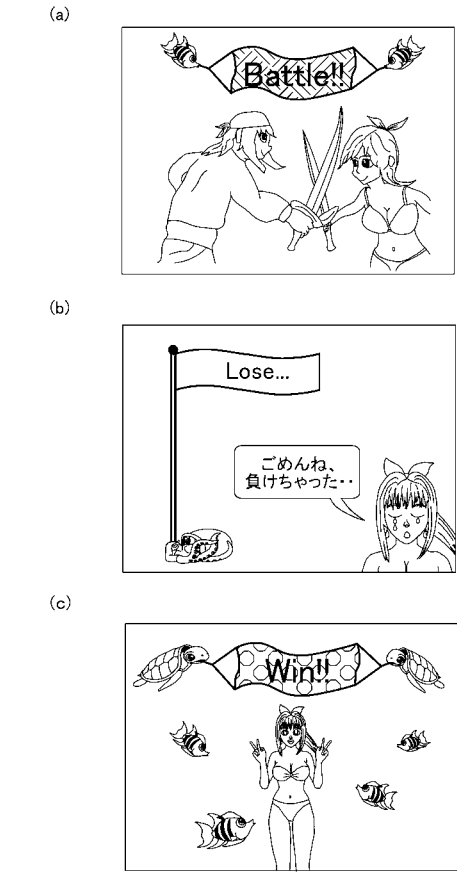
【図 1 3 1】



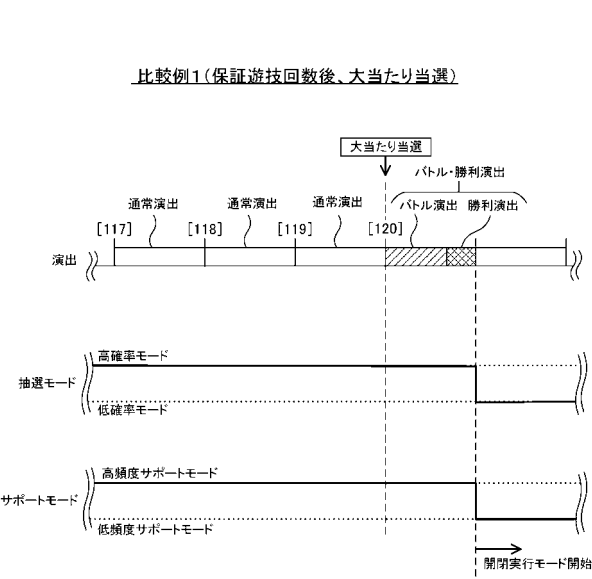
【図 1 3 2】



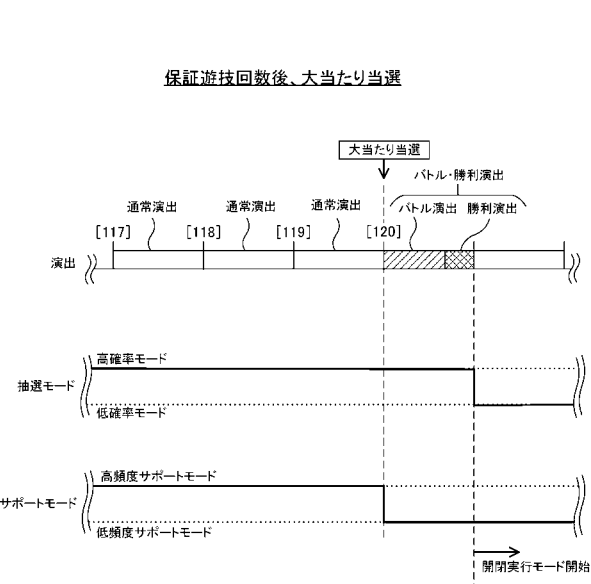
【 図 1 3 3 】



【 図 1 3 4 】



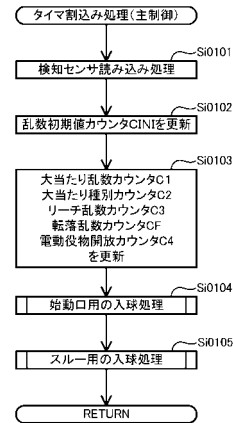
【 図 1 3 5 】



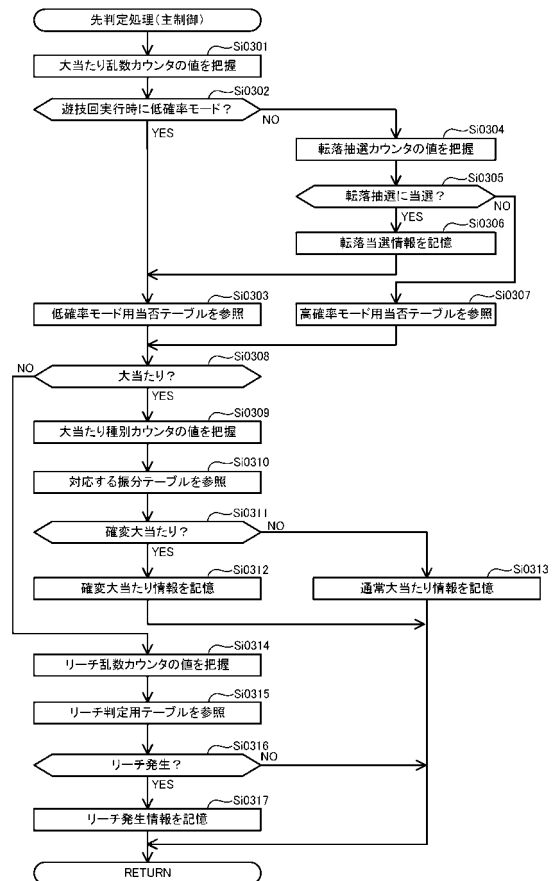
【 図 1 3 6 】

転落 フラグ	高確率モード フラグ	高頻度サポート モードフラグ	遊技状態 判定値	遊技状態判定値の算出時における遊技状態
00H	00H	00H	00H	低確率低頻度状態(通常状態)
00H	00H	01H	01H	低確率高頻度状態(時短状態)
00H	02H	00H	02H	高確率低頻度状態(潜伏確変状態)
00H	02H	01H	03H	高確率高頻度状態(確変状態)
10H	00H	01H	11H	保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態(転落時短状態)
10H	00H	00H	10H	保証遊技回数後の転落による低確率低頻度状態(転落通常状態)

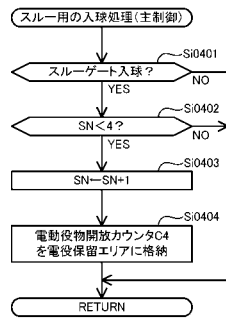
【 図 1 3 8 】



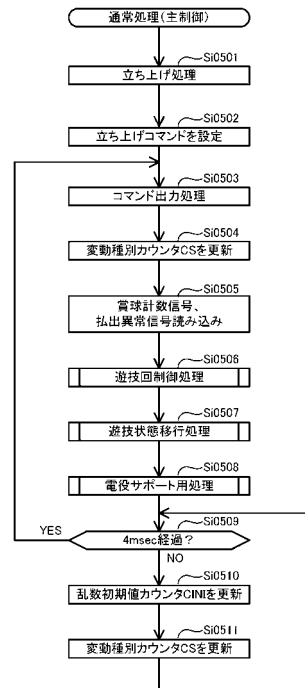
【 図 1 4 0 】



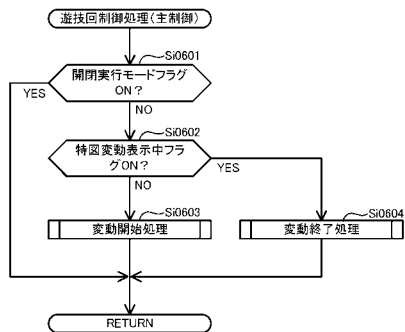
【図 1 4 1】



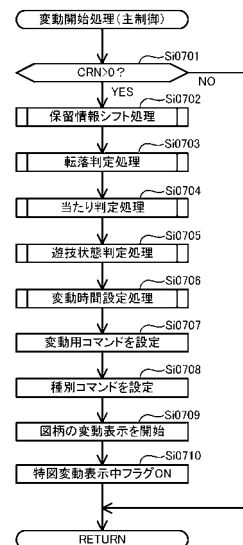
【図 1 4 2】



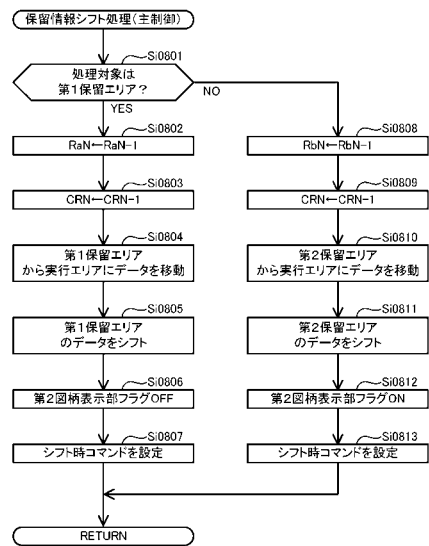
【図 1 4 3】



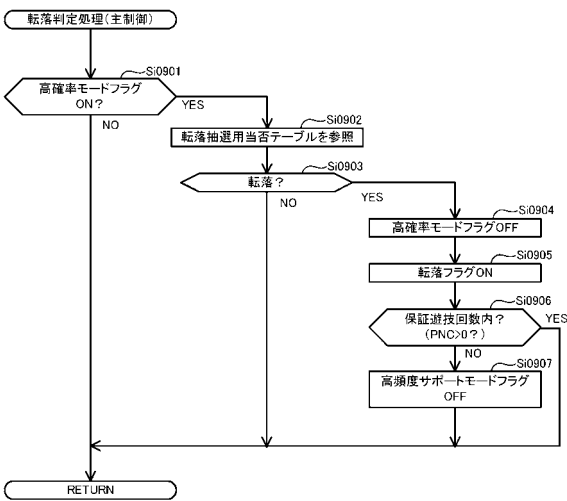
【図 1 4 4】



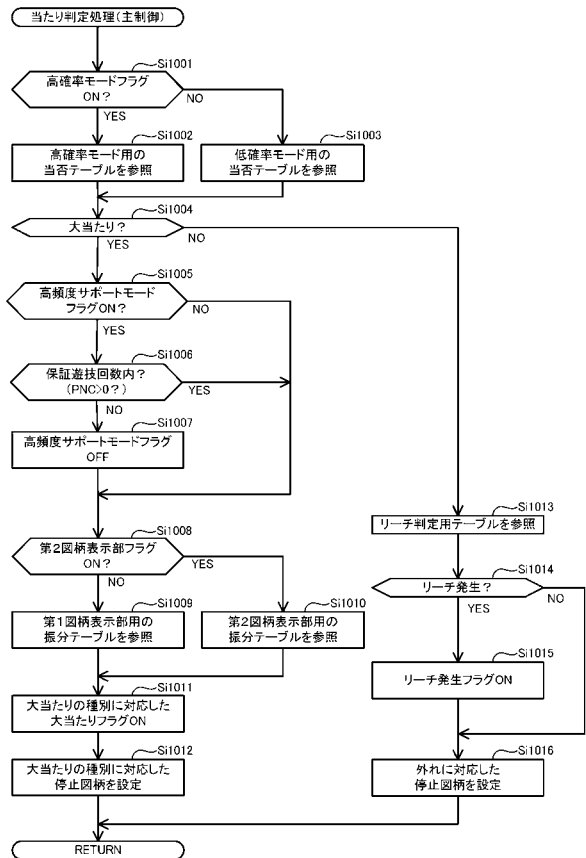
【図 1 4 5】



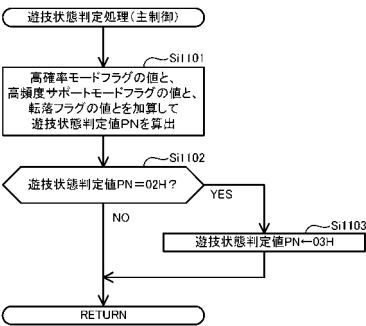
【図 1 4 6】



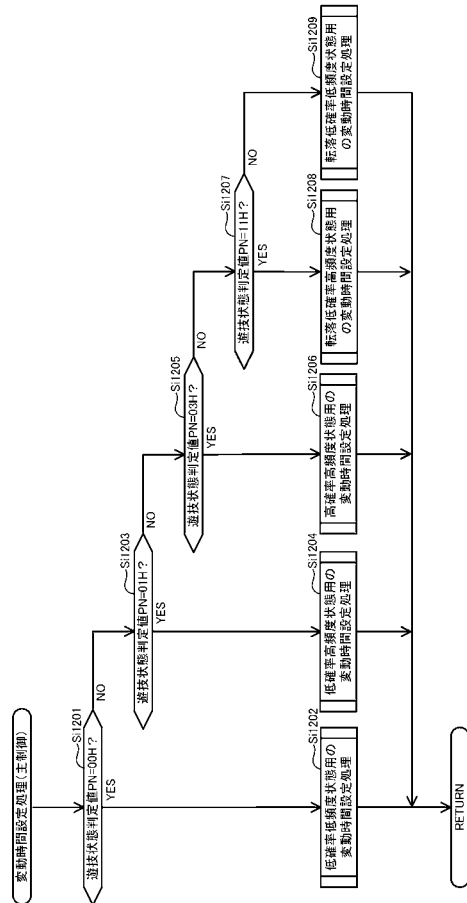
【図 1 4 7】



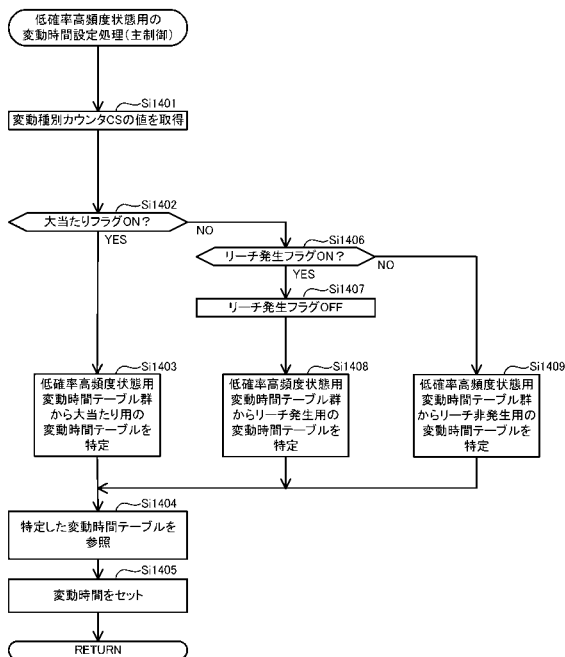
【図 1 4 8】



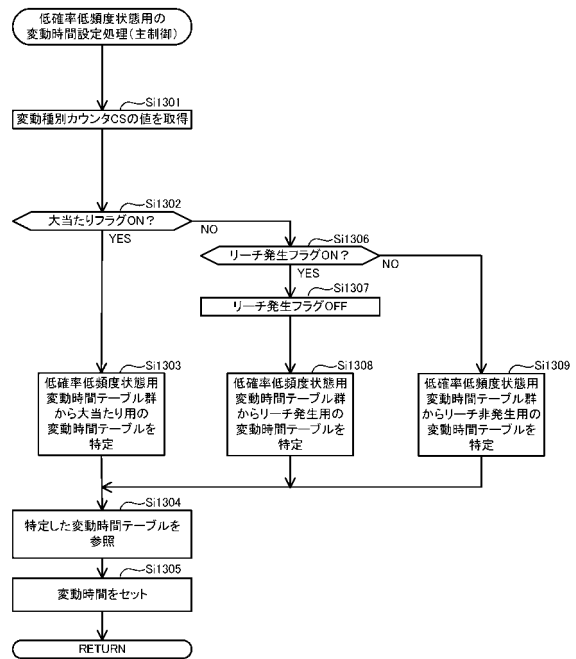
【図 149】



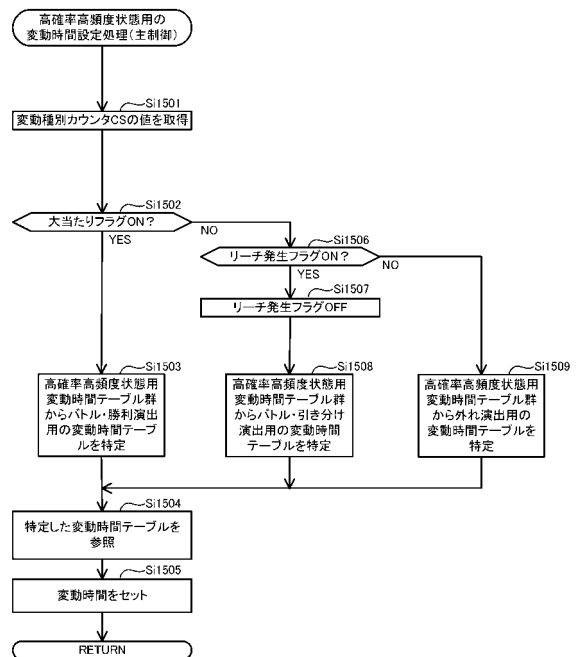
【図 151】



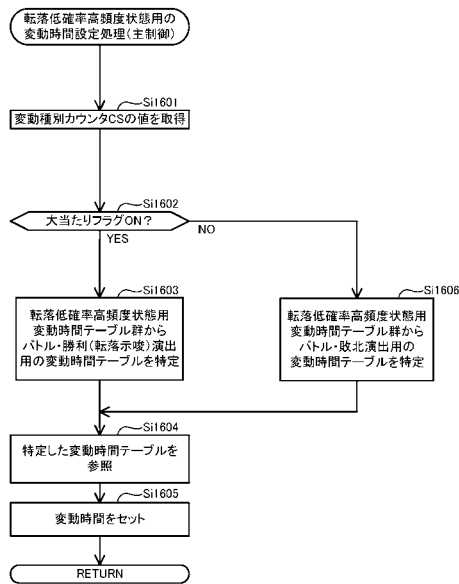
【図 150】



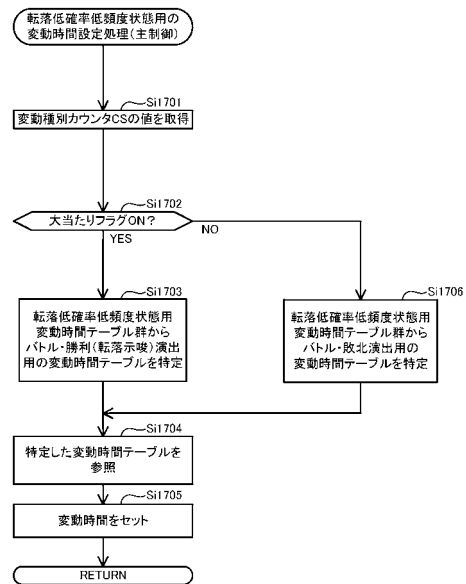
【図 152】



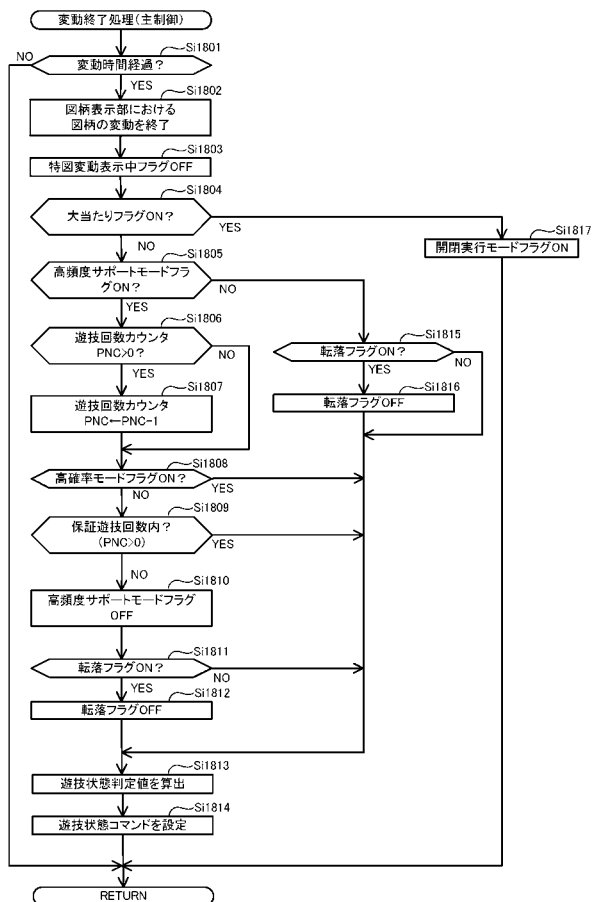
【図 153】



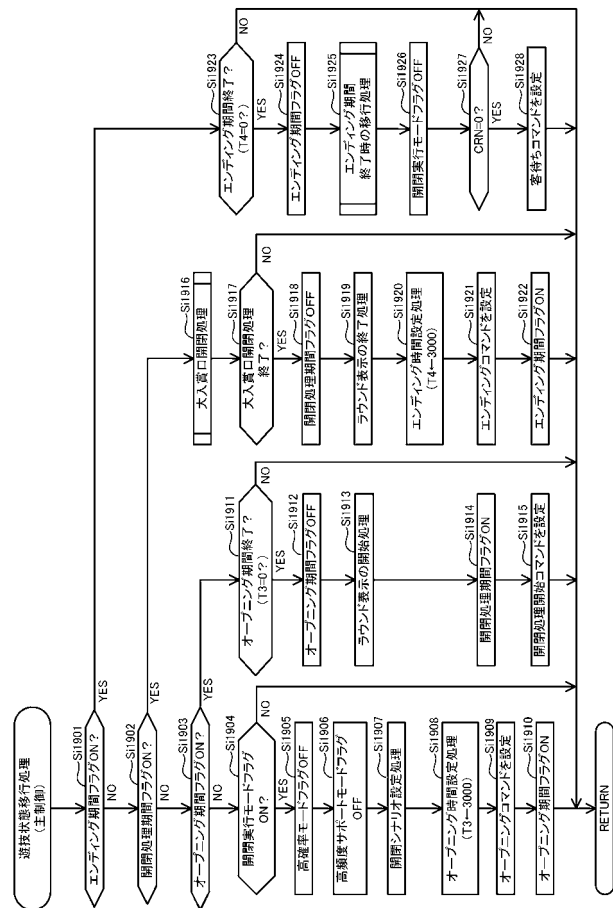
【図 154】



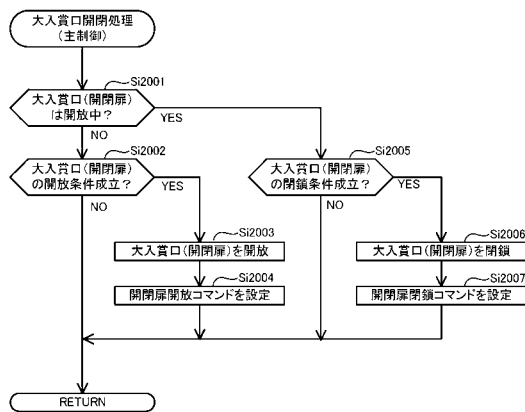
【図 155】



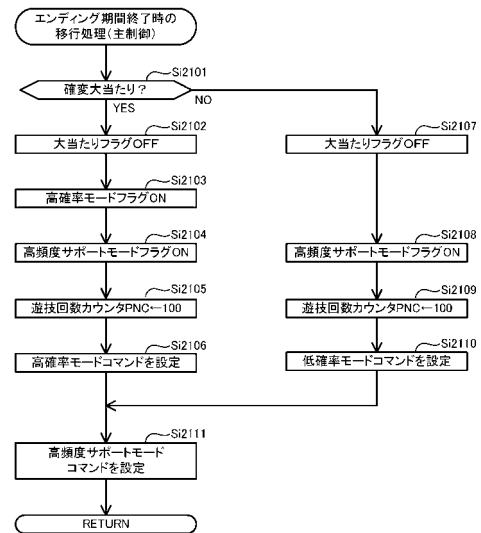
【図 156】



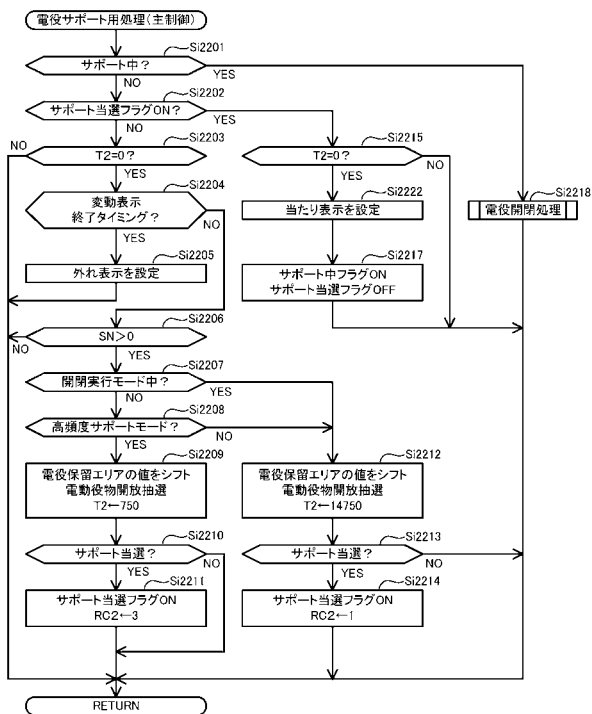
【図 157】



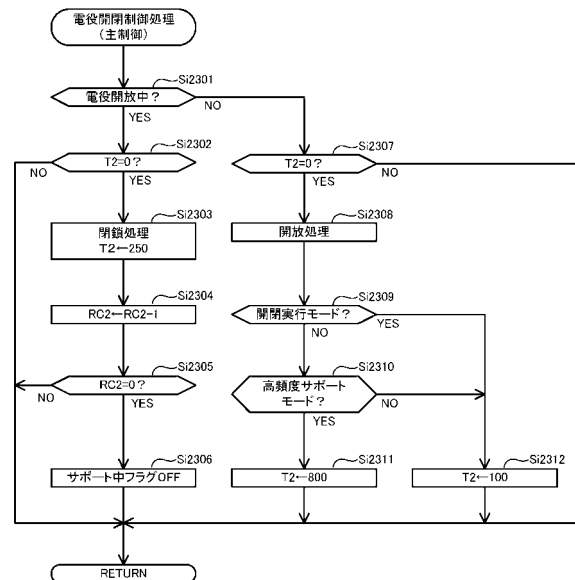
【図 158】



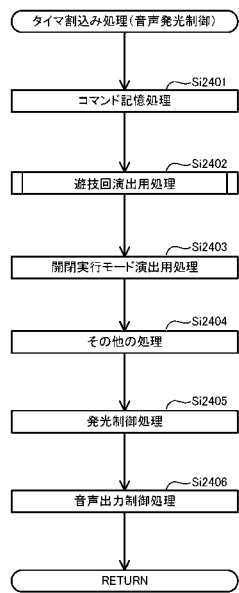
【図 159】



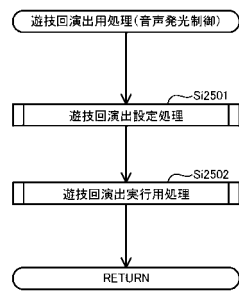
【図 160】



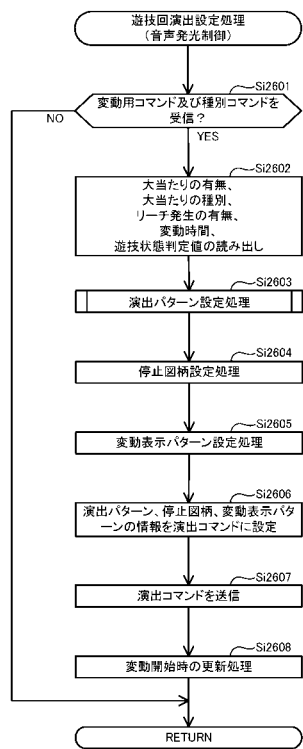
【図 1 6 1】



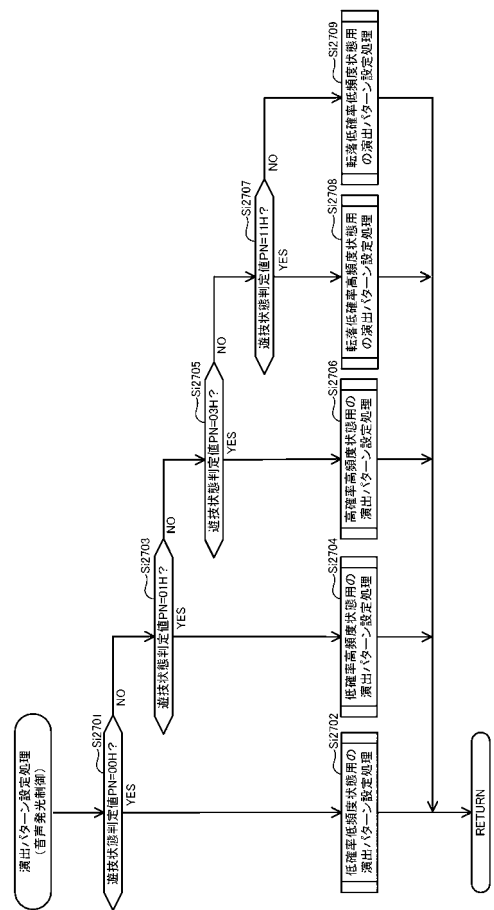
【図 1 6 2】



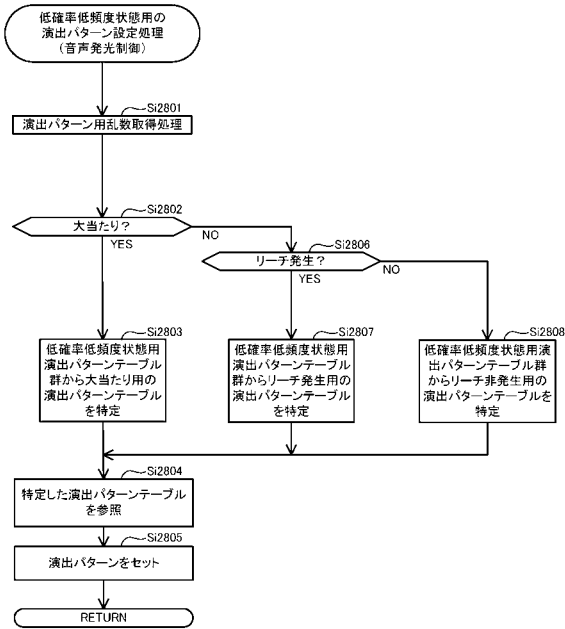
【図 1 6 3】



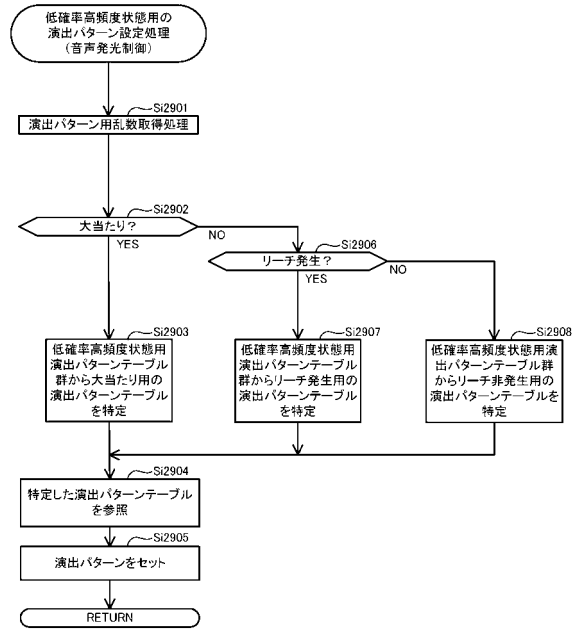
【図 1 6 4】



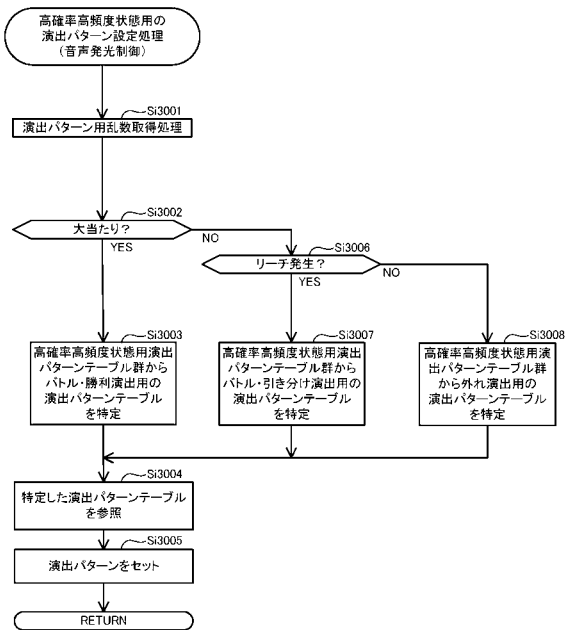
【図 165】



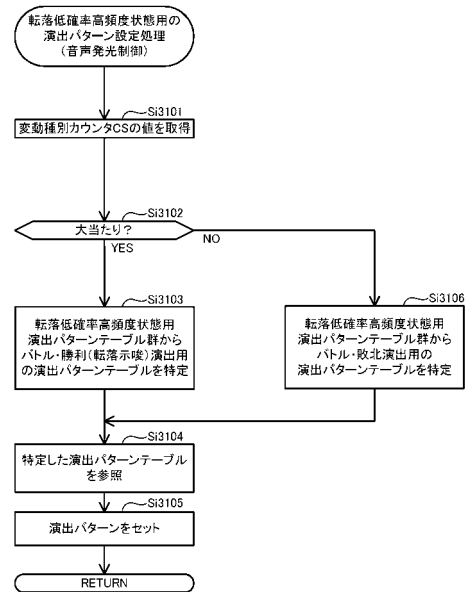
【図 166】



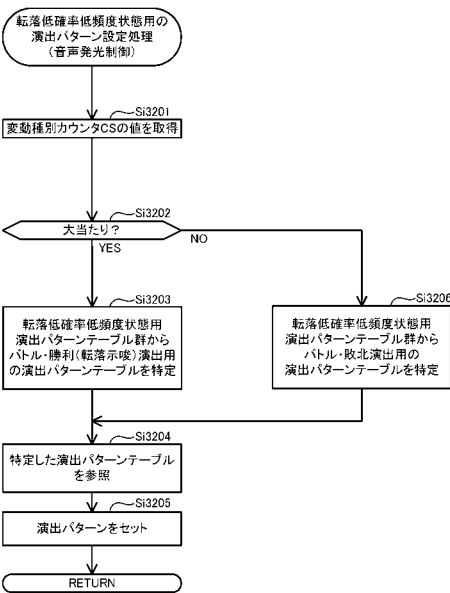
【図 167】



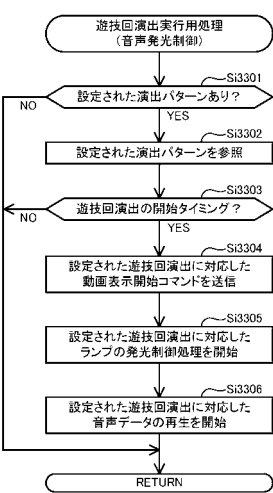
【図 168】



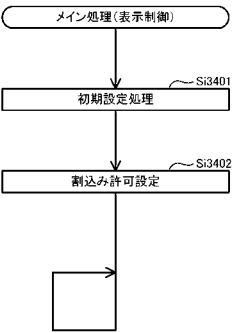
【図 169】



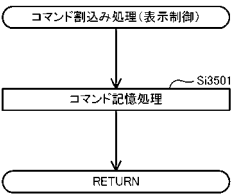
【図 170】



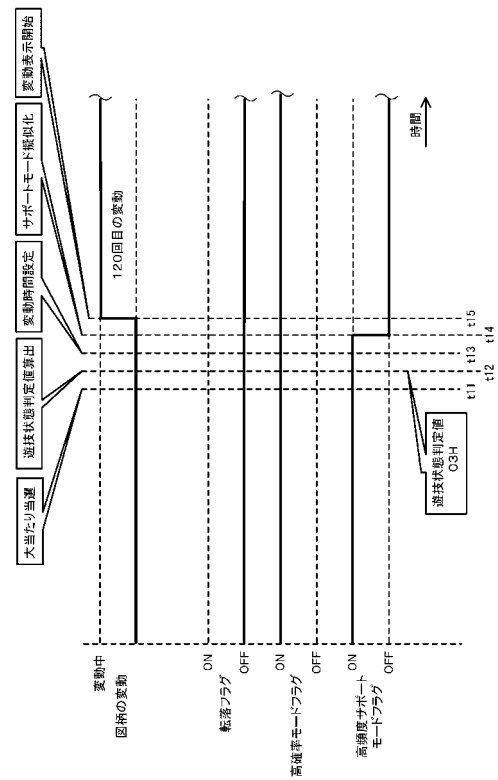
【図 171】



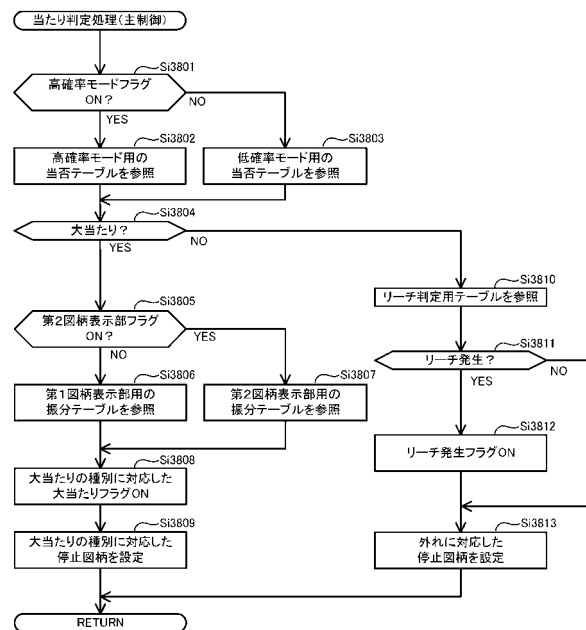
【図 172】



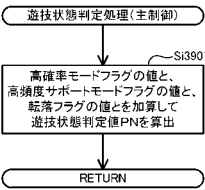
【 図 1 7 4 】



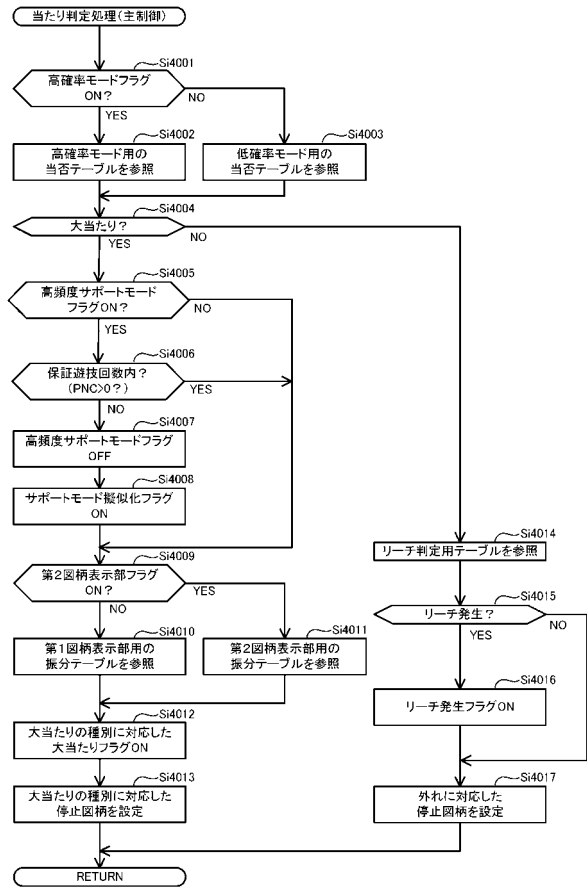
【 図 1 7 6 】



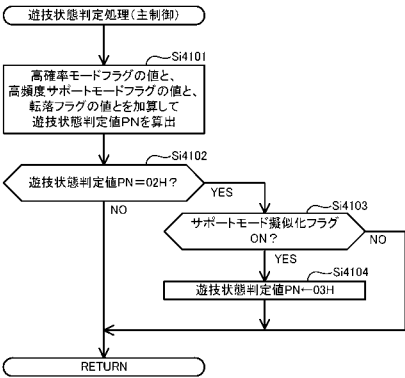
【図 177】



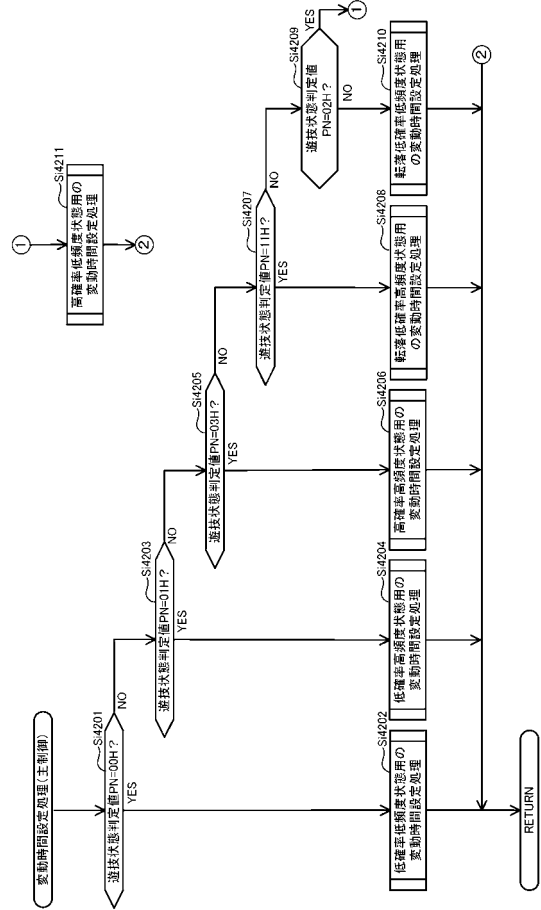
【図 178】



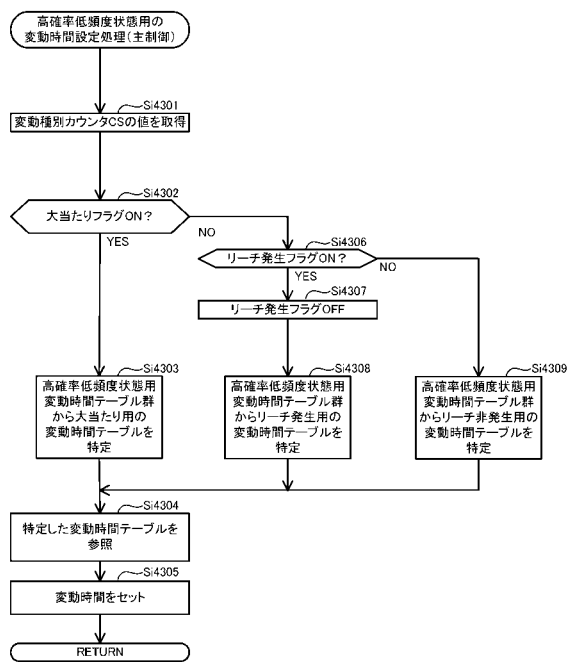
【図 179】



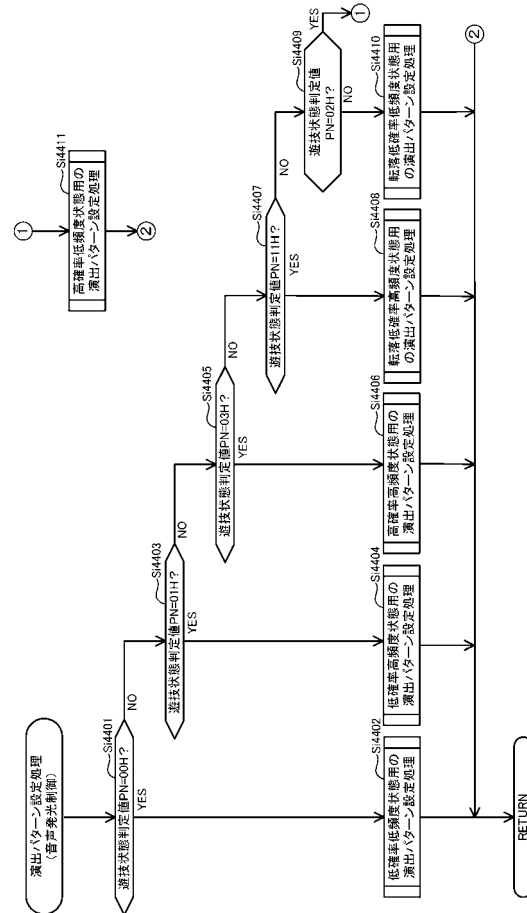
【図 180】



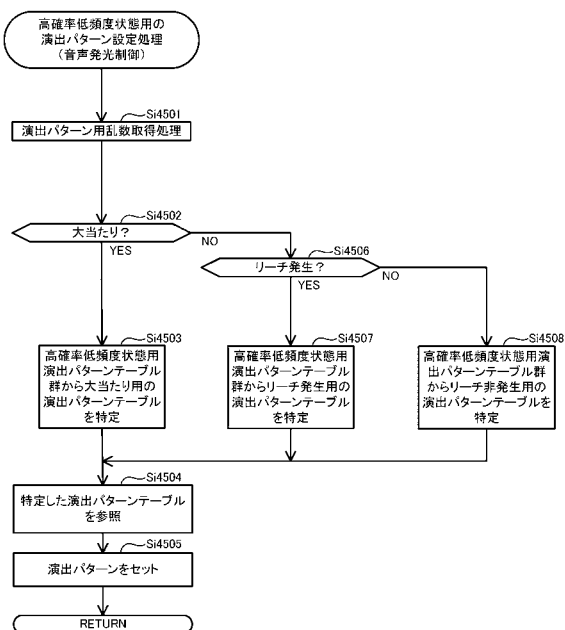
【図 181】



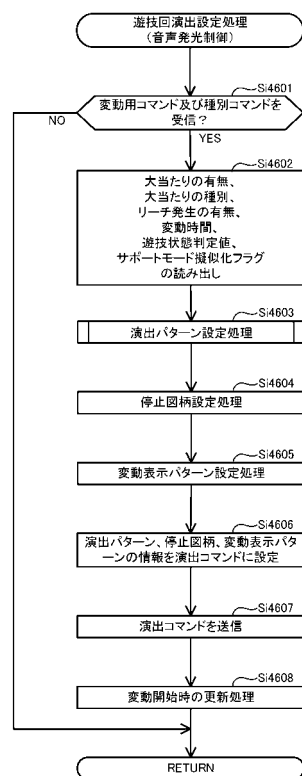
【図 182】



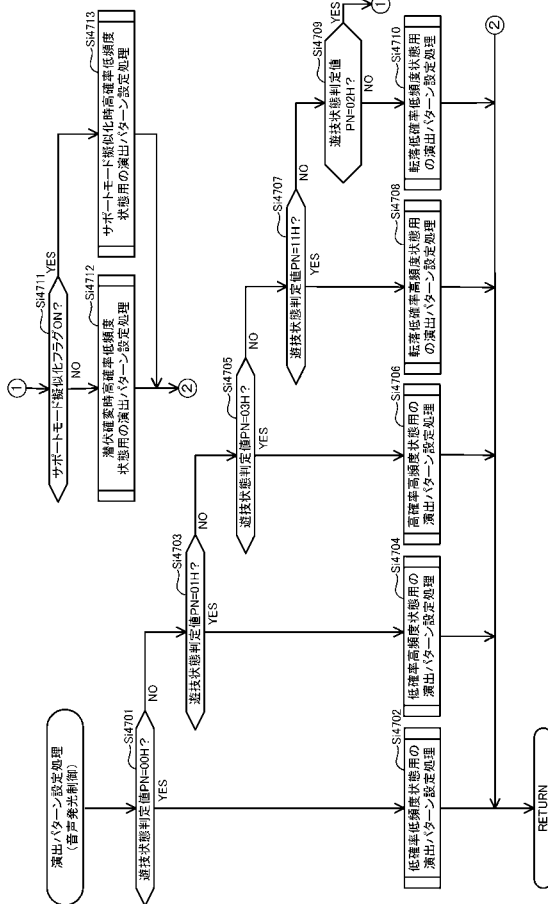
【図 183】



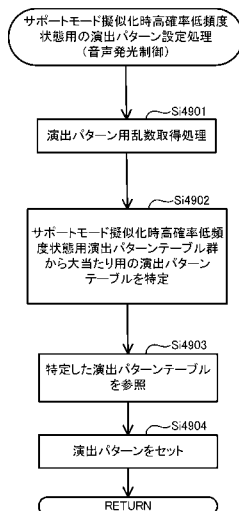
【図 184】



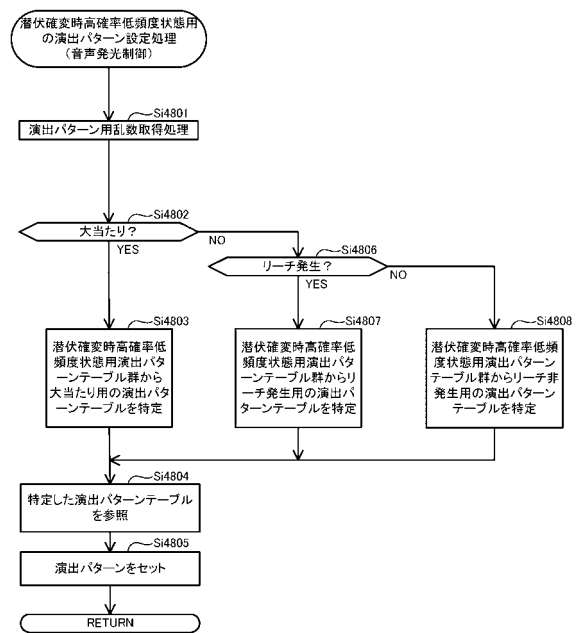
【図 185】



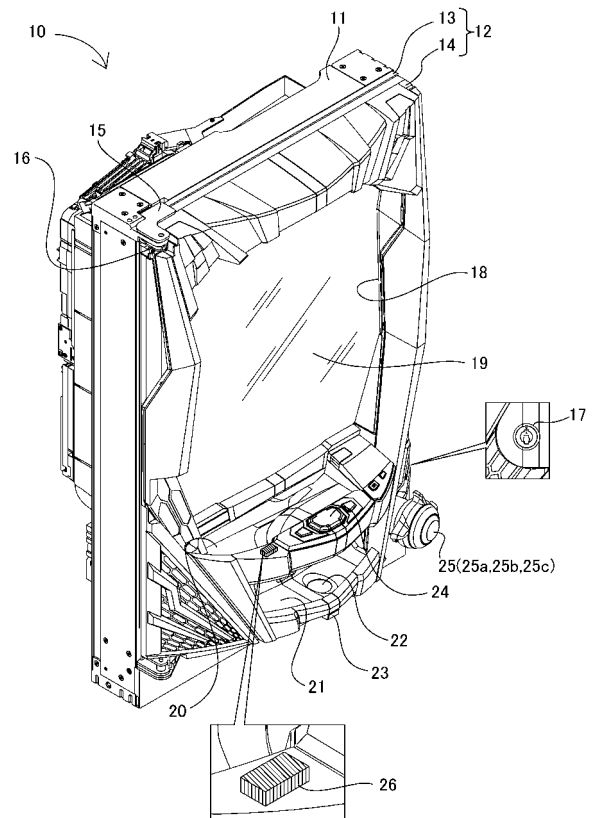
【図 187】



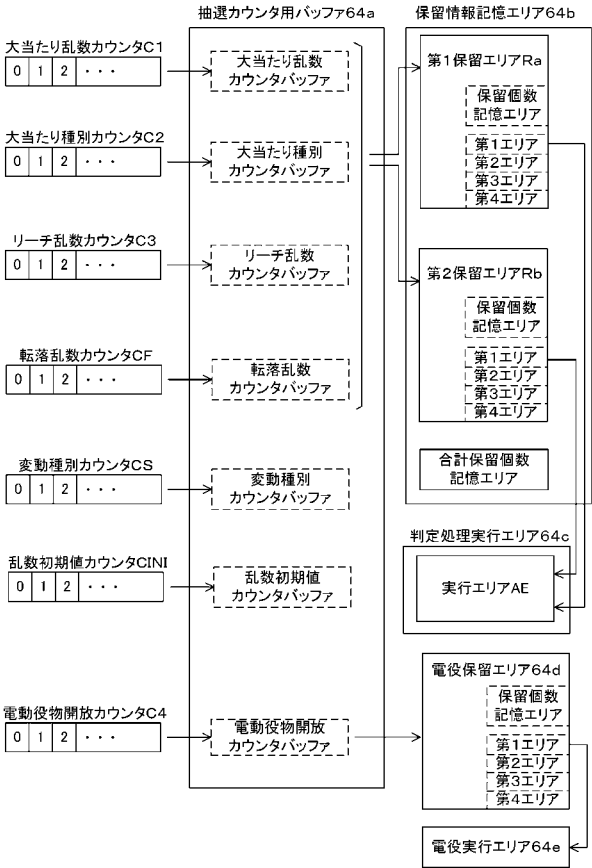
【図 186】



【図 188】



【図 1 9 3】



【図 1 9 4】

(a)

