(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6283920号
(P6283920)
(45)発行日　平成30年2月28日(2018.2.28)　(24)登録日　平成30年2月9日(2018.2.9)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 326Z
A63F 7/02 315B

請求項の数 1　(全 126 頁)

(21)出願番号　特願2016-181331(P2016-181331)
(22)出願日　平成28年9月16日(2016.9.16)
(62)分割の表示　特願2016-41270(P2016-41270)の分割
原出願日　平成28年3月3日(2016.3.3)
(65)公開番号　特開2017-153932(P2017-153932A)
(43)公開日　平成29年9月7日(2017.9.7)
審査請求日　平成29年1月21日(2017.1.21)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100150430
弁理士　河野　元
(72)発明者　伊藤　智章
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官　進藤　利哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて、前記可変入球口を入球可能状態に変化させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記可変入球口への入球を検知する入球検知手段と、
前記入球検知手段で検知された遊技球の排出を検知可能な第１排出検知手段及び第２排出検知手段と、
所定の動作を行うことで、前記入球検知手段で検知された遊技球を特定領域又は非特定領域に誘導する可動部材と、を備え、
遊技球が特定領域を通過することに基づいて所定の特典を付与可能な遊技機であって、
前記第１排出検知手段は、非特定領域を通過した遊技球を検知するものとされ、
前記第２排出検知手段は、特定領域を通過した遊技球を検知するものとされ、
前記特別遊技は、複数のラウンド遊技で構成され、
前記ラウンド遊技として、少なくとも、
前記可変入球口を入球可能状態とすると共に、遊技球を特定領域又は非特定領域に誘導可能な特定ラウンド遊技と、
前記可変入球口を入球可能状態とすると共に、遊技球を非特定領域に誘導する非特定ラ

ウンド遊技と、を有し、
所定の前記ラウンド遊技を実行する場合において、当該ラウンド遊技における入球可能状態を終了した後に、前記可変入球口を入球不能状態として所定の確認処理を実行するものであって、
前記確認処理には、少なくとも、
前記ラウンド遊技における前記可変入球口への入球数と排出数とが一致するかどうかを、前記入球検知手段、前記第１排出検知手段、及び、前記第２排出検知手段の検知結果に基づいて判定する一致判定処理と、
前記一致判定処理において前記可変入球口への入球数と排出数とが一致しないと判定したことに基づいて、前記可動部材を動作させる可動部材動作処理と、を有しており、
前記特別遊技として、前記特定ラウンド遊技と、前記非特定ラウンド遊技と、を有すると共に、前記ラウンド遊技の実行パターンに、前記非特定ラウンド遊技に次いで前記特定ラウンド遊技を実行し、それ以降に前記非特定ラウンド遊技を実行するパターンを有する第１の特別遊技を含み、
前記第１の特別遊技を実行する場合において、前記非特定ラウンド遊技と、当該非特定ラウンド遊技の次に実行される前記特定ラウンド遊技と、の両方において、前記確認処理を実行し、最後の前記特定ラウンド遊技よりも後に実行される前記非特定ラウンド遊技において、前記一致判定処理及び前記可動部材動作処理を実行しない
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】
本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【０００２】
従来、パチンコ遊技機等の遊技機において、始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示し、その識別情報が特定態様で停止表示すると、遊技者に所定の利益を付与可能な特別遊技を行うものが知られている。この種の遊技機には、特別遊技に加え、識別情報の変動時間を通常よりも短くしたり、始動口への遊技球の入球頻度を通常よりも高くしたり、識別情報が特定態様で停止表示される確率を通常よりも高くしたりする等、遊技者に所定の特典を付与可能としたものが存在する。

【０００３】
この特典付与に関し、特別遊技中に所定の可変入球口に入球した遊技球を、当該可変入球口内の振分装置によって、特定領域又は非特定領域に振分け、遊技球が特定領域を通過した場合に特典を付与する遊技機が知られている（例えば特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】
【特許文献１】特開２０１４－１６１６１５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】
特許文献１の様に可変入球口内部に振分装置を設けると、この振分装置の可動部分に遊技球が挟まる等して球詰りを発生させるおそれがある。この様な事態が発生すると、最悪の場合、可変入球口に入球した遊技球が特定領域側に振分けられなくなり、遊技者が特典付与の機会を逃す虞がある。また、従来から払出装置等の排出装置を有する遊技機において、この様な球詰りが発生した場合に、所定のリトライ動作を実行することで、球詰りを解消させる制御を有する遊技機があった。

【０００６】
然しながら、大当り遊技においては、単にリトライ動作等を行って球詰り等の不具合を

解消するだけでは、大当り遊技が途中で停滞してしまう可能性がある。また、大当り遊技が停滞すると、遊技者が遊技興趣を低下させる虞もある。

【０００７】

本発明は、前述した事情に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、大当り遊技を、迅速且つ円滑に進行させ、遊技興趣を向上させることにある。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

上述の課題を解決するための第１発明の遊技機は、

始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、

前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて、前記可変入球口を入球可能状態に変化させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記可変入球口への入球を検知する入球検知手段と、

前記入球検知手段で検知された遊技球の排出を検知可能な第１排出検知手段及び第２排出検知手段と、

所定の動作を行うことで、前記入球検知手段で検知された遊技球を特定領域又は非特定領域に誘導する可動部材と、を備え、

遊技球が特定領域を通過することに基づいて所定の特典を付与可能な遊技機であって、

前記第１排出検知手段は、非特定領域を通過した遊技球を検知するものとされ、

前記第２排出検知手段は、特定領域を通過した遊技球を検知するものとされ、

前記特別遊技は、複数のラウンド遊技で構成され、

前記ラウンド遊技として、少なくとも、

前記可変入球口を入球可能状態とすると共に、遊技球を特定領域又は非特定領域に誘導可能な特定ラウンド遊技と、

前記可変入球口を入球可能状態とすると共に、遊技球を非特定領域に誘導する非特定ラウンド遊技と、を有し、

所定の前記ラウンド遊技を実行する場合において、当該ラウンド遊技における入球可能状態を終了した後に、前記可変入球口を入球不能状態として所定の確認処理を実行するものであって、

前記確認処理には、少なくとも、

前記ラウンド遊技における前記可変入球口への入球数と排出数とが一致するかどうかを、前記入球検知手段、前記第１排出検知手段、及び、前記第２排出検知手段の検知結果に基づいて判定する一致判定処理と、

前記一致判定処理において前記可変入球口への入球数と排出数とが一致しないと判定したことに基づいて、前記可動部材を動作させる可動部材動作処理と、を有しており、

前記特別遊技として、前記特定ラウンド遊技と、前記非特定ラウンド遊技と、を有すると共に、前記ラウンド遊技の実行パターンに、前記非特定ラウンド遊技に次いで前記特定ラウンド遊技を実行し、それ以降に前記非特定ラウンド遊技を実行するパターンを有する第１の特別遊技を含み、

前記第１の特別遊技を実行する場合において、前記非特定ラウンド遊技と、当該非特定ラウンド遊技の次に実行される前記特定ラウンド遊技と、の両方において、前記確認処理を実行し、最後の前記特定ラウンド遊技よりも後に実行される前記非特定ラウンド遊技において、前記一致判定処理及び前記可動部材動作処理を実行しない

ことを特徴とするものである。

【０００９】

この様な遊技機によれば、所定のラウンド遊技において、可変入球口の入球可能状態（「ラウンド遊技の全ての開放動作」ともいう）を終了した後に、当該ラウンド遊技における入球数と排出数とが一致するかどうかの一致判定を行う。すなわち、ラウンド遊技において、可変入球口に入球した遊技球の全てが、球詰り等をおこすことなく排出されている

かを確認する確認処理を実行することを可能とする。また、確認処理には、一致判定処理と、当該一致判定処理において不一致と判定された場合に可動部材を動作させる可動部材動作処理と、を有しており、可動部材の動作によって、球詰り等の不一致の原因の解消を図るものである。

【発明の効果】

【００１０】

本発明の遊技機によれば、大当り遊技を迅速且つ円滑に進行させ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【図１】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。
【図２】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。
【図３】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。
【図４】図３に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。
【図５】同遊技機の電気的な構成を示すブロック図である。
【図６】大当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。
【図７】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。
【図８】（Ａ）は大当り判定テーブルであり、（Ｂ）は大当り種別判定テーブルであり、（Ｃ）は普通図柄当り判定テーブルであり、（Ｄ）は普通図柄変動パターン選択テーブルである。
【図９】変動パターンテーブルである。
【図１０】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１１】割り込み処理のフローチャートである。
【図１２】始動口センサ検知処理のフローチャートである。
【図１３】普図動作処理のフローチャートである。
【図１４】普通図柄待機処理のフローチャートである。
【図１５】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。
【図１６】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。
【図１７】普通図柄変動中処理のフローチャートである。
【図１８】普通図柄確定処理のフローチャートである。
【図１９】普通電動役物処理のフローチャートである。
【図２０】特図動作処理のフローチャートである。
【図２１】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図２２】特図２当否判定処理のフローチャートである。
【図２３】特図２変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２４】特図２変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２５】特図２乱数シフト処理のフローチャートである。
【図２６】特図１当否判定処理のフローチャートである。
【図２７】特図１変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２８】特図１変動パターン選択処理のフローチャートである。
【図２９】特図１乱数シフト処理のフローチャートである。
【図３０】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図３１】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図３２】特別電動役物処理（大当り遊技）のフローチャートである。
【図３３】大入賞口閉鎖処理のフローチャートである。
【図３４】入排出数一致判定処理のフローチャートである。
【図３５】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３６】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。
【図３７】始動入球時処理のフローチャートである。

【図３８】電源断監視処理のフローチャートである。
【図３９】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図４０】受信割り込み処理のフローチャートである。
【図４１】２ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図４２】１０ｍｓタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図４３】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図４４】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図４５】変動演出開始のフローチャートである。
【図４６】特定演出開始処理のフローチャートである。
【図４７】第２大入賞装置の模式図である。
【図４８】大当り種別とエンディング時間との対応等を示す表である。
【図４９】７Ｒ第４大当りの開放パターンと７Ｒ第５大当りの開放パターンとの関係を示すタイミングチャートである。
【図５０】ＶラウンドでのＶアタッカーと特定領域との関係を示すタイミングチャートである。
【図５１】ＶラウンドでのＶアタッカー（ショート開放）と特定領域との関係を示すタイミングチャートである。
【図５２】ＶラウンドでのＶアタッカー（ロング開放）と特定領域との関係を示すタイミングチャートである。
【図５３】画像表示装置で行われる特定演出の表示態様の一例を示す説明図である。
【図５４】画像表示装置で行われる特定演出の表示態様の一例を示す説明図である。
【図５５】実施例２の特別電動役物処理（大当り遊技）のフローチャートである。
【図５６】実施例２の第１大入賞口閉鎖処理のフローチャートである。
【図５７】実施例２の第２大入賞口閉鎖処理のフローチャートである。
【図５８】実施例２の入排出数一致判定処理のフローチャートである。
【図５９】実施例２のラウンドカウンタ減算処理のフローチャートである。
【図６０】実施例２の大当り遊技中を示すタイミングチャートである。
【図６１】実施例３の受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図６２】実施例３の対決演出パターン決定テーブルを示す表である。
【図６３】実施例１の変形例１の７Ｒ第４大当りの開放パターンと７Ｒ第５大当りの開放パターンとの関係を示すタイミングチャートである。
【図６４】実施例１の変形例２の７Ｒ第４大当りの開放パターンと７Ｒ第５大当りの開放パターンとの関係を示すタイミングチャートである。
【図６５】大当り種別とエンディング演出との対応等を示す表である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。
【実施例１】
【００１３】
図１乃至図３に示すように、実施例１のパチンコ遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技機枠５０内に取り付けられた遊技盤２とを備えており、遊技盤２は遊技機枠５０から着脱自在に構成されている。図３は、遊技盤２を遊技機枠５０から取り外した状態のものを示す。遊技機枠５０は、装飾面を有する前面枠５１と、遊技盤２等を取り付ける本体枠５２と、パチンコ遊技機１をホールの島設備に取り付けるための外枠５３と、を有して構成されており、前面枠５１、本体枠５２及び外枠５３は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。
【００１４】

また、前面枠５１には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル６０、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）６１、及び打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）６２が設けられている。また前面枠５１には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第１演出ボタン６３ａ、第２演出ボタン６３ｂ（これら２個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン６３」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。

【００１５】

また前面枠５１には、装飾用の枠ランプ６６及びスピーカ６７が設けられている。尚、演出ボタン６３の構成は本実施例１の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出没式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。遊技盤２には、発射ハンドル６０の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域３が、レール部材４で囲まれて形成されている。また、遊技盤２には、装飾用の盤面ランプ５が設けられている。遊技領域３には、遊技球を誘導する複数の遊技釘１６が突設されている。また、レール部材４の先端には球戻り防止片６が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することができる。

【００１６】

また遊技領域３の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置７が設けられている。画像表示装置７の表示画面７ａには、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（単に「演出図柄８」ともいう）が表示される演出図柄表示領域７ｂ（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、当該演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、後述の第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。演出図柄表示領域７ｂは、例えば「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄８Ｌが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄８Ｃが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄８Ｒが表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはそれぞれ、例えば「１」～「９」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域７ｂに停止表示される左、中、右の演出図柄によって、後述（図４参照）の第１特別図柄表示器４１ａ（「第１特別図柄表示部」ともいう）に表示される第１特別図柄の変動表示の結果、及び第２特別図柄表示器４１ｂ（「第２特別図柄表示部」ともいう）に表示される第２特別図柄の変動表示の結果（つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果）を、遊技者が認識し易いように表示する。尚、第１特別図柄、第２特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。

【００１７】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りとなった場合には、「７７７」などの３桁同一のゾロ目（「大当り演出図柄」ともいう）や「１３５」などの予め設定したチャンス図柄や「３★３」などの専用図柄（「特殊図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「６３７」や「３７３」などの３つの図柄のうち少なくとも１つの図柄が異なるバラケ目図柄（「外れ演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域７ｂに表示される演出図柄を見て把握する。そして、本実施例１では、後述の２Ｒ大当り及び７Ｒ大当り以外の大当りについては、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを停止表示（確定表示）する際の図柄確定演出を、例えば、表示画面７ａ（演出図柄表示領域７ｂ）の略中央で演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを停止表示する等、遊技者が大当りの発生を容易に認識できる態様（第１演出態様）で行うこととし、２Ｒ大当り及び７Ｒ大当りについては、例えば、表示画面７ａ

の隅で演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを小さく停止表示したり停止表示時間を短くしたりする等して、大当りの発生を認識し難い態様（第２演出態様）で行うこととしている。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域７ｂ）の全体としてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。

【００１８】

画像表示装置７の表示画面７ａ上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、大当り遊技に伴って実行される大当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や大当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また画像表示装置７の表示画面７ａには、後述の第１特図保留の記憶数に応じて第１演出保留９ａを表示する第１演出保留表示領域９ｃ（第１演出保留表示部）と、後述の第２特図保留の記憶数に応じて第２演出保留９ｂを表示する第２演出保留表示領域９ｄ（第２演出保留表示部）とがある。第１演出保留又は第２演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第１特図保留表示器４３ａ（図４参照）にて表示される第１特図保留の記憶数及び第２特図保留表示器４３ｂにて表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

【００１９】

遊技領域３の中央付近であって画像表示装置７の前方には、演出図柄表示領域７ｂを取り囲むように、センター装飾体１０が設けられている。センター装飾体１０の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部１１が設けられている。またセンター装飾体１０の左部には、中空状のワープ部１２が設けられている。ワープ部１２にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域３を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部１１へと誘導する。ステージ部１１の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部１１に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第１始動口２０に入球可能とされている。さらにセンター装飾体１０の上部には、ＬＥＤ等の電飾部材（盤面ランプ５）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材１３が配されている。

【００２０】

また、センター装飾体１０の上部であって、装飾部材１３の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材１４が設けられている。図３では、可動装飾部材１４の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面７ａの前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。遊技領域３における画像表示装置７の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第１始動口２０を備える固定入賞装置１９が設けられている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第１特別図柄に係る当否判定（第１特別図柄当否判定）が実行されると共に第１特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【００２１】

遊技領域３における画像表示装置７の右方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第２始動口２１を備える可変入賞装置２２（「可変式始動口」ともいう）が設けられている。第２始動口２１への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第２特別図柄の当否判定（第２特別図柄当否判定）が実行されると共に第２特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。可変入賞装置２２は、可動部材（羽根部材）２３を備え、可動部材２３の作動によって第２始動口２１を開閉するものである。この開閉動作によって、第２始動口２１は、第１の態様（閉状態）から当該第１の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第２の態様（開状態）へと変化可能である。可動部材２３は、第２始動口ソレノイド２４（図５参

照）により駆動される。本実施例１では、第２始動口２１は、可動部材２３が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材２３が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第２始動口２１は、可動部材２３が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材２３が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【００２２】

遊技領域３における第１始動口２０の右方には、第１大入賞口３０を備えた第１大入賞装置３１（「第１可変入球口」ともいう）と、第２大入賞口３５を備えた第２大入賞装置３６（「第２可変入球口」ともいう）とが設けられており、本実施例１では、第１大入賞装置３１（第１大入賞口３０）の真上に第２大入賞装置３６（第２大入賞口３５）が配置されている。第１大入賞装置３１は、開閉部材３２を備え、開閉部材３２の作動により第１大入賞口３０を開閉するものである。開閉部材３２は、第１大入賞口ソレノイド３３（図５参照）により駆動される。第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第１可変入球口３１は、開閉部材３２の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【００２３】

また、第２大入賞装置３６は、開閉部材３７を備え、開閉部材３７の作動により第２大入賞口３５を開閉するものである。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図５参照）により駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第２可変入球口３６は、開閉部材３７の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。また、第２大入賞装置３６は、第２大入賞口３５に入球した遊技球が通過可能な特定領域３９及び非特定領域４９と、第２大入賞口３５に入球した遊技球を特定領域３９又は非特定領域４９に誘導する（振り分ける）ための可動片１５０を含んで構成されている。可動片１５０は、可動片ソレノイド１５１（図５参照）により駆動されるもので、可動片１５０は、第２大入賞口３５の開放、換言すると開閉部材３７の開放動作の開始を契機として、その動作が開始される。可動片ソレノイド１５１がＯＦＦのとき、すなわち可動片１５０が動作していないときは（非動作状態）、第２大入賞口３５に入球した遊技球は非特定領域４９に誘導されて、特定領域３９を通過することが不可能となる。一方、可動片ソレノイド１５１がＯＮのとき、すなわち可動片１５０が動作しているときは（動作状態）、第２大入賞口３５に入球した遊技球は特定領域３９に誘導されて、特定領域３９を通過することが可能となる。本パチンコ遊技機１では、第２大入賞口３５に入球した遊技球の少なくとも１個が特定領域３９を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域３９は、確変作動口となっている。このような特定領域３９は、第１大入賞装置３１には設けられていない。第２大入賞口３５の開放（開閉部材３７の開放動作）と可動片１５０の動作についての詳細は後述する。尚、高確率状態は、特別遊技とは別に遊技者に付与される遊技上の特典の一つである。

【００２４】

遊技領域３におけるセンター装飾体１０の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート２８（遊技球通過口）が設けられている。ゲート２８への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第２始動口２１を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第２始動口２１を開状態となる。さらに、遊技領域３の下部には、複数の一般入球口２７が設けられている。このように各種入球口等が配されている遊技領域３を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第１遊技領域）３Ａと、右側の右遊技領域（第２遊技領域）３Ｂと、に分けることができる。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射す

る打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機１では、遊技開始の際は左打ちにて第１始動口２０への入球を狙う。一方、第１始動口２０への入球に基づく当否判定において当りとなり遊技状態が変化した際には、右打ちにてゲート２８、第２始動口２１、第１大入賞口３０、及び第２大入賞口３５への入球を狙うこととなる。そして、第１始動口、第２始動口、第１大入賞口、第２大入賞口、及び一般入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（「賞球」ともいう）が払い出される。

【００２５】

また、図３及び図４に示すように、遊技盤２の右下部には主表示器４０が配置されている。主表示器４０には、第１特別図柄を変動表示及び停止表示する第１特別図柄表示器４１ａ（第１特別図柄表示部）、第２特別図柄を変動表示及び停止表示する第２特別図柄表示器４１ｂ（第２特別図柄表示部）、及び、普通図柄を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器４２（普通図柄表示部）が含まれている。また主表示器４０には、第１特別図柄に係る当否判定情報（第１特図保留）の記憶数を表示する第１特図保留表示器４３ａ、第２特別図柄に係る当否判定情報（第２特図保留）の記憶数を表示する第２特図保留表示器４３ｂ、及び、普通図柄表示器４２の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器４４が含まれている。

【００２６】

また主表示器４０には、第１特別図柄当否判定又は第２特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器４８、第１特別図柄当否判定又は第２特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に、実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器４５、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器４６、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器４７が含まれている。これら主表示器４０に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。第１特別図柄の変動表示は、第１始動口２０への遊技球の入球を契機として行われる。第２特別図柄の変動表示は、第２始動口２１への遊技球の入球を契機として行われる。尚以下の説明では、第１特別図柄及び第２特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第１特別図柄表示器４１ａ及び第２特別図柄表示器４１ｂを総称して特別図柄表示部４１ということがある。また、第１特図保留表示器４３ａ及び第２特図保留表示器４３ｂを総称して特図保留表示部４３ということがある。

【００２７】

特別図柄表示部４１では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第１始動口２０又は第２始動口２１への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当り抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報、特定態様）である場合（すなわち、大当り図柄や小当り図柄である場合）には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンにて第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（大当り遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第１大入賞口３０及び第２大入賞口３５）の開放パターンについては後述する。

【００２８】

具体的に、図４に示すとおり、第１特別図柄表示器４１ａは、「ｉ～ｐ」で示す８個のＬＥＤで構成されており、第１特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第１特別図柄当否判定の結果が、第１大当り（１５Ｒ大当り）となった場合には、「ｉｊｎ」の３個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（１５Ｒ第１大当り図柄）。また、第２大当り（１２Ｒ大当り）となった場合には、「ｉｊｋ」の３個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（１２Ｒ第２大当り図柄）。また、第３大当り（１２Ｒ大当り）となった場合には、「ｉｊｌ」の３個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（１２Ｒ第３大当り図柄）。また、第４大当り（７Ｒ大当り）となった場合には、「ｊｎｏｐ」の４個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（７Ｒ第４大当り図柄）。また、第５大当り（７Ｒ大当り）となった場合には、「ｍｎｏｐ」の４個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（７Ｒ第５大当り図柄）。また

、外れとなった場合には、「ｌｏ」の２個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。一方、第２特別図柄表示器４１ｂは、「ａ～ｈ」で示す８個のＬＥＤで構成されており、第２特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第２特別図柄当否判定の結果が、第６大当り（１５Ｒ大当り）となった場合には、「ａｂｄ」の３個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（１５Ｒ第６大当り図柄）。また、第７大当り（２Ｒ大当り）となった場合には、「ｃｄｅｈ」の４個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（２Ｒ第７大当り図柄）。また、第８大当り（２Ｒ大当り）となった場合には、「ｃｄｇｈ」の３個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（２Ｒ第８大当り図柄）。また、外れとなった場合には、「ｅｈ」の２個のＬＥＤを点灯し残りを消灯する（外れ図柄）。特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば予め定められた順序で、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯する態様とすることができる。

【００２９】

本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０又は第２始動口２１への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部のＲＡＭに形成される特図保留記憶部８５に一旦記憶される。詳細には、第１始動口２０への入球であれば第１特図保留として第１特図保留記憶部８５ａに記憶され、第２始動口２１への入球であれば第２特図保留として第２特図保留記憶部８５ｂに記憶される。各々の特図保留記憶部８５に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例１における上限値はそれぞれ４個となっている。これら第１特図保留記憶部８５ａ及び第２特図保留記憶部８５ｂを、夫々「第１取得情報記憶手段」及び「第２取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

【００３０】

特図保留記憶部８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０又は第２始動口２１への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。

【００３１】

そしてこのような特図保留の数は、第１特図保留表示器４３ａ及び第２特図保留表示器４３ｂに表示される。具体的には第１特図保留表示器４３ａは、「ｕｖ」の２個のＬＥＤで構成されており、第１特図保留の数に応じてＬＥＤを表示制御することにより、第１特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が０の場合は「ｕ□ｖ□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様とし、保留数が１の場合は「ｕ□ｖ●」というようにｕのＬＥＤを消灯ｖのＬＥＤを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が２の場合は「ｕ●ｖ□」というようにｕのＬＥＤを赤色で点灯させｖのＬＥＤを消灯する表示態様とすることができる。また、保留数が３の場合は「ｕ●ｖ●」というように両方のＬＥＤを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。

【００３２】

また、保留数が４（上限数）の場合は「ｕ▲ｖ▲」というように両方のＬＥＤを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。また、第２特図保留表示器４３ｂは、「ｗｘ」の２個のＬＥＤで構成されており、第２特図保留の数に応じてＬＥＤを表示制御することにより、第２特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が０の場合は「ｗ□ｘ□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様とし、保留数１～４についても第１特図保留表示器４３ａと同様に定められて

いる。

【００３３】

普通図柄の変動表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器４２では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。尚、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

【００３４】

具体的には図４に示す通り、普通図柄表示器４２は、「ｓｔ」の２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「ｓ■ｔ■」（例えば、■：点灯、□：消灯とする）というように両ＬＥＤが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「ｓ□ｔ■」というように「ｔ」のＬＥＤのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚、外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

【００３５】

本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部のＲＡＭに形成される普図保留記憶部８６に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部８６に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例１における上限値は４個となっている。

【００３６】

普図保留記憶部８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。具体的には普図保留表示器４４は、「ｑｒ」の２個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数に応じてＬＥＤを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が０の場合は「ｑ□ｒ□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様とし、保留数が１の場合は「ｑ□ｒ●」というようにｑのＬＥＤを消灯しｒのＬＥＤを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数２～４についても第１特図保留表示器４３ａと同様に定められている。

【００３７】

次に図２及び図５に基づいて、本パチンコ遊技機１における電気的な構成を説明する。本実施例１のパチンコ遊技機１は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板８０（「主制御部」ともいい、「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板９０（「サブ制御部」ともいい、「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板１１０（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置７に表示される演出図柄８、演出表示器１０２に表示される図柄、演出第１特図保留表示器１０３ａ、及び演出第２特図保留表示器１０３ｂ等の表示制御を行う画像制御基板１００（画像制御部

）等を備えている。また、図２に示すように、パチンコ遊技機１の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板８０を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７及び画像制御基板１００を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板９０を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板１０９を収納する電源基板ケースが設けられている。

【００３８】

主制御基板８０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）８１が実装されている。遊技制御用マイコン８１には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。遊技制御用マイコン８１は、入出力回路８７（Ｉ／Ｏポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路８７は、遊技制御用マイコン８１に内蔵されていてもよい。また、ＲＯＭは外付けであってもよい。遊技制御用マイコン８１のＲＡＭには、上述した特図保留記憶部８５（第１特図保留記憶部８５ａ及び第２特図保留記憶部８５ｂ）と普図保留記憶部８６とが設けられている。

【００３９】

主制御基板８０には、中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板８０には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板８０から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、ゲートセンサ２８ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、特定領域センサ３９ａ、非特定領域センサ４９ａ及び一般入球口センサ２７ａが接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

【００４０】

第１始動口センサ２０ａは、第１始動口２０内に設けられて第１始動口２０に入球した遊技球を検知するものである。第２始動口センサ２１ａは、第２始動口２１内に設けられて第２始動口２１に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ２８ａは、ゲート２８内に設けられてゲート２８を通過した遊技球を検知するものである。第１大入賞口センサ３０ａは、第１大入賞口３０内に設けられて第１大入賞口３０に入球した遊技球を検知するものである。第２大入賞口センサ３５ａは、第２大入賞口３５内に設けられて第２大入賞口３５に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ３９ａは、第２大入賞口３５内の特定領域３９に設けられており、第２大入賞口３５に入球した遊技球のうち特定領域３９を通過した遊技球を検知するものである。非特定領域センサ４９ａは、第２大入賞口３５内の非特定領域４９に設けられており、第２大入賞口３５に入球した遊技球のうち非特定領域４９を通過した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ２７ａは、各一般入球口２７内にそれぞれ設けられて一般入球口２７に入球した遊技球を検知するものである。

【００４１】

またソレノイド類としては、第２始動口ソレノイド２４、第１大入賞口ソレノイド３３、第２大入賞口ソレノイド３８及び可動片ソレノイド１５１が接続されている。これら各種ソレノイドを「駆動手段」ともいう。第２始動口ソレノイド２４は、可変入賞装置２２の可動部材２３を駆動するためのもので、第１大入賞口ソレノイド３３は、第１大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動するためのものである。また、第２大入賞口ソレノイド３８は、第２大入賞装置３６の開閉部材３７を駆動するためのもので、可動片ソレノイド１５１は、第２大入賞装置３６の可動片１５０を駆動するものである。さらに主制御基板８０には、第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ、普通図柄表示器４２、第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ、普図保留表示器４４、ラウンド表示器４５、遊技状態表示器４６、発射方向表示器４７、及び当り表示器４８が接続されている。すなわち、これらの主表示器４０の表示制御は、遊技制御用マイコン８１によりな

される。

【００４２】

また主制御基板８０は、払出制御基板１１０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１１０から信号を受信する。払出制御基板１１０には、賞球や貸球を払い出す払出装置１２０、及びカードユニット１３５（パチンコ遊技機１に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板１１１（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置１１２が接続されている。発射装置１１２には、発射ハンドル６０（図１参照）が含まれる。

【００４３】

払出制御基板１１０は、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン１１６（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン１１６には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。払出制御用マイコン１１６は、入出力回路１１７を介し、遊技制御用マイコン８１からの信号や、パチンコ遊技機１に接続されたカードユニット１３５からの信号に基づいて、払出装置１２０の払出モータ１２１を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ１２２、１２３により検知される。尚遊技者による発射装置１１２のハンドル６０（図１参照）の操作があった場合には、タッチセンサ１１４が発射ハンドル６０への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム１１５が発射ハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ１１３が駆動制御されることとなる。

【００４４】

また主制御基板８０は、サブ制御基板９０に対し各種コマンドを送信する。主制御基板８０とサブ制御基板９０との接続は、主制御基板８０からサブ制御基板９０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板８０とサブ制御基板９０との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【００４５】

また図５に示すように、サブ制御基板９０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン９１（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン９１には、遊技の進行に伴って遊技演出を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。演出制御用マイコン９１は、入出力回路９５を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路９５は、演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよい。また、ＲＯＭは外付けであってもよい。

【００４６】

サブ制御基板９０には、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７が接続されている。サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板１００の画像制御用ワンチップマイコン１０１（「画像制御用マイコン」）のＣＰＵに、画像表示装置７、演出表示器１０２、演出第１特図保留表示器１０３ａ、及び演出第２保留表示器１０３ｂの表示制御を行わせる。画像制御基板１００のＲＡＭは、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板１００のＲＯＭには、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字及び記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板１００のＣＰＵは、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭから画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【００４７】

演出表示器１０２は、２個のＬＥＤからなり、演出図柄８の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、２個のＬＥＤの点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出図柄８の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、演出第１特図保留表示器１０３ａ、及び演出第２保留表示器１０３ｂも同様に２個のＬＥＤからなる。そして、２個のＬＥＤの点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出第１特図保留表示器１０３ａは第１演出保留表示領域９ｃに表示される保留個数及び第１特図保留表示器４３ａで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第２特図保留表示器１０３ｂは第２演出保留表示領域９ｄに表示される保留個数及び第２特図保留表示器４３ｂで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面７ａ（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材１４を動作させて表示画面７ａの演出図柄表示領域７ｂ（演出図柄表示部）の略全体を被覆したりすることで、演出図柄、第１演出保留表示部、又は第２演出保留表示部の一部又は全部が視認できない状態になることがあるため、この様な表示器が設けられている。尚、画像制御基板１００の画像制御用ワンチップマイコン１０１に換えて、又は加えてＶＤＰ（Video Display Processor）を設けてもよい。

【００４８】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ６７から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板９０のＲＯＭに格納されている。尚、音声制御基板１０６にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板１０６にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板１００のＲＯＭに音響データを格納してもよい。

【００４９】

また演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ６６や盤面ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ＲＯＭに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤面ランプ５等のランプ（ＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【００５０】

さらに演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７に中継基板１０８を介して接続された可動装飾部材１４を動作させる。尚可動装飾部材１４は、図１では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾体１０に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン９１は、可動装飾部材１４を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板９０のＲＯＭに格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材１４の動作を制御する。尚、ランプ制御基板１０７にＣＰＵを実装してもよく、その場合、そのＣＰＵにランプの点灯制御や可動装飾部材１４の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板１０７にＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００５１】

またサブ制御基板９０には、第１演出ボタン６３ａ又は第２演出ボタン６３ｂ（図１参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第１演出ボタン検知スイッチ６３ｃ及び第２演出ボタン検知スイッチ６３ｄが接続されている。従って、第１演出ボタン６３ａ又は第２演出ボタン６３ｂに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチらサブ制御基板９０に対して信号が出力される。

【００５２】

次に、本実施例１のパチンコ遊技機１における当否判定に係る制御について説明する。

特別図柄当否判定の結果として「大当り」と「外れ」がある。「大当り」のときには、特別図柄表示部４１に「大当り図柄」が停止表示され、「外れ」のときには、特別図柄表示部４１に「外れ図柄」が停止表示される。大当りと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５を開放する「特別遊技」が実行される。大当りとなって実行される特別遊技を「大当り遊技」という。

【００５３】

大当りには複数の種別がある。図６に示すように大当りの種別としては、「１５Ｒ（ラウンド）第１大当り」、「１２Ｒ第２大当り」、「１２Ｒ第３大当り」、「７Ｒ第４大当り」、「７Ｒ第５大当り」、「１５Ｒ第６大当り」、「２Ｒ第７大当り」及び「２Ｒ第８大当り」の計８種類がある。「１５Ｒ第１大当り」及び「１５Ｒ第６大当り」は、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放回数（ラウンド数）が１５回の大当りで、「１２Ｒ第２大当り」及び「１２Ｒ第３大当り」は、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放回数（ラウンド数）が１２回の大当りで、「７Ｒ第４大当り」及び「７Ｒ第５大当り」は、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放回数（ラウンド数）が７回の大当りで、「２Ｒ第７大当り」及び「２Ｒ第８大当り」は、大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）の開放回数（ラウンド数）が２回の大当りである。これらの各大当りでは、１ラウンド目と２ラウンド目で第１大入賞口３０を閉鎖したまま第２大入賞口３５（上大入賞口）だけを開放させ、３ラウンド目以降は、奇数ラウンドで第１大入賞口３０（下大入賞口）、偶数ラウンドで第２大入賞口３５（上大入賞口）をそれぞれ開放させるものとしている。つまり、３ラウンド目以降は、第１大入賞口３０（下大入賞口）と第２大入賞口３５（上大入賞口）とが交互に開放するものとなっている（図６に示す大入賞口開放パターンの開放順序の欄を参照）。尚、各ラウンド間には所定のインターバル時間（閉鎖時間）が設定されるものとなっており、本実施例１では、１ラウンド目と２ラウンド目の間のインターバル時間と、２ラウンド目と３ラウンド目の間のインターバル時間をそれぞれ２０００ｍｓ（２秒）とし、その他の各ラウンド間のインターバル時間を２００ｍｓ（０．２秒）としている。

【００５４】

ここで、大当り遊技中の大入賞口開放パターンについて説明する。まず、３ラウンド目以降の奇数ラウンドでは、第１大入賞口３０をラウンド開始から２５０００ｍｓ（２５秒）が経過するまで開放させ、２５０００ｍｓ（２５秒）の経過により閉鎖させて、ラウンドを終了させる。つまり、開放時間２５０００ｍｓ、開放回数１回の開放パターンで第１大入賞口３０の開放を行う。この開放パターンで開放する第１大入賞口３０には、右打ちを行うことで、遊技球を容易に入球させることが可能となる。尚、奇数ラウンドでは、第２大入賞口３５は閉鎖した状態（入球不能状態、遊技球受入不能状態）に保たれる。一方、３ラウンド目以降の偶数ラウンドでは、第２大入賞口３５をラウンド開始から１６０００ｍｓ（１６秒）が経過するまで開放させた後、１０００ｍｓ（１秒）の閉鎖をそれぞれの開放の間に挟みつつ、１０００ｍｓ（１秒）の開放１回と、４０００ｍｓ（４秒）の開放１回と、１０００ｍｓ（１秒）の開放２回とを、それぞれ順に行い、その後、ラウンドを終了させる。つまり、開放時間２３０００ｍｓ（第２時間）、開放回数５回（第２回数）の開放パターンで、第２大入賞口３５の開放を行う。この開放パターンで開放する第２大入賞口３５には、右打ちを行うことで、最初の１６０００ｍｓ（１６秒）の開放時には遊技球を容易に入球させることが可能で、その他の開放時には入球する場合と入球しない場合とが起こり得る。尚、偶数ラウンドでは、第１大入賞口３０は閉鎖した状態（入球不能状態、遊技球受入不能状態）に保たれる。

【００５５】

また、２ラウンド目では、第２大入賞口３５を開放させるが、当該開放の開始（最初の開放開始）を契機に可動片１５０を動作させるものとしている。そして、前述の８種類の大当りのうち、「１５Ｒ第１大当り」、「１５Ｒ第６大当り」、「１２Ｒ第２大当り」、「７Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」については、特定領域３９への遊技球の通過

が容易（可能）な態様で第２大入賞口３５を開放させる大当り（以下「Ｖ通過予定大当り」ともいう）となっている。一方、「１２Ｒ第３大当り」、「７Ｒ第５大当り」及び「２Ｒ第８大当り」については、特定領域３９への遊技球の通過が困難（不可能）な態様で第２大入賞口３５を開放させる大当り（以下「Ｖ未通過予定大当り」ともいう）となっている。２ラウンド目における第２大入賞口３５の開放態様と可動片１５０の動作態様について説明すると、「Ｖ通過予定大当り」では、２ラウンド目の第２大入賞口３５の開閉動作の態様（開放パターン）を、前述した３ラウンド目以降の偶数ラウンドと同じ態様としている。そして、第２大入賞口３５をラウンド開始から１６０００ｍｓ（１６秒）が経過するまで開放させる際の当該開放（１回目の開放）を契機として、可動片１５０の動作制御を開始させる。具体的には、第２大入賞口３５の１回目の開放開始（つまり、ラウンド開始）から８０ｍｓが経過した時点で８０ｍｓだけ動作状態（可動片ソレノイド１５１をＯＮ）とした後に非動作状態（可動片ソレノイド１５１をＯＦＦ）とし、その後２８４０ｍｓ（約２．８秒）が経過した時点で、再度、動作状態（可動片ソレノイド１５１をＯＮ）とし、この状態を最大２６０００ｍｓ（２６秒）が経過するまで維持する（図５２を参照）。このため、「Ｖ通過予定大当り」では、２ラウンド目の開始から３０００ｍｓ（３秒）が経過したところで可動片１５０が継続的に動作状態となるので、２ラウンド目の開始から１６０００ｍｓ（１６秒）のうち後の１３０００ｍｓ（１３秒）の間は、第２大入賞口３５に入球した遊技球が特定領域３９を通過することが可能となる。また、１６０００ｍｓ（１６秒）の開放が終了した後も、１０００ｍｓ（１秒）の閉鎖を挟みつつ、１０００ｍｓ（１秒）の開放１回と、４０００ｍｓ（４秒）の開放１回と、１０００ｍｓ（１秒）の開放２回とを、それぞれ順に行うので、その開放の際に第２大入賞口３５に入球した遊技球も特定領域３９を通過することが可能となる。これにより、「Ｖ通過予定大当り」は、大当り遊技終了後の遊技状態が後述の高確率状態となる可能性が高い大当りとなる。尚、このような開放パターン、すなわち開放時間２３０００ｍｓ（第２時間）、開放回数５回（第２回数）の開放パターン（第２開放動作）で開放する第２大入賞口３５には、右打ちを行うことで、最初の１６０００ｍｓ（１６秒）の開放時には遊技球を容易に入球させることが可能で、その他の開放時には入球する場合と入球しない場合とが起こり得る。

【００５６】

一方、「Ｖ未通過予定大当り」では、２ラウンド目の開始から可動片１５０を「Ｖ通過予定大当り」と同じ態様で動作制御し、第２大入賞口３５を２ラウンド目の開始から１００ｍｓ（０．１秒）だけ開放させ（一瞬開閉）、その後閉鎖させて、当該ラウンドを終了させる（図５１を参照）。つまり、開放時間１００ｍｓ（第３時間）、開放回数１回（第３回数）の開放パターン（第３開放動作）で、第２大入賞口３５の開放を行う。このため、「Ｖ未通過予定大当り」では、２ラウンド目に遊技球が第２大入賞口３５に入球する可能性は極めて低いもの（実質的に不可能）となり、遊技球が特定領域３９を通過する可能性も極めて低いもの（実質的に不可能）となる。これにより、「Ｖ未通過予定大当り」は、大当り遊技終了後の遊技状態が後述の高確率状態となる可能性が低い（無い）大当り、換言すると、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が高い大当りとなる。このように、本実施例１では、大当り遊技の２ラウンド目を、特定領域３９への遊技球の通過有無に基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態とするか否かを決定する「特典決定遊技」としている。

【００５７】

また、１ラウンド目においても第２大入賞口３５を開放させるが、大当りの種類によって第２大入賞口３５の開放パターンを異ならせている。すなわち、「１５Ｒ第１大当り」及び「１５Ｒ第６大当り」の１ラウンド目は、第２大入賞口３５を複数回開放させるものとなっており、その開閉動作の態様は、前述した３ラウンド目以降の偶数ラウンドと同様としている。このため、「１５Ｒ第１大当り」及び「１５Ｒ第６大当り」の１ラウンド目では、右打ちを行うことで第２大入賞口３５に遊技球を容易に入球させることが可能となる。また、「１２Ｒ第２大当り」、「７Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」（Ｖ通過予定大当り）の１ラウンド目は、前述した「Ｖ未通過予定大当り」（１２Ｒ第３大当り、

７Ｒ第５大当り及び２Ｒ第８大当り）の２ラウンド目と同じ態様で第２大入賞口３５を開放させる。すなわち、第２大入賞口３５をラウンド開始から１００ｍｓ（０．１秒）だけ開放させ、その後閉鎖させ、ラウンドを終了させる。よって、「１２Ｒ第２大当り」、「７Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」（Ｖ通過予定大当り）の１ラウンド目では、開放時間１００ｍｓ（第１時間）、開放回数１回（第１回数）の開放パターン（第１開放動作）で第２大入賞口３５が開放し、遊技球が第２大入賞口３５に入球する可能性は極めて低いもの（実質的に不可能）となる。

【００５８】

また、「１２Ｒ第３大当り」、「７Ｒ第５大当り」及び「２Ｒ第８大当り」の１ラウンド目は、前述した「１２Ｒ第２大当り」、「７Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」の１ラウンド目と２ラウンド目とを繋げた態様で、第２大入賞口３５を複数回開放させるもとなっている（図４９を参照）。つまり、「Ｖ未通過予定大当り」である「１２Ｒ第３大当り」、「７Ｒ第５大当り」及び「２Ｒ第８大当り」の１ラウンド目の第２大入賞口３５の開放パターンは、「Ｖ通過予定大当り」である「１２Ｒ第２大当り」、「７Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」の１ラウンド目の開放パターン（第１開放動作）と２ラウンド目の開放パターン（第２開放動作）とを、この間のインターバル時間（ここでは２０００ｍｓ）を含めて組み合わせた態様となっている。具体的には、第２大入賞口３５をラウンド開始から１００ｍｓ（０．１秒）だけ開放させた後（第１開放動作）、２０００ｍｓの閉鎖を経て１６０００ｍｓ（１６秒）開放させ、その後、１０００ｍｓ（１秒）の閉鎖をそれぞれの開放の間に挟みつつ、１０００ｍｓ（１秒）の開放１回と、４０００ｍｓ（４秒）の開放１回と、１０００ｍｓ（１秒）の開放２回とを（第２開放動作）、それぞれ順に行う。このため、「１２Ｒ第３大当り」、「７Ｒ第５大当り」及び「２Ｒ第８大当り」の１ラウンド目は、見かけ上、「１２Ｒ第２大当り」、「７Ｒ第４大当り」及び「２Ｒ第７大当り」の１～２ラウンドまでが行われた場合（２ラウンド目終了）と同様となる（図４９を参照）。これにより、遊技者にとっては、ラウンド数が同じ「Ｖ通過予定大当り」と「Ｖ未通過予定大当り」（例えば、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」）の区別がつきにくくなる。そして、本実施例１では第２大入賞口３５に入球した遊技球を特定領域３９に誘導するか否かの振り分けを行うための可動片１５０（振分部材）を２ラウンド目だけで動作させ、他のラウンドでは動作させないものとしている。このことから、遊技者にとっては、ラウンド数が「１２」「７」「２」の大当りが発生した場合、それに係る大当り遊技での１ラウンド目からの第２大入賞口３５の開閉動作に注目したとしても、大当り遊技終了後の遊技状態が後述の高確率状態となるか否か（特定領域３９への遊技球の通過有無）については判別し難いものとなる。

【００５９】

尚、第１特別図柄（特図１）の当否判定における各大当りの振分確率は、１５Ｒ第１大当りが３５％、１２Ｒ第２大当りが５％、１２Ｒ第３大当りが３０％、７Ｒ第４大当りが１０％、７Ｒ第５大当りが２０％となっており、Ｖ通過予定大当りとＶ未通過予定大当りに分けると、Ｖ通過予定大当りが５０％、Ｖ未通過予定大当りが５０％となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の当否判定における各大当りの振分確率は、１５Ｒ第１大当りが６０％、２Ｒ第７大当りが２０％、２Ｒ第８大当りが２０％となっており、Ｖ通過予定大当りとＶ未通過予定大当りに分けると、Ｖ通過予定大当りが８０％、Ｖ未通過予定大当りが２０％となっている。すなわち、後述の開放延長機能の作動（高ベース状態の発生）により入球容易となった第２始動口２１への入球に基づく第２特別図柄の当否判定により大当りとなった場合には、第１始動口２０への入球に基づく第１特別図柄の当否判定によって大当りになった場合に比べ、１５Ｒ大当りとなる可能性が高く、Ｖ通過予定大当りとなる可能性も高くなる。このように本パチンコ遊技機１では、第１始動口２０に遊技球が入球して行われる当否判定（第１特別図柄の大当り抽選）において大当りとなるよりも、第２始動口２１に遊技球が入球して行われる当否判定（第２特別図柄の大当り抽選）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、遊技者は、第２始動口２１への入球を期待して遊技を行う。特

に第２始動口２１への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中においては顕著である。

【００６０】

ここで本パチンコ遊技機１では、大当りか外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図７（Ａ）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「０～６２９」までの範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「０～９９」までの範囲で値をとる。また、第１始動口２０又は第２始動口２１への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数及び大当り種別決定用乱数の他に「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。

【００６１】

変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は「０～１９８」までの範囲で値をとる。また、ゲート２８の通過に基づいて取得される乱数には、図７（Ｂ）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第２始動口２１を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は「０～２４０」までの範囲で値をとる。

【００６２】

次に、本実施例１のパチンコ遊技機１の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機１は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能、及び、開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常状態（「低確率状態」ともいう）」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図８（Ａ）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。

【００６３】

また、特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図９参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

【００６４】

特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図８（Ｃ）参照）。つまり、普通図柄表示器４２の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当りとなる（停

止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【００６５】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例１では、普通図柄の変動時間は非時短状態では３０秒であるが、時短状態では１秒である（図８（Ｄ）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における第２始動口２１の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置２２の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における第２始動口２１の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、可変入賞装置２２の開放回数増加機能が作動している。具体的に、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置２２の開閉部材３７が０．２秒の開放動作を１回行い、その期間第２始動口が開状態となる。また時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置２２の開閉部材３７が２．０秒の開放動作を３回行うものとされる。

【００６６】

普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置２２の開放時間延長機能及び開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第２始動口２１が頻繁に開放され、第２始動口２１へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

【００６７】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置２２の開放時間延長機能及び開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第２始動口が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この様な高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

【００６８】

本実施例１のパチンコ遊技機１では、１５Ｒ第１大当り、１２Ｒ第２大当り、７Ｒ第４大当り、１５Ｒ第６大当り、２Ｒ第７大当りの何れかになった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域３９への遊技球の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態且つ高ベース状態となる（図６参照）。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当りとなって大当り遊技が実行されることにより終了する。尚、特定領域３９への遊技球の通過がなされていなければ、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の時短状態且つ高ベース状態となる。

【００６９】

また、１２Ｒ第３大当りになった場合と２Ｒ第８大当りになった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に遊技球が特定領域３９を通過することは極めて困難であるので、特別図柄の通常状態になるとともに、特別図柄の時短状態且つ高ベース状態となる（図６参照）。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（例えば１００回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りに当選してその大当り遊技が実行されることにより終了する。可能性は限りなく低いが、仮に遊技球が特定領域３９を通過した場合には「高確高ベース状態」となる。

【００７０】

また、７Ｒ第５大当りになった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に遊技球が特定領域３９を通過することは極めて困難であるので、特別図柄の通常状態になるとともに、特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態となる（図６参照）。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。尚、可能性は限りなく低いが、仮に遊技球が特定領域

３９を通過した場合には「高確高ベース状態」となる。
【００７１】
また、本実施例１では、１２Ｒ第２大当りの発生により遊技状態が「高確高ベース状態」になった場合と、１２Ｒ第３大当りの発生により遊技状態が「低確高ベース状態」になった場合とにおいて、特別遊技（大当り遊技）の終了後、確率変動機能が作動しているか否か、すなわち高確率状態なのか通常状態（低確率状態）なのかを、遊技者にとって認識し難いものとなるようにしている。このように、高確率状態なのか通常状態（低確率状態）なのかを認識し難い状態を「確率非報知状態」という。同様に、２Ｒ第７大当りの発生により遊技状態が「高確高ベース状態」になった場合と、２Ｒ第８大当りの発生により遊技状態が「低確高ベース状態」になった場合とにおいても、特別遊技（大当り遊技）終了後の状態を「確率非報知状態」としている。この「確率非報知状態」では、遊技進行に応じて行われる演出等のパチンコ遊技機１の外観（見かけ）を通じて高確率状態か否かを認識することが、遊技者にとって難しいもの（実質的に不可能）とされる。この「確率非報知状態」は、例えば、「低確高ベース状態」の終了条件である所定回数（例えば１００回）の特別図柄の変動表示が行われるまで発生させることが可能である。これに対して、１５Ｒ第１大当り、７Ｒ第４大当り及び１５Ｒ第６大当りの何れかの発生により遊技状態が「高確高ベース状態」になった場合、この高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態となり、遊技者にとってはいわゆる「確変遊技状態」となる。
【００７２】
尚、本実施例１のパチンコ遊技機１では、遊技状態として「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、「高確高ベース状態」の３つの遊技状態を設定可能としているが、これに加え、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態、すなわち「高確低ベース状態」を設定可能としてもよい。
【００７３】
高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域３Ｂへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また高ベース状態では、低ベース状態と比べて第２始動口２１が開放されやすくなっており、第１始動口２０への入球よりも第２始動口２１への入球の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート２８へ遊技球を通過させつつ、第２始動口２１へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器４７が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。
【００７４】
これに対して、低ベース状態（例えば低確低ベース状態）では、左打ちにより左遊技領域３Ａへ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。低ベース状態では、高ベース状態と比べて第２始動口２１が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入球よりも第１始動口２０への入球の方が容易となっているからである。そのため、第１始動口２０へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器４７が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。
【００７５】
具体的には発射方向表示器４７は、「ｙｚ」の２個のＬＥＤで構成されており、遊技状態に応じてＬＥＤを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「ｙ□ｚ□」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「ｙ■ｚ■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両ＬＥＤを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。
【００７６】
［主制御メイン処理］

次に、図１０～図３８に基づいて遊技制御用マイコン８１の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板８０のＲＡＭに設けられている。主制御基板８０に備えられた遊技制御用マイコン８１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、主制御基板８０のＲＯＭから図１０に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板８０のＣＰＵの設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。尚、初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。尚、実施例及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第１特別図柄を「特図１」「第１特図」、第２特別図柄を「特図２」「第２特図」ということがある。

【００７７】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図７に示した種々の乱数カウンタの値を１加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「０」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板８０のＲＡＭの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

【００７８】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば４ｍｓ周期で主制御基板８０のＣＰＵに繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときにＣＰＵに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

【００７９】

［割り込み処理］

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図１１に示すように、割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板８０のＲＡＭに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板９０や払出制御基板１１０等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当り種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば２バイトの情報からなる。上位１バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位１バイトはコマンドの内容に関する情報である。

【００８０】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機１に取り付けられている各種センサ（第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、一般入球口センサ２７ａ等（図５参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてＲＡＭの出力バッファに記憶する。また、下皿６２の満杯を検知する下皿満杯検知センサからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてＲＡＭの出力バッファに記憶する。

【００８１】

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図１０の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同じである。即ち、図７に示

した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【００８２】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、普図動作処理（S205）、特図動作処理（S206）、特定領域センサ検知処理（S207）、始動入球時処理（S208）、及び電源断監視処理（S209）を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理（S210）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板８０のＣＰＵに割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図１０参照）、割り込みパルスが入力されると（約４ｍｓ後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてＲＡＭの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

【００８３】

［始動口センサ検知処理］

図１２に示すように、始動口センサ検知処理（S204）ではまず、ゲート２８に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ２８ａによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。ゲート２８を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはＲＡＭに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が４以上であるか否か判定し（S302）、遊技球がゲート２８を通過していなければ（S301でNO）、S305に進む。

【００８４】

普通図柄保留球数が４以上であれば（S302でYES）、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が４以上でなければ（S302でNO）、普通図柄保留球数に「１」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、ＲＡＭの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈ、図７（Ｂ））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主制御基板８０のＲＡＭに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【００８５】

S305では、第２始動口２１に遊技球が入球したか否か、即ち、第２始動口センサ２１ａによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。第２始動口２１に遊技球が入球していない場合（S305でNO）にはS309に進むが、第２始動口２１に遊技球が入球した場合には（S305でYES）、特図２保留球数（第２特図保留の数、具体的には主制御部８０のＲＡＭに設けた第２特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が４個（上限数）に達しているか否か判定する（S306）。そして、特図２保留球数が４個に達している場合（S306でYES）には、S309に進むが、特図２保留球数が４個未満である場合には（S306でNO）、特図２保留球数に１を加算する（S307）。

【００８６】

続いて特図２関係乱数取得処理（S308）を行う。特図２関係乱数取得処理（S308）では、ＲＡＭの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（つまり図７（Ａ）に示す乱数の値を取得し）、それら取得乱数値（取得情報）を第２特図保留記憶部８５ｂのうち現在の特図２保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【００８７】

続いて始動口センサ検知処理（S204）では、第１始動口２０に遊技球が入球したか否か、即ち、第１始動口センサ２０ａによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。第１始動口２０に遊技球が入球していない場合（S309でNO）には処理を終えるが、第１始動口２０に遊技球が入球した場合には（S309でYES）、特図１保留球数（第１特図保留

