(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-142151
(P2021-142151A)
(43)公開日　令和3年9月24日(2021.9.24)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	315A	2C088
		A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 274 頁）

(21)出願番号　特願2020-43440(P2020-43440)
(22)出願日　令和2年3月12日(2020.3.12)

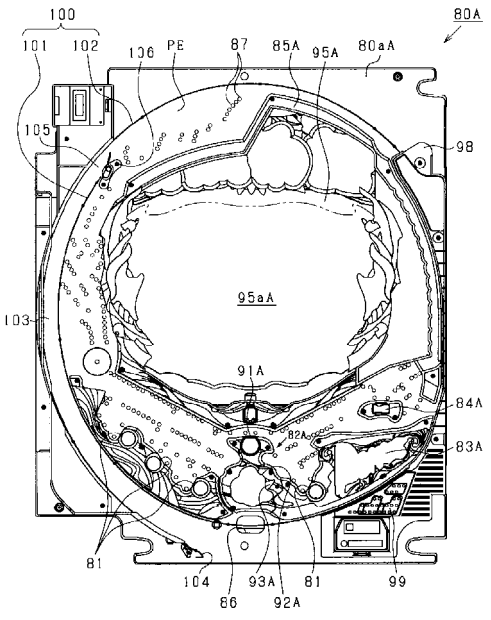
(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100121821
弁理士　山田　強
(72)発明者　平松　真司
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社サンスリー内

Ｆターム(参考)　2C088 AA35　AA39　AA42　EB22
2C333 AA11　EA04　EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技への注目度を好適に向上させることができる遊技機を提供する。
【解決手段】第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には特別遊技状態へ移行する。第２作動口９２Ａには電動役物９３Ａが併設されており、この電動役物９３Ａが閉状態から開状態に切り替わることで第２作動口９２Ａへの入賞が許容される。電動役物９３Ａによるサポートモードには、低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢが設けられている。高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態における遊技回数が終了基準回数に達した場合には低頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行し、第２作動口９２Ａに係る保留分の遊技回が実行される。これらの遊技回にて特殊外れ結果となった場合には、高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行する。
【選択図】　図５６

Fig.56



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成されている遊技盤と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段と、
前記遊技領域に設けられた入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報と第２判定情報とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な、前記入球部としての可変入球部と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段と
を備え、
前記始動入球部として、前記遊技領域における第１流路に配設された第１始動入球部と、前記遊技領域における第２流路に配設された第２始動入球部とを有し、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な可変機構と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モードとして、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モードと、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モードと、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態とが設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１判定情報に対応する判定結果となるよりも前記第２判定情報に対応する判定結果となりやすい構成となっていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態中に、前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となるように構成されていることを特徴とする請求項１又は請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態中に、前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となるように構成されていることを特徴とする請求項１乃至請求項３のいずれか１つに記載の遊技機。
【請求項５】
前記第２記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態において、それら第２遊技状態及び第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行に伴って当該第１遊技状態への移行後に判定対象となる特別情報について前記先特定手段による特定の結果に基づく特別演出を実行する特別演出実行手段と
を備え、
前記先特定手段は、前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態から前記第１遊技状態へ移行する場合に、それら第２遊技状態及び第３遊技状態における最終遊技回において前記特定を行う構成となっていることを特徴とする請求項１乃至請求項４のいずれか１つに記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】

【特許文献１】特開２００２－７８９０４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。
【０００５】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、
遊技領域が形成されている遊技盤と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段と、
前記遊技領域に設けられた入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報と第２判定情報とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な、前記入球部としての可変入球部と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段と
を備え、
前記始動入球部として、前記遊技領域における第１流路に配設された第１始動入球部と、前記遊技領域における第２流路に配設された第２始動入球部とを有し、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な可変機構と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段と
を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モードとして、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モードと、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モードと、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モードとが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態とが設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段と、

前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段と、

前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段と

を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図２】パチンコ機を前方から見た斜視図である。

【図３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図４】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図５】内枠の構成を示す正面図である。

【図６】遊技盤ユニットの構成を示す正面図である。

【図７】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。

【図８】内枠の構成を示す背面図である。

【図９】パチンコ機の背面図である。

【図１０】裏パックユニットを示す正面図である。

【図１１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図１２】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図１３】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図１４】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。

【図１５】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。

【図１６】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）特殊外れ用の振分テーブルを示す概略図である。

【図１７】（ａ）大当たりの種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図、（ｂ）特殊外れの種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。

【図１８】（ａ）低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルを示す概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブルを示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＢ用のサポート抽選テーブルを示す概略図である。

【図１９】サポートモードの概要を示す概略図である。

【図２０】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２２】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２３】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図２４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２８】大当たり対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２９】特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図３０】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３２】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３３】スルーゲート用制御処理を示すフローチャートである。
【図３４】スルーゲート用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５】スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。
【図３６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３７】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図３８】確定表示用処理を示すフローチャートである。
【図３９】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図４０】報知・演出制御装置及び表示制御装置に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図４１】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図４４】遊技回演出の概要を例示した概略図である。
【図４５】（ａ）大当たり対応の図柄組合せを示す概略図、（ｂ）特殊外れ対応の図柄組合せを示す概略図である。
【図４６】特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図４７】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図４８】持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。
【図４９】（ａ）第２の実施の形態におけるサポートモードを対比した概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ１へ移行する場合の表示内容を示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＡ２へ移行する場合の表示内容を示す概略図である。
【図５０】主制御装置のＭＰＵにより実行されるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図５１】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１，第４通常遊技状態用の設定処理を示すフローチャートである。
【図５３】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図５４】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図５５】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図５６】第３の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図５７】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図５８】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図５９】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図６０】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図６１】第２作動口用の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【図６２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６３】第４の実施の形態における作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図６４】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図６５】（ａ）第１特殊演出の流れを示す概略図、（ｂ）第２特殊演出の流れを示す概略図である。
【図６６】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６７】第５の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図６８】可変入賞装置の内部構造を示す概略図である。
【図６９】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図７０】（ａ）第１作動口用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図７１】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図７２】（ａ）特別当たり結果となった場合の挙動を示す概略図、（ｂ）遊技状態の移行パターンを示す概略図である。
【図７３】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７４】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図７５】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図７６】特別当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図７７】特別当たり用開始処理を示すフローチャートである。
【図７８】特別当たり遊技の終了処理を示すフローチャートである。
【図７９】Ｖ振分設定処理を示すフローチャートである。
【図８０】Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。
【図８１】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図８２】大当たり終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図８３】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図８４】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図８５】第２作動口用の特殊変動表示時間テーブルを示すフローチャートである。
【図８６】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図８７】第６の実施の形態における作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図８８】遊技状態の移行パターンを示す概略図である。
【図８９】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図９０】第７の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図９１】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図９２】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図９３】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図９４】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図９５】当たり種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
【図９６】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図９７】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図９８】第８の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図９９】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１００】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１０１】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。

【図１０２】当たり種別と抽選モード及びサポートモードの関係を示す概略図である。
【図１０３】主制御装置のＭＰＵにより実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０４】主制御装置のＭＰＵにより実行されるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第９の実施の形態における当否テーブルを示す概略図である。
【図１０６】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）当たり種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
【図１０７】（ａ）サポートモードを対比した概略図、（ｂ）スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。
【図１０８】主制御装置のＭＰＵにより実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０９】主制御装置のＭＰＵにより実行される遊技回終了処理を示すフローチャートである。
【図１１０】持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。
【図１１１】（ａ）第１０の実施の形態におけるサポートモードを対比した概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ１へ移行する場合の表示内容を示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＡ２へ移行する場合の表示内容を示す概略図である。
【図１１２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図１１３】第１１の実施の形態における抽選結果と作動口用表示部に表示される絵柄との関係を示す概略図である。
【図１１４】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図１１５】特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図１１６】表示画面における図柄の変動表示態様を示す概略図である。
【図１１７】第１２の実施の形態におけるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図１１８】主制御装置のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１９】（ａ）報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊報知用処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）特殊報知を示す概略図である。
【図１２０】主制御装置のＭＰＵにより実行される特殊報知制御処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第１３の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図１２２】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１２３】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１２４】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１２５】当たり種別と抽選モード及びサポートモードの関係を示す概略図である。
【図１２６】遊技状態の移り変わりを示す概略図である。
【図１２７】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図１２８】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
＜第１の実施の形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はパチンコ機１０の正面図、図２はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図３及び図４はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図３では便宜上パチンコ機１０における遊技領域内の構

成を省略している。

【００１０】

図１に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機主部１２とにより構成されている。

【００１１】

図２に示すように、外枠１１は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。

【００１２】

遊技機主部１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機主部１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図３及び図４参照）。

【００１３】

図３及び図４に示すように、遊技機主部１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機主部１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。

【００１４】

内枠１３により前扉枠１４が回動可能に支持されており、前扉枠１４は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３により裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、裏パックユニット１５は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【００１５】

（前扉枠１４）

次に、前扉枠１４について説明する。図１に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。

【００１６】

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

【００１７】

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

透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【００１８】

ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵した環状電飾部２６が設けられている。環状電飾部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音やＢＧＭ等などが出力されるスピーカ部２９が設けられている（図３参照）。

【００１９】

前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている（図２参照）。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域ＰＥ（図３参照）に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。

【００２０】

上側膨出部３１において上皿３３の前方となる部分には、遊技者により操作される演出ボタン３５が配設されている。この演出ボタン３５については報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では演出ボタン３５の操作に基づいて操作対応演出等を実行する。

【００２１】

下側膨出部３２の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル４１の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域ＰＥへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

【００２２】

図３に示すように、前扉枠１４の背面には、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と、下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【００２３】

前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。

【００２４】

次に、図５を参照して内枠１３について詳細に説明する。図５は内枠１３の正面図である。なお、図５においても図３と同様に便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。

【００２５】

（内枠１３）

内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす内枠ベース体５０を主体に構成されている。内枠ベース体５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、内枠ベース体５０は外枠１１の上枠部に寄せて配置され、外枠１１の下枠部と内枠ベース体５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では内枠ベース体５０が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体５０との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【００２６】

内枠ベース体５０の前面における回動基端側（図５の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具７１，７２が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具７１，７２は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠１４に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【００２７】

内枠ベース体５０の回動先端側（図５の右側）には、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置７５が配設されている。施錠装置７５は内枠ベース体５０の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材７６を有している。内枠ベース体５０には前扉枠１４の背面に設けられた鉤受け部材４９（図３参照）内枠１３の正面側に突出させるためのスリットが各前扉用鉤部材７６にそれぞれ対応するようにして形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材７６が、前扉枠１４に各前扉用鉤部材７６に１対１で対応させて設けられた前扉用鉤部材７６に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置７５は、内枠１３の後方側に延出する内枠用鉤部材７７を有している。これら内枠用鉤部材７７が外枠１１に固定された鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機主部１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【００２８】

内枠ベース体５０（施錠装置７５）には、施錠装置７５の解錠操作を行うためのシリンダ錠７８が設置されている。シリンダ錠７８は施錠装置７５の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材７６，７７や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように構成されている。

【００２９】

内枠ベース体５０の中央部分には遊技盤ユニット８０を収容する収容凹部５１が形成されている。収容凹部５１は遊技盤ユニット８０の外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット８０はこの収容凹部５１に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部５１の底部には、略矩形状の窓孔５２が形成されており、この窓孔５２を通じて遊技盤ユニット８０の背面構成（後述する背面ブロック８０ｂ）が内枠１３の後方に突出している。なお、この窓孔５２については、内枠ベース体５０に装着された遊技盤ユニット８０によってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

【００３０】

（遊技盤ユニット８０）

遊技盤ユニット８０は、木製の板材を主体として形成された遊技盤８０ａと、遊技盤８０ａの背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（可変表示装置、制御装置、可動式の演出機構等）がベース体２５１に搭載されてなる背面ブロック８０ｂとが一体化されてなる。

【００３１】

遊技盤８０ａの前面には遊技球が流下する上述した遊技領域ＰＥが形成されている。既に説明したように遊技領域ＰＥはガラスユニット２２（詳しくは後側のガラスパネル２３）によって覆われている。ガラスユニット２２は、後側のガラスパネル２３と遊技盤８０ａの前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域ＰＥを流下する遊技球が同遊技領域ＰＥの同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域ＰＥでの球詰まりを抑制している。なお、遊技盤８０ａは木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

【００３２】

以下、図６及び図７に基づき遊技盤ユニット８０（特に遊技盤８０ａの遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図６は遊技盤ユニット８０の正面図、図７は遊技盤ユニット８０を後方から見た斜視図である。

【００３３】

遊技盤８０ａには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図６に示すように、各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３、スルーゲート８４等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２及び可変入賞装置８３に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサにより検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａ（遊技領域ＰＥ）の最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。以下の説明では、アウト口８６への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。

【００３４】

また、遊技盤８０ａには、遊技球の流下経路を適宜分散等するために多数の遊技釘８７や風車９４等の各種遊技部品が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生する。

【００３５】

遊技盤８０ａの中央には中央開口が形成されており、この中央開口を遊技盤ユニット８０の背面側から覆うようにして透明な開口カバーが取り付けられている。この中央開口の背後には、背面ブロック８０ｂに属する可変表示ユニット８５等が位置しており、遊技機前方から中央開口（開口カバー）を通じて可変表示ユニット８５等を視認可能となっている。

【００３６】

中央開口の周辺に作動口ユニット８２やスルーゲート８４等が配設されている。作動口ユニット８２には、可変表示ユニット８５の下方に配設された第１作動口９１と、第１作動口９１の下方に配設された第２作動口９２とが設けられている。これら２つの作動口９１，９２のうち第２作動口９２には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３が併設されている。電動役物９３は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、第２作動口９２への入球を許容する開状態（補助状態）と、同入球を不可とする閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。

【００３７】

なお、電動役物９３については、閉状態となっている場合には第２作動口９２への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該第２作動口９２への入球が容易となるように構成してもよい。

【００３８】

第２作動口９２よりも上流側、詳しくは可変表示ユニット８５の側方には上記スルーゲート８４が配置されており、遊技球のスルーゲート８４の通過をトリガとしたサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられる

こととなる。
【００３９】
なお、第１作動口９１への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口９２への入球が発生した場合には４個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。
【００４０】
可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）８３には、大入賞口と、当該大入賞口への入球を許容する許容状態及び入球を不可とする阻止状態とに切替可能なシャッタとが設けられている。以下の説明では、シャッタが許容状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「開状態」、シャッタが阻止状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「閉状態」と称する。
【００４１】
なお、可変入賞装置８３については、閉状態となっている場合には当該可変入賞装置８３への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該可変入賞装置８３への入球が容易となるように構成してもよい。
【００４２】
後述する通常遊技状態においては作動口９１，９２への入賞に基づいて内部抽選が実行され、この内部抽選に当選した場合（例えば大当たりとなった場合）に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行する。可変入賞装置８３は閉状態に維持され、特別遊技状態へ移行した場合に開状態に切り替えられる構成となっている。特別遊技状態においては、例えば所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば６ラウンド）を上限とした開状態への切り替え繰り返されるように設定されている。
【００４３】
次に、可変表示ユニット８５について補足説明する。可変表示ユニット８５は、作動口９１，９２への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置９５を有している。図柄表示装置９５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置によりその表示内容が制御される。図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおいては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が横方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。なお、図柄表示装置９５については必ずしも液晶表示装置である必要はなく、ドットマトリクスや７セグタイプの表示装置であってもよい。
【００４４】
遊技盤８０ａには、上記中央開口を囲むようにしてセンターフレーム９６が設けられている。センターフレーム９６は、遊技盤８０ａに対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技盤８０ａの前面から起立した状態となることで当該センターフレーム９６と上記ガラスユニット２２との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球が図柄表示装置９５に衝突することが回避され、且つ遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット８５（詳しくはセンターフレーム９６）を右側から迂回する上記右ルートと、左側から迂回する上記左ルートに大別されている。本実施の形態では、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品が左右対称となるように配置されており（所謂左右対称ゲージ）、右ルートと左ルートとに有利不利の差等は設けられておらず、右ルート及び左ルートの何れに発射された遊技球についても作動口９１，９２、スルーゲート８４、可変入賞装置８３に入賞し得る構成となっている。
【００４５】
センターフレーム９６の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージが形成されている。センターフレーム９６の左枠部に形成された流入口から流

入した遊技球は、同じくセンターフレーム９６に形成されたワープ通路を通じてステージ上に排出される。ステージについては、当該ステージに到達した遊技球が比較的第１作動口９１へと流入しやすくなるように、具体的にはステージを経由しない遊技球と比較して第１作動口９１へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。本実施の形態においては上述したように透明な開口カバーによって中央開口を覆っており、ステージ上に到達した遊技球が背面ブロック８０ｂ（可変表示ユニット８５）側へ移動しないように規制されている。

【００４６】

作動口９１，９２は、可変表示ユニット８５寄りとなる位置に配置されている。作動口９１，９２への入賞をトリガとして特別遊技状態に移行し得るため、遊技者は作動口９１，９２に入賞するか否かに注目するとともに、特別遊技状態に移行するか否かを把握べく図柄表示装置９５に注目するものと考えられる。作動口９１，９２を可変表示ユニット８５寄りに設けたことは、遊技者が注目したい箇所を可変表示ユニット８５周辺に集中させるための工夫である。

【００４７】

遊技盤８０ａにおける右側の端部には後述する誘導レール１００とともに遊技領域ＰＥを区画形成する遊技領域区画部材９８が配設されている。遊技領域区画部材９８には、誘導レール１００に沿って飛翔した遊技球が衝突するストッパ部材や主表示ユニット９９が配設されている。ストッパ部材は誘導レール１００の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域ＰＥを流下することとなる。つまり、ストッパ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

【００４８】

ここで、主表示ユニット９９について補足説明する。主表示ユニット９９は遊技領域区画部材９８に埋設されており、その一部がガラスユニット２２と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部Ｄが設けられている。主表示ユニット９９については、後述する主制御装置に電気的に接続されており、主表示部Ｄの表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【００４９】

図６（ｂ）に示すように、主表示部Ｄは、第１作動口９１への入賞に基づいた抽選結果を表示する第１作動口用表示部Ｄ１と、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２作動口用表示部Ｄ２とを有してなる。第１作動口用表示部Ｄ１では、第１作動口９１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口９１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口９１への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第１作動口用表示部Ｄ１にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記特別遊技状態へ移行される。

【００５０】

第２作動口用表示部Ｄ２では、第２作動口９２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口９２への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第２作動口用表示部Ｄ２にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記特別遊技状態へ移行される。

【００５１】

ここで、いずれかの作動口９１，９２への入賞に基づいて、対応する作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでが遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口９１，９２への入賞が発生したとしてもその単一の表

示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでを遊技回の１回とすることも可能である。

【００５２】

本実施の形態においては遊技球が第１作動口９１及び第２作動口９２を通過した回数は各々４回まで（合計で８個まで）保留される構成が採用されており、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはそれら作動口９１，９２の保留個数を各々表示する第１作動口用保留数表示部Ｓ１及び第２作動口用保留数表示部Ｓ２が設けられている。

【００５３】

また、主表示ユニット９９の主表示部Ｄには上記作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２以外に、スルーゲート８４への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部ＤＳが併設されている。スルーゲート用表示部ＤＳでは、スルーゲート８４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート８４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示（確定表示が実行）される。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の結果がサポート当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部ＤＳにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止され確定表示が終了した後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、第２作動口９２に併設の上記電動役物９３が所定の態様で開放される。

【００５４】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート８４を通過した回数は最大４回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはその保留個数を表示する保留数用表示部ＳＳが設けられている。

【００５５】

以上詳述した主表示部Ｄについては、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【００５６】

再び図５を用いて内枠１３の構成について説明すれば、内枠ベース体５０における遊技盤ユニット８０の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。

【００５７】

（遊技球発射機構１１０）

遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、同ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えており、同ベースプレート１１４が内枠ベース体５０に固定されることで、同内枠ベース体５０に対して一体化されている。

【００５８】

発射レール１１２は、遊技盤ユニット８０側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２には断面略Ｖ字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

【００５９】

発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。

【００６０】

ソレノイド１１１は、後述する電源・発射制御装置に対して電気的に接続されている。

その電源・発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット８０側、詳しくは遊技盤ユニット８０に装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。

【００６１】

誘導レール１００は、遊技盤ユニット８０（詳しくは板体の前面）に固定された遊技領域区画部材９８とともに遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分１０４と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分１０５とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分１０４→出口部分１０５）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。なお、遊技盤ユニット８０において出口部分１０５の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の同誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【００６２】

誘導レール１００を構成している各レール１０１，１０２は、遊技領域ＰＥの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路１０３を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール１０２に沿って、すなわち外レール１０２に接触したまま移動（摺動又は転動）しやすくなっている。つまり、遊技領域ＰＥへと遊技球を届けるようにして遊技球を発射した場合には誘導通路１０３において外レール１０２に沿った領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール１０１に沿う領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

【００６３】

同図５に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール１００，１１２を遊技盤ユニット８０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２との間には所定間隔の隙間を形成している。

【００６４】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路が配設されている。ファール球通路は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路内に入ることとなる。ファール球通路は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路に入った遊技球は図１に示した下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【００６５】

内枠ベース体５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には内枠ベース体５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、内枠ベース体５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路１２２と本体側下皿通路１２３とを有している。それら本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路１２２の下方には前扉側

上皿通路が配置され、本体側下皿通路１２３の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【００６６】

内枠ベース体５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４は本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を閉鎖する前方位置に付勢されており、前扉枠１４が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材１２４が閉状態となることで、各通路１２２，１２３からの遊技球の脱落が回避されることとなる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路１２２と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路１２３と前扉側下皿通路とが連通する。

【００６７】

次に、図７及び図８に基づき内枠１３（内枠ベース体５０及び遊技盤ユニット８０）の背面構成について説明する。図８は内枠１３の背面図である。

【００６８】

図８に示すように内枠ベース体５０の背面における回動基端側（図８の右側）には、軸受け金具１３２が取り付けられている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部１３３が形成されており、これら軸受け部１３３により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体５０の背面には、裏パックユニット１５を閉じた状態で同内枠ベース体５０に固定するための固定レバー１３４が複数設けられている。

【００６９】

既に説明したように内枠ベース体５０における収容凹部（遊技盤収容部）５１の底部分には内枠ベース体５０の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体５０の背面側に開放された窓孔５２が形成されており、その窓孔５２が収容凹部５１に収容された遊技盤ユニット８０によって内枠１３の正面側から覆われている。遊技盤ユニット８０（背面ブロック８０ｂ）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔５２を通じて内枠１３の背側に露出した状態となっている。ここで、図７を参照して遊技盤ユニット８０の背面の構成について説明する。

【００７０】

既に説明したように遊技盤８０ａの背面には、背面ブロック８０ｂが取り付けられている。背面ブロック８０ｂは、遊技盤８０ａ側に開放された略箱状のベース体２５１を有してなり、このベース体２５１が遊技盤ユニット８０の背面に固定されることで、遊技盤８０ａと背面ブロック８０ｂとが一体化されている。

【００７１】

ベース体２５１の前面側は、可動式の演出機構等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット８５（図柄表示装置９５）の配置領域となっている。

【００７２】

より具体的には、ベース体２５１の一部が内枠ベース体５０の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した図柄表示装置９５（図６参照）と、その図柄表示装置９５を駆動するための表示制御装置とが取り付けられている。これら図柄表示装置９５及び表示制御装置は前後方向（内枠ベース体５０の厚さ方向）に図柄表示装置９５が前側且つ表示制御装置が後側となるように重ねて配置されている。さらに、ベース体２５１の背面部には、表示制御装置の後方に位置するようにして報知・演出制御装置１４０が搭載されている。

【００７３】

報知・演出制御装置１４０は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出

制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４１に収容されて構成されている。
【００７４】
報知・演出制御装置１４０の下方には、ベース体２５１を後方から覆うようにして主制御装置ユニット１６０が設けられている。主制御装置ユニット１６０は、遊技盤ユニット８０（詳しくは背面ブロック８０ｂ）の背面に固定された合成樹脂製の取付台１６１と、その取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とを有している。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。
【００７５】
基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。ボックス封印部１６４は、基板ボックス１６３の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも１つが用いられて封印処理が行われる。
【００７６】
ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。
【００７７】
基板ボックス１６３と取付台１６１とは台座封印部１６５によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部１６５は、ボックス封印部１６４と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス１６３と取付台１６１とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス１６３の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。
【００７８】
ベース体２５１の前面部において遊技盤ユニット８０の背面下部と対向している部分には、前記一般入賞口８１，作動口ユニット８２、可変入賞装置８３の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で１カ所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口８１等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット８０の下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体２５１には各種入賞口に入賞した遊技球を回収する機能が付与されている。
【００７９】
遊技盤ユニット８０の下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット８０の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口８６についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口８６を介して排出通路内に導出される。
【００８０】

また、背面ブロック８０ｂを構成するベース体２５１には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口８１に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口９１，９２に入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置１６２に対して電気的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置１６２に出力される構成となっている。

【００８１】

次に、図９及び図１０に基づき裏パックユニット１５について説明する。図９はパチンコ機１０の背面図、図１０は裏パックユニット１５の正面図である。

【００８２】

図９に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パックユニット１５の本体部としての裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【００８３】

裏パック２０１は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図１０に示すように払出機構部２０２等が取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有してなる。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット８５を囲むのに十分な大きさを有する。

【００８４】

ベース部２１１には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種信号が出力される。また、図１０に示すように、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン２１４が設けられており、掛止ピン２１４を内枠１３に設けられた前記軸受け部１３３に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。ベース部２１１には、内枠１３に設けられた固定レバー１３４が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー１３４が挿通部に挿通された状態にてベース部２１１に後方から当接することにより内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【００８５】

ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。払出機構部２０２には、裏パック２０１の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク２２１が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク２２１に逐次補給される。タンク２２１の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール２２２が連結され、タンクレール２２２の下流側には上下方向に延びるケースレール２２３が連結されている。ケースレール２２３の最下流部には払出装置２２４が設けられている。払出装置２２４より払い出された遊技球は、当該払出装置２２４の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部２２５に供給される。

【００８６】

遊技球分配部２２５は、払出装置２２４より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路１２２及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路１２３及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【００８７】

ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設

備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【００８８】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台２４１を有し、取付台２４１に払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とが搭載されている。これら払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とは、払出制御装置２４２がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【００８９】

払出制御装置２４２においては基板ボックス２４４内に払出装置２２４を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ２４５が基板ボックス２４４外に突出している。例えば、払出装置２２４における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ２４５が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【００９０】

電源・発射制御装置２４３は、基板ボックス２４６内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構１１０を構成しているソレノイド１１１の駆動制御や球送装置１１３の駆動制御が実行される。

【００９１】

また、電源・発射制御装置２４３には電源スイッチ２４７が設けられている。電源スイッチ２４７を操作することにより、パチンコ機１０の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

【００９２】

ここで、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置１６２に設けられたリセットスイッチ１６６を押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【００９３】

これら各種スイッチについては、遊技機主部１２（内枠１３）を開放して内枠１３の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置７５によって遊技機主部１２の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部１２を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置７５用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【００９４】

（パチンコ機１０の電気的構成）

次に、図１１のブロックを参照してパチンコ機１０の電気的構成について説明する。

【００９５】

主制御装置１６２に設けられた主制御基板４０１には、ＭＰＵ４０２が搭載されている。ＭＰＵ４０２は、当該ＭＰＵ４０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４０３と、そのＲＯＭ４０３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４０４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、ＭＰＵ４０２が有する機能の一部、例えば、ＲＯＭ４０３の機能やＲＡＭ４０４の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【００９６】

ＭＰＵ４０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４０

２の入力側には、主制御装置１６２に設けられた停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３が接続されており、ＭＰＵ４０２には停電監視基板４０５を介して電力が供給される。

【００９７】

各種検知センサの一部として、一般入賞口８１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ａ、可変入賞装置８３への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｂ、第１作動口９１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｃ、第２作動口９２への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｄ、スルーゲート８４への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｅが接続されており、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ４０２では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート８４への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。

【００９８】

ＭＰＵ４０２の出力側には、停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び報知・演出制御装置１４０が接続されている。払出制御装置２４２には、例えば、上述した作動口９１，９２等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。そして、一般入賞口８１への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置８３への入賞を特定した場合には１５個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第１作動口９１への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第２作動口９２への入賞を特定した場合には４個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【００９９】

報知・演出制御装置１４０には、主制御装置１６２から変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【０１００】

また、ＭＰＵ４０２の出力側には、可変入賞装置８３のシャッタを開閉動作させる可変入賞駆動部、第２作動口９２の電動役物９３を開閉動作させる電動役物駆動部及び主表示ユニット９９が接続されている。主制御基板４０１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ４０２は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０１０１】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置８３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において可変入賞駆動部の駆動制御が実行される。また、電動役物９３のサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において電動役物駆動部の駆動制御が実行される。また、ＭＰＵ４０２によって主表示ユニット９９の主表示部Ｄの表示制御が実行される。

【０１０２】

さらには、ＭＰＵ４０２の出力側に外部出力端子板２１３が接続されており、この外部出力端子板２１３を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータにてパチンコ機１０の状態や遊技状況等を把握可能となっている。

【０１０３】

停電監視基板４０５は主制御基板４０１と電源・発射制御装置２４３とを中継しており、同停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置２４２は、主制

御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２４により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【０１０４】

電源・発射制御装置２４３は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板４０１や払出制御装置２４２等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置２４３は、遊技球発射機構１１０の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【０１０５】

報知・演出制御装置１４０には、ＭＰＵが搭載された報知・演出制御基板が設けられている。ＭＰＵには、当該ＭＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭと、そのＲＯＭ内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭと、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵに対してＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵは、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御するとともに、表示制御装置４１０を制御するものである。

【０１０６】

表示制御装置４１０では、報知・演出制御装置１４０から入力されたコマンドに基づいて、図柄表示装置９５の表示制御を実行する。この場合に、報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、図柄表示装置９５における図柄の変動表示態様（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示させる図柄組合せの種類）を決定する。

【０１０７】

ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図１２及び図１３を参照する。図１２及び図１３は図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける表示内容を説明するための概略図であり、説明の便宜上、図１３等においては表示画面９５ａにて表示される背景画像等の図示を省略している。

【０１０８】

表示制御装置４１０には、キャラクタＲＯＭが設けられている。当該キャラクタＲＯＭには、「１」～「９」の数字が付された９種類の主図柄のデータ（図１２（ａ）～（ｉ）参照）と、数字が付されていない副図柄のデータ（図１２（ｊ）参照）とが予め記憶されている。

【０１０９】

図１３（ａ）に示すように、図柄表示装置９５の表示画面９５ａには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、表示画面９５ａでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示される。

【０１１０】

上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列さ

れ、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。

【０１１１】

また、図１３（ｂ）に示すように、表示画面９５ａは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面９５ａには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄組合せ（例えば同一の数字が付された図柄組合せ）が形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【０１１２】

なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、上図柄列Ｚ１を第１図柄列（又は第１絵柄列）、下図柄列Ｚ３を第２図柄列（又は第２絵柄列）、中図柄列Ｚ２を第３図柄列（又は第３絵柄列）と称することができる。

【０１１３】

上記各主図柄のうち、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当する。確変大当たり結果となった場合には、例えば同一の特定図柄組合せや同一の非特定図柄組合せが停止表示される。また、通常大当たり結果となった場合には、例えば同一の非特定図柄組合せが停止表示される。

【０１１４】

なお、図柄表示装置９５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を横並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を縦方向に設定してもよい。

【０１１５】

表示画面９５ａの下部、詳しくは上図柄列用の変動表示領域と中図柄列用の変動表示領域と下図柄列用の変動表示領域とによって構成された変動表示領域ＭＥの下方には、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、変動表示領域ＭＥにて実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。

【０１１６】

より詳しくは、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数は８個であり、これに対応させて保留数表示領域Ｄａには、第１単位保留表示領域、第２単位保留表示領域、第３単位保留表示領域、第４単位保留表示領域、第５単位保留表示領域、第６単位保留表示領域、第７単位保留表示領域、第８単位保留表示領域が設定されている。

【０１１７】

例えば、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域のみにて所定の保留用画像（保留アイコン）が表示され、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域～第４単位保留表示領域に所定の保留用画像（保留アイコン）が各々表示される構成となっている。図１３（ｂ）においては、作動口９１，９２における保留個数が３個である場合について例示している。なお、以下の説明では「保留個数」を単に「保留数」とも称する。

【０１１８】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。

【０１１９】

ＭＰＵ４０２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、主表示ユニット

９９（主表示部Ｄ）の表示の設定、図柄表示装置９５の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１４に示すように、大当たり抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタＣ２と、図柄表示装置９５が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示時間及び図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口９２に付属の電動役物９３を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。

【０１２０】

各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ４０４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ４３１に適宜格納される。ＲＡＭ４０４には、作動口用保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥと、総保留数記憶領域とからなる保留球格納エリア４３２が設けられている。

【０１２１】

作動口用保留エリアＲＥは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリア、第５エリア、第６エリア、第７エリア、第８エリアを備えており、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ４３１に格納されている当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が、上述した保留情報として第１エリア～第８エリアの何れかに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【０１２２】

この場合、第１エリア～第８エリアには、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。そして、第１作動口９１又は第２作動口９２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア４３２には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【０１２３】

実行エリアＡＥは、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示を開始する際に、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【０１２４】

ここで、各種カウンタについて補足説明する。

【０１２５】

当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【０１２６】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。図１５に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否

情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【０１２７】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１５（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１５（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。因みに、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、大当たりとなる乱数の数及び値は任意である。

【０１２８】

本実施の形態では、大当たり当選となる乱数の値は外れ結果に対応している。外れ結果については、通常外れ結果と特殊外れ結果とに大別される。詳細については後述するが、特殊外れ結果については、電動役物９３によるサポートモードが後述の高頻度サポートモードＡに切り替わる契機となっている点で通常外れ結果よりも優遇されており、所定の条件下にて特殊外れとなった場合には当該特殊外れに係る遊技回が終了した後にサポートモードが高頻度サポートモードに切り替わる構成となっている。なお、以下の説明では、通常外れ結果を単に「外れ結果」とも称する。

【０１２９】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１５（ａ））が参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は「１１１」，「３３３」，「５５５」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１１１」，「３３３」，「５５５」が特殊外れ結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１５（ｂ））が参照されることとなる遊技状態下においても、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は「１１１」，「３３３」，「５５５」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１１１」，「３３３」，「５５５」が大当たり結果に対応している。つまり、低確率モード及び高確率モードの何れにおいても特殊外れとなる確率は同一となっている。

【０１３０】

次に、種別カウンタＣ２について説明する。種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（２）開閉実行モード終了後の電動役物９３によるサポートモードという２つの条件に差異が設けられている。

【０１３１】

第２作動口９２に付属の電動役物９３によるサポートモードとしては、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口９２の電動役物９３が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。高頻度サポートモードについては、上述した特殊外れ等を契機として移行する高頻度サポートモードＡと

、大当たりを契機として移行する高頻度サポートモードＢとに大別される。これらサポートモードの違いについては後述する。

【０１３２】

種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が、第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【０１３３】

種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ４０３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア４２２に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図１６の概略図を用いて説明する。振分テーブルとしては、図１６（ａ）に示す大当たり用の振分テーブル（第１振分情報群）と、図１６（ｂ）に示す特殊外れ用の振分テーブル（第２振分情報群）とが設定されている。

【０１３４】

図１６（ａ）に示すように、大当たり用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０１３５】

図１７（ａ）に示すように、６Ｒ通常大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードＢは、当該高頻度サポートモードＢ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了となり、低頻度サポートモードに切り替わる。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として４０回が設定される。

【０１３６】

６Ｒ確変大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが高確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードＢは、次回大当たり結果となって特別遊技状態へ移行するまで継続され、特別遊技状態の開始に伴って低頻度サポートモードに切り替わる。

【０１３７】

次に、図１６（ｂ）に示すように、特殊外れ用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂが設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２３」が特殊外れ結果Ａに対応しており、「２４～２９」が特殊外れ結果Ｂに対応している。

【０１３８】

図１７（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂについては何れも、抽選モードの切替契機とはなっておらず、電動役物９３によるサポートモードの切替契機となっている。

【０１３９】

具体的には、特殊外れ結果Ａは、当該特殊外れ結果Ａとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡを切り替える契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに移行する。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として２０回が設定される。

【０１４０】

特殊外れ結果Ｂについても、当該特殊外れ結果Ｂとなった遊技回の終了後にサポートモ

ードを高頻度サポートモードＡを切り替える契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに移行する。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として４０回が設定される。

【０１４１】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。そして、ＲＯＭ４０３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

【０１４２】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ４０２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【０１４３】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）を備え、遊技結果が開閉実行モード対応の遊技結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得る遊技機において、図柄表示装置９５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【０１４４】

換言すれば、図柄表示装置９５の表示画面９５ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性があるリーチ図柄組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【０１４５】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置９５の表示画面９５ａ内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【０１４６】

表示画面９５ａにおける表示内容について更に詳しく説明すると、最初に上図柄列において図柄の変動表示が終了され、さらに下図柄列において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインに当たり図柄組合せを構成する数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において中図柄列にて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、大当たり発生時には、リーチラインを形成している主図柄とともに当たり図柄組合せを構成する数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。

【０１４７】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄組合せを縮小表示

させる又は非表示とした上で、表示画面９５ａの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０１４８】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示時間と、図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ４０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示の開始時及び図柄表示装置９５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【０１４９】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート８４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の電役保留エリア４３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって第２作動口９２の電動役物９３を開放状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。以下、図１８及び図１９の概略図を参照してサポートモードについて補足説明する。

【０１５０】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１にサポート抽選テーブル（当否情報群）として記憶されている。図１８に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモードＢ用のサポート抽選テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。

【０１５１】

上記抽選に際して低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１８（ａ））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」の計３００個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。

【０１５２】

上記抽選に際して高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブル（図１８（ｂ））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」の計３００個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブルについては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと共用となっている。

【０１５３】

一方、上記抽選に際して高頻度サポートモードＢ用の当否テーブル（図１８（ｃ））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「４」，「３０４」を除く全ての計５９８個である。つまり「０～５９９」の当たり乱

数カウンタＣ１の値のうち「４」，「３０４」以外が全てサポート当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードＢにおいてはサポート抽選のほぼすべてにおいてサポート当選となる点で、上記高頻度サポートモードＡや低頻度サポートモードと差別化されている。

【０１５４】

図１９に示すように、低頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／２となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「１回」となるように規定され、電動役物９３が開状態に維持される時間（開放時間）は「０．１ｓｅｃ」となるように規定されている。このように、開放時間を極端に短くすることにより、低頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が実質的に回避されている。

【０１５５】

高頻度サポートモードＡにおいては、サポート当選確率が１／２となっている点では、低頻度サポートモードと同様であるものの、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモードＡ中は第２作動口９２への入賞が許容されている。このようにして第２作動口９２への入賞が適宜発生することにより、持ち球の減り（投資）を抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモードと比較して、高頻度サポートモードＡは、発射した遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【０１５６】

高頻度サポートモードＢにおいては、サポート当選確率が１／１．１となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモードＢ中は第２作動口９２への入賞が許容されている。高頻度サポートモードＢにおいては高頻度サポートモードＡと比べて第２作動口９２への入賞頻度が高くなることにより、持ち球の減り（投資）を一層抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードＡと比較して、高頻度サポートモードＢは、発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【０１５７】

既に説明したように、本実施の形態における遊技状態については作動口９１，９２への入球に基づく遊技回が繰り返されるようにして遊技が進行する通常遊技状態と大当たりを契機として移行し可変入賞装置８３が開閉される特別遊技状態（開閉実行モード）とに大別される。通常遊技状態は、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが低頻度サポートモードとなる第１通常遊技状態と、抽選モードが高確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる第２通常遊技状態と、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる第３通常遊技状態と、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードＡとなる第４通常遊技状態とで構成されている。遊技者の有利度については、第１通常遊技状態　＜　第４通常遊技状態，第３通常遊技状態　＜　第２通常遊技状態の順に高くなるように差が設けられている。

【０１５８】

（主制御装置１６２にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ４０２にて遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ４０２では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理やＮＭＩ端子（ノンマスカブル

端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

【０１５９】

（タイマ割込み処理）

先ず、図２０のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理はＭＰＵ４０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【０１６０】

ステップＳ１０１では、各種入賞検知センサ（例えば上記検知センサ３９１ａ～３９１ｅ）の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０１６１】

その後、ステップＳ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１６２】

続くステップＳ１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４をそれぞれ１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１６３】

続くステップＳ１０４では、スルーゲート８４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア４３３に記憶されているスルーゲート８４用の保留情報の数（以下、役物保留記憶数ＳＮともいう）が４未満であることを条件として、上記ステップＳ１０３にて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリア４３３に格納する。そして、各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【０１６４】

ステップＳ１０４のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳ１０５に進み、当該ステップＳ１０５にて作動口９１，９２への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【０１６５】

（作動口用の入賞処理）

ここで、図２１及び図２２のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

【０１６６】

ステップＳ２０１では、遊技球が第１作動口９１に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第１作動口９１に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０２に進み、払出制御装置２４２に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【０１６７】

続くステップＳ２０３では、第１作動口９１に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第１作動口９１への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０４では、保留数記憶領域から第１作動口９１に対応する値を読み出し、この値を第１作動口用保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１作動口用保留記憶数ＲａＮ

ともいう）。その後は、ステップＳ２０５にて、当たり乱数カウンタＣ１や種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【０１６８】

一方、ステップＳ２０１にて遊技球が第１作動口９１に入賞していないと判定した場合にはステップＳ２０６に進む。ステップＳ２０６では、遊技球が第２作動口９２に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第２作動口９２に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０７に進み、払出制御装置２４２に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップＳ２０２，Ｓ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理Ｓ４０１にて払出制御装置２４２に対して送信される。

【０１６９】

続くステップＳ２０８では、第２作動口９２に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第２作動口９２への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０９では、保留数記憶領域から第２作動口９２に対応する値を読み出し、この値を第２作動口用保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５にて、当たり乱数カウンタＣ１や種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【０１７０】

なお、ステップＳ２０１，Ｓ２０６の両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち第１作動口９１及び第２作動口９２のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

【０１７１】

ここで、図２２を参照して、ステップＳ２０５の情報取得処理について説明する。

【０１７２】

（情報取得処理）

情報取得処理においては先ずステップＳ３０１にて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数Ｎ、詳しくは第１作動口９１及び第２作動口９２のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数Ｎ（上記ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳ３０２にて対応する作動口の作動保留記憶数Ｎを１加算するとともに、ステップＳ３０３にて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【０１７３】

続くステップＳ３０４では、上記ステップＳ１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１加算した共通保留数ＣＲＮと対応する記憶エリアに格納する。

【０１７４】

つまり、第１作動口用保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【０１７５】

また、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【０１７６】
保留情報を格納した後は、ステップＳ３０５に進む。ステップＳ３０５では、主表示ユニット９９の保留数表示部について表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口９１の場合には第１作動口用保留数表示部Ｓ１の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口９２の場合には第２作動口用保留数表示部Ｓ２の表示を更新する。
【０１７７】
各保留数表示部Ｓ１，Ｓ２については４つのＬＥＤによって構成されており、それら保留数表示部Ｓ１，Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数と第１作動口９１に係る保留数及び第２作動口９２に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって第１作動口９１に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第１作動口用保留数表示部Ｓ１にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行い、第２作動口９２に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第２作動口用保留数表示部Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行う。
【０１７８】
続くステップＳ３０６及びステップＳ３０７では、作動口９１，９２への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に認識させるとともに後述する保留予告等を実行させるための処理である事前確認処理及び保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには第１作動口９１及び第２作動口９２のうち何れへの入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。
【０１７９】
ステップＳ３０７の保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップＳ４０１）にて報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信されることとなる。
【０１８０】
（通常処理）
次に、通常処理の流れを図２３のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ４０１～Ｓ４０７の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ４０９，Ｓ４１０のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【０１８１】
通常処理においては先ず、ステップＳ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータに送信する。
【０１８２】
具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置２４２に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンド、保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置１４０に対して送信する。
【０１８３】
また、詳細については後述するが、例えば主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力する。
【０１８４】
次に、ステップＳ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウン

タ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１８５】

続くステップＳ４０３では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置９５による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット９９の表示制御などを行う。

【０１８６】

ステップＳ４０３の遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ４０４に進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が特別遊技状態（開閉実行モード）、高確率モード、高頻度サポートモードＢなどに移行する。なお、ステップＳ４０３の遊技回制御処理及びステップＳ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【０１８７】

続くステップＳ４０５ではスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選処理を含むスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ４０６では、第２作動口９２に併設された電動役物９３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳ４０５のスルーゲート用処理及びステップＳ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【０１８８】

その後、ステップＳ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置２４３から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイド１１１を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【０１８９】

続くステップＳ４０８にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【０１９０】

ステップＳ４０１～Ｓ４０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【０１９１】

（遊技回制御処理）

次に、ステップＳ４０３の遊技回制御処理を図２４～図２７のフローチャート等を参照して説明する。

【０１９２】

遊技回制御処理においては先ず、図２４のフローチャートに示すように、ステップＳ５０１にて特別遊技状態中（開閉実行モード中）か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップＳ５０２以降の処理、すなわちステップＳ５０３～ステップＳ５０６の遊技回開始用処理及びステップＳ５０７～ステップＳ５０９の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

【０１９３】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ５０２，Ｓ５０３にて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中であるか否かを判定する。変動表示中である場合には、ステップＳ５０２にて否定判定をしてステップＳ５０３に進む。ステップＳ５０３では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に

おける確定表示が終了したか否かを判定する。ステップＳ５０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５０４～Ｓ５０６の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ５０４にて、始動保留球の総数（共通保留数ＣＲＮ）が「０」か否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、保留球格納エリア４３２に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【０１９４】

一方、共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ５０５にて保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳ５０６にて主表示ユニット９９における作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の変動表示及び図柄表示装置９５の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【０１９５】

ここで、ステップＳ５０５のデータ設定処理及びステップＳ５０６の変動開始処理について詳細に説明する。先ず、ステップＳ５０５のデータ設定処理について、図２５のフローチャートを参照して説明する。

【０１９６】

（データ設定処理）

データ設定処理では、先ずステップＳ６０１にて、保留数記憶領域に記憶されている作動保留記憶数Ｎのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数ＣＲＮを１減算する。そして、作動口用保留エリアＲＥ（図１４参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数Ｎが「０」か否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、作動保留記憶数Ｎが「０」でない場合には、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアＡＥへ移動させる。そして、作動口用保留エリアＲＥの第２エリア～第８エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアＡＥへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→第６エリア、第８エリア→第７エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０１９７】

続くステップＳ６０４では、作動口用保留エリアＲＥのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置１４０に認識させるための情報であるシフトコマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップＳ６０４にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。そして、このシフトコマンドについては報知・演出制御装置１４０を経由して表示制御装置４１０にも送信されることとなる。

【０１９８】

（変動開始処理）

次に、ステップＳ５０６の変動開始処理について、図２６のフローチャートを参照して説明する。

【０１９９】

変動開始処理においては先ず、ステップＳ７０１にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの更新処理を実行する。遊技回数カウンタについては、特別遊技状態への移行に伴って０クリアされ、当該ステップＳ７０１の更新処理が実行される毎に「１」加算される。ＭＰＵ４０２ではこの遊技回数カウンタの値を参照することで特別遊技状態終了後に実行された遊技回を特定可能となっている。

【０２００】

続くステップＳ７０２では作動口９１，９２への入賞に基づく当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応

しているか否かを判定するための処理である。具体的には、実行エリアＡＥに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。

【０２０１】

続くステップＳ７０３では、ステップＳ７０２における当否判定処理の結果が大当たりに対応した結果であるか否かを判定する。大当たりに対応した結果である場合には、ステップＳ７０４にて大当たり種別の判定処理を実行する。

【０２０２】

この種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタＣ２から取得した情報を把握する。また、ＲＯＭ４０３の振分テーブル記憶エリア４２２に記憶された大当たり用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が６Ｒ通常大当たり結果及び６Ｒ確変大当たり結果の何れに対応しているかを特定する。

【０２０３】

６Ｒ確変大当たりである場合にはステップＳ７０５にて肯定判定をしてステップＳ７０６に進み、当該ステップＳ７０６にて６Ｒ確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。６Ｒ通常大当たりである場合にはステップＳ７０５にて否定判定をしてステップＳ７０７に進み、当該ステップＳ７０７にて６Ｒ通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。

【０２０４】

ステップＳ７０３の説明に戻り、当該ステップＳ７０３にて否定判定をした場合、すなわち大当たりではない場合にはステップＳ７０８に進む。今回の抽選結果が上述した通常外れである場合にはステップＳ７０８にて否定判定をしてステップＳ７１３に進む。ステップＳ７１３では通常外れ用の停止結果設定処理を実行する。今回の抽選結果が上述した特殊外れである場合には、ステップＳ７０８にて肯定判定をしてステップＳ７０９に進み、特殊外れの種別判定処理を実行する。

【０２０５】

この種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタＣ２から取得した情報を把握する。また、ＲＯＭ４０３の振分テーブル記憶エリア４２２に記憶された特殊外れ用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂの何れに対応しているかを特定する。

【０２０６】

特殊外れ結果Ａである場合にはステップＳ７１０にて肯定判定をしてステップＳ７１１に進み、当該ステップＳ７１１にて特殊外れＡ用の停止結果設定処理を実行する。特殊外れ結果Ｂである場合にはステップＳ７１０にて否定判定をしてステップＳ７１２に進み、当該ステップＳ７１２にて特殊外れＢ用の停止結果設定処理を実行する。

【０２０７】

ステップＳ７０６，Ｓ７０７，Ｓ７１１～Ｓ７１３の各停止結果設定処理では、主表示ユニット９９に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ＲＯＭ４０３の停止結果テーブル記憶エリア４２４に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をＲＡＭ４０４に記憶する。

【０２０８】

ステップＳ７０６及びステップＳ７０７では、今回の遊技回の当否判定結果が、６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果であることをＭＰＵ４０２にて特定するための

情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７０６では６Ｒ確変大当たりフラグを格納し、ステップＳ７０７では６Ｒ通常大当たりフラグを格納する。

【０２０９】

また、ステップＳ７１１及びステップＳ７１２では、今回の遊技回の当否判定結果が、特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂであることを ＭＰＵ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７１１では特殊外れＡフラグを格納し、ステップＳ７１２では特殊外れＢフラグを格納する。

【０２１０】

ステップＳ７０６，Ｓ７０７，Ｓ７１１～Ｓ７１３のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ７１４にて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタＣＳの値等に対応した変動表示時間情報を取得する。その後、取得した変動表示時間情報をＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた変動表示時間カウンタ（変動表示時間計測手段）にセットする。

【０２１１】

ステップＳ７１４にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳ７１５に進み、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、６Ｒ確変大当たり結果の情報、６Ｒ通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果Ａの情報、特殊外れ結果Ｂの情報などが含まれる。なお、ステップＳ７１３では遊技回数カウンタの値を参照して天井到達の有無を特定しており、この情報についても上記変動開始コマンドに含まれる。

【０２１２】

ステップＳ７１５にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部２６の発光パターンやスピーカ部２９からの音（ＢＧＭや効果音）の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部２６及びスピーカ部２９を制御する。また、報知・演出制御装置１４０は、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置９５での図柄の変動表示パターン等の遊技演出の詳細を決定し、それら決定した情報を上記変動開始コマンド及び種別コマンドに付加して表示制御装置４１０に送信する。表示制御装置４１０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、報知・演出制御装置１４０にて決定された態様にて遊技演出（表示演出）が実行されるように図柄表示装置９５を表示制御する。

【０２１３】

その後、ステップＳ７１６にて主表示ユニット９９の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２のうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。なお、絵柄等の変動表示を上記抽選が実行される前に開始させる構成とすることも可能である。

【０２１４】

（変動表示時間の設定処理）

次に、図２７～２９を参照して変動表示時間の設定処理（ステップＳ７１４）の概要について説明する。既に説明したように、本実施の形態においては第１作動口９１及び第２作動口９２への入球に基づいて保留情報が取得され、それら取得された保留情報に基づいて遊技回における絵柄や図柄の変動表示～確定表示が実行される構成となっている。ここで、絵柄や図柄の変動表示時間については、現在の遊技状態、作動口Ｄ１，Ｄ２への入球に基づく今回の当否抽選の結果、作動口用保留エリアＲＥに格納されている保留情報の数等に応じて設定される。なお、変動表示時間については、大当たり結果と外れ結果とを比

較した場合には後者よりも前者の方が長くなりやすい構成となっており、外れ結果の場合であってリーチ表示が発生しない場合には記憶されている保留情報の数が多くなるほど短くなるように構成されている。

【０２１５】

変動表示時間の設定処理では先ず、上述したステップＳ７０２の抽選にて大当たり又は特殊外れとなったか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に６Ｒ確変大当たりフラグ、６Ｒ通常大当たりフラグ、特殊外れＡフラグ、特殊外れＢフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。

【０２１６】

（通常外れ対応の変動表示時間テーブル）

抽選結果が天井到達非対応（未到達）の通常外れ（完全外れ）となった場合には、今回の遊技回において図柄表示装置９５にてリーチ表示を発生させるか否かを判定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４０３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルとを参照して、リーチ表示を発生させるか否かを決定する。そして、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている各種変動表示時間テーブルから完全外れ対応の変動表示時間テーブルを参照し、現在の遊技状態、作動口用保留エリアＲＥに記憶されている保留情報の数、リーチ発生の有無に応じて変動表示時間を設定する。

【０２１７】

図２７（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２１８】

図２７（ａ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。つまり、第４通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第１通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。

【０２１９】

図２７（ａ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２２０】

図２７（ａ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常

遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第３通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第２通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２２１】

因みに、第１通常遊技状態～第４通常遊技状態の何れについても、外れ結果対応のリーチ表示（外れリーチ）が発生する遊技回においては、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっており（図２８参照）、大当たり結果である場合には当該範囲において相対的に長い時間が設定されやすく且つ外れ結果である場合には当該範囲において相対的に短い時間が設定されやすくなっている。つまり、変動表示時間が長いリーチ表示の方が短いリーチ表示よりも大当たりの期待度が高くなるように差が設けられている。

【０２２２】

ここで、本実施の形態に示すパチンコ機１０には、大当たりとなることなく遊技が進行し通常遊技状態における遊技回数が予め設定された上限（以下、天井ともいう）に達した場合に、当該天井到達を契機としてサポートモードが高頻度サポートモードＡに強制的に切り替えられる場合がある。天井到達となる遊技回においては、大当たり時、特殊外れとなる遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定されることとなる。

【０２２３】

なお、これに限定されるものではなく、天井到達となる遊技回においてはリーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される構成とすることも可能である。例えば、天井到達の有無に関係なく天井到達となる遊技回と天井未到達となる遊技回とで変動表示時間の設定態様を統一する構成としてもよい。

【０２２４】

因みに、以下の説明に示す「完全外れ」とは、大当たり、特殊外れ、天井到達非対応の通常外れの何れにも該当しない遊技結果の総称である。

【０２２５】

（大当たり対応の変動表示時間テーブル）

抽選結果が大当たり（６Ｒ確変大当たり又は６Ｒ通常大当たり）となった場合には、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている各種変動表示時間テーブルから大当たり対応の変動表示時間テーブルを参照し、現在の遊技状態、作動口用保留エリアＲＥに記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間を設定する。

【０２２６】

図２８においては、第１通常遊技状態～第４通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れの場合であっても、変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」が設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態，第３通常遊技状態，第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となり、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となる。

【０２２７】

（特殊外れ対応の変動表示時間テーブル）
抽選結果が特殊外れ（特殊外れＡ又は特殊外れＢ）となった場合には、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている各種変動表示時間テーブルから特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間を設定する。

【０２２８】
図２９（ｃ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２２９】
図２９（ｃ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２３０】
図２９（ｃ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した完全外れとなる場合と同様の範囲となっており、変動表示時間から特殊外れを識別することは困難となっている。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２３１】
図２９（ｃ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した完全外れとなる場合と同様の範囲となっており、変動表示時間から特殊外れを識別することは困難となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２３２】
既に説明したように、本実施の形態に示すパチンコ機１０には、大当たりとなることなく遊技が進行し通常遊技状態における遊技回数が予め設定された上限（天井）に達した場合に、当該天井到達を契機としてサポートモードが高頻度サポートモードＡに強制的に切り替えられる場合がある。天井到達は高頻度サポートモードＢ中には発生しないものの、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態や低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態においては発生し得る。第１通常遊技状態や第４通常遊技状態にて天井到達となる遊技回では、変動表示時間としてリーチ表示等と同様の変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定されることとなる。つまり、天井到達となる遊技回においてはリーチ表示が実行される構成となっている。

【０２３３】
遊技回制御処理（図２４）の説明に戻り、主表示ユニット９９において作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中である場合又は確定表示中である場合には、ステップＳ５０７に進む。ステップＳ５０７では変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の変動表示時間カウンタの値（変動表示時間情報）が「０」となったか否かを判定する。当該値は、タイマ割込み処理（図２０）が起動される度に、１減算（減算）される。
【０２３４】
変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２のうち該当する一方における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。変動表示時間が経過している場合には、ステップＳ５０９にて確定表示用処理を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。この確定表示用処理についての詳細は後述する。
【０２３５】
（遊技状態移行処理）
次に、ステップＳ４０４の遊技状態移行処理を図２５のフローチャートを参照して説明する。
【０２３６】
遊技状態移行処理においては先ず、ステップＳ８０１にて開閉実行モード中（特別遊技状態中）であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳ８０２に進み、１の遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の何れかにて変動表示が終了してから予め設定された確定表示時間（停止表示時間）が経過しているか否かを判定する。遊技回が終了したタイミングではない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２３７】
遊技回が終了したタイミングである場合には、ステップＳ８０２にて肯定判定をしてステップＳ８０３に進む。ステップＳ８０３では、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モード（特別遊技状態）への移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に、６Ｒ確変大当たりフラグ、６Ｒ通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２３８】
上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップＳ８０４にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理により、ロック装置による可変入賞装置８３の動作規制が解除され、開閉実行モードが終了するまで当該可変入賞装置８３の開閉動作が許容されることとなる。また、ステップＳ８０４の開始処理においてはＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に開閉実行モードフラグをセットするとともに、開閉実行モードにおけるオープニング用の待機時間を設定する。なお、上記ステップＳ８０１においてはこの開閉実行モードフラグの有無によって開閉実行モード中であるか否かを判定する。
【０２３９】
続くステップＳ８０５ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１に「６」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ１は、可変入賞装置８３が開放された回数を把握する手段として機能する。ステップＳ８０５の処理を実行した後はステップＳ８０６に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグＡ，Ｂを消去する。これにより、開閉実行モード中のサポートモードは低頻度サポートモードに強制的に切り替わることとなる。その後は、ステップＳ８０７にてオープニングコマンドの設定処理を実行し、ステップＳ８０８にて外部信号の設定処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０２４０】

ステップＳ８０７にて設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置９５における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は報知・演出制御装置１４０から表示制御装置４１０に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置４１０では、主制御装置１６２から受信したオープニングコマンドや報知・演出制御装置１４０から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示内容としてのキャラクタ等の動画表示、背景画像等の切り替えがなされるように図柄表示装置９５の表示制御を実行する。

【０２４１】

また、ステップＳ８０８にて設定された外部信号についても、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、遊技ホールのホールコンピュータへ送信され、ホールコンピュータはこの外部信号に基づいて開閉実行モード中であることを特定可能となる。

【０２４２】

ステップＳ８０１の説明に戻り、当該ステップＳ８０１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ８０９に進む。ステップＳ８０９では、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１０にて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、図３１を参照して、大入賞口開閉処理について説明する。

【０２４３】

（大入賞口開閉処理）

大入賞口開閉処理においては先ず、ステップＳ９０１にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３の可変入球装置用駆動部の駆動状態に基づいて係る判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、ステップＳ９０２にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ステップＳ９０２にて肯定判定をした場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０２４４】

ステップＳ９０２にて否定判定をした場合にはステップＳ９０３に進む。ステップＳ９０３ではタイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１は、大入賞口の開放時間又はインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ９０３にて否定判定をした場合には、本大入賞口開閉処理を終了する。

【０２４５】

ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」ではなく且つタイマカウンタＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ９０４に進み、可変入賞装置８３（大入賞口）の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入球装置用駆動部を駆動状態とする。

【０２４６】

その後、可変入賞装置８３（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時用設定処理）として、ステップＳ９０５及びステップＳ９０６の処理を実行する。具体的には、ステップＳ９０５にてタイマカウンタＴＣ１に「１５０００」（３０ｓｅｃに相当）をセットし、続くステップＳ９０６にて第１入賞カウンタＰＣ１に「１０」をセットする。

【０２４７】

ステップＳ９０６の処理を実行した後は、ステップＳ９０７にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２３参照）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の