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~4	大当たり
5~1199	外れ

(b)

大当たり乱数カウンタC1 (0~1199)	当否結果
0~15	大当たり
16~1199	外れ

【図 1 9 5】

(a)

大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~9	16R確変大当たり
10~64	8R確変大当たり
65~74	16R通常大当たり
75~99	8R通常大当たり

(b)

大当たり種別カウンタC2 (0~99)	振り分け結果
0~64	16R確変大当たり
65~99	8R通常大当たり

【図 1 9 6】

転落乱数カウンタCF (0~199)	転落抽選結果
0~1	当選(転落)
2~199	外れ(非転落)

【図 1 9 7】

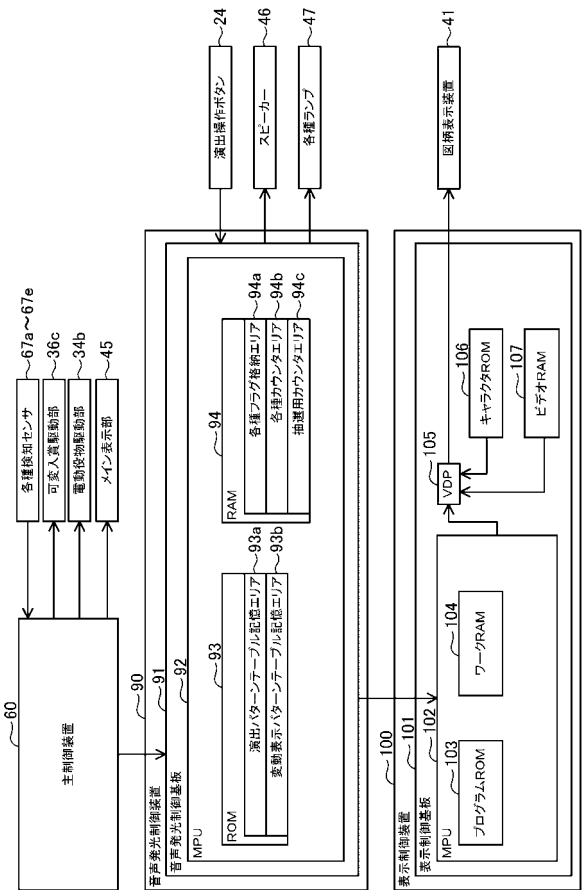
(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0 . 1	電役開放当選
2 ~ 465	外れ

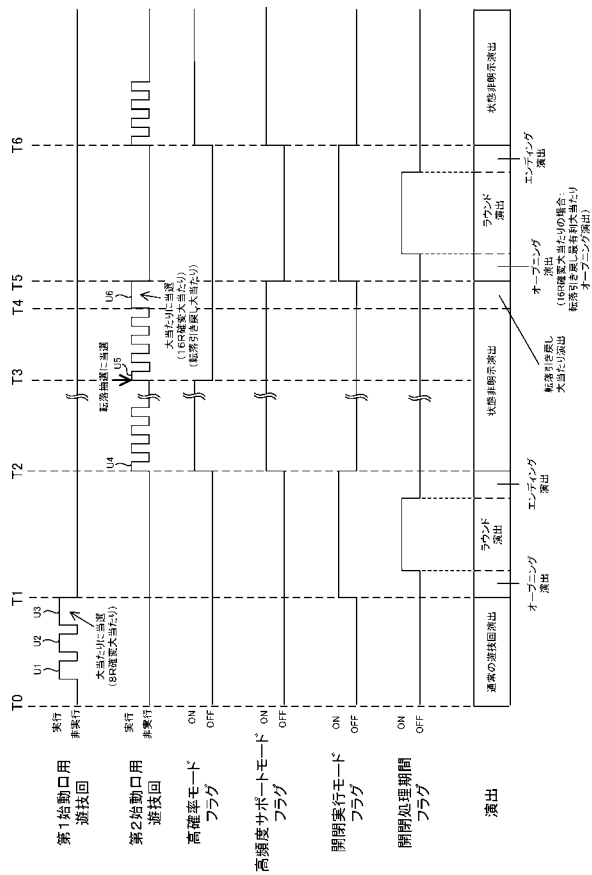
(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0 ~ 461	電役開放当選
462 ~ 465	外れ

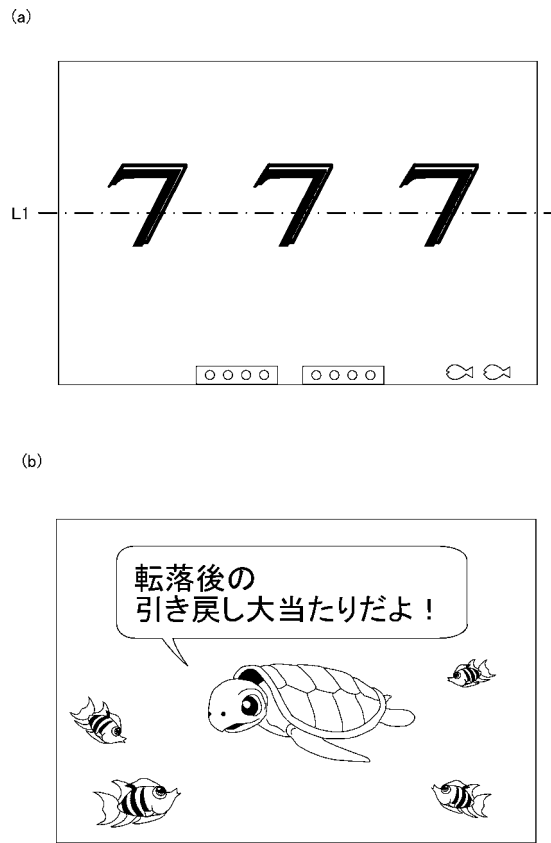
【図 1 9 8】



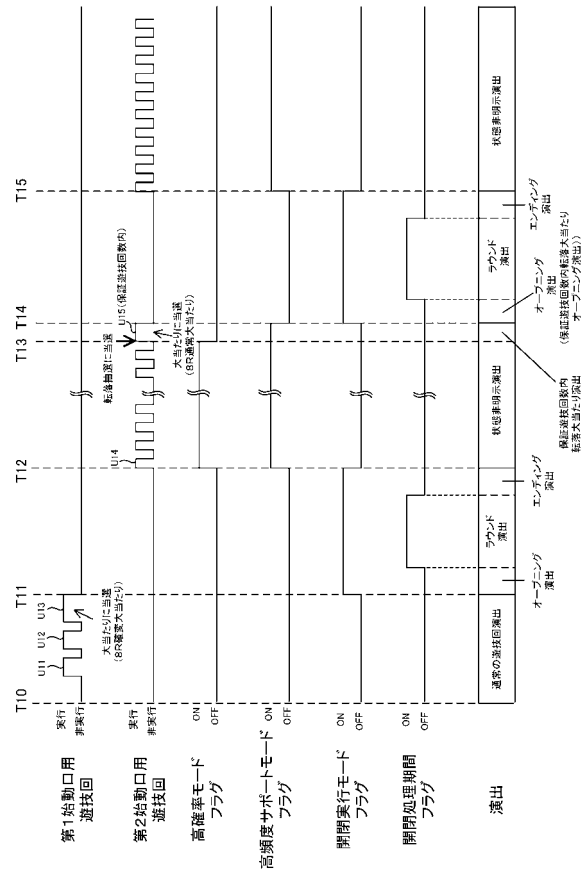
【図 1 9 9】



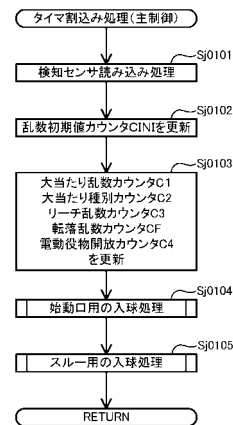
【図 2 0 0】



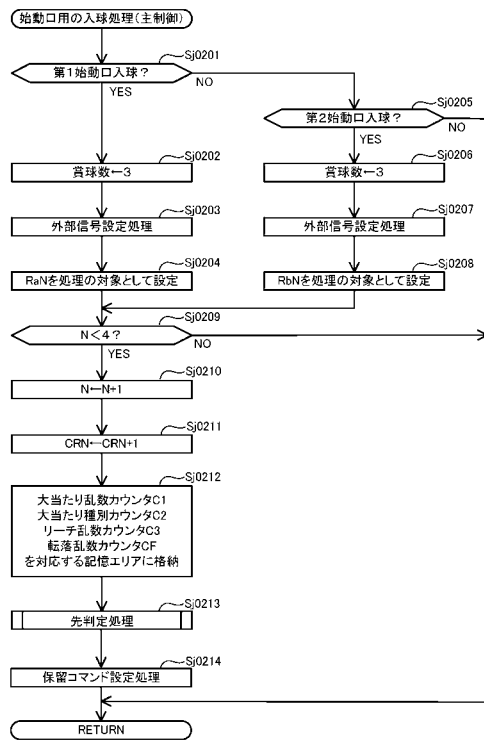
【 図 2 0 2 】



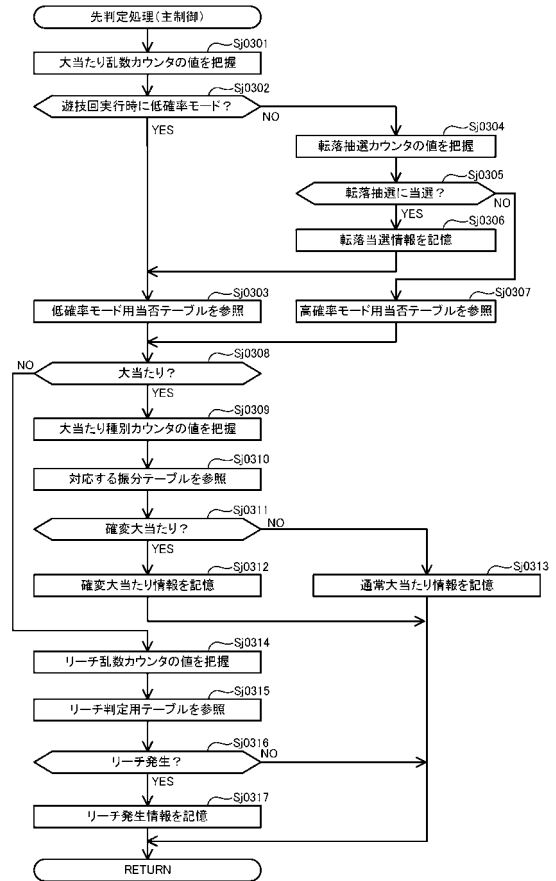
【 図 2 0 4 】



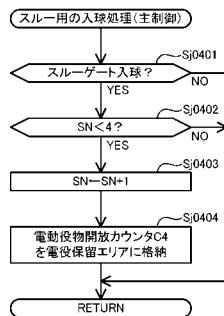
【図 205】



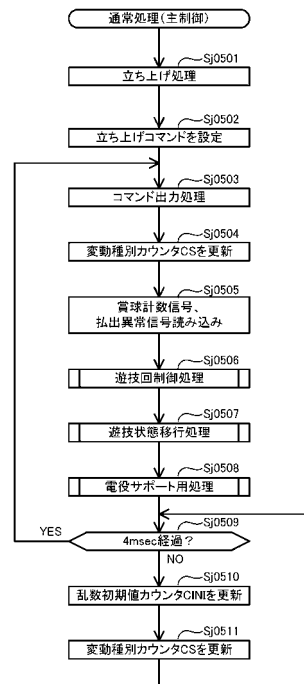
【図 206】



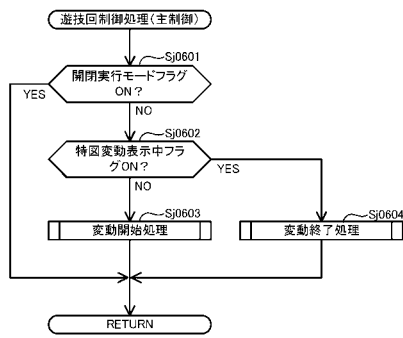
【図 207】



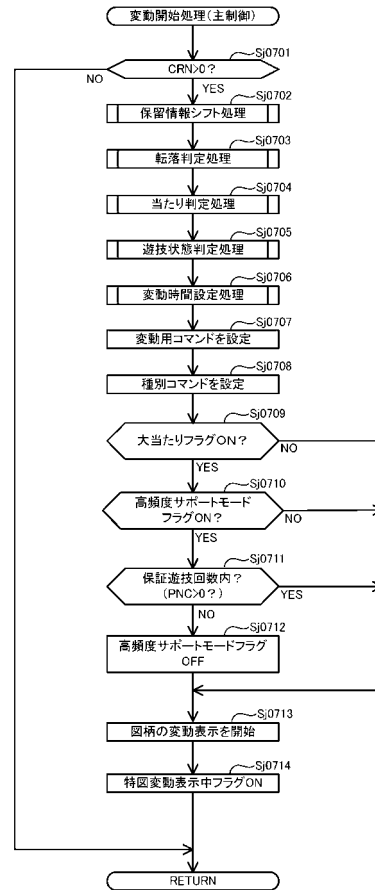
【図 208】



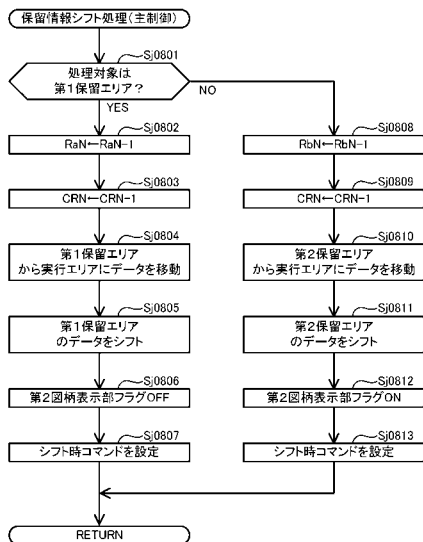
【図 209】



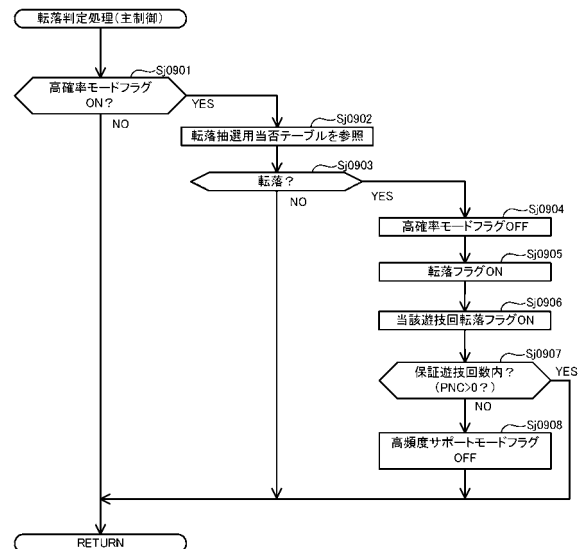
【図 210】



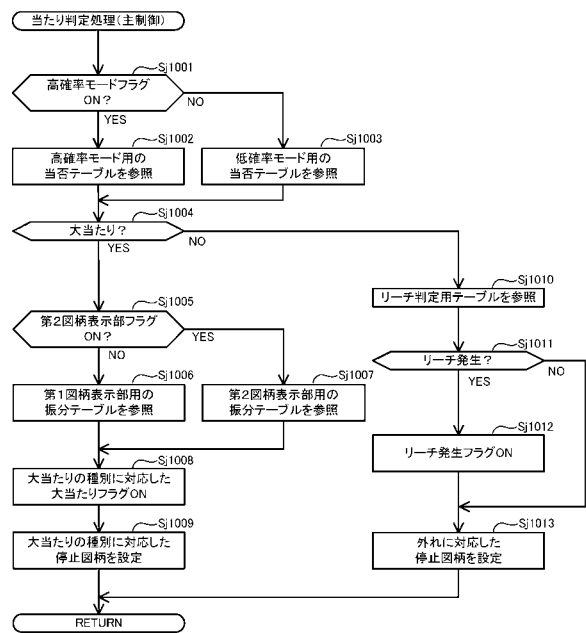
【図 211】



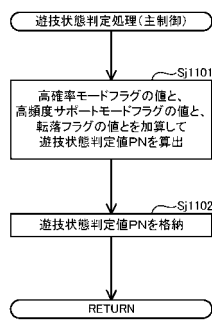
【図 212】



【 図 2 1 3 】



【 図 2 1 4 】



【 図 2 1 5 】

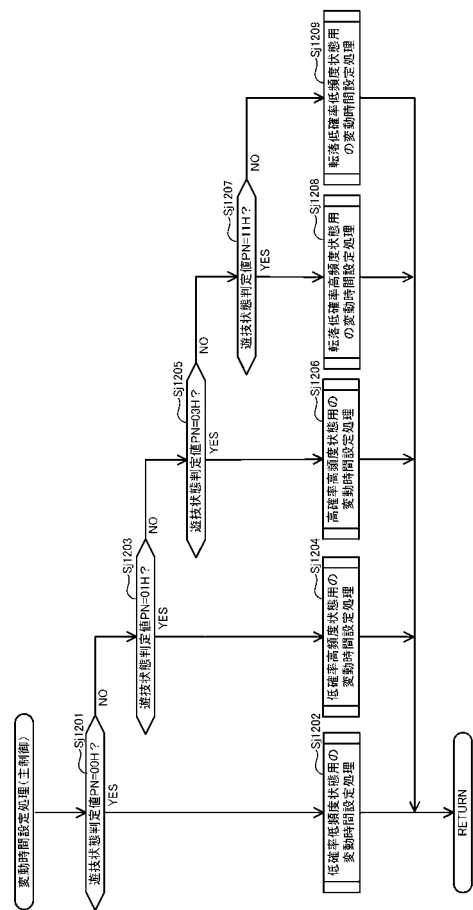
(a)

フラグ	フラグの状態	
	OFF	ON
高確率モードフラグ	00H	02H
高頻度サポートモードフラグ	00H	01H
転落フラグ	00H	10H

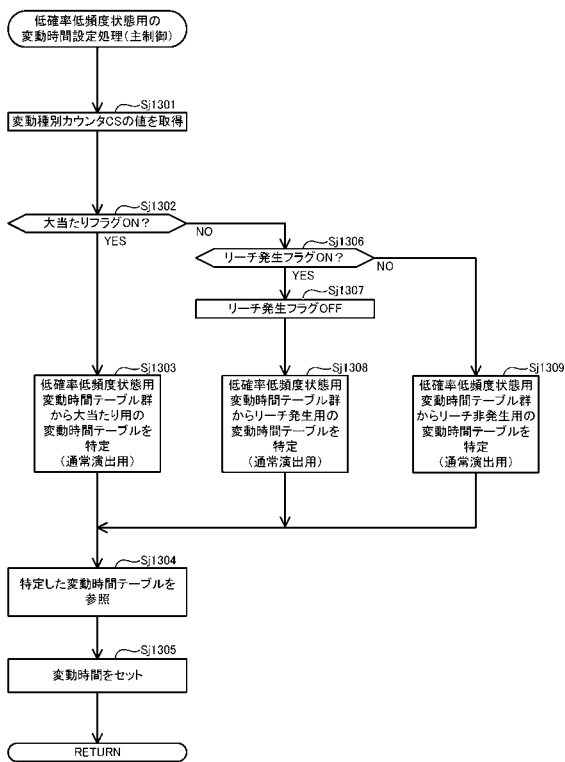
(b)

遊技状態判定値の算出時における遊技状態	高確率モードフラグ	高頻度サポートモードフラグ	転落フラグ	遊技状態判定値
低確率低頻度状態(通常状態)	00H	00H	00H	00H
低確率高頻度状態(時短状態)	00H	01H	00H	01H
高確率高頻度状態(確変状態)	02H	01H	00H	03H
保証遊技回数内の転落による低確率高頻度状態(転落時短状態)	00H	01H	10H	11H
保証遊技回数外の転落による低確率低頻度状態(転落通常状態)	00H	00H	10H	10H

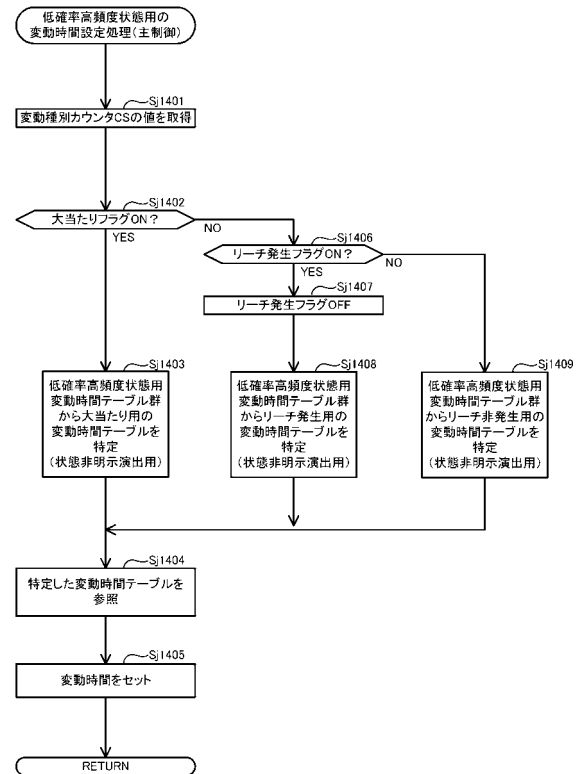
【 図 2 1 6 】



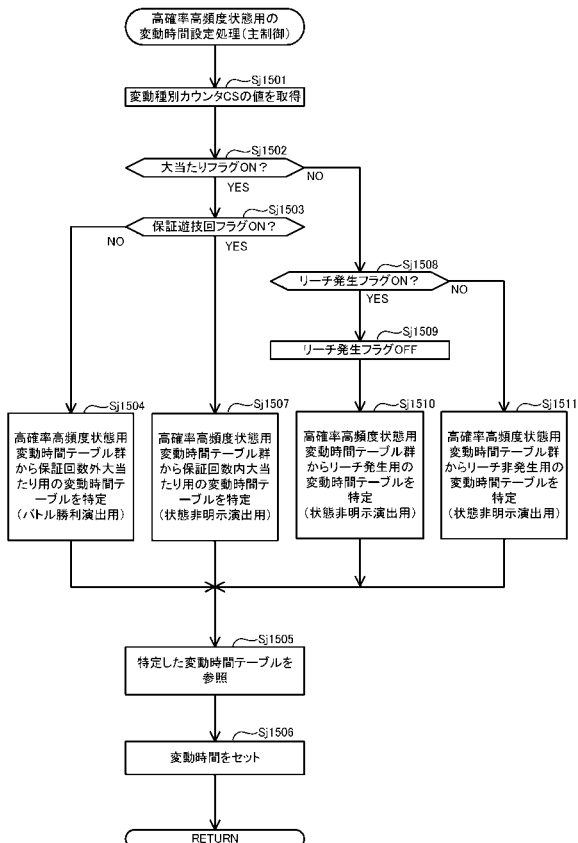
【図 2 1 7】



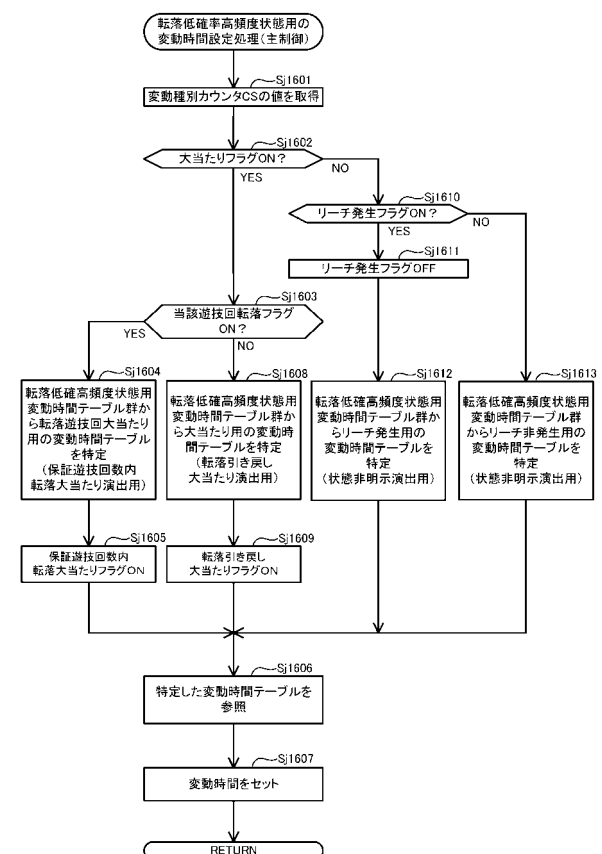
【図 2 1 8】



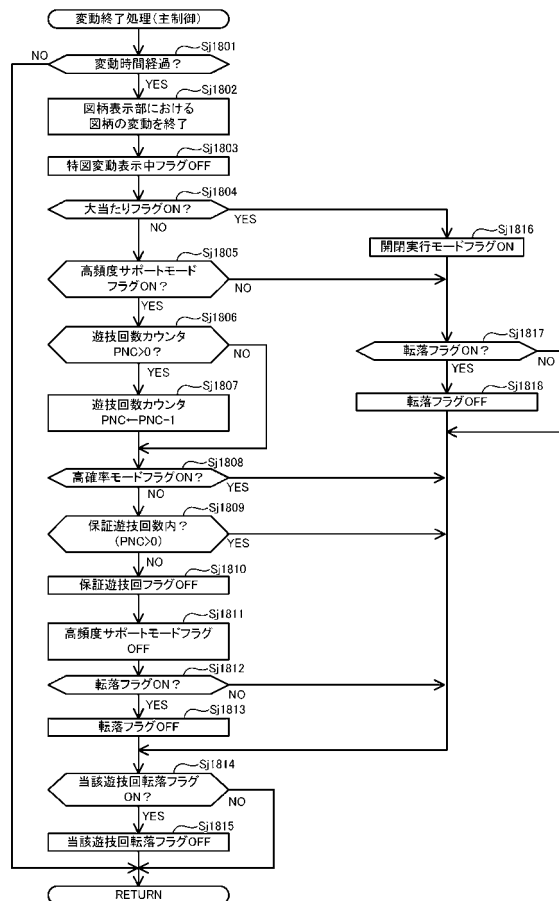
【図 2 1 9】



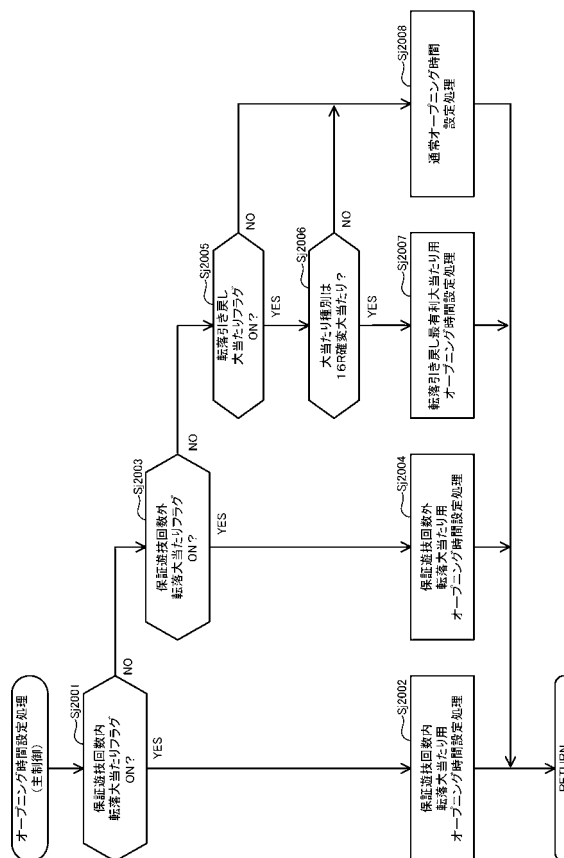
【図 2 2 0】



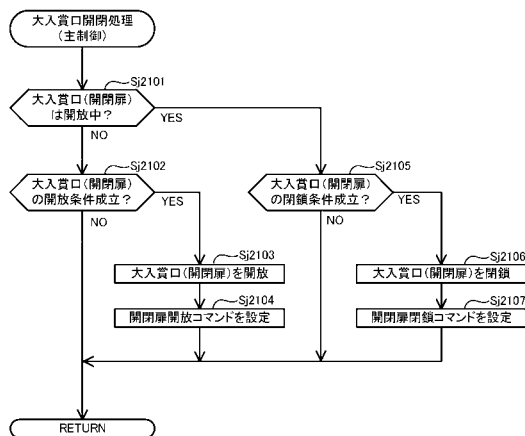
【 図 2 2 2 】



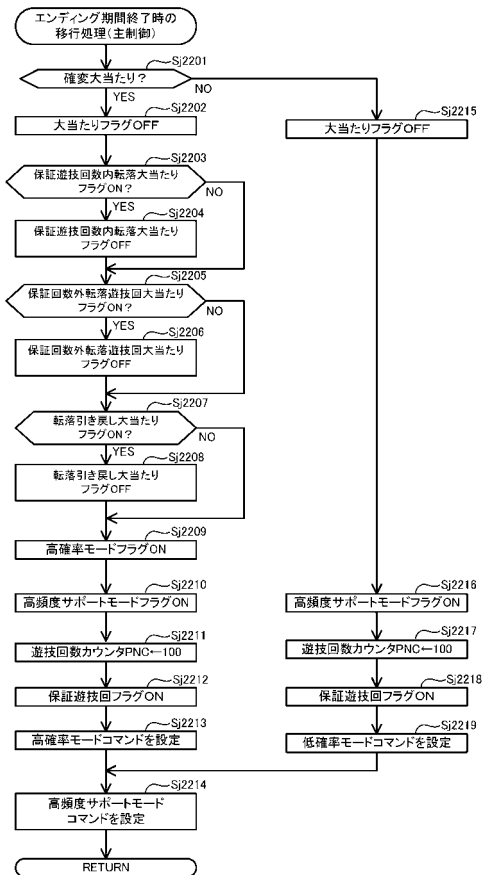
【 図 2 2 4 】



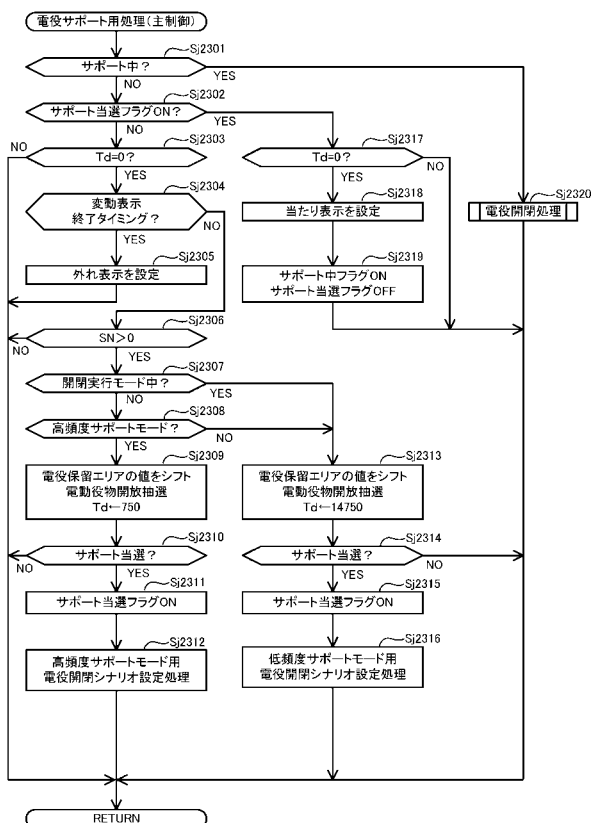
【図 2 2 5】



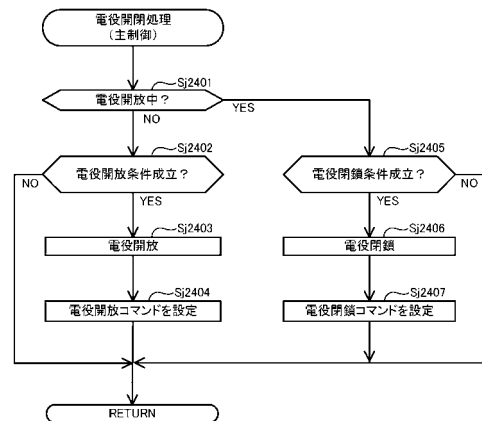
【図 2 2 6】



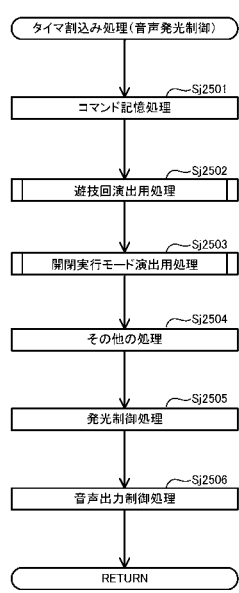
【図 2 2 7】



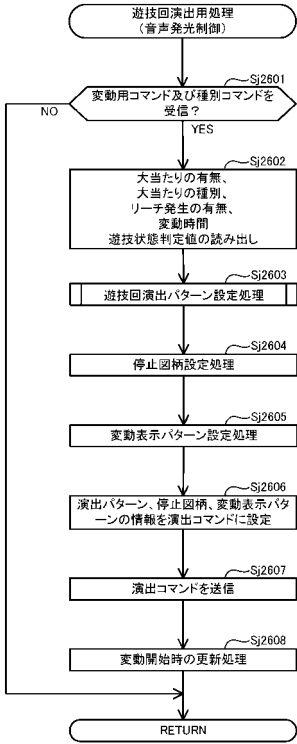
【図 2 2 8】



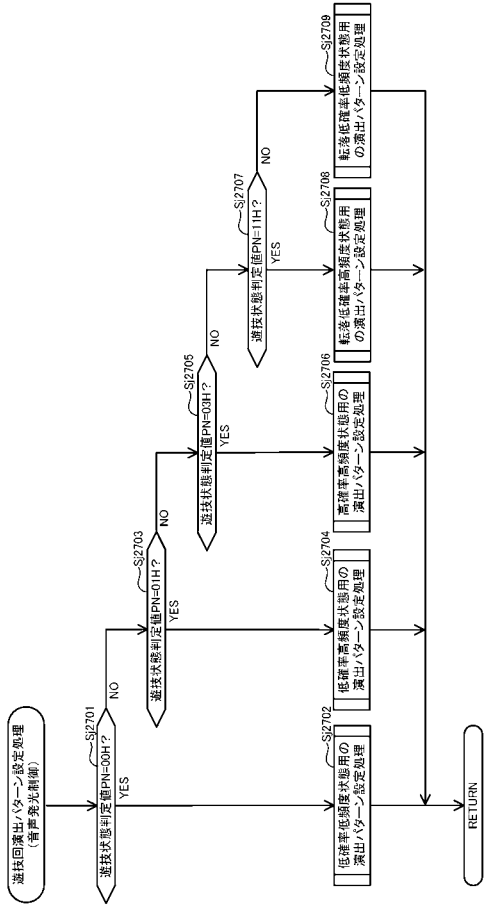
【図 2 2 9】



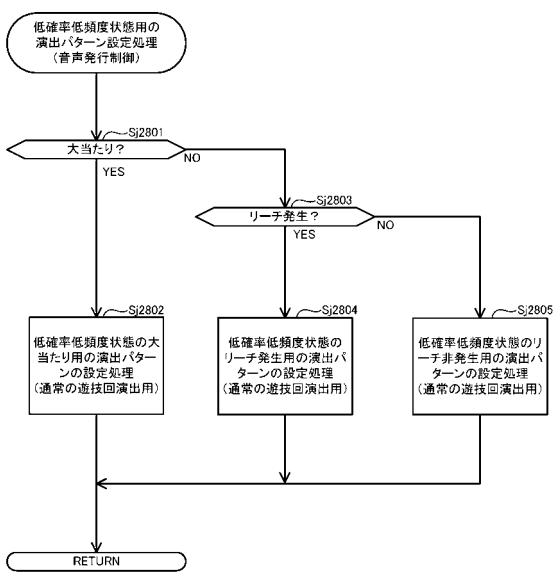
【図 2 3 0】



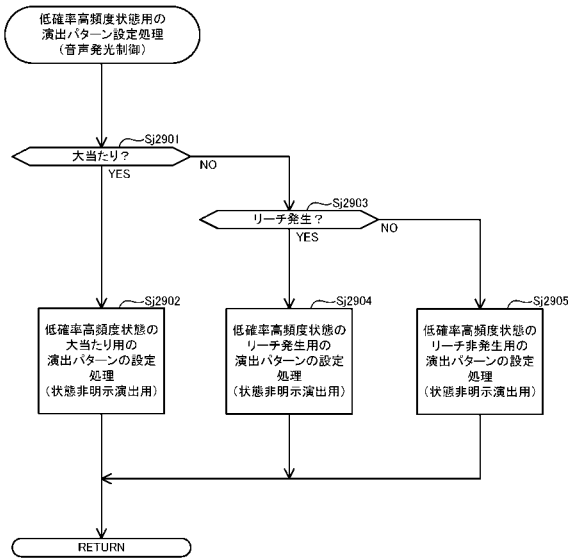
【図 2 3 1】



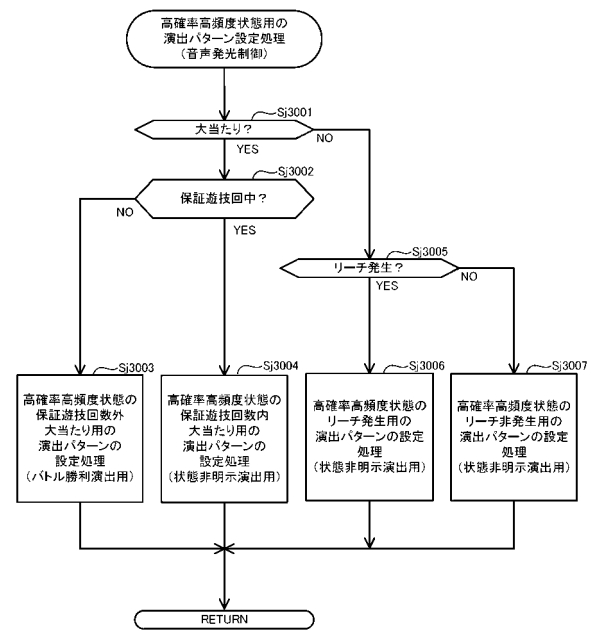
【図 2 3 2】



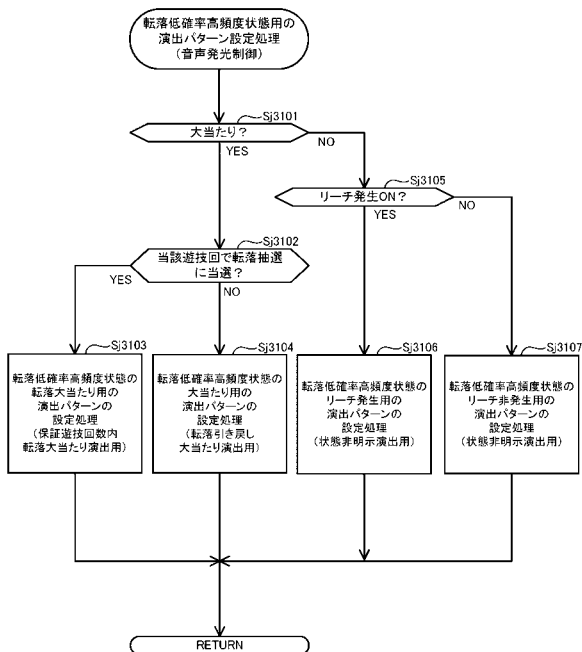
【図 2 3 3】



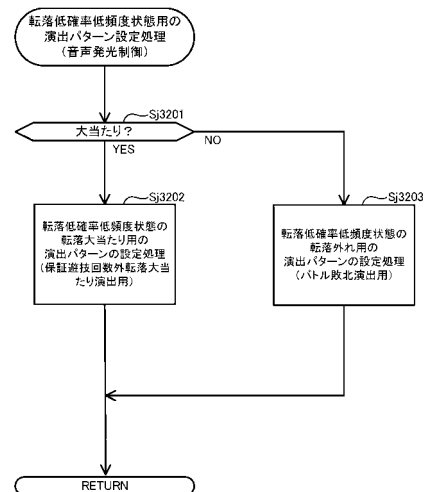
【図 2 3 4】



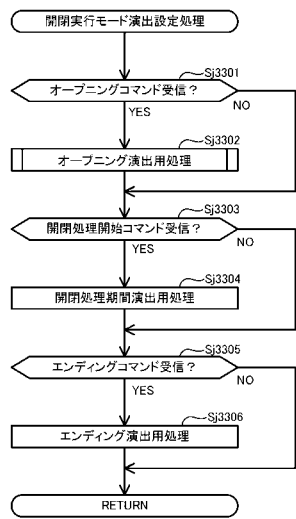
【図 2 3 5】



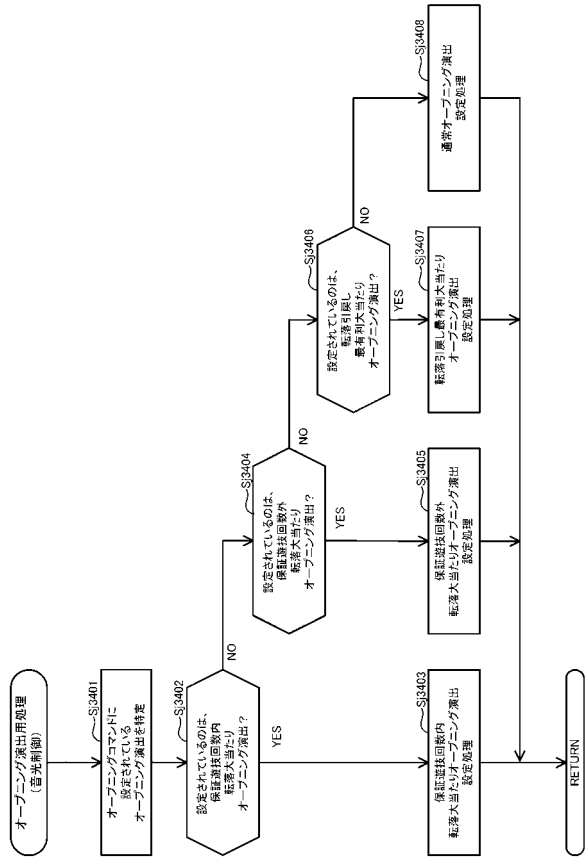
【図 2 3 6】



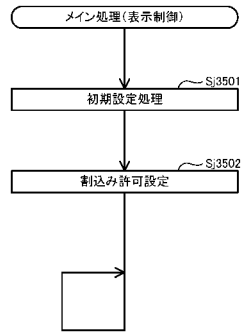
【図 2 3 7】



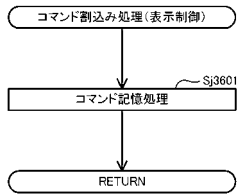
【図 2 3 8】



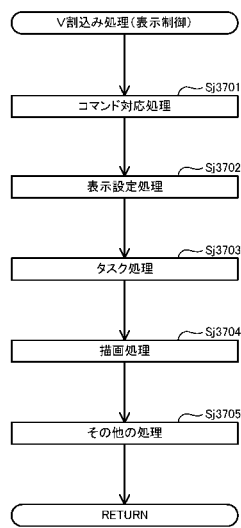
【図 2 3 9】



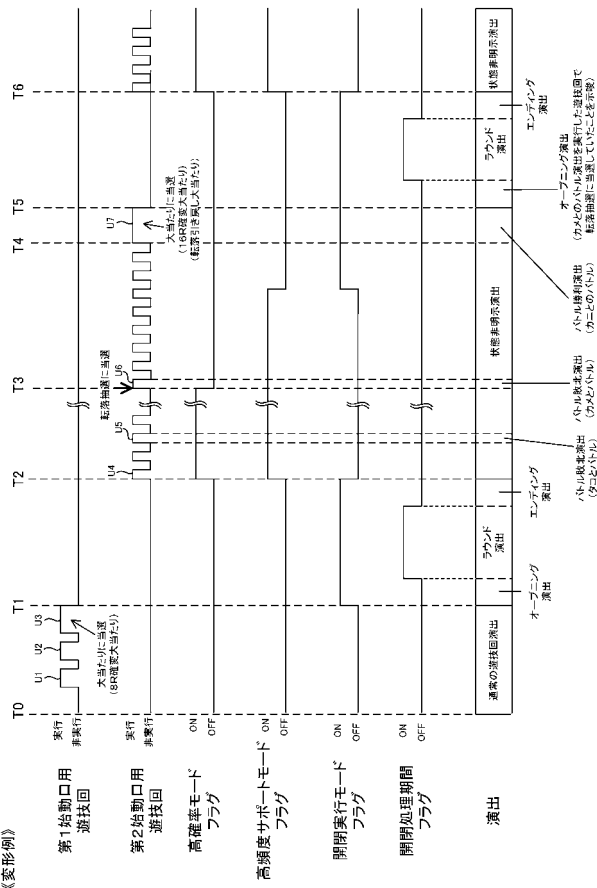
【図 2 4 0】



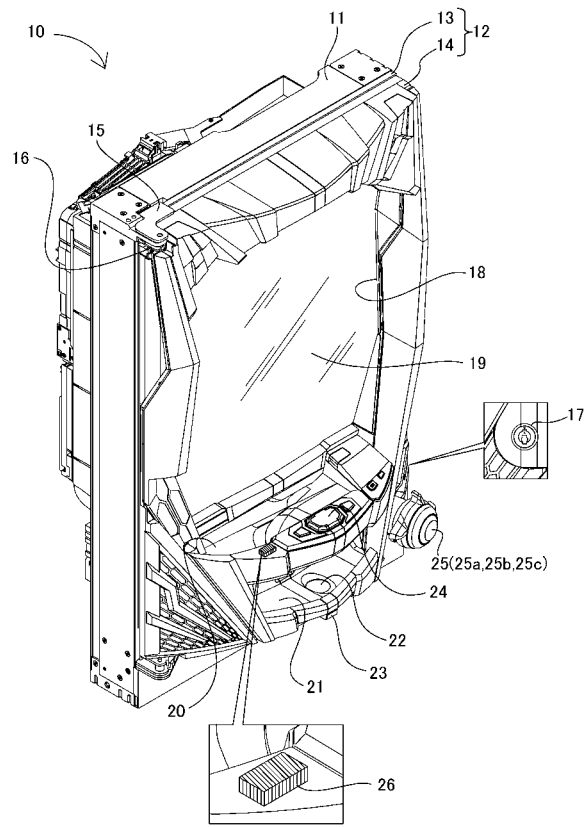
【図 2 4 1】



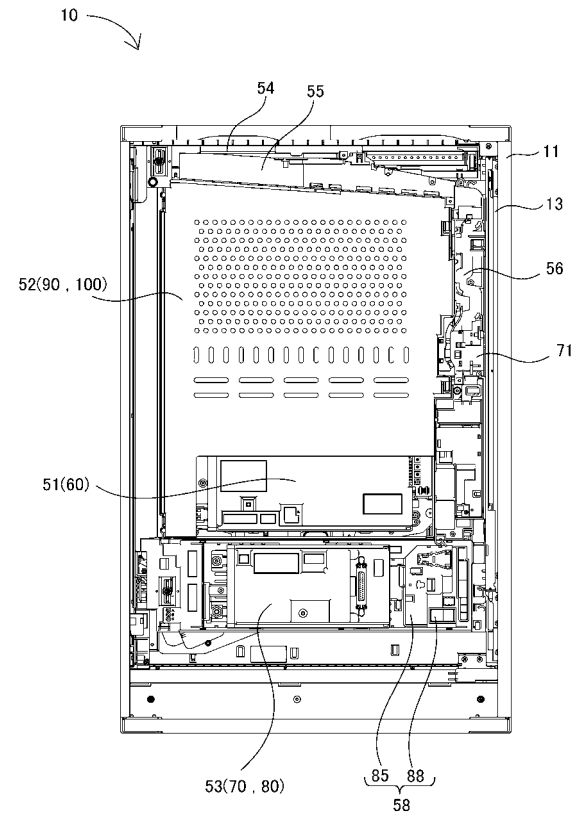
【図 2 4 2】



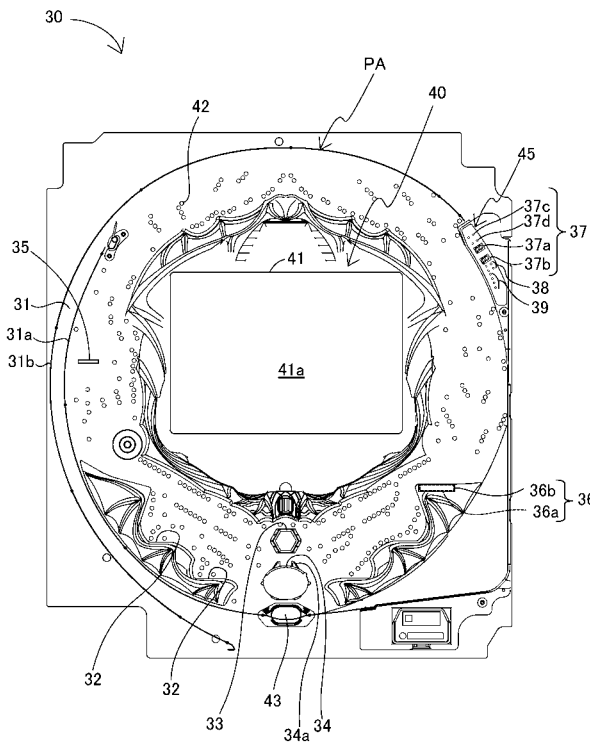
【図 2 4 3】



【図 2 4 4】



【図245】

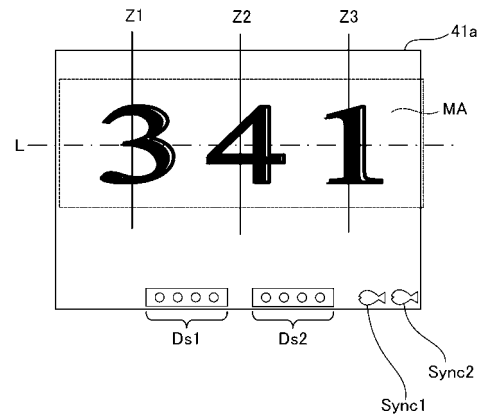


【図246】

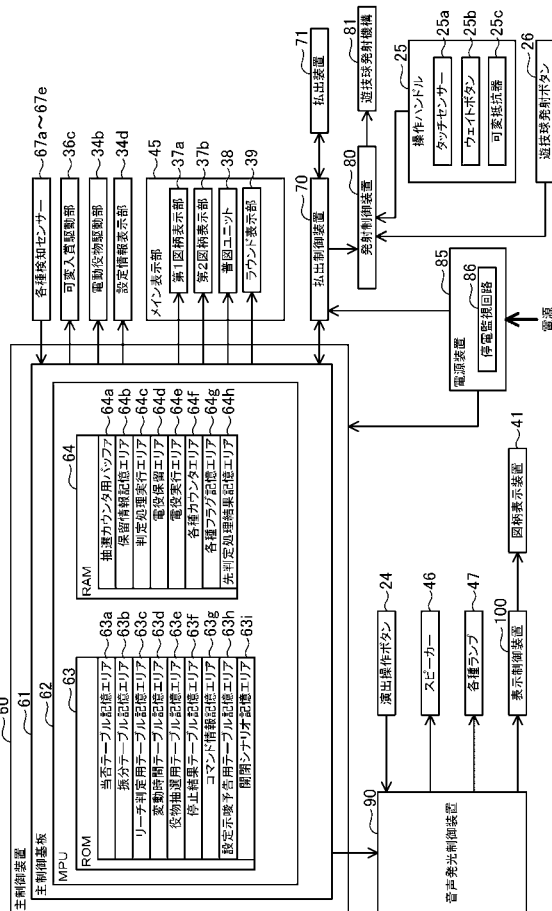
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