の数、具体的には主制御部８０のＲＡＭに設けた第１特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が４個（上限数）に達しているか否か判定する（S310）。そして、特図１保留球数が４個に達している場合（S310でYES）には、処理を終えるが、特図１保留球数が４個未満である場合には（S310でNO）、特図１保留球数に「１」を加算する（S311）。

【００８８】

続いて特図１関係乱数取得処理（S312）を行う。特図１関係乱数取得処理（S312）では、特図２関係乱数取得処理（S308）と同様に、ＲＡＭの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）を取得し（つまり図７（Ａ）に示す乱数値を取得し）、それら取得乱数値を第１特図保留記憶部８５ａのうち現在の特図１保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【００８９】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン８１は、始動口センサ検知処理（S204）に次いで、図１３に示す普図動作処理（S205）を行う。普図動作処理（S205）では、普通図柄表示器４２及び可変入賞装置２２に関する処理を４つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス１、２、３、４」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「１」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「２」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「３」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「４」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「１」である。

【００９０】

［普通図柄待機処理］

図１４に示すように、普通図柄待機処理（S402）ではまず、普通図柄の保留球数が「０」であるか否かを判定し（S501）、「０」であれば（S501でYES）この処理を終える。一方「０」でなければ（S501でNO）、後述の普通図柄当否判定処理を行う（S502）。また、普通図柄当否判定処理（S502）に次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う（S503）。普通図柄変動パターン選択処理では、図８（Ｄ）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が１秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が３０秒の普通図柄変動パターンを選択する。また普通図柄変動パターン選択処理に次いで後述の普通図柄乱数シフト処理（S504）を行う。また、普通図柄乱数シフト処理（S504）に次いで、普通図柄変動開始処理を行い（S505）、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「２」にセットする。また普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板９０に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

【００９１】

［普通図柄当否判定処理］

図１５に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈ）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがＯＮか否か（すなわち遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。S602で、時短フラグがＯＮである、すなわち時短状態であると判定された場合（S602でYES）、図８（Ｃ）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「０」～「２３９」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈ）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがＯＮでない、すなわち、非時短状態である

と判定された場合（S602でNO）、図８（Ｃ）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「０」、「１」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）と判定された場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをＯＮにして（S608）、処理を終える。

【００９２】

［普通図柄乱数シフト処理］

普通図柄変動パターン選択処理（S503）に次いで普通図柄乱数シフト処理（S504）を実行する。図１６に示すように、普通図柄乱数シフト処理（S504）ではまず、普通図柄保留球数を１ディクリメントする（S701）。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする（S702）。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空（「０」）にして、即ち普図保留の４個目に対応するＲＡＭ領域を０クリアして（S703）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

【００９３】

［普通図柄変動中処理］

図１７に示すように、普通図柄変動中処理（S404）ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し（S801）、経過していなければ（S801でNO）処理を終える。一方、経過していれば（S801でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットする（S802）とともに、普図動作ステータスを「３」にセットする（S803）。そして、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停止させる等のその他の処理を行ってから（S804）、この処理を終える。

【００９４】

［普通図柄確定処理］

図１８に示すように、普通図柄確定処理（S406）ではまず、普図当りフラグがＯＮであるか否かを判定する（S901）。普図当りフラグがＯＮでなければ（S901でNO）、普図動作ステータスを「１」にセットして（S905）、この処理を終える。一方、普図当りフラグがＯＮであれば（S901でYES）、続いて時短フラグがＯＮであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する（S902）。そして時短状態中であれば（S902でYES）、可変入賞装置２２（第２始動口２１）の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする（S903）。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、２．０秒の開放を３回繰り返す開放パターンである。従って、第２始動口２１の開放回数をカウントする第２始動口開放カウンタに「３」をセットする。

【００９５】

これに対して、非時短状態中であれば（S902でNO）、可変入賞装置２２（第２始動口２１）の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする（S906）。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、０．２秒の開放を１回行う開放パターンである。従って、第２始動口開放カウンタに「１」をセットする。そして、開放パターンのセット（S903、S906）に続いて、普図動作ステータスを「４」にセットし（S904）、この処理を終える。

【００９６】

［普通電動役物処理］

図１９に示すように、普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグがＯＮであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第２始動口２１の開放が終了したことを示すフラグである。

【００９７】

普図当り終了フラグがＯＮでなければ（S1001でNO）、第２始動口２１の開放中か否か

を判定する（S1002）。開放中でなければ（S1002でNO）、第２始動口２１を開放させる時期（タイミング）に至ったか否かを判定し（S1003）、至っていなければ（S1003でNO）処理を終え、至っていれば第２始動口２１を開放させ（S1004）、処理を終える。一方、第２始動口２１の開放中であれば（S1002でYES）、第２始動口２１を閉鎖させる時期（タイミング）に至ったか否か（すなわち第２始動口２１を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か）を判定し（S1005）、至っていなければ（S1005でNO）処理を終え、至っていれば（S1005でYES）第２始動口２１を閉状態（閉鎖）とする（S1006）。

【００９８】

そして第２始動口２１の閉鎖処理（S1006）に次いで、第２始動口開放カウンタの値を１ディクリメントし（S1007）、第２始動口開放カウンタの値が「０」であるか否か判定する（S1008）。「０」でなければ（S1008でNO）、再び第２始動口２１を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「０」であれば（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う（S1009）とともに、普図当り終了フラグをセットして（S1010）処理を終える。尚、第２始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第２始動口２１の開放（可動部材２３の開放動作）が３回なされると「０」になり、非時短状態中であれば第２始動口２１の開放が１回なされると「０」になる。

【００９９】

これに対してS1001において普図当り終了フラグがＯＮであれば（S1001でYES）、S903又はS906にてセットされた回数の第２始動口２１の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをＯＦＦするとともに（S1011）、普図当りフラグをＯＦＦし（S1012）、普図動作ステータスを「１」にセットして（S1013）処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、普図動作処理（図１３）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【０１００】

［特図動作処理］

図１１に示すように遊技制御用マイコン８１は、普図動作処理（S205）に次いで特図動作処理（S206）を行う。特図動作処理（S206）では、図２０に示すように、特別図柄表示器４１及び大入賞装置（第１大入賞装置３１及び第２大入賞装置３６）に関する処理を５つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス１、２、３、４」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「１」である場合には（S1101でYES）、特別図柄待機処理（S1102）を行い、「特図動作ステータス」が「２」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄変動中処理（S1104）を行い、「特図動作ステータス」が「３」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄確定処理（S1106）を行い、「特図動作ステータス」が「４」である場合には（S1101、S1103、S1105で共にNO）、大当り遊技としての特別電動役物処理（S1107）を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「１」である。

【０１０１】

［特別図柄待機処理］

図２１に示すように、特別図柄待機処理（S1102）ではまず、第２始動口２１の保留球数（即ち特図２保留球数）が「０」であるか否かを判定する（S1201）。特図２保留球数が「０」である場合（S1201でYES）、即ち、第２始動口２１への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第１始動口２０の保留球数（即ち特図１保留球数）が「０」であるか否かを判定する（S1206）。そして、特図１保留球数も「０」である場合（S1206でYES）、即ち、第１始動口２０への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置７の表示画面７ａを待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判定し（S1211）、そうであれば（S1211でYES）処理を終え、そうでなければ（S1211でNO）待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する（S1212）。

【０１０２】

S1201において特図２保留球数が「０」でない場合（S1201でNO）、即ち、第２始動口２

１への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が１つ以上ある場合には、後述の特図２当否判定処理（S1202）、特図２変動パターン選択処理（S1203）、特図２乱数シフト処理（S1204）、特図２変動開始処理（S1205）をこの順に行う。また、特図２保留球数が「０」であるが特図１保留球数が「０」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）、即ち、第２始動口２１に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第１始動口２０への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が１つ以上ある場合には、後述の特図１当否判定処理（S1207）、特図１変動パターン選択処理（S1208）、特図１乱数シフト処理（S1209）、特図１変動開始処理（S1210）をこの順に行う。このように本実施例１では、第１特図保留に基づく第１特別図柄の変動表示は、第２特図保留が「０」の場合（S1201でYESの場合）に限って行われる。すなわち第２特図保留の消化（第２特別図柄の変動表示）は、第１特図保留の消化（第１特別図柄の変動表示）に優先して実行される。そして本実施例１では、第２特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当りになりやすくなっている（図８（Ｂ））。

【０１０３】

［特図２当否判定処理］

図２２に示すように、特図２当否判定処理（S1202）ではまず、判定値として、ＲＡＭの第２特図保留記憶部８５ｂの最下位の領域（即ち第２特図保留の１個目に対応するＲＡＭ領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）を読み出す（S1301）。次いで、確変フラグがＯＮか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する（S1302）。そして、高確率状態でなければ（S1302でNO）、すなわち通常状態であれば、大当り判定テーブル（図８（Ａ））のうち通常状態用の大当り判定テーブル（大当り判定値が「３」及び「３９７」）に基づいて当否判定を行う（S1303）。一方、高確率状態であれば（S1302でYES）、大当り判定テーブル（図８（Ａ））のうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1304）。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値は、「３」、「５３」、「１１３」、「１７３」、「２２７」、「２８１」、「３３７」、「３９７」、「４４９」、「５０３」とされている。

【０１０４】

大当り判定（S1303、S1304）の結果が「大当り」と判定された場合（S1305でYES）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳ）を読み出して、図８（Ｂ）に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し（S1307）、当該大当り種別決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し（S1308）、大当りフラグをＯＮにして（S1309）、処理を終える。一方、大当り判定（S1303、S1304）の結果が「大当り」でないと判定された場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定し（S1306）、処理を終える。尚、第１特別図柄に係る当否判定の場合は、第１特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第２特別図柄に係る当否判定の場合は、第２特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。ここで、大当り判定（特別図柄当否判定）や大当り種別決定判定を、夫々「判定」といってもよいし、大当り判定を行い何れの大当り図柄となるかを含めて「判定」といってもよい。また、これらの結果を「判定結果」ということもある。

【０１０５】

ここで、ラウンド表示器４５は、２Ｒ用ランプ、７Ｒ用ランプ、１２Ｒ用ランプ、及び、１５Ｒ用ランプの４個のＬＥＤで構成されている。そして、例えば２Ｒ第７大当り又は２Ｒ第８大当りとなると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、２Ｒ用ランプが点灯表示される。具体的には、「２Ｒ▲７Ｒ△１２Ｒ△１５Ｒ△」（例えば、▲：点灯、△：消灯とする）の様な表示態様となる。また、７Ｒ第４大当り又は７Ｒ第５大当りとなると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、７Ｒ用ランプが点灯表示される。具体的には、「２Ｒ△７Ｒ▲１２Ｒ△１５Ｒ△」の様な表示態様となる。また、１２Ｒ第２大当り又は１２Ｒ第３大当りとなると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、１２Ｒ用ランプが点灯表示される。具体的には、「２Ｒ△７Ｒ△１２Ｒ▲１５

Ｒ△」の様な表示態様となる。また、１５Ｒ第１大当り又は１５Ｒ第４大当りとなると、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、１５Ｒ用ランプが点灯表示される。具体的には、「２Ｒ△７Ｒ△１２Ｒ△１５Ｒ▲」の様な表示態様となる。

【０１０６】

［特図２変動パターン選択処理］

特別図柄待機処理（図２１）では、特図２当否判定処理（S1202）に次いで、特図２変動パターン選択処理を行う（S1203）。図２３及び図２４に示すように、特図２変動パターン選択処理（S1203）ではまず、遊技状態が時短状態か否か（時短フラグがＯＮか否か）を判定する（S1401）。S1401で、時短状態でないと判定した場合（S1401でNO）、すなわち非時短状態であれば、次いで、大当りフラグがＯＮか否かを判定する（S1402）。S1402で、大当りフラグがＯＮであると判定した場合（S1402でYES）、非時短状態大当り用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。本実施例では、変動パターンＰ１乃至Ｐ３の何れかが選択される。尚、本実施例では、変動パターンが決まれば変動時間も決まるものとされている。次いで、S1404の処理に移行する。

【０１０７】

一方、S1402で、大当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S1402でNO）、次いで第２特別図柄の保留数が「１」又は「２」の何れかであるかを判定する（S1405）。ここでいう保留数とは、本処理により変動パターンを決定している情報も含めた記憶数であるので、保留記憶の数は、「１～４」の何れかの値とされる。そして、S1405で、保留数が「１」又は「２」の何れかであると判定した場合（S1405でYES）、第１保留数外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ外れ且つ保留球数「１、２」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1406）。本実施例では、変動パターンＰ４乃至Ｐ７の何れかが選択される。一方、S1405で、保留数が「１」又は「２」の何れでもない、すなわち「３」又は「４」の何れかであると判定した場合（S1405でNO）、第２保留数外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ外れ且つ保留球数「３、４」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例では、変動パターンＰ８乃至Ｐ１１の何れかが選択される。また、第１保留数外れ用テーブルは、第２保留数外れ用テーブルよりも、比較的長時間の変動時間の変動パターンを選択する可能性が高く設定されている。また、選択可能な最も短時間の変動時間（１２０００ｍｓ）も、第２保留数外れ用テーブルのもの（４０００ｍｓ）よりも長い時間とされている。

【０１０８】

また、S1401で、時短状態であると判定した場合（S1401でYES）、大当りフラグがＯＮかどうかを判定する（S1408）。S1408で、大当りフラグがＯＮであると判定した場合（S1408でYES）、時短状態大当り用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。本実施例では、変動パターンＰ１２乃至Ｐ１４の何れかが選択される。

【０１０９】

一方、S1408で、大当りフラグがＯＮでないと判定した場合（S1408でNO）、次いで保留数が「１」かどうかを判定する（S1410）。ここでいう保留数も前述と同様であり、保留数は「１」～「４」の何れかの値とされている。S1410で、保留数が「１」であると判定した場合（S1410でYES）、第３保留数外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ外れ且つ保留球数「１」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンＰ１５乃至Ｐ１８の何れかが選択される。また、S1410で、保留数が「１」でない、すなわち、保留数が「２乃至４」の何れかであると判定した

場合（S1410でNO）、第４保留数外れ用テーブル（図９に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ外れ且つ保留球数「２～４」に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１）に基づいて変動パターンを選択する（S1411）。本実施例では、変動パターンＰ１９乃至Ｐ２２の何れかが選択される。ここで、時短状態で且つ外れの場合に選択される変動パターンは、非時短状態で且つ外れの場合に選択される変動パターンと比較して、短い変動パターンが選択される可能性が高くされている。これは、時短状態において変動時間の短い変動パターンがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早める（時短中の遊技を迅速に進行させる）ためである。

【０１１０】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図２３に示すその他の処理を行い（S1404）、処理を終える。尚、その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットする等の処理を行う。また、この処理でセットされた変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御部９０に送信される。

【０１１１】

［特図２乱数シフト処理］

図２５に示すように、特図２乱数シフト処理（S1204）ではまず、特図２保留球数を１ディクリメントする（S1501）。次いで、第２特図保留記憶部８５ｂにおける各種カウンタ値の格納場所を、１つ下位側（例えば第２特図保留記憶部８５ｂがアドレス「００００」～「０００３」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「００００」側）にシフトする（S1502）。そして、第２特図保留記憶部８５ｂの最上位のアドレス空間に「０」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第２特図保留の４個目に対応するＲＡＭ領域を０クリアして（S1503）、この処理を終える。

【０１１２】

特図２乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図２１の特図２変動開始処理（S1205）を実行する。特図２変動開始処理（S1205）では、特図動作ステータスを「２」にセットすると共に、変動開始コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットして、第２特別図柄の変動表示を開始する。

【０１１３】

図２１の特別図柄待機処理（S1102）において、特図２保留球数が「０」であり、且つ、特図１保留球数が「０」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）には、特図１当否判定処理（S1207）、特図１変動パターン選択処理（S1208）、特図１乱数シフト処理（S1209）、特図１変動開始処理（S1210）をこの順に行う。

【０１１４】

［特図１当否判定処理］

図２６に示すように、特図１当否判定処理（S1207）では、図２２に示した特図２当否判定処理（S1202）と同様の流れで処理（S1601～S1609）を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は特図１に関する処理であるので、S1601では、ＲＡＭの第１特図保留記憶部８５ａの最下位の領域（即ち第１特図保留の１個目に対応するＲＡＭ領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル－ＴＲＮＤ－Ａ）を読み出して処理を行う。

【０１１５】

［特図１変動パターン選択処理］

図２７及び図２８に示すように、特図１変動パターン選択処理（S1208）では、図２３及び図２４に示した特図２変動パターン選択処理（S1403）と同様の流れで処理（S1701～S1712）を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

【０１１６】

［特図１乱数シフト処理］

図２９に示すように、特図１乱数シフト処理（S1209）ではまず、特図１保留球数を１

ディクリメントする（S1801）。次いで、第１特図保留記憶部８５ａにおける各種カウンタ値の格納場所を、１つ下位側にシフトする（S2002）。そして、第１特図保留記憶部８５ａの最上位のアドレス空間に「０」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第１特図保留の４個目に対応するＲＡＭ領域を０クリアして（S1803）、この処理を終える。

【０１１７】

特図１乱数シフト処理（S1209）を実行した後は、図２１の特図１変動開始処理（S1210）を実行する。特図１変動開始処理（S1210）では、特図動作ステータスを「２」にセットすると共に、変動開始コマンドをＲＡＭの出力バッファにセットして、第１特別図柄の変動表示を開始する。

【０１１８】

［特別図柄変動中処理］

図３０に示すように、特別図柄変動中処理（S1104）ではまず、特別図柄の変動時間（図２１のS1203又はS1208で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図９参照）が経過したか否かを判定する（S1901）。変動時間が経過していないと判定した場合（S1901でNO）、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【０１１９】

一方、変動時間が経過したと判定した場合（S1901でYES）、変動停止コマンドをセットする（S1902）。そして、確変フラグがＯＮか否か判定し（S1903）、ＯＮであれば（S1903でYES）、確変カウンタを１減算し（S1904）、確変カウンタの値が「０」か否かを判定する（S1905）。S1905で確変カウンタが「０」であると判定した場合、確変フラグをＯＦＦし、S1907の処理に移行する。一方、確変フラグがＯＮでないと判定した場合（S1903でNO）、及び確変カウンタが「０」でないと判定した場合（S1905でNO）、S1907の処理に移行する。

【０１２０】

そしてS1907では、時短フラグがＯＮか否かを判定し（S1907）、時短フラグがＯＮであると判定した場合（S1907でYES）、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を１減算し（S1908）、時短カウンタの値が「０」か否かを判定し（S1909）、「０」であれば（S1909でYES）、時短フラグをＯＦＦにし（S1910）、S1911の処理に進む。また、時短フラグがＯＮでないと判定した場合（S1907でNO）、及び時短カウンタの値が「０」でないと判定した場合（S1909でNO）、S1911の処理に進む。

【０１２１】

S1911では、特図動作ステータスを「３」にセットする（S1911）。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い（S1912）、この処理を終える。

【０１２２】

［特別図柄確定処理］

図３１に示すように、特別図柄確定処理（S1106）ではまず、大当りフラグがＯＮであるか否かを判定する（S2001）。大当りフラグがＯＮであれば（S2001でYES）、続いて大当りの種別が１５Ｒ大当り（１５Ｒ第１大当り、又は１５Ｒ第６大当り）か否かを判定する（S2002）。S2002で、大当りの種別が１５Ｒ大当りであると判定した場合（S2002でYES）、大当り遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値に「１５」をセットし（S2003）、S2009の処理に移行する。

【０１２３】

S2002で、大当りの種別が１５Ｒ大当りでないと判定した場合（S2002でNO）、次いで大当りの種別が１２Ｒ大当り（１２Ｒ第２大当り又は１２Ｒ第３大当り）かどうかを判定する（S2004）。S2004で、１２Ｒ大当りであると判定した場合（S2004でYES）、ラウンドカウンタの値に「１２」をセットし（S2005）、S2009の処理に移行する。一方、S2004で、大当り種別が１２Ｒ大当りでないと判定した場合（S2004でNO）、次いで大当り種別が７Ｒ大当り（７Ｒ第４大当り又は７Ｒ第５大当り）かどうかを判定する（S2006）。S2006で

、７Ｒ大当りであると判定した場合（S2006でYES）、ラウンドカウンタの値に「７」をセットし（S2007）、S2009の処理に移行する。S2006で、７Ｒ大当りでないと判定した場合（S2006でNO）、大当り種別は２Ｒ大当り（２Ｒ第７大当り又は２Ｒ第８大当り）であるため、ラウンドカウンタの値に「２」をセットし（S2008）、S2009の処理に移行する。

【０１２４】

S2009では、大当りの種類に応じた大入賞口開放パターンをセットし（S2009）、S2010の処理に移行する。ここで、大入賞口の開放パターンは、大当りの種別に応じて定められており（図６参照）、本実施例では、特定のラウンドにおいて開閉動作する大入賞口を固定化している。具体的に、何れの大当りにおいても、１ラウンド目及び２ラウンド目は第２大入賞口３５を開閉し、（３ラウンド以上の大当りであれば）３ラウンド目は第１大入賞口３０を開閉するものとしている。一方で、異なる大当りにおいて、１ラウンド目は同じ第２大入賞口３５を開閉させるものの、その開閉パターン（開放パターン）は異なる場合がある。

【０１２５】

すなわち、本実施例では、大当りの種別毎に、大入賞口の開放パターンが定められている。具体的には、１５Ｒ第１大当りであれば、１５Ｒ第１大当り用の開放パターンをセットし、１５Ｒ第１大当り遊技の実行中に当該１５Ｒ第１大当り用の開放パターンを実行するものとされる。また、１２Ｒ第２大当りであれば１２Ｒ第２大当り用の開放パターンをセットし、１２Ｒ第３大当りであれば１２Ｒ第３大当り用の開放パターンをセットし、７Ｒ第４大当りであれば７Ｒ第４大当り用の開放パターンをセットし、７Ｒ第５大当りであれば７Ｒ第５大当り用の開放パターンをセットし、１５Ｒ第６大当りであれば１５Ｒ第６大当り用の開放パターンをセットし、２Ｒ第７大当りであれば２Ｒ第７大当り用の開放パターンをセットし、２Ｒ第８大当りであれば２Ｒ第８大当り用の開放パターンをセットする。そして、夫々の大当り遊技において対応する大当り用開放パターンを実行するものとされる。

【０１２６】

S2010では、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットする（S2010）。オープニングコマンドは、大当りの種別によって定められており、１５Ｒ第１大当り用オープニングコマンド、１２Ｒ第２大当り用オープニングコマンド等、各大当りに対応して夫々設けられている。そして、セットされたオープニングコマンドによって、その後、対応するオープニング期間が実行される。具体的に、図４８に示す通り、７Ｒ第４大当り、又は、７Ｒ第５大当りの場合には、オープニング期間として１９００ｍｓの期間が設定され、その他の大当りの場合には、オープニング期間として８０００ｍｓの期間が設定される。そして、主制御部８０は、セットしたオープニングコマンドを、出力処理（S201）により、所定のタイミングでサブ制御部９０に対して送信し、当該オープニングコマンドを受信したサブ制御部９０では、オープニング期間に対応した所定の遊技演出を行うものとされる。また、S2011では、大当り遊技のオープニング期間を開始し（S2011）、特図動作ステータスを「４」にセットする（S2012）。また、S2001において大当りフラグがＯＮでないと判定された場合（S2001でNO）、特図動作ステータスを「１」にセットし（S2013）、処理を終える。

【０１２７】

［特別電動役物処理（大当り遊技）］

図３２に示すように、特別電動役物処理（S1108）ではまず、確変フラグがＯＮか否かを判定し（S2101）、確変フラグがＯＮであると判定した場合（S2101でYES）、確変フラグをＯＦＦし（S2102）、次いで、時短フラグがＯＮか否かを判定する（S2103）。S2103で、時短フラグがＯＮであると判定した場合（S2103でYES）、時短フラグをＯＦＦし（S2104）、S2105の処理に移行する。尚、S2101でNOと判定された場合、確変フラグをＯＦＦにすることなくS2103の処理に移行し、S2103でNOと判定された場合、時短フラグをＯＦＦにすることなくS2105の処理に移行する。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態且つ非時短状態に制御される。本実施例１では非時短状態中は常に低ベース状態であるので

、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

【０１２８】

次に、大当り終了フラグがＯＮであるか否かを判定する（S2105）。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置（第１大入賞装置３１及び第２大入賞装置３６）の開放処理が全て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。大当り終了フラグがＯＮでないと判定した場合（S2105でNO）、次いでラウンドの開始時期かどうかを判定する（S2106）。これは、前述した大当り種別毎に設定した大入賞口開放パターンに基づいて判定する。例えば、１ラウンド目の開始前であれば、オープニング期間が終了して１ラウンド目の最初の開放処理を実行するタイミングであるかどうかによって判定する。また、既に１ラウンド目を開始した後であれば、前のラウンドが終了し、且つ、所定のインターバル期間（2000ｍｓ又は200ｍｓ）が終了したかどうかによって判定する。尚、ラウンドを、単に「Ｒ」ともいい、「ラウンド遊技」ともいう。

【０１２９】

S2106で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2106でYES）、対応するラウンドのラウンド開始コマンドをセットし（S2107）、大入賞口開放処理を行う（S2108）。これにより、大入賞口が開放状態となり所定のラウンドが開始することとなる。尚、S2107では、１ラウンド目の開始であれば「１Ｒ開始コマンド」、２ラウンド目の開始であれば「２Ｒ開始コマンド」のように、開始するラウンドを特定可能なラウンド開始コマンドがセットされる。セットされたラウンド開始コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部９０に送信される。また、S2108の大入賞口開放処理では、実行される大当りの種別に応じて定められた大入賞口開放パターンであって、開始されるラウンドに定められた開放パターンが開始される。

【０１３０】

次いで、S2109で、開始するラウンドがＶラウンド（２ラウンド目）かどうか、すなわち、開始するのが、内部に特定領域３９を有する第２大入賞口３５（「Ｖアタッカー」ともいう）を開放するラウンドであって、可動片１５０を動作させる（特定領域３９を遊技球が通過可能な状態とする）ラウンドであるかどうかを判定する（S2109）。本実施例では、２ラウンド目が可動片１５０を動作させるＶラウンドに設定されている。また、内部に特定領域３９を有する第２大入賞口３５を開放するラウンドであって、可動片１５０を動作させるラウンド（Ｖラウンド）を、「特定ラウンド」又は「特定ラウンド遊技」ともいい、Ｖ通過予定大当りに係る大当り遊技における「特定ラウンド」又は「特定ラウンド遊技」を、「第１特定ラウンド」又は「第１特定ラウンド遊技」ともいい、Ｖ未通過予定大当りに係る大当り遊技における「特定ラウンド」又は「特定ラウンド遊技」を、「第２特定ラウンド」又は「第２特定ラウンド遊技」ともいう。また、内部に特定領域３９を有する第２大入賞口３５を開放するラウンドであって、可動片１５０を動作させないラウンドを、「非特定ラウンド」又は「非特定ラウンド遊技」ともいい、Ｖ通過予定大当りに係る大当り遊技における「非特定ラウンド」又は「非特定ラウンド遊技」を、「第１非特定ラウンド」又は「第１非特定ラウンド遊技」ともいい、Ｖ未通過予定大当りに係る大当り遊技における「非特定ラウンド」又は「非特定ラウンド遊技」を、「第２非特定ラウンド」又は「第２非特定ラウンド遊技」ともいう。また、内部に特定領域や可動片を有していない第１大入賞口３０を開放するラウンドを、「通常ラウンド」又は「通常ラウンド遊技」ともいう。

【０１３１】

S2109で、開始するラウンドがＶラウンド（２ラウンド目）でない、すなわち１ラウンド目又は３ラウンド目以降であると判定した場合（S2109でNO）、処理を終える。一方、S2109で、開始するラウンドがＶラウンド（２ラウンド目）であると判定した場合（S2109でYES）、予め定められた特定領域有効パターンに基づいて特定領域の有効期間を設定する（S2110）と共に、予め定められた特定領域開閉動作パターンに基づいて特定領域の開閉動作を開始し（S2111）、処理を終える。

【０１３２】

ここで、特定領域有効パターンは、図５０のタイミングチャートにおいて、『特定領域通過の扱い』のタイミングチャートに示す通りであり、図５０に示す所定のタイミングで、有効又は無効に切り替えられる。また、特定領域開閉動作パターンは、同じく図５０のタイミングチャートにおいて、『特定領域』のタイミングチャートに示す通りであり、図５０に示す所定のタイミングで、可動片１５０を動作させて開放（特定領域３９を通過可能な状態）又は閉鎖（特定領域３９を通過不能な状態）に切り替えられる。

【０１３３】

尚、特定領域開閉動作パターンは、Ｖラウンドの開始（最初の開放時）を契機に開始し、Ｖラウンドが終了し、且つＶラウンド終了後に設定されるインターバル期間（２０００ｍｓ）が終了したタイミングで終了する（図５０乃至５２を参照）。また、詳細は後述するが、本実施例の特定領域開閉動作パターンは、１パターンのみ設定されており、８０ｍｓの閉鎖期間から開始し、その後８０ｍｓの開放期間を設定し、その後も所定のパターンで開放期間又は閉鎖期間が設定されている。また、特定領域開閉動作パターンは、１パターンのみ設定されるものの、特定領域開閉動作パターンの終了タイミングは大当り遊技（実行されるＶラウンド）によってことなるため、実行期間の違いから結果的に、異なる特定領域開閉動作パターンとなる。具体的には、図５１に示す特定領域開閉動作パターンと図５２示す特定領域開閉動作パターンとは異なるものとなっている。

【０１３４】

S2106で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2106でNO）、S2112の処理に移行する。ここで、ラウンド開始時期でないと判定する場合として、例えば、１ラウンド開始前のオープニング期間実行中や、ラウンド実行中や、ラウンド終了後のインターバル期間中や、後述する大入賞口閉鎖処理中を挙げることができる。S2112では、大入賞口開閉動作中かどうか、すなわち、S2108で開始した所定の開放パターンの実行中（ラウンド中）であるかどうかを判定する（S2112）。S2112で、大入賞口開閉動作の実行中（ラウンド中）であると判定した場合（S2112でYES）、次いで、実行中のラウンドのラウンド終了条件が成立したかどうかを判定する（S2113）。

【０１３５】

ここで、本実施例のラウンド終了条件として、（１）実行中のラウンドに定められたラウンド実行時間（例えば、２９ｓ）を経過したこと（又は、実行中のラウンドに定められた開放パターンを終了したこと）（２）実行中のラウンドにおいて、当該実行中のラウンドに定められた規定数（例えば、１０球）の遊技球が入球したこと、の２個の条件が定められている。そして、何れか一方の条件が成立すると、当該先に成立した条件に基づいてラウンド終了条件が成立となる。S2113で、ラウンド終了条件が成立していないと判定した場合（S2113でNO）、処理を終える。

【０１３６】

一方、S2113で、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合（S2113でYES）、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし（S2114）、S2115の処理に移行する。尚、S2114では、１ラウンド目の終了であれば「１Ｒ終了コマンド」、２ラウンド目の終了であれば「２Ｒ終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドがセットされる。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部９０に送信される。

【０１３７】

また、S2112で大入賞口開閉動作中でないと判定した場合（S2112でNO）も、S2115の処理に移行する。S2115では、後述する大入賞口閉鎖処理を行い（S2115）、次いで、大入賞口閉鎖処理が終了したかどうかを判定する（S2116）。ここで、大入賞口閉鎖処理では、主に、インターバル期間設定処理、チャンスラウンド（１ラウンド目及び２ラウンド目）における入排出数一致判定処理、及び不一致と判定された場合のリトライ処理、エラー報知処理等が実行され、これらの処理が終了すると、大入賞口閉鎖処理が終了したと判定される。また、大入賞口閉鎖処理の実行中は閉鎖処理フラグがＯＮにされており、大入賞口閉鎖処理が終了（完了する）すると、この閉鎖処理フラグがＯＦＦにされる。従って、大

入賞口閉鎖処理が終了したかどうかの判定は、閉鎖処理フラグがＯＮかＯＦＦかによって判定される。ここで、大入賞口閉鎖処理において実行可能とされるインターバル期間設定処理、入排出数一致判定処理、リトライ処理、及び、エラー報知処理の夫々を個別に「確認処理」ともいい、これらの処理を総じて確認処理ともいう。

【０１３８】

S2116で、大入賞口閉鎖処理が終了していない（閉鎖処理フラグがＯＮ）と判定した場合（S2116でNO）、処理を終える。一方、S2116で、大入賞口閉鎖処理が終了した（閉鎖処理フラグがＯＦＦ）と判定した場合（S2116でYES）、ラウンドカウンタの値を１ディクリメントし（S2117）、ラウンドカウンタの値が「０」であるかどうかを判定する（S2118）。S2118で、ラウンドカウンタの値が「０」でないと判定した場合（S2118でNO）、処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「０」であると判定した場合（S2118でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットすると共に（S2119）、大当りのエンディング期間を開始し（S2120）、大当り終了フラグをＯＮにし（S2121）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタの値は、実行する大当りにおける全てのラウンドを終了すると「０」になる。

【０１３９】

ここで、S2119における大当り終了処理では、エンディングコマンドをセットする処理が行われるところ、セットされるエンディングコマンドは、複数のエンディングコマンドから、大当りとなった際の遊技状態、大当りの種別情報、及び、特定領域通過未通過（特定領域非通過）情報（ＶフラグがＯＮかＯＦＦか）に基づいて、何れかのエンディングコマンドを選択し、セットするものとされる。何れのエンディングコマンドがセットされるかによって、実行される（設定される）エンディング期間が異なるものとなっている。ここで、エンディング期間は、大当り遊技における大入賞口（第１大入賞口３０及び第２大入賞口３５）の全ての開放動作を終了した後であって、特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行可能とする前に設定される期間であり、「終了期間」ともいう。このエンディング期間（終了期間）は、大入賞口は閉鎖状態とされている。また、オープニング期間は、大当り遊技における大入賞口の最初の開放動作を開始する前であって、特別図柄（演出図柄）の変動表示を実行不能とした後に設定される期間であり、「開始期間」ともいう。またこの「開始期間」に実行する演出を「開始演出（オープニング演出）」ともいう。

【０１４０】

具体的に、図４８及び図６５に示す通り、遊技状態が低確率時短なし（低確低ベース状態）の場合において、特別図柄当否判定の結果、大当り種別が１５Ｒ第１大当り、７Ｒ第４大当り、又は１５Ｒ第６大当りであり、且つ、ＶフラグがＯＮであれば、すなわち、大当り遊技後が高確率状態（高確高ベース状態）となる場合には、１７０００ｍｓのエンディング期間（第１エンディング期間）を実行するエンディングコマンドを設定する。一方、特別図柄当否判定の結果、大当り種別が１５Ｒ第１大当り、７Ｒ第４大当り、又は１５Ｒ第６大当りであり、且つ、ＶフラグがＯＦＦであれば、すなわち、大当り遊技後が時短状態（低確高ベース状態）となる場合には、８０００ｍｓのエンディング期間（第２エンディング期間）を実行するエンディングコマンドを設定する。

【０１４１】

これは、特別図柄当否判定の結果、大当り種別が１５Ｒ第１大当り、７Ｒ第４大当り、又は１５Ｒ第６大当りの場合、特定領域通過すると、エンディング期間において、大当り遊技後に高確率状態（確変モード）に移行することを遊技者に示す演出（第１特定演出）が実行され、特定領域未通過（非特定領域を通過）の場合には、エンディング期間において、時短状態（時短モード）に移行することを示す（低確率状態となることを遊技者に示す、又は、高確率状態であることを遊技者に示さない）演出（第２特定演出）が実行されることによるものである。また、本実施例では、高確率状態に移行することを遊技者に示す第１特定演出は比較的長時間の演出とされ、時短状態に移行することを遊技者に示す（高確率状態であることを遊技者に示さない）第２特定演出は比較的短時間の演出とされている。この様に、本実施例では、Ｖラウンドにおける特定領域通過結果（ＶフラグがＯＮ

かＯＦＦか）に応じて、異なる長さのエンディング期間を実行する必要があるため、特定領域通過結果に応じて異なる長さのエンディング期間を設定可能としている。これにより、エンディングコマンドを受信したサブ制御部は、エンディング期間に応じて（大当り遊技後の遊技状態に応じた）、異なる演出態様及び演出期間のエンディング演出を実行することが可能となる。ここで、Ｖラウンドにおいて（大当り遊技において）、遊技球が特定領域を通過したか否かの特定領域通過結果を示す情報を、「特定領域情報」ともいう。この特定領域情報は、Ｖラウンドにおいて遊技球が特定領域を通過したことを示す情報と、Ｖラウンドにおいて遊技球が特定領域を通過しなかったことを示す情報と、を有し、エンディング期間を決定するエンディング期間決定手段（終了期間決定手段）は、この特定領域情報に基づいてエンディング期間を決定することが可能である。

【０１４２】

また、遊技状態が低確率時短なし（低確低ベース状態）の場合において、大当り種別が１２Ｒ第２大当り又は１２Ｒ第３大当りの場合には、ＶフラグがＯＮであってもＯＦＦであっても、共通の８０００ｍｓのエンディング期間（第３エンディング期間）を実行するエンディングコマンドを設定するものとしている。これは、特別図柄当否判定の結果、大当り種別が１２Ｒ第２大当り及び１２Ｒ第３大当りの場合には、いずれの場合も、当該大当り遊技終了後の演出態様（演出モード）を、特別図柄当否判定確率（大当り確率）が高確率か低確率かを遊技者が認識し難い態様とする確率非報知状態（単に「非報知モード」ともいう）とすることによるものである。すなわち、これらの大当りに係るエンディング期間に実行するエンディング演出では、特定領域の通過又は非通過に関わらず、「非報知モードに突入することを示す」演出（第３特定演出）を行うため、特定領域通過結果によって、設定するエンディング期間を変更しないものとされている。ここで、本実施例では、第２エンディング期間と第３エンディング期間とを同じ長さの期間としているが、これに替えて、第１エンディング期間と第３エンディング期間を同じ長さの期間に設定してもよい。ここで、非報知モードとは、遊技者に対して当否判定の確率を報知しない（認識困難とする）ことによって、高確率かもしれないし低確率かもしれない、すなわち、高確率の可能性があることを示す演出である。ここで、特別図柄当否判定の結果、大当り種別が１２Ｒ第２大当り及び１２Ｒ第３大当りの場合にエンディング期間で実行される第３特定演出を「第１非報知モード移行演出」ともいう。これは、後述する第６特定演出（第２非報知モード移行演出）、第７特定演出（第３非報知モード移行演出）と、演出態様及び演出期間が異なるものである。これらは、高確率である可能性（期待度）が異なるものとされており、本実施例における高確率期待度は、第２非報知モード移行演出＞第１非報知モード移行演出＞第３非報知モード移行演出の順とされている。

【０１４３】

また、遊技状態が低確率時短なし（低確低ベース状態）の場合において、大当り種別が７Ｒ第５大当りの場合、及び、遊技状態が低確率時短あり（低確高ベース状態）又は高確率時短あり（高確高ベース状態）の場合には、ＶフラグがＯＮであってもＯＦＦであっても（特定領域を通過しても通過しなくとも）、共通の５０００ｍｓのエンディング期間（第４エンディング期間）を実行するエンディングコマンドを設定するものとしている。これは、７Ｒ第５大当りの場合には、当該大当り遊技終了後の演出態様（演出モード）を、電源投入後に実行される初期モードである「通常モード」とするからである。すなわち、この大当りに係るエンディング期間に実行するエンディング演出では、特定領域の通過又は非通過に関わらず、「通常モードに移行する」演出（第４特定演出）を行うため、特定領域通過結果によって、設定するエンディング期間を変更しないものとされている。「通常モード」は原則として低確低ベース状態を示す演出態様であるが、これにより、大当り遊技終了後に「通常モード」とされた場合であっても、（可能性は低いが）高確低ベース状態となっている可能性がある。もっとも、７Ｒ第５大当りは、「特定領域未通過予定大当り」とされているので、この大当り遊技中に特定領域を遊技球が通過するのは非常に困難とされている。また、この第４エンディング期間は、第１乃至第３エンディング期間よりも短い期間とされている。低確低ベース状態は、大当り遊技後に設定される遊技状態の

なかで最も不利な遊技状態であるため、その様な遊技状態への移行を長時間報知する時間を設けると、遊技者の遊技意欲を減退させる虞がある。特に、高確低ベース状態や低確低ベース状態においてこの様な結果（７Ｒ第５大当り）となった場合には、有利状態から不利状態（通常状態）へと移行するため、その傾向は顕著である。このため、短期間のエンディング期間を設定し、迅速に遊技を進行するものとしている。

【０１４４】

また、遊技状態が低確率時短あり（低確高ベース状態）又は高確率時短あり（高確高ベース状態）の場合においては、大当りの種別（特別図柄当否判定の結果）によってエンディング期間（８０００ｍｓ、６０００ｍｓ、３９００ｍｓ）が定められており（図４８参照）、特定領域通過情報（ＶフラグのＯＮ・ＯＦＦ）によって、セットされるエンディングコマンド（実行されるエンディング期間）は変化しないものとされている。具体的に、高ベース状態において、１５Ｒ第６大当りの場合、エンディング期間において、「高確率状態（確変モード）が継続することを示す」演出（第５特定演出）を行うため、８０００ｍｓのエンディング期間（第５エンディング期間）に設定されている。尚、１７０００ｍｓに設定しないのは、高ベース状態における大当りは、２回目以降（所謂連荘中）の大当りであるため、連荘中の遊技進行を迅速にするため、適度な（初当りよりも短めの）時間設定としている。また、高ベース状態において、２Ｒ第７大当りとなった場合、当該大当り遊技終了後の演出態様を「非報知モード」とする。そしてエンディング期間において、特定領域の通過又は非通過に関わらず、「非報知モードに突入することを示す」演出（第６特定演出、第２非報知モード移行演出）を行うため、６０００ｍｓのエンディング期間（第６エンディング期間）が設定されている。また、高ベース状態において、２Ｒ第８大当りとなった場合、当該大当り遊技終了後の演出態様を「非報知モード」とする。そしてエンディング期間において、特定領域の通過又は非通過に関わらず、「非報知モードに突入することを示す」演出（第７特定演出、第３非報知モード移行演出）を行うため、３９００ｍｓのエンディング期間（第７エンディング期間）が設定されている。

【０１４５】

尚、２Ｒ第７大当りは、「Ｖ通過予定大当り」とされているため、通常の態様で（指示通りに）遊技を行いさえすれば、大当り遊技後の遊技状態は高確率状態とされ、２Ｒ第８大当りは、「Ｖ未通過予定大当り」とされているため、大当り遊技後の遊技状態は時短状態とされる。そのため、遊技者は、エンディング期間において、第２非報知モード移行演出が実行された場合のほうが、第３非報知モード移行演出が実行された場合よりも、高確率への期待感をもって遊技を行うことが可能となる。また、高ベース状態において、１５Ｒ第１大当り、１２Ｒ第２大当り、１２Ｒ第３大当り、又は７Ｒ第４大当りの何れかとなった場合は、前述した高ベース状態において１５Ｒ第６大当りになった場合と同様のエンディング期間に設定するため、説明を省略する。また、低確率時短なし（低確低ベース状態）において、２Ｒ第７大当りとなった場合は、前述した高ベース状態において２Ｒ第７大当りとなった場合と同様のエンディング期間に設定するため、説明を省略する。また、低確率時短なし（低確低ベース状態）において、２Ｒ第８大当りとなった場合は、前述した高ベース状態において２Ｒ第８大当りとなった場合と同様のエンディング期間に設定するため、説明を省略する。また、２Ｒ第８大当りは、「Ｖ未通過予定大当り（「Ｖ非通過予定大当り」ともいう）」とされており、高確率状態はこの大当りを契機に終了するものとされている。そのため、前述と同様にこの様な不利な期間への突入を報知する期間は短期間である方が好ましいため、最も短い期間（３９００ｍｓ）としている。また、時短中は特定領域情報に基づいてエンディング期間を変化させない理由の一つとして、以下の理由を挙げることが可能である。すなわち、時短中の大当りは、２回目以降の大当り（所謂連荘）であるため、遊技者が遊技に慣れ、「Ｖ通過予定大当り」又は「Ｖ未通過予定大当り」の予定通り遊技が進行する可能性が非常に高いため、エンディング期間を特定領域情報に基づいて変化させないものとすることが挙げられる。

【０１４６】

また、S2105において、大当り終了フラグがＯＮであると判定した場合（S2105でYES）

、大当り遊技における最終ラウンドが終了しているので、大当りのエンディング演出の実行時間が経過したかどうかを判定し（S2122）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2122でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2122でYES）、大当り終了フラグをＯＦＦにし（S2123）、後述する遊技状態設定処理（S2124）を行う。次いで、大当りフラグをＯＦＦにし（S2125）、特図動作ステータスを「１」にセットし（S2126）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理（図２０）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

【０１４７】

ここで、特定領域有効期間設定処理（S2110）では、Ｖラウンド、すなわち、２ラウンド目における第２大入賞口３５の開放開始後の所定期間を、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効（特典付与）と判定する期間（「有効期間」や「第１期間」ともいう）に設定する。そして、有効期間以外の期間は、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効（特典非付与）と判定する期間（「無効期間」や「第２期間」ともいう）に設定している。また、特定領域３９の有効期間は、Ｖラウンドにおける第２大入賞口３５（Ｖアタッカー）の開放パターンの実行態様と、第２大入賞口３５（Ｖアタッカー）内の特定領域３９の開放パターン（可動片の開閉動作パターン）の実行態様と、に基づいて定められている。

【０１４８】

具体的に、特定領域の通過が有効とされる期間、すなわち、遊技球が特定領域を通過することで大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる期間（特典が付与される期間）は、図５１乃至図５２に示す通りである。図５１は、２Ｒ第８大当り、７Ｒ第５大当り、及び、１２Ｒ第３大当りの２ラウンド目、すなわちＶラウンド（第２大入賞口３５を開放）のタイミングチャートである。この２Ｒ第８大当り、７Ｒ第５大当り、及び、１２Ｒ第３大当りは、大当り遊技中に遊技球が特定領域３９を通過することが予定されていない「Ｖ未通過予定大当り」とされている。従って、Ｖラウンドにおける大入賞口の開放パターン（Ｖアタッカーの開放パターン）として、開放時間の短いショート開放の開放パターン（第２開放パターン）が選択される。

【０１４９】

そして、これに伴って、特定領域開閉パターンが実行され、且つ特定領域有効期間設定処理が実行される。まず、Ｖアタッカーが開放することでＶラウンド（２ラウンド目）が開始すると共に、特定領域開閉動作パターンが開始される。図５１に示す通り、特定領域開閉動作パターンは、閉鎖状態から開始する。閉鎖状態で８０ｍｓ経過した後に開放状態に変化し（可動片１５０が動作して、図４７の（ａ）から（ｂ）に変化）、開放状態で８０ｍｓ経過した後（全体で１６０ｍｓ経過した後）に、閉鎖状態に変化する。一方、このショート開放の開放パターンは、Ｖアタッカーを、１００ｍｓ開放しただけで閉鎖して、Ｖラウンド（２ラウンド目）を終了する。そして、２０００ｍｓのインターバル期間を設定する。特定領域開閉動作パターンは、このＶラウンドのインターバル期間（２０００ｍｓ）の終了を契機に終了するものとされている。本実施例では、図５１に示す通り、８０ｍｓの開放を終了した後、１９４０ｍｓの閉鎖状態を経て、特定領域開閉動作パターンを終了するものとされる。これにより、その後に有している最大２６０００ｍｓの開放動作を実行することなく、特定領域開閉動作パターンを終了するものとされる（図５０参照）。

【０１５０】

一方、特定領域の有効期間は、Ｖラウンド開始後であって、最初に特定領域が開放状態となったタイミングで、開始される。すなわち、Ｖラウンド開始後であって、特定領域が開放状態となる前（可動片が動作を開始する前）の閉鎖状態の８０ｍｓは無効期間とされている。そして、以後、特定領域開閉動作パターンの実行中において、特定領域が開放状態とされる期間は、有効期間に設定される。但し、リトライ動作中は無効期間とされる。また、これに加えて、特定領域が開放状態から閉鎖状態に切り替わるとき、閉鎖状態とな

ってから９００ｍｓの期間（この期間を「エクストラ期間」ともいう）は有効期間のまま維持される。これは、可動片１５０を閉動作させる際において、特定領域３９を閉鎖する寸前に特定領域３９に入球し、当該入球した遊技球が実際に特定領域センサ３９ａによって検知されるのは、特定領域を閉鎖状態とした後になる可能性があるからである。このため、本実施例では、開放状態から閉鎖状態に切り替わる場合には、特定領域開閉動作パターンの実行中であっても、終了後であっても、閉鎖状態となってから一定期間余分に有効期間としている。図５１では、９００ｍｓの有効期間（エクストラ期間）が経過した後は、（リトライ動作の実行期間を除いて）特定領域が開放状態となる期間がないため、その後も無効期間とされる。

【０１５１】

次に、図５２を用いて、１５Ｒ第１大当り、１２Ｒ第２大当り、７Ｒ第４大当り、１５Ｒ第６大当り、及び、２Ｒ第７大当りの２ラウンド目、すなわちＶラウンド（第２大入賞口３５を開放）のタイミングチャートを用いて、特定領域有効期間設定処理を説明する。この１５Ｒ第１大当り、１２Ｒ第２大当り、７Ｒ第４大当り、１５Ｒ第６大当り、及び、２Ｒ第７大当りは、大当り遊技中に遊技球が特定領域３９を通過することが予定される「Ｖ通過予定大当り」とされている。従って、Ｖラウンドにおける大入賞口の開放パターン（Ｖアタッカーの開放パターン）として、開放時間の長いロング開放の開放パターン（第１開放パターン）が選択される。

【０１５２】

そして、これに伴って、特定領域開閉パターンが実行され、且つ特定領域有効期間設定処理が実行される。前述と同様に、Ｖアタッカー（第２大入賞口３５）が開放することでＶラウンド（２ラウンド目）が開始すると共に、特定領域開閉動作パターンが開始される。図５２のロング開放の開放パターンは、ショート開放と異なり、Ｖアタッカーを、１６０００ｍｓ開放して、閉鎖状態とするものの、その後も開閉を繰り返して開放パターンが継続する。そして、前述した１５Ｒ第１大当り等のＶラウンド（２ラウンド目）に設定されるロング開放の開放パターンを全て実行するか、若しくは、ＶラウンドにおいてＶラウンド（２ラウンド目）に定められている規定数（本実施例では１０球）の遊技球が入球するか、の何れかの終了条件が成立したときに、Ｖラウンド（２ラウンド）は終了するものとされる。一方、特定領域開閉動作パターンは、１回目の開放状態（８０ｍｓ）の経過後、８４０ｍｓの間（すなわち、大当り遊技開始後、１０００ｍｓ）の間に、規定数の遊技球が入球しない限り、２回目の開放状態（最大２６０００ｍｓ）が実行される。尚、遊技球の発射速度は、６００ｍｓにつき１球程度とされているため、１０００ｍｓの間に１０球の遊技球を入球させるのは実質的に不可能である。

【０１５３】

これにより、特定領域有効期間設定処理では、特定領域３９の最初の開放状態（８０ｍｓ）が終了した後に、エクストラ期間として、９００ｍｓ有効期間のまま維持した後、無効状態とされる。そして、当該無効状態を１９４０ｍｓ経た後に、特定領域３９が２回目の開放状態となるのに合わせて、有効期間に設定される。そして、図５２に示す通り、特定領域開閉動作パターンは、Ｖラウンドが終了し、当該Ｖラウンドに係るインターバル期間（２０００ｍｓ）が終了したことを契機に終了するものとされる。特定領域開閉動作パターンは、終了と同時に閉鎖状態とされるため、特定領域有効期間設定処理では、この閉鎖状態となってから９００ｍｓのエクストラ期間を有効期間として設け、その後無効期間に切り替えるものとしている。

【０１５４】

ここで、特定領域センサ３９ａによって遊技球が検知され、ＶフラグがＯＮになったタイミング（すなわち有効期間に特定領域センサ３９ａで遊技球を検知したタイミング）で、遊技状態表示器４６を所定の表示態様とし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器４６は「ａ１ａ２ａ３」の３個のＬＥＤで構成されている。そして、本実施例１では、通常状態（低確率状態）においては、「ａ１□ａ２□ａ３□」（例えば、□：消灯、■：点灯）の表示態様とされる。また、大

当り遊技中の特定領域センサ３９ａによって遊技球が検知され、ＶフラグがＯＮになったタイミングで、「ａ１■ａ２■ａ３■」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「ａ１□ａ２□ａ３□」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器４６の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「ａ１□ａ２□ａ３□」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「ａ１■ａ２■ａ３■」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「ａ１□ａ２□ａ３□」の表示態様としてもよい。

【０１５５】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（図３６）では、Ｖ有効期間中のＶ通過（特定領域３９への遊技球の通過）の検知時のみＶフラグをＯＮし、Ｖ有効期間外（Ｖ無効期間中）のＶ通過検知時にはＶフラグをＯＮしないこととしている。尚、ＶフラグがＯＮである場合には、確変フラグがＯＮされる、すなわち大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図３５））。このようにすることで、不正行為によるＶ通過に基づいてＶフラグがＯＮされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

【０１５６】

［大入賞口閉鎖処理］

次に、図３３を用いて大入賞口閉鎖処理（「確認処理」ともいう）について説明する。大入賞口閉鎖処理（S2115）は、特別電動役物処理（大当り遊技）において、各ラウンドの終了時に行う処理である。大入賞口閉鎖処理（S2115）ではまず、閉鎖処理フラグがＯＮかどうかを判定し（S2701）、閉鎖処理フラグがＯＮでないと判定した場合（S2701でNO）、閉鎖処理フラグをＯＮにし（S2702）、インターバル期間を開始し（S2703）、S2704の処理に移行する。これにより、閉鎖処理の実行中であることを示す閉鎖処理フラグをＯＮにすると共に、ラウンド後に設定されるインターバル期間（２０００ｍｓ又は２００ｍｓ）の計測を開始する。また、インターバル期間は、終了するラウンドに応じて設定される。

【０１５７】

具体的に、終了するラウンドが１ラウンド目又は２ラウンド目である場合は、インターバル期間として２０００ｍｓを設定し、終了するラウンドが３ラウンド目以降であれば、インターバル期間として、２００ｍｓを設定する。また、大入賞口閉鎖処理が終了する際に、閉鎖処理フラグはＯＦＦにされる。一方、S2701で閉鎖処理フラグがＯＮである、すなわち、大入賞口閉鎖処理の実行中であると判定した場合（S2701でYES）、そのままS2704の処理に移行する。

【０１５８】

S2704では、インターバル期間が終了したかどうかを判定し（S2704）、インターバル期間が終了していない、すなわち、インターバル期間の計測中であると判定した場合（S2704でNO）、処理を終える。一方、インターバル期間が終了したと判定した場合（S2704でYES）、次いで、終了したのが、１ラウンド目かどうかを判定する（S2705）。終了したのが１ラウンド目であると判定した場合（S2705でYES）、後述する入排出数一致判定処理を実行し（S2708）、処理を終える。一方、S2705で、終了したのが１ラウンド目でないと判定した場合（S2705でNO）、次いで、終了したのが２ラウンド目、すなわちＶラウンドかどうかを判定する（S2706）。S2706で、終了したのが２ラウンド目であると判定した場合（S2706でYES）、特定領域開閉動作を終了し（S2707）、S2708の処理に移行する。