内容が実行されるように各種機器を制御する。
【０２４８】
ステップＳ９０１の説明に戻り、当該ステップＳ９０１にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であると判定した場合にはステップＳ９０８に進み、タイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１の値が「０」でない場合にはステップＳ９０９に進み、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置８３に配設された検知センサからの検知信号に基づいて判定する。
【０２４９】
入賞が発生している場合には、ステップＳ９１０にて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置１４０に出力され、当該入賞コマンドにより例えば図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて実行される開閉実行モード中の演出が変化する構成となっている。
【０２５０】
ステップＳ９１０にてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップＳ９１１に進む。ステップＳ９１１では第１入賞カウンタＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳ９１２にて第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２５１】
ステップＳ９１２にて肯定判定をした場合、すなわち第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」である場合、又はステップＳ９０８にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ１の値が「０」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ９１３にて可変入賞装置８３（大入賞口）を閉鎖すべく可変入球装置用駆動部を非駆動状態とする。
【０２５２】
続くステップＳ９１４ではラウンドカウンタＲＣ１の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ１を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ１の値を「０」のまま維持する。
【０２５３】
その後、ステップＳ９１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ９１５にて否定判定をした場合にはステップＳ９１６に進み、タイマカウンタＴＣ１に「１０００」（２．０ｓｅｃに相当）をセットする。
【０２５４】
ステップＳ９１６の処理を実行した後は、ステップＳ９１７にて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した閉鎖コマンドに基づいて当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。
【０２５５】
ステップＳ９１５の説明に戻り、当該ステップＳ９１５にて、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ９１８に進む。ステップＳ９１８では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。
【０２５６】
その後、ステップＳ９１９にて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【０２５７】
遊技状態移行処理（図３０）の説明に戻り、ステップＳ８１０にて大入賞口開閉処理を実行した後はステップＳ８１１に進み、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ８１２に進む。ステップＳ８１２では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。エンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０２５８】
エンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１３にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。以下、図３２のフローチャートを参照して、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。
【０２５９】
（開閉実行モード終了時の移行処理）
開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ１００１にて、今回の開閉実行モードが６Ｒ確変大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップＳ１００１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１００２に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。
【０２６０】
その後は、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードＢフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモードＢ用のＤサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモードＢ用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。
【０２６１】
ステップＳ１００１の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが６Ｒ通常大当たりである場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットし（ステップＳ１００４）、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「４０」をセットする。その後は、ステップＳ１００３に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。
【０２６２】
継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモードＢ中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。
【０２６３】
ステップＳ１００３の処理を実行した後は、ステップＳ１００６に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの値を０クリア（リセット）する。その後は、ステップＳ１００７にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。
【０２６４】
次に、図３３及び図３４のフローチャートを参照して、通常処理におけるステップＳ４０５のスルーゲート用制御処理について説明する。
【０２６５】
（スルーゲート用制御処理）

スルーゲート用制御処理においては先ず、ステップＳ１１０１にて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポートフラグは、電動役物９３によるサポート開始時に各種フラグ格納エリア４３５に格納され、サポート終了時に各種フラグ格納エリア４３５から消去されるフラグである。

【０２６６】

サポートフラグが格納されている場合には、そのまま本スルーゲート用制御処理を終了する。サポートフラグが格納されていない場合には、ステップＳ１１０１にて否定判定をしてステップＳ１１０２に進む。ステップＳ１１０２では、主表示部Ｄにおけるスルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の変動表示又は確定表示が行われている最中であるか否かを判定する。ステップＳ１１０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ１１０３に進む。

【０２６７】

既に説明したように本実施の形態においては遊技球がスルーゲート８４を通過した回数は最大４回まで保留される構成、すなわちスルーゲート８４への入賞に基づく保留情報（電役保留）が最大で４個まで電役保留エリア４３３に格納される構成となっている。ステップＳ１１０３では役物保留記憶数ＳＮが「０」となっているか否かを判定する。役物保留記憶数ＳＮが「０」である場合には、ステップＳ１１０３にて肯定判定をして本スルーゲート用制御処理を終了する。役物保留記憶数ＳＮが「０」ではない場合には、ステップＳ１１０３にて否定判定をしてステップＳ１１０４に進む。ステップＳ１１０４では、電役保留エリア４３３に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行する。

【０２６８】

このデータ設定処理では、役物保留記憶数ＳＮを１減算する。そして、電役保留エリア４３３に保留記憶されている保留情報の数が「０」か否かを判定する。役物保留記憶数ＳＮが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、役物保留記憶数ＳＮが「０」でない場合には、電役保留エリア４３３の第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアへ移動させる。そして、電役保留エリア４３３の第２エリア～第４エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０２６９】

ステップＳ１１０４にてデータ設定処理を実行した後は、ステップＳ１１０５にてスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動開始処理を実行した後、本スルーゲート用制御処理を終了する。ここで、図３４のフローチャートを参照して、ステップＳ１１０５の変動開始処理について説明する。

【０２７０】

（変動開始処理）

変動開始処理においては先ず、ステップＳ１２０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。現在のサポートモードが低頻度サポートモード又は高頻度サポートモードＡの何れかである場合には、ステップＳ１２０１にて否定判定をしてステップＳ１２０２に進む。ステップＳ１２０２では、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードＡに対応するサポート抽選テーブル（図１８（ａ），（ｂ）参照）を参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢである場合には、ステップＳ１２０１にて肯定判定をしてステップＳ１２０３に進む。ステップＳ１２０３では、高頻度サポートモードＢに対応するサポート抽選テーブル（図１８（ｃ）参照）を参照してサポート抽選処理（高確率サポート抽選処理）を実行する。

【０２７１】

ステップＳ１２０２，Ｓ１２０３のサポート抽選処理においてサポート当選となった場合には、ステップＳ１２０４にて肯定判定をしてステップＳ１２０５に進み、サポート当選用の停止結果設定処理を実行する。ステップＳ１２０２，Ｓ１２０３のサポート抽選処理においてサポート非当選となった場合には、ステップＳ１２０４にて否定判定をしてステップＳ１２０６に進み、サポート非当選用の停止結果設定処理を実行する。

【０２７２】

ステップＳ１２０５，Ｓ１２０６の停止結果設定処理を実行した後は、ステップＳ１２０７に進み、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間の設定処理を行う。ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３には、低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルと高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルとが各々記憶されている。現在のサポートモードが低頻度サポートモードとなっている場合には、低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して絵柄の変動表示時間を設定する。本実施の形態においては低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して設定される変動表示時間は、「１０～２０ｓｅｃ」となるように規定されている（図３５参照）。これに対して、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂとなっている場合には、高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して絵柄の変動表示時間を設定する。本実施の形態においては高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して設定される変動表示時間は、「０．５ｓｅｃ」となるように規定されている（図３５参照）。つまり、高頻度サポートモードＡ，Ｂにおいては、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が低頻度サポートモードと比較して大幅に短縮されることとなる。

【０２７３】

なお、何れのサポートモードにおいてもスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間については「０．５ｓｅｃ」で統一されている。

【０２７４】

ステップＳ１２０７の設定処理を実行した後は、ステップＳ１２０８にてスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示を開始して、本スルーゲート用制御処理を終了する。

【０２７５】

（電役サポート用処理）

次に、図３６及び図３７のフローチャートを参照して、通常処理の一環として実行されるステップＳ４０６の電役サポート用処理について説明する。

【０２７６】

電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ１３０１にて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ１３０１に否定判定をしてステップＳ１３０２に進む。ステップＳ１３０２では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ１３０２にて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ１３０２にて肯定判定をしてステップＳ１３０３に進む。

【０２７７】

ステップＳ１３０３では、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ１３０３にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ１３０３にて肯定判定をしてステップＳ１３０４に進む。ステップＳ１３０４では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。低頻度サポートモードある場合にはステップＳ１３０５に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４

３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「１」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ２は、電動役物９３の開放回数を把握する手段として機能する。高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合にはステップＳ１３０６に進み、ラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットする。

【０２７８】

ステップＳ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行した後は、ステップＳ１３０７に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグをセットする。その後は、ステップＳ１３０８にてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物９３の開閉動作が開始されることとなる。

【０２７９】

ステップＳ１３０１の説明に戻り、当該ステップＳ１３０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３０９に進む。ステップＳ１３０９では、ステップＳ１３０８にて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ１３０９にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ１３０９にて肯定判定をしてステップＳ１３１０に進む。ここで、図３７を参照して、ステップＳ１３１０の電役開閉処理について説明する。

【０２８０】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ１４０１にて電動役物９３が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３が開放中であるか否かは、電動役物駆動部が駆動状態であるか否かで判定する。電動役物９３が開放されている場合にはステップＳ１４０２に進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１４０３に進む。ステップＳ１４０３ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３の開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ１４０３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ１４０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１４０４に進む。

【０２８１】

ステップＳ１４０４では、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物駆動部（ソレノイド）への駆動信号の出力を開始し、電動役物９３を閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ１４０５にて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。続くステップＳ１４０６では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットし（ステップＳ１４０７）、低頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。

【０２８２】

ステップＳ１４０１の説明に戻り、当該ステップＳ１４０１にて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３が開放中である場合には、ステップＳ１４０９に進む。ステップＳ１４０９では、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１４１０に進む。ステップＳ１４１０では、第２作動口９２に遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２用の検知センサからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ１４１１にて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ１４１２にて第２入賞カウンタＰＣ２の

値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。
【０２８３】
ステップＳ１４１２にて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ１４０９にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３の開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ１４１３にて電動役物９３（第２作動口９２）を閉鎖すべく電動役物用駆動部への駆動信号の出力を停止する。
【０２８４】
続くステップＳ１４１４ではラウンドカウンタＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ２を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ２の値を「０」のまま維持する。
【０２８５】
その後は、ステップＳ１４１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１４１５にて否定判定をした場合にはステップＳ１４１６に進み、タイマカウンタＴＣ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ１４１５にて、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ１４１７に進む。ステップＳ１４１７では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、電役サポートのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。
【０２８６】
図３６の説明に戻り、ステップＳ１３１０の電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ１３１１に進む。ステップＳ１３１１では、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１３１１にて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１３１１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３１２に進み、上記ステップＳ１４１７にて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ１３１２にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１３１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３１３に進む。ステップＳ１３１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。
【０２８７】
以上詳述したように、電動役物９３によるサポートモードは、主として特別遊技状態経由で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる構成となっているが、上記特殊外れとなった場合や天井到達となった場合には特別遊技状態を経由することなく低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる場合がある。以下、図３８及び図３９のフローチャートを参照して、サポートモードの切り替えに係る構成、具体的には通常処理の一環として実行される遊技回制御処理（図２４）の確定表示用処理（ステップＳ５０９）について補足説明する。
【０２８８】
（確定表示用処理）
図３８に示すように、確定表示用処理においては先ず、ステップＳ１５０１にて作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて確定表示を行っている最中であるか否かを判定する。ステップＳ１５０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ１５０２に進む。ステップＳ１５０２では、確定表示時間の設定処理を実行する。本実施の形態においては、第１通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態においては確定表示時間として「１ｓｅｃ」を設定し、第２通常遊技状態においては確定表示時間として「０．５ｓｅｃ」を設定する。
【０２８９】

続くステップＳ１５０３では確定表示の開始処理を実行する。当該開始処理では、ステップＳ７０６，Ｓ７０７，Ｓ７１１～Ｓ７１３の各処理にて決定された絵柄を停止させるべく作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の表示制御を行う。その後は、ステップＳ１５０４にて変動終了コマンドを設定して、本確定表示用処理を終了する。変動終了コマンドは、通常処理のステップＳ４０１にて報知・演出制御装置１４０等に出力され、報知・演出制御装置１４０は当該変動終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置９５等にて実行中の図柄の変動表示等を終了する（確定表示へ移行する）。

【０２９０】

ステップＳ１５０１の説明に戻り、当該ステップＳ１５０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１５０５に進む。ステップＳ１５０５では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間が経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１５０５にて否定判定をした場合には、そのまま本確定表示用処理を終了する。ステップＳ１５０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１５０６にてサポートモードの切替用処理を実行して本確定表示用処理を終了する。ここで、図３９を参照して、サポートモードの切替用処理について説明する。

【０２９１】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ１６０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ１６０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ１６０２に進む。ステップＳ１６０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ１６０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ１６０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０３に進む。ステップＳ１６０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ１６０４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１６０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ１６０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ１６０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０２９２】

ステップＳ１６０１の説明に戻り、当該ステップＳ１６０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ１６０６に進む。ステップＳ１６０６では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡであるか否かを判定する。ステップＳ１６０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０７に進む。ステップＳ１６０７では遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ１６０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ１６０８に進む。ステップＳ１６０８では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ１６０９では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１６０９にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ１６０９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０２９３】

ステップＳ１６０６の説明に戻り、当該ステップＳ１６０６にて否定判定をした場合、すなわち現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ステップＳ１６１０に進む。ステップＳ１６１０では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否か

を判定する。ステップＳ１６１０にて否定判定をした場合には、ステップＳ１６１１に進む。ステップＳ１６１１では今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応していない場合にはステップＳ１６１１にて否定判定をして、本切替用処理を終了する。ステップＳ１６１１にて肯定判定をした場合（特殊外れに対応している場合）又はステップＳ１６１０にて肯定判定をした場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ１６１２に進む。ステップＳ１６１２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。そして、続くステップＳ１６１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。その後は、ステップＳ１６１４に進み、継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

【０２９４】

継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技回において遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＡである場合には継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が２０回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＢである場合には継続回数カウンタに「４０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４０回となるまで継続されることとなる。

【０２９５】

ステップＳ１６０７の説明に戻り、高頻度サポートモードＡ中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ１６１４にて継続回数カウンタに「４００」をセット（上書き）して、本切替用処理を終了する。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されるように延長されることとなる。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡが継続される遊技回数が再設定（上書き）され、他の通常遊技状態等を経由することなく第４通常遊技状態の上限が引き上げられることとなる。

【０２９６】

（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について）

次に、図４０のブロック図を参照して、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について補足説明する。

【０２９７】

報知・演出制御装置１４０に設けられた報知・演出制御基板４４１には、ＭＰＵ４４２が搭載されている。ＭＰＵ４４２には、当該ＭＰＵ４４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４４３と、そのＲＯＭ４４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵ４４２に対してＲＯＭ４４３及びＲＡＭ４４４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のＭＰＵにおいても同様である。

【０２９８】

ＭＰＵ４４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４４２の入力側には主制御装置１６２が接続されており、当該主制御装置１６２から上述した変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディング

コマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）等を受信する。
【０２９９】
ＭＰＵ４４２の出力側には、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８及びスピーカ部２９、表示制御装置４１０が接続されている。主制御装置１６２から報知・演出制御装置１４０に入力された各種コマンドの一部は、情報形態を維持した状態で表示制御装置４１０に送信（転送）される。
【０３００】
表示制御装置４１０は、プログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ４７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）４７５と、キャラクタＲＯＭ４７６と、ビデオＲＡＭ４７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板４７１を備えている。なお、ＭＰＵ４７２に対してプログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【０３０１】
表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２は、報知・演出制御装置１４０を経由して主制御装置１６２から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ４７５の制御（具体的にはＶＤＰ４７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、ＭＰＵ４７２では、報知・演出制御装置１４０から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置９５における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに保留予告等に係る処理を実行し、その処理結果に対応してＶＤＰ４７５に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて各種画像が表示されることとなる。
【０３０２】
プログラムＲＯＭ４７３は、ＭＰＵ４７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。ワークＲＡＭ４７４は、ＭＰＵ４７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ４７４の各エリアに記憶される。
【０３０３】
ＶＤＰ４７５は、図柄表示装置９５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ４７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ４７５は、ＭＰＵ４７２、ビデオＲＡＭ４７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ４７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ４７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置９５に表示させる。
【０３０４】
キャラクタＲＯＭ４７６は、図柄表示装置９５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ４７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【０３０５】
なお、キャラクタＲＯＭ４７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ４７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ４７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ４７６に記憶する構成とすることも可能である。
【０３０６】
ビデオＲＡＭ４７７は、図柄表示装置９５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ４７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置９５の表示内容が変更される。

【０３０７】
既に説明したように本実施の形態では、表示画面９５ａにおける図柄の変動表示態様の概要が主制御装置１６２からのコマンドを参照して報知・演出制御装置１４０により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が表示制御装置４１０によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２では、所定の周期（例えば２ｍｓｅｃ）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図４１のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。
【０３０８】
（変動表示制御処理）
変動表示制御処理においては、遊技状態が第１通常遊技状態である場合にはステップＳ１７０１にて肯定判定をし、ステップＳ１７０２にて第１通常遊技状態用の第１変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第２通常遊技状態である場合にはステップＳ１７０１にて否定判定且つステップＳ１７０３にて肯定判定をし、ステップＳ１７０４にて第２通常遊技状態用の第２変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第３通常遊技状態である場合には、ステップＳ１７０１及びステップＳ１７０３にて否定判定をし、ステップＳ１７０５にて第３通常遊技状態用の第３変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第４通常遊技状態である場合には、ステップＳ１７０１及びステップＳ１７０３にて否定判定をし且つステップＳ１７０７にて肯定判定をし、ステップＳ１７０８にて第４通常遊技状態用の第４変動表示制御処理を実行する。
【０３０９】
（第１変動表示制御処理）
ここで、図４２のフローチャートを参照して、第１通常遊技状態にて実行される第１変動表示制御処理について説明する。
【０３１０】
第１変動表示制御処理においては先ず、ステップＳ１８０１にて１遊技回の実行中であるか否か、すなわち図柄表示装置９５にて１遊技回分の図柄の変動表示又は確定表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップＳ１８０２に進み、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。
【０３１１】
ステップＳ１８０２にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップＳ１８０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０３にて後述の第１変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。
【０３１２】
ステップＳ１８０１の説明に戻り、当該ステップＳ１８０１にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップＳ１８０４に進む。ステップＳ１８０４では主制御装置１６２から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１８０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ１８０５にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。
【０３１３】
ステップＳ１８０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０６に進み変動終了用処理を実行した後に本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る保留情報に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。かかる処理では、スピーカ部２９やランプ部２６を駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。そして、確定コマンドを表示制御装置４１０に出力してから、本変動終了用処理を終了する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、受信した確定コマンドに基づき図柄表示装置９５にて図柄を確定停止させるよう制御する。

【０３１４】
（第１変動開始用処理）
ここで、図４３のフローチャートを参照して、ステップＳ１８０３の第１変動開始用処理について補足説明する。第１変動開始用処理は、主制御装置１６２から変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。第１変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の設定を行う。
【０３１５】
第１変動開始処理においては、先ずステップＳ１９０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ１６０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップＳ１９０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。
【０３１６】
続くステップＳ１９０２では、ステップＳ１９０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果）である場合には、続くステップＳ１９０３にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０３１７】
大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０３１８】
本実施の形態においては、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている（例えば図４５（ａ）参照）。
【０３１９】
既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０３２０】
ステップＳ１９０２にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ１９０４に進む。ステップＳ１９０４では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップＳ１９０４にて肯定判定をしてステップＳ１９０７に進む。ステップＳ１９０７では、天井到達用の演出設定処理を実行する。天井到達用の演出設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０３２１】
天井到達用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０３２２】
本実施の形態においては、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。
【０３２３】
天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。天井到達用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０３２４】
なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回にて大当たりとなった場合には、大当たりが優先される。つまり、当該遊技回にて停止表示される図柄組合せ及び変動表示態様についてはステップＳ１９０３の設定処理により設定される。
【０３２５】
ステップＳ１９０４にて否定判定をした場合にはステップＳ１９０６に進む。ステップＳ１９０６では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップＳ１９０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１９０７に進む。ステップＳ１９０７では、特殊外れ用の演出設定処理を実行する。特殊外れ用の演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０３２６】
特殊外れ用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０３２７】
本実施の形態においては、天井到達時と同様に、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。
【０３２８】
特殊外れとなった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されて

いるリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０３２９】

ステップＳ１９０６にて否定判定をした場合には、ステップＳ１９０８に進み完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。

【０３３０】

リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０３３１】

リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０３３２】

リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０３３３】

リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０３３４】

リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０３３５】

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０３３６】

ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８のいずれかの処理を実行し

た後は、ステップＳ１９０９に進む。ステップＳ１９０９では、ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。

【０３３７】

ステップＳ１９０９の処理を実行した後は、続くステップＳ１９１０にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【０３３８】

ここで、図４４の概略図に基づき図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて表示される図柄の表示態様について補足説明する。

【０３３９】

（表示態様）

表示画面９５ａの変動表示領域ＭＥにて実行される図柄の変動表示態様は、リーチ非対応外れ，ノーマルリーチＡ，ノーマルリーチＢ，スーパーリーチＡ，スーパーリーチＢ，スーパーリーチＣの５つに大別される。これら変動表示態様については、変動表示時間が異なるように設定されており、主制御装置１６２からのコマンドに付与され変動表示時間に係る情報に基づいて遊技回毎の変動表示態様の概要を把握可能となっている。

【０３４０】

具体的には、リーチ非対応外れの変動表示時間については「１ｓｅｃ～１４ｓｅｃ」（遊技状態や保留数等に応じて差が設定されている）、ノーマルリーチＡの変動表示時間については「２０ｓｅｃ」、ノーマルリーチＢの変動表示時間についてはノーマルリーチＡの変動表示時間よりも長い「２５ｓｅｃ」、スーパーリーチＡ～Ｃの変動表示時間についてはノーマルリーチＡ，Ｂの変動表示時間よりも長い「３０ｓｅｃ」となっている。例えば、主制御装置１６２からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「２０ｓｅｃ」である場合には、報知・演出制御装置１４０にてノーマルリーチＡを実行すべき旨が把握され、主制御装置１６２からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「２５ｓｅｃ」である場合には、報知・演出制御装置１４０にてノーマルリーチＢを実行すべき旨が把握されることとなる。これに対して、主制御装置１６２からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「３０ｓｅｃ」である場合には、スーパーリーチＡ～Ｃの何れを実行するかについての決定は報知・演出制御装置１４０に委ねられることとなる。

【０３４１】

当該決定においては、大当たりに対応する遊技回では、スーパーリーチＣ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＡの順に選択されやすくなるようになっており、完全外れに対応する遊技回では、スーパーリーチＡ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＣの順に選択されやすい構成となっている。つまり、大当たり結果に対応する遊技回では、スーパーリーチＣ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＡ　＞　ノーマルリーチＢ　＞　ノーマルリーチＡ　の順に選択されやすくなるようになっており、外れに対応する遊技回では、完全外れ　＞　ノーマルリーチＡ　＞　ノーマルリーチＢ　＞　スーパーリーチＡ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＣ　の順に選択されやすい構成となっている。つまり、変動表示時間が長くなるにつれて大当たりの当選期待度が高くなるように設定されており、且つ当該期待度については、スーパーリーチＡ　＜　スーパーリーチＢ　＜　スーパーリーチＣの順に高くなるように設定されている。

【０３４２】

また、特殊外れに対応する遊技回についても、スーパーリーチＣ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＡ　＞　ノーマルリーチＢ　＞　ノーマルリーチＡ　の順に選択

されやすくなるようになっており、天井到達となる遊技回では、スーパーリーチＣ　＝　スーパーリーチＢ　＝　スーパーリーチＡとなるように選択率が等分となっている。

【０３４３】

ここで、図４４（ａ）を参照してノーマルリーチＡ，Ｂの変動表示態様について説明する。ノーマルリーチＡ，Ｂが選択された場合には、先ず停止表示されている全ての図柄列の変動表示（スクロール表示）を開始し、その後、上段の図柄列（上図柄列Ｚ１）において図柄の変動表示を終了し（停止表示させ）、さらに下段の図柄列（下図柄列Ｚ３）において図柄の変動表示を終了する（停止表示させる）。このようにして上下の図柄列Ｚ１，Ｚ３を停止表示した状態において、いずれかの有効ラインＬ１～Ｌ５（図１３（ａ）参照）に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、当該リーチラインが形成されている状況下において中段の図柄列（中図柄列Ｚ２）の変動表示が行われることでリーチ表示（リーチ変動表示）となる。リーチ表示となった後、中図柄列Ｚ２を停止表示することにより、変動表示が終了する。そして、リーチライン上に当該リーチ表示を構成している図柄と同一の図柄が停止することで大当たりに当選した旨が報知され、同リーチライン上にそれ以外の図柄が停止することで大当たりに当選していない旨が報知されることとなる。このようにして、最終停止表示された図柄の組み合わせについては所定期間に亘ってそのまま維持される。つまり、停止表示期間が経過するまでは今回の遊技回が続いており、当該停止表示期間が経過することにより次の遊技回への移行が許容されることとなる。

【０３４４】

本実施の形態においてはリーチラインが形成された後の中図柄列Ｚ２の変動表示時間に差を設定することにより、ノーマルリーチＡとノーマルリーチＢとの変動表示時間の差が確保されているが、両者の差の設定の仕方については任意である。例えば、変動表示が開始されてからリーチラインが形成されるまでの時間に差を設定することにより、上記変動表示時間の差を確保することも可能である。

【０３４５】

次に、上述したノーマルリーチＡ，Ｂの変動表示態様を踏まえてスーパーリーチＡ，Ｂ，Ｃの変動表示態様について説明する。図４４（ｂ）～（ｃ）に示すように、スーパーリーチＡ，Ｂ，Ｃについては、ノーマルリーチＡ，Ｂと同様の過程を経て上述したリーチラインを形成する。そして、リーチラインを形成した後、中図柄列Ｚ２の変動表示に併せて、所定のキャラクタを動画として表示することによりリーチ演出を行う構成となっている。具体的には、スーパーリーチＡにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に妖精を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチＢにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に男の子を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチＣにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に女の子を模したキャラクタが表示されることとなる。

【０３４６】

次に、図４６を参照して、特殊外れ又は天井到達を契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れについて説明する。図４６は、特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【０３４７】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態中のｔａ１のタイミングでは、作動口への入賞に基づいて作動口用表示部における絵柄の変動表示及び図柄表示装置９５における図柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れに対応しているため、絵柄及び図柄の変動表示が開始されてから所定の期間が経過したｔａ２のタイミングにて図柄の変動表示態様がリーチ表示へ移行している。その後、ｔａ３のタイミングでは、作動口用表示部における絵柄の確定表示に先行して特殊外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。直後のｔａ４のタイミングでは、図柄表示

装置９５の表示画面９５ａが暗転し、ｔａ５のタイミングでは作動口用表示部にて特殊外れに対応する絵柄が停止表示されるとともに表示画面９５ａにて高頻度サポートモードＡへの移行を示すメッセージ（例えば「チャンスゾーン突入」の文字）が表示されている。

【０３４８】

ｔａ５のタイミングから確定表示時間を経過したｔａ６のタイミングでは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わり、これに併せて表示画面９５ａの背景が高頻度サポートモードＡに対応する背景に切り替わっている。また、表示画面９５ａの隅部には高頻度サポートモードＡ継続となる残り遊技回数が表示される。

【０３４９】

上述の如く、作動口用表示部における絵柄の確定表示に先行して特殊外れに対応する図柄組合せを表示し、高頻度サポートモードＡへの移行を示す報知時間を稼ぐことにより、当該報知が見逃されることを抑制している。

【０３５０】

なお、高頻度サポートモードＡへの移行契機が天井到達であった場合の遊技の流れについても、基本的には特殊外れを移行契機とする場合の遊技の流れと同様である。但し、特殊外れの場合とは異なり天井到達を契機として移行した高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態中は、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける残り遊技回数の表示が省略される。

【０３５１】

（遊技の概要）

次に、本パチンコ機１０の遊技の概要ついて図４７及び図４８を参照して説明する。図４７は各遊技状態の関係を示すブロック図、図４８は遊技進行に伴う持ち球の変化を例示したタイミグチャートである。

【０３５２】

既に説明したように、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが低頻度サポートモードとなる第１通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、当該第１通常遊技状態においては第１作動口９１への入賞を発生させて特別遊技状態等の他の遊技状態への移行を目指すこととなる。上述の如く本実施の形態に示す遊技盤８０ａは所謂左右対称ゲージとなっており（図６参照）、右ルート及び左ルートに何れに向けて遊技球を発射した場合であっても第１作動口９１への入賞が発生し得る。また、右ルート及び左ルートにはスルーゲート８４が各々配設されており、第１作動口９１を狙って発射された遊技球の一部がスルーゲート８４に入賞し得る構成となっている。但し、低頻度サポートモード中にスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選にてサポート当選となった場合の電動役物９３の開放時間については極めて短くなっており、第２作動口９２への入賞が実質的に不可となっている。つまり、第１通常遊技状態中は、電動役物９３による恩恵を受けることができず、遊技進行に伴う持ち球の減りが速くなる（図４８参照）。

【０３５３】

図４７に示すように、第１通常遊技状態にて６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。

【０３５４】

第２通常遊技状態においては電動役物９３が高頻度で開放され且つその開放時間は第２作動口９２への入賞が実質的に許容される長さとなるように規定れている。このため、第１作動口９１への入賞に加えて第２作動口９２への入賞が発生し、当該第２作動口９２への入賞に基づいて所定数（本実施の形態においては４つ）の賞球が遊技者に付与されることとなる。これにより、第２通常遊技状態中は、第１通常遊技状態と比べて遊技進行に伴う持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。また、第２通常遊技状態は次の大当たりまで継続されるため、特別遊技状態へ連続して移行することで持ち球を大きく増やすことができる。なお、第２通常遊技状態にて６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て第２通常遊技状態に復帰する。

このようにして第２通常遊技状態と特別遊技状態とをループさせることで持ち球が大幅に増加する（図４８参照）。

【０３５５】

第１通常遊技状態又は第２通常遊技状態にて６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。

【０３５６】

第３通常遊技状態においては電動役物９３が高頻度で開放され且つその開放時間は第２作動口９２への入賞が実質的に許容する長さとなるように規定れている。このため、第１作動口９１への入賞に加えて第２作動口９２への入賞が発生し、当該第２作動口９２への入賞に基づいて所定数（本実施の形態においては４つ）の賞球が遊技者に付与されることとなる。これにより、第３通常遊技状態中は、第２通常遊技状態と同様に持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。但し、第３通常遊技状態における高頻度サポートモードＢについては終了基準回数（上限：４０回）が設定されている。第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が当該上限に達した場合には第１通常遊技状態へ移行することとなる。

【０３５７】

ここで、第１通常遊技状態の滞在が長くなることは遊技の単調化を招き、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態においては、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。

【０３５８】

第４通常遊技状態中の大当たり確率については第１通常遊技状態と同様であるものの、電動役物９３の開放頻度が高くなり、第２作動口９２への入賞が頻発することとなる。これにより、第４通常遊技状態中は、第１通常遊技状態と比べて持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる（図４８参照）。また、第４通常遊技状態においては、第１通常遊技状態と同様に、各遊技回の変動表示時間が保留数の数が多くなるほど大きく短縮される構成となっている。このため、第４通常遊技状態へ移行することで、第２作動口９２への入賞が頻発する結果として遊技の進行スピードも速くなる。

【０３５９】

なお、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には特別遊技状態を経由することなく第４通常遊技状態へ移行する。このため、特殊外れとなってから高頻度サポートモードＡによる恩恵を遊技者が享受できるようになるまでの所要時間を極力短くできる。このようにして高頻度サポートモードの恩恵を速やかに享受できる構成を実現することは、状態移行の間延びを抑制し、遊技の軽快さを強調する上で好ましい。また、高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）へ特別遊技状態経由及び特別遊技状態非経由の２つの異なるルートで移行し得る構成として移行パターンを多様化することは、遊技の多様化を実現する上でも好ましい。

【０３６０】

ここで、第１通常遊技状態においては大当たりとなる確率が低く且つベースも低い。このため、遊技を進める上で投資が過度に嵩む可能性がある。これは、遊技機に対する印象を悪化させる要因になるだけでなく、遊技の健全性を低下させる要因にもなり得る。この点、本実施の形態に示す構成では、第１通常遊技状態には天井（遊技回数の上限）が設定されており、この天井に到達した場合には低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態においては、大当たりの当選確率自体は第１通常遊技状態と同様ではあるものの、電動役物９３が頻繁に開放されることで第２作動口９２への入賞が頻発する。これにより、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることができる（図４８参照）。

【０３６１】

以上詳述した第１の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０３６２】

作動口９１，９２への入球に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経由してサポートモードが変更され、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態を経由することなくサポートモードが変更される。このような構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本実施の形態に示す構成においては、サポートモードを上位のものに切り替える場合には、その契機が大当たり結果であるか、それとも特殊外れ結果であるかによって電動役物９３が開状態となる頻度が相違することとなる。高頻度サポートモードＢによるサポートの優位性を確保しつつ高頻度サポートモードＡによる遊技補助を行うことにより、遊技の多様化を好適に実現できる。特に、不利側の高頻度サポートモードＢについては特別遊技状態を経由することなく速やかにサポートモードが切り替わる。このような構成は、遊技者の満足度の向上を図る上で好ましい。

【０３６３】

第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第４通常遊技状態へ移行する。この際、抽選モードは低確率モードが引き継がれるもののサポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに変更される。これにより、投資を抑えながら大当たり結果を目指すことが可能となり、ある種の遊技者救済機能が発揮されることとなる。このような救済機能を発揮させる際には上述の如く特別遊技状態を非経由となるため、当該機能が発揮されるまでの所要時間を極力短くすることができるため、遊技が無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【０３６４】

本実施の形態に示すように、低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＢとなる場合にはスルーゲート８４の通過に基づくサポート抽選の当選確率が変更され、低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＡとなる場合には当該当選確率を変更することなく、当選から電動役物９３が開状態となるまでの所要時間が短くなる。このように異なるパラメータを用いて高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢとの差別化を図る構成とすれば、２つの高頻度サポートモードを好適に共存させることができる。

【０３６５】

高頻度サポートモードＢは高頻度サポートモードＡと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、大当たり結果となって特別遊技状態経由で高頻度サポートモードＢへ移行した場合には、大量出球を獲得するチャンスとなる。これに対して、高頻度サポートモードＡにおいては、低頻度サポートモードよりは上記ベースが優遇されるものの、その程度については高頻度サポートモードＢよりも低く抑えられることで、救済機能が過剰になることを抑制できる。このような構成とすれば、複数のサポートモードの併用によって遊技のメリハリを強化できる。

【０３６６】

高頻度サポートモードＡにおける遊技回数に上限（終了基準回数）を設けることにより、高頻度サポートモードＡ→低頻度サポートモードへの復帰が発生し得ることとなり、高頻度サポートモードＡとなった後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

【０３６７】

通常大当たり結果となった場合に移行する第３通常遊技状態においては高頻度サポートモードＢの終了基準回数が４０回となり、特殊外れ結果となった場合に移行する第４通常遊技状態においては高頻度サポートモードＡの終了基準回数が高頻度サポートモードＢの終了基準回数以下（具体的には２０回又は４０回）となるように規定されている。これは、第４通常遊技状態への移行頻度を引き上げて、遊技状態の移行頻度を高くする上で有利である。なお、特殊外れ結果となった場合に移行する第４通常遊技状態において設定され

る終了基準回数の一部を高頻度サポートモードＢの終了基準回数と同じ回数とすることにより、見かけ上、１の遊技状態（第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）への移行ルートがあたかも複数設けられているかのように見せることができる。これは、遊技の多様化を実現しつつそれが遊技者の困惑を招く要因になることを回避する上で好ましい。

【０３６８】

また、第２通常遊技状態及び第４通常遊技状態には終了基準回数が各々設定される。遊技回数に上限が設けられた限定的な有利状態への移行ルートを特別遊技状態経由／非経由で各々設けることにより遊技の多様化に寄与できる。なお、このような構成とする上では、高頻度サポートモードＡにおけるベースを、低頻度サポートモードにおけるベースとの差よりも高頻度サポートモードＢにおけるベースとの差の方が小さくなるように構成することにより実用上好ましい構成が実現できる。

【０３６９】

本実施の形態によれば、第１通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合、また、第１通常遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井）となった場合に、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。このように、第４通常遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として、当該第４通常遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。特に、天井到達を契機として設定される終了基準回数を相対的に多く且つ特殊外れ結果を契機として設定される終了基準回数を相対的に少なくすることにより、遊技の多様化と救済機能の強化とを好適に実現させることができる。

【０３７０】

＜変形例１＞

特殊外れ及び天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様を、大当たりを契機とした高頻度サポートモードＢのサポート態様よりも遊技者に有利となるように、すなわち第２作動口９２への入賞頻度が高くなるように優遇してもよい。

【０３７１】

＜変形例２＞

高頻度サポートモードＡのベース（恩恵）を低頻度サポートモードのベース（恩恵）及び高頻度サポートモードＢのベース（恩恵）のうち後者に近くなるように設定したが、これを変更し、前者に近くなるように設定してもよい。また、高頻度サポートモードＡのベース（恩恵）を低頻度サポートモードのベース（恩恵）と高頻度サポートモードＢのベース（恩恵）との中間となるように設定してもよい。

【０３７２】

＜変形例３＞

第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間と、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間とを相違させてもよい。例えば、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間が第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間よりも長くなるように差を設けてもよいし、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間が第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間よりも短くなるように差を設けてもよい。

【０３７３】

＜変形例４＞

特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様と、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様とに差を設けてもよい。例えば、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様の方が天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様よりも第２作動口９２への入賞頻度が高くなるように差を設けてもよいし、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様の方が天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様よりも第２作動口９２への入賞頻度が低くなるように差を設けてもよい。

【０３７４】
＜変形例５＞
特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を天井到達となった場合に設定される終了基準回数よりも大きくしてもよいし、それら終了基準回数を同数としてもよい。
【０３７５】
＜変形例６＞
天井到達を契機として移行した高頻度サポートモードＡが終了する場合に遊技回数カウンタがリセット（０クリア）される構成としてもよい。
【０３７６】
＜変形例７＞
特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に再び特殊外れとなった場合に継続回数カウンタが再設定（上書き）される構成とすることも可能である。但し、特殊外れが連続することで本来であれば高頻度サポートモードＡが継続し得たはずの遊技回数よりも実際に継続し得る遊技回数の方が少なくなることを遊技者の満足度を低下させる要因になると想定される。そこで、このような事情に配慮して、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に特殊外れとなった場合に継続回数カウンタに設定される値を「４０」に固定するとよい。具体的には、特殊外れの種類を１つに統一し当該特殊外れとなった場合には継続回数カウンタに「４０」が設定される構成とするとよい。
【０３７７】
＜変形例８＞
上記第１の実施の形態では、特別遊技状態終了時の移行処理において遊技回数カウンタの値をリセット（０クリア）する構成としたが、大当たり結果となったことを契機として遊技回数カウンタの値がリセットされるのであれば、当該リセットの具体的なタイミングについては任意である。例えば、大当たり結果対応の遊技回が終了する際に遊技回数カウンタの値をリセットしたり、特別遊技状態の開始時やラウンド遊技中に遊技回数カウンタの値をリセットしたりすることも可能である。
【０３７８】
＜第２の実施の形態＞
上記第１の実施の形態では、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井到達した場合）には、継続回数カウンタの値が天井到達を契機とする値（詳しくは「４００」）に上書きされる構成とした。天井到達時には速やかに天井到達を契機とする第４通常遊技状態に引継ぎがなされる構成、すなわち他の通常遊技状態を経由することなくシームレスに天井到達の恩恵が発揮される構成とした。言い換えれば、特殊外れに係る第４通常遊技状態よりも天井到達に係る第４通常遊技状態が優先させる構成とした。本実施の形態では、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技状態の移行に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。
【０３７９】
図４９（ａ）の概略図に示すように、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色となり、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が緑色となるように差別化されている。つまり、表示画面９５ａの背景色によって高頻度サポートモードＡへの移行契機が明示され得る構成となっている。以下の説明では、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ１」、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ２」として適宜区別する。因みに、高頻度サポートモードＡ１，Ａ２のサポート態様については共通であり、ベース（遊技球の発射数に対する払い出される遊技球の数の割合い）については両者に差が生じない構成となっている点では、第１の実施の形態と同様である。

【０３８０】
ここで、図４９（ｂ）～（ｃ）の概略図を参照して、高頻度サポートモードＡの開始報知の流れについて補足説明する。
【０３８１】
特殊外れとなって高頻度サポートモードＡ１へ移行する遊技回においては、図４９（ｂ）に示すように、当該遊技回にて特殊外れに対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される。具体的には、リーチ表示を経て何れかの有効ライン上に「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが停止表示（確定表示）される。そして、次の遊技回の開始に併せて表示画面９５ａの背景色が白色から青色に変更され、表示画面９５ａの隅部に高頻度サポートモードＡ１の残り遊技回数が表示される。
【０３８２】
これに対して、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡ２に移行する遊技回においては、図４９（ｃ）に示すように、当該遊技回にて天井到達に対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される場合がある。具体的には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示経由で何れかの有効ライン上に「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せが停止表示（確定表示）される。これに対して、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示非経由で完全外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この際、表示画面９５ａの背景色についても青色に維持される。
【０３８３】
次に、図５０のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて通常処理の一環として実行される遊技回制御処理を構成するサポートモードの切替用処理について説明する。
【０３８４】
（サポートモードの切替用処理）
サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ２００１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ２００１にて肯定判定をした場合にはステップＳ２００２に進む。ステップＳ２００２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ２００２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２００２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２００３に進む。ステップＳ２００３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ２００４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ２００４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２００４にて肯定判定をした場合にはステップＳ２００５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。
【０３８５】
ステップＳ２００１の説明に戻り、当該ステップＳ２００１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２００６に進む。ステップＳ２００６では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡであるか否かを判定する。ステップＳ２００６にて肯定判定をした場合にはステップＳ２００７に進む。ステップＳ２００７では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ２００８では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ２００８にて肯定判定をした場合には、上記ステップＳ２００５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に

達した場合には、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。
【０３８６】
ステップＳ２００８にて否定判定をした場合には、ステップＳ２００９に進み、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否か（天井到達となったか否か）を判定する。ステップＳ２００９にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２００９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２０１０に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に準備フラグをセットして本切替用処理を終了する。
【０３８７】
ステップＳ２００６の説明に戻り、当該ステップＳ２００６にて否定判定をした場合には、ステップＳ２０１１に進む。ステップＳ２０１１では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応している場合には、ステップＳ２０１１にて肯定判定をしてステップＳ２０１２に進む。ステップＳ２０１２では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。続くステップＳ２０１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。そして、ステップＳ２０１４にて継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。
【０３８８】
継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技結果が特殊外れＡである場合には継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ１が当該高頻度サポートモードＡ１中に実行された遊技回が２０回となるまで継続されることとなる。一方、今回の遊技結果が特殊外れＢである場合には継続回数カウンタに「４０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ１が当該高頻度サポートモードＡ１中に実行された遊技回が４０回となるまで継続されることとなる。
【０３８９】
ステップＳ２０１１の説明に戻り、当該ステップＳ２０１１にて否定判定をした場合、すなわち特殊外れに対応していない場合には、ステップＳ２０１５に進む。ステップＳ２０１５では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に上述した準備フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ２０１５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２０１６にて当該準備フラグを消去し、ステップＳ２０１２～Ｓ２０１４の各処理を実行する。なお、今回のステップＳ２０１４の継続回数カウンタの設定処理では、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ２が当該高頻度サポートモードＡ２中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。
【０３９０】
因みに、上記準備フラグが格納されたまま特別遊技状態へ移行した場合には、当該特別遊技状態の終了時に当該準備フラグが消去される。
【０３９１】
ステップＳ２０１５の説明に戻り、当該ステップＳ２０１５にて否定判定をした場合、すなわちＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に準備フラグが格納されていない場合には、ステップＳ２０１７に進む。ステップＳ２０１７では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否か（天井に到達しているか否か）を判定する。ステップＳ２０１７にて否定判定をした場合には、そのまま切替用処理を終了する。ステップＳ２０１７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２０１２～Ｓ２０１４の処理を実行した後、本切替用処理を終了する。なお、今回のステップＳ２０１４の継続回数カウンタの設定処理では、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ２が当該高頻度サポートモードＡ２中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。
【０３９２】
以上詳述した構成によれば高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第１通常遊技状態における１の遊技回を経て高頻度サポートモー

ドＡ２対応の第４通常遊技状態に移行することとなる。つまり、第１通常遊技状態における１の遊技回を経て第４通常遊技状態に復帰することとなる。ここで、第４通常遊技状態への復帰が確定しているにも関わらず上記１の遊技回が長くなることは、有利な状態への移行が無暗に遅延されている等の印象を遊技者に与える要因になると懸念される。本実施の形態では、このような事情に配慮して、第４通常遊技状態への速やかな復帰を実現するための工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、図５１～図５４を参照して当該工夫について説明する。先ず、図５１～図５２のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される変動表示時間の設定処理（図２６のステップＳ７１４）について説明する。

【０３９３】

（変動表示時間の設定処理）

変動表示時間の設定処理においては先ず、ステップＳ２１０１にて現在の遊技状態が第１通常遊技状態及び第４通常遊技状態の何れかであるか否かを判定する。ステップＳ２１０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０２に進み、第１，第４通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ステップＳ２１０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２１０３にて現在の遊技状態が第２通常遊技状態であるか否かを判定する。ステップＳ２１０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０４にて第２通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ステップＳ２１０３にて否定判定をした場合、すなわち現在の遊技状態が第３通常遊技状態である場合にはステップＳ２１０５にて第３通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ここで、図５２を参照して、第１，第４通常遊技状態用の設定処理について説明する。

【０３９４】

（第１，第４通常遊技状態用の設定処理）

第１，第４通常遊技状態用の設定処理においては先ず、ステップＳ２２０１にて今回の遊技回が大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ２２０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０２にて大当たり用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップＳ２２０２の処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている大当たり用の変動表示時間テーブル（図２８参照）を参照して今回の遊技回における変動表示時間を決定する。

【０３９５】

ステップＳ２２０１にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０３に進む。ステップＳ２２０３では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップＳ２２０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０４に進み特殊外れ用設定処理を実行し、その後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップＳ２２０４の処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図２７参照）を参照して今回の遊技回における変動表示時間を決定する。

【０３９６】

ステップＳ２２０３にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０５に進む。ステップＳ２２０５では、今回の遊技回が天井到達となる遊技回であるか否かを判定する。ステップＳ２２０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０６にて天井到達用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ２００５の説明に戻り、当該ステップＳ２００５にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０７に進む。ステップＳ２２０７ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に準備フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ２２０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０８にて連続移行用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップＳ２２０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ２２０９にて完全外れ用設定処理を実行した後、本第１，第４通常

遊技状態用の設定処理を終了する。

【０３９８】

ここで、ステップＳ２２０６及びステップＳ２２０８については何れも通常外れに対応の変動表示時間テーブルが参照されるものの、当該変動表示時間テーブルは準備フラグの有無に応じて個別に設けられている。以下、図５３及び図５４を参照して、それら変動表示時間テーブルについて補足説明する。

【０３９９】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態中に準備フラグが格納されていない状況下にて天井到達となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間としてリーチ表示に対応する変動表示時間「２０～３０ｓｅｃ」が設定される。つまり、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示を経て天井到達を示す図柄組合せ（図４９（ｃ）参照）が図柄表示装置９５の表示画面９５ａに停止表示（確定表示）されることとなる。

【０４００】

一方、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に準備フラグが格納されていない状況下にて天井到達となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間として完全外れの場合と同様の変動表示時間（図２７参照）が設定される。そして、この遊技回では天井到達に対応した図柄以外の図柄、詳しくは完全外れに対応する図柄組合せが停止表示される。つまり、停止表示される図柄には上記「ＣＨＡＮＣＥ」図柄は含まれない。これにより、第４通常遊技状態中に天井到達となったことは図柄組合せや図柄の変動表示時間（変動表示態様）からは識別困難となるように構成されている。

【０４０１】

準備フラグが格納されている状況下にて低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行した場合であって、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない遊技結果（通常外れ）となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間として「３ｓｅｃ」が設定される。この変動表示時間は、第１通常遊技状態における完全外れとなる遊技回にて設定され得る最短の変動表示時間と一致している（図２７参照）。つまり、第４通常遊技状態中に天井到達となって準備フラグが格納された場合には、第４通常遊技状態終了後に第１通常遊技状態を経由して再び第４通常遊技状態に復帰することとなるが、この第１通常遊技状態における滞在時間が間延びしないように抑制されている。

【０４０２】

なお、第４通常遊技状態中は、準備フラグが格納されたまま遊技回が繰り返される場合がある。このような場合に設定される変動表示時間については準備フラグが格納されていない遊技回にて設定される変動表示時間と同様となる（図２７及び図５３参照）。

【０４０３】

（連続移行の流れ）

次に、図５５のタイミングチャートを参照して、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の挙動について説明する。

【０４０４】

特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行した後のｔｂ１のタイミングでは、特別遊技状態終了後の２９９回目の遊技回が開始している。特殊外れを契機とした第４通常遊技状態においては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色となっている。

【０４０５】

続くｔｂ２のタイミングでは特別遊技状態終了後の３００回目の遊技回が開始しており、ｔｂ３のタイミングで当該３００回目の遊技回に対応する図柄組合せが確定表示されている。現在は第４通常遊技状態中であるため、天井到達に対応する図柄組合せではなく完全外れ（通常外れ）に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。図５５に示す例では、ｔｂ２のタイミングで開始された遊技回においても第４通常遊技状態における終了基準回数（上限）に達していないため、当該第４通常遊技状態が継続されるとともに上記準備フラグが格納されることとなる。

【０４０６】
ｔｂ４のタイミングで開始された遊技回についても終了基準回数（上限）に到達とならないため、上述した青色の背景が維持される。但し、当該第４通常遊技状態が終了した後は、再び第４通常遊技状態に復帰することを示唆するメッセージ（「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字）が表示画面９５ａの上部に表示され、残り継続回数を示すカウンタが非表示となる。

【０４０７】
ｔｂ５のタイミングでは当該第４通常遊技状態において終了基準回数到達となる最終遊技回が開始されている。図５５に示す例では、当該遊技回は完全外れ（通常外れ）に対応しており、絵柄及び図柄の確定表示が完了したｔｂ６のタイミングでは第４通常遊技状態から第１通常遊技状態に移行するとともに、新たな遊技回が開始されている。この遊技回については第１通常遊技状態に対応してはいるものの、表示画面９５ａの背景色は青色のまま維持され且つ表示画面９５ａの上部に表示されている「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字も表示されたままとなる。変動開始から所定の時間が経過したｔｂ７のタイミングでは、表示画面９５ａがブラックアウトする。そして、確定表示が開始されるｔｂ８のタイミングでは、表示画面９５ａの上隅部に天井到達に対応する図柄組合せが停止表示（縮小表示）されるとともに表示画面９５ａの中央には天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行を明示するメッセージとして「スーパーチャンスゾーン突入」の文字が表示されることとなる。

【０４０８】
確定表示時間を経過したｔｂ９のタイミングでは、遊技状態が第１通常遊技状態から低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する。これに伴い、表示画面９５ａの背景色が青色から緑色に変更されることとなる。

【０４０９】
以上詳述した第２の実施の形態によれば、特別遊技状態への移行契機（大当たり結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、特殊外れ結果や天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合がある。高頻度サポートモードＡとなることで第２作動口９２への入賞頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第４通常遊技状態への移行契機として特殊外れ結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第４通常遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、特殊外れ結果を契機とした第４通常遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本実施の形態においては、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第４通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【０４１０】
上述したように、第４通常遊技状態中に天井到達となり当該天井到達を契機とした第４通常遊技状態へ移行する場合には、電動役物９３の挙動（切替態様）を同一となるように揃えることにより、天井到達の恩恵がそれまでの挙動に対して見劣りすることを抑制することができる。

【０４１１】
上記遅延機能を有している場合には、大きく遅延した後に天井到達による恩恵が即座に終了してしまっては遊技者の遊技意欲を損なう要因になると想定される。そこで、本実施の形態に示したように、特殊外れ結果に係る終了基準回数　＜　天井到達に係る第２終了基準回数とすることにより、過剰な遅延を抑制するとともに天井到達後の恩恵が陳腐であるとの印象となることを抑制することができる。

【０４１２】
第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第４通常遊技状態から第１通常遊技

状態へ移行させた後に第４通常遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。

【０４１３】

第１通常遊技状態を経由して第４通常遊技状態に復帰する構成においては、第１通常遊技状態中に実行される遊技回の遊技回用動作の動作期間がばらつくことで以下の不都合が生じ得る。すなわち動作期間が比較的短い場合には第４通常遊技状態への移行を遊技者に報知するための時間が不十分となり、動作期間が比較的長い場合には第４通常遊技状態への移行が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与えやすくなったりする。そこで、本実施の形態に示すように、第４通常遊技状態への移行が遅延されている第１通常遊技状態中の遊技回については、保留数に関係なく所定の動作期間を設定する構成として、動作期間を一定とすることで上記懸念を解消できる。

【０４１４】

本実施の形態に示したように天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が控えている状況下にて大当たり結果となった場合に、天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が無効となる。このような構成とすることは、遊技者の救済機能が過剰になることを抑制する上で好ましい。

【０４１５】

第１遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回にて特殊演出（「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の組合せの停止表示）を実行することで第４通常遊技状態へ移行する旨が速やかに報知される。これに対して、第４通常遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回では上記特殊演出（「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の組合せの停止表示）が回避される。このように、天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が遅延されている場合には、敢えて特殊演出を行わない構成とすることにより、特殊外れ結果を契機として移行した第４通常遊技状態への注目度が当該第４通常遊技状態の終了前に低下することを抑制できる。

【０４１６】

＜変形例１＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には第１通常遊技状態を経て高頻度サポートモードＡ２に対応する第４通常遊技状態へ移行する構成とした。つまり、第１通常遊技状態に対応する１の遊技回を挟んで第４通常遊技状態が連続する構成とした。これに限定されるものではなく、以下のように変更してもよい。すなわち、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には当該第４通常遊技状態の終了後に第１通常遊技状態を経由することなく直ちに高頻度サポートモードＡ２に対応する第４通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。つまり、第４通常遊技状態が途切れることなく継続される構成としてもよい。この場合であっても、特殊外れを契機とする高頻度サポートモードＡ１が途中で強制的に終了されることがない（高頻度サポートモードＡ１を満了可能である）ため、遊技者の満足度が低下することがない。

【０４１７】

＜変形例２＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態と高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態とで表示画面９５ａの背景色を相違させる構成としてとしたが、これに限定されるものではない。両第４通常遊技状態において背景色を同一とすることも可能である。

【０４１８】

＜変形例３＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、次の遊技回にて第４通常遊技状態の継続を示唆するメッセージの表示を開始する構成としたが、これに代えて、天井到達となった遊技回にて当該メッセージの表示を開始する構成とすることも可能である。また、天井到達となった遊技回又は

その次の遊技回から第４通常遊技状態の継続を示唆するメッセージを表示する構成に代えて又は加えて第４通常遊技状態の継続を示唆しない構成とすることも可能である。つまり、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態が終了するまで天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行の有無を非明示とすることも可能である。

【０４１９】

＜変形例４＞

電動役物９３を開状態としている最中に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した場合には、当初に設定された電動役物９３の開放時間を経過した後に当該電動役物９３を閉状態に切り替える構成としてもよいし、開放を即時中止すべく電動役物９３を速やかに閉状態に切り替える構成としてもよい。

【０４２０】

＜変形例５＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として、低頻度サポートモード中に設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１０～２０ｓｅｃ）よりも短い時間が設定される構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として、低頻度サポートモード中に設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１０～２０ｓｅｃ）よりも長い時間が設定される構成とすることも可能である。

【０４２１】

＜変形例６＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として完全外れに対応する変動表示時間である「３ｓｅｃ」を設定する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間としてリーチ表示に対応する変動表示時間である「３０～４０ｓｅｃ」を設定する構成とすることも可能である。

【０４２２】

＜変形例７＞

上記第２の実施の形態では、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第４通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となった場合に、一旦第１通常遊技状態へ移行し、その後第４通常遊技状態へ復帰させる構成とした。この際、第１通常遊技状態中に実行される遊技回の回数は１回となる構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも記憶可能な保留数の上限（望ましくは第２作動口９２に係る保留数の上限）以下となるように第１遊技状態中の遊技回数が規定されていればよい。

【０４２３】

本変形例に示すように、第４通常遊技状態中の天井到達となった場合には、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させた後に第４通常遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第１通常遊技状態を介在させる構成においては、当該第１通常遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。特に、第１通常遊技状態の介在によって記憶されている特別情報の数が０となって遊技回の連続進行が途切れることでそのような印象が強くなると

想定される。この点、介在する第１通常遊技状態にて実行される遊技回数を特別情報の記憶上限よりも少なくなるように制限することで、第４通常遊技状態への復帰時に遊技回の連続が途切れることを回避し、上記懸念を好適に払拭することができる。

【０４２４】

＜変形例８＞

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が大当たり結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、第４通常遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を設け、第４通常遊技状態中に上限回数到達となり且つ当該第４通常遊技状態中における遊技回の実行回数が所定回数よりも多い場合には、上限回数到達となった遊技回において特殊演出を実行する一方、第４通常遊技状態中に上限回数到達となり且つ当該第４通常遊技状態中における遊技回の実行回数が上記所定回数よりも少ない場合には、上限回数到達となった遊技回よりも後に実行される遊技回において上記特殊演出を実行する構成としてもよい。

【０４２５】

特種外れ結果を契機として移行した第４通常遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、そのタイミングによって遊技者の印象に違いが生じ得る。例えば、移行直後に天井到達となった場合には特殊外れ結果が無駄引きであったかのような印象となる可能性がある。そこで、本変形例に示すように、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第４通常遊技状態中の遊技回の実行回数（それまでに実行された遊技回数）に応じて特殊演出の発生タイミング、すなわち天井到達の報知タイミングを相違させることにより、上記懸念を払しょくできる。

【０４２６】

＜第３の実施の形態＞

本実施の形態においては上述した特殊外れを用いた遊技性が上記第１の実施の形態及び第２の実施の形態と相違している。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図５６を参照して遊技盤ユニットの基本構成の違いについて説明する。図５６は遊技盤ユニットの正面図である。

【０４２７】

（遊技盤ユニット）

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、遊技盤８０ａＡについて詳しく説明する。

【０４２８】

遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０４２９】

また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【０４３０】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又

は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。

【０４３１】

遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。

【０４３２】

但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０４３３】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０４３４】

（保留球格納エリア）

また、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図５７の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０４３５】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０４３６】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０４３７】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０４３８】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の何れについても特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の一方についてのみ特殊外れとなり得る構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図５８及び図５９を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０４３９】
（作動口用の当否テーブル）
図５８に示すように、第１作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。
【０４４０】
第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図５８（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図５８（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。つまり、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。
【０４４１】
図５９に示すように、第２作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。
【０４４２】
第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図５９（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図５９（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。
【０４４３】
また、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は、何れも「２」，「４」，「６」，「１２」，「１４」・・・「５９６」の計１５０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「２」，「４」，「６」，「１２」，「１４」・・・「５９６」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。
【０４４４】
（遊技の流れ）
ここで、図６０を参照して、遊技の流れ（ゲームフロー）について説明する。図６０は各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【０４４５】
低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態については、メインステージと、特殊ステージ（ミッションステージ）とで構成されている。メインステージは第１作動口９１Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージであり、

特殊ステージは第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージである。

【０４４６】

特殊ステージについては、高頻度サポートモード対応の他の通常遊技状態、詳しくは低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態又は低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行時に一時的に滞在するステージであり、実行される遊技回の上限数が上記第２作動口用保留エリアＲｂにおける保留情報の記憶上限数に一致している。つまり、第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行直後は、第２作動口９２Ａに係る保留情報が記憶されていることを条件に特殊ステージに移ることとなる。そして、この特殊ステージにて大当たりや特殊外れとならなかった場合には、特殊ステージからメインステージに移る。

【０４４７】

上述の如く第１通常遊技状態は低頻度サポートモードに対応している。このため、仮に右ルートへ遊技球を発射してサポート当選となったとしても第２作動口９２Ａへの入賞が実質的に回避される。そして、右ルートへ発射された遊技球は第１作動口９１Ａへも入賞不可となっているため、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選を受けることが困難となる。一方、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が回避される一方、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し得る。以上の理由から、第１通常遊技状態においては右ルートを狙うよりも左ルートを狙った方が遊技者に有利となるようにして遊技を進めることができる。なお、第１遊技状態中に右ルートへ遊技球が発射された場合には、発射先を左ルートへ戻すように促す警告がなされる。

【０４４８】

第１通常遊技状態中の抽選にて６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第２通常遊技状態は高頻度サポートモードＢに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第２通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／４の確率で特殊外れとなるが、第２通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第２通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することはない。

【０４４９】

第１通常遊技状態及び第２通常遊技状態中の抽選にて６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第３通常遊技状態は高頻度サポートモードＢに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。

【０４５０】

第３通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／４の確率で特殊外れとなるが、第３通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第３通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することはない。

【０４５１】

第３通常遊技状態中に大当たりとなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回）の回数が終了基準回数（２０回）に達した場合には、第１通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」である場合にメインステージに移行し、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」以外である場合

には特殊ステージに移行する。
【０４５２】
特殊ステージにおいては、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選が保留数分だけ実行されることとなる。第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態中は、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第４通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／４の確率で特殊外れとなるが、第４通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。
【０４５３】
第４通常遊技状態中に大当たりとなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回）の回数が終了基準回数（２０回）に達した場合には、第１通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」である場合にメインステージに移行し、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」以外である場合には特殊ステージに移行する。このようにして、第４通常遊技状態と特殊ステージとをループさせることができれば、遊技者は遊技を有利に進めることができる。
【０４５４】
ここで、第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合には、第２作動口９２Ａに係る保留数によって有利度が大きく変化することになる。本実施の形態においては、第３通常遊技状態や第４通常遊技状態における最終遊技回においては第２作動口用表示部Ｄ２における絵柄の変動表示時間を第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における他の遊技回よりも長くすることにより、当該最終遊技回中に第２作動口９２Ａに係る保留を上限までためやすい構成が実現されている。
【０４５５】
（作動口用の変動表示時間テーブル）
具体的には、図６１（ａ）に示すように、第３通常遊技状態における２０回目の遊技回において参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、保留数に関係なく変動表示時間として「４０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。これに対して、第３通常遊技状態における１～１９回目の各遊技回において参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、何れの場合であっても２０回目の遊技回よりも設定される変動表示時間が短くなるように構成されている。例えば、図６１（ｂ）に示すように、リーチ表示非対応外れ（特殊外れ又は通常外れ）の場合には保留数に応じて「１２～１４ｓｅｃ」又は「１～２ｓｅｃ」が設定され、リーチ表示対応外れ（特殊外れ又は通常外れ）の場合には「２０～３０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。一方、大当たりの場合には、図６１（ｃ）に示すように、保留数に関係なく「２０～３０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。
【０４５６】
このようにして、２０回目の最終遊技回においては、１～１９回目の遊技回と比べて変動表示時間が拡大される構成とすることにより、第２作動口９２Ａに係る保留数が記憶上限に達することなく第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行（降格）する機会を減らすことが可能となっている。
【０４５７】
なお、第１通常遊技状態中に参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、特殊外れ及び通常外れとなる場合に参照される変動表示時間テーブルと、大当たりである場合に参照される変動表示時間テーブルとに大別される。第１通常遊技状態中に参照される特殊外れ及び通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、保留数が「０」である場合には変動表示時間として「１０ｓｅｃ」が設定され、保留数が「１」～「４」である場合には変動表示時間として「０．５ｓｅｃ」が設定される構成となっている。第１通常遊技