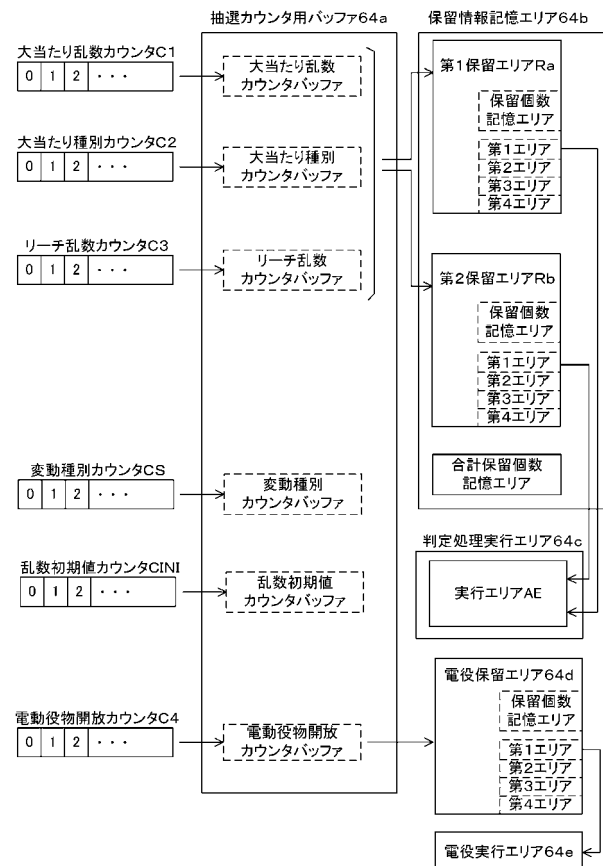
(b)



【図247】



【図248】



【図 2 4 9】

(a)	抽選設定1の低確率モード用の当否テーブル						
	<table> <tr> <th>大当たり乱数カウンタC1</th><th>当否結果</th></tr> <tr> <td>0～4</td><td>大当たり</td></tr> <tr> <td>5～1199</td><td>外れ</td></tr> </table>	大当たり乱数カウンタC1	当否結果	0～4	大当たり	5～1199	外れ
大当たり乱数カウンタC1	当否結果						
0～4	大当たり						
5～1199	外れ						
(b)	抽選設定2の低確率モード用の当否テーブル						
	<table> <tr> <th>大当たり乱数カウンタC1</th><th>当否結果</th></tr> <tr> <td>0～5</td><td>大当たり</td></tr> <tr> <td>6～1199</td><td>外れ</td></tr> </table>	大当たり乱数カウンタC1	当否結果	0～5	大当たり	6～1199	外れ
大当たり乱数カウンタC1	当否結果						
0～5	大当たり						
6～1199	外れ						
(c)	抽選設定3の低確率モード用の当否テーブル						
	<table> <tr> <th>大当たり乱数カウンタC1</th><th>当否結果</th></tr> <tr> <td>0～6</td><td>大当たり</td></tr> <tr> <td>7～1199</td><td>外れ</td></tr> </table>	大当たり乱数カウンタC1	当否結果	0～6	大当たり	7～1199	外れ
大当たり乱数カウンタC1	当否結果						
0～6	大当たり						
7～1199	外れ						
(d)	抽選設定4の低確率モード用の当否テーブル						
	<table> <tr> <th>大当たり乱数カウンタC1</th><th>当否結果</th></tr> <tr> <td>0～7</td><td>大当たり</td></tr> <tr> <td>8～1199</td><td>外れ</td></tr> </table>	大当たり乱数カウンタC1	当否結果	0～7	大当たり	8～1199	外れ
大当たり乱数カウンタC1	当否結果						
0～7	大当たり						
8～1199	外れ						
(e)	抽選設定5の低確率モード用の当否テーブル						
	<table> <tr> <th>大当たり乱数カウンタC1</th><th>当否結果</th></tr> <tr> <td>0～8</td><td>大当たり</td></tr> <tr> <td>9～1199</td><td>外れ</td></tr> </table>	大当たり乱数カウンタC1	当否結果	0～8	大当たり	9～1199	外れ
大当たり乱数カウンタC1	当否結果						
0～8	大当たり						
9～1199	外れ						
(f)	抽選設定6の低確率モード用の当否テーブル						
	<table> <tr> <th>大当たり乱数カウンタC1</th><th>当否結果</th></tr> <tr> <td>0～9</td><td>大当たり</td></tr> <tr> <td>10～1199</td><td>外れ</td></tr> </table>	大当たり乱数カウンタC1	当否結果	0～9	大当たり	10～1199	外れ
大当たり乱数カウンタC1	当否結果						
0～9	大当たり						
10～1199	外れ						

【図 2 5 0】

高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～31	大当たり
32～1199	外れ

【図 2 5 1】

(a)	第1始動口用の振分テーブル										
	<table> <tr> <th>大当たり種別カウンタC2 (0～99)</th><th>振り分け結果</th></tr> <tr> <td>0～39</td><td>16R確変大当たり</td></tr> <tr> <td>40～64</td><td>8R確変大当たり</td></tr> <tr> <td>65～89</td><td>16R通常大当たり</td></tr> <tr> <td>90～99</td><td>8R通常大当たり</td></tr> </table>	大当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	0～39	16R確変大当たり	40～64	8R確変大当たり	65～89	16R通常大当たり	90～99	8R通常大当たり
大当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果										
0～39	16R確変大当たり										
40～64	8R確変大当たり										
65～89	16R通常大当たり										
90～99	8R通常大当たり										
(b)	第2始動口用の振分テーブル										
	<table> <tr> <th>大当たり種別カウンタC2 (0～99)</th><th>振り分け結果</th></tr> <tr> <td>0～64</td><td>16R確変大当たり</td></tr> <tr> <td>65～99</td><td>8R通常大当たり</td></tr> </table>	大当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	0～64	16R確変大当たり	65～99	8R通常大当たり				
大当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果										
0～64	16R確変大当たり										
65～99	8R通常大当たり										

【図 2 5 2】

リーチ判定用当否テーブル	
リーチ乱数カウンタC3 (0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

【図 2 5 3】

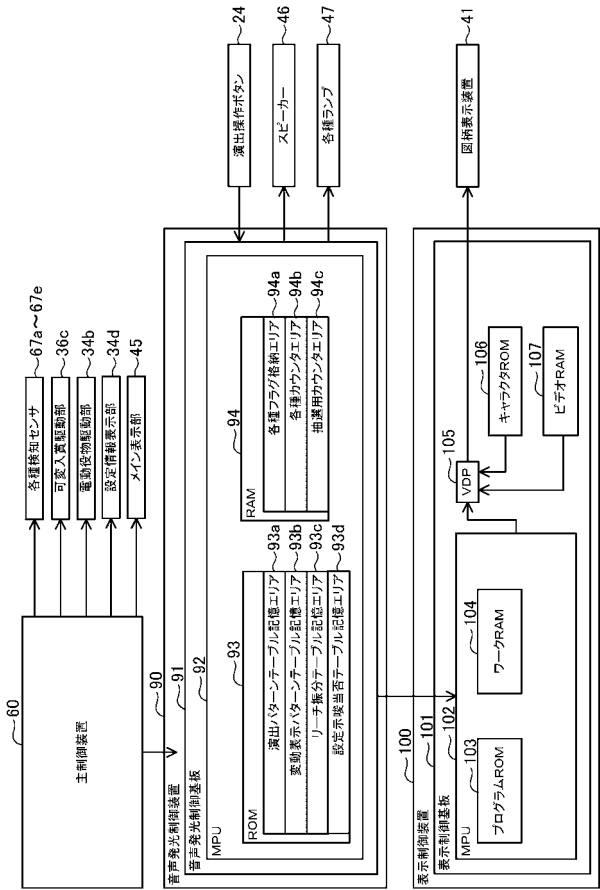
(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0 . 1	電役開放当選
2 ~ 465	外れ

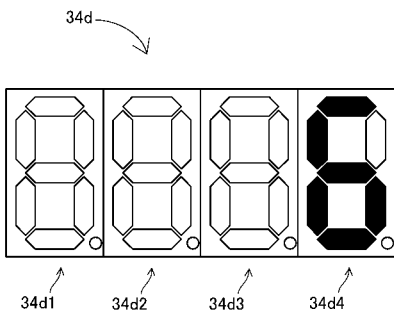
(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0 ~ 461	電役開放当選
462 ~ 465	外れ

【図 2 5 4】



【図 2 5 5】

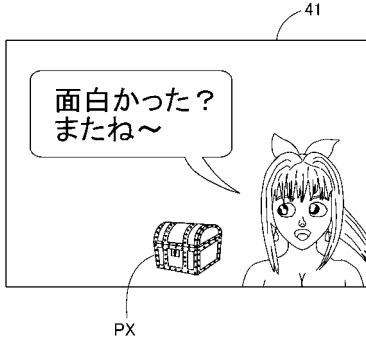


【図 2 5 6】

(a)



(b)



【図 2 5 7】

標準(初回外れ時)の対応関係	
抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／10
抽選設定2	1／8
抽選設定3	1／5
抽選設定4	1／4
抽選設定5	1／3
抽選設定6	1／2

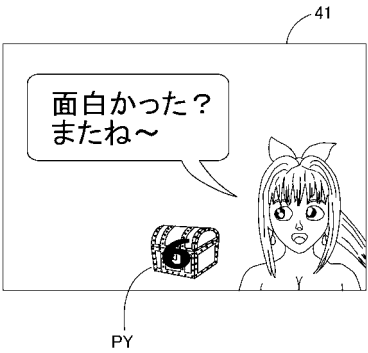
【図 2 5 8】

初回ノーマルリーチ時用の対応関係	
抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／9
抽選設定2	1／7
抽選設定3	1／4
抽選設定4	1／3
抽選設定5	1／2
抽選設定6	1／1

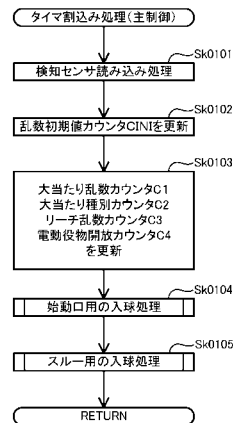
【図 2 5 9】

初回スーパーリーチ時用の対応関係	
抽選設定の種別	設定示唆用絵柄の出現確率
抽選設定1	1／8
抽選設定2	1／6
抽選設定3	1／3
抽選設定4	1／2
抽選設定5	1／1
抽選設定6	1／1

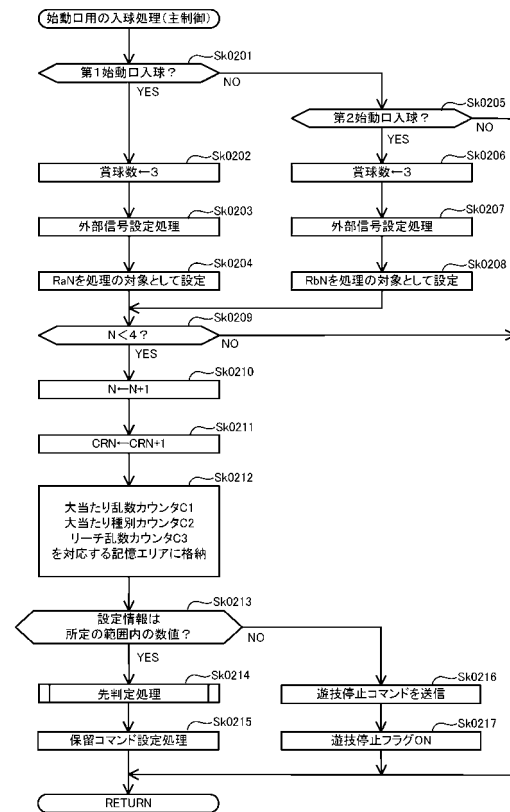
【図 2 6 0】



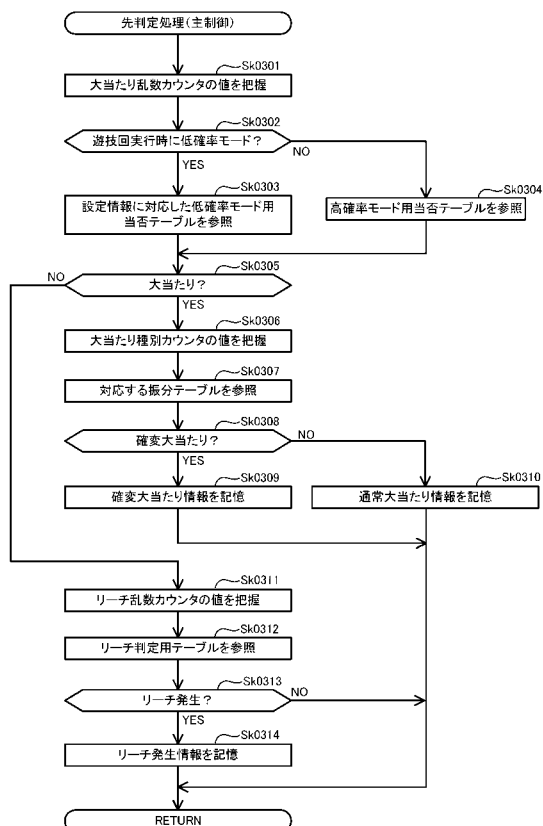
【図 2 6 1】



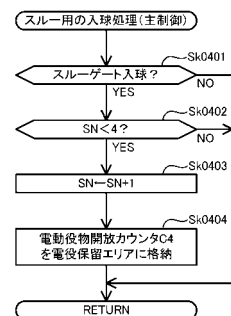
【図 2 6 2】



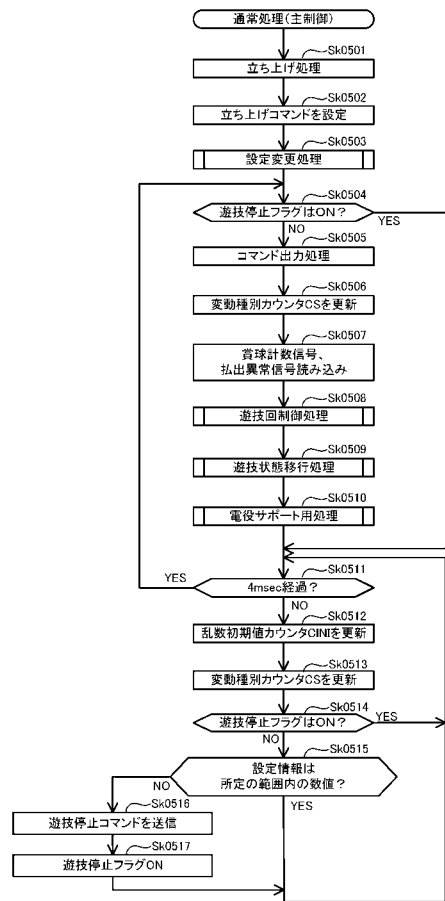
【図 2 6 3】



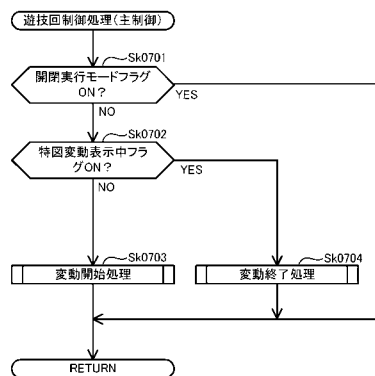
【図 2 6 4】



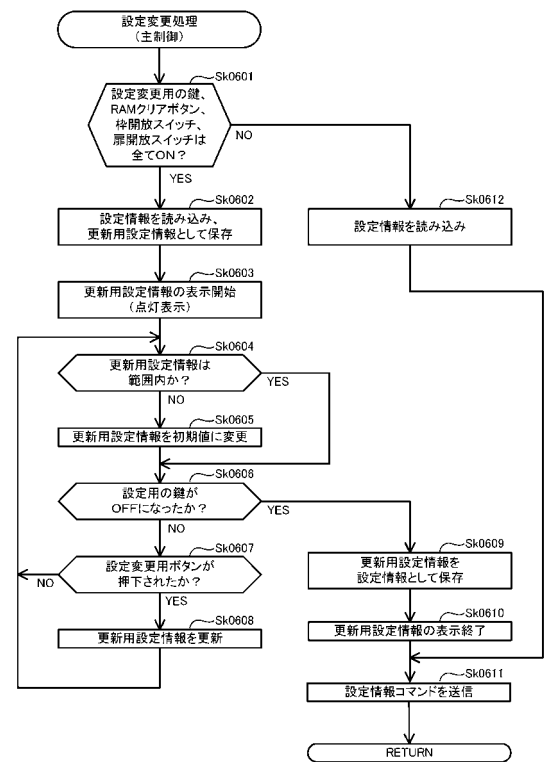
【図 2 6 5】



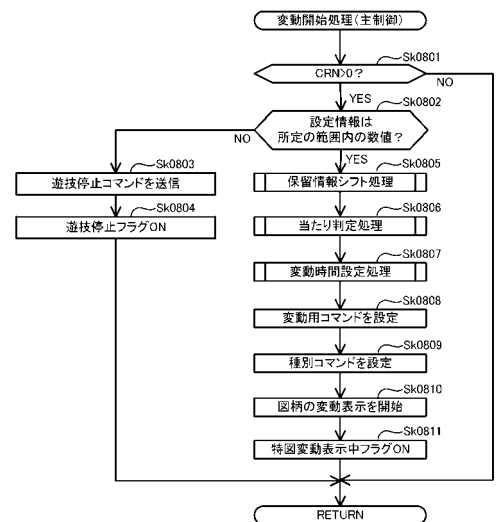
【図 2 6 7】



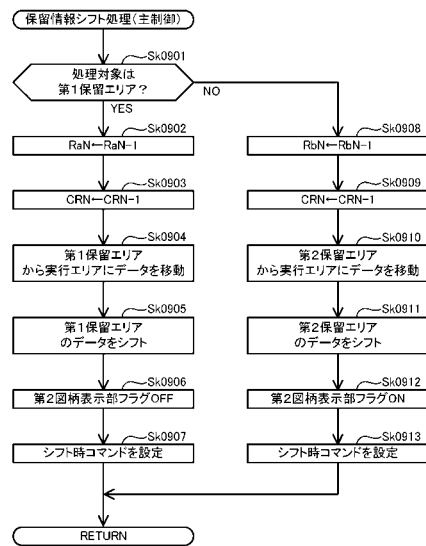
【図 2 6 6】



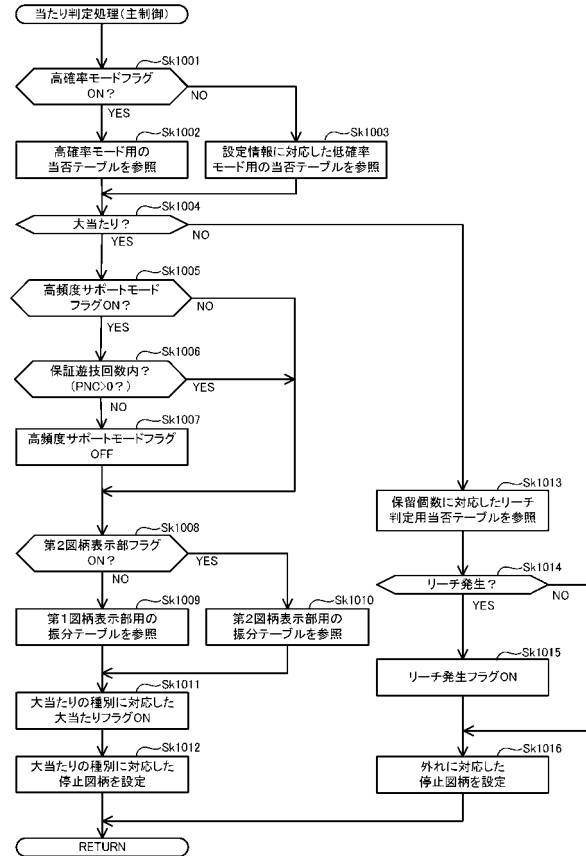
【図 2 6 8】



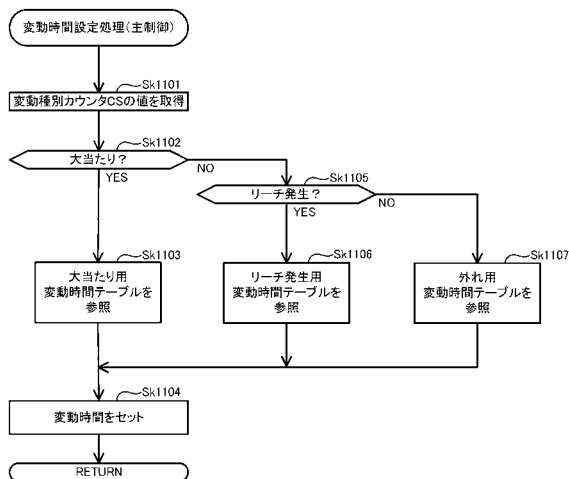
【図 269】



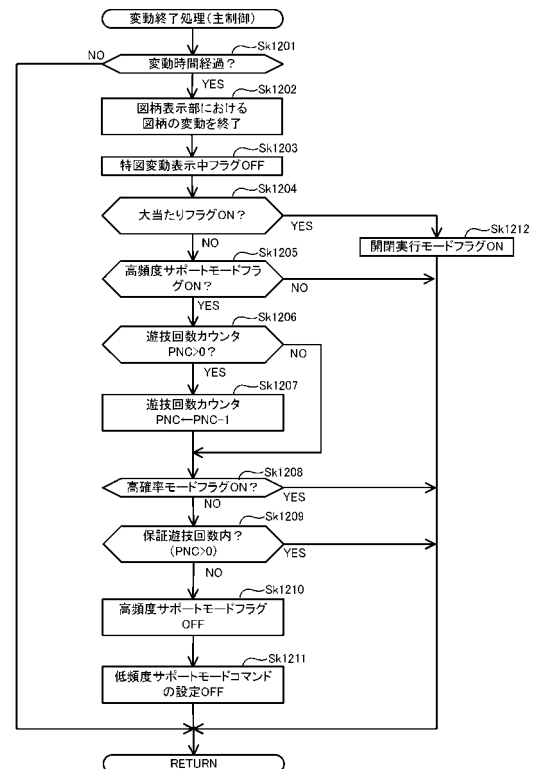
【図 270】



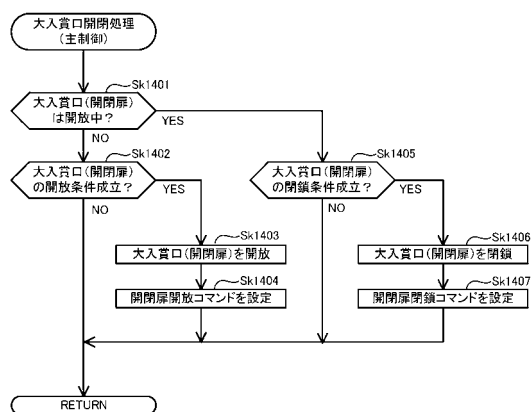
【図 271】



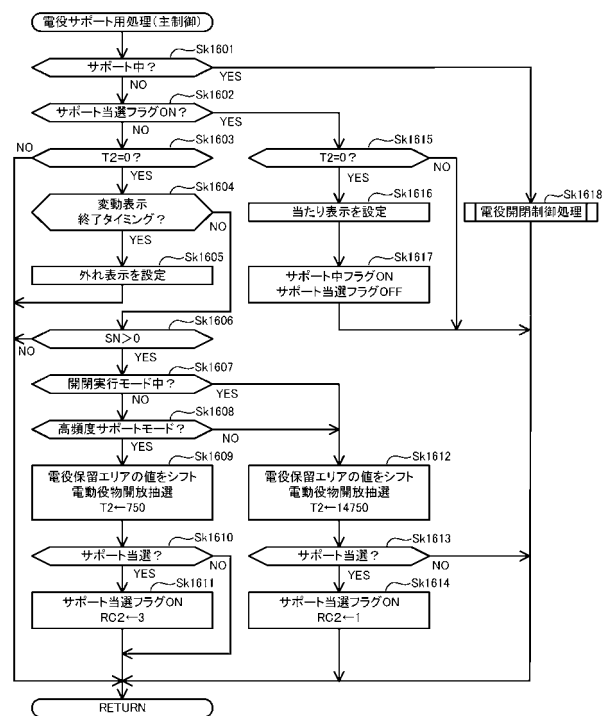
【図 272】



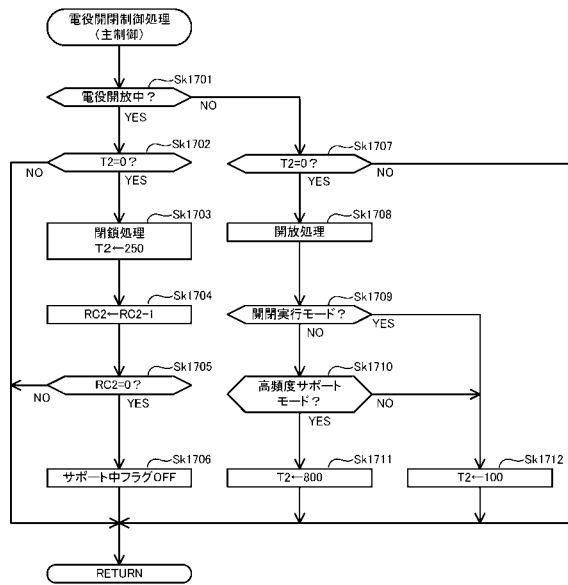
【 図 2 7 4 】



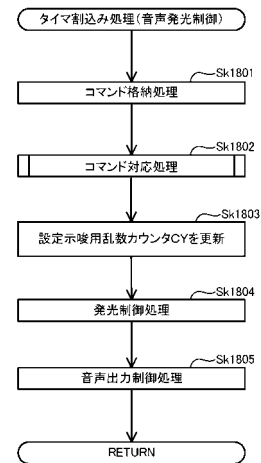
【 図 2 7 6 】



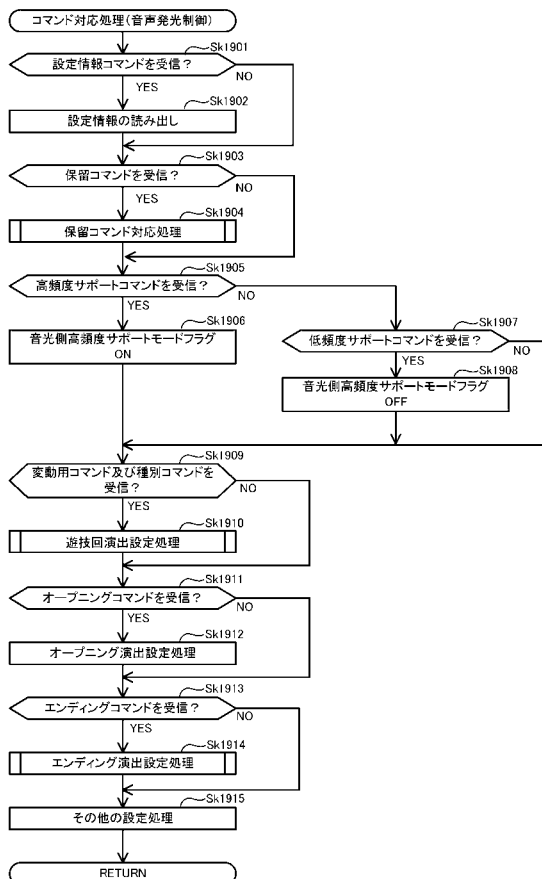
【図 277】



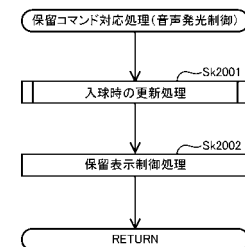
【図 278】



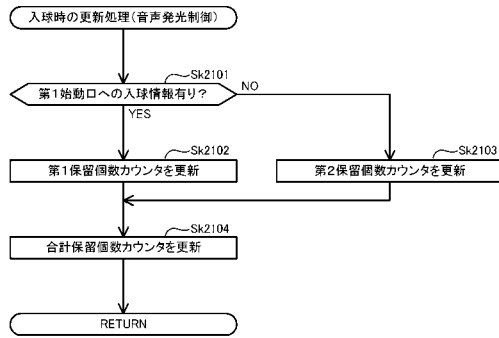
【図 279】



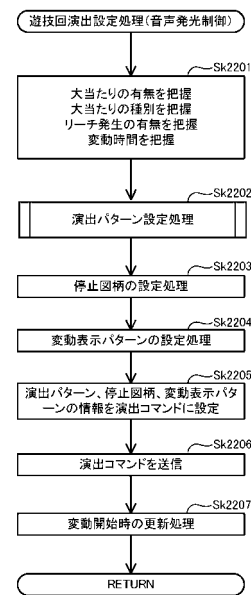
【図 280】



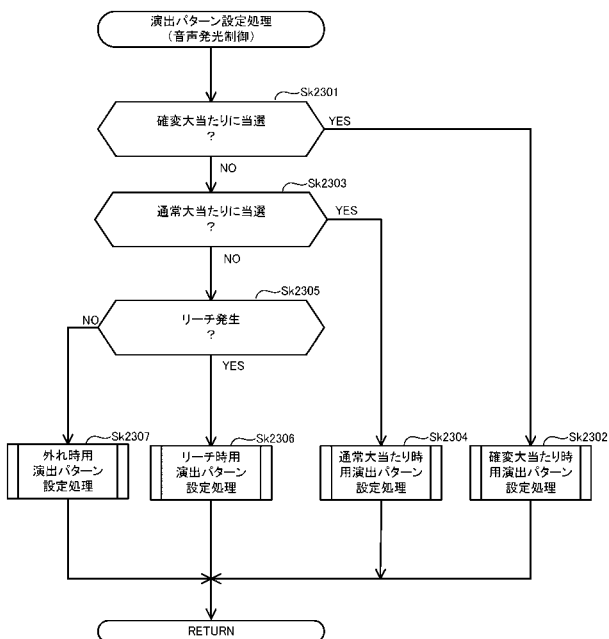
【図 281】



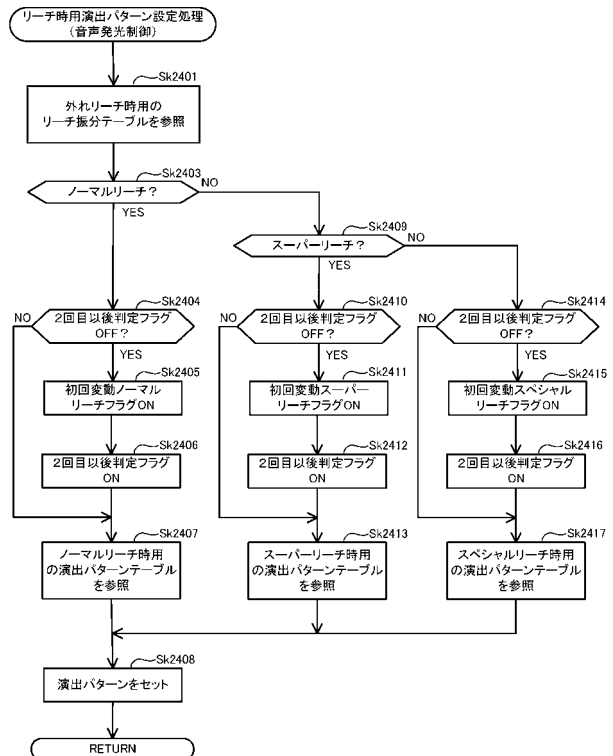
【図 282】



【図 283】



【図 284】



【図 285】

(a)

外れリーチ時用のリーチ振分テーブル

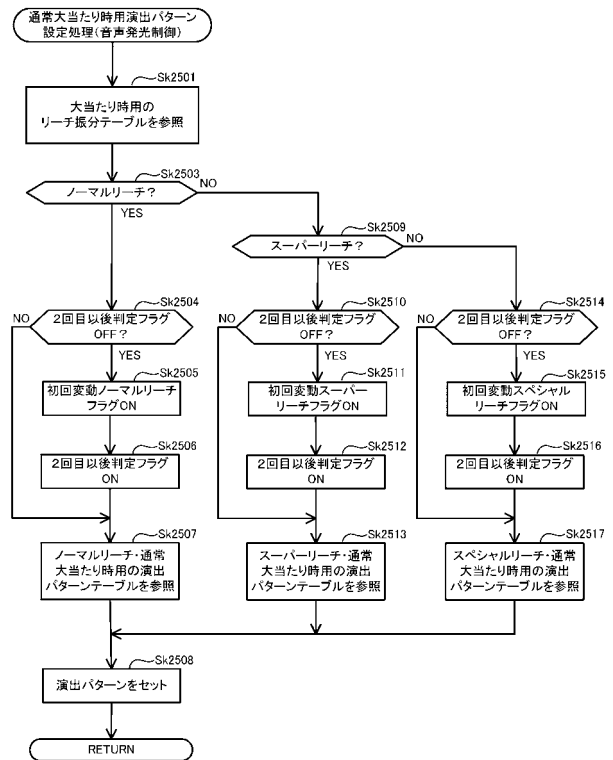
変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

(b)

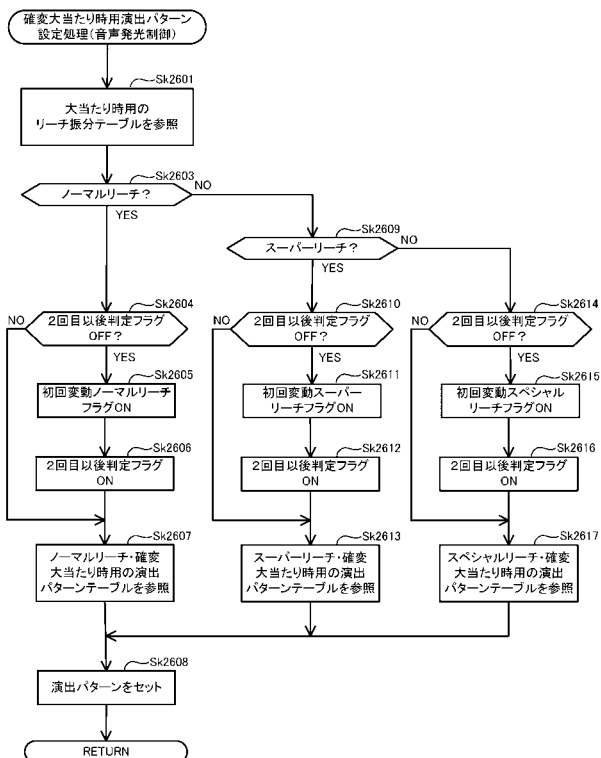
大当たり時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

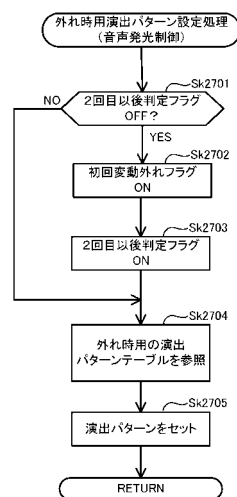
【図 286】



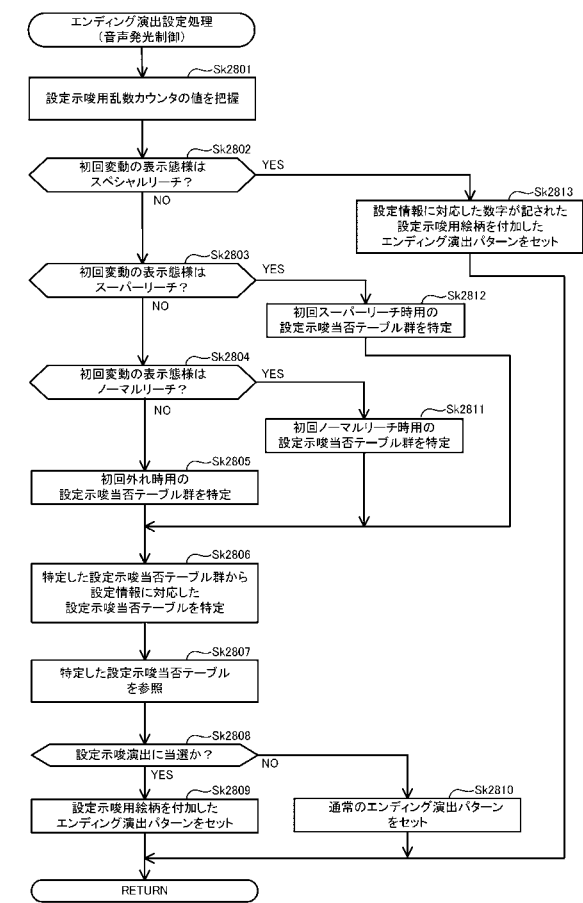
【図 287】



【図 288】



【図 289】



【図 291】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定 1	0~6719	当選	1/9の確率で当選
	6720~60479	外れ	
抽選設定 2	0~8639	当選	1/7の確率で当選
	8640~60479	外れ	
抽選設定 3	0~15119	当選	1/4の確率で当選
	15120~60479	外れ	
抽選設定 4	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定 5	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	
抽選設定 6	0~60479	当選	1/1の確率で当選
	—	外れ	

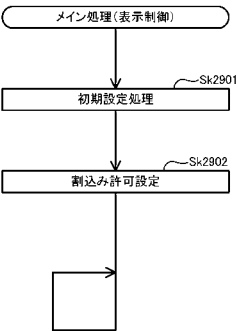
【図 290】

初回外れ時用の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定 1	0~6047	当選	1/10の確率で当選
	6048~60479	外れ	
抽選設定 2	0~7559	当選	1/8の確率で当選
	7560~60479	外れ	
抽選設定 3	0~12095	当選	1/5の確率で当選
	12096~60479	外れ	
抽選設定 4	0~15119	当選	1/4の確率で当選
	15120~60479	外れ	
抽選設定 5	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定 6	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	

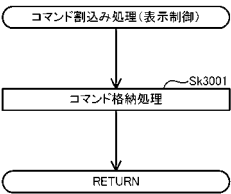
【図 292】

初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定 1	0~7559	当選	1/8の確率で当選
	7560~60479	外れ	
抽選設定 2	0~10079	当選	1/6の確率で当選
	10080~60479	外れ	
抽選設定 3	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定 4	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	
抽選設定 5	0~60479	当選	1/1の確率で当選
	—	外れ	
抽選設定 6	0~60479	当選	1/1の確率で当選
	—	外れ	