【０１５９】

これにより、Ｖラウンドにおける特定領域３９の開閉動作（可動片１５０の開閉動作）が終了することとなる。すなわち、Ｖラウンドの開始と共に開始される特定領域開閉動作は、Ｖラウンド終了後のＶラウンドに係るインターバル期間の終了を契機として終了するものとされる。一方、S2706で、終了したのが２ラウンド目でない、すなわち、終了したのは３ラウンド目以降のラウンドであると判定した場合（S2706でNO）、閉鎖処理フラグ

をＯＦＦにし（S2709）、処理を終える。つまり、３ラウンド目以降は、ラウンド終了後に設定されるインターバル期間（２００ｍｓ）さえ終了すれば、そのまま閉鎖処理フラグをＯＦＦにして、大入賞口閉鎖処理を終えることとなる。すなわち、３ラウンド目以降の大入賞口閉鎖処理では、入排出数一致判定処理や特定領域開閉動作終了処理は実行されないものとされている。

【０１６０】

S2708では、ラウンド中に大入賞口（第２大入賞口３５）に入球した遊技球の数と、その入球した遊技球が大入賞口から排出された数と、が一致するかどうかを判定する入排出数一致判定処理を行い（S2708）、処理を終える。また、この入排出数一致判定処理（S2708）は、Ｖラウンドより前に実行されるラウンドであって、Ｖラウンドと同じＶアタッカー（第２大入賞口３５）を開放するラウンド（非特定ラウンド）である１ラウンド目と、Ｖラウンド（特定ラウンド）である２ラウンド目と、に行われる処理であり、その後のラウンド（３ラウンド目以降のラウンド）では、たとえＶアタッカーを開放するラウンドであっても行われない。Ｖラウンドでは、Ｖアタッカー内の特定領域３９を開閉するための可動片を動作させるため、可動片に遊技球が噛む等して、アタッカー内に遊技球が詰まってしまう虞がある。そのため、入球数と排出数とを管理して、球詰りがないかを確認するのである。また、所謂釣り糸ゴトといった不正行為により、特定領域を通過させた場合には、入球数と排出数とが一致しないため、不正行為を発見し、不測の損害が発生するのを未然に防止することも可能となる。

【０１６１】

また、１ラウンド目に入排出数一致判定処理を実行するのは、大当り遊技において最初に実行されるＶラウンドの実行前に、球詰りがないかどうかを確認するために行うのである。この１ラウンドの終了時に入球数と排出数とが一致していれば、球詰りのないことを確認した状態で、２ラウンド目のＶラウンドを開始することが可能となる。また、仮に１ラウンドの終了時に入球数と排出数とが一致していなければ、後述するリトライ処理（「可動部材動作処理」ともいう）やエラー報知を行うことにより、Ｖラウンドの開始前に球詰りを解消させることも可能となる。この様に、１ラウンド目と２ラウンド目とにおいて、入排出数一致判定処理を行うことで、Ｖラウンドを正常に実行することが可能となる。また、大当り遊技において最後に実行されるＶラウンドより後のラウンド、すなわち、３ラウンド目以降（Ｖラウンド終了後）のラウンドでは、入排出数一致判定処理を行わないものとし、また、インターバル期間も短い期間（２００ｍｓ）に設定し、迅速に大当り遊技を実行することが可能となる。

【０１６２】

［入排出数一致判定処理］

次に、図３４を用いて入排出数一致判定処理（S2708）について説明する。入排出数一致判定処理（S2708）ではまず、所定のラウンドにおいて、大入賞口（第２大入賞口３５）に入球した遊技球の数（入球数）と排出した遊技球の数（排出数）とが一致するかどうかを判定する（S2801）。この入排出数一致判定処理（「一致判定処理」ともいう）は、１ラウンド目及び２ラウンド目の大入賞口閉鎖処理でのみ行われる。そして、１ラウンド目及び２ラウンド目は、何れも第２大入賞口３５を所定の開放パターンで開閉するものとされる。このため、該当するラウンド中（１ラウンド又は２ラウンド）において、第２大入賞口３５に入球した数と、第２大入賞口３５（第２大入賞装置３６）から排出した数と、が一致するかどうかを判定するものである。

【０１６３】

図４７は、第２大入賞装置３６を示す模式図である。第２大入賞口３５に入球した遊技球は、第２大入賞装置内の所定の遊技球誘導通路を通って、全て第２大入賞口センサ３５ａ（「入球検知手段」や「入球検知センサ」ともいう）を通過する。すなわち、この第２大入賞口センサ３５ａが第２大入賞口３５への遊技球の入球を検知するためのセンサであり、第２大入賞口センサ３５ａでの検知に基づいて第２大入賞口３５への入球数を計数することが可能となる。尚、遊技球が第２大入賞口センサ３５ａで検知されると、主制御部

８０のＲＡＭに設けられる入球数計数手段（図示しない）で入球数が計数・記憶される。
【０１６４】
また、第２大入賞口センサ３５ａで検知された（を通過した）遊技球は、その後、所定の遊技球誘導通路を通って、必ず特定領域センサ３９ａ又は非特定領域検知センサ４９ａの何れか一方を通過する。すなわち、この特定領域センサ３９ａ（「第２排出検知手段」や「第２排出検知センサ」ともいう）及び非特定領域検知センサ４９ａ（「第１排出検知手段」や「第１排出検知センサ」ともいう）が、第２大入賞口３５からの遊技球の排出を検知するためのセンサであり、特定領域センサ３９ａ及び非特定領域検知センサ４９ａの検知に基づいて第２大入賞口３５からの排出数を計数することが可能となる。尚、遊技球が特定領域センサ３９ａ又は非特定領域検知センサ４９ａで検知されると、主制御部８０のＲＡＭに設けられる排出数計数手段（図示しない）で排出数が計数・記憶される。また、第２大入賞口に入球した遊技球が排出されるのを検知する特定領域センサ３９ａ及び非特定領域検知センサ４９ａを総じて「排出検知手段」や「排出検知センサ」ともいう。
【０１６５】
尚、本実施例では、入球数計数手段と排出数計数手段とを設け、入球数と排出数とを別途計数する態様としたが、この様な態様に限らない。入排出数計数手段を設け、入球や排出がある毎に計数値を増減する態様としてもよい。この様な態様において初期値を「０」とし、計数値が「１」の場合には入球数が排出数よりも１多いことを示し、「－１」の場合には排出数が入球数よりも１多いことを示し、「０」の場合には入球数と排出数とが一致しているものとすることが可能である。
【０１６６】
また、第２大入賞口３５の内部には可動片１５０（「可動部材」ともいう）が設けられており、この可動片１５０が閉鎖状態にある場合には、第２大入賞口センサ３５ａを通過した遊技球は非特定領域側に誘導されて、非特定領域センサ４９ａを通過して第２大入賞装置外に排出されることとなる（図４７（ａ）を参照）。一方、可動片１５０が開放状態にある場合には、第２大入賞口センサ３５ａを通過した遊技球は特定領域側に誘導されて、特定領域センサ３９ａを通過して第２大入賞装置外に排出されることとなる（図４７（ｂ）を参照）。
【０１６７】
そして、S2801では、前述した入球数計数手段の計数値と、排出数計数手段の計数値とを比較して、計数値が一致しているかどうかで、ラウンド中の入球数と排出数とが一致するかどうかを判定するものとされる。次いで、S2802で、入球数と排出数とが一致すると判定した場合（S2802でYES）、エラー報知の実行中かどうかを判定する（S2803）。S2803で、エラー報知の実行中でないと判定した場合（S2803でNO）、閉鎖処理フラグをＯＦＦにし（S2804）、処理を終える。すなわち、入排出数が一致しており、エラー報知の実行中でなければ、対応するラウンドの大入賞口閉鎖処理を終えることとなる。
【０１６８】
一方、エラー報知の実行中であると判定した場合（S2803でYES）、エラー報知を終了し（S2805）、閉鎖処理フラグをＯＦＦにし（S2804）、処理を終える。これは、後述するエラー報知（S2809）の実行中に再度一致判定を行い、一致すると判定した場合には、実行中のエラー報知を途中終了させてから閉鎖処理フラグをＯＦＦにするものとされる。これにより、異常が解消したにも関わらず、無駄に長期間エラー報知を継続するのを防止することが可能となる。
【０１６９】
S2802で、入球数と排出数とが一致しないと判定した場合（S2802でNO）、次いで、リトライ動作の実行時期かどうかを判定する（S2806）。本実施例では、図５０に示すＶラウンドの基準タイミングチャートの通り、入排出数の一致判定は、Ｖラウンドの終了タイミングに応じて、ｔ１（ラウンド開始から２１００ｍｓ）～ｔ２（ラウンド開始から２９００ｍｓ）の範囲の何れかのタイミングで実行されることとなる。そして、一致判定で不一致と判定されると、一致判定の実行タイミングから更に１５００ｍｓ経過後に３００ｍ

ｓのリトライ動作を実行する。そして、リトライ動作が終了して９００ｍｓ経過後に、１００００ｍｓのエラー報知を実行し、その後エラー報知を終了すると共に、大入賞口閉鎖処理を終了（完了）させ、次ラウンドに移行するものとしている。

【０１７０】

S2806で、リトライ動作の実行時期（開始時期）でないと判定した場合（S2806でNO）、次いでエラー報知の実行時期（開始時期）かどうかを判定する（S2808）。S2808で、エラー報知の実行時期でないと判定した場合（S2808でNO）、エラー報知の終了時期かどうかを判定する（S2810）。S2810で、エラー報知の終了時期でないと判定した場合（S2810でNO）、そのまま処理を終える。例えば、これが、前述した不一致と判定された後であって、リトライ動作開始前の期間（９００ｍｓ＋６００ｍｓの期間）である場合には、再度、入排出数一致判定処理を実行すると、再度入排出数の一致判定が行われ、このとき一致と判定されれば、S2803の処理に移行し、再度不一致と判定されれば、再度リトライ動作の実行時期かどうかの判定を行う。以下同様である。

【０１７１】

この様に、入排出数一致判定処理は、所定の割り込み周期で繰り返し実行されるため、チャンスラウンド（１ラウンド及び２ラウンド）のインターバル期間終了時に１回目の入排出数一致判定が実行され、リトライ動作が実行されるまでの期間に、当該１回目の判定を含めて複数回の入排出数一致判定が実行される。そして、２回目以降の入排出数一致判定で一致と判定すると、その後の処理（リトライ動作やエラー報知）は実行せず、閉鎖処理フラグをＯＦＦにして、処理を終える。また、インターバル期間の終了時は、特定領域開閉パターンの終了時と一致するものであり、特定領域開閉パターンを終了する際の状態が開放状態であった場合には、特定領域開閉パターンを終了させ閉鎖状態としてから９００ｍｓのエクストラ期間を設けている。

【０１７２】

前述の通り、エクストラ期間は特定領域３９の通過が有効なものとして取り扱われるものである。すなわち、１回目の入排出数一致判定を行った後に、このエクストラ期間が設定される場合があるため（例えば、図５２に示す態様）、１回目の入排出数一致判定で不一致と判定され、エクストラ期間に特定領域センサ３９ａで遊技球が検知される様な場合には、本来正常な遊技であるにも関わらず、入排出数一致判定で不一致と判定されることとなる。この様な場合でも、本実施例では、リトライ動作の実行前に複数回の入排出数一致判定を実行可能であるので、リトライ動作実行前の２回目以降の入排出数一致判定において一致と判定し、リトライ動作やエラー報知を行うことなく、大入賞口閉鎖処理を終了させることが可能となる。また、本実施例では、エクストラ期間の９００ｍｓの間にも複数回の入排出数一致判定が実行されるため、エクストラ期間に遊技球が特定領域又は非特定領域を通過する場合に、より確実に無駄な処理（リトライ動作やエラー報知）を行うことなく、迅速に大入賞口閉鎖処理を終了させることが可能となる。

【０１７３】

また、本実施例では、割り込み周期の関係上、エクストラ期間終了後であって、リトライ動作開始前の期間（６００ｍｓ）にも、入排出数一致判定が実行されるので、エクストラ期間に検知された遊技球を確実に反映した状態で、リトライ動作やエラー報知を行う前に、確実に入排出数一致判定処理を実行することが可能となる。また、このエクストラ期間やその後の６００ｍｓの期間の入排出数一致判定においても不一致と判定された場合には、球詰り等が発生している可能性があるため、可動片を所定のパターンで動作させるリトライ動作を実行する。このリトライ動作パターンは、特定領域開閉動作パターンとは異なるパターンとすることが好適である。そして、本実施例では、割り込み周期の関係上、リトライ動作終了後、エラー報知実行前の期間（９００ｍｓ）の期間にも複数回の入排出数一致判定を実行可能であるので、リトライ動作によって球詰り等が解消した場合には、エラー報知前の入排出数一致判定により一致と判定され、エラー報知を行うことなく、大入賞口閉鎖処理を完了させることが可能となる。また、エラー報知の実行中にも複数回の入排出数一致判定を実行可能であるので、一致と判定されたタイミングでエラー報知を終

了させ、大入賞口閉鎖処理を完了させることが可能となる。これにより、無用なエラー処理を実行せず、遊技者に不安感を与えない遊技制御を提供することが可能となる。またこれにより、遊技興趣が低下するのを防止することが可能となる。

【０１７４】

また、本実施例では、エラー報知の実行期間を経過しても入排出数一致判定で一致と判定されない場合には、所定のエラー報知期間（本実施例では、１００００ｍｓ）の終了をもって、大入賞口閉鎖処理の完了とし、次ラウンドへの移行を可能としている。遊技店側は、１００００ｍｓのエラー報知の間に、遊技機の確認及び何らかの対応をし、正常な遊技を継続できるように対処することが可能となる。また、球詰り等は存在せず、ノイズ等の発生により、入排出数一致判定で不一致と判定される場合もあるので、この様な場合には、無用に遊技を停止させず、時間経過によりエラー解除し、迅速に遊技を再開することが可能となる。

【０１７５】

S2806で、リトライ動作の実行時期（開始時期）であると判定した場合（S2806でYES）、リトライ動作を実行し（S2807）、処理を終える。また、S2808で、エラー報知の実行時期であると判定した場合（S2808でYES）、エラー報知を実行し（S2809）、処理を終える。また、エラー報知の終了時期であると判定した場合（S2810でYES）、エラー報知を終了し（S2811）、閉鎖処理フラグをＯＦＦにし（S2812）、処理を終える。この閉鎖処理フラグをＯＦＦにすることで、大入賞口閉鎖処理が完了したことを示すことが可能となる。

【０１７６】

［遊技状態設定処理］

図３５に示すように、遊技状態設定処理（S2121）ではまず、ＶフラグがＯＮであるかどうかを判定する（S2201）。Ｖフラグは、後述の特定領域センサ検知処理（図３６）においてＯＮにするフラグである。S2201で、ＶフラグがＯＮであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをＯＮすると共に（S2202）、確変カウンタに「１００００」をセットし（S2203）、ＶフラグをＯＦＦにし（S2204）、時短フラグをＯＮにし（S2205）、時短カウンタに「１００００」をセットし（S2206）、処理を終える。すなわち、本実施例のパチンコ遊技機１では、この遊技状態設定処理においてＶフラグがＯＮになっているか否かに基づいて、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

【０１７７】

ここで、ＶフラグがＯＮの場合に、確変カウンタにセットする回数は、高確率における特別図柄当否判定を実行可能な回数である。この「１００００」回という値は、高確率状態における大当り確率、遊技店の１日の営業時間及び当該営業時間内に実行可能な特別図柄当否判定回数を考慮すると、実質的には次回の大当りが発生するまで、又は営業時間が終了するまで、高確率状態を保証しているのと同じことである。従って、ＶフラグがＯＮとなり、高確率状態に設定された場合には、次回の大当りが発生するまで高確率状態が保証されるといってもよい（実質的に同義である）。また、確変フラグがＯＮの場合には、時短カウンタにも同様に「１００００」回が設定されるため、この高確率状態が設定されている間、時短状態（開放延長状態）も共に設定されるといってよい。尚、本実施例の様に、確変カウンタ及び時短カウンタに「１００００」回の値を設定して、実質的に次回まで高確高ベース状態を設定するようにしてもよいし、ＶフラグがＯＮの場合には、カウンタに値をセットすることなく、実際に次回大当りが発生するまで高確高ベース状態を設定する様な制御を採用してもよい。

【０１７８】

一方、S2201で、ＶフラグがＯＦＦであると判定した場合（S2201でNO）、確変フラグをＯＮにすることなく、終了するのが７Ｒ第５大当りかどうかを判定する（S2207）。S2207で、終了したのが７Ｒ第５大当りでない、すなわち、図６に示す他の大当り（１５Ｒ第１大当り、１２Ｒ第２大当り、１２Ｒ第３大当り、７Ｒ第４大当り、１５Ｒ第６大当り、２Ｒ第７大当り、又は、２Ｒ第８大当りの何れか）であると判定した場合（S2207でNO）、時短フラグをＯＮにし（S2208）、時短カウンタに「１００」をセットし（S2209）、処理

を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が低確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が１００回行われること（特別図柄当否判定が１００回行われること）、及び次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。また、この時短カウンタ及び確変カウンタは、第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。このように、１５Ｒ第１大当り等の「Ｖ通過予定大当り」であっても、遊技球の発射がない等の何らかの事情でＶラウンド中の特定領域通過がなかった場合には、高確率状態に設定されることなく、時短状態（低確高ベース状態）となる。

【０１７９】

また、S2207で、終了したのが７Ｒ第５大当りであると判定した場合（S2207でYES）、確変フラグをＯＮにすることなく、また、時短フラグをＯＮにすることなく、処理を終える。すなわち、７Ｒ第５大当りの場合であって、ＶフラグがＯＦＦ（特定領域未通過（「特定領域非通過」ともいう））の場合には、当該大当り遊技後の遊技状態が、低確率状態且つ低ベース状態（低確低ベース状態）に設定される。

【０１８０】

［特定領域センサ検知処理］

図１１に示すように遊技制御用マイコン８１は、特図動作処理（S206）に次いで特定領域センサ検知処理（S207）を行う。特定領域センサ検知処理（S207）では図３６に示すように、まず、特定領域センサ３９ａによる遊技球の検知があったか否かを判定する（S2401）。S2401で、特定領域センサ３９ａによる検知がないと判定された場合（S2401でNO）、処理を終了する。S2401で、特定領域センサ３９ａによる検知があると判定された場合（S2401でYES）、特定領域有効期間であるかどうかを判定する（S2402）。特定領域有効期間は、前述の特別電動役物処理（図３２）における特定領域有効期間設定処理（S2110）にて設定される期間である。特定領域有効期間は、大当り遊技における２ラウンド目（Ｖラウンド）に設定される。

【０１８１】

また、S2402で、特定領域（特定領域センサ）が有効期間中であると判定した場合（S2402でYES）、ＶフラグをＯＮにすると共に（S2403）、特定領域通過コマンドをセットし（S2404）、処理を終える。主制御基板８０のＣＰＵは、出力処理（S201）により、所定のタイミングでこの特定領域通過コマンドをサブ制御基板９０に送信し、サブ制御基板９０は受信した特定領域通過コマンドに基づいて、演出図柄表示領域等で所定の遊技演出を実行する。

【０１８２】

また、S2402で、特定領域（特定領域センサ）が有効期間中でない（無効期間である）と判定した場合（S2402でNO）、ＶフラグをＯＮにすることなく、無効期間通過コマンドをセットし（S2405）、処理を終える。無効期間に特定領域の通過があった場合には、主制御部が制御可能な表示器等で所定のエラー表示を行ってもよい。また、主制御基板８０のＣＰＵは、出力処理（S201）により、所定のタイミングでこの無効期間通過コマンドをサブ制御基板９０に送信し、サブ制御基板９０は受信した無効期間通過コマンドに基づいて、画像表示装置７や枠ランプ６６や盤面ランプ５やスピーカ６７等を用いて所定のエラー報知を行ってもよい。

【０１８３】

［始動入球時処理］

図１１に示すように遊技制御用マイコン８１は、特定領域センサ検知処理（S207）に次いで始動入球時処理（S208）を行う。図３７に示すように、始動入球時処理（S208）ではまず、主制御基板８０のＲＡＭに記憶されている特図１保留球数、特図２保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、特図２保留球数が「１」増加したか否かを判定する（S2502）。S2502で、特図２保留球数が「１」増加したと判定した場合（S2502でYES）、S2503の処理に移行する。これは、第２始動口に遊技球が入球したことに基づ

いて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS307で特図２保留球数に「１」を加算した場合が該当する。

【０１８４】

一方、特図２保留球数が増加していないと判定した場合(S2502でNO)、S2506の処理に移行する。S2503では、直前の始動口センサ検知処理(S204)における特図２関係乱数取得処理（S308）で取得して第２特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出す（S2503）。次いで、S2504で、読み出した第２特別図柄に係る取得乱数値を判定する（S2504）。具体的に、始動口への入球時に取得した特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（特別図柄当否判定用乱数値）が、現在の遊技状態（低確率状態か、高確率状態か）に応じて、大当りか、外れかを判定する。また、判定結果（事前判定結果）が大当りである場合には、大当りの種別を判定する。これは、特図２保留についての当否判定（大当りか否かの判定）を、後述の特図２当否判定処理（S1202）における当否判定（S1303,S1309）に先立って行う事前判定（所謂「保留先読み」）に相当するものである。

【０１８５】

尚、事前判定は、大当り判定テーブル（図８（Ａ）を参照）、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当り判定テーブル、通常状態（低確率状態）であれば通常状態用の大当り判定テーブル、に基づいて、大当り判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用（低確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用（高確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値（特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等）と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとすることが可能である。そして、この選択した変動パターン情報から、大当りかどうかや、大当り種別や、大当り信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

【０１８６】

次いでS2505では、S2501で読み出した第２特別図柄に係る保留球数データと、S2504で事前判定した情報（事前判定情報）と、を少なくとも含む遊技情報を、特図２始動入球コマンドとして生成し、主制御基板８０のＲＡＭに設けられた、サブ制御基板９０へのコマンド送信用の出力バッファにセットする（S2505）。尚、特図２始動入球コマンドとして、S2503で読み出した特図２取得乱数の値の一部又は全部を、そのままサブ制御基板に送信するようにしてもよいし、特図２取得乱数の値はそのまま送信せず、特図２取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。

【０１８７】

また、主制御部８０から送信した特図２始動入球コマンドをサブ制御部９０で解析することで、大当りに係る情報であるかどうか、第２特別図柄の保留球数はいくつか、大当り種別は何れか等を、サブ制御部９０が識別できるものとされている。また、本実施例１では、これに加えて、特図２始動入球コマンドを解析することで、取得した特図２取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、及び低確率状態で判定した場合に大当りとなるかどうか、を特定可能とされている。これにより、サブ制御部９０は、受信した特図２始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当りと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

【０１８８】

尚、不正防止の観点から、S2503で読み出した取得乱数値のうち特別図柄当否判定用乱数値を、そのままサブ制御部に送信することはせず、その他の大当り種別決定用乱数カウンタの値（大当り種別決定用乱数値）と変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報と、事前判定の結果を示す情報とを含むコマンドデータを特図２始動入球コマンドとして生成し、セットすることが可能である。

【０１８９】
次いでS2506では、前述の特図２に係る処理と同様に、特図１保留球数が「１」増加したか否かを判定する（S2506）。S2506で、特図１保留球数が「１」増加したと判定した場合（S2506でYES）、S2507の処理に移行する。これは、第１始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理(S204)におけるS311で特図１保留球数に「１」を加算した場合が該当する。一方、S2506で、特図１保留球数が増加していないと判定した場合（S2506でNO）、そのまま処理を終える。
【０１９０】
S2507では、時短フラグがＯＮであるか否かを判定し（S2507）、時短フラグがＯＮである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S2507でYES）、そのまま処理を終える。一方、S2507で、時短フラグがＯＦＦである、すなわち低ベース状態であると判定した場合（S2507でNO）、S2508以降の事前判定に係る処理に進む。ここで、時短フラグがＯＮである場合、すなわち現在の遊技状態が高ベース状態である場合、第２始動口２１への入球頻度が高まる開放延長機能が作動しており、特図２の当否判定（図８（Ｂ）を参照）が行われやすい状態となっている。また、本実施例１では、後述するように特図２保留の消化（第２特別図柄の変動表示）を特図１保留の消化（第１特別図柄の変動表示）に優先して実行するもの（所謂特図２優先変動機）としている。このような構成において、例えば特図１の事前判定を行い、その結果を予告等の演出により遊技者に報知し、その事前判定の結果が大当りであることが明示された場合、遊技者は、特図２保留消化の優先を利用して、任意のタイミングで特図２保留を意図的に無くして（「０」にして）、事前判定の結果が示された特図１に係る大当りを意図的に発生させるといった技術介入が可能となる。このような大当りの発生タイミングを遊技者が調整できることは、遊技の公平性の観点から好ましくない。このため、現在の遊技状態が低ベース状態でなく高ベース状態である場合（S2507でYES）、S2508以降の特図１の事前判定に係る処理を行わず、本処理を終えることとしている。
【０１９１】
S2508～S2510の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図１について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理(S204)における特図１関係乱数取得処理（S312）で取得して第１特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S2508）、読み出した取得乱数値について事前判定を行い（S2509）、S2501で読み出した第１特別図柄に係る保留球数データと、S2509で事前判定した情報（事前判定情報）と、を少なくとも含む遊技情報を、特図１始動入球コマンドとして生成し、主制御基板８０のＲＡＭに設けられた、サブ制御基板９０へのコマンド送信用の出力バッファにセットする（S2510）。尚、S2509の事前判定（保留先読み）は、後述の特図１当否判定処理（S1207）における当否判定（S1603,S1609）に先立って行うものである。
【０１９２】
［電源断監視処理］
図１１に示すように遊技制御用マイコン８１は、保留球数処理（S208）に次いで電源断監視処理（S209）を行う。電源断監視処理（S209）では図３８に示すように、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力がなければ（S2601でNO）、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをＲＡＭに記憶するとともに（S2602）、電源断フラグをＯＮし（S2603）、その後は割り込み処理（図１１）に戻ることなくループ処理をする。
【０１９３】
［サブ制御メイン処理］
次に、図３９～図４６に基づいて演出制御用マイコン９１の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン９１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、サブ制御基板９０（サブ制御部）のＲＡＭに設けられている。サブ制御基板９０に備えられた演出制御用マイコン９１は、パチンコ遊技機１の電源がオンされると、サ

ブ制御基板９０のＲＯＭから図３９に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まずＣＰＵ初期化処理を行う（S4001）。ＣＰＵ初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、ＣＰＵ９２の設定、ＳＩＯ、ＰＩＯ、ＣＴＣ（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【０１９４】

続いて、S4002で、電源断信号がＯＮで且つサブ制御基板９０のＲＡＭの内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果がＮＯであれば（S4002でNO）、サブ制御基板９０のＲＡＭの初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果がＹＥＳであれば（S4002でYES）、サブ制御基板９０のＲＡＭを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がＯＮでない場合、又は電源断信号がＯＮであってもＲＡＭの内容が正常でない場合には（S4002でNO）、サブ制御基板９０のＲＡＭを初期化するが、停電などで電源断信号がＯＮとなったがＲＡＭの内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、ＲＡＭを初期化しない。ＲＡＭを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～Ｓ4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【０１９５】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値はサブ制御基板９０のＲＡＭの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。尚、演出決定用乱数には、予告演出を決定する予告演出決定用乱数や、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板８０が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を１ずつ加算するのではなく、２ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板８０から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板８０から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板９０のＲＡＭの所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【０１９６】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファに格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、及びランプ制御基板１０７に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置７、スピーカ６７、盤面ランプ５、枠ランプ６６及び可動装飾部材１４等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当り遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン９１は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～Ｓ4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、２ｍｓタイマ割り込み処理（S4009）、及び１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置７の表示画面７ａ（演出図柄表示領域７ｂ）上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【０１９７】

［受信割り込み処理］

受信割り込み処理（S4008）では、図４０に示すように、ストローブ信号（ＳＴＢ信号）がＯＮか否か、すなわち主制御基板８０から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン９１の外部ＩＮＴ入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローブ信号がＯＮでないと判定した場合（S4101でNO）、処理を終える。一方、S41

01で、ストローブ信号がＯＮであると判定した場合（S4101でYES）、主制御基板８０から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭに格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

【０１９８】

［２ｍｓタイマ割り込み処理］

２ｍｓタイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板９０に２ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図４１に示すように、２ｍｓタイマ割り込み処理（S4009）ではまず、演出ボタン検知スイッチ６３ｃ、６３ｄからの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。続いて、後述の１０ｍｓタイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う（S4202）。次いで、可動装飾部材１４（電気的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理を行う（S4203）。この駆動データも、後述の１０ｍｓタイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

【０１９９】

［１０ｍｓタイマ割り込み処理］

１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板９０に１０ｍｓｅｃ周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図４２に示すように、１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）では、まず、後述する受信コマンド解析処理（S4301）及び特定演出開始処理（S4302）を行う。次いで、２ｍｓタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを１０ｍｓタイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板９０のＲＡＭに格納するスイッチ状態取得処理を行い（S4303）、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面７ａの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う（S4304）。その後、ランプデータ（盤面ランプ５や枠ランプ６６の点灯を制御するデータ）を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する（S4305）。

【０２００】

［受信コマンド解析処理］

図４３に示すように、受信コマンド解析処理（S4301）ではまず、主制御基板８０から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4395）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4395でNO）、S4401の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4395でYES）、演出保留情報記憶処理（S4400）を行って、S4401の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4400）は、S4395で受信した始動入球コマンド（特図１始動入球コマンド又は特図２始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第１特別図柄、第２特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式でサブ制御基板９０のＲＡＭの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図１の保留球数「４」に対応する特図１始動入球コマンドである場合、その特図１始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図１演出保留情報記憶領域のうち保留数４に対応する領域に、特図１演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。サブ制御基板９０における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）８０における特図保留記憶部（第１特図保留記憶部、第２特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、サブ制御基板９０の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

【０２０１】

S4401では、主制御基板８０から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、後述する変動演出開始処

理（S4402）を行って、S4406の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4406の処理に移行する。S4406では、主制御基板８０から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4406）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4406でYES）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4407）。変動演出終了処理（S4407）では、演出図柄８を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、画像表示装置７の表示画面７ａ上で変動表示していた演出図柄８を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4406で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4406でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4408の処理に移行する。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

【０２０２】

続いて、S4408では、主制御基板８０からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し（S4408）、オープニングコマンドを受信したと判定した場合（S4408でYES）、特別遊技（大当り遊技）の際に実行する特別遊技演出のパターン（演出態様）を選択する特別遊技演出選択処理を行う（S4409）。特別遊技演出には、少なくとも、特別遊技開始に伴う大入賞口開放前（１ラウンド目開始前）のオープニング期間中に実行するオープニング演出と、特別遊技中（大当り遊技中）のラウンド遊技（大入賞口入球遊技）の進行に合わせて実行するラウンド演出（大当り遊技演出）と、が含まれる。本実施例１では、大当りの種別に応じたオープニングコマンドが主制御基板８０から送信されるものとなっており、そのオープニングコマンドによってオープニング期間の長さ（オープニング時間）が特定される。例えば、図４８に示すように、大当りの種別が７Ｒ第４大当り及び７Ｒ第５大当りの場合のオープニング時間は１９００ｍｓ（１．９秒）となっており、その他の大当りは８０００ｍｓ（８秒）となっている。７Ｒ第４大当り及び７Ｒ第５大当りのオープニング時間を他の大当りより短くしているのは、７Ｒ第４大当り及び７Ｒ第５大当りの場合には後述する「ＶＳチャンス演出」を行うこととしており、当該「ＶＳチャンス演出」では大当りの発生を遊技者に明確に報知せず、大当り遊技の開始（１ラウンド目開始）タイミングを遊技者にとって認識し難くするためである。そして、特別遊技演出選択処理（S4409）では、選択した特別遊技演出（オープニング演出、ラウンド演出等）の演出パターンや、受信したオープニングコマンドに基づく情報（オープニングコマンドの種類、オープニング時間、開始タイミングにある大当り遊技に係る大当り種別等）を特定可能な特別遊技開始時コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットする。このセットした特別遊技開始時コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、大当り遊技の進行状況に合わせて特別遊技演出を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。

【０２０３】

ここで、より具体的に、低確率時短なし状態において、大当りの種別が１５Ｒ第１大当り、１２Ｒ第２大当り又は１２Ｒ第３大当りとなった場合には、設定されるオープニング時間（８０００ｍｓ）をもちいて、これから大当り遊技が開始することを遊技者が容易に認識可能に示す演出（開始演出）を実行し、その後、大当り遊技における１ラウンド目の開始に伴って所定のラウンド演出（大当り遊技演出）を開始する。この開始演出としては、例えば、画像表示装置７の表示画面７ａ上に「おめでとう」や「大当り」や「確変大当り」等の文字表示を行ったり、これから大当り遊技が開始すること（多量の賞球を獲得可能な遊技が開始すること）を印象付けるような画像表示を行ったりする態様を挙げることができる。一方、大当りの種別が７Ｒ第４大当り及び７Ｒ第５大当りの場合のオープニング時間は１９００ｍｓ（１．９秒）とされ、このオープニング時間においては、大当り遊技の開始を遊技者に認識容易に示す様な演出（前述したような開始演出）を、特別に行うことはしない。

【０２０４】
これにより、１５Ｒ第１大当り等の８０００ｍｓのオープニング期間に実行される演出は、７Ｒ第５大当り等の１９０００ｍｓのオープニング期間に実行される演出と比較して、大当り遊技が開始することを容易に認識可能な演出とされる。また、この１５Ｒ第１大当り等の８０００ｍｓのオープニング期間を用いて実行される開始演出の終了後に、改めて、この開始演出とは別個のラウンド演出を開始するため、この点からも大当り遊技が開始することを容易に認識可能である。ここで、少なくとも大当り遊技中に実行する演出を、「特別演出」ということもある。例えば、この１５Ｒ第１大当りの開始演出の終了後に開始するラウンド演出を「第１特別演出」としてもよい。

【０２０５】
また、７Ｒ第４大当り及び７Ｒ第５大当りの場合には、オープニング期間において、遊技者に大当り遊技が開始することを容易に認識できるような開始演出を実行するのではなく、後述の「ＶＳチャンス演出」を行うものとされている。この「ＶＳチャンス演出」は、大当り遊技が開始することを直接的には報知していないため、１５Ｒ第１大当りの開始演出や第１特別演出と比較して、遊技者は、大当り遊技の開始を認識し難い演出とされている。また、この「ＶＳチャンス演出」は、７Ｒ第４大当り又は７Ｒ第５大当りに係る識別情報の変動表示の実行途中から開始可能となっている。また、識別情報の変動表示途中から大当り遊技中まで（大当り遊技終了まで）、一連の演出として実行されるため、遊技者によっては、あたかも識別情報の変動表示が継続しているかのような印象を受ける場合もある。これにより、遊技者は大当り遊技の開始に気づき難いものとされる。例えば、この７Ｒ第５大当りの識別情報の変動表示途中から開始し、オープニング期間（１．９Ｓ）及び大当り遊技中も継続して実行する「ＶＳチャンス演出」を「第２特別演出」としてもよい。また、７Ｒ第４大当りの際に実行される「ＶＳチャンス演出」を「第３特別演出」としてもよい。

【０２０６】
特に、遊技状態が低確率時短なしの状態（通常状態）において、７Ｒ第５大当りとなると、他の大当り（１５Ｒ大当り、１２Ｒ大当り）と比較して、獲得可能な利益量（賞球数）が少ないうえに、大当り遊技終了後の遊技状態が、低確率時短なしの状態（通常状態）となる。また、「特定領域未通過予定大当り」とされているため、高確率状態となることもない。一方、他の大当り（１５Ｒ大当りや１２Ｒ大当り等）となった場合には、大当り遊技終了後の遊技状態が、高確高ベース状態（高確率状態）、又は低確高ベース状態（時短状態）に設定される。すなわち、低確率時短なし状態で通常発生する（特別図柄１に係る）大当りとして、７Ｒ第５大当りは、他の大当りと比較して、最も利益の低い大当りといえる。特別図柄当否判定の結果が大当りとなった場合の大当り種別が７Ｒ第５大当りであると、遊技者は少なからず落胆し、最悪の場合には遊技意欲を減退させる可能性もある。ましてや長期間遊技したうえでようやく得た大当りが７Ｒ第５大当りであるとその可能性はより顕著となる。

【０２０７】
そこで、前述したように、７Ｒ第５大当りに係る大当り遊技の開始を遊技者に分かり難くすることで、遊技意欲の低下を防止し、遊技興趣の維持・向上を図ることが可能となる。また、７Ｒ第５大当りに係る大当り遊技の開始を気づかない遊技者は、大当り遊技が開始していないにも関わらず、所定量の遊技利益（賞球）を獲得可能な特別な遊技状態となったと考える場合もある。この様な場合には、利益の低い大当り遊技の実行であるにも関わらず、それによって遊技興趣を高めることが可能となる。また、７Ｒ第４大当りに係る大当り遊技についても、大当り遊技後の遊技状態は、高確高ベース状態とされるものの、獲得利益量は他の大当りと比較して少ないため、これについても大当り遊技の開始を認識し難くすることで一定の効果を発揮することが可能となる。尚、７Ｒ第５大当りに係る第２特別演出の実行後（大当り遊技終了後）の遊技状態は、低確低ベース状態（通常状態）とされるため、この第２特別演出において、特別図柄当否判定の結果が外れとなったときに実行される演出と共通する演出を実行することも可能である。これにより、第２特別演

出の実行中において、遊技者が識別情報の変動表示中であるという印象を受ける可能性をより高めることが可能となる。また、７Ｒ第４大当りに係る第３特別演出の実行後（大当り遊技終了後）の遊技状態は、高確高ベース状態（高確率状態）とされるため、この第３特別演出において、特別図柄当否判定の結果が当りとなったときに実行される演出と共通する演出を実行することも可能である。

【０２０８】

ここで、「共通の演出」とは、画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行される演出のうち、一部演出が異なり一部演出が同じである演出や、全く同一の演出を含むものである。また、「一部演出が同じ」とは、同じキャラクタのキャラクタ画像を用いた演出を行うものや、同じ画像データを用いた演出を行うものを含む（表示サイズのみの違いは同じ演出に含む）。「一部演出が異なる」とは、例えば、演出において実行するキャラクタ画像は同じであるが背景の表示態様や色が異なったり、キャラクタ画像は同じであるが図柄（演出図柄）の表示の有無が異なったりする態様を挙げることが可能である。

【０２０９】

次いで、主制御基板８０からエンディングコマンドを受信したか否かを判定し（S4410）、エンディングコマンドを受信したと判定した場合（S4410でYES）、特別遊技終了時演出（エンディング演出）のパターンや特別遊技終了後の演出モードの種類等を選択するエンディング演出選択処理を行い（S4411）、S4412の処理（図４４）を行う。本実施例１では、大当りの種別と、大当り遊技中（２ラウンド目）における特定領域３９への遊技球の通過有無とに応じたエンディングコマンドが主制御基板８０から送信されるものとなっており、そのエンディングコマンドによってエンディング期間の長さ（エンディング時間）が特定される。例えば、図４８に示すように、低確低ベース状態における特別図柄当否判定の結果、大当りの種別が１５Ｒ第１大当り及び１５Ｒ第６大当りの場合のエンディング時間は、特定領域３９への遊技球の通過があれば１７０００ｍｓ（１７秒）となり、特定領域３９への遊技球の通過がなければ８０００ｍｓ（８秒）となる。このように１５Ｒ第１大当り及び１５Ｒ第６大当りのエンディング時間が異なる点についての詳細は後述する。

【０２１０】

また、本実施例１では、低確低ベース状態における特別図柄当否判定の結果、大当りの種別が１２Ｒ第２大当り及び１２Ｒ第３大当りとなった場合のエンディング時間を、特定領域３９への遊技球の通過がある場合とない場合とで同じ８０００ｍｓ（８秒）とし、実行するエンディング演出の内容（エンディング演出パターン）を同じとしている。このように特定領域３９への遊技球の通過有無に関係なくエンディング時間やエンディング演出を同じとしているのは、１２Ｒ第２大当り及び１２Ｒ第３大当りに係る大当り遊技終了後に「確率非報知状態（非報知モード）」を発生させるからである。すなわち、前述したように、１２Ｒ第２大当り及び１２Ｒ第３大当りについては、大当り遊技中の大入賞口の開放態様（開放パターン）や当該大当りに係る演出等に基づいて大当りの種別を判別するのが遊技者にとって難しいものとなっている。そして、１２Ｒ第２大当り及び１２Ｒ第３大当りに係る大当り遊技終了後の遊技状態は「高確高ベース状態」又は「低確高ベース状態」となるが、遊技者にとっては、高ベース状態であることは認識できるものの高確率状態であるかを認識し難い「確率非報知状態」となる。この「確率非報知状態」における遊技性や遊技興趣の向上を図るために、エンディング時間やエンディング演出を同じとしているのである。この点については、２Ｒ第７大当り及び２Ｒ第８大当りについても同様である。

【０２１１】

そして、エンディング演出選択処理（S4411）では、選択したエンディング演出の演出パターンや、受信したエンディングコマンドに基づく情報（エンディングコマンドの種類、エンディング時間、終了した大当り遊技に係る大当りの種別、大当り遊技終了後の演出モード等）を特定可能な特別遊技終了時コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットする。このセットした特別遊技終了時コマンドがコマンド送信処理（S400

6）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵが、大当り遊技の終了に係る演出を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。一方、S4408で、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合（S4408でNO）、特別遊技演出選択処理を行うことなくS4410の処理に移行し、S4410でエンディングコマンドを受信していないと判定した場合（S4410でNO）、エンディング演出選択処理を行うことなく、S4412の処理（図４４）に移行する。

【０２１２】

S4412では、主制御基板８０から特定領域通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4412）、特定領域通過コマンドを受信したと判定した場合（S4412でYES）、特定領域有効期間内に特定領域３９への遊技球の通過（Ｖ通過）があったことを示すＶ通過フラグをＯＮにして（S4413）、S4414の処理に移行し、特定領域通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4412でNO）、Ｖ通過フラグをＯＮにすることなく、S4414の処理に移行する。S4413でＶ通過フラグをＯＮにした場合、これに伴ってＶ通過があったこと通知するＶ通過指定コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットする。このセットしたＶ通過指定コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、実行中の大当り遊技が１５Ｒ第１大当り又は１５Ｒ第６大当りに係る大当り遊技（１５Ｒ大当り遊技）であれば、Ｖ通過があったことを報知するＶ通過報知演出を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。Ｖ通過報知演出としては、例えば「Ｖ」の文字画像を表示画面７ａに表示したり、Ｖ通過を表す効果音を出力したりすることが挙げられる。一方、実行中の大当り遊技が１５Ｒ大当り遊技以外の大当り遊技、すなわち、１２Ｒ第２大当り又は１２Ｒ第３大当りに係る大当り遊技（１２Ｒ大当り遊技）であるか、７Ｒ第４大当り又は７Ｒ第５大当りに係る大当り遊技（７Ｒ大当り遊技）であるか、２Ｒ第７大当り又は２Ｒ第８大当りに係る大当り遊技（２Ｒ大当り遊技）である場合、前述のＶ通過報知演出は実行しない。前述のように、１２Ｒ大当り遊技の終了後と２Ｒ大当り遊技の終了後は「確率非報知状態」になることから、Ｖ通過があったとしてもその旨を報知しないこととしている。また、７Ｒ大当り遊技の場合は、後述する「ＶＳチャンス演出」においてＶ通過又はＶ未通過に対応する演出を行うので、Ｖ通過があったとしても、この時点（Ｖ通過指定コマンド受信時）にその旨を報知しないこととしている。但し、遊技の公正を図るために、１２Ｒ大当り、７Ｒ大当り及び２Ｒ大当りの場合にもＶ通過報知演出を行うこととしてもよい。この場合のＶ通過報知演出は、確率非報知状態の遊技性やＶＳチャンス演出による演出効果を損なわないようにするため、通常行う演出に比べ認識し難い態様で行うのが望ましい。具体的には、表示画面７ａの隅にＶ通過発生を示す文字や図形、記号等を小さく表示したり、画像表示装置７とは別のＬＥＤ表示器（例えば演出表示器１０２等）に含まれるＬＥＤを点灯させたり点滅させたりすることが例示できる。

【０２１３】

続いてS4414では、主制御基板８０からラウンド開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4414）、ラウンド開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4414でNO）、S4421の処理に移行し、ラウンド開始コマンドを受信したと判定した場合（S4414でYES）、受信したラウンド開始コマンドに対応するラウンド指定コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットし（S4415）、S4416の処理に移行する。主制御基板８０から送信されるラウンド開始コマンドには、開始するラウンド（開始ラウンド）が何ラウンド目なのかを特定することが可能な情報が含まれており、演出制御用マイコン９１は、受信したラウンド開始コマンドに基づいて開始ラウンドのラウンド数を特定し、当該ラウンド数を示すラウンド指定コマンドを出力バッファにセットする。ラウンド指定コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、ラウンド指定コマンドに基づき特定されるラウンド数に応じたラウンド演出を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。

【０２１４】

続いてS4416では、S4114で受信したラウンド開始コマンドに基づき特定されるラウンド

数、すなわち開始ラウンドのラウンド数が３Ｒであるか否かを判定し（S4416）、３Ｒでなければ（S4416でNO）、S4421の処理に移行し、３Ｒであれば（S4416でYES）、Ｖ通過フラグがＯＮになっているか否かを判定する（S4417）。Ｖ通過フラグがＯＮになっていると判定した場合（S4417でYES）、大当り遊技中の２ラウンド目、すなわちＶラウンド（特定ラウンド、特定入球遊技ともいう）で遊技球が特定領域３９を通過した（Ｖ通過）ということになるので、その通過に対応する演出表示の実行を指示するＶ通過演出指定コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットして（S4418）、Ｖ通過フラグをＯＦＦにし（S4419）、S4421の処理に移行する。一方、S4417でＶ通過フラグがＯＮになっていない（ＯＦＦである）と判定した場合（S4417でNO）、Ｖラウンドで遊技球が特定領域３９を通過しなかった（Ｖ未通過）ということになるので、その未通過に対応する演出表示の実行を指示するＶ未通過演出指定コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットして（S4420）、S4421の処理に移行する。Ｖ通過演出指定コマンド又はＶ未通過演出指定コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、今回の大当り遊技の３ラウンド目以降の所定時期に、Ｖ通過又はＶ未通過に対応する演出を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。ここで、実行中の大当り遊技が７Ｒ大当り遊技である場合、後述する「ＶＳチャンス演出」においてＶ通過又はＶ未通過に対応する演出が行われる。また、１５Ｒ大当り遊技の場合、３ラウンド目以降のラウンド演出としてＶ通過対応のラウンド演出又はＶ未通過対応のラウンド演出が行われる。尚、１５Ｒ大当り遊技の場合、前述のようにＶ通過フラグをＯＮにしたタイミングでＶ報知演出を実行済なので、３ラウンド目以降においてＶ通過又はＶ未通過に対応する演出を特に行わないこととしてもよい。また、１２Ｒ大当り遊技の場合と２Ｒ大当り遊技の場合には、前述のように、大当り遊技の終了後は「確率非報知状態」になることから、少なくとも大当り遊技が終了する前と、大当り遊技が終了した後の所定期間においては、原則、Ｖ通過又はＶ未通過に対応する演出を画像表示装置７の表示画面７ａ上で行うことはない。

【０２１５】

最後にS4421でその他の処理を行い、本処理を終える。S4421で行うその他の処理としては、前述のコマンド以外の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド等）に基づく処理を行う。

【０２１６】

［変動演出開始処理］

次に、受信コマンド解析処理（S4301）の中で変動開始コマンドの受信に基づいて行われる変動演出開始処理（S4402）について説明する。図４５に示すように、変動演出開始処理（S4402）ではまず、S4501で、演出制御用マイコン９１が変動演出決定用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数、特定演出決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例１では、主制御部８０から変動開始コマンドを受信したタイミングで、S4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値に基づいて、実行する演出図柄遊技演出の態様や予告演出、停止表示する演出図柄等を決定する。

【０２１７】

次に、S4502で、演出制御用マイコン９１により変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図９に示す変動パターン情報（Ｐ１乃至Ｐ２２）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第１特別図柄当否判定又は第２特別図柄当否判定の判定結果や、大当り種別を指定する図柄情報等が含まれている（図８参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第１特別図柄に対応するものと第２特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図１に係るものなのか特図２に係るものなのかが判別可能となる。尚、これらの変動パターン情報や

遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

【０２１８】

次に、S4503で、演出制御用マイコン９１が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「１」～「５」までの何れかの値とされ、各値は演出モードＡ～Ｅに対して割り当てられている。

【０２１９】

ここで演出モードとは、画像表示装置７における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置７に表示される画像が異なり、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとすることができる。また、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能としてもよい。本実施例１では、演出モードＡ（モードステータス「１」）は低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードＢ（モードステータス「２」）は低確高ベース状態（時短遊技状態）に制御されているときに実行され、演出モードＣ（モードステータス「３」）は高確高ベース状態（確変遊技状態）に制御されているときに実行される。従って、演出モードがＡ～Ｃのいずれであるかを確認することで、遊技者は現在の遊技状態を把握することができる。

【０２２０】

また、演出モードＤ（モードステータス「４」）又は演出モードＥ（モードステータス「５」）は、１２Ｒ第２大当り、１２Ｒ第３大当り、２Ｒ第７大当り及び２Ｒ第８大当りに係る大当り遊技が行われた後の低確高ベース状態又は高確高ベース状態に制御されているときであって「確率非報知状態」のときに実行される。従って、演出モードがＤ又はＥであるときには、遊技者は演出モードを確認しても、特別図柄当否判定の確率状態が、高確率状態にあるのか低確率状態（通常状態）にあるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードＤ及びＥは、確率非報知モードといえる。

【０２２１】

次に、S4504で、画像表示装置７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４等を用いて行う変動演出のパターン（変動演出パターン）を決めるための図示しない変動演出パターン決定テーブルをセットする（S4504）。具体的には、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）と主制御部８０から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブルをセットする。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「Ｐ１（変動パターンＰ１）」（図９を参照）であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当り時変動演出パターン決定テーブルがセットされる。本実施例１では、演出モード（モードステータス）に対応した複数の変動演出パターン決定テーブルがサブ制御基板９０のＲＯＭに予め格納されているので、S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス（現在の演出モード）に対応するテーブルが選択されてセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様（演出図柄の変動態様等）を決定するためのもので、複数の変動演出パターン決定テーブルがサブ制御基板９０のＲＯＭに予め格納されている。S4504では、それら複数の変動演出パターン決定テーブルのうちの何れかをセットする。

【０２２２】

続いてS4505で、S4501において取得した変動演出決定用乱数及びS4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する（S4505）。変動演出パターンとしては、演出図柄表示領域７ｂで表示される演出図柄８の変動態様（演出図柄遊技演出の実行態様）が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合（リーチ有演出図柄遊技演出）と、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合

（キャラクタ演出図柄遊技演出）、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合（リーチ無演出図柄遊技演出）とが決定される。尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当りであることを示す場合の演出図柄８の表示態様として、３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて同一（ゾロ目）となる態様（大当り態様、特定態様）を設けている場合において、３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの２個が大当り態様を構成する図柄で停止表示（仮停止）され、残り１個が変動表示を続けている状態で、残り１個の演出図柄が大当り態様を完成させる図柄で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。またS4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数及び図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄８（「停止演出図柄」ともいう）を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄８は、特別図柄当否判定の結果が１５Ｒ大当りのときは「７７７」等の奇数図柄のゾロ目とされ、１２Ｒ大当りのときは「６６６」等の偶数図柄のゾロ目とされる。また、リーチ有り外れのときは「７８７」等の３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち１個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目、リーチ無し外れのときは「６３５」等の３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち少なくとも１個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目が選択されるようになっている。また、本実施例１では、２Ｒ大当り及び７Ｒ大当りのときも、外れのときと同じ態様（バラケ目）で３個の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを停止表示するものとしている。但し、２Ｒ大当り及び７Ｒ大当りについては、「１３５」等の予め定めたチャンス目や「３★３」等の専用図柄を停止表示してもよい。尚、前述の演出図柄８の停止表示態様は一例であり、大当りとなったときに、停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

【０２２３】

本実施例１のパチンコ遊技機１には、演出図柄８の変動態様（変動演出パターン）として、リーチＡ、リーチＢ、リーチＣ、スーパーリーチ（「ＳＰリーチ」ともいう）Ａ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣ、キャラクタ演出等が設定されており、S4505で、変動演出パターン決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない（これを「ノーマル変動」ともいう）かが決定される。そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び変動演出パターン決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。ここで、演出図柄遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当りとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当り信頼度（大当りとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。尚、リーチ演出は、主として、変動時間が３００００ｍｓ以上の変動パターン（図９を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）され得る。また、本実施例１では、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）の一種として、味方キャラクター（以下「味方キャラ」という）と敵キャラクター（以下「敵キャラ」という）とが対決して勝敗を決する対決リーチ演出（第３演出）を設けており、当該対決リーチ演出で味方キャラが勝利することで大当り確定の報知がなされる。対決リーチ演出の演出パターンは、対決リーチＡ～Ｄの４種類が存在し、各対決リーチで敵キャラ（対戦相手）が異なるものとなっている。このような対決リーチ演出は、変動時間が３００００ｍｓ以上の変動パターン（図９を参照）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合に設定（実行）され得る。

【０２２４】

また、本実施例１のパチンコ機１では、受信した変動開始コマンド（変動パターン指定コマンド）に含まれる変動パターン情報に基づき特定される変動パターンが大当り変動パターンＰ１～Ｐ３の何れかであって、同コマンドに含まれる図柄情報に基づき特定される大当り種別が７Ｒ大当り（７Ｒ第４大当り、７Ｒ第５大当り）である場合、演出図柄遊技演出（変動演出）の実行中における所定時期から「ＶＳチャンス演出」を開始するものとしている。この「ＶＳチャンス演出」は、７Ｒ大当り遊技が終了するまで行われるもので、変動演出であるとともに特別遊技演出でもある。「ＶＳチャンス演出」についての詳細

は後述する。

【０２２５】

S4505では、これら「リーチ演出」や「ＶＳチャンス演出」等を含む様々な変動演出の何れかに対応する変動演出パターンが、S4501～S4504の処理の結果を受けて設定される（S4505）。そして、続くS4506で、S4505において設定した変動演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットし（S4506）、変動演出開始処理を終了する。S4506でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン、すなわちS4505で設定された変動演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板１００のＲＯＭから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出等を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。