状態中に参照される大当たり用の変動表示時間テーブルでは、保留数及び遊技結果に関係なく何れの遊技回についても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」が設定される構成となっている。

【０４５８】

次に、図６２を参照して、第４通常遊技状態へ移行する際の演出の流れについて説明する。図６２においては、第３通常遊技状態中に大当たりとなることなく終了基準回数に到達し、第２作動口９２Ａに係る残り保留に特殊外れが含まれていた場合について例示している。

【０４５９】

第３通常遊技状態においては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色とナットており、表示画面９５ａの上隅部には高頻度サポートモードが継続される残り遊技回数が表示されている。第２作動口９２Ａに係る１９回目の遊技回が開始されたｔｃ１のタイミングでは保留数が「４」→「３」に減少し、２０回目の遊技回（最終遊技回）が開始されたｔｃ２のタイミングでは保留数が「３」→「２」に減少している。

【０４６０】

最終遊技回が開始されると、表示画面９５ａにはループ分岐演出の動画が表示される。この動画の冒頭では「Ｍｉｓｓｉｏｎ　妖精を捕まえろ」が表示され、その後、表示画面に妖精のキャラクタと女の子のキャラクタとが表示される。上述しように最終遊技回の変動表示時間は、１～１９回目の遊技回の変動表示時間よりも長くなる。これにより、最終遊技回中の第２作動口９２Ａへの入賞が発生しやすくなっている。図６２の例では、ｔｃ３のタイミング及びｔｃ４のタイミングにて第２作動口９２Ａへの入賞が連続して発生し、当該最終遊技回の終了前に第２作動口９２Ａに係る保留数が記憶上限に達している。

【０４６１】

本実施の形態におけるループ分岐演出については、第３通常遊技状態における最終遊技回と第１通常遊技状態の特殊ステージ中に実行される遊技回とに亘って実行される一連の演出であり、最終遊技回が大当たりに対応している場合、特殊ステージ中に実行される遊技回に特殊外れ又は大当たりに対応している場合には妖精の捕獲に成功した演出が実行され、最終遊技回が特殊外れ又は通常外れに対応し且つ特殊ステージ中に実行される遊技回が全て通常外れに対応している場合に妖精の捕獲に失敗した演出が実行される。

【０４６２】

図６２に示す例では、第３通常遊技状態における最終遊技回において第２作動口用表示部Ｄ２の絵柄の確定表示が実行されるｔｃ５のタイミングにて妖精の捕獲に成功した演出が実行され、その後は特殊ステージが完了するまで表示画面９５ａに高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）への移行を示すメッセージとして「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字が表示される。この間に、遊技状態が第３通常遊技状態から第１通常遊技状態に移行することとなる。

【０４６３】

なお、第３通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行に際して電動役物９３Ａが開状態となっている場合には、当該電動役物９３Ａが強制的に閉状態に切り替えられることとなり、第１通常遊技状態への移行後に第２作動口９２Ａへの入賞が発生することが回避される。

【０４６４】

ｔｃ７のタイミングでは、特殊外れに対応する遊技回が開始し、ｔｃ８のタイミングでは特殊外れに対応する図柄組合せが確定表示されている。そして、ｔｃ９のタイミングでは、第１通常遊技状態から高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行している。当該第４通常遊技状態では、表示画面９５ａの背景色が青色となり且つ表示画面９５ａの上部には高頻度サポートモードのループ回数と残りの遊技回数とが表示される。

【０４６５】

その後、大当たりとなることなく高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態における最終遊技回に達した場合には、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通

常遊技状態に移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留が記憶されていることを条件として特殊ステージに移行する。第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合にも第４通常遊技状態における最終遊技回と第１通常遊技状態の特殊ステージにて実行される各遊技回とに亘って上記ループ分岐演出（詳しくは妖精と女の子の追いかけっこが一部省略された動画）が実行されることとなる。

【０４６６】

以上詳述した第３の実施の形態によれば、第１通常遊技状態において通常大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態に移行する。第３通常遊技状態では、電動役物９３Ａが頻繁に開状態に切り替わり、第２作動口９２Ａへの入賞機会が増えることで持ち球の減りが抑制される。第３通常遊技状態には回数制限が設けられており、当該第３通常遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数（２０回）に達した場合には、低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。これにより、第２作動口９２Ａへの入賞が困難となる。

【０４６７】

ここで、第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて取得された保留情報については第２作動口用保留エリアＲｂに記憶され、第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている保留情報に基づいて遊技回が実行される。第２作動口９２Ａに係る残りの遊技回においては特殊外れ結果となり得る。それら残りの遊技回にて特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりを目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０４６８】

上述したように第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した場合には、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数を上限として第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行される。第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では、大当たり結果となる確率（１／１００）よりも特殊外れ結果となる確率（１／４）の方が高くなっており、上記高頻度サポートモードをループさせながら大当たりを目指すことが可能となっている。このような構成とすれば、大当たり結果となる確率を無暗に高くすることなく遊技の興趣向上に貢献できる。

【０４６９】

第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態中に、特殊外れ結果となった場合には当該結果が無効となる一方、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した際の第２作動口９２Ａに係る残り遊技回にて特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行又は第４通常遊技状態がループする。このような構成によれば、上記ループの有無は第２作動口９２Ａに係る保留情報の記憶上限数に左右されることとなる。故に、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における終了基準回数を多くしたり少なくしたりする等して有利度を調整する場合に、ループ確率にその影響が及ぶことを回避し、終了基準回数の設定自由度を好適に向上させることができる。

【０４７０】

高頻度サポートモードＡにおける電動役物９３Ａの開閉態様は、低頻度サポートモードにおける電動役物９３Ａの開閉態様よりも、高頻度サポートモードＢにおける電動役物９３Ａの開閉態様に近い構成となっている。このような構成は、第３通常遊技状態→第１通常遊技状態→第４通常遊技状態となる場合に、遊技者に第１通常遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。特に、第４通常遊技状態における終了基準回数（２０回）と、第３通常遊技状態における終了基準回数（２０回）とは同じ回数となっている。このような構成とすることで、上記認識を好適に促すことができる。

【０４７１】

第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した直後は、第２作

動口９２Ａに係る残り保留分の遊技回が実行される。そして、これらの遊技回にて特殊外れ結果となった場合には第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行することとなる。ここで、本実施の形態に示したように、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態では上記残り保留分の遊技回が特殊外れ結果となるか否かを事前に特定し、その結果に基づいて継続演出を行うことにより、上述したループの発生の有無への注目度を向上させることができる。

【０４７２】

上述した事前特定（先特定）は、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合に、それら第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における最終遊技回において実行される。このように、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における最終遊技回において上記特定を行う構成とすれば、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数が記憶上限に達している状態で継続演出が実行されることとなり、継続演出によって上記ループの継続示唆を行う機能を好適に発揮させることができる。

【０４７３】

なお、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における最終遊技回にて上記事前特定の前に継続演出を開始させる構成によれば、継続演出の実行期間に係る制約を緩和し、当該継続演出の陳腐化を好適に抑制できる。

【０４７４】

＜変形例１＞

上記第３の実施の形態では、一部の遊技状態（例えば第２通常遊技状態等）において特殊外れとなった場合にこれを無効とし通常外れとして取り扱う構成としたが、これに限定されるものではない。遊技結果に特殊外れが含まれない当否テーブルを参照する等して、特殊外れの抽選自体を行わない構成とすることも可能である。

【０４７５】

＜変形例２＞

上記第３の実施の形態では、第３遊技状態における終了基準回数（２０回）と、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数（２０回）とを同一としたが、これに限定されるものではなく、第３遊技状態における終了基準回数と、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数とを相違させる構成としてもよい。

【０４７６】

例えば、第３遊技状態における終了基準回数（４０回）が特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数（２０回）よりも多くなるように差を設けてもよいし、第３遊技状態における終了基準回数（２０回）が特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数（４０回）よりも少なくなるように差を設けてもよい。

【０４７７】

＜変形例３＞

上記第３の実施の形態では、第１通常遊技状態における第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間を保留数及び遊技結果の何れにも関係なく「０．５ｓｅｃ」となるように設定する構成としたが、これに限定されるものではない。第１通常遊技状態における第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間についても第１作動口９１Ａに係る遊技回の変動表示時間と同様に保留数及び遊技結果に応じて各々設定する構成としてもよい。

【０４７８】

＜変形例４＞

上記第３の実施の形態では、第３通常遊技状態における最終遊技回の変動表示時間を拡大することにより、第１通常遊技状態への移行時に第２作動口９２Ａに係る保留数が上限未満となることを抑制したが、これに代えて又は加えて、以下の構成とすることも可能である。すなわち、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合に当該第４通常遊技状態における最終遊技回の変動表示時間を拡大することにより、第１通常遊技状態への移行時に第２作動口９２Ａに係る保留数が上限未満となることを抑制することも可能である。

【０４７９】
＜変形例５＞
上記第３の実施の形態では、ループ分岐演出が高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態と第１通常遊技状態とに亘って実行される構成としたが、当該ループ分岐演出が高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態、第１通常遊技状態、高頻度サポートモードＡ対応の第３通常遊技状態に亘って実行される構成とすることも可能である。このように演出実行時間を稼ぐことにより、高頻度サポートモードＡ対応の第３通常遊技状態へ速やかに移行させつつループ分岐演出の充実を図ることができる。
【０４８０】
＜第４の実施の形態＞
上記第１の実施の形態では、特別遊技状態の終了時に実行された遊技回数が上限（天井）に達した場合（天井到達となった場合）に高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態に移行する構成とした。本実施の形態においては当該天井を疑似的に可変させる構成となっている点で上記第１の実施の形態と構成が相違している。以下、本実施の形態における疑似可変機能に係る構成を第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。先ず、図６３を参照して、本実施の形態における特殊外れ用の振分テーブルについて説明する。
【０４８１】
（特殊外れ用の振分テーブル）
本実施の形態における特殊外れ用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃが設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２３」が特殊外れ結果Ａに対応しており、「２４～２８」が特殊外れ結果Ｂに対応しており、「２９」が特殊外れ結果Ｃに対応している。
【０４８２】
特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃについては何れも、抽選モードの切替契機とはなってはおらず、サポートモードの切替契機として機能している。
【０４８３】
具体的には、特殊外れ結果Ａは、当該特殊外れ結果Ａとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「２０回」が設定される。
【０４８４】
特殊外れ結果Ｂについても、当該特殊外れ結果Ｂとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「４０回」が設定される。
【０４８５】
特殊外れ結果Ｃについても、当該特殊外れ結果Ｃとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「２６０回」が設定される。

【０４８６】
本実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、天井＝３００回、且つ第３通常遊技状態における遊技回数の上限＝４０回となっている。つまり、特殊外れ結果Ａとなった場合に設定される終了基準回数と特殊外れ結果Ｂとなった場合に設定される終了基準回数とは何れも上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数よりも少なくなっているのに対して、特殊外れ結果Ｃとなった場合に設定される終了基準回数については上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数と同数となっている。
【０４８７】
なお、特殊外れ結果Ｃにおける終了基準回数については、上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数よりも多くすることも可能である。
【０４８８】
つまり、本実施の形態においては、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果Ｃとなった場合には実質的に天井到達までの高頻度サポートモードＡによるサポートが確定し、特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂとなった場合に天井到達までの残り遊技回数が特殊外れ結果Ａ，Ｂの終了基準回数よりも少ない場合には天井到達までの高頻度サポートモードＡによるサポートが確定することとなる。
【０４８９】
本実施の形態においては、特殊外れ結果となった場合に終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数を上回っている場合と上回っていない場合とで図柄表示装置９５等の挙動が異なる構成となっている。具体的には、第１の実施の形態と同様に、特殊外れ結果となった場合にはその旨が特殊外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示されることで遊技者に報知（明示）され得る構成となっているものの、終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数を上回っている場合には当該報知が行われない構成となっている。以下、このような挙動とするための具体的構成、すなわち報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて定期処理の一環として実行される第１変動開始用処理を図６４のフローチャートを参照して説明する。
【０４９０】
（第１変動開始用処理）
第１変動開始用処理においては先ず、ステップＳ２３０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ２３０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップＳ２３０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。
【０４９１】
続くステップＳ２３０２では遊技回数特定用の各種カウンタの更新処理を行う。具体的には、ＲＡＭ４４４の各種カウンタエリア４６５に設けられた天井到達までの残り遊技回数を特定するための残り回数カウンタを更新（「１」減算）する。なお、この残り回数カウンタには、特別遊技状態終了時に「３００」がセットされる構成となっている。
【０４９２】
続くステップＳ２３０３では、ステップＳ２３０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果）である場合には、続くス

テップＳ２３０４にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０４９３】

大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０４９４】

本実施の形態においては、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている。

【０４９５】

既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０４９６】

ステップＳ２３０３にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ２３０５に進む。ステップＳ２３０５では、ステップＳ２３０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳ２３０５にて肯定判定をしてステップＳ２３０６に進む。ステップＳ２３０６では回数対比処理を実行する。

【０４９７】

回数対比処理においては、上述した残り回数カウンタを参照し、今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数よりも少なくなっているか否かを判定する。今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数よりも少なくなっている場合には、ステップＳ２３０７にて肯定判定をしてステップＳ２３０８に進む。ステップＳ２３０８では特殊外れ用の演出設定処理である第１特殊演出設定処理を実行する。

【０４９８】

第１特殊演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０４９９】

第１特殊演出設定処理を構成している停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記

憶エリアに記憶する。
【０５００】
本実施の形態においては、第１の実施の形態と同様に、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている。
【０５０１】
第１特殊演出設定処理を構成している変動表示態様決定処理においては、特殊外れとなった旨がリーチ表示を経て遊技者に報知すべく変動表示態様を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０５０２】
ここで、図６５（ａ）の概略図を参照して第１特殊演出設定処理により設定される第１特殊演出について補足説明する。
【０５０３】
第１特殊演出に対応する遊技回においては、表示画面９５ａに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面９５ａに特殊外れに対応する図柄組合せ（「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せ）が停止表示される。その後は、表示画面９５ａに高頻度サポートモードＡへの切り替えを示すメッセージ（例えば「チャンスタイム突入」等）が表示され、表示画面９５ａの背景色が青色に変更される。
【０５０４】
図６４の説明に戻り、ステップＳ２３０７にて否定判定をした場合、すなわち今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は多くなっている場合には、ステップＳ２３０９に進む。ステップＳ２３０９では特殊外れ用の演出設定処理である第２特殊演出設定処理を実行する。
【０５０５】
第２特殊演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０５０６】
第２特殊演出設定処理を構成している停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。この停止結果決定処理にて決定される図柄組合せは「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む。つまり、第２特殊演出においては何れかの有効ライン上に「ＣＨＡＮＣＥ」図柄が停止表示されることとなる。
【０５０７】
第２特殊演出設定処理を構成している変動表示態様決定処理においては、特殊外れとなった旨がリーチ表示を経て遊技者に報知すべく変動表示態様を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０５０８】
ここで、図６５（ｂ）の概略図を参照して第２特殊演出設定処理により設定される第２特殊演出について補足説明する。
【０５０９】
第２特殊演出に対応する遊技回においては、表示画面９５ａに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面９５ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含んだ図柄組合せが停止表示される。その後は、表示画面９５ａに高頻度サポートモードＡへの切り替えを示すメッセージ（例えば「救済発動」等）が表示され、表示画面９５ａの背景色が緑色に変更される。
【０５１０】
図６４の説明に戻り、ステップＳ２３０５にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が特殊外れ結果に対応していない場合には、ステップＳ２３１０に進む。ステップＳ２３１０では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップＳ２３１０にて肯定判定をしてステップＳ２３１１に進む。ステップＳ２３１１では天井到達用の演出設定処理を実行する。この天井到達用の演出設定処理についての詳細は後述する。
【０５１１】
ステップＳ２３１０にて否定判定をした場合には、ステップＳ２３１２にて完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。
【０５１２】
リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０５１３】
リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０５１４】
リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０５１５】
リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０５１６】
リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにも

ならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０５１７】

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０５１８】

ステップＳ２３０４，Ｓ２３０８，Ｓ２３０９，Ｓ２３１１，Ｓ２３１２のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ２３１３に進む。ステップＳ２３１３では、ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。

【０５１９】

ステップＳ１９０９の処理を実行した後は、続くステップＳ１９１０にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ２３０４，Ｓ２３０８，Ｓ２３０９，Ｓ２３１１，Ｓ２３１２にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【０５２０】

ここで、上記ステップＳ２３１１の天井到達用の演出設定処理について説明する。天井到達用の演出設定処理は、現在の遊技状態が第１通常遊技状態である場合に実行される通常設定処理と、現在の遊技状態が第１通常遊技状態以外の通常遊技状態（例えば第４通常遊技状態）である場合に実行される特殊設定処理とで構成されている。

【０５２１】

ステップＳ２３１１を構成している通常設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０５２２】

上記通常設定処理における停止結果決定処理では、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。本実施の形態においては、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている。

【０５２３】

天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡ

Ｍ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０５２４】

ここで、図６５（ｂ）の概略図を参照して第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回にて実行される演出について補足説明する。

【０５２５】

第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、表示画面９５ａに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面９５ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含んだ図柄組合せが停止表示される。その後は、表示画面９５ａに高頻度サポートモードＡへの切り替えを示すメッセージ（例えば「救済発動」等）が表示され、表示画面９５ａの背景色が緑色に変更される。

【０５２６】

つまり、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合の演出は上記ステップＳ２３０９にて設定される第２特殊演出と同様であり、特殊外れを契機として設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数に一致している場合又は上回っている場合と演出態様や停止表示される図柄組み合わせが同一となるように構成されている。言い換えれば、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合、特殊外れを契機として設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数に一致している場合又は上回っている場合には何れも第２特殊演出が実行されることとなり、当該演出（演出態様や停止表示される図柄組合せ）の契機が特殊外れ及び天井到達の何れであるかを遊技者が識別不可となるように構成されている。

【０５２７】

ステップＳ２３１１を構成している特殊設定処理は、停止表示させる図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０５２８】

この停止結果決定処理においては、通常外れに対応する図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０５２９】

また、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したリーチ非対応の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０５３０】

つまり、第１通常遊技状態以外の通常遊技状態（詳しくは第４通常遊技状態）中に天井到達となった場合には、リーチ非対応完全外れの場合と同様の演出が実行される。これにより、天井到達となった旨を演出内容等から識別することが困難となっている。言い換えれば、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合、完全外れ（大当たり、特殊外れ、天井到達の何れにも該当無し）となった場合には、何れも完全外れに対応する演出が実行されることとなり、当該演出（演出態様や停止表示される図柄組合せ）からその契機が天井到達及び完全外れの何れであるかを遊技者が識別不可となるように構成されている。

【０５３１】

次に、図６６を参照して遊技の流れについて説明する。図６６（ａ）は特殊外れを契機とする第４通常遊技状態の終了後に天井到達となった場合の遊技の流れを例示したタイミ

ングチャート、図６６（ｂ）は特殊外れを契機とする第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【０５３２】

図６６（ａ）に示す例では、第１通常遊技状態中のｔｄ１のタイミングに特殊外れとなっている。この特殊外れについては特殊外れ結果Ａであり、終了基準回数として「２０」回が設定される。天井到達となる残り回数については今回設定される終了基準回数よりも多くなっている。つまり、図６６（ａ）に示す例では、特殊外れを契機として移行する第４通常遊技状態中に天井到達となることはない。

【０５３３】

特殊外れとなった遊技回では第１特殊演出（図６５（ａ）参照）が実行され、特殊外れを契機として高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する旨が明示される。そして、第４通常遊技状態への移行に伴って図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が白色から青色に変更される。また、表示画面９５ａの上隅部において当該第４通常遊技状態における残り遊技回数のカウントダウン表示が開始され、残り遊技回数が明示される。

【０５３４】

この第４通常遊技状態中に実行された遊技回の回数が終了基準回数に到達したｔｄ２のタイミングでは、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行している。これに合せて、表示画面９５ａの背景色が青色から白色へ変更されている。

【０５３５】

その後は、大当たりとなることなく遊技が進み、ｔｄ３のタイミングにて特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に達したことを契機として、第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行している。天井到達となる最終遊技回においては、上述した第２特殊演出（図６５（ｂ）参照）が実行され、天井到達となった旨が遊技者に明示されている。ｔｄ３のタイミングの第４通常遊技状態への移行に合わせて表示画面９５ａの背景色が緑色に変更されている。

【０５３６】

これに対して、図６６（ｂ）に示す例では、第１通常遊技状態中のｔｅ１のタイミングにて特殊外れとなっている。この特殊外れについては特殊外れ結果Ｂであり、終了基準回数として「４０」回が設定される。天井到達となる残り回数については今回設定される終了基準回数よりも多くなっている。つまり、図６６（ｂ）に示す例では、特殊外れを契機として移行する第４通常遊技状態中に天井到達となり得る。ｔｅ１のタイミングでは第２特殊演出が実行され、表示画面９５ａの背景色が白色から緑色に変更されている。但し、この表示画面９５ａにおいては残り遊技回数のカウントダウン表示は実行されず、残り遊技回数が非明示となる。

【０５３７】

第４通常遊技状態中のｔｅ２のタイミングにて特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に達している。この遊技回ではリーチ非対応の通常外れ（完全外れ）の演出が実行され通常外れ（完全外れ）対応の図柄組合せが停止表示されている。

【０５３８】

その後のｔｅ３のタイミングでは今回の第４通常遊技状態中に実行された遊技回の回数が終了基準回数に達しており、遊技状態が第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行している。第１通常遊技状態へ移行した最初の遊技回では、リーチ非対応の通常外れ（完全外れ）の演出が実行され完全外れ対応の図柄組合せが停止表示され、当該遊技回が終了したｔｅ４のタイミングでは速やかに第４通常遊技状態へ復帰している。このように、第４通常遊技状態→第１通常遊技状態→第４通常遊技状態に連続して移行する間も、表示画面９５ａにおける背景色は緑色に維持されたままとなる。

【０５３９】

以上詳述した第４の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポ

ートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。高頻度サポートモードＡにおいては第２作動口９２への入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本実施の形態に示した構成においては、特殊外れ結果となった場合にも高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特殊演出が実行される。特殊外れ結果となり且つ当該特殊外れ結果を契機として移行する第４通常遊技状態中に天井到達となる場合には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に実行される特殊演出と、同じ演出が実行される。このような構成とすることにより、あたかも天井が可変であるかのように見せることができる。そして、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には天井到達用の上記演出を実行せず天井到達を非明示とすることにより、上述した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。なお、特殊外れ結果となって第４通常遊技状態に移行する際に、設定される終了基準回数　＜　天井到達までの遊技回数となる場合には上記演出とは異なる演出が実行される。これは、上述した擬態効果を発揮させる上で好ましい。

【０５４０】

高頻度サポートモードＡ→低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＡとなる場合には少なくとも先の高頻度サポートモードＡ～低頻度サポートモードに亘って一連のモードの示唆用の表示を継続することにより、上述した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。

【０５４１】

＜変形例１＞

上記第４の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合と同様の演出（第２特殊演出）を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数よりも多い場合にのみ、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合と同様の演出（第２特殊演出）を実行する構成としてもよい。

【０５４２】

＜変形例２＞

上記第４の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合と同様の演出（第２特殊演出）を実行する構成としたが、両演出を完全に共通化する必要は必ずしもない。特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に実行される演出と、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に実行される演出とのうち後者と同一であると遊技者に認識されるような演出が実行されるのであれば足りる。

【０５４３】

＜変形例３＞

上記第４の実施の形態では、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合にはその旨を明示しない構成としたが、天井到達を明示する構成とすることも可能である。例えば、表示画面９５ａに天井到達を示すメッセージを表示したり、スピーカ部２９から出力されるＢＧＭを変更したりすることで天井到達を明示する構成としてもよい。

【０５４４】

＜変形例４＞

上記第４の実施の形態では、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第１通常遊技状態を経て第４通常遊技状態へ復帰させる構成としたが、この第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄の変動表示時間をリーチ表示対応の変動表示時間とすることも可能である。このようにして、第１通常遊技状態における遊技回の変動表示時間を確保することは、当該遊技回にて第４通常遊技状態の継続演出（昇格演

出）等を実行する上で好ましい。
【０５４５】
＜変形例５＞
上記第４の実施の形態では、特別遊技状態の終了時に遊技回数カウンタがリセット（０クリア）される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、特別遊技状態への移行時に遊技回数カウンタがリセットされる構成としてもよいし、特別遊技状態中に遊技回数カウンタがリセットされる構成としてもよい。また、高頻度サポートモード終了時に遊技回数カウンタがリセットされる構成とすることも可能である。
【０５４６】
＜変形例６＞
特殊外れ結果Ａとなった場合に設定される終了基準回数（２０回）は高頻度サポートモードＢ終了～天井到達となるまでに実行される遊技回数よりも少なく、特殊外れ結果Ｃとなった場合に設定される終了基準回数（２６０回）は、高頻度サポートモードＢ終了～天井到達となるまでに実行される遊技回数よりも多くなるように規定した。つまり、特殊外れ結果Ａとなった場合にはそのタイミングによって天井到達まで高頻度サポートモードＡが継続され得るか否かが分かれる一方、特殊外れ結果Ｃとなった場合には天井到達まで高頻度サポートモードＡが継続され得る構成とした。これを変更し、特殊外れ結果Ａとなった場合に設定される終了基準回数（２０回）は天井到達となる遊技回数（３００回）よりも少なく、特殊外れ結果Ｃとなった場合に設定される終了基準回数（例えば３１０回）は、天井到達となる遊技回数（３００回）よりも多くなるように規定してもよい。
【０５４７】
＜第５の実施の形態＞
上記第１の実施の形態では、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合に高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態に移行させて遊技者の過度の投資を抑制する構成とした。このような構成においては、第４通常遊技状態への移行によって遊技者の救済を図るにしても、救済による恩恵（大当たりによる出球等）を享受できるまでに時間がかかることで、遊技が間延びしているかのような印象が強くなり得る。第４通常遊技状態では第２作動口９２への入賞が多発して保留数が多くなることで変動表示時間を短縮されやすくはなるものの、この第４通常遊技状態については低確率モードに対応しており、作動口９１，９２への入賞に基づいて大当たりとなる確率自体は変更されないため、上述した懸念を完全に払拭することは困難になると想定される。
【０５４８】
そこで、本実施の形態では、特別遊技状態（本実施の形態においては後述する大当たり遊技状態又はＶ大当たり遊技状態）終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、大当たりとなる確率が実質的に上昇する回数限定のチャンスゾーン（後述する特殊遊技状態）へ移行させる構成とすることにより、上述した懸念を解消していることを特徴の１つとしている。以下、当該機能を発揮させるための具体的構成を第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。
【０５４９】
上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ｂ（遊技盤８０ａＢ）を左右非対称ゲージとしており、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品の配置が変更されている。以下、図６７を参照して、本実施の形態における遊技盤ユニット８０Ｂについて詳しく説明する。図６７は遊技盤ユニット８０Ｂの正面図である。
【０５５０】
（遊技盤ユニット８０Ｂ）
遊技盤８０ａＢには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ｂ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ｂに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設け

られた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。

【０５５１】

また、遊技盤８０ａＢには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。なお、遊技盤８０ａＢの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０５５２】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとを有している。それら第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａのうち後者には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。電動役物９３Ａによるサポートモードが低頻度サポートモードとなっている場合には実質的に第２作動口９２Ａへの入賞が不可となり、高頻度サポートモードへ移行することで当該第２作動口９２Ａへの入賞が許容されることとなる。

【０５５３】

遊技盤８０ａＢには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＢの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ｂ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となり、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ｂに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ｂ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０５５４】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０５５５】

本実施の形態においては、可変入賞装置８３Ｂに係る構成が第１の実施の形態に示した可変入賞装置８３と相違している。以下、図６８を参照して可変入賞装置８３Ｂの具合的な構成について補足説明する。図６８は可変入賞装置８３Ｂの内部構造を示す概略図である。

【０５５６】

（可変入賞装置８３Ｂ）

可変入賞装置８３Ｂの内部には、当該可変入賞装置８３Ｂの入口（大入賞口３３１Ｂ）に流入した遊技球が通過する球通路３３２Ｂが形成されている。球通路３３２Ｂはその途中位置にて第１分岐通路３３４Ｂ及び第２分岐通路３３５Ｂに分岐しており、この分岐部分には遊技球の流下先を第１分岐通路３３４Ｂ側及び第２分岐通路３３５Ｂ側に切替可能な流路切替部材３３６Ｂが配設されている。流路切替部材３３６Ｂ用の駆動部（詳しくはソレノイド）は主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２からの駆動信号に基づいて動作する。流路切替部材３３６Ｂは、主制御装置１６２から駆動信号が入力されていない状態（非励磁状態）では球通路３３２Ｂへ突出する突出位置にて待機し、駆動信号が入力されている状態（励磁状態）では球通路３３２Ｂへの突出が回避された退避位置

にて待機する構成となっている。

【０５５７】

流路切替部材３３６Ｂが突出位置に配置されている状態では、当該流路切替部材３３６Ｂによって第１分岐通路３３４Ｂの入口部分が塞がれている。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第１分岐通路３３４Ｂへの流入が回避され、それら遊技球は第２分岐通路３３５Ｂへ流入することとなる。

【０５５８】

主制御装置１６２から流路切替部材３３６Ｂ用の駆動部駆動信号が出力され上記駆動部が励磁状態となると、流路切替部材３３６Ｂが球通路３３２Ｂへの突出が回避された退避位置へ移動し、第１分岐通路３３４Ｂの入口部分が開放される。これにより、遊技球の流入先が変更される。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第２分岐通路３３５Ｂへの流入が回避され、それら遊技球は第１分岐通路３３４Ｂへ流入することとなる。なお、流路切替部材３３６Ｂの動きは、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選の結果によって予め規定されている。

【０５５９】

球通路３３２Ｂにて分岐部分よりも上流側となる部分には上流側検知センサ３９１ｄが配設されており、分岐部分よりも下流側となる部分、具体的には第１分岐通路３３４Ｂ及び第２分岐通路３３５Ｂには下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂが配設されている。上流側検知センサ３９１ｄ及び下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂは主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２では上流側検知センサ３９１ｄからの検知情報（検知信号）に基づいて可変入賞装置８３Ｂへの入賞の有無を特定し、入賞が発生した場合には所定数の遊技球の払い出しを行う。また、上流側検知センサ３９１ｄ及び下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂからの検知情報（検知信号）に基づいて遊技球の残存状況を監視している。

【０５６０】

本実施の形態に示す主制御装置１６２においては、第１分岐通路３３４Ｂに付属の下流側検知センサ３３８Ｂからの検知情報（検知信号）により第１分岐通路３３４Ｂへの入球が発生したことを特定した場合には、特別遊技状態（詳しくは後述するＶ大当たり遊技状態）終了後のサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＢ）に切り替わる構成となっている。本実施の形態では、第１分岐通路３３４Ｂが「有利入球部」又は「Ｖ」に相当し、第１分岐通路３３４Ｂへの入賞を「Ｖ入賞」とも称する。

【０５６１】

（保留球格納エリア）

次に、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図６９の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０５６２】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０５６３】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０５６４】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０５６５】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選を行う抽選モードとして大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モードと大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モードとを設けた。言い換えれば、参照する作動口用の当否テーブルを抽選モードに応じて切り替える構成とした。これに対して、本実施の形態では、何れの遊技状態においても同一の当否テーブルを参照して作動口用の当否抽選が実行される構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。また、遊技球の入賞先に応じて異なる当否テーブルを参照する構成となっている点でも第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図７０を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０５６６】

（作動口用の当否テーブル）

図７０（ａ）に示すように、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００となっている。

【０５６７】

図７０（ｂ）に示すように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。また、この当否テーブルでは、「５」，「１５」，「２５」，「３５」，「４５」・・・「５７５」，「５８５」，「５９５」の計６０個が特別当たりに対応している。そして、大当たり及び特別当たりの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００且つ特別当たり確率が１／１０となっている。

【０５６８】

なお、本実施の形態においては、第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選結果に第１の実施の形態に示した特殊外れは含まれていない。但し、これに限定されるものではなく、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選の何れにおいても特殊外れとなり得るように構成してもよい。

【０５６９】

次に、図７１を参照して、各作動口９１Ａ，９２Ａ用の振分テーブルについて説明する。

【０５７０】

（作動口用の振分テーブル）

第１作動口９１Ａ用の振分テーブルでは、「０」～「３０」の種別カウンタＣ２の値のうち「０」～「２６」の計２７個が６Ｒ大当たりに対応しており、「２７」～「２９」の計３個が１０Ｒ大当たりに対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、そのおよそ９０％が６Ｒ大当たりとなり、残り１０％が１０Ｒ大当たりとなる。

【０５７１】
これに対して、第２作動口９２Ａ用の振分テーブルでは、「０」～「３０」の種別カウンタＣ２の値のうち「０」～「１４」の計１５個が６Ｒ大当たりに対応しており、「１５」～「２９」の計１５個が１０Ｒ大当たりに対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりとなる確率が各々５０％となっている。
【０５７２】
６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりについては、開閉実行モード中のラウンド数に差が設けられている。前者のラウンド数が「６」であるのに対して、後者のラウンド数は「１０」となっている。つまり、１０Ｒ大当たりに当選した場合には、持ち球を一気に増やすチャンスとなる。
【０５７３】
また、６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態（第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態）へと移行する。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、大当たり遊技状態終了後に実行された遊技回の回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモードＢによるサポートが終了する。６Ｒ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「６回」が設定され、１０Ｒ大当たりとなった場合には終了基準回数として「１００回」が設定される。
【０５７４】
第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて上記特別当たりとなった場合には、特別当たり遊技状態へ移行し、可変入賞装置８３Ｂが所定時間に亘って開放されるとともに可変入賞装置８３Ｂの流路切替部材３３６Ｂが突出位置から退避位置へと移動する。これにより、有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）が許容される。そして、この有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）が発生することで５ＲＶ大当たりとなり、特別当たり遊技状態の終了後にＶ大当たり遊技状態へ移行するように構成されている（図７２（ａ）参照）。
【０５７５】
Ｖ大当たり遊技状態の終了後は、高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態へ移行することとなる。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、Ｖ大当たり遊技状態終了後に実行された遊技回の回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモードＢによるサポートが終了する。５ＲＶ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「６回」が設定される。
【０５７６】
ここで、本実施の形態においては、高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態（第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態）中は第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回がメインとなるようにして遊技が進行し、終了基準回数に達して低頻度サポートモード対応の遊技状態へ移行した後も、第２作動口９２Ａに係る残り保留分だけ当該第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行されることとなる。
【０５７７】
なお、本実施の形態においては、作動口への入賞に基づいて遊技回が実行される遊技状態のうち低頻度サポートモード対応の遊技状態であって後述する特殊遊技状態を除く遊技状態を「通常遊技状態」と称する。また、特別当たり遊技状態、Ｖ大当たり遊技状態、大当たり遊技状態を「特別遊技状態」と称する。
【０５７８】
つまり、５ＲＶ大当たり又は６Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（６回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約６５％である。また、１０Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（１００回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０回は当たり確率が引き上げられた高確率状態と

なる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ１００％である（図７２（ｂ）参照）。

【０５７９】

本実施の形態においては、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態（第３特殊遊技状態）へ移行する点で第１の実施の形態と同様の構成となっている。この高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数（時短回数：本実施の形態では１回）となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

【０５８０】

天井到達を契機とした移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態においては終了基準回数（１回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計５回は当たり確率が引き上げられた高確率状態（チャンスゾーン）となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約４０％であり、天井到達によって当選確率が一時的に引き上げられることとなる。

【０５８１】

なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回数については「２００回」が設定される構成となっており、天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態へ移行した場合には、当該遊技状態が終了した際に天井が再設定される（遊技回数カウンタが０クリアされる）。つまり、２００遊技回周期で上記チャンスゾーンに移行するように構成されている。

【０５８２】

本実施の形態における高頻度サポートモードについても、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡと大当たり又はＶ入賞を契機として移行する高頻度サポートモードＢとに大別され、高頻度サポートモードＢについては高頻度サポートモードＡよりも電動役物９３Ａによるサポートが優遇されるように差が設けられている。但し、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡについては終了基準回数が１回であり、第２作動口９２Ａに係る保留数が上限に達することでそれ以上の遊技球の発射が不要となる。これにより、天井到達による救済機能が発揮されている状況下にて投資が大きく嵩むことを抑制している。

【０５８３】

次に、図７３及び図７４のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される定期処理（タイマ割込み処理、通常処理）について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０５８４】

（タイマ割込み処理）

図７３に示すように、本実施の形態におけるタイマ割込み処理については、第１の実施の形態に示したタイマ割込み処理（図２０参照）にステップＳ２４０６のＶ入賞用処理が追加されたものとなっている。詳細については後述するが、このＶ入賞用処理により、可変入賞装置８３Ｂの有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）の有無が監視されている。

【０５８５】

（通常処理）

図７４に示すように、通常処理においては先ずステップＳ２５０１にて外部信号出力処理を実行する。続くステップＳ２５０２では変動種別カウンタＣＳの更新を実行し、ステップＳ２５０３にて遊技回制御処理を実行する。ステップＳ２５０３の遊技回制御処理についてはその一部（サポートモードの切替用処理）が第１の実施の形態から変更されている。本実施の形態におけるサポートモードの切替用処理についての詳細は後述する。

【０５８６】

その後は、ステップＳ２５０４にて特別当たり遊技状態への移行処理を実行し、ステッ

プＳ２５０５にてＶ振分設定処理を実行し、ステップＳ２５０６にて大当たり遊技状態への移行処理を実行する。これらステップＳ２５０４～Ｓ２５０６の各処理についての詳細は後述する。

【０５８７】

続くステップＳ２５０７ではスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ２５０８では電役サポート用処理を実行する。そして、ステップＳ２５０９では遊技球発射制御処理を実行する。これらステップＳ２５０７～Ｓ２５０９の各処理については第１の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【０５８８】

ステップＳ２５１０では次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する（ステップＳ２５１１～Ｓ２５１２）。

【０５８９】

ここで、図７５のフローチャートを参照して、ステップＳ２５０３の遊技回制御処理の一環として実行されるサポートモードの切替用処理について説明する。

【０５９０】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ２６０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。ステップＳ２６０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０２に進む。ステップＳ２６０２では今回の遊技回が第２作動口９２Ａに係る遊技回であるか否かを判定する。ステップＳ２６０２にて否定判定をした場合にはそのまま本サポートモードの切替用処理を終了する。ステップＳ２６０２にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０３に進む。

【０５９１】

ステップＳ２６０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ２６０４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ２６０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２６０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ又は高頻度サポートモードＢフラグ）を消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、電動役物９３Ａのサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０５９２】

ステップＳ２６０１の説明に戻り、当該ステップＳ２６０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２６０６に進む。ステップＳ２６０６では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に格納されている遊技回数カウンタの値が上限（２００遊技回に相当）に達したか否かを判定する。ステップＳ２６０６にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２６０６にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０７に進む。

【０５９３】

ステップＳ２６０７では継続回数カウンタに「１」をセットする。そして、続くステップＳ２６０８ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットして本切替用処理を終了する。つまり、天井到達となった場合には、特別遊技状態を経由することなくサポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに速やかに切り替わることとなる。

【０５９４】

次に、図７６及び図７７のフローチャートを参照して、ステップＳ２５０４の特別当た

り遊技状態への移行処理について説明する。

【０５９５】

（特別当たり遊技状態への移行処理）

図７６に示すように、特別当たり遊技状態への移行処理においては先ず、ステップＳ２７０１にて大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に大当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際して格納され、大当たり遊技が終了する場合に消去される。

【０５９６】

大当たり遊技の実行中でない（大当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップＳ２７０２に進み、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア４３５に特別当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。特別当たり遊技フラグは、特別当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。

【０５９７】

特別当たり遊技の実行中でない（特別当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップＳ２７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア４３５に特別当たりフラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、特別当たりの当選状態であるか否かを判定する。特別当たりフラグは上述した遊技回制御処理における当否抽選にて特別当たりとなった場合に各種フラグ格納エリア４３５に格納されるフラグである。

【０５９８】

特別当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ２７０４にて、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップＳ２７０１にて肯定判定（大当たり遊技の実行中であると判定）した場合、ステップＳ２７０３にて否定判定（特別当たりフラグが格納されていないと判定）した場合にも、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０５９９】

一方、遊技回の終了タイミングであると判定した場合には、ステップＳ２７０５にて、特別当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア４３５に特別当たり遊技フラグを格納したり、特別当たり遊技の開始前において可変入賞装置８３Ｂが閉状態であることをチェックしたりする。また、本開始処理では、特別当たり遊技の開始に際して可変入賞装置８３Ｂの開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたオープニング用タイマカウンタに、オープニング期間に対応した値をセットする。このセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０６００】

続くステップＳ２７０６では、特別当たり遊技におけるラウンド遊技の実行回数を設定するものとして、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１に「１」をセットする処理を実行する。

【０６０１】

続くステップＳ２７０７では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図７４）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【０６０２】

続くステップＳ２７０８にて、外部信号設定処理を実行した後、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子板２１３に設けられた特

別当たり信号用の出力端子の信号出力状態を特別当たり信号出力状態とする。これにより、特別当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に特別当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて特別当たりが発生したことを把握することができる。

【０６０３】

一方、上記ステップＳ２７０２で肯定判定（特別当たり遊技の実行中であると判定）した場合には、ステップＳ２７０９に進み、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６０４】

オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ２７１０に進み、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂを開閉するための特別当たり用開閉処理を実行する。ここで、特別当たり用開閉処理について、図７７のフローチャートを参照しながら説明する。

【０６０５】

（特別当たり用開閉処理）

特別当たり用開閉処理では先ずステップＳ２８０１にて、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３Ｂのシャッタ３３３Ｂ用の駆動部（可変入賞駆動部）の駆動状態に基づいて当該判定を行う。大入賞口３３１Ｂを開放中でない場合には、ステップＳ２８０２にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定し、ステップＳ２８０３にてＲＡＭ４０４の第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【０６０６】

ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合又は第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」でない場合には、そのまま本開閉処理を終了する。一方、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でなく且つ第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ２８０４に進み、可変入賞装置８３Ｂを開状態とすべく、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部を駆動状態とする。

【０６０７】

続くステップＳ２８０５では、可変入賞装置８３Ｂの開放時間として、第１タイマカウンタＴＣ１に「５０００」（１０ｓｅｃに相当）をセットする。そして、ステップＳ２８０６では、特別当たり遊技における可変入賞装置８３Ｂへの上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた第１入賞カウンタＰＣ１に「１０」をセットする。

【０６０８】

その後は、ステップＳ２８０７にて、開放コマンドを設定し、本特別当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図７４）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【０６０９】

ステップＳ２８０１の説明に戻り、当該ステップＳ２８０１にて大入賞口３３１Ｂが開状態であると判定した場合には、ステップＳ２８０８に進み、第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」ではない場合、ステップＳ２８０９にて、可変入賞装置８３Ｂへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。

【０６１０】

一方、入賞が発生している場合には、ステップＳ２８１０にて入賞コマンドを設定する。この入賞コマンドについては通常処理（図７４）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。続くステップＳ２８１１では第１入賞カウンタＰＣ１の値を「１」減算する。そして、ステップＳ２８１２では、第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本特別当たり用開閉処理を

終了する。
【０６１１】
ステップＳ２８１２又は上記ステップＳ２８０８にて肯定判定した場合には、大入賞口３３１Ｂの閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ２８１３にて大入賞口３３１Ｂを閉鎖すべくシャッタ３３３Ｂ用の駆動部を非駆動状態とする。
【０６１２】
続くステップＳ２８１４ではラウンドカウンタＲＣ１の値を「１」減算し、ステップＳ２８１５にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、特別当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたエンディング用のタイマカウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間をセットする。エンディング用のタイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に「１」減算される。
【０６１３】
その後、ステップＳ２８１６にて、エンディングコマンドを設定した後に、本開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図７４）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。
【０６１４】
図７６の特別当たり遊技状態への移行処理の説明に戻り、ステップＳ２７１０の特別当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳ２７１１にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。また、ステップＳ２７１２では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。一方、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ２７１３にて特別当たり遊技の終了処理を実行してから本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップＳ２７１３の特別当たり遊技の終了処理について図７８のフローチャートを参照して説明する。
【０６１５】
（特別当たり遊技の終了処理）
特別当たり遊技の終了処理では先ずステップＳ２９０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。このＶ入賞フラグは、図７３のタイマ割込み処理におけるステップＳ２４０６のＶ入賞用処理にて格納されるものである。
【０６１６】
ここで、ステップＳ２４０６のＶ入賞用処理とＶ入賞に関連する処理として通常処理におけるステップＳ２５０５のＶ振分設定処理とについて説明する。先ず、図７９のフローチャートを参照してステップＳ３０７のＶ振分設定処理について説明する。
【０６１７】
（Ｖ振分設定処理）
Ｖ振分設定処理では先ずステップＳ３００１にて、特別当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判定する。開始タイミングである場合には、ステップＳ３００２にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた第２タイマカウンタＴＣ２に、１ｓｅｃに相当する「５００」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。第２タイマカウンタＴＣ２にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【０６１８】
続くステップＳ３００３では、上記各種カウンタエリア４３４に設けられた振分回数カウンタエリアＨＣに「１」をセットする。振分回数カウンタエリアＨＣに記憶されるデータ値（カウンタ値）は、流路切替部材３３６Ｂの動作回数をＭＰＵ４０２が特定するため

のものである。
【０６１９】
ステップＳ３００１にて否定判定した場合、又はステップＳ３００３の処理を実行した後は、ステップＳ３００４に進む。ステップＳ３００４では、振分部材用の駆動部の駆動状態を把握することにより、流路切替部材３３６Ｂが有利入球部３３４Ｂへの振り分け側（Ｖ入賞側）である退避位置に位置しているか否かを判定する。流路切替部材３３６Ｂが退避位置に位置していない場合、すなわち突出位置に位置している場合には、ステップＳ３００５に進み第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」でない場合には、本振分設定処理を終了する。これに対して、第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」である場合には、ステップＳ３００６にて振分回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。
【０６２０】
ステップＳ３００６にて否定判定した場合、すなわち、振分回数カウンタエリアＨＣの値が「１」である場合は、ステップＳ３００７にて、流路切替部材３３６Ｂを退避位置（Ｖ入賞側）に変位させる。続くステップＳ３００８にて第３タイマカウンタＴＣ３に「４０００」（８ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ３００８の実行後又はステップＳ３００６にて肯定判定した場合は本振分設定処理を終了する。
【０６２１】
ステップＳ３００４の説明に戻り、当該ステップＳ３００４にて肯定判定した場合、すなわち、流路切替部材３３６Ｂが退避位置（Ｖ入賞側）に位置している場合は、ステップＳ３００９にて第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、流路切替部材３３６Ｂを退避位置（Ｖ入賞側）に待機させる期間が経過したか否かを判定する。ステップＳ３００９にて肯定判定した場合は、ステップＳ３０１０にて流路切替部材３３６Ｂを突出位置に変位させた後、ステップＳ３０１１にて振分回数カウンタエリアＨＣの値を「１」減算する処理を実行する。ステップＳ３０１１の実行後又はステップＳ３００９にて否定判定した場合は、本振分設定処理を終了する。
【０６２２】
次に、図８０のフローチャートを参照してＶ入賞用処理について説明する。
【０６２３】
（Ｖ入賞用処理）
Ｖ入賞用処理では先ずステップＳ３１０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグが格納されていない場合には、ステップＳ３１０２に進み、可変入賞装置８３Ｂに設けられたＶ入賞用の検知センサ３３８Ｂの検知状態に基づき、Ｖ入賞が発生したか否か（当該検知センサ３３８Ｂの検知領域を遊技球が通過したか否か）を判定する。
【０６２４】
Ｖ入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ３１０３にて、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判定する。当該有効期間は予め定められる所定期間であり、例えば、特別当たり遊技を実行している期間や流路切替部材３３６ＢのＶ側振分期間が上記有効期間として設定される。有効期間中でない判定した場合には、ステップＳ３１０４に進み、報知・演出制御装置１４０への送信対象としてエラーコマンドを設定し、その後、本Ｖ入賞用処理を終了する。設定されたエラーコマンドは、通常処理（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信され、報知・演出制御装置１４０では、所定のエラー報知が実行されるように、表示制御装置４１０、ランプ部２６及びスピーカ部２９を制御する。
【０６２５】
一方、有効期間中であると判定した場合には、ステップＳ３１０５に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグを格納する。続くステップＳ３１０６ではＶ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞が発生したことを報知・演出制御装置１４０に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ入賞コマンドは、通常処理

（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置９５やランプ部２６、スピーカ部２９にてＶ入賞の発生を報知したり、Ｖ入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置４１０等を制御する。

【０６２６】

ステップＳ３１０６の実行後、ステップＳ３１０１で肯定判定した場合又はステップＳ３１０２で否定判定した場合には、本Ｖ入賞用処理を終了する。

【０６２７】

図７８の特別当たり遊技の終了処理の説明に戻り、ステップＳ２９０１にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ２９０２に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ当選フラグをセットする。Ｖ当選フラグは、Ｖ大当たり遊技を開始すべきことをＭＰＵ４０２にて把握するためのフラグである。

【０６２８】

続くステップＳ２９０３では、各種フラグ格納エリア４３５に格納されているＶ入賞フラグ、特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去する処理を実行する。続くステップＳ２９０４では、Ｖ当選コマンドを設定し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。Ｖ当選コマンドは、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を報知・演出制御装置１４０に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ当選コマンドは、通常処理（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、Ｖ当選コマンドを受信した場合、Ｖ大当たり遊技が開始されることを報知する演出が図柄表示装置９５等にて実行されるように、表示制御装置４１０等を制御する。

【０６２９】

一方、上記ステップＳ２９０１で否定判定（Ｖ入賞フラグが格納されていないと判定）した場合には、ステップＳ２９０５にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。

【０６３０】

次に、通常処理（図７４）におけるステップＳ２５０６の大当たり遊技状態への移行処理について図８１のフローチャーを参照して説明する。なお、本移行処理に含まれる各種処理のうち、前述した特別当たり遊技状態への移行処理に含まれる処理と同様のものについては、適宜説明を簡略化する。

【０６３１】

（大当たり遊技状態への移行処理）

大当たり遊技状態への移行処理においては先ずステップＳ３２０１にて、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。特別当たり遊技の実行中であると判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、特別当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップＳ３２０２に進み、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。

【０６３２】

大当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップＳ３２０３にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ当選フラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、Ｖ大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。Ｖ当選フラグが格納されていないと判定した場合には、ステップＳ３２０４に進み、上記各種フラグ格納エリア４３５に各種大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、Ｖ大当たり遊技ではない通常の大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。

【０６３３】

各種大当たりフラグが格納されていないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、各種大当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ス

テップＳ３２０５に進み、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６３４】

ステップＳ３２０５で遊技回の終了タイミングであると判定した場合、又は上記ステップＳ３２０３でＶ当選フラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ３２０６に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に大当たり遊技フラグを格納したり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。

【０６３５】

続くステップＳ３２０７では、ラウンド設定処理を実行する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア４３５に６Ｒ大当たりフラグ、１０Ｒ大当たりフラグ、５ＲＶ大当たりフラグの何れが格納されているかを判定する。これらのフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ３２０８に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１の設定を行う。具体的には、６Ｒ大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタＲＣ１に「６」をセットし、１０Ｒ大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタＲＣ１に「１０」をセットし、５ＲＶ大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタＲＣ１に「５」をセットする。

【０６３６】

ステップＳ３２０７の実行後は、ステップＳ３２０８にてオープニングコマンドを設定し、さらに、ステップＳ３２０９にて外部信号設定処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６３７】

また、上記ステップＳ３２０２で大当たり遊技の実行中であると判定した場合には、ステップＳ３２１０に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６３８】

一方、オープニング期間が経過していると判定した場合には、ステップＳ３２１１に進み、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂを開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂが閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタＲＣ１が「１」以上であることを条件として、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部を駆動状態とすることで大入賞口３３１Ｂを開放させる。また、大入賞口３３１Ｂが開放中である場合には、当該大入賞口３３１Ｂの開放から所定時間（３０ｓｅｃ）が経過していること又は所定個数（１０個）の遊技球が入賞していることを条件として、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部の駆動を停止し、大入賞口３３１Ｂを閉鎖させる。

【０６３９】

ステップＳ３２１１の大当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳ３２１２にて、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。また、ステップＳ３２１３では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６４０】

一方、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ３２１４にて、大当たり遊技終了時の移行処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップＳ３２１４の大当たり遊技終了時の移行処理を、図８２のフローチャートを参照しながら説明する。

【０６４１】

（大当たり遊技終了時の移行処理）

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップＳ３３０１にて、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢに切り替わることとなる。

【０６４２】
続くステップＳ３３０２では、今回の大当たりが６Ｒ大当たり又は５ＲＶ大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に６Ｒ大当たりフラグ又は５ＲＶ大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。
【０６４３】
ステップＳ３３０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３３０３に進み、各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタに「６」をセットする。これにより、大当たり遊技終了後に実行された遊技回数（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数）が６回となるまで高頻度サポートモードＢが継続されることとなる。
【０６４４】
一方、ステップＳ３３０２にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たり遊技が１０Ｒ大当たりを契機としている場合には、ステップＳ３３０４に進み、継続回数カウンタに「１００」をセットする。これにより、大当たり遊技終了後に実行された遊技回数（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数）が１００回となるまで高頻度サポートモードＢが継続されることとなる。
【０６４５】
ステップＳ３３０３，Ｓ３３０４の各処理を実行した後は、ステップＳ３３０５に進む。ステップＳ３３０５では、各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタをリセット（０クリア）する。その後は、ステップＳ３３０６に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている大当たり遊技状態用の各種フラグを消去して本大当たり終了時の移行処理を終了する。
【０６４６】
（基本的な遊技の流れについて）
次に、本パチンコ機１０の基本的な遊技の流れについて図８３を参照して説明する。図８３は各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【０６４７】
既に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態では、第２作動口９２Ａへの入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は左ルートに遊技球を打ち出し（所謂左打ち）、第１作動口９１Ａへの入賞を狙って遊技を行うことになる。
【０６４８】
第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて当否抽選が実行される。当該当否抽選により６Ｒ大当たり又は１０Ｒ大当たりとなった場合には、可変入賞装置８３Ｂが複数ラウンドに亘って開閉される大当たり遊技状態へと移行する。可変入賞装置８３Ｂには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（所謂右打ち）。大当たり遊技状態の終了後は、通常遊技状態と比較して遊技者に有利な上記チャンスゾーン（以下、特殊遊技状態という）へ移行する。
【０６４９】
特殊遊技状態には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「６」回となる第１特殊遊技状態と、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「１００」回となる第２特殊遊技状態とが含まれており、６Ｒ大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第１特殊遊技状態に移行し、１０Ｒ大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第２特殊遊技状態に移行する。
【０６５０】
第１特殊遊技状態においては、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなることで第２作動口９２Ａへの入賞を発生させやすくなる。第２作動口９２Ａには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。このため、第１特殊遊技状態への移行に際して

は、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行うよう促す報知が実行される。

【０６５１】

第１特殊遊技状態及び第２特殊遊技状態は、第２作動口９２Ａに係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（６回又は１００回）となるまで継続されることとなるが、既に説明したように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は１／２００→１／１０に大幅に上昇することとなる。

【０６５２】

また、特殊遊技状態には、サポートモードが低頻度サポートモードとなる一方で第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態中に取得された第２作動口９２Ａに係る保留によって当該第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行される第４特殊遊技状態が含まれている。第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態中の遊技回が何れも大当たり及び特別当たりの何れにも当選しなかた場合（全て外れ結果となった場合）には、第４特殊遊技状態へ移行する。

【０６５３】

本実施の形態では、第２作動口９２Ａについて保留数の記憶上限を４個とする保留機能を有している。このため、高頻度サポートモードＢの終了時において第２作動口９２Ａに係る保留情報が４個記憶されていれば、高頻度サポートモードＢの終了後も４回に亘って第２作動口９２Ａへの入賞に基づく当否抽選を受けることが可能になる。つまり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、高頻度サポートモードＢ終了時点での第２作動口９２Ａに係る保留数分だけ、上記特殊遊技状態が延長（継続）される。ちなみに、第２作動口９２Ａに係る当否抽選を４回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約３５％となっている。そして、第１特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約６５％、第２特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率はほぼ１００％となる。

【０６５４】

第４特殊遊技状態中の４回の遊技回が何れも通常外れとなり、第２作動口９２Ａに係る保留情報が全て消化された場合には、上記通常遊技状態に復帰することとなる。つまり、特別当たり及び大当たりのいずれも発生することなく第２作動口９２Ａに係る保留を使い切ってしまった場合には、特殊遊技状態から通常遊技状態に降格する。つまり、実質的な当選確率は、１／１０→１／２００に低下する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１作動口９１Ａへの入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

【０６５５】

これに対して、第１特殊遊技状態、第２特殊遊技状態、第４特殊遊技状態の何れかにおいて特別当たりとなった場合には、特別当たり遊技状態に移行する。特別当たり遊技状態においては、上述した高頻度入賞態様で可変入賞装置８３Ｂが開閉される特別当たり遊技が実行される。可変入賞装置８３Ｂには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、特別当たりが発生した場合、遊技者は右打ちを行って遊技することになる。そして、当該特別当たり遊技においてＶ入賞を発生させた場合には、特別当たり遊技の終了後、当該可変入賞装置８３Ｂが複数ラウンド（５ラウンド）に亘って開閉されるＶ大当たり遊技状態に移行する。

【０６５６】

因みに、高頻度入賞態様で特別当たり遊技が実行される場合の可変入賞装置８３Ｂの開放時間及びＶ入賞が許容される期間は、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも長く、右ルートへ向けた遊技球の発射を継続してさえいれば、Ｖ入賞を簡単に発生させることが可能となっている。

【０６５７】

Ｖ大当たり遊技状態が終了した後は上記第１特殊遊技状態へ移行する。また、第１特殊遊技状態、第２特殊遊技状態、第４特殊遊技状態の何れかにおいて大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態に移行する。そして、大当たり遊技状態終了後は、当該大当たり

遊技状態が６Ｒ大当たりを契機としている場合には第１特殊遊技状態へ移行し、当該大当たり遊技状態が１０Ｒ大当たりを契機としている場合には第２特殊遊技状態へ移行する。このように、特殊遊技状態中に大当たりや特別当たりを繰り返すことにより、遊技者は持ち球を大きく増やすチャンスとなる。

【０６５８】

本実施の形態に示す特殊遊技状態には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「１」回となる第３特殊遊技状態が含まれている。第３特殊遊技状態においては、サポートモードが高頻度サポートモードＡとなることで第２作動口９２Ａへの入賞を発生させやすくなる。第２作動口９２Ａには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。このため、第３特殊遊技状態への移行に際しては、右打ちを行うよう促す報知が実行される。

【０６５９】

ここで、上記Ｖ大当たり遊技状態や大当たり遊技状態が終了した際に遊技回数カウンタがリセットされることで天井が再設定される構成となっている。そして、第１通常遊技状態においては、実行された遊技回が上記天井に到達した場合に、第３特殊遊技状態へ移行する。

【０６６０】

第３特殊遊技状態は、第２作動口９２Ａに係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（１回）となるまで継続されることとなるが、既に説明したように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は１／２００→１／１０に大幅に上昇することとなる。

【０６６１】

第３特殊遊技状態中に特別当たりとなった場合には上記特別当たり遊技状態へ移行し、この特別当たり遊技状態中にＶ入賞が発生することでＶ大当たり遊技状態へ移行する。そして、Ｖ大当たり遊技状態の終了後は第１特殊遊技状態へ移行することとなる。また、第３特殊遊技状態中に大当たりとなった場合には上記大当たり遊技状態へ移行し、この大当たり遊技状態の終了後は第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行する。

【０６６２】

これに対して、第３特殊遊技状態の遊技回が何れも大当たり及び特別当たりの何れにも当選しなかた場合（全て外れ結果となった場合）には、第４特殊遊技状態へ移行する。既に説明したように、本実施の形態では、第２作動口９２Ａについて保留数の記憶上限を４個とする保留機能を有している。このため、高頻度サポートモードＡの終了時において第２作動口９２Ａに係る保留情報が４個記憶されていれば、高頻度サポートモードＡの終了後も４回に亘って第２作動口９２Ａへの入賞に基づく当否抽選を受けることが可能になる。つまり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、高頻度サポートモードＡ終了時点での第２作動口９２Ａに係る保留数分だけ、上記特殊遊技状態が延長（継続）される。ちなみに、第２作動口９２Ａに係る当否抽選を４回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約３５％となっている。そして、第３特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約４０％となる。

【０６６３】

第４特殊遊技状態中の４回の遊技回が何れも外れとなり、第２作動口９２Ａに係る保留情報が全て消化された場合には、上記通常遊技状態に復帰することとなる。つまり、特別当たり及び大当たりのいずれも発生することなく第２作動口９２Ａに係る保留を使い切ってしまった場合には、特殊遊技状態から通常遊技状態に降格する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１作動口９１Ａへの入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