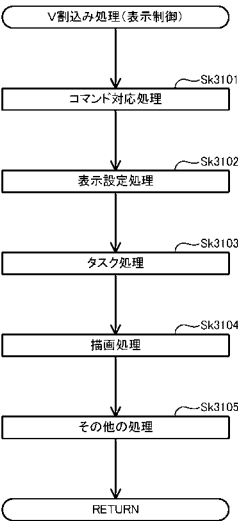
【 図 2 9 3 】



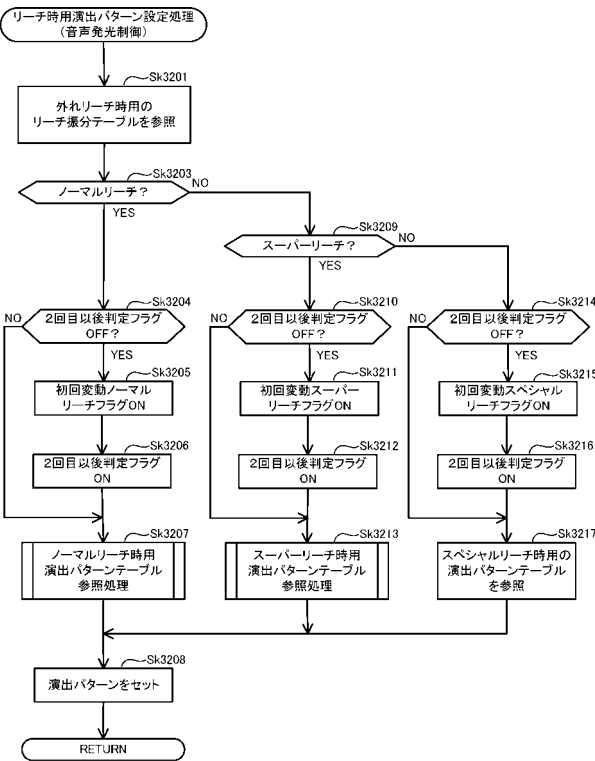
【 図 2 9 4 】



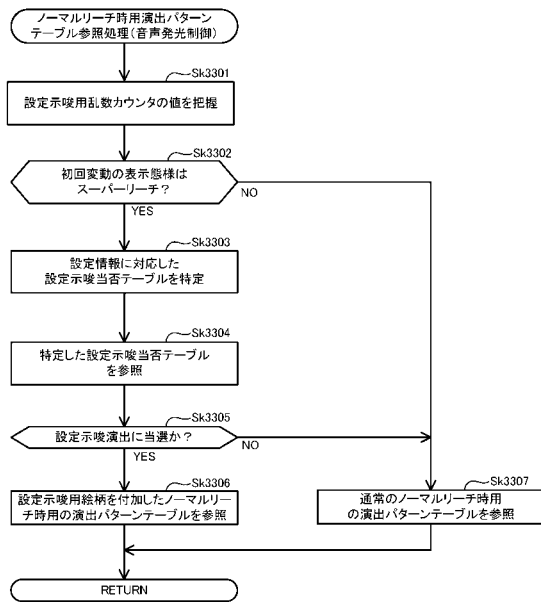
【 図 2 9 5 】



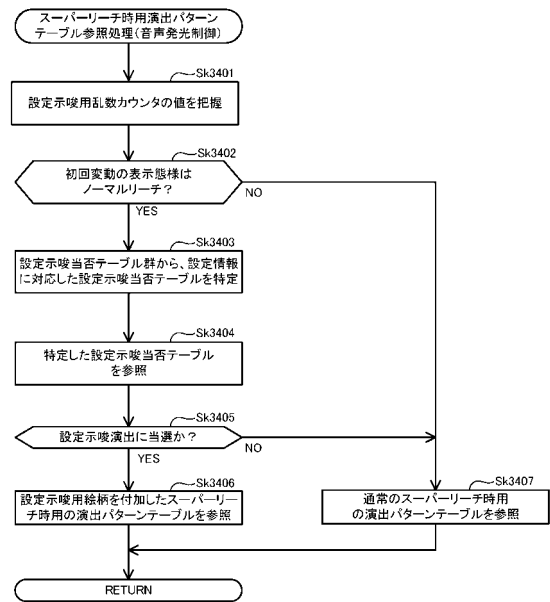
【 図 2 9 6 】



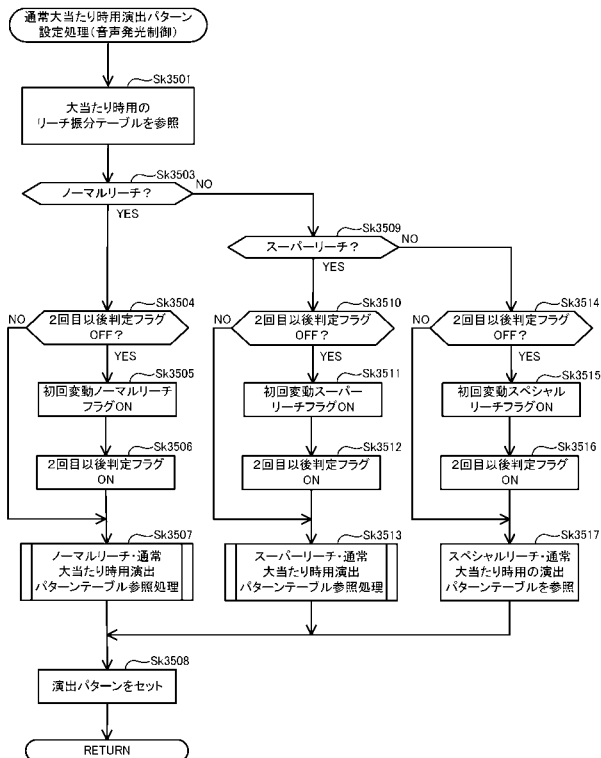
【図 297】



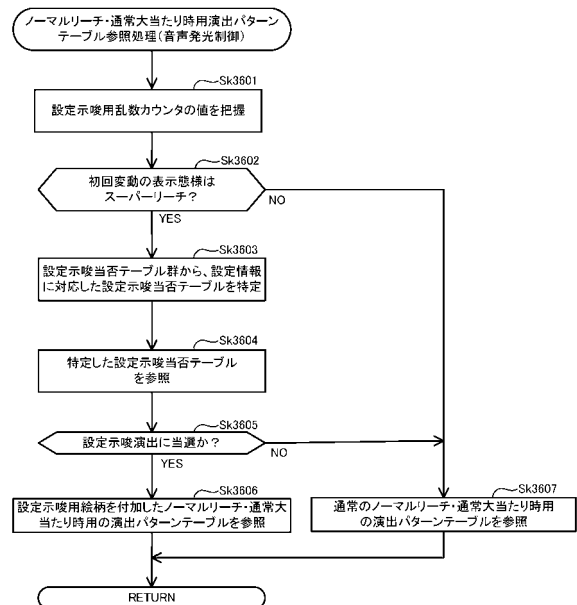
【図 298】



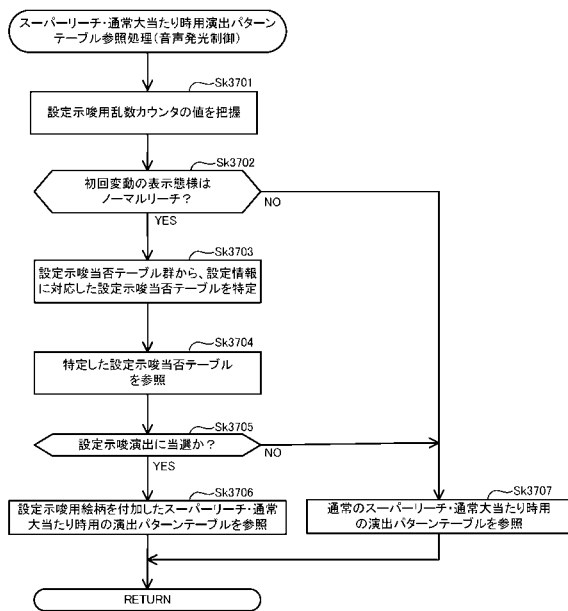
【図 299】



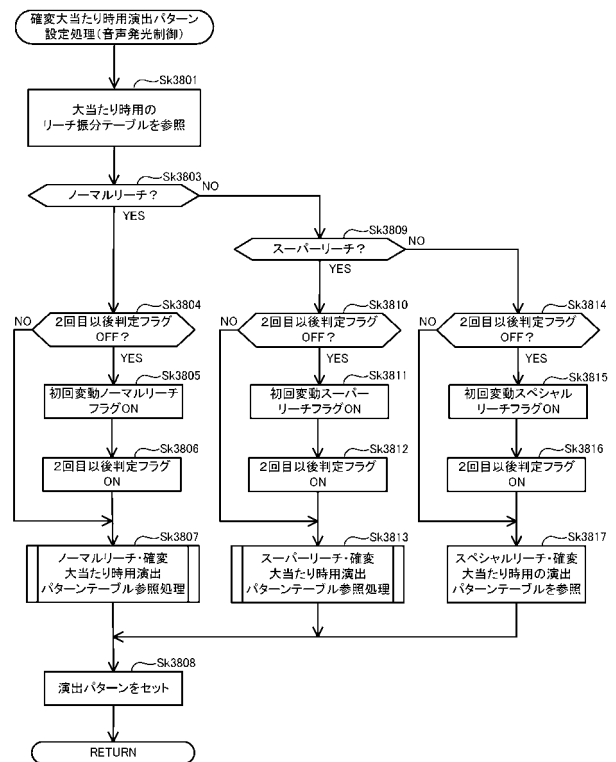
【図 300】



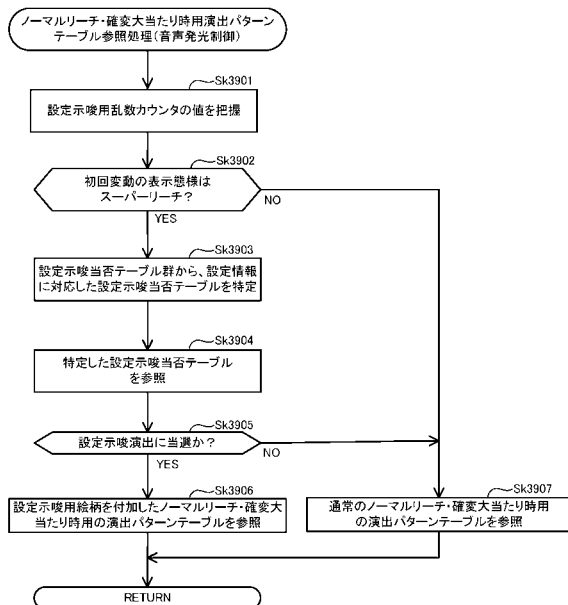
【図 301】



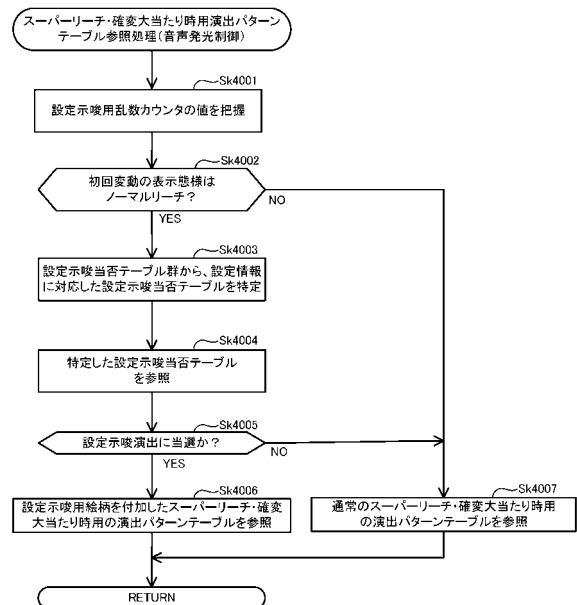
【図 302】



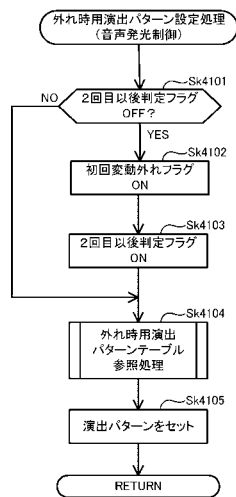
【図 303】



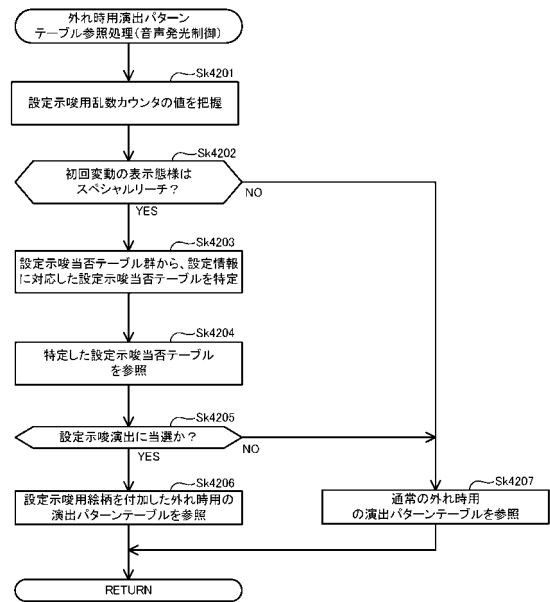
【図 304】



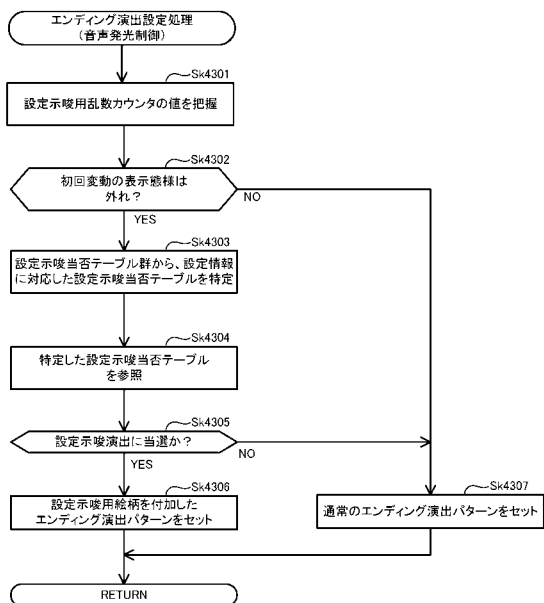
【図 305】



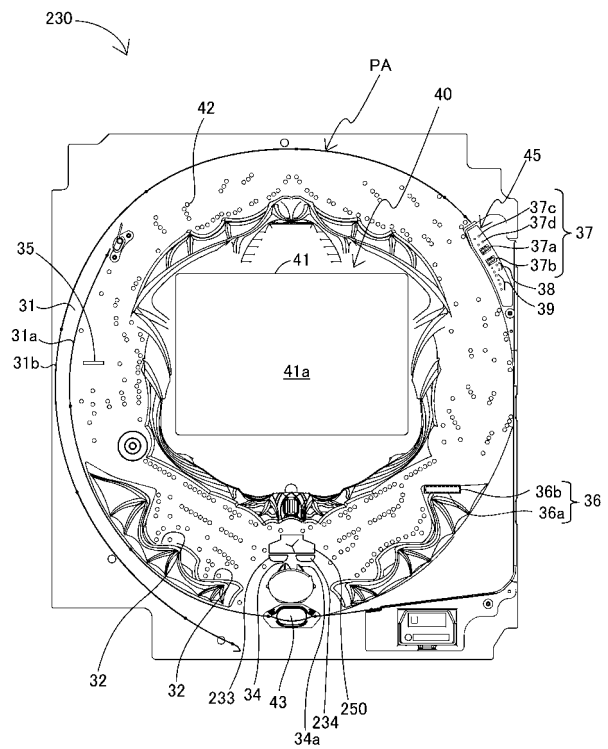
【図 306】



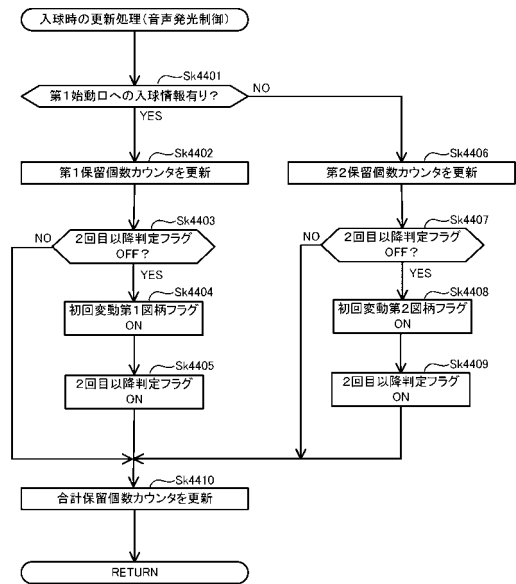
【図 307】



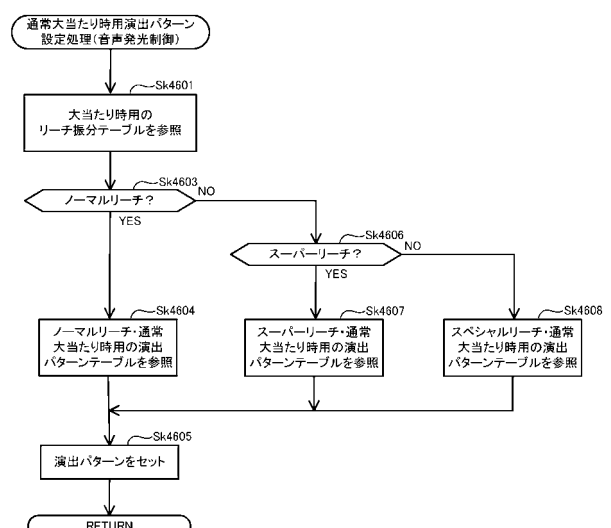
【図 308】



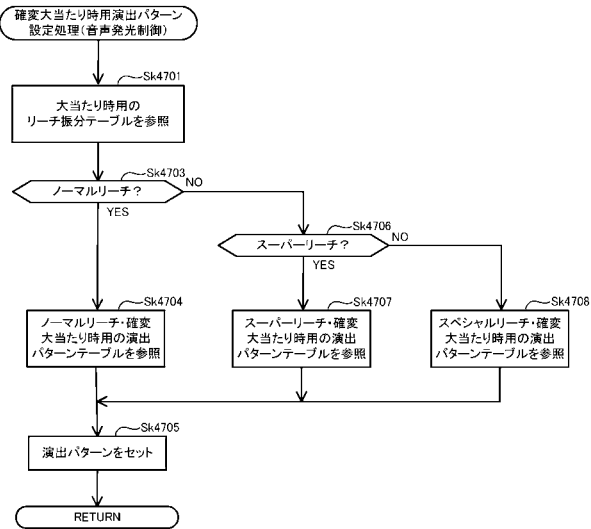
【 図 3 1 0 】



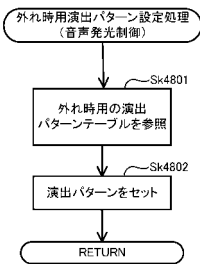
【 図 3 1 2 】



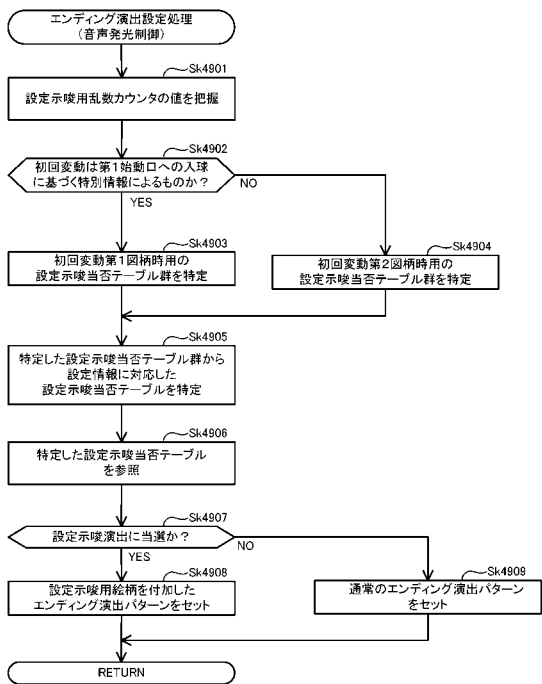
【図 3 1 3】



【図 3 1 4】



【図 3 1 5】



【図 3 1 6】

初回変動第1図柄時用の設定示唆当否テーブル群

抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタ CY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定1	0~6047	当選	1/10の確率で当選
	6048~60479	外れ	
抽選設定2	0~7559	当選	1/8の確率で当選
	7560~60479	外れ	
抽選設定3	0~12095	当選	1/5の確率で当選
	12096~60479	外れ	
抽選設定4	0~15119	当選	1/4の確率で当選
	15120~60479	外れ	
抽選設定5	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定6	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	

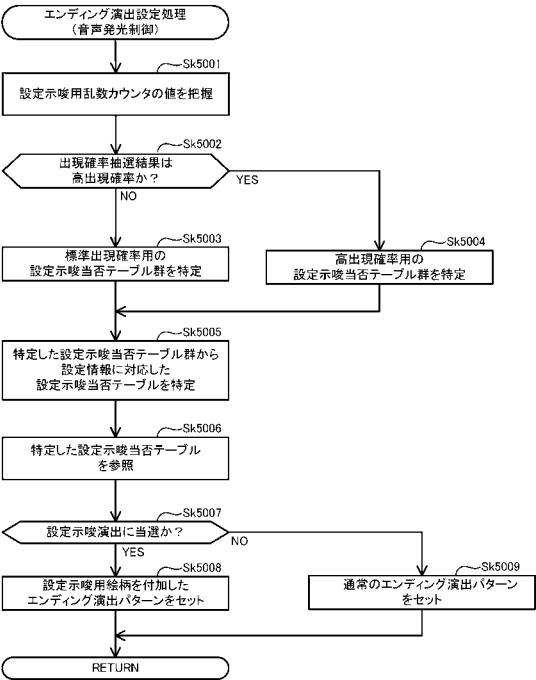
【図 3 1 7】

初回変動第2図柄時用の設定示唆当否テーブル群			
抽選設定種別	設定示唆用乱数カウンタCY(0~60479)	当否結果	内容
抽選設定1	0~6719	当選	1/9の確率で当選
	6720~60479	外れ	
抽選設定2	0~8639	当選	1/7の確率で当選
	8640~60479	外れ	
抽選設定3	0~15119	当選	1/4の確率で当選
	15120~60479	外れ	
抽選設定4	0~20159	当選	1/3の確率で当選
	20160~60479	外れ	
抽選設定5	0~30239	当選	1/2の確率で当選
	30240~60479	外れ	
抽選設定6	0~60479	当選	1/1の確率で当選
	—	外れ	

【図 3 1 8】

出現確率抽選用の振分テーブル	
抽選用乱数カウンタCY(0~99)	振り分け結果
0~29	高出現確率
30~99	標準出現確率

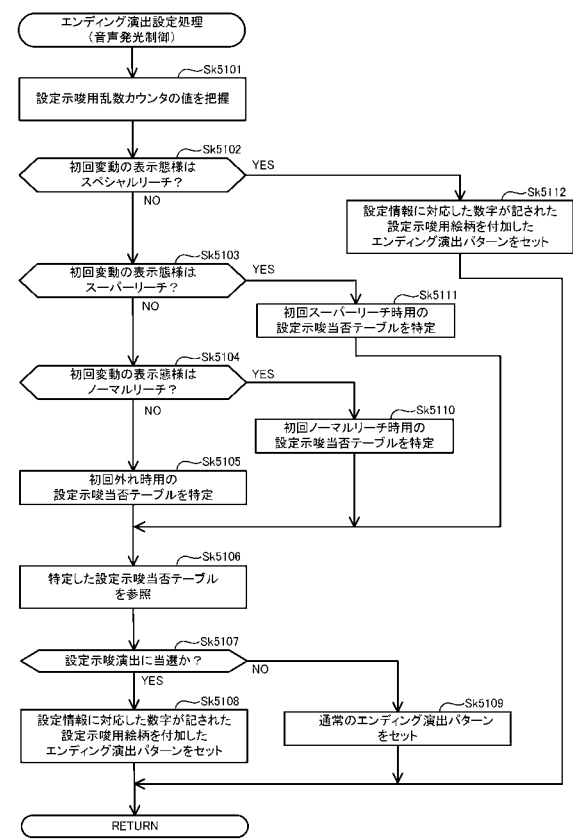
【図 3 1 9】



【図 3 2 0】

出現期間抽選用の振分テーブル	
抽選用乱数カウンタCZ(0~99)	振り分け結果
0~29	高確率期間
30~99	標準確率期間

【図 3 2 1】



初回外れ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY (0～60479)	当否結果	内容
0～6047	当選	1／10の確率で当選
6048～60479	外れ	

【図 3 2 3】

初回ノーマルリーチ時用の設定示唆当否テーブル

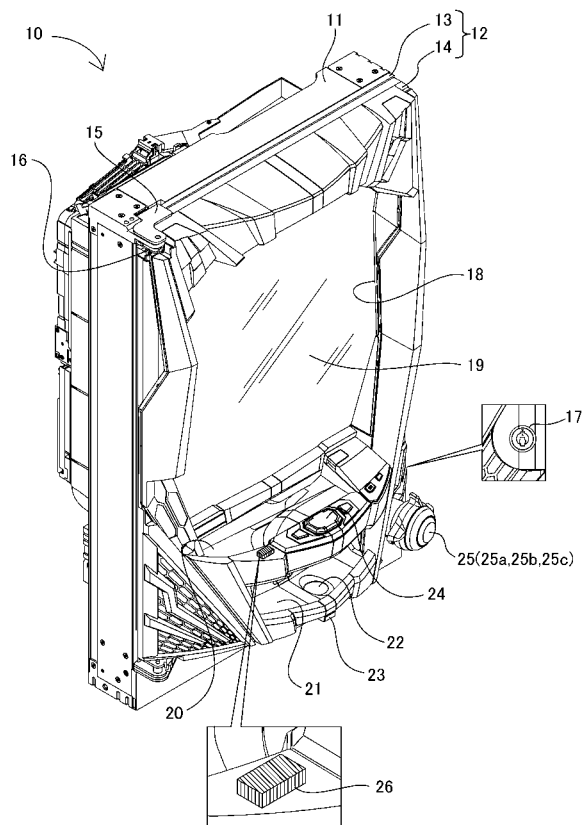
設定示唆用乱数カウンタCY (0～60479)	当否結果	内容
0～7559	当選	1／8の確率で当選
7560～60479	外れ	

【図 3 2 4】

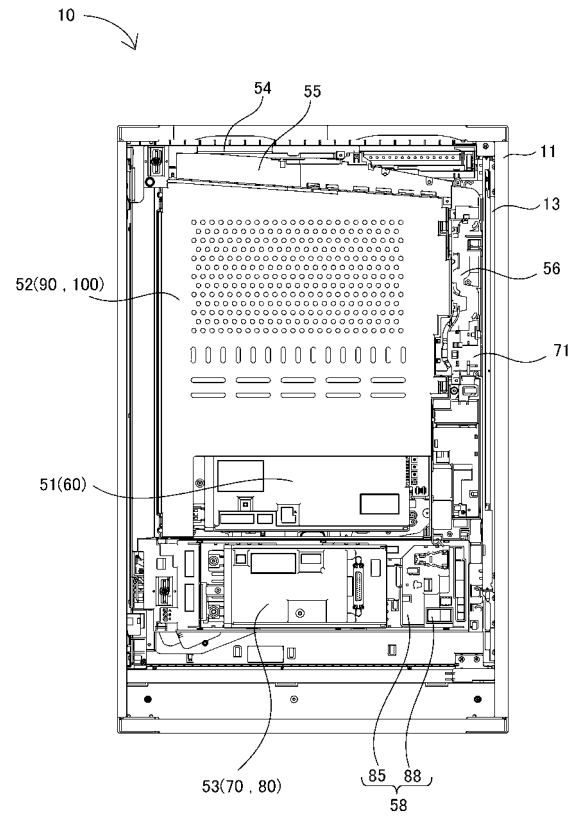
初回スーパーリーチ時用の設定示唆当否テーブル

設定示唆用乱数カウンタCY (0～60479)	当否結果	内容
0～12095	当選	1／5の確率で当選
12096～60479	外れ	

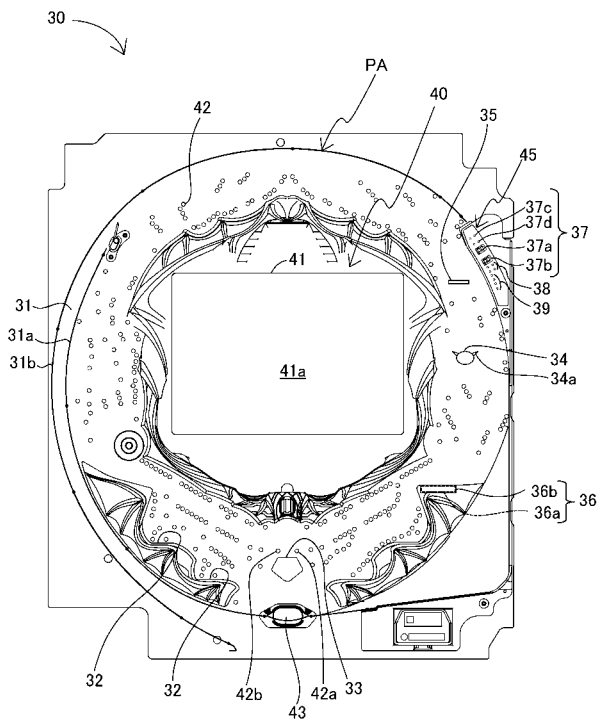
【図 3 2 5】



【図 3 2 6】



【図 3 2 7】

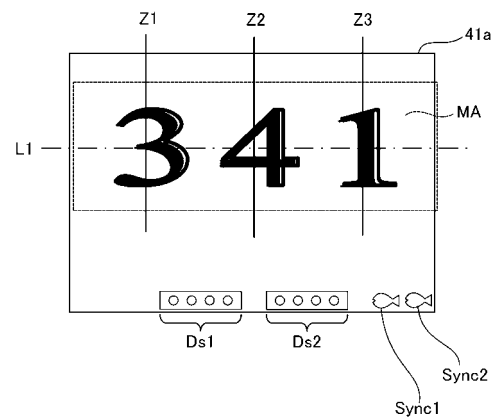


【図 3 2 8】

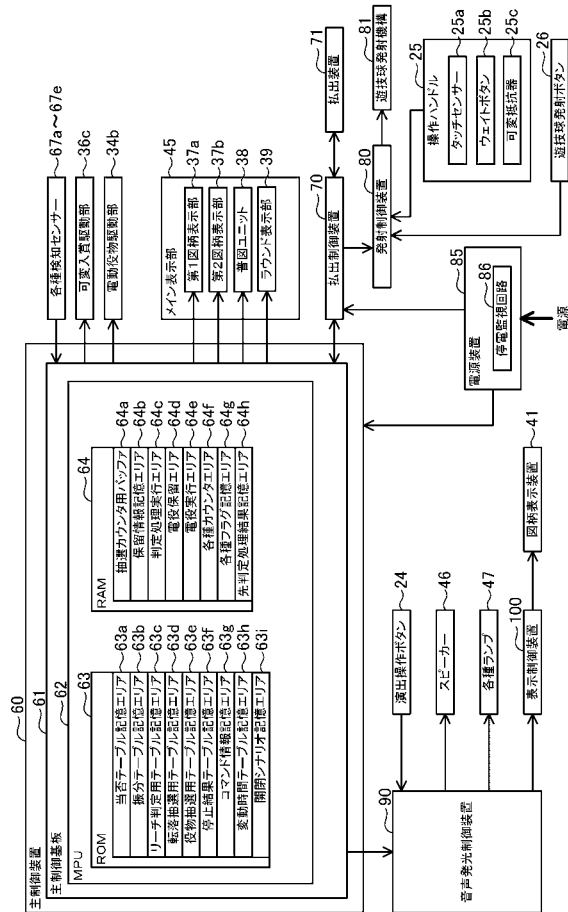
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

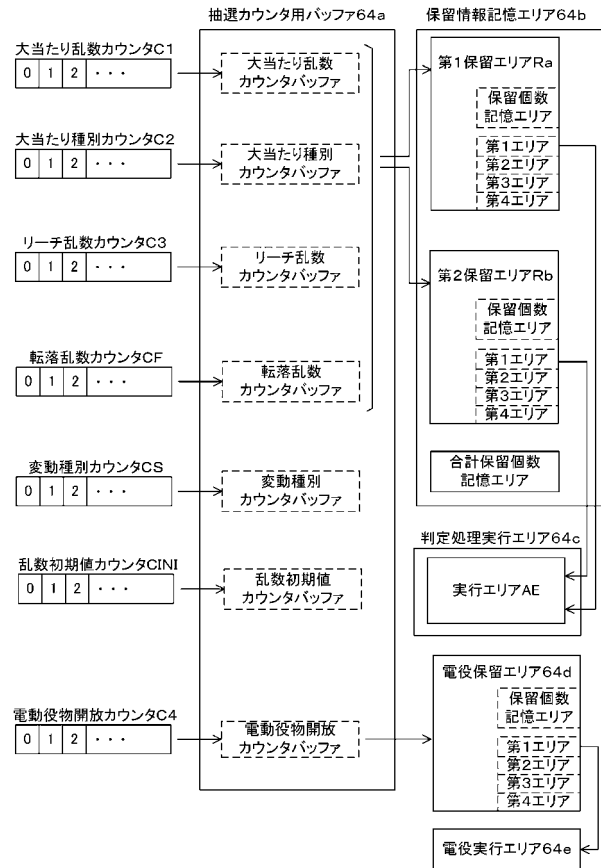
(b)



【 図 3 2 9 】



【 図 3 3 0 】



【 図 3 3 1 】

(a)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

【 図 3 3 2 】

(a)

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の 振り分け結果	モード選択抽選の 振り分け結果
0～39	16R確変大当たり	先落ちモード
40～64		後落ちモード
65～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

(b)

大当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

(b)

大当たり種別カウンタC2(0～99)	大当たり種別の振り分け結果	モード選択抽選の振り分け結果
0～49	16R確変大当たり	先落ちモード
50～74		後落ちモード
75～89	8R確変大当たり	先落ちモード
90～99	8R通常大当たり	先落ちモード

【 図 3 3 3 】

転落乱数カウンタCF (0～99)	転落抽選結果
0～2	当選(転落)
3～99	外れ(継続)

【 図 3 3 4 】

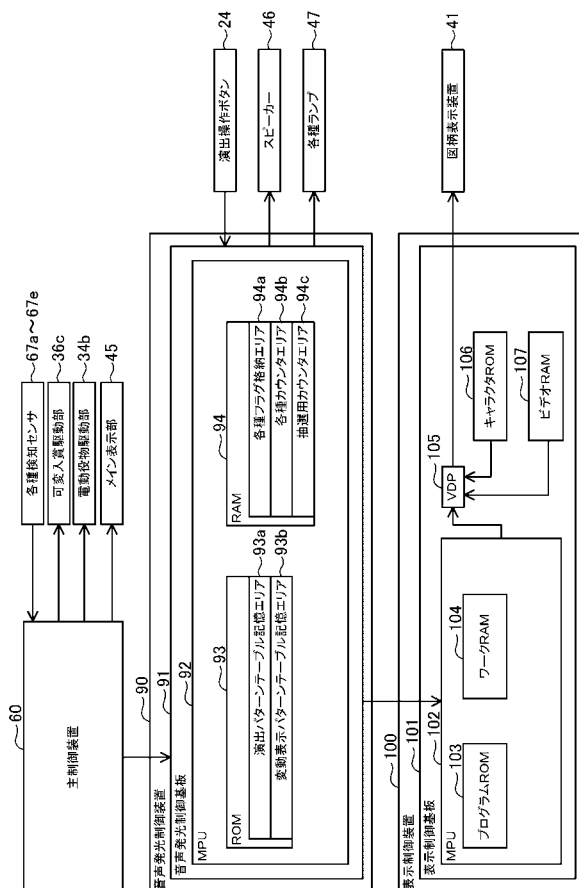
(a)

電動役物開放カウンタC4(0~465)	可否結果
0、1	電役開放可選
2~465	外れ

(b)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

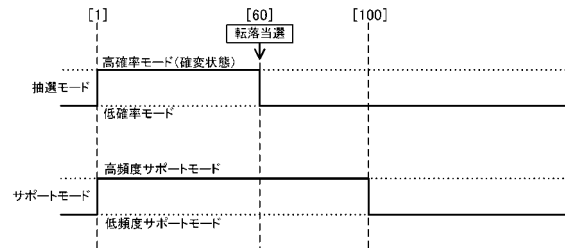
【 図 3 3 5 】



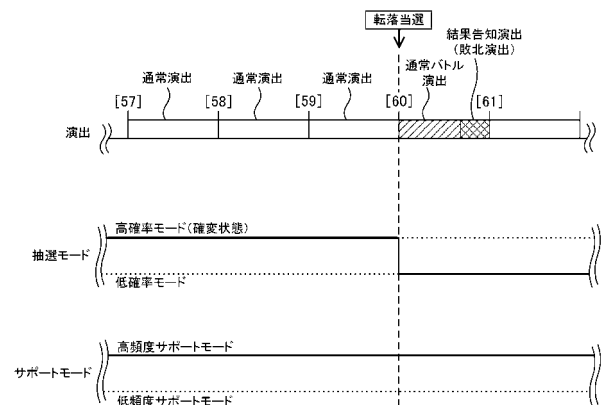
【 図 3 3 6 】

保証遊技回数以前、転落当選

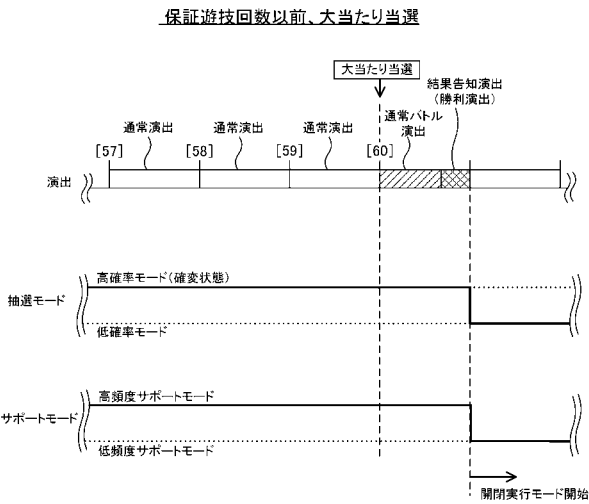
(a)



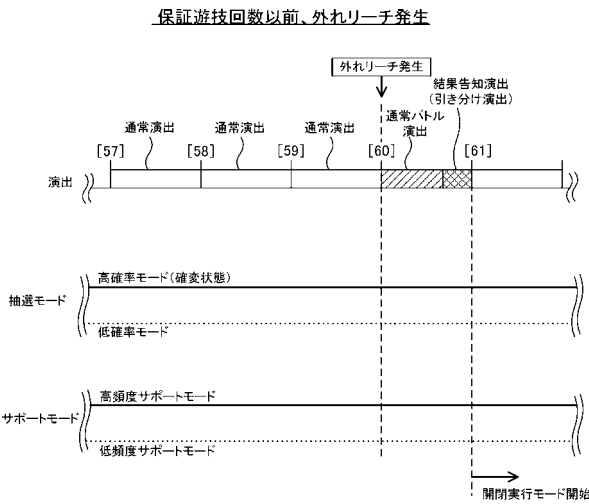
(b)



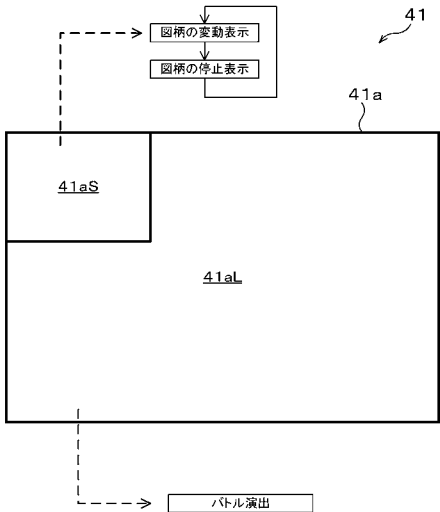
【図 3 3 7】



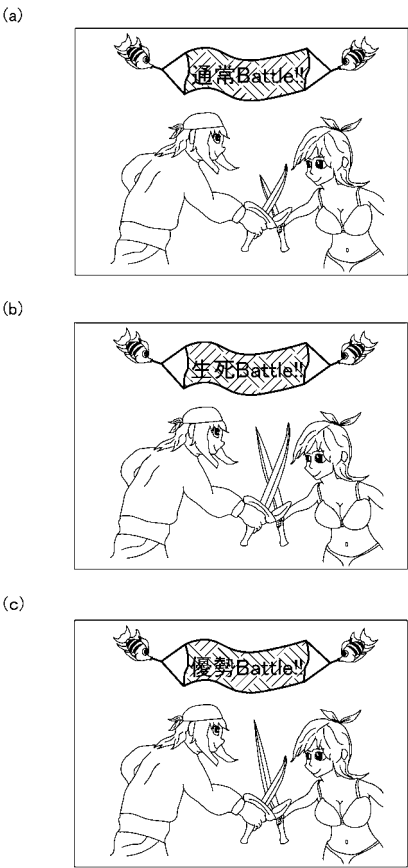
【図 3 3 8】



【図 3 3 9】



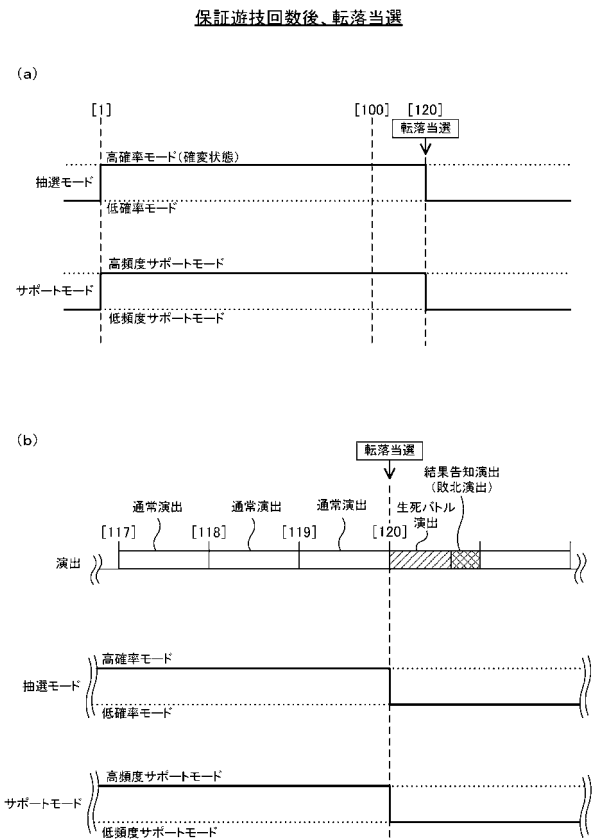
【図 3 4 0】



【図 3 4 1】

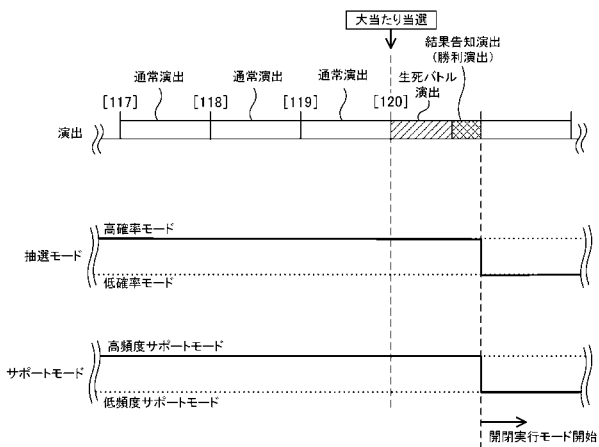


【図 3 4 2】



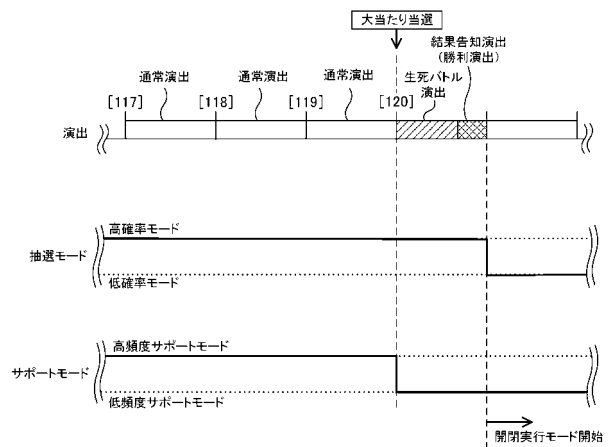
【図 3 4 3】

比較例1(保証遊技回数後、大当たり当選)

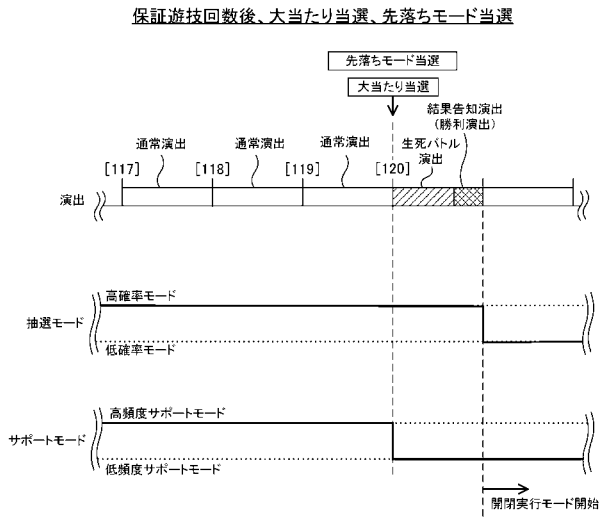


【図 3 4 4】

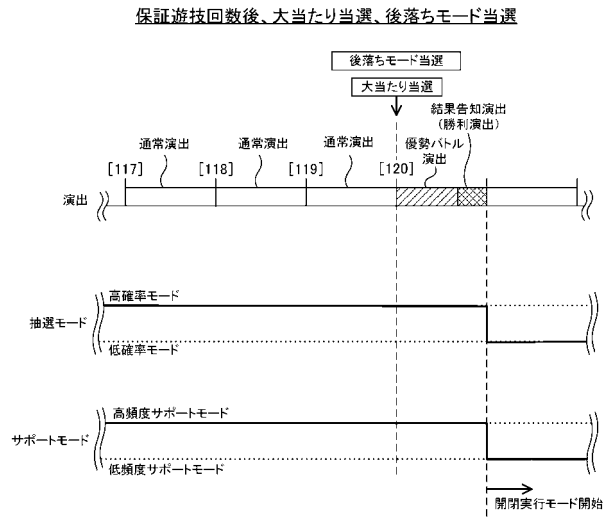
比較例2(保証遊技回数後、大当たり当選)