【０２２６】

［特定演出開始処理］

次に、１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）で行う特定演出開始処理（S4302）について説明する。特定演出は前述の「ＶＳチャンス演出」を意味する。図４６に示すように、特定演出開始処理（S4302）では、まず、変動演出（演出図柄遊技演出）を実行しているか否かを判定し（S4601）、実行していなければ（S4601でNO）、そのまま処理を終え、実行していれば（S4601でYES）、S4602の処理に移行して、実行中の変動演出が「７Ｒ大当り（７Ｒ第４大当り、７Ｒ第５大当り）」に係る変動演出であるか否かを判定する（S4602）。そして、実行中の変動演出が「７Ｒ大当り」に係る変動演出でない場合（S4602でNO）、すわなち、「外れ」、「１５Ｒ大当り」、「１２Ｒ大当り」及び「２Ｒ大当り」の何れかに係る変動演出である場合（S4602でNO）、そのまま処理を終える。一方、実行中の変動演出が「７Ｒ大当り」に係る変動演出である場合（S4602でYES）、特定演出（ＶＳチャンス演出）を開始するタイミングであるか否かを判定する（S4603）。本実施例１では、特定演出（ＶＳチャンス演出）の開始タイミングを、「７Ｒ大当り」に係る変動演出の残り実行時間（特別図柄の残り変動時間）が３秒となったタイミングとしている。変動演出の残り実行時間は、例えば、前述のS4506による変動演出開始コマンドのセットを契機に作動を開始することで、主制御基板８０側の特別図柄の変動時間の計測と略同期して変動演出の実行時間を計測することが可能なタイマ（演出制御用マイコン９１のプログラムによって構成される計時手段）によって特定することが可能である。

【０２２７】

S4603で、特定演出（ＶＳチャンス演出）を開始するタイミングでないと判定した場合（S4603でNO）、そのまま処理を終え、開始するタイミングであると判定した場合（S4603でYES）、特定演出（ＶＳチャンス演出）の演出パターン（特定演出パターン）を予め定められた複数の演出パターンの中から選択し、その選択した特定演出パターンを設定する（S4604）。S4604では、特定演出決定用乱数に基づく乱数抽選を行って、複数の特定演出パターンのうちの何れかを選択する。ここでの乱数抽選は、S4501で取得した演出決定用乱数に含まれる特定演出決定用乱数を用いて行われる。そして、S4604で設定した演出パターンに基づく特定演出（ＶＳチャンス演出）を開始するための特定演出開始コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットし（S4605）、特定演出開始処理を終了する。S4605でセットされた特定演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、特定演出開始コマンドに基づき特定される特定演出の演出パターン、すなわちS4605で設定された特定演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板１００のＲＯＭから読み出して、該読み出した画像データによる「ＶＳチャンス演出」を画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行する。

【０２２８】

ここで、特定演出としての「ＶＳチャンス演出」は、前述したように、７Ｒ大当りに係る変動演出の残り３秒のタイミングで開始され、その後、７Ｒ大当り遊技が終了するまで

行われるものとなっている。また、S4604の処理で選択対象となる複数の特定演出パターンはサブ制御基板９０のＲＯＭに記憶されており、具体的には、４種類の特定演出パターンが記憶されている。本実施例１の「ＶＳチャンス演出」の演出パターン（特定演出パターン）としては、前述の対決リーチ演出における４つの対決リーチ（対決リーチＡ～Ｄ）と同様の対決シーン（対決画像）を表示する４つの特定演出パターン（対決Ａ～対決Ｄ）を有しており、S4604では、それら４つの特定演出パターンのうちの何れかが選択されて設定され、この設定された特定演出パターンに基づく対決シーン（対決Ａ～対決Ｄの何れか）が、７Ｒ大当り遊技の実行中に画像表示装置７の表示画面７ａ上に表示される。尚、画像制御基板１００のＲＯＭ（画像ＲＯＭ）には、対決リーチ演出における４つの対決リーチに対応する画像データが予め記憶されており、当該画像データを対決リーチ演出の実行の際に用いるものとなっているが、ＶＳチャンス演出でも同様の対決シーン（対決画像）を表示することから、ＶＳチャンス演出の実行の際にも当該画像データを用いることとしている。このように、リーチ演出（変動演出）で用いる画像データをＶＳチャンス演出（変動演出且つ特別遊技演出）に流用することで、画像ＲＯＭに記憶されるデータ量を削減することが可能となる。また、変動演出としての対決リーチ演出（第３演出）と同じ対決シーンの演出（第２演出）を、７Ｒ大当り遊技中の特別遊技演出（ラウンド演出）としても行うことで、７Ｒ大当り遊技中であるにもかかわらず変動演出（対決リーチ演出）が行われているかの印象を遊技者に与えることが可能となる。

【０２２９】

S4302の処理によって特定演出（ＶＳチャンス演出）を開始した後、１０ｍｓタイマ割り込み処理（S4010）における受信コマンド解析処理（S4301）でオープニングコマンドやエンディングコマンド、ラウンド開始コマンド等を受信した場合（S4408,S4410,S4414）、それらコマンド受信に基づく演出表示の実行に係る処理は、前述のS4604の処理で設定した特定演出パターンに基づく特定演出（ＶＳチャンス演出）の実行（進行）に係る処理として行われる。また、特定演出（ＶＳチャンス演出）の開始後、Ｖ通過演出指定コマンド（S4418）又はＶ未通過演出指定コマンド（S4420）が画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、実行中の特定演出（ＶＳチャンス演出）における対決シーン（対決演出）の結末を、Ｖ通過又はＶ未通過に対応させて表示する処理を行う。つまり、S4604の処理で設定される特定演出パターンには、対決Ａ～対決Ｄの何れに対応するのかを示す情報（対決種類情報）が含まれるが、対決結果（勝敗）を示す情報は含まれないものである。そして、本実施例１では、対決Ａ～対決Ｄのそれぞれについて「Ｖ通過に対応する対決シーンの結末」および「Ｖ未通過に対応する対決シーンの結末」を表示するための画像データが、画像制御基板１００のＲＯＭ（画像ＲＯＭ）に予め記憶されている。よって、画像制御基板１００のＣＰＵは、対決シーンの結末を表示するに際し、実行中の対決シーンに対応する結末表示用の画像データを、受信したＶ通過演出指定コマンド又はＶ未通過演出指定コマンドに基づいて読み出し、その画像データを用いた演出表示を行うことで、対決シーン（対決演出）の結末がＶ通過又はＶ未通過に対応した態様で表示されることとなる。尚、この対決シーン（対決演出）の結末を表示する画像データについても、対決リーチ演出（変動演出）の結末（大当り又は外れ）を示す際に用いる画像データを流用するものとしてもよい。

【０２３０】

以上までが、本実施例１における演出制御の主要な処理であるが、本実施例１のパチンコ遊技機１では、ラウンド数が同じ「Ｖ通過予定大当り」と「Ｖ未通過予定大当り」のうち「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」とにおいて、前述したように特定演出（本例では「ＶＳチャンス演出」）を行うこととしている。この「ＶＳチャンス演出」と、前述した「７Ｒ第４大当り（Ｖ通過予定大当り）」及び「７Ｒ第５大当り（Ｖ未通過予定大当り）」の１～２ラウンドまでの第２大入賞口３５の特徴的な開放パターン（開閉動作）との連携により、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」との区別（判別）をより難しくし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となるか否かを判別（看破）し難くすることが可能となる。以下では「ＶＳチャンス演出」について詳しく説明する。

【０２３１】
［ＶＳチャンス演出］
図５３及び図５４は、画像表示装置７の表示画面７ａ上で実行されるＶＳチャンス演出の開始（発生）から終了までの一連の表示態様を示している。尚、本実施例１のＶＳチャンス演出（特定演出）は、主に、図５３（ｂ）～（ｄ）に示す「導入演出（導入シーン）」と、図５３（ｅ）～（ｆ）に示す「選択演出（選択シーン）」と、図５４（ｇ）～（ｈ１），（ｈ２）に示す「対決演出（対決シーン）」と、の３つの演出（演出シーン）によって構成されている。前述のように、本実施例１では４つの特定演出パターンを有しており、各特定演出パターンで「対決演出（対決シーン）」の内容が異なるものとなっている（対決Ａ～Ｄ）。そして、詳しくは後述するが、選択演出には、対決Ａ～Ｄのうち何れの対決が選択されたのか（選択結果）を示す演出（後述の選択演出２）が含まれている。このため、少なくとも「選択演出」及び「対決演出」についてはそれぞれ４つの演出態様（演出パターン）が設けられている。
【０２３２】
まず、図５３（ａ）は、演出図柄遊技演出（変動演出）の進行過程において３つの演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがそれぞれ「５」「６」「５」のリーチ外れ態様で表示画面７ａの略中央に仮停止表示された状態を示している。仮停止表示とは、未だ特別図柄の変動表示は終了しておらず、特別図柄が停止表示していないこと、すなわち、特別図柄当否判定の結果が未だ確定的に表示（確定表示）されていないことを意味する。よって、仮停止表示では、表示されている演出図柄の種類（数字など）を認識することができる程度に、個々の演出図柄８が表示画面７ａ上で僅かに動いている状態で示される（揺れ変動ともいう）。この状態から図５３（ｂ）に示すように女の子のキャラクタ画像が出現すると、これに伴って３つの演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（演出図柄表示領域７ｂ）が表示画面７ａの左上に小さく表示され（縮小表示）、その位置で小さいサイズのまま変動表示を再開する（導入演出１）。この図５３（ｂ）に示す導入演出１による「女の子キャラクタ出現」及び「演出図柄８の縮小表示」は、前述のS4603で特定演出の開始タイミングであると判定されたことに基づき行われるもので、本実施例１では、図柄変動終了までの残り時間（特別図柄の残り変動時間）が約３秒になったタイミングを特定演出の開始タイミングとしている。
【０２３３】
そして、図５３（ｂ）に示す導入演出１の表示開始から約３秒が経過すると、図５３（ｃ）に示すように「ＶＳチャンス」の文字が表示画面７ａ上に表示され、ＶＳチャンス演出の発生（開始）が遊技者に報知される（導入演出２）。このとき、主制御基板８０からの変動停止コマンドをサブ制御基板９０が受信し（S4406）、これに基づいてサブ制御基板９０が送信する変動演出終了コマンドを、画像制御基板１００が受信する。これにより、導入演出２の実行の際には、表示画面７ａの左上で小さいサイズで変動表示していた３つの演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが、外れの場合と同じ態様（バラケ目：ここでは「３２５」）で停止表示（確定表示）される。ここで、図５３（ｃ）に示す演出図柄８の確定表示は極めて短い時間で行われるものとなっており、その確定表示時間が経過すると、演出図柄８が表示画面７ａ上から消去され（非表示とされ）、表示画面７ａの表示態様は図５３（ｄ）に示す態様（導入演出３）へと移る。このため、導入演出２（図５３（ｃ））の実行に際して行われる演出図柄８の停止表示（確定表示）に係る図柄確定演出（第４演出）は、遊技者にとって認識し難い態様で行われることとなる。尚、本実施例１では導入演出２での演出図柄８の確定表示時間を５００ｍｓ（０．５秒）としている。また、図５３（ｂ）～（ｄ）に示す「導入演出（第１演出）」に係る演出表示、すなわち、導入演出１から導入演出３にかけて主として女の子のキャラクタ画像を表示する演出（第１演出）は、図５３（ｂ）に示す変動演出の実行中（図柄変動中）と、図５３（ｄ）に示す大当り遊技実行中との双方で表示される演出である。つまり、変動演出でもあり特別遊技演出でもある。
【０２３４】

そして、図５３（ｃ）の導入演出２が行われたときのパチンコ遊技機１の状態は、特別図柄が７Ｒ大当り図柄で停止表示された状態であり、このときには主制御基板８０からの７Ｒ大当りに係るオープニングコマンドをサブ制御基板９０が受信し（S4408）、これに基づくサブ制御基板９０からの特別遊技開始時コマンドを画像制御基板１００が受信する。これにより、画僧表示装置７の表示画面７ａでは、図５３（ｄ）の導入演出３が実行される。ここで、７Ｒ大当りのオープニング期間（１９００ｍｓ）は、他の大当りのオープニング期間（８０００ｍｓ）に比べて短いものとなっており、７Ｒ大当りのオープニング期間では、大当り発生や大当り遊技開始等を示すいわゆるオープニング演出を行わず、導入演出２で表示した演出画像（女の子のキャラクタ画像）を導入演出３においても継続して表示するものとなっている。つまり、導入演出２，３の背景画像は同じとなっている。このように「オープニング期間を短時間にしてオープニング演出を行わず背景画像を変化させないこと」と、前述の「演出図柄８の短時間確定表示（本例ではバラケ目の確定表示）及び演出図柄８の消去」との相乗効果によって、第２大入賞口３５（Ｖアタッカー）の１回目の開放が開始されるタイミング（大当り遊技の開始タイミング）を認識し難くすることが可能となる。

【０２３５】

図５３（ｄ）に示すように導入演出３では、第２大入賞口３５（Ｖアタッカー）への遊技球の入球を促すメッセージ（「アタッカーを狙ってください」の文字）と、遊技者に対して遊技者の発射位置を指示する発射ナビ画像８ｎが表示される。この後、７Ｒ大当り遊技の３ラウンド目が開始されるまで、すなわち、７Ｒ大当り遊技の２ラウンド目が終了してインターバル期間（２秒）が終了するまでにかけて、表示画面７ａの表示態様は、図５３（ｄ）の導入演出３から図５３（ｅ），（ｆ）の選択演出１，２へと変化していく。図５３（ｅ）の選択演出１では、今回のＶＳチャンス演出で実行される対決が「対決Ａ～Ｄ」の何れになるのかをルーレット形式で選択する演出（以下「ルーレット演出」ともいう）が展開され、図５３（ｆ）の選択演出２では、ルーレット演出の結果が敵キャラ画像８ｂとともに表示される。この選択結果は、前述の特定演出開始処理（S4302）におけるS4604で選択・設定された特定演出パターンに対応するものである。このような選択演出１から選択演出２への変化は、７Ｒ大当り遊技の開始後、２回目のＶアタッカー開放（図４９に示す１６０００ｍｓの開放）開始から約６００００ｍｓ（６秒）が経過したタイミングで行われる。そして、選択演出２（ルーレット演出の結果表示）は、７Ｒ大当り遊技の３ラウンド目が開始されるまで行われる。このような選択演出により、その後に開始される対決シーン（対決演出）に対する遊技者の関心度を高めることが可能となり、ＶＳチャンス演出による演出効果を高めて、大当り遊技中の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、図５３（ｅ）の選択演出１以降では、大当り遊技中であることから、遊技者に右打ちを指示する発射ナビ画像８ｎ（ここでは「右打ち」の文字と「右方向」を示す記号）が表示画面７ａの右上に表示される。尚、ルーレット演出で選択対象となる対決Ａ～Ｄ（対決演出パターン）は、前述した対決リーチ演出における対決リーチＡ～Ｄと同様の態様で対決シーンが構成された演出である。

【０２３６】

ここで、７Ｒ大当り遊技の３ラウンド目が開始されるまで、画像表示装置７の表示画面７ａでは、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」の何れの場合においても、図５３（ｂ）～（ｆ）に示す一連の演出（第１演出）、すなわち導入演出１～３及び選択演出１，２が行われ、「７Ｒ第４大当り」の１ラウンド及び２ラウンド（Ｖラウンド）と、「７Ｒ第５大当り」の１ラウンドとでは、演出表示態様が同様となっている。また、図４９に示すように、「７Ｒ第４大当り」の１ラウンド及び２ラウンド（Ｖラウンド）と、「７Ｒ第５大当り」の１ラウンドとでは、第２大入賞口３５（Ｖアタッカー）の開閉動作の態様が同様となっている。このため、遊技者にとっては、少なくとも、７Ｒ大当りに係る変動演出の終盤から７Ｒ大当り遊技の３ラウンド目が開始されるまでに、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」の何れが発生したのかを認識（判別）することは極めて難しいものとなる。この結果、少なくとも、７Ｒ大当り遊技の開始（図４９に示す１回目のＶアタッカ

ー開放開始、図５３（ｄ）の導入演出３）から、２回目のＶアタッカー開放後のラウンド遊技終了を迎えるまで（図４９に示す２回目のＶアタッカー開放より後のインターバル開始まで、図５３（ｆ）の選択演出２まで）、すなわち、「７Ｒ第４大当り」の１ラウンド及び２ラウンド（Ｖラウンド）と、「７Ｒ第５大当り」の１ラウンドは、何れもＶアタッカーに遊技球を入球させて特定領域３９への遊技球の通過を狙う一つの「チャンスラウンド」として遊技者に認識させることが可能となる。この意味では、一つのチャンスラウンド（１ラウンド＋２ラウンド）を通じて、特定領域３９への遊技球の通過有無に基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態とするか否かを決定する「特典決定遊技」として捉えることも可能である。

【０２３７】

そして、７Ｒ大当り遊技開始後、Ｖアタッカーの２回目の開放（１６０００ｍｓの開放）が行われる際、「７Ｒ第４大当り」の場合は、先の１回目の開放を１ラウンドとして行っていることから、Ｖアタッカーの２回目の開放時には２ラウンド（Ｖラウンド）に進んでいることとなる。この開放中にはＶアタッカー内の可動片１５０が動作状態（特定領域開放）となるので、「７Ｒ第４大当り」におけるＶアタッカーの２回目以降の開放時（図４９上段に示す２～７回目の開放時）に遊技球をＶアタッカーに入球させることで、その入球した遊技球の少なくとも１個は特定領域３９を高い確率で通過することとなる（図４７（ｂ）を参照）。一方、「７Ｒ第５大当り」の場合は、「７Ｒ第４大当り」の場合と同様に先の１回目の開放が終了しているものの未だ１ラウンド中であるため（２ラウンドには進んでいないため）、当該ラウンドにおけるＶアタッカーの２回目以降の開放時（図４９下段に示す２～７回目の開放時）には可動片１５０は動作状態とならず（特定領域閉鎖）、この開放時に遊技球をＶアタッカーに入球させたとしても、その入球した遊技球が特定領域３９を通過することはない（図４７（ａ）を参照）。このように、本実施例１では、Ｖアタッカー（第２大入賞口３５）の開閉動作態様と演出表示態様の両面から、７Ｒ大当り種別の判別の難易度（難しさ）を高めている。特に、「７Ｒ第５大当り」の２回目のＶアタッカー開放と同じ進度で「７Ｒ第４大当り」の２回目のＶアタッカー開放を２ラウンド（Ｖラウンド）として行うべく、「７Ｒ第４大当り」の１ラウンド目のＶアタッカー開放を短時間の開放（１００ｍｓの開放）で終了させることで、「７Ｒ第５大当り」の１回目のＶアタッカー開放と見かけ上の同一性を確保している（図４９を参照）。これにより、Ｖ通過可能性に違いのある「チャンスラウンド」を、その違いを看破するのが難しい一つの「チャンスラウンド」として遊技者に認識させることが可能となっている。このことから、「７Ｒ第４大当り」の１回目のＶアタッカー開放（１００ｍｓの開放）が行われる１ラウンド目は、いわばダミーのラウンド（疑似ラウンド、非特定ラウンド、非特定入球遊技）であるといえる。

【０２３８】

そして、７Ｒ第４大当りでは、Ｖアタッカーの２回目の開放を経て最初に迎えるインターバル期間が終了すると３ラウンドに進み、７Ｒ第５大当りでは、Ｖアタッカーの２回目の開放を経て最初に迎えるインターバル期間が終了すると２ラウンド（Ｖラウンド）に進み、当該ラウンドでＶアタッカーの短時間（１００ｍｓ）の開放を行った後に３ラウンドに進む（図４９を参照）。３ラウンドの開始に伴って、画像表示装置７の表示画面７ａの表示態様は、図５３（ｆ）の選択演出２から、当該選択演出２で示された対決内容（対決演出パターン）に基づく対決シーンを表示する図５４（ｇ）の対決演出へと変化し、表示画面７ａには味方キャラ画像８ａが表示される。このように「チャンスラウンド」が終了して３ラウンドが開始される際には表示画面７ａの表示態様が大きく変化する。これにより、「７Ｒ第５大当り」における３ラウンド開始前のＶアタッカー短開放（一瞬開閉）、すなわち２ラウンド目のＶアタッカー短開放の存在を遊技者に認識されにくいものとすることが可能となる。尚、７Ｒ第５大当りの２ラウンド（Ｖラウンド）でのＶアタッカー開放時間は１００ｍｓ（０．１秒）であることから、Ｖアタッカーに遊技球が入球する可能性は極めて低く、遊技球が特定領域３９を通過する可能性も極めて低い。

【０２３９】

３ラウンドの開始に伴って図５４（ｇ）の対決演出が表示されるときには、主制御基板８０からの３Ｒ目のラウンド開始コマンドをサブ制御基板９０が受信し（S4414,S4415）、これに基づくサブ制御基板９０からのＶ通過演出指定コマンド（S4418）又はＶ未通過演出指定コマンド（S4420）を、画像制御基板１００が受信している。そして、３ラウンド以降では、ラウンドの進行に合わせて表示画面７ａ上で味方キャラ画像８ａと敵キャラ画像８ｂとの対決シーン（対決演出）が展開され、７Ｒ大当り遊技の７ラウンド終了までに当該対決の結末が表示される。対決シーンの結末は、画像制御基板１００がＶ通過演出指定コマンドとＶ未通過演出指定コマンドの何れを受信しているかによって異なるものとなっており、対決シーンの結末によって、先のチャンスラウンドの結果が示されることとなる。すなわち、Ｖ通過演出指定コマンドを受信していれば、先のチャンスラウンドで遊技球が特定領域３９を通過しており、大当り遊技終了後に高確率状態となることが確定することから、表示画面７ａの表示態様は図５４（ｈ１）に示す味方キャラ勝利演出となる。一方、Ｖ未通過演出指定コマンドを受信していれば、先のチャンスラウンドで遊技球が特定領域３９を通過しておらず、大当り遊技終了後に高確率状態とならない（通常状態となる）ことが確定することから、表示画面７ａの表示態様は図５４（ｈ２）に示す味方キャラ敗北演出となる。このことから、図５４（ｇ）（ｈ１）（ｈ２）に示す対決シーンに係る演出（対決演出）は、先のチャンスラウンドの結果を示す「結果報知演出」といえる。尚、「結果報知演出」は、広義では「対決演出全体」を指し、狭義では「味方キャラ勝利演出」及び「味方キャラ敗北演出」を指すものとして捉えることが可能である。そして、図５４（ｈ１）の味方キャラ勝利演出が実行された場合は、今回の７Ｒ大当りは「７Ｒ第４大当り」である可能性が高く、図５４（ｈ２）の味方キャラ敗北演出が実行された場合は、今回の７Ｒ大当りは「７Ｒ第５大当り」である可能性が高いこととなる。

【０２４０】

尚、図５４の（ｇ）から（ｈ１）又は（ｈ２）にかけて行われる対決演出（第２演出）、すなわち、７Ｒ大当り遊技の３ラウンド～７ラウンドにかけて（複数回のラウンド遊技に跨って）行われる対決演出（第２演出）は、変動演出として行われる対決リーチ演出（ＳＰリーチの一態様）と同じ対決シーンを示すものとなっている。そして、対決Ａ～Ｄの各対決演出（第２演出）について、Ｖ通過態様である味方キャラ勝利演出と、Ｖ未通過態様である味方キャラ敗北演出とがそれぞれ設けられており、具体的には、対決演出（対決シーン）の開始から終了（結末表示）にかけて展開される演出態様として、味方キャラ勝利に繋がる演出態様と、Ｖ味方キャラ敗北に繋がる演出態様とが、対決演出毎に設けられている。また、ＶＳチャンス演出（特定演出）は、Ｖアタッカーへの規定数の遊技球の入球やＶアタッカーの規定開放時間に基づくラウンド遊技の進行（ラウンド消化）を考慮した演出設計となっている。このため、３ラウンド目が開始されるまでに行われる導入演出１～３及び選択演出１，２（図５３（ｂ）～（ｆ）を参照）は、遊技球の発射が適切に行われている限り、３ラウンド目開始までのＶアタッカーへの遊技球の入球状況（ラウンド進行状況）に合わせて進行していき、仮に発射が滞るなどしてラウンド消化に時間がかかったとしても、そのラウンド消化に合わせて進行していく。同様に、３ラウンド目～７ラウンド目にかけて行われる対決演出（図５４（ｇ），（ｈ１），（ｈ２）を参照）も、遊技球の発射が適切に行われている限り、７ラウンド目終了までのＶアタッカーへの遊技球の入球状況（ラウンド進行状況）に合わせて進行していき、仮に発射が滞るなどしてラウンド消化に時間がかかったとしても、そのラウンド消化に合わせて進行していく。そして、７ラウンドの終了に合わせて対決演出（ＶＳチャンス演出）は終了する。

【０２４１】

７Ｒ大当り遊技の７ラウンドが終了すると、主制御基板８０からのエンディングコマンドをサブ制御基板９０が受信し（S4410）、これに基づくサブ制御基板９０からの特別遊技終了時コマンドを、画像制御基板１００が受信する。これにより、表示画面７ａの表示態様は、図５４（ｈ１）に示す味方キャラ勝利演出から、図５４（ｉ１）に示すエンディング演出になるか、図５４（ｈ２）に示す味方キャラ敗北演出から図５４（ｉ２）に示す変動演出になる。今回の７Ｒ第４大当り遊技のＶラウンドで遊技球が特定領域３９を通過

している場合は図５４（ｉ１）に示すエンディング演出に係るエンディング画像（ここでは「確変モード突入」の文字）が表示される。尚、本実施例１では、図示はしないが、図５４（ｉ１）と同様の表示態様で、『確変モード突入』に替えて『時短モード突入』の文字表示としたエンディング画像を有している。これは、７Ｒ第４大当り遊技のＶラウンドで遊技球が特定領域３９を通過していない場合に表示されるエンディング画像とされる。但し、７Ｒ第４大当りは「特定領域通過予定大当り」とされているので、普通に遊技を行っていれば、この『時短モード突入』画像が表示される可能性は低い。また、７Ｒ第５大当り遊技であった場合には、Ｖラウンドで遊技球が特定領域３９を通過しても通過しなくとも、図５４（ｉ２）に示す変動演出の画面（演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの表示）に戻るものとされる。この図５４（ｉ２）に示すエンディング画像が、「通常モードへの移行を示す」演出とされる。

【０２４２】

ここで、本実施例１では、前述のように、７Ｒ第４大当りと７Ｒ第５大当りとで、主制御基板８０からのエンディングコマンドに基づき特定されるエンディング時間は異なるものとなっている。具体的には、低確低ベース状態において７Ｒ第４大当りで遊技球が特定領域３９を通過した場合、すなわち、表示画面７ａの表示態様が図５４（ｈ１）の態様から図５４（ｉ１）の態様に変化する場合には、エンディング時間が１７０００ｍｓ（１７秒）となる。また、低確低ベース状態において７Ｒ第４大当りで遊技球が特定領域３９を通過しなかった場合、すなわち、表示画面７ａの表示態様が図５４（ｈ２）の態様から図示しない時短モード突入画像の態様に変化する場合には、エンディング時間が８０００ｍｓ（８秒）となる。また、低確低ベース状態において７Ｒ第５大当りとなった場合には特定領域３９の通過有無に関わらず、表示画面７ａの表示態様が図５４（ｈ２）の態様から図５４（ｉ２）の態様に変化し、エンディング時間が５０００ｍｓ（５秒）となる。このようにエンディング時間に差を設けているのは、大当り遊技終了後の遊技状態が遊技者にとって有利な「確変遊技状態（高確高ベース状態）」になる場合には、エンディング時間を長くして「確変遊技状態（高確高ベース状態）」に移行することをエンディング演出で積極的に示すのが効果的であり、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確率状態且つ非時短状態（低確低ベース状態）」になる場合には、遊技者にとって特に利点のない通常の遊技状態になることを、時間を費やして敢えて報知する必要性は低いからである。

【０２４３】

そして、本実施例１では、７Ｒ第５大当りとなった場合、主制御基板８０からのエンディングコマンドをサブ制御基板９０が受信したとしても（S4410）、それに応じた演出（エンディング演出）を特に行うことなく、７Ｒ大当り遊技終了後、短時間（本例では５０００ｍｓ）で表示画面７ａの表示態様が図５４（ｉ２）に示す態様となる。図５４（ｉ２）に示す表示態様は、通常の変動演出を行う際の表示態様、すなわち、３個の演出図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを画面の略中央に大きく表示して演出図柄変動遊技演出を行う際の表示態様である。尚、７Ｒ第５大当りとなった場合、当該大当り遊技終了後の遊技状態は低ベース状態になることから、表示画面７ａの表示態様を通常の変動演出を行う際の表示態様に戻す際には、図５４（ｉ２）に示すように、遊技者に左打ちを指示する発射ナビ画像８ｎ（ここでは「左打ち」の文字と「左方向」を示す記号）が画面中央付近に表示される。

【０２４４】

以上が、７Ｒ大当りの場合に実行されるＶＳチャンス演出の基本的な流れである。尚、可能性は低いが、７Ｒ第４大当りで遊技球が特定領域３９を通過しなかった場合、大当り遊技終了後の遊技状態は「低確率状態且つ時短状態（低確高ベース状態）」になる。この場合、ＶＳチャンス演出では、対決シーン（対決演出）の結末として図５４（ｈ２）に示す味方キャラ敗北演出が表示される。そして、当該大当り遊技の終了に際して主制御基板８０から送信されるエンディングコマンドに基づき特定されるエンディング時間は８０００ｍｓ（８秒）となる。また、可能性は低いが、７Ｒ第５大当りで遊技球が特定領域３９を通過した場合、大当り遊技終了後の遊技状態は「高確率状態且つ非時短状態（高確低ベース状態）」になる。

【０２４５】
以上のように、７Ｒ大当りに係る特別図柄の変動表示の終盤から７Ｒ大当り遊技の終了にかけて一連の「ＶＳチャンス演出（特定演出）」を行うことで、遊技者にとっては、大当り遊技の開始やＶラウンドの開始を認識し難くなるので、特定領域３９への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）し難くなり、この結果、Ｖラウンドを備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。すなわち、７Ｒ大当りに係る特別図柄の変動表示の途中から画像表示装置７の表示画面７ａ上で導入演出を開始し、当該導入演出の開始後、特別図柄の変動表示の終了（停止表示）から７Ｒ大当り遊技の開始、Ｖラウンドの開始へと遊技状況が変化していくなか、状況変化のタイミングで導入演出が終了したり、導入演出に係る背景画像が変化したりすることがない。これにより、大当り遊技の開始やＶラウンドの開始を認識し難くなり、延いては、Ｖラウンドでの特定領域３９への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）し難くなる。
【０２４６】
また、ＶＳチャンス演出において、導入演出後の選択演出を経て行われる対決演出が、特別図柄の変動表示中に行われる対決リーチ演出と同じ態様になるため、特別図柄の変動表示中に開始されて大当り遊技中（実施例１では７Ｒ大当り遊技中）も継続して行われる導入演出と、当該導入演出後に続けて行われる選択演出と、当該選択演出後に続けて行われる対決演出とを、特別遊技中であるにもかかわらず特別図柄の変動表示に係る「一連の演出」（変動演出としての発展演出）として表現することが可能となる。これにより、大当り遊技の開始やＶラウンドの開始を一層認識し難くすることが可能となり、延いては、Ｖラウンドでの特定領域３９への遊技球の通過可能性や通過有無等をより判別し難しくすることが可能となる。
【０２４７】
また、ＶＳチャンス演出における対決演出の態様を、変動演出としての対決リーチ演出と同様としており、その演出態様の数も同数としている（実施例１では４種類）。しかも、対決リーチ演出で用いる画像データを７Ｒ大当り遊技での対決演出に流用するものとしている。このため、画像データ（データ量）を増やすことなく、７Ｒ大当り遊技中の対決演出のバリエーションを増やすことが可能となる。これに加え、ＶＳチャンス演出で実行され得る複数の対決演出の各々について、Ｖ通過に対応した結末を示す演出態様と、Ｖ未通過に対応した演出態様とを設けているので、これによっても対決演出のバリエーションを増やすことが可能となる。これらのことから、７Ｒ大当りのときに行われるＶＳチャンス演出による演出効果を高め、遊技者の意識を極力、表示画面７ａ上で展開される演出に向かせることが可能となり、延いては、Ｖラウンドでの特定領域３９への遊技球の通過可能性や通過有無等をより判別し難くすることが可能となる。
【０２４８】
また、ＶＳチャンス演出を開始した後、特別図柄の停止表示に基づく図柄確定演出を行う際、すなわち、７Ｒ大当りに係る特別図柄の変動表示の終盤で開始された導入演出の実行中に行われる図柄確定演出を、遊技者が認識し難くなるような態様で行うものとしているので、特別図柄が停止表示して７Ｒ大当り遊技が開始されたことを認識し難くすることが可能となり、これに付随してＶラウンドの開始タイミングも認識し難くすることが可能となる。さらに「導入演出（導入シーン）」と「選択演出（選択シーン）」と「対決演出（対決シーン）」との３つの演出（演出シーン）によって構成される「ＶＳチャンス演出」を行うので、７Ｒ大当りに係る図柄確定演出の認識困難性と相俟って、大当りが発生した印象を遊技者に与え難くすることが可能となる。これにより、チャンスラウンドを含む７Ｒ大当り遊技の遊技興趣を効果的に向上させることが可能となる。また、７Ｒ第５大当りで遊技球が特定領域３９を通過しなかった場合、当該大当り遊技終了後の遊技状態は低確低ベース状態になるが、「ＶＳチャンス演出」と「図柄確定演出の認識困難性」とにより、大当り発生の印象を薄くすることが可能なので、チャンスラウンドを経て遊技状態が低確低ベース状態になることに対する落胆の軽減を図ることも可能となる。
【０２４９】

また、特別図柄の変動表示の途中（終盤）からＶＳチャンス演出を開始する構成とすることで、大当り遊技を構成する複数回のラウンド遊技のうち比較的早期に行われるラウンド遊技（例えば２ラウンド目）をＶラウンドとし、残りのラウンド遊技（例えば３ラウンド目以降）を、Ｖラウンドの結果を報知するラウンドとして位置付けることが可能となる。そして、特別図柄の変動表示の途中（終盤）からＶラウンド終了までの期間で、Ｖラウンド（チャンスラウンド）の開始や実行中（発生中）を知らせる演出等を行うための演出時間を確保し、Ｖラウンド終了後から残りラウンド遊技が終了するまでの期間で、結果報知演出等を行うための演出時間を確保することが可能となる。この結果、Ｖラウンドを早期に行った上で、残りのラウンド遊技が終了するまで期間をＶラウンドの結果報知演出に費やすことが可能となる。この場合、残りのラウンド遊技が終了するまで期間が長い程、結果報知演出の演出時間を十分に得られるようになることから、大当り遊技開始後、可能な限り早いタイミングでＶラウンドを行い、残りのラウンド遊技の実行期間を可能な限り長くすることが望ましい。

【０２５０】

また、ＶＳチャンス演出を伴う７Ｒ大当り遊技のうち、３ラウンド目以降のラウンド遊技（３ラウンド～７ラウンド）において、先のＶラウンドで遊技球が特定領域３９を通過したか否かを示す対決演出を行うこととしており、対決演出そのものの演出態様を、先のＶラウンドの結果に応じた態様としている。また、サブ制御基板９０からのＶ通過演出指定コマンド（S4418）又はＶ未通過演出指定コマンド（S4420）を画像制御基板１００が受信し、その受信したコマンドに基づいて対決演出を行うので、対決演出の内容と、先のＶラウンドの結果とが整合しなくなるといった不具合も発生しない。これらのことから、Ｖラウンド終了後の残りのラウンド遊技において、先のＶラウンドの結果との整合が図られた興趣の高い演出を行うことが可能となり、残りのラウンド遊技で行われる演出（本例では対決演出）による演出効果を高めることが可能となる。

【実施例２】

【０２５１】

前述した実施例１では、図３２の特別電動役物処理に示す様に、大当り遊技を構成する各ラウンドの終了時に、大入賞口閉鎖処理（S2115）を実行するものとされている。そして、各ラウンドに係る大入賞口閉鎖処理を終了（完了）するまで、その次のラウンドを開始しないものとしている。具体的には、図３２のS2115及びS2116等の処理による。この様な実施例１の処理によれば、各ラウンドに関する処理（大入賞口閉鎖処理）、例えば、インターバル期間設定処理や、入排出数一致判定処理や、リトライ動作処理や、エラー報知処理を完了したことを確認して、次のラウンドを開始するため、各ラウンドを適切且つ確実に実行することが可能となる。また、所定のラウンドに不具合がある場合には、次のラウンドに移行することなく当該不具合の解消処理等の対応を行い、不具合が解消した状態で、次のラウンドを開始することが可能となる。

【０２５２】

この様に制御することで、各ラウンドを適切に終了させ、且つ次のラウンドを適切に開始させることが可能であるという利点はあるものの、次のラウンドの開始時期が遅れ、大当り遊技の進行が遅れるといった問題を有している。これを解決するため、実施例２の大当り遊技では、先のラウンドにおいて開放する（入球可能状態となる）大入賞口と、後のラウンドにおいて開放する（入球可能状態となる）大入賞口と、が異なる場合には、当該先のラウンドに係る大入賞口閉鎖処理（インターナル期間設定処理、入排出一致判定処理、リトライ動作処理、エラー報知処理）の少なくとも一部を、後のラウンドと並行して実行するものとしている。これにより、ラウンド間に設定される次のラウンドを開始するまでの待機時間を極力短い時間とし、大当り遊技を迅速且つ円滑に進行させることを可能とする。

【０２５３】

ここで、「先のラウンドに係る大入賞口閉鎖処理の少なくとも一部を後のラウンドと並行して実行する」とは、もちろん、これらの全ての処理（インターバル期間設定処理、入

排出一致判定処理、リトライ動作処理、エラー報知処理）を後のラウンドと並行して実行可能としてもよいし、これらのうち１又は複数の処理を後のラウンドと並行して実行可能としてもよい。尚、大当り遊技は、複数のラウンド（ラウンド遊技）で構成されており、ラウンド毎に第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５の何れか一方が開放する（入球可能状態となる）ものとされている。また、ラウンドにおいて開放する大入賞口（第１大入賞口３０又は第２大入賞口３５）は、当該ラウンド毎に定められた所定の開閉パターンで開放するものとされている。

【０２５４】

［特別電動役物処理（大当り遊技）］

次に、図５５乃至６０を用いて、実施例２の特別電動役物処理（大当り遊技）について説明する。その他の制御処理や盤面構造等については、実施例１と同様であるので説明を省略する。また、実施例２の特別電動役物処理（S1108）のS2151乃至S2155は、実施例１の特別電動役物処理と同様であるので説明を省略する。次いで、S2155で、大当り終了フラグがＯＮでないと判定した場合（S2155でNO）、後述する第１大入賞口閉鎖処理を行い（S2156）、次いで後述する第２大入賞口閉鎖処理を行い（S2157）、S2158の処理に移行する。ここで、詳細は後述するが、第１大入賞口閉鎖処理（S2156）とは、大当り遊技において、第１大入賞口３０を開放するラウンドを実行した場合に、当該ラウンドの全ての開閉動作を終了した後（当該ラウンド終了後）に実行する処理（「確認処理」ともいう）である。また、同様に、第２大入賞口閉鎖処理（S2157）とは、大当り遊技において、第２大入賞口３５を開放するラウンドを実行した場合に、当該ラウンドの全ての開閉動作を終了した後（当該ラウンド終了後）に実行する処理（「確認処理」ともいう）である。

【０２５５】

S2158で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2158でYES）、S2159の処理に移行する。このS2159乃至S2163の処理については、実施例１の特別電動役物処理と同様であるので、説明を省略する。また、S2155で、大当り終了フラグがＯＮであると判定した場合（S2155でYES）、S2171の処理に移行する。このS2171乃至S2175の処理についても、実施例１の特別電動役物処理と同様であるので、説明を省略する。

【０２５６】

S2158で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2158でNO）、S2164の処理に移行する。ここで、ラウンド開始時期でないと判定する場合として、例えば、１ラウンド開始前のオープニング期間実行中や、ラウンド実行中や、後述する大入賞口閉鎖処理中（第１大入賞口閉鎖処理中又は第２大入賞口閉鎖処理中）を挙げることができる。S2164では、大入賞口開閉動作中かどうか、すなわち、S2160で開始した所定の大入賞口開放パターンの実行中（ラウンド中）であるかどうかを判定する（S2164）。S2164で、大入賞口開閉動作の実行中（ラウンド中）であると判定した場合（S2164でYES）、次いで、実行中のラウンドのラウンド終了条件が成立したかどうかを判定する（S2165）。S2165で、ラウンド終了条件が成立していないと判定した場合（S2165でNO）、処理を終える。尚、ラウンド終了条件については、実施例１と同様としている。

【０２５７】

一方、S2165で、ラウンド終了条件が成立したと判定した場合（S2165でYES）、対応するラウンドのラウンド終了コマンドをセットし（S2166）、S2167の処理に移行する。尚、S2166では、１ラウンド目の終了であれば「１Ｒ終了コマンド」、２ラウンド目の終了であれば「２Ｒ終了コマンド」のように、終了するラウンドを特定可能なラウンド終了コマンドをセットする。セットされたラウンド終了コマンドは、S201の出力処理により、サブ制御部９０に送信される。

【０２５８】

S2164で、大入賞口開閉動作の実行中（ラウンド中）でないと判定した場合（S2164でNO）、S2170の処理に移行する。S2167では、第１大入賞口開放ラウンドが終了したかどうか、すなわち、終了したラウンドにおいて開放された大入賞口が第１大入賞口３０であるかどうかを判定する（S2167）。S2167で、終了したラウンドにおいて開放された大入賞口は

第１大入賞口であると判定した場合（S2167でYES）、第１大入賞口に係る大入賞口閉鎖処理（すなわち、第１大入賞口閉鎖処理（S2156））を実行すべく、第１閉鎖処理フラグをＯＮにし（S2168）、S2170の処理に移行する。一方、S2167で、終了したラウンドにおいて開放された大入賞口は第１大入賞口でない、すなわち、終了したラウンドにおいて開放された大入賞口は第２大入賞口であると判定した場合（S2167でNO）、第２大入賞口に係る大入賞口閉鎖処理（すなわち、第２大入賞口閉鎖処理（S2157））を実行すべく、第２閉鎖処理フラグをＯＮにし（S2169）、S2170の処理に移行する。S2170では、後述するラウンドカウンタ減算処理を行い（S2170）、処理を終える。

【０２５９】

［第１大入賞口閉鎖処理］

次に、図５６を用いて実施例２の第１大入賞口閉鎖処理（「確認処理」、「第１確認処理」ともいう）について説明する。実施例１では、大入賞口閉鎖処理として、第１大入賞口及び第２大入賞口の何れか一方に係る大入賞口閉鎖処理を行うものとしていた。一方、実施例２では、第１大入賞口閉鎖処理の実行中に第２大入賞口の開放動作を可能とし、また、第２大入賞口閉鎖処理の実行中に第１大入賞口の開放動作を可能としている。このことから、本実施例２の大入賞口閉鎖処理では、状況によっては、第１大入賞口閉鎖処理と第２大入賞口閉鎖処理とが並行して実行されることもありうる制御処理となっている。

【０２６０】

第１大入賞口閉鎖処理（S2156）ではまず、S3001で、第１閉鎖処理フラグがＯＮかどうかを判定し（S3001）、第１閉鎖処理フラグがＯＮでないと判定した場合（S3001でNO）、インターバル期間設定処理等の大入賞口閉鎖処理（確認処理）を行うことなく、処理を終える。一方、S3001で、第１閉鎖処理フラグがＯＮであると判定した場合（S3001でYES）、次いで、インターバル期間の開始時期かどうかを判定する（S3002）。S3002で、インターバル期間の開始時期であると判定した場合（S3002でYES）、インターバル期間（の計測）を開始し（S3003）、S3004の処理に移行する。S3002でインターバル期間の開始時期でない、すなわち、既にインターバル期間の実行中（計測中）であると判定した場合（S3002でNO）、S3004の処理に移行する。

【０２６１】

S3004では、インターバル期間の終了時期かどうかを判定し（S3004）、インターバル期間の終了時期であると判定した場合（S3004でYES）、第１閉鎖処理フラグをＯＦＦにし（S3005）、処理を終える。一方、S3004で、インターバル期間の終了時期でない、すなわち、未だインターバル期間の実行中（計測途中）であると判定した場合（S3004でNO）、第１大入賞口閉鎖処理を完了しない継続状態のまま（完了させることなく）、処理を終える。ここで、第１大入賞口３０は、内部に特定領域３９（特定領域検知センサ３９ａ）や当該特定領域への遊技球の誘導可能性を変化させる可動片１５０を備えておらず、入球（又は排出）を検知する第１大入賞口センサ３０ａだけを備えている。そのため、大入賞口内部での球詰りの可能性も低く、入排出数一致判定処理やリトライ動作や入排出数不一致判定処理に基づくエラー報知等の処理を実行しないものとしている。すなわち、第１大入賞口３０を開放するラウンドに係る大入賞口閉鎖処理（第１大入賞口閉鎖処理）では、インターバル期間設定処理を行い、第２大入賞口３５を開放するラウンドに係る大入賞口閉鎖処理（第２大入賞口閉鎖処理）で実行可能な他の大入賞口閉鎖処理を実行しないものとしている。尚、第１大入賞口３０についても、入球を検知するセンサと排出を検知するセンサとを別個に設けてもよい。

【０２６２】

［第２大入賞口閉鎖処理］

次に、図５７を用いて実施例２の第２大入賞口閉鎖処理（「確認処理」、「第２確認処理」ともいう）について説明する。この第２大入賞口３５の内部には、第２大入賞口３５に入球する遊技球を検知する第２大入賞口センサ、第２大入賞口３５に入球した遊技球の排出を検知する非特定領域センサ４９ａ及び特定領域センサ３９ａ、第２大入賞口３５に入球した遊技球を非特定領域（非特定領域センサ４９ａ）及び特定領域（特定領域センサ

３９ａ）の何れか一方に誘導する可動片１５０を備えている。従って、第２大入賞口を開放するラウンド、特に、第２大入賞口を開放するラウンドであって可動片１５０を所定態様で動作させるラウンドについては、球詰り等の発生可能性が高まるため、当該ラウンドに係る第２大入賞口閉鎖処理では、第１大入賞口閉鎖処理とは異なる処理（確認処理）を実行するものとしている。

【０２６３】

具体的に、第２大入賞口閉鎖処理（S2157）ではまず、第２閉鎖処理フラグがＯＮかどうかを判定し（S3051）、第２閉鎖処理フラグがＯＮでないと判定した場合（S3051でNO）、インターバル期間設定処理等の大入賞口閉鎖処理（確認処理）を行うことなく、処理を終える。一方、S3051で、第２閉鎖処理フラグがＯＮであると判定した場合（S3051でYES）、次いで、インターバル期間の開始時期かどうかを判定する（S3052）。S3052で、インターバル期間の開始時期であると判定した場合（S3052でYES）、インターバル期間（の計測）を開始し（S3053）、S3054の処理に移行する。S3052で、インターバル期間の開始時期でないと判定した場合（S3052でNO）、S3054の処理に移行する。ここで、インターバル期間の開始時期でないと判定する場合として、既にインターバル期間の実行中（計測中）である場合や、インターバル期間終了後であってリトライ動作実行前である場合や、リトライ動作の実行中である場合や、リトライ動作終了後であってエラー報知実行前である場合や、エラー報知実行中である場合を挙げることが可能である。

【０２６４】

S3054では、インターバル期間が終了したかどうかを判定し（S3054）、インターバル期間が終了していない、すなわち、未だインターバル期間の実行中（計測途中）であると判定した場合（S3054でNO）、処理を終える。一方、インターバル期間が終了したと判定した場合（S3054でYES）、S3055の処理に移行する。このS3055乃至S3059の処理は、実施例１の大入賞口閉鎖処理のS2705乃至S2709の処理と同様であるので、説明を省略する。

【０２６５】

［入排出数一致判定処理］

次に、図５８を用いて、実施例２の入排出数一致判定処理（S3059）について説明する。実施例２では、入排出数一致判定処理（S3059）は、第１大入賞口閉鎖処理では行わず、第２大入賞口閉鎖処理でのみ行う。従って、S2854及びS2862でＯＦＦにする閉鎖処理フラグは、第２閉鎖処理フラグとされる。これは、実施例１の入排出数一致判定処理（S2708）のS2804及びS2812の処理に相当するものである。実施例２の入排出数一致判定処理（S3059）のその他の処理については、実施例１と同様であるので、説明を省略する。

【０２６６】

［ラウンドカウンタ減算処理］

次に、図５９を用いて、実施例２のラウンドカウンタ減算処理（S2170）について説明する。この処理は、ラウンド終了条件が成立した後、すなわち、ラウンドにおける全ての開放動作が終了した後に行う処理である。そして、本処理により、前の第１大入賞口を開放するラウンドに係る第１大入賞口閉鎖処理を完了していれば、次の第１大入賞口を開放するラウンドの実行を可能としている。逆に、前の第１大入賞口を開放するラウンドに係る第１大入賞口閉鎖処理を完了していない場合には、次の第１大入賞口を開放するラウンドの実行（開始）を不能としている。同様に、前の第２大入賞口を開放するラウンドに係る第２大入賞口閉鎖処理を完了していれば、次の第２大入賞口を開放するラウンドの実行を可能としている。逆に、前の第２大入賞口を開放するラウンドに係る第２大入賞口閉鎖処理を完了していない場合には、次の第２大入賞口を開放するラウンドの実行（開始）を不能としている。

【０２６７】

従って、例えば、第２大入賞口を開放するラウンド（例えば、２ラウンド目）に係る第２大入賞口閉鎖処理と、第１大入賞口を開放する次のラウンド（例えば、３ラウンド目）の開放動作と、を並行して実行可能とする。然しながら、当該第２大入賞口を開放するラウンド（例えば、２ラウンド目）に係る第２大入賞口閉鎖処理が完了しない限り、第２大

入賞口を開放する更に次のラウンド（例えば、４ラウンド目）には移行しないものとしている。尚、本実施例の大当り遊技におけるラウンドの実行パターンには設定していないが、前述した更に次のラウンド（例えば、４ラウンド目）が第１大入賞口を開放するラウンドである場合、前回（３ラウンド目）の第１大入賞口閉鎖処理を完了することを条件に、当該更に次のラウンド（例えば、４ラウンド目）を実行（開始）するものとしてもよい。もちろん、どちらの大入賞口を開放するラウンドかは問わず、更に次のラウンドには移行しないようにしてもよい。すなわち、所定の大入賞口閉鎖処理と並行して実行できるラウンドを１ラウンドだけとしてもよい。

【０２６８】

具体的に、ラウンドカウンタ減算処理（S2170）ではまず、次のラウンドは第１大入賞口を開放するラウンドかどうかを判定する（S2901）。S2901で、次のラウンドは第１大入賞口を開放するラウンドであると判定した場合（S2901でYES）、次いで、第１閉鎖処理フラグがＯＦＦであるかどうかを判定し（S2902）、第１閉鎖処理フラグがＯＦＦでない、すなわち、未だ第１大入賞口閉鎖処理が完了していないと判定した場合（S2902でNO）、処理を終える。一方、S2902で、第１閉鎖処理フラグがＯＦＦであると判定した場合（S2902でYES）、S2907の処理に移行する。

【０２６９】

また、S2901で、次のラウンドは第１大入賞口を開放するラウンドでないと判定した場合（S2901でNO）、次いで、次のラウンドは第２大入賞口を開放するラウンドかどうかを判定する（S2903）。S2903で、次のラウンドは第２大入賞口を開放するラウンドであると判定した場合（S2903でYES）、次いで、第２閉鎖処理フラグがＯＦＦであるかどうかを判定し（S2904）、S2904で、第２閉鎖処理フラグがＯＦＦでないと判定した場合（S2904でNO）、処理を終える。一方、S2904で第２閉鎖処理フラグがＯＦＦであると判定した場合（S2904でYES）、S2907の処理に移行する。

【０２７０】

ここで、S2904で、第２閉鎖処理フラグがＯＦＦでない、すなわち、第２大入賞口閉鎖処理が完了していないと判定する場合として、今回終了したラウンドが第２大入賞口を開放するラウンドであり、未だ第２大入賞口閉鎖処理を完了していない場合を挙げることができる。すなわちこれは、第２大入賞口を開放するラウンドが連続して実行される場合である。次に、今回終了したラウンドは第１大入賞口を開放するラウンドであるにも関わらず、その前の第２大入賞口を開放するラウンドに係る第２大入賞口閉鎖処理が終了していない場合を挙げることができる。

【０２７１】

これは、前の第２大入賞口を開放するラウンドに係る第２大入賞口閉鎖処理において、入排出数一致判定処理で入球数と排出数とが不一致と判定されて、リトライ動作処理（「可動部材動作処理」ともいう）を行ったり、リトライ動作を行っても一致と判定されずエラー報知処理を行ったりした場合が考えられる。この様な場合には、当該第２大入賞口閉鎖処理が完了するまで、次の第２大入賞口を開放するラウンド（の開放動作）を実行しない（開始しない）ものとしている。尚、所定期間一致判定処理を繰り返しても一致判定とならない場合には、所定のエラー報知期間を経過することに基づいて第２大入賞口閉鎖処理を完了するものとする。

【０２７２】

また、S2903で、次ラウンドは第２大入賞口を開放するラウンドでない、つまり、大当り遊技における最終ラウンドであると判定した場合（S2903でNO）、次いで、第１閉鎖処理フラグがＯＦＦかどうかを判定する（S2905）。S2905で、第１閉鎖処理フラグがＯＦＦであると判定した場合（S2905でYES）、次いで、第２閉鎖処理フラグがＯＦＦかどうかを判定する（S2906）。S2906で、第２閉鎖処理フラグがＯＦＦであると判定した場合（S2906でYES）、S2907の処理に移行する。一方、S2905で、第１閉鎖処理フラグがＯＦＦでないと判定した場合（S2905でNO）、及び、第２閉鎖処理フラグがＯＦＦでないと判定した場合（S2906でNO）、処理を終える。つまり、最終ラウンドの開放動作を全て終了した場合

には、第１大入賞口閉鎖処理及び第２大入賞口閉鎖処理を何れも完了したのを確認して、S2907の処理に移行する。尚、S2907乃至S2911の処理は、実施例１の特別電動役物処理のS2117乃至S2121の処理と同様であるので、説明を省略する。

【０２７３】

［タイミングチャート］

また、図６０に、本実施例２の大当り遊技における所定ラウンドの実施態様を示すタイミングチャートを示す。本タイミングチャートでは、便宜上、２ラウンド目に係る第２大入賞口閉鎖処理の入排出数一致処理において入球数と排出数とが一致せず、その後所定回数の一致判定処理を繰り返し実行しても一致せず、リトライ動作を行い、エラー報知を行う態様を示している。そして、その第２大入賞口閉鎖処理を実行している間、当該第２大入賞口閉鎖処理と並行して、２ラウンド目と異なる大入賞口である第１大入賞口を開放する３ラウンド目を実行する態様を示す。

【０２７４】

このタイミングチャートに示す様に、本実施例２では、前のラウンドに係る第２大入賞口閉鎖処理、すなわち、インターバル期間設定処理、リトライ動作処理、エラー報知処理、及びそれらの間に設定される待機期間等と、次のラウンド（３ラウンド目）の開放動作と、を並行して実行可能としている。また本実施例２では、これに加えて、前のラウンド（２ラウンド目）の可動片１５０の動作（特定領域の開閉動作）と、次のラウンド（３ラウンド目）の開放動作と、を並行して実行可能としている。