【０６６４】

なお、右ルートへ遊技球を発射している場合には、第１作動口９１Ａへの入賞が回避さ

れる構成となっている。但し、特殊遊技状態への移行直後には通常遊技状態中に取得された第１作動口９１Ａに係る保留情報が残り、且つ第２作動口９２Ａに係る保留情報が未取得となっている可能性がある。第１作動口９１Ａに係る保留情報よりも第２作動口９２Ａに係る保留情報の方が優先的に消化される構成とはなっているものの、第２作動口９２Ａに係る保留情報が取得されていない場合には特殊遊技状態において第１作動口９１Ａに係る遊技回が実行され得る。第２作動口９２Ａに係る抽選については第１作動口９１Ａに係る抽選よりも遊技者に有利となるように有利度に差が設けられているものの、第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行されることなく又は実行される回数が不十分なまま高頻度サポートモードが終了することは遊技者にとって大きな不利益になると懸念される。この点、本実施の形態においては、既に説明したように高頻度サポートモードの終了基準回数が作動口毎に設定されており、特殊遊技状態中は第１作動口９１Ａに係る遊技回が実行されたとしても、それによって第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行される前に高頻度サポートモードが終了することを回避している。

【０６６５】

本実施の形態においては、上記チャンスゾーン（特殊遊技状態）においては、複数の遊技回に亘って実行されるチャンスゾーン用特殊演出が実行される構成となっている。ここで、当該チャンスゾーン用特殊演出の前提となる構成、具体的には主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において作動口用の入賞処理（図７３のステップＳ２４０３参照）の一環として実行される事前確認処理を図８４のフローチャートを参照して説明する。

【０６６６】

（事前確認処理）

事前確認処理においては先ず、ステップＳ３４０１にて作動口用の当否判定テーブルと上記ステップＳ２４０３にて取得した当たり乱数カウンタＣ１の値とを参照して当否確認処理を行う。具体的には、今回取得した保留情報が大当たり及び特別当たりに対応しているかを判定する。

【０６６７】

大当たりに対応している場合には、ステップＳ３４０２にて肯定判定をしてステップＳ３４０３に進み、ＲＡＭ４０４に大当たりである旨を示す情報を記憶し、報知・演出制御装置１４０へ送信予定の保留コマンドに大当たりである旨を示す情報を記憶させる。

【０６６８】

特別当たりに対応している場合には、ステップＳ３４０２にて否定判定をし且つステップＳ３４０４にて肯定判定をしてステップＳ３４０５に進む。ステップＳ３４０５ではＲＡＭ４０４に特別当たりである旨を示す情報を記憶し、報知・演出制御装置１４０へ送信予定の保留コマンドに特別当たりである旨を示す情報を記憶させる。

【０６６９】

外れに対応している場合には、ステップＳ３４０２及びステップＳ３４０４にて各々否定判定をして、そのまま本事前確認処理を終了する。

【０６７０】

報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、主制御装置１６２から受信した保留コマンドに含まれる情報から大当たりや特別当たりとなる旨を事前に把握可能となっている。

【０６７１】

既に説明したように、本実施の形態においては、特別遊技状態（詳しくは大当たり遊技状態やＶ大当たり遊技状態）が終了した後に実行された遊技回数が上限（天井）に達した場合には、第３特殊遊技状態へ移行することとなる。この第３特殊遊技状態については、高頻度サポートモードＡに対応しており、当該第３特殊遊技状態中に第２作動口９２Ａに係る保留情報を獲得することで上記チャンスゾーン用特殊演出が第３特殊遊技状態～第４特殊遊技状態に亘って実行可能となる。

【０６７２】

チャンスゾーン用特殊演出は、遊技者に第２作動口９２Ａへ向けた遊技球の発射を促す

オープニングパートと、第３特殊遊技状態及び直後に移行する第４特殊遊技状態にて実行される遊技回の全ての遊技結果を踏まえて演出内容が決定されるメインパートと、当否結果の明示後に特別遊技状態への繋ぎとして機能するエンディングパートとの３つのパートで構成されている。天井到達となった遊技回が終了したタイミングでオープニングパートが開始され、第３特殊遊技状態における最初の遊技回が開始されるタイミングでメインパートに移行し、当該遊技回が終了するタイミングでエンディングパートに移行する。その後は、第４特殊遊技状態が終了して通常遊技状態へ移行するタイミングでエンディングパートが終了する。

【０６７３】

本実施の形態では、チャンスゾーン用特殊演出のメインパートの実行時間を十分に確保しつつ、エンディングパートが過度に長くなることを回避する工夫がなされている。具体的には、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が天井到達となった後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回については、変動表示時間を決定するテーブルとして特殊変動表示時間テーブルが参照される。詳しくは、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルについてそれ以外の場合に変動表示時間を決定する際に参照される変動表示時間テーブルとは別に設けられている。

【０６７４】

図８５の概略図に示すように、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回（例えば２０１回目の遊技回）においては変動表示時間として「６０ｓｅｃ」が設定される。その後に実行される第２作動口９２Ａに係る４回分（第２作動口９２Ａに係る保留上限と同数）の遊技回（例えば２０２回目～２０５回目の遊技回）においては変動表示時間として「０．５ｓｅｃ」が設定される。つまり、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間は、その後に実行される４回分の遊技回における変動表示時間の和よりも長くなっている。これは、動画の再生時間の確保、チャンスゾーン用特殊演出のデータ量の軽減、第２作動口９２Ａに係る保留不足の回避を実現しつつ、エンディングパートの間延びを抑制するための工夫である。

【０６７５】

次に、図８６を参照して、チャンスゾーン突入時の遊技の流れについて補足説明する。図８６は、チャンスゾーン突入時の遊技の流れを示すタイミングチャートであり、チャンスゾーンにて特別当たりとなった場合を例示している。

【０６７６】

（チャンスゾーン突入時の遊技の流れ）

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態中のｔｆ１のタイミングでは特別遊技状態終了後に実行された遊技回数が１９９回目となる遊技回が開始され、ｔｆ２のタイミングでは特別遊技状態終了後の遊技回数が２００回目すなわち天井到達となる遊技回が開始されている。これらの遊技回については何れも外れ結果に対応している。天井到達となる遊技回では、図柄表示装置９５の表示画面９５ａ（有効ライン上）に天井到達に対応する図柄組合せ（「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄）が停止表示され、遊技者に天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する旨が明示される。

【０６７７】

天井到達となる遊技回が終了したｔｆ３のタイミングにてサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わり、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおいてはチャンスゾーン（第３特殊遊技状態）に対応したチャンスゾーン用特殊演出のオープニングパートが開始される。具体的には、ｔｆ３のタイミングでは、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」となっており、チャンスゾーンにおける遊技は第２作動口９２Ａへの入賞が発生するまで待ちの状態となる。上記オープニングパートにおいては、表示画面９５ａにチャンスゾーンの開始を示すメッセージとして「妖精を捕まえることができたらＢＯＮＵＳ確定」が表示され、ＢＧＭがチャンスゾーンに対応するものに切り替わる。そして、ｔｆ３のタイミングでは、右ルートへ向けた遊技球の発射を促すメッセージ（右打ち報知）が開始され

る。
【０６７８】
その後、第２作動口９２Ａへの入賞が発生したｔｆ４のタイミングでは、チャンスゾーン用特殊演出がオープニングパートからメインパートへ移行している。これにより、表示画面９５ａにおいては妖精のキャラクタと当該妖精のキャラクタを追いかける女の子のキャラクタとが表示される。本実施の形態においてはメインパートへ移行してから所定の待機時間の経過を待ってメインパートにおける最終表示（結果表示）が決定される。つまり、妖精の捕獲に成功した旨を示す結果表示と、妖精の捕獲に失敗した旨を示す結果表示との何れとするかがメインパート中の所定のタイミングにて決定される。
【０６７９】
図８６に示す例では、メインパート中のｔｆ５のタイミング、詳しくは上記所定のタイミングよりも前のタイミングにて第２作動口９２Ａに係る保留数が上限に達しており、これら保留のうち４つ目の保留が特別当たりに対応している。このため、メインパートの終盤では妖精の捕獲に成功した旨を示す結果表示が実行され、遊技者に当たりとなった旨が明示されることとなる。なお、上述した右打ち報知については第２作動口９２Ａに係る保留数が上限に達したｔｆ５のタイミングにて終了する。
【０６８０】
その後は、第３特殊遊技状態における遊技回が終了するｔｆ６のタイミングにて、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わるとともにチャンスゾーン用特殊演出がエンディングパートへ移行する。なお、ｔｆ６のタイミングにて電動役物９３Ａが開状態となっている場合には強制的に閉状態に切り替わり、第２作動口９２Ａへの更なる入賞が回避されることとなる。
【０６８１】
第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態への移行後は、ｔｆ６のタイミング、ｔｆ７のタイミング、ｔｆ８のタイミング、ｔｆ９のタイミングで第２作動口９２Ａに係る残りの保留が速やかに消化される。図８６に示す例では第２作動口９２Ａに係る最後の遊技回が特別当たりに対応しており、当該遊技回が終了したｔｆ１０のタイミングにて特別当たり遊技状態へ移行している。このｔｆ１０のタイミングでは上記チャンスゾーン用特殊演出（詳しくはエンディングパート）が終了し、特別当たり遊技状態用の演出が実行されることとなる。
【０６８２】
以上詳述した第５の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が当選結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第３特殊遊技状態へ移行する。高頻度サポートモードＡにおいては第２作動口９２Ａへの入賞が可能となり、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく判定（抽選）では、大当たり結果だけでなく特別当たり結果となり得る。このため、判定における有利度（当選確率）が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【０６８３】
天井到達時には第２作動口９２Ａへの入賞が発生することで単に持ち球の減りが抑制されるだけではなく、特別遊技状態（大当たり遊技状態や特別当たり遊技状態）への移行確率が引き上げられることとなる。このような構成では、高頻度サポートモードＡにおける滞在期間を短くしてもその恩恵を好適に発揮させることができるため、天井到達後の遊技の間延びを好適に抑制できる。
【０６８４】
天井到達となる遊技回数については、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡが終了した際にリセットされる。このような構成は、天井を浅く且つ天井の恩恵を小さくし

、短いサイクルで弱めの天井機能が発揮される構成を実現する上で好ましい。すなわち、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。

【０６８５】

終了基準回数に係る遊技回数については第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行された場合にカウントされる。このような構成とすることにより、天井到達の恩恵が上手く享受されなくなることを抑制できる。

【０６８６】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて特別当たり結果となる確率は、１／１０となっており、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報の記憶上限数と上述した終了基準回数との和、上記確率の逆数と同じ数となるように規定されている。このように、記憶上限数及び終了基準回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【０６８７】

＜変形例１＞

上記第５の実施の形態においては、特別当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数（６回）と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数（１回）の方が少なくなるように構成したが、これに限定されるものではない。特別当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数の方が多くなるように構成してもよいし、特別当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数と天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数とが同数となるように構成してもよい。

【０６８８】

＜変形例２＞

上記第５の実施の形態においては、大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数（６回）及び第２特殊遊技状態の終了基準回数（１００回）と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数（１回）の方が少なくなるように構成したが、これに限定されるものではない。大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数及び第２特殊遊技状態の終了基準回数と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数の方が多くなるように構成してもよいし、大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数及び第２特殊遊技状態の終了基準回数と天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数とが同数となるように構成してもよい。

【０６８９】

＜変形例３＞

上記第５の実施の形態においては、特別当たりとなった場合には可変入賞装置８３Ｂが高頻度入賞態様で開放され実質的にＶ入賞が確定する構成としたが、特別当たりとして可変入賞装置８３Ｂが高頻度入賞態様で開放され実質的にＶ入賞が確定する第１特別当たりと、可変入賞装置８３Ｂが低頻度入賞態様で開放され実質的にＶ入賞が不可となる第２特別当たりとを設けてもよい。

【０６９０】

＜変形例４＞

上記第５の実施の形態においては、第１作動口への入賞に基づく抽選における大当たりの当選確率＝１／２００且つ天井到達となる遊技回数＝２００回とした。つまり、天井到達となる遊技回数を当選確率の逆数と一致させる構成とした。これを変更し、天井到達となる遊技回数を当選確率の逆数よりも少ない整数（例えば５０回、１００回、１５０回）とすることも可能である。

【０６９１】

＜変形例５＞

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて遊技が進行する。この場合に、大当たり結果となる確率は１／２００となっており

、上述した天井到達となる遊技回数については、当該確率の逆数と同数となるように規定されている。これを変更し、当該確率の逆数よりも少ない数となるように天井到達となる遊技回数を規定することも可能である。このように、天井到達となる遊技回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【０６９２】

＜第６の実施の形態＞

上記第５の実施の形態においては、天井到達を契機として移行する特殊遊技状態（チャンスゾーン）中に大当たり又は特別当たりとなる確率を４０％程度とし、天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行したとしてもそのおよそ半分は大当たり及び特別当たりの何れにも当選することなく当該チャンスゾーンが終了し得る構成とした。つまり、天井を低く設定することで天井到達を契機としたチャンスゾーンへの移行頻度を高める一方、チャンスゾーンにおける有利度が過度に高くならないように抑える構成とすることで、遊技の単調化を抑制する構成とした。本実施の形態においては、天井を高くする一方で、当該天井到達時の恩恵を強くすることにより遊技者の救済機能を強化している点で第５の実施の形態と相違している。以下、第５の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図８７を参照して作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０６９３】

（作動口用の当否テーブル）

図８７（ａ）に示すように、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００となっている。

【０６９４】

図８７（ｂ）に示すように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。また、この当否テーブルでは、「３」，「５」，「１３」，「１５」，「２３」，「２５」・・・「５８３」，「５８５」，「５９３」，「５９５」の計１２０個が特別当たりに対応している。そして、大当たり及び特別当たりの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００且つ特別当たり確率が１／５となっている。

【０６９５】

なお、本実施の形態においては、第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選結果に第１の実施の形態に示した特殊外れは含まれていない。但し、これに限定されるものではなく、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選の何れにおいても特殊外れとなり得るように構成してもよい。

【０６９６】

６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりとなった場合には、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態（第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態）へと移行する点では第５の実施の形態と同様である。但し、図８８に示すように、６Ｒ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「１回」が設定され、１０Ｒ大当たりとなった場合には終了基準回数として「３

回」が設定される。

【０６９７】

また、特別当たり→特別当たり遊技状態→Ｖ入賞→５ＲＶ大当たりとなった場合には、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態（第１特殊遊技状態）へと移行する点でも第５の実施の形態と同様である。但し、５ＲＶ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「１回」が設定される。

【０６９８】

つまり、５ＲＶ大当たり又は６Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（１回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計５回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約６７％である。また、１０Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（３回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計７回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ８０％である。

【０６９９】

本実施の形態においても、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態（第３特殊遊技状態）へ移行する点で第１の実施の形態と同様の構成となっている。この高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数（時短回数：本実施の形態では１００回）となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

【０７００】

天井到達を契機とした移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態においては終了基準回数（１００回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０４回は当たり確率が引き上げられた高確率状態（チャンスゾーン）となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ１００％であり、天井到達によって当選確率が引き上げられることでチャンスゾーン中の大当たり又は特別当たりが濃厚となる。

【０７０１】

なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回数については６００回が設定される構成となっており、天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態へ移行した場合には、当該遊技状態が終了した際に天井が再設定される（遊技回数カウンタが０クリアされる）。つまり、６００遊技回周期で上記チャンスゾーンに移行するように構成されている。

【０７０２】

（基本的な遊技の流れについて）

次に、本パチンコ機１０の基本的な遊技の流れについて図８９を参照して説明する。図８９は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【０７０３】

サポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態では、第２作動口９２Ａへの入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、左ルートに遊技球を打ち出し（所謂左打ち）、第１作動口９１Ａへの入賞を狙って遊技を行うことになる。

【０７０４】

第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて当否抽選が実行される。当該当否抽選により６Ｒ大当たり又は１０Ｒ大当たりとなった場合には、可変入賞装置８３Ｂが複数ラウンドに亘って開閉される大当たり遊技状態へと移行する。可変入賞装置８３Ｂには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（所謂右打ち）。大当たり遊技状態の終了後は、通常遊技状態と比較して遊技者に有利な上記チャンスゾーン（特殊遊技状態）へ移行する。

【０７０５】
特殊遊技状態には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「１」回となる第１特殊遊技状態と、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「３」回となる第２特殊遊技状態と、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「１００」回となる第３特殊遊技状態と、第１特殊遊技状態～第３特殊遊技状態中に取得された第２作動口９２Ａに係る保留によって当該第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行される第４特殊遊技状態とが含まれている。
【０７０６】
６Ｒ大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第１特殊遊技状態へ移行し、１０Ｒ大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第２特殊遊技状態へ移行し、特別当たりを契機とした特別当たり遊技状態中にＶ入賞が発生し５ＲＶ大当たり遊技状態が終了した後は第１特殊遊技状態へ移行し、特別遊技状態が終了してから実行された遊技回数が上限（天井：６００回）に到達した場合には第３特殊遊技状態へ移行し、第１特殊遊技状態～第３特殊遊技状態において大当たり及び特別当たりの何れにも当選することなく（全て外れ結果となり）実行された遊技回数が上記終了基準回数に達した場合には第４特殊遊技状態へ移行する。
【０７０７】
第１特殊遊技状態～第３特殊遊技状態は、第２作動口９２Ａに係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（１回、３回、１００回）となるまで継続されることとなるが、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は１／２００→１／５に大幅に上昇することとなる。
【０７０８】
ちなみに、第２作動口９２Ａに係る当否抽選を４回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約６０％となっている。そして、第１特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約６７％、第２特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約８０％、第３特殊遊技状態中に実行される遊技回を含めたトータルの継続率はほぼ１００％となる。
【０７０９】
以上詳述した第６の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が当選結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードＡ対応の第３特殊遊技状態へ移行する。ここで、仮に高頻度サポートモードＡとなった場合であっても、実質的に当選結果となる確率が低いままでは、以下の不都合が生じ得る。すなわち、天井到達となったにも関わらず遊技者が期待する十分な恩恵（特別遊技状態への移行）が得られるまでの期間が間延びしたり、当該十分な恩恵を得られる前に高頻度サポートモードＡを含むチャンスゾーンが終了したりする（駆け抜けが発生する）と想定される。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になるため好ましくない。この点、本実施の形態に示す構成では、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードとなることで第２作動口９２Ａへの入賞が可能となり、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく判定（抽選）では大当たり結果だけでなく特別当たり結果ともなり得る。つまり、当選確率（特別遊技状態への移行確率）が天井到達によって大きく引き上げられることとなる。そして、第２作動口用保留エリアＲｂにおける保留情報の記憶上限数（例えば４つ）と終了基準回数（例えば１００回）との和（例えば１０４回）は、当選結果となる確率の逆数以上となるように設定されているため、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現できる。これにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。
【０７１０】
なお、例えば天井到達時を契機とした高頻度サポートモードＡにて実行可能な遊技回数

に制限がある場合には、上記駆け抜けの懸念が強くなる。この点、上記構成によれば、天井到達時の遊技回数に係る制限の影響を緩和できる。つまり、天井到達によって回数制限付きの高頻度サポートモードＡを採用する場合であっても、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【０７１１】

低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡへ移行した場合に、当選結果となる確率を大きく上昇させることができる。これは、上述した天井到達時の救済機能を発揮させる上で、高頻度サポートモードＡにおける滞在期間を短くして上記十分な恩恵が付与されるまでの期間の間延びを抑制する上で好ましい。

【０７１２】

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て高頻度サポートモードＢ対応の第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行する。本特徴に示す構成においては、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＢの終了基準回数が特別当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードＡの終了基準回数よりも多くなっており、天井到達時の特別遊技状態への移行が優遇されている。このような構成とすれば、上述した救済機能を効果を好適に発揮させることができる。

【０７１３】

天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡと当選結果を契機とした高頻度サポートモードＢとが何れも第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度サポートモード中に当選結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、当選結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、上述したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本実施の形態に示したように、上限回数（天井）を大当たり結果となる確率（１／２００）の逆数よりも大きくすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【０７１４】

＜変形例１＞

上記第６の実施の形態によれば、天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態においては特殊遊技状態中に大当たり又は特別当たりとなる確率がほぼ１００％となるように終了基準回数を設定したが、これに限定されるものではない。天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態においては特殊遊技状態中に大当たり又は特別当たりとなる確率が９５％以上（望ましくは９９％以上）となるように終了基準回数を設定してもよい。

【０７１５】

＜変形例２＞

天井到達によって次回大当たりが濃厚となる構成を実現する上では、以下の構成とすることも可能である。すなわち、遊技回数カウンタが天井到達時にリセットされる構成とし、天井到達となる遊技回数と天井到達によって移行する第３特殊遊技状態における終了基準回数とが同数、又は天井到達となる遊技回数よりも天井到達によって移行する第３特殊遊技状態における終了基準回数の方が多い構成とすることも可能である。

【０７１６】

＜変形例３＞

天井到達を契機に移行した高頻度サポートモードＡ対応の第３特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合には、それ以外の状況下にて特別当たり結果となった場合と比べて、第２作動口用表示部Ｄ２における絵柄の変動表示時間が短くなるように構成してもよい。第４特殊遊技状態中に特別当たり結果となった場合の変動表示時間を短くして特別遊技状態へ移行するまでの所要期間を短縮することにより、遊技者は期待する恩恵を速やかに享受することが可能となる。

【０７１７】
＜変形例４＞
大当たり結果や特別当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードＢ対応の特殊遊技状態（第１特殊遊技状態や第２特殊遊技状態）と比較して、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡ対応の特殊遊技状態（第３特殊遊技状態）の方が、電動役物９３Ａによるサポートが強力（例えば開状態となる期間が長くなる）構成としてもよい。このような構成とすれば、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡでは第２作動口９２Ａへの入賞頻度が高くなり、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶される保留情報の数が多くなる。故に、天井到達後の遊技回における作動口用表示部Ｄ２の絵柄の変動表示時間（遊技回用動作の動作期間）が短くなり、天井到達から上記恩恵を享受できるまでの期間が間延びすることを好適に抑制できる。
【０７１８】
＜第７の実施の形態＞
本実施の形態においては６Ｒ通常大当たりとなって低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行した場合の遊技の単調化を抑制する工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。
【０７１９】
（遊技盤ユニット）
上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図９０を参照して遊技盤ユニット８０Ａについて詳しく説明する。図９０は遊技盤ユニット８０Ａの正面図である。
【０７２０】
遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。
【０７２１】
また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。
【０７２２】
作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。
【０７２３】
遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており当該センターフレーム９６Ａによって、遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるよ

うに、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０７２４】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０７２５】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図９１の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０７２６】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０７２７】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０７２８】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０７２９】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の何れについても特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の一方についてのみ特殊外れとなり得る構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図９２及び図９３を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０７３０】

（作動口用の当否テーブル）

図９２に示すように、第１作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０７３１】

第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図９２（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０

７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図９２（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０７３２】

図９３に示すように、第２作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０７３３】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図９３（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図９３（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。また、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は、何れも「５」，「１５」，「２５」，「３５」・・・「５８５」，「５９５」の計６０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「５」，「１５」，「２５」，「３５」・・・「５８５」，「５９５」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。

【０７３４】

このように、本実施の形態においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選では特殊外れとはならない構成となっており、特殊外れに対応する入賞先が電動役物９３Ａが付属する第２作動口９２Ａに限定されている。

【０７３５】

なお、振分テーブルとしては、第１作動口用の振分テーブル（図９４（ａ）参照）と、第２作動口用の振分テーブル（図９４（ｂ）参照）とが設けられている。第１作動口用の振分テーブルについては、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たりＡに対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たりに対応している。第２作動口用の振分テーブルについては、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たりＢに対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たりに対応している。

【０７３６】

ここで、図９５の概略図を参照して各種大当たりについて対比する。６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に抽選モードが高確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードＢに対応する第２通常遊技状態へ移行する。この第２通常遊技状態は、次に大当たりとなるまで継続される。

【０７３７】

６Ｒ通常大当たりＡ又は６Ｒ通常大当たりＢとなった場合には、特別遊技状態終了後に

低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。既に説明したように第３通常遊技状態への移行後は、当該第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。つまり、第３通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第３通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。

【０７３８】

６Ｒ通常大当たりＡとなった場合には上記終了基準回数として「１０回」が設定され、６Ｒ通常大当たりＢとなった場合には上記終了基準回数として「２０回」が設定される。そして、既に説明したように、第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限は「４個」となっている。つまり、６Ｒ通常大当たりＡとなった場合には第２作動口９２Ａに係る遊技回が最大で終了基準回数「１０回」＋保留上限「４回」の計１４回実行され、６Ｒ通常大当たりＢとなった場合には第２作動口９２Ａに係る遊技回が最大で終了基準回数「２０回」＋保留上限「４回」の計２４回実行されるように構成されている。

【０７３９】

本実施の形態においては、回数制限付きの高頻度サポートモード中に特殊外れとなった場合には、高頻度サポートモードの終了基準回数上書き（再設定）され、高頻度サポートモードが実質的に延長される構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、図９６を参照して、このような機能を発揮させるための処理、具体的にはサポートモードの切替用処理について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０７４０】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ３５０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ３５０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ３５０２に進む。ステップＳ３５０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ３５０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３５０３に進む。

【０７４１】

ステップＳ３５０３では、今回の遊技回の抽選結果が特殊外れであるか否かを判定する。ステップＳ３５０３にて否定判定をした場合にはステップＳ３５０６に進む。ステップＳ３５０６では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ３５０７では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３５０７にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０７にて肯定判定をした場合にはステップＳ３５０８に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＡフラグ、高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０７４２】

ステップＳ３５０３の説明に戻り、当該ステップＳ３５０３にて肯定判定をした場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。この際、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットされている場合には、当該高頻度サポートモードＢフラグが消去される。なお、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている回数制限フラグについてはそのまま保持される。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡとなる。

【０７４３】

続くステップＳ３５０５では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの上書き（再設定）を行い、本切替用処理を終了する。具体的には、継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードが実質的に延長されることとなる。

【０７４４】

ステップＳ３５０１の説明に戻り、当該ステップＳ３５０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ３５０９に進む。ステップＳ３５０９では、今回の遊技回の抽選結果が特殊外れであるか否かを判定する。ステップＳ３５０９にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３５１０に進む。ステップＳ３５１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることとなる。次ぐステップＳ３５１１では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグを格納する。そして、ステップＳ３５１２にて、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの設定を行い、本切替用処理を終了する。具体的には、継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、第２作動口９２Ａに係る遊技回が２０回実行されるまで高頻度サポートモードＡが継続されることとなる。

【０７４５】

（遊技の流れ）

ここで、図９７を参照して、遊技の流れ（ゲームフロー）について説明する。図９７は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【０７４６】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態については、メインステージと、特殊ステージ（ミッションステージ）とで構成されている。メインステージは第１作動口９１Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージであり、特殊ステージは第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージである。

【０７４７】

特殊ステージについてより詳しくは、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態及び低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する際に一時的に滞在するステージであり、実行される遊技回の上限が上記第２作動口用保留エリアＲｂにおける保留情報の格納上限数に一致している。つまり、第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行直後は、第２作動口９２Ａに係る保留情報が記憶されていることを条件に特殊ステージに移ることとなる。そして、この特殊ステージにて大当たりや特殊外れとならなかった場合、すなわち第２作動口９２Ａに係る保留が全て通常外れに終わった場合には、特殊ステージからメインステージに移る。

【０７４８】

上述の如く第１通常遊技状態は低頻度サポートモードに対応している。このため、仮に右ルートへ遊技球を発射してサポート当選となったとしても第２作動口９２Ａへの入賞が実質的に回避される。そして、右ルートへ発射された遊技球は第１作動口９１Ａへも入賞不可となっているため、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選を受けることが困難となる。一方、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が回避される一方、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し得る。以上の理由から、右ルートを狙うよりも左ルートを狙った方が遊技者に有利となるようにして遊技を進めることができる。なお、第１遊技状態中に右ルートへ遊技球が発射された場合には、発射先を左ルートへ戻すように促す警告がなされる。

【０７４９】

第１通常遊技状態中の抽選にて６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第２通

常遊技状態は高頻度サポートモードＢに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第２通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／１０の確率で特殊外れとなるが、第２通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第２通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することはない。

【０７５０】

第１通常遊技状態及び第２通常遊技状態中の抽選にて６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第３通常遊技状態は高頻度サポートモードＢに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。

【０７５１】

第３通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／１０の確率で特殊外れとなる。第３通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードＢから高頻度サポートモードＡに切り替わるとともに終了基準回数として「２０」回が設定される。つまり、第３通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行することとなる。

【０７５２】

第４通常遊技状態中に６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。一方、第４通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、終了基準回数として「２０」回が再設定され、第４通常遊技状態が延長されることとなる。このようにして、第４通常遊技状態をループさせることができれば、遊技者は持ち球の減り（投資）を抑えながら遊技を進めることができる。

【０７５３】

第４通常遊技状態中に大当たり及び特殊外れの何れにもなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回）の回数が終了基準回数（２０回）に達した場合には、第１通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」である場合にメインステージに移行し、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」以外である場合には特殊ステージに移行する。

【０７５４】

特殊ステージにおいては、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選が保留数分だけ実行されることとなる。第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。

【０７５５】

以上詳述した第７の実施の形態によれば、第１通常遊技状態において通常大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て第３通常遊技状態に移行する。第３通常遊技状態は、高頻度サポートモードＢに対応しており、第２作動口９２Ａへの入賞が増えることで持ち球の減りが抑制される。第３通常遊技状態には回数制限が設けられており、当該第３通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数（第１終了基準回数）に達した場合には、低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。これにより、第２作動口９２Ａへの入球が困難となる。ここで、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、特殊外れ結果となり得る。第３通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態は、高頻度サポートモードＡに対応しており、第３通常遊技状態と同様に第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行され、この状態は遊技回の実行回数が終了基準回数（第２終了基準回

数）に到達するまで継続されることとなる。ここで、第３通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行した場合には、第２作動口９２Ａに係る遊技回の進行が継続することとなる。これにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりを目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０７５６】

第４通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には終了基準回数（第２終了基準回数）が再設定される。つまり、第４通常遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。

【０７５７】

第２終了基準回数は、第１終了基準回数と同じ回数となるように規定されている。このため、第３通常遊技状態→第４通常遊技状態となる場合に、特殊外れ結果となるタイミング（当該判定結果となる遊技回）によって遊技者が実質的に損することを回避できる。これは、上述したループ機能によって遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【０７５８】

第４通常遊技状態においては、大当たり結果となる確率（１／１００）よりも特殊外れ結果となる確率（１／１０）の方が高くなるように規定されている。このような構成とすれば、大当たりが頻発する等して、上述したループ機能が上手く発揮されなくなるといった不都合を生じにくくすることがきる。

【０７５９】

＜変形例１＞

上記第７の実施の形態では、回数制限付きの高頻度サポートモードＢ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＡに切り替わるとともに、終了基準回数が再設定される構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードＢ中は特殊外れの抽選を行わない構成としてもよいし、特殊外れを無効とする（通常外れと同様に取り扱う）構成としてもよい。つまり、高頻度サポートモードＡ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＡを維持するとともに終了基準回数を上書き（再設定）する一方、高頻度サポートモードＢ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＢを維持するとともに終了基準回数の上書き（再設定）しない構成としてもよい。このような構成においては、第３通常遊技状態へ移行した場合には、当該第３通常遊技状態が終了した後に実行される第２作動口９２Ａの残り保留に係る遊技回にて特殊外れとなった場合に第４通常遊技状態へ移行することとなる。

【０７６０】

＜変形例２＞

上記第７の実施の形態では、６Ｒ通常大当たりＡ（初当たり）となった場合に設定される終了基準回数（１０回）よりも、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数（２０回）を多くしたが、これに限定されるものではない。例えば、６Ｒ通常大当たりＡ（初当たり時）となった場合に設定される終了基準回数と、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数とを同数としてもよい。また、６Ｒ通常大当たりＡ（初当たり）となった場合に設定される終了基準回数よりも、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を少なくしてもよい。

【０７６１】

＜変形例３＞

上記第７の実施の形態では、６Ｒ通常大当たりＢ（連荘時）となった場合に設定される終了基準回数（２０回）と、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数（２０回）とを同数としたが、これに限定されるものではない。例えば、６Ｒ通常大当たりＢとなった場合に設定される終了基準回数よりも特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を多くしてもよい。

【０７６２】

＜変形例４＞
上記第７の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を一律（２０回）としたが、これに限定されるものではない。特殊外れの種類に応じて設定される終了基準回数が異なる構成とすることも可能である。例えば、特殊外れとして、設定される終了基準回数が第１終了基準回数（例えば「２０回」）となる第１特殊外れと、設定される終了基準回数が第２終了基準回数（例えば「４０回」）となる第２特殊外れとを設けてもよい。

【０７６３】
＜変形例５＞
上記第７の実施の形態では、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選では特殊外れとはならない構成としたが、これに限定されるものではない。第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選においても特殊外れとなり得る構成としてもよい。

【０７６４】
＜変形例６＞
第２作動口９２Ａに係る遊技回にて通常大当たり結果となった場合には、第１作動口９１Ａに係る遊技回にて通常大当たり結果となった場合や、第２作動口９２Ａに係る遊技回にて特殊外れ結果となった場合よりも設定される終了基準回数が多くなるように規定してもよい。このような構成とすれば、上述したループ中に通常大当たり結果となった場合には、遊技者の有利度が増し、ループ中の遊技にアクセントを発生させることができる。

【０７６５】
＜第８の実施の形態＞
本実施の形態においては、確変大当たりの一部を契機として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（後述する第５通常遊技状態）に移行し、この通常遊技状態において実行された遊技回の回数が上限（天井）に達した場合に、電動役物によるサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替える構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【０７６６】
（遊技盤ユニット）
上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図９８を参照して遊技盤ユニット８０Ａについて詳しく説明する。図９８は遊技盤ユニット８０Ａの正面図である。

【０７６７】
遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０７６８】
また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【０７６９】
作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによっ

て構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。

【０７７０】

遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０７７１】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０７７２】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図９９の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０７７３】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０７７４】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０７７５】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０７７６】

上記第１の実施の形態では、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選により特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選結果から特殊外れが省略（除外）されている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図１００を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０７７７】
（作動口用の当否テーブル）
図１００に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。
【０７７８】
作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１００（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１００（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。
【０７７９】
作動口用の振分テーブルは、第１作動口用の振分テーブルと、第２作動口用の振分テーブルとに分かれている。ここで、振分テーブルの内容について図１０１の概略図を用いて説明する。
【０７８０】
図１０１（ａ）に示すように、第１作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、２Ｒ確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～１９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２０～２９が２Ｒ確変大当たり結果に対応している。
【０７８１】
図１０１（ｂ）に示すように、第２作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。
【０７８２】
ここで、図１０２の概略図を参照して、各大当たりについて補足説明する。
【０７８３】
６Ｒ通常大当たり結果となった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように第３通常遊技状態への移行後は、当該第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数（詳しくは「４０回」）に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。つまり、第３通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第３通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。
【０７８４】
６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「３００回」が設定される。特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天

井に到達した場合には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることで投資（持ち球の減り）が抑制されることとなる。

【０７８５】

６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように、第２通常遊技状態については次に大当たりとなるまで継続されることとなる。

【０７８６】

６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「１００回」が設定される。但し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合であっても電動役物９３Ａによるサポートモードは高頻度サポートモードＢのまま、すなわち第２通常遊技状態のままとなる。

【０７８７】

これに対して、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。また、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「１００回」が設定される。特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることで投資（持ち球の減り）が抑制されることとなる。

【０７８８】

２Ｒ確変大当たりとなった場合には高確率モードに切り替わることで次の大当たりまでのハードルは引き下げられることとなるが、この遊技状態（第５通常遊技状態）にて遊技回が過度に嵩んだ場合には、投資が嵩むことで遊技者の遊技意欲が低下し得る。この点、第５通常遊技状態においては早期に天井到達となって追加投資が抑制されることにより、そのような不都合の発生を抑制している。また、天井到達によって高頻度サポートモードＡに切り替わることで第２作動口９２Ａに係る遊技回がメインとなって遊技が進行することとなり、第２作動口９２Ａに係る遊技回にて大当たりとなった場合には２Ｒ確変大当たりとはならない構成（ある程度の出球が期待できる構成）することで、遊技者の満足度の低下を好適に抑制可能となる。以下、図１０３及び図１０４のフローチャートを参照して、このような機能を発揮させるための処理、具体的には開閉実行モード終了時の移行処理及びサポートモードの切替用処理について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０７８９】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

図１０３に示すように、開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ３６０１にて、今回の開閉実行モード（特別遊技状態）が６Ｒ確変大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップＳ３６０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３６０２に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードＢフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモードＢ用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモードＢ用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【０７９０】

続くステップＳ３６０３では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

【０７９１】

その後は、ステップＳ３６０４にて、天井の判定基準となる遊技回数として「１００回」をセットする。そして、ステップＳ３６０５ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４

３４に設けられた遊技回数カウンタをリセット（０クリア）し、ステップＳ３６０６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【０７９２】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモードＢ中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【０７９３】

ステップＳ３６０１の説明に戻り、当該ステップＳ３６０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たりが６Ｒ確変大当たりではない場合には、ステップＳ３６０７に進む。ステップＳ３６０７では今回の大当たりが２Ｒ確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ３６０７にて肯定判定をした場合には、上述したステップＳ３６０３～ステップＳ３６０６の各処理を実行した後、本移行処理を終了する。

【０７９４】

ステップＳ３６０７にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たりが６Ｒ通常大当たりである場合には、ステップＳ３６０８にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットし、ステップＳ３６０９にて高頻度サポートモードＢフラグをセットする。その後は、ステップＳ３６１０にて継続回数カウンタに「４０」をセットし、続くステップＳ３６１１にて天井の判定基準となる遊技回数として「３００回」をセットする。

【０７９５】

その後は、ステップＳ３６０５にて遊技回数カウンタをリセットし、ステップＳ３６０６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【０７９６】

次に図１０４を参照して、サポートモードの切替用処理について説明する。

【０７９７】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ３７０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ３７０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０２に進む。ステップＳ３７０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ３７０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３７０３に進む。

【０７９８】

ステップＳ３７０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ３７０４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３７０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＡフラグ、高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０７９９】

ステップＳ３７０１の説明に戻り、当該ステップＳ３７０１にて否定判定をした場合、

すなわち低頻度サポートモード中である場合にはステップＳ３７０６に進む。ステップＳ３７０６ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタの値が上限、すなわち上記ステップＳ３６０４又はステップＳ３６１１にて設定された値となったか否かを判定する。ステップＳ３７０６にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０６にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０７に進む。

【０８００】

ステップＳ３７０７では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードＡフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモードＡ用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。また、サポート当選結果となって電動役物９３Ａが開状態に切り替わる場合の開放時間が高頻度サポートモードＡに対応する時間となる。

【０８０１】

続くステップＳ３７０８では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。そして、ステップＳ３７０９にて継続回数カウンタに「４００」をセットして、本切替用処理を終了する。これにより、移行は遊技回数が「４００回」に達するまで又は大当たりとなるまで高頻度サポートモードＡが継続されることとなる。

【０８０２】

以上詳述した第８の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０８０３】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、通常大当たり結果となった場合と比べて、確変大当たり結果（詳しくは高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の大当たり結果）となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【０８０４】

また、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、高確率モードとなっているにも関わらず、大当たり結果となることなく遊技が進行することで、遊技者の期待に反して投資が大きく嵩むこととなる。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると想定される。この点、本実施の形態に示したように、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、上記上限回数を引き下げ早いタイミングで高頻度切替モードへ移行して投資を抑制する構成とすることにより遊技の多様化による効果（遊技への注目度向上効果）を好適に発揮させることができる。

【０８０５】

上述した天井到達による救済機能が過度に作用しすぎると、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態を設けた技術的意義（遊技の多様化）が低下し得る。そこで、本実施の形態に示したように各遊技状態において大当たり結果となる確率の逆数以上となるように上限回数を各々設定することにより、遊技の多様化と上記救済機能とを好適に共存させることができる。

【０８０６】

記憶されている保留情報の数が多くなることで作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（遊技回用動作の動作期間）が短くなる。これは、遊技進行の円滑化を図る上で好ま

しい。しかしながら、このような構成を前提とした場合には、上記救済機能に係る構成を適用することで以下の不都合が生じ得る。すなわち、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において天井到達となり、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行した場合に、当該通常遊技状態における遊技回が速やに進行し過ぎて天井到達による恩恵を十分に体感する前に当該恩恵が終了するといった事象が発生し得る。これは、救済機能に対する遊技者の注目度を大きく低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、終了基準回数を上限回数よりも多くなるように設定することで、上記懸念の解消に寄与できる。

【０８０７】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選は第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも遊技者に有利となるように優遇されている。高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において天井到達となった場合には、投資が抑制されるだけでなく、上記抽選についても優遇されることで、遊技者を救済機能が二重に発揮されることとなり、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて嵌りが発生した場合には、天井到達への期待が大きくなる。これにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【０８０８】

前記第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選では、抽選結果として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果が含まれており、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では、抽選結果として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果が含まれていない。このような構成とすれば、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に天井到達となって救済機能が発揮されている最中に再び高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果となって、天井の恩恵が実質的に消失する（無駄引き）といった事象を回避できる。

【０８０９】

＜変形例１＞

上記第８の実施の形態では、大当たりの種類（通常大当たり、確変大当たり）に応じて天井（上限）を相違させたが、これに限定されるものではない。大当たりの種類に関係なく天井（上限）とを同一とすることも可能である。

【０８１０】

＜変形例２＞

２Ｒ確変大当たり（所謂潜確）として、２Ｒ確変大当たりＡ及び２Ｒ確変大当たりＢを設け、２Ｒ確変大当たりＡとなった場合の天井（上限）と２Ｒ確変大当たりＢとなった場合の天井（上限）とを相違させる構成とすることも可能である。

【０８１１】

＜変形例３＞

上記第８の実施の形態では、大当たりの種類（通常大当たり、確変大当たり）に応じて天井（上限）を設定する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、大当たりの契機となった作動口に応じて天井（上限）を設定する構成としてもよい。例えば、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて大当たりとなった場合には上記天井（上限）として第１の天井を設定し、第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて大当たりとなった場合には上記天井（上限）として第２の天井を設定する構成としてもよい。この場合、第１の天井を第２の天井よりも低くすれば遊技者の投資が過度に大きくなることを抑制することができ、第２の天井を第１の天井よりも低く設定すれば、遊技のメリハリを好適に強化できる。

【０８１２】

＜変形例４＞

上記第８の実施の形態では、確変大当たり（詳しくは２Ｒ確変大当たり）となった場合には、通常大当たり（詳しくは６Ｒ通常大当たり）となった場合よりも設定される天井（

上限）が低くなるように構成したが、これに限定されるものではない。２Ｒ確変大当たりとなった場合には、６Ｒ通常大当たりとなった場合よりも設定される天井（上限）が高くなるように構成してもよい。

【０８１３】

＜変形例５＞

低確率モード対応の通常遊技状態において天井到達を契機として移行する低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態では終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、高確率モード対応の通常遊技状態にて天井到達を契機として移行する高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態では終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成とし、上記第２終了基準回数を上記第１終了基準回数よりも少なくなるように規定することも可能である。このような構成とすれば、救済機能が射幸性を煽る要因になることを抑制できる。

【０８１４】

＜変形例６＞

上記第１の実施の形態と同様に、第１作動口９１Ａと第２作動口９２Ａとを遊技領域ＰＥにおける所定の流路上にまとめて配設し、第１作動口用保留エリアＲａ及び第２作動口用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、遊技回の実行対象として第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を優先させる構成としてもよい。

【０８１５】

本変形例に示す構成によれば、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて天井到達となり高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行した場合であっても、救済機能の恩恵を享受するにあたり遊技球の発射先を変更する必要がない。このため、救済機能が特別遊技状態を経由することなく突如として発揮される構成であっても、遊技球が無駄に消費されることを抑制し、救済機能に対する満足度を好適に向上させることができる。

【０８１６】

＜第９の実施の形態＞

上記第１の実施の形態においては、高確率モード対応の通常遊技状態へ移行した場合には、次に大当たりとなるまで高確率モードに維持される構成とした（所謂確変機）。これに対して、本実施の形態においては、高確率モード対応の通常遊技状態への移行後に当該高確率モードが維持される遊技回数に上限が設けられている点（所謂ＳＴ機）で第１の実施の形態と構成が相違している。

【０８１７】

抽選モードが高確率モードに切り替わった場合には、早期に大当たりとなることに期待して遊技が行われると想定される。このように大当たりへの期待が高まっている状況であるにも関わらず大当たりとなることなく遊技が進むことは、投資が無駄に嵩んでいるかのような印象を遊技者に与える要因となり、遊技が進んで上記上限に近づくにつれて遊技者の遊技意欲が低下すると懸念される。このような事象は、高確率モードにおける当たり確率が低い遊技機ほど顕著になると想定される。本実施の形態においては、このよな事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【０８１８】

なお、本実施の形態における遊技盤ユニットに係る構成については上記第１の実施の形態と同様であり、作動口に係る保留機能（保留球格納エリア）については上記第８の実施の形態と同様であるため説明を省略する。なお、第２作動口９２に係る遊技回が第１作動口９１に係る遊技回よりも優先的に実行される点でも第８の実施の形態と同様の構成となっている。

【０８１９】

（作動口用の当否テーブル）

図１００に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テー

ブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０８２０】

作動口９１，９２への入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１０５（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」の計２個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１０５（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０８２１】

（作動口用の振分テーブル）

図１０６（ａ）に示すように、作動口９１，９２用の振分テーブルにおいては、遊技結果の振分先として、１０Ｒ確変大当たりＡ（高確率対応特別遊技結果）及び１０Ｒ確変大当たりＢ（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が１０Ｒ確変大当たりＡに対応しており、「１０～２９」が１０Ｒ確変大当たりＢに対応している。

【０８２２】

１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合には、特別遊技状態の終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。この高確率モードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高確上限：１００回）に達した場合に終了し、低確率モードに切り替わる。

【０８２３】

１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合には、特別遊技状態の終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行する。この高確率モードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高確上限：１００回）に達した場合に終了し、低確率モードに切り替わる。また、高頻度サポートモードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高サポ上限：５０回）に達した場合に終了する。本実施の形態においては、高サポ上限に達した場合には上述した天井到達となり、高頻度サポートモードＢから高頻度サポートモードＡに切り替わる。この高頻度サポートモードＡの継続回数についても上限（本実施の形態では５０回）が設けられており、高確率モード終了に合せて低頻度サポートモードに切り替わる。

【０８２４】

ここで、上記第１の実施の形態では、高頻度サポートモードＡよりも高頻度サポートモードＢの方がベース（遊技球の発射数に対する賞球の数の割合い）が高くなるように差が設けられていたが、本実施の形態においては高頻度サポートモードＢよりも高頻度サポートモードＡの方がベースが高くなるように差が設けられている。以下、図１０７を参照して、そのような差を発生させるための具体的に構成を第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０８２５】

低頻度サポートモードにおいては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が１／２となっており、サポート当選となった場合に電動役物９３を開状態に切り替える回数が「１回」且つ開放時間が「０．１ｓｅｃ」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普図）の変動表示時間が「１０～２０ｓｅｃ」且つ絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となるように規定されている。

【０８２６】
高頻度サポートモードＢにおいては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が１／１．１となっており、サポート当選となった場合に電動役物９３を開状態に切り替える回数が「１回」且つ開放時間が「２ｓｅｃ」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普図）の変動表示時間が「０．５ｓｅｃ」且つ絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となるように規定されている。
【０８２７】
高頻度サポートモードＡにおいては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が１／２となっており、サポート当選となった場合に電動役物９３を開状態に切り替える回数が「２回」、開放時間が「３ｓｅｃ」且つ開状態に切り替える際のインターバル時間が「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普図）の変動表示時間が「０．５ｓｅｃ」且つ絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となるように規定されている。
【０８２８】
総じて、上述したベースが低頻度サポートモード　＜　高頻度サポートモードＢ　＜　高頻度サポートモードＡの順に高くなり、高頻度サポートモードＢにおいては低頻度サポートモードと比べて持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となり、高頻度サポートモードＡにおいては高頻度サポートモードＢよりも更に持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となっている。
【０８２９】
次に、図１０８のフローチャートを参照して、通常処理の遊技状態移行処理（図２３のステップＳ４０４参照）の一環として実行される開閉実行モード終了時の移行処理について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。
【０８３０】
（開閉実行モード終了時の移行処理）
開閉実行モード（特別遊技状態）終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ３８０１にて、今回の開閉実行モードが１０Ｒ確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ３８０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３８０２に進む。ステップＳ３８０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢに切り替わる。
【０８３１】
続くステップＳ３８０３では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高サポ継続回数カウンタに「５０」をセットする。高サポ継続回数カウンタは、高頻度サポートモードに対応する遊技回の継続回数を規定するためのカウンタであり、当該高頻度サポートモード中に遊技回が実行される度に「１」ずつ減算される。
【０８３２】
ステップＳ３８０３の設定処理を実行した後、又はステップＳ３８０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ３８０４に進む。ステップＳ３８０４では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。これにより、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選の抽選モードが高確率モードに切り替わる。
【０８３３】
続くステップＳ３８０５では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高確継続カウンタに「１００」をセットする。高確継続カウンタは、高確率モードに対応する遊技回の継続回数を規定するためのカウンタであり、当該高確率モード中に遊技回が実行される度に「１」ずつ減算される。
【０８３４】
ステップＳ３８０６では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタをリセット（０クリア）する。そして、ステップＳ３８０７にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている特別遊技状態用の各種フラグを消去し

て、本移行処理を終了する。

【０８３５】

次に、図１０９を参照して、通常処理の遊技回制御処理（図２３のステップＳ４０３）の一環として実行される抽選モード及びサポートモードの切替用処理（図３９のサポートモードの切替用処理に相当）について説明する。

【０８３６】

（抽選モード及びサポートモードの切替用処理）

抽選モード及びサポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ３９０１にて現在の抽選モードが高確率モードとなっているか否かを判定する。ステップＳ３９０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ３９０２に進む。ステップＳ３９０２ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高確継続回数カウンタの更新処理を実行する。具体的には、高確継続回数カウンタの値を「１」減算する。

【０８３７】

続くステップＳ３９０３では、高確継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３９０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３９０４に進みＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高確率モードフラグを消去する。これにより、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替わることとなる。

【０８３８】

ステップＳ３９０４の処理を実行した後、又はステップＳ３９０１，Ｓ３９０３の何れかにて否定判定をした場合には、ステップＳ３９０５に進む。ステップＳ３９０５では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢとなっているか否かを判定する。ステップＳ３９０５にて肯定判定をした場合にはステップＳ３９０６に進む。ステップＳ３９０６では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高サポ継続回数カウンタの更新処理を実行する。具体的には、高サポ継続回数カウンタの値を「１」減算する。

【０８３９】

続くステップＳ３９０７では、高サポ継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３９０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３９０８に進みＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグＡ又は高頻度サポートモードＢフラグを消去する。これにより、電動役物９３によるサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０８４０】

ステップＳ３９０８の処理を実行した後、又はステップＳ３９０５，Ｓ３９０７の何れかにて否定判定をした場合には、ステップＳ３９０９に進む。ステップＳ３９０９ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの値が上限（本実施の形態においては「５０」）に達しているか否かを判定する。ステップＳ３９０９にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３９０９にて肯定判定をした場合にはステップＳ３９１０に進む。ステップＳ３９１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。これにより、電動役物９３によるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わる。その後は、ステップＳ３９１１に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高サポ継続回数カウンタに「５０」をセットして本切替用処理を終了する。

【０８４１】

（遊技進行に伴う持ち球の変化）

次に、図１１０を参照して、遊技進行に伴う持ち球の変化について補足説明する。図１１０（ａ）は１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図１１０（ｂ）は１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【０８４２】
図１１０（ａ）に示す例では、ｔｇ１のタイミングにて１０Ｒ確変大当たりＡに対応する特別遊技状態へ移行している。この特別遊技状態が終了したｔｇ２のタイミングでは、抽選モードが高確率モードに切り替わり、大当たり確率が１／３００→１／１００に上昇する。以降は、実行された遊技回が１００回に達するまで、高確率モードが維持されることとなる。
【０８４３】
特別遊技状態が終了した直後はサポートモードが低頻度サポートモードとなる。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が５０回となったｔｇ３のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わる。これにより、遊技進行が加速するとともに、持ち球の減りがほぼ０となるように抑制される。つまり、特別遊技状態の終了後は遊技者に有利な状態となり、大当たりとなることなく遊技回が進んだ場合には更に遊技者に有利な状態に昇格することとなる。
【０８４４】
そして、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が１００回となったｔｇ４のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わるとともに抽選モードが低確率モードに切り替わる。これにより、大当たり確率が１／１００→１／３００に復帰する。
【０８４５】
図１１０（ｂ）に示す例では、ｔｈ１のタイミングにて１０Ｒ確変大当たりＢに対応する特別遊技状態へ移行している。この特別遊技状態が終了したｔｈ２のタイミングでは、抽選モードが高確率モードに切り替わり、大当たり確率が１／３００→１／１００に上昇する。以降は、実行された遊技回が１００回に達するまで、高確率モードが維持されることとなる。
【０８４６】
特別遊技状態が終了した直後はサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が５０回となったｔｈ３のタイミングでは、サポートモードが高頻度サポートモードＢから高頻度サポートモードＡに切り替わる。これにより、遊技進行が更に加速するとともに、持ち球の減りがほぼ０となるように抑制される。つまり、特別遊技状態の終了後は遊技者に有利な状態となり、大当たりとなることなく遊技回が進んだ場合には更に遊技者に有利な状態に昇格することとなる。
【０８４７】
そして、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が１００回となったｔｈ４のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わるとともに抽選モードが低確率モードに切り替わる。
【０８４８】
本実施の形態においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が大当たり結果となることなく５０回となった場合にサポートモードが高頻度サポートモードＡとなる。これにより、第２作動口９２への入賞頻度がアップする。その後は、特別遊技状態終了後の遊技回数が１００回となった場合に抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【０８４９】
高確率モード対応の通常遊技状態における遊技回の実行回数に上限が設けられたタイプの遊技機（所謂ＳＴ機）においては、遊技回の実行回数が上限に近づくにつれて大当たり結果となる見込みが低下し、遊技者の期待感が大きく低下し得る。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本実施の形態に示す構成では、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡとなることでそれまでよりも第２作動口９２への入賞頻度が高くなり投資が抑制されることとなる。

【０８５０】
また、上記第１の実施の形態と同様に第１作動口９１及び第２作動口９２を遊技領域ＰＥにおける所定の流路にまとめて配設されている一方、第２作動口９２係る遊技回が第１作動口９１に係る遊技回よりも優先的に実行される構成となっている。天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態から高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行することで、第２作動口９２に係る遊技回が実行される機会が増える。これにより、天井到達によって遊技者の有利度が大きく上昇し、天井到達後の遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【０８５１】
なお、高頻度サポートモードＡにおいては作動口９２へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に保留球格納エリア（第２作動口用保留エリアＲｂ）に格納されている保留情報の平均数が「３．５」となるように推移し、高頻度サポートモードＢにおいて作動口９２へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に保留球格納エリア（第２作動口用保留エリアＲｂ）に格納されている保留情報の平均数が「２．５」となるように推移する。第２作動口用保留エリアＲｂに格納されている保留情報の数が「３」の場合には「２」の場合と比べて作動口用表示部Ｄ２における絵柄の変動表示時間が短くなる。このような構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態から高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行することで、遊技の進行を速度を変化させることが可能となる。これにより、遊技の単調化を一層好適に抑制できる。
【０８５２】
＜変形例１＞
上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態の終了後に切り替わる高頻度サポートモードＡについては抽選モードの低確率モードへの切り替えに合せて終了する（低頻度サポートモードに切り替わる）構成としたが、これに限定されるものではない。
【０８５３】
高確率モードから低確率モードへの切り替え前に高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードへ切り替わる構成としてもよい。つまり、特別遊技状態→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）の順に移行する構成としてもよい。
【０８５４】
また、高確率モードから低確率モードへの切り替え後に高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードへ切り替わる構成としてもよい。つまり、特別遊技状態→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）→低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）の順に移行する構成としてもよい。
【０８５５】
＜変形例２＞
上記第９の実施の形態に示した１０Ｒ確変大当たりＡとして１０Ｒ確変大当たりＡ１及び１０Ｒ確変大当たりＡ２を設け、１０Ｒ確変大当たりＡ１となった場合に設定される天井を５０回とし、１０Ｒ確変大当たりＡ２となった場合に設定される天井を２０回とすることも可能である。このような構成とすれば、１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合には、その種類によって上記昇格のタイミング（上記ｔｇ３のタイミング）を変化させることができ、遊技の多様化を好適に実現できる。
【０８５６】

＜変形例３＞
上記第９の実施の形態に示した１０Ｒ確変大当たりＢとして１０Ｒ確変大当たりＢ１及び１０Ｒ確変大当たりＢ２を設け、１０Ｒ確変大当たりＢ１となった場合に設定される天井を５０回且つ高頻度サポートモードＢの継続回数を５０回とし、１０Ｒ確変大当たりＢ２となった場合に設定される天井を２０回且つ高頻度サポートモードＢの継続回数を２０回とすることも可能である。このような構成とすれば、１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合には、その種類によって上記昇格のタイミング（上記ｔｈ３のタイミング）を変化させることができ、遊技の多様化を好適に実現できる。
【０８５７】
＜変形例４＞
上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）と高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）とが一致する構成としたが、これに限定されるものではない。
【０８５８】
１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも多くなるように構成することも可能である。
【０８５９】
また、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも少なくなるように構成することも可能である。
【０８６０】
＜変形例５＞
上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たりＢを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）と高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）とが一致する構成としたが、これに限定されるものではない。
【０８６１】
１０Ｒ確変大当たりＢを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも多くなるように構成することも可能である。
【０８６２】
また、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも少なくなるように構成することも可能である。
【０８６３】
＜変形例６＞
上記第９の実施の形態では、高頻度サポートモードＢよりも高頻度サポートモードＡの方がベースが高くなるように差を設けたが、これを変更し、高頻度サポートモードＡよりも高頻度サポートモードＢの方がベースが高くなるように差を設けてもよい。
【０８６４】
＜変形例７＞
高頻度サポートモードＡ，Ｂから高頻度サポートモードＡに移行させる場合には、低頻

度サポートモード（低頻度サポートモード対応の遊技回）を経由するか否かについては任意である。

【０８６５】

＜変形例８＞

上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たり結果Ａとなった場合には、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて５０回の遊技回が実行されたことを契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行し、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が１００回となった場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数と、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数とが同数となるように規定した。これを変更し、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも多くなるように規定してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも少なくなるように規定してもよい。

【０８６６】

また、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂとなった場合には、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態にて５０回の遊技回が実行されたことを契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行し、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が１００回となった場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数と、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数とが同数となるように規定した。これを変更し、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも多くなるように規定してもよいし、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも少なくなるように規定してもよい。

【０８６７】

＜変形例９＞

上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たり結果を契機とした特別遊技状態の終了後に実行された遊技回が１００回となった場合に、抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが低頻度サポートモードとなるように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、低確率モードへの移行後も高頻度サポートモードＡが継続される構成とすることも可能である。本変形例に示す構成によれば、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態→低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態の順に移行する。このような構成とすれば、高確率モード→低確率モードへ移行した際に遊技への注目度が急速に低下することを抑制することができる。

【０８６８】

＜第１０の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では、特殊外れ結果を契機とする低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第４通常遊技状態の残り遊技回数を規定する継続回数カウンタの値が「４００」に設定（上書き）され、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態を経由することなく特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態から天井到達を契機とする第４通常遊技状態へ第１通常遊技状態等の他の遊技状態を契機することなく速やかに移行させる構成、すなわち第４通常遊技状態を速やかに延長させる構成とした。

【０８６９】
本実施の形態では、特殊外れ結果を契機とする低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の挙動が工夫されていることを特徴の１つとしている。以下、図１１１を参照して、第１の実施の形態との相違点を中心に、本実施の形態における特徴的な構成については説明する。
【０８７０】
図１１１（ａ）の概略図に示すように、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色となり、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が緑色となるように差別化されている。このため、遊技者は、表示画面９５ａの背景色を確認することにより、現在の高頻度サポートモードＡが特殊外れ結果及び天井到達の何れを契機としているかを容易に特定することができる。以下の説明では、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ１」、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ２」として適宜区別する。因みに、高頻度サポートモードＡ１，Ａ２のサポート態様については共通であり、ベース（遊技球の発射数に対する払い出される遊技球の数の割合い）については両者に差が生じない構成となっている点では、第１の実施の形態と同様である。
【０８７１】
次に、図１１１（ｂ）～（ｃ）の概略図を参照して、高頻度サポートモードＡの開始報知の流れについて補足説明する。
【０８７２】
特殊外れとなって高頻度サポートモードＡ１へ移行する遊技回においては、図１１１（ｂ）に示すように、当該遊技回にて特殊外れに対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される。具体的には、リーチ表示を経て何れかの有効ライン上に「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが停止表示（確定表示）される。そして、次の遊技回の開始に併せて表示画面９５ａの背景色が白色から青色に変更され、表示画面９５ａの隅部に高頻度サポートモードＡ１の残り遊技回数が表示される。
【０８７３】
これに対して、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡ２に移行する遊技回においては、図１１１（ｃ）に示すように、当該遊技回にて天井到達に対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される場合がある。具体的には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示経由で何れかの有効ライン上に「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せが停止表示（確定表示）される。これに対して、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示非経由で完全外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この際、表示画面９５ａの背景色についても青色に維持される。
【０８７４】
なお、第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、大当たり結果に対応する遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定される。これに対して、第４通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、図２７（ａ２）に示した変動表示時間テーブルを参照して、リーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される。
【０８７５】
ここで、図１１２のタイミングチャートを参照して、特殊外れ結果を契機とした第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技の流れについて補足説明する。
【０８７６】
ｔｉ１のタイミングでは通常外れ結果に対応する遊技回が開始され、ｔｉ２のタイミングでは特殊外れ結果に対応する遊技回が開始されている。特殊外れ結果に対応する遊技回が終了したｔｉ３のタイミングでは、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態へ移行している。これに合せて、継続回数カウンタには「４０」が設定