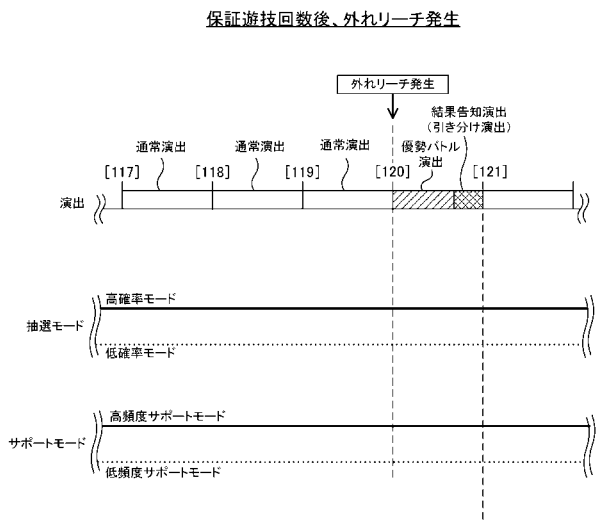
【図 3 4 5】



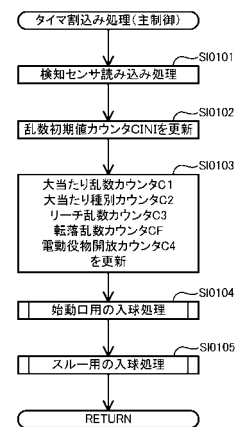
【図 3 4 6】



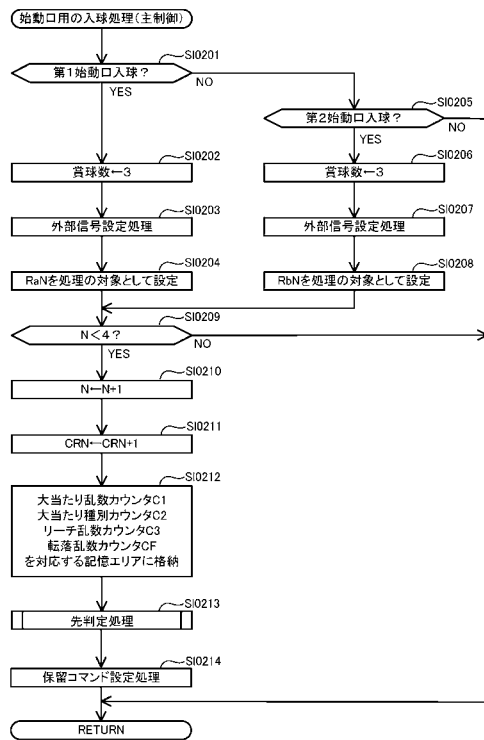
【図 3 4 7】



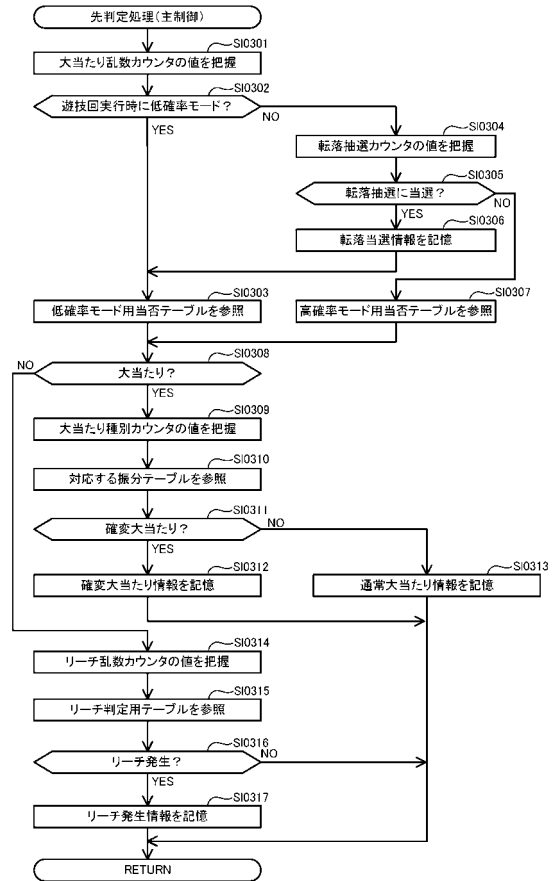
【図 3 4 8】



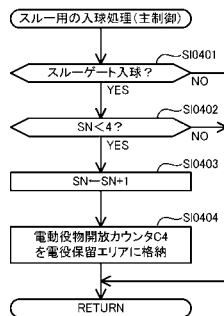
【図 3 4 9】



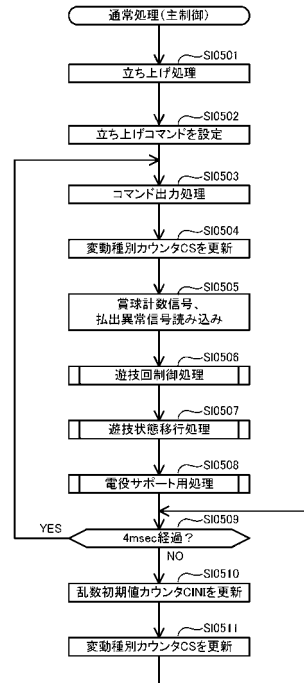
【図 3 5 0】



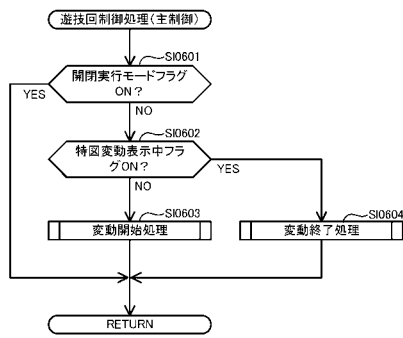
【図 3 5 1】



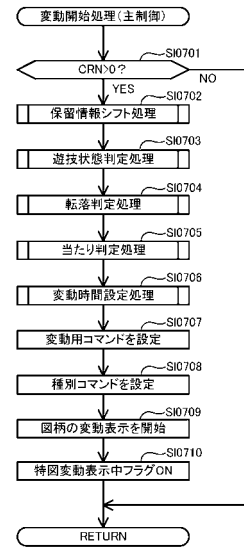
【図 3 5 2】



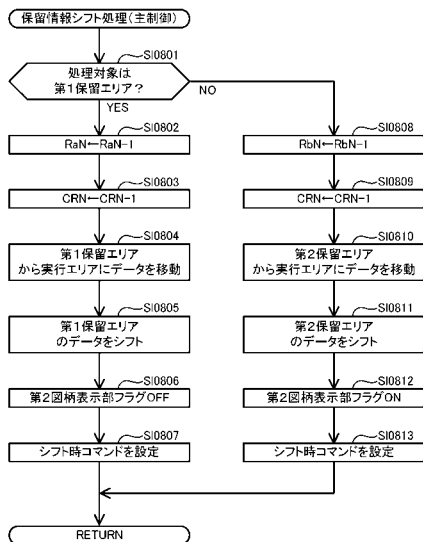
【図 3 5 3】



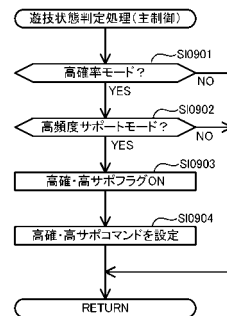
【図 3 5 4】



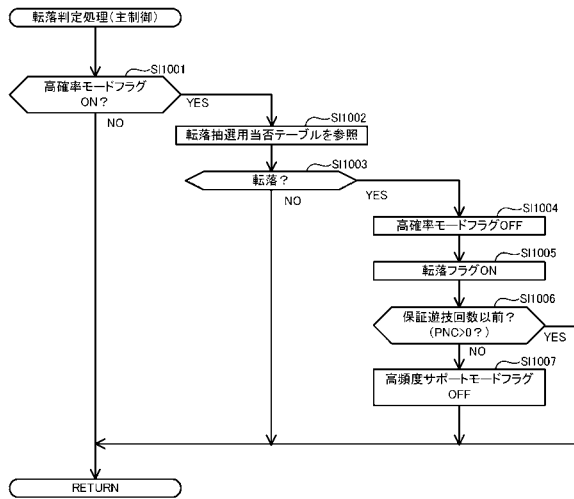
【図 3 5 5】



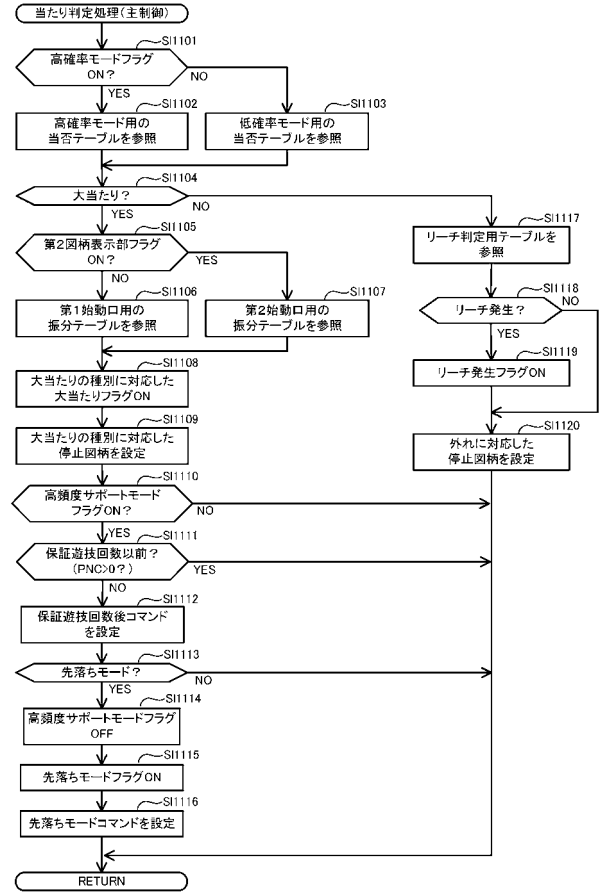
【図 3 5 6】



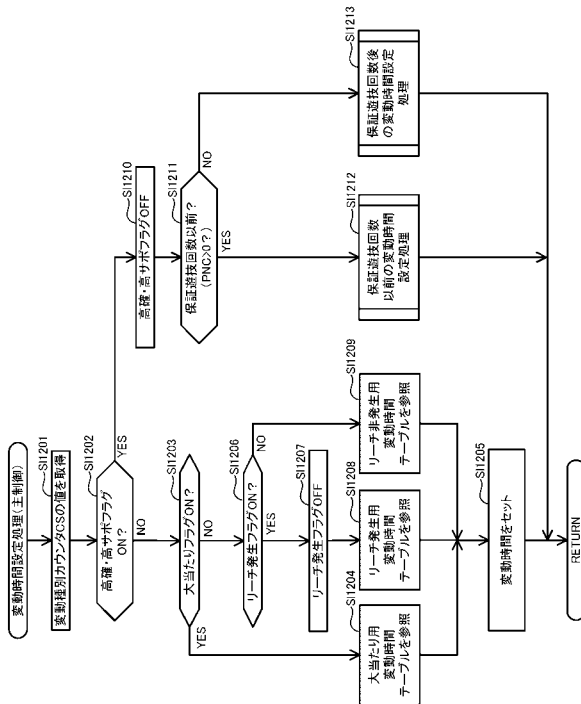
【図 3 5 7】



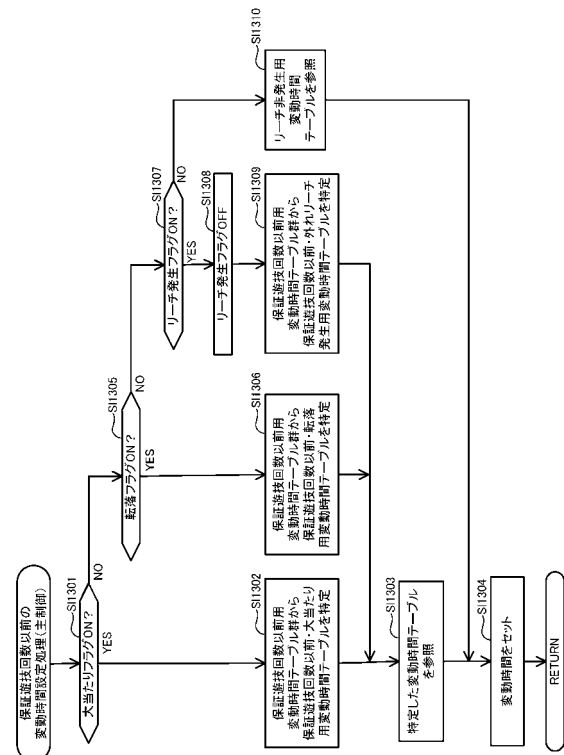
【図 3 5 8】



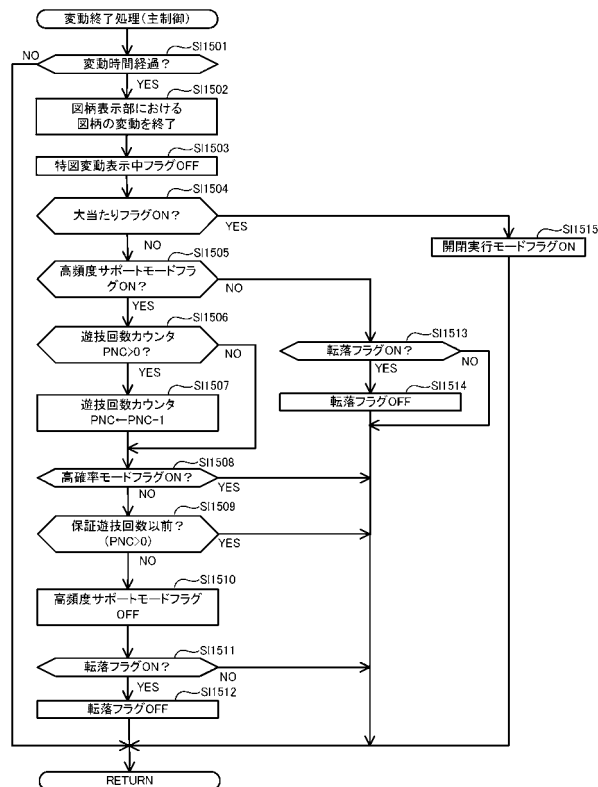
【図 3 5 9】



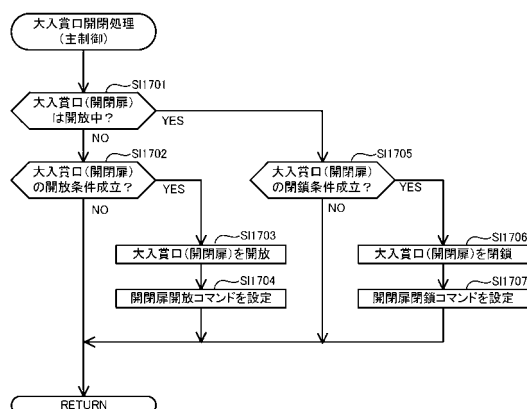
【図 3 6 0】



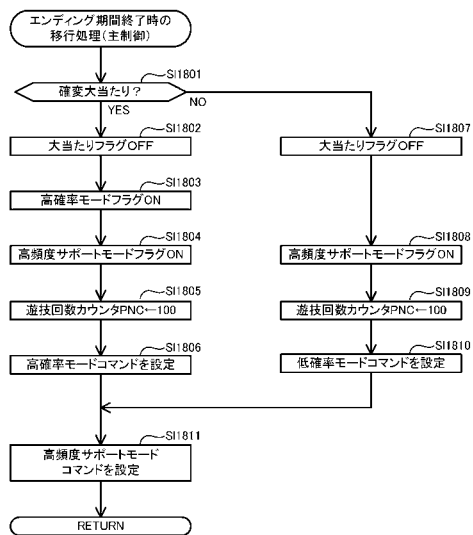
【 図 3 6 2 】



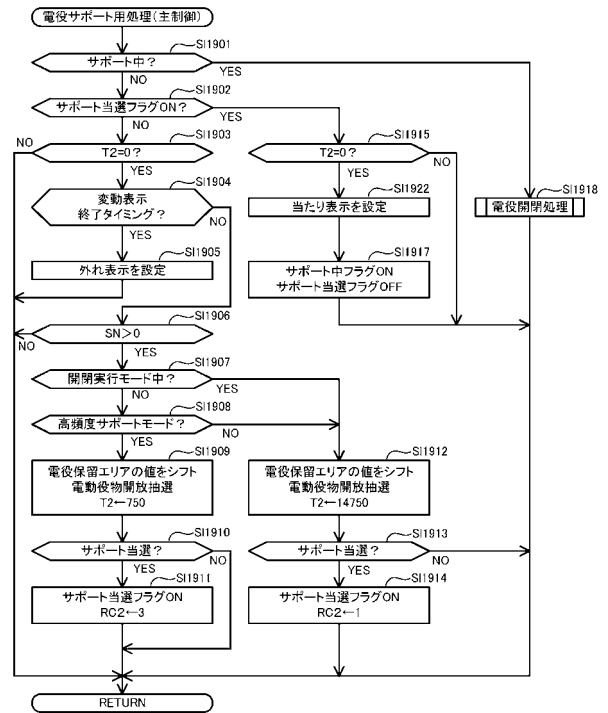
【 図 3 6 4 】



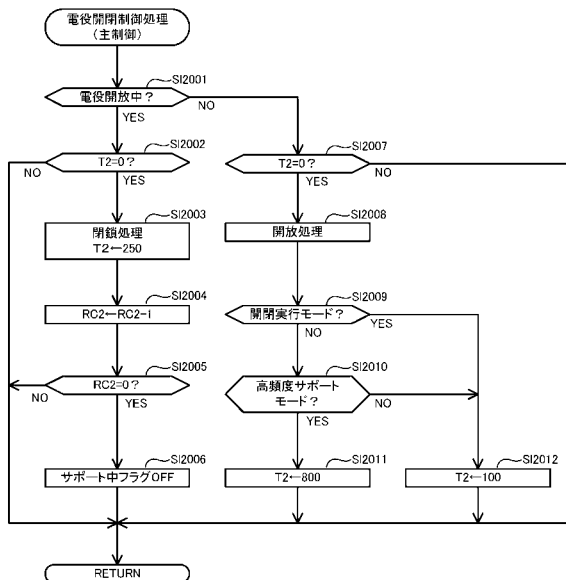
【図 3 6 5】



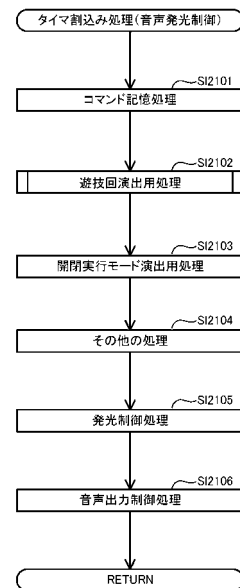
【図 3 6 6】



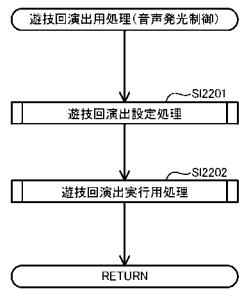
【図 3 6 7】



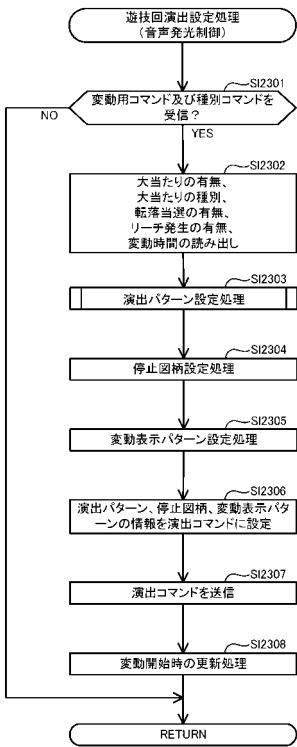
【図 3 6 8】



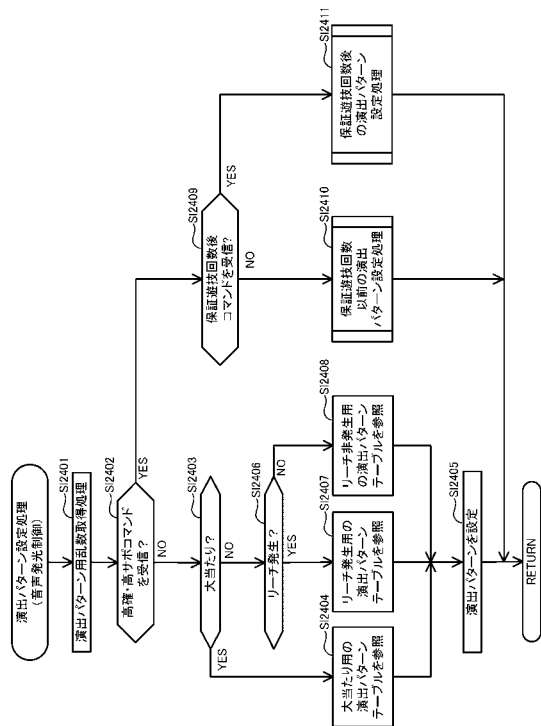
【図 3 6 9】



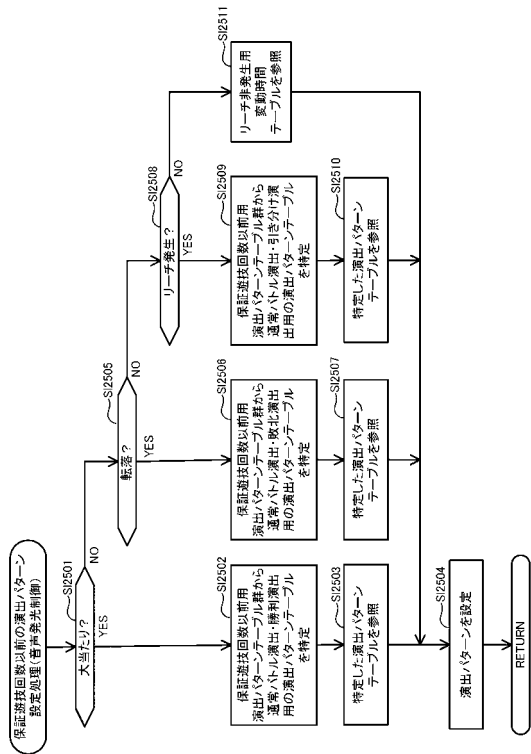
【図 3 7 0】



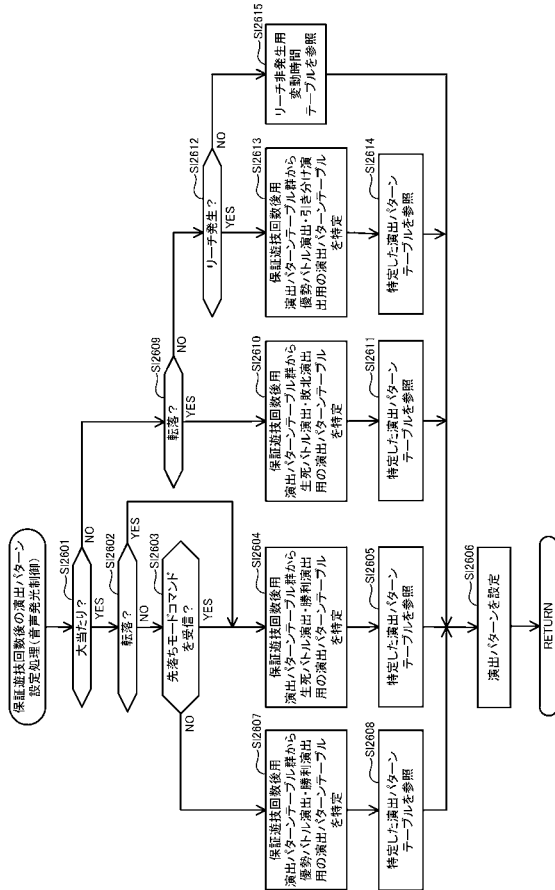
【図 3 7 1】



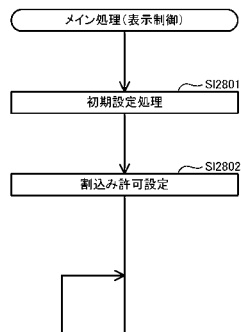
【図 3 7 2】



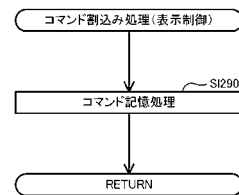
【 図 3 7 4 】



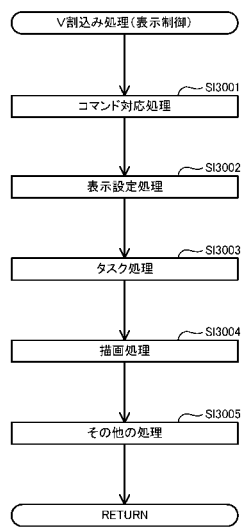
【 図 3 7 5 】



【 ㊦ 3 7 6 】



【図 3 7 7】



【図 3 7 8】

高確率モード用の当否テーブル

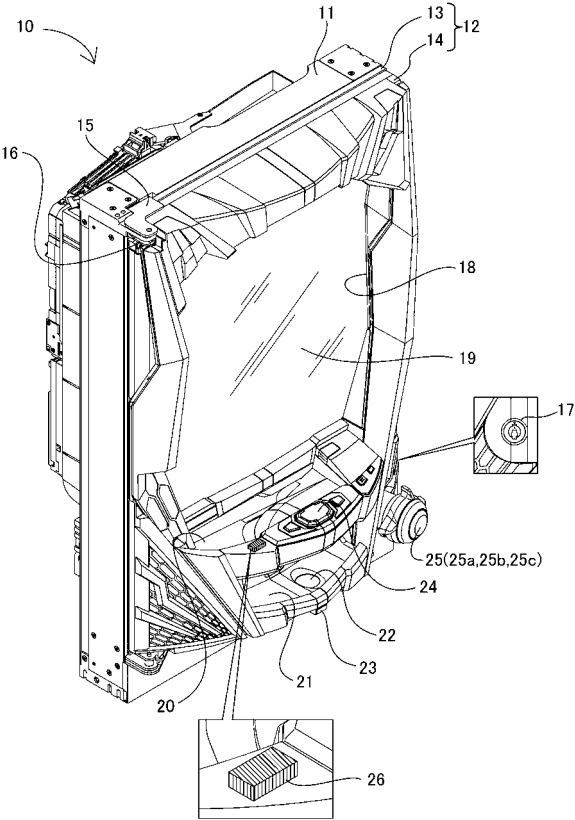
大当たり乱数カウンタC1(0~1199)	当否結果	モード選択抽選の振り分け結果
0~9	大当たり	先落ちモード
10~15		後落ちモード
16~1199	外れ	—

【図 3 7 9】

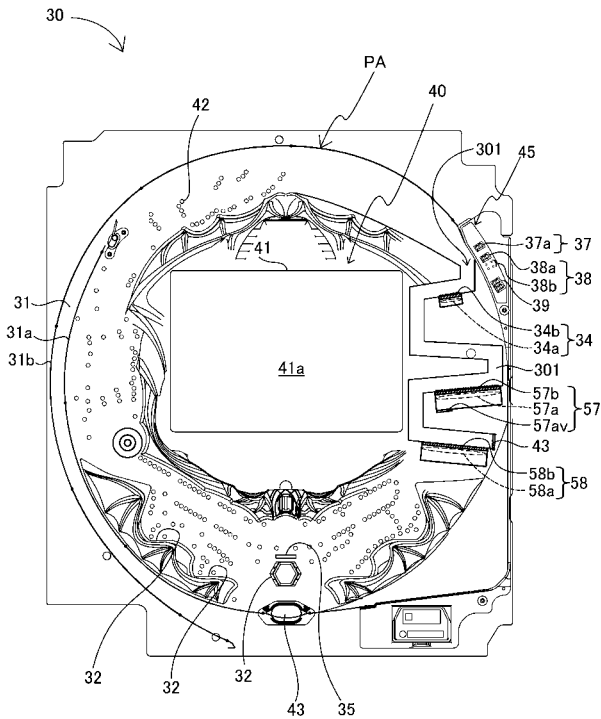
モード選択テーブル

遊技回数	モードの選択結果
101	先落ちモード
102	
103	
104	
105	
106	後落ちモード
107	
108	
109	先落ちモード
110	
...	

【図 3 8 0】



【図 3 8 1】

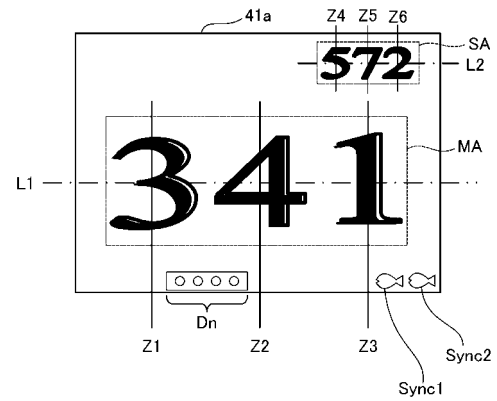


【図 3 8 2】

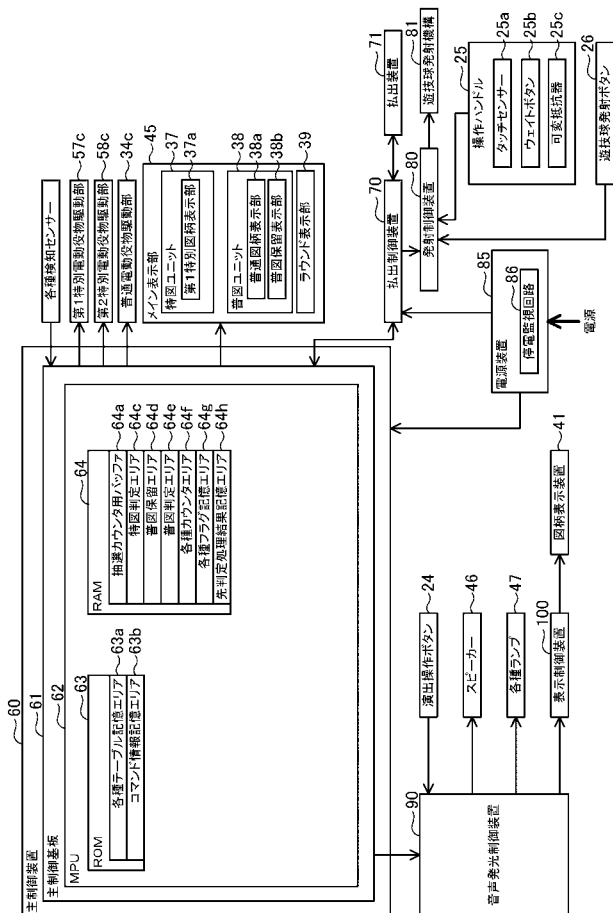
(A)

1 2 3 4
5 6 7

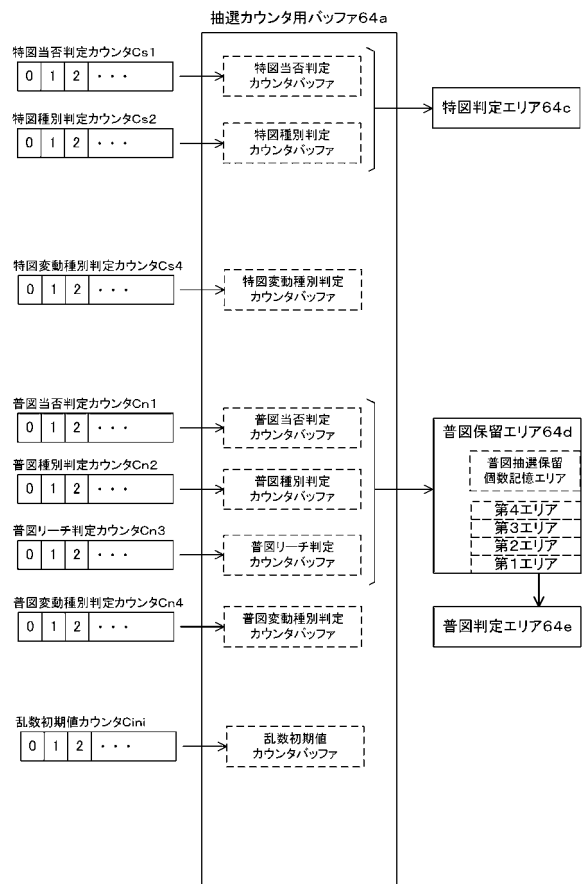
(B)



【図 3 8 3】



【図 3 8 4】



【図 3 8 5】

特図当否判定テーブル		
特図当否判定 カウンタCs1 (0～1199)	特図当否判定結果	特図小当たりの当選確率
0～1199	特図大当たり	100%
-	特図小当たり	
-	特図外れ	

【図 3 8 6】

特図種別判定テーブル			
特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2 (0～99)	特図種別判定結果	割合
特図小当たり	0～39	特別図柄A (特図小当たりA)	特図小当たりの40%
	40～99	特別図柄B (特図小当たりB)	特図小当たりの60%

【図 3 8 7】

特別区別の種別	選択される 特電開閉シナリオの 種別	特電開閉シナリオの内容							
		特電オ ープン ク期間	1ラウ ンド 数	1ラウ ンド の回 数	閉鎖時間 (特電イン タール期間)	閉鎖時間 なし	特電工 ンジン ク期間	合計所要 時間	
特別図柄A (特図小当たりA)	特図小当たり用	第1特別 電動役物	0.5秒	1R	1回	1.0秒	10回	0.5秒	2.0秒
特別図柄B (特図小当たりB)	特図小当たり用	第1特別 電動役物	0.5秒	1R	1回	1.1秒	10回	0.5秒	2.1秒

(A)

【図 3 8 8】

普図当否判定テーブル		
普図当否判定 カウンタCn1 (0～1199)	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～3	普図当たり	1/300
4～1199	普図外れ	

(B)

V入賞大当たり用特電開閉シナリオ選択テーブル

V入賞大当たりの種別	選択される 特電開閉シナリオの 種別	特電開閉シナリオの内容						特電エ ンジン ク期間	合計所要 時間
		開閉特電の 対象	特電オ ープン ク期間	1ラフ ンド 数	1ラフ ンドの 放電延 滞時間	ラフ ンドの 最大 放電延 滞時間	特電開閉に要する条件 (特電エ ンジンハ ル時間)		
V入賞大当たりA (特図小当たり用 特電開閉シナリオA中にV入賞)	V入賞大当たり用	第2特別 電動役物	0.5秒	16R	1回	5.0秒	3.0秒	0.5秒	126.0秒
V入賞大当たりB (特図小当たり用 特電開閉シナリオB中にV入賞)	V入賞大当たり用	第2特別 電動役物	0.5秒	12R	1回	5.0秒	5.9秒	0.5秒	125.9秒

【 図 3 8 9 】

(A)

普図種別判定テーブル1

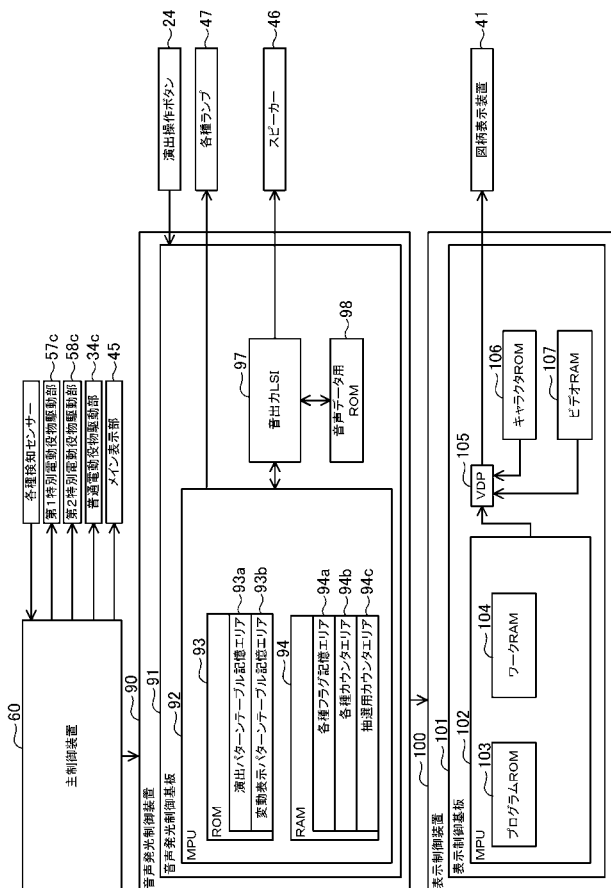
普雷当否判定結果	普雷種別判定 カウテンCn2(10～99)	普雷種別判定結果	割合
普雷当たり	0～39	普雷過閑A(普雷当たりA)	普雷当たりの40%
	40～59	普雷過閑B(普雷当たりB)	普雷当たりの20%
	60～74	普雷過閑C(普雷当たりC)	普雷当たりの15%
	75～99	普雷過閑D(普雷当たりD)	普雷当たりの15%
	90～94	普雷過閑E(普雷当たりE)	普雷当たりの20%
	95～97	普雷過閑F(普雷当たりF)	普雷当たりの03%
	98～99	普雷過閑G(普雷当たりG)	普雷当たりの02%

(B)

普図種別判定テーブル2

普図当否判定結果	普図種別判定 カウンタCn2(0~99)	普図種別判定結果	割合
普図外れ	0~99	普通図柄2(普図外れ)	普図外れの100%

【 図 3 9 1 】

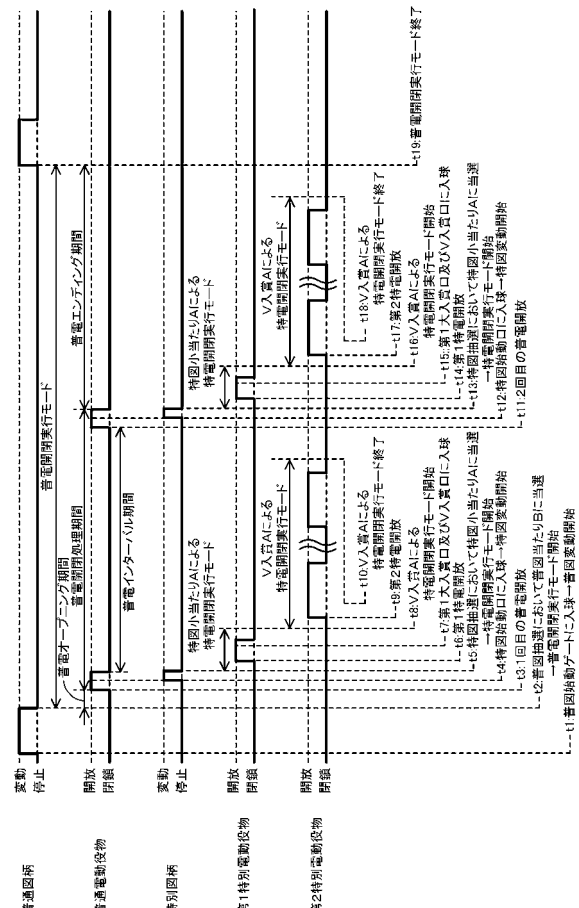


【 図 3 9 0 】

普電開閉シナリオ選択テーブル

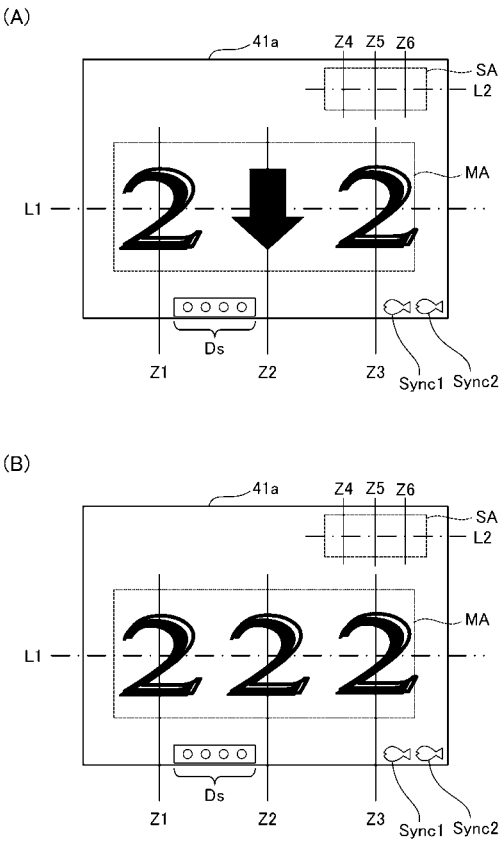
普通型用シナリオの種別	普通型用シナリオの種別	選択される普通型用シナリオの種別	閉鎖利用の対象	普通型用シナリオの閉鎖期間	普通型用シナリオの内容			普通型用シナリオの期間
					閉鎖回数	閉鎖時間	閉鎖期間	
普通型用シナリオA	普通型用シナリオA	普通型用シナリオA	普通型用シナリオA	5.0分	2回	0.8秒	0.8秒	140.0秒
普通型用シナリオB	普通型用シナリオB	普通型用シナリオB	普通型用シナリオB	5.0分	2回	0.8秒	1.5秒	140.0秒
普通型用シナリオC	普通型用シナリオC	普通型用シナリオC	普通型用シナリオC	5.0分	3回	0.8秒	1.5秒	140.0秒
普通型用シナリオD	普通型用シナリオD	普通型用シナリオD	普通型用シナリオD	5.0分	4回	0.8秒	1.5秒	140.0秒
普通型用シナリオE	普通型用シナリオE	普通型用シナリオE	普通型用シナリオE	5.0分	5回	0.8秒	1.5秒	140.0秒
普通型用シナリオF	普通型用シナリオF	普通型用シナリオF	普通型用シナリオF	5.0分	6回	0.8秒	1.5秒	140.0秒

【 図 3 9 2 】

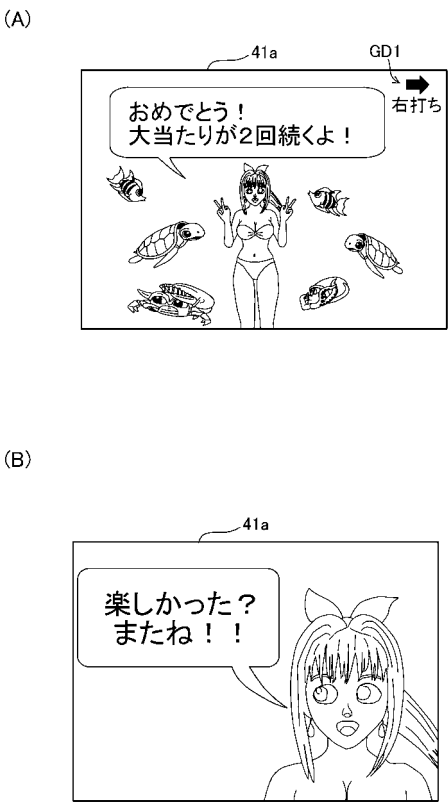


普選抽選において普選当たりB(普電2回開放)に当選した場合

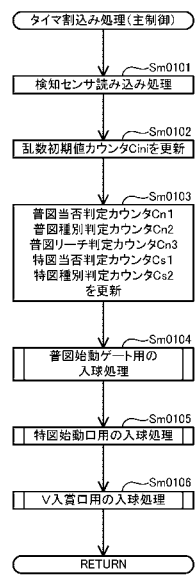
【図 3 9 3】



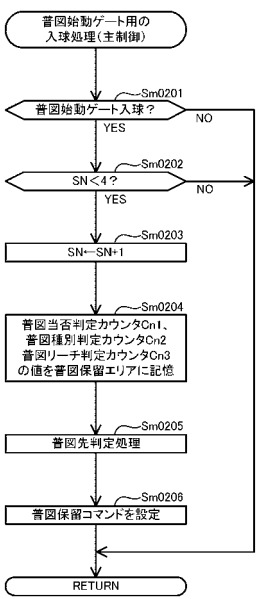
【図 3 9 4】



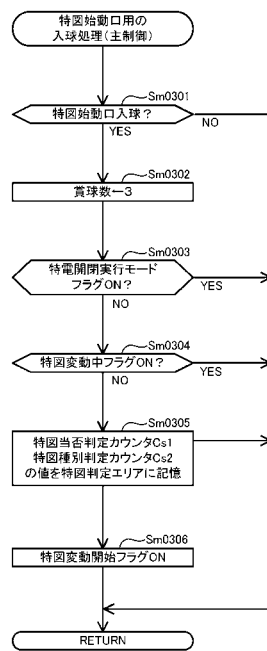
【図 3 9 5】



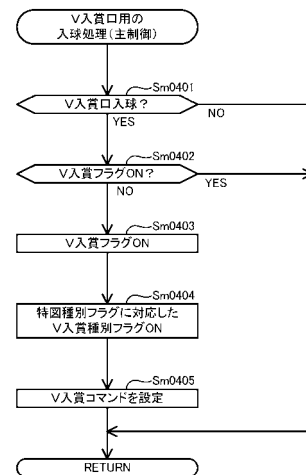
【図 3 9 6】



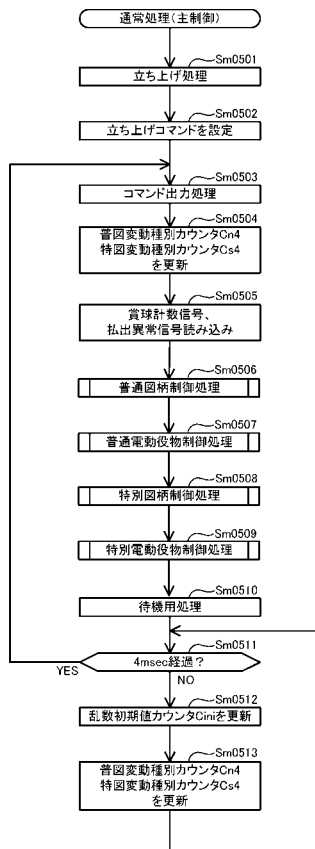
【図 3 9 7】



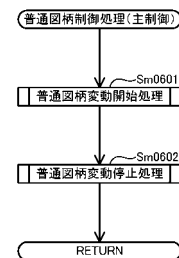
【図 3 9 8】



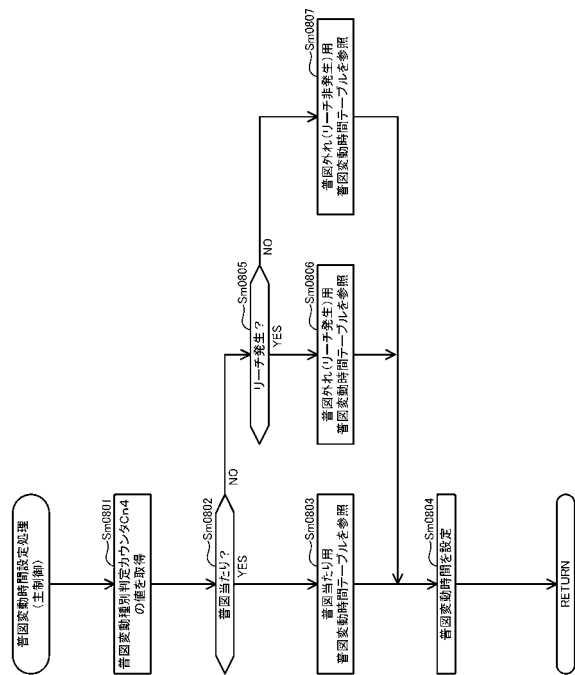
【図 3 9 9】



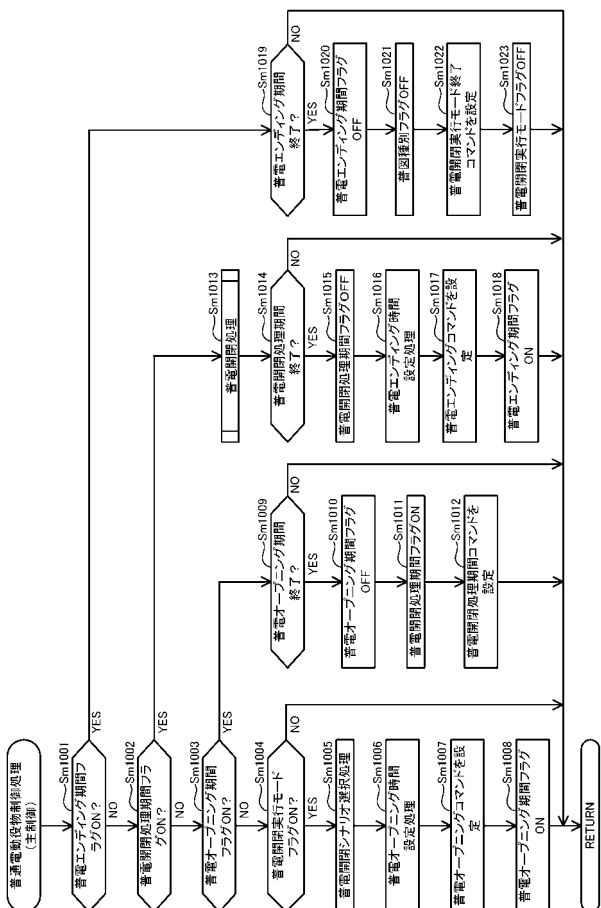
【図 4 0 0】



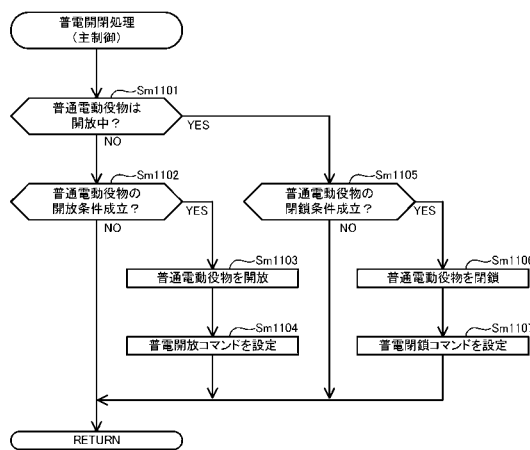
【 図 4 0 2 】



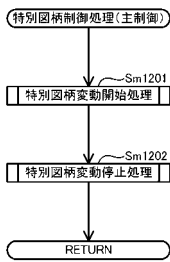
【 図 4 0 4 】



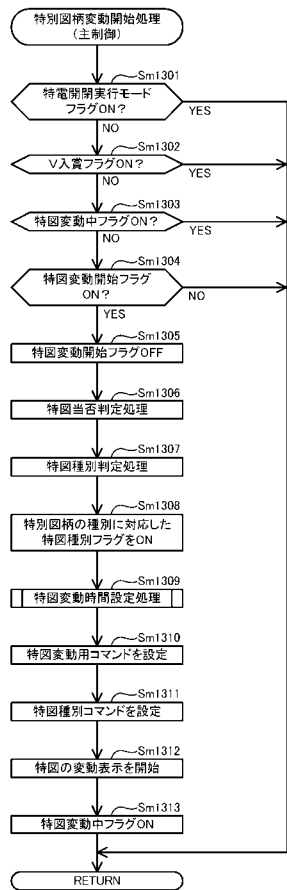
【図 4 0 5】



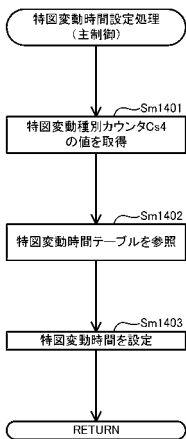
【図 4 0 6】



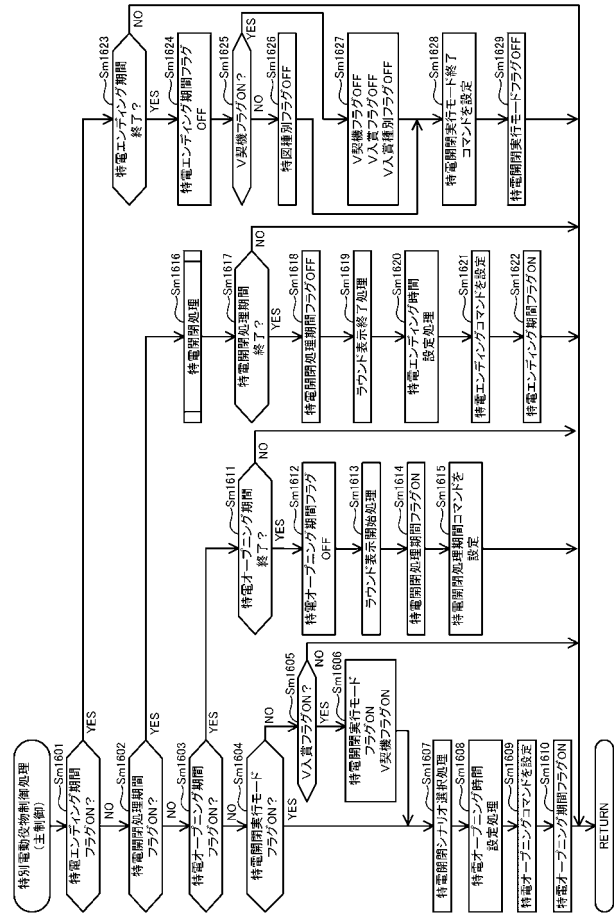
【図 4 0 7】



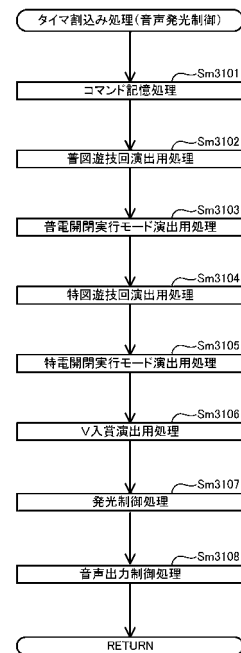
【図 4 0 8】



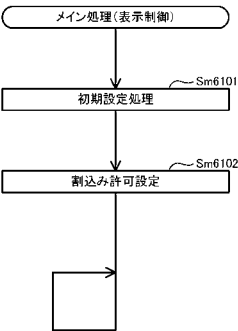
【 図 4 1 0 】



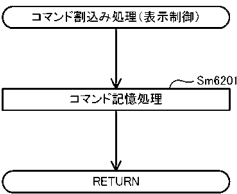
【 図 4 1 2 】



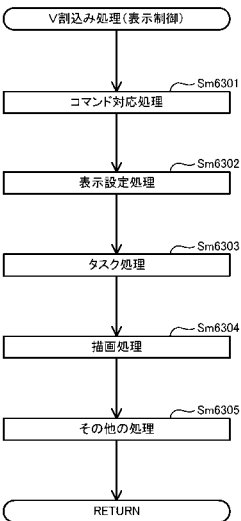
【図 4 1 3】



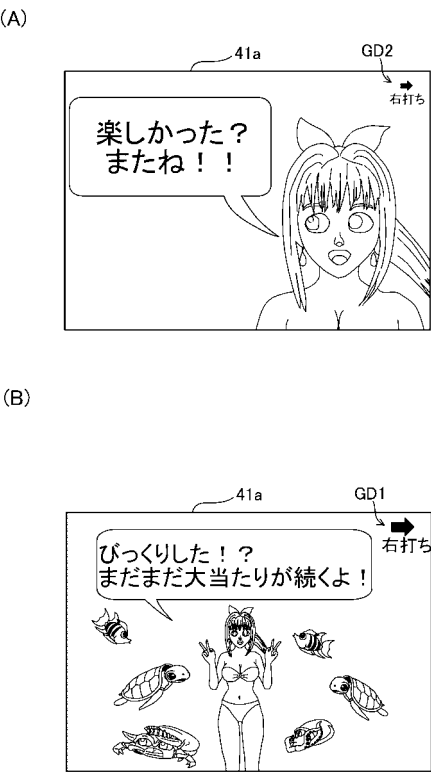
【図 4 1 4】



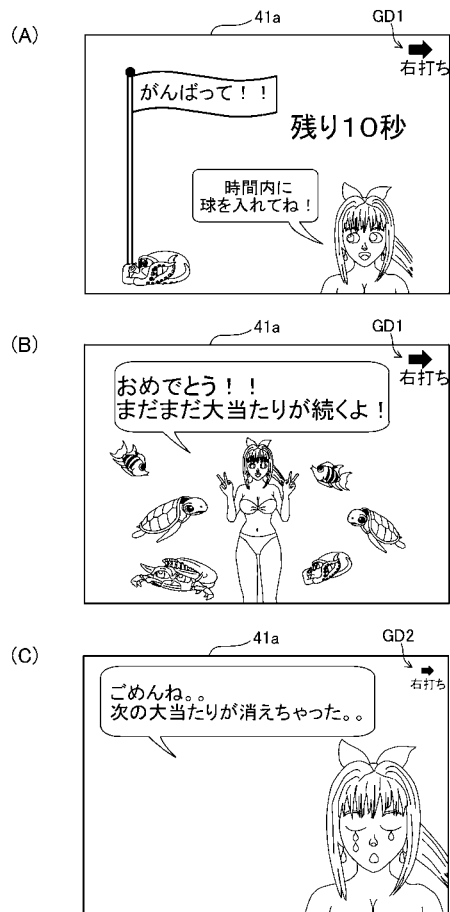
【図 4 1 5】



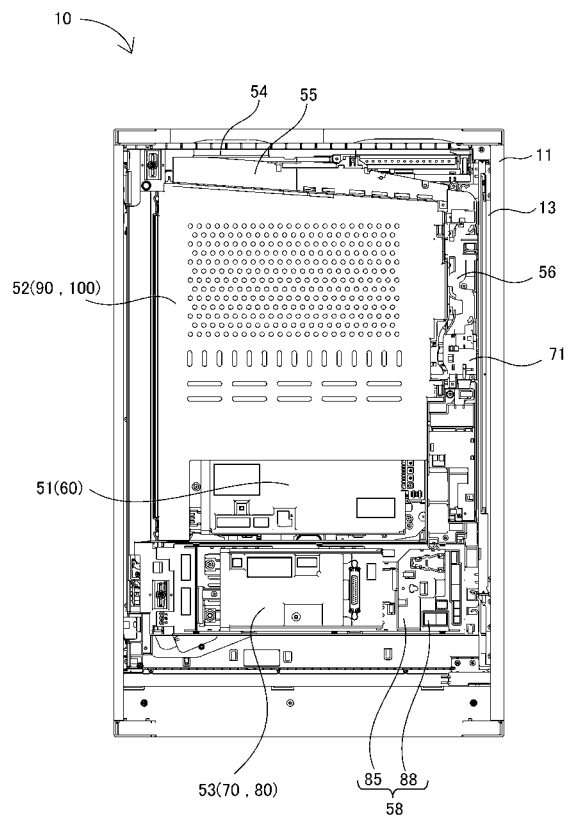
【図 4 1 6】



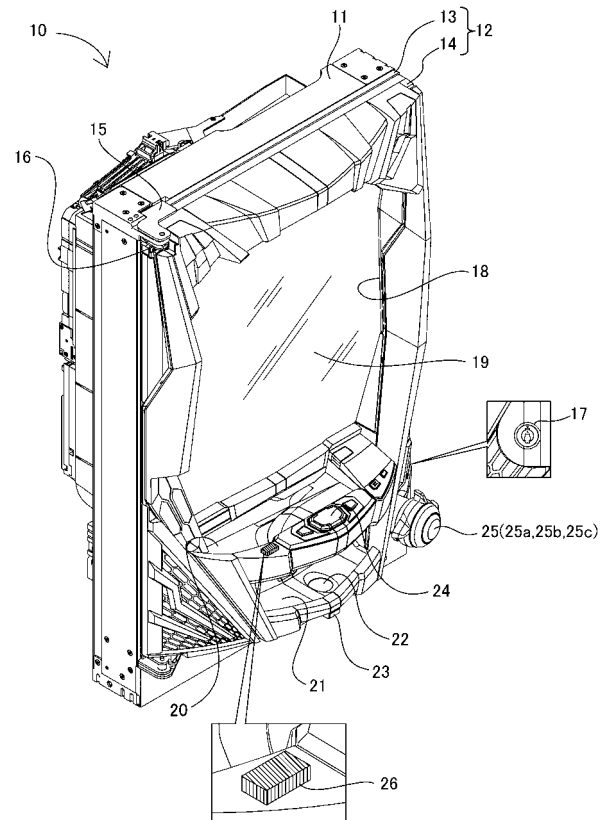
【図 4 1 7】



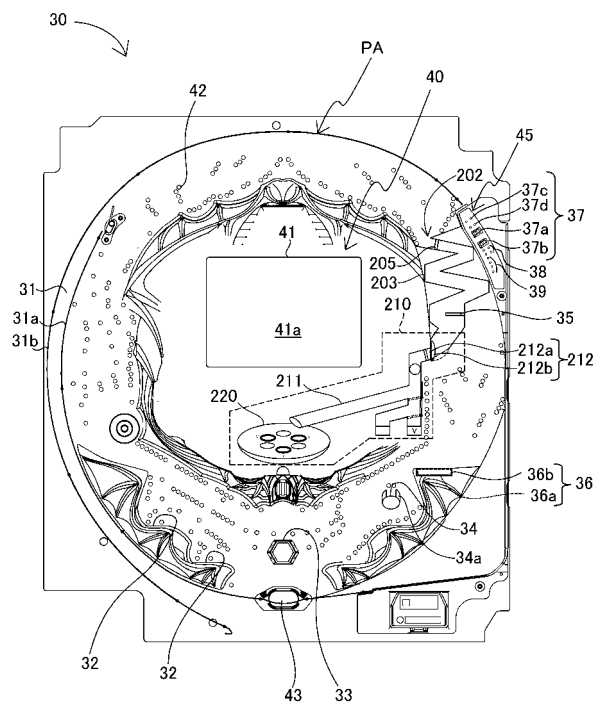
【図 4 1 9】



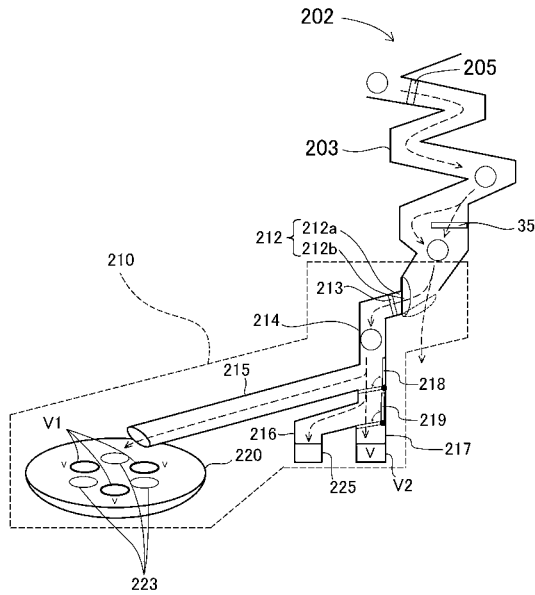
【図 4 1 8】



【図 4 2 0】



【図 4 2 1】

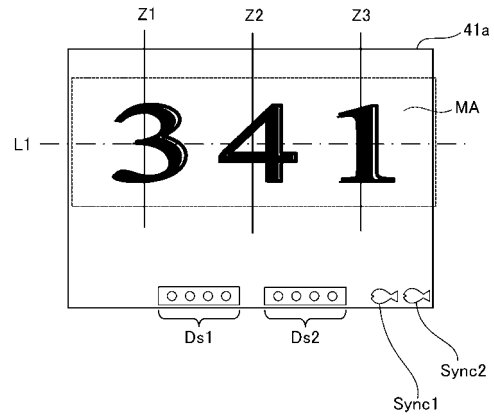


【図 4 2 2】

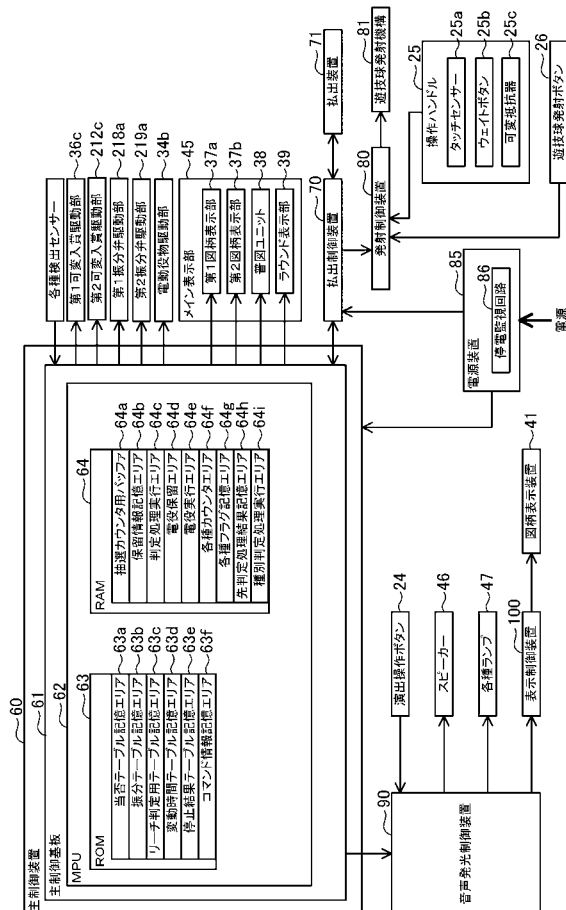
(a)

1 2 3 4
5 6 7 8

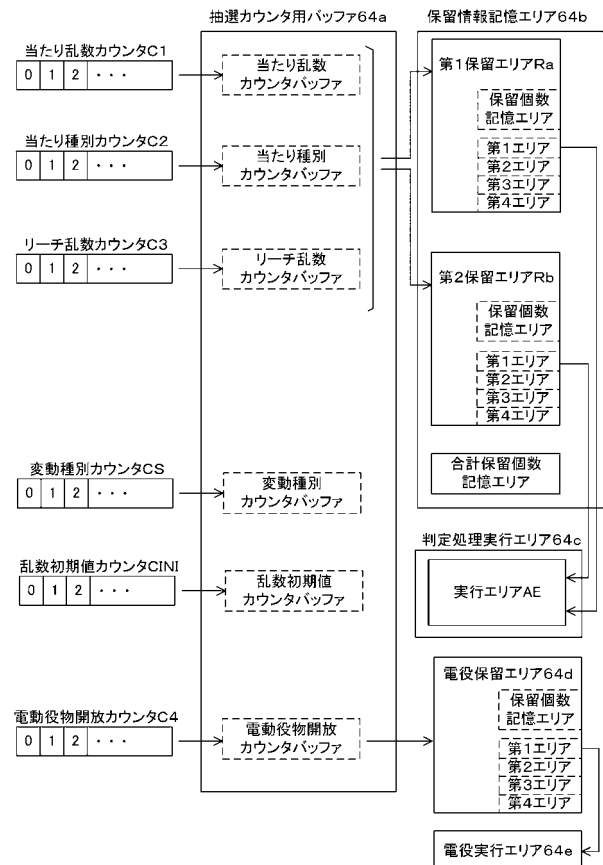
(b)



【図 4 2 3】



【図 4 2 4】



【図 4 2 5】

第1始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～9	小当たり(外れ)
10～1199	外れ

【図 4 2 6】

第2始動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1 (0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	小当たり(外れ)

【図 4 2 7】

(a)

第1始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	ラウンド遊技回数 [大当たり用の開閉シナリオ]	高頻度サポートモード 遊技回数
0～54	大当たりA	1R [LOP10]	100回
55～99	大当たりB	1R [LOP10]	0回

(a)

第2始動口用の大当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	ラウンド遊技回数 [大当たり用の開閉シナリオ]	高頻度サポートモード 遊技回数
0～28	大当たりC	15R [LOP15]	100回
29～43	大当たりD	5R [LOP5]	100回
44～99	大当たりE	5R [LOP5]	0回

(b)

第1始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	ラウンド遊技回数 [小当たり用の開閉シナリオ]	小当たりを契機とした V入賞により確定する 大当たり種別
0～49	小当たりa	1R [SOPa] (クルーン誘因用)	大当たりVa
50～99	小当たりb	1R [SOPb] (クルーン誘因用)	大当たりVb

(b)