【０２７５】

また、前のラウンドの開放動作と後のラウンドの開放動作（第１大入賞口の開放動作と第２大入賞口の開放動作）が重複して実行されないように制御している。然しながら、図６０に示す様に、状況によっては、前のラウンド（２ラウンド目）の全ての開放動作が終了した後も、可動片１５０の動作（特定領域の開閉動作）が継続される（図６０に示す２０００ｍｓ）。また、この継続期間及び継続期間終了後の所定期間（図６０に示す９００ｍｓ）は、エクストラ期間として特定領域センサ３９ａも有効期間に設定されている。すなわち、前のラウンドにおける第２大入賞口の遊技球検知センサ（特定領域センサ３９ａ）の有効期間と、次のラウンドにおける第１大入賞口の遊技球検知センサ（第１大入賞口センサ３０ａ）の有効期間と、が重複する場合がある。尚、『継続期間及び継続期間終了後の所定期間（図６０に示す９００ｍｓ）は、特定領域センサ３９ａも有効期間に設定されている』としたが、同様に、非特定領域センサ４９ａも有効期間とされている。全ての開放動作終了後は、第２大入賞口３５に入球しないのであるから、第２大入賞口センサ３５ａについては無効期間としてもよいし、同様に有効期間としておいてもよい。また、有効期間又は無効期間は、特定領域通過時の特典付与を有効とするか無効とするかについての、ものであり、遊技球の検知機能（排出検知機能）については、ラウンドの開始時から、少なくともエラー報知期間の終了まで有効とされている。これにより、無効期間において遊技球が検知された場合であっても入排出数一致判定処理において一致と判定することが可能となる。

【０２７６】

この様に前のラウンドに係る大入賞口閉鎖処理と、次のラウンドの開放動作と、を並行して実行したり、前のラウンドに係る可動片の動作（特定領域の開閉動作）と、次のラウンドの開放動作と、を並行して実行したり、前のラウンドに係る遊技球検知センサ（特定領域センサ３９ａ）の有効期間と、次のラウンドの開放動作と、を並行して実行したりすることを可能とした。これにより、次のラウンドを迅速に開始することを可能にした。また、大入賞口閉鎖処理等において入球数と排出数との不一致がある場合には、繰り返し実行する一致判定処理や、リトライ動作処理や、エラー報知処理を、次のラウンドと並行して行うことで、ラウンドの進行を停滞させることなく、大当り遊技を迅速且つ円滑に実行することが可能となる。また、実施例１と同様に、本実施例２においても、入排出数一致判定処理を所定の周期で繰り返し実行するので、入排出数が一致した場合には、不要な動作を行うことなく、大入賞口閉鎖処理を完了させることが可能となる。

【実施例３】
【０２７７】
次に、本発明の実施例３について説明する。実施例３は、ＶＳチャンス演出（特定演出）の実行に係る処理が他の実施例と異なるものである。以下では、主に、実施例１で説明した内容に対して異なる部分について説明する。
【０２７８】
前述した実施例１のパチンコ遊技機１では、ＶＳチャンス演出での対決演出（対決シーン）に関し、対決Ａ～Ｄの４種類が存在し、対決Ａ～Ｄの何れを実行するかについては、ＶＳチャンス演出を開始する際に決定していた。すなわち、図４６に示した特定演出開始処理（S4302）のS4604の処理で選択されて設定された特定演出パターンに基づいて、ＶＳチャンス演出中に行う対決演出の内容（対決演出パターン）が決まるものとなっていた。そして、図４４に示した受信コマンド解析処理（S4301）のS4418又はS4420で受信するＶ通過演出指定コマンド又はＶ未通過演出指定コマンドに応じて、対決演出の結末（味方キャラの勝敗）を表示するものとなっていた。これに対し本実施例３では、対決Ａ～Ｄの何れを実行するかについて、ＶＳチャンス演出を開始する際には決定せず、７Ｒ大当り遊技の２ラウンド目、すなわちＶラウンドが終了したタイミングで、対決Ａ～Ｄの何れを実行するかを決定するとともに、実行する対決演出を、味方キャラの勝利パターン（味方キャラ勝利演出）とするのか敗北パターン（味方キャラ敗北演出）とするのかを決定するものとしている。
【０２７９】
具体的に、実施例３では、まず、図４６に示す特定演出開始処理（S4302）のS4604で、ＶＳチャンス演出を構成する演出、すなわち、「導入演出」、「選択演出」及び「対決演出」のうち、図５３（ｂ）～（ｄ）に示す「導入演出１～３」及び図５３（ｅ）に示す「選択演出１」の演出パターンを設定する。この後、ＶＳチャンス演出を開始するための特定演出開始コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットし（S4605）、そのセットされた特定演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像表示装置７の表示画面７ａ上で図５３（ｂ）に示す導入演出１が開始される。以後、７Ｒ大当り遊技の２ラウンド目が終了するまで、画像表示装置７の表示画面７ａ上では、遊技進行に合わせて図５３（ｃ）～（ｅ）の演出（導入演出２～選択演出１）が行われる。そして、７Ｒ大当り遊技の２ラウンド目が終了すると、今回実行する対決演出を対決Ａ～Ｄの何れにするかを決定し、その決定した対決を、図５３（ｆ）に示すように選択演出の結果として示した後（選択演出２）、対決演出が画像表示装置７の表示画面７ａ上で行われる（図５４（ｇ）～（ｈ１），（ｈ２）を参照）。この対決演出の決定および実行は、演出制御用マイコン９１（サブ制御部９０）が行う実施例２の受信コマンド解析処理によって実現される。以下、実施例３の受信コマンド解析処理について図６１を用いて説明する。尚、実施例３の受信コマンド解析処理は、図４３，４４に示した実施例１の受信コマンド解析処理（S4301）のうち、図４４に示した処理（S4412以降の処理）が図６１に示す処理に置き換わるもので、図４３のS4395～S4411と、図４４のS4412，S4413及びS4414～S4416については本実施例３においても同様であることから、ここでの説明は割愛する。尚、図６１では、実施例１と共通する処理内容について実施例１と同じステップ番号を付している。
【０２８０】
図６１に示すように、実施例３の受信コマンド解析処理では、主制御基板８０からラウンド終了コマンドを受信したか否かを判定し（S4450）、受信していないと判定した場合（S4450でNO）、S4414の処理に移行し、受信したと判定した場合（S4450でYES）、終了したラウンドが２ラウンドであるか否かを判定する（S4451）。主制御基板８０から送られてくるラウンド終了コマンドには、前述のラウンド開始コマンドと同様に、終了するラウンド（終了ラウンド）が何ラウンド目なのかを特定することが可能な情報が含まれており、演出制御用マイコン９１は、受信したラウンド終了コマンドに基づいて終了ラウンドのラウンド数を特定する。そして、終了したラウンドが２ラウンドでないと判定した場合（

S4451でNO）、そのまま本処理を終える。ここで、実施例３では、主制御基板８０からのラウンド終了コマンドを受信した際、これに応じて、終了したラウンド数が何ラウンドであるか等を示すコマンドを画像制御基板１００に送信することは、行わない構成となっている。これは、大当りの種別に関係なく、少なくともS4415の処理によってラウンド指定コマンドを画像制御基板１００に送信することで、画像制御基板１００のＣＰＵは現在のラウンド数を特定することが可能であり、大当り遊技の進捗を把握したり、大当り遊技の進捗に応じた演出を行う場合にその演出を実行したりすることが可能だからである。もちろん、主制御基板８０からラウンド開始コマンドを受信した場合と同様に、ラウンド終了コマンドの受信に基づいて、終了ラウンド数を指定するコマンドを画像制御基板１００に送信し、それに応じた演出表示等を行うようにしてもよい。

【０２８１】

一方、S4451で、終了したラウンドが２ラウンドであると判定した場合（S4451でYES）、Ｖ通過フラグがＯＮになっているか否かを判定し（S4452）、ＯＮになっていると判定した場合（S4452でYES）、Ｖラウンドで遊技球が特定領域３９を通過した（Ｖ通過）ということになるので、その通過に対応する対決演出パターンを決定するためテーブル（Ｖ通過対決演出パターン決定テーブル）をセットし（S4453）、Ｖ通過フラグをＯＦＦにした上で（S4454）、S4455の処理に移行する。一方、S4452でＶ通過フラグがＯＮになっていない（ＯＦＦである）と判定した場合（S4452でNO）、Ｖラウンドで遊技球が特定領域３９を通過しなかった（Ｖ未通過）ということになるので、その未通過に対応する対決演出パターンを決定するためテーブル（Ｖ未通過対決演出パターン決定テーブル）をセットし（S4457）、S4455の処理に移行する。そして、本実施例３では、図４５のS4501において取得される各種演出決定用乱数として対決演出決定用乱数（乱数範囲：０～９９）を設けていることから、S4455では、S4501で取得した対決演出決定用乱数と、S4453又はS4457でセットした対決演出パターン決定テーブルに基づいて、Ｖ通過もしくはＶ未通過に対応する対決演出パターンを選択し、これを設定する（S4455）。

【０２８２】

ここで、対決演出パターン決定テーブルについて説明する。図６２に示すように、対決演出パターン決定テーブルにはＶ通過用のテーブルとＶ未通過用のテーブルとが存在し、各テーブルでは、対決Ａ～Ｄの各々と対決演出決定用乱数値との対応付けを定めている。Ｖ通過に対応する対決Ａ～Ｄの各演出パターンは、対決シーンの開始から終了（結末）に至るまでの演出態様が味方キャラ勝利となるもの（勝利パターン）となっており、Ｖ未通過に対応する対決Ａ～Ｄの各演出パターンは、対決シーンの開始から終了（結末）に至るまでの演出態様が味方キャラ敗北となるもの（敗北パターン）となっている。そして、本実施例３では、Ｖ通過に対応する対決Ａ～Ｄと、Ｖ未通過に対応する対決Ａ～Ｄとで、それぞれ選択率（出現率）を異ならせている。具体的には、Ｖ通過の場合に選択される対決演出パターンとしては、対決Ｄの選択率（５０％）が最も高く、以下、対決Ｃ（３０％）、対決Ｂ（１５％）、対決Ａ（５％）の順に選択率が低くなっている。一方、Ｖ未通過の場合に選択される対決演出パターンとしては、対決Ａの選択率（５０％）が最も高く、以下、対決Ｂ（３０％）、対決Ｃ（１５％）、対決Ｄ（５％）の順に選択率が低くなっている。これにより、例えば、対決演出パターンとして対決Ｄが選択されて対決Ｄの対決演出が表示画面７ａ上で実行された場合にはＶ通過の可能性が高くなり、対決演出パターンとして対決Ａが選択されて対決Ａの対決演出が表示画面７ａ上で実行された場合にはＶ通過の可能性が低くなる、といったように、対決演出の種類によって、大当り遊技終了後の遊技状態が「確変遊技状態（確変モード）」となる可能性、すなわち、確変（Ｖ通過）の信頼度（期待度）を異ならせることが可能となる。尚、本実施例３では、対決Ａ～Ｄの各演出パターンの全てについて、Ｖ通過の場合とＶ未通過の場合とで選択率がそれぞれ異なるものとしているが、Ｖ通過の場合とＶ未通過の場合とで選択率が同じものが対決演出パターン決定テーブルに含まれていてもよい。こうすれば、遊技者にとって、今回の大当りでのＶ通過の可能性が高いのか低いのか、すなわち、大当り遊技終了後の遊技状態が「確変遊技状態（確変モード）」となる可能性が高いのか低いのか推測がつき難い状況も創出す

ることが可能となり、これにより遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２８３】

S4455では、S4453又はS4457でセットした対決演出パターン決定テーブルの中から、S4501で取得した対決演出決定用乱数の値に応じた対決演出パターンが選択され、当該選択された対決演出パターンが設定される。次いでS4456では、S4455で設定した対決演出パターンを示す対決演出指定コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットする（S4456）。このセットされた対決演出指定コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、受信した対決演出指定コマンドに基づいて特定される対決演出（対決Ａ～Ｄの何れか）を、今回実行する対決演出として表示画面７ａ上に表示する。このとき、画像表示装置７の表示画面７ａの表示態様は、図５３（ｅ）に示す選択演出１（ルーレット演出）から図５３（ｆ）に示す選択演出２（ルーレット演出の結果表示）となる。この選択演出１から選択演出２への切換表示は、２ラウンドの終了後、３ラウンド開始までの間、すなわち２ラウンドと３ラウンドとの間のインターバル期間で行われる。

【０２８４】

この後、３ラウンド目の開始に合わせて（S4414でYES→S4415→S4416でYES）、S4458で対決演出開始コマンドをサブ制御基板９０のＲＡＭ内の出力バッファにセットする（S4458）。このセットされた対決演出開始コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵは、画像表示装置７の表示画面７ａ上で、選択演出２で示された対決演出の種類（対決Ａ～Ｄの何れか）、すなわち前述のS4455で設定した対決演出パターンに基づく対決シーンを表示する（図５４を参照）。この後、画像制御基板１００のＣＰＵは、サブ制御基板９０からのラウンド開始コマンドやラウンド終了コマンド等の各種コマンドの受信しつつ、今回の大当り遊技（７Ｒ大当り遊技）が終了するまで、つまり最終ラウンドが終了するまでに、今回の対決演出パターンに基づく対決演出の結末（味方キャラ勝利演出又は味方キャラ敗北演出）を表示する。

【０２８５】

このような実施例３の構成では、Ｖラウンドの結果、すなわち、ＶラウンドでのＶ通過又はＶ非通過が確定した後、その結果に基づいて、ＶＳチャンス演出の中で行われる対決演出（対決シーン）の演出パターン（対決Ａ～Ｄの何れか）を決定するので、対決演出に確変（Ｖ通過）の信頼度を設定することが可能となる。これにより、Ｖラウンドが終了する前は、選択され得る対決演出の複数の演出パターン（対決Ａ～Ｄ）を表示画面７ａ上に表示することで、信頼度の高い対決演出が選択されることに対する遊技者の期待感を煽ることが可能となる。この結果、ＶＳチャンス演出が行われるときの遊技興趣、特に選択演出から対決演出にかけての遊技興趣を向上させることが可能となる。

【０２８６】

尚、実施例３では、対決演出パターンの選択（決定）を、７Ｒ大当り遊技の２ラウンド（Ｖラウンド）が終了した後、具体的には、２ラウンドと３ラウンドとの間（インターバル期間）に行うものとしていたが、対決演出パターンの選択を行う時期はこれに限定されるものではない。すなわち、少なくとも、Ｖラウンドの結果（Ｖ通過・Ｖ非通過）が確定した後であれば、対決演出パターンを適切に選択することが可能である。具体的には、前述の実施例１では、Ｖ通過予定大当りでのＶラウンド（２ラウンド）におけるＶアタッカーの最初の開放開始（１６０００ｍｓの開放開始）から８０ｍｓ後に可動片１５０が８０ｍｓだけ動作状態（特定領域開放）となり、その後、非動作状態（特定領域閉鎖）となった後に再度、動作状態（特定領域開放）となるようにしていた。この可動片１５０の動作態様を、例えば、Ｖアタッカーの最初の開放開始（１６０００ｍｓの開放開始）から８０ｍｓ後に動作状態（特定領域開放）とし、その状態を５０００ｍｓ維持し、５０００ｍｓ経過で非動作状態（特定領域閉鎖）として、以後、動作状態とならないようにした場合、Ｖアタッカーの最初の開放（１６０００ｍｓの開放）が終了する前に可動片１５０の動作制御が終了し、それ以後、遊技球が特定領域３９を通過する可能性はなくなる。この場合、Ｖラウンド（２ラウンド）が終了する前にＶラウンドの結果（Ｖ通過・Ｖ非通過）が確

定し、当該確定時点から次ラウンド開始まで時間を、対決演出パターンの決定や選択に係る演出（選択演出）の実行時間として用いることが可能となる。あるいは、２ラウンド（Ｖラウンド）が終了した後の残りのラウンドのうち、少なくとも最終ラウンド（実施例では７ラウンド）を除く何れかのラウンドにて対決演出パターンの選択（決定）を行い、その選択（決定）結果に基づく演出（選択結果を示す演出、選択結果に基づく対決演出（結果報知演出）等）を行うことも可能である。

【０２８７】

また、Ｖラウンドで遊技球が特定領域３９を通過したタイミングで対決演出パターンの選択を行う場合を設けてもよい。この場合においても、Ｖラウンド（２ラウンド）が終了する前にＶラウンドの結果（Ｖ通過・Ｖ非通過）が確定し、当該確定時点から次ラウンド開始まで時間を、対決演出パターンの決定や選択に係る演出（例えば選択演出）の実行時間として用いることが可能となる。尚、遊技球が特定領域３９を通過したタイミングで対決演出パターンの選択を行う場合、その通過タイミングによって対決演出パターンの選択時期が早くなったり遅くなったりするので、このことを利用して、対決演出パターンの決定や選択に係る演出（選択演出）の演出態様に変化を与えることも可能である。こうすることで、例えば、Ｖ通過の場合は、Ｖ非通過の場合よりも早いタイミングで選択演出の結果（選択演出２）を表示したり、選択演出の結果（選択演出２）を表示する前の段階でＶ通過確定を示す予告演出を行ったりするなど、Ｖ通過確定を事前に示唆する演出態様を設けることが可能となる。このような演出態様は、所謂「プレミア演出」としての位置付けで設定するのが望ましい。これらの「対決演出パターンの選択（決定）のタイミング」については、何れか一つのタイミングを固定的に設定してもよく、あるいは、大当り当選や大当り遊技開始等を契機とする乱数抽選や、大当り図柄の種類等の各種条件に基づいて、選択（決定）のタイミングをその都度、決定するように構成してもよい。

【０２８８】

以上、実施例１～３について説明してきたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、前述の実施例では、７Ｒ大当りに係るＶＳチャンス（導入演出）の実行中に演出図柄８を停止表示（確定表示）する際の図柄確定演出（第４演出）の態様を、演出図柄８の表示サイズを通常よりも小さくして表示画面７ａの隅に表示した上で、確定表示時間を短時間（５００ｍｓ）とし、確定表示時間の経過（導入演出２から導入演出３への移行）とともに演出図柄８を表示画面７ａ上から消去する態様とすることで、当該図柄確定演出を認識し難くしているが、図柄確定演出を認識し難くする態様は、実施例に限定されるものではない。例えば、演出図柄８の確定表示時間を更に短くしたり、演出図柄８の色を通常よりも薄い色としたり又は半透明としたり、演出図柄８の桁数（個数）を減らしたり、演出図柄８を数字よりも認識し難い記号や図形等に変更したりする等、演出図柄８の表示サイズ、確定表示時間、表示位置、種類、内容、形状等の各要素によって、図柄確定演出を認識し難い態様とすることが可能である。

【０２８９】

また、前述の実施例では、ＶＳチャンス演出（特定演出）を構成する「導入演出」及び「選択演出」の演出パターンについて、対決Ａ～Ｄの選択結果を示す演出シーン（選択演出２）以外は演出パターンが１つであるものとして説明したが、「導入演出」及び「選択演出」について、複数の演出パターンをサブ制御基板９０のＲＯＭに記憶しているとともに、それに係る画像データを画像制御基板１００のＲＯＭ（画像ＲＯＭ）に記憶しているものとし、ＶＳチャンス演出の開始の際に「導入演出」及び「選択演出」の何れか一方又は両方の演出パターンを選択し、その選択した演出パターンに基づいて「導入演出」及び「選択演出」を行うものとしてもよい。例えば、演出パターンによって、導入演出で登場するキャラクタ画像が異なったり、導入演出や選択演出の背景画像が異なったり、選択演出の態様が異なったりするなど（例えば、ルーレット演出やダーツ演出等）、種々の演出パターンを設けることが可能である。これにより、特定演出の多様化を図ることが可能となる。また、ＶＳチャンス演出（特定演出）を構成する「対決演出」について、前述の実施例では、３ラウンド目の開始に伴って対決演出（対決シーン）を開始するものとしてい

たが、３ラウンド目の開始に伴って対決演出を開始する必要はなく、例えば、３ラウンド目が開始された後も前述の選択演出を行い、その後に対決演出を開始するものとしてもよい。つまり、対決演出の開始タイミングは、先のＶラウンドの結果が確定した後の所定時期であればよく、前述した実施例であれば、３ラウンド目の開始後、７ラウンド目が終了する前の所定の時期であればよい。

【０２９０】

また、前述の実施例では、図４９に示すように、「７Ｒ第４大当り」の１ラウンド及び２ラウンド（Ｖラウンド）と、「７Ｒ第５大当り」の１ラウンドとで、第２大入賞口３５（Ｖアタッカー）の開閉動作の態様を同じとし、これらのラウンドを一つの「チャンスラウンド」として遊技者に認識させることで、チャンスラウンドが開始された際に「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」の何れが発生したのかを遊技者が判別し難くなるように構成していた。そして、７Ｒ第４大当りでは、Ｖアタッカーの２回目以降の開放を経て迎えるインターバル期間が終了すると３ラウンドに進むのに対し、７Ｒ第５大当りでは、Ｖアタッカーの２回目以降の開放を経て迎えるインターバル期間が終了すると２ラウンド（Ｖラウンド）に進み、当該ラウンドでＶアタッカーの短時間（１００ｍｓ）の開放を行った後に３ラウンドに進むものとなっていた（図４９を参照）。このため、「チャンスラウンド」の終了前までは、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」とでＶアタッカーの開閉動作の態様が一致しているものの、その後に３ラウンドに進む際にはＶアタッカーの開閉動作態様が僅かに異なり、１ラウンド及び２ラウンドのＶアタッカーの開閉動作態様が完全に一致するものとはなっていない。

【０２９１】

これに対して、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」とで１ラウンド及び２ラウンドのＶアタッカーの開閉動作態様を完全に一致させることで、「７Ｒ第４大当り」と７Ｒ第５大当り」との判別をより難くすることも可能である。具体的には、例えば、図４９に示す開放パターンのうち、「７Ｒ第４大当り」の２ラウンド目のＶアタッカーの最終回の開放を１００ｍｓ（０．１秒）の開放時間（一瞬開閉）で行うものとし、「７Ｒ第５大当り」の１ラウンド目のＶアタッカーの最終回の開放を２ラウンド目の１回の開放として１００ｍｓ（０．１秒）の開放時間（一瞬開閉）で行うことで、Ｖアタッカーの開閉動作態様を完全に一致させることが可能となる。これにより、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」の何れが発生したのかをＶアタッカーの開閉動作態様を通じて判別することは極めて難しくなる。尚、この場合においても、２ラウンド目が終了するまで（３ラウンド目の開始まで）、前述の実施例と同様に、画像表示装置７の表示画面７ａ上でＶＳチャンス演出（特定演出）を行うことで、演出表示を通じても、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」との何れが発生したのか判別し難いものとなる。この結果、少なくとも、２ラウンド目が終了するまで（３ラウンド目が開始されるまで）は、特定領域３９への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）することは極めて難しいものとなる。

【０２９２】

但し、前述した実施例のように「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」とで１ラウンド及び２ラウンドのＶアタッカーの開閉動作態様を完全には一致させず、チャンスラウンドを経て３ラウンドに進む際のＶアタッカーの開閉動作態様を僅かに異ならせることで、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」の何れが発生したのか判別し難いものの、チャンスラウンド終了から３ラウンド目開始にかけてのＶアタッカーの開閉動作態様を注視することで、その判別は一応可能となる。このような判別の余地を敢えて残すことで、７Ｒ大当りの種別の判別や特定領域３９への遊技球の通過有無等の判別は難しいものの、それを看破する楽しみを遊技者に提供することが可能となる。尚、１ラウンド及び２ラウンドのＶアタッカーの開閉動作態様の一致・不一致に関しては、７Ｒ大当りだけでなく、前述の実施例における「１２Ｒ第２，第３大当り」や「２Ｒ第７，第８大当り」（ラウンド数が互いに同一の「Ｖ通過予定大当り」と「Ｖ未通過予定大当り」）においても同様である。

【０２９３】

また、前述した実施例では、特別図柄の当否判定の結果として大当りと外れを設けていたが、これに加え「小当り」を設けてもよい。但し、小当りに係る特別遊技（小当り遊技）で大入賞口を開放させる場合の開放時間は大当りのような長時間（例えば３０秒）ではなく、短時間（例えば１．８秒）となる。このような小当りを設けた場合、例えば、大入賞口を０．９秒で２回開放させる当りとして「２Ｒ大当り」と共に設けて、「小当り」と「２Ｒ大当り」との区別（判別）をつき難くし、２Ｒ大当りを前述の「Ｖ通過予定大当り（確変大当り）」とすることで、所謂「潜伏確変」の遊技性を得ることが可能となる。また、第２大入賞口３５を開放する小当り遊技を行う場合において、当該小当り遊技中は可動片１５０を動作させない。すなわち、小当り遊技中に、遊技球が特定領域３９を通過することはなく、当該小当りの発生に基づいて高確率状態が付与されることはないものとされる。

【０２９４】

また、前述した実施例では、特定領域３９の有効期間を、特定領域開閉動作パターンの実行中であって、特定領域が開放状態となっている期間と、開放状態から閉鎖状態となってから１０００ｍｓの期間と、に設定するものとしたが、この様な態様に限らない。例えば、特定領域開閉動作パターンの実行中は、全て有効期間に設定してもよいし、特定領域開閉動作パターンの実行中であって、最初に開放状態となった時以降の期間を全て有効期間に設定してもよいし、これらに加えて、特定領域開閉動作パターンの終了後の所定期間を有効期間に設定してもよい。

【０２９５】

また、前述した実施例では、１５Ｒ大当りを除いて、Ｖ通過予定大当り（１２Ｒ第２大当り、７Ｒ第４大当り、２Ｒ第７大当り）に係る大当り遊技の１ラウンド目～２ラウンド目のＶアタッカー（第２大入賞口３５）の開放パターン（ラウンド間のインターバル期間を含む）と、Ｖ未通過予定大当り（１２Ｒ第３大当り、７Ｒ第５大当り、２Ｒ第８大当り）に係る大当り遊技の１ラウンド目のＶアタッカーの開放パターンとを同様のパターンとし、Ｖ通過予定大当りの１ラウンド目～２ラウンド目と、Ｖ未通過予定大当りの１ラウンド目との外観上の区別がつき難い構成としていた。つまり、チャンスラウンドが開始されたときのＶアタッカーの開閉動作を一見しただけでは、当該チャンスラウンドがＶ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）によるものなのか、Ｖ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）によるものなのか、判別し難いものとなっていた。このチャンスラウンドを構成するラウンド数につき、前述した実施例では１ラウンド目と２ラウンド目の計２ラウンドをチャンスラウンドとしていたが、３ラウンドや４ラウンド等、そのラウンド数は２ラウンドに限定されるものではない。例えば、チャンスラウンドを構成するラウンドを１ラウンド目～３ラウンド目の計３ラウンドとして、そのうちの２ラウンド目をＶラウンド（特定ラウンド）とし、１ラウンド目及び３ラウンド目をＶアタッカーが開放するものの可動片１５０が作動しないラウンド（非特定ラウンド）としてもよい。この場合、Ｖ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）のＶラウンド（２ラウンド目）におけるＶアタッカーの開放パターンを遊技球の入球可能性が高いパターン（入球が容易なパターン）とする一方、Ｖ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）のＶラウンド（２ラウンド目）におけるＶアタッカーの開放パターンを遊技球の入球可能性が低いパターン（入球が困難なパターン）とし、その上で、Ｖ通過予定大当りの１ラウンド目～３ラウンド目までのＶアタッカーの開放パターン（開閉動作の態様）と、Ｖ未通過予定大当りの１ラウンド目～３ラウンド目までのＶアタッカーの開放パターン（開閉動作の態様）とが同じとなるように、両大当りの１ラウンド目及び３ラウンド目のＶアタッカーの開放パターンを設定すればよい。つまり、Ｖ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）とＶ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）とで、ＶラウンドにおけるＶアタッカーの開放時間に差があるが、その時間差を残りの非特定ラウンドを用いてＶアタッカーの開放パターンの帳尻を合わせ、両者の大当りのＶアタッカーの開放パターンを一致させるのである。このような構成（変形例１）に係るＶアタッカーの開放パターンについて、図６３のタイミングチャートを用いて詳しく説明する。

【０２９６】
図６３は、Ｖ通過予定大当りとしての「７Ｒ第４大当り」及びＶ未通過予定大当りとしての「７Ｒ第５大当り」の、変形例１による１ラウンド目～３ラウンド目までのＶアタッカー開放動作（開放パターン）を示すものである。この変形例１では、「７Ｒ第４大当り」及び「７Ｒ第５大当り」の双方について、１ラウンド目及び２ラウンド目のＶアタッカーの開放パターンは前述した実施例の「７Ｒ第４大当り」及び「７Ｒ第５大当り」と同様であるものの、３ラウンド目が前述した実施例と異なっている。前述の実施例では、３ラウンド目に開放する大入賞口を第１大入賞口３０としていたが、本変形例１では第１大入賞口３０ではなくＶアタッカー（第２大入賞口３５）とし、３ラウンド目を非特定ラウンド（可動片１５が動作しないラウンド）としている。そして、「７Ｒ第４大当り」の３ラウンド目のＶアタッカーの開放パターンを、「７Ｒ第５大当り」の２ラウンド目のＶアタッカー短開放（１００ｍｓ）と、インターバル期間（２０００ｍｓ）を挟んだ３ラウンド目のＶアタッカー開放と、同様の開放動作を行うパターンとしている。つまり、「７Ｒ第４大当り」の３ラウンド目における１回目のＶアタッカー開放を、「７Ｒ第５大当り」の２ラウンド目のＶアタッカー開放と同じ態様で行い、「７Ｒ第４大当り」の３ラウンド目における２回目以降のＶアタッカー開放を、「７Ｒ第５大当り」の３ラウンド目のＶアタッカー開放と同じ態様で行うものとしている。尚、本変形例１では、「７Ｒ第５大当り」の３ラウンド目のＶアタッカー開放を、「７Ｒ第４大当り」の２ラウンド目のＶアタッカー開放と同様の態様（前述の実施例と同様）で行うものとしている。すなわち、Ｖアタッカーをラウンド開始から１６０００ｍｓ（１６秒）が経過するまで開放させた後、１０００ｍｓ（１秒）の閉鎖をそれぞれの開放の間に挟みつつ、１０００ｍｓ（１秒）の開放１回と、４０００ｍｓ（４秒）の開放１回と、１０００ｍｓ（１秒）の開放２回とを、この順で行うものとしている。

【０２９７】
この変形例１によれば、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」とで１ラウンド開始～３ラウンド終了までのＶアタッカーの開閉動作の態様を完全に一致させることが可能となる。これにより、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」の何れが発生したのかをＶアタッカーの開閉動作を通じて視覚的に判別することは不可能となる。また、本変形例１において、３ラウンド目が終了するまで、前述した実施例のように、画像表示装置７の表示画面７ａ上で特定演出（ＶＳチャンス演出）を行うことで、演出表示を通じても、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」との何れが発生したのかは判別し難いもの（不可能）となる。本変形例１において前述の特定演出（ＶＳチャンス演出）を行う場合、例えば、７Ｒ第４大当りであれば３ラウンド目における２回目のＶアタッカー開放開始のタイミング、７Ｒ第５大当りであれば３ラウンド目の開始（１回目のＶアタッカー開放開始のタイミングで、図５４に示した対決演出（結果報知演出）が開始されるように特定演出を進行させる制御（表示制御）を行えばよい。こうすることで、本変形例１においても、Ｖアタッカーの開閉動作態様と演出表示態様の両面から、７Ｒ大当り種別の判別の難易度（難しさ）を高めることが可能となり、少なくとも３ラウンド目の結果報知演出によって先のＶラウンド（チャンスラウンド）の結果が示されるまでに、特定領域３９への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）することは、極めて難しいもの（実質的に不可能）となる。

【０２９８】
尚、変形例１において、「７Ｒ第４大当り」の３ラウンド目における２回目以降のＶアタッカーの開放パターン及び「７Ｒ第５大当り」の３ラウンド目のＶアタッカーの開放パターンは、前述した態様に限定されるものではなく、大当りの種別を判別し難くなる（実質的に不可能となる）のであれば、その態様は特に問わない。また、変形例１の「７Ｒ第４大当り」及び「７Ｒ第５大当り」において、４ラウンド目以降のラウンド遊技は、例えば、前述した実施例の３ラウンド目以降のラウンド遊技を行ってもよく、あるいは、前述した実施例の４ラウンド目以降のラウンド遊技を行ってもよい。

【０２９９】

また、図６３に示す変形例１では、２ラウンド目（Ｖラウンド）の前後に続く１ラウンド目及び３ラウンド目を非特定ラウンドとし、Ｖ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）とＶ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）とで１ラウンド目～３ラウンド目のＶアタッカーの開閉動作の態様を一致させていたが、１ラウンド目～３ラウンド目の３ラウンド分ではなく、１ラウンド目（非特定ラウンド）と２ラウンド目（Ｖラウンド）の２ラウンド分を用いて、Ｖアタッカーの開閉動作の態様を一致させることも可能である。すなわち、図６３の上段に示す７Ｒ第４大当りの３ラウンド目における１回目の開放（１００ｍｓの開放）を、２ラウンド目の最終回の開放として行う構成によっても、Ｖアタッカーの開閉動作の態様を一致させることが可能である。具体的に、図６３の上段に示す２ラウンド目の最後の１０００ｍｓの開放の後に存在する１００ｍｓの開放を、３ラウンド目としてではなく２ラウンド目として行うのである。この場合、図６３の上段に示す２ラウンド目と３ラウンド目との間のインターバルが、２ラウンド目のＶアタッカーの閉鎖時間となり、同図上段の３ラウンド目の２０００ｍｓの閉鎖時間がインターバルとなる。このように、Ｖラウンドを２ラウンド目とする場合、この２ラウンド目の特定ラウンドと、これに続く非特定ラウンドとにおけるＶアタッカーの開放パターンの設定態様（組み合わせ）により、１ラウンド目～３ラウンド目の他、１ラウンド目～２ラウンド目によっても、Ｖ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）とＶ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）とでＶアタッカーの開閉動作の態様を一致させることが可能となる。そして、１ラウンド目～２ラウンド目のＶアタッカーの開閉動作の態様を一致させることで、３ラウンド目は、Ｖアタッカーではなく第１大入賞口３０を用いることも可能となり、Ｖアタッカー開放パターンに基づく大当り種別の判別をし難くすることを担保しつつ、ラウンド遊技の設計の幅を広げることが可能となる。

【０３００】

また、前述した実施例では、変形例１も含めて、２ラウンド目をＶラウンドとしていたが、Ｖラウンドとするラウンドは２ラウンド目に限定されるものではなく、何ラウンド目をＶラウンドとするのかは特に問わない。Ｖ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）とＶ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）との何れが発生したのかを、Ｖアタッカーの開閉動作（開放パターン）からは判別し難いものとする（実質的に不可能とする）ことが可能であるのなら、何ラウンド目をＶラウンドとしても構わない。換言すると、特定ラウンド（Ｖラウンド）の前に非特定ラウンドが存在する構成や、特定ラウンド（Ｖラウンド）の後に非特定ラウンドが存在する構成、あるいは前述した変形例１のように特定ラウンド（Ｖラウンド）の前後に非特定ラウンドが存在する構成等、種々の構成を採用することが可能である。具体的には、例えば、３ラウンド目をＶラウンドとしたり、１ラウンド目をＶラウンドとしたりすることも可能である。３ラウンド目をＶラウンドとするのであれば、例えば、前述した実施例の「７Ｒ第４大当り」の１ラウンド目及び２ラウンド目のＶアタッカー開放を短時間（例えば１００ｍｓ）で行い、３ラウンド目のＶアタッカー開放を前述した実施例の７Ｒ第４大当りの２ラウンド目と同様に行うものとすればよい。そして、当該１ラウンド目～３ラウンド目のＶアタッカーの開閉動作と同じ態様で、「７Ｒ第５大当り」の１ラウンド目～３ラウンド目のＶアタッカーの開閉動作を行えばよい。また、その上で、前述した実施例と同様の特定演出（ＶＳチャンス演出）を、３ラウンド目の終了まで行うこととすればよい。こうすることで、前述した実施例と同様の作用効果を奏することが可能となる。

【０３０１】

あるいは、１ラウンド目をＶラウンドとする場合、前述した変形例１と同様に、Ｖ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）とＶ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）とで１ラウンド開始～３ラウンド終了までのＶアタッカーの開閉動作の態様を完全に一致させて、発生した大当りの種別を判別できないようにすることが可能である。このような構成（変形例２）に係るＶアタッカーの開放パターンについて、図６４のタイミングチャートを用いて詳しく説明する。

【０３０２】

図６４は、Ｖ通過予定大当りとしての「７Ｒ第４大当り」及びＶ未通過予定大当りとしての「７Ｒ第５大当り」の、変形例２における１ラウンド目～３ラウンド目までのＶアタッカー開放動作（開放パターン）を示すものである。ここで、本変形例２では、大当り遊技の１ラウンド目をＶラウンド（特定ラウンド）、２ラウンド目及び３ラウンド目を非特定ラウンドとし、１ラウンド目でのＶアタッカーの開放開始（最初の開放開始）を契機に可動片１５０の動作制御を開始するものとなっている。この可動片１５の動作制御（可動片１５０の動作パターン）は前述の実施例と同様である。すなわち、１ラウンド目のＶアタッカーの開放開始（ラウンド開始）から８０ｍｓが経過した時点で８０ｍｓだけ動作状態（可動片ソレノイド１５１をＯＮ）とした後に非動作状態（可動片ソレノイド１５１をＯＦＦ）とし、その状態で２８４０ｍｓ（約２．８秒）が経過した時点で、再度、動作状態（可動片ソレノイド１５１をＯＮ）とし、この状態を最大２６０００ｍｓ（２６秒）が経過するまで維持する（図５０を参照）。

【０３０３】

また、本変形例２の７Ｒ第４大当り（Ｖ通過予定大当り）では、図６４の上段に示すように、１ラウンド目の開始からＶアタッカーを１００ｍｓ（０．１秒）だけ開放させ、その後、２０００ｍｓ（２秒）の閉鎖を経て、Ｖアタッカーを１６０００ｍｓ（１６秒）開放させる（２回目の開放）。この後は、前述した実施例と同様のＶアタッカーの開閉動作、すなわち、１６０００ｍｓ（１６秒）の開放終了後、１０００ｍｓ（１秒）の閉鎖を挟みつつ、１０００ｍｓ（１秒）の開放１回と、４０００ｍｓ（４秒）の開放１回と、１０００ｍｓ（１秒）の開放２回とを、それぞれ順に行う。そして、前述のように、本変形例２では、１ラウンド目の開始から３０００ｍｓ（３秒）が経過したところで可動片１５０が継続的に動作状態となる。このため、変形例２の「Ｖ通過予定大当り」では、１ラウンド目における２回目のＶアタッカー開放（１６０００ｍｓの開放）が開始されてから９００ｍｓ経過後、すなわち、１６０００ｍｓ（１６秒）のうち後の１５１００ｍｓ（約１５秒）の間、可動片１５０が動作状態（特定領域開放）となっており、Ｖアタッカーに入球した遊技球が特定領域３９を通過することが可能となる。また、１ラウンド目の終了後、２０００ｍｓ（２秒）のインターバル期間を経て行われる２ラウンド目ではＶアタッカーを１００ｍｓ（０．１秒）だけ開放し、その後、２０００ｍｓ（２秒）のインターバル期間を経て、３ラウンド目のＶアタッカー開放を行う。この３ラウンド目のＶアタッカー開放（開閉動作）は、１ラウンド目のＶアタッカーの２回目以降の開閉動作と同様のパターンで行う。

【０３０４】

一方、本変形例２の７Ｒ第５大当り（Ｖ未通過予定大当り）では、図６４の下段に示すように、Ｖラウンド（可動片１５０が動作する特定ラウンド）である１ラウンド目にＶアタッカーを１００ｍｓ（０．１秒）だけ開放させて、１ラウンド目を終える。このため、Ｖ未通過予定大当りの１ラウンド目（Ｖラウンド）では、Ｖアタッカーの開放時間のうち残り２０ｍｓだけが可動片１５０の動作期間（動作状態）と重複することとなり、１００ｍｓの開放時間で開放するＶアタッカーへの遊技球の入球可能性が極めて低いだけでなく、特定領域３９への遊技球の通過可能性も極めて低いものとなる。尚、この１ラウンド目のＶアタッカーの開放パターンは、７Ｒ第４大当りの１ラウンド目における１回目のＶアタッカー開放（開閉）と同様である。そして、１ラウンド目が終了すると、２０００ｍｓ（２秒）のインターバル期間を経て２ラウンド目のＶアタッカー開放を行う。この２ラウンド目におけるＶアタッカーの開放パターンは、７Ｒ第４大当りの１ラウンド目における２回目以降のＶアタッカー開放（開閉）と同様としている。このため、７Ｒ第４大当りの１ラウンド目におけるＶアタッカーの開放パターンと、７Ｒ第５大当りにおける１ラウンド目及び２ラウンド目のＶアタッカーの開放パターンとは同様となる。また、２ラウンド目が終了すると、２０００ｍｓ（２秒）のインターバル期間を経て３ラウンド目のＶアタッカー開放を行う。この３ラウンド目のＶアタッカーの開放パターンは、７Ｒ第４大当りの２ラウンド目～３ラウンド目（インターバル期間を含む）のＶアタッカーの開放パターンと同様としている。

【０３０５】
このように、本変形例２では、図６４からも明らかな通り、Ｖ通過予定大当りとしての「７Ｒ第４大当り」と、Ｖ未通過予定大当りとしての「７Ｒ第５大当り」とで、１ラウンド開始～３ラウンド終了までのＶアタッカーの開閉動作の態様（開放パターン）が同じとなっている。これにより、本変形例２においても、前述した変形例１と同様に、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」の何れが発生したのかをＶアタッカーの開閉動作を通じて視覚的に判別することが不可能となる。また、本変形例２においても、３ラウンド目が終了するまで、前述の実施例のように、画像表示装置７の表示画面７ａ上で特定演出（ＶＳチャンス演出）を行うことで、演出表示を通じても、「７Ｒ第４大当り」と「７Ｒ第５大当り」との何れが発生したのかは判別し難いもの（実質的に不可能）となる。この結果、本変形例２においても、７Ｒ大当りが発生した場合、少なくとも３ラウンド目が終了するまで（チャンスラウンドが終了するまで）に、特定領域３９への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）することは極めて難しいもの（実質的に不可能）となる。尚、変形例２において、「７Ｒ第４大当り」の３ラウンド目のＶアタッカーの開放パターン及び「７Ｒ第５大当り」の３ラウンド目における２回目以降のＶアタッカーの開放パターンは、前述した態様に限定されるものではなく、大当りの種別を判別し難くする（実質的に不可能）ことが可能であれば、その態様は特に問わない。また、本変形例２の「７Ｒ第４大当り」及び「７Ｒ第５大当り」の４ラウンド目以降のラウンド遊技については、前述した変形例１と同様に対処することが可能である。

【０３０６】
また、図６４に示す変形例２では、１ラウンド目（Ｖラウンド）の後に続く２ラウンド目及び３ラウンド目を非特定ラウンドとし、Ｖ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）とＶ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）とで１ラウンド目～３ラウンド目のＶアタッカーの開閉動作の態様を一致させていたが、１ラウンド目～３ラウンド目の３ラウンド分ではなく、１ラウンド目（Ｖラウンド）と２ラウンド目（非特定ラウンド）の２ラウンド分を用いて、Ｖアタッカーの開閉動作の態様を一致させることも可能である。すなわち、図６４の下段に示す７Ｒ第５大当りの３ラウンド目における１回目の開放（１００ｍｓの開放）を、２ラウンド目の最終回の開放として行う構成によっても、Ｖアタッカーの開閉動作の態様を一致させることが可能である。具体的に、図６４の下段に示す２ラウンド目の最後の１０００ｍｓの開放の後に存在する１００ｍｓの開放を、３ラウンド目としてではなく２ラウンド目として行うのである。この場合、図６４の下段に示す２ラウンド目と３ラウンド目との間のインターバルが、２ラウンド目のＶアタッカーの閉鎖時間となり、同図下段の３ラウンド目の２０００ｍｓの閉鎖時間がインターバルとなる。このように、Ｖラウンドを１ラウンド目とする場合、この１ラウンド目の特定ラウンドと、これに続く非特定ラウンドとにおけるＶアタッカーの開放パターンの設定態様（組み合わせ）により、１ラウンド目～３ラウンド目の他、１ラウンド目～２ラウンド目によっても、Ｖ通過予定大当り（例えば７Ｒ第４大当り）とＶ未通過予定大当り（例えば７Ｒ第５大当り）とでＶアタッカーの開閉動作の態様を一致させることが可能となる。そして、１ラウンド目～２ラウンド目のＶアタッカーの開閉動作の態様を一致させることで、３ラウンド目は、Ｖアタッカーではなく第１大入賞口３０を用いることも可能となり、Ｖアタッカー開放パターンに基づく大当り種別の判別をし難くすることを担保しつつ、ラウンド遊技の設計の幅を広げることが可能となる。

【０３０７】
また、前述した実施例では、Ｖアタッカー開放パターン（開閉動作態様）につき、１５Ｒ大当りを除いて、Ｖ通過予定大当り（１２Ｒ第２大当り、７Ｒ第４大当り、２Ｒ第７大当り）に係る大当り遊技の２ラウンド目の開放パターンと、Ｖ未通過予定大当り（１２Ｒ第３大当り、７Ｒ第５大当り、２Ｒ第８大当り）に係る大当り遊技の１ラウンド目のうち２回目以降の開放パターンとを、すべて同じとしていた。すなわち、Ｖ通過予定大当りの２ラウンド目（Ｖラウンド）における複数回のＶアタッカー開放の全部と、Ｖ未通過予定大当りの１ラウンド目における複数回のＶアタッカー開放のうち２回目以降の全部とを、

同じ態様としていた（図４９を参照）。しかしながら、Ｖアタッカー開放の全部を同じとする必要はない。具体的に、前述の実施例では、Ｖ通過予定大当りの２ラウンド目における１回目のＶアタッカー開放及びＶ未通過予定大当りの１ラウンド目における２回目のＶアタッカー開放を、１６０００ｍｓ（１６秒）の１回開放として行うものとしていた。ここで、パチンコ遊技機における遊技球の発射性能（発射速度）は、６００ｍｓ（０．６秒）で１個（１分間で１００個）の遊技球が発射され得るように設計されるのが一般的であることから、計算上、６０００ｍｓ（６秒）で１０個の遊技球を発射することが可能である。このため、大当り遊技中、遊技球の発射中断や球詰まり等の例外を除き、普通に遊技球を発射（本例では右打ち）さえしていれば、１６０００ｍｓ（１６秒）の開放の間に、Ｖアタッカーに１０個の遊技球、すなわち、ラウンド終了条件となる規定数の遊技球を入球させることは可能である。このことから、Ｖアタッカーの１６０００ｍｓ（１６秒）の開放開始時から当該開放中に遊技球を発射し続けている限り、当該開放中にラウンド終了条件が成立して次のラウンドに進む可能性が高く、当該開放中にラウンド終了条件が成立しないとしても、その後の４０００ｍｓ（４秒）の開放までにはラウンド終了条件が成立して、次のラウンドに進む可能性が高い。このため、Ｖ通過予定大当りの２ラウンド目における２回目以降のＶアタッカー開放（図４９参照）や、Ｖ未通過予定大当りの１ラウンド目における３回目以降のＶアタッカー開放（図４９参照）が行われる可能性は低いものとなる。つまり、複数回のＶアタッカー開放の全部が行われる前に次のラウンドに進む可能性が高いものとなる。このことから、Ｖ通過予定大当りの２ラウンド目における複数回のＶアタッカー開放と、Ｖ未通過予定大当りの１ラウンド目における複数回のＶアタッカー開放のうち、少なくとも、規定数の入球に基づいてラウンド終了条件が成立し得る開放回までの開放パターンを、それぞれ同じパターンとしておくことで、前述した実施例の遊技性や作用効果を奏することが可能となる。

【０３０８】

また、前述した実施例では、ＶラウンドにおけるＶアタッカーの開放パターンとして、開放時間の長いロング開放の開放パターン（第１開放パターン）と、開放時間の短いショート開放の開放パターン（第２開放パターン）とを設けていた。具体的には、ロング開放の開放パターン（Ｖ通過予定大当りのＶラウンド開放パターン）として、１６０００ｍｓ開放１回、１０００ｍｓ開放１回、４０００ｍｓ開放１回及び１０００ｍｓ開放２回を、この順で行う開放パターン（開放時間２３０００ｍｓの開放パターン）を設け、ショート開放の開放パターン（Ｖ未通過予定大当りのＶラウンド開放パターン）として、１００ｍｓ開放１回を行う開放パターンｓ開放２回を、この順で行う開放パターン（開放時間１００ｍｓの開放パターン）を設けていた。このうち、ロング開放の開放パターンについては、Ｖアタッカーへの遊技球の入球可能性を高くする（入球を容易とする）ことが可能な開放時間であればよく、開放回数については複数回であっても１回であってもどちらでもよい。但し、Ｖ通過予定大当りと未通過予定大当りの判別の難易度（難しさ）を高める観点から、開放回数については複数回開放とするのが望ましい。尚、Ｖラウンドにおける複数回開放の開放パターンは、前述した実施例や変形例に限定されるものではなく、大当り種別の判別の難易度を考慮して、複数回開放の開放回数を適宜設定することが可能である。

【０３０９】

また、前述した実施例では、１ラウンド目を非特定ラウンドとして行う場合のＶアタッカーの開放時間に関し、Ｖ通過予定大当りの１ラウンド目（第１非特定ラウンド）のＶアタッカー開放時間と、Ｖ未通過予定大当りの１ラウンド目（第２非特定ラウンド）におけるＶアタッカーの１回目の開放に係る開放時間とを、ともに１００ｍｓ（０．１秒）の短時間とし、Ｖアタッカーに遊技球が入球する可能性は低いもの（実質的に不可能）となっていた。しかしながら、この場合におけるＶアタッカーの開放時間は、１００ｍｓよりも長い時間であってもよく、Ｖアタッカーへの遊技球の入球を許容する時間であってもよい。

【０３１０】

また、前述した実施例では、チャンスラウンドを大当り遊技の開始時から行う構成、す

なわち、チャンスラウンドを１ラウンド目～２ラウンド目（変形例では１ラウンド目～３ラウンド目）で行う構成を例示したが、チャンスラウンドを大当り遊技の途中で行ったり終了時を含めて行ったりしてもよい。つまり、チャンスラウンドに係るＶアタッカーの開放動作は、１ラウンド目～２ラウンド目（変形例では１ラウンド目～３ラウンド目）だけでなく、その他のラウンドで行うことも可能である。また、すべての大当り遊技について、第１大入賞口３０の開放パターンや第２大入賞口３５（Ｖアタッカー）の開放パターンは、前述した実施例や変形例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、種々のパターンを採ることが可能である。

【０３１１】

また、前述した実施例では、設定されたエンディング期間におけるエンディング演出の演出態様は前述したものに限らない。エンディング演出の他の態様として、次のようにしてもよい。例えば、実施例の２Ｒ第７大当りは、「Ｖ通過予定大当り」とされており、「Ｖ未通過予定大当り」である２Ｒ第８大当りと同じラウンド数（２ラウンド）である。これらの大当り遊技中の演出において、２Ｒ第７大当りか２Ｒ第８大当りかを認識し難いものとなるように共通の演出を実行することで、エンディング期間に実行される演出（第６特定演出又は第７特定演出）によって、大当り遊技終了後に移行する遊技状態を示すようにしてもよい。具体的に、２Ｒ第７大当りの６０００ｍｓのエンディング期間において、一旦（３９００ｍｓ以内で）、２Ｒ第８大当りと共通する第３非報知モード移行演出（例えば、敗北演出）を実行し、エンディング期間における残りの期間で、高確率状態に移行することを示す演出（例えば、昇格演出、復活演出）を行うことが可能である。

【０３１２】

また、前述した遊技機において、特別遊技を構成する複数のラウンド遊技のうち、特定ラウンド遊技を１個のラウンド遊技としてもよいし、複数のラウンド遊技としてもよい。複数のラウンド遊技を特定ラウンド遊技とする場合には、特別遊技における最後の特定ラウンド遊技が終了した後に、特定領域情報に基づいて終了期間を決定するものとすることが可能である。例えば、最後の特定ラウンド遊技終了に基づいて決定したり、最後の特定ラウンド遊技の次のラウンド遊技の開始に基づいて決定したり、全てのラウンド遊技の終了に基づいて決定したりすることが可能である。また、特定領域３９の通過又は非通過によって終了期間を変更しない大当り（特定結果）の場合には、特定領域３９の通過又は非通過によって終了期間を変更する大当り（特定結果）と異なるタイミングで、何れの終了期間にするかを決定してもよい。例えば、終了期間を変更しない大当り（特定結果）の場合には、特定ラウンド遊技（Ｖラウンド）の開始より前のタイミングで終了期間を決定してもよいし、大当り遊技の開始に伴って決定してもよいし、大当り遊技における最初のラウンド遊技の開放動作の開始前に決定してもよい。もちろん、終了期間を変更しない大当りの場合と、終了期間を変更する大当りの場合とで同じタイミングで終了期間を決定してもよい。

【０３１３】

また、前述した遊技機において、特定領域３９の通過又は非通過によって終了期間を変更する大当り（特定結果）を設けたが、この変化の態様が異なる大当りを設けることも可能である。例えば、当否判定の結果が第１特定結果となった場合であって、特定領域を遊技球が通過すると終了期間を第１０期間とし、特定領域を遊技球が通過しないと終了期間を第１０期間よりも短い第１１期間とする。そして、当否判定の結果が第３特定結果となった場合であって、特定領域を遊技球が通過すると終了期間を第１０期間と異なる第１２期間とし、特定領域を遊技球が通過しないと終了期間を第１２期間よりも短い第１３期間とするものとしてもよい。

【０３１４】

また前述した実施例では、特定領域３９の通過又は非通過によってエンディング期間（終了期間）を変化させる場合、通過した場合に長時間を設定し、非通過の場合に短時間を設定したが、この様な態様に限らない。終了期間決定手段は、遊技球が特定領域を通過した場合には短時間（第２期間）を決定し、遊技球が特定領域を通過しなかった場合には長

時間（第１期間）を決定するようにしてもよい。また、前述した遊技機におい当否判定の結果が第１特定結果となって特別遊技を実行する場合、特定領域を通過するか否かに基づいて、異なる長さの終了期間を決定し、当否判定の結果が第２特定結果となって特別遊技を実行する場合、特定領域を通過しても通過しなくても、同じ長さの終了期間を決定するようにしてもよい。

【０３１５】

また、前述した実施例では、大当り遊技中（特別遊技中）に遊技球が特定領域を通過したことに基づいて高確率状態を発生させるという遊技上の特典を遊技者に付与するものを例示したが、本発明でいう特典は高確率状態の発生に限られるものではない。例えば、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態や、識別情報の変動時間を通常より短くする変動時間短縮状態（時短状態）等、遊技者に何らかの利益を付与するものであれば、その特典の内容（種類）は問わない。また、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて、一の特典を付与するものであっても複数の特典を付与するものであってもよい。また、確率設定手段を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当りとなると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に遊技球が入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当りとなり大当り遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂１種２種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当りになると、特定領域への通過を要せず、大当り遊技が実行される。本発明はこれらあらゆるタイプの遊技機に適用することが可能である。