されている。
【０８７７】
その後は、遊技回が進む毎に継続回数カウンタの値が「１」ずつ減算されるとともに遊技回数カウンタの値が「１」ずつ加算される（例えばｔｉ４のタイミング参照）。特殊外れ結果対応の第４通常遊技状態中のｔｉ５のタイミングでは、天井到達となる遊技回が開始されている。つまり、図１１２に示す例では、特殊外れ結果対応の第４通常遊技状態が継続している最中、すなわち継続回数カウンタの値が「０」になる前に天井到達となっている。この遊技回については、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応しており、高頻度サポートモードによる恩恵によって作動口９１，９２に係る保留数についても上限付近を推移している。このため、作動口用表示部における絵柄の変動表示時間や図柄表示装置における図柄の変動表示時間は時間短縮機能の影響によって３～５ｓｅｃ程度となり、天井到達となる遊技回についても速やかに進行している。
【０８７８】
天井到達となる遊技回においては、確定表示のタイミングにて表示画面９５ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄が停止表示されることで、天井到達の旨が遊技者に明示される。そして、当該遊技回が終了するｔｉ６のタイミングでは、継続回数カウンタの値が「４００」に上書きされ、特殊外れ結果対応の第４通常遊技状態から天井到達対応の第４通常遊技状態に他の遊技状態を経由することなく移行している。これに伴って、表示画面９５ａの背景色が青色→緑色に変更されている。
【０８７９】
ここで、高頻度サポートモードＡ中は、電動役物９３が頻繁に開状態に切り替わることとなる。天井到達となった遊技回が終了するｔｉ６のタイミングでは電動役物９３が開状態となっているが、当該電動役物９３は開状態への切替時に設定された開放時間を経過するまで開状態のまま維持され、開放時間が強制的に短縮されることはない。つまり、上述の如く第４通常遊技状態の契機が特殊外れ結果から天井到達に切り替わった場合であっても、電動役物９３の挙動が乱れることはない。この第４通常遊技状態における入賞サポートについては、継続回数カウンタの値が「０」となった場合又はそれよりも前に大当たり結果となった場合に終了することとなる。
【０８８０】
＜変形例１＞
上記第１０の実施の形態では、特殊外れ結果を契機とした第４通常遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達となる遊技回にて天井到達を示す図柄組合せ（「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せ）を停止表示することで天井到達を明示する構成と、天井到達となった次の遊技回から表示画面９５ａの背景色を変更することで天井到達を明示する構成とを併用する構成としたが、これに限定されるものではない。天井到達を明示する具体的構成については任意であり、上記２つの構成の一方を省略することも可能である。つまり、第４通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては図柄組合せによって天井到達を明示する機能を省略することも可能である。また、特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態と天井到達を契機とする第４通常遊技状態とで表示画面９５ａの背景色を統一することも可能である。
【０８８１】
＜変形例２＞
上記第１０の実施の形態では、特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数（「２０」回又は「４０」回）よりも天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数（「４００」回）よりも少なくしたが、これに限定されるものではない。特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数よりも天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数よりも多くしてもよいし、特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数と天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数とを同数としてもよい。

【０８８２】
＜変形例３＞
特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態中に天井到達となったタイミングにて電動役物９３が開状態となっている場合には、当該電動役物９３を強制的に閉状態に切り替える構成とすることも可能である。
【０８８３】
＜第１１の実施の形態＞
高頻度サポートモード中に特殊外れ結果となった場合に当該特殊外れ結果が無効となる等して、その恩恵を享受できなくなることは遊技者に当該特殊外れ結果が所謂無駄引きであったとの印象を与える要因になる。これは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になるため好ましくない。特に、このような事象が高頻度サポートモードの終了間際に発生し、それが遊技者の目にとまった場合には、上記懸念が大きくなる。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に当該工夫について説明する。
【０８８４】
主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に停止表示（確定表示）される絵柄は、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果毎に個別となるように設けられている。すなわち、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が６Ｒ通常大当たり結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に６Ｒ通常大当たり結果対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が６Ｒ確変大当たり結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に６Ｒ確変大当たり結果対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が特殊外れ結果Ａである場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に特殊外れ結果Ａ対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が特殊外れ結果Ｂである場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に特殊外れ結果Ｂ対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が通常外れ結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に通常外れ結果対応の絵柄が停止表示される構成となっている（図１１３（ａ）参照）。
【０８８５】
以上詳述したように、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２においては停止表示される図柄組合せが遊技状態によって相違しない構成となっている。これに対して、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示される図柄組合せのうち特殊外れ結果に対応する図柄組合せについては遊技状態によって相違する構成となっている。
【０８８６】
具体的には、図１１３（ｂ），（ｃ）に示すように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に特殊外れ結果対応の図柄組合せである「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の図柄組合せが停止表示される一方、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に上記図柄組合せ以外の図柄組合せ、具体的には通常外れ結果対応の図柄組合せが停止表示される構成となっている。
【０８８７】
次に、図１１４～図１１５を参照して本実施の形態における作動口用の変動表示時間テーブルについて補足説明する。図１１４は通常外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図、図１１５は特殊外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【０８８８】
通常外れ結果対応の変動表示時間テーブルについては第１の実施の形態と同様である。具体的には、図１１４（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」

となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８８９】

図１１４（ａ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。つまり、第４通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第１通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。

【０８９０】

図１１４（ａ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９１】

図１１４（ａ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第３通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第２通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９２】

因みに、第１通常遊技状態～第４通常遊技状態の何れについても、外れ結果対応のリーチ表示（外れリーチ）が発生する遊技回においては、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっており（図２８参照）、大当たり結果である場合には当該範囲において相対的に長い時間が設定されやすく且つ外れ結果である場合には当該範囲において相対的に短い時間が設定されやすくなっている。つまり、変動表示時間が長いリーチ表示の方が短いリーチ表示よりも大当たりの期待度が高くなるように差が設けられている。

【０８９３】

なお、本実施の形態においても、天井到達となる遊技回においては、リーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定されることとなる。

【０８９４】

次に、特殊外れ結果対応の変動表示時間テーブルについて説明する。図１１５（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて特殊外

れである場合の変動表示時間を例示している。第１通常遊技状態にて特殊外れとなった場合には、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっている。

【０８９５】

図１１５（ａ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第４通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ２）参照）と同様となっている。なお、第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９６】

図１１５（ａ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第２通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ３）参照）と同様となっている。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９７】

図１１５（ａ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第３通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ４）参照）と同様となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９８】

なお、第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、大当たり結果に対応する遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定される。これに対して、第２通常遊技状態～４通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、図１１４（ａ２）、図１１５（ａ２）に示した変動表示時間テーブルを参照して、リーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される。

【０８９９】

次に図１１６の概略図を参照して、各遊技回における図柄の変動表示態様について説明する。

【０９００】

図１１６（ａ）に示すように、リーチ表示非対応の通常外れ結果（完全外れ結果）となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、リーチ表示に移行することなく、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に停止し、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この変動表示態様については第１通常遊技

状態～第４通常遊技状態において同様となっている。
【０９０１】
図１１６（ｂ）に示すように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）において特殊外れ結果となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、上図柄列→下図柄列の順に停止してリーチ表示へ移行する。リーチ表示への移行後は、特殊外れ結果対応の図柄組合せ（「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の図柄組合せ）が停止表示（確定表示）されるようにして中図柄列が停止される。この図柄組合せにより、特殊外れ結果である旨が遊技者に明示されることとなる。
【０９０２】
図１１６（ｃ）に示すように、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）において特殊外れ結果となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、リーチ表示に移行することなく、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に停止し、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。つまり、図柄組合せから今回の遊技回が特殊外れ結果であるか否かを特定することが困難となっている。
【０９０３】
本実施の形態に示した構成によれば、大当たり結果となることなく遊技が進む場合であっても、特殊外れ結果や天井到達となることで高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行し得る。第４通常遊技状態へ移行することで第２作動口９２Ａへの入賞頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果が無効となり通常外れ結果と同様の扱いとなる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該特殊外れ結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えることになると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本実施の形態に示した構成によれば、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には図柄表示装置９５の表示画面９５ａに当該特殊外れ結果を明示する図柄組合せが停止表示される一方、第４通常遊技状態（第２通常遊技状態や第３通常遊技状態についても同様）中に特殊外れ結果となった場合には通常外れ結果となった場合と同様の図柄組合せが停止表示される。このような構成とすれば、第４通常遊技状態（第２通常遊技状態や第３通常遊技状態も同様）中に特殊外れ結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【０９０４】
また、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、変動表示時間がリーチ表示対応の変動表示時間となり、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、変動表示時間がリーチ表示非対応の変動表示時間となる。このように高頻度サポートモード中に特殊外れ結果となった場合であってもその遊技回を目立ちにくく進行させることで上記効果を一層好適に発揮させることができる。特に、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に通常外れ結果（リーチ表示非対応）となった場合と同様の変動表示時間テーブルが参照され、共通の態様で変動表示時間が設定される。これにより、特殊外れ結果となった遊技回を通常外れ結果となった遊技回に紛らわせることができ、上記効果を好適に強化できる。
【０９０５】
＜変形例１＞
上記第１１の実施の形態では、特殊外れ結果Ａとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示（確定表示）させる図柄組合せと、特殊外れ結果Ｂとなった場合に図柄表示装置９５

に停止表示（確定表示）させる図柄組合せとを統一したが、これに限定されるものではない。特殊外れ結果Ａとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示させる図柄組合せ（特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せ）と、特殊外れ結果Ｂとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示させる図柄組合せ（特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せ）とを相違させてもよい。

【０９０６】

また、特殊外れ結果Ａ用の図柄組合せと特殊外れ結果Ｂ用の図柄組合せとを個別に設け、特殊外れ結果の種別を図柄組合せから識別可能とする場合には、相対的に有利度の高い特殊外れ結果Ｂとなった場合には特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せ以外の図柄組合せ（通常外れ結果対応の図柄組合せ）を停止表示させることで特殊外れ結果Ｂであることを非明示とする一方、相対的に有利度の低い特殊外れ結果Ａとなった場合には特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せを停止表示させることで特殊外れ結果Ａであることを明示する構成としてもよい。また、相対的に有利度の高い特殊外れ結果Ｂとなった場合には特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せを停止表示させることで特殊外れ結果Ｂであることを明示する一方、相対的に有利度の低い特殊外れ結果Ａとなった場合には特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せ以外の図柄組合せ（通常外れ結果対応の図柄組合せ）を停止表示させることで特殊外れ結果Ａであることを非明示とする構成としてもよい。

【０９０７】

＜変形例２＞

上記第１１の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示させる構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第３通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示させる一方、特殊外れ結果を契機として移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態よりも有利な遊技状態である高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）中にて特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に特殊外れ結果に対応する「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の組合せを停止表示させる構成とすることも可能である。

【０９０８】

＜変形例３＞

特殊外れ結果を毎度非明示としてしまった場合には、遊技者が把握する特殊外れ結果の確率と実際に特殊外れ結果となった確率との乖離が大きくなる。これは、「遊技機との相性が悪い」、「流れが悪い」等のネガティブな印象を遊技者に与える要因になると懸念される。このような事象に鑑みれば、第４通常遊技状態の残り回数に応じて図柄表示装置９５に特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させるか否かを分ける構成、具体的には残りの遊技回数が所定回数以上である場合には特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させる一方、所定回数よりも少ない場合には特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させない構成とすることが好ましい。

【０９０９】

＜変形例４＞

保留球格納エリア４３２に格納されている保留情報が当否判定の対象となる前に、当該保留情報が特殊外れ結果に対応しているか否かを先特定する構成とし、当該先特定の結果に応じて予告演出（所謂先読み演出）を実行する構成とすることも可能である。本実施の形態に示す構成では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に当該予告演出が発生することで遊技者に違和感を与える可能性が高くなる。故に、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては上述した先特定及び予告演出の少なくとも何れかを規制して、予告演出を控える構成とすることが望ましい。

【０９１０】

＜第１２の実施の形態＞

上記第１の実施の形態に示したように天井到達を契機として移行する第４通常遊技状態

に上限（終了基準回数）が設けられている構成においては、当該第４通常遊技状態中に大当たり結果となることなく同第４通常遊技状態が終了する可能性が生じる。天井機能を左右する遊技回数カウンタの値が大当たりを契機としてのみリセット（０クリア）される構成、すなわち上記事象（以下、駆け抜けともいう）が発生した場合に天井が再設定されない構成においては、次に大当たりとなるまで天井が再設定されないため、上記駆け抜け後は投資が大きく嵩む可能性ある。ここで、遊技機は遊技ホールに設けられたデータ表示装置に接続され、当該データ表示装置にて大当たり後の遊技回数が表示されることが一般的であり、遊技ホールの管理者はこのデータ表示装置を参照して天井未達であるか否かを判断できる。但し、遊技ホールでは営業時間の終了後に遊技機やデータ表示装置の電源がＯＦＦにされ、営業日の朝に電源がＯＮとされる。このような電源操作（ＯＦＦ→ＯＮ）により、上記遊技回数がリセット（０クリア）されるため、電源操作後は天井未達であるかの判断は困難となる。このように遊技機の状態を把握困難となることは、管理者の利便性を低下させる要因になると想定される。本実施の形態においてはこのような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図１１７のフローチャートを参照して、本実施の形態におけるサポートモードの切替処理について説明する。

【０９１１】

（サポートモードの切替処理）

サポートモードの切替処理においては先ず、ステップＳ９００１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ９００１にて肯定判定をした場合にはステップＳ９００２に進む。ステップＳ９００２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ９００２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ９００２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９００３に進む。ステップＳ９００３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ９００４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ９００４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ９００４にて肯定判定をした場合にはステップＳ９００５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１２】

ステップＳ９００１の説明に戻り、当該ステップＳ９００１にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００６に進む。ステップＳ９００６では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡであるか否かを判定する。ステップＳ９００６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９００７に進む。ステップＳ９００７では遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ９００７にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００８に進む。ステップＳ９００８では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ９００９では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１６０９にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。

【０９１３】

ステップＳ９００９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９０１５に進む。ステップＳ９０１５では、今回の高頻度サポートモードＡが天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡであったか否かを判定する。ステップＳ９０１５にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモ

ードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１４】

一方、ステップＳ９０１５にて肯定判定をした場合にはステップＳ９０１６に進む。ステップＳ９０１６ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に特殊報知準備フラグをセットする。その後は、ステップＳ９００５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１５】

ステップＳ９００６の説明に戻り、当該ステップＳ９００６にて否定判定をした場合、すなわち現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ステップＳ９０１０に進む。ステップＳ９０１０では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ９０１０にて否定判定をした場合には、ステップＳ９０１１に進む。ステップＳ９０１１では今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応していない場合にはステップＳ９０１１にて否定判定をして、本切替用処理を終了する。ステップＳ９０１１にて肯定判定をした場合（特殊外れに対応している場合）又はステップＳ９０１０にて肯定判定をした場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ９０１２に進む。ステップＳ９０１２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。そして、続くステップＳ９０１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。その後は、ステップＳ９０１４に進み、継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

【０９１６】

継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技回において遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＡである場合には継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が２０回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＢである場合には継続回数カウンタに「４０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４０回となるまで継続されることとなる。

【０９１７】

ステップＳ９００７の説明に戻り、高頻度サポートモードＡ中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ９０１４にて継続回数カウンタに「４００」をセット（上書き）して、本切替用処理を終了する。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されるように延長されることとなる。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡが継続される遊技回数が再設定（上書き）され、他の通常遊技状態等を経由することなく第４通常遊技状態の上限が引き上げられることとなる。

【０９１８】

次に、図１１８のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行されるメイン処理について説明する。第１の実施の形態に示したように、メイン処理は電源投入に伴い起動される処理であり、当該メイン処理を実行した後に上記通常処理（図２３参照）へと移行する。

【０９１９】

（メイン処理）
メイン処理においては先ず、ステップＳ９１０１にて電源投入に伴う立ち上げ処理を実行する。具体的には、従側の制御基板（払出制御装置２４２等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば５００ｍｓｅｃ程度待機する。
【０９２０】
続くステップＳ９１０２では、ステップＳ９１０１の立ち上げ処理後から許可禁止用期間である１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。１ｓｅｃ経過していない場合にはステップＳ９１０２の処理を再度実行する。この時間の測定は、ステップＳ９１０２の処理回数をカウントすることにより行われる。例えば、ステップＳ９１０２にて否定判定してから再度ステップＳ９１０２の処理を実行するまでに要する時間が０．１ｍｓｅｃである場合には、カウント値が１００００回となることで、ステップＳ９１０１の立ち上げ処理後から１ｓｅｃ経過したと判定する。なお、時間の測定の具体的な構成は任意であり、例えばリアルタイムクロックを用いて時間の測定を行うようにしてもよい。ステップＳ９１０２にて１ｓｅｃ経過したと判定した場合には、ステップＳ９１０３に進む。
【０９２１】
ステップＳ９１０３では、ＲＡＭ４０４のアクセスを許可する。その後、ステップＳ９１０４では、電源・発射制御装置２４３に設けられたリセットスイッチ１６６がＯＮとなっているか否かを判定し、続くステップＳ９１０５ではＲＡＭ４０４の停電フラグ格納エリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。また、ステップＳ９１０６ではＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ９１０７では、そのＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ４０４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ４０４の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。
【０９２２】
本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはリセットスイッチ１６６を押しながら電源が投入される。リセットスイッチ１６６が押されていれば（ＯＮとなっていれば）、ステップＳ９１０８～Ｓ９１０９の処理に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）により記憶保持されたデータの異常が確認された場合も同様にステップＳ９１０８～Ｓ９１０９の処理に移行する。ステップＳ９１０８では、ＲＡＭ４０４の使用領域を０にクリアし、ステップＳ９１０９ではＲＡＭ４０４の初期化処理を実行する。ステップＳ９１０８の処理では、各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタや継続回数カウンタの値がリセット（０クリア）される。また、各種フラグ格納エリアに特殊報知準備フラグが格納されている場合には当該特殊報知準備フラグが消去される。
【０９２３】
一方、リセットスイッチ１６６が押されていない場合には、停電フラグが格納されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、ステップＳ９１１５にて停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。
【０９２４】
ステップＳ９１１５又はステップＳ９１０９の処理を実行した後は、ステップＳ９１１０に進む。ステップＳ９１１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に特殊報知準備フラグが格納されているか否かを判定する。特殊報知準備フラグが格納されていない場合には、ステップＳ９１１１にて払出制御装置２４２に初期コマンドを出力すべく初期コマンド設定処理を実行する。その後、ステップＳ９１１２にて割込み許可を設定し、通常処理に移行する。払出制御装置２４２のＭＰＵでは主制御装置１６２から初期コマンドを入力することで、主制御装置１６２との通信が正常に行われていることを認識する。
【０９２５】

ステップＳ９１１０にて肯定判定をした場合にはステップＳ９１１３に進む。ステップＳ９１１３では特殊報知開始処理を実行する。続くステップＳ２５１４ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている特殊報知準備フラグを消去する。その後は、ステップＳ２５１１及びステップＳ２５１２の各処理を実行して通常処理へ移行する。ステップＳ９１１３の特殊報知開始処理では、特殊報知開始コマンドをセットする。この特殊報知開始コマンドは通常処理のステップＳ４０１（図２３参照）にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、この特殊報知開始コマンドを受信したことに基づいて特殊報知を開始する。

【０９２６】

ここで、図１１９（ａ）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される特殊報知用処理について説明する。特殊報知用処理は、ＭＰＵ４４２において定期処理の一環として実行される処理である。

【０９２７】

（特殊報知用処理）

特殊報知用処理においては先ず、ステップＳ９２０１にて特殊報知の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ９２０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ９２０２にて主制御装置１６２から上記特殊報知開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ９２０２にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０２にて肯定判定をした場合にはステップＳ９２０３に進み特殊報知開始処理を実行した後、本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０３の特殊報知用開始処理では、図１１９（ｂ）→図１１９（ｃ）に示すように、前扉枠１４の環状電飾部２６を全点灯させる。遊技ホールのホール管理者は、環状電飾部２６の発光の有無から当該遊技機が天井駆け抜け後の状態であるか否かを容易に特定可能となる。

【０９２８】

ステップＳ９２０１の説明に戻り、当該ステップＳ９２０１にて肯定判定をした場合、すなわち特殊報知の実行中である場合には、ステップＳ９２０４～Ｓ９２０６において特殊報知の解除用の処理を実行する。ここで、先ず図１２０のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて通常処理（図２３参照）の一環として実行される特殊報知制御処理について説明する。

【０９２９】

（特殊報知制御処理）

特殊報知制御処理においては先ず、ステップＳ９３０１にて上記リセットスイッチ１６６がＯＮとなっているか否かを判定する。ステップＳ９３０１にて否定判定をした場合にはそのまま本特殊報知制御処理を終了する。ステップＳ９３０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９３０２にて特殊報知解除処理を実行する。特殊報知解除処理では特殊報知解除コマンドセットする。この特殊報知解除コマンドは、通常処理のステップＳ４０１（図２３参照）にて報知・演出制御装置１４０に送信される。続くステップＳ９３０２では各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタをリセット（０クリア）して本特殊報知制御処理を終了する。

【０９３０】

図１１９（ａ）の特殊報知用処理の説明に戻り、ステップＳ９２０４では、主制御装置１６２から特殊報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９２０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９２０５にて特殊報知解除処理を実行する。特殊報知解除処理においては、図１１９（ｃ）→図１１９（ｂ）に示すように、上述した環状電飾部２６を消灯させる。

【０９３１】

ステップＳ９２０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ９２０６に進み前扉枠１４に設けられた演出ボタン３５が操作されたか否か（ＯＮとなったか否か）を判定する。ステップＳ９２０６にて否定判定をした場合にはそのまま本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０６にて肯定判定をした場合にはステップＳ９２０５の特殊報知解除処理

を実行した後、本特殊報知用処理を終了する。

【０９３２】

以上詳述したように、特殊報知が実行されている状況下にてリセットスイッチ１６６が操作された場合（ＯＮとなった場合）には、遊技回数カウンタがリセット（０クリア）されるとともに特殊報知が解除される。これに対して、特殊報知が実行されている状況下にて演出ボタン３５が操作された場合（ＯＮとなった場合）には、遊技回数カウンタがリセット（０クリア）されることなく特殊報知が解除されるのみとなる。

【０９３３】

なお、特殊報知が解除されることなく遊技が実行される場合には、遊技進行に伴って環状電飾部２６における発光演出が優先的に実行される構成となっている。但し、遊技進行が停止した場合には環状電飾部２６における発光態様は上記特殊報知に対応した態様（全点灯）に復帰する。また、遊技進行中に操作対応演出が実行される場合には、演出ボタン３５が遊技者によって操作される場合があるが、遊技進行に伴う発光演出が優先されている状況下にて演出ボタン３５が操作されたとしても特殊報知が解除されることはなく一時中断された状態が維持される。

【０９３４】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡ）対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態においては作動口９１，９２への入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、天井到達によって移行した第４通常遊技状態には終了基準回数（４００回）が設けられており、天井到達となった場合であっても当該第４通常遊技状態中に大当たり結果となることなく当該第４通常遊技状態が終了する可能性がある（天井駆け抜け）。これは、天井到達による恩恵が過剰となって射幸性を過度に煽る要因になることを回避する上で好ましい。しかしながら、天井駆け抜け後は遊技回数カウンタにより記憶されている遊技回の実行回数がリセットされないままとなり、再度の天井到達が不可となる。ここで、天井駆け抜け後の状態のままリセットスイッチ１６６を操作することなく電源スイッチがＯＦＦ→ＯＮとなった場合には特殊報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は天井駆け抜け後の状態であるか否かを把握することができる。このように電源投入によって天井駆け抜け後の状態の把握をサポートすることは、管理者の利便性の向上を図る上で好ましい。

【０９３５】

上記特殊報知が実行されている状況下にて演出ボタン３５及びリセットスイッチ１６６の何れかが操作された場合には、当該特殊報知が解除される。これに対して、特殊報知が実行されている状況下にてリセットスイッチ１６６が操作された場合には遊技回数カウンタにより記憶されている遊技回の実行回数がリセットされる。このような構成によれば、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの営業形態等に応じて特殊報知が実行されている遊技機への対応を簡易に選択できる。つまり、上述した特殊報知のみを解除して天井駆け抜けの状態のまま放置するか、それとも天井を再設定するかを選択できる。このような構成とすることで上記効果を一層好適に発揮させることができる。

【０９３６】

「第１操作手段」としての演出ボタン３５を遊技機前面側に配設し、「第２操作手段」としてのリセットスイッチ１６６を遊技機背面側に配設している。このような配置とすれば、管理者の利便性の向上を図りつつ遊技者によって実行回数がリセットされるといった不都合を好適に回避できる。

【０９３７】

＜変形例１＞

上記第１２の実施の形態では、特殊報知解除用の操作手段（演出ボタン３５）を遊技機前面側（詳しくは前扉枠１４）に配設し、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段（リセットスイッチ１６６）を遊技機背面側（詳しくは主制御装置１６２）に配設したが、こ

れに限定されるものではない。特殊報知解除用の操作手段と、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段とを何れも遊技機背面側に配設してもよい。

【０９３８】

なお、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段については遊技者が操作不可となる位置、例えば前扉枠１４や内枠１３を開放することで遊技機前方からアクセス可能となる位置に配設されているのであれば足り、必ずしも主制御装置１６２に配設する必要はない。

【０９３９】

＜変形例２＞

上記第１２の実施の形態では、演出ボタン３５が操作対応演出用の操作手段としての機能と特殊報知解除用の操作手段としての機能とを兼ねる構成としたが、これに限定されるものではない。特殊報知解除用の操作手段を演出ボタン３５とは別に設けてもよい。

【０９４０】

＜変形例３＞

特殊報知が解除されることなく継続されている状況下にて遊技が実行された場合には、環状電飾部２６において遊技進行に伴う発光演出が実行されないように規制される構成とすることも可能である。

【０９４１】

＜変形例４＞

特殊報知として環状電飾部２６を用いた第１特殊報知と図柄表示装置９５を用いた第２特殊報知（例えば、天井到達までの残り遊技回数を示すカウンタ表示であり天井駆け抜け時はカウンタが「９９９９」や「００００」等の特定の値で固定される構成）を並列となるように実行する構成とし、特殊報知の実行中に演出ボタン３５やリセットスイッチ１６６が操作された場合には第１特殊報知が解除される一方、第２特殊報知が継続される構成とすることも可能である。

【０９４２】

＜変形例５＞

上記第１２の実施の形態では、特殊報知の実行中に演出ボタン３５が操作された場合には、特殊報知を解除させる構成としたが、これに限定されるものでは無い。演出ボタン３５が操作されることで特殊報知の態様を識別力が相対的に高い態様（目立ちやすい態様）から相対的に低い態様（目立ちにくい態様）に切り替える構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、特殊報知を実行する機器を環状電飾部２６から他の機器（例えば図柄表示装置９５や遊技機背面側に設けられたランプ部等）に変更してもよい。

【０９４３】

＜変形例６＞

上記第１２の実施の形態では、前扉枠１４の環状電飾部２６を全点灯させることで特殊報知を実行する構成としたが、特殊報知の具体的態様については任意である。少なくとも特殊報知を実行している遊技機と、特殊報知を実行していない遊技機との識別が可能であれば足り、例えば環状電飾部２６を特殊な発光態様とすることで特殊報知を実行する構成としてもよい。また、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて特殊報知を実行する構成としたり、スピーカ部２９から出力される音声によって特殊報知を実行する構成としたりすることも可能である。

【０９４４】

＜変形例７＞

遊技ホールにおいては個々の遊技機について電源ＯＮ／ＯＦＦ操作を個別に行うのではなく、島設備毎にまとめて電源ＯＮ／ＯＦＦを行うことで作業時間の短縮が図られている。そこで、特殊報知が実行されている状況下にて電源ＯＦＦ→電源ＯＮ（再起動）となった場合には、当該特殊報知が解除される構成とすることにより以下の効果が期待できる。すなわち、特殊報知を解除する上で上記演出ボタン３５やリセットスイッチ１６６の操作が必須とはならない構成とすれば、各遊技機について解除操作を個別に行う必要がなくなるため、作業効率の向上に寄与できる。

【０９４５】
また、特殊報知が実行されている状況下にて作動口９１，９２等の入球部への入球が発生したり遊技回が開始されたりした場合には当該特殊報知を一時的に規制したり、解除したりする構成とすることも可能である。
【０９４６】
＜変形例８＞
上記第１２の実施の形態では、演出ボタン３５を報知・演出制御装置１４０に接続したが、これに限定されるものではない。演出ボタン３５を主制御装置１６２に接続することも可能である。
【０９４７】
＜第１３の実施の形態＞
本実施の形態においては、天井到達と大当たりとが重複した場合の挙動が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。
【０９４８】
（遊技盤ユニット）
上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図１２１を参照して遊技盤ユニット８０Ａについて詳しく説明する。図１２１は遊技盤ユニット８０Ａの正面図である。
【０９４９】
遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。
【０９５０】
また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。
【０９５１】
作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。
【０９５２】
遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置

が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０９５３】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０９５４】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図１２２の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０９５５】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０９５６】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０９５７】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０９５８】

上記第１の実施の形態では、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選により特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選結果から特殊外れが省略（除外）されている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図１２３を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０９５９】

（作動口用の当否テーブル）

図１２３に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０９６０】

作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１２３（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１２３（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７

」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０９６１】

作動口用の振分テーブルは、第１作動口用の振分テーブルと、第２作動口用の振分テーブルとに分かれている。ここで、振分テーブルの内容について図１２４の概略図を用いて説明する。

【０９６２】

図１２４（ａ）に示すように、第１作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、２Ｒ確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～１９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２０～２９が２Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０９６３】

図１２４（ｂ）に示すように、第２作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０９６４】

ここで、図１２５の概略図を参照して、各大当たりについて補足説明する。

【０９６５】

６Ｒ通常大当たり結果となった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように第３通常遊技状態への移行後は、当該第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数（詳しくは「４０回」）に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。つまり、第３通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第３通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。

【０９６６】

６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように、第２通常遊技状態については次に大当たりとなるまで継続されることとなる。これに対して、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。

【０９６７】

ここで、図１２６を参照して、天井到達と大当たりとが重複した場合の遊技の流れについて補足説明する。

【０９６８】

図１２６（ａ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて６Ｒ通常大当たり結果となっており、天井到達を契機とした低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊

技状態へ移行する。

【０９６９】

図１２６（ｂ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて６Ｒ確変大当たり結果となっており、天井到達を契機とした高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。

【０９７０】

図１２６（ｃ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて２Ｒ確変大当たり結果となっており、天井到達を契機とした高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。

【０９７１】

以上詳述したように天井到達と６Ｒ通常大当たり結果、６Ｒ確変大当たり結果、２Ｒ確変大当たり結果の何れかとが重複した場合には、天井到達の恩恵が遊技者に付与されることはない。このような構成では、天井到達となったにも関わらずその恩恵がかき消されることで遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされている。ここで、図１２７（ａ）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２において変動表示制御処理（図４１参照）の一環として実行される第１変動開始用処理について説明する。第１変動開始用処理は、主制御装置１６２から変動開始コマンドを受信したことに基づいて遊技回用の演出を開始させるための処理であり、遊技回用の演出としてリーチ表示等の図柄の変動表示態様を設定する。

【０９７２】

（第１変動開始処理）

第１変動開始処理においては、先ずステップＳ９４０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ９４０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップＳ９４０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。

【０９７３】

続くステップＳ９４０２では、ステップＳ９４０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果）である場合には、続くステップＳ９４１１にて今回の遊技回が天井到達となる遊技回であるかを判定する。ステップＳ９４１１にて否定判定をした場合には、続くステップＳ９４０３にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停

止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９７４】

大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９７５】

本実施の形態においては、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている（例えば図４５（ａ）参照）。

【０９７６】

既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９７７】

ステップＳ９４１１にて肯定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が天井到達となる遊技回であり且つ大当たり結果に対応している場合にはステップＳ９４１２に進む。ステップＳ９４１２では重複時演出設定処理を実行する。この重複時演出設定処理についての詳細は後述する。

【０９７８】

ステップＳ９４０２にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ９４０４に進む。ステップＳ９４０４では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップＳ９４０４にて肯定判定をしてステップＳ９４０７に進む。ステップＳ９４０７では、天井到達用の演出設定処理を実行する。天井到達用の演出設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９７９】

天井到達用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９８０】

本実施の形態においては、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。

【０９８１】

天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。天

井到達用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９８２】

ステップＳ９４０４にて否定判定をした場合にはステップＳ９４０６に進む。ステップＳ９４０６では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップＳ９４０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９４０７に進む。ステップＳ９４０７では、特殊外れ用の演出設定処理を実行する。特殊外れ用の演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９８３】

特殊外れ用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９８４】

本実施の形態においては、天井到達時と同様に、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。

【０９８５】

特殊外れとなった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９８６】

ステップＳ９４０６にて否定判定をした場合には、ステップＳ９４０８に進み完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。

【０９８７】

リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９８８】

リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９８９】

リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリ

アに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９９０】

リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９９１】

リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９９２】

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９９３】

ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ９４０９に進む。ステップＳ９４０９では、ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。

【０９９４】

ステップＳ９４０９の処理を実行した後は、続くステップＳ９４１０にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【０９９５】

ここで、図１２７（ｂ）のフローチャートを参照してステップＳ９４１２の重複時設定処理について説明する。重複時設定処理においては、ステップＳ９５０１にて今回の大当たり結果が２Ｒ確変大当たり結果及び６Ｒ通常大当たり結果の何れかであるか否かを判定する。ステップＳ９５０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ９５０２にて通常設定処理を実行する。通常設定処理については上記ステップＳ９４０３に示した大当たり用の演出設定処理と同様である。

【０９９６】

すなわち、通常設定処理を構成する停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した

最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９９７】

６Ｒ通常大当たり結果である場合には、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せの何れかを停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして設定する。

【０９９８】

２Ｒ確変大当たり結果である場合には、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せの何れかを停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして設定する。

【０９９９】

大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。通常設定処理を構成する変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【１０００】

ステップＳ９５０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たり結果が６Ｒ確変大当たり結果である場合には、ステップＳ９５０３にて特殊設定処理を実行する。特殊設定処理についてもステップＳ９５０２の通常設定処理と同様に停止結果決定処理及び変動表示態様決定処理で構成されている。

【１００１】

特殊設定処理を構成する停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。そして、停止結果アドレス記憶エリアに記憶された最終停止ライン上に停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の図柄組合せを設定する。

【１００２】

大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊設定処理を構成する変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【１００３】

以下の説明においては、上記ステップＳ９５０３にて決定される図柄の変動表示態様を特殊変動表示態様と称し、上記ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，ステップＳ９５０２にて決定される図柄の変動表示態様（通常変動表示態様）と区別する。

【１００４】

（変動表示態様の対比）
ここで、図１２８を参照して、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の変動表示態様（通常変動表示態様）と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の変動表示態様（特殊変動表示態様）との違いについて説明する。図１２８（ａ）は天井到達と２Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図１２８（ｂ）は天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【１００５】
天井到達と２Ｒ確変大当たり結果とが重複した遊技回においては、図１２８（ａ）に例示しているように、遊技回が開始するｔｊ１のタイミングにて作動口用表示部における絵柄の変動表示と図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）における図柄の変動表示とが開始される。変動開始から所定時間が経過したｔｊ２のタイミングではリーチ表示に移行しており、ｔｊ３のタイミングでは作動口用表示部にて２Ｒ確変大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されるとともに、図柄表示装置９５に２Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。これにより、遊技者に２Ｒ確変大当たり結果となった旨が明示される。この変動表示態様においては天井到達となった旨は明示されることなく特別遊技状態へ移行する。
【１００６】
なお、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れについては基本的に図１２８（ａ）と同様であり、最終的に停止表示（確定表示）される図柄組合せが６Ｒ通常大当たり結果に対応した図柄組合せとなる点で相違するため説明を省略する。
【１００７】
天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した遊技回においては、図１２８（ｂ）に例示しているように、遊技回が開始するｔｋ１のタイミングにて作動口用表示部における絵柄の変動表示と図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）における図柄の変動表示とが開始される。変動開始から所定時間が経過したｔｋ２のタイミングではリーチ表示に移行しており、ｔｋ３のタイミングでは図柄表示装置９５に天井到達に対応する図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されている。これにより、遊技者に天井到達となった旨が明示される。但し、このｔｋ３のタイミングでは作動口用表示部における絵柄の変動表示についてはいまだ継続中となっている。ｔｋ３のタイミングから上記確定表示時間と同じ長さの時間が経過したｔｋ４のタイミングでは図柄表示装置９５における図柄の変動表示が再開されることとなる。ｔｋ１のタイミング～ｔｋ４のタイミングまでが特殊変動表示態様における前半パートを構成しており、この前半パートにて天井到達となった旨が明示される点に鑑みれば当該前半パートは「天井到達明示用パート」であるとも言える。
【１００８】
ｔｋ４のタイミングにて特殊変動表示態様における後半パートが開始された後のｔｋ５のタイミングでは、作動口用表示部にて６Ｒ確変大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されるとともに、図柄表示装置９５に６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。後半パートについては、前半パートと比較して、実行時間が短くなっており、６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せについてはリーチ表示を経由することなく停止表示（確定表示）される。ｔｋ４のタイミング～ｔｋ５のタイミングまでが特殊変動表示態様における後半パートを構成しており、この後半パートにて６Ｒ確変大当たり結果となった旨が明示される点に鑑みれば当該後半パートは「６Ｒ確変大当たり結果明示用パート」であるとも言える。
【１００９】
なお、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の何れかとが重複した場合の作動口用表示部における絵柄の変動表示時間と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の作動口用表示部における絵柄の変動表示時間とは基本的に同じ長さとなるように変動表示時間テーブルが設定されている。上述の如くリーチ表示対応の前半パートを相対的に長くし且つリーチ表示非対応の後半パートを短くすることで、特殊変動

表示態様が実行される場合に２度の変動表示が繰り返されることで生じる違和感を軽減している。

【１０１０】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。

【１０１１】

ここで、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回にて大当たり結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が６Ｒ確変大当たり結果であるかそれとも２Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において６Ｒ確変大当たり結果（ロング継続の高頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）となった場合には上限回数到達を明示する演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において２Ｒ確変大当たり結果（低頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）又は６Ｒ通常大当たり結果（ショート継続の高頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、６Ｒ確変大当たり結果となって特別遊技状態→高頻度サポートモードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、２Ｒ確変大当たり結果となって特別遊技状態→低頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができ、６Ｒ確変大当たり結果となって天井到達時よりもはるかに短い高頻度サポートモードへ移行する場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１０１２】

＜変形例１＞

上記第１３の実施の形態では、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態への移行契機となる６Ｒ通常大当たり結果が天井到達と重複した場合には、通常設定処理が実行される構成としたが、これに限定されるものではない。６Ｒ通常大当たり結果が天井到達と重複した場合には、特殊設定処理が実行される構成とすることも可能である。つまり、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果とが重複する遊技回においては、天井到達に対応する図柄組合せを停止表示（一旦停止表示）させる前半パートと６Ｒ通常大当たり結果に対応する図柄組合せを停止表示（確定表示）させる後半パートとで構成される特殊変動表示態様にて図柄の変動表示が実行される構成とすることも可能である。

【１０１３】

＜変形例２＞

上記第１３の実施の形態では、６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数よりも天井到達となった場合に設定される終了基準回数の方が多くなる構成としたが、これに限定されるものではない。６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数と天井到達となった場合に設定される終了基準回数とを同数とすることも可能であるし、天井到達となった場合に設定される終了基準回数よりも６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数の方が多くなるように構成してもよい。これらの構成を上記変形例１に示した構成と組み合わせることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【１０１４】

＜変形例３＞
上記第１３の実施の形態では、特殊変動表示態様における前半パート（天井到達を明示するパート）と比べて後半パート（大当たり結果を明示するパート）が短くなるように構成したが、これに限定されるものではない。前半パートと後半パートとを同じ長さとなるように構成してもよいし、前半パートと比べて後半パートが長くなるように構成してもよい。

【１０１５】
また、後半パートにおいてはリーチ表示を経由することなく６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せ（「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の図柄組合せ）が停止表示（確定表示）される構成としたが、後半パートにおいても前半パートと同様にリーチ表示を経由して６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される構成としてもよい。

【１０１６】
＜変形例４＞
上記第１３の実施の形態では、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルと、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルとを同一とした。つまり、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合とでは作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）が共通となるように構成した。これを以下のように変更してもよい。すなわち、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルと、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルとを個別に設け、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合とで作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）を相違させる構成としてもよい。例えば、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合よりも、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の方が作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）が長くなるように構成してもよい。例えば上記変形例３に示したように前半パート及び後半パートの各々にてリーチ表示が実行される構成とする上では、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合よりも、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の方が作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）が長くなるように構成することには技術的意義がある。

【１０１７】
＜変形例５＞
上記第１３の実施の形態においては、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には天井到達を示す図柄組合せと６Ｒ確変大当たり結果を示す図柄組合せとを各々停止表示させる構成とすることで、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とを明示する構成としたが、少なくとも天井到達を示すための具体的構成については任意である。例えば、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する遊技回において、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に天井到達を示すための動画や静止画（キャラクタ等のカットイン画像）を表示する構成としたり、スピーカ部２９から天井到達を示す効果音やＢＧＭを出力する構成したりすることも可能である。

【１０１８】
＜変形例６＞
上記第１３の実施の形態においては、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には、前半パートにて天井到達を明示し且つ後半パートにて６Ｒ確変大当たり結果を明示する構成とした。すなわち、天井到達→６Ｒ確変大当たり結果の順に明示する構成とし

が、これに限定されるものではない。天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には、前半パートにて６Ｒ確変大当たり結果を明示し且つ後半パートにて天井到達を明示する構成、すなわち６Ｒ確変大当たり結果→天井到達の順に明示する構成とすることも可能である。

【１０１９】

＜変形例７＞

上記第１３の実施の形態では、６Ｒ確変大当たり結果となった場合に移行する第２通常遊技状態については次に大当たり結果となるまで継続される構成としたが、これに限定されるものではない。第２通常遊技状態についても第３通常遊技状態と同様に回数制限を設けてもよい。例えば、６Ｒ確変大当たり結果となって第２通常遊技状態へ移行した場合には特別遊技状態終了後に大当たり結果となることなく実行された遊技回の実行回数が所定の終了基準回数となった場合に第１通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。この所定の終了基準回数については、例えば天井到達によって設定される終了基準回数と同数としてもよいし、当該終了基準回数よりも多くしてもよい。

【１０２０】

＜その他の実施の形態＞

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。

【１０２１】

（１）上記各実施の形態では、第１通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルと第４通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルとを共通としたが、第１通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルと第４通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルとを個別に設けてもよい。すなわち、第１通常遊技状態にて設定される変動表示時間の範囲や内わけと、第４通常遊技状態にて設定される変動表示時間の範囲や内わけとを相違させてもよい。

【１０２２】

（２）上記各実施の形態では、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替わる際に電動役物９３が開状態となっている場合には、電動役物９３を強制的に閉状態に切り替えることにより第２作動口９２への更なる入賞を回避する構成とした。低頻度サポートモードへの切替後の第２作動口９２への入賞を回避する上では、例えば高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替わる場合に、切替契機となる遊技回（終了基準回数到達となる遊技回）が終了する前に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替える構成とすることも可能である。具体的には、終了基準回数到達となる遊技回にて変動表示中の所定のタイミングにて高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成としたり、終了基準回数到達となる遊技回にて確定表示が開始されるタイミングにて高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成としたりすることも可能である。

【１０２３】

（３）第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選にて特殊外れとなる構成においては、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率と、第２作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率とを相違させることも可能である。例えば、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率を第２作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率よりも低くしてもよいし、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率を第２作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率よりも高くしてもよい。

【１０２４】

（４）特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達したことに基づいて特殊外れを契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）から低頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）へ移行し、その後、高頻度サポートモード対応の遊技状態へ移行する構成としたが、このように低頻度サポートモード対応の遊技状態を介在させるか否かについては任意である。例えば、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達したことに基づいて特殊外れを契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）から天井到達を契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）へシフトさせる構成とすることも可能である。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達した際に低頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）を介在させることなく高頻度サポートモード対応の遊技状態を継続させる構成とすることも可能である。

【１０２５】

（５）天井到達となる遊技回にて特殊外れとなった場合には、天井到達を契機として高頻度サポートモードへ移行させる構成（天井到達を優先させる構成）としてもよいし、特殊外れを契機としては高頻度サポートモードへ移行させる構成（特殊はずれを優先させる構成）としてもよい。

【１０２６】

（６）上記各実施の形態では、第１作動口９１に係る遊技回及び第２作動口９２に係る遊技回の何れが実行される場合についても遊技回数カウンタが更新される構成としたが、これに限定されるものではない。遊技回数カウンタが第１作動口９１に係る遊技回が実行される場合に更新される一方、第２作動口９２に係る遊技回が実行される場合には更新されない構成とすることも可能である。また、遊技回数カウンタが第２作動口９２に係る遊技回が実行される場合に更新される一方、第１作動口９１に係る遊技回が実行される場合には更新されない構成とすることも可能である。

【１０２７】

（７）上記各実施の形態では、遊技回数カウンタの値が上限（天井）に達した場合には、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡが終了した後に遊技回数カウンタによる遊技回のカウントが開始される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、遊技回数カウンタの値が上限（天井）に達した場合には、天井到達の次の遊技回から遊技回数カウンタによる遊技回のカウントが開始される構成とすることも可能である。

【１０２８】

（８）上記各実施の形態では、遊技回数カウンタの値が遊技回の開始時に更新（「１」減算）される構成としたが、遊技回数カウンタの値の更新タイミングについては任意である。例えば、確定表示が実行されるタイミングや遊技回が終了するタイミングにて遊技回数カウンタが更新（「１」減算）される構成とすることも可能である。

【１０２９】

（９）上記各実施の形態では、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢの何れのサポートモードとなっている場合にも持ち球が微減となるようにベース（遊技球の発射数に対する賞球数の割合い）を設定したが、これに限定されるものではない。少なくとも一方のサポートモードについては持ち球が微増となるようにベースを設定することも可能である。

【１０３０】

（１０）遊技領域ＰＥにおける可変入賞装置８３の配置箇所については任意である。例えば、遊技領域ＰＥにおける遊技球の流下経路として、遊技盤８０ａの中央に配置された可変表示ユニット８５を左側から迂回する左ルートと、右側から迂回する右ルートとが設けられている場合には、可変入賞装置８３を一方のルートに配設し、他方のルートに発射された遊技球の可変入賞装置８３への到達が不可となるように制限してもよい。

【１０３１】

（１１）上記各実施の形態では、主制御装置１６２における当否抽選（判定処理）が行われたことに基づいて作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示や図柄表示装置９５における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置１６２における当否抽選（判定処理）に先立って作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示や図柄表示装置９５における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【１０３２】

（１２）上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【１０３３】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されることでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【１０３４】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【１０３５】

＜上記各実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【１０３６】

＜特徴Ａ群＞

以下の特徴Ａ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１０３７】

特徴Ａ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記判定手段による前記判定において前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１移行手段と、

前記判定手段による前記判定において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２移行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０３８】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結

果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。例えば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで特別遊技状態へ移行するまでに投資が過剰に嵩むことを抑制（遊技意欲の低下を抑制）したり、第１判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで遊技のメリハリを強化したりすることができる。特に、大量出球の契機（特別遊技状態への移行契機）ではない第２判定情報に対応する判定結果となった場合には速やかに第３切替モードに変更される構成とすることにより、遊技者の満足度を向上させることができる。

【１０３９】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【１０４０】

特徴Ａ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電

役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０４１】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。例えば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで特別遊技状態へ移行するまでに投資が過剰に嵩むことを抑制（遊技意欲の低下を抑制）したり、第１判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで遊技のメリハリを強化したりすることができる。特に、大量出球の契機（特別遊技状態への移行契機）ではない第２判定情報に対応する判定結果となった場合には速やかに第３遊技状態（第３切替モード）に切り替わる構成とすることにより、遊技者の満足度を向上させることができる。
【１０４２】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【１０４３】
特徴Ａ３．前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記低確率モード及び前記高確率モードの何れにおいても前記判定手段による前記判定により前記第２判定情報に対応した判定結果となる確率は同一となるように構成されており、
前記第１遊技状態は、前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応しており、
前記第３遊技状態は、前記第３切替モード且つ前記低確率モードに対応していることを特徴とする特徴Ａ２に記載の遊技機。
【１０４４】
第１遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を

経由することなく第３遊技状態へ移行する。この際、判定モードは低確率モードが引き継がれるものの切替制御モードは第１切替モードから第３切替モードに変更される。これにより、投資を抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となり、ある種の遊技者救済機能が発揮されることとなる。このような救済機能を発揮させる際には上述の如く特別遊技状態を非経由となるため、当該機能が発揮されるまでの所要時間を極力短くすることができるため、遊技が無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【１０４５】

特徴Ａ４．前記第２移行手段による移行所要期間は、前記第１移行手段による移行所要期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０４６】

本特徴に示す構成によれば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、速やかに切替制御モードが第３切替モードに変更されることとなり、上述した救済機能の恩恵を享受できるまでのタイムラグを小さくすることができる。これは、第１判定情報に対応する判定結果（特別遊技状態への移行）を目指す遊技者の遊技意欲の低下を抑制する上で好ましい。

【１０４７】

特徴Ａ５．前記可変機構用制御手段は、前記遊技領域に設けられた通過部（例えばスルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づく抽選（サポート抽選）にて当選した場合に、前記可変機構を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記第２切替モードは、前記抽選における当選確率が前記第１切替モードよりも高くなるように変更される構成となっており、

前記第３切替モードは、前記抽選における当選確率は前記第１切替モードと同一であるものの、当該抽選にて当選となって前記受入状態となるまでの所要期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０４８】

本特徴に示すように、第１切替モード→第２切替モードとなる場合には通過部の通過に基づく抽選における当選確率が変更され、第１切替モード→第３切替モードとなる場合には当該当選確率を変更することなく、当選から受入状態となるまでの所要時間が短くなる。このように異なるパラメータを用いて第２切替モードと第３切替モードとの差別化を図る構成とすれば、特徴Ａ１等に示した技術的思想を好適に実現できる。

【１０４９】

特徴Ａ６．前記第２切替モードは、前記第３切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０５０】

特徴Ａ６によれば、第２切替モードとなることで、第３切替モードと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、第１判定情報に対応する判定結果となって特別遊技状態経由で第２切替モードへ移行した場合には、大量出球を獲得するチャンスとなる。これに対して、第３切替モードにおいては、第１切替モードよりは上記ベースが優遇されるものの、その程度については第２切替モードよりも低く抑えられることで、救済機能が過剰になることを抑制できる。このような構成とすれば、複数の切替モードの併用によって遊技のメリハリを強化できる。

【１０５１】

特徴Ａ７．前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが

高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０５２】

特徴Ａ７によれば、第３切替モードとなることで、第２切替モードと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、第２判定情報に対応する判定結果となって特別遊技状態非経由で第３切替モードへ移行した場合には、その時点では大量出球は期待できないものの、持ち球の減りを大きく抑えながら第１判定情報に対応する判定結果となった大量出球を獲得する機会を伺うことができる。このような構成とすれば、遊技の健全性を好適に向上させることができる。

【１０５３】

特徴Ａ８．前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０５４】

第３切替モード対応の所定遊技状態における遊技回数に上限（終了基準回数）を設けることにより、第３切替モード→第１切替モードへの復帰が発生し得ることとなり、第３切替モードとなった後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

【１０５５】

特徴Ａ９．前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記低確率モード及び前記高確率モードの何れにおいても前記判定手段による前記判定により前記第２判定情報に対応した判定結果となる確率は同一となるように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、

前記第２切替モード且つ前記低確率モードに対応した第２遊技状態（例えば第３通常遊技状態）と、

前記第３切替モード且つ前記低確率モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と

が設けられており、

前記第１移行手段は、前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記第２移行手段は、前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と

を備えていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０５６】
本特徴によれば、第３遊技状態における遊技回数に上限（終了基準回数）が設けられており、上限到達で第３遊技状態→第１遊技状態への降格（復帰）が発生し得る。このような構成とすれば、第３遊技状態への移行後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。
【１０５７】
また、第２遊技状態及び第３遊技状態には終了基準回数が各々設定される。遊技回数に上限が設けられた限定的な有利状態への移行ルートを特別遊技状態経由／非経由で各々設けることにより遊技の多様化に寄与できる。なお、このような構成とする上では、第３切替モードにおけるベースを、第１切替モードにおけるベースとの差よりも第２切替モードにおけるベースとの差の方が小さくなるように構成することが好ましい。
【１０５８】
特徴Ａ１０．前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第３移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数よりも少ない回数となるように設定する手段を有していることを特徴とする特徴Ａ９に記載の遊技機。
【１０５９】
本特徴に示すように、第３遊技状態における終了基準回数を第２遊技状態における終了基準回数よりも少なくなるように設定することは、第３遊技状態への移行頻度を引き上げて、遊技状態の移行頻度を高くする上で有利である。これは、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。
【１０６０】
特徴Ａ１１．前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第３移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数と同じ回数となるように設定する手段を有していることを特徴とする特徴Ａ９に記載の遊技機。
【１０６１】
本特徴に示すように、第３遊技状態における終了基準回数と第２遊技状態における終了基準回数とを揃える構成とすれば、１の遊技状態（第２遊技状態、第３遊技状態）への移行ルートがあたかも複数設けられているかのように見せることができる。これは、遊技の多様化を実現しつつそれが遊技者の困惑を招く要因になることを回避する上で好ましい。
【１０６２】
特徴Ａ１２．前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる第５移行手段と、
前記第５移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合に、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４００回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第６移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第６移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数よりも多い回数となるように設定する構成となっていることを特徴とする特徴Ａ９乃至特徴Ａ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【１０６３】
本特徴に示す構成によれば、第１遊技状態において第２判定情報に対応する判定結果となった場合、また、第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井）となった場合には、第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行する。このように、第３遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として、当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。特に、天井到

達を契機として設定される終了基準回数を相対的に多く且つ第２判定情報に対応する判定結果を契機として設定される終了基準回数を相対的に少なくすることにより、遊技の多様化と救済機能の強化とを好適に実現させることができる。

【１０６４】

特徴Ａ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻

度が相違するように構成されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１０６５】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合又は第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井到達）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果又は天井到達であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。これにより、更なる遊技の多様化が実現される。特に、第３遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。
【１０６６】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【１０６７】
特徴Ａ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊

技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、

前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、

前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と

が設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる手段と、

前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１０６８】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井到達）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも天井到達であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。これにより、更なる遊技の多様化が実現される。特に、第３遊技状態への移行契機を天井到達として当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることによ

り、過度の投資の抑制に寄与できる。
【１０６９】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【１０７０】
なお、上記特徴Ａ１～特徴Ａ１２に示した各技術的思想を特徴Ａ１３～特徴Ａ１４に適用してもよい。
【１０７１】
＜特徴Ｂ群＞
以下の特徴Ｂ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１０７２】
特徴Ｂ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入

球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２移行手段により前記第２種遊技状態に移行した後に前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば４０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した前記第２種遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第２種遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【１０７３】
特徴Ｂ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第２種遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第２種遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第２種遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この

点、本特徴に示す構成によれば、第２種遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第２種遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【１０７４】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）とを備え、前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１種切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１種切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２種切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、前記第１の移行手段により前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行した場合に、当該所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機とした第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１

判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）とを備え、前記第３の移行手段は、前記第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第２種切替モード対応の前記所定遊技状態中に遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【１０７５】

特徴Ｂ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【１０７６】
特徴Ｂ２によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行する場合がある。第３切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第３遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第３遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第３遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第３遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。
【１０７７】

特徴Ｂ３．前記第４移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合の前記可変機構の切替態様は、前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合の前記可変機構の切替態様と同一となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｂ２に記載の遊技機。

【１０７８】

特徴Ｂ２に示したように、第３遊技状態中に天井到達となり当該天井到達を契機とした第３遊技状態へ移行する場合には、可変機構の切替態様を同一となるように揃えることにより、天井到達の恩恵がそれまでの挙動に対して見劣りすることを抑制することができる。

【１０７９】

特徴Ｂ４．前記終了基準回数は第１終了基準回数であり、

前記第４移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第５移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｂ２又は特徴Ｂ３に記載の遊技機。

【１０８０】

特徴Ｂ２に示した遅延機能を有している場合には、大きく遅延した後に天井到達による恩恵が即座に終了してしまっては遊技者の遊技意欲を損なう要因になると想定される。そこで、本特徴に示すように、第１終了基準回数　＜　第２終了基準回数とすることにより、過剰な遅延を抑制するとともに天井到達後の恩恵が陳腐であるとの印象となることを抑制することができる。

【１０８１】

特徴Ｂ５．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後に、前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０８２】

本特徴に示すように、第３遊技状態中に天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。

【１０８３】

特徴Ｂ６．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後に、前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記第４移行手段による前記第３遊技状態への移行が遅延されている状況下にて前記第３移行手段により移行した前記第１遊技状態中に実行される遊技回数は前記取得情報記憶手段により記憶可能な特別情報の記憶上限よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０８４】

本特徴に示すように、第３遊技状態中の天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第１遊技状態を介在させる構成においては、当該第１遊技状態における遊技回が繰り返されること

で恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。特に、第１遊技状態の介在によって記憶されている特別情報の数が０となって遊技回の連続進行が途切れることでそのような印象が強くなると想定される。この点、介在する第１遊技状態にて実行される遊技回数を特別情報の記憶上限よりも少なくなるように制限することで、第３遊技状態への復帰時に遊技回の連続が途切れることを回避し、上記懸念を好適に払拭することができる。

【１０８５】

特徴Ｂ７．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後であって当該第１遊技状態における１の遊技回の実行後に前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０８６】

本特徴に示すように、第３遊技状態中の天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第１遊技状態を介在させる構成においては、当該第１遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。この点、１の遊技回を経て第３遊技状態に復帰する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭することができる。

【１０８７】

特徴Ｂ８．前記第４移行手段により前記第３遊技状態への移行が遅延されている前記第１遊技状態中に前記第３遊技状態へ移行する旨を報知する報知手段を備えていることを特徴とする特徴Ｂ５乃至特徴Ｂ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【１０８８】

第１遊技状態中に第３遊技状態へ移行する旨を報知する機会を確保する構成とすることは、第１遊技状態への移行前の第３遊技状態中は各遊技回への注目を促す上で好ましい。

【１０８９】

特徴Ｂ９．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段を有し、

前記動作期間設定手段は、前記第４移行手段により前記第３遊技状態への移行が遅延されている前記第１遊技状態中に実行される遊技回については、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に関係なく所定の動作期間を設定するように構成されていることを特徴とする特徴Ｂ８に記載の遊技機。

【１０９０】

特徴Ｂ５等に示したように、第１遊技状態を経由して第３遊技状態に復帰する構成においては、第１遊技状態中に実行される遊技回の遊技回用動作の動作期間がばらつくことで以下の不都合が生じ得る。すなわち動作期間が比較的短い場合には第３遊技状態への移行を遊技者に報知するための時間が不十分となり、動作期間が比較的長い場合には第３遊技状態への移行が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与えやすくなったりする。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態への移行が遅延されている第１遊技状態中の遊技回については、取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に関係なく所定の動作期間を設定する構成として、動作期間を一定とすることで上記懸念を解消できる。

【１０９１】

特徴Ｂ１０．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態の終了後に他の遊技状態を経由することなく前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のい

ずれか１つに記載の遊技機。
【１０９２】
本特徴に示すように、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第３遊技状態と天井到達を契機とした第３遊技状態とをシームレスに繋げる構成とすれば、２つの恩恵を１つにまとめることができ、インパクトを強化できる。
【１０９３】
特徴Ｂ１１．前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となり、前記第４移行手段による前記第３遊技状態への移行が遅延されている最中に前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、前記上限回数到達を契機とした第４移行手段への移行が無効となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【１０９４】
本特徴に示すように天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が控えている状況下にて第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が無効となるように構成することは、遊技者の救済機能が過剰になることを抑制する上で好ましい。
【１０９５】
特徴Ｂ１２．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記第３遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を備え、
前記特殊演出実行手段は、前記第１遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行する一方、前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【１０９６】
第１遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回にて特殊演出を実行することで第３遊技状態へ移行する旨が速やかに報知される。これに対して、第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回では特殊演出が回避される。このように、天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が遅延されている場合には、敢えて特殊演出を行わない構成とすることにより、第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第３遊技状態への注目度が当該遊技状態の終了前に低下することを抑制できる。
【１０９７】
特徴Ｂ１３．前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には、当該上限回数到達となった遊技回の後に実行される遊技回であって、前記第４移行手段により前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行する前の遊技回において前記第３遊技状態へ移行する旨を報知する手段を備えていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【１０９８】
本特徴に示すように、第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、天井到達となった後に実行される遊技回において当該天井到達を契機として第３遊技状態へ移行する前の遊技回において第３遊技状態への移行（天井到達）が遊技者に報知される。このような構成とすれば、天井到達となり得る遊技回以外の遊技回においても天井到達によって第３遊技状態が実質的に延長されることへの期待を促すことができる。
【１０９９】
特徴Ｂ１４．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記第３遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を備え、