第2始動口用の小当たり振分テーブル

当たり種別カウンタC2 (0～99)	振り分け結果	ラウンド遊技回数 [小当たり用開閉シナリオ]	V入賞により確定する 大当たり種別
0～32	小当たりc	1R [SOPc] (クルーン誘因用)	大当たりVc
33～38	小当たりd	1R [SOPd] (V2誘因用)	大当たりVd
39～44	小当たりe	1R [SOPe] (V2誘因用)	大当たりVe
45～66	小当たりf	1R [SOPf] (V2誘因用)	大当たりVf
67～99	小当たりg	1R [SOPg] (排出口誘因)	大当たりVg

【図 4 2 9】

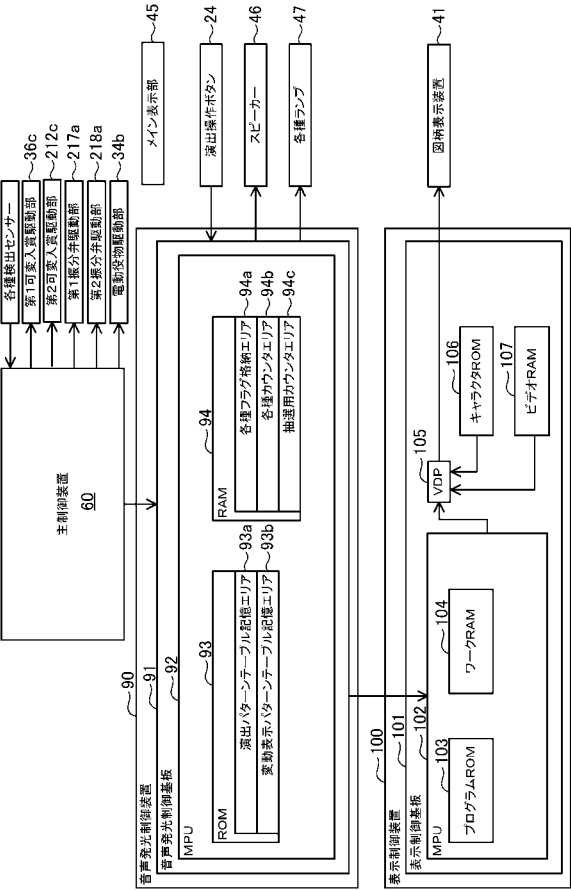
V入賞により確定する各大当たり種別		
小当たりを契機とした V入賞により確定する 大当たり種別	ラウンド遊技回数 [大当たり用開閉シナリオ]	高頻度サポートモード 遊技回数
大当たりVa	10R [LOP10]	100回
大当たりVb	10R [LOP10]	0回
大当たりVc	15R [LOP15]	100回
大当たりVd	15R [LOP15]	100回
大当たりVe	5R [LOP5]	100回
大当たりVf	5R [LOP5]	0回
大当たりVg	5R [LOP5]	0回

【図 4 3 0】

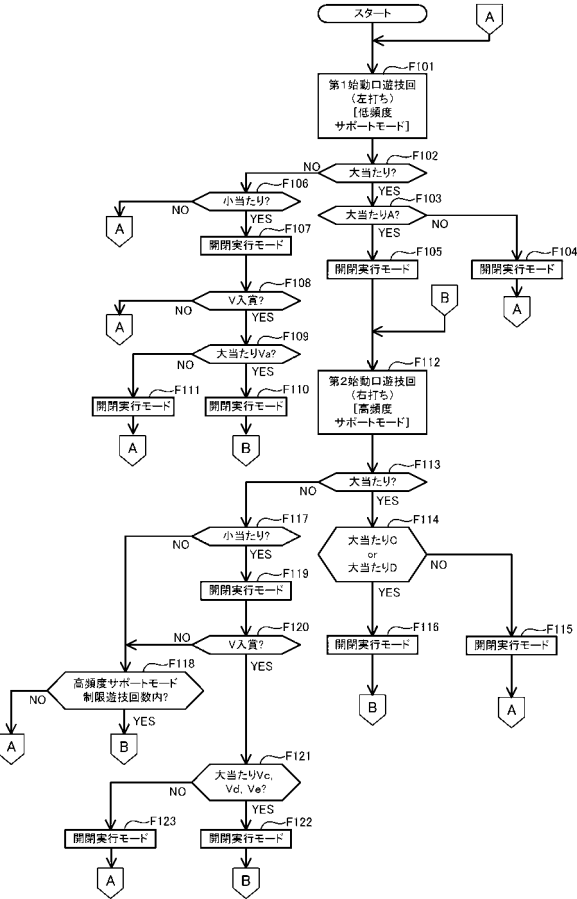
電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0, 1	電役開放当選
2~465	外れ

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0~465)	当否結果
0~461	電役開放当選
462~465	外れ

【図 4 3 1】

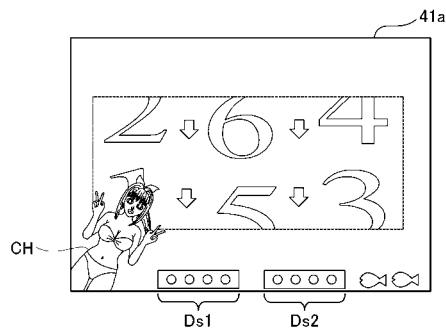


【図 4 3 2】

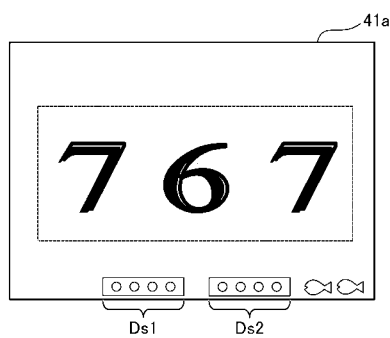


【図 4 3 3】

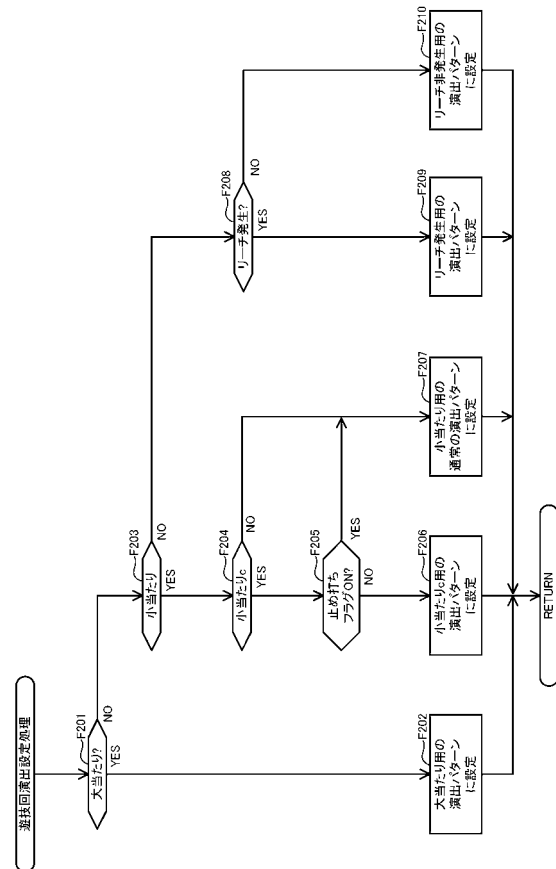
(a)



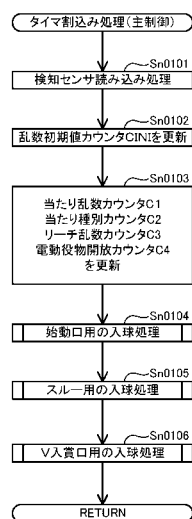
(b)



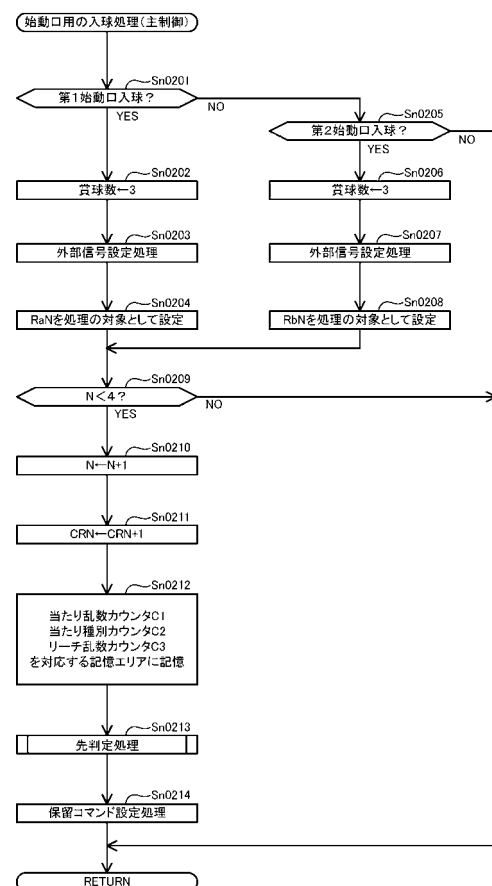
【図 4 3 4】



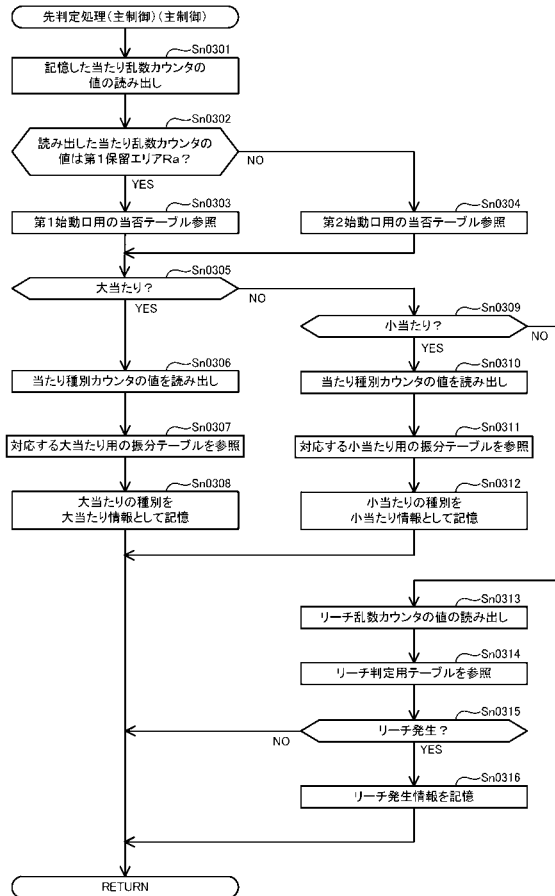
【図 4 3 5】



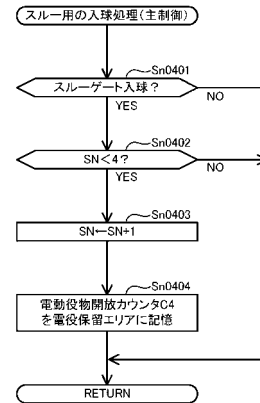
【図 4 3 6】



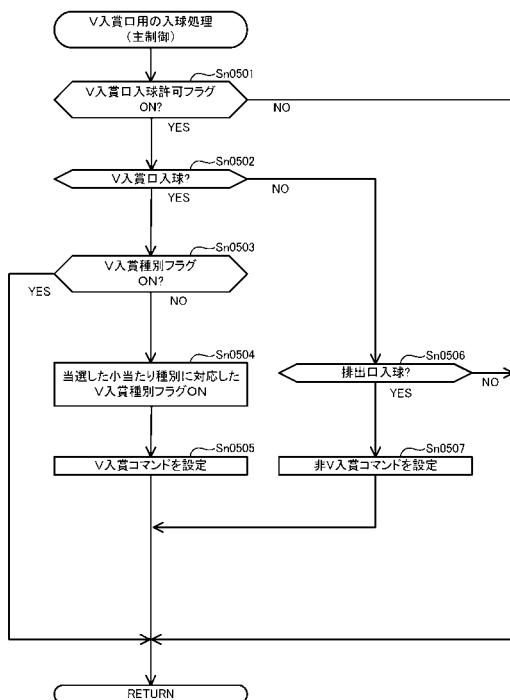
【図 4 3 7】



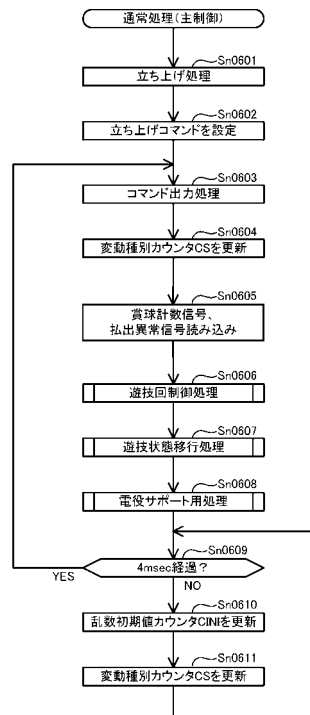
【図 4 3 8】



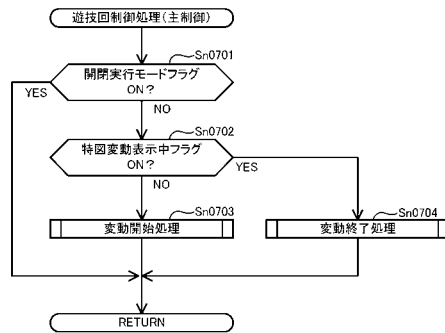
【図 4 3 9】



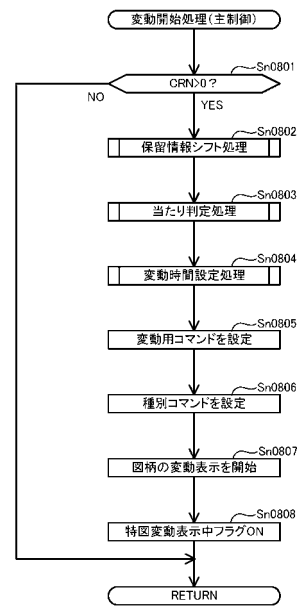
【図 4 4 0】



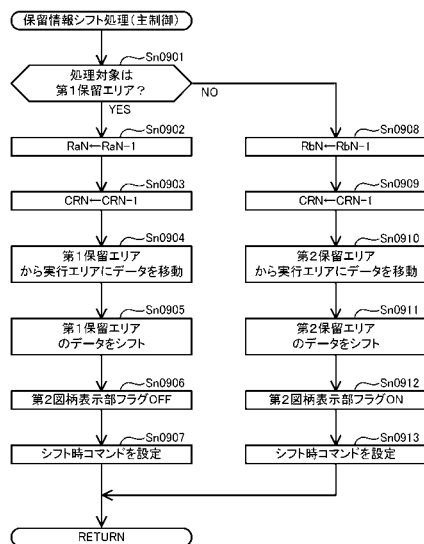
【図 4 4 1】



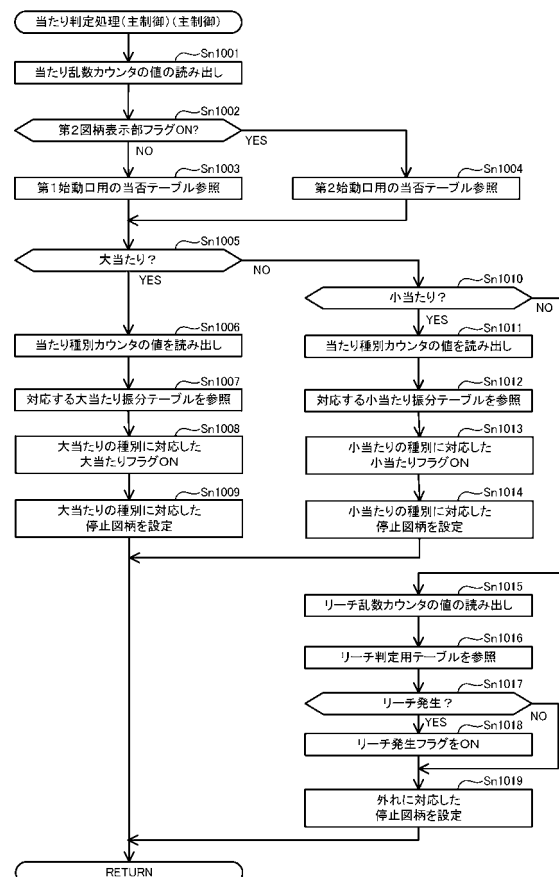
【図 4 4 2】



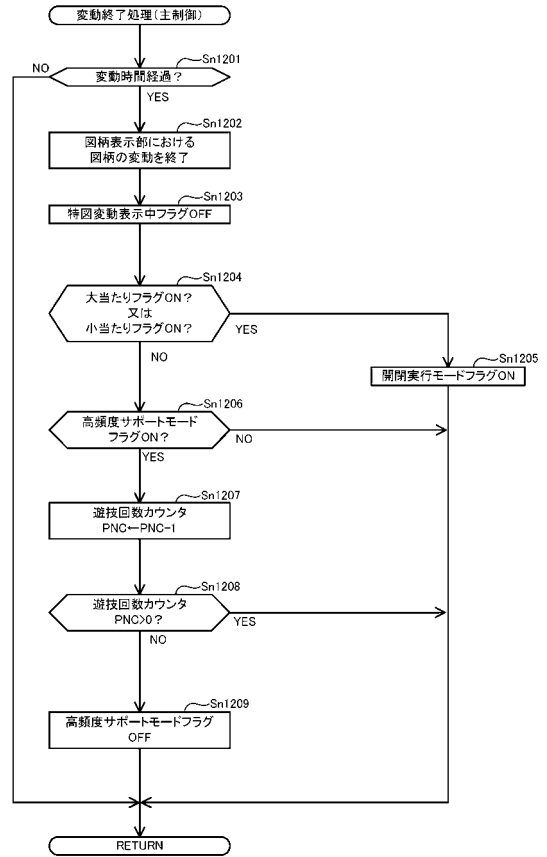
【図 4 4 3】



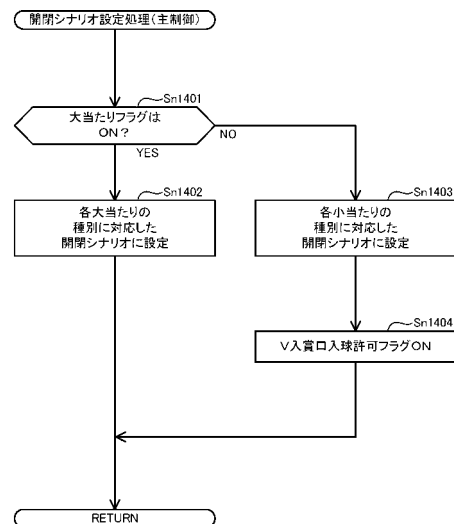
【図 4 4 4】



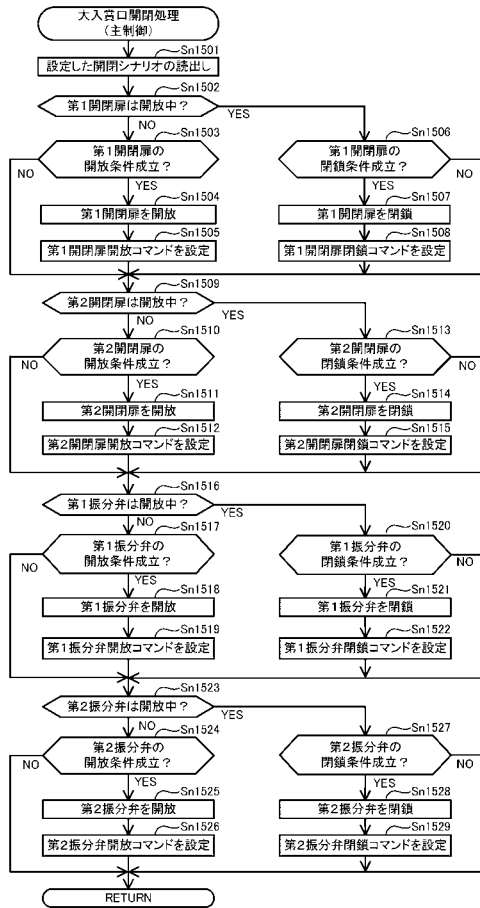
【 図 4 4 6 】



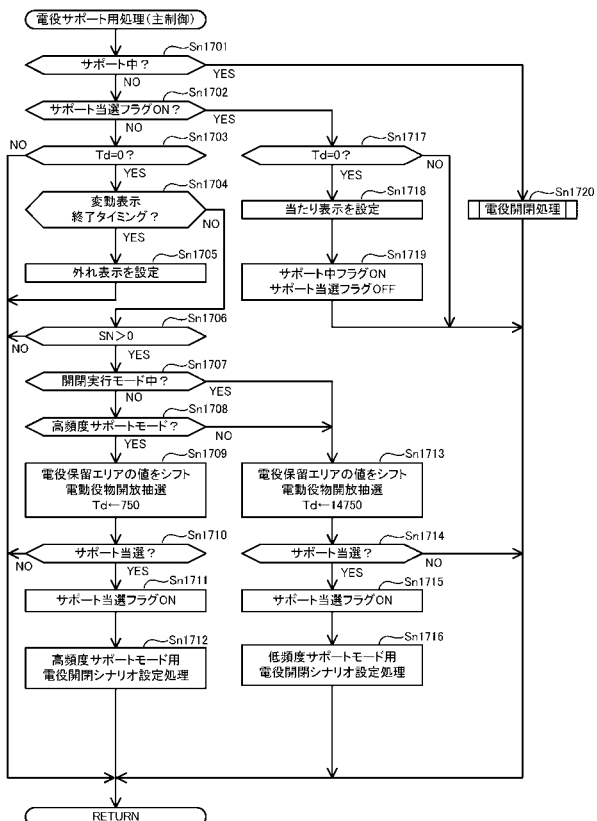
【 図 4 4 8 】



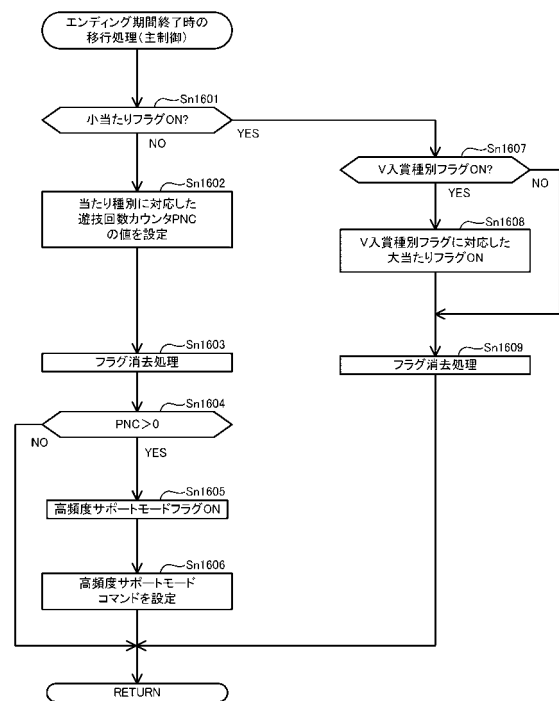
【図 4 4 9】



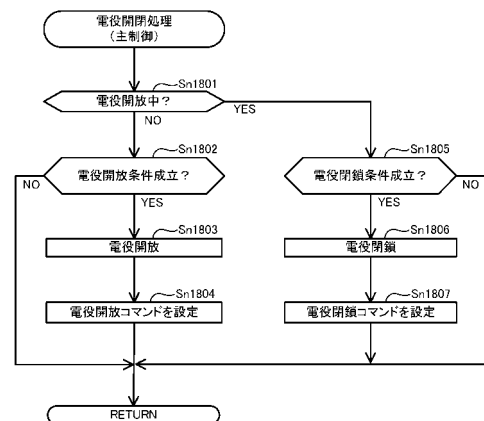
【図 4 5 1】



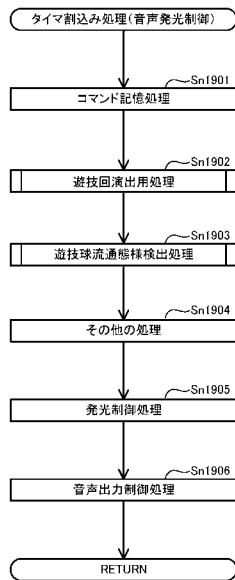
【図 4 5 0】



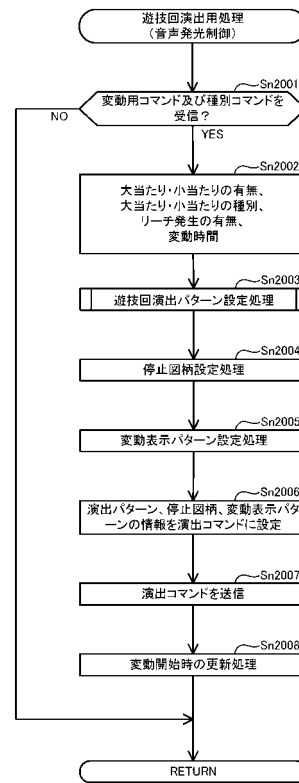
【図 4 5 2】



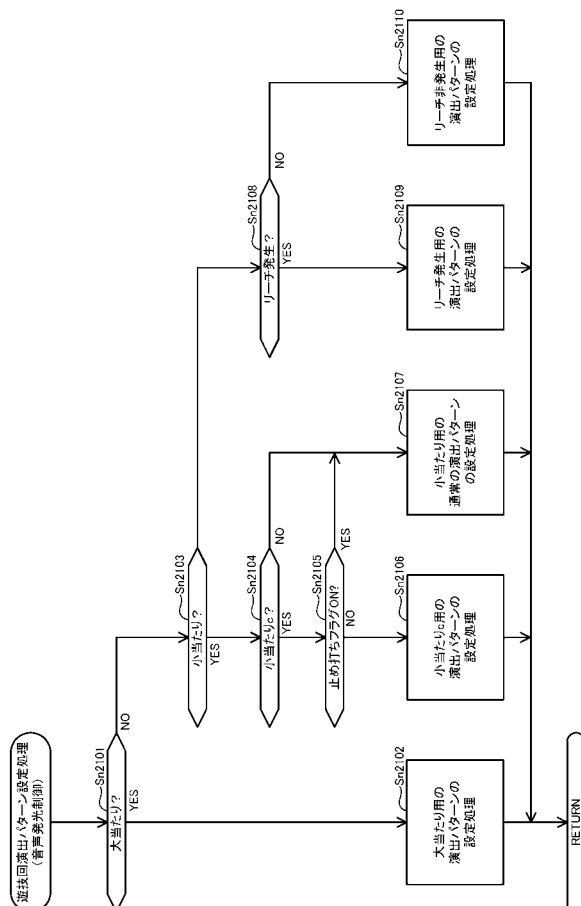
【図 4 5 3】



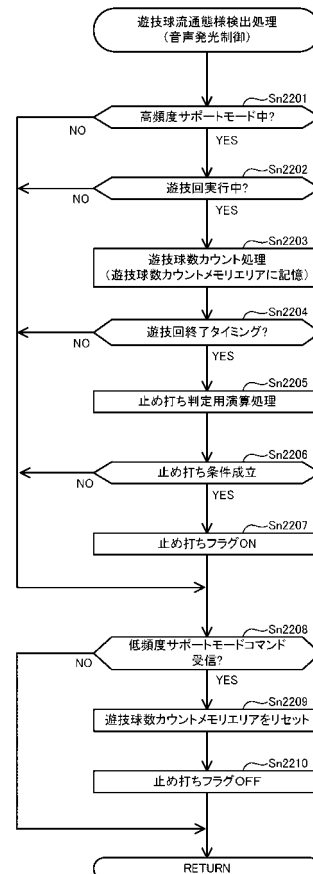
【図 4 5 4】



【図 4 5 5】



【図 4 5 6】

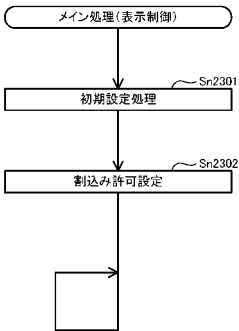


【図 4 5 7】

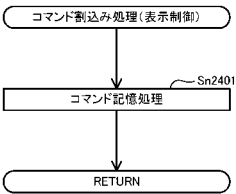
遊技球数カウントメモリエリア

遊技回	U1	U2	U3	U4
当たり抽選結果	外れ	小当たりd	小当たりc	外れ
変動時間(s)	8	14	10	6
流通数	2	3	15	2
流通頻度	0.25	0.21	1.5	0.33