【０３１６】

また、前述した実施例では、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて高確率状態を発生させるにあたり、確変カウンタに「１００００」をセットして、特別図柄当否判定の実行回数が１０，０００回になるまで、換言すると、実質的に次回の大当りが発生するまで、高確率状態が保証される仕様（所謂「Ｖ確ループ機」）としていたが、確変カウンタにセットする値は、遊技機の仕様（スペック）に応じて適宜設定することが可能である。例えば、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて確変カウンタにセットする値を「１５０」とし、高確率状態での特別図柄当否判定の実行回数が「１５０」になると、次回以降の特別図柄当否判定が低確率状態で行われることとなる仕様、すなわち、次回大当り発生まで高確率状態が保証されるとは限らない仕様の遊技機（所謂「Ｖ確ＳＴ機」）に本発明を適用することも可能である。あるいは、確変カウンタの他に、例えば、高確率状態での大当りの発生回数を計数するカウンタ（大当りカウンタ）を設け、大当り発生回数（大当りカウンタのカウント値）が所定回数（例えば「５」）になると、その所定回数目（例えば「５回目」）の大当りに係る大当り遊技の終了後は必ず（強制的に）低確率状態になる仕様の遊技機（所謂「Ｖ確セット機」）に本発明を適用することも可能である。

【０３１７】

また、前述した実施例では、第２特図保留を第１特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図２優先の制御処理としたが、これに限らず、第１特図保留を第２特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図１優先の制御処理としてもよい。また、第１特図保留の消化と第２特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第１特図保留及び第２特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処置、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

【０３１８】

前述した遊技機において、遊技球が入球可能な始動口と、第１態様と第１態様よりも遊技球の入球可能性が高い第２の態様とに変化可能な可変式始動口と、のうち少なくとも一方を設け、始動口又は可変式始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段を設けてもよい。また、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、始動口への入球に基づいて第１当否

判定を実行する第１当否判定手段と、可変式始動口への入球に基づいて第２当否判定を実行する第２当否判定手段と、第１当否判定又は第２当否判定の結果が当りになると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えるものとしてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の第１遊技状態と、第１遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い第２遊技状態とに設定する遊技状態設定手段とを備えるものとしてもよい。ここで、「所定の頻度」には０を含むものとする。

【０３１９】

［その他］

従来の特典決定遊技を備えた遊技機では、遊技球が特定領域を通過する可能性を、特定領域への遊技球の通過に係る可変入球口（以下「特定可変入球口」ともいう）の開放パターンによって異ならせるのが一般的である。ところが、従来の構成では、特典決定遊技を含む特別遊技が開始されることを容易に認識することが可能なので、遊技者にしてみれば、特別遊技の開始をきっかけとして特定可変入球口の開放パターン（開放動作）を注視することが可能となる。このため、例えば、特定可変入球口が開放を開始した際の早い段階、つまり、特典決定遊技の開始早々に、特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別できる場合がある。このように特典決定遊技の開始早々に特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別できてしまうと、特典決定遊技の結果が得られる前（特典決定遊技の終了前）や当該遊技の結果が報知される前に、特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等が分かってしまうこととなり、このことは特典決定遊技の興趣低下や存在価値の希薄化に繋がる虞がある。これに対し、特典決定遊技を含む特別遊技が開始されることを認識し難くし、特典決定遊技を備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることが可能な発明を、以下の（１）～（５）に例示する。

（１）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技中に遊技球が入球可能となる可変入球口と、

前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、

を備えた遊技機であって、

前記特別遊技中の所定時期に、前記特定領域への遊技球の通過有無に基づいて前記特典を付与するか否かが決定される特典決定遊技を実行する特典決定遊技実行手段と、

前記識別情報の変動表示中に所定の第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、

を備え、

前記第１演出実行手段は、前記識別情報が特定態様で停止表示される前の変動表示中に前記第１演出を開始した場合、該第１演出を、前記識別情報が特定態様で停止表示された後の前記特別遊技における前記特典決定遊技の開始後に終了する

ことを特徴とする遊技機。

【０３２０】

尚、上記（１）に記載の遊技機において、

前記可変入球口は、前記特典決定遊技が実行される場合と、前記特典決定遊技が実行されない場合とに、遊技球が入球不能な入球不能状態と遊技球が入球可能な入球可能状態とに変化し得るもので、

前記第１演出実行手段は、前記識別情報が特定態様で停止表示される前の変動表示中に前記第１演出を開始した場合、該第１演出を、前記識別情報が特定態様で停止表示された後の前記特別遊技にて前記可変入球口が少なくとも１回入球可能状態となった後に終了する

こととしてもよい。

【０３２１】

（２）始動口への遊技球の入球に基づき識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技中に遊技球が入球可能となる可変入球口と、
前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、
を備えた遊技機であって、
前記特別遊技中の所定時期に、前記特定領域への遊技球の通過有無に基づいて前記特典を付与するか否かが決定される特典決定遊技を実行する特典決定遊技実行手段と、
前記特別遊技中に所定の第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、
を備え、
前記第１演出実行手段は、前記特別遊技中に前記第１演出を実行する場合、前記識別情報が特定態様で停止表示される前の変動表示中に前記第１演出を開始し、該第１演出を、前記識別情報が特定態様で停止表示された後の前記特別遊技における前記特典決定遊技の開始後に終了する
ことを特徴とする遊技機。
【０３２２】
尚、上記（２）に記載の遊技機において、
前記可変入球口は、前記特典決定遊技が実行される場合と、前記特典決定遊技が実行されない場合とに、遊技球が入球不能な入球不能状態と遊技球が入球可能な入球可能状態とに変化し得るもので、
前記第１演出実行手段は、前記特別遊技中に前記第１演出を実行する場合、前記識別情報が特定態様で停止表示される前の変動表示中に前記第１演出を開始し、該第１演出を、前記識別情報が特定態様で停止表示された後の前記特別遊技にて前記可変入球口が少なくとも１回入球可能状態となった後に終了する
こととしてもよい。
【０３２３】
（３）上記（１）又は（２）に記載の遊技機において、
前記特別遊技中であって前記第１演出の終了後に所定の第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、
前記識別情報の変動表示中に所定の第３演出を実行可能な第３演出実行手段と、
を備え、
前記第２演出実行手段は、前記第３演出と同様の演出態様で前記第２演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３２４】
（４）上記（３）に記載の遊技機において、
前記第３演出実行手段は、予め定められた複数の演出態様の中から選択される演出態様に基づいて前記第３演出を実行可能であり、
前記第２演出実行手段は、前記第３演出実行手段が実行可能な前記第３演出と同様の複数の演出態様の中から選択される演出態様に基づいて、前記第２演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０３２５】
（５）上記（１）～（４）の何れか一つに記載の遊技機において、
前記識別情報の停止表示に基づいて所定の第４演出を実行可能な第４演出実行手段を備え、
前記識別情報が特定態様で停止表示される場合の前記第４演出の演出態様として、少なくとも第１演出態様と、前記第１演出態様よりも認識し難い第２演出態様と、を有し、
前記第４演出実行手段は、
前記識別情報が特定態様で停止表示される前の変動表示中に前記第１演出が開始され、該第１演出の実行中に前記識別情報が特定態様で停止表示される場合、前記識別情報の停

止表示に基づく前記第４演出を前記第２演出態様で行う
ことを特徴とする遊技機。
【０３２６】
従来の特典決定遊技を備えた遊技機では、特典決定遊技の結果を報知する演出（以下「結果報知演出」ともいう）を、特別遊技中に行うのが一般的である。ところが、従来の結果報知演出には、特別遊技中であって特典決定遊技が終了したときや特典決定遊技の結果が確定したとき等の一時期に、遊技球が特定領域を通過したか否かを示す画像（例えば「Ｖ」等の文字画像）を単に表示するだけのものが多い。これでは、特典決定遊技を含む特別遊技中に行われる演出の効果が十分に得られず、遊技興趣の低下を招く虞がある。これに対し、特典決定遊技を含む特別遊技中に行われる演出の効果を高め、延いては、特典決定遊技を備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることを可能とする発明を、以下の（６）～（１４）に例示する。
【０３２７】
（６）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技中に遊技球が入球可能となる可変入球口と、
前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、
を備えた遊技機であって、
前記特別遊技中の所定時期に、前記特定領域への遊技球の通過有無に基づいて前記特典を付与するか否かが決定される特典決定遊技を実行する特典決定遊技実行手段と、
前記特別遊技中に所定の特別遊技演出を実行可能な特別遊技演出実行手段と、
を備え、
前記特別遊技演出実行手段は、
前記特典決定遊技が終了した後の前記特別遊技中に、前記特典決定遊技の結果を示す演出態様で前記特別遊技演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０３２８】
（７）上記（６）に記載の遊技機において、
前記特別遊技演出実行手段は、前記特典決定遊技が終了する前の前記特別遊技中は、前記特典決定遊技の結果を示さない演出態様で前記特別遊技演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０３２９】
（８）上記（６）又は（７）に記載の遊技機において、
前記特典決定遊技が終了した後の前記特別遊技中に実行される前記特別遊技演出の演出態様を複数記憶する演出態様記憶手段を備え、
前記特別遊技演出実行手段は、前記演出態様記憶手段に記憶される複数の演出態様の中から選択される演出態様に基づいて、前記特典決定遊技が終了した後の前記特別遊技演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０３３０】
（９）上記（８）に記載の遊技機において、
また、前記特典決定遊技の結果を示す演出態様として、遊技球が前記特定領域を通過した旨を示す通過態様と、遊技球が前記特定領域を通過しなかった旨を示す未通過態様と、を有し、
前記演出態様記憶手段に記憶される複数の演出態様の各々には、前記通過態様に対応する演出態様と、前記未通過態様に対応する演出態様とが設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【０３３１】

（１０）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技中に遊技球が入球可能となる可変入球口と、
前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、
を備えた遊技機であって、
前記特別遊技中の所定時期に、前記特定領域への遊技球の通過有無に基づいて前記特典を付与するか否かが決定される特典決定遊技を実行する特典決定遊技実行手段と、
前記特別遊技中に所定の特別遊技演出を実行可能な特別遊技演出実行手段と、
を備え、
前記特別遊技演出実行手段は、前記特別遊技中であって前記特典決定遊技の終了後に、前記特別遊技演出として、前記特典決定遊技の結果を示す結果報知演出を開始する
ことを特徴とする遊技機。

【０３３２】

（１１）上記（１０）に記載の遊技機において、
前記結果報知演出の演出態様を複数記憶する記憶手段と、
前記記憶手段に記憶される複数の演出態様の中から実行する前記結果報知演出の演出態様を選択する選択手段と、
を備え、
前記選択手段は、前記特典決定遊技の終了前に前記結果報知演出の演出態様を選択し、
前記特別遊技演出実行手段は、前記選択手段により選択された演出態様に基づく前記結果報知演出を開始する。
ことを特徴とする遊技機。

【０３３３】

（１２）上記（１１）に記載の遊技機において、
前記特別遊技演出実行手段は、前記特別遊技中であって前記特典決定遊技の終了前に、前記特別遊技演出として、前記選択手段による選択の結果を示す選択演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【０３３４】

（１３）上記（１０）～（１２）の何れか一つに記載の遊技機において、
前記特別遊技演出実行手段は、前記特別遊技中であって前記特典決定遊技の終了後に開始した前記結果報知演出を、前記特典決定遊技の結果に応じた態様で実行する
ことを特徴とする遊技機。
尚、上記（１０）～（１３）の何れか一つに記載の遊技機において、
前記特別遊技演出実行手段は、前記特別遊技中であって前記特典決定遊技の終了後に開始する前記結果報知演出を、前記特典決定遊技の終了後から一連の演出として実行する
こととしてもよい。

【０３３５】

（１４）上記（６）～（１３）の何れか一つに記載の遊技機において、
前記特別遊技の開始から前記特典決定遊技が終了するまでの期間より、前記特典決定遊技の終了から前記特別遊技が終了するまでの期間の方が長い
ことを特徴とする遊技機。

【０３３６】

また、従来の遊技機として、特典付与に関し、特別遊技中に所定の可変入球口に入球した遊技球を、当該可変入球口内の振分装置によって、特定領域又は非特定領域に振分け、遊技球が特定領域を通過した場合に特典を付与する遊技機が知られている。この様に可変入球口内部に振分装置を設けると、この振分装置の可動部分に遊技球が挟まる等して球詰りを発生させるおそれがある。この様な事態が発生すると、最悪の場合、可変入球口に入

球した遊技球が特定領域側に振分けられなくなり、遊技者が特典付与の機会を逃す虞がある。また、従来から払出装置等の排出装置を有する遊技機において、この様な球詰りが発生した場合に、所定のリトライ動作を実行することで、球詰りを解消させる制御を有する遊技機があった。然しながら、大当り遊技においては、単にリトライ動作等を行って球詰り等の不具合を解消するだけでは、大当り遊技が途中で停滞してしまう可能性がある。また、大当り遊技が停滞すると、遊技者が遊技興趣を低下させる虞もある。以下に例示する発明（１５）～（２８）は、この様な事情に鑑みてなされたものであり、大当り遊技を、迅速且つ円滑に進行させ、遊技興趣を向上させるものである。

【０３３７】

（１５）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、

前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて、前記可変入球口を入球可能状態に変化させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記可変入球口への入球を検知する入球検知手段と、

前記入球検知手段で検知された遊技球の排出を検知する排出検知手段と、

前記入球検知手段で検知された遊技球が前記排出検知手段で検知されるまでの経路に配され、所定の動作を行うことで遊技球の流下方向を変化可能な可動部材と、を備えた遊技機であって、

前記特別遊技は、複数のラウンド遊技で構成され、

前記ラウンド遊技において、前記可変入球口は所定のパターンで入球可能状態又は入球不能状態となるものとされ、

所定の前記ラウンド遊技を実行する場合において、当該ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後に、前記可変入球口を入球不能状態として所定の確認処理を実行するものであって、

前記確認処理には、少なくとも、

前記ラウンド遊技における前記可変入球口への入球数と排出数とが一致するかどうかを、前記入球検知手段及び前記排出検知手段の検知結果に基づいて判定する一致判定処理と、

前記一致判定処理において前記可変入球口への入球数と排出数とが一致しないと判定したことに基づいて、前記可動部材を動作させる可動部材動作処理と、を有し、

前記一致判定処理は、前記可動部材動作処理の実行前の期間に、複数回実行可能とされ、

前記可動部材動作処理の実行前に、前記一致判定処理において前記可変入球口への入球数と排出数とが一致すると判定した場合、前記可動部材動作処理を実行することなく、前記確認処理を終了することを特徴とする遊技機。

【０３３８】

（１６）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第１可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第２可変入球口と、

前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて、特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第２可変入球口への入球を検知する入球検知手段と、

前記入球検知手段で検知された遊技球の排出を検知する排出検知手段と、

前記入球検知手段で検知された遊技球が前記排出検知手段で検知されるまでの経路に配され、所定の動作を行うことで遊技球の進行方向を変化可能な可動部材と、を備えた遊技

機であって、
前記特別遊技は、複数のラウンド遊技で構成されると共に、前記ラウンド遊技毎に、前記第１可変入球口及び前記第２可変入球口の何れか一方が入球可能状態に変化するものとされ、
前記第２可変入球口を入球可能状態とする所定の前記ラウンド遊技を実行する場合において、当該ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後に、前記第２可変入球口を入球不能状態として所定の確認処理を実行するものであって、
前記確認処理には、少なくとも、
前記ラウンド遊技における前記第２可変入球口への入球数と排出数とが一致するかどうかを、前記入球検知手段及び前記排出検知手段の検知結果に基づいて判定する一致判定処理と、
前記一致判定処理において前記第２可変入球口への入球数と排出数とが一致しないと判定したことに基づいて、前記可動部材を動作させる可動部材動作処理と、を有し、
前記特別遊技として、前記第１可変入球口を入球可能状態とする第１ラウンド遊技と、前記第２可変入球口を入球可能状態とする第２ラウンド遊技と、を有すると共に、前記ラウンド遊技の実行パターンに、前記第２ラウンド遊技に次いで前記第１ラウンド遊技を実行するパターンを有する特別遊技を備え、
前記特別遊技を実行し、前記第２ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後に、前記確認処理を実行する場合において、前記確認処理の少なくとも一部の処理を、前記第１ラウンド遊技の実行中に行うことを可能とすることを特徴とする遊技機。
【０３３９】
これにより、確認処理の完了を待つことなく、所定のラウンド遊技の確認処理と、当該所定のラウンド遊技の次のラウンド遊技（次のラウンド遊技の入球可能状態）とを並行して実行することを可能とし、大当り遊技を迅速且つ円滑に進行することが可能となる。これは、連続するラウンド遊技を、第２大入賞口を入球可能状態とする第２ラウンド遊技と、第１大入賞口を入球可能状態とする第１ラウンド遊技と、で構成するパターン（逆でも可）を有する特別遊技を備えていることにより可能とするものである。
【０３４０】
（１７）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて、前記可変入球口を入球可能状態に変化させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記可変入球口への入球を検知する入球検知手段と、
前記入球検知手段で検知された遊技球の排出を検知する第１排出検知手段及び第２排出検知手段と、
所定の動作を行うことで、前記入球検知手段で検知された遊技球を特定領域又は非特定領域に誘導する可動部材と、を備え、
遊技球が前記特定領域を通過することに基づいて所定の特典を付与可能な遊技機であって、
前記第１排出検知手段は、前記非特定領域を通過した遊技球を検知するものとされ、
前記第２排出検知手段は、前記特定領域を通過した遊技球を検知するものとされ、
前記特別遊技は、複数のラウンド遊技で構成され、
前記ラウンド遊技として、少なくとも、
前記可変入球口を入球可能状態とすると共に、遊技球を特定領域又は非特定領域に誘導可能な特定ラウンド遊技と、
前記可変入球口を入球可能状態とすると共に、遊技球を非特定領域に誘導する非特定ラウンド遊技と、を有し、
所定の前記ラウンド遊技を実行する場合において、当該ラウンド遊技における最後の入

球可能状態を終了した後に、前記可変入球口を入球不能状態として所定の確認処理を実行するものであって、
前記確認処理には、少なくとも、
前記ラウンド遊技における前記可変入球口への入球数と排出数とが一致するかどうかを、前記入球検知手段、前記第１排出検知手段、及び、第２排出検知手段の検知結果に基づいて判定する一致判定処理と、
前記一致判定処理において前記可変入球口への入球数と排出数とが一致しないと判定したことに基づいて、前記可動部材を動作させる可動部材動作処理と、を有しており、
前記特別遊技として、前記特定ラウンド遊技と、前記非特定ラウンド遊技と、を有すると共に、前記ラウンド遊技の実行パターンに、前記非特定ラウンド遊技に次いで前記特定ラウンド遊技を実行するパターンを有する特別遊技を備え、
前記特別遊技を実行する場合において、前記非特定ラウンド遊技と、前記非特定ラウンド遊技の次に実行される前記特定ラウンド遊技と、の両方において、前記確認処理を実行することを特徴とする遊技機。
【０３４１】
可動部材を動作させて可変入球口に入球した遊技球を特定領域又は非特定領域に振分ける機能を発揮させる特定ラウンド遊技は、可変入球口内で球詰り等を発生させる可能性が非特定ラウンド遊技よりも高い。そのため、特定ラウンド遊技において確認処理を行うことで、球詰り等の発見及び解消を的確に行うことが可能となる。また、特定ラウンド遊技は特典を付与するかどうかの、重要なラウンド遊技であるため、特定ラウンド遊技開始前に球詰り等が発生していると、遊技者に不測の損害を与える可能性がある。そのため、特定ランド遊技開始前のラウンド遊技であって、同じ可変入球口を入球可能状態とする非特定ラウンド遊技においても、確認処理を行うことで、当該非特定ラウンド遊技において球詰り等がないことを確認したうえで、又は、球詰り等があれば発見及び解消を的確に行ったうえで、特定ラウンド遊技を開始することが可能となる。これにより、球詰り等のない正常な状態で特定ラウンド遊技を開始することが可能となり、遊技者が不測の損害を被ることを防止することが可能となる。
【０３４２】
（１８）上記（１５）に記載の遊技機において、
前記確認処理を実行する場合には、前記確認処理を終了した後に、次の前記ラウンド遊技を実行可能とすることを特徴とする遊技機。
【０３４３】
（１９）上記（１６）に記載の遊技機において、
前記第２ラウンド遊技に係る前記確認処理のうち、少なくとも前記可動部材動作処理を、前記第１ラウンド遊技の実行中に行うことを可能とすることを特徴とする遊技機。
【０３４４】
（２０）上記（１６）又は（１９）に記載の遊技機おいて、
前記第２ラウンド遊技に係る前記確認処理のうち、少なくとも前記一致判定処理を、前記第１ラウンド遊技の実行中に行うことを可能とすることを特徴とする遊技機。
【０３４５】
（２１）上記（１６）、（１９）又は（２０）に記載の遊技機おいて、
前記特別遊技として、前記１ラウンド遊技と、前記第２ラウンド遊技と、を有すると共に、前記ラウンド遊技の実行パターンに、前記第２ラウンド遊技に次いで、前記第１ラウンド遊技、前記第２ラウンド遊技の順で実行するパターンを有する第１の特別遊技を含み、
前記第１の特別遊技を実行し、前記第２ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後に、前記確認処理を実行する場合において、
前記確認処理の少なくとも一部の処理を、前記第２ラウンド遊技の次のラウンド遊技である前記第１ラウンド遊技の実行中に行うことを可能とすると共に、当該第１ラウンド遊技の次に前記第２ラウンド遊技の実行予定がある場合には、当該確認処理が終了するまで

は、当該第２ラウンド遊技を実行しないことを特徴とする遊技機。
【０３４６】
（２２）上記（１７）に記載の遊技機において、
少なくとも、前記特別遊技において実行される最初の前記特定ラウンド遊技と、当該特定ラウンド遊技の直前に実行される前記非特定ラウンド遊技と、の両方において、前記確認処理を実行することを特徴とする遊技機。
【０３４７】
（２３）上記（１７）又は（２２）に記載の遊技機において、
前記特別遊技として、前記特定ラウンド遊技と、前記非特定ラウンド遊技と、を有すると共に、前記ラウンド遊技の実行パターンに、前記非特定ラウンド遊技に次いで前記特定ラウンド遊技を実行し、それ以降に前記非特定ラウンド遊技を実行するパターンを有する第１の特別遊技を含み、
前記第１の特別遊技を実行する場合において、前記非特定ラウンド遊技と、当該非特定ラウンド遊技の次に実行される前記特定ラウンド遊技と、の両方において、前記確認処理を実行し、最後の前記特定ラウンド遊技よりも後に実行される前記非特定ラウンド遊技において、前記一致判定処理及び前記可動部材動作処理を実行しないことを特徴とする遊技機。
【０３４８】
（２４）上記（１６）、（１７）、（１９）乃至（２３）に記載の遊技機において、
前記一致判定処理は、前記可動部材動作処理の実行前の期間に、複数回実行可能とされ、
前記可動部材動作処理の実行前に、前記一致判定処理において前記可変入球口への入球数と排出数とが一致すると判定した場合、前記可動部材動作処理を実行することなく、前記確認処理を終了することを特徴とする遊技機。
【０３４９】
（２５）上記（１５）、（１６）、（１８）乃至（２１）に記載の遊技機において、
前記排出検知手段は、第１排出検知手段と、第２排出検知手段と、からなり、
前記可動部材が所定の動作を行うことで、前記入球検知手段で検知された遊技球を特定領域又は非特定領域に誘導するものとされ、
遊技球が前記特定領域を通過することに基づいて所定の特典を付与可能な遊技機であって、
前記第１排出検知手段は、前記非特定領域を通過する遊技球を検知し、
前記第２排出検知手段は、前記特定領域を通過する遊技球を検知することを特徴とする遊技機。
【０３５０】
（２６）上記（１５）乃至（２５）に記載の遊技機において、
前記第２排出検知手段には、遊技球を検知すると特典を付与する有効期間と、遊技球を検知しても特典を付与しない無効期間と、が設定されており、
前記特定ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後に、前記可変入球口を入球不能状態としたまま、前記有効期間を第１期間継続し、前記第１期間経過後に前記無効期間とする場合において、
前記無効期間を第２期間継続した後に、前記可動部材動作処理を実行可能とするものであって、
前記確認処理における最初の前記一致判定処理を、前記ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後であって、前記有効期間に実行することを特徴とする遊技機。
【０３５１】
（２７）上記（２６）に記載の遊技機において
前記第１期間及び前記第２期間の夫々において、前記一致判定処理を複数回実行可能とすることを特徴とする遊技機。
【０３５２】

（２８）上記（１５）乃至（２７）に記載の遊技機において、
前記一致判定処理は、前記確認処理の開始後から前記確認処理を終了するまで所定周期で繰り返し実行されることを特徴とする遊技機。
【０３５３】
（２９）上記（１５）乃至（２８）に記載の遊技機において、以下の構成を付加することも可能である。
具体的に、前述した遊技機において、「確認処理として、一致判定処理において可変入球口への入球数と排出数とが一致しないと判定した場合、所定時間経過後に所定の態様でエラー報知を実行するエラー報知処理を有し、
一致判定処理は、エラー報知処理の実行前の期間に、複数回実行可能とされ、
エラー報知処理の実行前に、一致判定処理において可変入球口への入球数と排出数とが一致すると判定した場合、エラー報知処理を実行することなく、確認処理を終了する」ものとしてもよい。
【０３５４】
また、前述した遊技機において、「一致判定処理は、エラー報知処理の実行中に、複数回実行可能とされ、
エラー報知処理の実行中に、一致判定処理において可変入球口への入球数と排出数とが一致すると判定した場合、実行中のエラー報知を終了させて、確認処理を終了する」ものとしてもよい。
【０３５５】
また、前述した遊技機において、「一致判定処理は、エラー報知の実行中に、複数回実行可能とされ、
エラー報知中に実行される一致判定処理において、可変入球口への入球数と排出数とが一致すると判定されなかった場合、所定期間の経過によって、エラー報知を終了させて、確認処理を終了する」ものとしてもよい。
【０３５６】
また、前述した遊技機において、「エラー報知処理は、可動部材動作処理が終了した後、第３期間が経過すると実行可能とされ、
一致判定処理は、第３期間において複数回実行可能とされ、
第３期間の実行中に、一致判定処理において可変入球口への入球数と排出数とが一致すると判定した場合、エラー報知処理を実行することなく、確認処理を終了する」ものとしてもよい。
【０３５７】
その他、前述した遊技機において、特定ラウンド遊技は、特定領域への遊技球の通過を可能とし、遊技球が特定領域を通過すると特典が付与されるので、この「特定ラウンド遊技」を、「所定の特典を付与可能なラウンド遊技」としてもよい。一方、非特定ラウンド遊技は、可動部材が動作せず、遊技球が特定領域を通過することはない（全て非特定領域を通過する）ので、この「非特定ラウンド遊技」を「所定の特典を付与しないラウンド遊技」としてもよい。
【０３５８】
また、前述した遊技機において、「ラウンド遊技の実行パターンに、非特定ラウンド遊技に次いで特定ラウンド遊技を実行するパターンを有する特別遊技」とは、特別遊技を構成する複数のラウンド遊技の中に、非特定ラウンド遊技、特定ラウンド遊技の順で実行される部分を有していれば足り、その他のラウンド遊技については、非特定ラウンド遊技であっても、特定ラウンド遊技であっても、その他のラウンド遊技であっても構わない。
【０３５９】
また、前述した遊技機において、「ラウンド遊技の実行パターンとして、第２ラウンド遊技に次いで第１ラウンド遊技を実行するパターンを有する第１特別遊技」とは、特別遊技で実行されるラウンド遊技の実行パターンの一部に、第２可変入球口を入球可能状態とする第２ラウンド遊技と、第１可変入球口を入球可能状態とする第１ラウンド遊技と、が

連続して実行されるパターンがあれば足り、その他のラウンド遊技は第１ラウンド遊技であっても第２ラウンド遊技であっても構わない。また、確認処理は特定の第２ラウンド遊技において実行すれば足り、その他のラウンド遊技においては確認処理を実行しても実行しなくともよい。例えば、１５回のラウンド遊技で構成される特別遊技において、２ラウンド目が第２ラウンド遊技、３ラウンド目が第１ラウンド遊技とされ、当該２ラウンド目の第２ラウンド遊技において確認処理を実行可能であれば、他のラウンド遊技がどのようなラウンド遊技であってもよいし、確認処理を実行してもしなくともよい。また、特別遊戯として、この様な実行パターンを有する特別遊技を備えていれば足り、その他に、この様な実行パターンを有していない特別遊技を備えていてもよい。

【０３６０】

従来、特別遊技において大入賞口内の特定領域を遊技球が通過することで、所定の特典を付与し、特別遊技における全ての開放動作を終了した後にエンディング期間を設け、このエンディング期間中に、特別遊技終了後に移行する遊技モード（特典付与状態）を遊技者に報知するエンディング演出を実行するものがあった。特許文献（特開２０１６－１６１６５号公報）には、エンディング演出として複数の演出が設けられており、設定される特定のエンディング期間中に、大当り遊技終了後に移行する遊技モードに応じたエンディング演出を実行することが記載されている。然しながら、この様な遊技機では、移行後の遊技モードがどのような遊技状態であっても、同じ演出期間で構成されたエンディング演出を実行するため、メリハリがなく、趣向性の低いエンディング演出となっていた。以下に例示する発明（３０）～（３８）は、この様な事情に鑑みてなされたものであり、遊技結果に応じたエンディング期間を設定することで、移行する遊技状態に応じた適切なエンディング演出を実行可能とし、遊技興趣を向上させるものである。

【０３６１】

（３０）所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定の結果に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、

前記可変入球口内に設けられ、遊技球が通過可能な特定領域と、

前記当否判定の結果が特定結果になると、前記識別情報を特定態様で停止表示して、前記可変入球口を入球可能状態に変化可能な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、

前記特別遊技が実行され、遊技球が前記特定領域を通過することに基づいて所定の特典を付与可能な遊技機であって、

前記特別遊技は所定数のラウンド遊技で構成され、

前記特別遊技を実行する場合、当該特別遊技における全てのラウンド遊技を終了した後に、所定期間の終了期間を経過してから、前記識別情報を変動表示可能とされ、

前記終了期間として、異なる長さの複数の終了期間から何れかを決定する終了期間決定手段を備え、

前記終了期間決定手段は、遊技球が前記特定領域を通過するか否かに基づいて、異なる長さの前記終了期間を決定可能であることを特徴とする遊技機。

【０３６２】

（３１）上記（３０）に記載の遊技機において、

第１の態様と、前記第１の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第２の態様とに変化可能な入球口と、

第１遊技状態又は前記第１遊技状態よりも前記入球口への遊技球の入球頻度が高い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、を備え、

前記特定結果として、第１特定結果を有し、

前記第１遊技状態において前記第１特定結果となって前記特別遊技を実行する場合、前記特定領域を通過するか否かに基づいて、異なる長さの前記終了期間を決定し、

前記第２遊技状態において前記第１特定結果となって前記特別遊技を実行する場合、前

記特定領域を通過しても通過しなくても、同じ長さの前記終了期間を決定することを特徴とする遊技機。

【０３６３】

この様な遊技機によれば、特定結果として第１特定結果を有しており、遊技球の入球頻度が低い（通常の）第１遊技状態において、当該第１特定結果となった場合には、特定領域を通過する否かによって異なる長さの終了期間を決定する。また、遊技球の入球頻度が高い第２遊技状態において、当該第１特定結果となった場合には、特定領域を通過しても通過しなくても、同じ長さの終了期間を決定する（すなわち、終了期間が変化しない）ものとしている。これにより、例えば、通常状態においては特定領域通過又は非通過（特典付与又は非付与）によって終了期間を変化させることで、適切な長さの終了期間を経たうえで、識別情報の変動表示を開始することを可能とし、遊技状態の移行態様にメリハリを付与することが可能となる。一方、既に第２遊技状態（例えば、高ベース状態）である場合には、特定領域通過又は非通過（特典付与又は非付与）によって終了期間を変化させないことで、遊技中の遊技状態に応じた適切な終了期間を設定し、遊技状態の移行態様にメリハリを付与することが可能となる。

【０３６４】

（３２）上記（３１）に記載の遊技機において、

前記遊技状態設定手段は、前記特別遊技終了後の遊技状態を前記第２遊技状態に設定可能であることを特徴とする遊技機。

【０３６５】

（３３）上記（３０）乃至（３２）に記載の遊技機において、

前記当否判定の結果が前記特定結果であると判定する当否判定確率を、所定確率又は前記所定確率よりも高い高確率に設定可能な確率設定手段を備え、

前記特別遊技が実行され、前記特定領域を遊技球が通過することに基づいて、当該特別遊技終了後の前記当否判定確率を前記高確率とすることを特徴とする遊技機。

【０３６６】

（３４）上記（３０）乃至（３３）に記載の遊技機において、

前記終了期間決定手段が決定した前記終了期間の実行中において、所定の演出を実行可能な終了期間演出手段を備え、

前記終了期間に実行可能な演出として、演出態様及び演出期間の異なる複数の演出を有し、

前記終了期間演出手段は、前記終了期間決定手段が決定した前記終了期間に対応する演出を実行することを特徴とする遊技機。

【０３６７】

（３５）上記（３４）に記載の遊技機において、

前記終了期間演出手段は、前記終了期間決定手段が決定した前記終了期間において、前記特別遊技後に設定される遊技状態を示す演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【０３６８】

（３６）上記（３０）に記載の遊技機において、

前記終了期間として、少なくとも、第１期間と、前記第１期間よりも短い第２期間と、を有し、

前記終了期間決定手段は、前記特別遊技において前記特定領域を遊技球が通過した場合には前記第１期間を決定し、前記特別遊技において前記特定領域を遊技球が通過しなかった場合には前記第２期間を決定する場合があるものとしてもよい。

【０３６９】

（３７）上記（３６）に記載の遊技機において、

前記特定結果として、第１特定結果と、第２特定結果と、を有し、

前記当否判定の結果が前記第１特定結果となって前記特別遊技を実行する場合、前記終了期間決定手段は、前記特別遊技において前記特定領域を遊技球が通過した場合には前記

第１期間を決定し、前記特別遊技において前記特定領域を遊技球が通過しなかった場合には前記第２期間を決定し、
前記当否判定の結果が前記第２特定結果となって前記特別遊技を実行する場合、前記終了期間決定手段は、前記特別遊技において前記特定領域を遊技球が通過しても通過しなくても同じ長さの前記終了期間を決定することを特徴とする遊技機。
【０３７０】
この様な遊技機によれば、特定結果として第１特定結果と第２特定結果を有しており、当否判定の結果が第１特定結果となって特別遊技を実行する場合には、当該特別遊技において特定領域を通過する否かによって異なる長さの終了期間を決定する（通過で第１期間、非通過で第２期間）。また、当否判定の結果が第２特定結果となって特別遊技を実行する場合には、当該特別遊技において特定領域を通過しても通過しなくても、同じ長さの終了期間を決定する（すなわち、終了期間が変化しない）ものとしている。これにより、特定結果の種類によって、特定領域通過又は非通過（特典付与又は非付与）によって終了期間を変化させたり、終了期間を変化させなかったりすることが可能となる。またこれにより、特定結果の種類によって、適切な長さの終了期間を設定することが可能となり、適切な長さの終了期間を経たうえで、識別情報の変動表示を開始することを可能とし、遊技状態の移行態様にメリハリを付与することが可能となる。
【０３７１】
（３８）上記（３６）に記載の遊技機において、
前記終了期間決定手段が決定した前記終了期間の実行中において、所定の演出を実行可能な終了期間演出手段を備え、
前記終了期間に実行可能な演出として、演出態様及び演出期間の異なる複数の演出を有し、
前記終了期間演出手段は、前記終了期間決定手段が決定した前記終了期間に対応する演出を実行するものであって、
前記当否判定の結果が前記第１特定結果となって前記特別遊技を実行する場合、前記終了期間演出手段は、前記終了期間決定手段が決定した前記終了期間において、前記特別遊技後に設定される遊技状態を認識可能な演出を実行し、
前記当否判定の結果が前記第２特定結果となって前記特別遊技を実行する場合、前記終了期間演出手段は、前記終了期間決定手段が決定した前記終了期間において、前記特別遊技後に設定される遊技状態を認識し難い演出を実行することを特徴とする遊技機。
【０３７２】
この様な遊技機によれば、当否判定の結果が第１特定結果となって特別遊技を実行する場合には、終了期間における演出として、特別遊技後に設定される遊技状態を認識可能な演出を実行する。一方、当否判定の結果が第２特定結果となって特別遊技を実行する場合には、終了期間における演出として、特別遊技後に設定される遊技状態を認識し難い演出を実行するものとしている。これにより、当否判定の結果が第１特定結果となった場合において、特定領域を遊技球が通過した場合には第１期間（長期間）の終了期間を設定し、特定領域を遊技球が通過しなかった場合には第２期間（短期間）の終了期間を設定する。そして、特典の付与又は非付与に応じて設定される適切な長さの終了期間において、移行後の遊技状態（例えば、高確率状態、低確率状態等）を認識可能な演出を行うことが可能となる。また、当否判定の結果が第２特定結果となった場合には、設定された終了期間において、移行後の遊技状態（例えば、高確率状態、低確率状態）を認識し難い演出を行うので、特定領域を通過しても通過しなくても同様の演出（例えば、非報知演出）を実行するものとされる。従って、第２特定結果となった場合には、特定領域の通過又は非通過によって設定する終了期間を変更することなく、特定の終了期間において、移行後の遊技状態を認識し難い演出を行うことが可能となる。これにより、遊技状態の移行態様や、終了期間において行う演出態様に応じて、適切な長さの終了期間を設定することが可能となる。またこれにより、適切な長さの終了期間を経たうえで、識別情報の変動表示を開始することを可能とし、遊技状態の移行態様にメリハリを付与することが可能となる。

【０３７３】
特許文献（特開２０１４－１６１６１５）には、特別遊技Ａ乃至Ｅの５種類の特別遊技を有しており、特別遊技の種類によって獲得可能な遊技球の数が異なる（５００球～２０００個）ことが記載されている。従って、獲得可能な遊技球数の多い特別遊技となった場合には、遊技興趣を高める反面、獲得可能な遊技球数の少ない特別遊技となった場合には、遊技興趣を低下させ、遊技意欲を低下させる可能性がある。特に、長時間特別遊技を獲得することなく遊技を経た結果、獲得した特別遊技が、獲得可能な遊技球数の少ない特別遊技であった場合には、遊技意欲の低下可能性が特に高くなる虞がある。以下に例示する発明（３９）～（４７）は、この様な事情に鑑みてなされたものであり、遊技者にとって比較的利益の低い大当りが発生した場合に、遊技者にとって利益の高い大当りが発生した場合と比べて、大当り遊技の開始を分かり難くし、遊技者の遊技意欲の低下を防止し、遊技興趣の維持・向上を図ることにある。
【０３７４】
（３９）第１の態様と、前記第１の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第２の態様とに変化可能な入球口と、
第１遊技状態又は前記第１遊技状態よりも前記入球口への遊技球の入球頻度が高い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、
所定条件の成立に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定の結果に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、
前記判定の結果が特定結果になると、前記識別情報を特定態様で停止表示し、前記可変入球口を入球可能状態に変化可能な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、
前記特定結果として、少なくとも、第１特定結果と、第２特定結果と、を有し、
前記判定の結果が前記第１特定結果となると第１特別遊技を実行し、前記第２特定結果となると前記第２特別遊技を実行するものとされ、
少なくとも前記特別遊技中に実行可能な演出として、前記特別遊技の開始を容易に認識可能な第１特別演出と、前記第１特別演出よりも前記特別遊技の開始を認識し難い第２特別演出と、を有し、
前記第１遊技状態又は前記第２遊技状態の少なくとも一方において、前記判定の結果が前記第１特定結果の場合は前記第１特別遊技の終了後を前記第２遊技状態とし、前記判定の結果が前記第２特定結果の場合は前記第２特別遊技の終了後を前記第１遊技状態とし、
前記第１特別遊技では前記第１特別演出を実行し、前記第２特別遊技では前記第２特別演出を実行することを特徴とする遊技機。
【０３７５】
（４０）上記（３９）の遊技機において、
遊技球が入球可能な特定始動口を備え、
前記所定条件は、少なくとも、遊技球が前記特定始動口に入球することに基づいて成立するものとされ、
前記特定始動口への入球に基づく前記判定の結果として、前記第２特定結果を含む複数の特定結果を有し、
前記特定始動口への入球に基づく前記判定の結果が前記特定結果となる場合において、前記第２特定結果は、前記複数の特定結果のうち最も有利度合いの低い特定結果であることを特徴とする遊技機。
【０３７６】
（４１）上記（３９）又は（４０）の遊技機において、
前記判定の結果が前記特定結果であると判定する確率を、所定確率又は前記所定確率よりも高い高確率に設定可能な確率設定手段を備え、
前記可変入球口として、内部に特定領域を有する特定可変入球口を有し、
前記確率設定手段は、前記特別遊技において遊技球が前記特定領域を通過することに基

づいて、前記特別遊技終了後を前記高確率に設定可能とされ、
前記特別遊技の実行態様として、遊技球が前記特定領域を通過する可能性が高い第１実行態様と、遊技球が前記特定領域を通過する可能性が低い第２実行態様と、を有し、
前記第２特別遊技は、前記第２実行態様で実行されることを特徴とする遊技機。
【０３７７】
（４２）上記（３９）乃至（４１）の何れかの遊技機において、
前記特定結果として、第３特定結果を有し、
前記判定の結果が前記第３特定結果となると第３特別遊技を実行するものとされ、
前記第１遊技状態又は前記第２遊技状態の少なくとも一方において、前記判定の結果が前記第３特定結果の場合は前記第３特別遊技の終了後を前記第２遊技状態とし、
前記第３特別遊技では、前記第２特別演出を実行すると共に、当該第２特別演出として、前記第２特別遊技において実行される前記第２特別演出とは異なる演出結果の演出を実行することを特徴とする遊技機。
【０３７８】
（４３）上記（３９）乃至（４２）の何れかの遊技機において、
前記第２特別演出の開始タイミングは、前記第１特別演出の開始タイミングよりも早いことを特徴とする遊技機。
【０３７９】
（４４）上記（３９）乃至（４３）の何れかの遊技機において、
前記第１特別演出は、前記第１特定結果に係る前記識別情報の変動表示中に実行する変動演出とは別個の演出であって、当該変動演出の終了後、前記第１特別遊技の開始を示す開始演出を実行した後に開始する演出であり、
前記第２特別演出は、前記第２特定結果に係る前記識別情報の変動表示の実行途中から開始する一連の演出であることを特徴とする遊技機。
【０３８０】
（４５）上記（３９）乃至（４４）の何れかの遊技機において、
前記第１特別遊技及び前記第２特別遊技の何れも、所定量の遊技利益を獲得可能であることを特徴とする遊技機。
【０３８１】
（４６）上記（４４）又は（４５）の遊技機において、
前記第２特定結果に係る前記識別情報の変動表示の実行途中に、前記判定の結果が特定結果でないことを示唆する演出から前記第２特別演出に移行することを特徴とする遊技機。
【０３８２】
（４７）上記（３９）乃至（４６）の何れかの遊技機において、
前記第２特別遊技における第２特別演出において、前記判定の結果が特定結果でないことを示唆する演出結果の演出を実行し、前記第２特別遊技を終了することを特徴とする遊技機。
【０３８３】
また、前述の遊技機において、
「識別情報の変動表示の実行中に開始し終了する変動演出として、
判定の結果が特定結果の場合には、判定の結果が特定結果であることを示唆する演出（当り態様の演出）を実行し、判定の結果が特定結果でない場合には、判定の結果が特定結果でないことを示唆する演出（外れ態様の演出）を実行する特定演出を有しており、
第２特別演出において、特定演出における判定の結果が特定結果でないことを示唆する演出（外れ態様の演出）と共通の演出を実行する」ものとしてもよい。
【０３８４】
また、前述の遊技機において、
「特定結果として、第３特別遊技を実行する第３特定結果を有し、
少なくとも特別遊技中に実行可能な演出として、第３特別演出を有し、

特別遊技中に実行可能な第３特別演出は、少なくとも第３特別遊技中に実行される演出であって、第１特別演出よりも特別遊技の開始を認識し難い演出とされるものであって、
第１遊技状態において判定の結果が第３特定結果となると第３特別遊技に伴って第３特別演出を実行すると共に、当該第３特別遊技の終了後を第２遊技状態とする」ものとしてもよい。

【０３８５】

また、「第３特別演出において、判定の結果が特定結果であることを示唆する演出を実行し、第３特別遊技を終了する」ものとしてもよい。
また、「識別情報の変動表示の実行中に開始し終了する変動演出として、
判定の結果が特定結果の場合には、判定の結果が特定結果であることを示唆する演出を実行し、判定の結果が特定結果でない場合には、判定の結果が特定結果でないことを示唆する演出を実行する特定演出を有しており、
第３特別演出において、特定演出における判定の結果が特定結果であることを示唆する演出と共通の演出を実行する」ものとしてもよい。

【０３８６】

これにより、特別遊技の開始に気づき難くすることが可能となり、遊技者によっては、特別遊技が実行されることなく有利状態（第２遊技状態）が発生したとの印象を受ける可能性がある。ここで、第３特別演出を、第１特別演出よりも特別遊技の開始を認識し難い演出とする演出態様として、第２特別演出と同様の演出態様とすることが可能である。また、第２特別演出は開始演出を実行しないものとしてもよい。

【０３８７】

更に、上述した各発明に関連する他の発明を、以下の（４８）～（７９）に例示する。
（４８）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技中に遊技球が入球可能となる可変入球口と、
前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、
前記特別遊技中の所定時期に、前記特定領域への遊技球の通過有無に基づいて前記特典を付与するか否かが決定される特典決定遊技を実行する特典決定遊技実行手段と、
を備えた遊技機であって、
前記特別遊技中に所定の特別遊技演出を実行可能な特別遊技演出実行手段と、
前記特典決定遊技が終了した後の前記特別遊技中に実行可能な特別遊技演出に係る複数の演出態様を記憶する記憶手段と、
前記特典決定遊技の結果に基づいて、前記記憶手段に記憶された複数の演出態様の中から実行する演出態様を選択する選択手段と、
を有し、
前記特別遊技実行手段は、前記特典決定遊技が終了した後の前記特別遊技中における前記特別遊技演出を、前記選択手段により選択された演出態様に基づいて実行する
ことを特徴とする遊技機。

【０３８８】

（４９）上記（４８）の遊技機において、
前記選択手段は、前記複数の演出態様の中から実行する演出態様を選択する際、前記特典決定遊技の結果に応じた所定の選択率に基づいて前記実行する演出態様を選択する
ことを特徴とする遊技機。

【０３８９】

（５０）上記（４８）又は（４９）の遊技機において、
前記特別遊技演出実行手段は、前記選択手段により選択された演出態様に基づく前記特別遊技演出を、前記特典決定遊技の終了後から一連の演出として実行する

ことを特徴とする遊技機。
【０３９０】
（５１）上記（４８）乃至（５０）の何れか一つの遊技機において、
前記特別遊技実行手段は、前記特典決定遊技が終了する前の前記特別遊技中における前記特別遊技演出を、前記複数の演出態様のうち何れの演出態様が選択されるかを示す態様で実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０３９１】
（５２）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
閉鎖することで遊技球が入球不能な入球不能状態となり、開放することで遊技球が入球可能な入球可能状態となる可変入球口と、
所定の動作を行うことで、前記可変入球口に入球した遊技球を特定領域に誘導することが可能な可動部材と、
前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が前記特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、
を備えた遊技機であって、
前記可変入球口は、前記特別遊技中に所定の開放パターンで前記入球可能状態となるもので、
前記特別遊技は複数回のラウンド遊技によって構成され、
前記ラウンド遊技として、少なくとも、前記可変入球口を前記入球可能状態とするとともに前記可動部材を動作させる特定ラウンド遊技と、前記可変入球口を前記入球可能状態とするとともに前記可動部材を動作させない非特定ラウンド遊技と、を有し、
前記複数回のラウンド遊技のうち所定回数目のラウンド遊技を前記非特定ラウンド遊技として実行可能であるとともに、前記所定回数目より後のラウンド遊技を前記特定ラウンド遊技として実行可能であり、
前記特別遊技として、少なくとも第１特別遊技と第２特別遊技とを有し、
前記第１特別遊技にて前記非特定ラウンド遊技及び前記特定ラウンド遊技を実行する場合の当該非特定ラウンド遊技の開始から当該特定ラウンド遊技開始後の所定時期までの前記可変入球口の開放パターンと、前記第２特別遊技にて前記非特定ラウンド遊技を実行する場合の前記非特定ラウンド遊技の開始から当該非特定ラウンド遊技開始後の所定時期までの前記可変入球口の開放パターンとが同様である
ことを特徴とする遊技機。
【０３９２】
上記（５２）の遊技機によれば、特定ラウンド遊技では可動部材が動作することから、可変入球口に入球した遊技球は特定領域へ誘導されて、特定領域を通過する可能性が高いものとなる。これに対し、非特定ラウンド遊技では、可動部材が動作しないことから、可変入球口に入球した遊技球は特定領域へ誘導されず、特定領域を通過する可能性が低い若しくは無いものとなる。そして、第１特別遊技にて非特定ラウンド遊技及び特定ラウンド遊技が実行される場合の可変入球口の開放パターンと、第２特別遊技にて非特定ラウンド遊技が実行される場合の可変入球口の開放パターンとが同様になる。このため、可変入球口の開放パターンからは、第１特別遊技と第２特別遊技との区別がつき難くなる。これにより、特別遊技にて可変入球口が開放した場合、特定領域への遊技球の通過可能性が高い特別遊技（第１特別遊技）が実行されているのか、特定領域への遊技球の通過可能性が低い特別遊技（第２特別遊技）が実行されているのかを判別し難くすることが可能となる。この結果、特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）し難くすることが可能となり、延いては、特典決定遊技（非特定ラウンド遊技、特定ラウンド遊技）を備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０３９３】
尚、「第１特別遊技にて非特定ラウンド遊技及び特定ラウンド遊技を実行する場合の非特定ラウンド遊技の開始から当該特定ラウンド遊技開始後の所定時期」における「当該特定ラウンド遊技開始後の所定時期」は、当該特定ラウンド遊技の終了まで（当該特定ラウンド遊技中）における所定の時期や、当該特定ラウンド遊技の終了に次いで行われる次回以降のラウンド遊技（次ラウンド以降）における所定の時期を含むものである。尚、次回以降のラウンド遊技は、非特定ラウンド遊技であっても特定ラウンド遊技であっても、あるいはそれ以外のラウンド遊技であってもよい。同様に、「第２特別遊技にて非特定ラウンド遊技を実行する場合の非特定ラウンド遊技の開始から当該非特定ラウンド遊技開始後の所定時期における「当該非特定ラウンド遊技開始後の所定時期」は、当該非特定ラウンド遊技の終了まで（当該非特定ラウンド遊技中）における所定の時期や、当該非特定ラウンド遊技の終了に次いで行われる次回以降のラウンド遊技（次ラウンド以降）における所定の時期を含むものである。尚、次回以降のラウンド遊技は、非特定ラウンド遊技であっても特定ラウンド遊技であっても、あるいはそれ以外のラウンド遊技であってもよい。
【０３９４】
（５３）上記（５２）の遊技機において、
１回の前記ラウンド遊技は、少なくとも、所定数の遊技球が前記可変入球口に入球することで終了するものとされており、
前記第１特別遊技における前記特定ラウンド遊技開始後の所定時期と、前記第２特別遊技における前記非特定ラウンド遊技開始後の所定時期は、それぞれ当該時期までに前記所定数の遊技球が前記可変入球口に入球し得るように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【０３９５】
（５４）上記（５２）又は（５３）の遊技機はにおいて、
前記第１特別遊技における前記非特定ラウンド遊技の開始から前記特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンと、前記第２特別遊技における前記非特定ラウンド遊技の開始から終了までの前記可変入球口の開放パターンとが同様である
ことを特徴とする遊技機。
【０３９６】
（５５）上記（５２）乃至（５４）の何れか一つの遊技機において、
前記第２特別遊技にて前記特定ラウンド遊技を実行する場合の当該特定ラウンド遊技での前記可変入球口の開放パターンは、前記第１特別遊技における前記特定ラウンド遊技での前記可変入球口の開放パターンよりも遊技球の入球可能性が低い開放パターンである
ことを特徴とする遊技機。
【０３９７】
（５６）上記（５２）乃至（５５）の何れか一つの遊技機において、
前記複数回のラウンド遊技のうち１回目のラウンド遊技を前記非特定ラウンド遊技として実行するとともに、これに続く２回目のラウンド遊技を前記特定ラウンド遊技として実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０３９８】
（５７）上記（５２）乃至（５６）の何れか一つの遊技機において、
所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、少なくとも、前記第１特別遊技における前記非特定ラウンド遊技の開始以降と、前記第２特別遊技における前記非特定ラウンド遊技の開始以降とで、同様の演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０３９９】
（５８）上記（５２）乃至（５７）の何れか一つの遊技機において、
前記可変入球口とは別に、閉鎖することで遊技球が入球不能な入球不能状態となり、開