前記特殊演出実行手段は、前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となり且つ当該第３遊技状態中における遊技回の実行回数が所定回数よりも多い場合には、当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行する一方、前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となり且つ当該第３遊技状態中における遊技回の実行回数が前記所定回数よりも少ない場合には、当該上限回数到達となった遊技回よりも後に実行される遊技回において前記特殊演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ１１のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１００】

第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、そのタイミングによって遊技者の印象に違いが生じ得る。例えば、移行直後に天井到達となった場合には第２判定情報に対応する判定結果が無駄引きであったかのような印象となる可能性がある。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数（それまでに実行された遊技回数）に応じて特殊演出の発生タイミング、すなわち天井到達の報知タイミングを相違させることにより、上記懸念を払しょくできる。

【１１０１】

なお、特徴Ｂ３～特徴Ｂ１４に示した各技術的思想を特徴Ｂ１に適用してもよい。

【１１０２】

因みに、上記特徴Ａ群に示した各技術的思想を特徴Ｂ１～特徴Ｂ１４に適用してもよい。

【１１０３】

＜特徴Ｃ群＞

以下の特徴Ｃ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１１０４】

特徴Ｃ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の

遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基

準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１０５】
特徴Ｃ１によれば、第１種遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２種遊技状態に移行する。第２種遊技状態は、高頻度切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２種遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１種遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２種遊技状態から第１種遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で速やかに第２種遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【１１０６】
特徴Ｃ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）

と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の

遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１０７】
特徴Ｃ２によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２遊技状態から第１遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【１１０８】
特徴Ｃ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する

遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、前記遊技領域における第１流路（左ルート）に配設された第１始動入球部（第１作動口９１）と、前記遊技領域における第２流路（右ルート）に配設された第２始動入球部（第２作動口９２）とを有し、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から

第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１０９】
特徴Ｃ３によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２ルートへ遊技球を発射することで第２始動入球部への入球が増えて持ち球の減りが抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２遊技状態から第１遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【１１１０】
特徴Ｃ４．前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１判定情報に対応する判定結果となるよりも前記第２判定情報に対応する判定結果となりやすい構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ２又は特徴Ｃ３に記載の遊技機。
【１１１１】
上述したように第２遊技状態又は第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した場合には、第２記憶手段に記憶されている特別情報の数を上限として第２始動入球部に係る遊技回が実行される。これらの遊技回において第１判定情報に対応する判定結果となる確率よりも第２判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなっており、第１判定情報に対応する判定結果とならなくても上記高頻度切替モードをループさせながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となっている。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果となる確率を無暗に高くすることなく遊技の興趣向上に貢献できる。
【１１１２】
特徴Ｃ５．前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態中に、前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１１１３】
特徴Ｃ５によれば、第２／第３遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった

場合には当該判定結果が無効となる一方、第２／第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した際の第２始動入球部に係る残り遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果を契機として第３遊技状態へ移行する。このような構成によれば、上記ループの有無は第２始動入球部に係る特別情報の記憶上限数に左右されることとなる。故に、第２／第３遊技状態における終了基準回数を多くしたり少なくしたりする等して有利度を調整する場合に、ループ確率にその影響が及ぶことを回避し、終了基準回数の設定自由度を好適に向上させることができる。

【１１１４】

なお、本特徴に示す構成を「前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態中は、前記判定手段による判定において前記第２判定情報に対応する判定結果となることが回避されるように構成されていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１１１５】

特徴Ｃ６．前記第２終了基準回数は、前記第１終了基準回数と同数となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１１６】

本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第１遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に第１遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【１１１７】

特徴Ｃ７．前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第１切替モードにおける前記可変機構の切替態様よりも、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１１８】

本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第１遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に第１遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【１１１９】

なお、本特徴に示す「切替態様」とは、開状態に維持される期間、開状態に切り替えられる回数、開状態間のインターバル期間の３つの要素で構成されており、「前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い」とは、それら３つの要素のうち一致又は類似となる要素が「第１切替モード」よりも多いことを示す。

【１１２０】

因みに、本特徴に示す構成を「前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様と一致していることを特徴とする特徴Ｇ２乃至特徴Ｇ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１１２１】

特徴Ｃ８．前記第２記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、

前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態において、それら第２遊技状態及び第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行に伴って当該第１遊技状態への移行後に判定対象となる特別情報について前記先特定手段による特定の結果に基づく特別演出を実行する特別演出実行手段と

を備えていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１２２】

第２遊技状態や第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した直後は、第２始動入球部に係る残り保留分の遊技回が実行される。そして、これらの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には第１遊技状態から第３遊技状態へ移行することとなる。ここで、本特徴に示すように、第２／第３遊技状態では上記残り保留分の遊技回が第２判定情

報に対応する判定結果となるかを事前に特定し、その結果に基づいて特別演出を行うことにより、上述したループの発生の有無への注目度を向上させることができる。

【１１２３】

特徴Ｃ９．前記先特定手段は、前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態から前記第１遊技状態へ移行する場合に、それら第２遊技状態及び第３遊技状態における最終遊技回において前記特定を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ８に記載の遊技機。

【１１２４】

第２／第３遊技状態における最終遊技回において上記特定を行う構成とすれば、第２記憶手段に記憶されている特別情報の数が記憶上限数に達している状態で特別演出が実行されることとなり、特別演出によって上記ループの継続示唆を行う機能を好適に発揮させることができる。

【１１２５】

特徴Ｃ１０．最終遊技回にて前記先特定手段による特定の前に前記特別演出を開始させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ９に記載の遊技機。

【１１２６】

特徴Ｃ１０によれば、先特定手段による特定に先行して特別演出を開始させることで特別演出の実行期間に係る制約を緩和し、当該特別演出の陳腐化を好適に抑制できる。

【１１２７】

なお、特徴Ｃ４～特徴Ｃ１０に示した各技術的思想を特徴Ｃ１に適用してもよい。

【１１２８】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｂ群に示した各技術的思想を特徴Ｃ１～特徴Ｃ１０に適用してもよい。

【１１２９】

＜特徴Ｄ群＞

以下の特徴Ｄ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１１３０】

特徴Ｄ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始

され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、移行先の前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に前記上限回数到達となるか否かに応じて前記特別演出の演出態様を決定する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【１１３１】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合にも第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特別演出が実行される。特別演出の演出態様については移行先の第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となるか否かに応じて決定される。このような構成によれば、例えば第２判定情報に対応する判定結果となった際に併せて天井到達を示唆したり、逆に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行契機を第２判定情報に対応する判定結果であるかそれとも天井到達であるかを識別困難又は不可としたりすることができ、遊技の多様化による遊技への注目度向上に寄与できる。
【１１３２】
特徴Ｄ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段と
を備え、
前記特別演出実行手段は、移行先の前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態における前記終了基準回数と前記上限回数到達となる残りの遊技回数とに基づいて前記特別演出の演出態様を決定する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【１１３３】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合にも第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特別演出が実行される。特別演出の演出態様については移行先の第２切替モード対応の所定遊技状態における終了基準回数と天井到達となる残りの遊技回数とに基づいて決定される。このような構成によれば、例えば第２判定情報に対応する判定結果となった際に併せて天井到達を示唆したり、逆に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行契機を第２判定情報に対応する判定結果であるかそれとも天井到達であるかを識別困難又は不可としたりすることができ、遊技の多様化による遊技への注目度向上に寄与できる。
【１１３４】
特徴Ｄ３．前記特別演出実行手段は第１実行手段であり、
前記特別演出として演出態様が異なる第１特別演出及び第２特別演出とが設けられており、
前記第３の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合

に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する演出として前記第２特別演出を実行する第２実行手段を備え、
前記第１実行手段は、設定される前記終了基準回数が前記上限回数到達となる残り遊技回数よりも多い場合に、前記第２特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴Ｄ２に記載の遊技機。
【１１３５】
特徴Ｄ３によれば、第２判定情報に対応する判定結果となり且つ当該判定結果を契機として移行する第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となった場合には、通常時に天井到達となった場合に実行される特別演出（第２特別演出）と、同じ特別演出（第２特別演出）が実行される。このような構成とすることにより、あたかも天井が可変であるかのように見せることができる。
【１１３６】
特徴Ｄ４．前記第１実行手段は、設定される前記終了基準回数が前記上限回数到達となる残り遊技回数よりも少ない場合に、前記第１特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴Ｄ３に記載の遊技機。
【１１３７】
特徴Ｄ４によれば、設定される終了基準回数　＜　天井到達までの遊技回数となる場合には第２特別演出ではなく第１特別演出が実行される。これは、特徴Ｄ３に示した擬態効果を発揮させる上で好ましい。
【１１３８】
特徴Ｄ５．前記第２実行手段は、前記第１実行手段により前記第２特別演出が実行された後に前記第３の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には、前記第２特別演出を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴Ｄ３又は特徴Ｄ４に記載の遊技機。
【１１３９】
特徴Ｄ５に示すように、第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となった場合には第２特別演出を実行せず天井到達を非明示とすることにより、特徴Ｄ３に示した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。
【１１４０】
特徴Ｄ６．前記第３の移行手段は、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には、前記終了基準回数到達を契機として前記第２の移行手段により前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行した後に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態であることを示唆する状態示唆を行う状態示唆手段を備え、
前記状態示唆手段は、前記第２切替モード中に前記上限回数到達となって前記第３の移行手段により、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態から前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に、それら３つの遊技状態に亘って前記状態示唆を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｄ３乃至特徴Ｄ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１１４１】
特徴Ｄ６によれば、第２切替モード→第１切替モード→第２切替モードとなる場合には第１切替モード中も第２切替モードの示唆を継続することにより、特徴Ｄ３に示した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。
【１１４２】
特徴Ｄ７．前記第１の移行手段は、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる場合に、前記終了基準回数として回数が相違する第１終了基準回数及び第２基準回数を含む何れかの回数を設定する手段を有していることを特徴とする特徴Ｄ２乃至特徴Ｄ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【１１４３】

特徴Ｄ７に示すように第１終了基準回数及び第２終了基準回数を併用する構成とすれば特徴Ｄ２等に示した天井の疑似可変機能を一層好適に発揮させることができる。

【１１４４】

特徴Ｄ８．前記第１終了基準回数は、前記上限回数よりも少なくなっており、

前記第２終了基準回数は、前記上限回数と同数又は当該上限回数よりも多くなっていることを特徴とする特徴Ｄ７に記載の遊技機。

【１１４５】

特徴Ｄ８によれば、第１終了基準回数が設定された場合には、第２切替モード中の天井到達の有無が天井到達までの残り回数に左右され、第２終了基準回数が設定された場合には、第２切替モード中の天井到達となり得る。このような構成とすることで、第２判定情報を用いて天井の疑似的に可変させる上で、当該機能が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。

【１１４６】

なお、上記特徴Ｄ３～特徴Ｄ８に示した各技術的思想を特徴Ｄ１に適用してもよい。

【１１４７】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｃ群に示した各技術的思想を特徴Ｄ１～特徴Ｄ８に適用してもよい。

【１１４８】

＜特徴Ｅ群＞

以下の特徴Ｅ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１１４９】

特徴Ｅ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回

制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態移行処理や大当たり遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変入球部用制御手段は、前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応しているとする判定結果（例えば特別当たり結果や大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記所定情報として、第１の情報（例えば通常大当たりに対応する乱数群）と当該第１の情報よりも遊技者に有利な第２の情報（例えば確変大当たりに対応する乱数群）とを有し、

前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定よりも前記第２の情報に対応する判定結果となりやすい構成となっており、

前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１５０】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。高頻度切替モードにおいては第２始動入球部への入球が可能となり、第２始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では、第１の情報に対応する判定結果だけでなく当該第１の情報よりも遊技者に有利な第２の情報に対応する判定結果となり得る。このため、判定における有利度が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好

適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【１１５１】

特徴Ｅ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特別当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態への移行処理や大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定情報として、第１情報（特別当たり結果に対応する乱数群）と第２情報（大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記可変入球部用制御手段は、

前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応しているとする第１判定結果（特別大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を第１の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と、

前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応しているとする第２判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記可変入球部を第２の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と

を有してなり、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第２判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第１判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として通常遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１５２】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。高頻度切替モードにおいては第２始動入球部への入球が可能となり、第２始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では、第１の情報に対応する判定結果だけでなく第２の情報に対応する判定結果となり得る。このため、判定における有利度（当選確率又は特別遊技状態への移行確率）が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【１１５３】

また、天井到達時には第２始動入球部への入球が発生することで単に持ち球の減りが抑制されるだけではなく、特別遊技状態への移行確率が引き上げられることとなる。このような構成では、第２切替モードにおける滞在期間を短くしてもその恩恵を好適に発揮させることができるため、天井到達後の遊技の間延びを好適に抑制できる。

【１１５４】

特徴Ｅ３．前記特殊移行手段は、第１特殊移行手段であり、

前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２特殊移行手段により、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる場合に、前記上限回数を再設定する再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２に

おける天井の再設定機能）と
を備えていることを特徴とする特徴Ｅ２に記載の遊技機。
【１１５５】
特徴Ｅ３によれば、天井到達となる遊技回数については、天井到達を契機とした高頻度切替モードが終了した際にリセットされる。このような構成は、天井を浅く且つ天井の恩恵を小さくし、短いサイクルで弱めの天井機能が発揮される構成を実現する上で好ましい。すなわち、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。
【１１５６】
特徴Ｅ４．前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回の実行回数を把握する実行回数カウンタ（例えば継続回数カウンタ）を備え、
前記第２特殊移行手段は、前記実行回数カウンタの値が前記終了基準回数に対応する値となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記実行回数カウンタは、前記第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合に更新される（カウントする）一方、前記第１始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合には更新されない（カウントしない）構成となっていることを特徴とする特徴Ｅ３に記載の遊技機。
【１１５７】
特徴Ｅ４に示すように、第２始動入球部への入球を契機として終了基準回数が更新される構成とすることにより、天井到達の恩恵が上手く享受されなくなることを抑制できる。
【１１５８】
特徴Ｅ５．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／２００）の逆数よりも小さくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１１５９】
本特徴に示す態様で上限回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。
【１１６０】
なお、本特徴に示す構成を「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば約１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ＜　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１１６１】
特徴Ｅ６．前記上限回数である遊技回数（整数）は、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／２００）の逆数以下となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１１６２】
本特徴に示す態様で上限回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。
【１１６３】
なお、本特徴に示す構成を「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば約１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ≦　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１１６４】

特徴Ｅ７．前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記第１情報に対応する判定結果となる確率（例えば１／１０）の逆数以下となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１６５】

本特徴に示す態様で記憶上限数及び終了基準回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【１１６６】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記第１情報に対応する判定結果となる確率は、ｙ／Ｘ（例えば１／１０）となっており、前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和Ｓ（整数）は、Ｓ　≦　Ｘ／ｙとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ６のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１１６７】

特徴Ｅ８．前記終了基準回数は、第１終了基準回数であり、

前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として通常遊技状態から第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記第１情報及び前記第２情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が第２終了基準回数（例えば６回、１００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と

を備え、

前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１６８】

特徴Ｅ８に示すように第２情報に対応する判定結果となった場合に設定される終了基準回数（第２終了基準回数）と比較して、天井到達となった場合に設定される終了基準回数（第１終了基準回数）を少なくすれば、第２判定情報に対応する判定結果（遊技における目標）の優位性を担保しつつ天井到達による救済機能を好適に発揮させることができる。

【１１６９】

なお、上記特徴Ｅ３～特徴Ｅ８に示した各技術的思想を特徴Ｅ１に適用してもよい。

【１１７０】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｄ群に示した各技術的思想を特徴Ｅ１～特徴Ｅ８に適用してもよい。

【１１７１】

＜特徴Ｆ群＞

以下の特徴Ｆ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１１７２】
特徴Ｆ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特別当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態への移行処理や大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定情報として、第１情報（特別当たり結果に対応する乱数群）と第２情報（大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応しているとする第１判定結果（特別大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を第１の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応しているとする第２判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記可変入球部を第２の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と
を有してなり、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部へ

の入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第１判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として通常遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
を備え、
前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／５）の逆数以上となるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【１１７３】
本特徴に示す構成では、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には、高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。ここで、仮に高頻度切替モードとなった場合であっても、実質的に所定情報に対応する判定結果となる確率が低いままでは、以下の不都合が生じ得る。すなわち、天井到達となったにも関わらず遊技者が期待する十分な恩恵（特別遊技状態への移行）が得られるまでの期間が間延びしたり、当該十分な恩恵を得られる前に高頻度切替モードが終了したりする（駆け抜けが発生する）と想定される。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になるため好ましくない。この点、本特徴に示す構成では、低頻度切替モードから高頻度切替モードとなることで第２始動入球部への入球が可能となり、第２始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では第２情報に対応する第２判定結果だけでなく第１情報に対応する第１判定結果ともなり得る。つまり、所定情報に対応する判定結果となる確率、すなわち特別遊技状態への移行確率が天井到達によって大きく引き上げられることとなる。そして、第２記憶手段における特別情報の記憶上限数（例えば４つ）と前記終了基準回数（例えば１００回）との和（例えば１０４回）は、所定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となるように設定されているため、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現できる。これにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。
【１１７４】
なお、例えば天井到達時を契機とした高頻度切替モードにて実行可能な遊技回数に制限

がある場合には、上記駆け抜けの懸念が強くなる。この点、上記構成によれば、天井到達時の遊技回数に係る制限の影響を緩和できる。つまり、天井到達によって回数制限付きの高頻度切替モードを採用する場合であっても、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【１１７５】

特徴Ｆ２．前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定において前記第１判定結果となる確率（例えば１／５）は前記第２判定結果となる確率（例えば１／２００）よりも高くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１に記載の遊技機。

【１１７６】

特徴Ｆ２によれば、低頻度切替モードから高頻度切替モードへ移行した場合に、所定情報に対応する判定結果となる確率を大きく上昇させることができる。これは、特徴Ｆ１に示した天井到達時の救済機能を発揮させる上で、高頻度切替モードにおける滞在期間を短くして上記十分な恩恵が付与されるまでの期間の間延びを抑制する上で好ましい。

【１１７７】

特徴Ｆ３．前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回の実行回数を把握する実行回数カウンタ（例えば継続回数カウンタ）を備え、

前記第２特殊移行手段は、前記実行回数カウンタの値が前記終了基準回数に対応する値となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記実行回数カウンタは、前記第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合に更新される（カウントする）一方、前記第１始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合には更新されない（カウントしない）構成となっていることを特徴とする特徴Ｆ１又は特徴Ｆ２に記載の遊技機。

【１１７８】

特徴Ｆ３に示す構成によれば、第２始動入球部に係る遊技回は実行回数カウンタによるカウント対象となっているのに対して、第１始動入球部に係る遊技回は実行回数カウンタによるカウント対象となっていない。このように、第２始動入球部に係る遊技回の実行回数によって終了基準回数到達の有無が判定される構成とすることにより、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現することができる。

【１１７９】

特徴Ｆ４．前記終了基準回数は、第１終了基準回数（例えば１００回）であり、

前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２情報に対応する第２判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として通常遊技状態から第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が第２終了基準回数（例えば１回、３回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と

を備え、

前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１８０】

低頻度切替モード対応の所定遊技状態において第２情報に対応する第２判定結果となった場合には特別遊技状態を経て高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。本特徴に示す構成においては、天井到達を契機として移行する高頻度切替モードの終了基準回数

が第２判定結果を契機として移行する高頻度切替モードの終了基準回数よりも多くなっており、天井到達時の特別遊技状態への移行が優遇されている。このような構成とすれば、特徴Ｆ１等に示した救済機能を効果を好適に発揮させることができる。

【１１８１】

特徴Ｆ５．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記第２判定結果となる確率（例えば１／２００）の逆数よりも大きくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１８２】

特徴Ｆ１に示したように、天井到達を契機とした高頻度切替モードと所定情報に対応する判定結果を契機とした高頻度切替モードとが何れも第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度切替モード中に所定情報に対応する判定結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、所定情報に対応する判定結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、特徴Ｆ１に示したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本特徴に示すように、上限回数（天井）を第２判定結果となる確率の逆数よりも大きくすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【１１８３】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記第２判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ　＞　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１１８４】

特徴Ｆ６．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば１／２００）の逆数以上となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１８５】

特徴Ｆ１に示したように、天井到達を契機とした高頻度切替モードと所定情報に対応する判定結果を契機とした高頻度切替モードとが何れも第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度切替モード中に所定情報に対応する判定結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、所定情報に対応する判定結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、特徴Ｆ１に示したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本特徴に示すように、上限回数（天井）を第２判定結果となる確率の逆数以上とすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【１１８６】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ　≧　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１１８７】

特徴Ｆ７．前記特殊移行手段により移行した前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による前記判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合には、それ以外の状況下にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合と比べ

て、前記遊技回用動作の動作期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１８８】

特徴Ｆ７に示すように、天井到達後の高頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、第１判定結果となった場合の遊技回用動作の動作期間を短くして特別遊技状態へ移行するまでの所要期間を短縮することにより、遊技者は期待する恩恵を速やかに享受することが可能となる。

【１１８９】

特徴Ｆ８．前記第２記憶手段は、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記第２記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど前記遊技回用動作の動作期間が短くなるようにして当該遊技回用動作を実行する構成となっており、

前記高頻度切替モードとして、第１高頻度切替モードと、当該第１高頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１高頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２高頻度切替モードとが設けられており、

前記判定手段による前記判定にて前記第１判定結果となった場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合には、前記特別遊技状態を経て前記第１高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を備え、

前記特殊移行手段は、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第２高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【１１９０】

特徴Ｆ８によれば、天井到達を契機として移行する第２高頻度切替モード対応の所定遊技状態においては第１判定結果→所定領域通過や第２判定結果を契機として移行する第１高頻度切替モード対応の所定遊技状態よりも可変機構が受入状態となる期間が長くなる。つまり、天井到達を契機とした高頻度切替モードでは第２始動入球部への入球頻度が高くなり、第２記憶手段に記憶される特別情報の数が多くなる。故に、天井到達後の遊技回における遊技回用動作の動作期間が短くなり、天井到達から上記恩恵を享受できるまでの期間が間延びすることを好適に抑制できる。

【１１９１】

なお、上記特徴Ａ群～Ｅ群に示した各技術的思想を特徴Ｆ１～特徴Ｆ８に適用してもよい。

【１１９２】

＜特徴Ｇ群＞

以下の特徴Ｇ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１１９３】

特徴Ｇ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と
、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と
、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、

前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば１０回、２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記終了基準回数を再設定（例えば２０回を再設定）する終了基準回数再設定手段と

を備え、

前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする遊技機。

【１１９４】

特徴Ｇ１によれば、第１種遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経て第２種遊技状態に移行する。第２種遊技状態は、高頻度切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２種遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１種遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定においては、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり得る。第２種遊技状態にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく終了基準回数が再設定される。これにより、第２種遊技状態（高頻度切替モード）がループ（延長）されることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１１９５】

特徴Ｇ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば１０回又は２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、当該判定結果となった遊技回の終了に伴い前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第３通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１９６】

特徴Ｇ２によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定においては、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり得る。第２遊技状態において第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第３遊技状態へ移行する。第３遊技状態は、第３切替モードに対応しており、第２遊技状態と同様に第２始動入球部に係る遊技回が実行され、この状態は遊技回の実行回数が第２終了基準回数に到達するまで継続されることとなる。ここで、第２遊技状態から第３遊技状態へ移行した場合には、第２始動入球部に係る遊技回の進行が継続することとなる。これにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１１９７】

特徴Ｇ３．前記第３遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第２終了基準回数を再設定する終了基準回数再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において継続回数カウンタの再設定を行う機能）を備え、

前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ２に記載の遊技機。

【１１９８】

特徴Ｇ３によれば、第３遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には第２終了基準回数が再設定される。つまり、第３遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に

進行することとなる。
【１１９９】
特徴Ｇ４．前記第２終了基準回数は、前記第１終了基準回数と同じ回数又は当該第１終了基準回数よりも多い回数となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｇ２又は特徴Ｇ３に記載の遊技機。
【１２００】
特徴Ｇ４によれば、第２遊技状態→第３遊技状態となる場合に、第２判定情報に対応する判定結果となるタイミング（当該判定結果となる遊技回）によって遊技者が実質的に損することを回避できる。これは、上述したループ機能によって遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。
【１２０１】
特徴Ｇ５．前記第３遊技状態においては、前記判定手段による前記判定にて前記第１判定情報に対応する判定結果となる確率は、前記第２判定情報に対応する判定結果となる確率よりも高くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｇ３又は特徴Ｇ４に記載の遊技機。
【１２０２】
特徴Ｇ５によれば、ループ中は第１判定情報に対応する判定結果となる確率よりも第２判定情報に対応する判定結果となる確率の方が高くなる。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果が頻発する等して、上述したループ機能が上手く発揮されなくなるといった不都合を生じにくくすることがきる。
【１２０３】
特徴Ｇ６．前記第３遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第５の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第４通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第５の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第３終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第６の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第３終了基準回数は、前記第２終了基準回数と同じ回数又は前記第２終了基準回数よりも多い回数となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｇ３乃至特徴Ｇ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２０４】
特徴Ｇ６によれば、上述したループ中に第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、次に移行する第２遊技状態における終了基準回数（第３終了基準回数）が第２終了基準回数以上となる。このような構成とすれば、ループ中に第１判定情報に対応する判定結果となることで特別遊技状態の終了後はループ中よりも遊技者の有利度が増し、ループ中の遊技にアクセントを発生させることができる。
【１２０５】
特徴Ｇ７．前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第１切替モードにおける前記可変機構の切替態様よりも、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ２乃至特徴Ｇ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２０６】
本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。
【１２０７】
なお、本特徴に示す「切替態様」とは、開状態に維持される期間、開状態に切り替えら

れる回数、開状態間のインターバル期間の３つの要素で構成されており、「前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い」とは、それら３つの要素のうち一致又は類似となる要素が「第１切替モード」よりも多いことを示す。

【１２０８】

因みに、本特徴に示す構成を「前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様と一致していることを特徴とする特徴Ｇ２乃至特徴Ｇ６のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１２０９】

特徴Ｇ８．前記判定手段による前記判定モードを行う判定モードとして、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記第２遊技状態における前記判定モードは、前記低確率モードであることを特徴とする特徴Ｇ３乃至特徴Ｇ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【１２１０】

特徴Ｇ８によれば、上述したループ中に第１判定情報に対応する判定結果が頻発する等して、ループ機能が埋没することを抑制できる。これにより、射幸性の高まりを抑えつつ、遊技の多様化を実現することができる。

【１２１１】

特徴Ｇ９．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入

球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記終了基準回数を再設定（例えば２０回を再設定）する終了基準回数再設定手段と
を備え、
前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする遊技機。
【１２１２】
特徴Ｇ９によれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には終了基準回数が再設定される。つまり、第２種遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。故に、遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上に寄与できる。
【１２１３】
なお、上記特徴Ｇ３～特徴Ｇ８に示した各技術的思想を特徴Ｇ１、特徴Ｇ９に適用してもよい。
【１２１４】
因みに、上記特徴Ａ群～Ｆ群に示した各技術的思想を特徴Ｇ１～特徴Ｇ９に適用しても

よい。
【１２１５】
＜特徴Ｈ群＞
以下の特徴Ｈ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１２１６】
特徴Ｈ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と

を備え、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として第１回数（例えば３００回）を設定し、前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば１００回）を設定するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【１２１７】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合には第１回数（例えば３００回）となり、第２情報に対応する判定結果となった場合には第１回数よりも少ない第２回数となる。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【１２１８】

特徴Ｈ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と

を備え、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合に設定する前記上限回数と比べて前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合に設定する前記上限回数が少なくなるように設定する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【１２１９】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単

調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、第２情報に対応する判定結果となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【１２２０】

特徴Ｈ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果

となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と
を備え、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として第１回数（例えば３００回）を設定し、前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば１００回）を設定するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【１２２１】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、第２情報に対応する判定結果となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【１２２２】
また、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、高確率モードとなっているにも関わらず、所定の判定情報に対応する判定結果となることなく遊技が進行することで、遊技者の期待に反して投資が大きく嵩むこととなる。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると想定される。この点、本特徴に示すように、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、上記上限回数を引き下げ早いタイミングで高頻度切替モードへ移行して投資を抑制する構成とすることにより遊技の多様化による効果（遊技への注目度向上効果）を好適に発揮させることができる。

【１２２３】
特徴Ｈ４．前記第１回数は前記低確率モードにおいて前記所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となっており、前記第２回数は、前記高確率モードにおいて前記所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となっていることを特徴とする特徴Ｈ３に記載の遊技機。

【１２２４】
特徴Ｈ３に示した天井到達による救済機能が過度に作用しすぎると、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態を設けた技術的意義（遊技の多様化）が低下し得る。そこで、本特徴に示すように各遊技状態において所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となるように上限回数を各々設定することにより、遊技の多様化と上記救済機能とを好適に共存させることができる。

【１２２５】
特徴Ｈ５．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数（例えば４つ）記憶可能とな

っており、
前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて変動表示時間の設定処理を実行する機能）を有し、
前記動作期間設定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど前記動作期間が短くなるようにして前記動作期間を設定する構成となっており、
前記特殊移行手段により移行した前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において、当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を備え、
前記終了基準回数は、前記第２回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｈ３又は特徴Ｈ４に記載の遊技機。
【１２２６】
記憶されている特別情報の数が多くなることで遊技回用動作の動作期間が短くなる構成とすることは遊技進行の円滑化を図る上で好ましい。しかしながら、このような構成を前提とした場合には、上記特徴Ｈ３等に示した構成を適用することで以下の不都合が生じ得る。すなわち、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において天井到達となり、高確率モード且つ高頻度切替モード対応の所定遊技状態に移行した場合に、当該所定遊技状態における遊技回が速やに進行し過ぎて天井到達による恩恵を十分に体感する前に当該恩恵が終了するといった事象が発生し得る。これは、救済機能に対する遊技者の注目度を大きく低下させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示すように、終了基準回数を上限回数（第２回数）よりも多くなるように設定することで、上記懸念の解消に寄与できる。
【１２２７】
特徴Ｈ６．前記低確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記低確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記高確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成となっており、
前記第１終了基準回数と前記第２終了基準回数とが同じ回数となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２２８】
特徴Ｈ６によれば、第１終了基準回数と第２終了基準回数とすることは遊技に係る構成の簡略化を図る上で好ましい。このような構成であっても、高確率モード中は所定の判定情報に対応する判定結果となる確率が引き上げられているため、上記救済機能が発揮されている間に所定の判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなる。故に、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において発生し得る上記不都合を生じにくくすることができる。
【１２２９】
特徴Ｈ７．前記低確率モード対応の前記所定遊技状態において前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記低確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記高確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成となっており、
前記第２終了基準回数は前記第１終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２３０】
特徴Ｈ７によれば、第２終了基準回数を第１終了基準回数よりも少なくすることにより

、救済機能が射幸性を煽る要因になることを抑制できる。
【１２３１】
特徴Ｈ８．前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、当該第１始動入球部よりも前記判定手段による判定が遊技者に有利となる第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記可変機構は、前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な前記受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な前記非受入状態（閉状態）に切替可能な構成となっていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２３２】
特徴Ｈ８によれば、第２始動入球部への入球に基づく判定は第１始動入球部への入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において天井到達となった場合には、投資が抑制されるだけでなく、判定結果についても優遇されることで、遊技者を救済機能が二重に発揮されることとなり、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて嵌りが発生した場合には、天井到達への期待が大きくなる。これにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。
【１２３３】
特徴Ｈ９．前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記判定結果として前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる判定結果が含まれており、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記判定結果として前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる判定結果が含まれていないことを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２３４】
特徴Ｈ９によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となって救済機能が発揮されている最中に再び高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態への移行契機となる判定結果となって、天井の恩恵が実質的に消失する（無駄引き）といった事象を回避できる。
【１２３５】
特徴Ｈ１０．前記第１始動入球部と前記第２始動入球部とは前記遊技領域における所定の流路上に配設されており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記判定手段は、前記第１記憶手段及び前記第２記憶手段の両方に特別情報が記憶されている場合には、前記判定の対象として前記第２記憶手段に記憶されている特別情報を優先させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２３６】
本特徴に示す構成によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて天井到達となり高確率モード且つ高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行した場合であっても、救済機能の恩恵を享受するにあたり遊技球の発射先を変更する必要がない。このため、救済機能が特別遊技状態を経由することなく突如として発揮される構成であっても、遊技球が無駄に消費されることを抑制し、救済機能に対する満足度を好適に向上させることができる。
【１２３７】
特徴Ｈ１１．前記高頻度切替モードは、第１高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ）であり、
前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記低頻度切替モードより

も前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２高頻度切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第３情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記第２高頻度切替モードは、前記第１高頻度切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２３８】
特徴Ｈ１１によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて天井到達となった場合には、高確率モード且つ第２高頻度切替モード対応の所定遊技状態よりも遊技球の減りが抑えられた高確率モード且つ第１高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行することとなる。このような構成とすれば、上記天井到達時の優位性を強調し、当該天井到達時に遊技のリズムを大きく変化させることができる。
【１２３９】
なお、上記特徴Ａ群～Ｇ群に示した各技術的思想を特徴Ｈ１～特徴Ｈ１１に適用してもよい。
【１２４０】
＜特徴Ｉ群＞
以下の特徴Ｉ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１２４１】
特徴Ｉ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）

と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば５０回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行させる機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２４２】
特徴Ｉ１によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態中に、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に、特別遊技状態を経由することなく高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【１２４３】
特徴Ｉ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に前記高確率モードが終了し、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく

前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に前記第２切替モードが終了する構成となっており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数（例えば５０回）となった場合に前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる手段を備え、
前記第３基準回数は、前記第２基準回数以上且つ前記第１基準回数以下となるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【１２４４】
特徴Ｉ２によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に第２切替モードが終了し、第１基準回数となった場合に高確率モードが終了する。ここで、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなる。この第３基準回数については、第２基準回数以上且つ第１基準回数以下となっており、高確率モード中に切替制御モードが第３切替モードに切り替わることとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【１２４５】
特徴Ｉ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａ

の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に前記高確率モードが終了し、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に前記第２切替モードが終了する構成となっており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第３基準回数（例えば５０回）となった場合に前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる手段を備え、
前記第３基準回数は、前記第２基準回数と同じ回数となるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【１２４６】
特徴Ｉ３によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に第２切替モードが終了し、第１基準回数となった場合に高確率モードが終了する。ここで、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなる。この第３基準回数については第２基準回数と同じ回数となっており、高確率モード中に切替制御モードが第２切替モード→第３切替モードに切り替わることとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【１２４７】
特徴Ｉ４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて

保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記抽選モードを前記低確率モードに移行させる第１移行手段と、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる第２移行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２４８】
特徴Ｉ４によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなり、第１基準回数となった場合に抽選モードが低確率モードとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【１２４９】
特徴Ｉ５．前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｉ４に記載の遊技機。
【１２５０】
特徴Ｉ４に示したように、高確率モード対応の所定遊技状態における遊技回の実行回数に上限（第１基準回数）が設けられたタイプの遊技機（所謂ＳＴ機）においては、遊技回の実行回数が第１基準回数に近づくにつれて所定の判定情報に対応する判定結果となる見込みが低下し、遊技者の期待感が大きく低下し得る。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成では、天井到達を契機として第３切替モードとなることでそれまでよりも第２始動入球部への入球頻度が高くなり投資が抑制されることとなる。このように、天井機能を使って後半で切替制御モードが更に優遇される構成とすれば、ＳＴ機の弱点（終わりに向けて期待感が大きく低下する）を克服することができる。
【１２５１】
なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されており、前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記抽選モードを前記低確率モードに移行させる第１移行手段と、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる第２移行手段とを備えていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【１２５２】

特徴Ｉ６．前記第２移行手段は、前記第２基準回数到達となった遊技回中に前記第２切替モードから前記第３切替モードへ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｉ４又は特徴Ｉ５に記載の遊技機。

【１２５３】

特徴Ｉ６に示す構成によれば、シームレスとなるように高サポをつなぐ構成とすることで、遊技を円滑に進めることができる。

【１２５４】

特徴Ｉ７．前記第２移行手段は、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、当該第２基準回数到達となった遊技回の終了に伴って前記高確率モード且つ前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させて、当該遊技回の次の遊技回にて前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態に移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｉ４又は特徴Ｉ５に記載の遊技機。

【１２５５】

特徴Ｉ７に示す構成によれば、天井到達を契機として救済機能を発動させる場合には、切替制御モードが第１切替モード経由で第３切替モードとなる。このような構成とすれば、切替制御モードが変更された際のインパクトを強化できる。

【１２５６】

特徴Ｉ８．前記第２基準回数は、前記第１終了基準回数以下、且つ、前記第１基準回数と前記第２基準回数との差以上となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｉ７に記載の遊技機。

【１２５７】

本特徴に示す構成によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の遊技回の滞在期間よりも高確率モード且つ第３切替モード対応の遊技回の滞在期間を短くすることにより、

特別遊技状態の終了後に移行する有利な状態において終盤の注目度を飛躍的に向上させることができる。

【１２５８】

特徴Ｉ９．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段を有しており、

前記第３切替モードにおいては、前記始動入球部へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の平均数が、前記第２切替モードにおいて前記始動入球部へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の平均数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｉ４乃至特徴Ｉ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【１２５９】

本特徴に示す構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態から高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、遊技の進行を速度を変化させることが可能となる。これにより、遊技の単調化を一層好適に抑制できる。

【１２６０】

特徴Ｉ１０．前記始動入球部として、第１始動入球部と、当該第１始動入球部よりも前記判定手段による判定が遊技者に有利となる第２始動入球部とが設けられており、

前記可変機構は、前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な前記受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な前記非受入状態（閉状態）に切替可能な構成となっており、

前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部は、何れも前記遊技領域における所定の流路に配設されており、

前記判定手段は、前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部への入球順に前記判定を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｉ９に記載の遊技機。

【１２６１】

本特徴に示す構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態から高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、第２始動入球部に係る遊技回が実行される機会が増える。これにより、天井到達によって遊技者の有利度が大きく上昇し、天井到達後の遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【１２６２】

特徴Ｉ１１．前記第２移行手段により前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第１切替モードに移行させる第３移行手段を備え、

前記第３基準回数は、前記第１基準回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｉ４乃至特徴Ｉ１０のいずれか１つに記載の遊技機。

【１２６３】

本特徴に示す構成によれば、特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態→高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態→低確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態→低確率モード且つ第１切替モード対応の所定遊技状態の順に移行する。このような構成とすれば、天井到達を契機として第３切替モードとなり低確率モードへの移行した際に遊技への注目度が急速に低下することを抑制することができる。

【１２６４】

なお、上記特徴Ｉ５～Ｉ１１に示した各技術的思想を特徴Ｉ１～特徴Ｉ３に適用してもよい。

【１２６５】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｈ群に示した各技術的思想を特徴Ｉ１～特徴Ｉ１０に適用してもよい。

【１２６６】

＜特徴Ｊ群＞

以下の特徴Ｊ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１２６７】

特徴Ｊ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合、及び、前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果及び天井到達を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により前記第２種遊技状態に移行した後に前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば４０回、４００回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した前記第２種遊技状態中に、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、当該第２種遊技状態において終了基準回数到達となる残りの遊技回の実行回数を再設定する再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの値を上書きする機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２６８】
特徴Ｊ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第２種遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第２種遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化された場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第２種遊技状態中に天井到達となった場合には残りの遊技回の実行回数が再設定される。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。
【１２６９】
なお、本特徴に示す「再設定手段」については、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２種遊技状態へ移行した場合に設定される残りの遊技回の実行回数と、第２種遊技状態中に特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数とを同じ回数とする構成としてもよいし、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２種遊技状態へ移行した場合に設定される残りの遊技回の実行回数と、第２種遊技状態中に特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数とを異なる回数とする構成としてもよい。
【１２７０】
特徴Ｊ２．前記再設定手段により前記残りの遊技回の実行回数が再設定される場合には

、前記第２種遊技状態以外の他の遊技状態を経由しないようにして当該第２種遊技状態が継続されるように構成されていることを特徴とする特徴Ｊ１に記載の遊技機。
【１２７１】
特徴Ｊ２によれば、第２種遊技状態中に天井到達となって残りの遊技回の実行回数が再設定される場合には、当該再設定に伴って他の遊技状態へ移行することなく第２種遊技状態が継続されることとなる。これは、第２種遊技状態における遊技のリズムの乱れを抑制する上で好ましい。
【１２７２】
特徴Ｊ３．前記再設定手段により設定される残りの遊技回の実行回数については、前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｊ１又は特徴Ｊ２に記載の遊技機。
【１２７３】
特徴Ｊ３によれば、残りの遊技回の実行回数が天井到達によって減少することを回避し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。
【１２７４】
特徴Ｊ４．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定する動作期間設定手段を有し、
前記動作期間として、第１動作期間（例えば２０ｓｅｃ～３０ｓｅｃ）と、当該第１動作期間よりも短い第２動作期間（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）とが設けられており、
前記動作期間設定手段は、前記第２種遊技状態中に前記上限回数到達となる遊技回の動作期間として前記第２動作期間を設定する構成となっている特徴Ｊ１乃至特徴Ｊ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２７５】
特徴Ｊ４に示すように第２種遊技状態中に天井到達となった場合の動作期間として第２動作期間を設定する構成とすれば、再設定機能によって遊技進行の円滑さが損なわれることを好適に抑制できる。
【１２７６】
特徴Ｊ５．前記可変機構が前記受入状態となっている状況下にて前記再設定手段により残りの遊技回の実行回数が再設定された場合には、前記受入状態への切り替えに伴って設定された受入期間が経過するまで前記受入状態が維持される構成となっていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至特徴Ｊ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２７７】
特徴Ｊ５に示すように可変機構が受入状態となっている最中に再設定が行われる場合であっても当該受入状態の強制終了等を回避することにより、遊技の円滑な流れが途切れる等することを好適に抑制できる。
【１２７８】
なお、上記特徴Ａ群～Ｉ群に示した各技術的思想を特徴Ｊ１～特徴Ｊ５に適用してもよい。
【１２７９】
＜特徴Ｋ群＞
以下の特徴Ｋ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１２８０】

特徴Ｋ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手

段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、
前記表示演出として、第１表示演出及び第２表示演出が設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に前記第１表示演出を実行する手段と、
前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第２表示演出を実行する手段と、
前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第１表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【１２８１】
特徴Ｋ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果となることで高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該判定結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成においては、判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合には第１表示演出が実行され、第１種遊技状態となっている状況下にて判定手段による判定結果が第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第２表示演出が実行され、第２種遊技状態となっている状況下にて判定手段による判定結果が第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第１表示演出が実行されることとなる。このような構成とすれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【１２８２】
特徴Ｋ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結

果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、

前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、

前記表示演出実行手段は、

表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、

前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制

御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記遊技回制御手段は、前記第１種遊技状態及び前記第２種遊技状態の何れかの遊技状態となっている状況回にて前記第２判定情報に対応した判定結果となった場合には、当該判定結果に対応する報知結果となるように前記所定の報知手段を制御する構成となっており、
前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第１絵柄組合せ（通常外れ結果を示す図柄組合せ）及び第２絵柄組合せ（特殊外れ結果を示す図柄組合せ）が設けられており、
前記表示制御手段は、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に、前記第１絵柄組合せを停止表示させる手段と、
前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には前記第２絵柄組合せを停止表示させる一方、前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第１絵柄組合せを停止表示させる手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【１２８３】
特徴Ｋ２によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果となることで高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該判定結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成においては、所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合には第１絵柄組合せが停止表示され、第１種遊技状態となっている状況下にて第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第２絵柄組合せが停止表示され、第２種遊技状態となっている状況下にて第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第１絵柄組合せが停止表示されることとなる。このような構成とすれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【１２８４】
特徴Ｋ３．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定する動作期間設定手段を有し、
前記動作期間として、第１動作期間（例えば２０ｓｅｃ～３０ｓｅｃ）と、当該第１動作期間よりも短い第２動作期間（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）とが設けられており、
前記動作期間設定手段は、
前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第１動作期間を設定する手段と、
前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第２動作期間を設定する手段と、
前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第２

動作期間を設定する手段と
を有していることを特徴とする特徴Ｋ１又は特徴Ｋ２に記載の遊技機。
【１２８５】
本特徴に示す構成によれば、第１種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に動作期間＝第１動作期間となり、第２種遊技状態中に所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に動作期間＝第２動作期間となり、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に動作期間＝第２動作期間となる。このように動作期間を設定すれば、動作期間によって違和感が生じることを抑制し、特徴Ｋ１等に示した効果を好適に発揮させることができる。
【１２８６】
特徴Ｋ４．前記第２動作期間は、所定の範囲（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）で可変となる可変期間であり、
前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）又は前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり前記動作期間として前記第２動作期間が設定される場合には、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど当該動作期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｋ３に記載の遊技機。
【１２８７】
第２種遊技状態については始動入球部への入球が頻発する。そこで、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には所定の判定情報に対応しない判定結果となった場合と同様に動作期間が特別情報の数に応じて短くなる構成とすれば、第２判定情報に対応する判定結果となった遊技回を違和感なく且つ迅速に進行させることができ、所定の報知手段における報知結果が遊技者の目に留まる機会を好適に減らすことが可能となる。
【１２８８】
特徴Ｋ５．前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第１種遊技状態において、前記先特定手段による特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段と、
前記第２種遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定又は前記特別演出実行手段による特別演出の何れかを規制する規制手段と
を備えていることを特徴とする特徴Ｋ１乃至特徴Ｋ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１２８９】
第２判定情報に対応する判定結果を先特定手段による特定（所謂先読み）の対象として特別演出（予告演、先読み演出）を実行することで遊技の単調化を好適に抑制できる。しかしながら、このような構成においては、当該特別演出が第２種遊技状態中に発生した場合に遊技者を困惑させる要因になるだけでなく当該特別演出に対する信頼性が大きく低下することとなる。故に、第２種遊技状態中は上記特定及び特別演出の何れかを規制する構成とすることで、上記不都合の発生を抑えることが好ましい。
【１２９０】
なお、上記特徴Ａ群～Ｊ群に示した各技術的思想を特徴Ｋ１～特徴Ｋ５に適用してもよい。
【１２９１】
＜特徴Ｌ群＞
以下の特徴Ｌ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球

部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機は、遊技の多様化を促進することで遊技機に対する注目度の向上を実現し得るものの、それに起因して遊技ホールにおける遊技機の管理が複雑になる等の新たな課題が生じることが懸念される。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１２９２】

特徴Ｌ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後に実行された遊技回の実行回数を記憶する第１実行回数記憶手段（ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタ）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセット（０クリア）する第１リセット手段（定期処理である通常処理において主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により遊技回数カウンタを０クリアする機能）と、
前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において実行された遊技回の実行回数を記憶する第２実行回数記憶手段（ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタ）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
遊技機の電源投入に伴って所定のリセット操作（リセットスイッチ１６６のＯＮ操作）が行われた場合に、前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセット（０クリア）する第２リセット手段（起動時に実行されるメイン処理において主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により遊技回数カウンタを０クリアする機能）と、
前記所定のリセット操作を伴うことなく前記電源投入がなされた場合であって電源遮断前の遊技状態が前記第２の移行手段により移行された前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態であった場合に所定の報知（特殊報知）を実行する報知手段（前扉枠１４の環状電飾部２６及び報知・演出制御装置１４０）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２９３】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達によって移行した第２切替モード対応の所定遊技状態には終了基準回数が設けられており、天井到達となった場合であっても当該所定遊技状態中に所定の判定情報に対応する判定結果となることなく当該所定遊技状態が終了する可能性がある（以下、天井駆け抜けともいう）。これは、天井到達による恩恵が過剰となって射幸性を過度に煽る要因になることを回避する上で好ましい。しかしながら、天井駆け抜け後は第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされないままとなり、再度の天井到達が不可となる。ここで、天井駆け抜け後の状態のまま所定のリセット操作を行うことなく遊技機の電源がＯＦＦ→ＯＮとなった場合には、所定の報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は天井駆け抜け後の状態であるか否かを把握することができる。このように電源投入によって天井駆け抜け後の状態の把握をサポートすることは、管理者の利便性の向上を図る上で好ましい。

【１２９４】

特徴Ｌ２．第１操作手段（演出ボタン３５）及び第２操作手段（リセットスイッチ１６６）と、
前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第１操作手段及び前記第２操作手段の何れかが操作された場合に当該所定の報知を解除する報知解除手段と
を備え、
前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第２操作手段が操作された場合に前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされるように構成されていることを特徴とする特徴Ｌ１に記載の遊技機。

【１２９５】
本特徴に示す構成によれば、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの営業形態等に応じて所定の報知が実行されている遊技機への対応を簡易に選択できる。つまり、上述した所定の報知のみを解除して天井駆け抜けの状態のまま放置するか、それとも天井を再設定するかを選択できる。このような構成とすることで特徴Ｌ１に示した効果を一層好適に発揮させることができる。
【１２９６】
特徴Ｌ３．前記第１操作手段は遊技機前面側に配設され、前記第２操作手段は遊技機背面側に配設されていることを特徴とする特徴Ｌ２に記載の遊技機。
【１２９７】
本特徴に示すように、リセット＆報知解除用の第２操作手段を遊技機背面側、報知解除用の第１操作手段を遊技機前面側に配設すれば、管理者の利便性の向上を図りつつ遊技者によって実行回数がリセットされるといった不都合を生じにくくするとができる。
【１２９８】
特徴Ｌ４．前記報知解除手段は、第１報知解除手段であり、
前記所定の報知が実行されている状況下にて電源が遮断され、再び電源が投入された場合に、前記所定の報知を解除する第２報知解除手段を備えていることを特徴とする特徴Ｌ２又は特徴Ｌ３に記載の遊技機。
【１２９９】
遊技ホールの島設備においては多数の遊技機が設置されることが多い。設置数が多くなれば上記所定の報知が実行される遊技機の数も多くなる。ここで、本特徴に示すように、所定の報知が実行されている状況下にて電源ＯＦＦ→電源ＯＮとなることで当該所定の報知が解除される構成とすれば、各遊技機について個々に上記解除操作を行う必要がなくなり、管理者の利便性の更なる向上に寄与できる。
【１３００】
特徴Ｌ５．前記報知手段は、遊技機の前面部（前扉枠１４）に設けられた発光表示部（環状電飾部２６）を所定の発光態様（例えば全点灯）とすることで前記所定の報知を行うものであり、
少なくとも前記遊技回制御手段により遊技回が進行している場合には前記所定の報知を規制する規制手段を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至特徴Ｌ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１３０１】
所定の報知を極力目立たせる上では所定の報知を遊技機の前面部に設けられた発光表示部にて実行することには技術的意義がある。しかしながら、所定の報知を見逃す等して当該所定の報知が解除されなかった場合には、遊技ホールの営業時間中も所定の報知が継続されることとなる。ここで、本特徴に示す構成では、少なくとも遊技回が進行している場合には所定の報知が規制される。これにより、演出等を目的とした発光表示部の利用を許容することできる。これは、所定の報知の見逃しを抑制しつつ、それに起因した演出機能の低下を抑制する上で好ましい。
【１３０２】
因みに、本特徴に示す構成を「前記報知手段は、遊技機の前面部（前扉枠１４）に設けられた発光表示部（環状電飾部２６）を所定の発光態様（例えば全点灯）とすることで前記所定の報知を行うものであり、
前記遊技回制御手段により遊技回が開始された場合に前記所定の報知が解除される構成となっていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至特徴Ｌ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１３０３】
なお、上記特徴Ａ群～Ｋ群に示した各技術的思想を特徴Ｌ１～特徴Ｌ５に適用してもよい。
【１３０４】

＜特徴Ｍ群＞
以下の特徴Ｍ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１３０５】
特徴Ｍ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポ

ートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、
前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【１３０６】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となる可能性が生じる。本特徴に示す構成においては、上述した重複が発生した場合には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、遊技演出の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【１３０７】
なお、「所定の判定情報」に関する記載を「前記所定の判定情報として、遊技者の有利度が相対的に高い第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、遊技者の有利度が相対的に低い第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており」とすることも可能である。
【１３０８】
特徴Ｍ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特

別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態や第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる手段と、
前記判定手段による判定により前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第１種遊技状態へ移行させる手段と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１

０）と
を備え、
前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。

【１３０９】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に低頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→高頻度切替モードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→低頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１３１０】
特徴Ｍ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始

され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、

前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば４００回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる手段と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果及び前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる手段と

を備え、

前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となるまで継続させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合又は当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも少ない第２終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行す

る表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、
前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。

【１３１１】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後にロング継続の高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後にショート継続の高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→ロング継続の高頻度切替モードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→ショート継続の高頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１３１２】
なお、本特徴における「前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となるまで継続させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合又は当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも少ない第２終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており」との記載を「前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも多い第２の終了基準回数（例えば９９９９回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態においては当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも多い第３の終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており」に変更することも可能である。

【１３１３】

特徴Ｍ４．前記表示演出実行手段は、前記第１表示演出においては前記上限回数到達を明示する演出を実行し、その後、前記所定の判定情報に対応する判定結果となったことを明示する演出を実行する構成となっているのに対して、前記第２表示演出においては前記上限回数到達を明示する演出が実行されることなく、前記所定の判定情報に対応する判定結果となったことを明示する演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｍ１乃至特徴Ｍ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１３１４】

本特徴に示す構成によれば、第１情報に対応する判定結果となった場合に実行される第１表示演出では天井到達となった旨が明示された後に所定の判定情報に対応する判定結果となった旨が明示される。このような構成とすれば、所定の判定情報に対応する判定結果となった旨が明示→特別遊技状態となるため、演出の違和感を抑えつつ、あたかも２つの恩恵が付与されるかのように見せることができる。

【１３１５】

特徴Ｍ５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段と、

前記判定手段による判定により前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【１３１６】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。この所定遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に第２切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に第１切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。こ

のような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→高頻度の切替モード（第２切替モード）となる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→低頻度の切替モード（第１切替モード）となる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１３１７】

なお、上記特徴Ｍ１～Ｍ４に示した技術的思想を特徴Ｍ５に適用してもよい。

【１３１８】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｌ群に示した各技術的思想を特徴Ｍ１～特徴Ｍ３に適用してもよい。

【１３１９】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル４１）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域（遊技領域ＰＥ）に導く球通路（誘導レール１００）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口８１等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【１３２０】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【１３２１】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

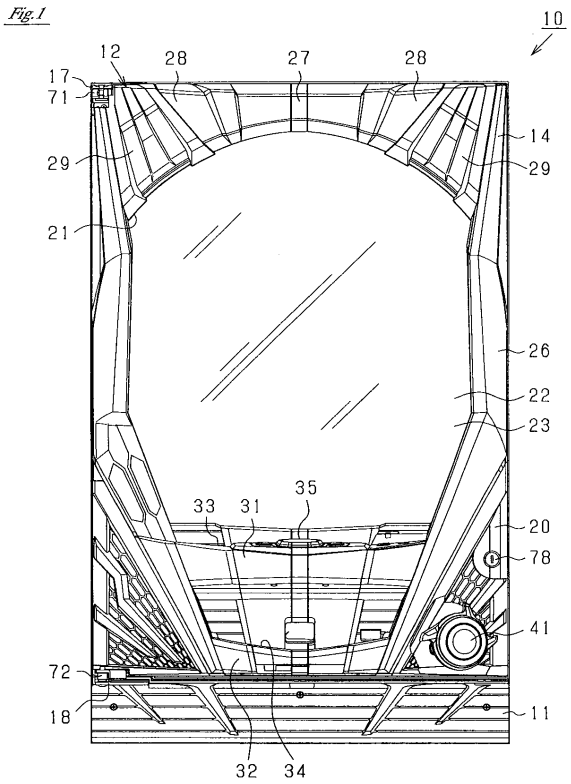
【符号の説明】

【１３２２】

１０…遊技機としてのパチンコ機、４１…遊技球発射ハンドル、８０…遊技盤ユニット、８０ａ…遊技盤、８２…作動口ユニット、８３…可変入賞装置、８４…スルーゲート、８６…アウト口、９１…第１作動口、９２…第２作動口、９３…電動役物、９５…図柄表示装置、９５ａ…表示画面、９９…主表示ユニット、１１０…遊技球発射機構、１４０…報知・演出制御装置、１６２…主制御装置、２２４…払出装置、２４２…払出制御装置、４０２…ＭＰＵ、４０３…ＲＯＭ、４０４…ＲＡＭ、４２１…当否テーブル記憶エリア、４２２…振分テーブル記憶エリア、４２３…変動表示時間テーブル記憶エリア、４３１…抽選カウンタ用バッファ、４３２…保留球格納エリア、４３３…電役保留エリア、ＰＥ…遊技領域。