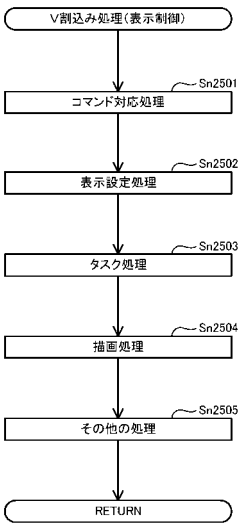
【図 4 5 8】



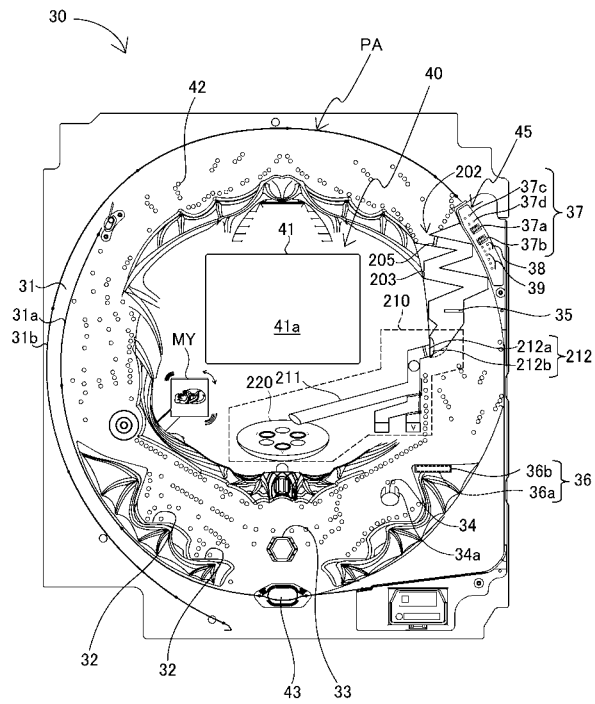
【図 4 5 9】



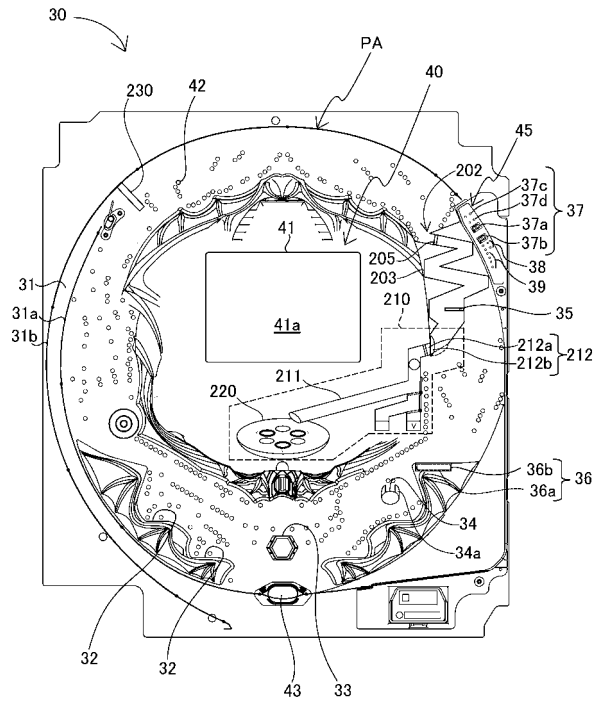
【図 4 6 0】



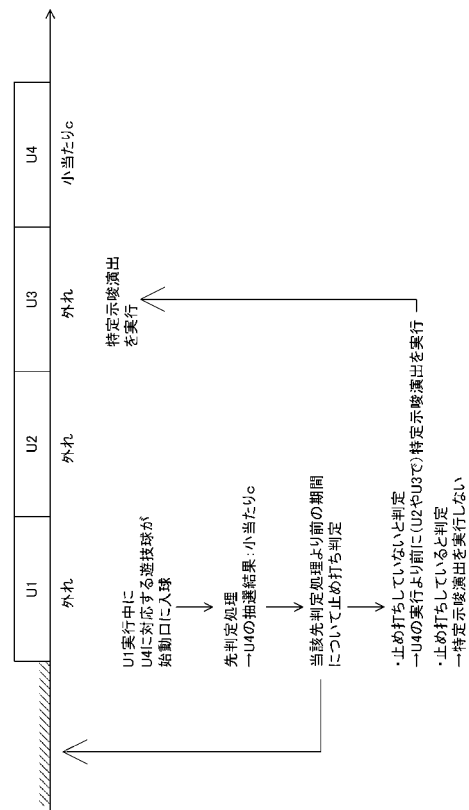
【図 4 6 1】



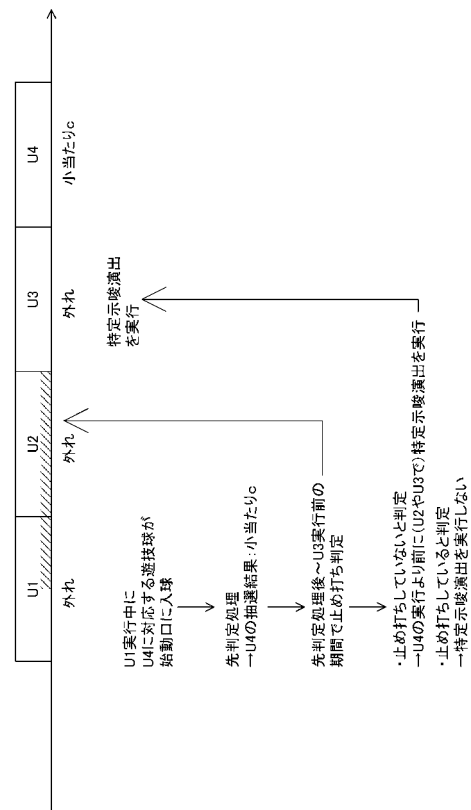
【図 4 6 2】



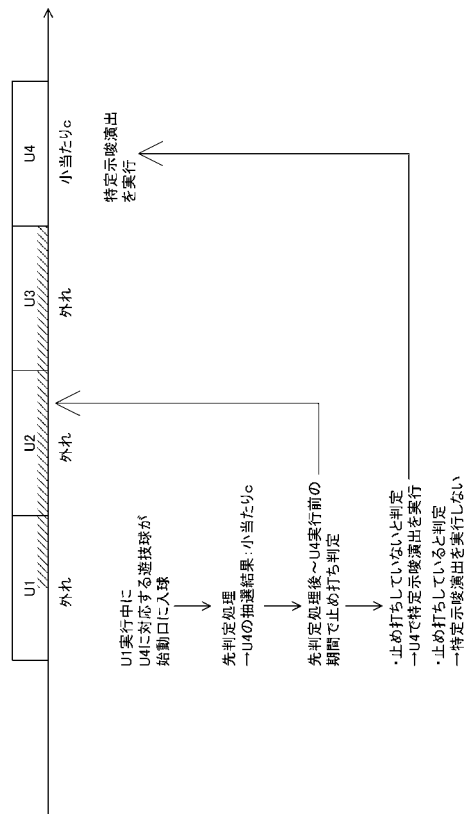
【図 4 6 3】



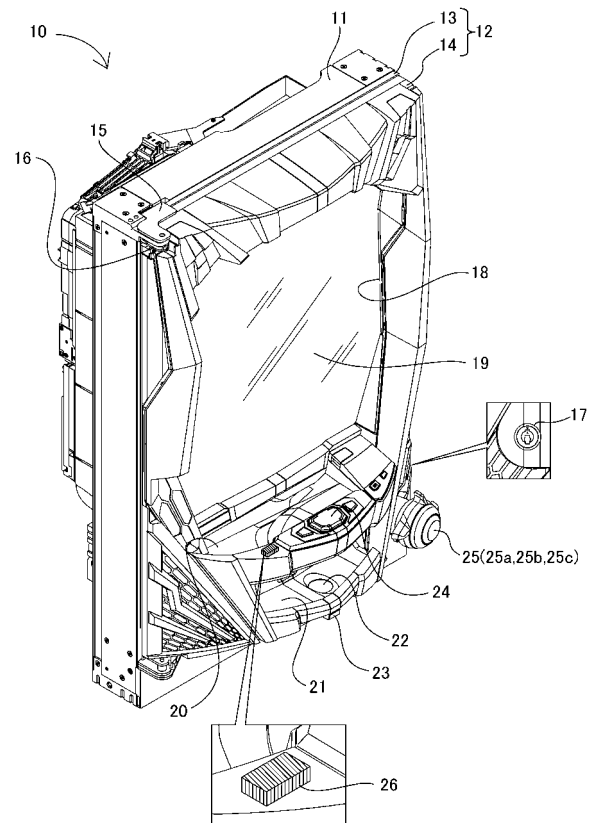
【図 4 6 4】



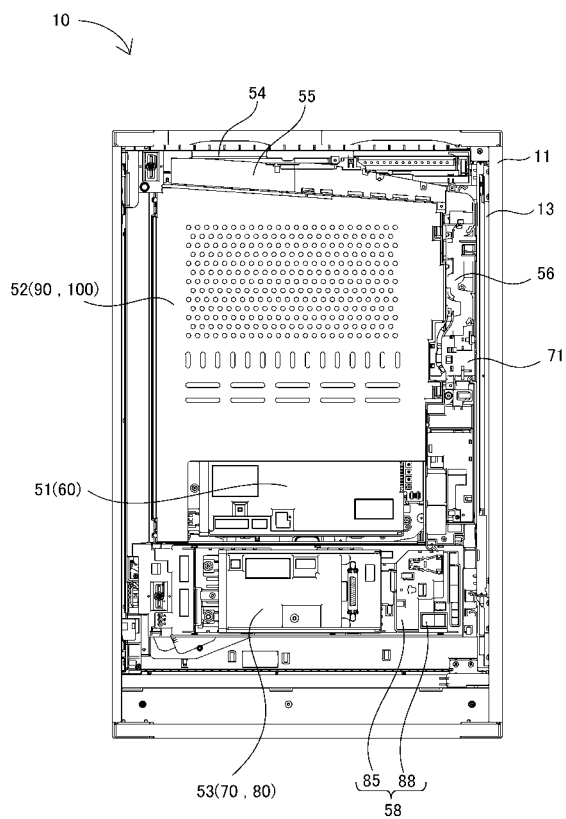
【図 4 6 5】



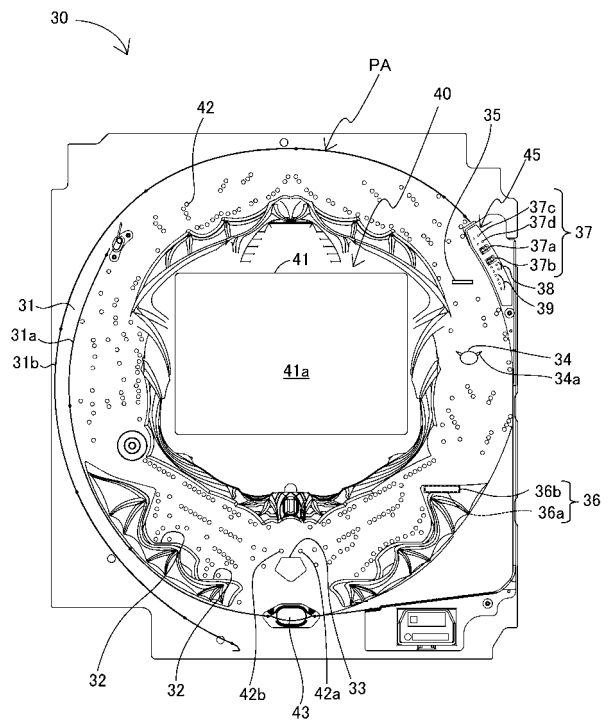
【図 4 6 6】



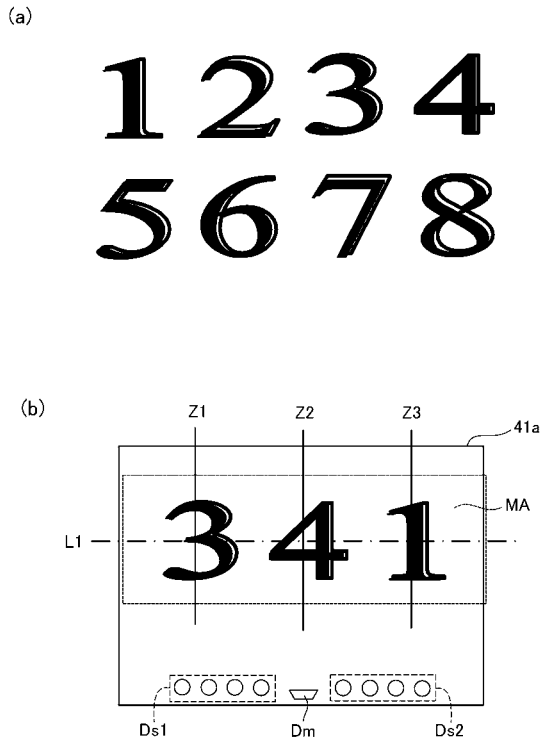
【図 4 6 7】



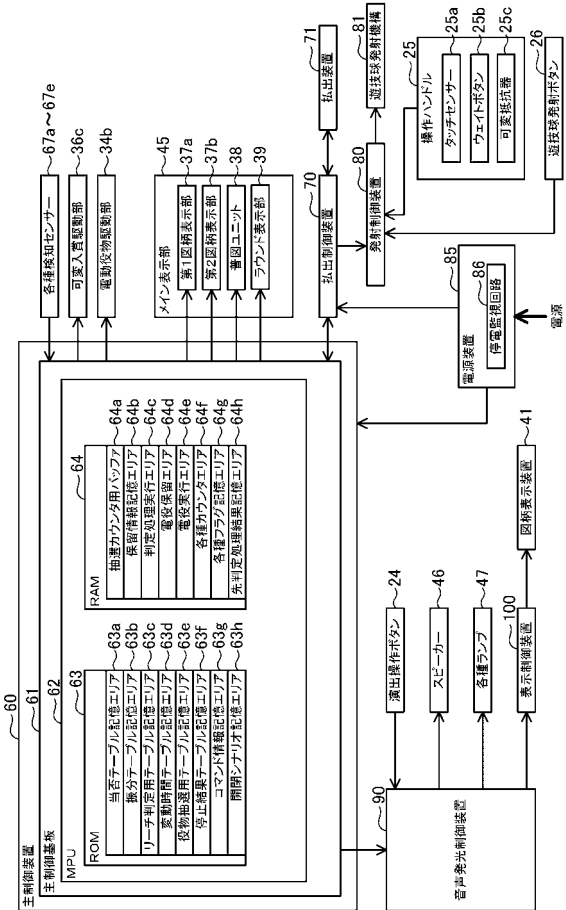
【図 4 6 8】



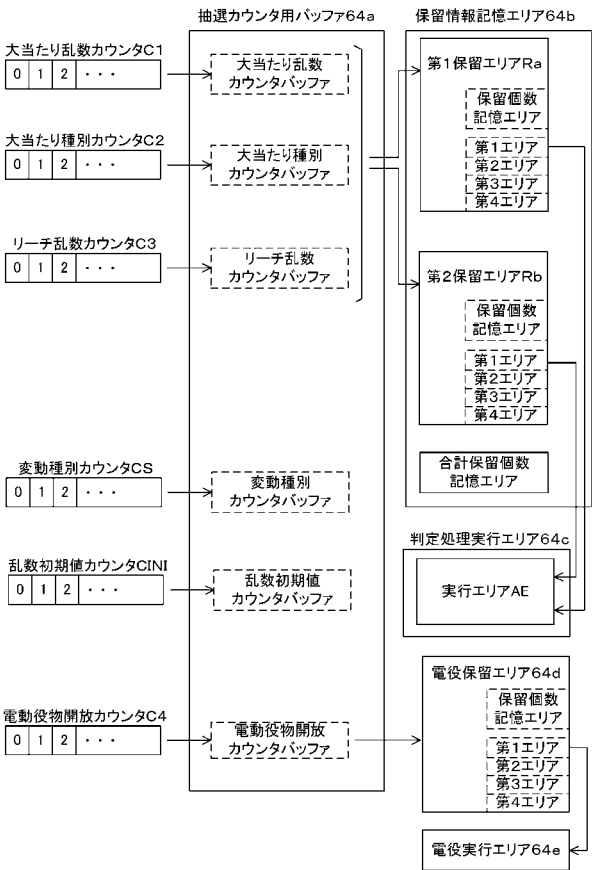
【図 4 6 9】



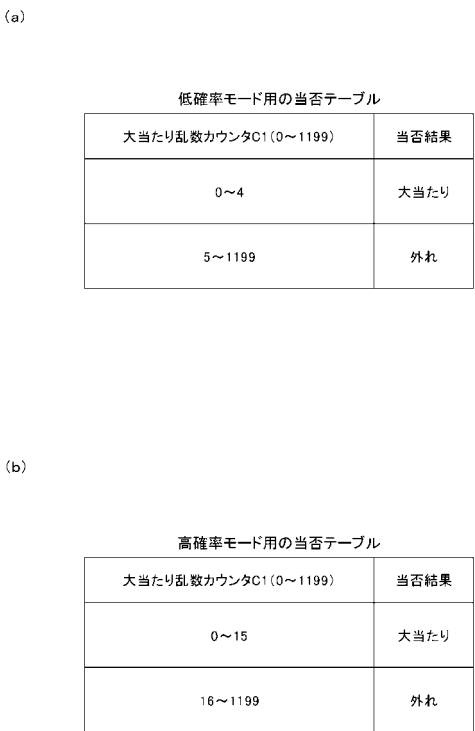
【図 4 7 0】



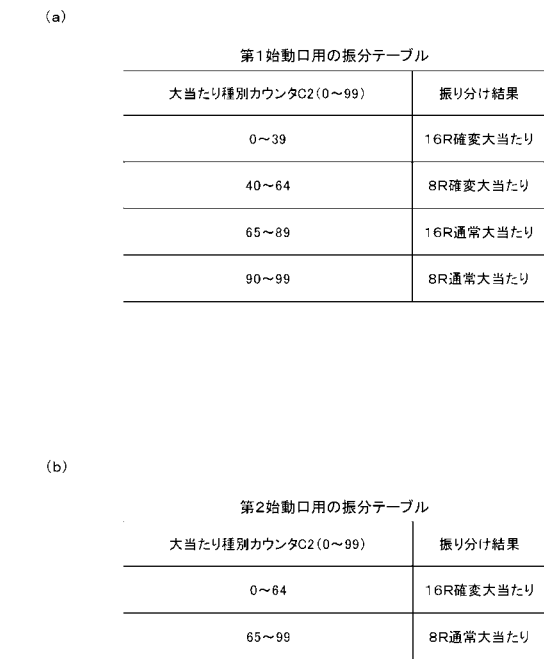
【図 4 7 1】



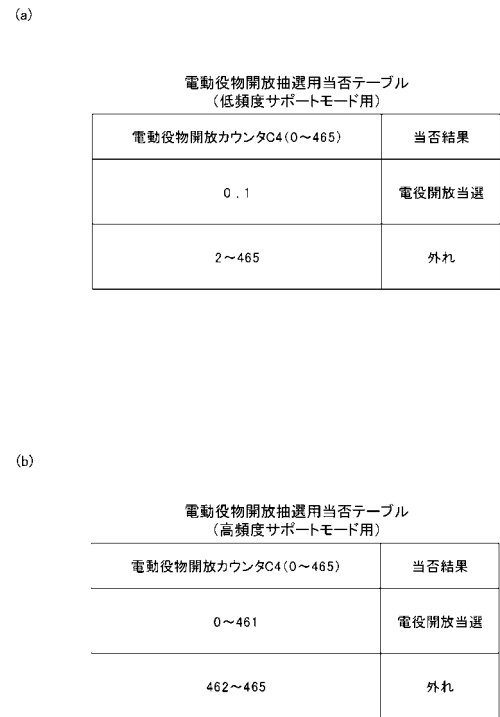
【図 4 7 2】



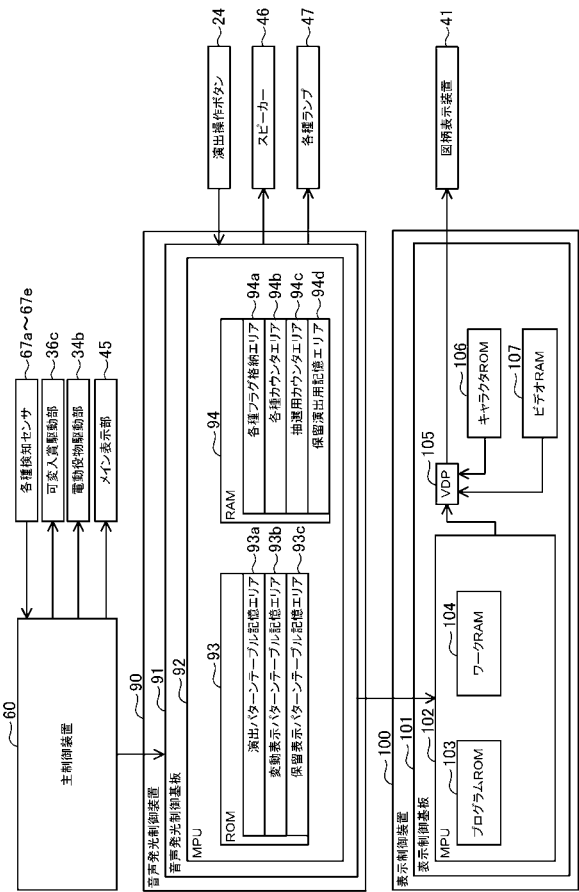
【図 4 7 3】



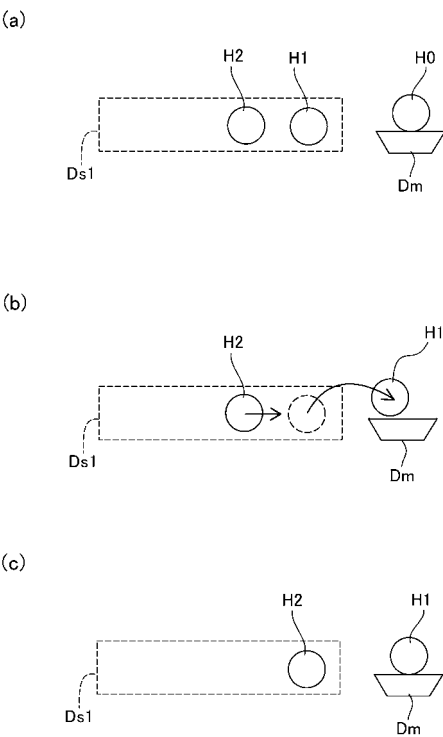
【図 4 7 4】



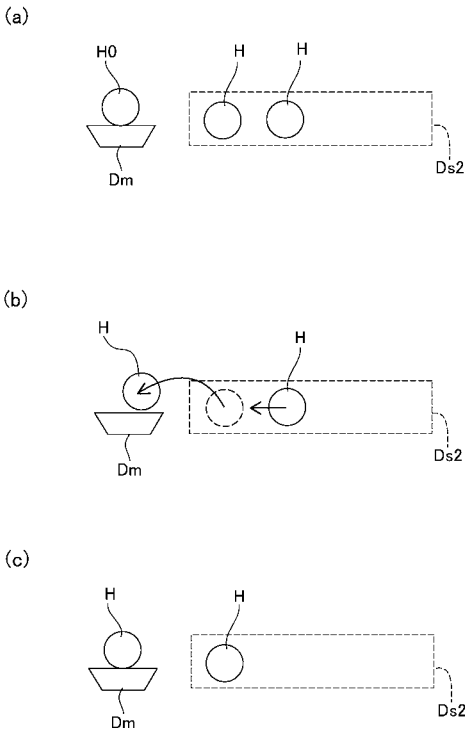
【図 4 7 5】



【図 4 7 6】



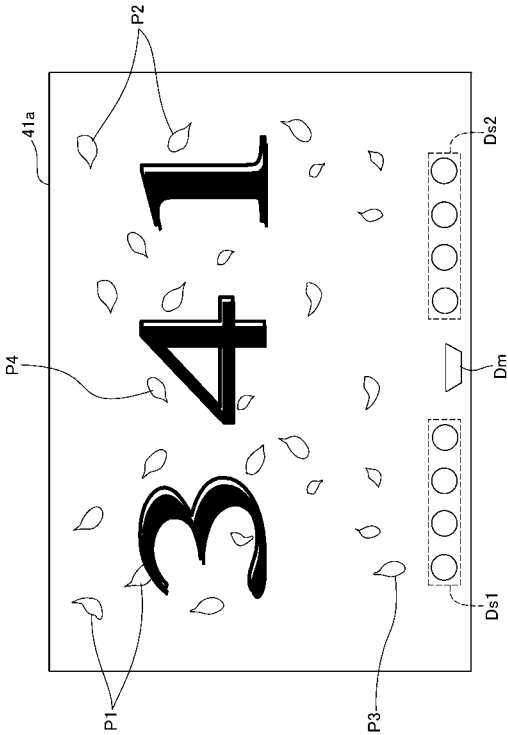
【図 4 7 7】



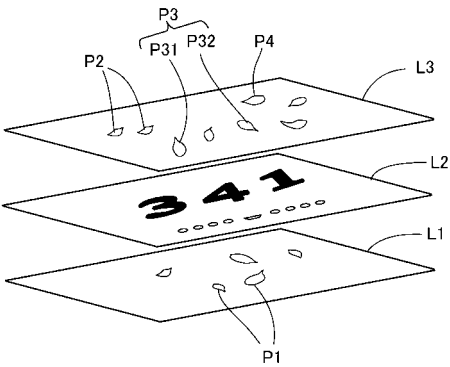
【図 4 7 8】

表示レベルLv _r	表示態様	大当たり抽選に 当選する可能性
5	金	高
4	赤	
3	緑	
2	青	低
1	白	

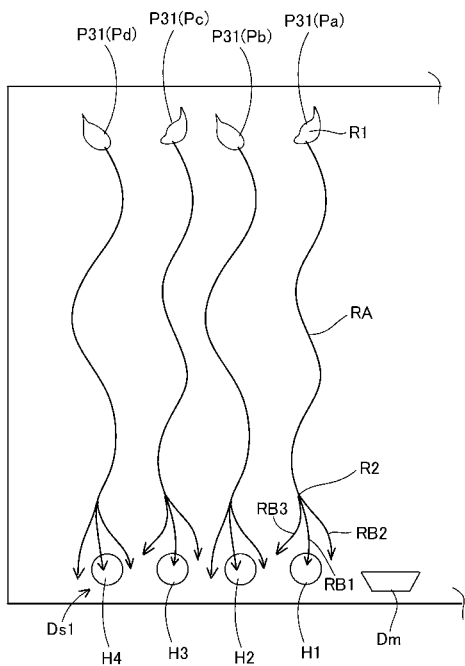
【図 4 7 9】



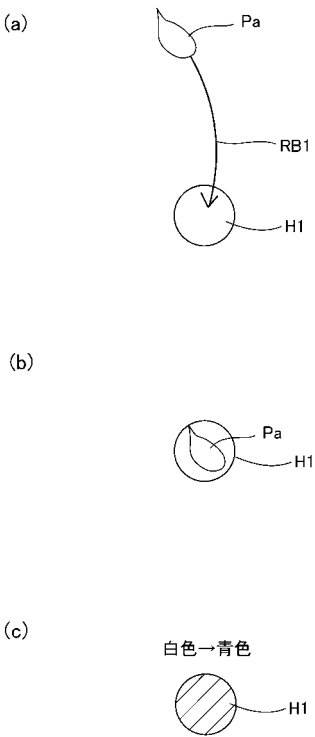
【図 4 8 0】



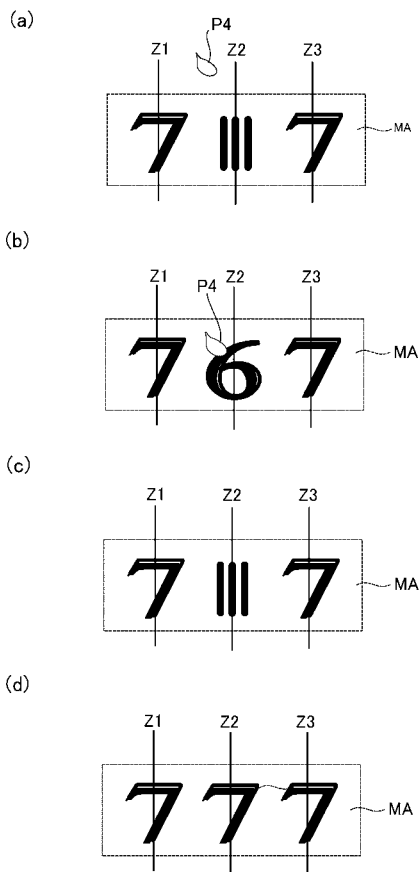
【図 4 8 1】



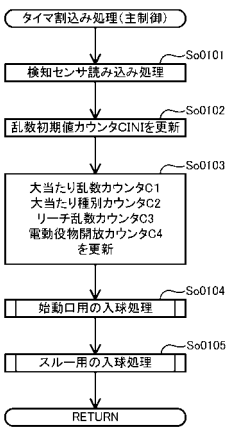
【図 4 8 2】



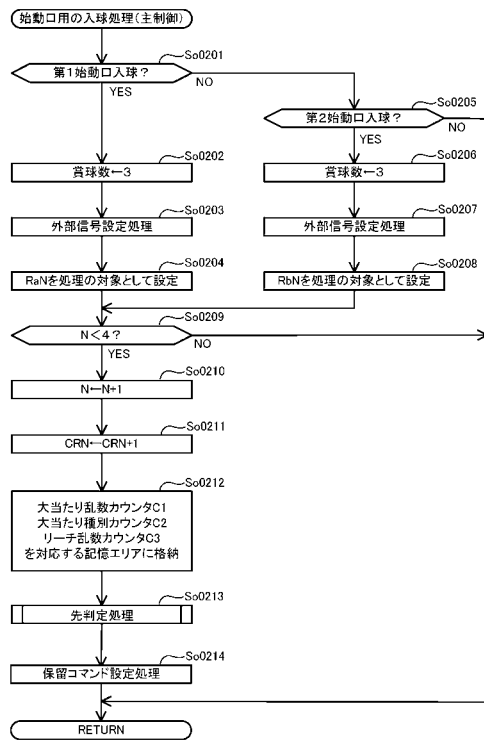
【図 4 8 3】



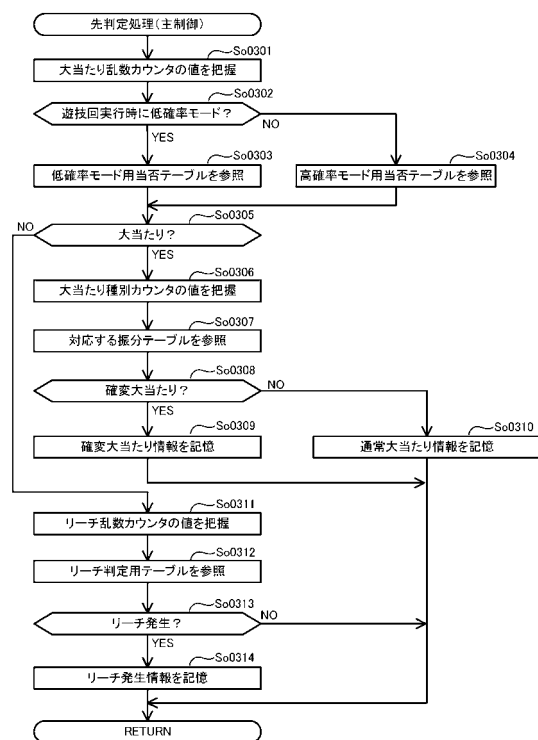
【図 4 8 4】



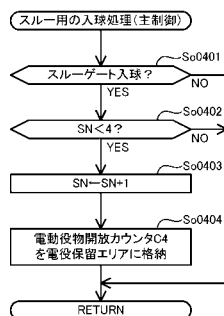
【図 485】



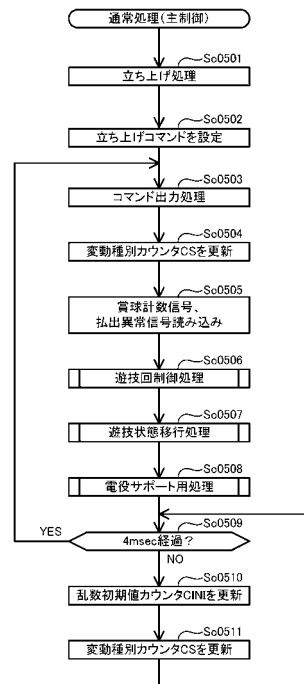
【図 486】



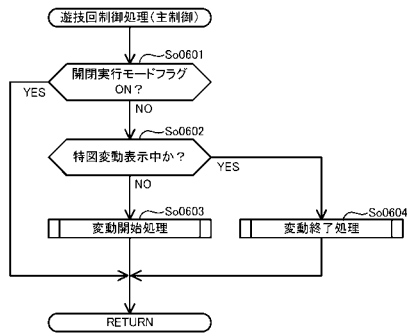
【図 487】



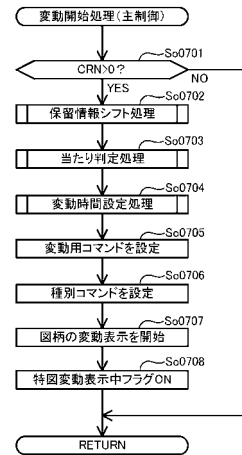
【図 488】



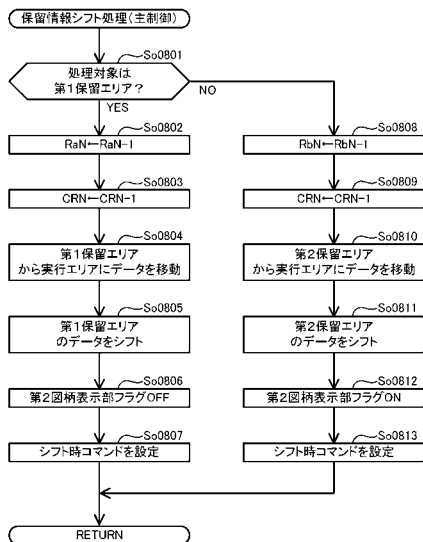
【図 4 8 9】



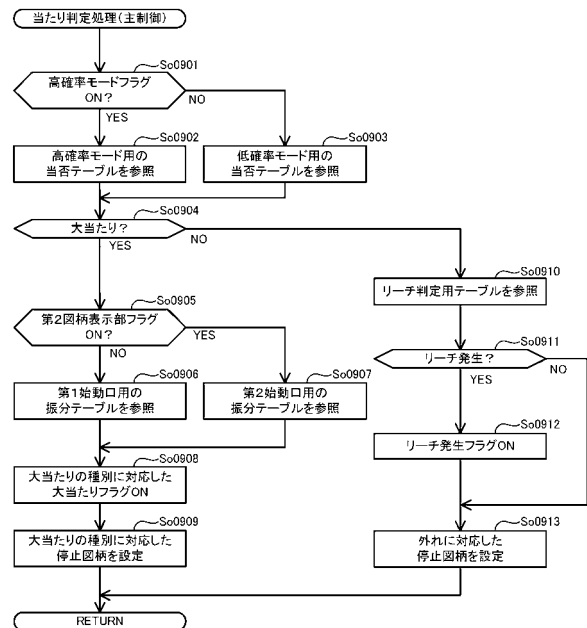
【図 4 9 0】



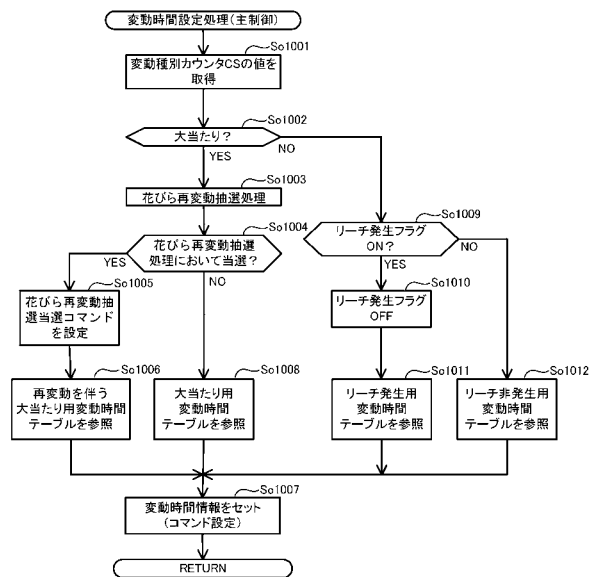
【図 4 9 1】



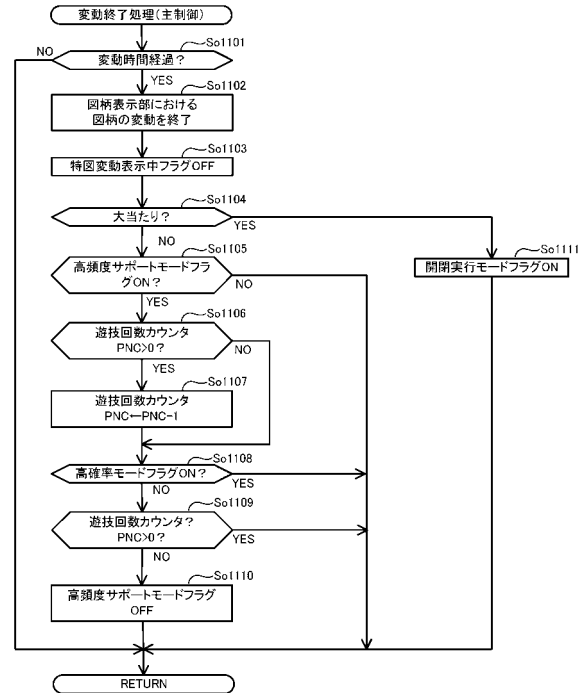
【図 4 9 2】



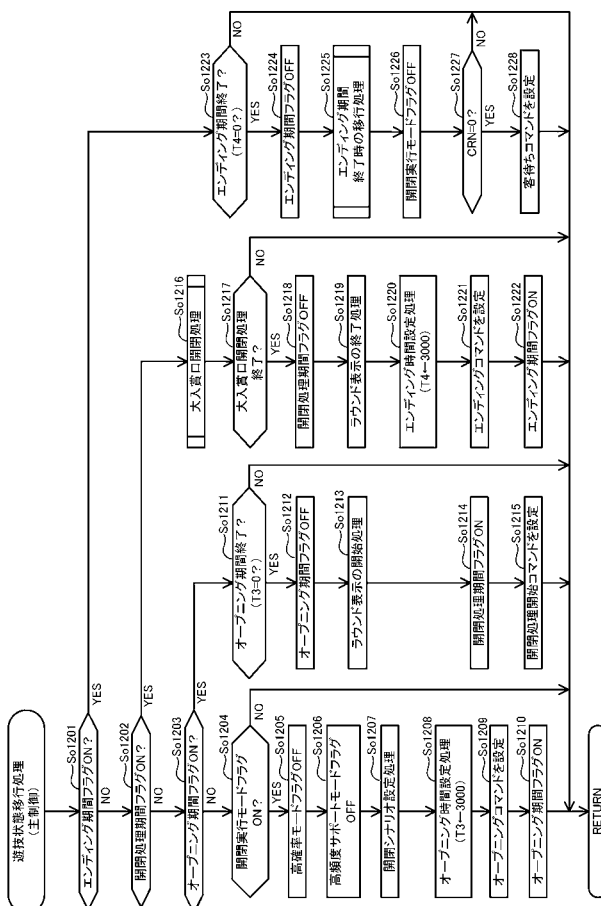
【図 493】



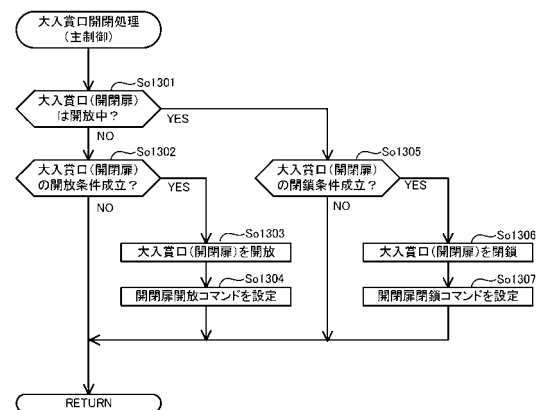
【図 494】



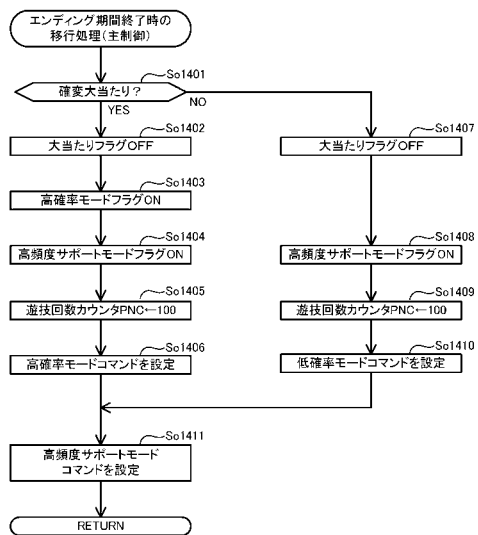
【図 495】



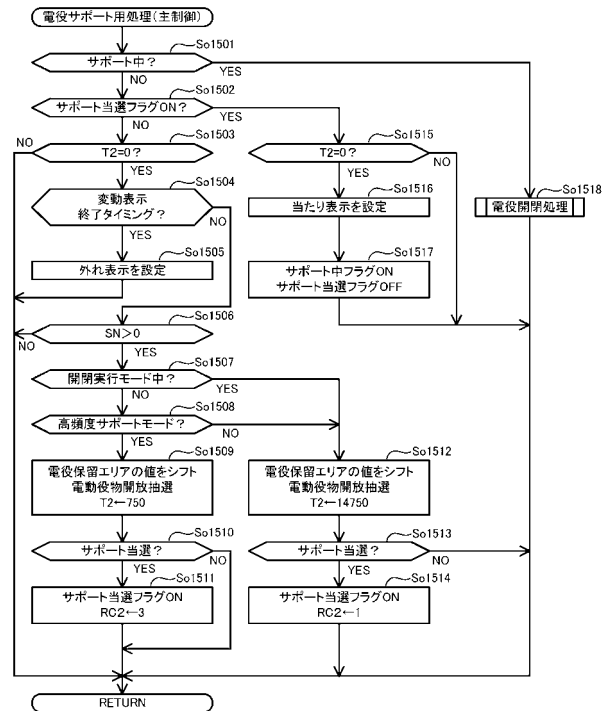
【図 496】



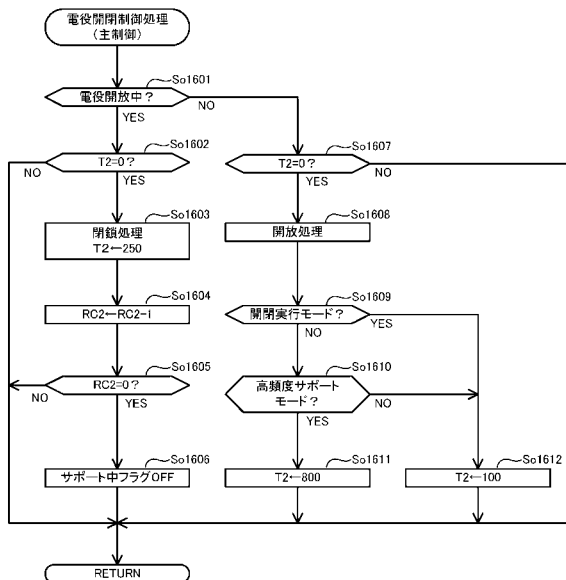
【図 4 9 7】



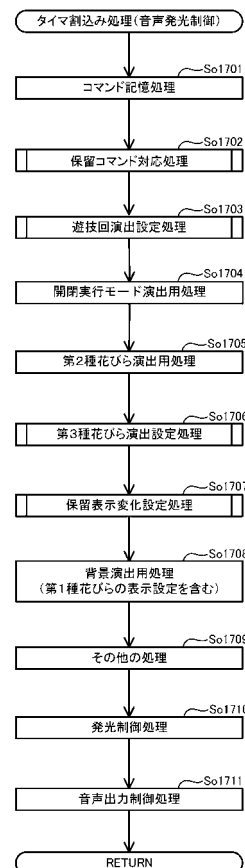
【図 4 9 8】



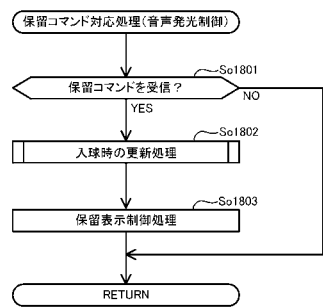
【図 4 9 9】



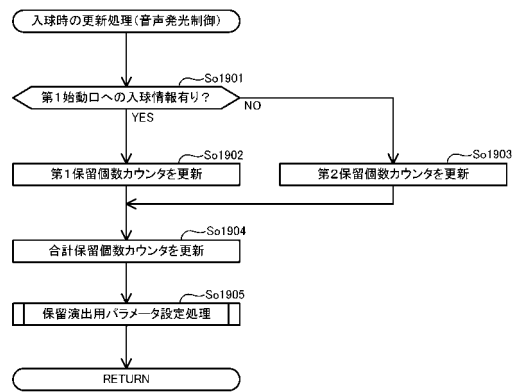
【図 5 0 0】



【図 5 0 1】



【図 5 0 2】



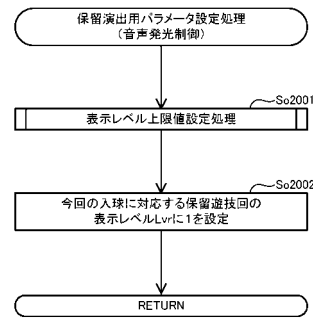
【図 5 0 3】

(a) 第1始動口保留演出用記憶エリア

第1始動口用の 保留遊技回(n) [対応する保留表示 アイコン]	1 [H1]	2 [H2]	3 [H3]	4 [H]
表示レベル上限値Lvm	3	5	4	1
表示レベルLvr	1	4	1	1

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

【図 5 0 4】

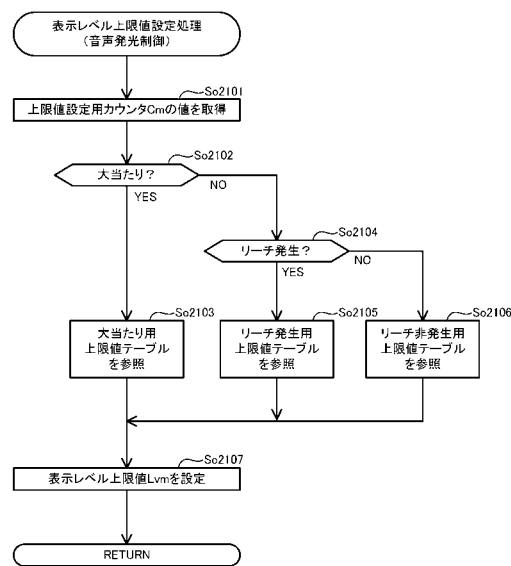


(b) 第2始動口保留演出用記憶エリア

第2始動口用の 保留遊技回(n)	1	2	3	4
表示レベル上限値Lvm	5	2		
表示レベルLvr	1	1		

← 遊技回が実行される毎に隣の記憶エリアにシフト

【図 5 0 5】



【図 5 0 6】

(a)

大当たり用上限値テーブル	
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
20～99	5
10～19	4
5～9	3
1～4	2
0	1

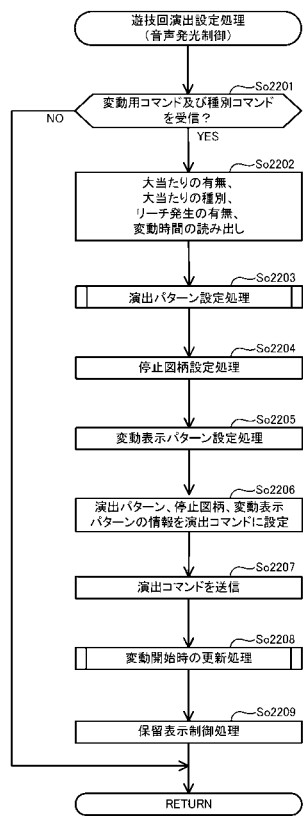
(b)

リーチ用上限値テーブル	
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
90～99	5
20～89	4
10～19	3
3～9	2
0～2	1

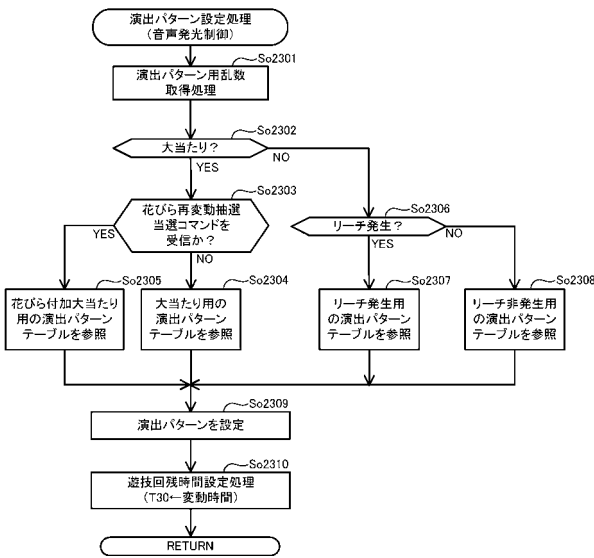
(c)

リーチ非発生用上限値テーブル	
上限値カウンタCm(0～99)	表示上限値レベルLvm
98～99	5
95～97	4
80～94	3
60～79	2
0～59	1

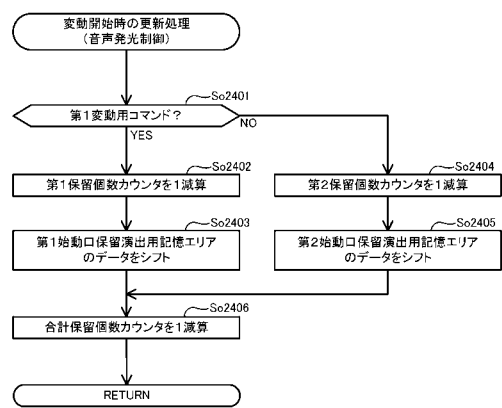
【図 5 0 7】



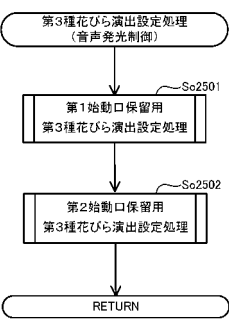
【図 5 0 8】



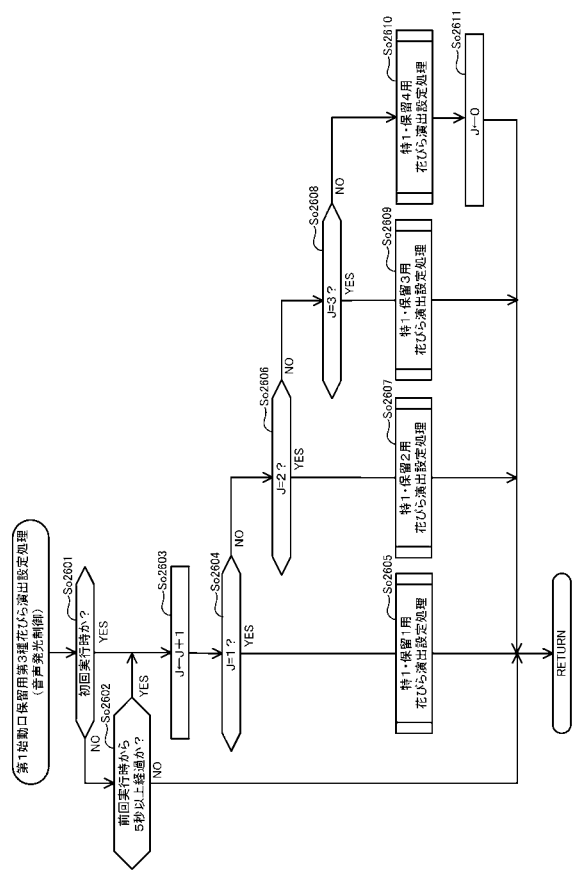
【図 5 0 9】



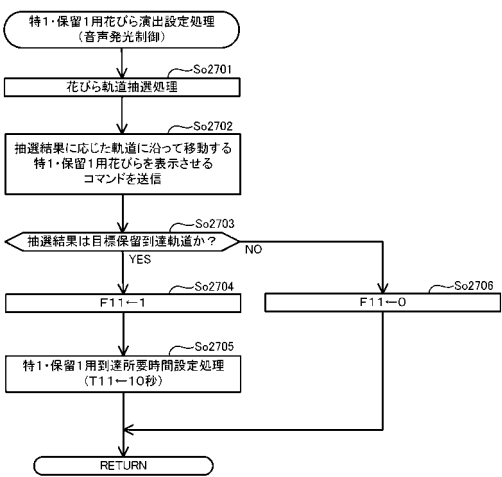
【図 5 1 0】



【図 5 1 1】



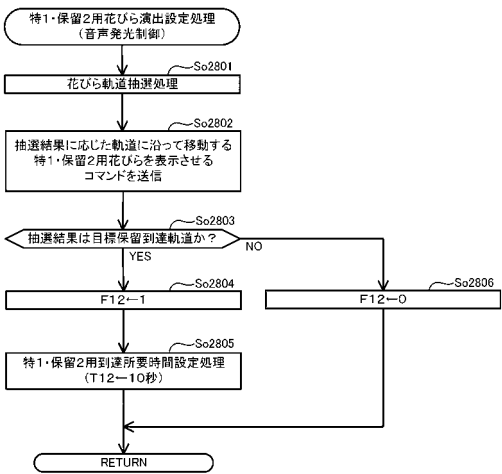
【図 5 1 2】



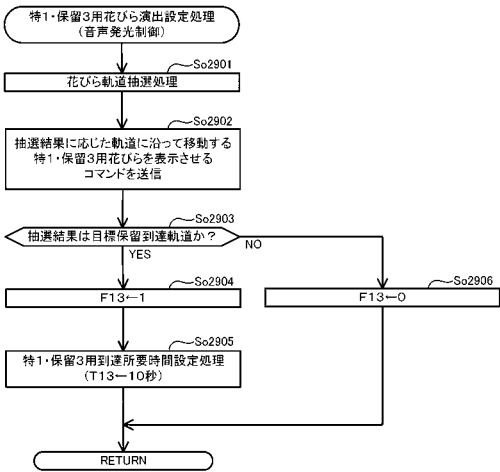
【 図 5 1 3 】

花びら軌道抽選用テーブル	
乱数カウンタ(0~1199)	振り分け結果
0~339	目標保留到達軌道
400~799	第1目標保留外軌道
800~1199	第2目標保留外軌道

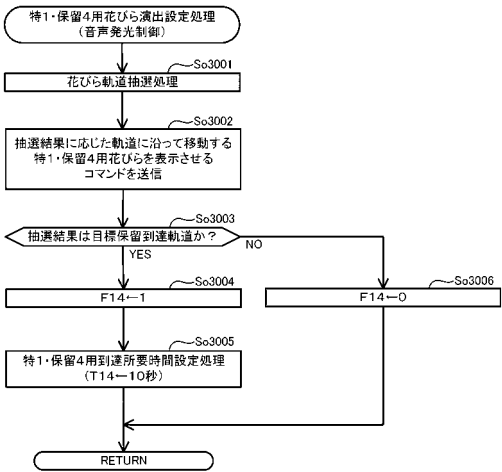
【 図 5 1 4 】



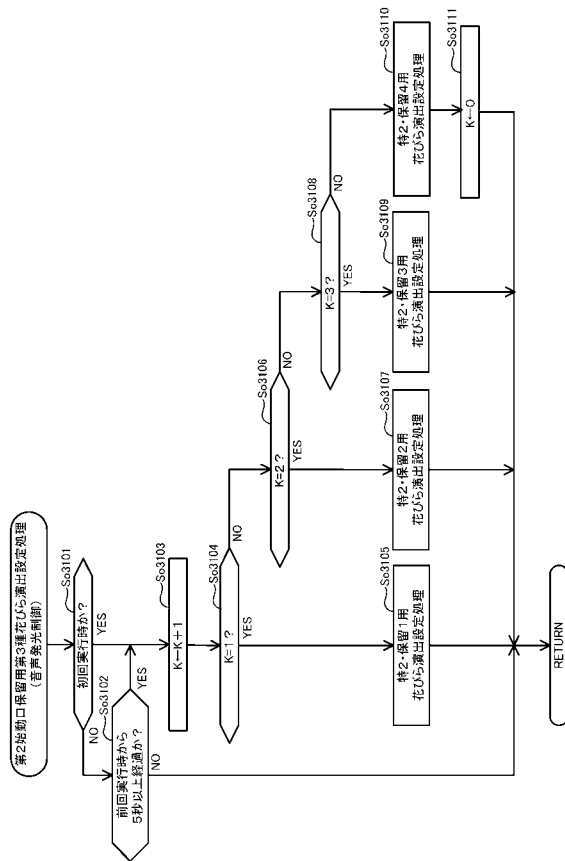
【 図 5 1 5 】



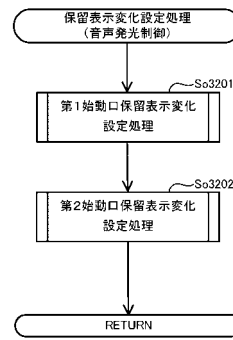
【 図 5 1 6 】



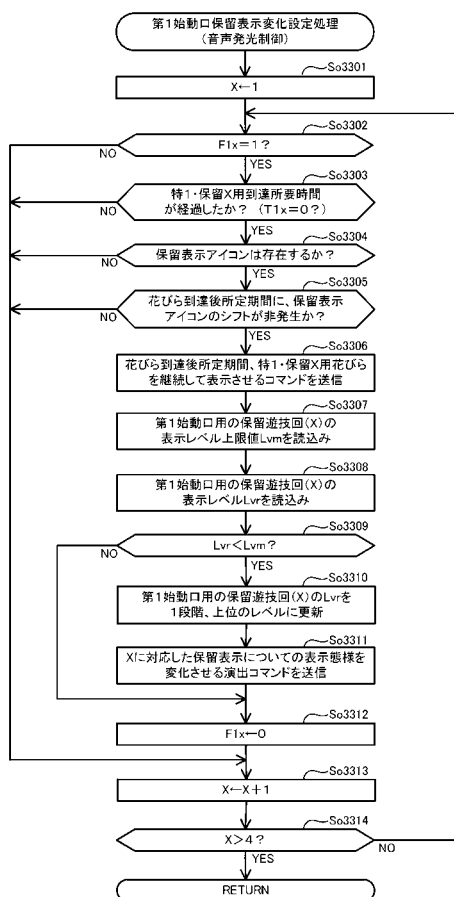
【図 5 1 7】



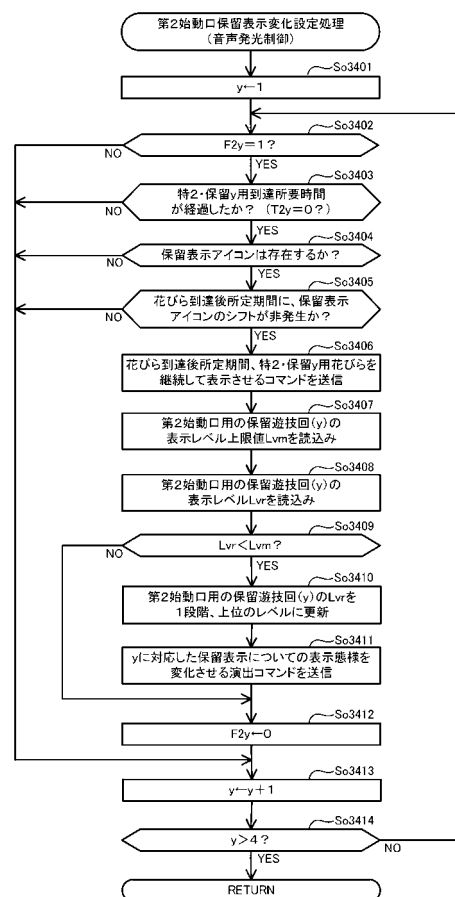
【図 5 1 8】



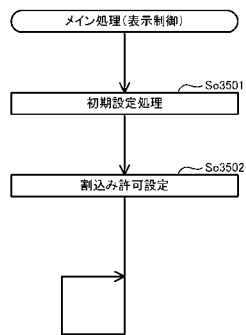
【図 5 1 9】



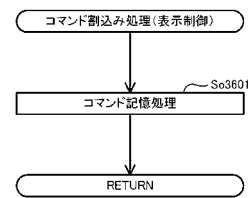
【図 5 2 0】



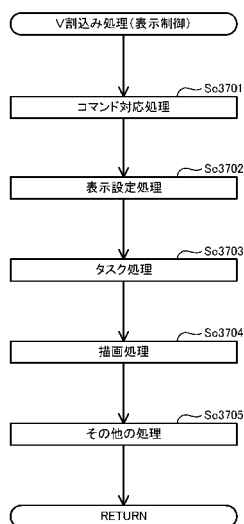
【図 5 2 1】



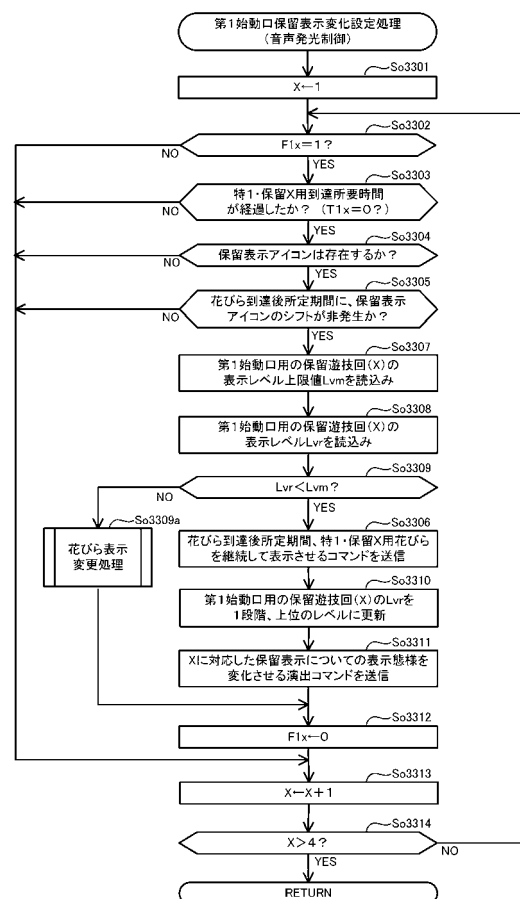
【図 5 2 2】



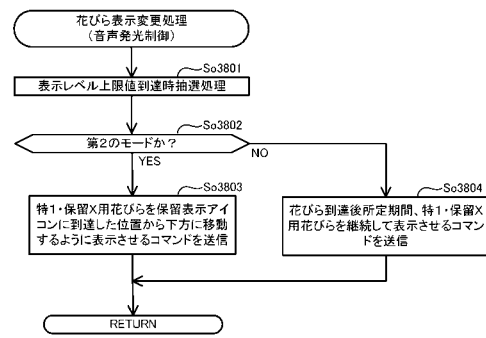
【図 5 2 3】



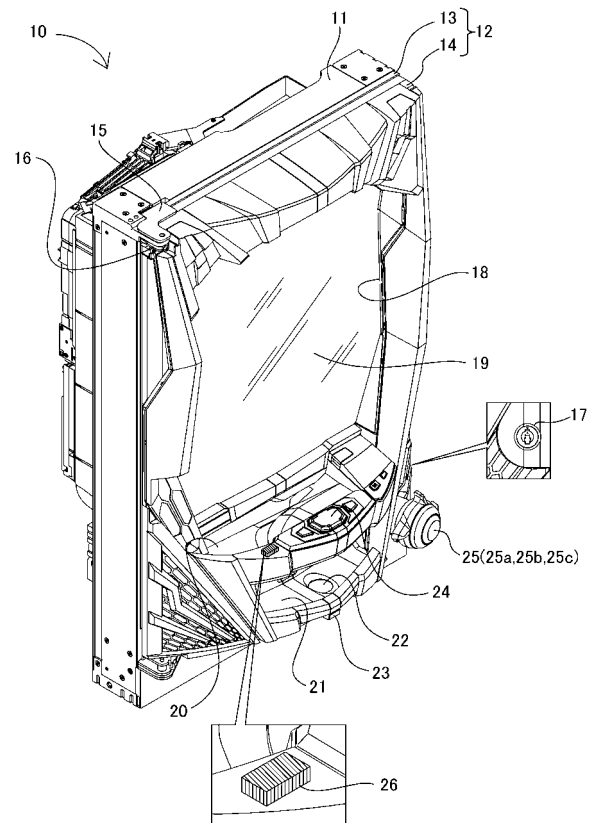
【図 5 2 4】



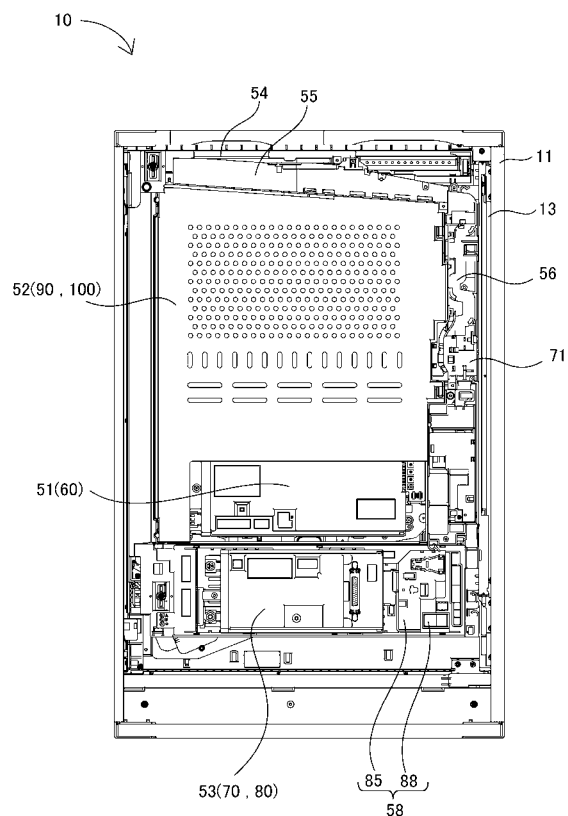
【図 5 2 5】



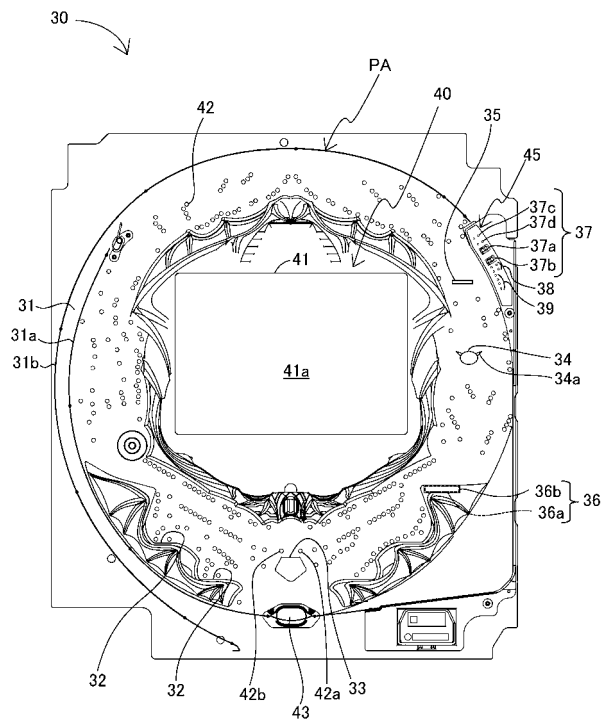
【図 5 2 6】



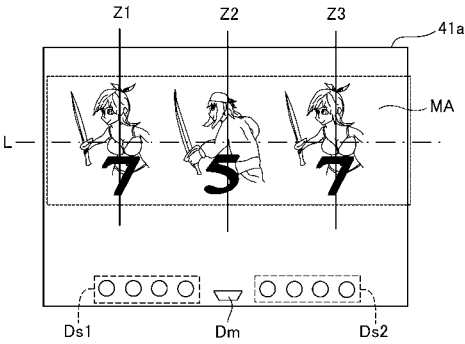
【図 5 2 7】



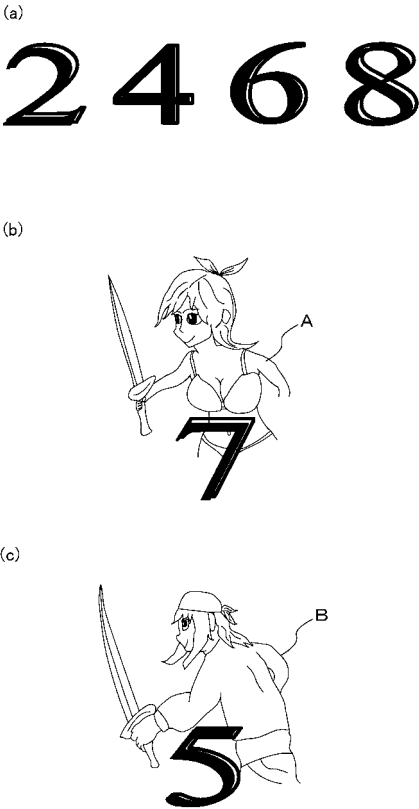
【図 5 2 8】



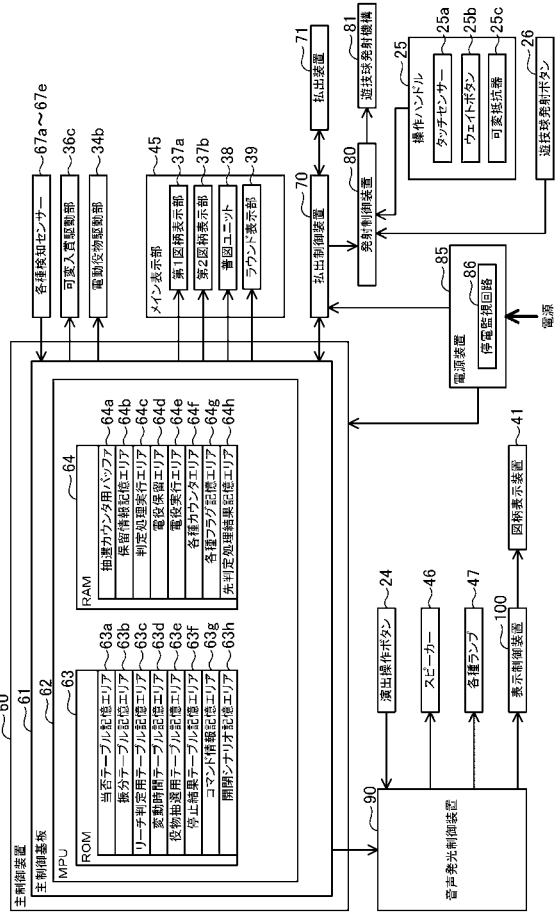
【図 5 2 9】



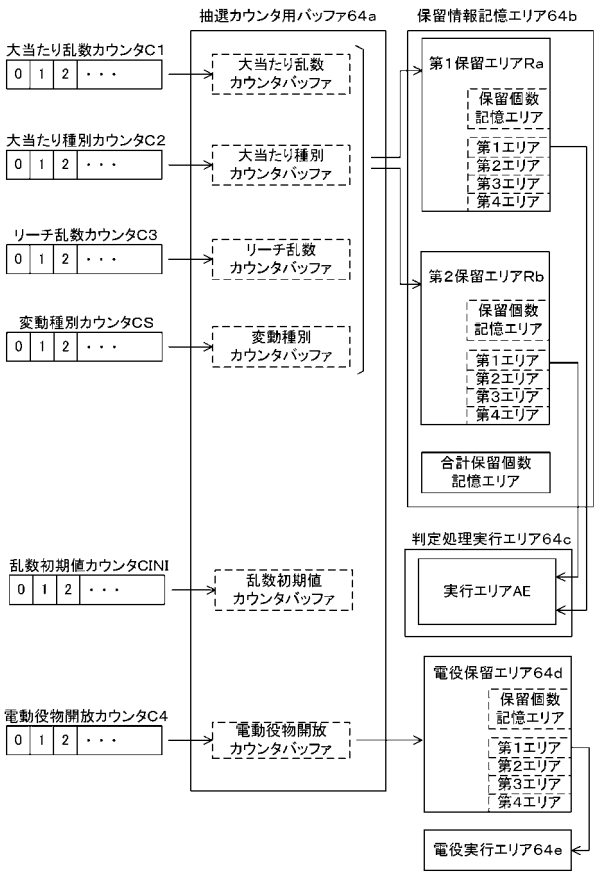
【図 5 3 0】



【図 5 3 1】



【図 5 3 2】



【図 5 3 3】

(a)

低確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル	
大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図 5 3 5】

リーチ判定用当否テーブル	
リーチ乱数カウンタC3(0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

【図 5 3 4】

(a)

第1始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル	
大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図 5 3 6】

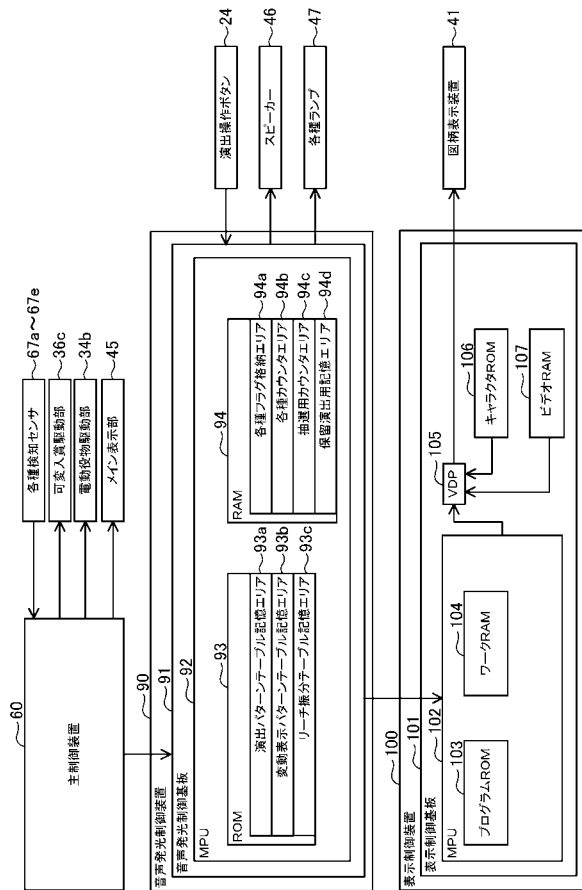
(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル (低頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0、1	電役開放当選
2～465	外れ