放することで遊技球が入球可能な入球可能状態となる他の可変入球口を有し、
前記他の可変入球口は、前記特別遊技中であって、前記複数回のラウンド遊技のうち前記非特定ラウンド遊技及び前記特定ラウンド遊技以外のラウンド遊技にて、所定の開放パターンで前記入球可能状態となるもので、
前記第１特別遊技中に前記他の可変入球口が開放する場合の当該開放パターンと、前記第２特別遊技中に前記他の可変入球口が開放する場合の当該開放パターンとが同様である
ことを特徴とする遊技機。
【０４００】
（５９）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
閉鎖することで遊技球が入球不能な入球不能状態となり、開放することで遊技球が入球可能な入球可能状態となる可変入球口と、
所定の動作を行うことで、前記可変入球口に入球した遊技球を特定領域に誘導することが可能な可動部材と、
前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が前記特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、
を備えた遊技機であって、
前記可変入球口は、前記特別遊技中に開閉することで前記入球可能状態又は前記入球不能状態となるもので、
前記特別遊技は複数回のラウンド遊技によって構成され、
前記ラウンド遊技として、少なくとも、前記可変入球口を前記入球可能状態とするとともに前記可動部材を動作させる特定ラウンド遊技と、前記可変入球口を前記入球可能状態とするとともに前記可動部材を動作させない非特定ラウンド遊技と、を有し、
前記特別遊技として、少なくとも第１特別遊技と第２特別遊技とを有し、
前記第１特別遊技の所定回数目のラウンド遊技で前記非特定ラウンド遊技を実行するとともに前記所定回数目の次のラウンド遊技で前記特定ラウンド遊技を実行する場合、前記非特定ラウンド遊技にて前記可変入球口を少なくとも１回開放させるとともに、所定の閉鎖時間経過後の前記特定ラウンド遊技にて前記可変入球口を開放させる開閉動作を行い、
前記第２特別遊技の前記所定回数目のラウンド遊技で前記非特定ラウンド遊技を実行する場合、当該非特定ラウンド遊技にて、前記第１特別遊技における前記非特定ラウンド遊技及び前記特定ラウンド遊技での前記開閉動作と同様の態様で、前記可変入球口の開閉動作を行う
ことを特徴とする遊技機。
【０４０１】
上記（５９）の遊技機によれば、特定ラウンド遊技では可動部材が動作することから、可変入球口に入球した遊技球は特定領域へ誘導されて、特定領域を通過する可能性が高いものとなる。これに対し、非特定ラウンド遊技では、可動部材が動作しないことから、可変入球口に入球した遊技球は特定領域へ誘導されず、特定領域を通過する可能性が低い若しくは無いものとなる。そして、第１特別遊技にて非特定ラウンド遊技及び特定ラウンド遊技が実行される場合の可変入球口の開閉動作と、第２特別遊技にて非特定ラウンド遊技が実行される場合の可変入球口の開閉動作とが同様になる。このため、可変入球口の開閉動作からは、第１特別遊技と第２特別遊技との区別がつき難くなる。これにより、特別遊技にて可変入球口が開放した場合、特定領域への遊技球の通過可能性が高い特別遊技（第１特別遊技）が実行されているのか、特定領域への遊技球の通過可能性が低い特別遊技（第２特別遊技）が実行されているのかを判別し難くすることが可能となる。この結果、特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）し難くすることが可能となり、延いては、特典決定遊技（非特定ラウンド遊技、特定ラウンド遊技）を備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０４０２】
（６０）上記（５９）の遊技機において、
前記第２特別遊技の前記所定回数目の次のラウンド遊技で前記特定ラウンド遊技を実行する場合、当該特定ラウンド遊技では、前記第１特別遊技における前記特定ラウンド遊技に比べ前記可変入球口への遊技球の入球可能性が低くなる態様で、前記可変入球口を開放させる
ことを特徴とする遊技機。
【０４０３】
（６１）上記（５９）又は（６０）の遊技機において、
前記所定回数目のラウンド遊技は１回目のラウンド遊技である
ことを特徴とする遊技機。
【０４０４】
（６２）上記（５９）乃至（６１）の何れか一つの遊技機において、
所定の演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１特別遊技での前記非特定ラウンド遊技及び前記特定ラウンド遊技において一連の演出を実行し、
前記第２特別遊技での少なくとも前記非特定ラウンド遊技において前記一連の演出と同様の演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０４０５】
（６３）上記（５９）乃至（６２）の何れか一つの遊技機において、
前記可変入球口とは別に、閉鎖することで遊技球が入球不能な入球不能状態となり、開放することで遊技球が入球可能な入球可能状態となる他の可変入球口を有し、
前記他の可変入球口は、前記特別遊技中に開閉することで前記入球可能状態又は前記入球不能状態となるものであって、前記複数回のラウンド遊技のうち前記非特定ラウンド遊技及び前記特定ラウンド遊技以外のラウンド遊技で前記入球可能状態となるもので、
前記第１特別遊技中に前記他の可変入球口が開放する場合の当該開閉動作と、前記第２特別遊技中に前記他の可変入球口が開放する場合の当該開閉動作とを、同様の態様で行う
ことを特徴とする遊技機。
【０４０６】
（６４）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
閉鎖することで遊技球が入球不能な状態となり、開放することで遊技球が入球可能な状態となる可変入球口と、
所定の動作を行うことで、前記可変入球口に入球した遊技球を特定領域に誘導することが可能な可動部材と、
前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が前記特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、
を備えた遊技機であって、
前記特別遊技は複数回のラウンド遊技によって構成され、
前記可変入球口は、前記特別遊技中に所定の開放時間で開放動作可能とされており、
前記特別遊技として、少なくとも、
前記複数回のラウンド遊技のうち所定回数目のラウンド遊技を、前記可変入球口の開放時間が第１時間とされた第１開放動作を行うとともに前記可動部材を動作させない第１非特定ラウンドとして実行し、前記所定回数目の次のラウンド遊技を、前記可変入球口の開放時間が前記第１時間よりも長い第２時間とされた第２開放動作を行うとともに前記可動部材を動作させる第１特定ラウンドとして実行する第１特別遊技と、

前記所定回数目のラウンド遊技を、前記第１開放動作及び前記第２開放動作と同様の開放動作をこの順で行うとともに前記可動部材を動作させない第２非特定ラウンドとして実行する第２特別遊技と、
を有することを特徴とする遊技機。
【０４０７】
上記（６４）の遊技機によれば、第１特定ラウンドが実行される場合の第２開放動作は可変入球口への遊技球の入球可能性が高くなる（入球が容易となる）開放動作でされており、この第２開放動作が行われる第１特定ラウンドでは可動部材が動作することから、可変入球口に入球した遊技球は特定領域へ誘導されて特定領域を通過する可能性が高いものとなる。これに対し、第１非特定ラウンド及び第２非特定ラウンドでは、可動部材が動作しないことから、可変入球口に入球した遊技球は特定領域へ誘導されず、特定領域を通過する可能性が低い若しくは無いものとなる。そして、第１特別遊技にて第１非特定ラウンド及び第１特定ラウンドが実行される場合の可変入球口の開放動作（第１開放動作、第２開放動作）と、第２特別遊技にて第２非特定ラウンドが実行される場合の可変入球口の開放動作とが同様になる。このため、可変入球口の開放動作からは、第１特別遊技と第２特別遊技との区別がつき難くなる。これにより、特別遊技にて可変入球口が開放した場合、特定領域への遊技球の通過可能性が高い特別遊技（第１特別遊技）が実行されているのか、特定領域への遊技球の通過可能性が低い特別遊技（第２特別遊技）が実行されているのかを判別し難くすることが可能となる。この結果、特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）し難くすることが可能となり、延いては、特典決定遊技（非特定ラウンド遊技、特定ラウンド遊技）を備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０４０８】
（６５）上記（６４）の遊技機において、
前記第２特別遊技において、前記所定回数目の次のラウンド遊技を、前記可変入球口の開放時間が前記第２時間よりも短い時間とされて前記可変入球口への遊技球の入球可能性が前記第１特定ラウンドよりも低くなる第３開放動作を行うとともに前記可動部材を動作させる第２特定ラウンドとして実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０４０９】
（６６）上記（６４）又は（６５）の遊技機において、
前記第２開放動作は、前記第２時間内で前記可変入球口を複数回開放させる開放動作である
ことを特徴とする遊技機。
【０４１０】
（６７）上記（６４）乃至（６６）の何れか一つの遊技機において、
前記第１特別遊技では、前記第１非特定ラウンドとしてのラウンド遊技を実行した後、所定のインターバル期間を経て前記第１特定ラウンドとしてのラウンド遊技を実行し、
前記第２特別遊技では、前記第２非特定ラウンドとしてのラウンド遊技を実行する際、前記第１開放動作を行った後、前記インターバル期間と同様の閉鎖時間を経て前記第２開放動作を行う
ことを特徴とする遊技機。
【０４１１】
（６８）上記（６４）乃至（６７）の何れか一つの遊技機において、
前記所定回数目のラウンド遊技は１回目のラウンド遊技である
ことを特徴とする遊技機。
【０４１２】
（６９）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実

行手段と、
閉鎖することで遊技球が入球不能な状態となり、開放することで遊技球が入球可能な状態となる可変入球口と、
所定の動作を行うことで、前記可変入球口に入球した遊技球を特定領域に誘導することが可能な可動部材と、
前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が前記特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、
を備えた遊技機であって、
前記特別遊技は複数回のラウンド遊技によって構成され、
前記可変入球口は、前記ラウンド遊技にて所定の開放パターンで開放可能とされており、
前記可変入球口の開放パターンとして、少なくとも、前記可変入球口の開放時間が所定時間とされる第１開放パターンと、前記開放時間が前記第１開放パターンよりも短い時間とされる第２開放パターンと、を有し、
前記ラウンド遊技として、少なくとも、
前記可変入球口を前記第１開放パターンで開放するとともに前記可動部材を動作させる第１特定ラウンド遊技と、
前記可変入球口を前記第２開放パターンで開放するとともに前記可動部材を動作させる第２特定ラウンド遊技と、
前記可変入球口を所定の開放パターンで開放するとともに前記可動部材を動作させない非特定ラウンド遊技と、を有し、
前記複数回のラウンド遊技のうち所定回数目のラウンド遊技を前記第１特定ラウンド遊技又は前記第２特定ラウンド遊技として実行可能であるとともに、
前記所定回数目の前に続く前ラウンド遊技及び前記所定回数目の後に続く後ラウンド遊技の何れか一方又は両方を有し、前記前ラウンド遊技及び前記後ラウンド遊技の何れか一方又は両方を前記非特定ラウンド遊技として実行可能であり、
前記特別遊技として、少なくとも、前記第１特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技を実行可能な第１特別遊技と、前記第２特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技を実行可能な第２特別遊技と、を有し、
前記第１特別遊技にて、前記第１特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技を連続して実行する場合の当該実行期間における前記可変入球口の開放パターンと、前記第２特別遊技にて前記第２特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技を連続して実行する場合の当該実行期間における前記可変入球口の開放パターンとが同様である
ことを特徴とする遊技機。

【０４１３】

上記（６９）の遊技機によれば、第１特定ラウンド遊技が実行される場合の可変入球口の開放パターン（第１開放パターン）は、第２特定ラウンド遊技が実行される場合の可変入球口の開放パターン（第２開放パターン）よりも開放時間が長いので、第１特定ラウンド遊技では第２特定ラウンド遊技に比べ可変入球口への遊技球の入球可能性が高くなる（入球が容易となる）。このため、第１特定ラウンド遊技は、第２特定ラウンド遊技に比べ、遊技球が特定領域へ誘導されて特定領域を通過する可能性が高いものとなる。一方、非特定ラウンド遊技では、可動部材が動作しないことから、可変入球口に入球した遊技球は特定領域へ誘導されず、特定領域を通過しないものとなる。そして、第１特別遊技にて第１特定ラウンド遊技及び非特定ラウンド遊技が実行される場合の当該ラウンド遊技を通じた可変入球口の開放パターンと、第２特別遊技にて第２特定ラウンド遊技及び非特定ラウンド遊技が実行される場合の当該ラウンド遊技を通じた可変入球口の開放パターンとが同様になる。このため、可変入球口の開放パターンからは、第１特別遊技と第２特別遊技との区別がつき難くなる。これにより、特別遊技にて可変入球口が開放した場合、特定領域への遊技球の通過可能性が高い特別遊技（第１特別遊技）が実行されているのか、特定領域への遊技球の通過可能性が低い特別遊技（第２特別遊技）が実行されているのかを判別

し難くすることが可能となる。この結果、特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）し難くすることが可能となり、延いては、特典決定遊技（非特定ラウンド遊技、特定ラウンド遊技）を備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０４１４】

尚、「前記所定回数目の前に続く前ラウンド遊技及び前記所定回数目の後に続く後ラウンド遊技の何れか一方又は両方を有し」とは、所定回数目に続くラウンド遊技が、所定回数目の前に存在する場合と、所定回数目の後に存在する場合と、所定回数目の前後に存在する場合とを含むものである。また、「前記前ラウンド遊技及び前記後ラウンド遊技の何れか一方又は両方を前記非特定ラウンド遊技として実行可能」とは、所定回数目の前に存在するラウンド遊技を非特定ラウンド遊技として実行する場合と、所定回数目の後に存在するラウンド遊技を非特定ラウンド遊技として実行する場合と、所定回数目の前後に存在するラウンド遊技を非特定ラウンド遊技として実行する場合とを含むものである。また、第１特別遊技における「前記第１特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技」及び第２特別遊技における「前記第２特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技」につき、特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）と非特定ラウンド遊技の実行順序は、どちらが先（もしくは後）であっても構わない。すなわち、特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）が「先」で非特定ラウンド遊技が「後」であっても、非特定ラウンド遊技が「先」で特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）が「後」であってもどちらでもよい。また、「前記第１特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技を連続して実行する場合の当該実行期間」とは、第１特定ラウンド遊技及び非特定ラウンド遊技の何れか一方のラウンド遊技の開始から他方のラウンド遊技の終了までの期間を指し、「前記第２特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技を連続して実行する場合の当該実行期間」とは、第２特定ラウンド遊技及び非特定ラウンド遊技の何れか一方のラウンド遊技の開始から他方のラウンド遊技の終了までの期間を指す。

【０４１５】

（７０）上記（６９）の遊技機において、

前記所定回数目の前に少なくとも１回の前記前ラウンド遊技を有し、当該前ラウンド遊技を前記非特定ラウンド遊技として実行する

ことを特徴とする遊技機。

【０４１６】

上記（７０）の遊技機によれば、第１特定ラウンド遊技の前に続く少なくとも１回のラウンド遊技を非特定ラウンド遊技として実行する第１特別遊技と、第２特定ラウンド遊技の前に続く少なくとも１回のラウンド遊技を非特定ラウンド遊技として実行する第２特別遊技とを備える仕様、換言すると、少なくとも１回の非特定ラウンド遊技の次に特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）を実行する特別遊技（第１特別遊技、第２特別遊技）を備える仕様において、その１回の非特定ラウンド遊技及び特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）を通じての可変入球口の開放パターンが、第１特別遊技と第２特別遊技とで同様となる。これにより、当該仕様において、実行されている特別遊技の種類（第１特別遊技又は第２特別遊技）を判別し難くすることが可能となる。

【０４１７】

（７１）上記（６９）又は（７０）の遊技機において、

前記所定回数目の後に少なくとも１回の前記後ラウンド遊技を有し、当該後ラウンド遊技を前記非特定ラウンド遊技として実行する

ことを特徴とする。

【０４１８】

上記（７１）の遊技機によれば、第１特定ラウンド遊技の後に続く少なくとも１回のラウンド遊技を非特定ラウンド遊技として実行する第１特別遊技と、第２特定ラウンド遊技の後に続く少なくとも１回のラウンド遊技を非特定ラウンド遊技として実行する第２特別

遊技とを備える仕様、換言すると、特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）の次に少なくとも１回の非特定ラウンド遊技を実行する特別遊技（第１特別遊技、第２特別遊技）を備える仕様において、特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）及び非特定ラウンド遊技を通じた可変入球口の開放パターンを、第１特別遊技と第２特別遊技とで同様とすることが可能となる。これにより、当該仕様において、実行されている特別遊技の種類（第１特別遊技又は第２特別遊技）を判別し難くすることが可能となる。尚、当該仕様には、上記（６６）の遊技機に係る仕様を含めることが可能である。すなわち、少なくとも１回の非特定ラウンド遊技の次に特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）を実行し、当該特定ラウンド遊技（第１特定ラウンド遊技、第２特定ラウンド遊技）の次に少なくとも１回の非特定ラウンド遊技を実行する特別遊技（第１特別遊技、第２特別遊技）を備える仕様においても、各ラウンド遊技を通じた可変入球口の開放パターンを、第１特別遊技と第２特別遊技とで同様とすることが可能となる。

【０４１９】

（７２）上記（６９）乃至（７１）の何れか一つの遊技機において、

前記所定回数目のラウンド遊技は１回目又は２回目のラウンド遊技である

ことを特徴とする遊技機。

【０４２０】

（７３）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

閉鎖することで遊技球が入球不能な入球不能状態となり、開放することで遊技球が入球可能な入球可能状態となる可変入球口と、

所定の動作を行うことで、前記可変入球口に入球した遊技球を特定領域に誘導することが可能な可動部材と、

前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が前記特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、

を備えた遊技機であって、

前記可変入球口は、前記特別遊技中に所定の開放パターンで前記入球可能状態となるもので、

前記特別遊技は複数回のラウンド遊技によって構成され、

前記ラウンド遊技として、少なくとも、前記可変入球口を前記入球可能状態とするとともに前記可動部材を動作させる特定ラウンド遊技と、前記可変入球口を前記入球可能状態とするとともに前記可動部材を動作させない非特定ラウンド遊技と、を有し、

前記複数回のラウンド遊技のうち所定回数目のラウンド遊技を前記特定ラウンド遊技として実行可能であるとともに、前記所定回数目の次のラウンド遊技を前記非特定ラウンド遊技として実行可能であり、

前記特別遊技として、少なくとも第１特別遊技と第２特別遊技とを有し、

前記第１特別遊技における前記特定ラウンド遊技での前記可変入球口の開放パターンは、前記第２特別遊技における前記特定ラウンド遊技での前記可変入球口の開放パターンに比べ遊技球の入球可能性が高い開放パターンであり、

前記第１特別遊技にて前記特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技を実行する場合の前記特定ラウンドの開始から前記非特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンと、前記第２特別遊技にて前記特定ラウンド遊技及び前記非特定ラウンド遊技を実行する場合の前記特定ラウンドの開始から前記非特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンとが同様である

ことを特徴とする遊技機。

【０４２１】

上記（７３）の遊技機によれば、第１特別遊技にて特定ラウンド遊技が実行される場合

の可変入球口の開放パターンは、第２特別遊技にて特定ラウンド遊技が実行される場合の可変入球口の開放パターンに比べ、可変入球口への遊技球の入球可能性が高くなる（入球が容易となる）ので、第１特別遊技は、第２特別遊技に比べ、遊技球が特定領域へ誘導されて特定領域を通過する可能性が高いものとなる。そして、第１特別遊技にて特定ラウンド遊技及び非特定ラウンド遊技が実行される場合の当該ラウンド遊技を通じた可変入球口の開放パターンと、第２特別遊技にて特定ラウンド遊技及び非特定ラウンド遊技が実行される場合の当該ラウンド遊技を通じた可変入球口の開放パターンとが同様になることから、可変入球口の開放パターンからは、第１特別遊技と第２特別遊技との区別がつき難くなる。これにより、特別遊技にて可変入球口が開放した場合、特定領域への遊技球の通過可能性が高い特別遊技（第１特別遊技）が実行されているのか、特定領域への遊技球の通過可能性が低い特別遊技（第２特別遊技）が実行されているのかを判別し難くすることが可能となる。この結果、特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）し難くすることが可能となり、延いては、特典決定遊技（非特定ラウンド遊技、特定ラウンド遊技）を備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０４２２】

（７４）上記（７３）の遊技機において、

前記第１特別遊技における前記特定ラウンドの開始から前記非特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンに基づく前記可変入球口の開放時間と、前記第２特別遊技における前記特定ラウンドの開始から前記非特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンに基づく前記可変入球口の開放時間とが同様である

ことを特徴とする遊技機。

【０４２３】

（７５）上記（７３）又は（７４）の遊技機において、

前記第１特別遊技における前記特定ラウンドの開始から前記非特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンに基づく前記可変入球口の開放回数と、前記第２特別遊技における前記特定ラウンドの開始から前記非特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンに基づく前記可変入球口の開放回数とが同様である

ことを特徴とする遊技機。

【０４２４】

（７６）始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

閉鎖することで遊技球が入球不能な入球不能状態となり、開放することで遊技球が入球可能な入球可能状態となる可変入球口と、

所定の動作を行うことで、前記可変入球口に入球した遊技球を特定領域に誘導することが可能な可動部材と、

前記可変入球口に入球した遊技球の少なくとも１個が前記特定領域を通過したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、

を備えた遊技機であって、

前記可変入球口は、前記特別遊技中に所定の開放パターンで前記入球可能状態となるもので、

前記特別遊技は複数回のラウンド遊技によって構成され、

前記ラウンド遊技として、少なくとも、前記可変入球口を前記入球可能状態とするとともに前記可動部材を動作させる特定ラウンド遊技と、前記可変入球口を前記入球可能状態とするとともに前記可動部材を動作させない非特定ラウンド遊技と、を有し、

前記複数回のラウンド遊技のうち所定回数目のラウンド遊技を前記非特定ラウンド遊技として実行可能であるとともに、前記所定回数目の次のラウンド遊技を前記特定ラウンド遊技として実行可能であり、

前記特別遊技として、少なくとも第１特別遊技と第２特別遊技とを有し、

前記第１特別遊技における前記特定ラウンド遊技での前記可変入球口の開放パターンは、前記第２特別遊技における前記特定ラウンド遊技での前記可変入球口の開放パターンに比べ遊技球の入球可能性が高い開放パターンであり、
前記第１特別遊技にて前記非特定ラウンド遊技及び前記特定ラウンド遊技を実行する場合の前記非特定ラウンドの開始から前記特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンと、前記第２特別遊技にて前記非特定ラウンド遊技及び前記特定ラウンド遊技を実行する場合の前記非特定ラウンドの開始から前記特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンとが同様である
ことを特徴とする遊技機。
【０４２５】
上記（７６）の遊技機は、上記（７３）の遊技機における特定ラウンド遊技及び非特定ラウンド遊技の実行順序を逆にしたものである。すなわち、非特定ラウンド遊技の次のラウンド遊技を特定ラウンド遊技として実行可能としたものである。上記（７６）の遊技機においても、上記（７３）の遊技機と同様に、可変入球口の開放パターンからは、第１特別遊技と第２特別遊技との区別がつき難くなる。これにより、特別遊技にて可変入球口が開放した場合、特定領域への遊技球の通過可能性が高い特別遊技（第１特別遊技）が実行されているのか、特定領域への遊技球の通過可能性が低い特別遊技（第２特別遊技）が実行されているのかを判別し難くすることが可能となる。この結果、特定領域への遊技球の通過可能性や通過有無等を判別（看破）し難くすることが可能となり、延いては、特典決定遊技（非特定ラウンド遊技、特定ラウンド遊技）を備えた遊技機の遊技興趣の向上を図ることが可能となる。
【０４２６】
（７７）上記（７６）の遊技機において、
前記第１特別遊技における前記非特定ラウンドの開始から前記特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンに基づく前記可変入球口の開放時間と、前記第２特別遊技における前記非特定ラウンドの開始から前記特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンに基づく前記可変入球口の開放時間とが同様である
ことを特徴とする遊技機。
【０４２７】
（７８）上記（７６）又は（７７）の遊技機において、
前記第１特別遊技における前記非特定ラウンドの開始から前記特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンに基づく前記可変入球口の開放回数と、前記第２特別遊技における前記非特定ラウンドの開始から前記特定ラウンド遊技の終了までの前記可変入球口の開放パターンに基づく前記可変入球口の開放回数とが同様である
ことを特徴とする遊技機。
【０４２８】
（７９）上記（７３）乃至（７８）の何れか一つの遊技機において、
前記所定回数目のラウンド遊技は１回目のラウンド遊技である
ことを特徴とする遊技機。
【０４２９】
また、他の第１発明の遊技機は、
始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、
前記識別情報が特定態様で停止表示したことに基づいて、前記可変入球口を入球可能状態に変化させる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記可変入球口への入球を検知する入球検知手段と、
前記入球検知手段で検知された遊技球の排出を検知する排出検知手段と、
前記入球検知手段で検知された遊技球が前記排出検知手段で検知されるまでの経路に配され、所定の動作を行うことで遊技球の流下方向を変化可能な可動部材と、を備えた遊技

機であって、
前記特別遊技は、複数のラウンド遊技で構成され、
前記ラウンド遊技において、前記可変入球口は所定のパターンで入球可能状態又は入球不能状態となるものとされ、
所定の前記ラウンド遊技を実行する場合において、当該ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後に、前記可変入球口を入球不能状態として所定の確認処理を実行するものであって、
前記確認処理には、少なくとも、
前記ラウンド遊技における前記可変入球口への入球数と排出数とが一致するかどうかを、前記入球検知手段及び前記排出検知手段の検知結果に基づいて判定する一致判定処理と、
前記一致判定処理において前記可変入球口への入球数と排出数とが一致しないと判定したことに基づいて、前記可動部材を動作させる可動部材動作処理と、を有し、
前記一致判定処理は、前記可動部材動作処理の実行前の期間に、複数回実行可能とされ、
前記可動部材動作処理の実行前に、前記一致判定処理において前記可変入球口への入球数と排出数とが一致すると判定した場合、前記可動部材動作処理を実行することなく、前記確認処理を終了することを特徴とするものである。

【０４３０】
この様な遊技機によれば、所定のラウンド遊技において、可変入球口の最後の入球可能状態（「ラウンド遊技の全ての開放動作」ともいう）を終了した後に、当該ラウンド遊技における入球数と排出数とが一致するかどうかの一致判定を行う。すなわち、ラウンド遊技において、可変入球口に入球した遊技球の全てが、球詰り等をおこすことなく排出されているかを確認する確認処理を実行することを可能とする。また、確認処理には、一致判定処理と、当該一致判定処理において不一致と判定された場合に可動部材を動作させる可動部材動作処理と、を有しており、可動部材の動作によって、球詰り等の不一致の原因の解消を図るものである。

【０４３１】
また、ラウンド遊技の全ての開放動作を終了した後であって、可動部材動作処理の実行前に、複数回の一致判定処理を実行可能とし、可動部材動作処理の実行前に当該一致判定処理の何れかで一致すると判定した場合には、可動部材動作処理を実行することなく確認処理を完了させることが可能となる。これにより、できるだけ早い段階で一致判定処理を開始することで早期に確認処理を完了させることを可能とすると共に、不一致と判定した場合でも、可動部材動作処理の開始までに複数回の一致判定処理を実行可能とする。

【０４３２】
そして、可動部材動作処理の開始前に一致と判定した場合には、可動部材動作処理を実行しないことにより、極力不要な処理を行うことなく、迅速に確認処理を完了させることが可能となる。尚、「入球検知手段」及び「排出検知手段」は、夫々１個の検知手段で構成してもよいし、夫々複数個の検知手段で構成してもよいし、一方を１個とし他方を複数個で構成してもよい。

【０４３３】
また、第２発明の遊技機は、第１発明の遊技機において、
前記確認処理を実行する場合には、前記確認処理を終了した後に、次の前記ラウンド遊技を実行可能とすることを特徴とするものである。

【０４３４】
この様な遊技機によれば、所定のラウンド遊技において、全ての開放動作を終了した後に確認処理を実行する場合には、当該確認処理を終了するまで次のラウンド遊技を実行しないものとしている。これにより、ラウンド遊技が正常な状態で終了することを確実に確認すると共に、確認処理を迅速に終了させ、次のラウンドを迅速に開始することが可能となる。またこれにより、大当り遊技を、円滑且つ迅速に進行させることが可能となる。

【０４３５】
また、第３発明の遊技機は、第１発明又は第２発明の遊技機において、
前記排出検知手段は、第１排出検知手段と、第２排出検知手段と、からなり、
前記可動部材が所定の動作を行うことで、前記入球検知手段で検知された遊技球を特定領域又は非特定領域に誘導するものとされ、
遊技球が前記特定領域を通過することに基づいて所定の特典を付与可能な遊技機であって、
前記第１排出検知手段は、前記非特定領域を通過する遊技球を検知し、
前記第２排出検知手段は、前記特定領域を通過する遊技球を検知することを特徴とするものである。
【０４３６】
この様な遊技機によれば、可変入球口の内部の可動部材は、可変入球口に入球した遊技球を、夫々第１排出検知手段及び第２排出検知手段の何れか一方に誘導する誘導機能（振分けする振分機能）を有するため、遊技球がこの誘導経路で球詰りを発生させる虞がある。従って、この様な構成の遊技機において、上述した確認処理を実行することにより、球詰りの発生を確実に防止すると共に、迅速に確認処理を完了させ、大当り遊技を円滑に進行させることが可能となる。また、本構成において、第１排出検知手段を非特定領域とし、第２排出検知手段を特定領域とすることが可能である。
【０４３７】
また、第４発明の遊技機は、第３発明の遊技機において、
前記第２排出検知手段には、遊技球を検知すると特典を付与する有効期間と、遊技球を検知しても特典を付与しない無効期間と、が設定されており、
前記ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後に、前記可変入球口を入球不能状態としたまま、前記有効期間を第１期間継続し、前記第１期間経過後に前記無効期間とする場合において、
前記無効期間を第２期間継続した後に、前記可動部材動作処理を実行可能とするものであって、
前記確認処理における最初の前記一致判定処理を、前記ラウンド遊技における最後の入球可能状態を終了した後であって、前記有効期間に実行することを特徴とするものである。
【０４３８】
この様な遊技機によれば、ラウンド遊技における全ての開放動作を終了した後に、有効期間を第１期間継続するものとしている。これは、開放動作の終了直前に可変入球口に入球した遊技球が、可変入球口が入球不能状態となった後のタイミングで特定領域を通過した場合にも、当該通過を有効なものとして取り扱う（特典を付与する）ためのものである。
【０４３９】
然しながら、この様な状況はレアケースであるため、最初の一致判定処理を有効期間の経過を待たずして実行して、一致と判定された場合には確認処理を完了させ、大当り遊技を、円滑且つ迅速に進行させることが可能となる。一方、不一致と判定した場合でも、可動部材動作処理の開始前に複数回の一致判定処理を実行可能であるので、本来正常な期間に（有効期間に）特定領域を遊技球が通過しているにも関わらず、可動部材動作処理が実行されるといった事態の発生をできるだけ防ぐことが可能となる。
【０４４０】
また、第５発明の遊技機は、第４発明の遊技機において、
前記第１期間及び前記第２期間の夫々において、前記一致判定処理を複数回実行可能とすることを特徴とするものである。
【０４４１】
この様な遊技機によれば、ラウンド遊技における全ての開放動作を終了した後に継続する有効期間（第１期間）、及び、当該有効期間経過後であって可動部材動作処理開始前の

無効期間（第２期間）、の両方の期間において、夫々複数回の一致判定処理を実行可能としている。これにより、ラウンド遊技における全ての開放動作を終了した後、できるだけ早い段階で確認処理を完了させることを可能とする。また、一致判定処理で不一致と判定した場合でも、可動部材動作処理の実行前に何度も（少なくとも４回以上）一致判定処理を実行可能であるので、何れかの段階で一致と判定すれば当該可動部材動作処理を実行することなく、確認処理を完了させることが可能となる。これにより、大当り遊技を迅速且つ円滑に進行させることが可能となる。

【０４４２】

第６発明の遊技機は、第１発明乃至第５発明の遊技機において、

前記一致判定処理は、前記確認処理の開始後から前記確認処理を終了するまで所定周期で繰り返し実行されることを特徴とするものである。

【０４４３】

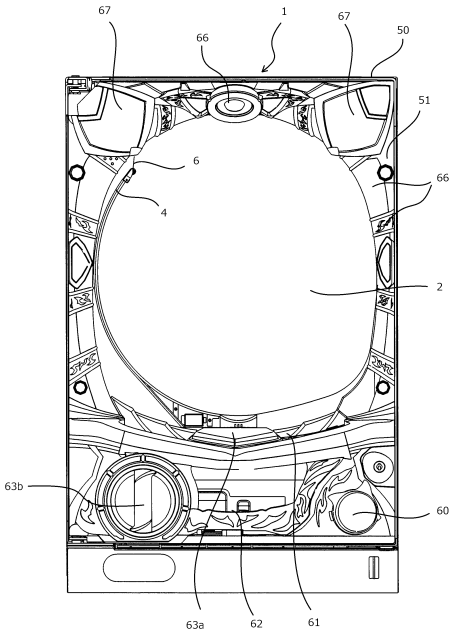
この様な遊技機によれば、一致判定処理は、確認処理の開始後から確認処理を終了するまでの期間、すなわち、確認処理の実行中において、所定周期で繰り返し実行される。これにより、一致判定処理を実行した場合に大抵の場合に一致と判定される時期に、一致判定処理の開始時期を設定し、可能な限り迅速に確認処理を完了させると共に、可能な限り無駄な処理を実行せず、大当り遊技を迅速且つ円滑に進行させることが可能となる。

【符号の説明】

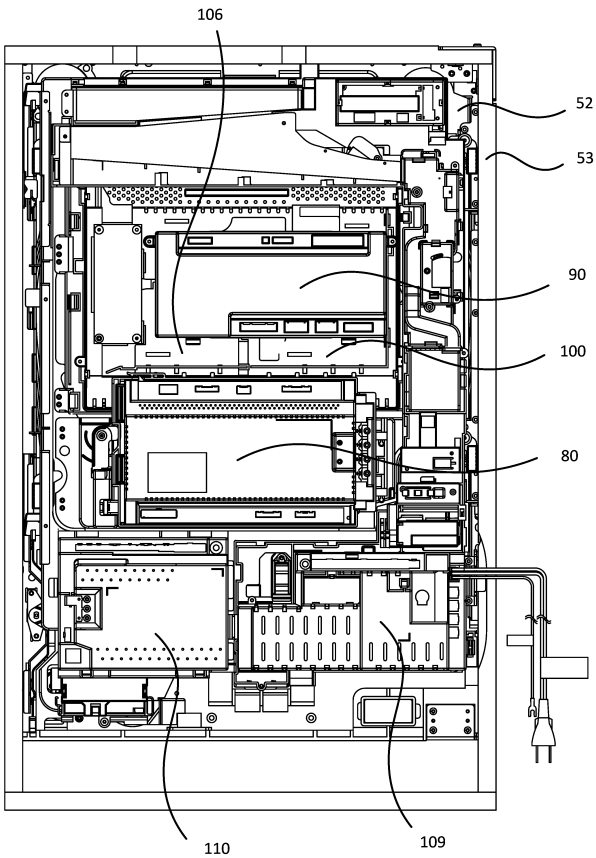
【０４４４】

１　パチンコ遊技機、７　画像表示装置、７ｂ　演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、８　演出図柄、２０　第１始動口、２１　第２始動口、３０　第１大入賞口、３５　第２大入賞口、３９　特定領域、４１ａ　第１特別図柄表示器（第１特別図柄表示部）、４１ｂ　第２特別図柄表示器（第２特別図柄表示部）、８０　主制御基板（主制御部）、９０　サブ制御基板（サブ制御部）、１００　画像制御基板（画像制御部）、１０３ａ　演出第１特図保留表示器、１０３ｂ　演出第２特図保留表示器、１５０　可動片。

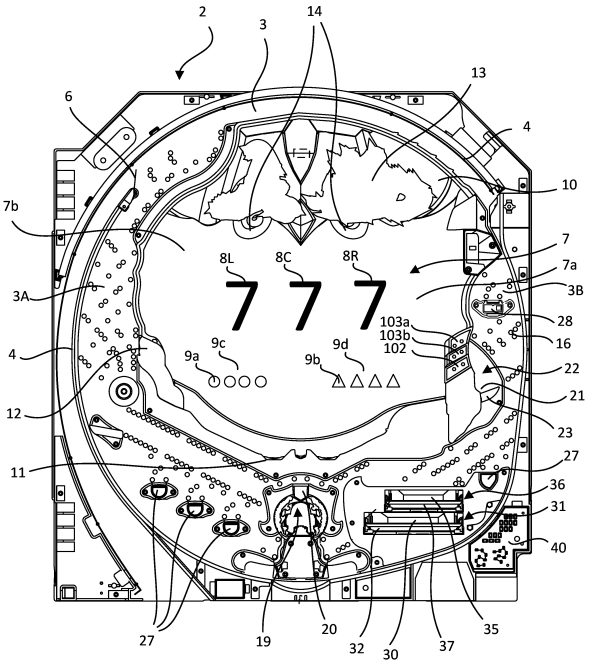
【図１】



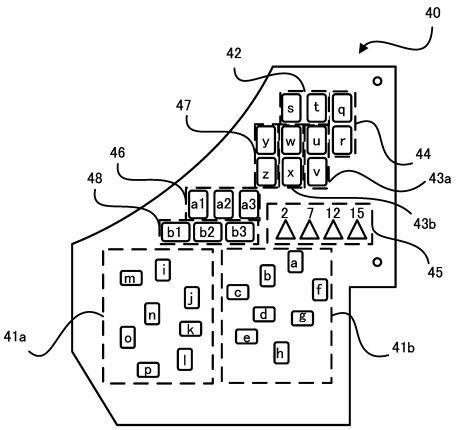
【図２】



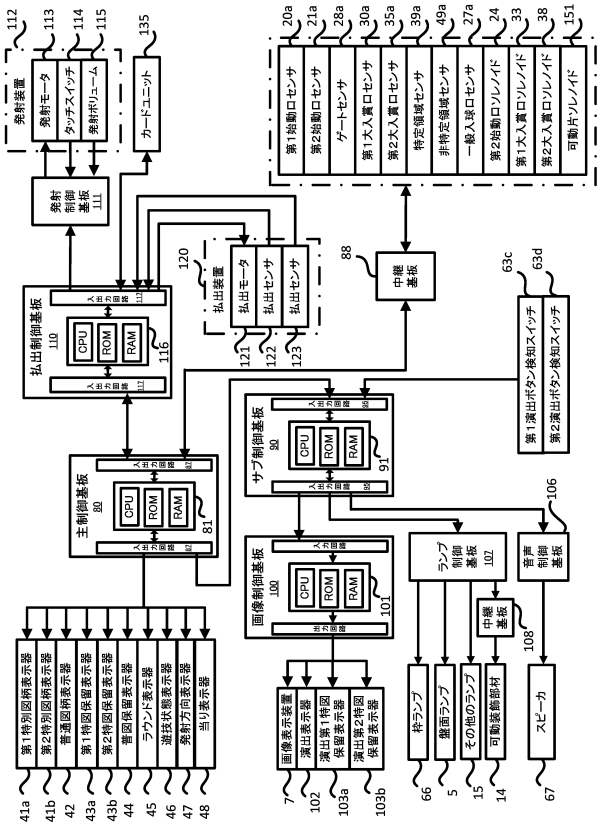
【図３】



【図４】



【図５】



【図６】

図柄	当りの種別	停止図柄	ラウンド数	大入賞口開放パターン 開放順序	大当り種別 決定用乱数	特定領域 通過可能性	時短機能	電ベース 発生機能
第1特別図柄	15R大当り	15R大当り図柄	15ラウンド	1R 2R…第2大入賞口(上)を開放 3R～15R…第1大入賞口(下)と第2大入賞口(上)を交互に開放 (奇数R：第1大入賞口(下)、偶数R：第2大入賞口(上))	0～34	高	作動	作動
	12R大当り	12R大当り図柄	12ラウンド	1R 2R…第2大入賞口(上)を開放 3R～12R…第1大入賞口(下)と第2大入賞口(上)を交互に開放 (奇数R：第1大入賞口(下)、偶数R：第2大入賞口(上))	35～39	高	作動	作動
	12R大当り	12R大当り図柄	12ラウンド	1R 2R…第2大入賞口(上)を開放 3R～12R…第1大入賞口(下)と第2大入賞口(上)を交互に開放 (奇数R：第1大入賞口(下)、偶数R：第2大入賞口(上))	40～69	低 (無)	作動 (100)	作動 (100)
第1特別図柄	7R大当り	7R大当り図柄	7ラウンド	1R 2R…第2大入賞口(上)を開放 3R～7R…第1大入賞口(下)と第2大入賞口(上)を交互に開放 (奇数R：第1大入賞口(下)、偶数R：第2大入賞口(上))	70～79	高	作動	作動
	7R大当り	7R大当り図柄	7ラウンド	1R 2R…第2大入賞口(上)を開放 3R～7R…第1大入賞口(下)と第2大入賞口(上)を交互に開放 (奇数R：第1大入賞口(下)、偶数R：第2大入賞口(上))	80～99	低 (無)	非作動	非作動
	15R大当り	15R大当り図柄	15ラウンド	1R 2R…第2大入賞口(上)を開放 3R～15R…第1大入賞口(下)と第2大入賞口(上)を交互に開放 (奇数R：第1大入賞口(下)、偶数R：第2大入賞口(上))	0～59	高	作動	作動
第2特別図柄	2R大当り	2R大当り図柄	2ラウンド	1R 2R…第2大入賞口(上)を開放	60～79	高	作動	作動
	2R大当り	2R大当り図柄	2ラウンド	1R 2R…第2大入賞口(上)を開放	80～99	低 (無)	作動 (100)	作動 (100)

【図７】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0～629	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0～99	大当りの種別決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定用

【図８】

(A)大当り判定テーブル

状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態（低確率状態）	3、397	大当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3、53、113、173、227、281、337、397、449、503	大当り
	0～629のうち上記以外の数値	外れ

(B)大当り種別判定テーブル

特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0～34	15R第1大当り
	35～39	12R第2大当り
	40～69	12R第3大当り
	70～79	7R第4大当り
	80～99	7R第5大当り
第2特別図柄	0～59	15R第6大当り
	60～79	2R第7大当り
	80～99	2R第8大当り

(C)普通図柄当り判定テーブル

状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0、1	当り
	0～240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0～239	当り
	240	外れ

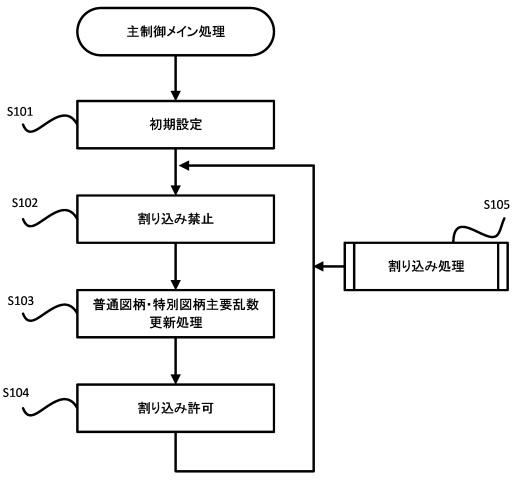
(D)普通図柄変動パターン選択テーブル

状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

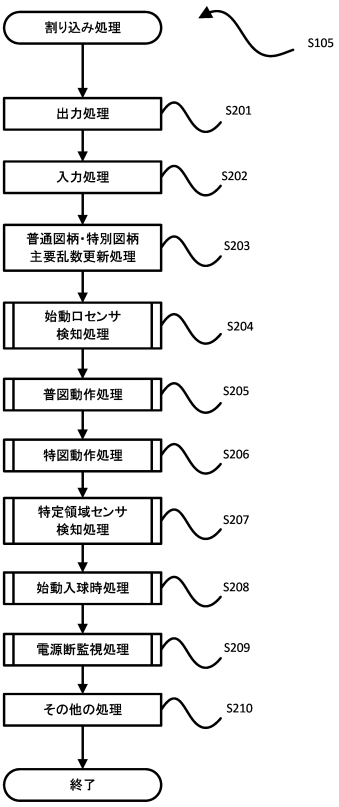
【図９】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	-	0～74	P1	75000ms	75/199
	外れ	1、2	75～144	P2	45000ms	70/199
			145～198	P3	30000ms	54/199
			0～4	P4	75000ms	5/199
			5～18	P5	45000ms	14/199
			19～38	P6	30000ms	20/199
			39～188	P7	12000ms	160/199
		3、4	0～4	P8	75000ms	5/199
			5～9	P9	45000ms	5/199
			10～19	P10	30000ms	10/199
			20～198	P11	4000ms	179/199
時短状態	大当り	-	0～24	P12	75000ms	25/199
			25～153	P13	45000ms	129/199
			154～198	P14	30000ms	45/199
	外れ	1	0～1	P15	75000ms	2/199
			2～4	P16	45000ms	3/199
			5～9	P17	30000ms	5/199
			10～198	P18	12000ms	189/199
		2～4	0～1	P19	75000ms	2/199
			2～4	P20	45000ms	3/199
			5～9	P21	30000ms	5/199
			10～198	P22	2000ms	189/199