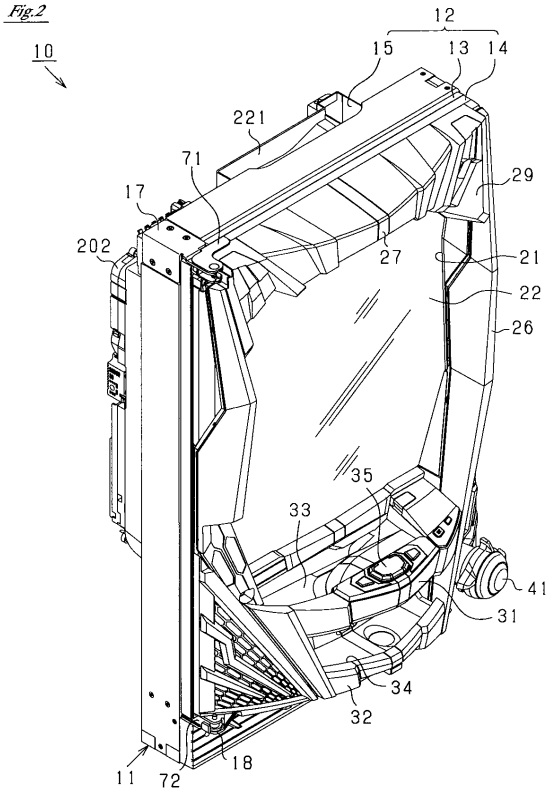
【図１】

Fig.1



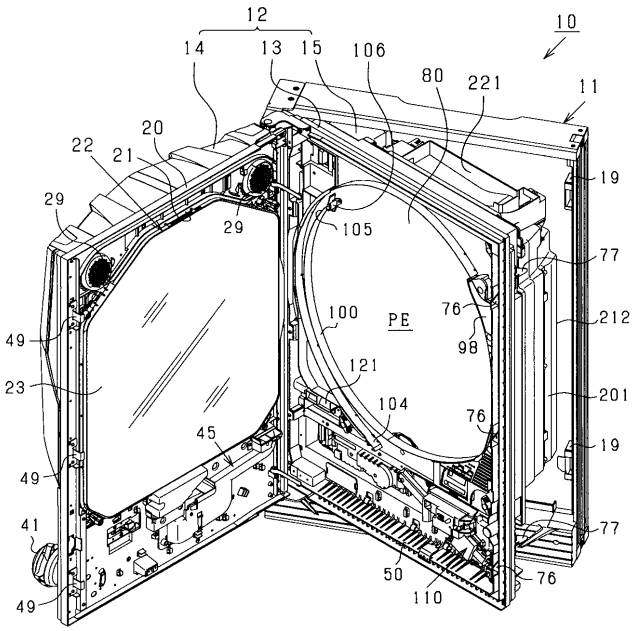
【図２】

Fig.2



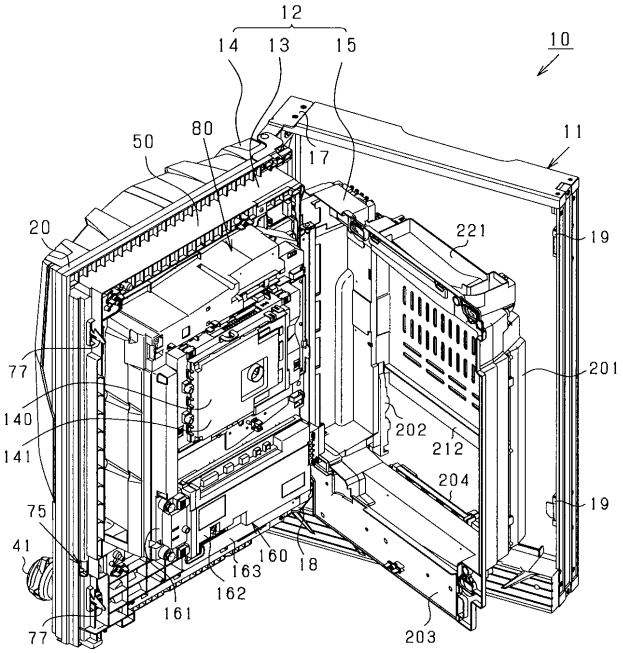
【図３】

Fig.3



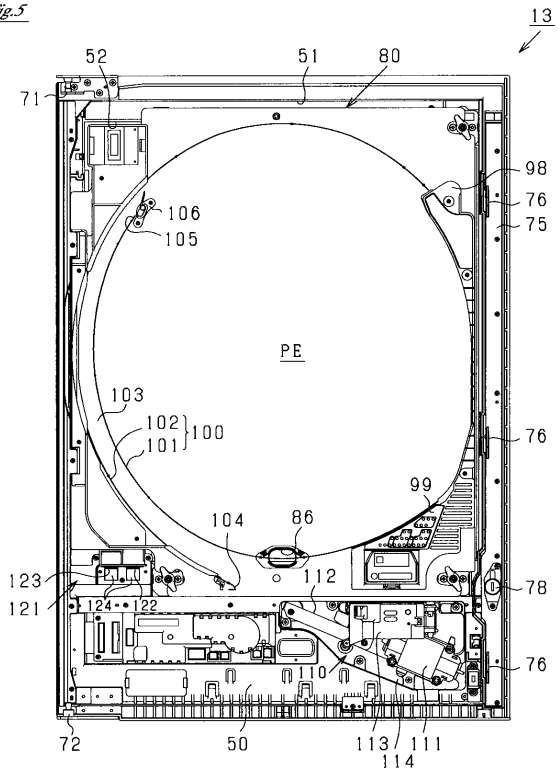
【図４】

Fig.4



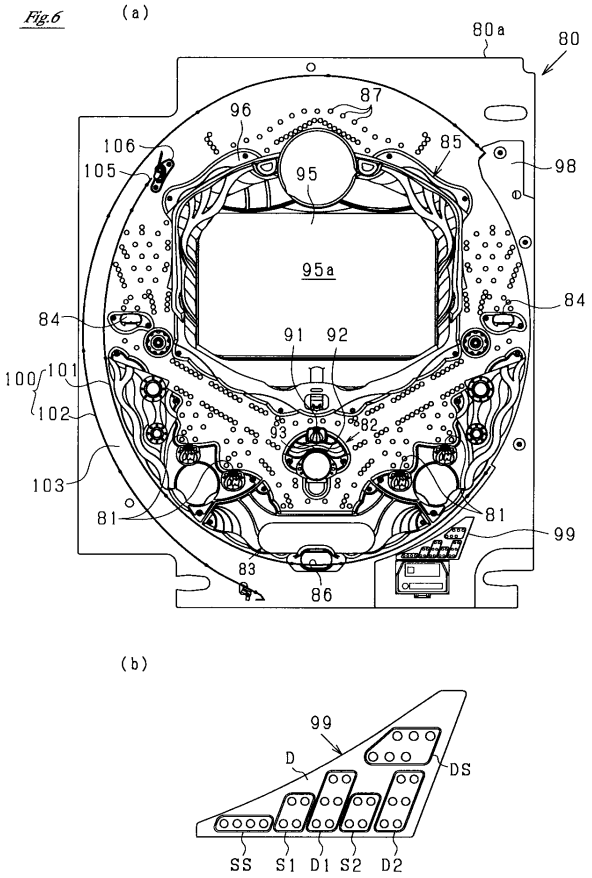
【図５】

Fig.5



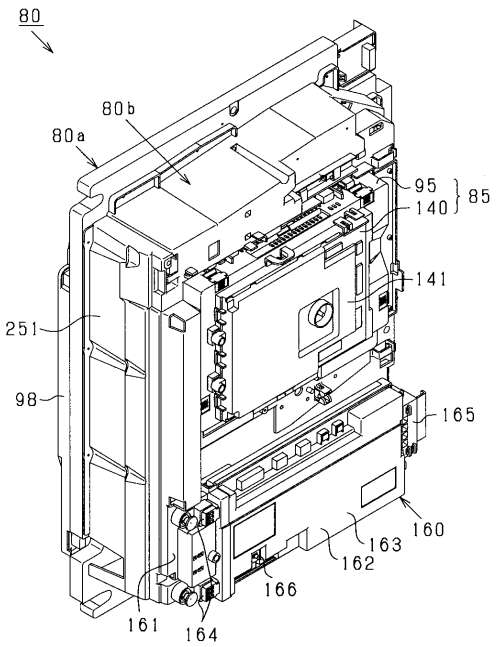
【図６】

Fig.6



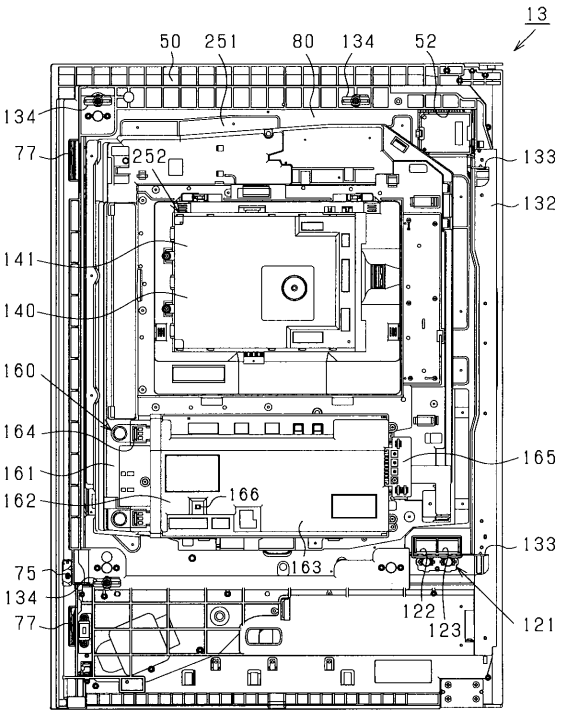
【図７】

Fig.7



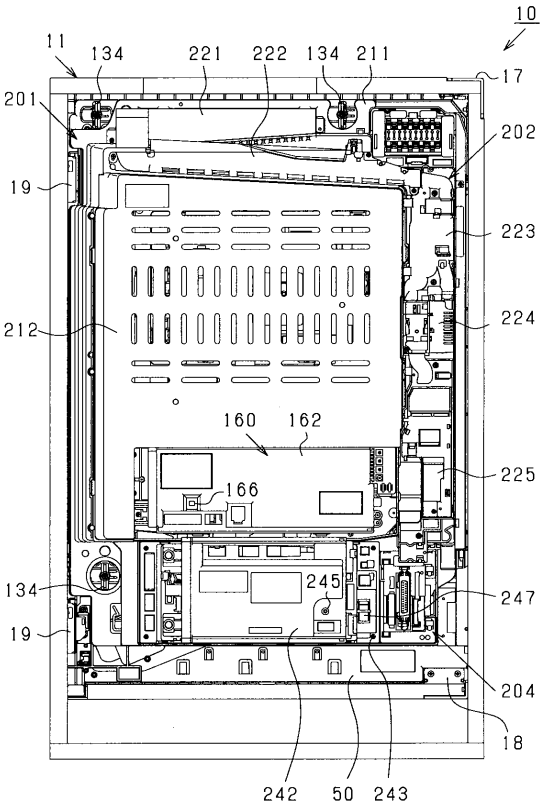
【図８】

Fig.8



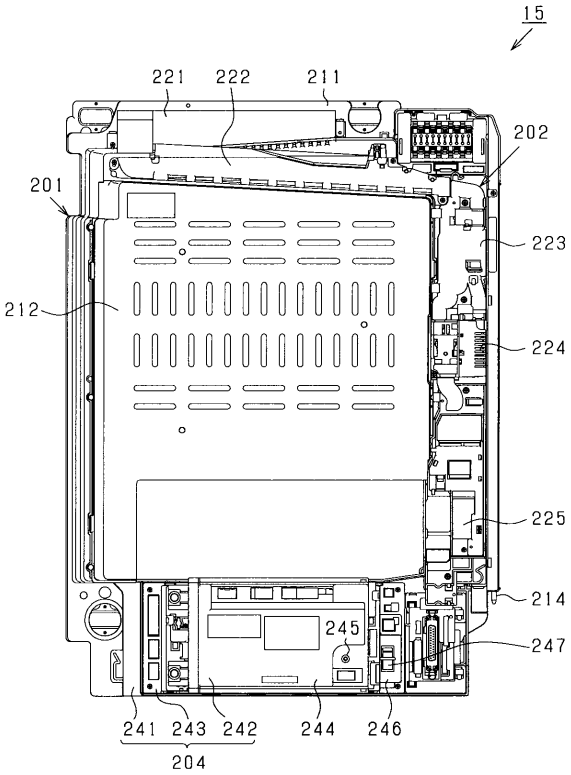
【図９】

Fig.9



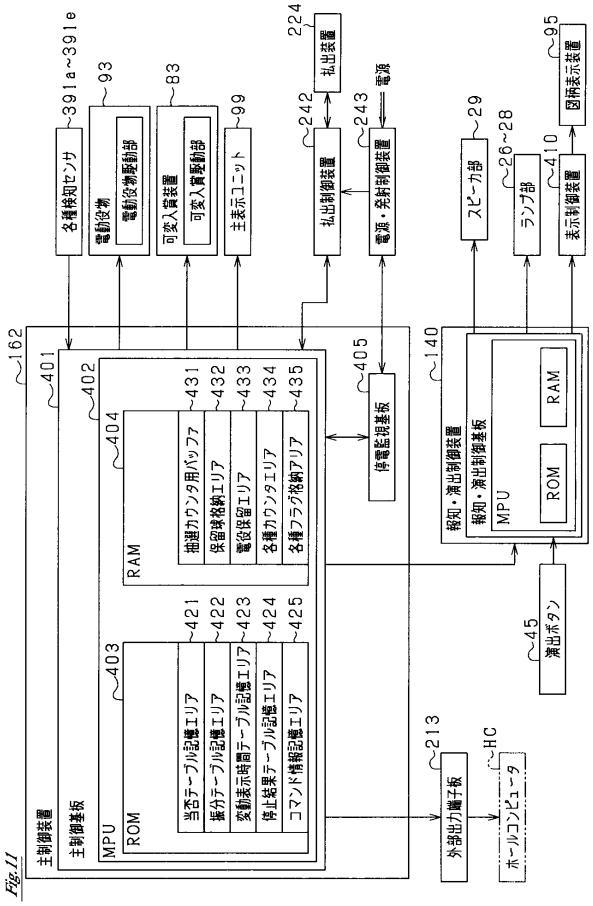
【図１０】

Fig.10



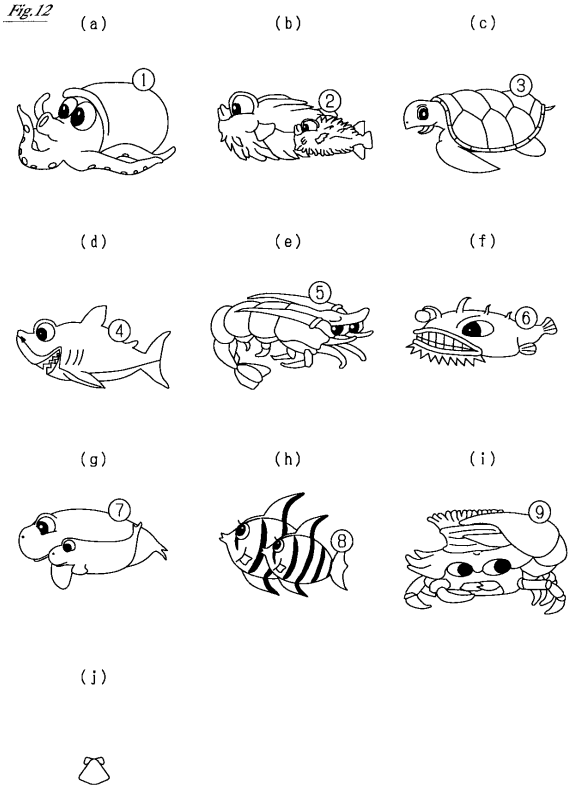
【図１１】

Fig.11



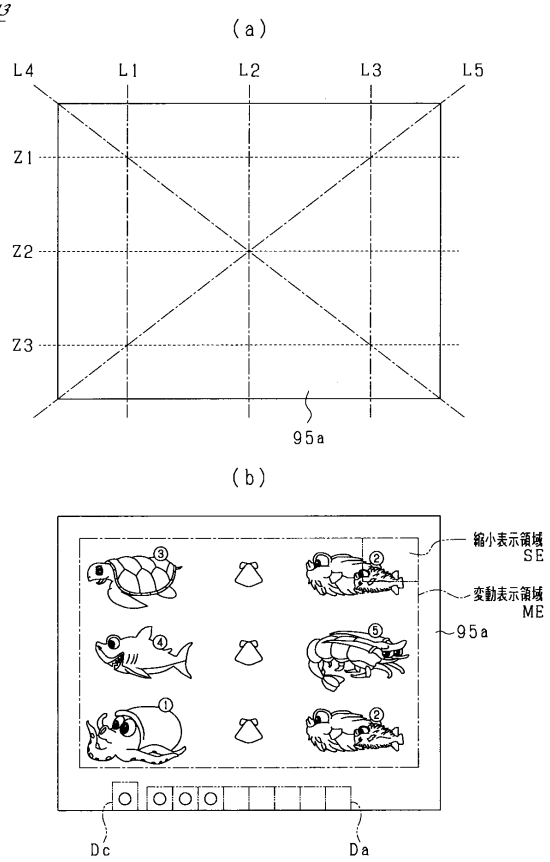
【図１２】

Fig.12



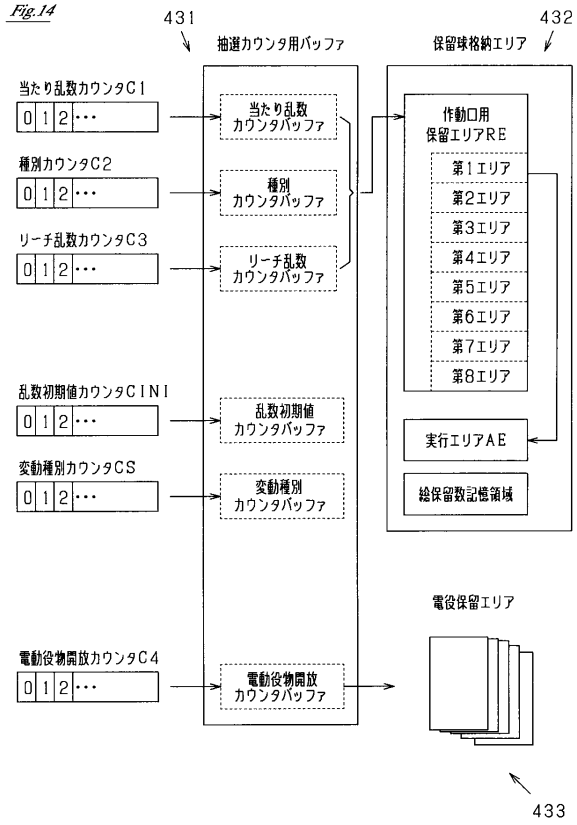
【図１３】

Fig.13



【図１４】

Fig.14



【図１５】

Fig.15

当否テーブル記憶エリア

(a)低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}$ $(\frac{1}{100})$
111&333&555	特殊外れ結果	$\frac{3}{600}$ $(\frac{1}{200})$
その他	外れ結果	$\frac{591}{600}$

(b)高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}$ $(\frac{1}{20})$
111&333&555	特殊外れ結果	$\frac{3}{600}$ $(\frac{1}{200})$
その他	外れ結果	$\frac{567}{600}$

【図１６】

Fig.16

振分テーブル記憶エリア

(a)大当たり用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果	$\frac{15}{30}$ $(\frac{1}{2})$
15~29	6R確変大当たり結果	$\frac{15}{30}$ $(\frac{1}{2})$

(b)特殊外れ用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~23	特殊外れ結果A	$\frac{24}{30}$ $(\frac{4}{5})$
24~29	特殊外れ結果B	$\frac{6}{30}$ $(\frac{1}{5})$

【図１７】

Fig.17

(a)

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）

(b)

種別	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果A	変更なし	高頻度サポートモードA（20回）
特殊外れ結果B	変更なし	高頻度サポートモードA（40回）

【図１８】

Fig.18

(a)低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
1&3&5&7&・・・&595&597&599	サポート当選結果	300/600(1/2)
その他	サポート非当選結果	300/600(1/2)

(b)高頻度サポートモードA用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
1&3&5&7&・・・&595&597&599	サポート当選結果	300/600(1/2)
その他	サポート非当選結果	300/600(1/2)

(c)高頻度サポートモードB用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
その他	サポート当選結果	598/600
4&304	サポート非当選結果	2/600(1/300)

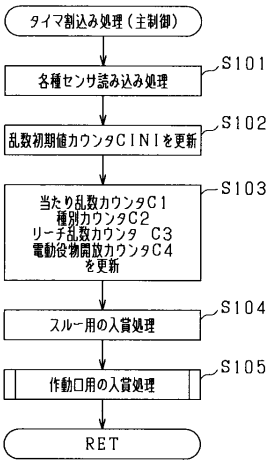
【図１９】

Fig.19

サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	1	0.1sec	———	低 ↕ 高
高頻度サポートモードA	1/2	2	2sec	0.2sec	
高頻度サポートモードB	1/1.1	2	2sec	0.2sec	

【図２０】

Fig.20



【図２１】

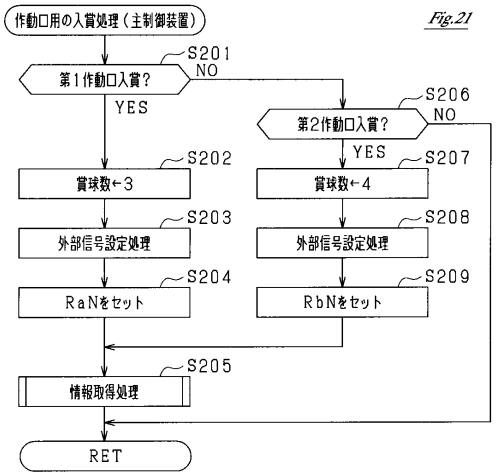


Fig.21

【図２２】

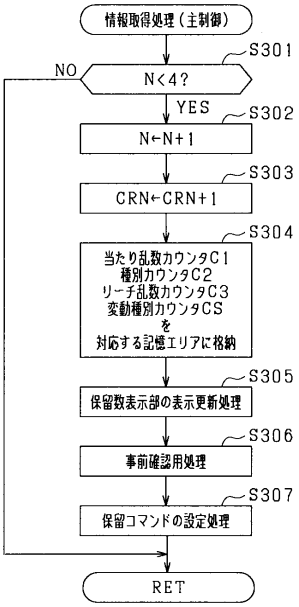


Fig.22

【図２３】

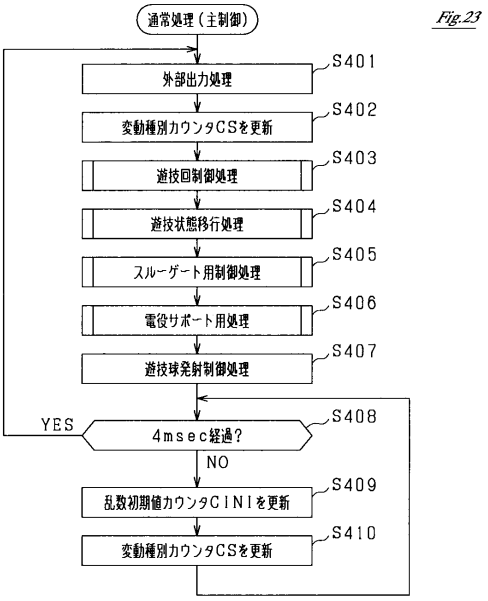


Fig.23

【図２４】

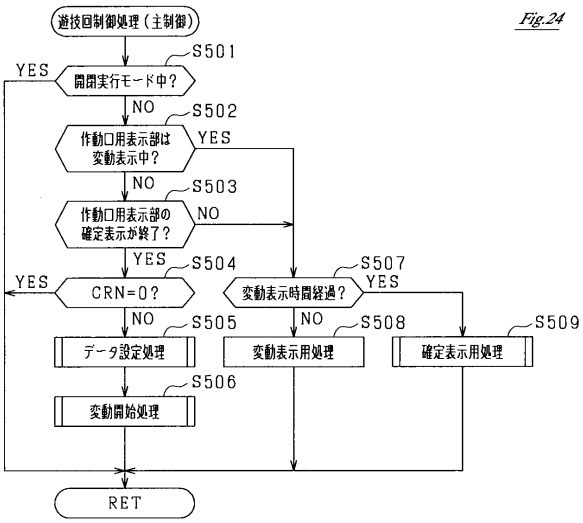


Fig.24

【図２５】

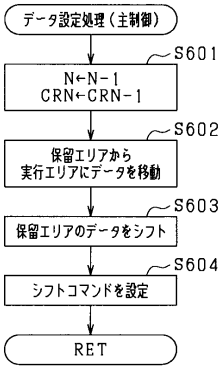


Fig.25

【図２６】

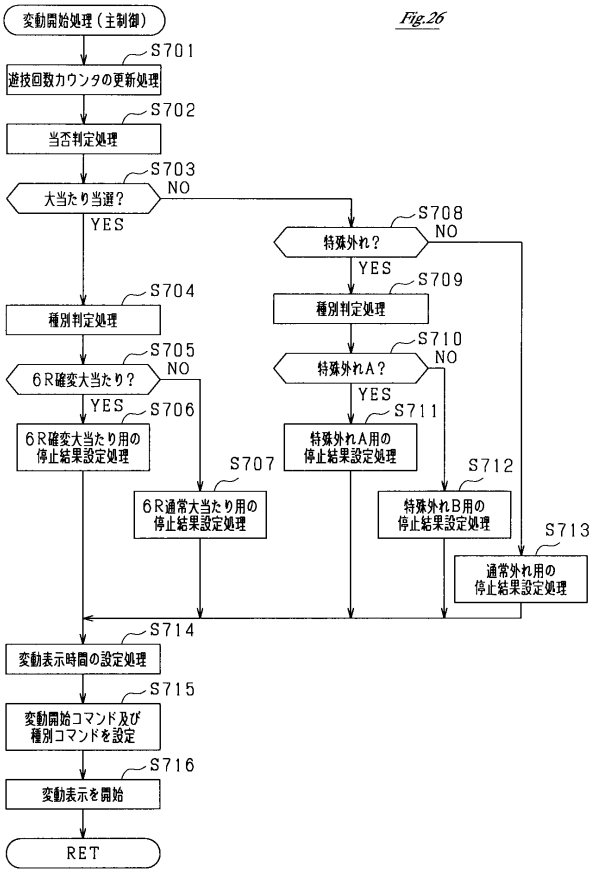


Fig.26

【図２７】

Fig.27

通常外れ対応の変動表示時間テーブル

	(a1)		(a2)		(a3)		(a4)	
	低確率モードX低頻度サポートモード		低確率モードX高頻度サポートモードA		高確率モードX高頻度サポートモードB		低確率モードX高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
保留数	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	7~9sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	3~5sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
	⇧ 外れリーチの場合 20~30sec		⇧ 外れリーチの場合 20~30sec		⇧ 外れリーチの場合 20~30sec		⇧ 外れリーチの場合 20~30sec	

【図２８】

Fig.28

大当たり対応の変動表示時間テーブル

	(b1)		(b2)		(b3)		(b4)	
	低確率モードX低頻度サポートモード		低確率モードX高頻度サポートモードA		高確率モードX高頻度サポートモードB		低確率モードX高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
保留数	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0~8	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	20~30sec	0.5sec	20~30sec	1sec

【図２９】

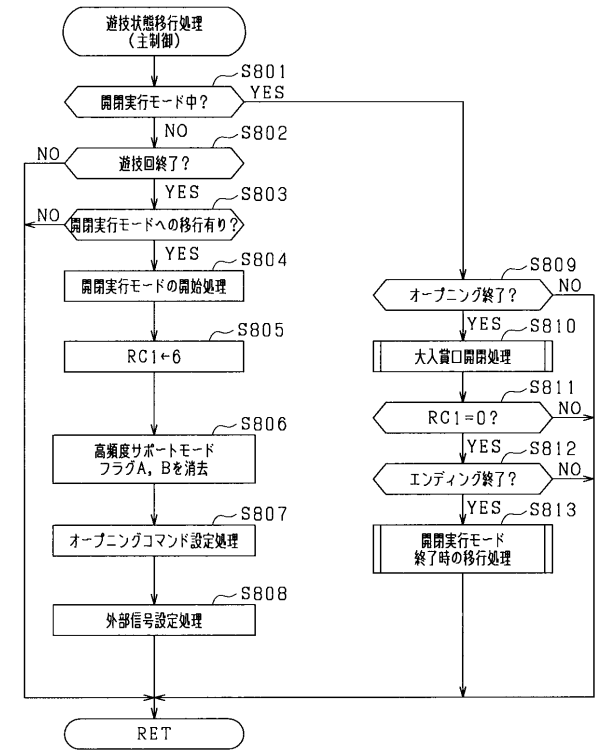
Fig.29

特殊外れ対応の変動表示時間テーブル

	(c1)			(c2)			(c3)			(c4)		
	低確率モードX低頻度サポートモードA			低確率モードX高頻度サポートモードA			高確率モードX高頻度サポートモードB			低確率モードX高頻度サポートモードB		
	作動口用表示部			作動口用表示部			作動口用表示部			作動口用表示部		
保留数	変動		停止	変動		停止	変動		停止	変動		停止
0	20~30sec		1sec	20~30sec		1sec	1~2sec		0.5sec	1~2sec		1sec
1	20~30sec		1sec	20~30sec		1sec	1~2sec		0.5sec	1~2sec		1sec
2	20~30sec		1sec	20~30sec		1sec	1~2sec		0.5sec	1~2sec		1sec
3~8	20~30sec		1sec	20~30sec		1sec	1~2sec		0.5sec	1~2sec		1sec

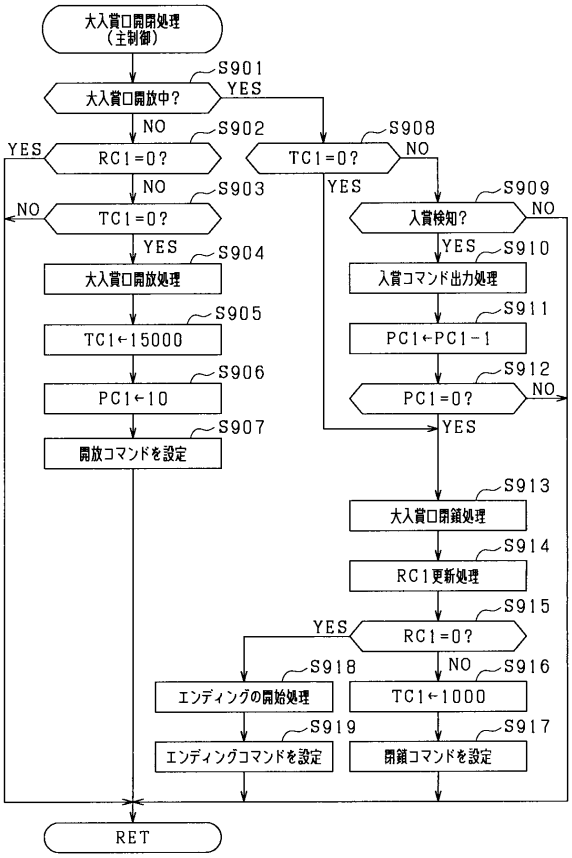
【図３０】

Fig.30



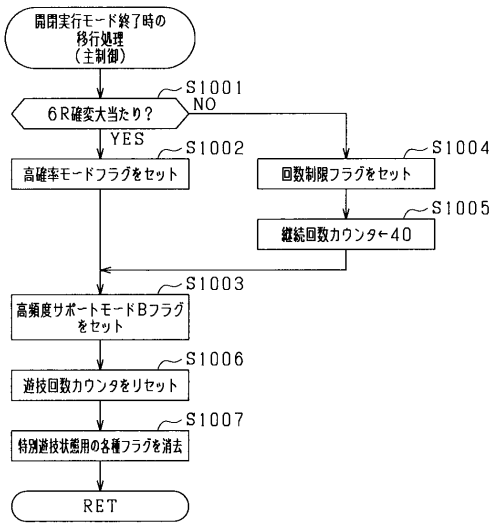
【図３１】

Fig.31



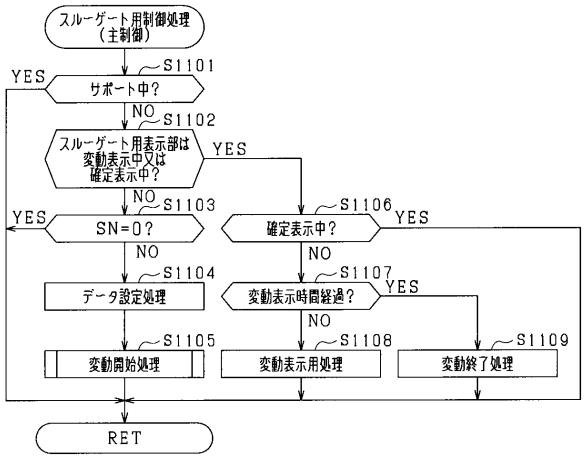
【図３２】

Fig.32



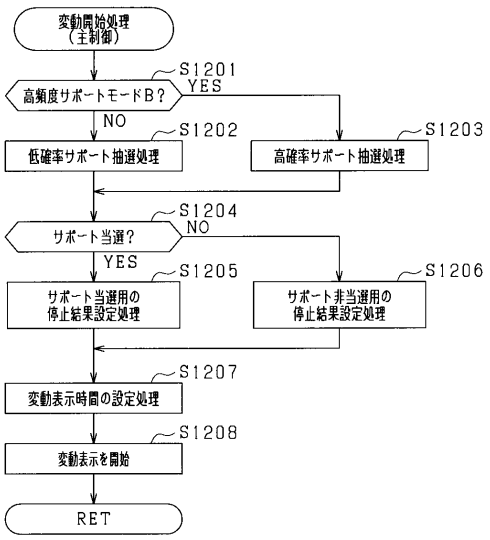
【図３３】

Fig.33



【図３４】

Fig.34



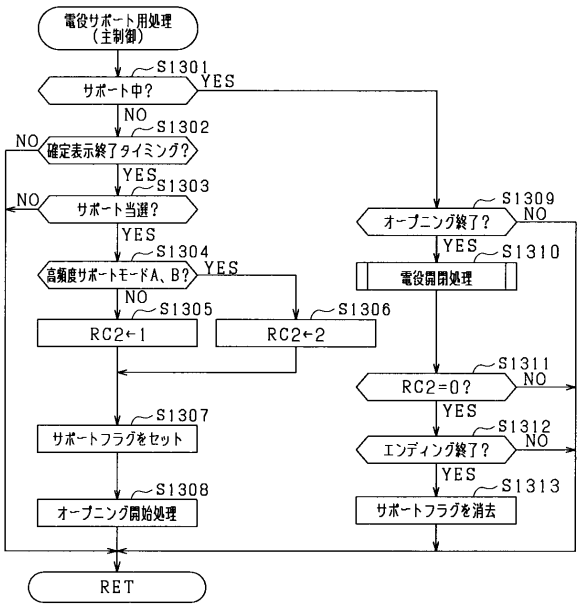
【図３５】

Fig.35

サポートモード	普通図柄の変動表示時間	普通図柄の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.5sec	0.5sec

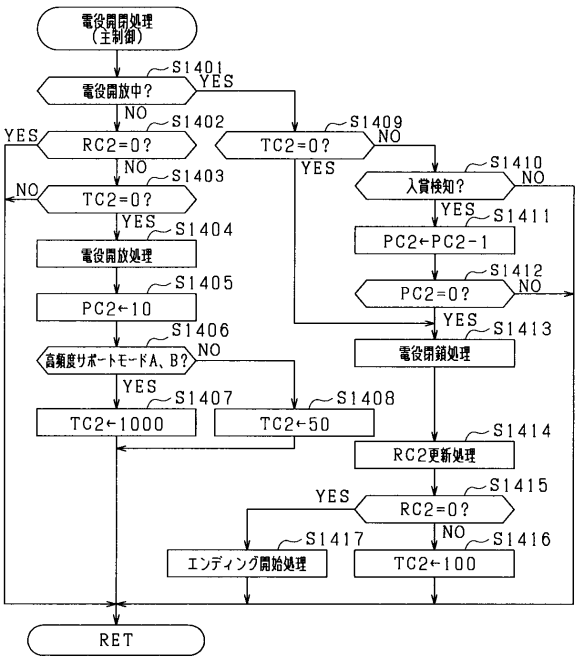
【図３６】

Fig.36



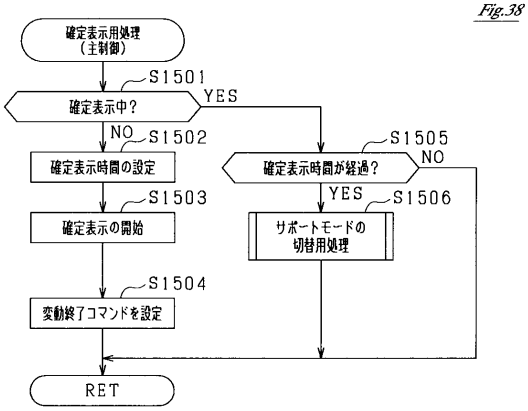
【図３７】

Fig.37



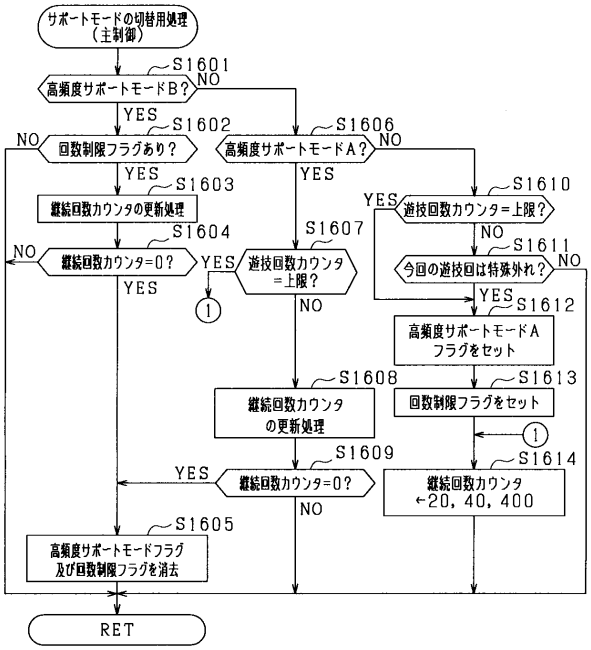
【図３８】

Fig.38



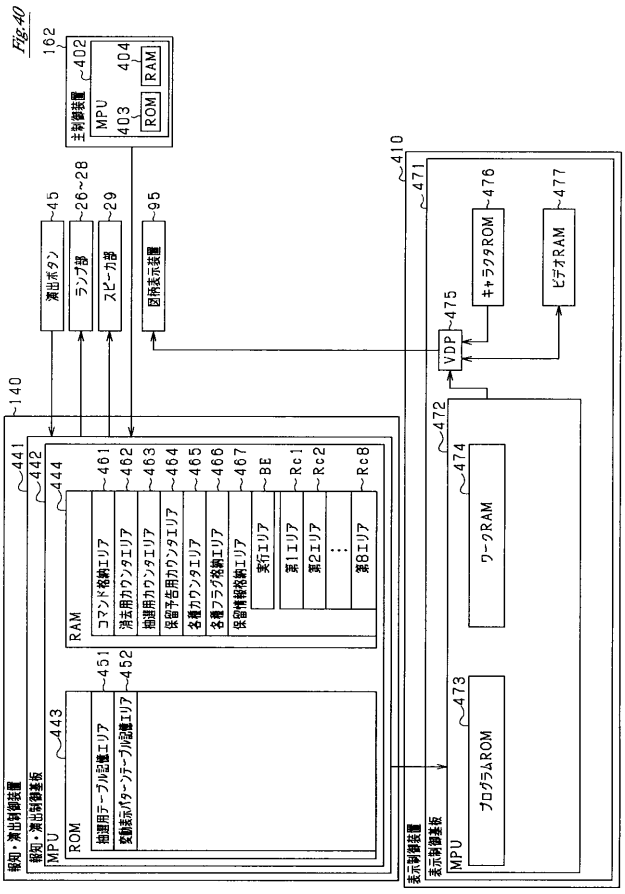
【図３９】

Fig.39



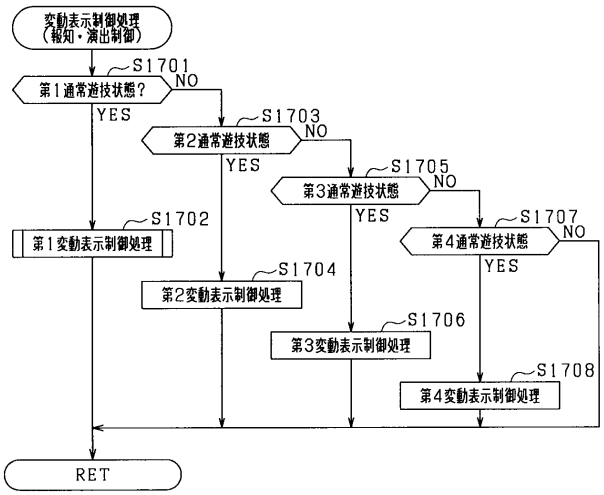
【図４０】

Fig.40



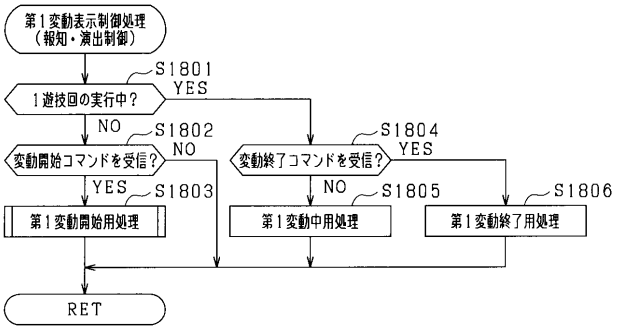
【図４１】

Fig.41



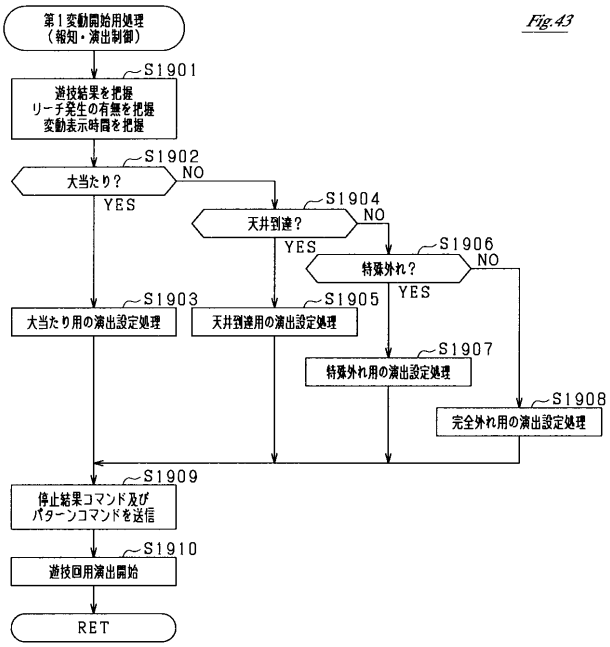
【図４２】

Fig.42



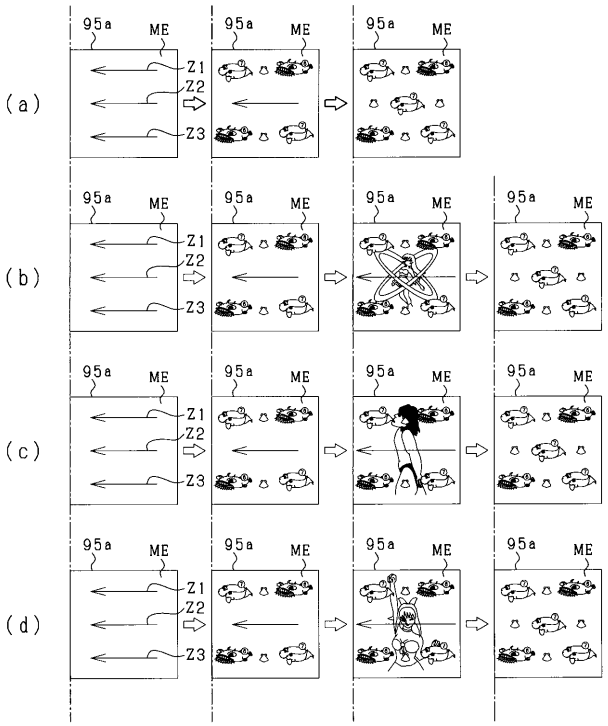
【図４３】

Fig.43



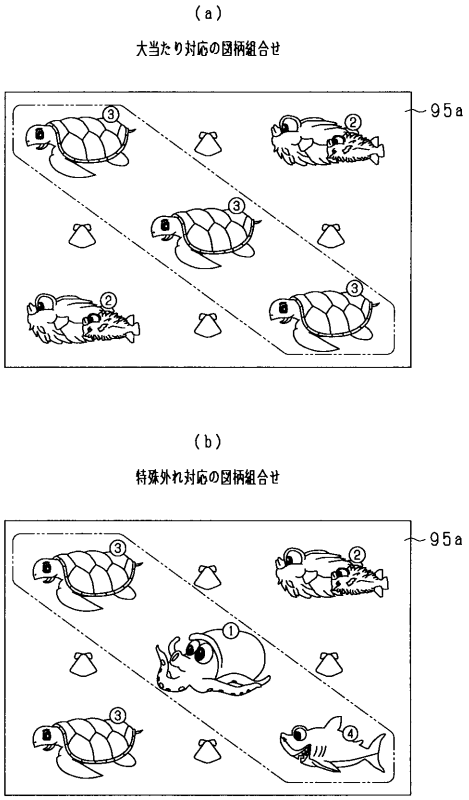
【図４４】

Fig.44



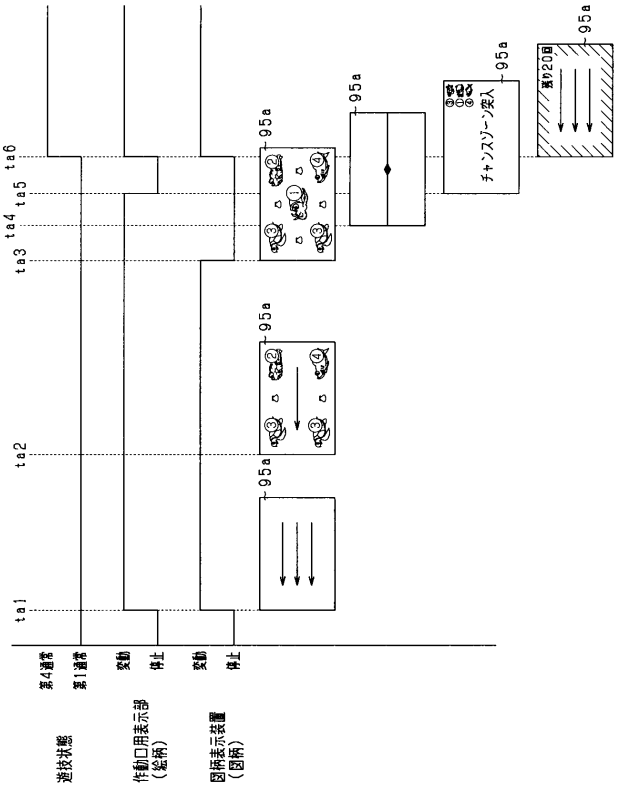
【図４５】

Fig.45



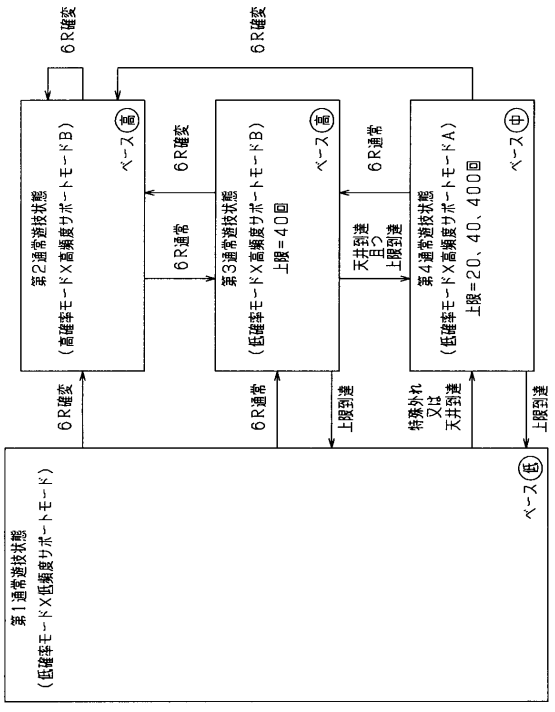
【図４６】

Fig.46



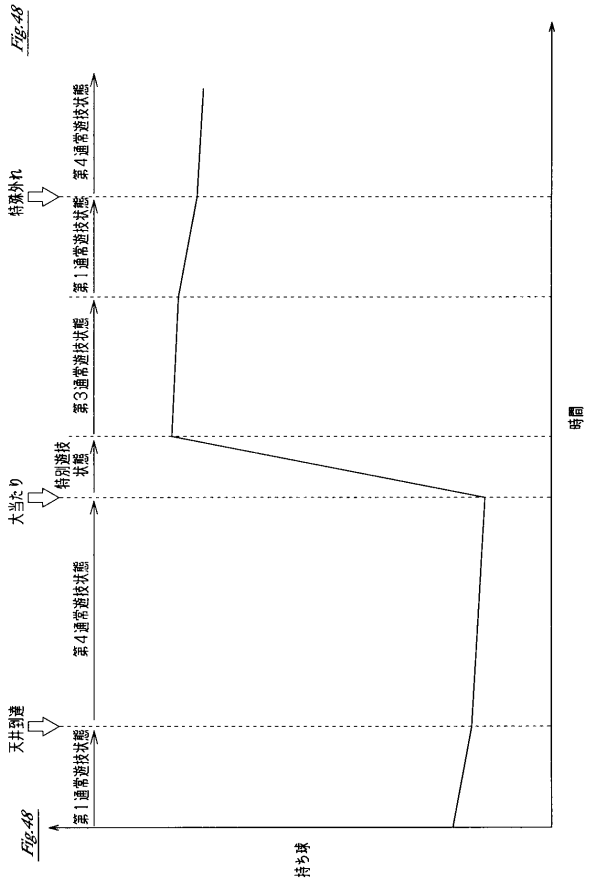
【図４７】

Fig.47



【図４８】

Fig.48



【図４９】

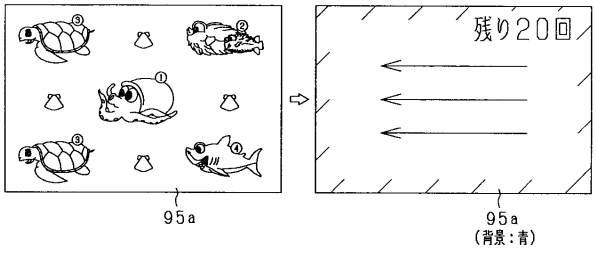
Fig.49

(a)

サポートモード	移行契機	継続回数	背景（表示画面）
高頻度サポートモードA1	特殊外れ	20，40回	青
高頻度サポートモードA2	天井到達	400回	緑

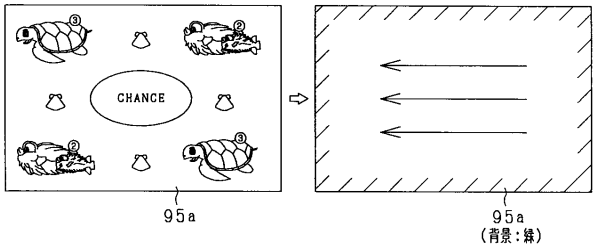
(b)

高頻度サポートモードA1へ



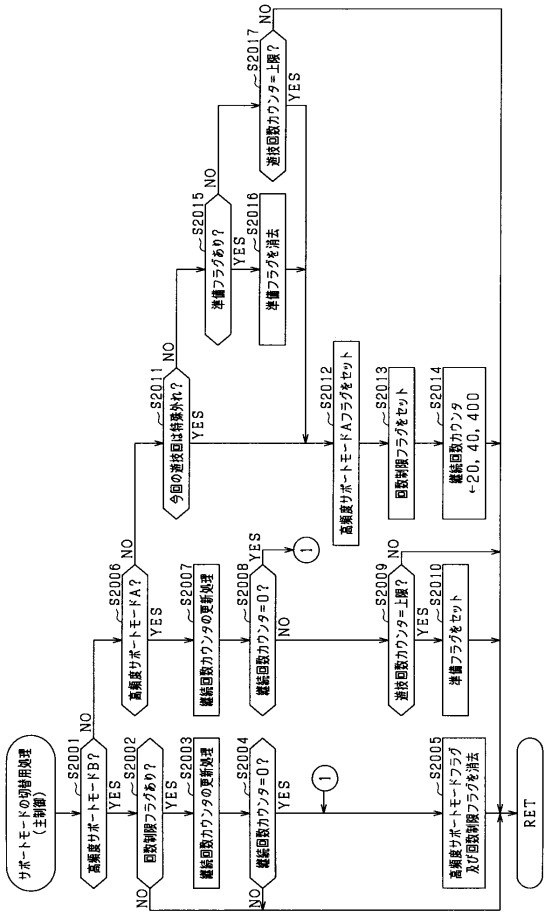
(c)

高頻度サポートモードA2へ



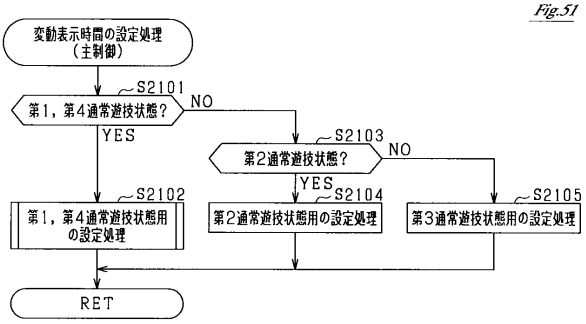
【図５０】

Fig.50



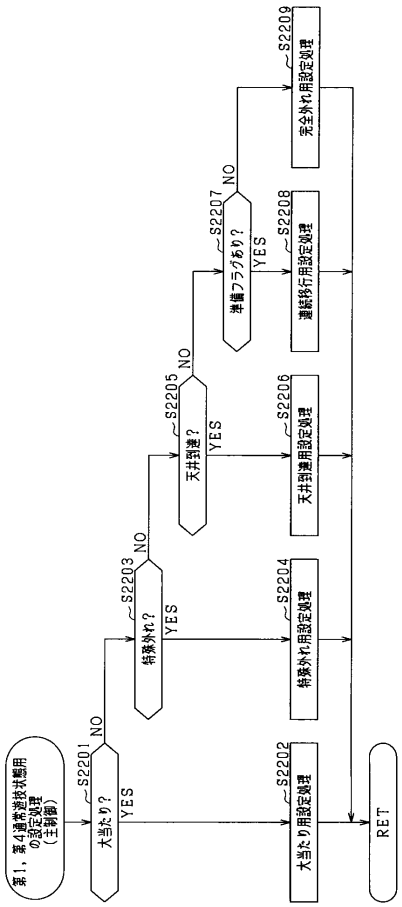
【図５１】

Fig.51



【図５２】

Fig.52



【図５３】

Fig.53

通常外れ対応の変動表示時間テーブル
（準備フラグなし，天井到達）

保留数	低確率モードX低頻度サポートモード		低確率モードX高頻度サポートモードA		高確率モードX高頻度サポートモードB		低確率モードX高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	(12~14sec)	(0.5sec)	-	-
1	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
2	20~30sec	1sec	7~9sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
3~8	20~30sec	1sec	3~5sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-

【図５４】

Fig.54

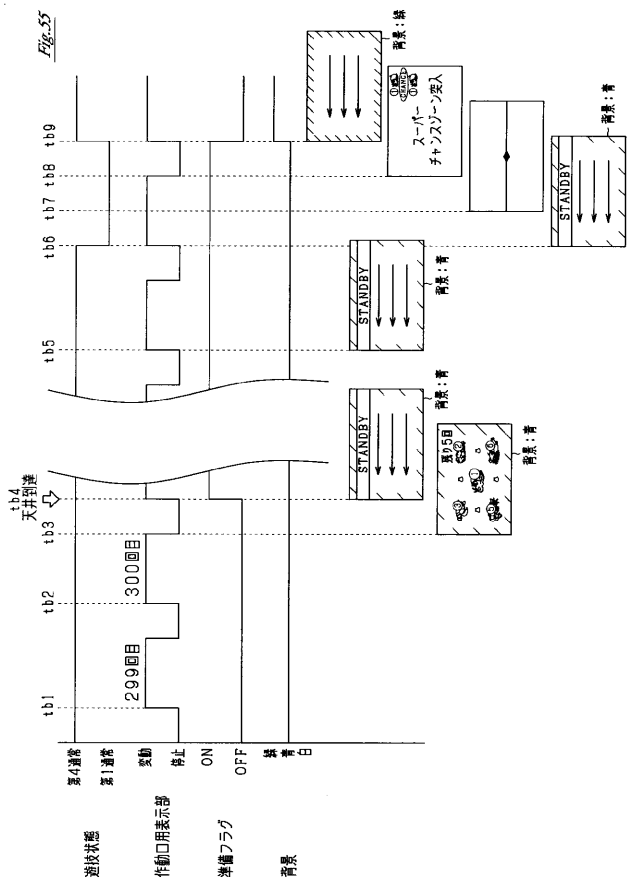
通常外れ対応の変動表示時間テーブル
（準備フラグあり）

保留数	低確率モードX低頻度サポートモード		低確率モードX高頻度サポートモードA		高確率モードX高頻度サポートモードB		低確率モードX高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	3sec	1sec	12~14sec	1sec	(12~14sec)	(0.5sec)	-	-
1	3sec	1sec	12~14sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
2	3sec	1sec	7~9sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
3~8	3sec	1sec	3~5sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-

外れリーチの場合
20~30sec

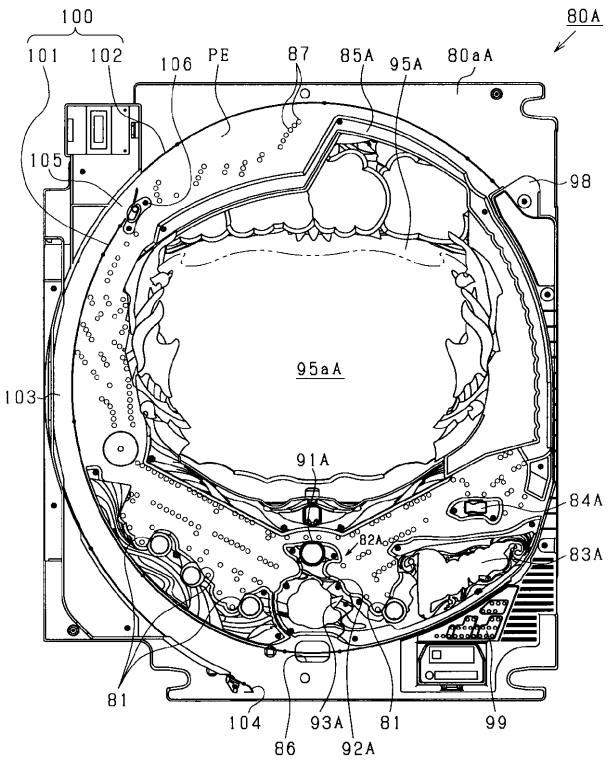
【図５５】

Fig.55



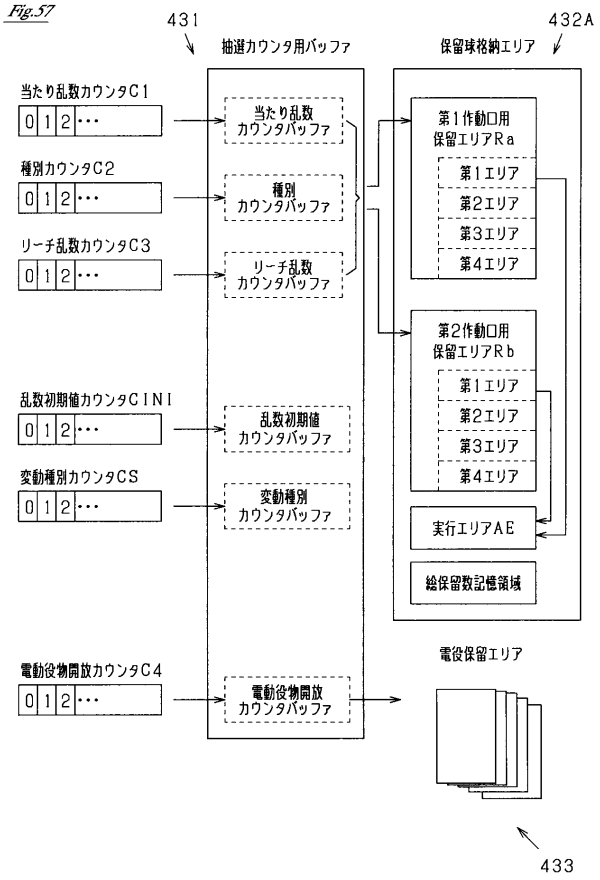
【図５６】

Fig.56



【図５７】

Fig.57



【図５８】

Fig.58

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$^{6}/_{600}$ ($^{1}/_{100}$)
その他	外れ結果	$^{594}/_{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$^{30}/_{600}$ ($^{1}/_{20}$)
その他	外れ結果	$^{570}/_{600}$

【図５９】

Fig.59

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

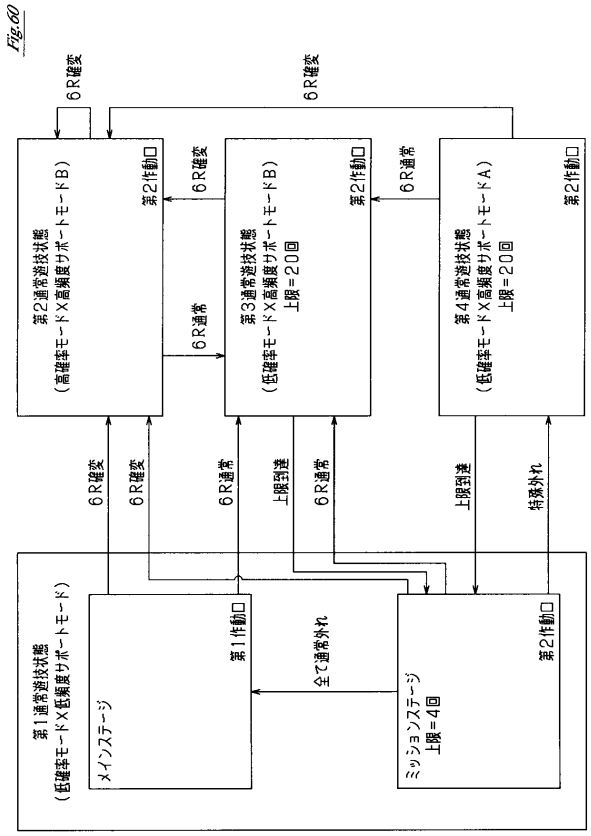
当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$^{6}/_{600}$ ($^{1}/_{100}$)
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	$^{150}/_{600}$ ($^{1}/_{4}$)
その他	外れ結果	$^{444}/_{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$^{30}/_{600}$ ($^{1}/_{20}$)
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	$^{150}/_{600}$ ($^{1}/_{4}$)
その他	外れ結果	$^{420}/_{600}$

【図６０】

Fig.60



【図６１】

Fig.61

(a)
第3通常遊技状態における20回目の遊技回用の変動表示時間テーブル
（大当たり，特殊外れ，通常外れ）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0~4	40sec	1sec

(b)
第3通常遊技状態における1~19回目の遊技回の変動表示時間テーブル
（特殊外れ，通常外れ）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0	12~14sec	1sec
1~4	1~2sec	1sec

⇧
外れリーチの場合
20~30sec

(c)
第3通常遊技状態における1~19回目の遊技回の変動表示時間テーブル
（大当たり）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0~4	20~30sec	1sec

【図６２】

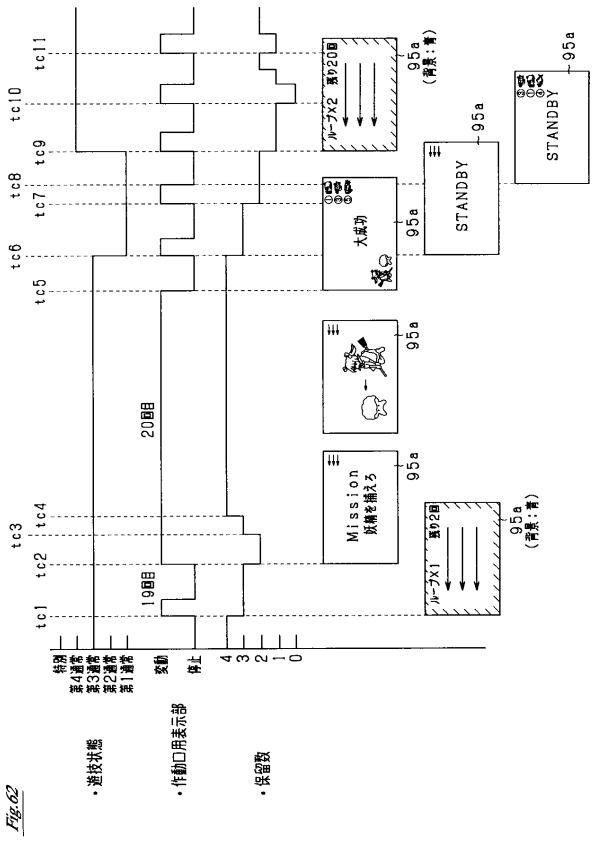


Fig.62

【図６３】

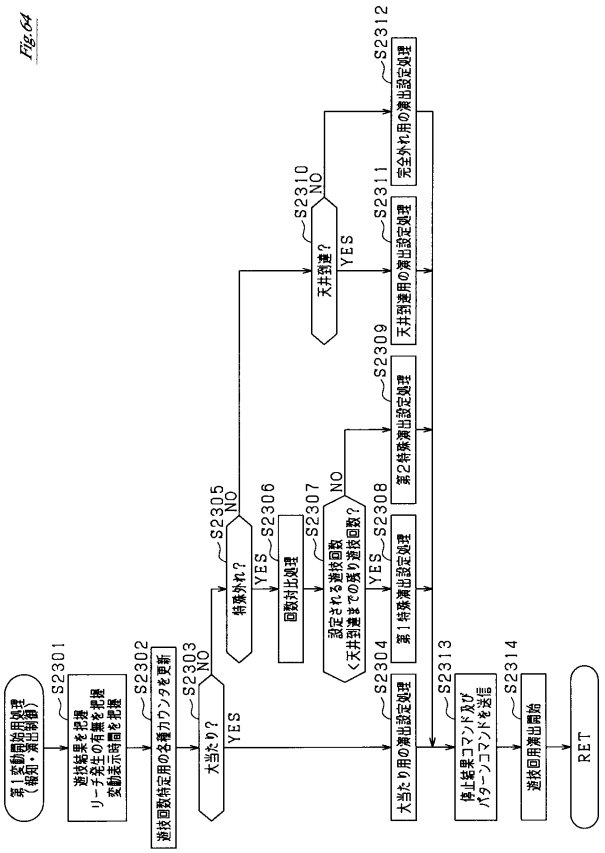
Fig.63

種別カウンタC2	振分結果	確率	サポートモード
0~23	特殊外れ結果A	24/30	高頻度サポートモードA（20回）
24~28	特殊外れ結果B	5/30	高頻度サポートモードA（40回）
29	特殊外れ結果C	1/30	高頻度サポートモードA（260回）