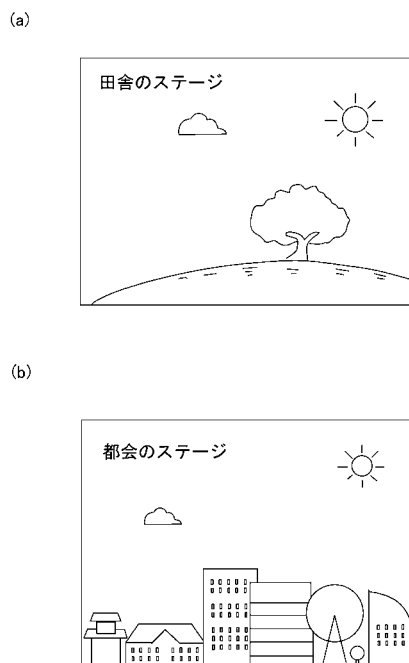
(b)

電動役物開放抽選用当否テーブル (高頻度サポートモード用)	
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

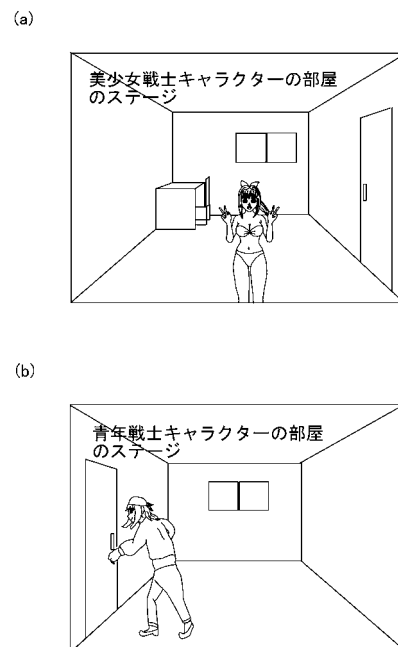
【 図 5 3 7 】



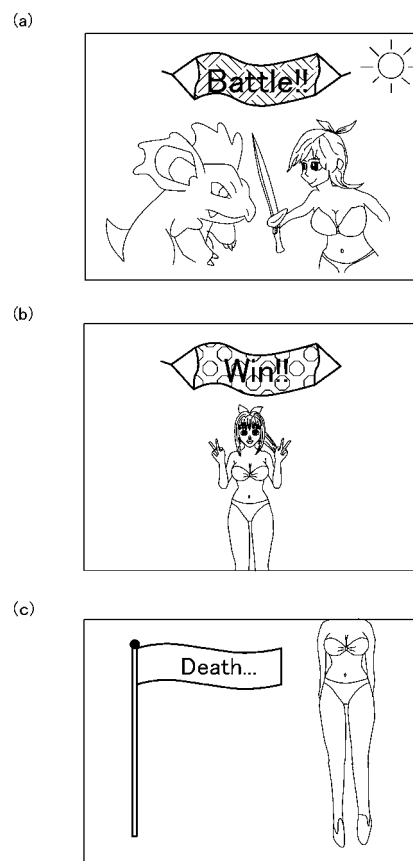
【 図 5 3 9 】



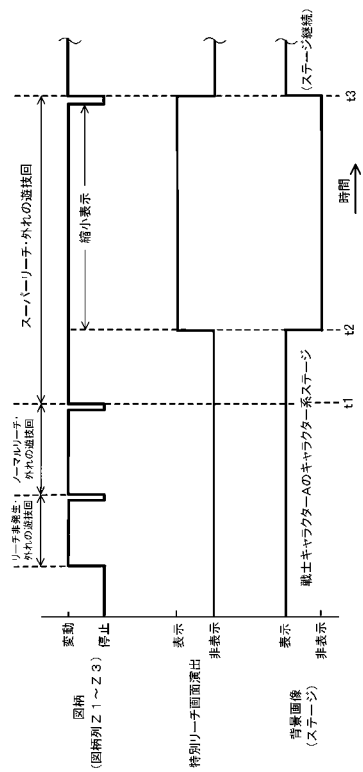
【 図 5 3 8 】



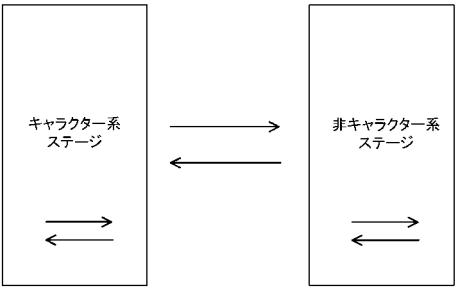
【 図 5 4 0 】



【図 5 4 1】



【図 5 4 2】



【図 5 4 3】

キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

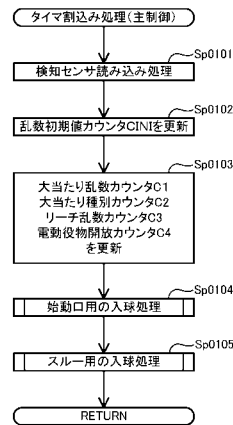
遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	ステージ移行なし
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、非キャラクター系ステージへ移行(原則) 但し、 ・当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ(外れ又は大当たり)が存在する場合は、ステージ移行なし(例外1) ・当該遊技回の終了時の保留情報にスーパーリーチ(外れ又は大当たり)が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行(例外2)
大当たり (リーチ発生の有無、 リーチ種別は問わず)	ステージ移行なし

【図 5 4 4】

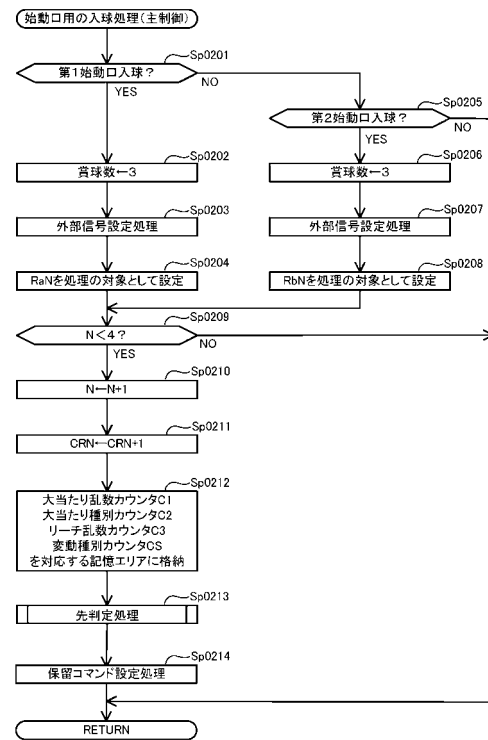
非キャラクター系ステージにおけるステージ移行の条件

遊技回の遊技結果	移行の態様
リーチ非発生・外れ	ステージ移行なし
ノーマルリーチ・外れ	ステージ移行なし
スーパーリーチ・外れ	遊技回の終了時に、当該遊技回のスーパーリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行
スペシャルリーチ・外れ	遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクター以外の戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行(原則) 但し、当該遊技回の終了時の保留情報にスペシャルリーチ(外れ又は大当たり)が存在する場合は、当該遊技回の終了時に、当該遊技回のスペシャルリーチ・外れに対応した演出に登場した戦士キャラクターに対応するキャラクター系ステージへ移行(例外A)
大当たり (リーチ発生の有無、 リーチ種別は問わず)	ステージ移行なし

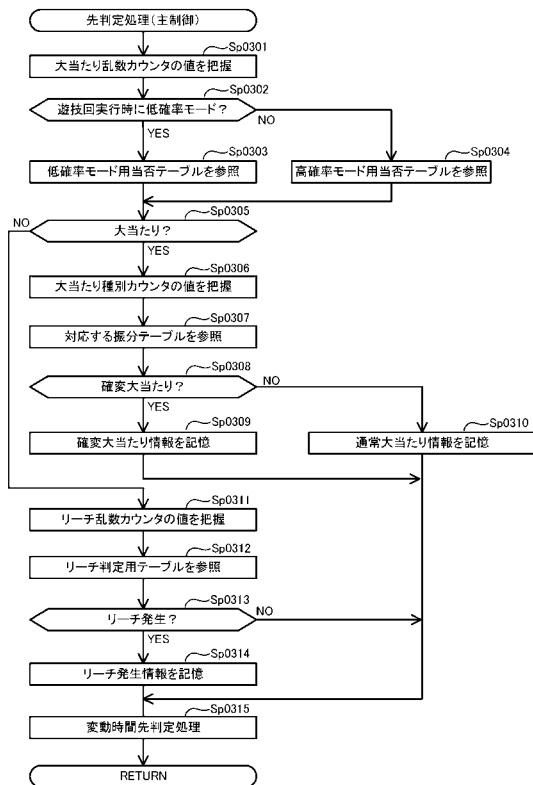
【図 5 4 5】



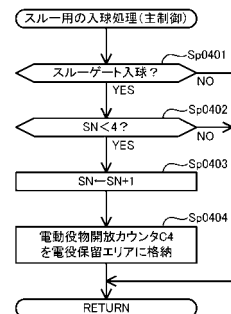
【図 5 4 6】



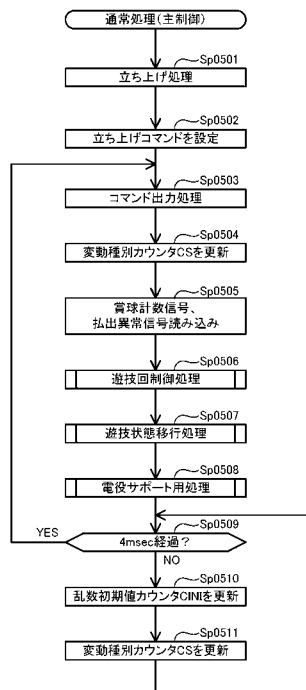
【図 5 4 7】



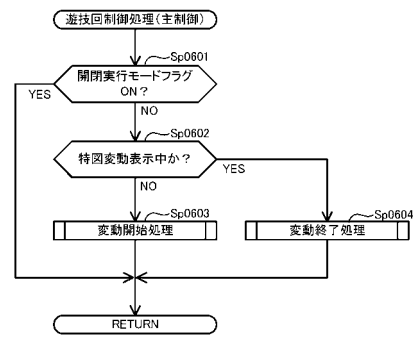
【図 5 4 8】



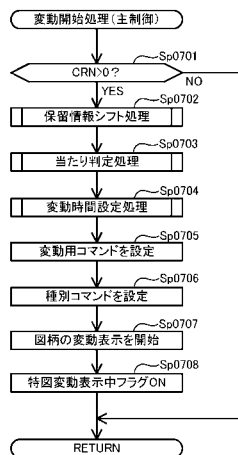
【図 5 4 9】



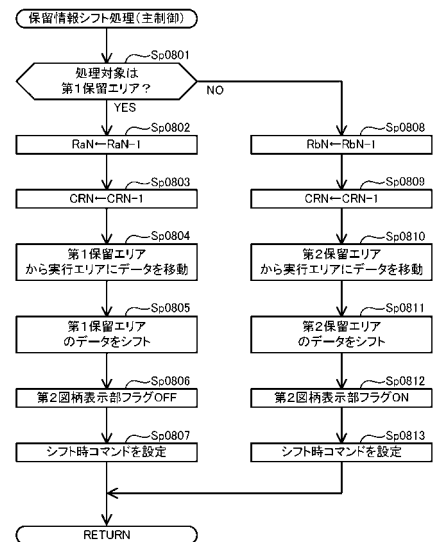
【図 5 5 0】



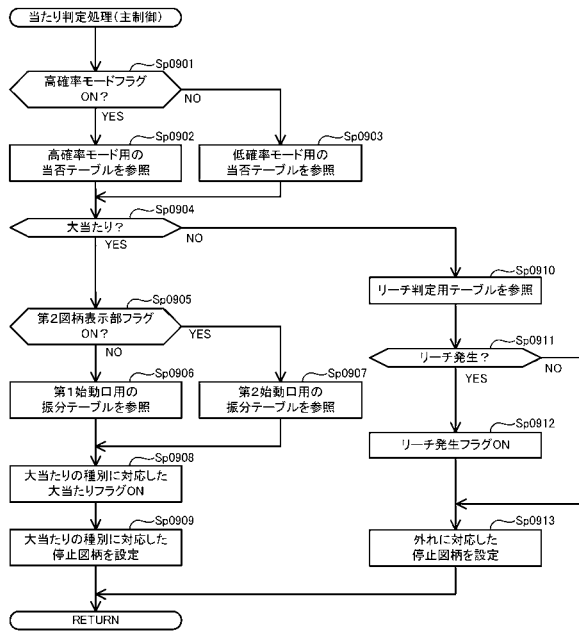
【図 5 5 1】



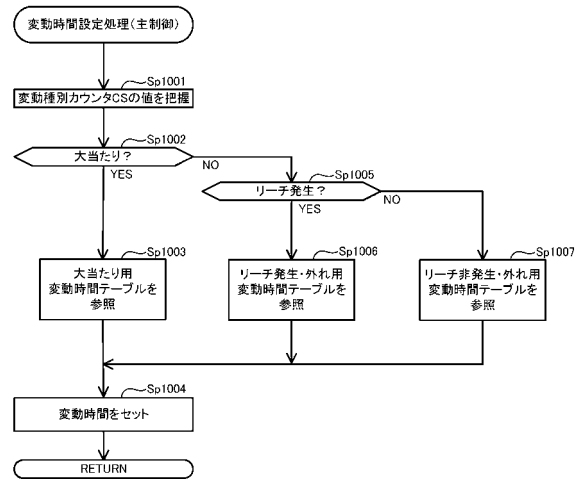
【図 5 5 2】



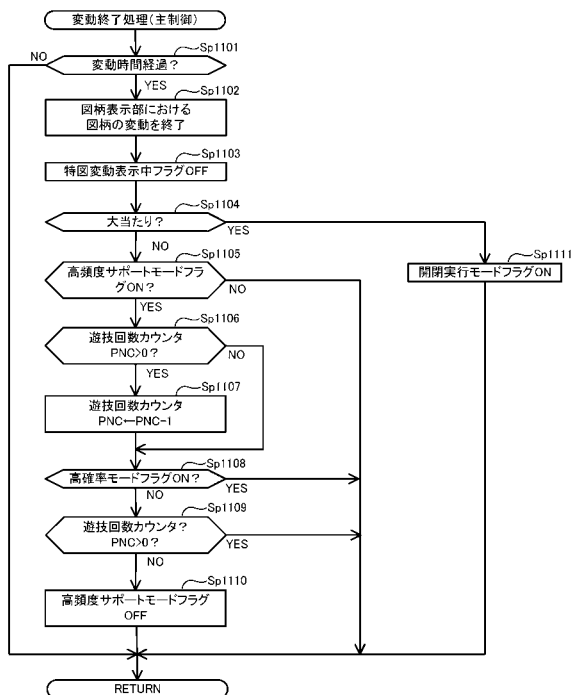
【図 5 5 3】



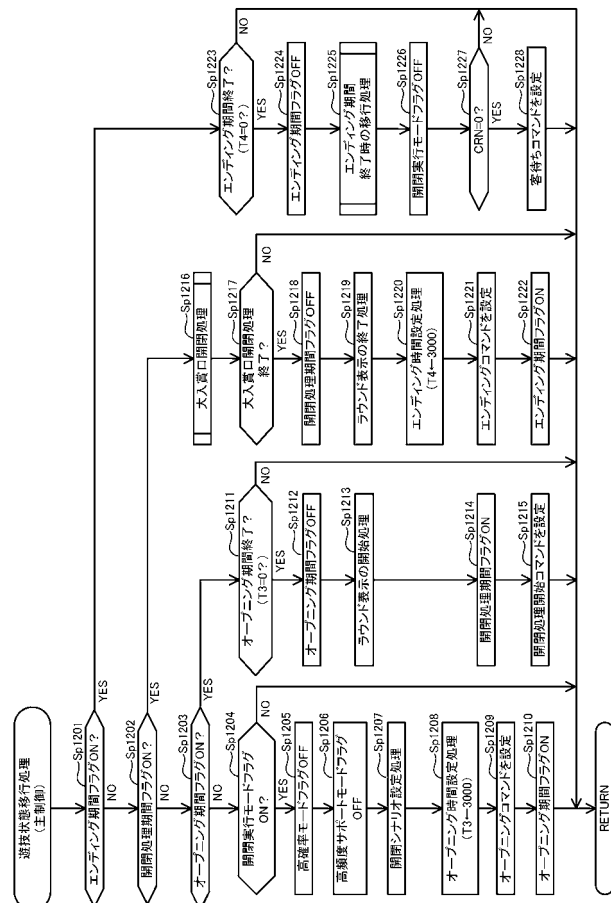
【図 5 5 4】



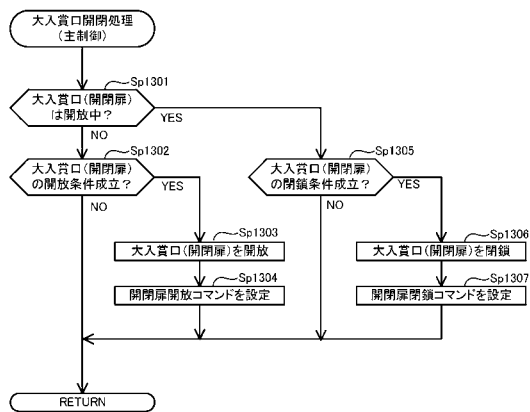
【図 5 5 5】



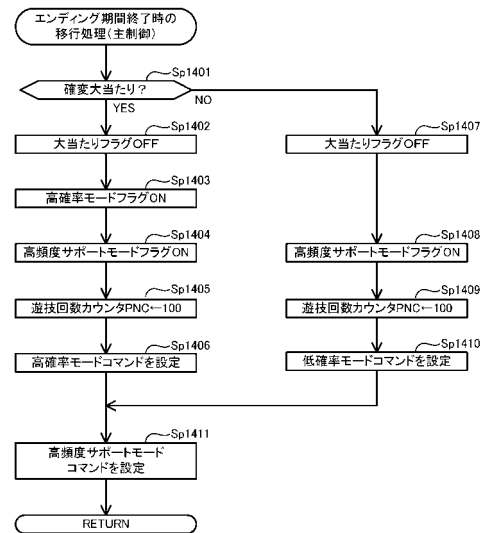
【図 5 5 6】



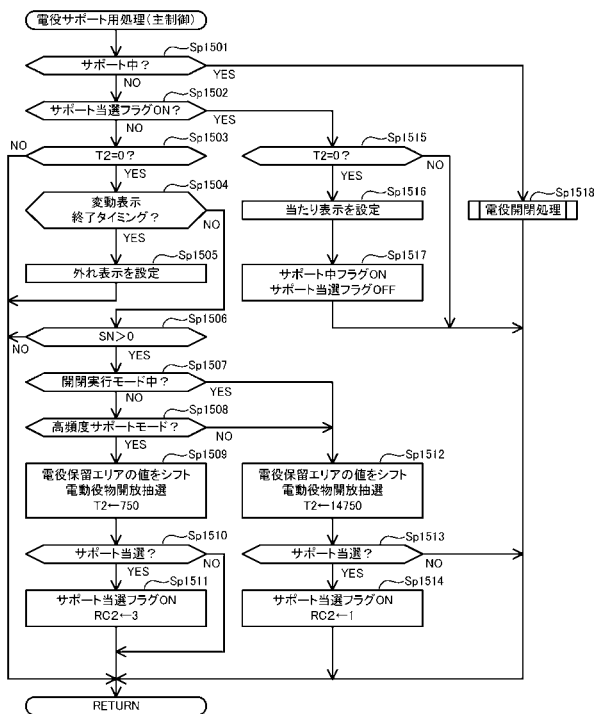
【図 5 5 7】



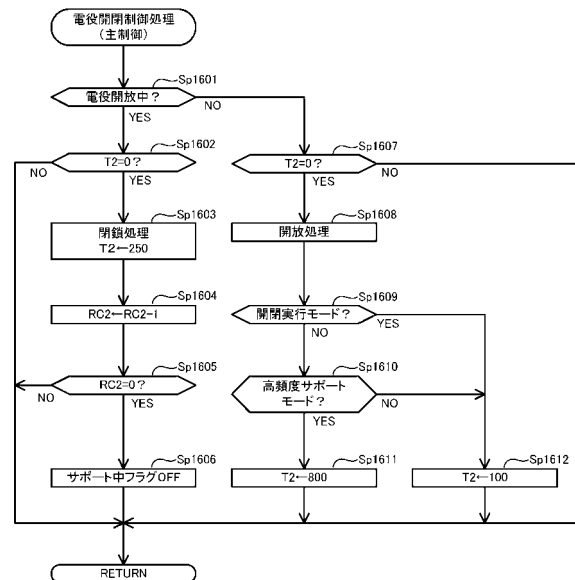
【図 5 5 8】



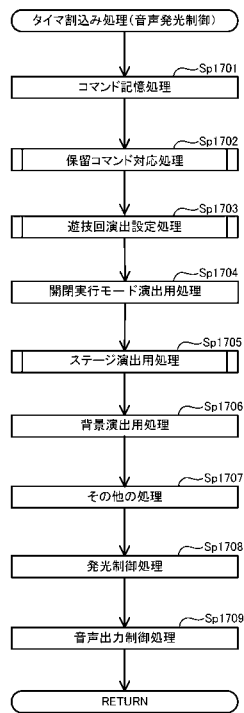
【図 5 5 9】



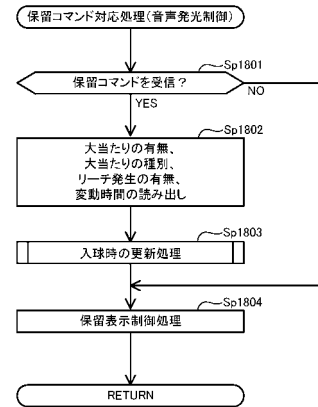
【図 5 6 0】



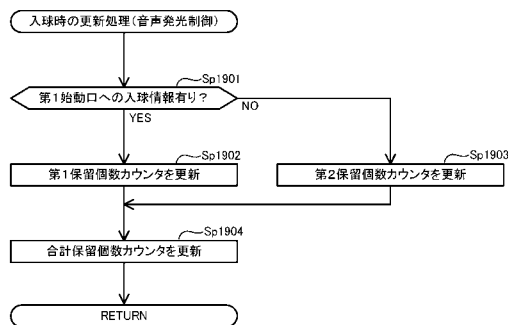
【図 5 6 1】



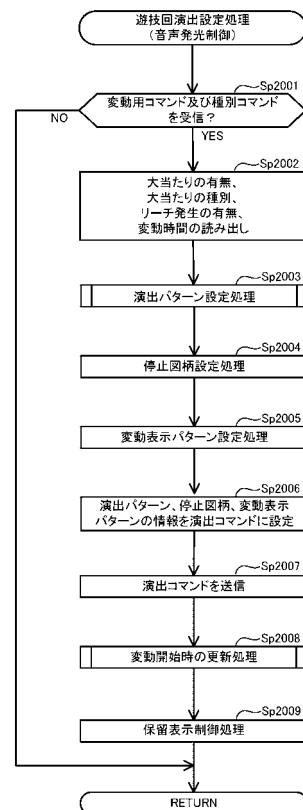
【図 5 6 2】



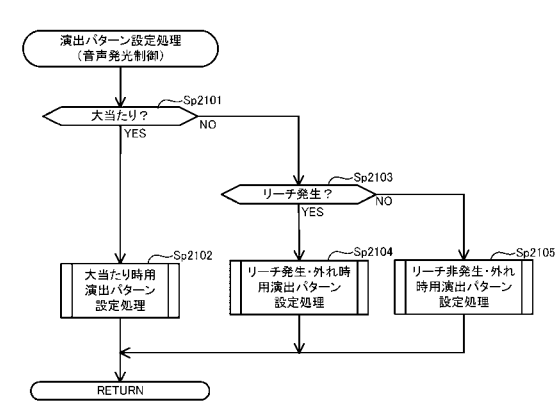
【図 5 6 3】



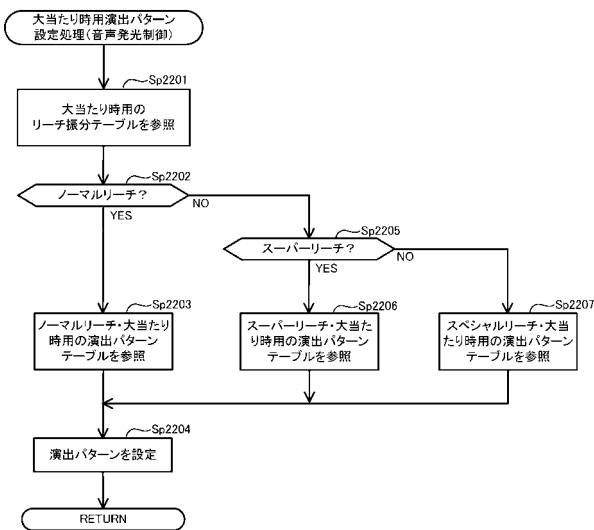
【図 5 6 4】



【図 5 6 5】



【図 5 6 6】



【図 5 6 7】

(a)

大当たり時用のリーチ振分テーブル

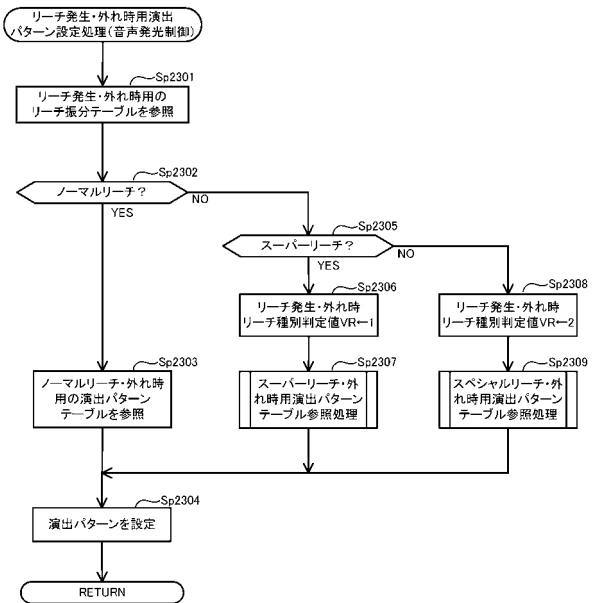
変動時間	振り分け結果
35秒	ノーマルリーチ
65秒	スーパーリーチ
125秒	スペシャルリーチ

(b)

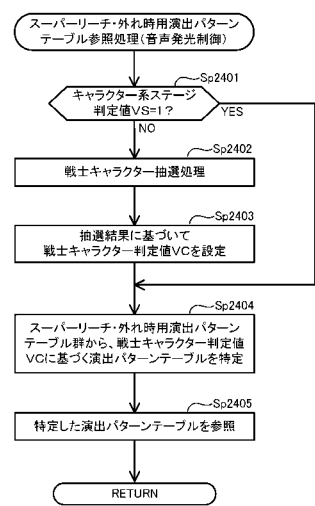
リーチ発生・外れ時用のリーチ振分テーブル

変動時間	振り分け結果
30秒	ノーマルリーチ
60秒	スーパーリーチ
120秒	スペシャルリーチ

【図 5 6 8】



【図 5 6 9】



【図 5 7 0】

戦士キャラクター抽選用テーブル

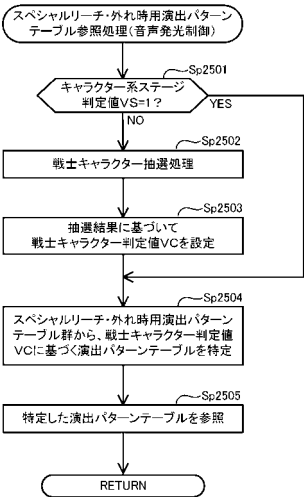
カウンタC5(0~99)	抽選結果
0~24	戦士キャラクターA
25~49	戦士キャラクターB
50~74	戦士キャラクターC
75~99	戦士キャラクターD

【図 5 7 1】

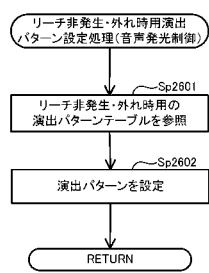
戦士キャラクター判定値対応テーブル

抽選結果	戦士キャラクター 判定値VC
戦士キャラクターA	1
戦士キャラクターB	2
戦士キャラクターC	3
戦士キャラクターD	4

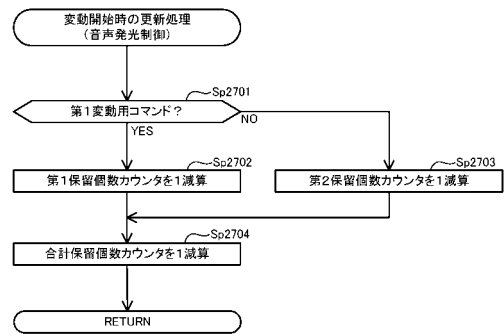
【図 5 7 2】



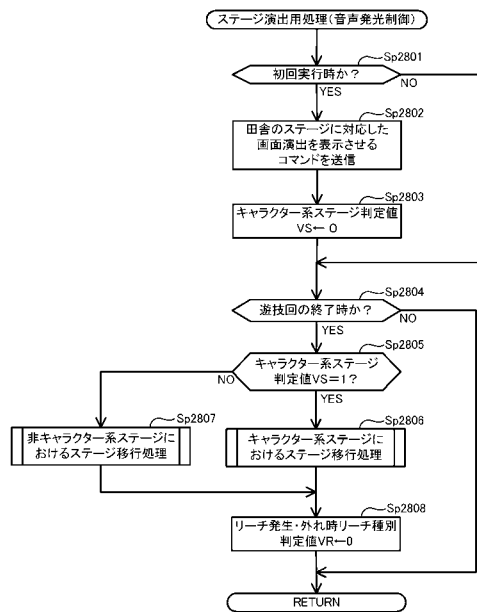
【図 5 7 3】



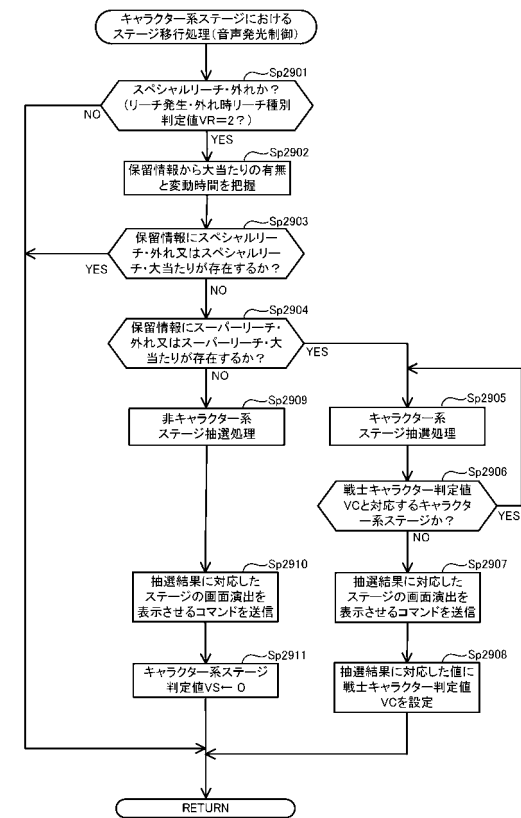
【図 5 7 4】



【図 5 7 5】



【図 5 7 6】



【 図 5 7 7 】

(a)

キャラクター系ステージ抽選用テーブル

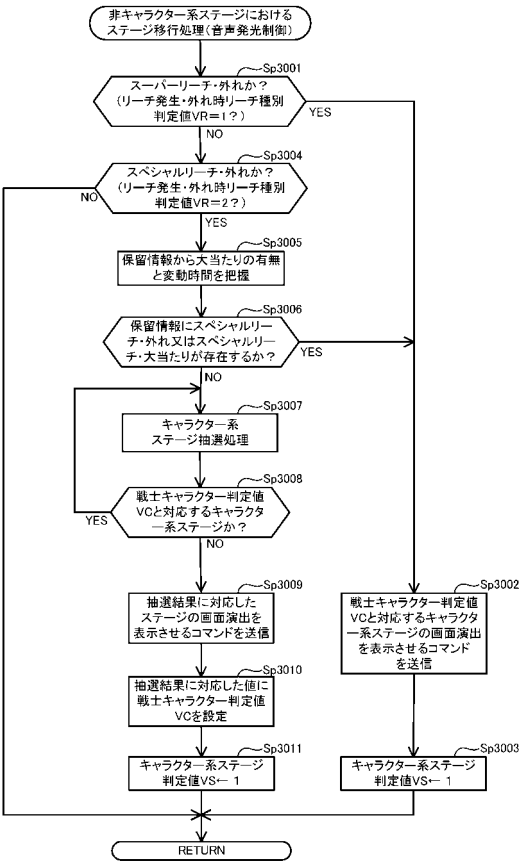
カウンタC6(0~99)	抽選結果
0~24	戦士Aの部屋のステージ
25~49	戦士Bの部屋のステージ
50~74	戦士Cの部屋のステージ
75~99	戦士Dの部屋のステージ

(b)

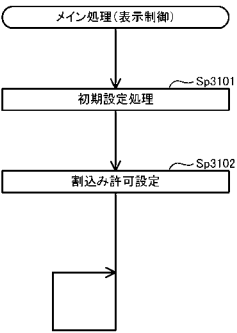
非キャラクター系ステージ抽選用テーブル

カウンタC7(0~99)	抽選結果
0~24	田舎のステージ
25~49	都会のステージ
50~74	海洋のステージ
75~99	全員のステージ

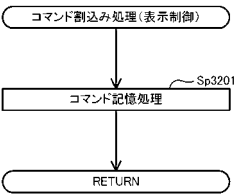
【 図 5 7 8 】



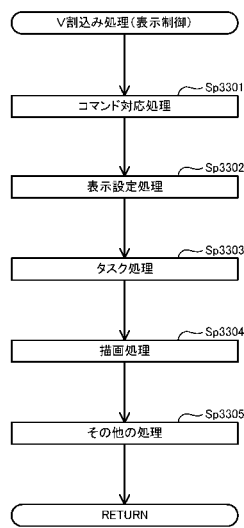
【 図 5 7 9 】



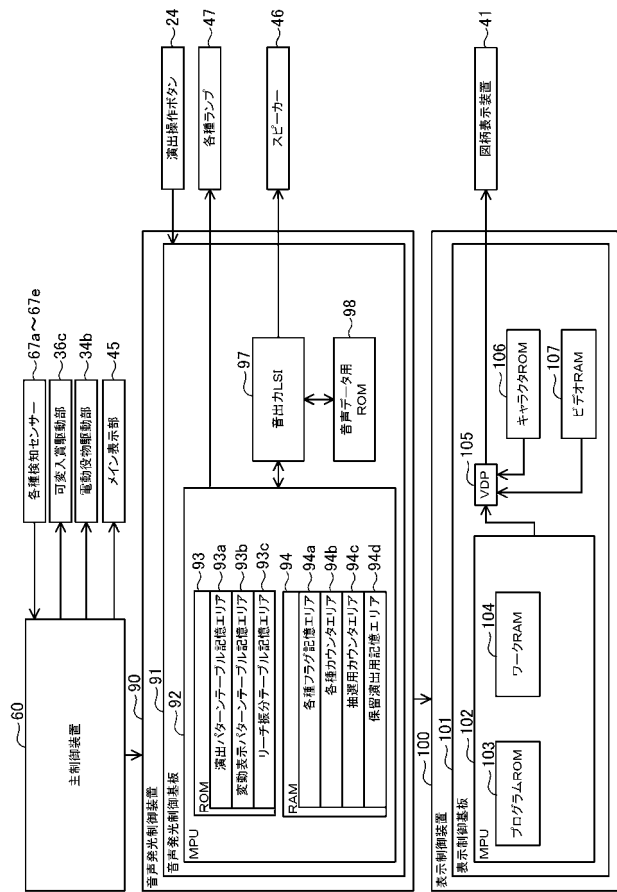
【 図 5 8 0 】



【図 5 8 1】



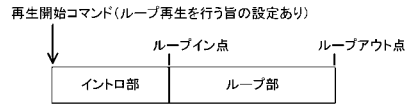
【図 5 8 2】



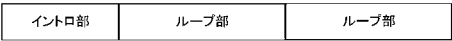
【図 5 8 3】

背景技術

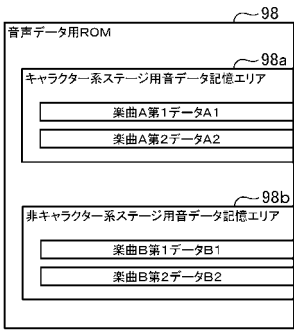
(a) 楽曲データの構成



(b) 演奏形態

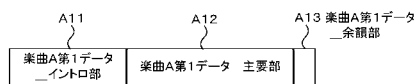


【図 5 8 4】

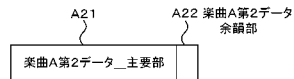


【図 5 8 5】

(a) 楽曲A第1データA1の構成

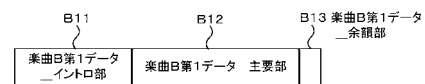


(b) 楽曲A第2データA2の構成

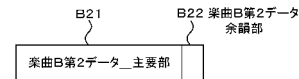


【図 5 8 6】

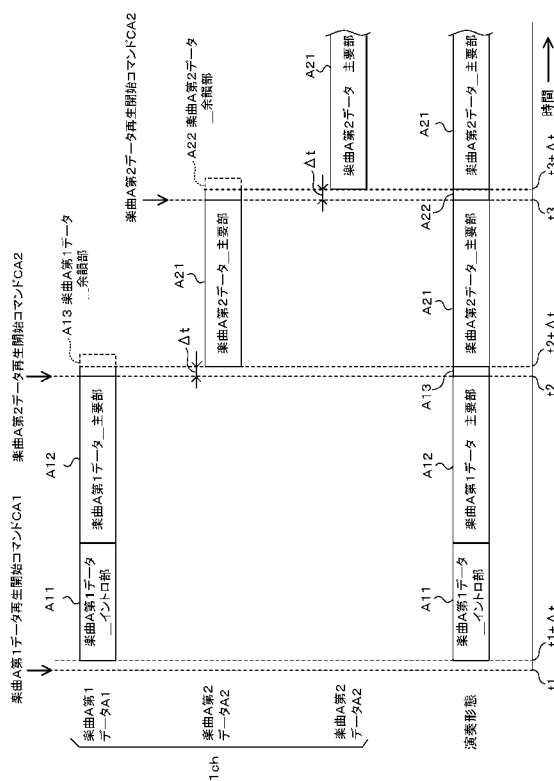
(a) 楽曲B第1データB1の構成



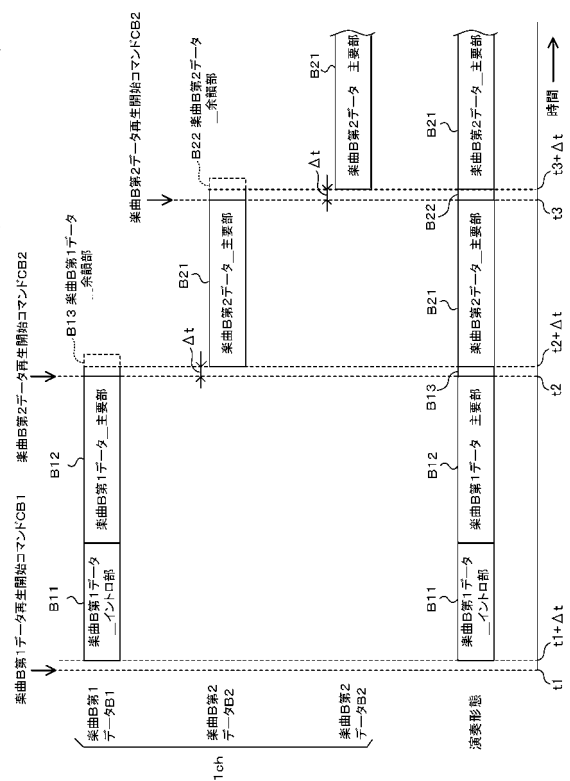
(b) 楽曲B第2データB2の構成



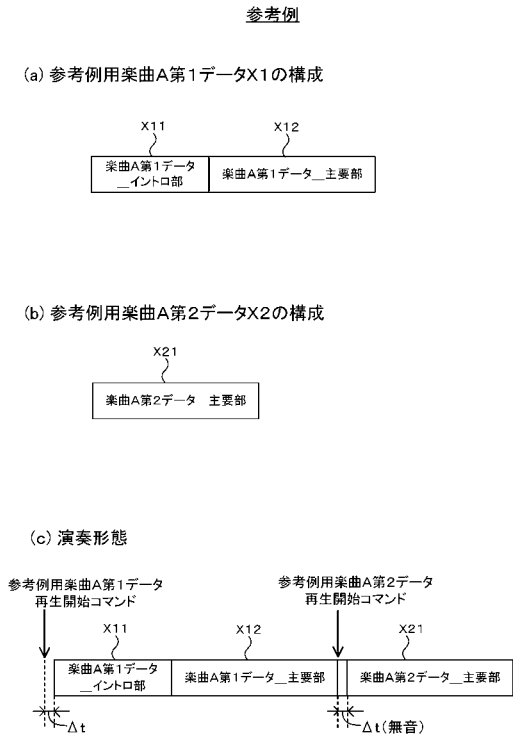
【図 5 8 7】



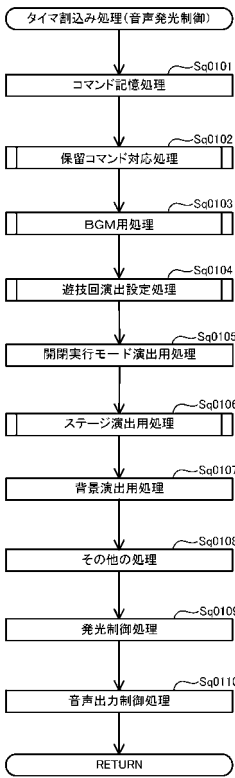
【図 5 8 8】



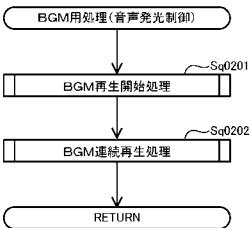
【図 5 8 9】



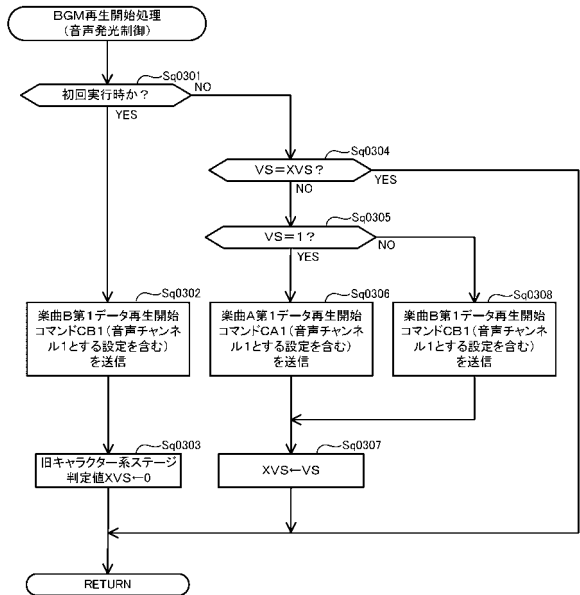
【図 5 9 0】



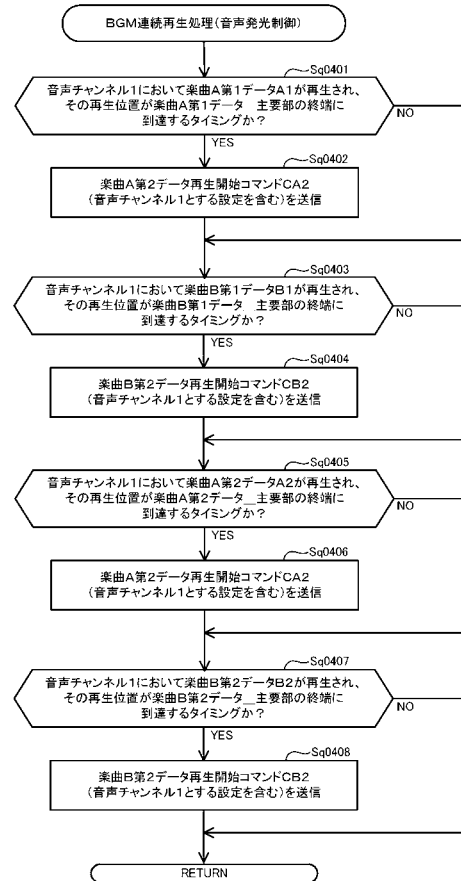
【図 5 9 1】



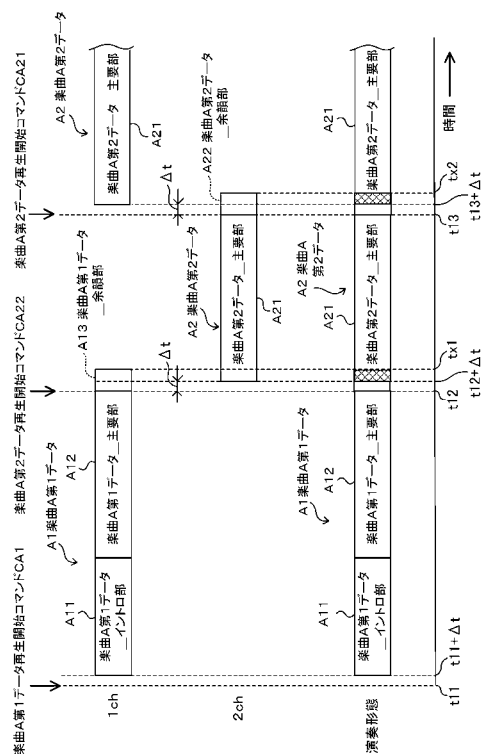
【図 5 9 2】



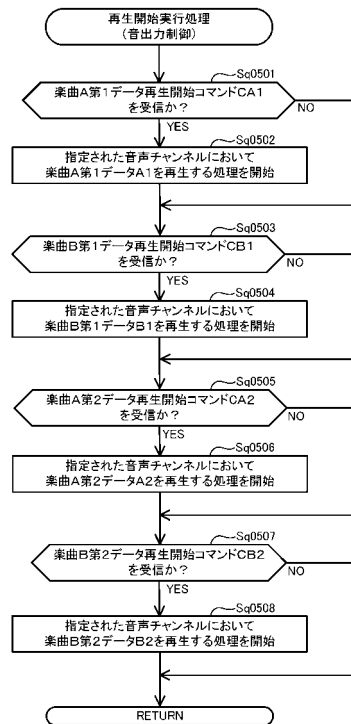
【図 5 9 3】



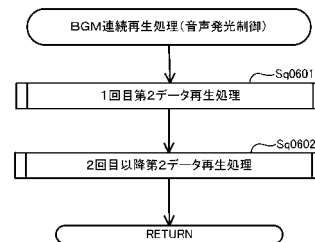
【図 5 9 5】



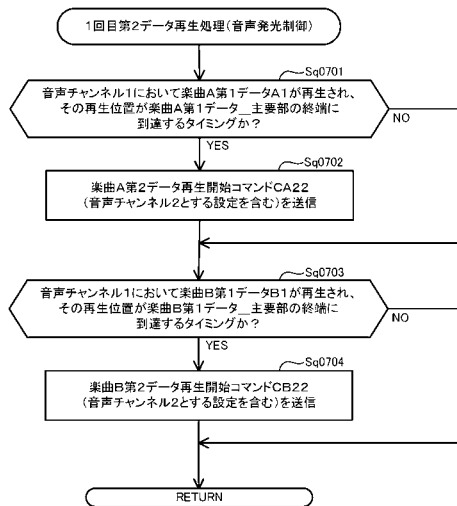
【図 5 9 4】



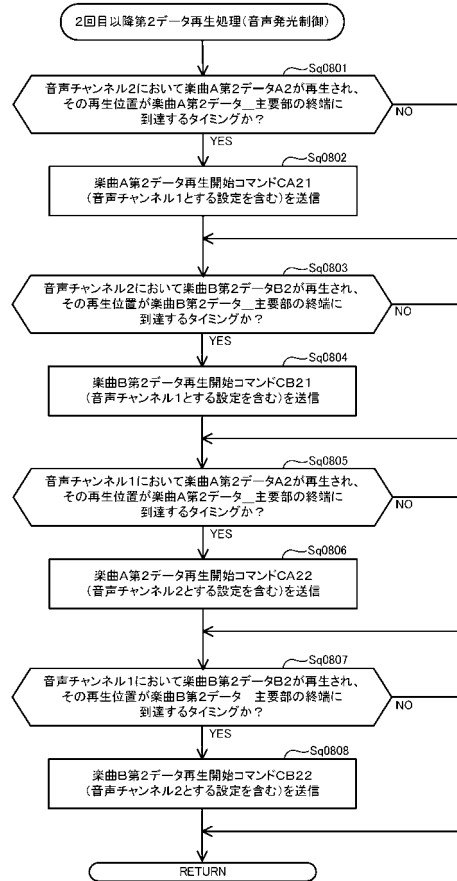
【図 5 9 6】



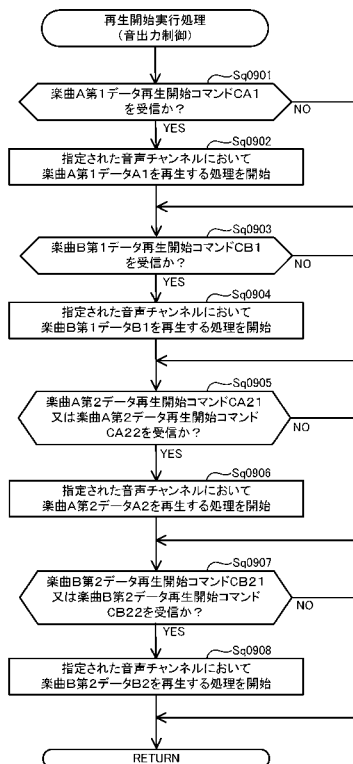
【図 5 9 7】



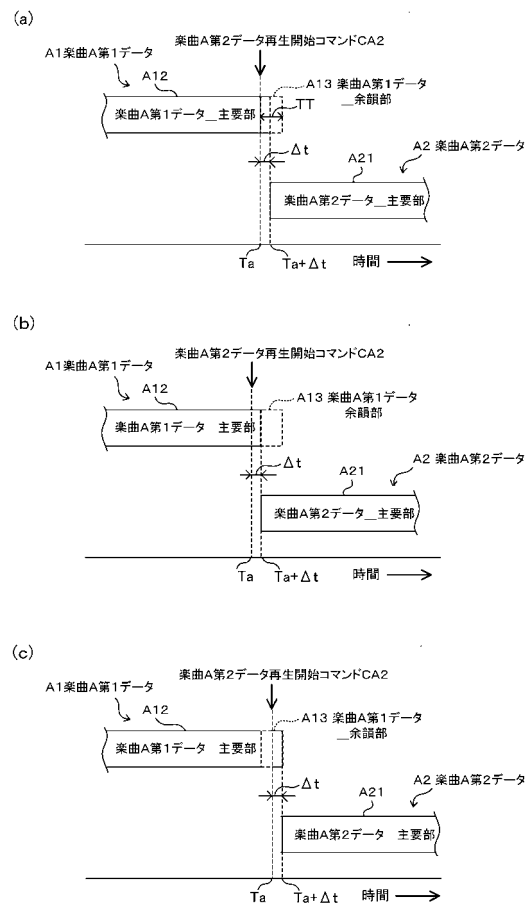
【図 5 9 8】



【図 5 9 9】



【図 6 0 0】



フロントページの続き

(72)発明者 神村 隆弘

名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内

F ターム(参考) 2C088 EA10