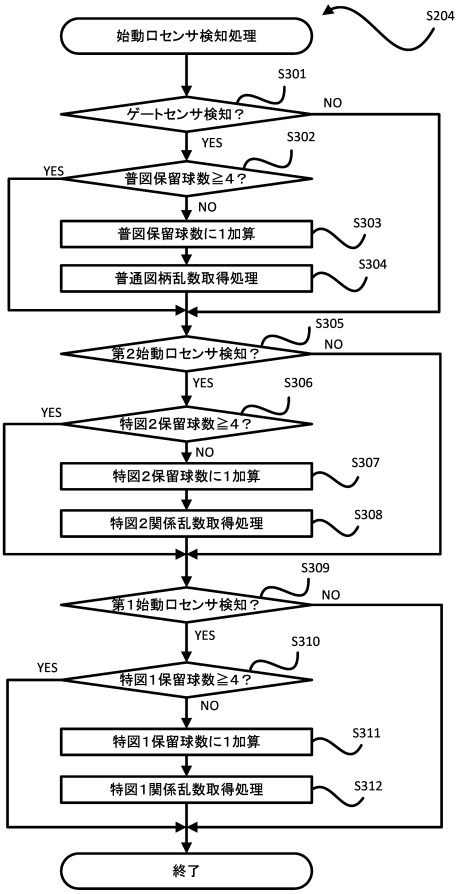
【図１０】



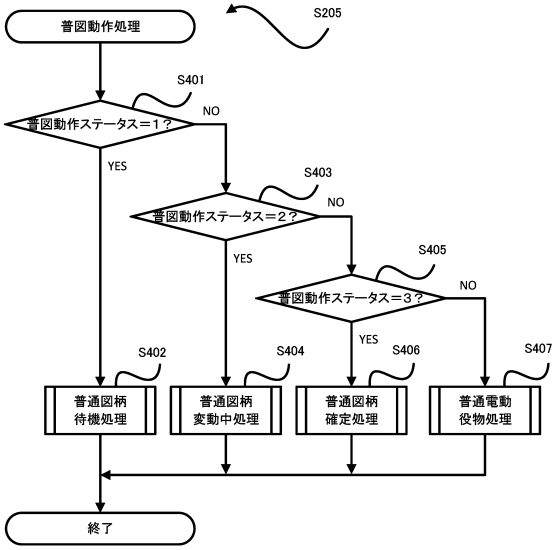
【図１１】



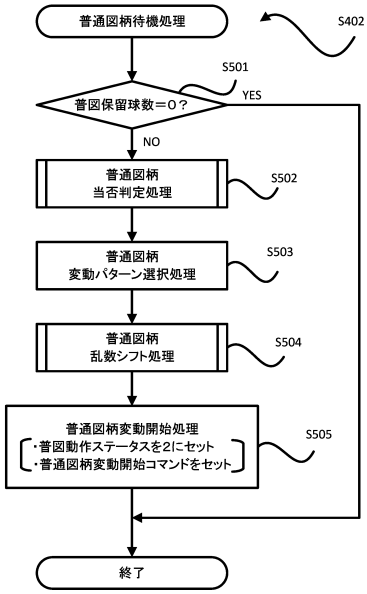
【図１２】



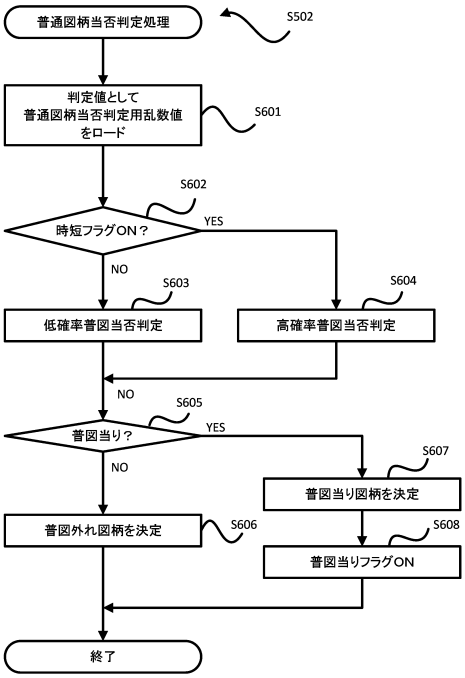
【図１３】



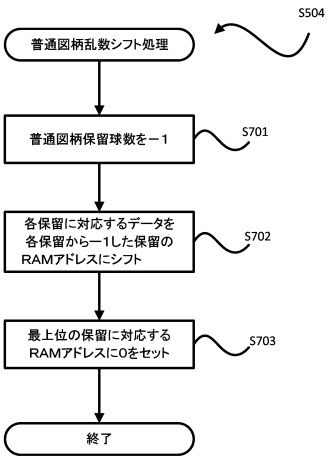
【図１４】



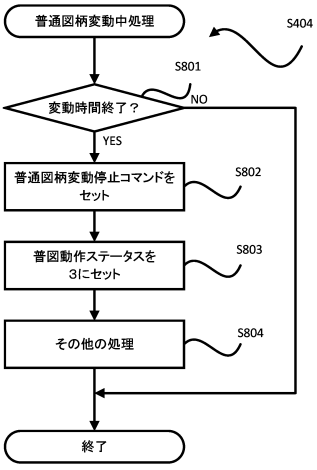
【図１５】



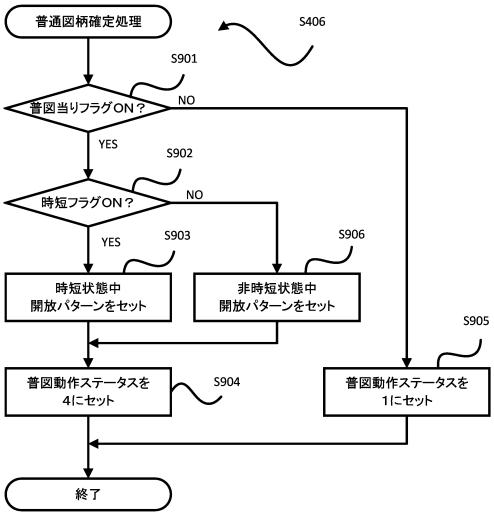
【図１６】



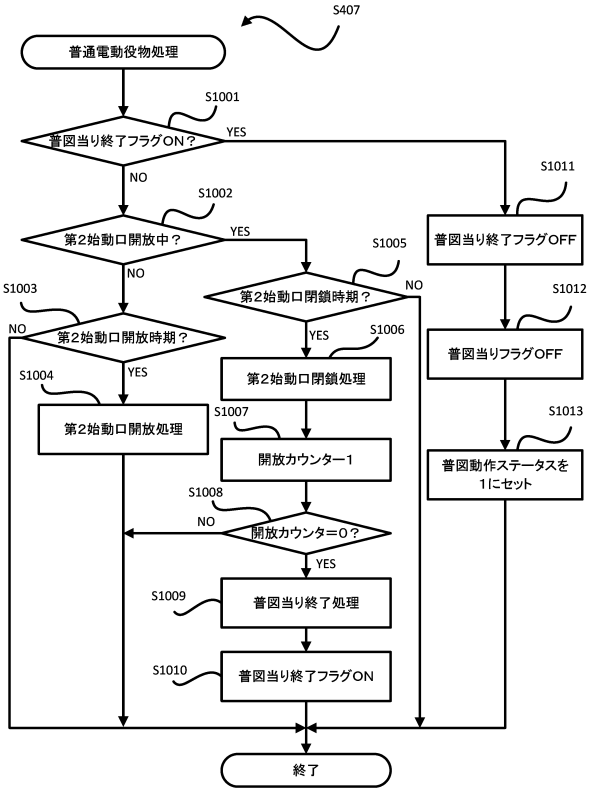
【図１７】



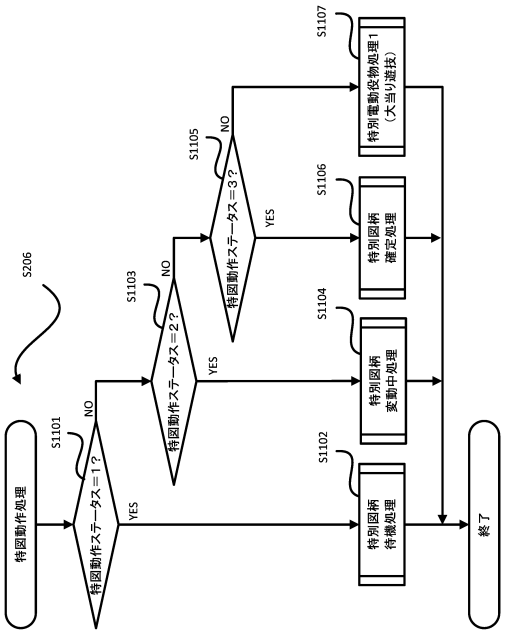
【図１８】



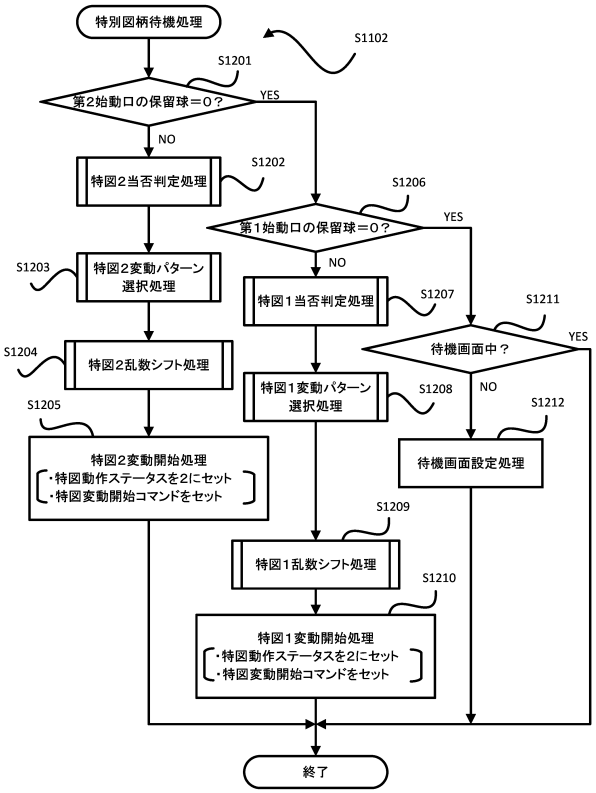
【図１９】



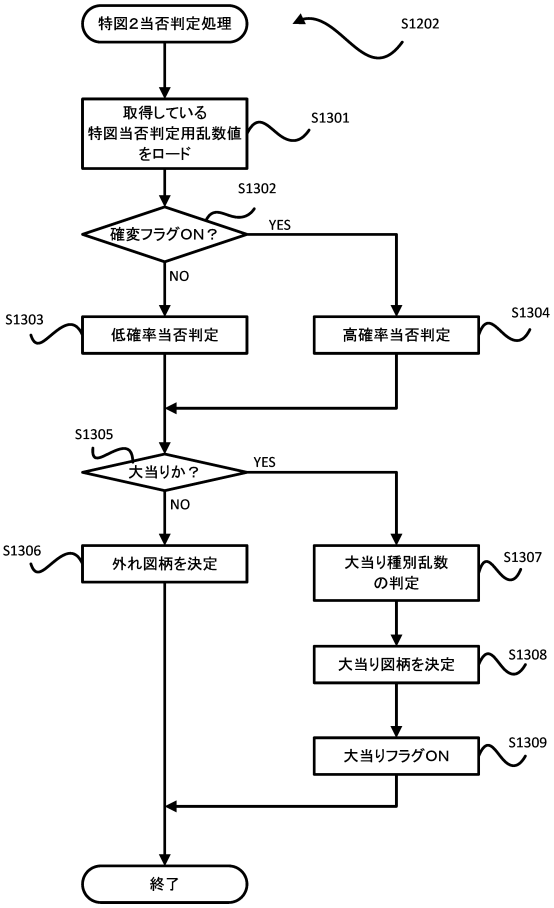
【図２０】



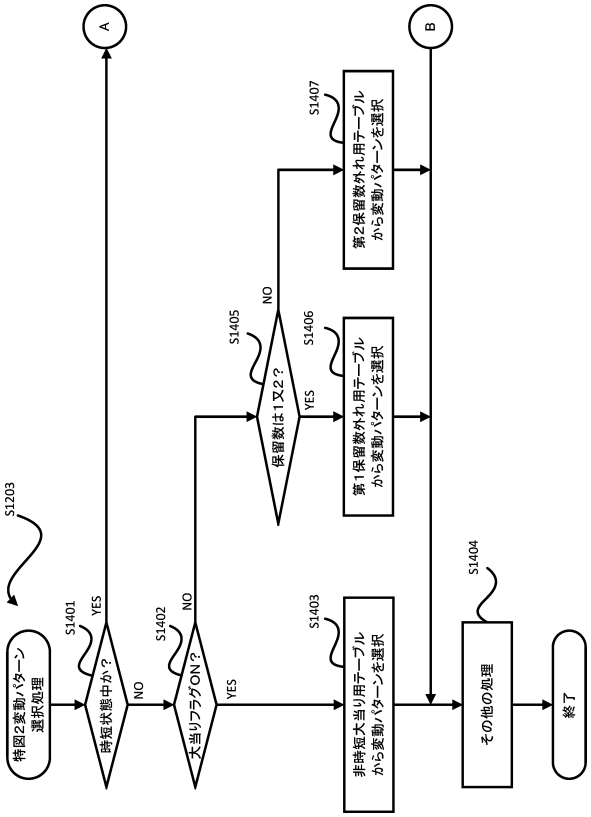
【図２１】



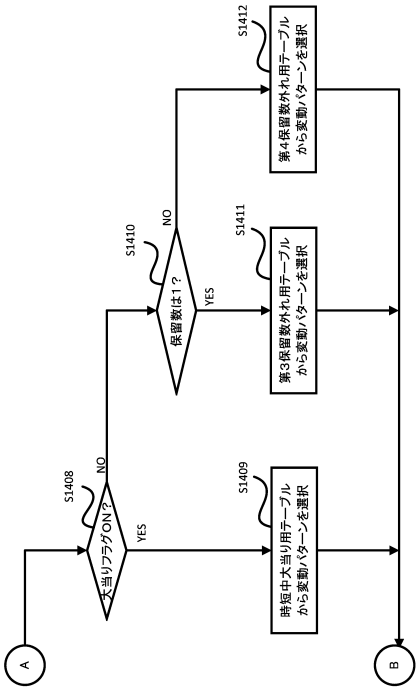
【図２２】



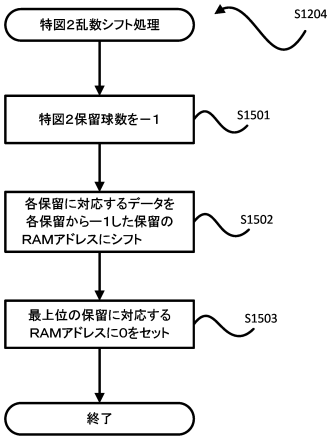
【図２３】



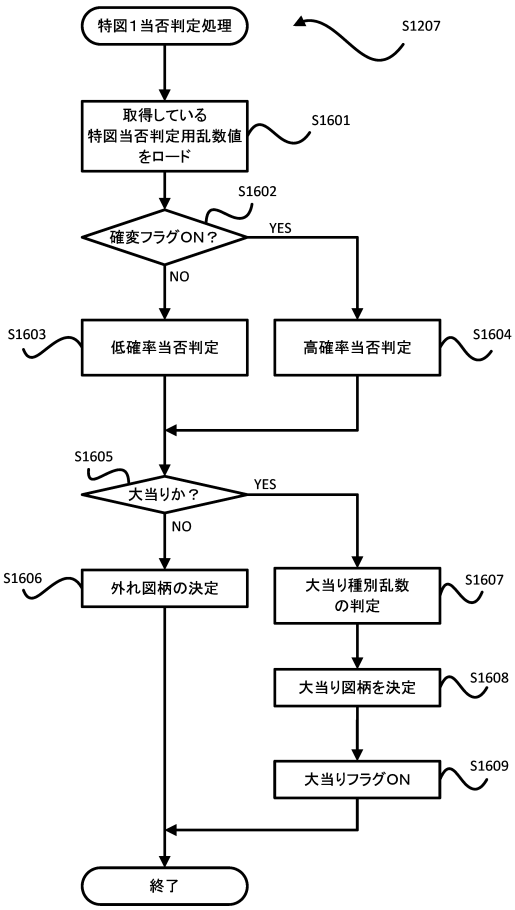
【図２４】



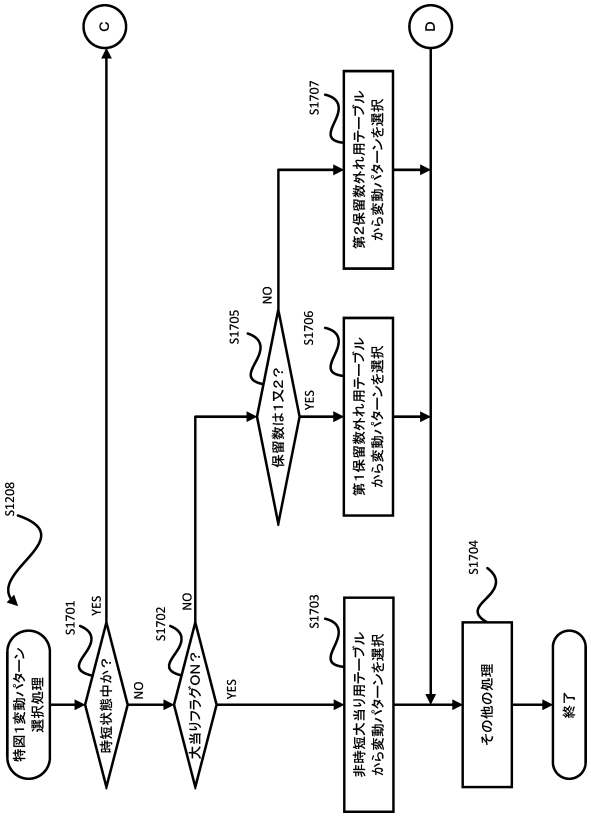
【図２５】



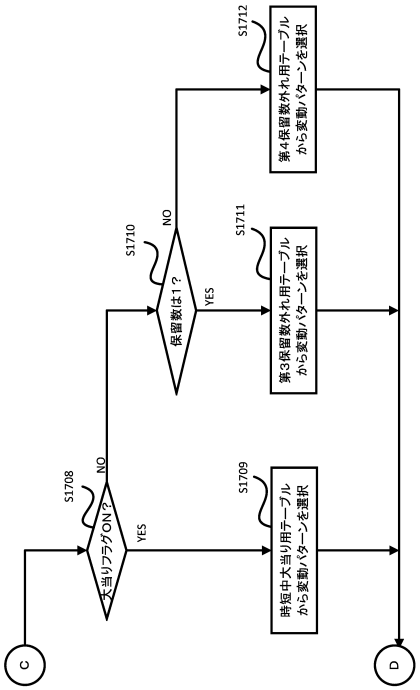
【図２６】



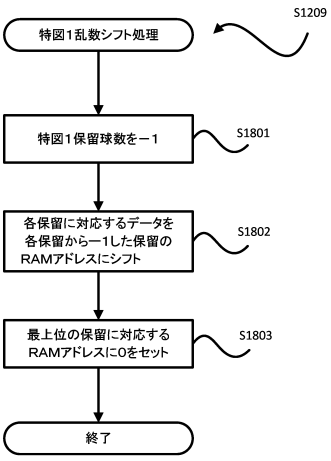
【図２７】



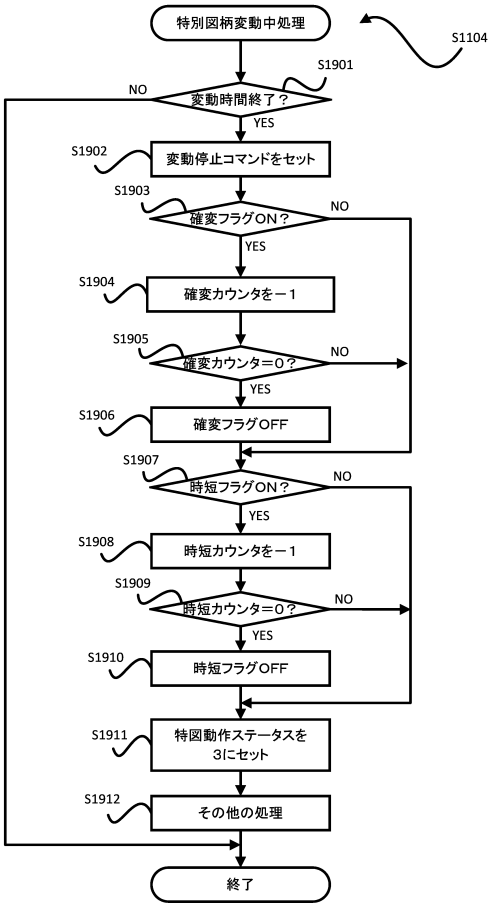
【図２８】



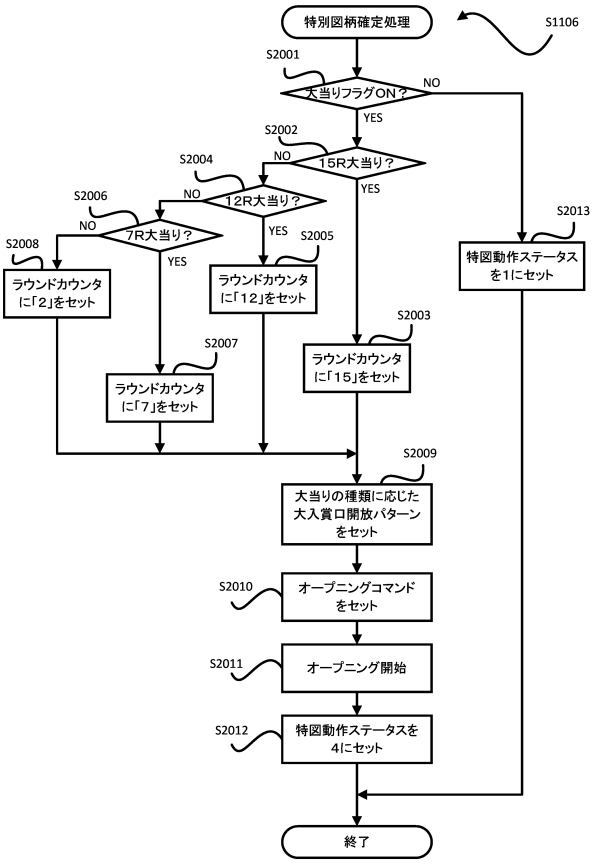
【図２９】



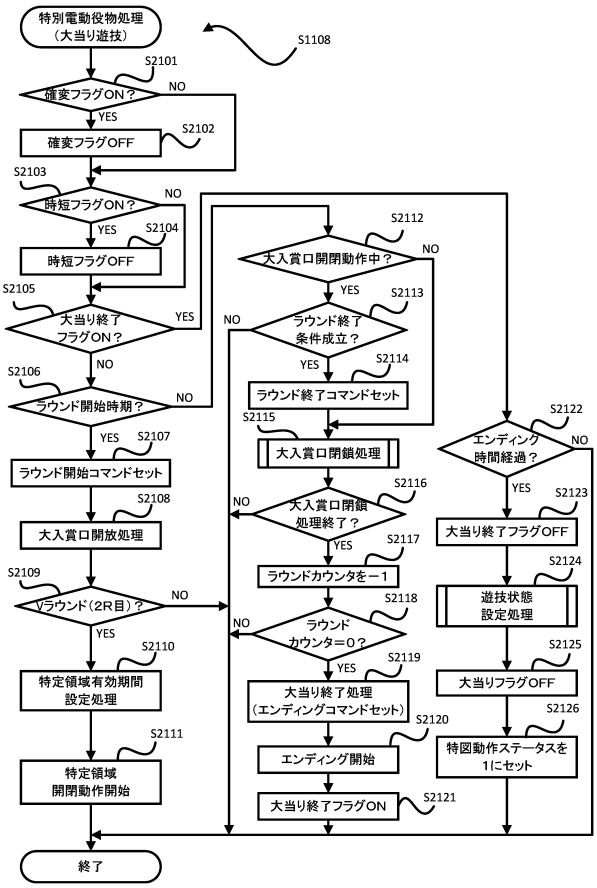
【図３０】



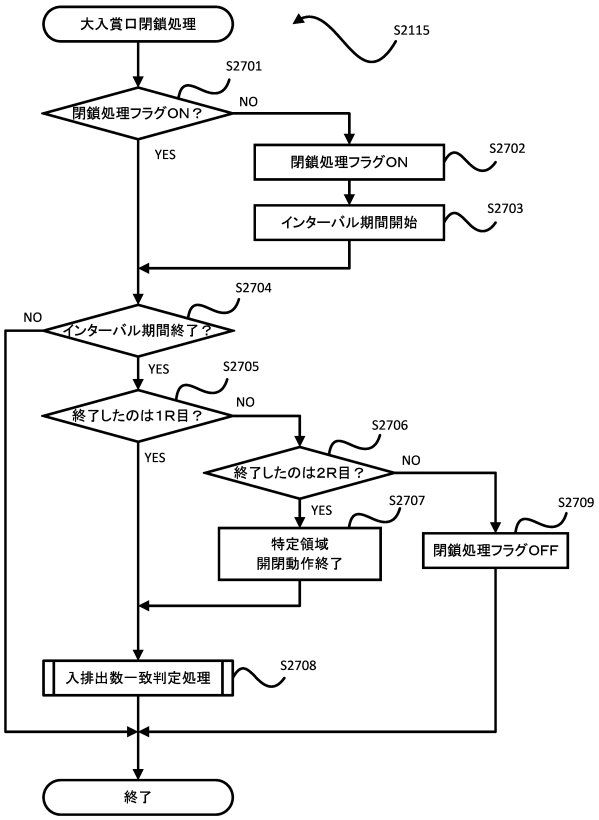
【図３１】



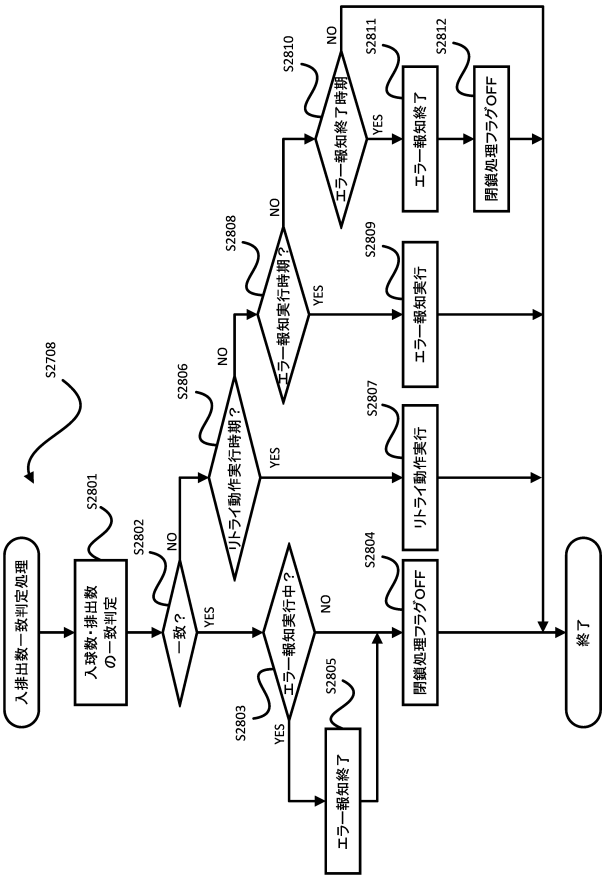
【図３２】



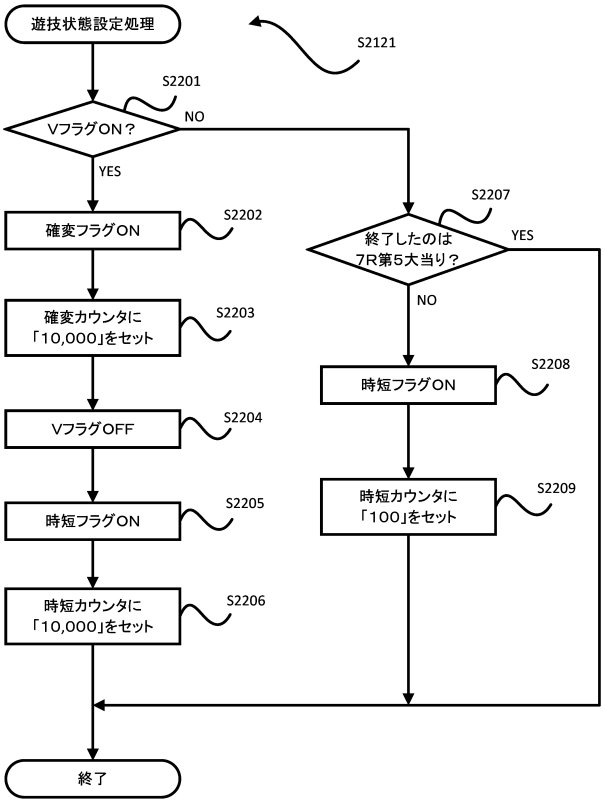
【図３３】



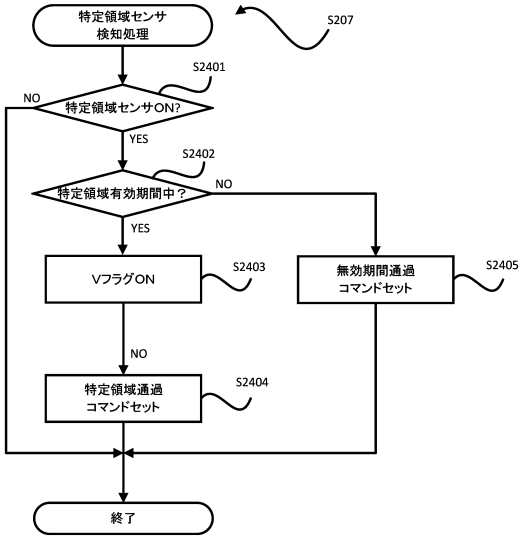
【図３４】



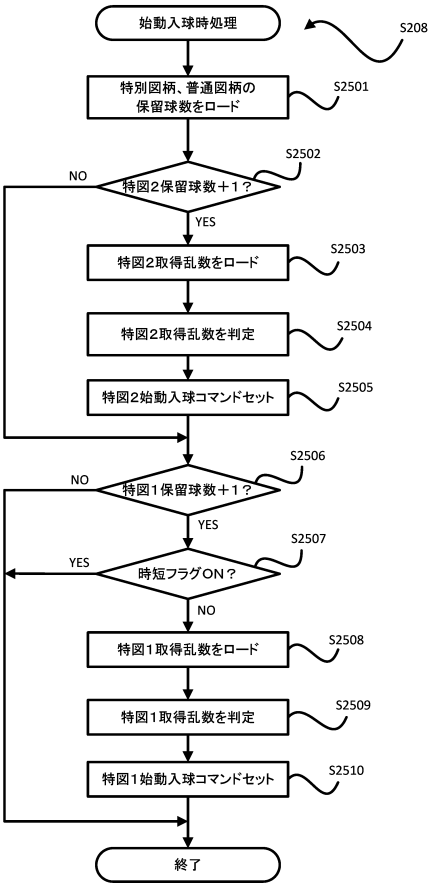
【図３５】



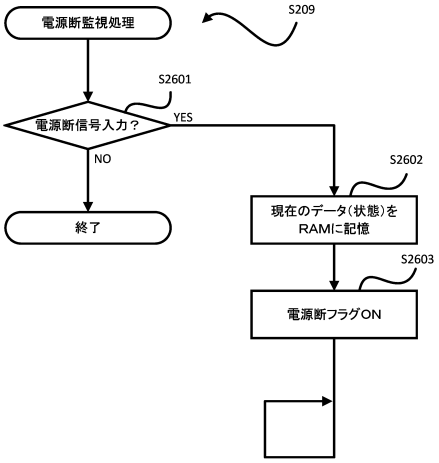
【図３６】



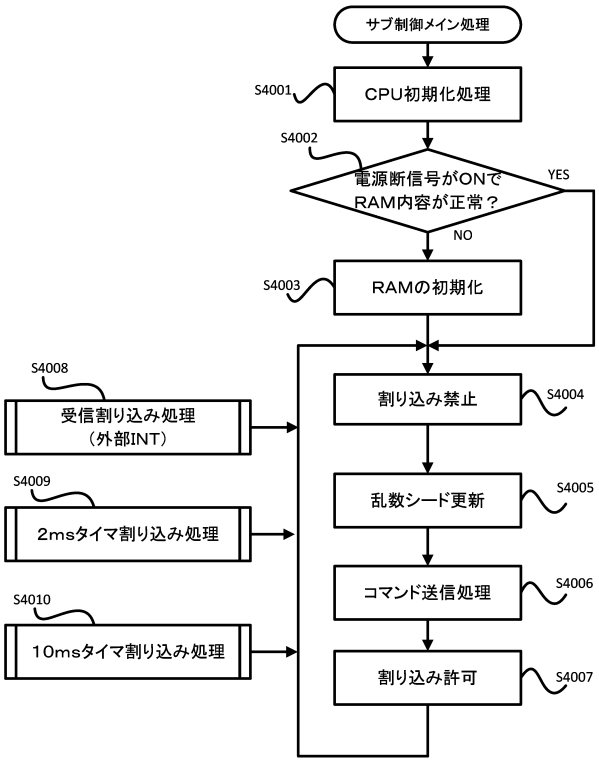
【図３７】



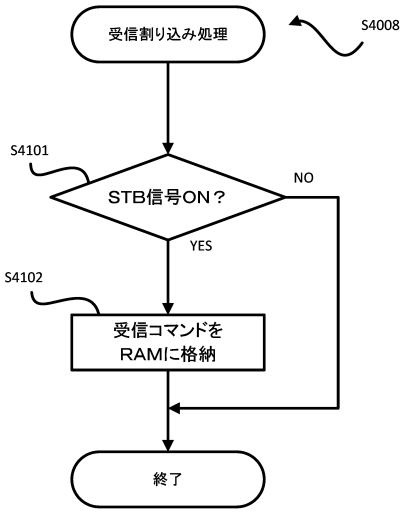
【図３８】



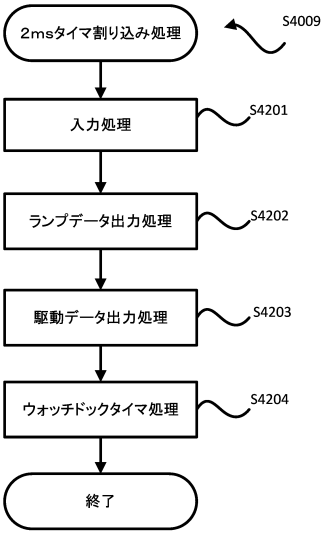
【図３９】



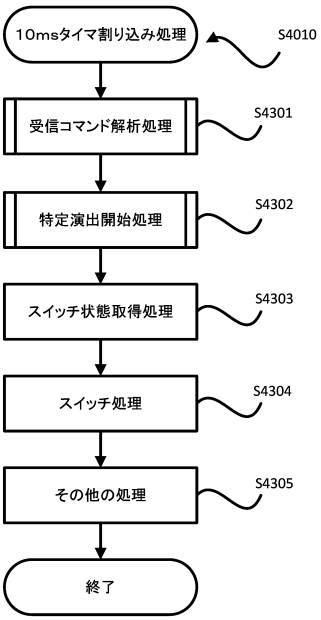
【図４０】



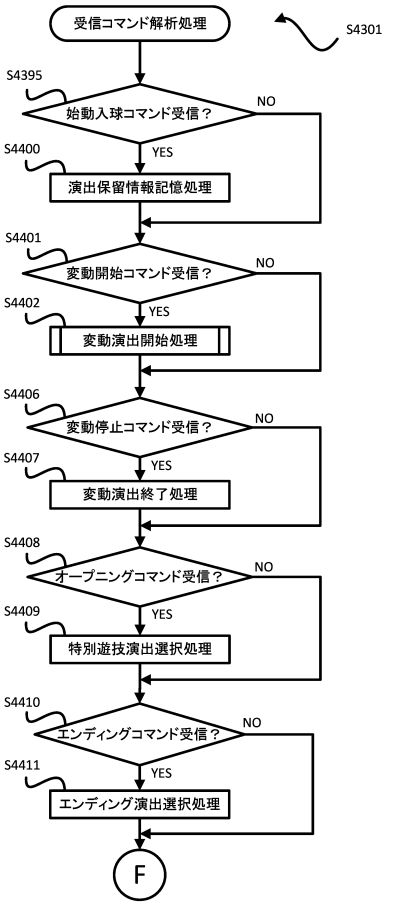
【図４１】



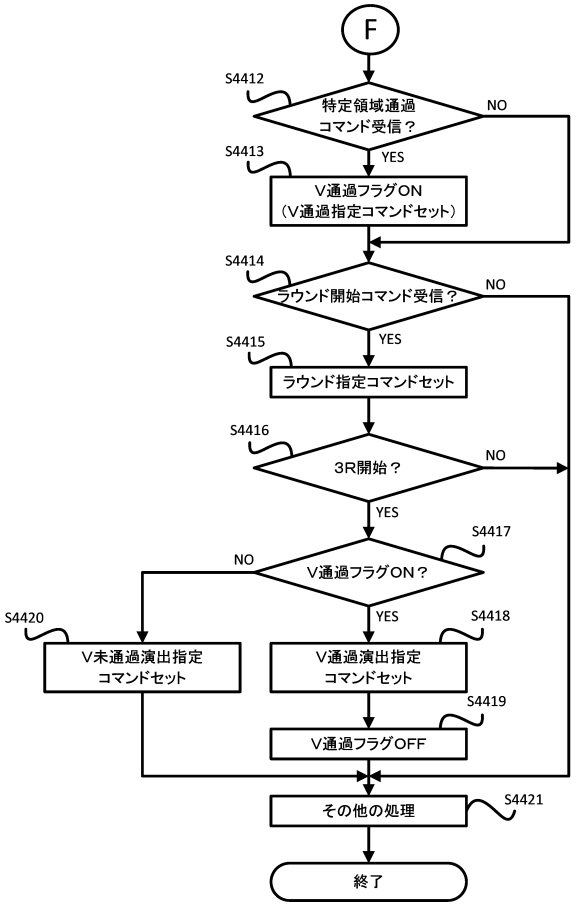
【図４２】



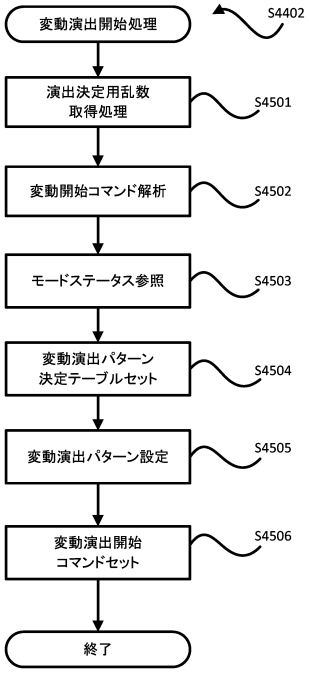
【図４３】



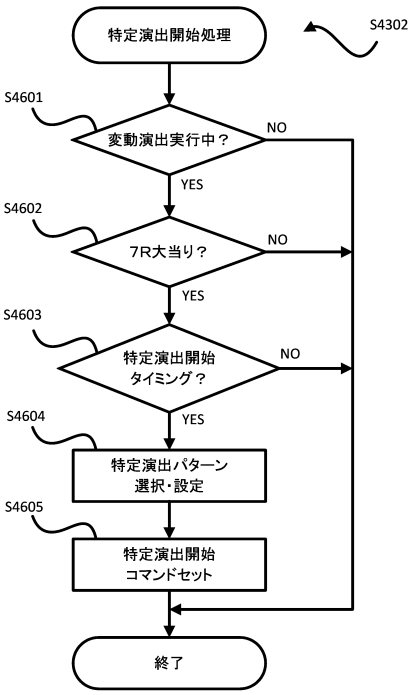
【図４４】



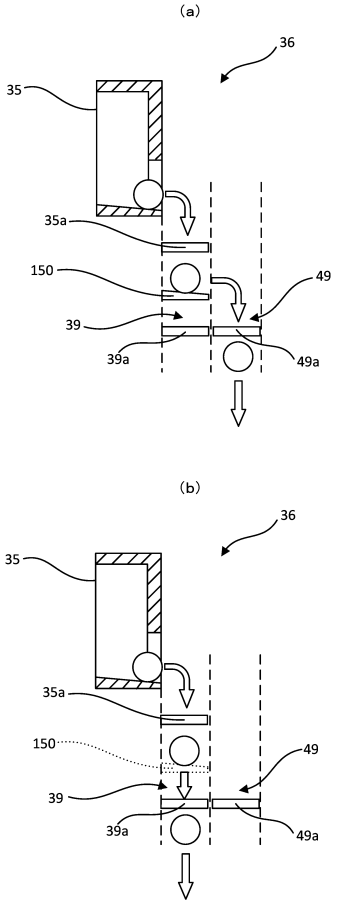
【図４５】



【図４６】



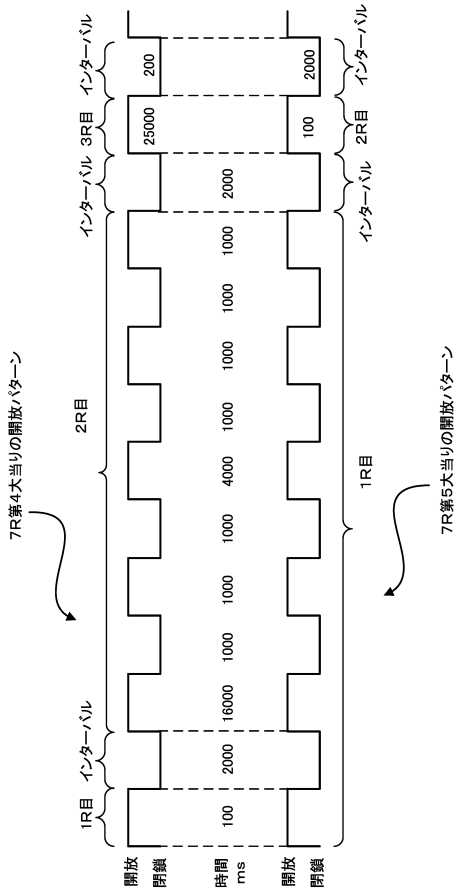
【図４７】



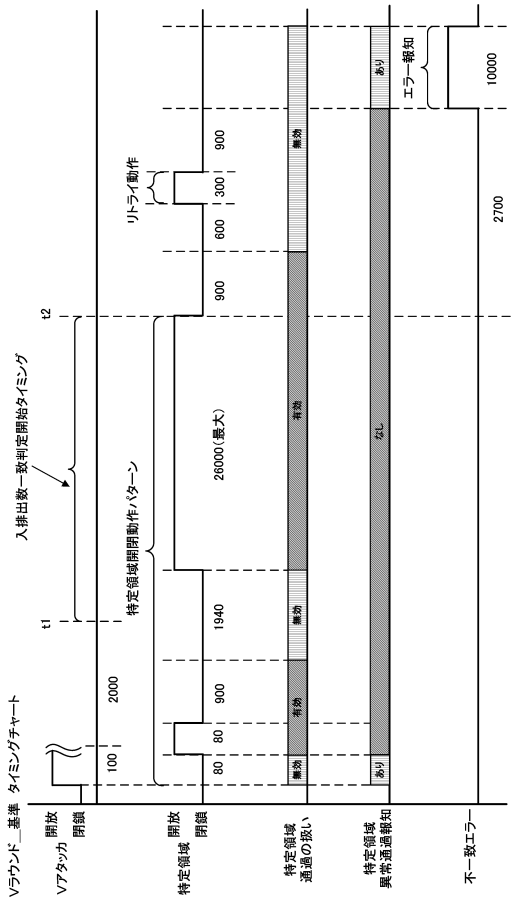
【図４８】

図柄	遊技状態	大当りの種別	ＯＰ時間（ｍｓ）	特定領域通過 ＥＤ時間（ｍｓ）	特定領域未通過 ＥＤ時間（ｍｓ）
第1特別図柄	低確率時短なし	１５Ｒ第１大当り	8000	17000	8000
		１２Ｒ第２大当り	8000	8000	8000
		１２Ｒ第３大当り	8000	8000	8000
		７Ｒ第４大当り	1900	17000	8000
		７Ｒ第５大当り	1900	5000	5000
	低確率時短あり 高確率時短あり	１５Ｒ第１大当り	8000	8000	8000
		１２Ｒ第２大当り	8000	8000	8000
		１２Ｒ第３大当り	8000	8000	8000
		７Ｒ第４大当り	1900	8000	8000
		７Ｒ第５大当り	1900	5000	5000
第2特別図柄	低確率時短なし	１５Ｒ第６大当り	8000	17000	8000
		２Ｒ第７大当り	8000	6000	6000
		２Ｒ第８大当り	8000	3900	3900
	低確率時短あり 高確率時短あり	１５Ｒ第６大当り	8000	8000	8000
		２Ｒ第７大当り	8000	6000	6000
		２Ｒ第８大当り	8000	3900	3900

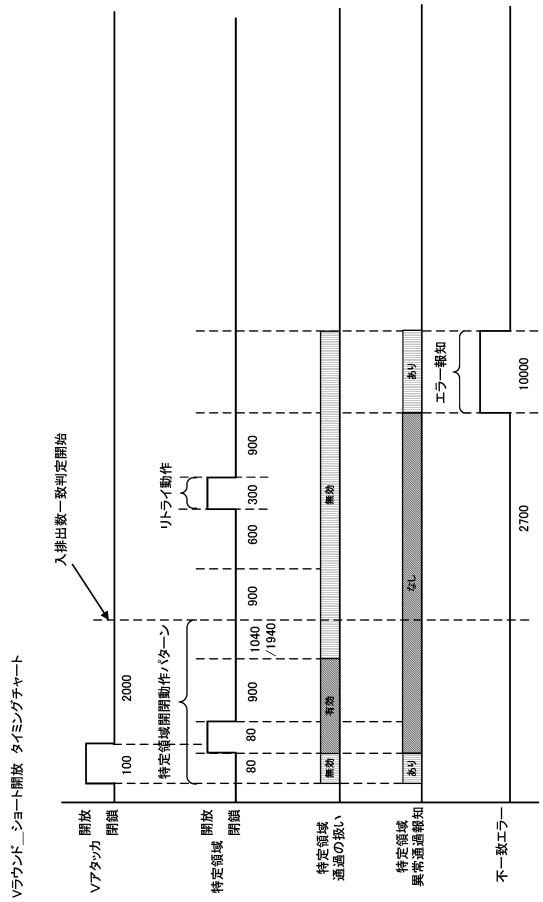
【図４９】



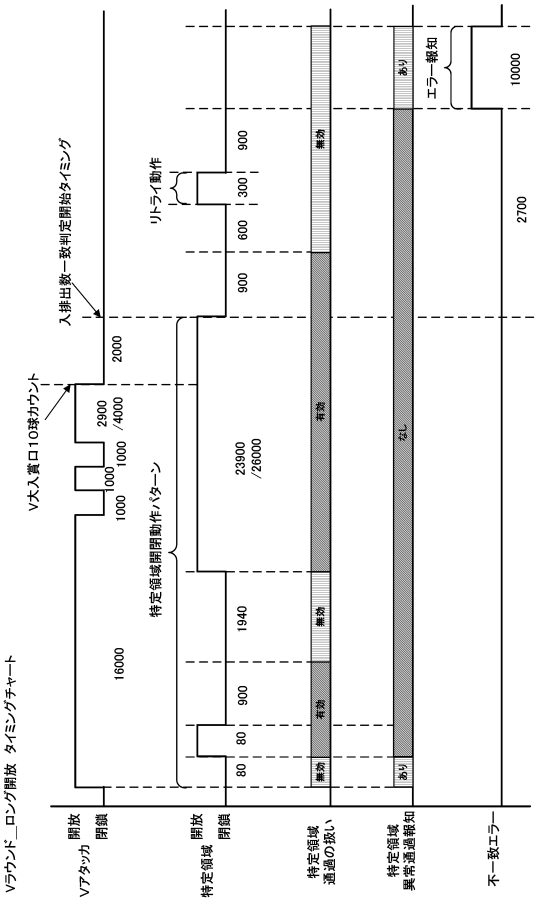
【図５０】



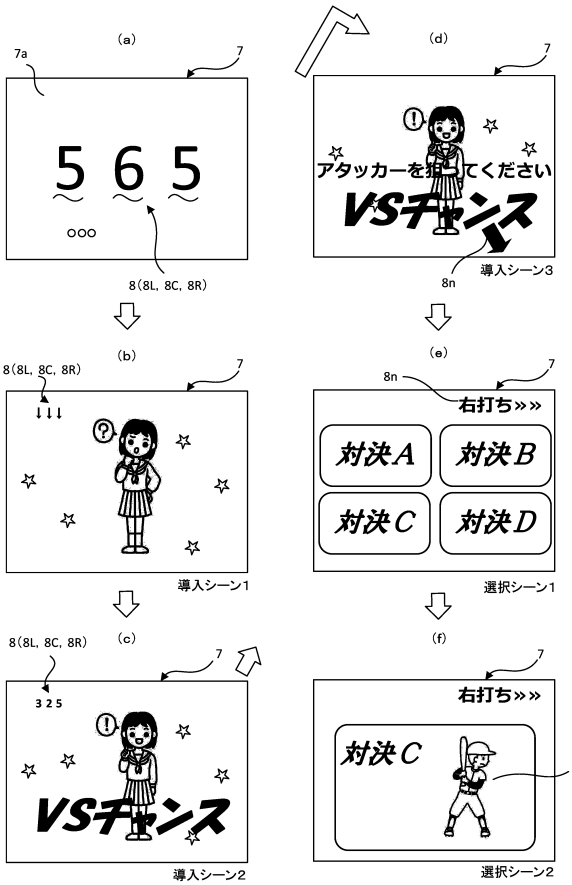
【図５１】



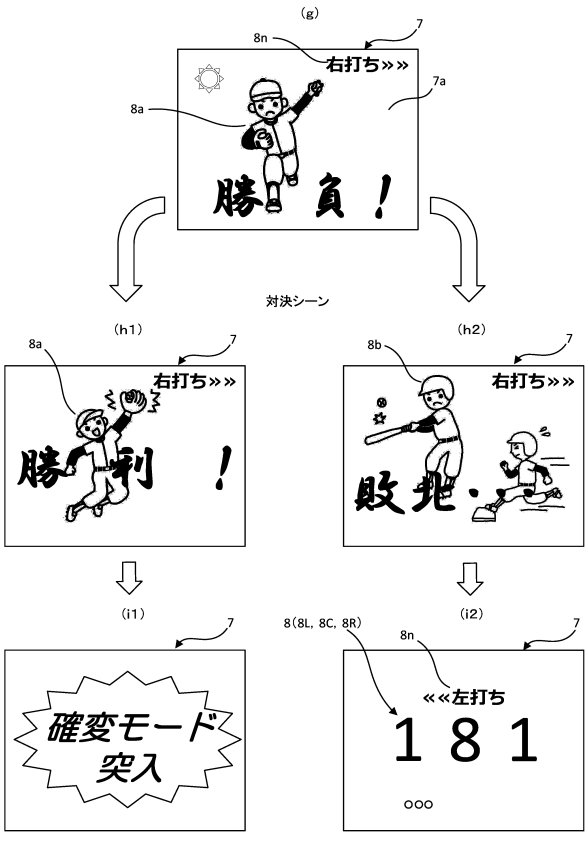
【図５２】



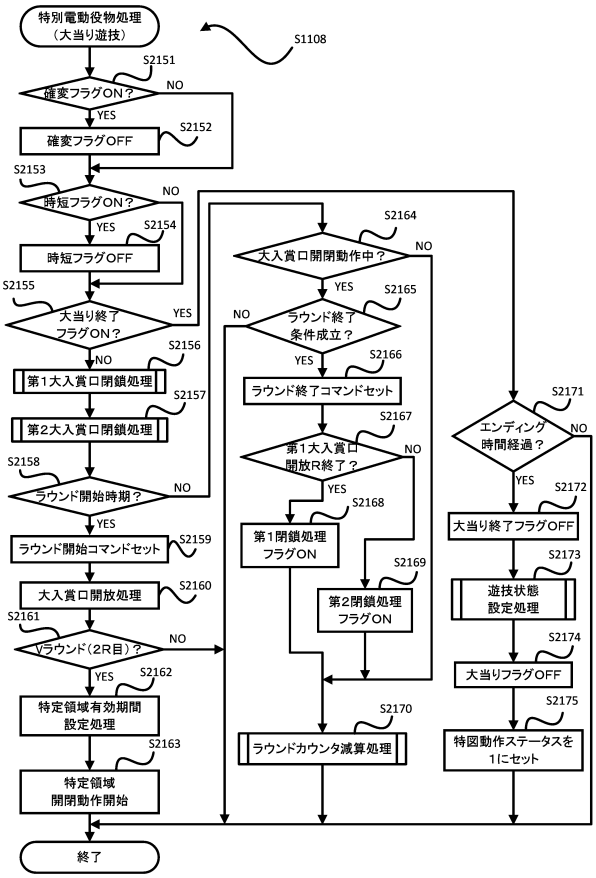
【図５３】



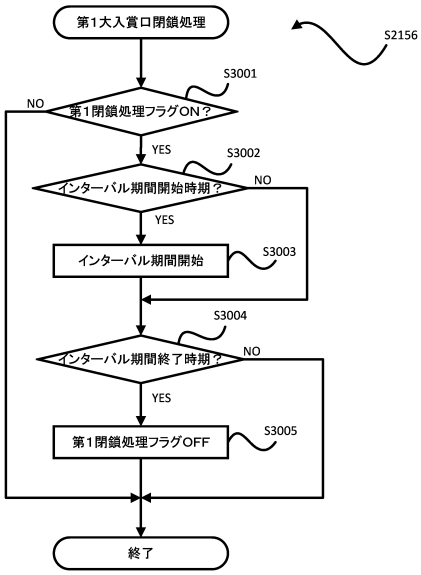
【図５４】



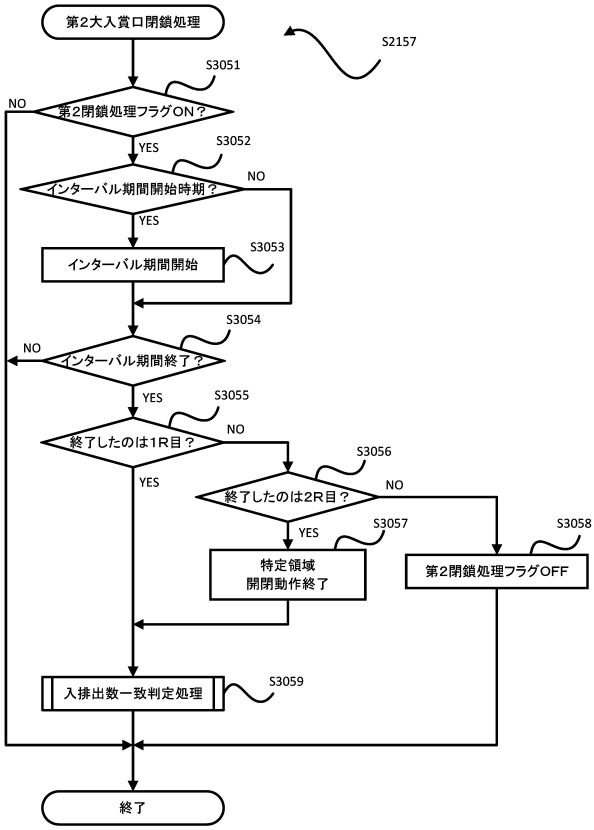
【図５５】



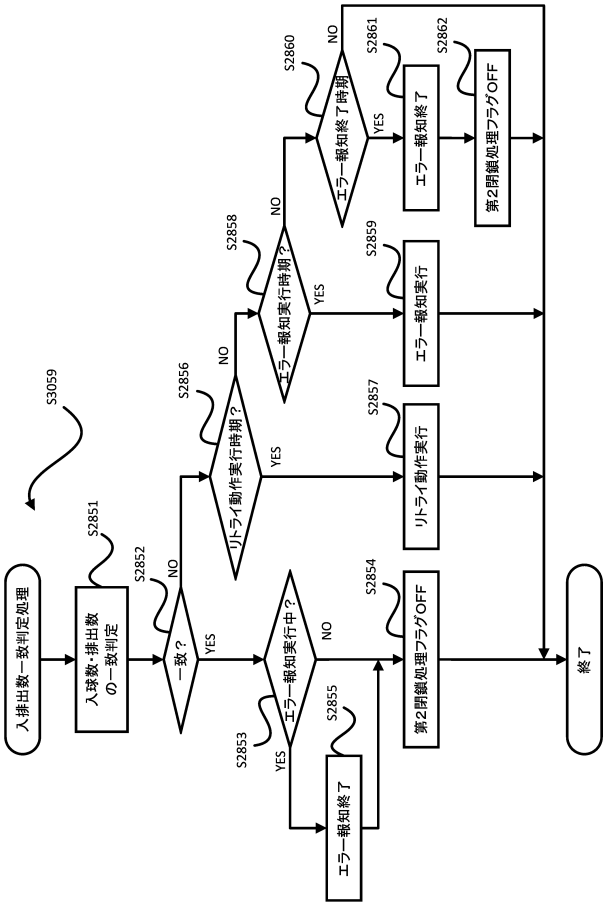
【図５６】



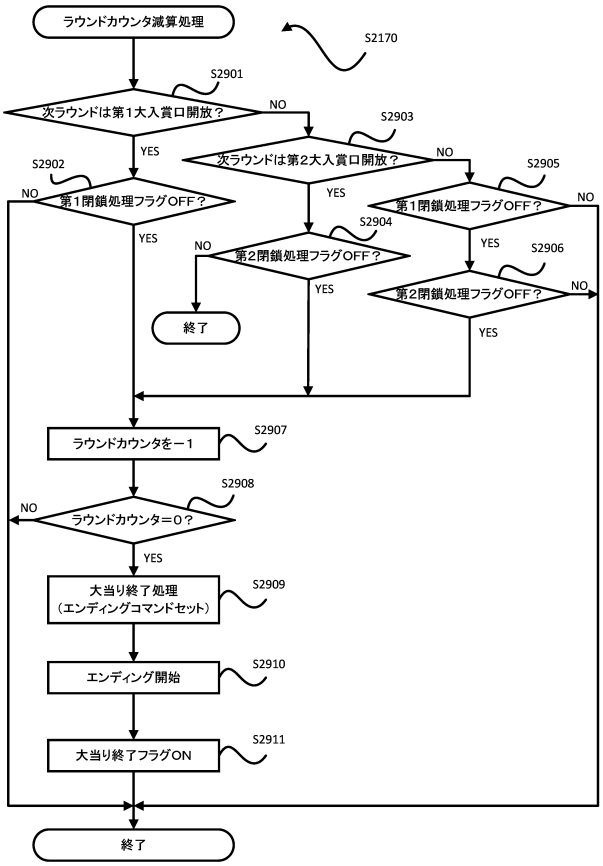
【図５７】



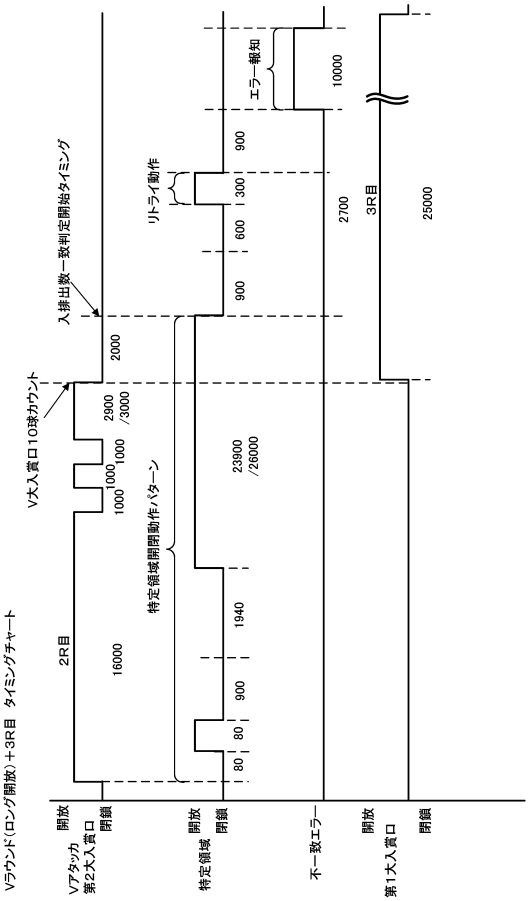
【図５８】



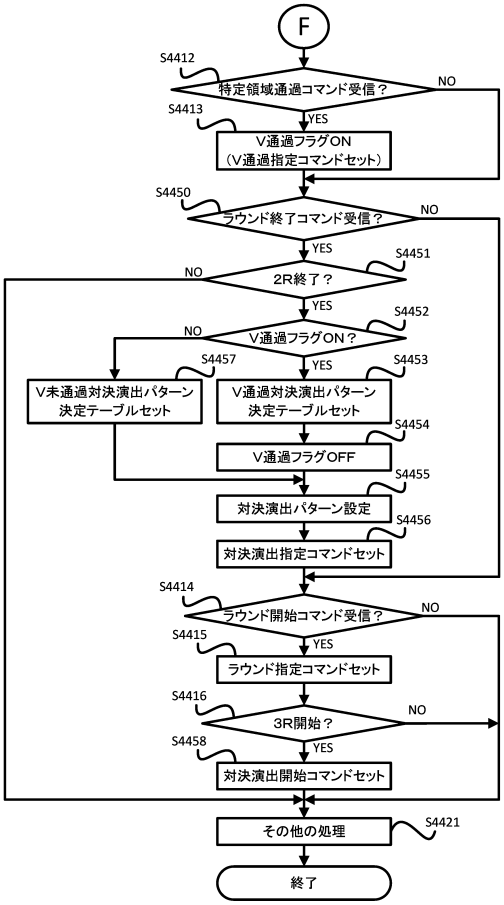
【図５９】



【図６０】



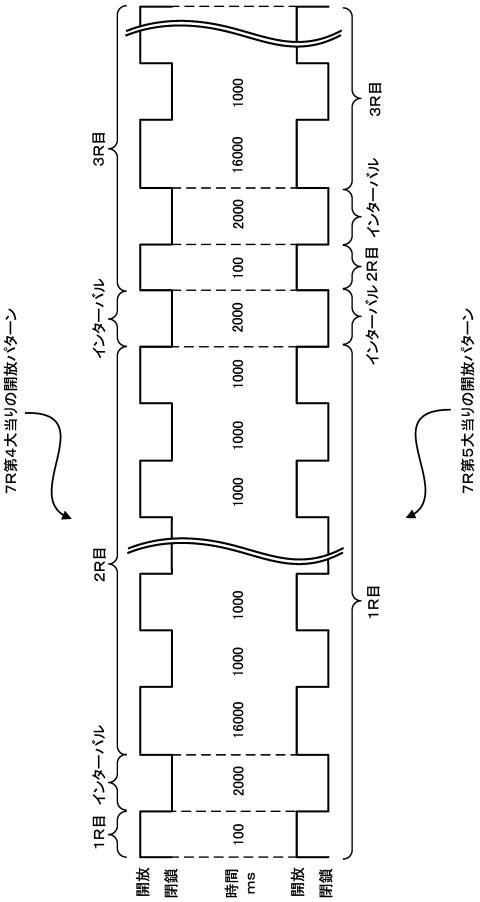
【図６１】



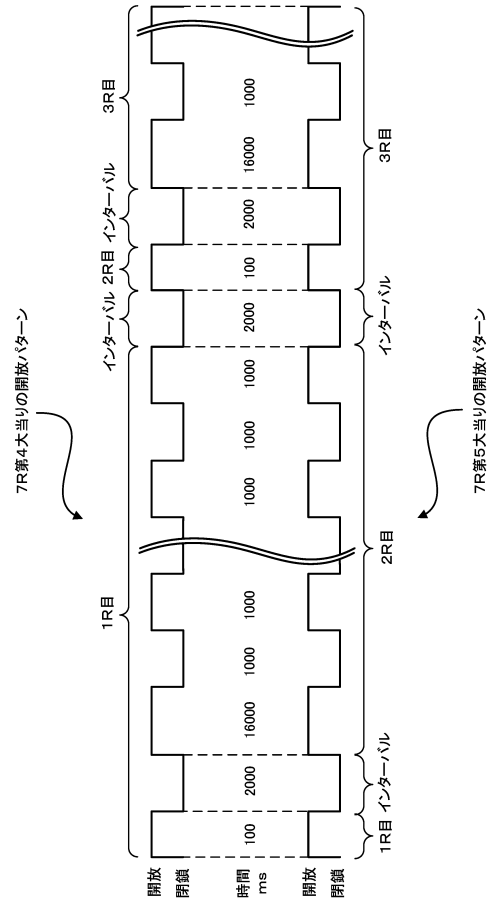
【図６２】

V通過状況	対決演出パターン	対決演出 決定用乱数値	選択率
V通過	対決A	0～4	5/100
	対決B	5～19	15/100
	対決C	20～49	30/100
	対決D	50～99	50/100
V未通過	対決A	0～49	50/100
	対決B	50～79	30/100
	対決C	80～94	15/100
	対決D	95～99	5/100

【図６３】



【図６４】



【図６５】

図柄	遊技状態	大当りの種別	特定領域通過	特定領域未通過
			実行演出（ＥＤ時間）	実行演出（ＥＤ時間）
第1特別図柄	低確率時短なし	１５Ｒ第１大当り	確変モード移行演出（17000）	時短モード移行演出（8000）
		１２Ｒ第２大当り	第１非報知モード移行演出（8000）	
		１２Ｒ第３大当り	第１非報知モード移行演出（8000）	時短モード移行演出（8000）
		７Ｒ第４大当り	確変モード移行演出（17000）	時短モード移行演出（8000）
		７Ｒ第５大当り	通常モード移行演出（5000）	
	低確率時短あり 高確率時短あり	１５Ｒ第１大当り	モード継続演出（8000）	時短モード移行演出（8000）
		１２Ｒ第２大当り	モード継続演出（8000）	時短モード移行演出（8000）
		１２Ｒ第３大当り	モード継続演出（8000）	時短モード移行演出（8000）
		７Ｒ第４大当り	モード継続演出（8000）	時短モード移行演出（8000）
		７Ｒ第５大当り	通常モード移行演出（5000）	
第2特別図柄	低確率時短なし	１５Ｒ第６大当り	確変モード移行演出（17000）	時短モード移行演出（8000）
		２Ｒ第７大当り	第２非報知モード移行演出（6000）	
		２Ｒ第８大当り	第３非報知モード移行演出（3900）	
	低確率時短あり 高確率時短あり	１５Ｒ第６大当り	モード継続演出（8000）	時短モード移行演出（8000）
		２Ｒ第７大当り	第２非報知モード移行演出（6000）	
		２Ｒ第８大当り	第３非報知モード移行演出（3900）	

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１６－１９７３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１４７６００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１１７４２０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２