※1，6R通常大当たり後の高頻度サポートモードB＝40回
※2，天井到達となる遊技回数＝300回

【図６４】

Fig.64



【図６５】

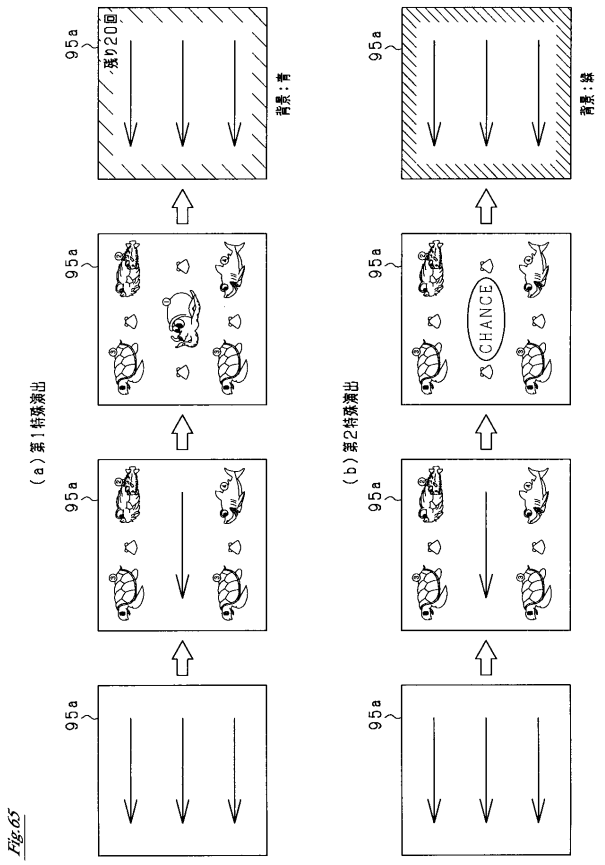


Fig.65

【図６６】

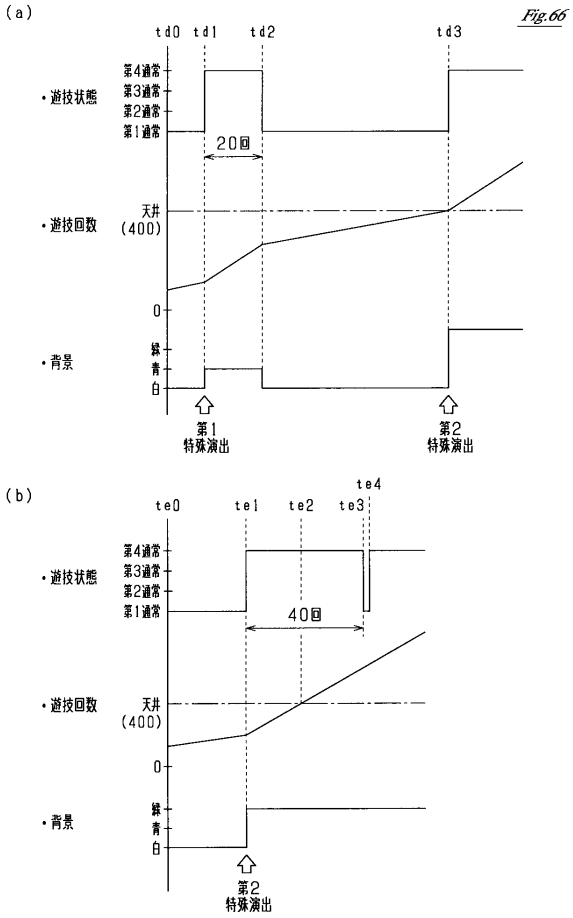


Fig.66

【図６７】

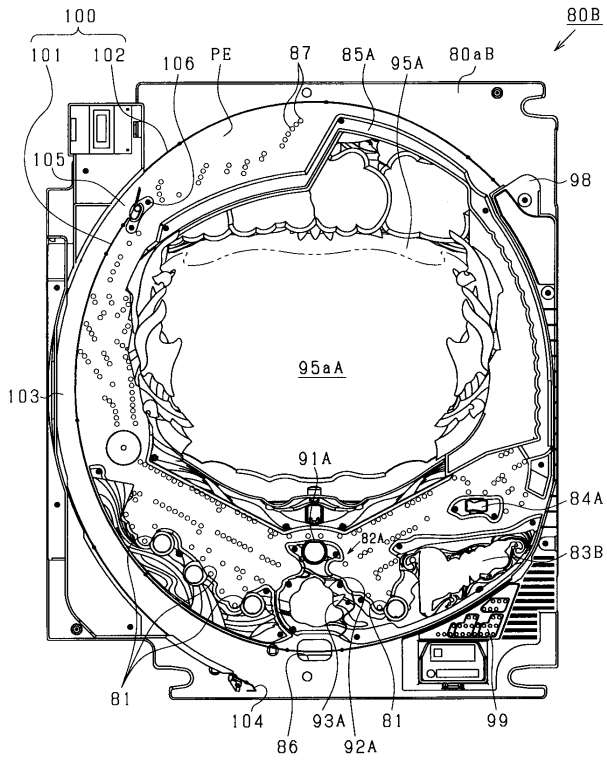


Fig.67

【図６８】

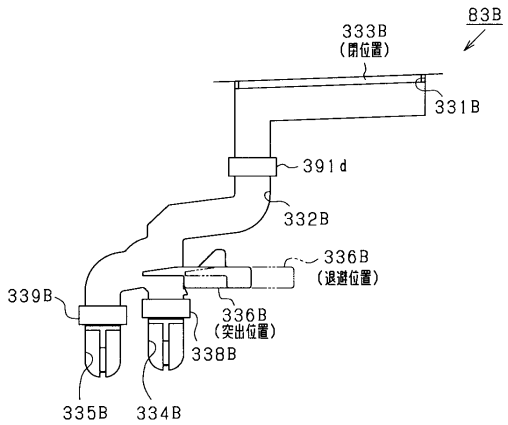
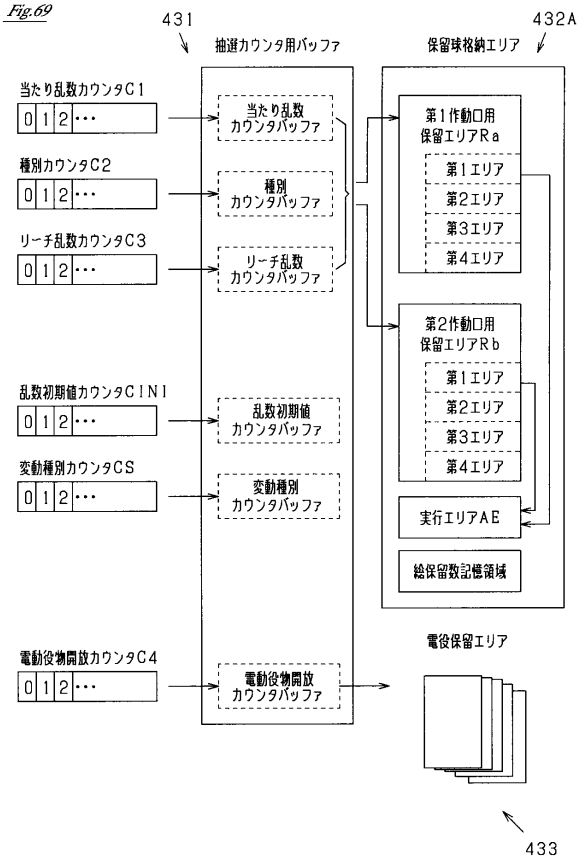


Fig.68

【図６９】

Fig.69



【図７０】

Fig.70

(a)
第1作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	3/600 (1/200)
その他	外れ結果	597/600

(b)
第2作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	3/600 (1/200)
5&15&25&35&45&…&575&585&595	特別当たり結果	60/600 (1/10)
その他	外れ結果	537/600

【図７１】

Fig.71

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
(a)第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~26	6R大当たり結果	27/30
27~29	10R大当たり結果	3/30

(b)第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R大当たり結果	15/30
15~29	10R大当たり結果	15/30

【図７２】

Fig.72

(a)

当否結果	振分態様	V入賞	種別
特別当たり結果	高頻度入賞態様	○	5RV大当たり
		×	-

(b)

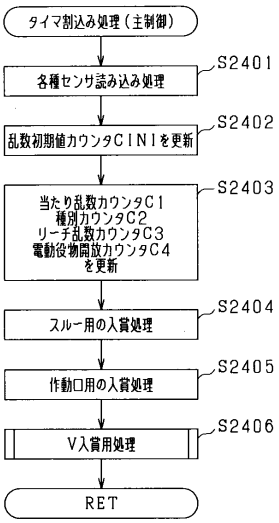
種別	サポートモード	チャンスゾーン中の抽選回数	成功確率
5RV大当たり	高頻度サポートモードB(6回)	6回+4回=10回※	約65%
6R大当たり	高頻度サポートモードB(6回)	6回+4回=10回※	約65%
10R大当たり	高頻度サポートモードB(100回)	100回+4回=104回※	約100%

天井到達	高頻度サポートモードA(1回)	1回+4回=5回※	約40%

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

【図７３】

Fig.73

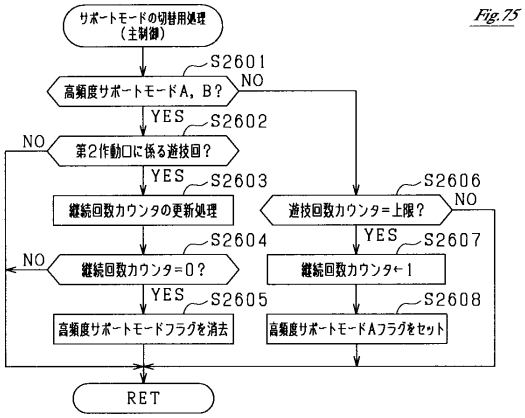


【図７４】

Fig.74

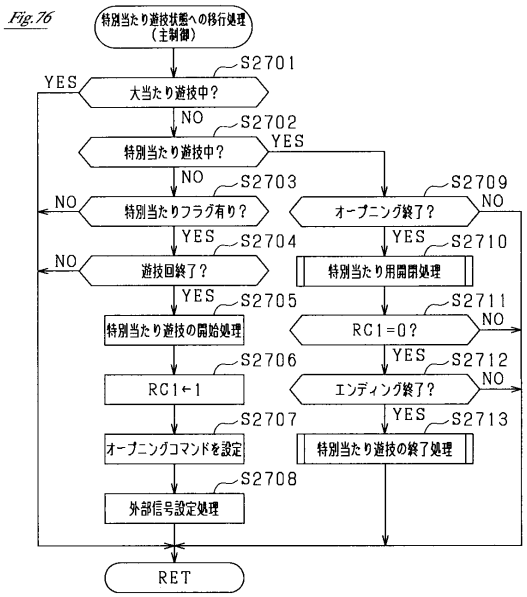
【図７５】

Fig.75

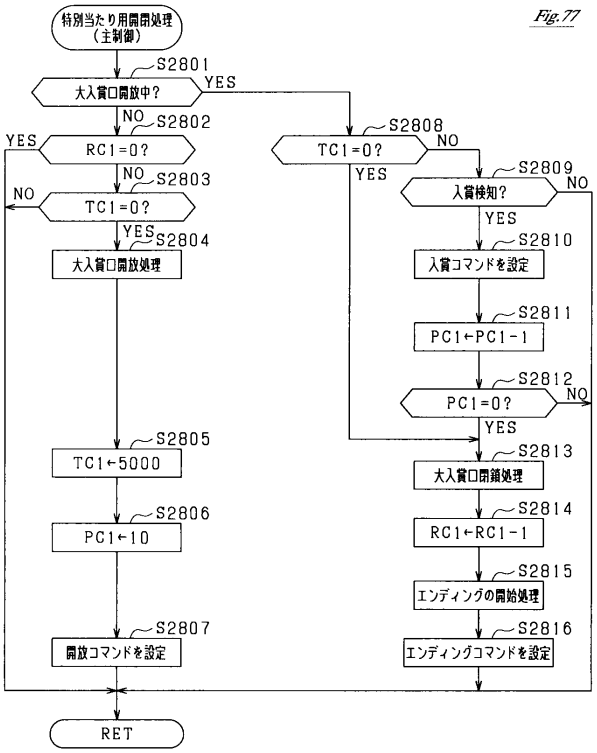


【図７６】

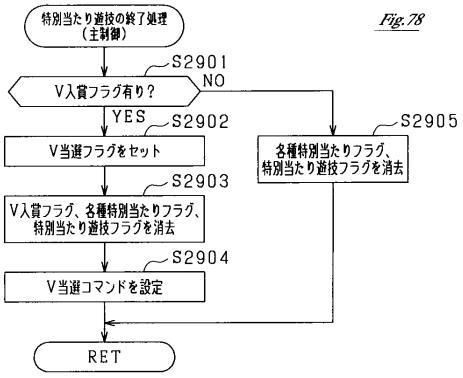
Fig.76



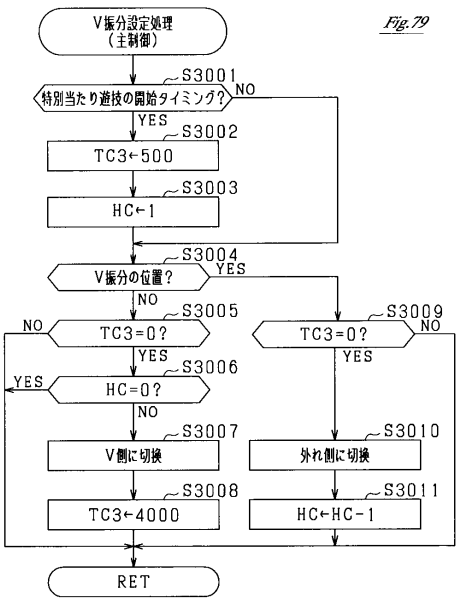
【図７７】



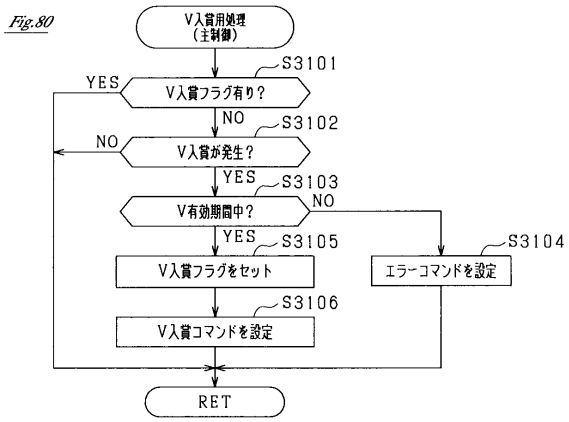
【図７８】



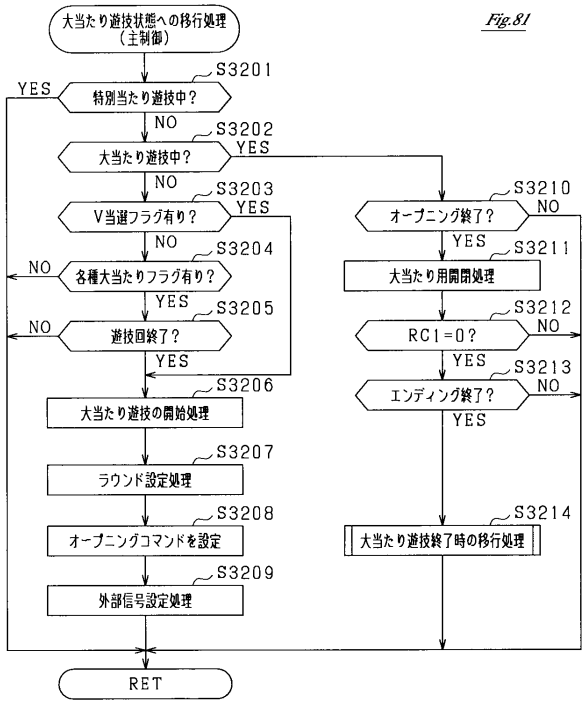
【図７９】



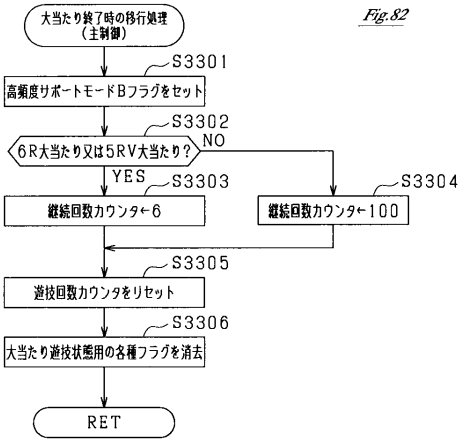
【図８０】



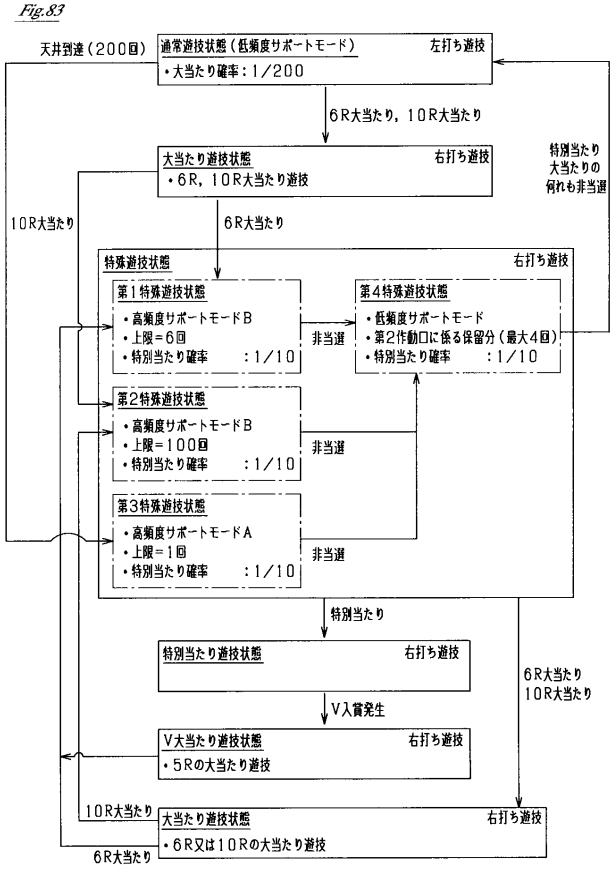
【図８１】



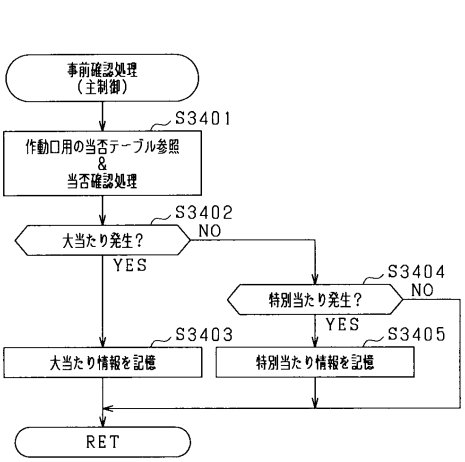
【図８２】



【図８３】



【図８４】



【図８５】

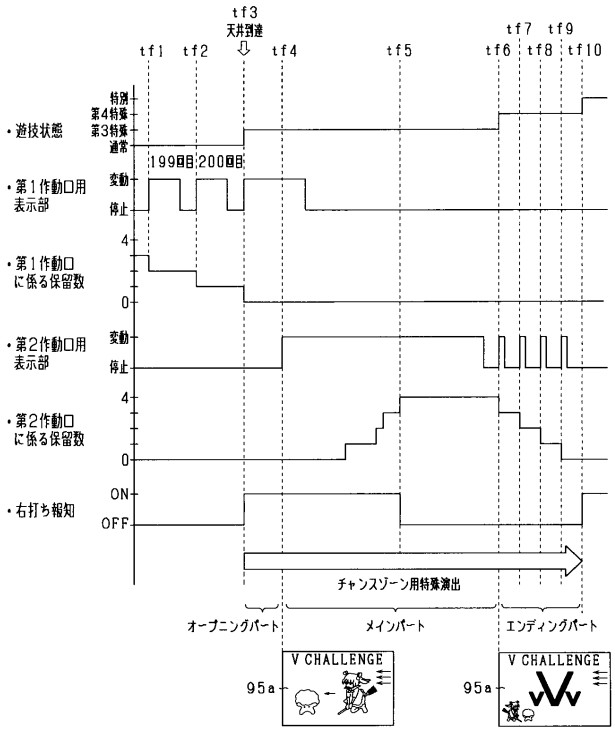
Fig.85

特殊変動表示時間テーブル

	第2作動口用表示部	
遊技回数	変動	停止
201回目	60sec	1sec
202回目	0.5sec	1sec
203回目	0.5sec	1sec
204回目	0.5sec	1sec
205回目	0.5sec	1sec

【図８６】

Fig.86



【図８７】

Fig.87

(a)
第1作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	$^{3}/_{600}$ ($^{1}/_{200}$)
その他	外れ結果	$^{597}/_{600}$

(b)
第2作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	$^{3}/_{600}$ ($^{1}/_{200}$)
3&5&13&15&23&25&…&583&585&593&595	特別当たり結果	$^{120}/_{600}$ ($^{1}/_{5}$)
その他	外れ結果	$^{477}/_{600}$

【図８８】

Fig.88

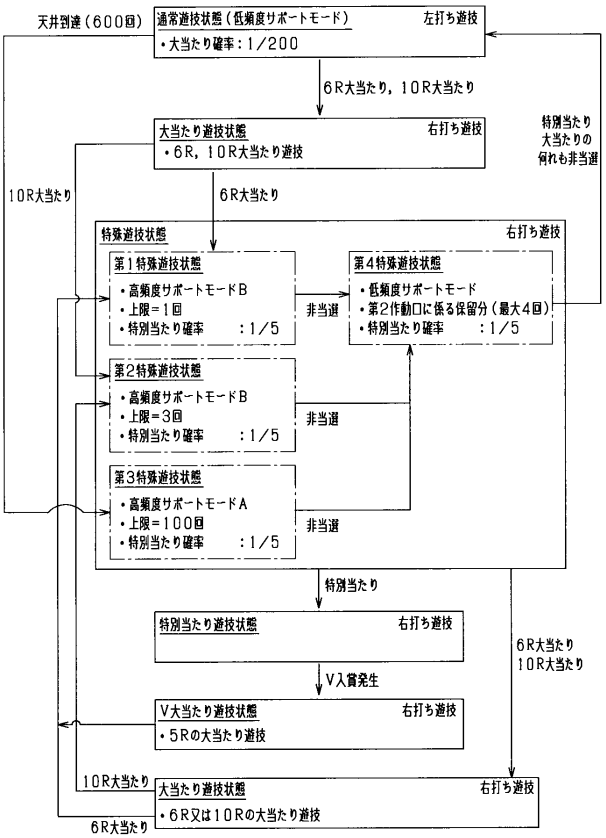
種別	サポートモード	チャンスゾーン中の抽選回数	成功確率
5RV大当たり	高頻度サポートモードB（1回）	1回+4回=5回※	約67%
6R大当たり	高頻度サポートモードB（1回）	1回+4回=5回※	約67%
10R大当たり	高頻度サポートモードB（3回）	3回+4回=7回※	約80%

天井到達	高頻度サポートモードA（100回）	100回+4回=104回※	約100%

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

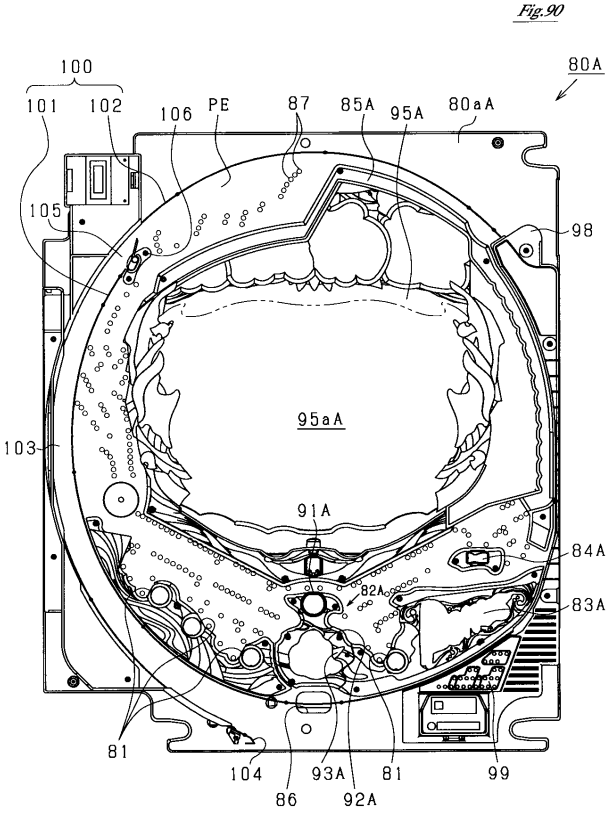
【図８９】

Fig.89



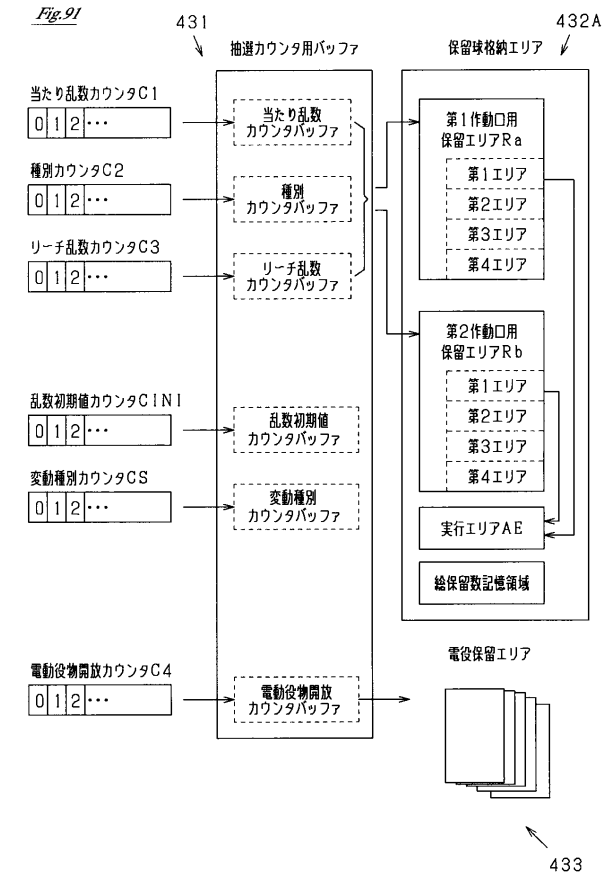
【図９０】

Fig.90



【図９１】

Fig.91



【図９２】

Fig.92

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア

（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
その他	外れ結果	594/600

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600 (1/20)
その他	外れ結果	570/600

【図９３】

Fig.93

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
（ａ）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$^{6}/_{600}(^{1}/_{100})$
5&15&25&35&…&585&595	特殊外れ結果	$^{60}/_{600}(^{1}/_{10})$
その他	外れ結果	$^{534}/_{600}$

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$^{30}/_{600}(^{1}/_{20})$
5&15&25&35&…&585&595	特殊外れ結果	$^{60}/_{600}(^{1}/_{10})$
その他	外れ結果	$^{510}/_{600}$

【図９４】

Fig.94

振分テーブル記憶エリア
（ａ）第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果A	$^{15}/_{30}(^{1}/_{2})$
15~29	6R確変大当たり結果	$^{15}/_{30}(^{1}/_{2})$

（ｂ）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果B	$^{15}/_{30}(^{1}/_{2})$
15~29	6R確変大当たり結果	$^{15}/_{30}(^{1}/_{2})$

【図９５】

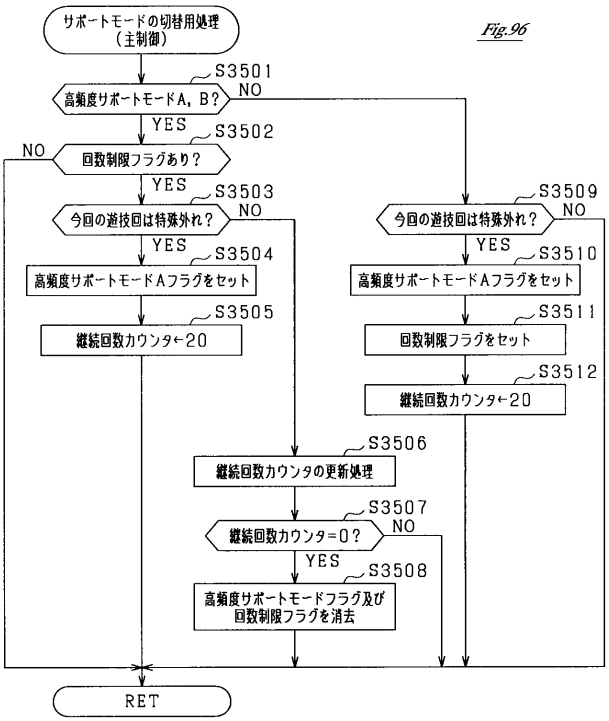
Fig.95

種別	抽選モード	サポートモード	高頻度サポートモード中の抽選回数	ループ確率
6R通常大当たりA	低確率モード	高頻度サポートモードB（10回）	10回+4回=14回	約78%
6R通常大当たりB	低確率モード	高頻度サポートモードB（20回）	20回+4回=24回	約93%
6R確変大当たり	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）	-	-

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

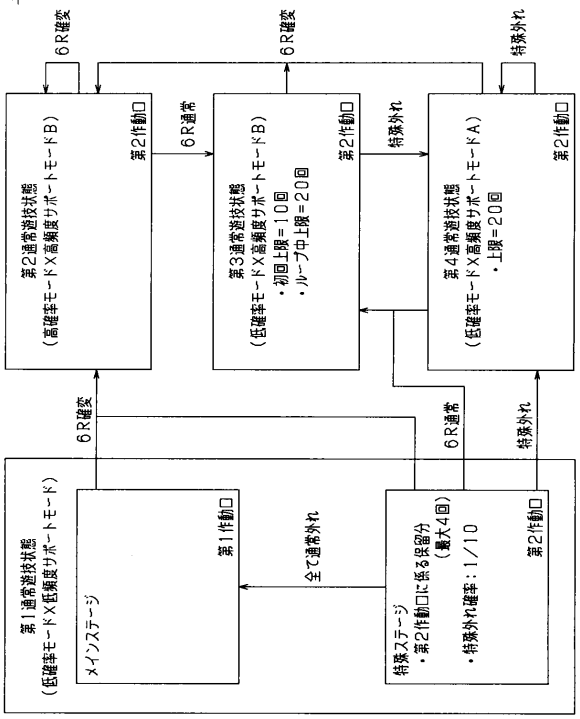
【図９６】

Fig.96



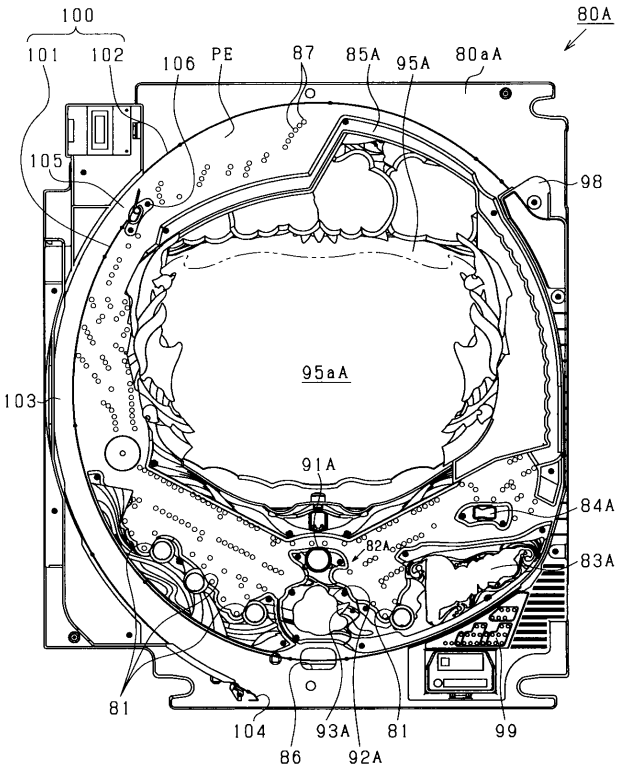
【図９７】

Fig.97



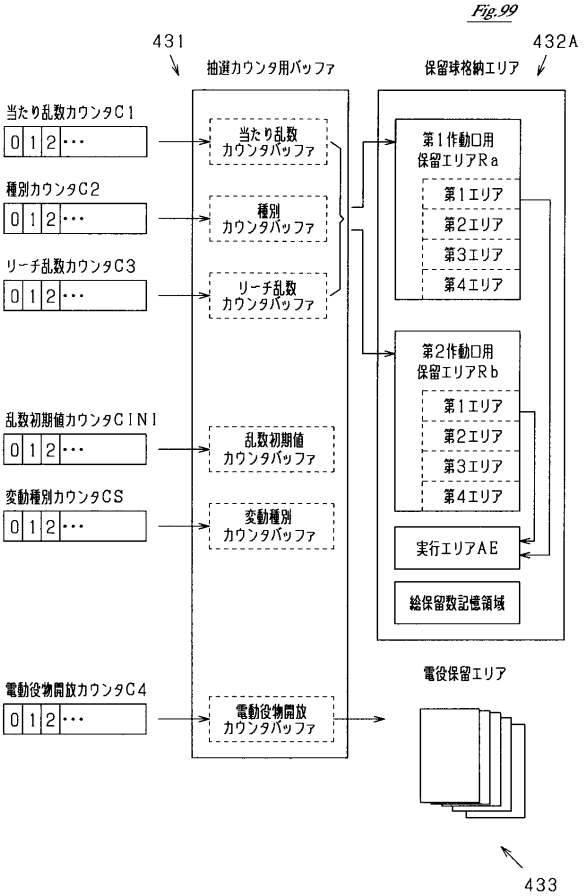
【図９８】

Fig.98



【図９９】

Fig.99



【図１００】

Fig.100

作動口用の当否テーブル記憶エリア

（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
その他	外れ結果	594/600

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600 (1/20)
その他	外れ結果	570/600

【図１０１】

Fig.101

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
（ａ）第１作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	10/30(1/3)
10~19	6R確変大当たり結果	10/30(1/3)
20~29	2R確変大当たり結果	10/30(1/3)

（ｂ）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	10/30(1/3)
10~29	6R確変大当たり結果	20/30(2/3)

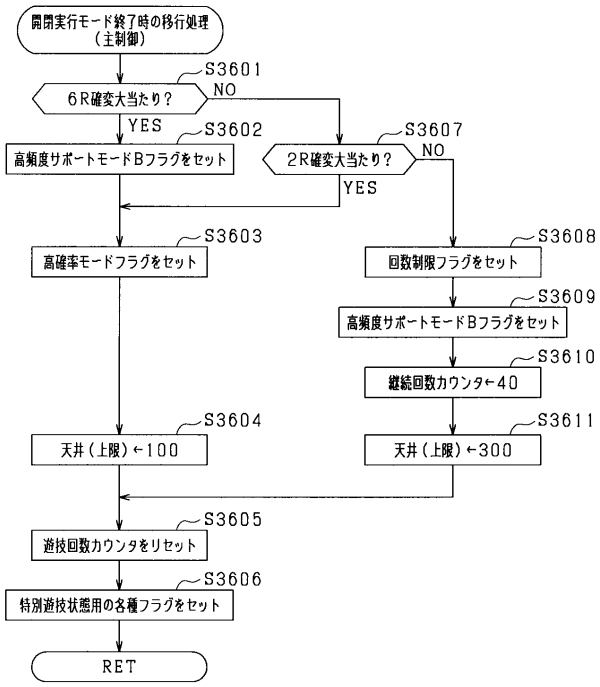
【図１０２】

Fig.102

種別	抽選モード	サポートモード	天井
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）	300回
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）	100回
2R確変大当たり結果	高確率モード	低頻度サポートモード	100回

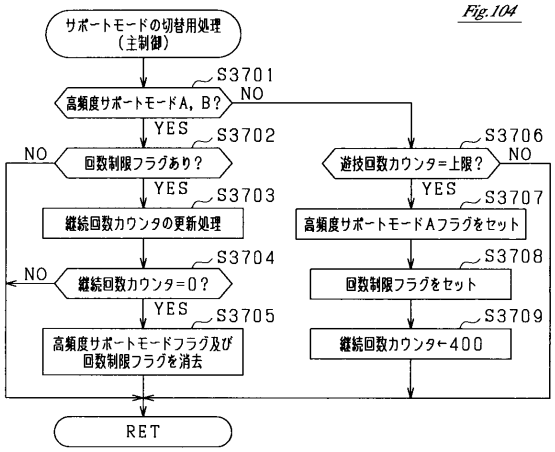
【図１０３】

Fig.103



【図１０４】

Fig.104



【図１０５】

Fig.105

当否テーブル記憶エリア
（ａ）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307	大当たり結果	2/600 (1/300)
その他	外れ結果	598/600

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
その他	外れ結果	594/600

【図１０６】

Fig.106

（ａ）
大当たり用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	10確変大当たりA	10/30(1/3)
10~29	10確変大当たりB	20/30(2/3)

（ｂ）

種別	抽選モード		サポートモード	
10確変大当たりA	高確率モード	100回	低頻度サポートモード	-
10確変大当たりB	高確率モード	100回	高頻度サポートモードB	50回

【図１０７】

Fig.107

（ａ）

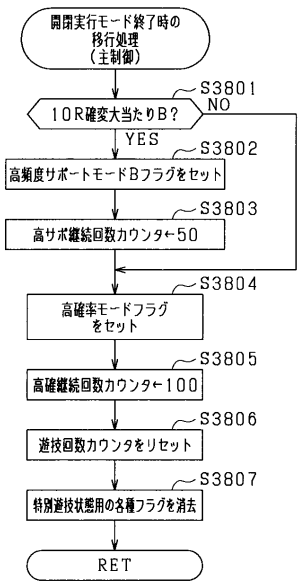
サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	1	0.1sec	-	低
高頻度サポートモードB	1/1.1	1	2sec	-	↕
高頻度サポートモードA	1/2	2	3sec	0.2sec	高

（ｂ）

サポートモード	普図の変動表示時間	普通の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.5sec	0.5sec

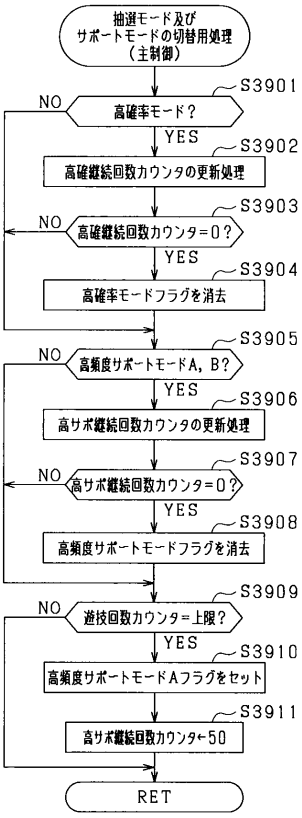
【図１０８】

Fig.108



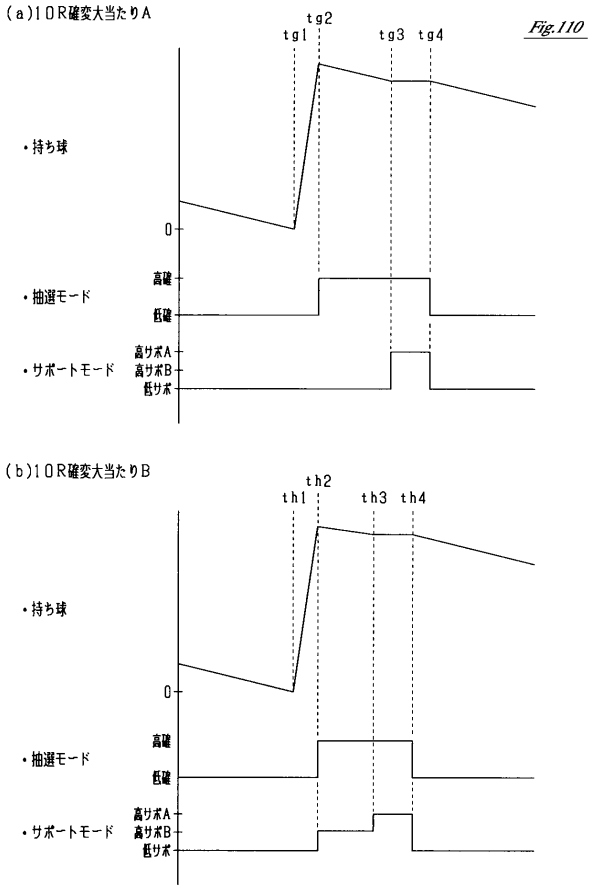
【図１０９】

Fig.109



【図１１０】

Fig.110



【図１１１】

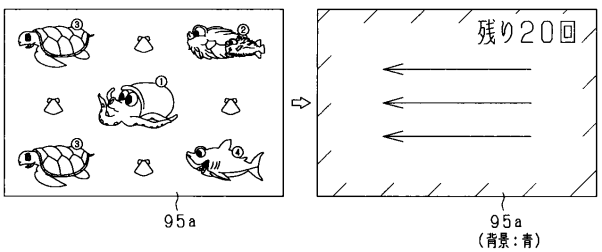
Fig.111

(a)

サポートモード	移行契機	継続回数	背景（表示画面）
高頻度サポートモードA1	特殊外れ	20，40回	青
高頻度サポートモードA2	天井到達	400回	緑

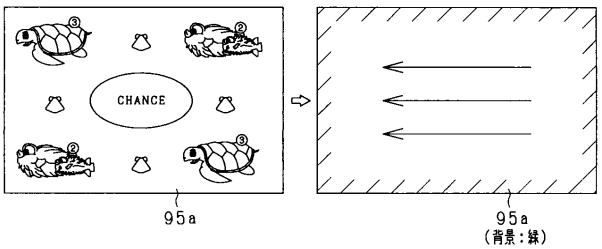
(b)

高頻度サポートモードA1へ



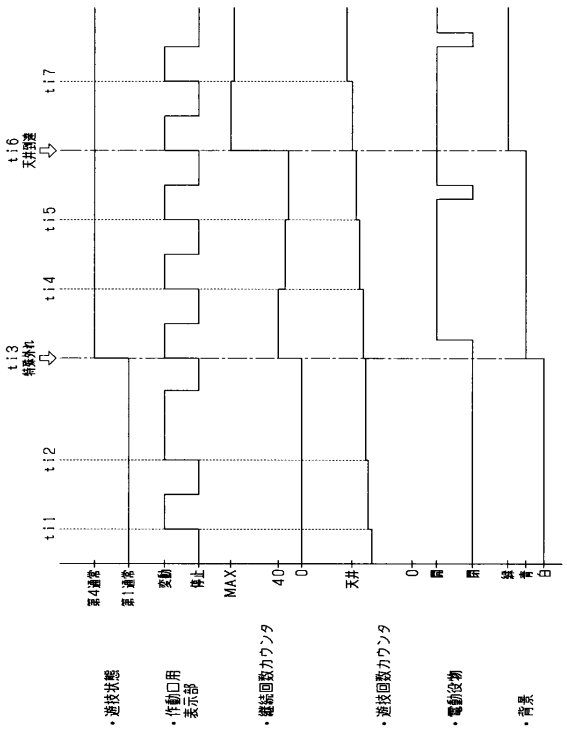
(c)

高頻度サポートモードA2へ



【図１１２】

Fig.112



【図１１３】

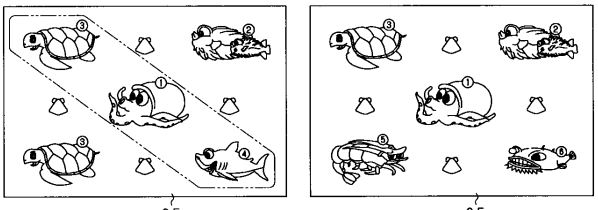
Fig.113

(a)

結果	作動口用表示部（絵柄）
6R通常大当たり結果	
6R確変大当たり結果	
特殊外れ結果A	
特殊外れ結果B	
通常外れ結果	…

(b)
特殊外れ結果
（低頻度サポートモード中）

(c)
特殊外れ結果
（高頻度サポートモード中）



【図１１４】

Fig.114

通常外れ対応の変動表示時間テーブル

	(a1)		(a2)		(a3)		(a4)	
	低確率モード×低頻度サポートモード		低確率モード×高頻度サポートモードA		高確率モード×高頻度サポートモードB		低確率モード×高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
保留数	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	7~9sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	3~5sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
	⇦外れリーチの場合 20~30sec		⇦外れリーチの場合 20~30sec		⇦外れリーチの場合 20~30sec		⇦外れリーチの場合 20~30sec	

【図１１５】

Fig.115

特殊外れ対応の変動表示時間テーブル

	(a1)		(a2)		(a3)		(a4)	
	低確率モード×低頻度サポートモード		低確率モード×高頻度サポートモードA		高確率モード×高頻度サポートモードB		低確率モード×高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
保留数	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	20~30sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	20~30sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec

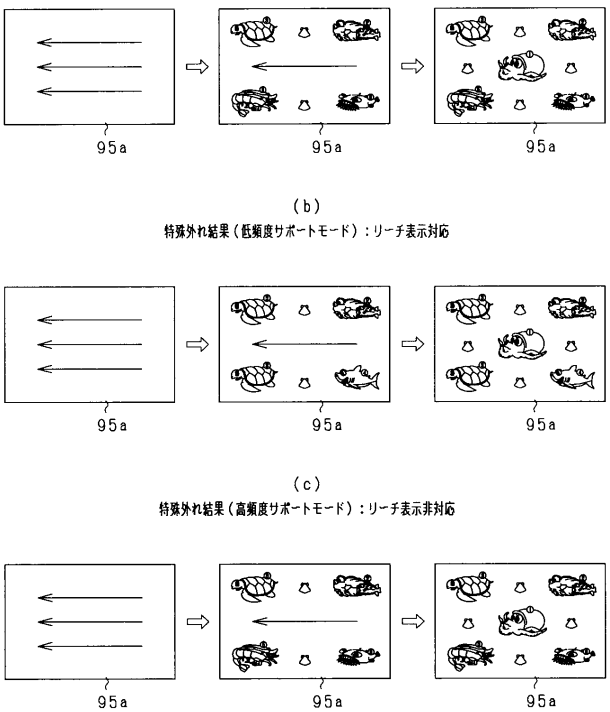
【図１１６】

Fig.116

(a)
通常外れ結果（高頻度サポートモード，低頻度サポートモード）：リーチ表示非対応

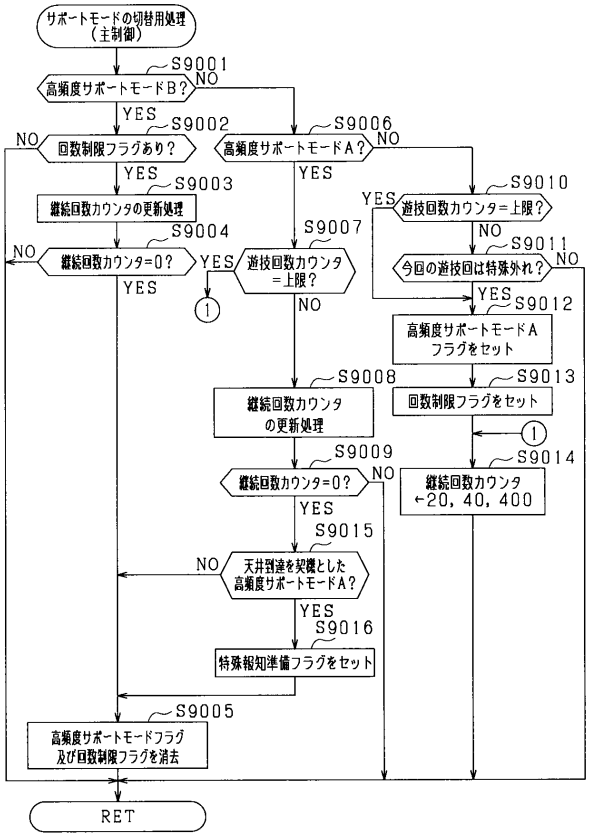
(b)
特殊外れ結果（低頻度サポートモード）：リーチ表示対応

(c)
特殊外れ結果（高頻度サポートモード）：リーチ表示非対応



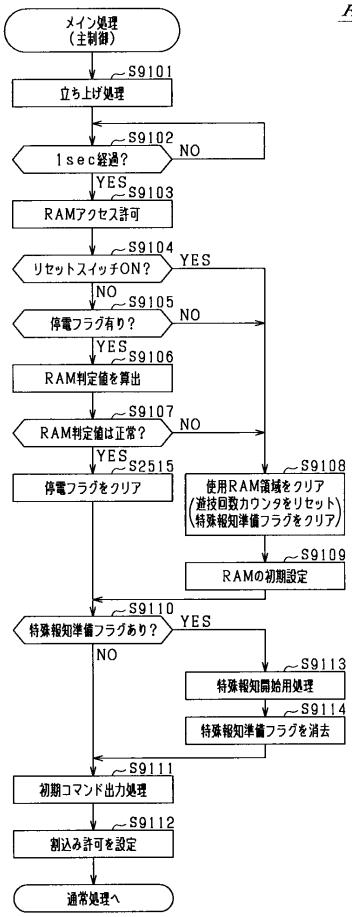
【図１１７】

Fig.117



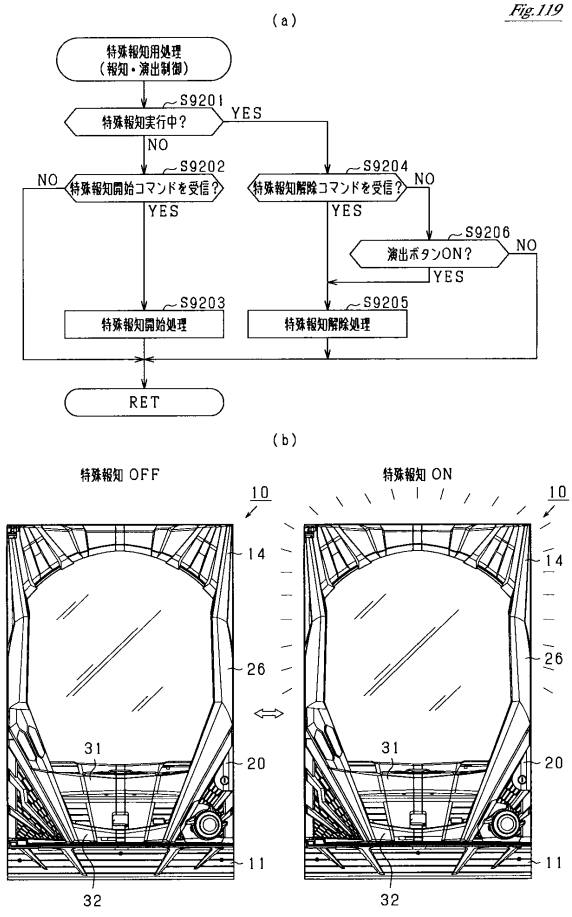
【図１１８】

Fig.118



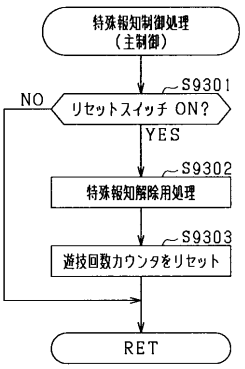
【図１１９】

Fig.119



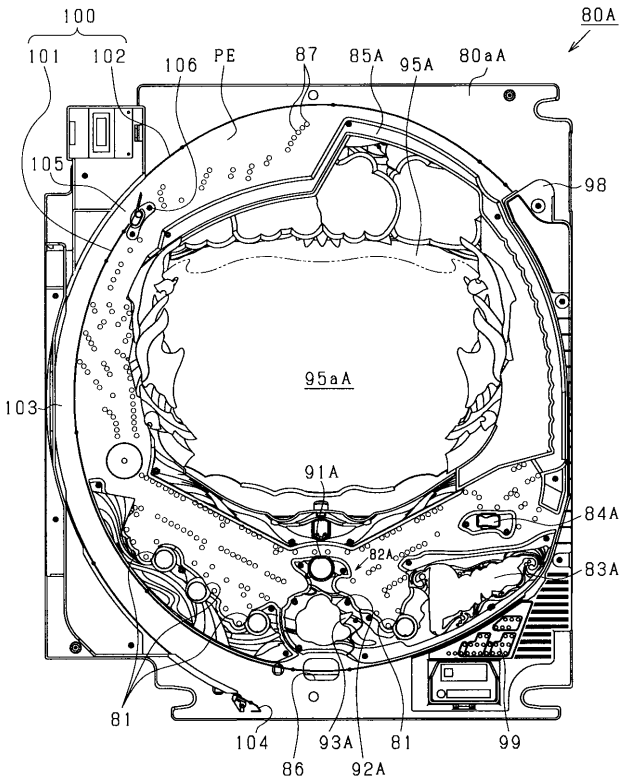
【図１２０】

Fig.120



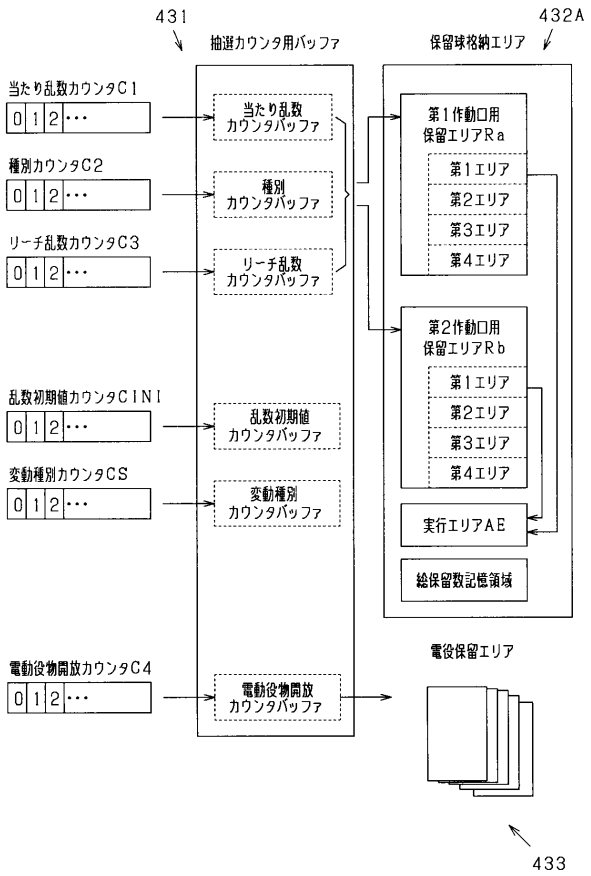
【図１２１】

Fig.121



【図１２２】

Fig.122



【図１２３】

Fig.123

作動口用の当否テーブル記憶エリア

（ａ）低確率モード用の当否テーブル

当否結果	確率
大当たり結果	$\frac{6}{600}$ $(\frac{1}{100})$
特殊外れ結果	$\frac{3}{600}$ $(\frac{1}{200})$
外れ結果	$\frac{591}{600}$

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

当否結果	確率
大当たり結果	$\frac{30}{600}$ $(\frac{1}{20})$
特殊外れ結果	$\frac{3}{600}$ $(\frac{1}{200})$
外れ結果	$\frac{567}{600}$

【図１２４】

Fig.124

大当たり用の振分テーブル記憶エリア

（ａ）第１作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30}(\frac{1}{3})$
10~19	6R確変大当たり結果	$\frac{10}{30}(\frac{1}{3})$
20~29	2R確変大当たり結果	$\frac{10}{30}(\frac{1}{3})$

（ｂ）第２作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30}(\frac{1}{3})$
10~29	6R確変大当たり結果	$\frac{20}{30}(\frac{2}{3})$

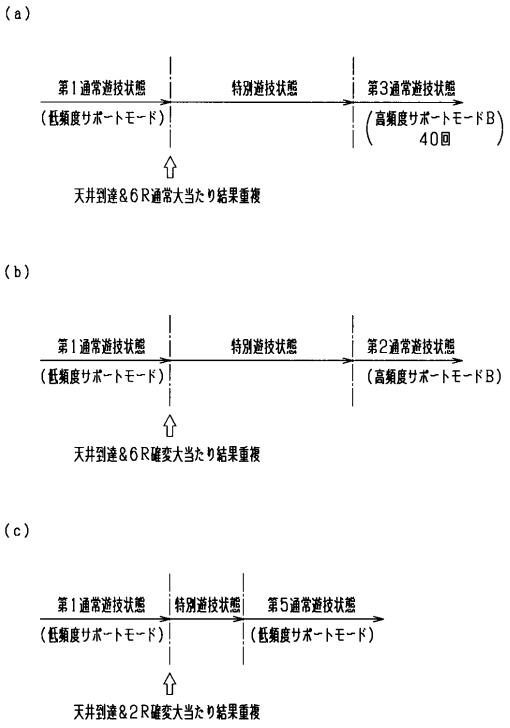
【図１２５】

Fig.125

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）
2R確変大当たり結果	高確率モード	低頻度サポートモード

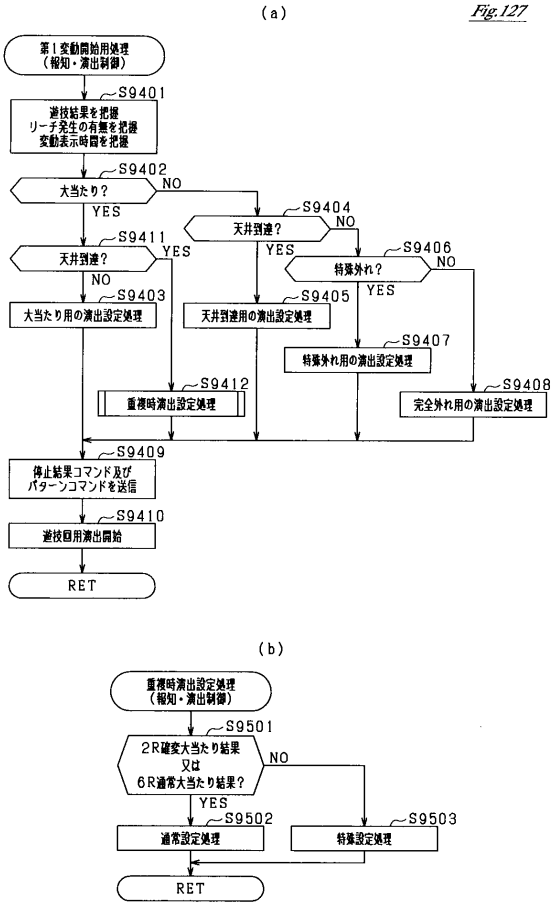
【図１２６】

Fig.126



【図１２７】

Fig.127



【図１２８】

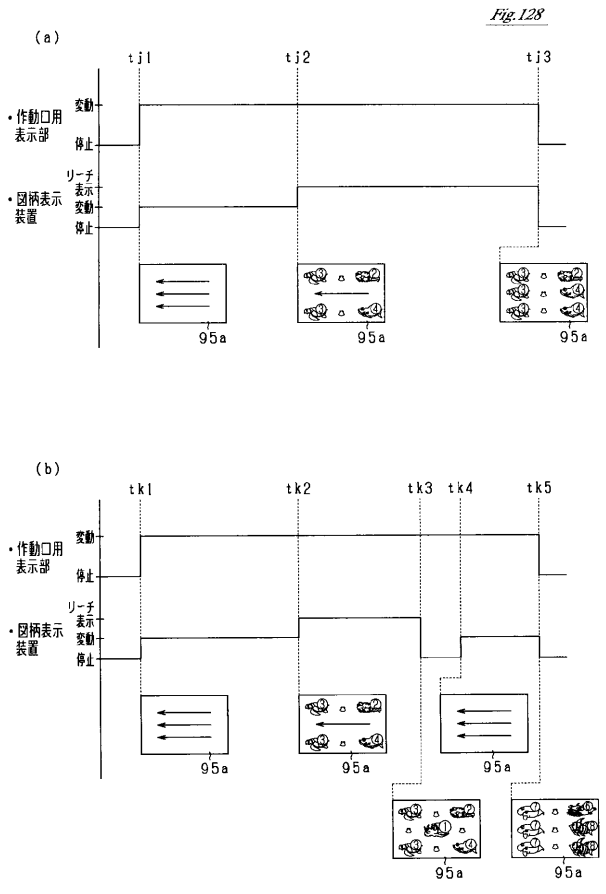



Fig.128